

ВІЙНА ПЕРСНЯ™

На основі трилогії Дж. Р. Р. Толкіна «Володар Пернів»™

Друге видання




АВТОРИ:
РОБЕРТО ДІ МЕЛЬЙО,
МАРКО МАДЖІ ТА
ФРАНЧЕСКО НЕПІТЕЛЛО



WHITE
GAMES





Але всюди, куди Фродо кидав погляд,
він помічав ознаки війни. Імлисті
гори кишіли, як мурашник: орки
вигулькували то тут, то там
із тисячі нір. Попід склепіннями
Морок-лісу точилася смертельна
боротьба між ельфами,
людьми та лютими звірами.
Земля беорнінгів горіла; хмара
заволокла Морію; диміли кордони
Лорієну. Травами Рогану мчали
вершники; з Ісенгарда налітали
вовки. З гаваней Гараду в море
виходили військові кораблі;
зі Сходу тягнувся нескінченний
караван людей: воїни з мечами, зі
списами та луками верхи на конях,
колісниці їхніх ватажків і вантажні
підводи. Жодна сила Темного володаря
не була бездіальною.

Дж. Р. Р. Толкін,
«Братство Персня».
Книга друга.
Розділ X*

* тут і далі всі цитати, назви місць і персонажів узяті з українського видання «Володаря Пернів» від видавництва «Астролябія» у перекладі Катерини Оніщук.

РОЗДІЛ I. ВСТУП

Раді представити вам стратегічну настільну гру «Війна Персня» для 2–4 гравців, створену на основі трилогії «Володар Перснів» Дж. Р. Р. Толкіна.

Гравці беруть участь у боротьбі військ Вільних Народів і героїчного Братства Персня проти воїнства Тіні й могутніх посіпак Темного Володаря.

У грі вдвох один гравець очолить Вільні Народи, а другий – війська Тіні. У грі втрьох чи вчотирьох гравці розділяться на дві команди, кожна з яких контролюватиме одну зі сторін.

У кожній партії «Війни Персня» гравець за Тінь намагатиметься використати перевагу своїх численних військ і завоювати Середзем'я.

Під його командуванням зберуться легіони орків і тролів Саурона, сили чарівника Сарумана, війська південців і східнян, щоб накрити Захід темрявою.

Гравець за Вільні Народи протиставить цьому натиску союз ельфів, гномів, вершників Рогану, людей Гондору й північан – крихкий союз, який намагається захистити останні вільні королівства Середзем'я і виграти дорогоцінний час для успішного завершення походу Персненосців.

Поки війська стикаються в битвах, дев'ятеро супутників Братства Персня подорожують до самого серця володін Темного Володаря, Судної Гори, щоб знищити Єдиний Перстень у полум'ї Вогняної Гори.

Гравець за Вільні Народи контролює Братство Персня – його найкращий шанс на перемогу, адже після знищення Персня всі військові сили Тіні разом з їхнім володарем будуть переможені. Однак що більше Темрява опускається на Середзем'я, то небезпечнішою стає виправа Персненосців...

Зрештою, переможе лише одна сторона.

Тінь візьме гору тоді, коли захопить достатньо міст і фортець Вільних Народів або коли Персненосці зазнають невдачі й піддадуться згубному впливу Персня.

Якщо Братству вдасться знищити Перстень до того, як це станеться, або війська Вільних Народів зуміють переломити хід подій і підкорити ворожі фортеці, то падіння Темного Володаря неминуче...

КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ

«Війна Персня» – це гра для 2–4 гравців. Сили, залучені в конфлікт, розділені на дві ворожі сторони: Вільні Народи й Тінь. У грі втрьох один гравець керує Вільними народами, а інші двоє керують Тінню, розділяючи між собою завдання. У грі вчотирьох учасники формують дві команди, що виступатимуть одна проти одної.

Зауважте, що ці правила стосуються лише гри вдвох. Правила для 3 і 4 гравців викладені в розділі XI (див. с. 45).

ПРО ДРУГЕ ВИДАННЯ

Це видання відрізняється від попереднього кількома невеличкими, але доволі важливими відмінностями. Ми коротко виклали їх тут для тих гравців, які вже знайомі з першим виданням:

- **Уміння персонажів.** Гандальф Сірий, Голум, Меріадок Брендібак, Перегрін Тук і Король-Відьмак тепер володіють оновленими спеціальними вміннями (див. карти персонажів). Радимо звернути особливу увагу на зміну ефектів карт Гандальфа Сірого (уміння провідника) і Короля-Відьмака (уміння чорно-книжника).
- **Карты подій.** Багато карт подій були змінені, щоб підвищити їхню ефективність чи спростити використання. Змінилися ефекти карт «Енти прокидаються», «Стежки дикунів» і «Остання битва».
- **Приготування військ.** Змінилося початкове розставлення гномів (див. с. 16).
- **Кубики дій.** Якщо гравець за Вільні Народи в попередній хід розмістив принаймні 1 кубик дій у комірку гонитви, гравець за Тінь повинен призначити щонайменше 1 кубик дій на гонитву (див. с. 18–19).
- **Використання бойових карт.** Бойові карти тепер вибирають і грають в іншій послідовності (див. с. 29).
- **Гонитва.** Для спрощення застосування карт дій та особливих умінь ми ввели нову послідовність процесу гонитви (див. с. 41–42).
- **Входження в Мордор.** Щоб увійти в Мордор, Персненосцям тепер достатньо перебувати в Мінас-Моргулі чи Моранноні без обов'язкового оголошення Братства. Унаслідок цього Братство може увійти в Мордор, навіть якщо воно не приховане (див. с. 43).



РОЗДІЛ II. ВМІСТ ГРИ

СПИСОК КОМПОНЕНТІВ

Усередині коробки з грою «Війна Персня» ви знайдете різноманіття компонентів, перерахованих нижче.

- Ця книжка правил.
- 2 пам'ятки гравця.
- 1 ігрове поле, що складається з двох розкладних частин.
- 6 кубиків дій Вільних Народів.
- 10 кубиків дій Тіні.
- 5 бойових кубиків.
- 10 карт супутників (персонажі Вільних Народів).
- 1 карта Голума.
- 3 карти посіпак (персонажі Тіні).
- 96 карт подій (розділених на 4 колоди по 24 карти).

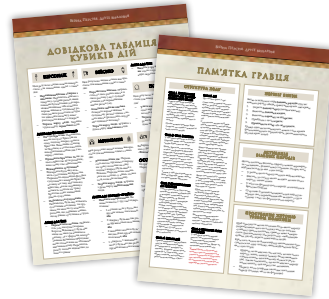
- 205 пластикових фігурок, що представляють війська й персонажів «Війни Персня»:
 - 90 червоних фігурок військових загонів Тіні;
 - 75 синіх фігурок військових загонів Вільних Народів;
 - 20 сірих фігурок лідерів Вільних Народів і 8 фігурок назг'улів;
 - 8 сріблястих фігурок Персненосців (Фродо й Сема) та їхніх супутників;
 - 3 сріблясті фігурки посіпак Тіні;
 - 1 срібляста фігурка Голума.

- 76 картонних жетонів:
 - 24 жетони гонитви (16 звичайних та 8 особливих жетонів гонитви);
 - 6 жетонів військ;
 - 3 жетони Ельфійських Перснів;
 - 1 жетон споганення;
 - 7 жетонів супутників;
 - 1 жетон Арагорна, спадкоємця Ісільдура;
 - 1 жетон Гандальфа Білого;
 - 1 жетон поступу Братства;
 - 8 жетонів політики Народів;
 - 20 жетонів контролю поселень;
 - 2 жетони переможних очок;
 - 2 жетони головного гравця (використовуються у грі втрьох чи вчотирьох).

ОГЛЯД КОМПОНЕНТІВ



Ця книжка правил



2 пам'ятки гравця



1 ігрове поле, що складається з двох частин



76 картонних жетонів



205 пластикових фігурок, що представляють війська й персонажів «Війни Персія»

6 кубиків дій
Вільних Народів

10 кубиків дій Тіні



5 бойових кубиків

10 карт супутників
(персонажі Вільних
Народів)

1 карта Голума

3 карти посіпак
(персонажі Тіні)96 карт подій
(розділені на 4 колоди
по 24 карти)

ОГЛЯД ЖЕТОНІВ

ЖЕТОНИ ГОНИТВИ (24)



Звичайний



Особливий (Братство)



Особливий (Тінь)



Зворот

ЖЕТОНИ ВІЙСЬК (6)



Вільні Народи (лице)



Вільні Народи (зворот)



Тінь (лице)



Тінь (зворот)

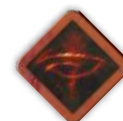
ЖЕТОНИ ЕЛЬФІЙСЬКИХ ПЕРСНЯВ (3)



Лице



Зворот



Лице/Зворот

ЖЕТОН СПОГАНЕННЯ (1)

ЖЕТОНИ СУПУТНИКІВ І ПЕРСОНАЖІВ (9)



Лице



Зворот



Лице



Зворот

ЖЕТОН ПОСТУПУ БРАТСТВА (1)

ЖЕТОНИ ПОЛІТИКИ НАРОДІВ (8)



Вільні Народи (лице)



Вільні Народи (зворот)



Тінь (лице)



Тінь (зворот)

ЖЕТОНИ КОНТРОЛЮ ПОСЕЛЕНЬ (20)



Вільні Народи



Тінь

ЖЕТОНИ ПЕРЕМОЖНИХ ОЧОК (2)



Вільні Народи



Тінь

ЖЕТОНИ ГОЛОВНИХ ГРАВЦІВ (2)



Вільні Народи



Тінь

ПЛАСТИКОВІ ФІГУРКИ

ПОСПАКИ



Саруман



Король-Відьмак



Речник Саурона



Назгûли

ПРИМАРИ
ПЕРСНЯ (8)

ІСЕНГАРД (18)



Звичайні (12)



Елітні (6)



Звичайні (36)

САУРОН (42)



Елітні (6)

ПІВДЕНЦІ ТА СХІДНЯНИ (30)



Звичайні (24)



Елітні (6)

БРАТСТВО ПЕРСНЯ

СУПУТНИКИ



Персненосці



Голум



Боромир



Гандальф



Гімлі



Леголас

СУПУТНИКИ

ГНОМИ (14)



Меріадок



Перегрін



Бурлака/Арагорн



Звичайні (5)



Елітні (5)



Лідери (4)

ЕЛЬФИ (19)

ҐОНДОР (24)



Звичайні (5)



Елітні (10)



Лідери (4)



Звичайні (15)



Елітні (5)



Лідери (4)

ПІВНІЧАНИ (19)

РОґАН (19)



Звичайні (10)



Елітні (5)



Лідери (4)



Звичайні (10)



Елітні (5)



Лідери (4)

КОМПОНЕНТИ ГРИ

ПЛАСТИКОВІ ФІГУРКИ

Війська, учасники битв у Середзем'ї, а також герої та монстри, які їх очолюють, представлені в грі пластиковими фігурками.

ВІЙСЬКА

Основні частини військових сил народів представлені **військовими загонами**.

Військові загани поділяють на **звичайні** та **елітні**. Звичайний загін – це бойова одиниця, що складається з простих воїнів. До складу елітного загону входять обрані бійці або могутні монстри.

Один військовий загін містить різну кількість воїнів – від кількох досвідчених бійців до тисяч орків. З погляду гри всі загани одного виду (звичайні або елітні) володіють однаковими бойовими можливостями, незважаючи на те, до якого народу вони належать.

Усі військові загани, що перебувають у тому самому регіоні й контролюються одним гравцем, вважають однією групою, яку називають **військом**.

Військо може складатися щонайбільше з **десяти загонів** або з **п'яти загонів**, якщо воно перебуває в обложеної фортеці.

ЛІДЕРИ ВІЛЬНИХ НАРОДІВ

Полководці й вожді, що очолюють війська Вільних Народів, представлені фігурками **лідерів**.

Лідери не можуть переміщуватися самостійно й завжди повинні бути у складі дружнього війська. Якщо в будь-який момент гри лідер опиняється на мапі без війська, його негайно прибирають.

Наявність лідера у війську надає перевагу в бою і під час переміщення. Кількість лідерів у одному війську необмежена. Лідери Вільних Народів можуть очолювати війська, що складаються з загонів будь-яких Вільних Народів, незалежно від власної приналежності до певного народу.

Лідера не вважають військовим загonom, не прибирають у межах бойових втрат, а його присутність не збільшує бойову силу війська (див. с. 28).

НАЗГУЛИ

Назгули, називані інколи *Примарами Персня*, діють як лідери військ Тіні. Кожного назгула представляє окрема фігурка Примари верхи на крилатій звірюці.

До назгулів застосовують ті самі правила, що й до лідерів Вільних Народів, але з такими винятками:

- Назгули не зобов'язані бути частиною дружнього війська й можуть пересуватися самостійно, одним рухом переміщуючись (перелітаючи) в будь-який регіон ігрового поля (навіть туди, де є загани Вільних Народів).

Виняток. Назгула, що переміщується без війська, не можна розміщувати в контрольованій суперником фортеці.

- На назгулів не впливає наявність ворожого війська в одному регіоні з ними.

ПЕРСОНАЖІ

Головні герої саги та їхні непримиренні противники представлені фігурками **персонажів**.

Персонажі – це герої, чий вмінь перевершують уміння звичайних лідерів. Персонажів Вільних Народів називають **супутниками**, а персонажів Тіні – **посіпаками**.

Кожен персонаж представлений своєю фігуркою і картою персонажа, що докладно описує його особливі вмінь. Перед початком гри радимо вам ретельно ознайомитися з усіма картами персонажів.

Протягом гри персонажі діють майже так само, як лідери, але вони можуть без обмежень самостійно переміщуватися ігровим полем, ігноруючи наявність ворожих військ.

Супутники. Леголас, Гімлі, Боромир, Арагорн (як Бурлака), Меріадок, Перегрін і Гандальф Сірий починають гру як супутники Фродо й Сема (**Персненосці**) та члени Братства Персня. Упродовж гри вони можуть покинути Братство, щоб підняти Вільні Народи на війну й виступити в ролі лідерів їхніх військ.

За певних умов (описаних на їхніх картах персонажів) Бурлаку й Гандальфа Сірого можна замінити їхніми могутнішими втіленнями: **Арагорном, спадкоємцем Ісільдура, і Гандальфом Білим**.



**Тетон Арагорна,
спадкоємця Ісільдура**



**Тетон Гандальфа
Білого**

Коли це стається, треба покласти відповідний жетон під пластикову фігурку персонажа, щоб пам'ятати про його новий статус.

Посіпаки. Наймогутніші слуги Темного Володаря – Саруман, Король-Відьмак і Речник Саурона – не вступають у гру на самому початку. Вони з'являються тоді, коли виконуються умови, указані на їхніх картах персонажів.

Голум. Це дуже незвичайний персонаж. Уважається, що Голум завжди йде за Братством Персня і стає провідником Братства, якщо Персненосці залишаються одні. Коли це стається, ви можете розмістити фігурку Голума біля фігурки Персненосців, щоб пам'ятати про його присутність. Ефекти дій Голума представлені в грі його картою персонажа й деякими картами подій.

















ІГРОВЕ ПОЛЕ

Ігрове поле зображає західне Середзем'я наприкінці Третьої Епохи. Крім мапи (ігрової зони), на полі також є кілька комірок і треків, призначених для того, щоб гравці відстежували перебіг різних ігрових процесів.

На схемі ігрового поля (див. с. 12–13) позначені різні його частини та вказані місця, де під час приготування до гри треба розмістити певні компоненти.

НАРОДИ



		Гноми (коричневий)			Роган (темно-зелений)
		Ельфи (світло-зелений)			Ісенгард (жовтий)
		Гондор (темно-синій)			Саурон (червоний)
		Північани (блакитний)			Південці та східняни (помаранчевий)

ПОЗНАЧЕННЯ НА МАПІ



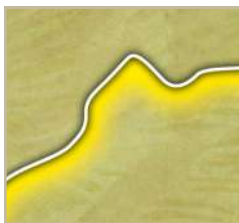
Біла лінія позначає звичайний кордон між двома регіонами.



Річка, обведена білими лініями, також використовується для позначення звичайного кордону між двома регіонами.



Товста чорна лінія позначає гірський кордон, який ніколи не можна перетнути.



Кольорова лінія, що йде вздовж кордону, показує кордони земель народу.



Коли два народи сусідують один з одним, то обабіч білої лінії кордону також проведені лінії кольорів їхніх земель.



Ділянки морів не вважають регіонами, їх ніколи не можна перетинати. Регіони, що межують з великою ділянкою моря в лівій частині ігрового поля, називають **прибережними регіонами**.



Великі літери в назві регіону показують, що в цьому регіоні є місто чи фортеця.

РЕГІОНИ

Основна частина ігрового поля зображає західне Середзем'я наприкінці Третьої Епохи. Мапа розділена на території, які називають **регіонами**. Кожен регіон має назву, яка зазвичай стосується певного місця або цілої географічної зони (наприклад, Мінас-Тіріт або Кардолан). Регіони використовують для впорядкування переміщень, бою і розміщення всіх фігурок.

Регіони зазвичай розділені білою лінією або річкою, обведеною білими лініями.

Товстий чорний кордон позначає непрохідну місцевість, яку неможливо перетнути (зазвичай це високий гірський хребет). Якщо кордон між двома регіонами повністю позначений такою лінією, то ці регіони ніколи не вважають сусідніми для визначення будь-яких умов.

Деякі ділянки поля повністю сині й обведені чорною або білою лініями – це моря та озера. Ці ділянки не вважають регіонами, тому їх ніколи не можна перетнути чи переміститися на них.

ВІЛЬНІ РЕГІОНИ

У правилах і на картах подій часто вказуються **вільні регіони**. Для гравця регіон вільний тоді, коли в ньому немає ворожого війська і/або контрольованого ворогом поселення. Регіон, у якому розташована фортеця ворога, також вважають вільним для гравця, що своїм військом бере в облогу цю фортецю.

НАРОДИ

Кілька регіонів, окреслених кордонами відповідного кольору, утворюють **народ** (див. схему на с. 9). Деякі народи представлені окремими групами регіонів, розділених і відокремлених один від одного.

УКРІПЛЕННЯ І ПОСЕЛЕННЯ

Регіон може бути порожній або містити **укріплення** чи один з трьох типів **поселень** (селище, місто або фортеця).

УКРІПЛЕННЯ

Укріплення в регіоні забезпечує гравцеві добрі умови для захисту – це можуть бути руїни, форт або брід. На мапі є два укріплення: в регіонах Остіліат та Ісенські Броди.



Укріплення

ПОСЕЛЕННЯ

Поселення – це місця, життєво важливі для економіки й оборони народу. Контроль регіону з поселенням дає гравцеві низку переваг.

Селища – населені пункти, де можна наймати військові підрозділи певного народу. Селища позначені на полі символом відповідного народу.



**Селище
Вільних Народів**



**Селище
Тіні**

Міста – великі населені центри, які можуть використовуватися для наймання військових підрозділів. Вони також дають бойову перевагу військам, які обороняються.



Місто Вільних Народів



Місто Тіні

Фортеці – це фортифікаційні споруди, оселі ельфів і найбільші столиці Середзем'я. У фортецях можна наймати військові підрозділи, а захисники фортець отримують значну перевагу в битві.

Увага! Кожній фортеці на полі відповідає комірка фортеці з таким самим малюнком (для всіх фортець Тіні використовується однаковий малюнок).



**Фортеця
Вільних Народів**



**Фортеця
Тіні**

Міста й фортеці Середзем'я дадуть переможні очки гравцеві, що захопить їх у ворога (див. с. 32).

Колір рамки міст і фортець показує, хто з гравців початково контролює ці поселення (червоний – Тінь, синій – Вільні Народи). Значок у верхньому куті показує, якому народові належить певне місто чи фортеця.

Символ **f** на зображенні міста нагадує про те, що контроль над цим регіоном дає суперникові 1 переможне очко.

Символ **ff** на зображенні фортеці нагадує про те, що контроль над цією фортецею дає суперникові 2 переможні очки.

НЕЗАХОПЛЕНІ

Карти подій можуть указувати на **незахоплене** поселення. Поселення вважають незахопленим, якщо його контролює той самий гравець, що й на початку гри. Поселення, захоплене суперником, а потім відвойоване його початковим власником, знову вважають «незахопленим». Обложеною фортецю вважають незахопленою, якщо обложено військо належить початковому власникові.

ТРЕКИ Й КОМІРКИ

Крім регіонів Середзем'я, на ігровому полі також є різні комірки й треки, призначені для стеження за певними ігровими процесами. До них відносять:

- **Трек Братства.** Використовується для стеження за поступом Братства та споганенням Персненосців.
- **Комірка гонитви за Перснем** (також називана коміркою гонитви). Використовується для розміщення кубиків, які гравець за Тінь призначає для гонитви за Братством і для стеження за кількістю переміщень, яку Братство виконує за хід.
- **Трек політики.** Використовується для стеження за тим, які народи Середзем'я перебувають «у війні».
- **Комірка провідника Братства.** Місце для розміщення карти персонажа, що веде Братство.
- **Комірка Братства Персня** (також називана коміркою Братства). Використовується для розміщення фігурок і жетонів супутників, що входять у Братство.
- **Комірки Ельфійських Перснів.** Використовуються для розміщення жетонів Ельфійських Перснів.
- **Комірки колод подій.** Тут розміщують чотири колоди карт подій.
- **Комірки фортець.** Використовуються для розміщення загонів, що беруть участь у штурмі.
- **Комірки військ.** Використовуються для розміщення фігурок, яким забракло місця на полі.
- **Трек переможних очок.** Використовується для підрахунку переможних очок кожного гравця, які той здобуває за захоплення.
- **Трек Мордору,** зображений на мапі в регіоні **Горгорот.** Використовується для стеження за поступом Братства під час подорожі Мордором.

ІГРОВЕ ПОЛЕ

- 1**
Комірка для карт героїських подій Вільних Народів
- 2**
Комірка для карт стратегічних подій Вільних Народів
- 3**
Комірка Ельфійських Перснів (контролюється гравцем за Вільні Народи)
- 4**
Комірки військ
- 5 5**
Комірки фортець
- 6**
Комірка гонитви
- 7**
Трек переможних очок
- 8**
Комірка Ельфійських Перснів (контролюється гравцем за Тінь)





9

Трек Братства

10

Комірка Братства

11

Комірка провідника Братства

12

Трек політики

13

Трек Мордору

14

Комірка для карт героїських подій Тіні

15

Комірка для карт стратегічних подій Тіні

РОЗДІЛ ІІІ. ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Перед початком гри ви повинні вирішити, хто гратиме за Вільні Народи, а хто за Тінь.

Потім приготуйтеся до гри, виконавши такі кроки.

КРОК 1

Покладіть ігрове поле на рівну, відносно велику поверхню, щоб обабіч поля ще мати місця для скинутих карт, вилючених фігурок, а також для кидків кубиків.

КРОК 2

Розмістіть фігурку Персненосців у Рівендолі, звідки вони починають свій шлях.

КРОК 3

Покладіть жетон поступу Братства на поділку «0» треку Братства, «прихованою» стороною догори. Туди ж покладіть і жетон споганення.

КРОК 4

Покладіть усі карти супутників у комірку провідника Братства, а зверху покладіть карту **Гандальфа Сірого**, адже на початку гри провідником виступає він. Відкладіть убік карти **Арагорна**, **спадкоємця Ісільдура**, **Гандальфа Білого** та **Голума**, бо вони з'являться у грі пізніше.

КРОК 5

Розмістіть у комірці Братства Персня всі фігурки й жетони супутників. Відкладіть убік фігурку **Голума**, вона знадобиться пізніше.

КРОК 6

Покладіть три жетони Ельфійських Перснів у комірку Ельфійських Перснів Вільних Народів стороною з Перснем догори.

КРОК 7

Відкладіть убік усі карти й фігурки посіпак Тіні (Короля-Відьмака, Сарумана й Речника Саурана), вони знадобляться пізніше.

КРОК 8

Розділіть карти подій Вільних Народів і Тіні на **геройські** та **стратегічні** колоди відповідно до їхніх зворотів. Перетасуйте колоди окремо й покладіть їх на відповідні ділянки ігрового поля.

КРОК 9

Покладіть звичайні жетони гонитви (бежеві) в будь-який непрозорий контейнер (або мішечок) – це **запас гонитви**. Відкладіть убік особливі жетони гонитви (сині й червоні), вони знадобляться пізніше.

КРОК 10

Дайте сім червоних кубиків дій гравцеві за Тінь і чотири сині кубики дій гравцеві за Вільні Народи. Решту кубиків дій відкладіть убік, вони знадобляться пізніше. Відкладіть убік 5 бойових кубиків.

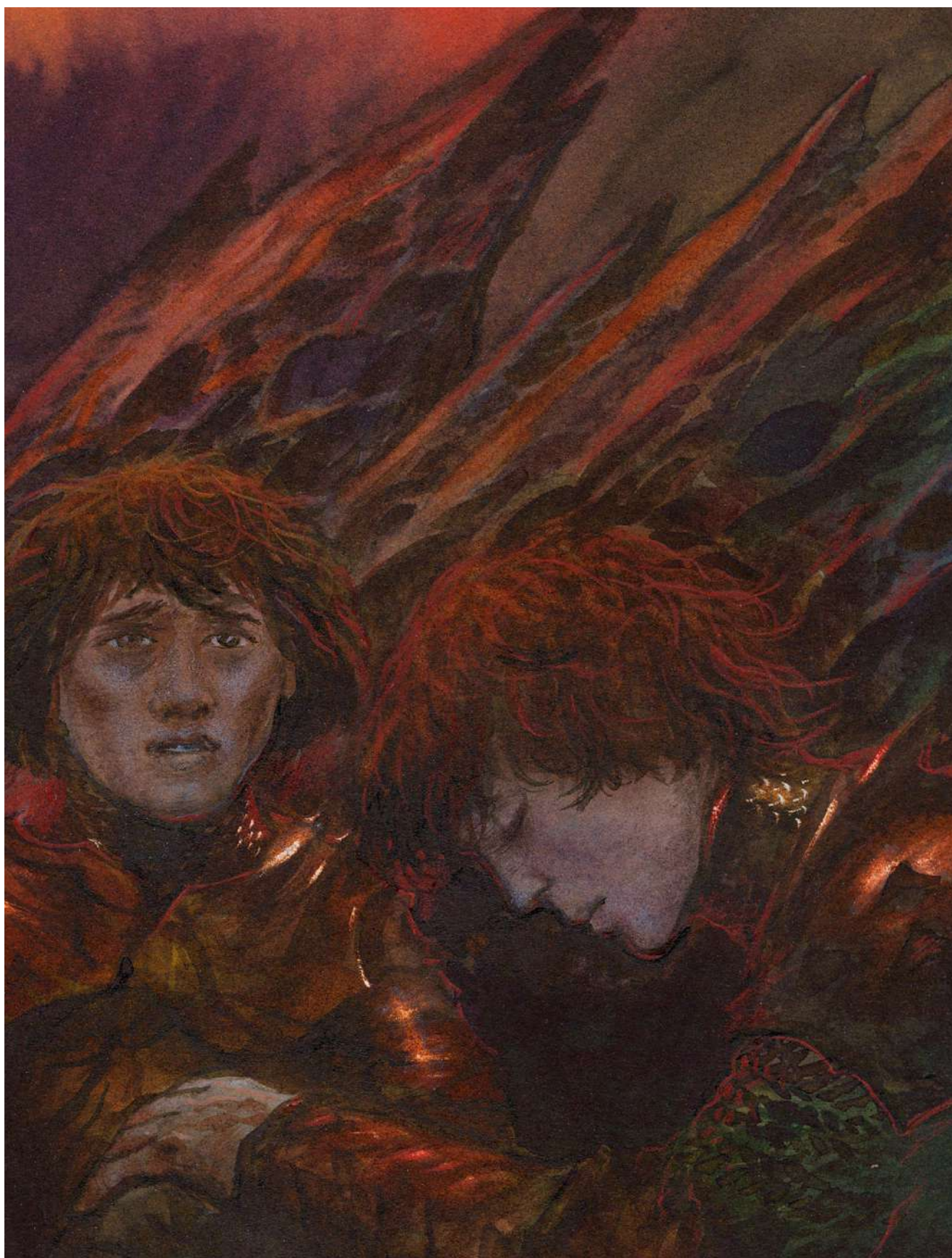
КРОК 11

Покладіть жетони політики кожного Вільного Народу на відповідні початкові поділки треку політики. Жетони політики всіх Вільних Народів, **крім ельфів**, викладають «пасивною» стороною догори. Жетони політики ельфів і всіх народів Тіні викладають «активною» стороною догори. Відповідно до символів на треку покладіть жетони політики Рогану, північан, ельфів і гномів на першу (верхню) поділку, жетони політики Гондору, південців і східнян – на другу, а жетони політики Саурана й Ісенгарда на третю поділку зверху – безпосередньо над поділкою «у війні».

КРОК 12

Посортуйте всі фігурки за кольором і типом. Дотримуючись указівок з розділу «*Приготування військ*» на с. 16–17, розмістіть на полі початкові війська й лідерів кожного народу. Відкладіть убік решту фігурок, щоб використовувати їх як підкріплення. Однак пильнуйте за тим, щоб не змішувати їх із фігурками, які вилучають упродовж гри. Відкладіть убік жетони військ, вони можуть знадобитися пізніше.

Решту компонентів залиште у коробці, ви використаєте їх пізніше.



ПРИГОТУВАННЯ ВІЙСЬК

ГНОМИ

1 **Еребор:**
1 звичайний, 2 елітні,
1 лідер.

2 **Еред-Луїн:**
1 звичайний.

3 **Залізний Кряж:**
1 звичайний.

Підкріплення:
2 звичайні, 3 елітні, 3 лідери.

ЕЛЬФИ

4 **Сірі Гавані:**
1 звичайний, 1 елітний,
1 лідер.

5 **Рівенділ:**
2 елітні, 1 лідер.

6 **Лісове Королівство:**
1 звичайний, 1 елітний,
1 лідер.

7 **Лоріен:**
1 звичайний, 2 елітні,
1 лідер.

Підкріплення:
2 звичайні, 4 елітні.

ГОНДОР

8 **Мінас-Тіріт:**
3 звичайні, 1 елітний,
1 лідер.

9 **Дол-Амрот:**
3 звичайні.

10 **Остігат:**
2 звичайні.

11 **Пеларгір:**
1 звичайний.

Підкріплення:
6 звичайних, 4 елітні, 3 лідери.

ПІВНІЧАНИ

12 **Брі:**
1 звичайний.

13 **Візкамінь:**
1 звичайний.

14 **Діл:**
1 звичайний, 1 лідер.

15 **Північні Схили:**
1 елітний.

16 **Шир:**
1 звичайний.

Підкріплення:
6 звичайних, 4 елітні, 3 лідери.

РОГАН

17 **Едорас:**
1 звичайний, 1 елітний.

18 **Ісенські Броди:**
2 звичайні, 1 лідер.

19 **Гельмів Яр:**
1 звичайний.

Підкріплення:
6 звичайних, 4 елітні, 3 лідери.

ВІЙНА ПЕРСНЯ™
На основі трилогії Дж. Р. Р. Токвіна «Володар Перснів»
Друге видання

↑ Північні сили 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



ІСЕНГАРД

Ортанк: 1

4 звичайні, 1 елітний.

Північні Смурні Землі: 2

1 звичайний.

Південні Смурні Землі: 3

1 звичайний.

Підкріплення:

6 звичайних, 5 елітних.

САУРОН

Барад-дур: 4

4 звичайні, 1 елітний,

1 назг'ул.

Дол-Гульдур: 5

5 звичайних, 1 елітний,

1 назг'ул.

Горгорот: 6

3 звичайні.

Мінас-Моргул: 7

5 звичайних, 1 назг'ул.

Морія: 8

2 звичайні.

Гора Гундабад: 9

2 звичайні.

Нурн: 10

2 звичайні.

Мораннон: 11

5 звичайних, 1 назг'ул.

Підкріплення:

8 звичайних, 4 елітні,

4 назг'ули.

ПІВДЕНЦІ ТА СХІДНЯНИ

Далекий Гарад: 12

3 звичайні, 1 елітний.

Близький Гарад: 13

3 звичайні, 1 елітний.

Північний Рун: 14

2 звичайні.

Південний Рун: 15

3 звичайні, 1 елітний.

Умбар: 16

3 звичайні.

Підкріплення:
10 звичайних, 3 елітні.

РОЗДІЛ IV. СТРУКТУРА ХОДУ

Гра «Війна Персня» складається з серії **ходів**, поки один з гравців не переможе. Кожен хід складається з шести **фаз**.

ОПИС ХОДУ

Фази 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 кидають у наступній фазі кидка дій.*

ФАЗА 4. КИДОК ДІЙ

Гравці кидають свої кубики дій (за винятком кубиків, розміщених у комірці 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 застосовуватимуть результати кидків кубиків дій, щоб переміщувати 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. Також дивіться розділ «Використання кубиків дій», с. 19.

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

Використання кожного окремого кубика дій докладно описане далі.

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 завдяки Персню (див. с. 44), гра негайно закінчується, не чекаючи настання фази перевірки умов перемоги.

КУБИКИ ДІЙ

Кубики дій відіграють основну роль у грі, адже вони визначають можливості, доступні гравцям щоходу.

На гранях цих кубиків є особливі символи, кожен з яких позначає різні групи дій, що їх гравці можуть вибирати. Різні числа й типи символів, зображених на кубиках дій Вільних Народів і Тіні, представляють різні способи ведення війни двома сторонами у грі «Війна Персня».

Таблиця символів кубиків дій на наступній сторінці містить тлумачення всіх символів.

Увага! Кубики дій Вільних Народів мають дві грані з дією «персонаж» і на цих кубиках дія «військо» з'являється на грані лише разом з дією «мобілізація».

ЗАПАС КУБИКІВ ДІЙ

Загальну кількість кубиків дій, кинутих гравцем за хід, називають його **запасом кубиків**.

Гравець за Тінь починає гру з сімома кубиками у своєму запасі. Протягом гри він може отримати додаткові кубики, але не може мати їх більше ніж 10. Ці додаткові кубики дій стають доступними, коли гравець за Тінь вводить у гру своїх посіпак (один кубик за **Сарумана**, один за **Короля-Відьмака**, один за **Речника Саурона**).

СИМВОЛИ КУБИКІВ ДІЙ

ВІЛЬНІ НАРОДИ



Дія
«персонаж»*



Дія
«військо»*



Дія
«мобілізація»



Дія
«подія»



Дія «військо/
мобілізація»



Воля Заходу

Особлива дія

ТІНЬ



Дія
«персонаж»



Дія
«військо»



Дія
«мобілізація»



Дія
«подія»



Дія «військо/
мобілізація»



Око

Особлива дія

* Примітка. На двох гранях кубиків дій Вільних Народів зображений символ дії «персонаж». На цих кубиках дія «військо» з'являється на грані лише разом з дією «мобілізація».

Гравець за Вільні Народи починає гру з чотирма кубиками у своєму запасі. Як і гравець за Тінь, він також може отримати додаткові кубики протягом гри. Гравець за Вільні Народи додає один кубик до свого запасу, коли в гру вступає **Арагорн, спадкоємець Ісільдура**, і ще один кубик, коли з'являється **Гандальф Білий**.

Обидва гравці втрачають додатковий кубик, якщо відповідного персонажа вилучають із гри.

Коли гравець отримує або втрачає кубик дій, то отримання або втрата набувають чинності наступного ходу: кубик додають або прибирають із запасу кубиків під час фази «Повернення кубиків дій та отримання карт подій» наступного ходу.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГОНИТВИ Й КИДОК ДІЙ

У фазі «Приготування до гонитви» гравець за Тінь кладе в комірку гонитви стільки кубиків дій, скільки хоче призначити на гонитву за Перснем.

Якщо наприкінці попереднього ходу в комірці гонитви був щонайменше один кубик дій Вільних Народів, то гравець за Тінь повинен покласти принаймні 1 кубик у комірку гонитви.

Найбільша кількість кубиків, яку він може покласти в комірку гонитви, дорівнює поточній кількості супутників у Братстві (зауважте, що Персненосців не вважають супутниками, їх не враховують під час визначення найбільшої кількості кубиків).

Однак гравець за Тінь завжди може покласти **принаймні один кубик** у комірку гонитви, навіть якщо всі супутники покинули Братство.

Покладені в комірку гонитви кубики не кидають, але гравець за Тінь кидає решту кубиків зі свого запасу. Усі кубики, на яких випав символ «Око», він негайно переміщує в комірку гонитви.

Гравець за Вільні Народи просто кидає всі кубики дій зі свого запасу.

ВИКОРИСТАННЯ КУБИКІВ ДІЙ

Починаючи з гравця за Вільні Народи, гравці по черзі вибирають по одному кубикую дій і відразу виконують дію, що випала на ньому.

На кожній грані кубика є характерні символи, що відповідають різним ігровим діям. Кожна дія докладно описана далі й наведена в *Довідковій таблиці кубиків дій* (див. с. 20; таблиця також є в *Пам'ятці гравця*).

Коли дія завершена, відповідний кубик вважають «використаним» і відкладають убік до початку наступного ходу.

Єдиний виняток з цього правила: щоразу, коли гравець за Вільні народи використовує кубик дій для *переміщення Братства*, він кладе цей кубик у **комірку гонитви** після завершення дії, а не відкладає його вбік (зауважте, що гравець за Вільні Народи отримує назад цей кубик під час фази «Повернення кубиків дій та отримання карт подій» наступного ходу).

Якщо гравець має менше невикористаних кубиків дій, ніж його суперник (зазвичай 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.

Гравець також може не використовувати кубик для виконання дії, а *пропустити* дію і скинути один зі своїх кубиків дій, не застосовуючи його ефекту.

ДОВІДКОВА ТАБЛИЦЯ КУБИКІВ ДІЙ

У цьому розділі наведений короткий опис дій, які кожен гравець може виконати за допомогою кубиків дій.



ПЕРСОНАЖ



Цей результат кидка можна використовувати 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 героїської 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 в комірку гонитви.
- **Приховати Братство.** Якщо до цього Братство було розкрито, 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 на мапі. Кожного з супутників (або кожен групу) можна перемістити щонайбільше на ту кількість регіонів, яка дорівнює найвищому рівню супутника в групі.

ЛИШЕ ДЛЯ ТІНІ

- **Перемістити посіпак.** Перемістіть усіх назг'улів (зокрема Короля-Відьмака) в будь-яке місце на мапі (за винятком регіону, де є фортеця, контрольована Вільними Народами, якщо вона лише не в облозі військами Тіні). Перемістіть решту посіпак відповідно до їхнього рівня.



ВІЙСЬКО



Цей результат кидка можна використовувати 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 використовувати 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 одне з таких підкріплень:
 - 1 елітний загін у будь-яке дружнє вільне поселення;
 - 2 лідерів у будь-які два різні дружні вільні поселення;
 - 2 звичайні загоны в будь-які два різні дружні вільні поселення;
 - 1 лідера й 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 Ісільдур**, відповідно до правил на їхніх картах персонажів.

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

ЕЛЬФІЙСЬКІ ПЕРСНІ

На початку гри гравець за Вільні Народи отримує три жетони, що представляють Ельфійські Персні Влади. Він тримає всі жетони в комірці Ельфійських Перснів на ігровому полі стороною з Перснем догори, поки не вирішить їх використати.

Коли гравець за Вільні Народи використовує Ельфійський Перстень, він перевертає жетон стороною «Полум'яне око» і віддає його гравцеві за Тінь. Після того як гравець за Тінь використає цей жетон, він вилучає його з гри.

Отже, кожен жетон Ельфійського Персня/Ока може бути використаний його власником лише раз за гру:

коли гравець має можливість виконати дію у фазі дій, він може використати Ельфійський Перстень, щоб змінити результат кидка одного зі своїх невикористаних кубиків дій на будь-який інший результат.

Використавши Ельфійський Перстень для зміни результату кубика, гравець може вибрати один з кубиків і виконати його дію (не обов'язково той самий кубик, чий результат змінився за допомогою Ельфійського Персня). Якщо можливо, гравець також може пропустити дію або спасувати.

Використання Ельфійського Персня має такі обмеження:

- Той самий гравець протягом одного ходу може використати лише один Ельфійський Перстень.
- Гравець за Вільні Народи не може використати Ельфійський Перстень, щоб змінити результат кубика дій на «Волю Заходу».
- Гравець за Тінь може використати Ельфійський Перстень, щоб змінити результат кубика на «Око» (цей кубик треба негайно покласти в комірку гонитви). Це не вважають дією, тож після цього гравець може виконати звичайну дію. Однак гравець за Тінь не може використати Ельфійський Перстень, щоб змінити результат кидка, що вже показує «Око».

ЖЕТОНИ ЕЛЬФІЙСЬКИХ ПЕРСНІВ



Лице: контролюється гравцем за Вільні Народи

Зворот: контролюється гравцем за Тінь

РОЗДІЛ V. КАРТИ ПОДІЙ

Карти подій відтворюють багато зі щасливих (або сумних) епізодів з «Володаря Перснів», а також особливі предмети, несподівані випадки й альтернативні варіанти перебігу подій. Ба більше, кожна карта події має особливий бойовий ефект, який можна використати в битві. Коли карту події використовують заради її бойового ефекту, її називають **бойовою картою**.

КОЛОДИ ПОДІЙ

Кожен гравець отримує дві колоди карт подій: колоду **стратегічних подій** (позначена військовим прапором) та колоду **геройських подій** (позначена мечем).

Карти колоди стратегічних подій зазвичай дають гравцеві воєнні й політичні можливості. Карти колоди геройських подій переважно стосуються Братства чи дій супутників і посіпак на мапі.

ОТРИМАННЯ КАРТ ПОДІЙ

Під час першої фази кожного ходу гри (і під час першого ходу) обидва гравці повинні взяти по одній карті з кожної своєї колоди.

Крім того, гравці можуть брати карти з будь-якої своєї колоди, використовуючи результат кубика дій під час фази дій (див. с. 21).

У будь-який момент гри кожен гравець може мати на руці **щонайбільше шість карт**. Він повинен відразу скинути зайві карти, щойно обмеження буде перевищене. Карти скидають долілиць.

Якщо під час гри колода вичерпується, скинуті карти **не перетасовують** і не повертають у гру. Тепер гравець більше не може брати карти з цієї колоди (а отже, може брати тільки одну карту з іншої колоди під час фази «Повернення кубиків дій та отримання карт подій»).

РОЗІГРАШ КАРТ ПОДІЙ

Карти подій можна розіграти під час фази дій двома способами:

1. за допомогою результату «подія» з кубика дій (символ Палантира);
2. за допомогою результату кидка кубика дій, символ на якому збігається з символом у правому верхньому куті карти.

Приклад. Щоб гравець за Вільні Народи зміг зіграти карту стратегічної події «Стежки дикунів», він повинен або використати кубик дій з

символом Палантира (результат «подія»), або кубик дій з символом прапора (результат «військо»).

Більшість карт подій скидають відразу після застосування їхніх ефектів.

Ефекти карт подій описані в тексті на самих картах.

Часто для застосування ефекту карти треба повністю виконати певну вимогу; якщо вимога виконується лише частково, карту не можна зіграти.

Зазвичай карта дозволяє гравцеві виконати дію, що порушує основні правила. Це робиться навмисно, але будь-яке правило, що безпосередньо не змінюється текстом карти, діє як завжди.

Деякі винятки із загальних правил використовують таку термінологію:

- Якщо на карті написано: «Викладіть на стіл», це означає, що після розіграшу карту не скидають, а її ефекти тривають, доки не буде виконана певна умова чи вимога, після якої карту можна буде скинути. Якщо скидання карти вимагає використання кубика дій, то скидання карти вважають дією. Зауважте, що коли умова, потрібна для розіграшу такої карти, перестав виконуватися, карту негайно скидають.

Приклад. Карту «Божевілья Денетора» скидають, якщо Мінас-Тіріт більше не перебуває під облогою.

- Якщо текст карти вказує вам «найняти» загони або лідерів, то їх треба взяти з доступних вам підкріплень. Для ознайомлення з особливостями карт подій, що дозволяють наймати війська, дивіться розділ «Використання карти події для наймання військ» на с. 27.

Дії, указані на карті події – обов'язкові. Інколи буває так, що всі ефекти карти події не можна застосувати повністю. У такому разі гравець усе одно може зіграти таку карту, але застосувавши лише можливі ефекти.

Приклад. Карта «Імрагіл із Дол-Амрота» дозволяє гравцеві за Вільні Народи найняти одного лідера й один елітний (або звичайний) загін у Дол-Амроті. Якщо в підкріпленнях Вільних Народів немає лідера, то гравець може найняти лише один елітний або звичайний загін.

КАРТИ ПОДІЙ, ЩО ЗАПОДІЮЮТЬ ВТРАТИ

Деякі карти описують ефекти, які можуть змусити гравця прибрати певні фігурки з гри. Якщо ефект такої карти знищує всі загони війська, то всіх лідерів Вільних Народів з цього війська негайно прибирають. Однак назгули, супутники й посіпаки залишаються в цьому регіоні, якщо тільки текст карти не містить інших вказівок.

БОЙОВІ КАРТИ

Крім звичайного тексту події на кожній карті події, є додатковий текст (розміщений унизу карти), що описує її використання як **бойової карти**.

На відміну від звичайного розіграшу карти події, її використання як бойової карти **не вимагає виконання дії**. Бойові карти грають під час битви. Докладніше див. розділ «Перебіг битви» на с. 29.

Подібно до ефектів карт подій, ефекти бойових карт змінюють звичайні правила гри, і текст карти завжди має пріоритет над звичайними правилами. Карти подій, які використовують як бойові карти, завжди скидають відразу після використання.

КАРТИ ПОДІЙ

КАРТА ПОДІЇ ВІЛЬНОГО НАРОДУ

- 1 Назва події
- 2 Тип карти
- 3 Умова розіграшу карти події (якщо є)
- 4 Текст події
- 5 Умова скидання карти події (якщо є)

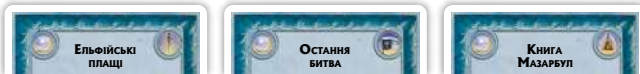


КАРТА ПОДІЇ ТІНІ

- 6 Інформація для гри втрьох чи вчотирьох (якщо є)
- 7 Назва бойової карти
- 8 Умова розіграшу бойової карти (якщо є)
- 9 Текст бойової карти
- 10 Значення ініціативи
- 11 Номер Карти



ТИПИ КАРТ ПОДІЙ ВІЛЬНИХ НАРОДІВ



- Геройська подія (персонаж)
- Військова подія
- Мобілізаційна подія

ТИПИ КАРТ ПОДІЙ ТІНІ



- Геройська подія (персонаж)
- Військова подія
- Мобілізаційна подія

ЗВОРОТ КАРТ ПОДІЙ ВІЛЬНИХ НАРОДІВ



- Геройська подія
- Стратегічна подія

ЗВОРОТ КАРТ ПОДІЙ ТІНІ



- Геройська подія
- Стратегічна подія

РОЗДІЛ VI. ВІЙСЬКА Й БИТВИ

Незліченні орди Темного Володаря і відважні захисники Заходу відіграють центральну роль у «Війні Персня», тому їхня мобілізація і використання мають вирішальне значення. Почавши гру зі своїх початкових позицій (як описано в розділі «Приготування до гри»), війська обох гравців посилюються підкріпленнями й вирушають у бій згідно з такими правилами.

ПЕРСОНАЖІ

ЯК ГРАТИ ПЕРСОНАЖАМИ ВІЛЬНИХ НАРОДІВ

Персонажів Вільних Народів (супутників) уводять у гру двома способами:

- супутники входять у гру, коли їх відокремлюють від Братства (див. розділ «Відокремити супутників від Братства», с. 39);
- **Гандальф Білий** та **Арагорн, спадкоємець Ісільдура**, входять у гру за допомогою символу «Воля Заходу» на кубикові дії. Використовуйте правила на їхніх картах персонажів.

ЯК ГРАТИ ПЕРСОНАЖАМИ ТІНІ

Персонажі Тіні (посіпаки) з'являються у грі за допомогою символу «мобілізація» на кубикові дії. Звичайні правила наймання не поширюються на таке використання дії «мобілізація», тому використовуйте правила на картах персонажів.

ПЕРЕМІЩЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ

Персонажі переміщуються ігровим полем під час фази дій за допомогою символу «персонаж» на кубикові дії (значок меч) або за допомогою карти події, яка дозволяє переміщувати персонажів.

Гравець може використовувати результат «персонаж» кубика дій, щоб:

- переміщувати **всіх** супутників, які не входять у Братство (лише для гравця за Вільні Народи);
- переміщувати **всіх** назг'улів і посіпак (лише для гравця за Тінь).

Увага! Якщо рівень персонажа дорівнює 0, він не може переміщуватися, навіть буди частиною війська.

ПЕРЕМІЩЕННЯ СУПУТНИКІВ

Коли гравець за Вільні Народи використовує результат «персонаж» кубика дій для переміщення своїх персонажів, то може перемістити **кожного** з супутників на мапі на ту кількість регіонів, яка дорівнює його **рівню** або менша за цей рівень (див. далі).

Однак група супутників у одному регіоні *може разом* переміститися в інший регіон на відстань, яка дорівнює *найвищому* рівню супутника в групі або менша за нього.

Гравець за Вільні Народи може сформуванати кілька груп супутників у тому самому регіоні та окремо переміщувати кожну з них у різні місця на мапі.

Під час переміщення супутники дотримуються таких правил:

- На них не впливає жодне вороже військо. Рухаючись поодинокі або з іншими супутниками, вони можуть увійти в регіон (чи вийти з нього), де перебувають загоони Тіні, але повинні зупинитися після входу в регіон, де є фортеця, контрольована гравцем за Тінь.
- Вони ніколи не можуть увійти в регіон (чи вийти з нього), де є дружня фортеця, обложена ворожим військом (крім застосування певних ефектів карт подій).
- Вони не можуть перетинати непрохідну місцевість (чорні кордони).

ПЕРЕМІЩЕННЯ НАЗГУЛІВ І ПОСІПАК

Коли гравець за Тінь використовує результат «персонаж» кубика дій для переміщення своїх персонажів, він може перемістити кожного назг'ула (і Короля-Відьмака теж) у будь-який регіон ігрового поля за один рух. Один, кілька чи всі назг'ули можуть у такий спосіб переміщуватися за допомогою результату кидка одного кубика.

Єдине обмеження полягає в тому, що назг'ули ніколи не зможуть переміститися так у регіон, де є фортеця, контрольована гравцем за Вільні народи. Однак, якщо така фортеця обложена військом Тіні, то гравець може перемістити назг'улів у цей регіон.

Зауважте, що для легшого розуміння правил Короля-Відьмака вважають назг'улом (на нього діють усі ефекти карт подій, що стосуються назг'улів, за винятком тих ситуацій, коли його ім'я вказується окремо або згадується його статус посіпаки).

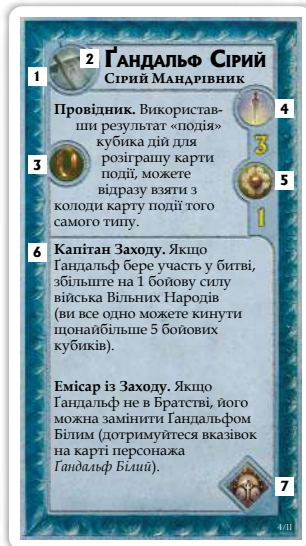
Речник Саурана й Саруман не володіють умінням назг'улів переміщуватися на необмежену відстань; вони дотримуються таких правил:

- Саруман не може покинути регіон Ортанк.
- Якщо Речник Саурана мандрує наодинці, то може переміститися на відстань щонайбільше в 3 регіони. Як і супутники, він не може перетнути непрохідну місцевість, а під час переміщення наодинці ігнорує будь-яке вороже військо та не може увійти в регіон (або покинути його), де є дружня фортеця, обложена ворожим військом.

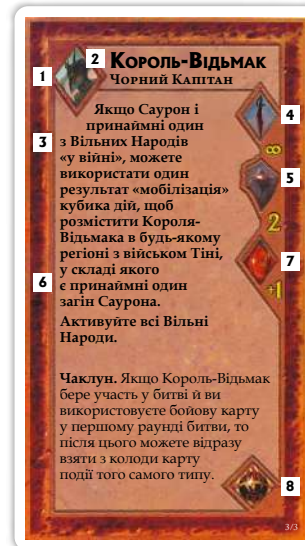
Як і назг'ул, будь-який посіпака, що переміщується без війська, не може увійти в регіон, де є фортеця, контрольована Вільними Народами. Однак, якщо така фортеця обложена військом Тіні, то посіпака може увійти в цей регіон.

КАРТИ ПЕРСОНАЖІВ

КАРТИ СУПУТНИКІВ



КАРТИ ПОСІПАК



- 1** Портрет
- 2** Ім'я
- 3** Особливі вміння в ролі провідника Братства (якщо такі є)
- 4** Рівень
- 5** Лідерство
- 6** Особливі вміння поза Братством (якщо такі є)
- 7** Народ, який може бути активований супутником (якщо тут є символ Вільних Народів, значить, супутник може активувати будь-який Вільний Народ)
- 8** Умова розіграшу супутника (якщо така є)
- 9** Особливі вміння
- 10** Додатковий кубик дій (якщо на карті є цей символ, додайте один кубик дій до запасу, поки супутник у грі)

- 1** Портрет
- 2** Ім'я
- 3** Умова розіграшу посіпаки
- 4** Рівень (символ ∞ означає можливість необмеженого переміщення назгулів)
- 5** Лідерство
- 6** Особливі вміння
- 7** Додатковий кубик дій (якщо на карті є цей символ, додайте один кубик дій до запасу, поки посіпака у грі)
- 8** Народ, до якого належить посіпака

ВІЙСЬКА ТА ГРУПУВАННЯ

СКЛАД ВІЙСЬКА

Усі дружні військові загони, лідери й персонажі в одному регіоні утворюють **військо**.

Військо може складатися з загонів різних народів, що воюють на одному боці.

Якщо військо переміщується в регіон, зайнятий іншим дружнім військом, то після завершення дії ці два війська *об'єднуються* в одне військо.

Так само можна *розділити* військо, перемістивши частину його загонів у сусідній регіон і залишивши решту загонів на місці.

ОБМЕЖЕННЯ ГРУПУВАННЯ

В одному регіоні може перебувати щонайбільше **10 військових загонів**.

Якщо після завершення будь-якої дії (як-от переміщення чи мобілізації) в одному регіоні опинилося понад 10 загонів, то гравець, якому вони належать, вилучає з гри зайві.

Вилучені таким способом загони пізніше можуть повернутися у гру як підкріплення.

КОМІРКИ ВІЙСЬК

Уздовж лівого краю поля розміщені три пронумеровані **комірки військ**.

Якщо гравцеві не вдається розмістити всі фігурки в одному регіоні через їхній розмір і кількість, він може перемістити деякі або всі свої фігурки з цього регіону в будь-яку вільну комірку війська, а потім розмістити в цьому регіоні жетон війська з номером цієї комірки. У будь-який момент гри можна перемістити фігурки з комірки війська на поле.

Гравці повинні уважно стежити за тим, щоб не перевищувати обмеження щодо розміру війська під час використання комірки війська. Для всіх ігрових цілей вважають, що фігурки в комірці перебувають у тому самому регіоні, де розміщений жетон війська.

Приклад. Гравець за Вільні Народи переміщує в Лоссарнах військо, що складається з 10 звичайних загонів Гондору, і виявляє, що вони займають забагато місця на полі. Комірка війська під номером 3 вільна, тому гравець переміщує туди 8 звичайних фігурок Гондору. Потім він кладе жетон війська з номером 3 у Лоссарнах до двох фігурок, що там лишилися. Щоразу, коли буде треба, гравець зможе замінити цей жетон фігурками з комірки.

НАЙМАННЯ ВІЙСЬК

НАЙМАННЯ НОВИХ ЗАГОНІВ І ЛІДЕРІВ

Під час фази дій гравець може ввести у гру додаткові військові загони й лідерів. Це можна зробити двома способами: використати результат «мобілізація» кубика дій (символ шолома), що вважатиметься виконанням дії, або зіграти карту події, яка дозволяє наймати нові загони.

Якщо гравець викликає на поле підкріплення, використовуючи результат «мобілізація» кубика дій, то нові фігурки повинні належати до народу, що перебуває «у війні» (див. далі).

Використовуючи один результат «мобілізація» кидка кубика, гравець може ввести у гру такі фігурки:

- два звичайні загони; *або*
- двох лідерів/назг'улів; *або*
- один звичайний загін та одного лідера/назг'ула; *або*
- один елітний загін.

Усі наймані фігурки (загонів і лідерів) гравець бере з доступних йому підкріплень і може розмістити їх лише у вільному **місті, селищі чи фортеці** того народу, до якого вони належать.

Коли гравець уводить у гру два звичайні загони чи двох лідерів (чи один загін й одного лідера), використовуючи результат «мобілізація» кубика дій, то ці фігурки можуть належати до різних народів, якщо обидва народи перебувають «у війні» (див. с. 35), а кожен фігурку розміщують у селищі, місті чи фортеці, що належать до відповідного народу.

Назг'улів можна наймати лише у фортецях Саурана.

ОБМЕЖЕННЯ НАЙМАННЯ

- Коли гравець наймає дві фігурки (загонів і/або лідерів), використовуючи результат «мобілізація» кубика дій, ці дві фігурки завжди треба розміщувати у **двох окремих** поселеннях.
- Ви не можете мобілізувати чи наймати війська в поселеннях, контрольованих суперником.
- Ви не можете мобілізувати війська в фортеці, **обложеної** суперником (див. с. 31–32).
- Підкріплення обмежене кількістю доступних фігурок. Отже, якщо всі фігурки певного типу вже у грі, гравець більше не може наймати такі фігурки. Війська Тіні й назг'улів, вилучених з поля як бойові втрати, повертають до доступних підкріплень (що дозволяє їм майже безкінечно мобілізувати нові загони). Усі персонажі (зокрема посіпаки Тіні), загони й лідери Вільних Народів у разі гибелі **назавжди** покидають гру.

Їх треба розміщувати в зоні, призначеній для **втраг** (наприклад, назад у коробку), їх більше не можна наймати до кінця гри.

ВИКОРИСТАННЯ КАРТИ ПОДІЇ ДЛЯ НАЙМАННЯ ВІЙСЬК

Коли гравець використовує карту події, ефект якої дозволяє наймати війська в певному регіоні (чи регіонах), він може наймати війська в цьому регіоні, навіть якщо:

- війська належать народів, який ще не перебуває «у війні»;
- у цьому регіоні є обложена фортеця.

Як і раніше, також діють інші обмеження, зокрема:

- фігурки повинні бути доступні для наймання;
- наймання неможливе, якщо регіон не вільний (за винятком обложеної фортеці, як зазначалося вище).

Приклад. Карта події «Вершники Теодена» дозволяє гравцеві наймати війська в тому регіоні Рогану, де є супутник. Якщо супутник перебуває в Східному Лузі, але в цьому регіоні також є ворожі війська, то там неможливо виконати наймання. Утім, якщо супутник перебуває в Гельмовому Яру разом з обложеним військом Вільних Народів, то наймання можливе.

РУХ ВІЙСЬКА

ПЕРЕМІЩЕННЯ ВІЙСЬКА

Війська переміщуються ігровим полем під час фази дій за допомогою результату «військо» чи «персонаж» кубика дій (якщо у складі війська є лідер чи персонаж) або карти події, яка дозволяє переміщувати війська.

Гравець, що використовує результат «військо» кубика дій, може перемістити два *різні* війська, але не може перемістити одне й те саме військо двічі.

Гравець, що використовує результат «персонаж» кубика дій, може перемістити одне військо, у складі якого **є принаймні один лідер чи персонаж**.

Щоб перемістити військо, гравець просто пересуває вибрані загоони в сусідній регіон.

РОЗДІЛЕННЯ ВІЙСЬКА

Не обов'язково переміщувати всі загоони війська. Гравець може перемістити в сусідній регіон лише частину загонів війська, у такий спосіб розділивши його на два різні війська.

Лідери Вільних Народів ніколи не можуть перебувати в регіоні без бойових одиниць, тому, якщо військо повністю залишає регіон, усі лідери повинні піти за ним. Якщо військо розділяється, лідери можуть пере-

міститися або залишитися в цьому регіоні. Коли гравець використовує результат «персонаж» кубика дій, щоб перемістити військо, і воно розділяється, то принаймні один лідер чи персонаж повинен переміститися разом з загонами.

Пам'ятайте, що персонажі (супутники й посіпаки) чи назгґли не зобов'язані переміщуватися разом з військом і можуть залишатися в регіоні самостійно. Це не стосується ситуацій, коли гравець використовує для переміщення результат «персонаж» кубика дій.

ОБМЕЖЕННЯ РУХУ

— Гравець може вибирати для переміщення будь-які загоони, а також лідерів і персонажів. Водночас у межах однієї дії кожному фігурку можна перемістити лише один раз (це також стосується і переміщення завдяки ефекту карти події, якщо на карті немає інших вказівок). Отже, під час тієї самої дії не можна перемістити військо в регіон, де перебуває інше дружнє військо (об'єднавши два війська в одне), а потім перемістити нове об'єднане військо другим рухом, бо це означить, що загоони з першого війська перемістилися двічі. Щоб ці два війська могли переміститися в межах однієї дії, вони повинні залишатися розділеними, поки не завершать свої переміщення. **Увага!** Військо може переміститися кілька разів за один хід, якщо для кожного переміщення використовується окремий кубик дій.

- Військо може переміститися лише у вільний регіон (див. «Вільні регіони», с. 10) або в контрольоване суперником поселення, де на цю мить немає ворожих загонів. Ці регіони називають «вільними для переміщення війська».
- Якщо регіон зайнятий загонами суперника, то гравець, щоб перемістити туди своє військо, повинен атакувати регіон (див. с. 28).
- Після переміщення війська в регіон його розмір не може перевищувати обмеження в 10 загонів.
- Якщо до складу війська входять загоони народів, які ще не «у війні» (див. с. 35), воно не може увійти в регіон, що лежить у межах кордонів іншого народу (навіть дружнього).
- Військо не може увійти в регіон, повністю відокремлений чорною лінією (яка позначає непрохідну місцевість) від того регіону, де воно перебуває на цю мить. Те саме обмеження також стосується персонажів (див. с. 24) і Братства (див. с. 38).

ВИКОРИСТАННЯ КАРТИ ПОДІЇ ДЛЯ ПЕРЕМІЩЕННЯ ВІЙСЬКА

Використовуючи карти подій, чий ефект дозволяють гравцеві переміщувати війська, треба дотримуватися всіх звичайних обмежень переміщення. Деякі карти подій дозволяють гравцеві переміщувати одне чи кілька військ через 1 чи більше регіонів. У такому разі діють додаткові правила:



- Кожне військо, яке гравець хоче перемістити, треба вибрати на початку його руху (можна розділити військо перед переміщенням). Під час переміщення фігурки не можна додавати до війська чи відокремлювати їх від нього.
- Якщо військо проходить через контрольоване ворогом поселення, воно захоплює це поселення.
- Якщо військо проходить через регіони з іншими дружніми військами, треба перевіряти обмеження групування лише після завершення переміщення.

ПРОВЕДЕННЯ БИТВИ

АТАКА ВІЙСЬКАМИ

Військо може атакувати вороже військо під час фази дій за допомогою результату «військо» чи «персонаж» на кубикові дії або за допомогою карти події, ефект якої дозволяє виконати атаку.

Розпочати битву можуть лише війська народів, що перебувають «у війні» на треку політики.

Гравець може використовувати результат «військо» чи «персонаж» кубика дій (якщо у війську є принаймні один лідер чи персонаж) для таких цілей:

- щоб атакувати вороже військо в сусідньому регіоні;
- щоб почати **облогу** чи **здійснити вилазку** проти ворожого війська в тому самому регіоні (див. с. 32).

Зауважте, що символ «військо» на кубикові дії, який використовується для атаки (на відміну від використання для переміщення), може активувати для битви лише *одне* військо.

Військо, яке використовує результат «персонаж» кубика дій для виконання атаки, повинно мати у своєму складі принаймні одного лідера чи персонажа.

Увага! Коли гравець починає битву, він **безпосередньо не переміщує свої атаквальні зағони в регіон, який атакує. Натомість на час битви його військо залишається в регіоні, з якого він розпочав атаку. Лише після перемоги в битві гравець-нападник може перемістити свої атаквальні зағони в регіон, який він атакував** (див. «Кінець битви», с. 31).

РОЗДІЛЕННЯ АТАКУВАЛЬНОГО ВІЙСЬКА

Гравець не зобов'язаний атакувати всіма фігурками, що входять до складу війська, вибраного для участі в битві.

Готуючись до атаки, гравець може розділити своє військо на дві частини, відібравши зағони в регіоні до атаквального війська й так званого **ар'єргарду**, що не братиме участі в майбутній битві.

Кожне з двох новостворених військ повинно містити принаймні один зағін. А от лідерів, супутників чи посіпак гравець може розподілити між двома військами на свій розсуд.

Увага! Якщо гравець використовує для атаки результат «персонаж» кубика дій, то новостворене атаквальне військо повинне містити принаймні одного лідера чи одного персонажа.

Військо, вибране як ар'єргард, ніяк не впливає на битву. Воно не може бути ціллю для застосування ефектів бойових карт, а фігурки в його складі не можна вибирати як бойові втрати. Також ар'єргард не може просунути в атакований регіон у разі перемоги.

Якщо до складу атаквального війська входять одна чи кілька фігурок народів, що не перебувають «у війні», тоді гравець зобов'язаний розділити військо (залишивши в ар'єргарді всі фігурки, що не перебувають «у війні»).

Зауважте, що *всі* фігурки гравця-оборонця (зағони, лідери і персонажі) завжди вважаються учасниками битви.

БОЙОВА СИЛА Й ЛІДЕРСТВО

Значення бойової сили й лідерства військ, що беруть участь у битві з обох сторін, визначаються всіма їхніми зағонами, лідерами й персонажами.

- **Бойова сила** війська дорівнює загальній кількості його загонів (звичайних та елітних). Бойова сила визначає кількість кубиків, які гравець використовує для **бойового кидка** (не більше ніж 5). Це означає, що кожен наступний (шостий, сьомий тощо) загін у війську не дає гравцеві додаткового кубика під час бойового кидка. Однак військо з більш ніж п'яти загонів зазвичай здатне довше зберігати свою повну бойову силу (див. «Прибрати втрати», с. 30).

Приклад. Військо, що складається з 3 звичайних загонів і 1 елітного загону, має бойову силу 4. І хоч військо з 6 звичайних загонів і 2 елітних загонів має бойову силу 8, але гравець усе одно кидає не більше ніж 5 кубиків.

- Значення **лідерства** війська дорівнює кількості лідерів (або назг'улів) плюс показники лідерства всіх персонажів, що беруть участь у битві (указані на картах персонажів). Лідерство визначає максимальну кількість кубиків, які гравець може використати в **перекиді за лідерство** (не більше ніж 5 кубиків).

Часто бойові карти й особливі вміння персонажа модифікують бойову силу й показник лідерства війська, що бере участь у битві. Однак, попри всі модифікатори, під час кожного кидка гравець може використати щонайбільше 5 кубиків.

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).

ЗІГРАТИ БОЙОВУ КАРТУ

На початку кожного бойового раунду кожен гравець може зіграти з руки одну карту події, використовуючи її як бойову карту.

Спершу нападник оголошує, чи буде він використовувати бойову карту, і якщо так, то вибирає її.

Потім захисник оголошує, чи буде він використовувати бойову карту, і якщо так, то вибирає її. Захисник може зіграти бойову карту, навіть якщо нападник вирішує цього не робити.

Гравці таємно вибирають карти, а потім одночасно відкривають їх. Однак суперник завжди повинен бачити зворот вибраної карти.

Кожен гравець повинен уважно прочитати текст на своїй бойовій карті, перш ніж вибрати її, особливо це стосується її вимог, модифікаторів та умов застосування.

Якщо не вказано інше, ефекти карти діють лише протягом поточного бойового раунду.

Бойові карти завжди скидають після завершення бойового раунду.

ЧЕРГОВІСТЬ ЗАСТОСУВАННЯ ЕФЕКТІВ БОЙОВИХ КАРТ

Текст бойової карти докладно вказує, у який момент битви можна застосувати її ефекти.

Якщо важко визначити черговість розіграшу карт, то номер ініціативи в лівому нижньому куті карти вказує, яку карту треба розіграти першою. Що менше число на карті, то швидше її розігрують.

Приклад. Гравець за Тінь атакує і використовує карту «Прокляття Даріна», що дозволяє виконати особливу атаку до початку звичайної битви (ініціатива 2). Однак гравець за Вільні Народи зіграв карту «Розвідники», що дозволяє його війську відступити до початку звичайної битви (ініціатива 1). Значення ініціативи «Розвідників» менше, тому військо Вільних Народів здатне відступити до того, як особлива атака «Прокляття Даріна» стане можливою. Після цього обидві карти скидають.

Якщо дві карти мають однакове значення ініціативи, то ефекти карти **захисника** завжди застосовують першими.

Зауважте, що коли бойова карта має понад один ефект (наприклад, карта «М'умаки»), то кожен ефект має своє значення ініціативи, що визначає порядок їхнього застосування.

ВИМОГИ ДО РОЗІГРАШУ БОЙОВИХ КАРТ

- Деякі бойові карти мають певні вимоги (виділені **жирним шрифтом** під назвою карти), які треба виконати, щоб зіграти карту. Наприклад, деякі карти можна зіграти тільки тоді, коли в битві беруть участь дружні елітні загони.
- Багато карт вимагають, щоб гравець **відмовився** від лідерства, а це означає, що вибрану фігурку (чи фігурки), від чийого лідерства відмовилися, не рахують як лідера під час визначення показника лідерства в цьому бойовому раунді. Ви не можете відмовитися від лідерства фігурки, якщо вона була позбавлена лідерства з будь-якої іншої причини.

КИДКИ АТАКИ ЗАВДЯКИ БОЙОВИМ КАРТАМ

Деякі бойові карти дозволяють виконати додаткову атаку перед бойовим кидком (крок 2) або після прибирання втрат (крок 4). Якщо не вказано інше, ці атаки завдають таких самих пошкоджень, що й бойовий кидок. Їх виконують так само, як і бойовий кидок (див. нижче), але з трьома винятками:

- Не можна виконати перекид за лідерство.

- Будь-які модифікатори бойового кидка, що виникають у разі застосування суперником бойової карти, не діють.
- Будь-які бойові втрати негайно прибирають з поля, і вони не зазнають впливу будь-якої бойової карти, зіграної суперником.

ВИКОНАТИ БОЙОВИЙ КИДОК

Під час цього кроку кожен гравець кидає ту кількість бойових кубиків, яка дорівнює бойовій силі його війська (але не більше ніж 5 кубиків).

Значення «5» і «6», що випали на кубиках, вважають **влучаннями**. Однак ефекти бойових карт, фортець, міст і укріплень можуть збільшити чи зменшити результат кидка, потрібний для влучання.

ВИКОНАТИ ПЕРЕКИД ЗА ЛІДЕРСТВО

Після бойового кидка обидва гравці можуть перекинути ту кількість *невдалих* результатів кубиків, яка дорівнює показникові їхнього лідерства (але не більше ніж 5 кубиків).

Результат, потрібний для влучання під час перекиду, залишається таким самим, як і для бойового кидка (якщо тільки він не змінився через ефекти зіграної бойової карти).

Приклад. Військо гравця, що бере участь у битві, складається з 5 військових загонів і 3 лідерів. Отже, його бойова сила дорівнює 5, а лідерство – 3. Під час бойового кидка гравець кидає п'ять кубиків та отримує «1», «3», «5», «5» і «6» (три влучання). Значення його лідерства – 3, але гравець не влучив лише двічі, тому він перекидає тільки 2 кубики. Цього разу влучає лише 1 кубик, і загалом гравець здобуває 4 влучання.

МОДИФІКАТОРИ КИДКІВ

Бойові кидки й перекиди за лідерство можна модифікувати за допомогою карт чи особливих умінь. Модифікатори кидків позначені словами «додайте 1», «додайте 2» тощо. Модифікатор додають до результату кожного кинутого кубика, а потім отриманий результат порівнюють з числом, потрібним для влучання. Якщо ви застосуєте кілька модифікаторів, то сумуєте їх.

Приклад. Якщо ви додаєте 1 до значення кубиків бойового кидка, то влучаннями вважатимуть результати «4», «5» і «6», а не лише «5» і «6».

Зазвичай ефекти бойових карт дозволяють гравцеві змінити лише бойовий кидок або перекид за лідерство, або й те й інше.

Увага! Результат «1» завжди вважають промахом, а «6» – завжди влучанням, незалежно від будь-яких модифікаторів.

ПРИБРАТИ ВТРАТИ

Після того як обидва гравці завершать свої бойові кидки й перекиди за лідерство, вони прибирають з поля свої втрати.

Кількість **влучань** суперника визначає кількість втрат, яку повинне зазнати військо гравця. Нападник спершу вирішує, які загони прибрати з гри, визначаючи втрати таким способом:

За кожне влучання суперника зробіть одне з двох:

- приберіть 1 звичайний загін *або*
- замініть один елітний загін одним звичайним загonom того самого народу.

За кожні 2 влучання гравець може двічі прибрати звичайний загін (як зазначено вище) або просто прибрати 1 елітний загін.

Приклад. Гравець зазнав 2 влучання. Він може або прибрати 2 звичайні загони, або замінити 2 елітні загони 2 звичайними, або прибрати 1 елітний загін.

Коли ви заміняєте елітний загін на звичайний, то можете взяти звичайний загін з попередніх втрат (якщо такі є). Інакше гравець бере заміну з доступних підкріплень, якщо це можливо. Отже, якщо гравець за Вільні Народи в такий спосіб заміняє будь-який елітний загін, то переміщує його до втрат. Якщо серед втрат і підкріплень немає звичайних загонів, то елітний загін не можна замінити, і ви вилучаєте його з гри без подальшого ефекту.

ВТРАТИ ВІЛЬНИХ НАРОДІВ І ТІНІ

Як уже говорилося раніше, усі втрати серед загонів Вільних Народів відкладають убік, їх вважають вибулими з гри. Тому важливо, щоб гравець за Вільні Народи не розміщував своїх втрат у тому самому місці, де є підкріплення Вільних Народів.

Гравець за Тінь не має такої проблеми, бо його загони ніколи не вибувають з гри. Тому всі втрати гравця за Тінь знову стають доступними підкріпленнями.

ЗНИЩЕННЯ ЛІДЕРІВ І ПЕРСОНАЖІВ

Якщо всі військові загони з одного війська знищені в ході битви, негайно приберіть усіх лідерів (і персонажів також), що були частиною цього війська.

Те саме стосується решти втрат – лідери Вільних Народів назавжди вибувають з гри. Назгулі можуть повернутися у гру як підкріплення.

Персонажі (зокрема всі посіпаки Тіні: Саруман, Речник Саурана й Король-Відьмак), які були знищені, назавжди вибувають з гри, якщо на їхніх картах персонажів не вказано інше.

Зауважте, що персонажів, які перебувають в одному регіоні без дружніх військових загонів, ніколи не можна залучати до битви, адже вони можуть перебувати в регіоні з військом суперника. За винятком ефектів деяких

карт подій персонажі (посіпаки й супутники) вразливі тільки тоді, коли супроводжують дружнє військо в бою, тому їх дуже важко знищити.

ПРИПИНИТИ АТАКУ АБО ВІДСТУПИТИ

Після завершення кожного бойового раунду нападник має можливість **припинити атаку**.

Однак якщо нападник вирішує продовжити бій, тоді захисник має можливість **відступити**. Якщо захисник не хоче відступати, починається ще один бойовий раунд.

Якщо військо нападника припиняє атаку, то його вцілілі загони просто залишаються там, де вони були на початку битви.

Якщо захисник вирішує відступити, то все його військо мусить негайно відступити в сусідній вільний регіон. Якщо такого регіону немає, захисник не може відступити.

ОКРЕМІ ВИНЯТКИ:

- Військо, що захищає регіон, де є дружня фортеця, може відступити в саму фортецю на початку будь-якого бойового раунду. Тепер ця фортеця опиняється під облогою (див. далі).
- Військо під облогою не може відступити.
- Якщо у складі війська, що відступає, є персонаж рівня 0, то цей персонаж не може відступити й залишається в тому самому регіоні після відступу.

КІНЕЦЬ БИТВИ

Битва завершується, коли нападник припиняє атаку або захисник відступає, або коли одне чи обидва війська повністю знищені.

Якщо військо захисника знищене чи відступило, то нападник може негайно перемістити все або частину свого війська, що брало участь у битві, у захоплений регіон.

Якщо військо нападника захоплює регіон з ворожою фортецею, у якій є загони суперника, то ця фортеця стає **обложеною** (див. «Атака фортеці», далі).

УКРІПЛЕННЯ, МІСТА, ФОРТЕЦІ Й ОБЛОГИ

Багато битв у «Володарі Перснів» відбувалися тоді, коли війська прагнули захистити чи захопити фортецю, місто тощо. Отже, укріплення, міста й фортеці – центральні елементи гри «Війна Персня», про які докладніше розказано далі.

АТАКА МІСТА ЧИ УКРІПЛЕННЯ

Під час атаки ворожого регіону з містом чи укріпленням нападник повинен **протягом лише першого раунду бою** здобути «6» чи більше для влучання (замість «5» чи більше).

Після завершення першого бойового раунду битва триває за звичайними правилами.

АТАКА ФОРТЕЦІ

Коли гравець атакує ворога, що захищає регіон з фортецею, то захисник **до початку кожного бойового раунду** повинен вибрати – **воювати в польовому бою** чи **відступити в обложеною фортецю**.

ПОЛЬОВИЙ БІЙ

Польовий бій відбувається за звичайними правилами, описаними вище.

ВІДСТУП В ОБЛОЖЕНУ ФОРТЕЦЮ

Щойно захисник вирішить **відступити в обложеною фортецю**, регіон навколо фортеці залишається відкритим для ворога, який може негайно просунутися туди.

Якщо нападник вирішує просунутися військом у регіон, то з цього моменту фортецю вважають **обложеною, а битву завершеною**.

Тепер вважається, що фігурки захисника перебувають усередині самої фортеці, тому їх можна перемістити у відповідну комірку фортеці, розміщену на ігровому полі (якщо вам бракує місця).

Обложена фортеця може вмістити щонайбільше 5 військових загонів (і будь-яку кількість лідерів). Будь-який загін, що перевищує це обмеження, треба негайно вилучити, коли фортеця потрапляє в облогу. Вилучені таким способом загони можуть повернутися в гру пізніше як підкріплення.

Облога завершується, коли військо нападника залишає регіон, або коли військо однієї зі сторін повністю знищене.



Під час облоги регіон, у якому розміщена фортеця, вважають вільним для гравця, що веде облогу, тоді як сама фортеця залишається під контролем обложеного гравця.

Після завершення облоги перемістіть усі вцілілі загони захисників з комірки фортеці в її регіон на карті.

ПРОВЕДЕННЯ ОБЛОГИ

Коли фортеця перебуває в облозі, війська всередині неї можна атакувати лише військом з **того самого регіону**, за допомогою кубика дій під час фази дій.

Будь-яку битву, що починається проти обложеного війська, називають **штурмом**.

Під час штурму нападнику для влучання потрібно здобути на бойових кубиках «6» чи більше, а захисникові, як завжди – «5» чи більше.

Крім того, на відміну від звичайної битви, штурм **триває лише один бойовий раунд**, якщо тільки нападник не вирішить добровільно перетворити 1 свій елітний загін, що бере участь у битві, на звичайний. Якщо нападник вирішує це зробити, то штурм триватиме ще один раунд.

Так нападник може багаторазово продовжувати штурм, поки він має елітні загони, які можна перетворити.

Якщо після штурму жодне військо не було повністю знищене, то військо захисника далі перебуває в облозі.

ОБМЕЖЕННЯ

- Обложене військо ніколи не може відступити в сусідній регіон.
- Військо, що штурмує фортецю, може вільно покинути зайнятий регіон. Якщо в регіоні не залишилося жодного загону нападника, то фортеця більше не обложена.

ВИЛАЗКА

Військо всередині обложеної фортеці може напасти на військо, що атакує його, використовуючи бойовий кубик під час фази дій.

Битва, у якій обложене військо виступає нападником, називають **вилазкою**.

Під час вилазки обложене військо бере участь у польовому бою принаймні один раунд, відмовившись від переваги захисту фортеці.

Виконуючи вилазку, гравець може сформувати ар'єргард (див. «Розділення атакуючого війська» на с. 28) і залишити його у фортеці.

Битва відбувається за звичайними правилами (для влучання гравцям треба викинути «5» або більше), але якщо нападник хоче припинити атаку, то його військо повертається у фортецю.

Військо, що обложило фортецю, захищаючись від нападу, може відступити у вільний сусідній регіон.

Якщо атакуюче військо виграє у вилазці, воно не зможе просунути за межі регіону з цією фортецею.

ПРОРИВ ОБЛОГИ

Військо в сусідньому регіоні може атакувати вороже військо, що штурмує дружню фортецю, за звичайними правилами.

Військо всередині фортеці не бере участі в цій битві.

Атакуюче військо не може просунути в район з фортецею, якщо військо, яке веде облогу, не знищене або не відступило.

ПОСИЛЕННЯ ОБЛОГИ

Якщо фортеця обложена, то гравець, що веде облогу, може перемістити нові війська в цей регіон (для нього цей регіон вільний). Це вважають переміщенням, а не атакою.

ЗАХОПЛЕННЯ ПОСЕЛЕННЯ

На початку гри народи контролюють поселення, які розміщені в межах свого регіону.

Поселення вважають захопленим, коли:

- вороже військо входить в регіон з містом, селищем або незайнятою фортецею *або*
- усі загони, що захищають фортецю, знищені, а у війська, що вело облогу, залишився принаймні один загін у цьому регіоні.

Захопивши поселення, гравець кладе в цей регіон **жетон контролю поселення**.

Захоплене місто, селище чи фортецю не можна використовувати для мобілізації військ чи просування політичним треком.

Захоплені гравцем міста й фортеці дають йому переможні очки, які потрібні для воєнної перемоги (див. с. 44). Перемістіть жетон переможних очок гравця на треку переможних очок на 1 поділку вперед за кожне захоплене місто та на 2 поділки за кожну захоплену фортецю.

Якщо початковий власник регіону відвойовує його назад, заберіть жетон контролю поселення і позбавте гравця переможних очок, здобутих за захоплення цього регіону.

ЖЕТОНИ КОНТРОЛЮ ПОСЕЛЕННЯ



Жетон контролю поселення Вільних Народів



Жетон контролю поселення Тіні



РОЗДІЛ VII. ПОЛІТИКА СЕРЕДЗЕМ'Я

Кінець Третьої Епохи був темним часом в історії Середзем'я. Хоча Вільні Народи визначилися, на чий бік пристати, їхнє ставлення до Саурона як до загрози сильно відрізнялося. У «Війні Персня» дипломатичні погляди різних народів представлені їхніми позиціями на **треку політики** на ігровому полі.

ТРЕК ПОЛІТИКИ

Початкова позиція народу на треку політики (позначена символом конкретного народу на треку) представляє його дипломатичну позицію на початку війни. Що далі жетон народу розміщений від поділки «у війні», то менше цей народ схильний брати участь у конфлікті.

Щоб народ можна було вважати повністю мобілізованим і готовим до боротьби, його жетон повинен перебувати на останній поділці треку, позначеній як «у війні».

Щоб показати своє небажання вступити у війну, усі Вільні Народи, крім ельфів, починають гру в **пасивному** стані (гравці перевертають жетони політики народів сірою стороною догори).

Поки народ перебуває у пасивному стані, його жетон ніколи не можна пересунути на останню поділку треку («у війні»), а отже, сам народ не можна повністю мобілізувати.

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, якщо вони не контролювані ворогом.

У правому нижньому куті карти кожного супутника є символ Вільного Народу, який він здатний активувати, завершивши своє переміщення (або ввійшовши у гру) в одному з міст чи фортець цього народу.

Зауважте, що на картах Гандальфа, Арагорна, Меріадока Брендіцапа й Перегріна Тука замість символу одного конкретного народу зображений загальний символ Вільних Народів. Ці персонажі здатні активувати **будь-який** з Вільних Народів, завершивши своє переміщення в одному з його міст чи фортець.



ПРОСУВАННЯ ЖЕТОНІВ НА ТРЕКУ ПОЛІТИКИ

Щоб просунути жетон політики будь-якого народу (перемістивши його на поділку вниз до поділки «у війні») треком політики, гравець може використати результат «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).

Приклад. Гравець за Тінь атакує військо північан у місті Діл. Після першого раунду битви гравець за Вільні народи вирішує відступити єдиним уцілілим звичайним загonom північан. Військо Тіні переміщується в захоплене місто та розміщує там свій жетон контролю. Унаслідок цього північани стають

активними, а їхній жетон політики просувається на дві поділкі далі треком політики, адже їхнє військо атакували, а їхнє місто – захопили.

КАРТИ ПОДІЙ, ЩО ВПЛИВАЮТЬ НА ТРЕК ПОЛІТИКИ

Ефекти всіх карт, що ініціюють атаку війська, можуть викликати політичну реакцію (активацію і/або просування треком політики). Три карти подій «Пробудження ентів» і карта події «Мерці Смурного Капища» також можуть викликати політичну реакцію. Ефекти цих карт вважають битвами, у яких вороже військо не може атакувати у відповідь. Решта карт, що викликають політичну реакцію, містять детальний опис їхнього впливу на політику в тексті карти.

ВСТУП У ВІЙНУ

Народ, що не перебуває «у війні» вважають **невойовничим**.

Невойовничий народ повинен дотримуватися різних обмежень, пов'язаних з можливостями його військ.

Військові загони й лідери невойовничих народів повинні дотримуватися таких правил:

- Вони можуть переміщуватися за межі кордонів свого народу, однак ніколи не можуть перетинати кордони інших народів (навіть дружніх).
- Вони не можуть атакувати ворожі війська (але можуть захищатися, якщо їх атакують).
- Їх не можна найняти за допомогою результату «мобілізація» кубика дій.

Усі ці обмеження діють навіть тоді, коли фігурки невойовничого народу об'єднані в одне військо з народами «у війні».

Виняток. Невойовничі фігурки можуть перетнути кордон іншого народу, якщо вони відступають з битви. У такому разі протягом наступного свого переміщення вони повинні покинути землі цього народу, якщо їхній політичний статус до цього часу не буде «у війні».

Приклад. 2 загони північан у Долі вирішили відступити з битви. Попри те що північани не «у війні», їхні загони можуть відступити в Еребор (який належить народові гномів). Вони не можуть опинитися там унаслідок звичайного переміщення, проте це дозволено в разі відступу з битви.

Коли жетон політики народу переміщується на останню поділку треку політики, цей народ опиняється «у війні».

На народ «у війні» не діють обмеження, що поширюються на невойовничий народ. Його війська можуть вільно переміщуватися через кордони інших народів, атакувати війська суперника, а також його загони можуть бути найняті за допомогою результату «мобілізація» кубика дій.

Як зазначалося раніше, пасивний вільний народ ніколи не може досягнути поділки «у війні», тому його треба спершу активувати.

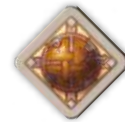
ПЕРСОНАЖІ НА ВІЙНІ

Супутники, посіпаки й назг'їл можуть вільно пересуватися і брати участь у битвах незалежно від того, на якій поділці перебуває жетон народу, до якого вони належать. По суті, можна вважати, що вони вже «у війні».

Приклад. Назг'їл може брати участь в атаці, навіть якщо Саурон ще не «у війні».

ЖЕТОНИ ПОЛІТИКИ

ГНОМИ



Лице: активний

Зворот: пасивний

ГОНДОР



Лице: активний

Зворот: пасивний

ПІВНІЧАНИ



Лице: активний

Зворот: пасивний

РОГАН



Лице: активний

Зворот: пасивний

ЕЛЬФИ

ІСЕНГАРД



САУРОН

ПІВДЕНЦІ ТА СХІДНЯНИ



РОЗДІЛ VIII. БРАТСТВО ПЕРСНЯ

У «Війні Персня» нерозлучні Фродо й Сем представлені однією фігуркою **Персненосців**. Як розповідається у «Володарі Пернів», цих двох гобітів супроводжували різні **супутники**, вибрані з Вільних Народів Середзем'я.

Разом ці персонажі представляють **Братство Персня**. Поки Фродо й Сем прагнуть добратися до Судної Гори, щоб завершити своє завдання, їхні супутники мають вибір – залишитися і захищати Братство або згодом покинути його, щоб допомогти Вільним Народом Заходу в боротьбі з Тінню.

ФІГУРКИ Й ЖЕТОНИ БРАТСТВА

У гри Братство Персня представлено кількома фігурками й жетонами.

- Фігурка **Персненосців** (Фродо й Сем) указує на останню відому позицію Братства. Її розміщують у тому регіоні, де Братство було оголошене або розкрите востаннє (див. с. 38). На початку гри фігурку розміщують у Рівендолі. Щоразу, коли правила чи карти подій посилаються на поточну позицію Братства, воно визначається розташуванням цієї фігурки, незалежно від позиції жетона поступу Братства (див. нижче).
- **Жетон поступу Братства** показує, як далеко Братство відійшло від своєї останньої відомої позиції, а також **приховане** воно чи **розкрите**. Цей жетон кладуть на **трек Братства** на ігровому полі й переміщують на 1 поділку вперед щоразу, коли Братство переміщується.
- Фігурки й жетони **супутників** (7 різних персонажів) представляють героїв Вільних Народів. Початково їхні фігурки й жетони розміщують у комірці **Братства Персня** на ігровому полі, щоб показати, що всі ці персонажі входять у Братство. Коли супутник залишає Братство, перемістіть його фігурку з комірки Братства на поле та приберіть його жетон з цієї комірки.

БРАТСТВО ПЕРСНЯ



Фігурка Персненосців

ЖЕТОН ПОСТУПУ БРАТСТВА



Лице: приховане



Зворот: розкрите

ЖЕТОНИ СУПУТНИКІВ



Меріадок



Перегрін



Гімлі



Леголас



Боромир



Гандальф
Сірий



Бурлака

ПЕРСНЕНОСЦІ

Фігурка Персненосців зображає Фродо й Сема разом, адже у «Війні Персня» ці два гобіти не можуть залишити один одного чи покинути Братство. Отже, позиція Персненосців завжди визначається розташуванням цієї фігурки на полі.

СПОГАНЕННЯ

Що ближче Єдиний Перстень до свого знищення, то сильніший його згубний вплив на Персненосців, який називають **споганенням**. На початку гри значення споганення дорівнює нулеві, але може збільшитися до 12.

Коли значення споганення досягає 12, Персненосці провалюють свою місію, не витримавши згубного впливу Єдиного Персня, і гра закінчується перемогою Тіні.

Гравець за Вільні Народи стежить за споганенням Персненосців, переміщуючи **жетон споганення** треком Братства на ігровому полі (на цьому треку є також жетон поступу Братства) і розміщуючи його на поділці треку з відповідним значенням.

СУПУТНИКИ ТА ЇХНІ КАРТИ ПЕРСОНАЖІВ

Кожен супутник і його вміння описані на його **карті персонажа** (див. с. 25).

На початку гри всі супутники входять до складу Братства, а їхні карти персонажів разом утворюють **колоду Братства** (відкладіть убік карти Голума, Арагорна, спадкоємця Ісільдура, та Гандальфа Білого).

Покладіть колоду в комірку Братства на ігровому полі. Поки супутник перебуває у Братстві, його карта залишається в колоді Братства.

Коли супутник залишає Братство, його карту забирають з колоди й кладуть на стіл перед гравцем за Вільні Народи.

Кожна карта персонажа містить такі відомості про зображеного супутника:

- Його **рівень** – число, яке використовується під час гонитви за Перснем (див. «Ефекти гонитви», с. 41) і під час переміщення супутника.
- Символ його **народу**, що вказує, які народи може активувати супутник.
- Його **особливе вміння**, яке діє тільки тоді, коли він стає провідником Братства (див. далі).
- Його **особливе вміння**, яке діє після того, як супутник покидає Братство.
- Його **показник лідерства**, що використовують у битві.

ПРОВІДНИК БРАТСТВА

Одного зі супутників Братства вважають **провідником** групи під час їхньої виправи.

На початку кожної партії у «Війну Персня» цим супутником є **Гандальф Сірий**.

Провідником завжди повинен бути супутник з найвищим рівнем. Якщо в Братстві кілька супутників з найвищим рівнем, то гравець за Вільні Народи може сам вибрати з них провідника.

Приклад. Під час першого ходу гравець за Вільні Народи може замінити Гандальфа Сірого на Бураку, щоб той став провідником, адже вони обидва супутники 3-го рівня.

Гравець за Вільні Народи може вибрати нового провідника наприкінці кожної фази Братства або щоразу, коли впродовж гри змінюється склад Братства (якщо персонаж залишає Братство або гине).

Утім, навіть якщо зміна провідника відбувається під час фази Братства, цю роль можна призначити лише супутникові (чи одному з супутників) з найбільшим рівнем.

Карта персонажа супутника, що виконує роль провідника, завжди лежить зверху колоди Братства так, щоб були видні його особливі вміння.

Коли супутник виконує роль провідника, гравець може скористатися лише тим умінням, яке позначене словом «Провідник» (якщо таке є). Будь-які інші особливі вміння, указані на карті, недоступні, адже вони застосовуються лише після того, як цей супутник залишає Братство.

ГОЛУМ ЯК ПРОВІДНИК

Якщо всі супутники покинули Братство й Персненосці залишилися одні, провідником Братства стає Голум. У такому разі покладіть карту персонажа Голума в комірку провідника Братства.

ТРЕК БРАТСТВА

Щоб відстежувати таємні переміщення Персненосців, гравці використовують **трек Братства**.

Фігурку Персненосців використовують для позначення останньої відомої позиції Братства на мапі. Однак щоразу, коли Братство переміщується, гравець пересуває **жетон поступу Братства** на треку Братства.

Що більше число позначене на треку Братства, то далі від своєї останньої відомої позиції перебуває Братство в ту мить.

ПЕРЕМІЩЕННЯ БРАТСТВА

Під час фази дій гравець за Вільні Народи може **просунути лічильник поступу Братства за допомогою результату «персонаж» кубика дій або певних карт подій**.

Щоразу, коли Братство переміщується, перемістіть жетон поступу Братства на **1 поділку** вперед на треку Братства (жетон залишається лежати «прихованою» стороною догори).

Після кожного переміщення жетона поступу Братства гравець за Тінь може почати гонитву за Братством (див. далі). Темний Володар Мордору сподівається повернути свій дорогоцінний перстень, споганивши Персненосців, убивши їхніх супутників або принаймні визначивши позицію Братства.

Якщо Братство переміщується більше ніж 1 раз за хід, гонитва стає дедалі небезпечнішою. **Щоразу**, коли гравець використовує кубик дій для переміщення Братства, після завершення гонитви він розміщує цей кубик у комірці гонитви (кожен доданий кубик даватиме бонус до кидка гонитви, як описано на с. 41).

Виняток. Коли гравець за Вільні Народи переміщує Братство за допомогою карти події, то кубик дій, використаний для активації цієї карти, не додають у комірку гонитви.

Усі кубики дії, покладені гравцем за Вільні Народи в комірку гонитви, повертаються йому на початку наступного ходу.

ВИЗНАЧЕННЯ ПОЗИЦІЇ БРАТСТВА

Пронумеровані поділкі на треку Братства позначають відстань (виміряну в регіонах), пройдену Братством від його останньої відомої позиції (регіону, де розміщується фігурка Персненосців).

Фактичне розташування Братства визначається лише внаслідок однієї з двох подій:

1. Гравець за Вільні Народи вирішує **оголосити** позицію Братства.
2. Гонитва за Перснем виявилася успішною, тому Братство треба **розкрити**.

Обидві обставини приводять до того, що фігурку Персненосців переміщують на нову позицію на ігровому полі, а жетон поступу Братства повертають на поділку «0».

Коли Персненосці переміщуються ігровим полем, вони не можуть перетинати чорні кордони (що позначають непрохідну місцевість).

Зауважте, що коли жетон поступу Братства лежить на поділці «0» треку Братства після того, як його оголосили чи розкрили, то Братство повинне залишитися в тому самому регіоні (воно не перемістилося).

Між «оголошенням» і «розкриттям» Братства є важливі відмінності, які варто пояснити докладніше (див. далі).

БРАТСТВО ОГОЛОШУЄ СВОЮ ПОЗИЦІЮ

Якщо Братство приховане (жетон поступу Братства лежить прихованою стороною догори), під час фази Братства гравець за Вільні Народи може оголосити його позицію на полі.

Зазвичай гравець за Вільні Народи оголошує позицію Братства тоді, коли хоче в місті чи фортеці зцілити Персненосців від споганення, хоче активувати народ або використати карту події, яка вимагає від Персненосців перебувати в певному місці.

Після того як гравець за Вільні Народи оголосив позицію Братства, він може негайно перемістити Персненосців на ту кількість регіонів (від їхньої останньої відомої позиції), яка рівна чи менша за число на треку Братства, позначене жетоном поступу Братства. Гравець за Вільні Народи може вирішити залишити фігурку Персненосців на їхній поточній позиції.

Потім гравець за Вільні Народи переміщує жетон поступу Братства назад на поділку «0» на треку Братства. Водночас жетон поступу Братства залишається лежати стороною «приховане» догори.

Приклад. Під час фази Братства 4-го ігрового ходу гравець за Вільні Народи вирішує оголосити позицію Братства. Остання відома позиція Братства, а отже, позиція фігурки Персненосців – у Рівендолі, а жетон поступу Братства лежить на поділці «5».

Гравець переміщує Персненосців у Лорієн через Брід на Бруїнені, Край Гостролиста, Морію і Долину Затінених Струмків. Жетон поступу Братства повертається на поділку «0» треку Братства. Братство, як і раніше, приховане в безпечному золотому лісі Лорієну. Якщо Персненосці зазнали впливу Персня, гравець може зменшити на 1 значення споганення, адже Братство опинилося у фортеці Вільних Народів.

Увага! Братство може вільно входити в обложу фортецю або залишати її.

БРАТСТВО РОЗКРИТЕ ВНАСЛІДОК ГОНИТВИ ЗА ПЕРСНЕМ

Якщо Братство приховане, гравець за Тінь може розкрити його позицію внаслідок успішної гонитви або використання певних карт подій.

Коли Братство розкрито, переверніть жетон поступу Братства стороною «розкрито» догори. Після цього гравець за Вільні Народи повинен перемістити фігурку Персненосців (як описано в попередньому розділі), однак таке переміщення **ніколи не може** завершитися в регіоні з фортецею чи містом, контрольованим Вільними народами.

Важливо! Після того як Братство розкрили, гравець за Вільні Народи не може переміщувати його за допомогою результату «персонаж» кубика дій, поки Братство знову не буде приховане.

Ба більше, розкрите Братство вразливіше до ефектів певних карт подій Тіні, спрямованих на заподіяння шкоди Персненосцям чи перешкоджання поступу Братства.

Приклад. Під час другого ігрового ходу успішна гонитва розкриває позицію Братства. Остання відома позиція Братства – Рівенділ, а жетон поступу Братства лежить на поділці «3» треку Братства.

Гравець за Вільні Народи міг би перемістити Персненосців у Морію через Брід на Бруїнені й Край Гостролиста, але переміщення в Морію (де є фортеця Тіні) змусить гравця взяти додатковий жетон гонитви (див. далі). Тому гравець за Вільні Народи натомість вирішує перемістити Персненосців через Брід на Бруїнені й Високий Прохід у Гоблінську браму. Жетон поступу Братства повертають на поділку «0» треку Братства й перевертають стороною «розкрито» догори. Братство треба приховати, щоб воно знову могло переміщуватися.

БРАТСТВО У ФОРТЕЦЯХ ТІНІ

Коли Братство розкрито, гравець за Вільні Народи прокладає його шлях, починаючи з його останньої відомої позиції. Якщо під час цього Братство переміщується через, виходить з, входить в або залишається у

фортеці Тіні, усе ще контрольованій гравцем за Тінь, тоді цей гравець негайно бере **жетон гонитви**, наче він успішно завершив гонитву.

Якщо шлях Братства пролягає більше ніж через 1 фортецю Тіні, треба взяти по одному жетонів гонитви за кожну фортецю Тіні.

Жетон гонитви треба брати лише тоді, якщо Братство було розкрито гравцем за Тінь. Ба більше, це виконується на додаток до будь-яких інших ефектів успішної гонитви. Докладніше про використання жетонів гонитви читайте на с. 40.

ПРИХОВУВАННЯ БРАТСТВА

Гравець за Вільні Народи може використовувати результат «персонаж» кубика дій під час фази дій (або зіграти відповідну карту події), щоб приховати розкриття Братства, перевернувши жетон поступу Братства стороною «приховане» догори.

Зауважте, що використання результату «персонаж» кубика дій для приховування Братства не дозволяє також перемістити його під час цієї дії (а використаний кубик не додають у комірку гонитви). Щоб перемістити приховане Братство, гравець за Вільні Народи повинен використати ще один кубик дій.

Пам'ятайте, що Братство можна перемістити у такий спосіб лише тоді, коли воно приховане.

ЗЦІЛЕННЯ ПЕРСНЕНОСЦІВ

Персненосці можуть відновити сили, витрачені на спротив впливу Персня, відпочивши у відповідному святилищі.

Якщо під час фази Братства воно було оголошене в регіоні з містом чи фортецею Вільних Народів, що не перебуває під контролем ворога, негайно зменште на 1 значення споганення (його значення не може бути менше за 0). Гравець за Вільні Народи пересуває на відповідну поділку жетон споганення на треку Братства.

Якщо Братство залишається в місті чи фортеці протягом кількох ходів, то гравець може щоразу оголошувати його в цьому регіоні під час фази Братства, щоб за кожен хід зменшувати значення споганення на 1.

ВХОДЖЕННЯ В МОРДОР

Мордор – це край Темного Володаря. На його гори практично неможливо видертися, а перевали добре охороняються. Тому деякі зі звичайних правил Братства тут не діють.

Рано чи пізно впродовж більшості партій Братство зрештою добереться до регіонів **Мораннон** чи **Мінас-Моргул**. Братство обов'язково повинне перебувати в одній з цих локацій під час фази Братства, щоб перейти до завершальної частини своєї виправи до Судної Гори (див. «Братство в Мордори», с. 43).

ВІДОКРЕМЛЕННЯ СУПУТНИКІВ ВІД БРАТСТВА

Поки супутник залишається в Братстві, він ніяк не впливає на перебіг гри, за винятком свого особливого вміння провідника (якщо він являється провідником) і його впливу на гонитву за Перснем (див. с. 40–43).

Щоби брати участь у битвах і в політиці Середзем'я, супутник повинен відокремитися від Братства.

Під час фази дій гравець за Вільні Народи може відокремити одного супутника (або групу супутників) від Братства, використовуючи результат «персонаж» кубика дій (якщо тільки Братство не перебуває на треку Мордору, де це заборонено, див. с. 43).

Коли супутник відокремлюється від Братства, його фігурку треба забрати з комірки Братства й розмістити в тому регіоні на полі, де перебувають Персненосці.

Після цього супутник може переміститися цюнайтільки більше на ту кількість регіонів, яка дорівнює значенню поділки треку Братства, де лежить жетон поступу Братства, *плюс* рівень самого супутника.

Якщо гравець за Вільні Народи відокремлює групу супутників, він переміщує їхні фігурки разом в один регіон, до якого може добратися супутник з *найвищим* рівнем у групі.

Переміщення відокремлених супутників відбувається за тими самими правилами, що й переміщення персонажів, описане на с. 24. Якщо супутників (чи супутника) відокремлюють від Братства, коли фігурка Персненосців перебуває в регіоні з обложеною фортецею, контрольованою Вільними народами, то ці супутники опиняться у фортеці й не зможуть покинути регіон.

Відокремлюючи супутників, гравець за Вільні Народи прибирає їхні карти персонажів з колоди Братства, а також прибирає відповідні жетони супутників з комірки Братства.

Приклад. Остання відома позиція Братства – Рівенділ, а жетон поступу Братства на цю мить лежить на 5-й поділці треку Братства. Гравець за Вільні Народи вирішує відокремити групу, що складається з Леголаса (рівень 2) і Меріадока (рівень 1). Леголаса й Меріадока можна перемістити з Рівендолу на відстань до 7 регіонів (5+2). Гравець вирішує перемістити їх у Лісове Королівство.

Якщо провідник Братства відокремлюється від Братства, то новим провідником стає один з pozostaлих супутників з найвищим рівнем (якщо всі супутники залишили Братство, то провідником стає Голум).

Якщо супутник залишає Братство, то не зможе знову стати його членом.

РОЗДІЛ ІХ. ГОНИТВА ЗА ПЕРСНЕМ

Поки Братство таємно прагне добратися до Судної Гори, Саурон невпинно шукає Персненосців та їхніх супутників. Темний Володар збирає чутки й посилає шпигунів, сподіваючись нарешті повернути свій давно втрачений скарб. У «Війні Персня» ці зусилля представлені **гонитвою за Перснем**.

ЗАПАС ГОНИТВИ

Запас гонитви – це набір картонних жетонів, що представляють ефекти успішної гонитви. На початку гри ці жетони кладуть у непрозорий контейнер (чашку або щось подібне), адже внаслідок кожної успішної гонитви треба *навмання* взяти з нього один жетон.

Якщо в будь-який момент гри **всі** жетони гонитви були використані, поверніть до запасу всі звичайні жетони (бежеві), але не повертайте туди особливі жетони (сині/червоні) чи ті жетони, що були «назавжди прибрані» з гри внаслідок ефекту карти події.

ЗВИЧАЙНІ ЖЕТОНИ ГОНИТВИ

На більшості **звичайних жетонів гонитви** (з бежевим тлом) зображені числа від 0 до 3. Це значення вказує на ефективність успішної гонитви, його називають **шкодою гонитви**.

ЖЕТОНИ ГОНИТВИ



Колір тла вказує на тип жетона:
бежевий = звичайний, синій = Братство,
червоний = Тінь

- 1 Символ розкриття (якщо є)
- 2 Шкода гонитви
- 3 Символ зупинки (якщо є)

На деяких жетонах гонитви зображені особливі символи, описані нижче:

- Символ **Ока** показує змінне числове значення (див. «Визначення шкоди гонитви», с. 41).
- Символ **розкриття** показує, що Братство розкрито для Саурона.

ОСОБЛИВІ ЖЕТОНИ ГОНИТВИ

Особливі жетони гонитви (жетони гонитви за Братством із синім тлом і жетони гонитви Тіні з червоним тлом) **на початку гри треба відкласти вбік**, бо вони з'являться лише під час використання певних карт подій.

Коли будь-який гравець грає таку карту події, то вказаний на ній особливий жетон гонитви треба відкласти вбік, допоки Братство не ввійде в Мордор (див. с. 43). Коли Братство ввійде в Мордор, усі ці особливі жетони додають до запасу гонитви.

Коли особливий жетон гонитви входить у гру, а Братство вже перебуває на треку Мордору, просто негайно додайте цей жетон до запасу гонитви.

На деяких особливих жетонах гонитви вказане від'ємне або випадкове число:

- **Від'ємне число** (-2 або -1) означає, що гравець за Вільні Народи не зазнає шкоди гонитви, а **віднімає** вказане число від поточного значення споганення Персненосців, вказаного на треку Братства (воно не може бути менше за 0).
- Символ **кубика** означає, що шкода гонитви дорівнює результату кидка кубика (гравець кидає кубик після того, як витягне цей жетон). Для застосування всіх ефектів карт подій такий жетон гонитви вважають пронумерованим жетоном.
- На всіх особливих жетонах гонитви Тіні в правому нижньому куті зображений символ **зупинки** (див. далі).

ГОНИТВА ЗА БРАТСТВОМ

КИДОК ГОНИТВИ

Щоразу, коли гравець за Вільні Народи переміщує Братство, гравець за Тінь кидає кубики, щоб **визначити результат гонитви**.

Результат гонитви визначається так.

Спершу гравець за Тінь визначає **рівень гонитви**. Рівень гонитви дорівнює загальній кількості кубиків дій Тіні в комірці гонитви.

Увага! Це кубики, покладені в комірку гонитви гравцем за Тінь під час фази приготування до гонитви, плюс усі кубики з результатом «Око», які він викинув у фазу кидка дій.

Потім гравець за Тінь виконує **кидок гонитви**, кидаючи кількість бойових кубиків, що відповідає рівню гонитви. Кожен результат «6» – це **успіх**.

Максимальна кількість кубиків, яку можна використати для кидка гонитви – 5. Рівень гонитви, що перевищує 5, не додає додаткових кубиків до кидка.

МОДИФІКАТОРИ КИДКА ГОНИТВИ

Якщо Братство переміщувалося більше ніж 1 раз за хід, то гонитва стає простішою.

За кожен кубик дій, покладений гравцем за Вільні Народи в комірку гонитви (кубик дій Вільних Народів треба класти в комірку гонитви після кожного переміщення Братства, див. «Переміщення Братства», с. 37), гравець за Тінь додає 1 до кожного результату кидка гонитви.

Якщо після застосування цього модифікатора результат кубика дорівнює «6» або більше, це вважають **успіхом**.

Приклад. Коли Братство переміщується вперше за хід, гравець за Тінь повинен викинути «6» принаймні на одному з кубиків, щоб гонитва була успішною. Однак якщо Братство переміщується вдруге (після того як гравець за Вільні Народи вже використав 1 кубик дій для першого переміщення і поклав його в комірку гонитви), то гравцеві за Тінь треба викинути лише «5» чи «6» для успішної гонитви.

Увага! Результат кидка «1» завжди означає невдачу, незалежно від будь-якого модифікатора.

ПЕРЕКИДИ ГОНИТВИ

Наявність слуг чи фортець Саурана робить пересування Братства небезпечнішим.

Якщо під час гонитви Персненосці перебувають у регіоні, де є один чи кілька таких об'єктів:

- фортеця, контрольована гравцем за Тінь;
- 1 чи більше військових загонів Тіні;
- 1 чи більше назг'улів,

то після кидка гонитви гравець за Тінь може перекинути по 1 кубіку за кожен вказану умову.

Приклад 1. В одному регіоні з Братством є 3 загоны й 2 назг'ули, а це означає, що гравець за Тінь може перекинути 2 кубики (один за наявність військових загонів, а інший за наявність назг'улів).

Приклад 2. В одному регіоні з Братством є 1 назг'ул, 4 військові загоны й фортеця Тіні, а це означає, що гравець за Тінь може перекинути 3 кубики (адже виконуються всі перераховані вимоги).

Бонус +1 за кожен кубик Вільних Народів у комірни гонитви також стосується і перекидів.

ЕФЕКТИ ГОНИТВИ ПІД ЧАС ОГОЛОШЕННЯ ЧИ РОЗКРИТТЯ БРАТСТВА

Коли гравець за Вільні Народи оголошує Братство, певні вміння і події можуть змусити його взяти жетон гонитви. У такому разі ігноруйте будь-який символ розкриття на взятому жетоні, якщо Братство було оголошене у фортеці чи місті Вільних Народів.

Коли Братство **розкрите**, а гравець за Вільні Народи змушений узяти кілька жетонів гонитви через наявність у регіоні фортеці Тіні, події чи використаних умінь, то ефект кожного жетона треба застосувати повністю, а потім переходити до наступного. Спершу гравець застосовує ефект того жетона, що змушує розкрити Братство. Потім треба застосувати ефекти решти жетонів, пов'язані з подіями й умінями. Нарешті гравець застосовує ефект жетона, узятото через фортецю Тіні.

Приклад. Жетон гонитви розкриває Братство в Морії, а у грі є карта «Бальрог з Морії». Гравець повинен узяти 3 жетони гонитви (один за гонитву, один за Бальрога й один за фортецю Тіні). Спершу гравець застосовує всі ефекти першого жетона гонитви (того, що змусив його розкрити Братство), потім ефект жетона, узятото через карту Бальрога, і нарешті ефект жетона, узятото через фортецю.

ВИЗНАЧЕННЯ ШКОДИ ГОНИТВИ

Якщо під час свого кидка гонитви гравець за Тінь здобуває **принаймні один успіх** (разом з перекидами), гонитву вважають *успішною*, і гравець за Тінь бере один жетон з запасу гонитви.

- Якщо на жетоні є **число**, то воно визначає значення **шкоди гонитви**, якої зазнає Братство.
- Якщо на жетоні зображений символ **Ока**, то шкода гонитви дорівнює кількості успішних кубиків під час кидка гонитви (якщо такий жетон був узятий унаслідок входження Братства у фортецю Тіні чи виходу з неї або через карту події, то вважають, що значення Ока дорівнює 0).
- Якщо на жетоні зображений символ **розкриття**, то Братство треба **розкрити** після застосування решти ефектів.

ЕФЕКТИ ГОНИТВИ

Якщо гонитва завершилася успіхом, гравці за порядком виконують таке:

1. Гравець за Вільні Народи може використати *одну* відповідну карту події зі вказівкою «Викладіть на стіл», щоб скасувати чи зменшити шкоду гонитви.

2. Потім гравець за Вільні Народи може використати особливе вміння провідника. Якщо після цих кроків шкода гонитви дорівнює 1 чи більше, гравець за Вільні Народи може вирішити зменшити шкоду гонитви, **зазнавши втрат** (див. далі) – тобто втративши одного супутника через небезпеки на шляху Братства чи бійку в сутичці між Братством і слугами Тіні.
3. Решту значення шкоди гонитви гравець зазнає через **використання Персня** (див. далі), що збільшує споганення Персненосців.
4. Якщо гонитва розкрила Братство, воно стає розкритим (іноді розкриття Братства може привести до взяття нового жетона, див. «Ефекти гонитви під час оголошення чи розкриття Братства»).

Увага! Якщо в будь-який момент гонитви **призначається новий провідник** (це стається, наприклад, коли ви використовуєте вміння провідника Меріадока й Перегріна або коли провідник знищений), то його вміння можна застосувати негайно, якщо є можливість.

ВТРАТИ

Якщо гравець за Вільні Народи **зазнає втрат**, він повинен вилучити одного супутника.

Гравець за Вільні Народи може вилучити провідника або випадкового супутника (і провідника теж, але ніколи не Персненосців) з Братства. Якщо гравець за Вільні Народи вирішує зазнати випадкових втрат, то гравець за Тінь навмання вибирає перевернутий долиць жетон супутника з комірки Братства. Вибраного в такий спосіб супутника вилучають із гри.

Якщо значення шкоди гонитви **більше** за рівень вилученого супутника (чи вилученого провідника), то збільште показник споганення Персненосців на величину цієї різниці (див. далі).

Якщо значення шкоди гонитви **менше** за рівень супутника, його все одно треба вилучити (тобто неможливо «поранити» супутників).

ВИКОРИСТАННЯ ПЕРСНЯ

Коли гравець за Вільні Народи використовує Перстень, він просуває жетон споганення на треку Братства на кількість поділок, що дорівнює шкоді гонитви.

Приклад. Під час 4-го ходу гри Персненосці перебувають у регіоні «Гоблінська брама», і гравець за Вільні Народи переміщує жетон поступу Братства з поділки «1» на поділку «2» на треку Братства.

У комірці гонитви є 3 кубики Тіні та 1 кубик Вільних Народів, адже за цей хід Братство переміщується вдруге.

Гравець за Тінь кидає 3 бойові кубики: він повинен викинути принаймні одне «5» чи «6», щоб гонитва була успішною. Він викидає «2», «5» і «6»: загалом два успішні результати (гравець за Тінь

достатньо одного успішного результату, щоб гонитва була успішною). Потім він бере випадковий жетон із запасу гонитви: жетон з числом «3» і без символу розкриття. Тепер треба завдати шкоди гонитви.

Гравець за Вільні Народи не має карт чи вмінь персонажів, які можна було б використати, тому він вирішує зазнати втрат. Провідник Братства – Бурлака. Гравець не хоче його втрачати, тому вирішує натомість вибрати випадкового персонажа. Він перемішує всі жетони супутників, і гравець за Тінь навмання бере один з них: це Гімлі. Відважний гном гине в сутичці зі слугами Тіні. Рівень Гімлі дорівнює 2, а шкода гонитви 3, тому залишається ще 1 очко шкоди. Гравець збільшує значення споганення Персненосців на 1.

На жетоні гонитви немає символу розкриття, тому жетон поступу Братства залишається лежати стороною «приховане» догори.

ЄДИНИЙ ПЕРСТЕнь І ВИПРАВА ДО СУДНОЇ ГОРИ

Поки Темний Володар відчайдушно шукає Єдиний Перстень, він навіть не може собі уявити, щоб хтось приніс його в Мордор. Тому він і не шукає Перстень у межах власних земель.

Відтоді, коли Єдиний Перстень досягає кордонів Мордору, у грі відбуваються події, що значною мірою не підвладні гравцям. Тепер справжня боротьба точиться між бажанням Персня повернутися до свого господаря та рішучістю Персненосців довести свою місію до її гірко кінця.

ВІДСТЕЖЕННЯ СПОГАНЕННЯ



Жетон споганення



Позиція жетона споганення на треку Братства використовується для відстеження рівня споганення Персненосців.

ТЯГАР ПЕРСНЯ

Споганення зображає фізичну, розумову й моральну боротьбу Персненосців.

Споганення Персненосців збільшується щоразу, коли гравець за Вільні Народи використовує Перстень, щоб протидіяти ефектам успішної гонитви або в результаті розіграшу різних карт подій.

Споганення Персненосців зменшується після відпочинку в дружньому місті чи фортеці, а також завдяки використанню певних особливих умінь і карт подій.

Щоразу, коли значення споганення збільшується чи зменшується, гравець за Вільні Народи відповідно переміщує жетон споганення на треку Братства.

Щойно жетон споганення досягне поділки «12» на треку Братства, гравець за Вільні Народи негайно програє.

БРАТСТВО В МОРДОРІ

У Мордорі могутність Темного Володаря відчувається найсильніше, тому тягар Персня щокроку стає все нестерпнішим. **Трек Мордору** – це фінальна частина виправи, мета якої полягає у знищенні Єдиного Персня.

Цей трек складається з кіл, розміщених на мапі в регіоні **Горгорот**. Зауважте, що ці кола не вважають частиною цього регіону. Коли Братство переміщується треком Мордору, вважається, що воно не перебуває в Горгороті чи будь-якому іншому регіоні.

Якщо Братство перебуває в **Мінас-Моргулі** чи **Моранноні** під час фази Братства, гравець за Вільні Народи *може* вирішити увійти в Мордор. У такому разі негайно переходьте до виконання таких кроків (після повного виконання ефектів унаслідок оголошення позиції Братства, якщо це потрібно):

1. Поставте фігурку Персненосців на першу поділку треку Мордору (позначену ельфійською цифрою «0»). Вважається, що з цього моменту Братство перебуває на **треку Мордору**. Гравець більше не переміщуватиме жетон поступу Братства треком Братства, але цей жетон далі вказуватиме, чи приховане Братство, чи розкрите.
2. Створіть новий запас гонитви – покладіть до жетонів, що залишалися на цю мить у запасі, усі раніше взяті жетони з символом Ока, а також додайте будь-які особливі жетони, уведені в гру через застосування карт подій. Не повертайте в запас ті жетони з символом Ока, які були завжди вилучені з гри.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

Коли Братство перебуває на треку Мордору, діють такі правила:

- Супутники більше не можуть покинути Братство ні внаслідок використання кубиків дій, ні внаслідок застосування ефектів карт подій чи особливих умінь. Усі дії, що раніше відокремлювали супутника від Братства, тепер вилучають його з гри.

- Коли гравець за Вільні Народи намагається перемістити Братство під час фази дій, не треба кидати кубики гонитви. Натомість автоматично візьміть один жетон із запасу гонитви. Застосуйте ефекти цього жетона так, наче гонитва завершилася успіхом, за винятком такого:
 - Якщо на взятому жетоні зображений символ **Ока**, то шкода гонитви дорівнює кількості кубиків у комірці гонитви (рахуючи кубики Вільних Народів, використані раніше для переміщення Братства під час того самого ходу).
 - Зазвичай під час переміщення Братство просувається на одну поділку треком Мордору. Однак, якщо на плитці зображений символ **зупинки**, Братство залишається на тій самій поділці й не рухається далі.
- Щоб переміститися треком Мордору, Братство повинне залишатися прихованим. Якщо Братство розкрите, гравець за Вільні Народи мусить, як завжди, використовувати результат «персонаж» кубика дій, щоб знову приховати Братство.
- Якщо фаза дій завершується, а гравець за Вільні Народи не спробував перемістити чи приховати Братство на треку Мордору під час цього ходу, значення споганення Персненосців автоматично збільшується на 1.
- Якщо Братство пройшло всі 5 поділок на треку Мордору, то вважається, що воно досягло Розколини Недолі, і гравець за Вільні Народи перемагає (але тільки якщо значення споганення Персненосців менше за 12, див. с. 44).

ТРЕК МОРДОРУ



- Трек Мордору не вважають частиною регіону Горгорот.
- Коли Братство входить у Мордор, поставте фігурку Персненосців на першу поділку треку.
- Якщо Братство входить у Розколину Недолі, а значення споганення Персненосців менше за 12, то гравець за Вільні Народи перемагає.

РОЗДІЛ Х. УМОВИ ПЕРЕМОГИ

У грі «Війна Персня» є чотири способи перемогти. Дві умови перемоги можуть виникнути в будь-який момент ходу (див. далі «Умови перемоги завдяки Персню»), тоді як дві інші умови перемоги виникають лише під час 6-ї фази ходу – фази **перевірки умов** перемоги (див. далі «Умови воєнної перемоги»).

Якщо виконується будь-яка з цих умов, гра закінчується перемогою одного з гравців.

Зауважте, що умови перемоги з меншим номером мають пріоритет над умовами з більшим номером у тому разі, якщо дві чи більше вимоги виконуються в один і той самий хід.

УМОВИ ПЕРЕМОГИ ЗАВДЯКИ ПЕРСНЮ

Найважливіша мета Саурона – повернути собі Єдиний Перстень, тоді як найважливіша мета Вільних Народів – знищити його.

З цієї причини, якщо в **будь-який момент** ходу стається одна з цих двох подій, **гра негайно закінчується** (гравці не чекають до фази перевірки умов перемоги).

- 1. Споганення Персненосців.** Якщо значення споганення Персненосців досягає 12 або більше, вважається, що вони провалили своє завдання. Саурон повертає Перстень собі, і гравець за Тінь перемагає.
- 2. Знищення Персня.** Якщо фігурка Персненосців перебуває на поділці «Розколина Недолі» треку Мордору, а значення споганення Персненосців менше ніж 12, то Перстень вважають знищеним. Саурон повністю переможений, і гравець за Вільні Народи перемагає.

УМОВИ ВОЄННОЇ ПЕРЕМОГИ

За книжкою «Володар Перснів», якби Саурону вдалося погубити Вільні Народи, то навіть знищення Персня не змогло б привести їх до перемоги.

Водночас, якби війська Вільних Народів змогли гідно протистояти Сауранові, Темному Володарю довелося б відправити великі сили на боротьбу з ними, і Персненосцям було б значно легше дістатися до Судної Гори.

ПЕРЕМОЖНІ ОЧКИ



Символ **f** на зображенні міста вказує на те, що контроль над цим регіоном дає суперникові 1 переможне очко.



Символ **ff** на зображенні фортеці вказує на те, що контроль над цією фортецею дає суперникові 2 переможні очки.

Отже, якщо наприкінці ігрового ходу справджується одна з цих двох умов, гра закінчується воєнною перемогою.

- 3. Тінь завойовує Середзем'я.** Гравець за Тінь перемагає, якщо контролює поселення Вільних Народів, що загалом дають 10 або більше переможних очок.
- 4. Саурон вигнаний з Середзем'я.** Гравець за Вільні Народи перемагає, якщо контролює поселення Тіні, що дають 4 або більше переможних очок.

Умови воєнної перемоги засновані на **контролі** над поселеннями.

З метою визначення воєнної перемоги вважають, що гравець контролює вороже поселення, якщо там розміщений його жетон контролю поселення.

Кожне вороже місто, контрольоване гравцем, дає йому 1 переможне очко, а кожна контрольована ворожа фортеця – 2 переможні очки.

Гравці використовують свої жетони переможних очок і трек переможних очок, щоб вести підрахунок переможних очок за свої захоплення.

ЖЕТОН ПЕРЕМОЖНИХ ОЧОК



Жетон переможних очок Вільних Народів



Жетон переможних очок Тіні

РОЗДІЛ XI. ПРАВИЛА ДЛЯ 3-4 ГРАВЦІВ

У партії з трьома або чотирма гравцями кожен гравець представляє одну з головних сил з «Володаря Пернів» і керує деякими народами й певними персонажами.

ГРА ДЛЯ ЧОТИРЬОХ ГРАВЦІВ

У грі вчотирьох обов'язки гравців розподіляються так:

Вільні Народи:

- Гравець 1: **Гондор** (також керує ельфами).
- Гравець 2: **Роган** (також керує північанами та гномами).

Тінь:

- Гравець 1: **Король-Відьмак** (Саурон).
- Гравець 2: **Саруман і союзники Саурона** (Ісенгард, південці та східняни).

Діють усі звичайні правила гри за деякими винятками.

На початку партії гравці за Гондор і Короля-Відьмака беруть жетони «головних гравців».

На початку кожного ходу (за винятком першого) чинний головний гравець команди передає жетон головного гравця своєму союзникові.

КАРТИ ПОДІЙ

Під час першого ходу кожен гравець бере по одній карті з кожної своєї колоди подій.

У подальші ходи кожен гравець бере по одній карті з будь-якої однієї своєї колоди подій.

Узявши карти та скинувши зайві, гравці однієї команди можуть обмінятися однією картою зі своїм союзником.

Гравці не можуть показувати один одному карти чи обговорювати їх. Вони можуть тільки сказати, чи хочуть обмінятися картами чи ні. Обмін відбувається тільки тоді, коли обидва гравці згодні.

У партії вчотирьох обмеження руки кожного гравця дорівнює **чотирьом** картам замість шести.

ФАЗА БРАТСТВА

Головний гравець команди Вільних Народів вирішує, оголошувати Братство чи ні, і хто буде його провідником.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГОНИТВИ Й КИДОК ДІЙ

Головний гравець команди Тіні вирішує, скільки кубиків дій покласти в комірку гонитви.

Головний гравець кожної команди кидає кубики дій.

ФАЗА ДІЙ

Команда Вільних Народів виконує хід першою.

Неголовний гравець команди Вільних Народів вибирає кубик дій та використовує його для будь-якого контрольованого ним народу або для будь-яких дій, пов'язаних з Братством чи будь-якими окремими супутниками (наприклад, для переміщення чи приховування Братства або переміщення супутників на мапі).

Потім неголовний гравець команди Тіні використовує кубик дій, потім дію виконує головний гравець Вільних Народів, а потім – головний гравець команди Тіні.

Усі дії треба виконувати в такому порядку, допоки обидві команди не використають усі свої кубики дій.

Якщо гравець вирішує пропустити дію, він усе одно може виконати наступну дію після того, як команда суперника виконає свою дію.

ОБМЕЖЕННЯ ДІЙ

Кожен гравець контролює тільки певні народи й може використовувати свої кубки дій і карти подій лише для того, щоб наймати, переміщувати чи вести в бій війська лише цих народів. Виключно гравець, який контролює народ, може переміщувати його жетон політики, за винятком тих ситуацій, коли використовується особливе вміння персонажа.

Правила, що стосуються регіонів, де розміщені військові загони народів, контрольованих обома гравцями з команди, читайте далі в розділі «Змішані війська».

КОРОТКИЙ ОПИС

ВІЛЬНІ НАРОДИ

- Гравець за Гондор контролює народи Гондору й ельфів.
- Гравець за Роган контролює народи Рогану, північан і гномів.
- Будь-який гравець може переміщувати чи приховувати Братство.
- Будь-який гравець може переміщувати чи відокремлювати супутників.
- Рішення щодо застосування ефектів гонитви за Братством ухвалює головний гравець команди.

ВІЙСЬКА ТІНІ

- Гравець за Короля-Відьмака контролює народ Сауруна, Короля-Відьмака й Речника Сауруна.
- Гравець за Сарумана й союзників Сауруна контролює Ісенгард, південців і східнян, а також самого Сарумана.
- Будь-який гравець може розпочинати гонитву за Братством.
- Будь-який гравець може переміщувати назг'улів, але тільки гравець за Короля-Відьмака може наймати назг'улів.
- Головний гравець вирішує, яку кількість кубиків дій розмістити в комірці гонитви перед виконанням кидка дії.

ЗМІШАНІ ВІЙСЬКА

Якщо після завершення дії в одному регіоні опинилися військові загони й лідери, контрольовані різними гравцями, вони можуть залишатися окремими військами, а можуть об'єднатися в одне **змішане військо**.

Якщо війська не об'єднуються, то кожен гравець зберігає контроль над своїми загонами й лідерами. Якщо загальна кількість загонів двох військ перевищує обмеження групування, то гравці повинні прибрати по одному загоні, починаючи з неголовного гравця, допоки обмеження не перестане порушуватися.

Війська двох гравців можуть об'єднатися в змішане військо, якщо обидва гравці згодні. Однак війська *повинні* об'єднатися в змішане військо, якщо регіон атакують.

Змішаним військом керує той гравець, що контролює найбільшу кількість військових загонів у регіоні. У разі нічиєї змішаним військом керує гравець з найбільшою кількістю елітних загонів. Якщо й далі нічия, тоді цим військом керує головний гравець.

Лише гравець, що контролює змішане військо, може використовувати дії, щоб переміщувати його чи воювати ним, а також розігрувати бойові карти для цього війська.

Якщо кількість загонів зміниться, то керування змішаним військом може перейти до іншого гравця. Однак зауважте, що гравець, який контролює змішане військо, не може навмисно розділити його (під час переміщення чи атаки), якщо внаслідок цього він втратить контроль над ним.

Гравець може відновити контроль над своїми загонами в змішаному війську, просто використавши дію, щоб перемістити ці загони з регіону, де розмістилося змішане військо.

Змішане військо дотримується всіх політичних обмежень (як-от неможливість перетнути інший кордон), що стосуються загонів невойовничих народів, які входять до складу змішаного війська.

ПОДІЇ

Зазвичай гравець може використовувати тільки ті карти подій, які можна застосовувати до контрольованого ним народу чи персонажів.

Символ у правому нижньому куті карти події вказує, який гравець може використовувати цю карту.

Карти без символу може використовувати кожен гравець.

СИМВОЛИ ГРАВЦІВ



Гравець
за Гондору



Гравець
за Роган



Гравець
за
Короля-
Відьмака



Гравець за
Сарумана й
союзників
Сауруна

ЕЛІТНІ ЗАГОНИ ПІВДЕНЦІВ І СХІДНЯН

Під час партії втр'юх чи вчотир'юх, коли Саруман у грі, кожен елітний загін південців і східнян, а також кожен елітний загін Ісенгарду трактують не лише як військовий підрозділ, а і як лідера під час переміщення чи в битві.

ГРА ВТРЬОХ

У партії втр'юх діють ті самі правила, що й у партії вчотир'юх. За Вільні Народи грає лише один гравець, що дотримується звичайних правил для гри вдвох, але з таким винятком:

- Гравець за Вільні Народи не може використовувати дві послідовні дії за один і той самий народ (наприклад, не може використовувати дві дії поспіль для наймання і переміщення військ Гондору). Він може використати дві послідовні дії для змішаних військ, але це не повинно бути одне й те саме військо (наприклад, він може один раз перемістити військо Гондору, а потім перемістити змішане військо Гондору й Рогану, але гравець не може двічі виконати дію тим самим змішаним військом Гондору й Рогану).

УМОВИ ПЕРЕМОГИ

Кожна команда виграє тим самим способом, що й у партії вдвох. Індивідуальна перемога в межах команди визначається так:

- Якщо перемогла команда Тіні, підрахуйте переможні очки, здобуті народами кожного гравця за захоплення міст і фортець, та відніміть від цієї суми переможні очки за ті міста й фортеці, які вони втратили. Гравця з найбільшою кількістю очок вважають переможцем.
- У разі перемоги команди Вільних Народів перемагає той гравець, який втратив найменше переможних очок за фортеці й міста, захоплені Тінню.

ЗМІСТ

РОЗДІЛ I.

ВСТУП. 3

КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ 3

ПРО ДРУГЕ ВИДАННЯ 3

РОЗДІЛ II.

ВМІСТ ГРИ 4

СПИСОК КОМПОНЕНТІВ 4

КОМПОНЕНТИ ГРИ. 8

ПЛАСТИКОВІ ФІГУРКИ 8

ВІЙСЬКА 8

ЛІДЕРИ ВІЛЬНИХ НАРОДІВ 8

НАЗГУАЛІ 8

ПЕРСОНАЖІ 8

ІГРОВЕ ПОЛЕ 9

РЕГІОНИ 10

ВІЛЬНІ РЕГІОНИ 10

НАРОДИ 10

УКРІПЛЕННЯ І ПОСЕЛЕННЯ 10

УКРІПЛЕННЯ 10

ПОСЕЛЕННЯ 11

ТРЕКИ Й КОМІРКИ. 11

РОЗДІЛ III.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ 14

РОЗДІЛ IV.

СТРУКТУРА ХОДУ 18

ОПИС ХОДУ 18

КУБИКИ ДІЙ 18

ЗАПАС КУБІКІВ ДІЙ. 18

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГОНИТВИ Й

КИДОК ДІЙ 19

ВИКОРИСТАННЯ КУБІКІВ ДІЙ 19

ЕЛЬФІЙСЬКІ ПЕРСНІ. 21

РОЗДІЛ V.

КАРТИ ПОДІЙ 22

КОЛОДИ ПОДІЙ 22

ОТРИМАННЯ КАРТ ПОДІЙ 22

РОЗІГРАШ КАРТ ПОДІЙ 22

КАРТИ ПОДІЙ, ШО ЗАПОДІЮЮТЬ

ВТРАТИ 22

БОЙОВІ КАРТИ 23

РОЗДІЛ VI.

ВІЙСЬКА Й БИТВИ 24

ПЕРСОНАЖІ 24

ЯК ГРАТИ ПЕРСОНАЖАМИ ВІЛЬНИХ

НАРОДІВ 24

ЯК ГРАТИ ПЕРСОНАЖАМИ ТІНІ 24

ПЕРЕМІЩЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ 24

ПЕРЕМІЩЕННЯ СУПУТНИКІВ. 24

ПЕРЕМІЩЕННЯ НАЗГУАЛІВ І ПОСПІПАК 24

ВІЙСЬКА ТА ГРУПУВАННЯ 26

СКЛАД ВІЙСЬКА 26

ОБМЕЖЕННЯ ГРУПУВАННЯ 26

КОМІРКИ ВІЙСЬК 26

НАЙМАННЯ ВІЙСЬК 26

НАЙМАННЯ НОВИХ ЗАГОНІВ

І ЛІДЕРІВ. 26

ОБМЕЖЕННЯ НАЙМАННЯ 26

ВИКОРИСТАННЯ КАРТИ ПОДІЇ ДЛЯ

НАЙМАННЯ ВІЙСЬК. 27

РУХ ВІЙСЬКА 27

ПЕРЕМІЩЕННЯ ВІЙСЬКА 27

РОЗДІЛЕННЯ ВІЙСЬКА 27

ОБМЕЖЕННЯ РУХУ 27

ВИКОРИСТАННЯ КАРТИ ПОДІЇ

ДЛЯ ПЕРЕМІЩЕННЯ ВІЙСЬКА 27

ПРОВЕДЕННЯ БИТВИ. 28

АТАКА ВІЙСЬКАМИ. 28

РОЗДІЛЕННЯ АТАКУВАЛЬНОГО ВІЙСЬКА

БОЙОВА СИЛА Й ЛІДЕРСТВО 28

ПЕРЕБІГ БИТВИ 29

ЗІГРАТИ БОЙОВУ КАРТУ. 29

ВИКОНАТИ БОЙОВИЙ КИДОК 30

ВИКОНАТИ ПЕРЕКИД ЗА ЛІДЕРСТВО 30

МОДИФІКАТОРИ КИДКІВ 30

ПРИБРАТИ ВТРАТИ. 30

ПРИПИНИТИ АТАКУ АБО ВІДСТУПИТИ

КІНЕЦЬ БИТВИ. 31

УКРІПЛЕННЯ, МІСТА,

ФОРТЕЦІ Й ОБЛОГИ 31

АТАКА МІСТА ЧИ УКРІПЛЕННЯ. 31

АТАКА ФОРТЕЦІ. 31

ПОЛЬОВИЙ БІЙ 31

ВІДСТУП В ОБЛОЖЕНУ ФОРТЕЦЮ 31

ПРОВЕДЕННЯ ОБЛОГИ 32

ОБМЕЖЕННЯ. 32

ВИЛАЗКА. 32

ПРОРИВ ОБЛОГИ. 32

ПОСИЛЕННЯ ОБЛОГИ. 32

ЗАХОПЛЕННЯ ПОСЕЛЕННЯ 32

РОЗДІЛ VII.

ПОЛІТИКА СЕРЕДЗЕМ'Я 34

ТРЕК ПОЛІТИКИ. 34

АКТИВАЦІЯ ВІЛЬНИХ НАРОДІВ 34

ПРОСУВАННЯ ЖЕТОНІВ НА ТРЕКУ

ПОЛІТИКИ 34

КАРТИ ПОДІЙ, ШО ВПЛИВАЮТЬ

НА ТРЕК ПОЛІТИКИ 35

ВСТУП У ВІЙНУ. 35

ПЕРСОНАЖІ НА ВІЙНІ 35

РОЗДІЛ VIII.

БРАТСТВО ПЕРСНЯ 36

ФІГУРКИ Й ЖЕТОНІ БРАТСТВА 36

ПЕРСНЕНОСЦІ 36

СПОГАНЕННЯ. 36

СУПУТНИКИ ТА ЇХНІ КАРТИ

ПЕРСОНАЖІВ 37

ПРОВІДНИК БРАТСТВА. 37

ГОЛУМ ЯК ПРОВІДНИК 37

ТРЕК БРАТСТВА 37

ПЕРЕМІЩЕННЯ БРАТСТВА 37

ВИЗНАЧЕННЯ ПОЗИЦІЇ БРАТСТВА 38

БРАТСТВО ОГОЛОШУЄ СВОЮ

ПОЗИЦІЮ 38

БРАТСТВО РОЗКРИТЕ ВНАСЛІДОК

ГОНИТВИ ЗА ПЕРСНЕМ 38

ПРИХОВУВАННЯ БРАТСТВА. 39

ЗЩИЛЕННЯ ПЕРСНЕНОСЦІВ 39

ВХОДЖЕННЯ В МОРДОР. 39

ВІДОКРЕМЛЕННЯ СУПУТНИКІВ

ВІД БРАТСТВА 39

РОЗДІЛ IX.

ГОНИТВА ЗА ПЕРСНЕМ 40

ЗАПАС ГОНИТВИ 40

ЗВИЧАЙНІ ЖЕТОНІ ГОНИТВИ 40

ОСОБАЛИВІ ЖЕТОНІ ГОНИТВИ 40

ГОНИТВА ЗА БРАТСТВОМ 40

КИДОК ГОНИТВИ 40

МОДИФІКАТОРИ КИДКА ГОНИТВИ 41

ПЕРЕКИДИ ГОНИТВИ 41

ВИЗНАЧЕННЯ ШКОДИ ГОНИТВИ 41

ЕФЕКТИ ГОНИТВИ ПІД ЧАС

ОГОЛОШЕННЯ ЧИ РОЗКРИТТЯ

БРАТСТВА 41

ЕФЕКТИ ГОНИТВИ 41

ВТРАТИ 42

ВИКОРИСТАННЯ ПЕРСНЯ 42

ЄДИНИЙ ПЕРСТЕНЬ І ВИПРАВА

ДО СУДНОЇ ГОРИ 42

ТЯГАР ПЕРСНЯ 43

БРАТСТВО В МОРДОРІ 43

ОСОБАЛИВІ ПРАВИЛА 43

РОЗДІЛ X.

УМОВИ ПЕРЕМОГИ 44

УМОВИ ПЕРЕМОГИ ЗАВДЯКИ

ПЕРСНЮ 44

УМОВИ ВОЄННОЇ ПЕРЕМОГИ 44

ГЛАВА XI.

ПРАВИЛА ДЛЯ

3-4 ГРАВЦІВ. 45

ГРА ДЛЯ ЧОТИРЬОХ ГРАВЦІВ 45

КАРТИ ПОДІЙ 45

ФАЗА БРАТСТВА 45

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГОНИТВИ

Й КИДОК ДІЙ 45

ФАЗА ДІЙ 45

ОБМЕЖЕННЯ ДІЙ 45

КОРОТКИЙ ОПИС 45

ВІЛЬНІ НАРОДИ 45

ВІЙСЬКА ТІНІ 46

ЗМІШАНІ ВІЙСЬКА. 46

ПОДІЇ. 46

ЕЛІТНІ ЗАГОНІ ПІВДЕНЦІВ

І СХІДНЯН. 46

ГРА ВТРЬОХ. 46

УМОВИ ПЕРЕМОГИ 46

ЗМІСТ 47

Гра від РОБЕРТО ДІ МЕЛЬЙО, МАРКО МАДЖІ та ФРАНЧЕСКО НЕПІТЕЛЛО

ВІЙНА ПЕРСНЯ

На основі трилогії Дж. Р. Р. Толкіна «Володар Перснів»™
Друге видання.

Автори гри: РОБЕРТО ДІ МЕЛЬЙО, МАРКО МАДЖІ та ФРАНЧЕСКО НЕПІТЕЛЛО

Художник: ДЖОН ГАУ

Артдиректор, графічний дизайн: ФАБІО МАЙОРАНА

Фігурки: БОБ НЕЙСМІТ

Дизайн фігурок: ДЖОН ГАУ та МАТТЕО МАККІ

Фотографії: КРИСТОФ ЧАНЧІ

Виробництво: РОБЕРТО ДІ МЕЛЬЙО та ФАБРИЦІО РОЛЛА

Тестувальники: Дуг Адамс, Крістофер Бенгтссон, Кевін Чепмен, Дерек Кун, Енді Дагліш, Каліб Діффелл, Уго Ді Мельйо, Дейвід Фрістром, Серхіо Гуеррі, Кріс Голл, Майкл Голл, Майк Гелба, Стів Гоуп, Крістіан Грдлічка, Шон Маккарті, Марко Молін, Дон Муді, Паоло Морескальчі, Стів Овен, Крістіан Петерсен, Ден Расплер, Алекс Роквелл, Стів Сандерз, Дуллас Сілфен, Маттіас Стабер, Марчелло Тальйоли, Рено Верлак.

Тестувальники другого видання: Амадо Ангуло, Мелані Чепмен, Дейвід Фортнер, Том Генкс, Пітер Маск, Дейвід Морс, Луїджі Піото, Ендрю Поултер, Крейг Роуз, Ральф Шемманн, Гленн Чарівний Гік Шенлі, Алія Вілья, Вес Вагнер, Кевін Воррендер, Кевін Войташчик, Кріс Янг.

Особлива подяка Крістоферові Бенгтссону, Кевіну Чепмену й Ендрю Поултеру за їхню постійну підтримку в роботі над правилами «Війни Перснів» і їхні відгуки, використані під час створення нового видання.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH GAMES» СПІЛЬНО З «WHITE GAMES»

Керівник проєкту: ОЛЕКСАНДР РУЧКА

Випусковий редактор: ПОЛІНА МАТУЗЕВИЧ

Редактор: СЕРГІЙ ЛИСЕНКО

Перекладач: СВЯТОСЛАВ МИХАЦЬ

Верстка: АРТУР ПАТРИХАЛКО

Неоціненна допомога: Анна Вакуленко, Владислав Дубчак, Володимир Білодід, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Ксенія Манусевич, Сергій Іщук і Сергій Тодоров.



www.geekach.com.ua

Гра створена ARES GAMES SRL



www.aresgames.eu



www.white-games.com.ua



Середзем'я, Гобіт, Володар Перснів, Війна Перснів, а також усі персонажі, предмети, події й місця являються товарними знаками або зареєстрованими товарними знаками компанії Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises та використовуються за ліцензією компанії Sophisticated Games Ltd та її відповідними ліцензіями. War of the Ring Boardgame © 2011, 2021 Ares Games Srl. © 2011, 2021 Sophisticated Games Ltd.

Увага! Тримайте якнайдалі від дітей віком до 3 років. Дрібні деталі. Небезпека удушення. Виготовлені в Китаї. Збережіть цю інформацію.