

ДОВІДКОВА ТАБЛИЦЯ КУБИКІВ ДІЙ



ПЕРСОНАЖ



Цей результат кидка можна використати для виконання однієї з таких дій:

- **Переміщення/атака лідером з військом.** Перемістіть військо з лідером у сусідній регіон, який повинен бути вільний для переміщення війська; або атакуйте вороже військо в сусідньому регіоні (можете розпочати штурм чи здійснити вилазку), використовуючи військо з лідером.
- **Зіграти карту події.** Зіграйте з руки карту **геройської** події.

ЛИШЕ ДЛЯ ВІЛЬНИХ НАРОДІВ

- **Поступ Братства.** Перемістіть жетон поступу Братства на одну поділку вперед треком Братства. Виконайте гонитву за Перснем, а потім покладіть використаний кубик дій у комірку гонитви.
- **Приховати Братство.** Якщо до цього Братство було розкрите, воно знову стає прихованим.
- **Відокремити супутників.** Відокремте будь-яку кількість супутників від Братства. Перемістіть відповідні фігурки супутників з комірки Братства на мапу на таку відстань від Братства, яка не перевищує кількість поділок на треку Братства плюс найвищий рівень супутника.
- **Перемістити супутників.** Перемістіть будь-яку кількість супутників поодинокі чи групами на мапі на ту кількість регіонів, що дорівнює найвищому рівню супутника в групі.

ЛИШЕ ДЛЯ ТІНІ

- **Перемістити посіпак.** Перемістіть усіх назг'лів (зокрема Короля-Відьмака) у будь-яке місце на мапі (за винятком регіону, де є фортеця, контрольована Вільними народами, якщо тільки вона не обложена військами Тіні). Перемістіть решту посіпак відповідно до їхнього рівня.



ВІЙСЬКО



Цей результат кидка можна використати для виконання однієї з таких дій:

- **Перемістити війська.** Перемістіть до двох різних військ зі свого регіону (-ів) у сусідній вільний для переміщення військ регіон (-и).
- **Атакувати вороже військо.** Атакуйте вороже військо в сусідньому регіоні одним з ваших військ (розпочніть штурм або здійсніть вилазку).
- **Зіграти карту події.** Зіграйте з руки карту **військової** події.



МОБІЛІЗАЦІЯ



Цей результат кидка можна використати для виконання однієї з таких дій:

- **Дипломатична дія.** Перемістіть жетон дружнього народу на треку політики на одну поділку вперед (будь-який з Вільних Народів може опинитися на поділці «у війні» тільки тоді, коли він активний).
- **Зіграти карту події.** Зіграйте з руки карту **мобілізаційної** події.

ЛИШЕ ДЛЯ НАРОДІВ «У ВІЙНІ»

- **Найняти підкріплення.** Ви можете ввести у гру такі підкріплення:
 - 1 елітний загін у будь-яке дружнє вільне поселення, **або**
 - 2 лідерів у будь-які два різні дружні вільні поселення, **або**
 - 2 звичайні загоны в будь-які два різні дружні вільні поселення, **або**
 - 1 лідера та 1 звичайний загін у будь-які два різні дружні вільні поселення.

ЛИШЕ ДЛЯ ТІНІ

- **Введіть у гру одного персонажа** згідно з правилами на його карті персонажа.



ПОДІЯ



Цей результат кидка можна використати для виконання однієї з таких дій:

- **Узяти карту події.** Візьміть одну карту з будь-якої вашої колоди подій.
- **Зіграти карту події.** Зіграйте з руки будь-яку карту події, байдуже якого типу.



МОБІЛІЗАЦІЯ/ ВІЙСЬКО



Виберіть будь-яку дію з наведених у розділі «Мобілізація» або «Військо».

ОСОБЛИВА ДІЯ

Ці грані на кубиках Тіні й Вільних Народів відрізняються:

ОКО САУРОНА



Усі кубики, на яких випало «Око», треба покласти в комірку гонитви.



ВОЛЯ ЗАХОДУ

- Перед виконанням дії гравець за Вільні Народи може змінити результат «Воля Заходу» на будь-який інший символ і виконати відповідну дію.
- Результат «Воля Заходу» також можна використати для введення в гру **Гандальфа Білого** або **Арагорна, спадкоємця Ісільдура**, відповідно до правил на їхніх картах персонажів.

ІГРОВІ ТЕРМІНИ

У цьому глосарії ми вживаємо слово «гравець», що означає як одного гравця, так і гравців тієї чи іншої команди в партіях з кількома гравцями. «Ефект карти» означає ефекти карт подій, персонажів чи бойових карт.

Активация (народу)

Зміна політичного статусу народу з **пасивного** на **активний** (див. с. 34 або розділ «Активация Вільних Народів» на останній сторінці цієї пам'ятки).

Активний (народ)

Політичний статус народу, який може перемістити свій жетон на поділку «у війні».

Битва

Бій між двома **військами** супротивних сторін – **польовий бій**, **штурм** чи **вилазка**.

Бойова сила

Сила **війська** в **битві**, що зазвичай дорівнює загальній кількості його **загонів**.

Бойовий кидок

Початковий кидок бойових кубиків у **бойовому раунді**. Кількість кубиків дорівнює **бойовій силі**, але не більше ніж 5.

Братство

(1) Група супутників, що супроводжують Персненосців, чії карти й фігурки перебувають у комірці Братства.

(2) Фігурка, що зображає Персненосців на ігровому полі та вказує на останню відому позицію Братства.

Викладіть на стіл (карту)

Після того як ця карта була зіграна, вона залишається у **грі** з тривалним ефектом.

Вилазка

Особливий **польовий бій**, у якому **обложене** військо виступає нападником.

Відмовитися (від лідерства)

Добровільна відмова від **лідерства** ваших **персонажів**, **назг'улів** чи **лідерів** для того, щоб застосувати ефекти певних карт. У такому разі показник лідерства дорівнює 0.

Відокремити (супутників)

Вихід одного чи кількох **супутників** з **Братства** й переміщення на ігрове поле добровільно чи примусово (див. с. 39).

Відступити (у сусідній регіон)

Переміщення **війська**, що захищається, у **вільний** сусідній регіон, щоб закінчити **битву**.

Відступити (в облогу)

Переміщення **війська**, що захищається, у **фортецю** в тому самому **регіоні** з метою уникнення чи завершення **польового бою**. Це військо стає **обложеним**.

Військо

Група **загонів** (часто в супроводі **лідерів** і **персонажів**), що перебуває в тому самому **регіоні** й контролюється одним гравцем.

Військовий загін

Див. **загін**.

Вільний

Регіон вважають вільним для гравця, якщо в ньому немає **війська** суперника або **контрольованого суперником поселення**; або якщо в ньому є військо гравця, що тримає **під облогою** **військо** суперника.

Вільний (для переміщення)

Регіон, у який ваші **війська** можуть увійти без атаки, бо він **вільний** або в ньому є **контрольоване суперником поселення**, але немає його війська.

Входження в Мордор

Дія, унаслідок якої **Братство** переміщується з Мінас-Моргула або Мораннона на першу поділку треку Мордору (див. с. 39).

Гонитва (успішна)

Наслідок успішного **кидка гонитви**, виконаного гравцем за **Тінь**, або подібного ефекту карти, що вимагає взяти **жетон гонитви** для визначення **шкоди гонитви** й **розкриття** Братства.

Жетон гонитви (звичайний)

Бежевий жетон гонитви. Ці жетони перебувають у **запасі гонитви** на початку гри й повертаються в запас, коли той вичерпується.

Жетон гонитви (особливий)

Синій або червоний жетон гонитви. Особливий жетон кладуть у **запас гонитви**, якщо він є у грі, коли Братство входить у Мордор або вже перебуває там. Після того як його візьмуть, цей жетон ніколи не повертають у запас.

Загін

Також називають **військовим загоном**. Фігурка, що представляє групу бійців певного народу. Загін може бути звичайним або елітним.

Зайнятий

Регіон вважають зайнятим гравцем, коли там є його **загони**.

Запас гонитви

Набір **жетонів гонитви**, які гравці можуть брати для визначення ефекту **успішної гонитви** чи ефекту певних карт.

Запас кубиків дій

Набір кубиків дій, які гравець кидає на початку ходу.

Ініціатива (число)

Число (у лівому нижньому куті карти подій), що вказує на черговість застосування ефектів бойових карт під час бойового раунду в разі конфлікту ефектів.

Кидок гонитви

Кидок тієї кількості бойових кубиків, що дорівнює кількості кубиків з символом «Око» в комірці гонитви (щонайбільше 5), для визначення **успіху гонитви**.

Кидок перед боєм

Спричинений ефектом карти кидок кубиків, який виконують перед **бойовим кидком**.

Контроль (поселення)

Гравець здобуває контроль над незайнятим **поселенням**, суперника, коли одне з його **військ** входить в **регіон** з таким поселенням або завершує там своє переміщення.

Кордон

Лінія, що розділяє два **регіони**. Може бути білою (звичайна), кольоровою (позначає народ) або чорною (непрохідна).

Лідер

Герой, що володіє **лідерством**, але не **персонаж** чи **назг'ул**. Лідери завжди повинні бути у складі **війська**.

Лідерство (значення)

Сума **лідерів** (або **назг'улів**) у складі **війська** й показників лідерства всіх **персонажів** у цьому війську, що визначає найбільшу кількість кубиків, доступну для **перекиду за лідерство**.

Місто

Краще захищене **поселення**: нападник влучає, викинувши лише «6» у першому раунді бою (і «5» чи «6» у подальших). Місто дає 1 переможне очко.

Назгұл

Тип героя війська Тіні, що володіє лідерськими й особливими вміннями. Назгұли – не **посіпаки**.

Незахоплене

Поселення, контрольоване його початковим власником, або **фортеця**, у якій **обложене військо** належить його початковому власнику.

Об'єднати (війська)

Формування одного **війська** з двох військ, контрольованих одним гравцем у тому самому **регіоні**.

Облога

Ситуація, коли **військо** гравця перебуває в тому самому **регіоні**, що й **обложене** військо суперника.

Обложене (військо)

Військо, що перебуває всередині фортеці, тоді як її **бере в облогу** військо суперника, розміщене в тому самому **регіоні**. **Обмеження групування** зменшується до 5 загонів.

Обмеження групування

Максимальна кількість **загонів** одного гравця, що може одночасно перебувати в регіоні (10 або 5, якщо військо перебуває в **обложеній фортеці**).

Обмеження руки

Максимальна кількість карт, яку може мати на руці гравець – 6 (або 4 карти, коли у вашій команді два гравці).

Оголосити

Добровільне рішення гравця за Вільні Народи перемістити фігурку **Братства** та повернути жетон поступу на поділку «0» треку Братства під час фази Братства.

Пасивний (народ)

Політичний статус народу, який не може досягнути поділки «у війні».

Перекид за лідерство

Новий кидок кубиків (у кількості, що дорівнює чи менша за **показник лідерства війська**), на яких не вдалося викинути потрібне для влучання число під час **бойового кидка**.

Перекид гонитви

Новий кидок певної кількості кубиків, на яких не вдалося викинути потрібне для влучання число під час **кидка гонитви** (див. с. 41).

Перетворити (елітний загін)

Замінити елітний **загін** на звичайний загін того самого народу, щоб **продовжити облогу** або під час визначення втрат.

Персонаж

Герой, представлений однією фігуркою та однією картою, що володіє **рівнем, лідерством** й особливими вміннями. Може бути **супутником** або **посіпакою**.

Під облогою

Див. **обложене**.

Польовий бій

Бій, у якому військо захисника не перебуває **під облогою**. Цей бій завершується знищенням одного чи обох **військ**, або коли нападник **припиняє** атаку, або захисник **відступає**.

Поселення

Об'єкт, розміщений у **регіоні**, що дозволяє виконувати наймання: **селище, місто** або **фортеця**.

Посіпака

Персонаж, керований гравцем за Тінь.

Припинити (атаку)

Рішення атакуючого **війська** завершити **битву** й залишитися в поточному **регіоні**, яке ухвалює гравець після завершення **бойового раунду**.

Прибережний регіон

Регіон, що межує з морем у лівій частині поля.

Приховане (Братство)

Статус **Братства**, допоки гравець за Тінь не **розкриє** його. Братство можна переміщувати лише тоді, коли воно приховане.

Провідник (Братства)

Один з **супутників Братства** з найвищим **рівнем**. Він може використовувати особливе вміння провідника і його можна зараховувати до втрат унаслідок гонитви.

Продовжити (штурм)

Продовжити тривалість **штурму** на додатковий раунд, **перетворивши елітний загін** на звичайний.

Просунутися (військом)

Переміщення **війська** нападника після успішної **битви** в **регіон**, де був захисник. Також можна виконати після **розділення** війська.

Регіон

Обмежена **кордонами** частина ігрового поля, що використовується для регулювання переміщення і бою.

Рівень (персонажа)

Число, що вказує на дальність переміщення персонажа, яке також використовують під час визначення шкоди гонитви та застосування ефектів карт.

Розділити (військо)

Поділ одного **війська** на два, щоб одне залишалось в поточному **регіоні**, а інше переміщувалося (чи атакувало). Розділити військо можна в межах **дії** або перед **просуванням** у захоплений регіон.

Розкрити

Ефект узятого **жетона гонитви** з символом «розкриття» (або подібний ефект карти): Братство переміщується ігровим полем і стає **розкритим**, а жетон поступу Братства повертається на поділку «0» треку Братства.

Розкриті (Братство)

Статус **Братства** після того, як його **розкрили**. Розкриті Братство не може переміщуватися і стає вразливим до деяких ефектів карт, поки воно знову не стане **прихованим**.

Селище

Поселення, яке захищене так само, як і звичайний **регіон**.

Супутник

Персонаж, керований гравцем за Вільні Народи.

У війні

Політичний статус народу, чий загін можна наймати, переміщувати в регіони інших народів і посилати в атаку.

У грі

(1) Зіграна на стіл карта, яка ще не скинута.

(2) Фігура, яка перебуває на ігровому полі (але не в **Братстві**).

Укріплення

Краще захищений регіон: нападник влучає, викинувши лише «6» у першому раунді бою (і «5» чи «6» у подальших). Укріплення – це не поселення.

Фортеця

Поселення, яке можна захопити за допомогою **облоги**; дає 2 переможні очки.

Шкода гонитви

Наслідок **успішної гонитви** (або схожий ефект карти), що зазвичай приводить до втрат **супутників** чи **споганення** Персненосців (див. с. 42).

Штурм

Битва, у якій військо нападника, перебуваючи в тому самому **регіоні**, атакує **обложене військо**. Зазвичай триває один **бойовий раунд**, якщо тільки нападник не вирішує **продовжити** штурм. Нападник влучає, викинувши лише «6».

ПАМ'ЯТКА ГРАВЦЯ

СТРУКТУРА ХОДУ

ФАЗА 1. ПОВЕРНЕННЯ КУБИКІВ ДІЙ ТА ОТРИМАННЯ КАРТ ПОДІЙ

Кожен гравець повертає собі кубики дій, які він використовував у попередній хід, також беручи ті кубики, які були додані до запасу кубиків дій, але за винятком кубиків, прибраних із запасу.

Потім кожен гравець бере 2 карти, по одній з кожної зі своїх колод подій.

ФАЗА 2. ФАЗА БРАТСТВА

У цій фазі гравець за Вільні Народи може оголосити позицію Братства на мапі.

Якщо Братство оголошене в місті чи фортеці Вільних Народів, цей народ активується (якщо жетон політики цього народу лежить «пасивною» стороною догори, переверніть його на «активну»), а Персненосці можуть зцілитися.

Також у цій фазі гравець за Вільні Народи може змінити провідника Братства.

ФАЗА 3. ПРИГОТУВАННЯ ДО ГОНИТВИ

Тепер гравець за Тінь може покласти кілька кубиків дій у комірку гонитви на полі. Якщо гравець за Вільні Народи у фазі 1 повернув собі принаймні один кубик з комірки гонитви, то гравець за Тінь повинен покласти туди принаймні один кубик дій. Гравець за Тінь може призначити на гонитву щонайбільше стільки кубиків, скільки супутників залишилося в Братстві. Ці кубики не використовують у наступній фазі кидка дій.

ФАЗА 4. КИДОК ДІЙ

Гравці кидають свої кубики дій (за винятком кубиків, розміщених у комірку гонитви). Відразу після цього гравець за Тінь кладе в комірку гонитви всі кубики з результатом кидка «Око».

ФАЗА 5. ДІЇ

Це основна фаза у грі.

Саме тепер гравці застосовують результати кидків кубиків дій, щоб перемішувати своїх персонажів і війська ігровим полем або виконувати інші важливі дії.

Результати кидка кубиків дій визначають, які дії гравці можуть виконати протягом цієї фази. Починаючи з гравця за Вільні Народи, обидва гравці по черзі виконують по одній дії, вибираючи з доступних кубиків і потім прибираючи їх.

Якщо гравець має менше невикористаних кубиків дій, ніж його суперник (завичай гравець за Вільні Народи матиме менше кубиків дій, ніж гравець за Тінь), він може натомість спасувати, а не виконувати дію, дозволяючи суперникові виконати ще одну дію.

Якщо доступні дії у гравця вичерпуються раніше, ніж у його суперника, то суперник виконує решту своїх дій одна за одною.

Щоразу, коли гравець за Вільні Народи використовує кубик дій для переміщення Братства, він кладе цей кубик у комірку гонитви після завершення дій. Решту використаних кубиків відкладають убік до наступного ходу.

Використання кожного окремого кубика дій докладно описане в *Довідковій таблиці кубиків дій*.

ФАЗА 6. ПЕРЕВІРКА УМОВ ПЕРЕМОГИ

У цій фазі гравці перевіряють, чи вдалося комусь із них виконати умови воєнної перемоги. Якщо ні, починається новий хід.

Увага! Якщо в будь-який момент гри справджується умова перемоги за Перснем, гра негайно закінчується, не чекаючи настання фази перевірки умов перемоги.

ПЕРЕБІГ БИТВИ

Битва складається з серії **бойових раундів**. Під час кожного раунду обидва гравці виконують такі кроки:

1. Зіграти **бойову карту** (необов'язково);
2. Виконати **бойовий кидок**;
3. Виконати **перекид за лідерство**;
4. Прибрати з поля **втрати**;
5. **Припинити атаку** або **відступити**.

Гравці одночасно виконують кожен з цих кроків (разом виконують перший крок, разом виконують другий крок тощо).

АКТИВАЦІЯ ВІЛЬНИХ НАРОДІВ

Жетон політики Вільного Народу можна перевернути «активною» (блакитною) стороною догори, коли відбувається будь-яка з цих подій:

- У регіон цього народу входить вороже військо.
- Військо, до складу якого входять загони цього народу, зазнає атаки.
- У місті чи фортеці цього народу оголошується Братство Персня.
- Супутник (здатний активувати цей народ) завершує своє переміщення або входить у гру в одному з міст чи фортець цього народу.

ПРОСУВАННЯ ЖЕТОНІВ ТРЕКОМ ПОЛІТИКИ

Щоб просунути жетон політики будь-якого народу (перемістивши його на поділку вниз до поділки «у війні») треком політики, гравець може використати Дипломатичну дію результату «мобілізація» кубика дій або зіграти певні карти подій.

Крім того, жетон політики народу автоматично просувається на одну поділку, якщо відбувається будь-яка з цих подій:

- Щоразу, коли військо, що містить загони цього народу, зазнає нападу (кожну битву вважають однією атакою незалежно від кількості раундів). Також пам'ятайте, що коли військо народу зазнає нападу, цей народ стає активним.
- Щоразу, коли суперник захоплює поселення народу (селище, місто чи фортецю).