



Володар Перснів Братство Персня™

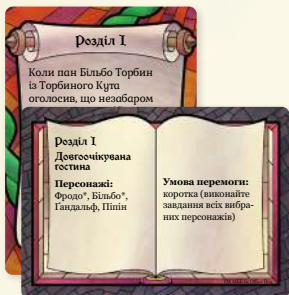
«Братство Персня. Карткова гра» — це кооперативна карткова гра на взятки для 1–4 гравців, що познайомить вас із першою частиною (18 розділів) трилогії Дж. Р. Р. Толкіна «Володар Перснів».

Що таке гра на взятки? Розігрування взяток — це набір правил, які використовують у багатьох класичних картярських іграх (як-от чирви, піки, юкер, бридж, допфелькопф тощо). Взятка утворюється, коли кожен гравець у свій хід викладає 1 карту з руки на середину стола. Один із гравців виграє взятку й забирає карти.

Що таке кооперативна гра? У кооперативній грі ви повинні спільно докладати зусиль, щоб виконати завдання кожного гравця й разом перемогти або зазнати поразки.

Що таке розділ? Розділи — це сценарії, з яких складається історія «Братства Персня». У кожному сценарії вказано потрібних для гри персонажів, особливі правила певного сценарію, а також завдання, які гравцям треба виконати, щоб перемогти й перейти до наступного сценарію. Сценарії можна проходити в довільному порядку, хоч ми радимо розігравати їх послідовно.

Компоненти



1 карта розділу I



4 карти персонажів

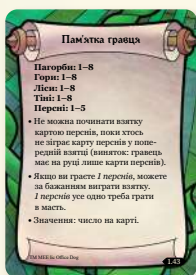


37 карт основної колоди



5 дерев'яних фішок

- 4 фішки зірок
- 1 фішка Персня



6 карт-пам'яток



Кarti розділів II–XVIII (96 карт у визначеному порядку у 2 запечатаних секціях)

Основні типи карт

Карти основної колоди



Значення карти

Символ масті карти

Вміст основної колоди:

- Пагорби: 1–8
- ▲ Гори: 1–8
- ♣ Ліси: 1–8
- ♠ Тіні: 1–8
- ♣ Персні: 1–5

Карти персонажів



Ім'я персонажа

Опис персонажа

Завдання персонажа

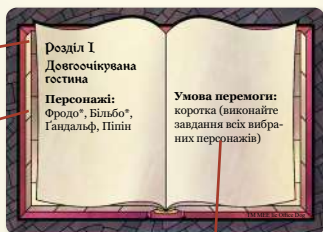
Приготування персонажа

Карти розділів

Номер і назва розділу

Персонажі розділу

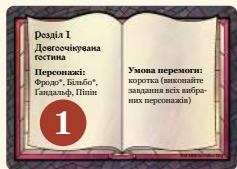
(* позначає персонажів, яких обов'язково вибирають для розділу)



Умова перемоги в цьому розділі

Приготування до розділу I

- 1 Візьміть карту розділу I «Довгоочікувана гостина» та покладіть її разом з указаними картами персонажів горілиць на центр стола.



- 2 Покладіть фішку зірки на кожен карту персонажа, позначеного «*» на карті розділу.



- 3 Перетасуйте карти основної колоди й покладіть горілиць одну верхню карту колоди біля карти розділу. Це — **загублена карта**. Якщо ви виклали *1 перснів*, відкрийте наступну карту й викладіть її, а *1 перснів* затасуйте в колоду.



- 4 Роздайте решту карт основної колоди гравцям відповідно до кількості гравців. (Гравці дивляться свої карти, але не показують їх один одному).


- 2 гравці: по 12 карт кожному (див. с. 20)
- 3 гравці: по 12 карт кожному
- 4 гравці: по 9 карт кожному



5 Гравець, який отримав *1 перснів*, бере карту Фродо та фішку Персня стороною «*Не можна починати з перснів*» догори. Гравець залишає на руці *1 перснів*. Використовуйте ту сторону карти Фродо, яка відповідає кількості гравців (3 гравці або 4 гравці).



6 Починаючи з гравця ліворуч від Фродо, кожен по черзі вибирає собі карту персонажа. У цьому раунді ви повинні взяти персонажів із фішками зірок. Це означає, що вам треба вибрати Більбо, але це не обов'язково повинен зробити перший після Фродо гравець. **Після того як кожен гравець вибере персонажа, вилучіть фішки зірок.** *Порада. Вибираючи карти персонажів, уважно вивчіть карти на руці й поміркуйте, завдання якого персонажа вам буде найлегше виконати.*

7 Починаючи з гравця ліворуч від Фродо, кожен гравець виконує кроки приготування свого персонажа (позначені символом ).

«**Обміняйтеся**» означає, що активний персонаж передає 1 карту долілиць одному з указаних персонажів. Глянувши на отриману карту, персонаж бере її на руку, а натомість повертає будь-яку 1 карту долілиць (можна повернути щойно отриману карту).

Не можна обмінюватися з тими персонажами, які не беруть участі в поточному раунді (наприклад, Піпін у розділі I не може обмінятися з Мері чи Семом, хоч вони й зазначені на його карті). Фродо не може обміняти свою карту *1 перснів*.

8 Тепер ви готові розпочати гру.



Розігрування взятку

Гравці мають на руках карти, що символізують світ Середзем'я і вплив Єдиного Персня на нього. Завдяки продуманому розігруванню своїх карт гравці допомагають один одному виконати завдання їхніх персонажів і перемогти.

Кожне роздавання карт колоди називають раундом, протягом якого розігрують певну кількість взятку. Розігрування взятки полягає в тому, що кожен гравець грає 1 карту. Нижче ми докладніше пояснимо ключові терміни, як і коли грати карти, а також спосіб визначення переможця кожної взятки.

Головний гравець. Гравець, який починає розігрування взятки (головний гравець), викладає будь-яку карту з руки на центр стола. Масть цієї першої карти — головна масть взятки (пагорби, гори, ліси, тіні або персні). **Фродо починає першу взятку.**

Зіграти в масть. Починаючи з гравця ліворуч від головного гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець повинен викласти на стіл карту тієї самої масті, що й зіграна карта головного гравця (якщо він має таку карту). Це називають «зіграти в масть». Якщо гравець не може зіграти в масть, то грає з руки карту будь-якої масті.

Виграти взятку. Після того як усі гравці зіграють по 1 карті, ви визначаєте переможця взятки. Взятку виграє той, хто зіграв найстаршу карту головної масті (тобто карту з найбільшим значенням). Цей гравець бере всі карти взятки та кладе їх стосом долілиць перед собою. **Переможець взятки починає розігрування нової взятки.**

Приклад. Фродо починає взятку з 1 пагорбів. Тепер карту повинен зіграти Гандальф. Він має 3 пагорбів та 6 пагорбів, отже, повинен зіграти в масть. Гандальф грає 3 пагорбів. Більбо не має карт пагорбів, тому грає 5 пернів. Гандальф зіграв найстаршу карту пагорбів (головної масті), тому він виграє взятку. Потім Гандальф починає нову взятку (див. малюнок нижче).



Масть перснів

Карти перснів грають так само, як карти інших 4 мастей, за винятком того, що в масті перснів усього 5 карт (в інших мастях по 8 карт). З картами перснів також пов'язано кілька особливих правил.



Почати взятку картою перснів. Гравець може почати взятку картою перснів лише за умови, що в будь-якій попередній взятці один із гравців зіграв карту перснів (гравець не мав карт головної масті й тому зіграв карту персня). Для нагадування про це на початку раунду фішка Персня лежить стороною «Не можна починати з перснів» догори.



Після того як будь-який гравець зіграє карту перснів, будь-яку нову взятку можна починати картою перснів. Для позначення цього переверніть фішку Персня стороною «Можна починати з перснів» догори.

У рідкісній ситуації, коли головний гравець має лише карти перснів, то може почати взятку однією з цих карт, навіть якщо ніхто ще не грав карти перснів.

Єдиний Перстень. *1 перснів* — це найсильніша карта в грі. Зігравши *1 перснів*, ви можете вирішити виграти взятку незалежно від того, які карти були чи будуть зіграні в цій взятці. Якщо ж ви не хочете вигравати взятку, то вважайте цю карту звичайною картою перснів зі значенням 1. У такому разі грайте *1 перснів* за звичайними правилами розігрування карт перснів.

Важливо! Тільки *1 перснів* може виграти будь-яку взятку. Решта карт перснів (від 2 до 5) виграють або програють взятку так само, як і будь-які інші карти.

Спілкування

Під час приготувань і протягом гри ви можете обговорювати лише ту інформацію, яка доступна всім гравцям. Не можна показувати чи обговорювати карти як на своїй руці, так і на руках решти гравців. Під час приготувань ви не повинні обговорювати переваги того чи іншого персонажа, адже так ви можете розкрити певну інформацію. Гравці можуть нагадувати одне одному про завдання їхніх персонажів та особливі правила сценарію, а також поточний стан виконання власних завдань чи будь-яку іншу відкриту інформацію (як-от карти, що лежать горілиць на столі).

Кarti у виграних взятках тримайте долілиць збоку, щоб не плутати їх з картами на руках. Якщо так зручніше, можете тримати горілиць ті виграні карти, які потрібні для виконання завдання персонажа (наприклад, карти перснів для Фродо). Утім, будьте уважні, щоб не сплутати, які карти на руці, а які ви вже зіграли.

Завдання персонажа

Кожен гравець у поточному раунді повинен виконати завдання вибраного ним персонажа.

Виконані завдання. Після того як ви виконали умову завдання персонажа (і потім ніяк не зможете провалити це завдання), покладіть на карту персонажа фішку зірки. Це нагадуватимете іншим гравцям, що ви виконали своє завдання.

Передчасне завершення. Якщо кожен гравець виконає завдання свого персонажа (і в цьому раунді ви ніяк не зможете їх провалити), то можете передчасно припинити гру й переходити до наступного сценарію.

І навпаки, якщо ви бачите, що вам ніяк не вдасться виконати завдання персонажа, то можете припинити поточний раунд.



Завдання Піпіна виконане, про що свідчить фішка зірки на його карті.

Завершення раунду

Після того як усі гравці зіграють усі свої карти з рук (за винятком Гандальфа, у якого залишиться 1 карта), раунд завершується.

Якщо в цьому раунді кожен гравець виконав завдання свого персонажа, ви разом перемагаєте й завершуєте розділ. Відкладіть убік карту цього розділу й візьміть з коробки карту наступного розділу, а також будь-які інші потрібні карти. Якщо принаймні 1 гравець не зміг виконати завдання свого персонажа, то всі гравці зазнають поразки. У такому разі зіграйте цей розділ ще раз, щоб здобути перемогу.

У грі багато розділів, тож навряд чи вам вдасться успішно завершити їх усі за один ігровий сеанс. За допомогою стрічок у коробці ви зможете відстежувати свій прогрес, щоб пізніше повернутися до гри й продовжити з того місця, де зупинилися.

Починайте розділ I!



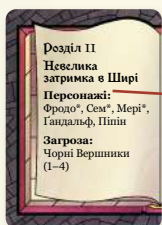
Додаткові правила

Розігрування наступних розділів схоже на розігрування розділу I. Ви починаєте з ознайомлення з картою розділу, на якій зазначено потрібні для цього розділу карти.

Протягом гри завжди діє золоте правило: «Якщо текст на будь-якій карті суперечить цим правилам, дотримуйтеся правила на карті».

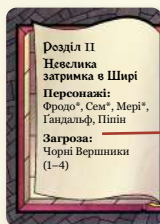
Нові персонажі

Кожен новий розділ знайомитиме вас із новими персонажами й випробуваннями. Деякі персонажі з попередніх розділів залишаються в грі, деякі покинуть гру, а деякі повернуться.



Загроза

Колода загроз — символізує небезпеку, що загрожує Братству Персня.



Перетасуйте вказані на карті розділу карти загроз і покладіть їх колодою долілиць. Це — колода загроз. Під час приготувань деякі персонажі братимуть випадкові або вказані карти загроз. Гравець кладе карту загрози горілиць біля карти свого персонажа.

У рідкісній ситуації, коли загублена карта має однакове значення з узятою картою загрози та водночас однакову масть з картою, потрібною для виконання завдання персонажа, візьміть нову карту загрози.

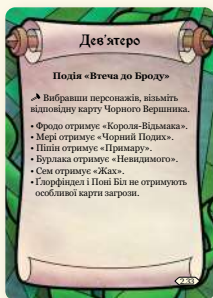
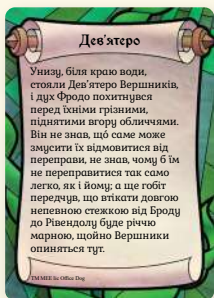
Приклад. Якщо загублена карта — *З пагорбів*, а Сем бере *З Чорних Вершників*, то він повинен узяти нову карту загрози.



У деяких розділах є особливі карти загрози, які не за-тасовують у колоду загрози, а натомість призначають певному персонажу, даючи йому додаткове завдання або встановлюючи обмеження в поточному раунді. Використовуйте ці карти загрози лише тоді, коли це вказано на карті розділу.

Події та особливі правила

У деяких розділах є карти подій, які змінюють загальні правила. Уважно дотримуйтеся цих указівок під час приготувань і/або проходження розділу. Якщо у вас виникають запитання щодо певної події чи способу проходження розділу, див. «Особливості розділів» на с. 14.



Подарунки

У деяких розділах певні персонажі отримуватимуть карти подарунків, які додаватимуть нові правила або певні переваги відповідному персонажу під час приготувань і/або проходження розділу. Використовуйте подарунки лише тоді, коли це зазначено на карті розділу, ви не зберігаєте їх для наступних розділів.

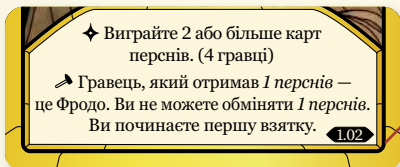


Відсутність Фродо

Якщо серед персонажів розділу немає Фродо, то першим вибирає персонажа той, хто отримав *1 перснів*. Далі гравці по черзі вибирають персонажів, починаючи з гравця ліворуч від цього гравця. Гравець, який отримав *1 перснів*, завжди бере фішку Персня. На карті персонажа в тексті приготувань зазначено, що він починає першу взятку.

Номери карт

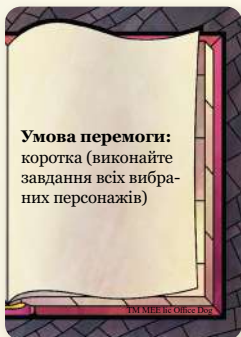
У правому нижньому куті карт зображено їхні номери, які знадобляться вам тоді, коли ви захочете відновити початковий порядок карт і заново пройти певні розділи. Також за допомогою кольору легше знайти всі карти, потрібні для гри в режимі «Дорога знов біжить...» (див. с. 19).



Номер карти

Умови перемоги

На карті розділу зазначені приготування до розділу та умова перемоги (коротка або довга).



Коротка умова

Якщо на карті розділу зазначено: «Виконайте завдання всіх вибраних персонажів», то гравці успішно завершують розділ і переходять до наступного в разі виконання всіх завдань вибраних персонажів. Якщо гравцям не вдалося виконати всі завдання, то вони можуть заново пройти цей розділ.



Довга умова

Якщо на карті розділу зазначено: «Виконайте завдання всіх персонажів», то цей розділ ви проходите протягом кількох раундів. Якщо гравці виконують усі завдання вибраних персонажів, то відкладають їхні карти вбік.

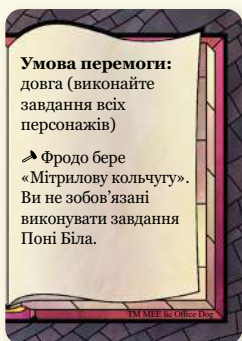
Якщо гравці не завершили завдання всіх персонажів, вони грають ще один раунд у цьому розділі. У деяких розділах будуть вказані конкретні персонажі, чиї завдання не обов'язково виконувати.

Щоб почати наступний раунд, перетасуйте основну колоду й роздайте карти. Гравці вибирають персонажів і виконують усі приготування до раунду за правилами на карті того ж розділу. У наступному раунді гравці можуть за бажанням знову вибрати персонажів, чиї завдання вони виконали. (Ви можете вибрати персонажа з уже виконаними завданнями, якщо вважаєте, що не впораєтеся з невиконаними завданнями інших персонажів).

Використовуйте Фродо в кожному раунді, навіть після того, як виконаєте його завдання.

Якщо гравці виконали завдання всіх персонажів (зокрема кожного вибраного для поточного раунду персонажа), то вони перемагають і можуть переходити до наступного розділу.

Якщо в будь-який момент гравці остаточно втрачають можливість виконати завдання, вони провалюють розділ і можуть зіграти його знову. Можна почати з самого початку розділу або залишити персонажів, чиї завдання вже виконані.



Умова перемоги:

довга (виконайте завдання всіх персонажів)

➤ Фродо бере «Мітрилову кольчугу». Ви не зобов'язані виконувати завдання Поні Біла.

TM MEI, Inc Office Doc

Особливості розділів

Нижче ми докладніше пояснимо особливості розділів і властивості персонажів.

Розділ I

Піпін завжди виконує своє завдання, якщо виграє 0 взятку.

Розділ II

Уточнення. Якщо **Сем** бере 3 Чорних Вершників, то він повинен виграти взятку із 3 пагорбів. **Мері** повинен виграти рівно 1 взятку або рівно 2 взятки — якщо більше або менше, він провалить завдання.

Примітка. **Більбо** не бере участі в цьому розділі.

Розділ III

Гільдор не зобов'язаний вигравати останню взятку, йому досить зіграти карту лісів.

Розділ IV

Ви граєте, доки в усіх гравців не закінчатся карти; **Феті** не гратиме карти в кількох останніх взятках. Якщо **Феті** виграє взятку своєю останньою картою, то наступну взятку починає гравець ліворуч від **Феті**.

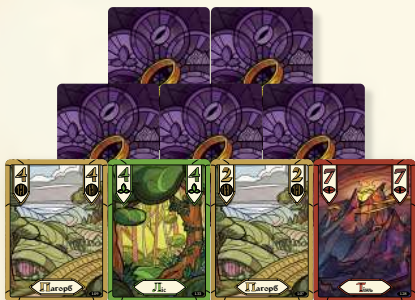
Соло-гра. Перед рештою приготувань **Феті** дайте йому ще 5 карт (усього 9) із колоди. Не давайте **Феті** нову карту після кожної взятки.

Розділ V

Якщо ви програєте взятку Старому Вербочоловіку, то за це немає окремого штрафу. Утім, це може ускладнювати виконання завдань. Карту 9 Старого Вербочоловіка використовують лише в цьому розділі. Якщо гравців 3, то в **Тома** на руці залишаться 2 карти, якщо гравців 4 — 1 карта. Якщо карта колоди Пралісу й виграшна карта взятки мають однакове значення, карта лісу програє.

Соло-гра. Сформувавши колоду Пралісу, виконайте звичайні приготування до соло-гри, за винятком того, що в колоді основних карт буде всього 12 карт.

2 гравці. Карти для уявного гравця викладіть так:



Розділ VI

Золотинка повинна виграти одну за одною рівно 3 взятки (і жодної іншої взятки, крім цих 3). Протягом усього раунду карти **Золотинки** лежатимуть горілиць на столі, усі гравці можуть їх обговорювати. Наприкінці раунду на руці **Тома** залишиться 5 карт. Під час приготувань до події «Могильний Дух» у цьому розділі не викладайте загублену карту.

Соло-гра. Під час приготувань до події «Могильний Дух» вилучіть з колоди 5 карт (як у грі вчотирьох). Потім виконайте звичайні приготування до соло-гри, за винятком того, що в колоді, з якої ви братимете карти, буде лише 16 карт. Під час приготувань **Золотинки** роздайте їй з колоди 4 карти (отже, **Золотинка** матиме на руці 8 карт). Протягом раунду вона не отримає більше карт.

2 гравці. Приготування базуються на схемі, описаній у розділі V. Якщо уявний гравець отримав персонажа **Золотинку**, то всі його карти в піраміді лежать горілиць, але 5 верхніх карт усе одно залишаються накритими. Якщо ж піраміду контролює **Том**, то всі карти кургану лежать горілиць, не накриваючи інших карт.

Розділ VII

Ячмінь може виграти інші взятки, але для виконання свого завдання він повинен виграти 1 з останніх 3 взятки. **Пана Підгорбина** не трактують як **Фродо** для цілей будь-яких інших карт (наприклад, **Сем** не може обмінятися з ним). Будь-який гравець може вибрати Пана Підгорбина, а не лише той, хто має 1 перснів. Якщо Пан Підгорбин усе-таки має 1 перснів, то може обміняти цю карту.

Розділ VIII

Бурлака ніколи не може виграти кількість взятки, що дорівнює значенню його карти загрози. Карти «Король-Відьмак» і «Чорний Подих» не затасовують у колоду загроз.

Розділ IX

Кожен вибраний персонаж отримує визначеного Чорного Вершника. **Бурлака** може подивитися свою карту загроз й після виконання свого завдання оголосити про це. **Фродо** достатньо виконати своє завдання лише один раз. **Поні Біл** дає Фродо й Сему по 1 карті одночасно, а не по 1 за раз. Наприкінці раунду на руці **Глорфіндела** залишиться 1 карта. Якщо в раунді беруть участь і **Глорфіндел**, і **Фродо**, то першу взятку починає **Глорфіндел**.

Соло-гра. Бурлака не отримує особливу карту загрози Чорного Вершника «Невидимий».

Розділ X

Ані в цьому, ані в наступних розділах ви не будете використовувати колоду загроз Чорних Вершників. Завдання **Ельронда** не замінює завдання інших персонажів; ви повинні виконати й те, й інше.

2 гравці. Під час приготувань **Ельронда** гравці-люди спершу вибирають свої карти, а потім разом вибирають, яку з 5 відкритих карт у нижньому ряді піраміди віддати.

Розділ XI

Ви застосовуєте ефект карти «Ріг Гондору». Якщо **Бормир** має на руці однакову найбільшу кількість карт у кількох мастях, то він оголошує всі ці масті. **Арагорн** не бере карту загрози під час приготувань, а натомість використовує «Меч, що зламаний був».

Соло-гра. Ви не використовуєте «Ріг Гондору».

Розділ XII

Для умови події «Саруман» *1 перснів* рахують як карту зі значенням 1. Взятку, виграну **Гвайгіром**, **Тіньогривом** або **Радагастом**, що містить більше ніж 1 карту масті їхнього завдання, зараховують для виконання завдання (але тільки один раз). **Радагаст** може вибрати будь-які карти під час приготувань (навіть карту перснів). Вибрана карта визначить головну масть взятки лише за умови, що **Радагаст** починає першу взятку. **Тіньогрив** може переглядати свою підкладену карту в будь-який момент гри.

Розділ XIII

Ви можете знову вибрати персонажа, чиє завдання було виконане. Утім, це може призвести до того, що для завершення розділу вам доведеться зіграти додатковий раунд.

Розділ XIV

Ви можете завершувати події Морії в будь-якому порядку, крім події «Міст», яка повинна бути останньою. Щоб пройти цей розділ, ви повинні завершити кожну з 3 подій Морії. («Довга темрява» — це єдина подія, умови якої можна виконати кілька разів.) Якщо ви використаєте «Мітрилову кольчугу», то все одно це вважатимуть виконанням умови події Морії.

Соло-гра. Ігноруйте вказівки приготувань до події «Довга темрява». Під час приготувань до події «Міст» виконайте звичайні приготування до соло-гри, за винятком того, що в колоді основних карт буде всього 12 карт.

2 гравці. Приготування до події «Міст» виконують на основі схеми розділу V.

Розділ XV

Гімлі може вигравати взятки звичайним способом. Інші гравці до кінця взятки просто не знають, яку карту він зіграв.

Соло-гра. Не використовуйте подію «Із зав'язаними очима».

2 гравці. Уявний гравець не може отримати Гімлі.

Розділ XVI

У грі вдвох чи втрох **Сема** не використовують.

Соло-гра. Ігноруйте подію «Дзеркало». Натомість навмання призначте персонажів для кожної руки (крім Фродо).

2 гравці. Сформуйте піраміду уявного гравця звичайним способом, а потім 2 гравців-людей виконують вказівки події «Дзеркало».

Розділ XVII

Якщо ви знайомі з іграми на взятки, то вважайте всі карти ріки козирами (утім, вони молодші за *1 персів*).

Соло-гра. Додайте карти ріки до основної колоди, як у грі вчотирьох. Після того як ви роздасте карти для початкових рук, у колоді основних карт буде 28 карт.

2 гравці. Покладіть 2 карти долілиць на верх піраміди, накривши ними верхній ряд із 3 карт.

Розділ XVIII

Під час приготувань до розділу виконайте кроки приготувань **Меріадока Брендіцапа**. Будь-яке повторне взяття карт виконують у хід цього персонажа. У грі втрох у кожній групі буде по 1 невибраному персонажу. Цей розділ завжди триває 2 раунди.





Три персні для ельфів — для їх королів,
Сім — гордим гномам з камінних палат,
Ще Дев'ять — людям смертних родів,
Один — Повелителю Тьми, де імла
В Мордорі, де морок і тінь на землі.
Один з них керує, Один — всіх знайде,
Один їх збере й у птьмі всіх зведе
В Мордорі, де морок і тінь на землі.*

* Усі цитати, назви місць і персонажів
узяті з українського видання «Володаря Перснів»
від видавництва «Астролябія» у перекладі Катерини Оніщук.

Дорога знов біжить...

Пройшовши всі розділи, можете грати далі.

Спершу візьміть усі карти з номерами на чорному або золотому тлі у правому нижньому куті карт. карти з номерами на білому тлі не використовують.

1.05

Номер
на чорному тлі

2.01

Номер
на білому тлі

3.44

Номер
на золотому тлі

За будь-якої кількості гравців ви повинні вибирати карти **Фродо** та **Гандальфа**, а також карти загроз від 1 до 7. Потім візьміть випадкові карти залежно від кількості гравців, щоб приготувати розділ:

2 або 3 гравці

- 4 персонажі з номером карти на золотому тлі, 1 випадковий персонаж обтяженою стороною догори
- 3 персонажі з номером карти на чорному тлі
- 1 карта подарунка
- 1 особливий Чорний Вершник (карти Чорних Вершників із червоним зворотом)

4 гравці або соло

- 5 персонажів з номером карти на золотому тлі, 1 випадковий персонаж обтяженою стороною догори
- 6 персонажів з номером карти на чорному тлі
- 1 карта подарунка
- 1 особливий Чорний Вершник (карти Чорних Вершників із червоним зворотом)

Для перемоги вам треба виконати завдання всіх персонажів (подібно до «довгої» умови перемоги карт розділів у сюжетному режимі), до того ж ви повинні використати особливу карту Чорного Вершника в першому раунді, щоб завершити партію. Карту особливого Чорного Вершника дайте випадковому не обтяженому персонажу. Карту особливого Чорного Вершника «Невидимий» треба дати персонажу, який використовує карту загрози.

Гравець, який отримав *1 перснів*, повинен узяти карту Фродо (який братиме участь у кожному раунді) та завжди починатиме першу взятку. (Ігноруйте умови приготувань перед першою взяткою всіх інших персонажів, крім Фродо).

Усі взаємодії із загубленою картою необов'язкові. Якщо кілька персонажів взаємодіють із загубленою картою, гравці спільно вирішують, хто з них забере карту, бо це важливо для таких персонажів, як Том Бомбадил.

Правила для гри вдвох

Приготування до гри вдвох схожі на приготування до гри втрьох, але з деякими змінами. Один із гравців контролюватиме уявного гравця, чия відкрита рука буде представлена пірамідою карт. Уявного гравця вважають третім гравцем, він також отримує карту персонажа.

Приготування. Роздайте карти так само, як у грі втрьох. Візьміть для уявного гравця 12 карт і викладіть їх пірамідою (див. схему нижче). Спершу роздайте 3 карти у верхній ряд (2 — горілиць та 1 — долілиць). Потім до половини накрийте їх 4 картами середнього ряду (усі карти — долілиць). Насамкінець так само накрийте середній ряд, виклавши 5 карт горілиць у нижній ряд.



Гравець із 1 пернів гратиме за уявного гравця, зокрема вибираючи для нього персонажа під час приготувань і граючи карти з піраміди під час розігрування взятків. Використовуйте карту Фродо стороною для гри втрьох.



Правила для гри вдвох (продовження)


Якщо 1 перснів опиняється в піраміді (тобто жоден із гравців не має 1 перснів), то уявний гравець отримує карту Фродо. Гравець праворуч від Фродо гратиме його карти з піраміді.

Уявний гравець може обмінюватися картами з вами (або навпаки), але для обміну використовують лише відкриті карти з нижнього ряду.

Якщо уявний гравець отримує персонажа, який під час приготувань бере карти на руку (як-от Гандальф), то ці карти розміщують ліворуч або праворуч від нижнього ряду його піраміді, не накриваючи жодної карти.

Той, хто грає за уявного гравця, може грати лише відкриті карти з його піраміді. На початку раунду доступні відкриті карти в піраміді є лише в нижньому ряді. Карти, що лежать у піраміді долілиць, перевертають горілиць лише тоді, коли після розігрування взятки їх не накривають інші карти.

Приготування до соло-гри

1. Візьміть карту розділу й покладіть її на стіл горілиць разом із зазначеними на ній картами персонажів.
2. Покладіть фішку зірки на кожну карту персонажа, позначену «*» на карті розділу.
3. Відкладіть убік карту *1 перснів*.
4. Перетасуйте карти основної колоди й покладіть горілиць 1 верхню карту з колоди біля карти розділу. Це загублена карта.
5. Перетасуйте колоду та роздайте горілиць по 4 карти для трьох рук, а також 3 карти горілиць і карту *1 перснів* для четвертої руки. Решта карт утворюють колоду.
6. Руку з *1 перснів* отримує Фродо (стороною для 3 гравців догори) та фішку Персня стороною «*Не можна починати з перснів*» догори.
7. Починаючи з руки ліворуч від Фродо, кожній руці призначають карту персонажа. Персонажів із фішкою зірки призначають обов'язково. Призначивши такого персонажа, вилучіть його фішку зірки.
8. Починаючи з персонажа ліворуч від Фродо, кожен персонаж виконує свої кроки приготувань  (якщо такі є). **За раунд ви можете скористатися ефектом обміну карт лише 1 персонажа.**

Перебіг соло-гри

Кожен із 4 персонажів має свою руку, з якої гратиме карти в кожну взятку.

Після визначення переможця взятки, роздайте на кожну руку по 1 новій карті горілиць із колоди, якщо в ній ще є карти.

Ви повинні виконати завдання всіх 4 персонажів.

У всьому іншому перебіг гри нічим не відрізняється від гри з кількома учасниками.

Творці гри

Автор:

Браян Борнмюллер

Ілюстрації:

Елейн Раян,
Семюел Шимота

Графічний дизайн:

Блейз Сьюелл, Метт
Фантастик, Forever Stoked
Creative, Джей Гернішін,
Ренді Делвен

Креативна директорка:

Бріанна Вудворд

Артдиректорка:

Стефані Кост

Виробництво:

Ґваделупе Гонсалес

Розвиток:

Тейлор Рейнер

Редактор:

Ден Варретт

Художній текст:

Сара Ґалассо

Ліцензування:

Дана Картрайт,
Кейтлін Соуза, Кіра
Хартке, Аріель Дідье

Команда Office Dog:

Бріанна Вудворд, Браян
Борнмюллер, Ґваделупе
Ґонсалес, Джей Гернішін,
Люк Петершмідт і наш
офісний собака Тобі

Особлива подяка:

Джастін Енґер, Емілі
Френчік, Майкл Бломберг,
подкаст «The Prancing
Pony», Кевін Елленбург,
Стів Кімболл

Office Dog та логотип Office
Dog — товарні знаки Office Dog.
Office Dog, 1995 County Road
B2 West, Roseville, MN 55113,
USA, 1-651-639-1905.



Українське видання

Керівник проєкту:

Олександр Ручка

Випускова редакторка:

Алла Костовська

Координатор проєкту:

Володимир Рибаків

Перекладач:

Святослав Михаць

Редактор:

Сергій Лисенко

Дизайн і верстка:

Артур Патрихалко

Українське видання
© 2025 Geekach LLC.
Україна, 03124, Київ,
бул. Вацлава Гавела, буд. 4.
www.geekach.com.ua,
info@geekach.com.ua



Стислі правила


Якщо ви знайомі з іграми на взятки, то ось короткий огляд ігроладу.


Якщо для вас це новий жанр ігор, радимо вам спершу ознайомитися з повними правилами.


- Розігрування взятку відбувається за звичним правилом «грати в масть». Гравці повинні за можливості грати в масть. Взятку виграє найстарша карта головної масті.

- Гравець, який починає взятку, може зіграти карту будь-якої масті, крім перснів.

- Масть перснів відрізняється від решти мастей:

-  Карти перснів мають значення від 1 до 5 (а не від 1 до 8, як карти інших 4 мастей).

-  Гравець не може почати взятку картою перснів, доки в попередній взятці не зіграють будь-яку карту перснів (якщо один з гравців не мав карт головної масті, тому зіграв карту перснів або мав на руці лише карти перснів).

-  Лише карта *1 перснів* може виграти будь-яку взятку (як козирна карта в інших іграх на взятки). *1 перснів* також можна грати як звичайну, а не козирну карту. Карти перснів від 2 до 5 вважають звичайними (не козирними) картами.

- Раунд завершується після того, як кожен гравець зіграє всі свої карти. У деяких персонажів наприкінці раунду на руці може залишитися карта (як-от у Гандальфа).

- Для перемоги всі гравці повинні наприкінці раунду виконати завдання своїх персонажів.

- Гравці не можуть обговорювати чи показувати свої карти на руках.

© 2025 «Братство Персня», «Володар Перснів» та імена персонажів, об'єктів, подій і місць — товарні знаки або зареєстровані товарні знаки компанії Middle-earth Enterprises, LLC, та використовуються за ліцензією компанією Office Dog.

Усі права застережено. Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених.