

## Последовательность действий

1/9

Фаза	Действие
События	<p><b>Карты:</b> Оба игрока должны вытянуть по 1 карте из каждой колоды карт событий, после чего сбрасывают излишек карт – на руке может остаться не более 6 карт. После использования карты сбрасываются рубашкой вверх и не замешиваются снова в колоду ни при каких условиях</p> <p><b>Восстановление КД (кубиков действия):</b> Возвращение КД, использованных в предыдущем раунде и коррекция их количества в зависимости от ввода в игру или уничтожения Миньонов и Компаньонов.</p>
Дружество Кольца (ДК)	<p>Играющий за Свободные народы (ИСН) может сделать одно или оба следующих действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• «Объявить» позицию ДК на игровом поле, т.е.: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Передвинуть фигурку ДК на кол-во регионов <math>\leq</math> значение маркера передвижения ДК на соответствующем треке</li> <li>– Переустановить маркера передвижение ДК на 0 (ДК остается скрытым)</li> <li>– Если ДК в цитадели/городе СН, то соответствующая нация активируется</li> <li>– ДК вылечивает 1 единицу порчи за раунд, начиная с раунда, в котором оно прибыло в цитадель/город (до тех пор пока цитадель не захвачена Тенью)</li> <li>– Если вынуждено тянуть тайл Охоты, ДК не раскрывается из-за соответствующей иконки, если раскрывается в цитадели/городе СН</li> </ul> </li> <li>• Изменить Компаньона, Ведущего ДК (это должен быть один из Компаньонов с наивысшим уровнем (в иное время Ведущий ДК меняется сразу, как только меняется состав ДК)</li> </ul> <p><b>Вход в Мордор:</b> Когда ДК достигает врат Мораннон или Минас Моргул, ИСН может решить войти в Мордор и для этого Братство не обязательно быть скрытым. После этого решения:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Поместите ДК на 1 шаг трека Мордора</li> <li>• Поместите ранее вытянутые тайлы «Око» мешочек Охоты</li> <li>• Поместить туда же спец.тайлы охоты, активированные ранее картами событий</li> </ul>
Подготовка к охоте	Играющий за Тень (ИТ) помещается в бокс Охоты КБ в кол-ве не более кол-ва Компаньонов в ДК. ИТ обязан поместить минимум 1 КД, если ДК пыталось двигаться в прошлом раунде. ИТ всегда может поместить 1 КД в бокс Охоты.
ИСН кидает КД	ИСН кидает КД. Минимум 4 и 1 доп. за <i>Арагорна: Короля Гондора и Гэндальфа Белого</i> , вошедших и остающихся в игре.*
ИТ кидает КД	ИТ кидает КД. Минимум 7 и 1 доп. за каждого Миньона ( <i>Король-Призрак, Уста Саурана и Саруман</i> ), вошедшего и остающегося в игре.* Результат “Око” немедленно помещается в бокс Охоты.
Выполнение действий	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Игроки по очереди тратят КД для того, чтобы выполнять действия (ИСН ходит первым)</li> <li>• Игрок может пасануть, если имеет КД меньше, чем соперник</li> <li>• Если маркер передвижения ДК движется (или ДК пробуется двинуться в Мордоре), ИТ играет «Охоту»</li> <li>• КД, использованный ИСН для передвижения или попытки передвижения ДК добавляется в бокс Охоты и добавляется +1 ко всем результатам на кубиках в случае следующей Охоты в тот же раунд .</li> </ul>
Проверка победы	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Проверка, выполнены ли условия победы</li> </ul>

\* КД добавляются и убираются в начале раунда, следующего за выводом или уничтожением Компаньоном или Миньонов



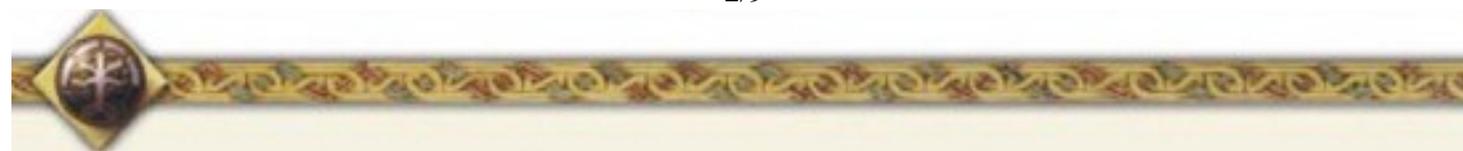
## Условия победы

#	Условие победы	Когда проверяется
1	Маркер порчи ДК достигает 12	Когда разыгран соответствующий КД
2	ДК вступает на последний шаг трека Мордора	Немедленно
3	ИТ контролирует поселения СН на 10 победных очков	В конце игрового раунда
4	ИСН контролирует поселения Тени на 4 победных очка	В конце игрового раунда

- Меньший порядковый номер имеет преимущество
- Маркер контроля поселения кладется тогда, когда в поселение входит Армейский Юнит (не Лидер, не Персонаж и не Назгул) и убирается тогда, когда этого Армейского юнита там нет.

# Стандартные кубики действий

2/9



Тень		Свободные народы	
Кубик	Варианты действия (выбрать одно)	Кубик	Варианты действия (выбрать одно)
	<p><b>“Персонаж”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Передвинуть <u>одну</u> Армию, содержащую Лидера/Миньона или атаковать ею</li> <li>• Сыграть с руки карту событий типа «Персонаж»*</li> <li>• Передвинуть всех Назгулов и Миньонов</li> </ul>		<p><b>“Персонаж”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Передвинуть <u>одну</u> Армию, содержащую Лидера/Компаньона или атаковать ею</li> <li>• Сыграть с руки карту событий типа «Персонаж»*</li> <li>• Передвинуть всех Компаньонов, отделенных от ДК</li> <li>• Передвинуть ДК** (только если оно скрыто)</li> <li>• Скрыть ДК***</li> <li>• Отделить Компаньонов от ДК</li> </ul>
	<p><b>“Армия”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Передвинуть до <u>двух</u> разных Армий. Ни один юнит не может таким образом быть перемещен дважды (подхватывать нельзя)</li> <li>• Атаковать <u>одной</u> Армией</li> <li>• Играть с руки карту событий типа «Армия»*</li> </ul>		<p><b>“Армия”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Передвинуть до <u>двух</u> разных Армий. Ни один юнит не может таким образом перемещен быть дважды (подхватывать нельзя)</li> <li>• Атаковать <u>одной</u> Армией</li> <li>• Играть с руки карту событий типа «Армия»*</li> </ul>
	<p><b>“Сбор войск”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Передвинуть маркер одной из Наций на 1 деление ближе к боксу «В войне»</li> <li>• Играть с руки карту событий типа «Сбор войск»*</li> <li>• Если нация «В войне» - нанять армии из резерва</li> <li>• Нанять Миньона (если позволяют условия)</li> </ul>		<p><b>“Сбор войск”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Передвинуть маркер одной из Наций на 1 деление ближе к боксу «В войне»</li> <li>• Играть с руки карту событий типа «Сбор войск»*</li> <li>• Если нация «В войне» - нанять армии из резерва</li> <li>• Нанять Персонаж (если позволяют условия)</li> </ul>
	<p><b>“Палантир”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Тянут карту событий из любой колоды</li> <li>• Играть с руки карту событий <b>любого</b> типа*</li> </ul>		<p><b>“Палантир”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Тянут карту событий из любой колоды</li> <li>• Играть с руки карту событий <b>любого</b> типа*</li> </ul>
	<p><b>“Око”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Поместить кубик с «Оком» в бокс Охоты</li> </ul>		<p><b>“Воля Запада”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Заменить на любой другой результат КД</li> <li>• Нанять <i>Гэндальфа Белого</i> или заменить <i>Бродяжника</i> на <i>Арагорна: Короля Гондора</i></li> </ul>

\* Некоторые карты событий играют «лицом вверх на столе» и в этом случае они не идут в лимит 6 карт на руке. Эффекты от этих карт работают до тех пор, пока не происходит событие или пока не выполняется условие, которое заставит эту карту сбросить. Карты, которые добавляют тайлы в мешочек Охоты, кладутся туда только после входа ДК в Мордор, не ранее.

\*\* ДК передвигается посредством перемещения маркера ДК по соответствующему треку или, если ДК в Мордоре, посредством объявления попытки перемещения фигурки ДК по треку Мордора.

\*\*\* Для того чтобы скрыть ДК, надо перевернуть маркер ДК из положения «раскрыто» в положение «скрыто»

## Специальные кубики

Специальные кубики появляются в игре, когда в нее входит соответствующий персонаж (Гэндальф Серый при этом должен дополнительно быть Проводником ДК, а ДК должно в предыдущий ход использовать кубик «Персонаж» для движения ДК). Соответственно, в случае гибели этого персонажа спец.кубик должен быть выведен из игры.

- Кидаются вместе с обычными, но выбирается результат лишь на одной из таких кубиков, остальные скидываются

- Если хотя бы на одном кубике выпало «Око», игрок (даже если играет за СН) ОБЯЗАН выбрать «Око» и поместить кубик в бокс охоты

- Первым кубик выбирает тот, кто кидал большее число спец.кубиков. При равенстве первым выбирает ИСН

Кубик	Варианты действия (выбрать одно)	Символ	Последствия
	<p><b>“Карты”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Взять одну карты событий из любой колоды</li> </ul>		<p>Символ «» означает, что после использования такой кубик должен быть выведен из игры до конца партии в случае, если в момент использования кубика в игре:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• У Свободных Людей - Гэндальф Белый</li> <li>• У Тени – Король-Призрак (в любой версии)</li> </ul>
	<p><b>“Балрог”</b></p> <p>Если Балрог НЕ активен:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Активировать Балрога</li> </ul> <p>Если Балрог активен</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Переместить армию с Балрогом или атаковать ею</li> <li>• Переместить Балрога одного, без Армии</li> </ul>		

# Свойства отрядов

3/9

Тип отряда	Лимит	Передвижение	Действия в битве
Элитный / Обычный боевой Отряд*	10 в регионе 5 в крепости	1**	- Добавляются 1 боевой кубик за каждый отряд, но не более 5 - Получая хит, Обычный отряд погибает, а Элитный отряд становится Обычным отрядом
Лидеры СН	Не ограничено	1** Двигаются только в сопровождении военных Отрядов	- Каждый лидер дает 1 перекидку кубика - Погибают, когда остаются без армии
Компаньоны, отделившиеся от ДК	Не ограничено ***	Если двигаются без Армии, могут переместиться на расстояние не более макс. уровня Компаньона ***	- Каждый Компаньон дает 1 перекидку кубика / Арагон дает 2 перекидки ****
Уста Саурана, Готмог, Балрог	Не ограничено ***	= уровню, если двигается без армии ***	- Перекидка 2 кубиков ****
Назгулы и Король-Призрак	Не ограничено ***	Не ограничено, если двигаются одни ***	- Перекидка 1 кубика за каждого Назгула / 2 перекидки за Короля-Призрака ****
Саруман	Не ограничено ***	Не может покинуть Ортханк <i>но может возглавлять атаки на соседние регионы</i> ***	May re-roll 1 miss (4)
Дружество Кольца	Не ограничено	Всегда, когда ДК двигается, Тень начинает охоту*****	Может нести потери только в результате "Охоты"

\* Пока Саруман в игре, Элитные Отряды Сарумана действуют также как Лидеры во всех смыслах.

\*\* Не могут входить в регион, занятый вражескими отрядами, если эти отряды не принимают решения отступить в Крепость. Лидера и Боевые Отряды Наций, не находящихся «в войне» не могут пересекать границу земель других Наций (разве что для отступления); конечно, они могут выходить в нейтральные земли из границ своих земель. Естественно, отряды не могут входить или покидать Крепость в осаде.

\*\*\* Правила передвижения / Лимиты для Персонажей, Назгулов и Короля-призрака:

- Все: Если не перемещаются вместе с Армией, могут входить, пересекать или оставаться в том регионе, где находятся вражеские войска. И наоборот.
- Компаньоны и Нелетающие Миньоны: Должны остановиться, когда входят в регион с вражеской Крепостью, но могут после продолжить движение, используя следующий кубик действий. Не могут входить или покидать Крепость в осаде
- Любые Миньоны Тени: не могут входить в регион с Крепостью, контролируемой Свободными народами иначе, как в составе Армии
- Как только персонаж присоединяется к Армии, он функционирует как Лидер и может покинуть армию только используя кубик действия с результатом «Персонаж», карту, либо Армия может покинуть регион (не отступлением), оставив в нем персонаж

*NOTE: Эти правила не действуют на Персонажей, когда они находятся в составе ДК.*

\*\*\*\* Лидеры, Миньоны Тени и Компаньоны, отделившиеся от ДК погибают в битве, только если уничтожены все дружеские Военные отряды. Миньоны и Компаньоны не погибают, а отступают, если Армия гибнет не в битве, а в результате эффекта карты событий (несыгранной в качестве боевой!!!). Если Саруман остается в Ортханке один и Армия свободных народов входит в Ортханк, Саруман не погибает. Игроки Тени продолжает иметь дополнительный кубик действий, но не может нанимать войска в Ортханке. Саруман может быть уничтожен только Энтами – при помощи одной из соотв. карт.

\*\*\*\*\* Фигурка Сэма / Фродо показывают последнее известное положение ДК (начиная с Ривенделла). ДК перемещается по карте на расстояние, не превышающее значения на треке ДК, в следующих случаях:

- Игрок Тени вытаскивает тайл охоты со значком «раскрыто» – ДК перемещается в регион, не содержащий Крепости или Города Свободных народов.
- ДК «объявляется» в одном из регионов, не далее чем значение на треке ДК (в этом случае оно остается скрытым).

## Найм войск

- Для того, чтобы нанимать войска по кубика (результат «Найм войск»), нация должна находиться «В войне».
- 1 кубик «Найм войск» позволяет нанять в поселениях соответствующей Нации:
  - 1 Элитный отряд
  - 2 единицы следующих типов в любой комбинации: Обычный отряд, Лидер, Назгул
- Нельзя нанимать 2 отряда в одном Поселении, используя один кубик (надо это делать в разных регионах)
- Никогда нельзя нанимать войска в Поселении, захваченном врагом, даже по карте событий
- Нельзя нанимать войска в осажденной Крепости (исключение – найм войск возможен по карте событий, если нация не находится в этот момент «в войне»), не работает в этом случае также «Глас Сарумана», превращающий обычный Изенгардский отряд в Элитный

## Поселения

4/9

Тип	VP (Поб. очки)	Найм войск	Активирует ли нацию прибытие компаньона или ДК?	Вылечивает ли ДК порчу?	Влияние на битвы
Крепость	2	Да	Да*	Да**	Нет влияния
Осажденная крепость	2	Да / Нет ***	Да* Компаньоны не могут отделяться, кроме случая, когда ДК было тут ПЕРЕД осадой и маркер движения ДК находится на "0"	Да**	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Если защищающийся отступил в крепость, то для нанесения ему повреждения нужна только «б»</li> <li>• Отряды в крепости не могут поддерживать попытки дружественных армий снять осаду</li> <li>• Битва длится только 1 раунд****</li> </ul>
Город	1	Да	Да*	Да**	В первом раунде битвы для нанесения повреждения по защищаемому нужна только «б»
Городище	0	Да	Нет	Нет	Нет влияния
Укрепление	0	Нет	Нет	Нет	В первом раунде битвы для нанесения повреждения по защищаемому нужна только «б»

\* Только если используется необходимый персонаж. ДК активирует в любом случае

\*\* Порча снижается на 1 за каждый раунд нахождения ДК в крепости или городе, начиная с раунда прибытия ДК

\*\*\* Нельзя нанимать по кубуку, можно по Карте событий

\*\*\*\* Битва может быть продлена атакующим после первого и каждого последующего раунда, если атакующий заменяет 1 Элитный отряд на Обычный

## Политика

Что	Как / Когда
Передвинуть нацию на 1 шаг по направлению к полю «В войне» (“At War”) *	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Используя кубик действия – результат “Найм войск”</li> <li>• Используя любой кубик действия для продвижения родной нации Боромиром, Леголасом или Гимли, когда они находятся в городе или крепости своей Нации (Гондор, Эльфы, Гномы)</li> <li>• Каждый раз, когда кубик действия используется для того, чтобы начать битву против Армии соответствующей Нации (за каждую битву, не за раунд)</li> <li>• Когда играет Карта событий, приводящая к потерям в Армии соответствующей Нации</li> <li>• Каждый раз, когда захватывается Крепость, Город или Городище Нации</li> </ul>
Перевернуть маркер Нации в положение «Активирована»	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Когда в регион Нации входит вражеская Армия</li> <li>• Когда кубик действия используется для того, чтобы начать битву с Армией соответствующей Нации</li> <li>• Когда играет Карта событий, приводящая к потерям в Армии соответствующей Нации</li> <li>• Когда ДК объявляется в одной из крепостей или городов Нации</li> <li>• Когда Компаньон, имеющий соответствующую способность, останавливается в городе или крепости Нации</li> </ul>

\*Для того, чтобы продвинуться на деление «В войне», нация должна быть активирована.

## Различные треки

Трек	Описание
Трек движения ДК (не применяется, если ДК в Мордоре)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• показывает кол-во регионов, на которое ДК продвинулось от последней известной позиции</li> <li>• показывает, является ДК скрытым (“hidden”) или раскрытым (“revealed”).</li> </ul>
Трек порчи	<ul style="list-style-type: none"> <li>• показывает кол-во порчи, которое понесло ДК</li> </ul>
Трек политики	<ul style="list-style-type: none"> <li>• показывает, насколько каждая нация близка к состоянию «В войне» (“At War”)</li> <li>• Показывает, какая нация активирована (“activated”), какая пассивна (“passive”). Все свободные народы начинают игру пассивными, кроме Эльфов</li> </ul>

	Кто	Событие / Действие	Когда
1	Тень	Положить в бокс Охоты кол-во КД <= кол-ву Компаньонов в ДК	В Фазе подготовки к Охоте. Необходимо поместить минимум 1 кубик, если ДК двигалось в прошлый раунд
2	Тень	Все результат «Око» добавляются в бокс Охоты	Фаза броска кубиков
3*	Тень	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Кинуть кол-во кубиков, равное кол-ву КД в боксе Охоты</li> <li>• Добавить +1 к результатам за каждый КД СН в боксе Охоты (после первого движения ДК в рамках каждого раунда)</li> </ul>	Каждый раз, когда ИСН двигает маркер ДК по треку ДК
4*	Тень	Перекинуть 1 кубик за каждое из 3 доп.условий охоты (максимум 3 переброски). Каждый кубик может быть переброшен лишь однажды	Если последнее известное положение ДК содержит: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Цитадель Тени</li> <li>• Один или более армейский юнит Тени</li> <li>• Одного или более Назгулов/Короля-Призрака</li> </ul> <i>Даже если Армия СН находится в том же регионе</i>
5*	СН	Положить КД СН в бокс Охоты	После того, как КД использован для движения ДК
6	Тень	Тянуть тайл Охоты из мешочка Охоты и выложить его сбоку от игрового поля (не обратно в мешок!!!). Применить результат на тайле	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Если на 3 или 4 шаге на одном или более кубиков выкинута модифицированная “6”</li> <li>• Если раскрытое ДК движется через, из или в Цитадель Тени (1 доп.тайл Охоты за цитадель, в дополнение к тайлу после успешной Охоты)</li> <li>• <b>Перед движением, каждый раз, когда ДК пытается двинуться в Мордоре</b></li> </ul>

\* Шаги 3, 4 и 5 не выполняются, когда ДК в Мордоре - выполняй только действия, выделенные зеленым

## Тайлы Охоты и Порчи

Результат	Действие
Число	ДК наносится соответствующая порча. Если число отрицательное – соответственно надо уменьшить повреждение**
Символ “Око”*	Тянуть тайл из мешочка Охоты и применить результат**
Символ “Око”*, когда ДК в Мордоре	Нанести ДК повреждение по числу кубиков действий в Боксе Охоты, включая кубики свободных народов, использованные в текущем раунде для передвижения ДК**
Смеагол ***	
Значок «раскрыто» (“reveal”)	Перевернуть маркер ДК в положение «раскрыто» и поместить ДК на карте в регионе, не содержащем посещения Свободных народов, контролируемого Свободными
Значок «остановить» (“stop”)	ДК не продвигается по треку. Попытка движения в Мордоре провалена

\* Если “Око” выпало в результате указания карты событий или из-за того, что ДК двигалось через Крепость Свободных народов, то результат “Око” приравнивается к 0.

\*\* **Порча от охоты** (последовательность разбора):

- (1) ИСН может использовать ОДНУ из подходящих карты событий, ранее сыгранных на стол, чтобы уменьшить или отменить урон;
- (2) ИСН может использовать специальное свойство Проводника ДК;
- (3) Пожертвовать ОДНИМ Компаньоном (в т.ч. это может быть и Проводник), поглотив урон, равный уровню жертвованного (очки порчи, меньше, чем уровень Компаньона, все равно убивают его);
- (4) Нанести оставшийся уровень Дружеству и отразить это на треке;

Если во время разбора охоты появляется новый Проводник ДК (т.е. если убит предыдущих Проводник или использовано свойство Мериадока или Перегринна) свойства нового Проводника начинают работать сразу же, если это применимо

\*\*\* 2 тайла Смеагола изначально помещаются в мешочек охоты

Если ДК в Мордоре и ему не удастся продвинуться целый раунд, оно сразу же получается 1 очко порчи

# Сражения

6/9

Общие правила	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Битву могут начинать только Армии тех Наций, которые находятся «В войне»</li> <li>• Маркер Нации, армия которой атакована, переворачивается стороной «Активирована» и продвигается на 1 шаг по треку (1 шаг за битву, не за каждый раунд)</li> <li>• Отряды, находящиеся в одном регионе, формируют Армию, которая может атаковать соседние регионы, не отделенные непроходимой местностью. Армии могут содержать Отряды / Лидеров, принадлежащие нескольким дружественным Нациям</li> <li>• Атакующий может использовать в битве то количество Отрядов, которое считает нужным, а Защитник обязан защищаться всеми Отрядами. <i>Отряды Атакующей стороны, не принимающие участия в битве, не могут нести потери и должны содержать как минимум 1 Обычный или Элитный отряд. Если для атаки используется кубик с результатом «Персонаж», атакующие силы должны содержать как минимум 1 Персонажа или Лидера</i></li> </ul>
Осадные сражения	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Атакующий должен находиться в том же регионе, что и осажденная крепость</li> <li>• Отряды, ранее отступившие в крепость, могут начать вылазку и биться с осаждающими крепость Отрядами в чистом поле, но если они делают это, они лишаются бонуса к защите (т.е. бьются по всем правилам битвы в поле). Персонажи в осажденной крепости должны при этом оставаться с военными отрядами (т.е. не могут вырваться из осады в ходе вылазки)</li> </ul>
Жертвы и Подкрепления	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Войска Тени и Назгулы после гибели могут возвращаться в качестве подкреплений</li> <li>• Все фигурки Свободных народов выводятся из игры, когда гибнут в битве и не могут вернуться в качестве подкреплений. Эти фигурки можно использовать лишь в случае, когда Элитный отряд заменяется Обычным</li> <li>• Отряды, убранные с карты как превышающие лимит для местности, могут вернуться как подкрепления</li> </ul>

## Разбор раунда битвы

1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Отряды, Защищающие регион, содержащий крепость, могут выбрать “Отступление в Осаду”. На этом битва заканчивается и Атакующий занимает регион. Если Атакующий не желает занимать этот регион, Защищающийся не отступает и не теряет отряды из-за меньшего лимита Отрядов в крепости</li> <li>• Если атакующий уже в регионе под осадой, начинается 1 раунд битвы</li> </ul>	7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Убрать 1 Обычный отряд за каждый хит</li> <li>• Элитный Отряд может быть заменен на Обычный для того, чтобы поглотить 1 хит (Атакующий убирают Отряды первым)</li> <li>• Если в битве не участвовали Обычные отряды и Элитный отряд нельзя заменить Обычным отрядом из резерва, Элитный отряд гибнет</li> <li>• Сбросить Карты событий, использованные в текущем раунде</li> </ul>
2	Каждая сторона может сыграть 1 карту событий в качестве боевой карты (сначала Атакующий, потом Защитник)	8	Атакующий может прекратить атаку
3	Боевые карты одновременно вскрываются, и применяются в 1 раунде битвы. Карта с меньшей инициативой применяется первой, если ничья, то сначала играет карта Защищающегося. Для дополнительных атак, которые даются боевой картой, не применяются модификаторы, обусловленные картой противника	9	Если это НЕ осадная битва, Защитники может отступить в соседний регион, свободный от Армий противника, а также от контролируемых противником Поселений
4	Противники кидают по 1 кубика за каждый Отряд в битве (как Обычный, так и Элитный). Но максимум кидается 5 кубиков	10	Атакующий может переместиться в освобожденный Защитником регион всеми или частью атаковавшей армии
5	Каждый противник перекидывает по 1 “промаху” за каждого Лидера или Назгула с по 1 “промаху” за каждое очко лидерства участвующего в битве Персонала (но не более 5 кубиков). <i>Каждый «промах» может быть переброшен лишь однажды.</i> Перебросы не применяются к доп.броскам за счет эффектов боевых карт	11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Шаги повторяются, пока Атакующий не прекратит атаку или Защитник не отступит или все отряды обоих противников не будут уничтожены.</li> <li>• Нация Защитника продвигается по треку политики на 1 шаг за битву и еще дополнительно на 1 шаг, если захвачен Город, Городище или Крепость</li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Урон обычное наносится при результатах в 5 и 6. (Исключение: Защитники в крепостях (6), Городах и Укреплениях (6 в первом раунде)).</li> <li>• «1» - всегда промах, «6» - всегда попадание (хит)</li> </ul>	12	Если идет осада крепости, Атакующий должен заменить Элитный отряд на Обычный для того, чтобы начать дополнительный раунд битвы (после первого)

# Эльфийские Кольца

7/9

Есть два варианта использовать эльфийские кольца:

## 1. Как обычное кольцо:

	Когда?	Эффект	Условие
ИСН	Однажды за раунд <i>непосредственно перед использованием КД</i>	Изменить результат на КД* и передать кольцо Тени**	Не на “Волю Запада”
ИТ	Однажды за раунд <i>непосредственно перед использованием КД</i>	Изменить результат на КД* и вывести кольцо из игры**	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Никогда с “Ока” на другой</i></li> <li>• <i>Не на «Око» после сразу после успешной Охоты</i></li> </ul>

\* Менять можно только результат на обычных кубиках (не на специальных)

\*\* Карта «Три кольца эльфийских королей» позволяет Свободным Народам вернуть в свое распоряжение одно ранее использованное кольцо

## 2. Как специальное кольцо (в случае, если владелец соответствующего кольца находится в игре):

- **Вилья (кольцо Элронда)** – можно дважды использовать один из кубиков действия (кроме «Воля Запада»). Этот кубик не помещается в Бокс Охоты, даже если правила требуют этого
- **Ненья (кольцо Галадриэль)** – в любой момент, когда вытасчен тайл с Оком, Ненья отменяет эффект от него. Тайл выводится из игры, а вместо него вытаскивается новый тайл охоты
- **Нарья (кольцо Гэндальфа)** – может быть использовано Гэндальфом Серым в любом поселении СН для того, чтобы активировать соответствующую Нацию и сразу продвинуть ее по треку до состояния «В войне». Для этого нужно использовать не только Нарью, но и любой кубик действия.

Действия можно комбинировать в рамках одного раунда – т.е. одно кольцо использовать обычным образом, в другое – специальным

## Компаньоны

Тип	Свойства
Проводник	<ul style="list-style-type: none"> <li>• В начале игры ДК по выбору игроки ведет либо Гэндальф, либо Бродяжник, потом – Компаньон с наивысшим уровнем по выбору ИСН</li> <li>• Новый проводник определяется сразу же, как только меняется состав ДК</li> <li>• Если во время Охоты приходится выбирать нового Проводника, его способности применяются сразу же, если это возможно.</li> <li>• Способности Компаньонов не применяются, пока он не отделен от ДК (кроме способностей: “Если ведет Дружество Кольца”).</li> </ul>
Отделившиеся Компаньоны	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Компаньоны, отделившиеся от ДК по кубикам «Персонаж» передвигаются <i>как группа</i> на кол-во регионов, равное значению на треке ДК + высший уровень Компаньона в ДК</li> <li>• <i>В следующие раунды, Отделившиеся Компаньоны могут двигаться отдельно в различных направлениях (могут продолжать двигаться и в группе).</i></li> <li>• <i>Если Компаньоны отделились пока ДК находится в осажденной Крепости, Отделившиеся Компаньоны не могут покинуть Крепость, пока осада не снята</i></li> <li>• Когда Компаньон отделен, его специальные способности начинают действовать</li> <li>• Отделившиеся Компаньоны никогда не могут воссоединиться с ДК</li> <li>• Компаньон, отделившийся от ДК в Мордоре, немедленно гибнет.</li> </ul>

# Персонажи Свободных Народов

8/9

##: Уровень / Лидерство; Красным: Условия ввода в игру; Зеленым: Применяется только если ведет ДК

Персонаж	Свойство
Бродяжник 3/1	<b>Любой кубик действий может использовать для того, чтобы скрыть КД.</b> Добавляет 1 к силе Армии (максимум 5 кубиков).
Гэндальф Серый, Серый Волшебник 3/1	<b>После того, как по кубику играется карта событий, можно взять еще одну карту того же типа.</b> Добавляет 1 к силе Армии (максимум 5 кубиков).
Гэндальф Серый, Хранитель Нарья 3/1	<b>Добавляет спец.кубик Хранитель Нарья, если ДК двигалось в прошлый ход через использование кубика «Персонаж».</b> Пока Гэндальф жив, можно использовать спец.возможности кольца Нарья для активации Наций и продвижения по политическому треку
Боромир 2/1	Добавляет 1 к силе Армии (максимум 5 кубиков). Если находится в любом Гондорском Городе или Крепости, может использовать любой кубик для того, чтобы продвинуть Гондор по политическому треку.
Леголас 2/1	Тоже, что у Боромира, но по треку может продвигать Эльфов
Гимли 2/1	Тоже, что у Боромира, но по треку может продвигать Гномов
Пипин 1/1 Мерри 1/1	<b>Если урон от охоты 1 или больше, можно отделить Мерри и Пипина, чтобы поглотить 1 ед. Урона (при этом они остаются живы).</b> Данная способность не может быть применена в Мордоре.
Голлум	<b>Обычные тайлы с цифрами и значком “раскрыто” не раскрывают ДК.</b> ДК при этом можно все же раскрыть для того, чтобы уменьшить урон на 1. Как только в ДК не остается Компаньонов, Голлум немедленно добавляется и становится Проводником.
Гэндальф Белый 3/1	Добавляет 1 кубик действий. Если Гэндальф Серый (или хранитель Нарья) покидает ДК и любой Миньон Тени (не младший Миньон) в игре, можно использовать кубик «Воля Запада» для того, чтобы заменить его на Гэндальфа Белого. Или, если Гэндальф Серый погибает, также по кубику «Воля Запада» вместо него на поле выводится Гэндальф Белый – в Эльфийской крепости (даже если она под осадой) или в Фангорне. Перемешается на 4 региона, если двигается один или с 1 хоббитом. В битве может пожертвовать своим лидерством для того, чтобы отменить все лидерство Назгулов в битве.
Арагорн 3/2	Добавляет 1 кубик действий. Если Бродяжник покидает ДК и находится в контролируемом Свободными народами Минас Тирите, Дол Амроте или Пелагире, можно использовать кубик «Воля Запада» для того, чтобы заменить его на Арагорна. Добавляет 1 к силе Армии (максимум 5 кубиков).
Элронд 0/2	Добавляет 1 спец.кубик Хранителя Вильи. Если Саурон или Эльфы «В войне» и Ривенделл не захвачен, то можно использовать кубик «Найм войск» для того, чтобы ввести в игру Элронда. Элронд не покидает Ривенделла, но когда он в игре, каждый эльфийский Элитный Отряд является одновременно Лидером. Для эффектов боевых карт Элронд считается Компаньоном 3 уровня
Галадриэль 0/2	Добавляет 1 спец.кубик Хранителя Вильи. Если Саурон или Эльфы «В войне» и Лориен не захвачен, то можно использовать кубик «Найм войск» для того, чтобы ввести в игру Галадриэль. Галадриэль не покидает Лориен, но когда она в игре, эльфы могут нанимать войска в Лориене, даже если он под осадой. Для эффектов боевых карт Галадриэль считается Компаньоном 3 уровня
Древобрад 0(2)/0	Если Гэндальф Белый в игре и любой Компаньон находится в Фангорне, можно использовать кубик «Найм войск» для того, чтобы ввести Древобрада в игру в Фангорне. Древобрад считается Компаньоном во всех смыслах, если находится в Фангорне или в одной из земель Рохана. Добавляет 1 к силе Армии (максимум 5 кубиков), если защищающаяся армия находится в Фангорне или в одной из земель Рохана. После использования любой карты «Пробуждение энтов», Древобрад приобретает 2 уровень, т.е. может передвигаться
Смеагол, Прирученный гаденыш X/0	Когда из мешочка Охоты вытягивается тайл со Смеаголом, урон от Охоты равен 0, а Смеагол входит в игру, сразу становясь Проводником. Тайл при этом выводится из игры. Смеагол не является Голлумом ни в одном из игровых смыслов. Если Голлум вошел в игру прежде Смеагола, Смеагол не появляется и тащится новый тайл (тоже происходит и в случае, если Смеагол уже вышел из игры) <ul style="list-style-type: none"> <li>•Если вытягивается тайл со Смеаголом, урон от Охоты равен 0. Однако Тень может сыграть карту «Мы не хотим идти назад» на стол и тогда урон от этих тайлов будет равен 2</li> <li>•Смеагол всегда является Проводником (и полноценным Компаньоном тоже).</li> <li>•Уровень Смеагола равен высшему уровню компаньонов ДК. Смеагол может быть отделен от ДК, но если это происходит, он немедленно погибает. Смеагол также выводится из игры, если ДК объявляется в незахваченной Крепости СН.</li> <li>•Когда Смеагол остается единственным Компаньом ДК, он превращается в Голлума.</li> <li>•Как только Смеагол гибнет или выходит из игры иным образом (кроме замены на Голлума), карта Тени «Мы должны получить это!» немедленно входит в игру</li> </ul>

# Персонажи Тени

9/9

Персонаж	Свойство
Уста Саурана, Лейтенант Барад- Дура 3/2	Добавляет 1 кубик действий. Если ДК в Мордоре ИЛИ все Свободные Нации «в войне», можно использовать кубик «Найм войск» для того, чтобы ввести в игру Уста Саурана, Лейтенанта Барад-Дура в любой из крепостей Саурана. В каждом раунде может 1 раз заменить кубик «Найм войск» на кубик «Армия»
Уста Саурана, Черный Нуменорец 3/2	Добавляет 1 кубик действий. Если Свободные народы имеют 1 или больше Победных очков либо ДК в Мордоре, можно использовать кубик «Найм войск» для того, чтобы ввести Уста Саурон, Черного Нуменорца в одной из незахваченных Крепостей Саурана. Ни одна из версий Уст Саурана не может появиться в игре, если прежде была уничтожена другая. Если Черный Нуменорец в составе осаждающей армии, Тень может продлить битву на 1 раунд, не понижая при этом Элитный отряд до обычного. В каждом раунде может 1 раз заменить кубик «Найм войск» на кубик «Персонаж»
Саруман 0/1	Добавляет 1 кубик действий. Как только Изенгард «в войне», можно ввести Сарумана в игру, используя кубик «Найм войск». Саруман не может покинуть Ортханк. Может использовать кубик «Найм войск» для: а) найма по 1 Обычному изенгардскому отряду в каждой Крепости Изенгарда или б) Заменить 2 обычных Изенгардских отряда на 2 Элитных отряда
Король-Призрак ∞/2, Черный Капитан	Добавляет 1 кубик действий. Если Нация Саурана и хотя бы одна Нация Свободных народов «В войне», можно использовать кубик «Найм войск» для того, чтобы вывести в игру Короля призрака в любом из регионов, содержащем Отряд Саурана. При выполнении тех же условий Глава Охотников за Кольцом может быть заменен Черным Капитаном в том же регионе, где и находилась до этого предыдущая версия. Смена обличия возможна лишь 1 раз. Все свободные нации немедленно активируются. Если в первом раунде битвы используется боевая карта, сразу же можно вытянуть карту событий того же типа.
Король-Призрак ∞/2, Глава Охотников за Кольцом	Добавляет 1 кубик действий. Если ДК находится в регионе, где нет незахваченной Крепости Свободных Людей, Тень может использовать кубик «Найм войск» для того, чтобы ввести в игру Главу Охотников за кольцом. Если в игре не было Короля-Призрака в обличье Черного Капитана, Глава Охотников за Кольцом помещается в регион, где находится ДК, в противном случае Черный Капитан просто заменяется Главой Охотников за Кольцом. Если Король-Призрак был уничтожен ранее, найм не возможен. Смена обличия возможна лишь 1 раз. Если Глава Охотников за Кольцом находится в одном регионе с ДК, то когда игрок Тени использует карту Персонажа, немедленно тянется еще одна такая карта (свойство не задваивается, если это уже происходит благодаря карте «Палантир Ортханка»)
Готмог 3/1	Добавляет 1 спец.кубик - Готмог. Если Нация Саурана в войне, Минас Моргул не захвачен и Король-Призрак, Черный Капитан не в игре, используя кубик «Найм войск» можно ввести Готмога в игру в Минас Моргуле. Готмог выводится из игры как только появляется Король-Призрак, Черный Капитан (не Глава Охотников за Кольцом!!!). Готмог, если находится в регионе, свободном от армий Свободных народов, может по кубик «Найм войск» нанимать в этом регионе 1 Обычный отряд или улучшать 1 Обычный отряд до Элитного.
Балрог 0(2)/3	Добавляет 1 спец.кубик - Балрог. Игрок Тени может вывести Балрога в Мории, используя кубик «Найм войск». Если Мория не захвачена и не под осадой, Тень нанимает вместе с Балрогом 1 Элитный или Обычный отряд. Как только Балрог входит в игру, Эльфы и Гномы продвигаются на 1 шаг по политическому треку. <ul style="list-style-type: none"> <li>•Если ДК раскрыто или объявлено и выясняется, что оно прошло через регион, который занят Балрогом, немедленно тянется тайл и его эффект вступает в силу. Если это «Око», то сразу гибнет Балрог и Проводник ДК (если это Голлум, никакого эффекта нет)</li> <li>•Сразу после вывода Балрог неактивен (уровень 0 и не может покидать Морию). Активировать Балрога можно используя спец.кубик с гранью «Балрог» либо играя карту «Балрог идет!». После активации Балрог обретает 2 уровень и может выходить из Мории</li> <li>•Балрога может сделать Неактивным – используя кубик «Воля Запада» или Гэндальфом, если он находится одном регионе с Балрогом и использует кубик «Персонаж».</li> <li>•Если Балрог становится неактивным, будучи не в Мории, он гибнет, если же он в Мории – просто возвращается неактивное состояние и к 0 уровню</li> </ul>



This document was created with the Win2PDF "print to PDF" printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>