

Война Кольца. Правила игры.

Игровое поле.



Регионы.

Игровое поле представляет собой западную часть Средиземья во время конца Третьей Эпохи. Игровое поле поделено на зоны, называемые далее регионами. Все регионы имеют свои собственные названия. Регионы служат для регулирования перемещений и сражений между армиями или героями. Все регионы имеют одинаковые правила перемещения по ним. Морские зоны не являются регионами, по ним не может быть совершено перемещение.

Если граница между двумя регионами полностью разделена сплошной черной линией, то перемещение из одного региона в другой через эту границу запрещено.

Нации.

Группа некоторых регионов обозначена общей границей, на которой проживает та или иная нация. Нации свободных людей Средиземья: Гондор (синяя), Рохан (темно-зеленая), Северные народы (светло-синяя), Эльфы (светло-зеленая) и гномы (коричневый). Нации Темных сил: Саурон (красная), Исенгард (желтая), Истерлинги (оранжевая). Заметьте, что некоторые нации обитают на регионах разделенных нейтральными землями. Земли таких наций не составляют единого целого, как например, у Северных народов.

Поселения и укрепления.

Регион может быть необитаем, содержать **укрепление** или одно из видов поселений: **городище, город, цитадель**. Контролирование региона с поселением дает следующие преимущества: В городах и городищах можно нанимать новые войска. Города так же дают дополнительную защиту для обороняющихся войск и служат прямой целью для военной победы в игре. Цитадели так же служат центром найма новых войск. Цитадели обеспечивают более сильную защиту обороняющихся войск, чем города. Цитадели так же служат целью для военной победы в игре. Если герой покидает Содружество Кольца и прибывает в цитадель или город той или иной нации, нация может быть активирована и далее она может вступить в войну. Само Содружество так же может активировать нацию, зайдя в город или цитадель. В городе или цитадели носитель кольца может исцелиться от порчи. Укрепления не являются поселениями. Укрепления помогают защитникам оборонять регион.

Треки и боксы.

Игровое поле содержит так же различные треки и боксы:

Трек Содружества помогает следить за перемещением и порчей носителя кольца.

Бокс охоты за кольцом содержит кубики, которые игрок готов потратить для охоты за Содружеством и помогает отслеживать количество перемещений носителя кольца за ход.

Политический трек показывает, какие из наций Средиземья вступили в войну.

Бокс гида Содружества показывает карту героя, который ведет носителя кольца.

Бокс Содружества Кольца содержит фигурки героев составляющих само Содружество и их маркеры.

Бокс Эльфийских Колец показывает их наличие.

Бокс карточек событий содержит четыре колоды карт.

Боксы цитаделей содержат фигурки армии, которая оказалась в осаде в данной крепости.

Пластиковые фигурки.

Армии.

Армии и герои, сражающиеся за Средиземье, представлены в игре пластиковыми фигурками. Одна пластиковая фигурка представляет разное количество воинов, от нескольких сотен элитных лучников до тысячи обычных орков. В терминах игры одна фигурка имеет одинаковые бойцовые качества с другой одной фигуркой. Все фигурки, находящиеся в одном регионе, считаются соединенными в группу под названием армия. Армия не может содержать более 10 юнитов. Если армия находится в осажденной цитадели, то она не может состоять более чем из 5 юнитов.

Лидеры.

Люди, командующие армиями, представлены фигурками лидеров. Лидеры не могут перемещаться в одиночку, и всегда должны составлять часть армии. Если в какое-либо время игры лидер оказывается на карте один, без армии, он убирается с карты. Наличие лидера дает армии большую боевую способность и возможность быстрого перемещения. Нет ограничения на количество лидеров в одной армии. Лидеры Свободных народов могут вести в бой армию, состоящую из любых наций. Лидер не считается юнитом армии и на него не распространяются ранения в бою. Наличие лидера не дает армии большую боевую мощь (см. далее).

Назгулы представляют лидеров темных сил. Правила для лидеров свободных народов распространяются и на назгулов, за следующим исключением: Назгулы могут перемещаться отдельно от армии, летая над тем или иным регионом, даже если регион содержит вражескую армию (за исключением того, что назгул без армии не может быть помещен во вражескую цитадель).

Герои.

Герои обладают способностями, которые недоступны обычным лидерам. Герои представлены в игре отдельными фигурками и картами, на которых указаны способности героев. Внимательно прочитайте надписи на картах героев, прежде чем начать игру. Герои обладают способностями обычных лидеров. Однако герои могут самостоятельно перемещаться по карте, без армии. Леголас, Гимли, Боромир, Бродяжник Арагорн, Мерри, Пиппин и Гэндальф начинают игру как спутники носителя кольца Фродо и его садовника и друга Сэма, составляя вместе Содружество Кольца. В течение игры они могут покинуть Фродо для того, что бы помочь Свободным народам Средиземья в борьбе за независимость, выступая, как лидеры армий. При некоторых условиях, указанных в картах, Арагорн и Гэндальф могут перевоплотиться в более сильных персонажей: Короля Гондора и Гэндальфа Белого. Когда происходит описанное событие, подложите маркер под соответствующую фигурку героя.



Миньоны Саурана Саруман, Король-Чернокнижник и Уста Саурана не начинают игру, установленными на карте. Они вступают в игру при условиях, указанных на картах персонажей. Голлум является специальным персонажем. При наличии карты этого персонажа, в наборе отсутствует его фигурка. Голлум считается персонажем, который постоянно сопровождает Содружество. Когда все герои покидают Содружество, Голлум автоматически считается гидом Фродо.

Приготовления к игре.

Перед началом игры игроки должны решить, кто из них будет выступать за свободные народы, а кто за темные силы.

- 1) Расположите игровое поле посреди стола. По краям поля должно оставаться свободное место для вышедших из игры карт и фигурок.
- 2) Расположите фигурку Фродо и Сэма в Райвендейл.
- 3) Расположите маркер перемещения Содружества на Трек Содружества на значение 0 скрытой стороной вверх. Маркер порчи располагается там же на значении 0.
- 4) Расположите все карты героев Свободных народов в боксе гида содружества. Карта Гэндальфа должна лежать сверху, показывая, что он ведет героев. Карты Гэндальфа Белого, Арагорна короля Гондора и Голлума отложите в сторону.
- 5) Все фигурки героев Свободных народов за исключением Фродо и Сэма поставьте в бокс Содружества. Туда же поместите маркеры этих героев.
- 6) Положите три маркера Эльфийских колец в одноименный бокс.
- 7) Все фигурки и карты героев темных сил отложите в сторону.
- 8) Разделите колоды темных сил и Свободных народов на колоду событий и колоду героев, перемешайте их и расположите на соответствующих боксах игрового поля.
- 9) Положите *стандартные карточки охоты* в доступный контейнер (например, мешок или чашу). *Специальные карточки охоты* отложите в сторону.
- 10) Игрок, выступающий за темные силы, берет себе 7 красных кубиков действия. Игрок, выступающий за Свободные народы, берет 4 синих кубика действия. Остальные кубики отложите в сторону.
- 11) Расположите политические маркеры Свободных народов на их стартовые позиции на политическом треке. Все маркеры, за исключением маркера эльфов, располагаются пассивной стороной вверх. Маркеры эльфов и темных сил располагаются активной стороной вверх. Как показано на игровом поле расположите политические маркеры гномов, Рохана, Северных народов и эльфов на верхний бокс политического трека. Маркеры Гондора и Истерлингов во второй бокс. Маркер Саурана и Исенгарда положите в третий бокс, расположенный прямо над боксом с надписью "война".
- 12) Разделите все пластиковые фигурки по их типам и расположите фигурки на карте в соответствии с начальной расстановкой. Фигурки, являющиеся подкреплением, располагаются рядом на столе. **Не смешивайте фигурки подкрепления с фигурками, уничтоженными во время игры!**

Ход игры.

Вся игра состоит из последовательности ходов. Каждый ход делится на 6 шагов.

Шаг 1. Взятие карт событий.

Оба игрока берут из колоды событий 2 карты, по одной с каждой колоды.

Шаг 2. Фаза Содружества.

Свободные народы могут декларировать местоположение Содружества кольца. Если Содружество находится в городе или цитадели Свободных народов, эта нация становится активной (переверните маркер на политическом треке с пассивного состояния в активное) и носитель кольца может быть исцелен. Во время этой фазы в Содружестве может поменяться гид.

Шаг 3. Подготовка к охоте.

Игрок, выступающий за темные силы, может положить желаемое количество кубиков действия в бокс охоты за кольцом. Количество отложенных кубиков не может превосходить количества компаньонов Фродо и Сэма. Отложенные кубики не будут участвовать в броске кубиков действия.

Шаг 4. Бросок кубиков действия.

Игроки бросают свои кубики действия. Все кубики действия, принадлежащие темным силам, на которых выпало изображение глаза, немедленно переносятся в бокс охоты за кольцом.

Шаг 5. Выполнение действий.

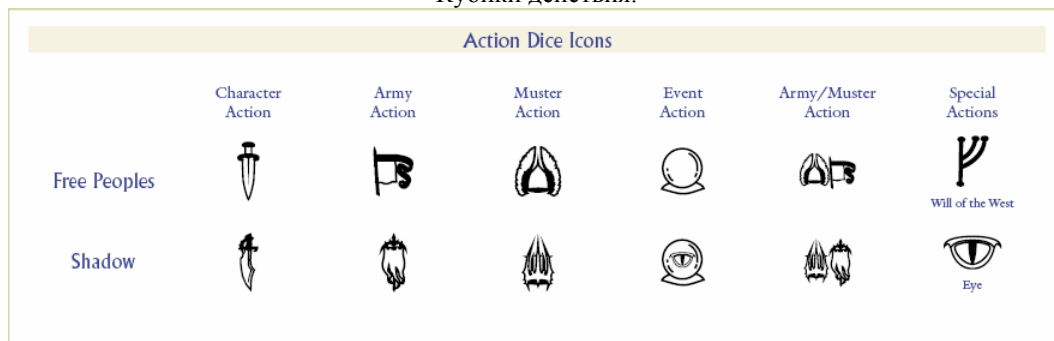
Эта фаза является главной в игре. В ней игроки выполняют действия в соответствии с результатами броска кубиков. Результаты бросков диктуют те действия, которые могут предпринять игроки. Начиная с игрока, играющего за Свободные народы, игроки попеременно отбирают по одному своему кубику и выполняют соответствующие действия. Если игрок имеет меньшее количество кубиков действия, чем оппонент, то он может

спасовать и пропустить действие, предоставив ход вновь своему врагу. Если игрок использовал все кубики действия, то его оппонент использует все оставшиеся кубики один за другим. Каждый раз, когда кубик действия Свободных народов используется на перемещение Содружества кольца, он кладется в бокс охоты за кольцом. Все остальные использованные кубики откладываются в сторону до конца хода.

Шаг 6. Определение победителя.

Игроки проверяют, достиг ли один из них условий победы. Если нет, то новый ход берет свое начало.

Кубики действия.



Резерв кубиков действия.

Общее количество кубиков действия, которое игрок бросает во время своего хода называется резерв кубиков. Темные силы начинают игру с 7 кубиками в своем резерве. В течение игры темные силы могут пополнить резерв максимум до 10 кубиков. Это происходит, когда миньоны темных сил вступают, в игру (один кубик добавляется за каждого темного героя). Свободные народы начинают игру с 4 кубиками в резерве. Свободные народы так же могут ввести в резерв 2 дополнительных кубика (один за Гэндальфа Белого и еще один за Арагорна короля Гондора). Оба игрока теряют дополнительные кубики, если соответствующий персонаж выходит из игры.

Распределение кубиков охоты и броски кубиков.

Игрок, выступающий за темные силы, в фазу охоты может положить желаемое количество кубиков действия в бокс охоты за кольцом. Количество отложенных кубиков не может превосходить количества компаньонов Фродо и Сэма. Сами носители кольца не принимаются в счет при этом. Игрок, выступающий за темные силы, может положить как минимум один кубик в бокс охоты за кольцом, даже если все герои покинули Содружество, так как Голлум считается компаньоном Фродо и Сэма. Кубики, отложенные для охоты, не бросаются в последующую фазу. В броске участвуют только оставшиеся в резерве кубики. Все кубики, на которых при броске выпало изображение глаза, немедленно откладываются в бокс охоты за кольцом. Игрок, выступающий за Свободные народы, просто бросает свой резерв кубиков.

Использование кубиков действия.

Начиная с игрока, играющего за Свободные народы, игроки попеременно отбирают по одному своему кубик и выполняют соответствующие действия. Кубики содержат на своих гранях различные рисунки, которые соответствуют различным действиям. При совершении соответствующего действия кубик считается использованным и откладывается в сторону. Только когда кубик действия Свободных народов используется на перемещение Содружества кольца, он кладется в бокс охоты за кольцом (этот кубик возвращается к игроку, выступающему за Свободные народы, в конце хода). Если игрок имеет меньшее количество кубиков действия, чем оппонент, то он может спасовать и пропустить действие, предоставив ход вновь своему врагу. Если игрок использовал все кубики действия, то его оппонент использует все оставшиеся кубики один за другим.

Эльфийские кольца.

В начале игры Свободные народы получают в свое пользование три Эльфийских кольца. Маркеры колец хранятся в соответствующем боксе. Когда Свободные народы используют одно из колец, его маркер переворачивается, превращаясь в пылающее око, и отдается оппоненту. После того, как темные силы используют око, маркер выходит из игры. Кольцо или око может быть использовано один раз следующим образом: при выполнении действий игрок может поменять выпавший результат на кубике на иной им желаемый (Свободные народы не могут изменить результат на "мудрость запада" при использовании Эльфийских колец). Если при использовании маркера "око" значение кубика изменено на око Саурона, то такой кубик немедленно помещается в бокс охоты за кольцом. Только одно эльфийское кольцо может быть использовано одним игроком за ход.

Карты событий.

Карты событий представляют различные эпизоды книги Властелин Колец. Карты событий могут быть так же применены во время сражений, тогда они трактуются как боевые карты.

Колоды.

Каждый игрок в начале игры получает две колоды: стратегическую колоду (карты имеют рисунок флага на рубашке) и колоду персонажей (карты имеют рисунок меча на рубашке). Карты стратегической колоды представляют собой военные и политические действия. Карты колоды персонажей представляют действия героев и миньонов.

Взятие карт.

В начале каждого хода игроки должны взять по одной карте с каждой своей колоды. Карты берутся с колоды и при определенном результате броска кубиков действия. Игрок во время игры может иметь на руках не более 6 карт. Все излишки игрок должен немедленно сбросить при их образовании. Карты сбрасываются рубашкой вверх. Если какая-либо колода заканчивается, она не возобновляется из сброшенных карт и игрок более не может брать из этой колоды карты.

Игра картами.

Карты могут быть сыграны двумя способами: используя выпавший на кубике действия символ палантира или используя кубик действия, на котором выпало изображение тождественное изображению в верхнем правом углу карты. Обычно карты выходят из игры как только эффект от них вступил в силу. Воздействие карт описано на них самих. Иногда требуются выполнить какие-либо условия для того, что бы эффект от игры картой вступил в действие. Если условия не выполнимы, то карта не может быть сыграна. Обычно действие карты позволяет совершить действие, запрещенное правилами. Правила игры, которые не нарушает игра картой остаются в силе и при игре данной картой.

Противоречия основным правилам игры выражается в следующей терминологии:

Если карта гласит “игра на поле”, это значит что карта не выходит из игры после использования, а остается на столе. Карта воздействует на игру до тех пор, пока не создадутся особые условия для сноса карты. Если сброс карты требует использования кубика действия, то сброс карты считается отдельным действием.

Если карта гласит “атака”, то эффект от данной карты трактуется как атака в политической ситуации.

Если карта гласит “наем” юнитов или лидеров, то эти юниты и лидеры берутся из доступного резерва. Игра такой картой позволяет нанимать юниты нации, которая не находится в данный момент в войне. Игра такой картой позволяет добавлять юниты в армию находящуюся в осаде в цитадели. Остальные обычные правила (например, запрет на количество юнитов в армии) не отменяются при игре подобной картой.

Иногда эффект от игры картой не может быть полностью применен. В таком случае эффект применяется максимально возможным способом.

Боевые карты.

Все карты событий имеют альтернативный текст в своей нижней части. Этот текст интерпретирует карту как боевую. Игра картой события, как боевой картой не считается отдельным действием и не требует использования кубика действия. Игра боевой картой возможна только во время сражения, в начале каждого раунда. Игрок может каждый раунд играть лишь одной боевой картой. Действие карты распространяется на один раунд. Карты событий, используемые как боевые карты, немедленно покидают игру.

Взятие дополнительных карт.

Игрок может использовать кубик действия с символом палантира, для того чтобы вытянуть одну карту из любой своей колоды. Подобное взятие карты считается за действие.

Армии и сражения.

Составление армий.

Все юниты находящиеся в одном регионе формируют армию. Армия может быть сформирована из различных наций воюющих на одной стороне. Если армия заходит в регион, содержащий дружественную армию, то две армии сливаются в одну. Армия может быть разбита путем отсоединения ее части и перемещения ее в соседний регион.

Один регион может содержать не более 10 юнитов. Если в какой-либо момент регион содержит более 10 юнитов, то излишек немедленно удаляется из игры. Юнит, удаленный из игры таким способом, может позже вернуться в игру как подкрепление.

Если во время игры, наличие большого числа фигурок вызывает трудности с их помещением в один регион, то игрок может заменить одинаковые фигурки на фигурку с подложенным под нее маркерами большой армии.

Количество маркеров соответствует числу удаленных из региона фигурок данного типа. Удаленные фигурки помещаются среди удаленных из игры юнитов. Замененные фигурки могут быть в любой момент возвращены в игру вместо маркеров.

Наем войск.

Наем новых юнитов.

Дополнительные юниты и лидеры вступают в игру при использовании кубика действия с выпавшей на нем картинкой шлема либо при использовании карт событий. Для того чтобы юнит в качестве пополнения вступил в игру, он должен принадлежать нации находящейся в состоянии войны. Однако при игре картой события, можно нанимать юниты принадлежащие нации, которая не находится в состоянии войны, даже если карта явно не позволяет сделать это. Все нанятые юниты и лидеры берутся из резерва данного игрока и помещаются в городища, города или цитадели, той нации, к которой принадлежит сам юнит. Назгулы всегда нанимаются в цитаделях принадлежащих Саурону. Используя один кубик действия с результатом “наем” игрок может нанять 2 обычных юнита или 2 лидера или 1 обычный юнит и 1 лидера или 1 элитный юнит или 1 героя (если позволяют условия указанные на карте персонажа).

Запреты на наем.

При найме двух обычных юнитов или двух лидеров, фигурки должны быть помещены в разные поселения.

Игрок не может размещать свои юниты в поселениях захваченных врагом.

Игрок не может размещать свои юниты в цитаделях, находящихся в осаде (если только наем не осуществляется с помощью карт).

Подкрепление ограничено наличием фигурок в резерве. Таким образом, если все фигурки данного типа находятся в игре, то наем юнитов данного типа не возможен. Юниты темных сил и Назгулы, уничтоженные в сражении, возвращаются обратно в резерв. Юниты, лидеры и герои Свободных народов, уничтоженные в сражении, выходят из игры навсегда, помещаются обратно в коробку и более не могут служить подкреплением.

Если наем происходит в результате игры картой, и новые юниты должны быть размещены в определенном регионе, который занят вражескими войсками, то игрок в этом случае теряет право найма.

Перемещение армий.

Армии перемещаются по игровому полю во время фазы выполнения действий, используя либо кубик с изображением флага (символ армии), либо кубик с изображением меча (символ героя) или иногда при использовании карт событий. Игрок, использующий кубик с символом армии, может переместить две разные армии. Игрок, использующий кубик с символом героя, может переместить армию, содержащую героя или лидера. Перемещая армию, переместите фигурки в соседний регион.

Раздел армии.

Не обязательно нужно двигать всю армию, армию можно делить на две части. Можно отделить от армии желаемое количество фигурок и переместить их в соседний регион. Лидеры Свободных народов не могут находиться одни, без армии, на игровом поле. Поэтому, если армия покидает регион, то все лидеры должны быть перемещены вместе с армией. Если армия разделяется, то лидер может либо последовать за частью армии, либо остаться на месте. Если используется кубик с символом героя, то, как минимум, один лидер или герой должен последовать за перемещающейся армией. Если используется кубик с символом армии, то герой не обязан двигаться вместе с перемещающимися юнитами.

Запреты на перемещение.

Запрещается перемещать армии таким образом, что бы какой-либо юнит был перемещен дважды за одно действие (включая перемещение при помощи карт событий). Так нельзя переместить армию в соседний регион, соединить ее с другой армией, и затем новую большую армию переместить еще раз. Не смешивайте в регионе юниты, которые были перемещены и те, которые стояли на месте.

Для свободного перемещения армии в соседний регион, это регион не должен содержать вражеских юнитов. Если регион содержит вражескую цитадель, находящуюся в осаде ваших войск, то перемещение в такой регион не запрещено правилами.

После перемещения армия не может превысить лимит в десять юнитов.

Если армия содержит юниты нации, которая не находится в состоянии войны, то такой юнит не может выйти за пределы ограничивающие проживание данной нации (даже если соседний регион является дружественным).

Если регион содержит вражеские юниты, в него запрещено перемещение, но он может быть атакован.

Армии, герои и Содружество не может перемещаться из региона в регион, которые разделены сплошной черной чертой.

Перемещение героев.

Герои перемещаются по карте при использовании кубика с изображением меча и иногда при использовании карт событий. Кубик с выпавшим символом героя может быть использован следующим образом:

Для перемещения всех героев, которые не входят в Содружество кольца (только для Свободных народов).

Для перемещения всех назгулов и миньонов (только темные силы).

Для перемещения армии, содержащей лидера или героя.

Для перемещения Содружества.

Перемещение героев.

Используя кубик с символом героя, игрок может переместить всех героев на игровом поле на расстояние в регионах, не превышающее уровень каждого героя. Два или несколько героев могут быть совместно перемещены на расстояние, не превышающее наибольший уровень из данной группы героев. Герои могут входить в регионы, оккупированные врагами и покидать их. Герои должны закончить свое движение в регионе, который содержит цитадель темных сил. Герои не могут заходить в регион или покидать регион, если он содержит цитадель, находящуюся в осаде темных сил.

Перемещение миньонов.

Используя кубик с символом героя, игрок может переместить всех своих назгулов (включая Короля-Чернокнижника) одним ходом в любой регион на игровом поле. Назгулы не могут быть перемещены в регион, содержащий цитадель Свободных людей, до тех пор, пока цитадель не будет осаждена темными силами. В игре Король-Чернокнижник считается назгулом, и должен подчиняться всем правилам, которые регулируют поведение назгулов, за исключением дополнительного текста, указанного на карте данного миньона.

Уста Саурана и Саруман не обладают неограниченным перемещением назгулов. Саруман не может покинуть регион Ортханка. Уста Саурана может перемещаться максимум на три региона. Он так же, как и герои Свободных народов может входить в регион, содержащий вражескую армию, если перемещается один. Он должен остановиться в регионе, содержащем вражескую цитадель. Он не может покидать регион или входить в регион, который содержит цитадель темных сил, находящуюся в осаде силами свободных народов.

Сражения.

Атака.

Армия может атаковать вражескую армию, используя кубик с символом армии или героя (если армия содержит лидера или самого героя), либо используя карту события. Только армии принадлежащие нации, находящейся в состоянии войны могут атаковать. Игрок может использовать кубик с символом армии или с символом героя (если армия содержит героя или лидера) для следующих целей:

Для атаки вражеской армии, находящейся в соседнем регионе.

Для объявления осады или вылазки против вражеских войск.

Заметьте, что в отличие от перемещения, использование кубика идет только на намерение армии атаковать.

Не обязательно атаковать всеми юнитами армии. Можно оставить некоторые юниты армии (лидеров и героев), как арьергард не участвующий в сражении. Арьергард не может быть целью боевых карт, не может нести потерь и не может быть перемещен в атакуемый регион в случае выигрыша сражения. Все защищающиеся юниты, лидеры и герои считаются участниками сражения.

Когда сражение начинается, атакующая армия не считается переместившейся в соседний регион, а остается в своем регионе до конца битвы. Только если сражение выиграно, армия может переместиться в соседний регион.

Сила армии и лидерство.

Сила армии равна общему количеству юнитов в ней (обычных и элитных). Сила армии определяет количество кубиков, которое будет бросаться при атакующем броске (максимум 5 кубиков). Это означает, что в независимости от количества юнитов в армии, игрок может бросать не более 5 кубиков. Но армия, содержащая большее количество юнитов, может сохранять силу в 5 очков гораздо продолжительнее.

Лидерство армии равно числу лидеров или назгулов плюс рейтинг лидерства героев, входящих в армию.

Лидерство показывает количество кубиков, которое может быть переброшено во время атакующего броска (максимум до 5 кубиков).

Часто сила армии или ее лидерство может быть изменено самим героем или картами событий. Однако даже в этом случае предел в 5 кубиков не может быть превышен.

Сражение.

Сражение состоит из 5 шагов. При каждом шаге игроки одновременно выполняют следующие действия:

- 1) Игра боевыми картами.
- 2) Бросок на атаку.
- 3) Перекидывание результатов из-за лидерства.
- 4) Определение потерь.
- 5) Прекращение сражения или отступление.

Боевые карты.

В начале каждого раунда игроки могут сыграть одной картой события как боевой картой. Сначала атакующий игрок должен объявить, будет ли он использовать карту. После этого защищающийся игрок должен объявить, будет ли он играть картой. Если оба игрока решили сыграть картами, то они одновременно выбирают и вскрывают карты, которыми желают играть. Эффект от игры картой воздействует только на один раунд. Карта считается вышедшей из игры, как только раунд заканчивается. Если карты противоречат друг другу, то эффект от карты, сыгранной защищающимся игроком всегда применяется первым.

Многие боевые карты требуются игры ими выполнения специальных условий.

Бросок на атаку.

Каждый игрок бросает количество кубиков равное силе армии, но не больше пяти. Успешной атакой считается результат 5 или 6 на каждом кубике. Эффекты от боевых карт, поселений и цитаделей могут увеличивать или уменьшать необходимое число для удачной атаки.

Перекидывание результатов из-за лидерства.

После броска на атаку игроки должны перебросить кубики с неудачно выпавшим результатом. Число перебрасываемых кубиков равно лидерству армии, но не может быть более 5. Успешным считается результат необходимый в обычном броске на атаку, сделанном ранее.

Модифицирование броска.

Необходимые для успешной атаки результат и результат при перекидывании кубиков, могут быть модифицированы. Модификаторы указываются как +1, +2 и т.д. Модификатор добавляется к результату, выпавшему на кубиках, и далее сравнивается с необходимым для успеха числом. Модификаторы от разных эффектов складываются между собой и не исключают друг друга. Боевые карты добавляют модификатор к броску на атаку, либо к перекидыванию кубиков, либо к обоим броскам.

Значение 1 на кубике всегда считается автоматическим неуспехом, а значение 6 успехом, в независимости от модификаторов.

Определение потерь.

После бросков на атаку и перекидывания кубиков игроки определяют свои потери. Число удачных значений на кубиках означает количество ранений, полученных вашей армией. Атакующий игрок первый распределяет полученные ранения в своей армии следующим образом: за каждое одно ранение он удаляет с армии один обычный юнит или заменяет элитный юнит на обычный юнит, или просто за каждые два ранения удаляет один элитный юнит. При замене элитного юнита обычным, фигурка обычного юнита берется из коробки, где лежат потери. В ином случае возьмите фигурку из подкрепления, если это возможно. Удаленный элитный юнит помещается в потери игрока. Если нет доступной фигурки среди потерь и подкрепления, то элитный юнит считается просто уничтоженным.

Уничтоженные юниты Свободных народов навсегда покидают игру. Поэтому важно, чтобы уничтоженные юниты не смешивались с подкреплением. Темные силы не имеют таких проблем. Их юниты не покидают игру. Потери темных сил смешиваются с подкреплением.

Уничтожение лидеров.

Если вся армия уничтожена в результате сражения, то все лидеры и герои, входившие в данную армию, исключаются из игры. Как и в случае с юнитами, герои Свободных народов навсегда покидают игру, а Назгулы вновь могут вступить на поле, как подкрепление. Герои (включая миньонов темных сил) выходят из игры, если текст на карте героя не говорит обратного. Если герой находится в регионе, содержащем вражеские войска, без дружественной армии, он не может начать сражения. За исключением эффектов от карт событий, герой уязвим, только когда ведет армию в бой.

Прекращение сражения или отступление.

В конце каждого раунда атакующий игрок имеет право прекратить атаку. Если же атакующий игрок выбрал продолжение сражения, то обороняющийся игрок имеет право выбрать отступление. Если обороняющийся игрок не выбрал отступление, то еще один раунд сражения имеет место.

Если атакующий игрок выбрал прекращение сражения, то армия остается в том регионе, где она находилась до сражения. Если обороняющийся игрок выбрал отступление, то он отводит армию со смежный регион, не содержащий вражеских юнитов и поселений. Если такой регион отсутствует, то отступление невозможно. Если армия защищает регион, содержащий дружественную цитадель, то армия может отступить в саму цитадель в начале раунда. Осажденная армия не может отступить.

Конец сражения.

Сражение заканчивается, если атакующий игрок приостановил сражение или обороняющийся игрок отступил, или если армия полностью уничтожена. Если обороняющаяся армия уничтожена или отступила, атакующий игрок может переместить в захваченный регион все юниты, участвовавшие в сражении, или только их часть. Если захваченный регион содержит цитадель и в ней находятся вражеские войска, то цитадель считается осажденной.

Цитадели, укрепления и поселения.

Атака города или укрепления.

Когда игрок атакует регион, содержащий вражеское укрепление или город, то только в первый раунд сражения успехом на кубике считается значение 6 или более. После первого раунда в действие вступают стандартные правила (5 или 6).

Атака цитадели.

Когда игрок атакует регион, содержащий вражескую цитадель, то обороняющаяся сторона должна перед каждым раундом выбрать, будет ли она биться на поле боя, или отойдет в цитадель, которая станет осажденной. Битва на поле перед цитаделью производится стандартным образом.

Если игрок выбрал отступление в цитадель, то весь регион вокруг цитадели становится доступным вражеским войскам. Атакующая армия должна переместиться в данный регион. Обороняющиеся юниты считаются пребывающими в осаде. Их фигурки перемещаются на соответствующий цитадели бокс на левом краю игрового поля. Армия, находящаяся в осаде, может содержать не более 5 юнитов и любое количество лидеров. Все излишки немедленно удаляются из цитадели. Юниты, удаленные подобным образом, могут вернуться в игру, как подкрепление. Осада заканчивается, если вражеская армия покинула данный регион, либо если одна из сторон в данном регионе полностью уничтожена. Если осада окончена, то переместите остатки обороняющегося войска из бокса осады на соответствующий регион.

Ведение осады.

Армия, находящаяся в осаде, может быть атакована только войсками, находящимися в том же регионе, что и осажденная цитадель. Для атаки войска должны потратить соответствующий кубик действия. Любая атака против осажденной цитадели считается битвой при осаде. Во время битвы при осаде атакующий игрок должен выкинуть на кубиках 6 или более, в то время как обороняющийся игрок должен выкидывать стандартный результат 5 или более. Битва при осаде длится всего 1 раунд до тех пор, пока атакующий игрок не захочет сменить свой один участвующий в осаде элитный юнит на обычный юнит. Как только игрок совершил такое действие, битва будет длиться еще один дополнительный раунд. Игрок может брать дополнительный раунд столько раз, насколько это ему позволяет наличие элитных юнитов в конце каждого раунда. Если в конце битвы при осаде еще остались юниты с обеих сторон, то осада продолжается.

Осажденная армия не может отступить в соседний регион.

Армия, осаждающая цитадель вольна покинуть регион и снять осаду.

Вылазка.

Осажденная армия может совершить вылазку против врага, используя соответствующий кубик действия. Вылазка ведется по обычным правилам, и длится, по крайней мере, один раунд. Если атакующая армия прекращает атаку, она отступает обратно в цитадель. Осаждающая цитадель армия может отступить в любой смежный незанятый врагом регион. Если атакующий побеждает в вылазке, его армия остается в данном регионе (она не может переместиться в соседний регион).

Снятие осады.

Любая армия, находящаяся в соседнем регионе может атаковать врага, осаждающего дружественную цитадель. Осажденная армия не может принимать участия в битве. Армия не может переместиться в регион, содержащий осажденную цитадель, пока враг не будет разбит или не будет уничтожен.

Подкрепление.

Игрок может переместить свои войска обычным образом в помощь армии, осаждающей вражескую цитадель, считая регион как свободный регион. И такое действие считается перемещением, а не осадой.

Захват поселений.

В начале игры поселения принадлежат тем нациям, в пределах, проживания которых они (поселения) находятся. Когда вражеская армия входит в регион содержащий поселение, либо когда армия захватывает цитадель, весь регион считается перешедшим под власть врага. Игрок, захвативший регион, помещает на него свой маркер, чтобы показать захват. Захваченное поселение приносит игроку очки победы, необходимые для окончания игры военным путем. Если старый хозяин поселения освобождает его, то маркер снимается в поля. Захваченное поселение не может быть использовано для найма войск.



Политика в Средиземье.

Политический трек.

Начальное положение политических маркеров на политическом треке отражает позицию наций к началу игры. Чем дальше расположен маркер от бокса с надписью “война”, тем меньше предрасположенность нации принять участие в конфликте. Что бы нация приняла участие в конфликте, она должна быть подготовлена и мобилизована. Для этого маркер должен находиться в боксе с надписью “война” на политическом треке. Для отражения нежелания принимать участия в войне маркеры всех наций, кроме эльфов, находятся в пассивном состоянии. До тех пор, пока маркер находится в пассивном состоянии, он не может быть помещен в бокс с надписью “война”.

Активация наций.

Маркеры Свободных народов переворачиваются активной стороной в следующих случаях:

В регион, где обитает нация, вошли вражеские войска.

Армия нации атакована.

Содружество кольца вошло в город или цитадель нации.

Как только герой, способный активировать нацию, зашел в ее город или цитадель.

Каждый герой имеет в нижнем правом углу иконку нации, которую он может активировать, если зайдет в город или цитадель данной нации. Гэндальф, Арагорн, Мерри и Пиппин могут активировать любую нацию.

Изменение политической позиции.

Политический маркер перемещается по треку вниз на одну позицию при использовании кубика действия с символом шлема, либо при использовании карты события. В дополнении к этому маркер автоматически перемещается на одно положение каждый раз если:

Армия нации атакована. Каждая битва считается одной атакой, в независимости от того, сколько раундов она длится.

Когда город или цитадель нации захвачена врагом.

Объявление войны.

Нация не находящаяся в состоянии войны подчиняется следующим правилам:

Армия нации может покидать свои границы, но не может пересекать границы обитания другой нации, даже если она дружественная.

Армия не может атаковать вражескую армию, но может защищаться.

Нация не может быть рекрутирована использованием кубика действия с рисунком шлема.

Все запреты применимы, даже если армия нации, не объявившей войну, соединилась с армией нации уже находящейся в состоянии войны. Армия нации, не объявившей войну, может пересекать чужие границы, если она отступает из битвы.

Когда маркер нации перемещается в бокс с надписью “война”, нация освобождается от всех упомянутых выше запретов. Пассивный маркер не может быть передвинут в бокс с надписью “война”, пока нация не будет активирована.

Герои, миньоны и назгулы могут свободно перемещаться и участвовать в сражениях с начала игры, в независимости от того, объявила их нация войну или нет.

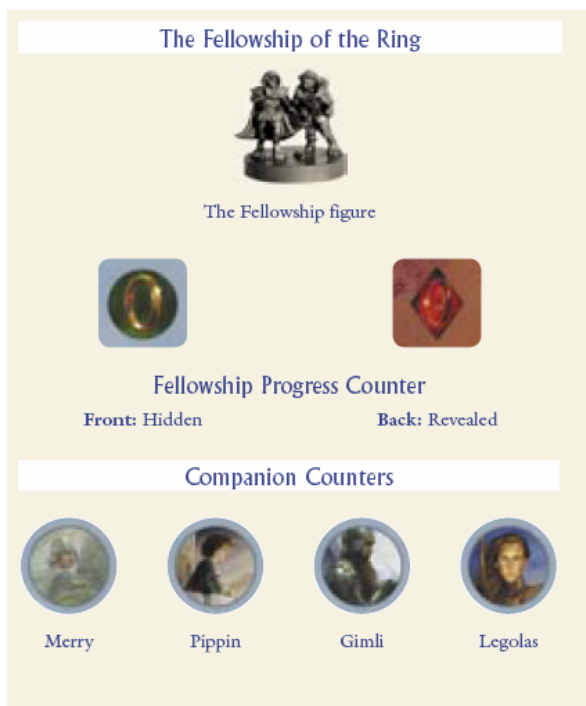
Содружество Кольца.

Фигурки и маркеры.

Содружество кольца представлено в игре фигурками героев и их маркерами.

Фигурка Фродо и Сэма обозначает на поле последнее известное местоположение Содружества. Фигурка располагается в регионе, где Содружество последний раз было раскрыто или само объявило свое местоположение. Маркер продвижения указывает на то, как далеко от последнего известного местоположения передвинулось Содружество в скрытом состоянии. Маркер помещается на трек Содружества и перемещается по нему вперед каждый раз, когда Содружество меняет свое местоположение.

Фигурки героев ставятся в бокс Содружества, показывая тем, что они сопровождают носителя кольца. Как только герой покидает Содружество, его фигурка переносится с бокса на карту.



Носитель кольца.

Растущую тяжесть от транспортировки кольца к месту его уничтожения вызывает душевную порчу Фродо. Порча в цифровом эквиваленте меняется от 0 до 12. Как только мера порчи достигает 12 очков, Фродо отказывается от мысли уничтожить кольцо, его миссия считается проваленной и темные силы выигрывают игру. Игроки отслеживают меру порчи Фродо с помощью маркера порчи на треке Содружества.

Карты героев.

Специальные особенности и способности героев указаны в их картах. В начале игры все карты героев и носителя кольца формируют одну колоду Содружества. Карты Гэндальфа Белого и Арагорна короля Гондора отложите в сторону в начале игры. Как только герой покидает Содружество, его карта изымается из колоды и кладется на стол рядом с игровым полем. Карты героев содержат следующую информацию:

Уровень героя. Используется при перемещении героя и при охоте за кольцом (см. далее).

Иконка нации, которую может активировать герой.

Специальные способности, которые применяются, когда

герой ведет Содружество.

Специальные способности, которые применяются, когда герой покидает Содружество.

Лидерство героя. Применяется при переброске кубиков атаки.



Гид Содружества.

Один из героев должен вести Содружество к цели. В начале игры Содружество ведет Гэндальф Серый. Гидом должен быть всегда герой, входящий в Содружество, имеющий наибольший уровень. В случае равенства игрок имеет право выбрать гида из героев, имеющих равный уровень. Игрок может

менять гида в фазе Содружества или в тот момент, когда по тем или иным причинам гид был уничтожен или отделен от Содружества. Карта гида должна находиться на вершине колоды Содружества, что бы специальные способности гида были доступны для чтения. Когда гид ведет Содружество, только способности героя, помеченные на карте надписью “если герой ведет Содружество” могут быть применены.

Если все герои покинули Содружество, Голлум становится его гидом. При этом карта Голлума помещается в колоду Содружества. Голлум считается как компаньон, поэтому темные силы могут всегда положить один кубик действия в бокс охоты.

Трек Содружества.

Перемещение Содружества.

Используя кубик действия с изображением меча или соответствующую карту события, Свободные народы могут перемещать маркер Содружества. Каждый раз, когда это происходит, маркер Содружества перемещается на один шаг по треку (держите маркер должен в состоянии “скрыто”), а темные силы имеют шанс на охоту за кольцом (см. далее). Темный Властелин надеется вернуть кольцо путем гибели Фродо и убийства его компаньонов. Если Содружество перемещается за ход несколько раз, то охота за кольцом становится более опасной. После каждого использования кубика действия для перемещения Содружества, этот кубик кладется в бокс охоты. Каждый новый кубик облегчает охоту Темного Властелина за кольцом. Кубики Свободных народов возвращаются из бокса охоты в конце каждого хода.

Местоположение Содружества.

Число шагов, на которое был перемещен маркер по треку Содружества, показывает дистанцию, на которую удалился носитель кольца от последней известной точки своего нахождения. Новое местонахождение носителя кольца открывается в следующих случаях:

Охота за кольцом окончилась удачно.

Свободные народы открыли местоположение Фродо и Сэма.

В любом случае фигурка носителя кольца немедленно перемещается на новую позицию, а маркер перемещения Содружества ставится на ноль. Помните, что если маркер Содружества находится на 0, то это означает, что носитель кольца не покинул регион.

Объявление местоположения Содружества.

Если Содружество находится в скрытом состоянии (маркер повернут скрытой стороной), то местоположение носителя кольца может быть раскрыто в фазу Содружества. Игрок должен сделать это либо для того чтобы излечить Фродо от порчи в цитадели или городе, либо для активации нации, либо при игре картой, которая требует от Содружества пребывания в определенном регионе.

Когда происходит объявление местоположения носителя кольца игрок, выступающий за Свободные народы, должен немедленно переместить фигурку Фродо и Сэма на количество регионов равное прогрессу маркера Содружества по треку. Регионы считаются от последнего известного темным силам местоположения Содружества. При этом маркер Содружества становится в позицию 0. Маркер остается повернутым скрытой стороной.

Содружество обнаружено в результате охоты.

Содружество может быть обнаружено врагом в результате удачной охоты или при игре соответствующей картой. При обнаружении носителя кольца переверните маркер Содружества на другую сторону, после чего игрок, выступающий за Свободные народы, должен немедленно переместить фигурку Фродо и Сэма на количество регионов равное прогрессу маркера Содружества по треку. В обнаруженном состоянии фигурка не может завершить перемещение в регионе, содержащем цитадель или город, находящийся под контролем Свободных народов.

Будучи обнаруженным, Содружество не может быть передвинуто использованием кубика действия до тех пор, пока оно вновь не будет скрыто. Обнаруженное Содружество чувствительно при игре оппонентом картами событий, имеющими цели причинить ущерб носителю кольца и помешать выполнению главной цели.

Если Содружество обнаружено и его путь от последнего известного местоположения пролегает из региона, в регион, или через регион, содержащий вражескую цитадель, то немедленно вытаскивается карточка охоты, как будто охота была успешна. Эффект от карточки добавляется к остальным эффектам от успешной охоты.

Скрытие Содружества.

Маркер Содружества, можно перевернуть вновь скрытой стороной, если игрок использует кубик действия с символом героя или сыграет соответствующей картой. Использование кубика для этой цели не дает право еще, и передвигать Содружество. Игрок, выступающий за Свободные народы, должен использовать другой кубик для перемещения вновь скрытого Содружества.

Вход в Мордор.

Мордор это земля Темного Властелина. Скалы на границах Мордора неприступны, а проходы и перевалы хорошо охраняются, поэтому обычные правила неприменимы здесь. В конце концов, Содружество должно достичь либо врат Мораннон, либо перевала Минас Моргул. Игрок должен обязательно объявить местоположение Содружества в одной из этих локаций, чтобы начать восхождение к Роковой Горе.

Отделение героев от Содружества.

Все герои, входящие в Содружество, находятся в одном регионе с носителем кольца. Используя кубик действия с символом героя, игрок может отделить одного героя или группу героев от Содружества. Если Содружество находится в Мордоре, то отделять героев от Содружества нельзя.

При разделении возьмите фигурку соответствующего героя и поместите ее на карту. Герой может переместиться на количество регионов равное положению маркера Содружества на треке плюс его уровень. Перемещение

производится от последнего известного врагу местоположения Содружества. Если вы отделили несколько героев, то расположите фигурки вместе на одном регионе. Группа героев может перемещаться на расстояние равное наибольшему уровню героя, входящего в группу. Удалите так же из бокса Содружества карты и маркеры отделившихся героев. Если герой покинул Содружество, он не может присоединиться к нему заново.

Охота за кольцом.

В то время как Содружество пытается достигнуть Роковой Горы, Саурон пытается обнаружить компаньонов. Темный Властелин собирает слухи и посылает своих шпионов в поисках кольца.

Охотничий резерв.

Охотничий резерв это набор карточек представляющих эффекты от успешной охоты за кольцом. В начале игры карточки должны быть помещены в непрозрачный контейнер. Во время игры игрок должен вытаскивать карточки из контейнера случайным образом. Если в какой-либо момент все карточки из резерва использованы, то верните в контейнер все карточки с изображением глаза и с цифрами. Специальные карточки не возвращаются в контейнер.

Стандартные карточки.

Большинство стандартных карточек серого цвета имеют изображение цифры от 0 до 3. Цифра выражает эффективность успешной охоты и называется ущербом от охоты. Некоторые карточки имеют изображение следующих специальных символов:

Глаз, который представляет различные числовые значения.

Перевернутый маркер, показывает, что Содружество обнаружено Саураном.

Специальные карточки.

Специальные карточки имеют красный или голубой цвета. Специальные карточки не кладутся в резерв, а держатся отдельно. Они вступают в игру только при использовании соответствующих карт событий. При использовании карты возьмите карточку и положите рядом с полем. Как только Содружество заходит в Мордор, положите вошедшие в игру специальные карточки в бокс охоты за кольцом. Если при игре картой, Содружество уже находится в Мордоре, то просто добавьте карточку в бокс охоты за кольцом. Некоторые специальные карточки имеют отрицательные значения или случайные значения:

Отрицательное значение (-2 или -1) означает отсутствие ущерба от охоты. Оно указывает число, которое нужно вычесть из меры порчи Фродо.

Изображение кубика означает, что ущерб от охоты будет равен значению, выпавшему на одном кубике. Кубик бросается сразу после открытия карточки.

Все специальные карточки темных сил помечены изображением перечеркнутого меча. Их значение смотри далее.



Охота за Содружеством.

Каждый раз, когда Свободные народы перемещают Содружество, темные силы кидают кубик, чтобы определить результаты охоты. Сначала определяется уровень охоты. Он равен количеству кубиков действия в боксе охоты. Кубики кладутся в бокс в фазе определения кубиков действия, предназначенных для охоты, плюс к ним добавляются кубики действия с выпавшем на нем изображением ока. Игрок, выступающий за темные силы, бросает количество кубиков равное уровню охоты. Количество кубиков не может превосходить 5. Если уровень охоты больше 5, то лишние кубики не участвуют в броске. Каждый результат 6 на кубиках

считается успехом.

Если Содружество двигалось за ход более одного раза, то охота становится намного легче. За каждый кубик действия, которые Свободные народы добавляли в бокс охоты, прибавьте +1 к результатам на кубиках охоты. После добавления модификатора каждый результат 6 или более считается успехом.

Наличие слуг Саурана или вражеских цитаделей делает передвижение Содружества по данному региону более опасным. Если во время охоты последнее известное местоположение Содружества находится в регионе содержащем:

- 1) цитадель, контролируемую врагом
- 2) один или более вражеский юнит,
- 3) назгула,

то игрок, выступающий за темные силы, может перебросить по одному кубик с проваленным броском на охоту за каждое вышеупомянутое условие. При перекидывании кубиков модификаторы за кубики действия Свободных народов, находящиеся в боксе охоты, остаются в силе.

Определение ущерба от охоты.

Если при броске на охоту хоть один кубик показал успех, то охота считается успешной и игрок, выступающий за темные силы, вытаскивает одну карточку из охотничьего резерва.

Если вытащена карточка с числовым значением, она определяет меру ущерба от охоты, нанесенную Фродо.

Если вытащена карточка с изображением ока, то ущерб от охоты равен числу кубиков, на которых выпал успех при самой охоте. Если подобная карточка вытащена из-за того, что Содружество вошло или покинуло регион, содержащий вражескую цитадель, или в результате игры картой события, то значение этой карточки считается равной 0.

Если карточка содержит изображение перевернутого маркера, то Содружество считается раскрытым в дополнение к другим эффектам.

Эффекты от охоты.

Для определения эффекта от охоты игрок, выступающий за Свободные народы, должен выбрать либо использование кольца (это повысит меру порчи Фродо) или вступить в сражение (это принесет потери среди Содружества). Если игрок выбирает использование кольца, то маркер порчи продвигается по треку на количество шагов равное ущербу от охоты. Если игрок выбирает сражение, то он должен удалить из Содружества одного любого героя. Герой навсегда выходит из игры. Если ущерб от охоты выше уровня уничтоженного героя, то остаток переносится на порчу Фродо. Если ущерб от охоты ниже уровня уничтоженного героя, то герой все равно уничтожается (герой не может быть ранен). Игра некоторыми картами может уменьшить ущерб от охоты.

Кольцо Всевластия и Роковая гора.

Саурон ищет свое Кольцо Всевластия, однако он и не может представить, что кто-то намерен принести его к жерлу Роковой горы и уничтожить его. Поэтому Саурон не ищет кольцо в пределах Мордора. Основная битва разворачивается между кольцом, которое хочет вернуться к своему хозяину и Фродо, который должен уничтожить кольцо.

Борьба на физическом, магическом и душевном уровне представлена мерой порчи Фродо. Порча носителя кольца возрастает при успешной охоте за кольцом и при игре некоторыми картами. Мера порчи уменьшается в городах и цитаделях Свободных народов, при использовании специальных способностей героев, и при использовании карт. Как только мера порчи достигает 12 пунктов, игра немедленно заканчивается проигрышем Свободных народов.

Исцеление Фродо.

Как только Содружество в одноименной фазе открыло свое местонахождение в регионе, содержащем дружественный город или цитадель, немедленно снимите 1 пункт порчи (минимум до 0). Переместите соответствующим образом маркер порчи на треке Содружества. Если игрок намерен несколько ходов держать Содружество в данном городе или цитадели, то он должен объявлять об этом в фазе Содружества. За каждый такой ход снимается один пункт порчи.

Содружество в Мордоре.

Трек в Мордоре есть последняя часть задания по уничтожению кольца. Трек представлен кружками, изображенными на плато Горгорот, однако он не является составной частью этого региона. В Мордоре власть Темного Властелина ощущается в полной мере. Каждый шаг к Роковой горе дается с трудом. Как только игрок объявил о нахождении Содружества в области Минас Моргул или Мораннон совершите следующие действия:

- 1) Расположите фигурку Содружества на первый кружок трека на плато Горгорот. С этого момента Содружество считается находящимся в Мордоре. Маркер Содружества более не показывает перемещение носителя кольца, однако все еще помогает следить за тем, обнаружено Содружество или скрыто от врага.
- 2) Создайте новый охотничий резерв, положив в него все используемые карточки с изображением ока. Добавьте туда так же все специальные карточки, которые вошли в игру при игре картами событий.

Специальные правила.

Следующие правила применяются, когда Содружество находится в Мордоре:

Герои не могут покинуть Содружество, ни при каких обстоятельствах. Любое действие, которое отделяет героя от Содружества уничтожает его.

Каждый раз, когда Содружество, используя кубик действия, пытается продвинуться к горе, не бросайте кубики охоты, а просто берите карточку из охотничьего резерва. Эффект от карточки применяется как обычно, за исключением следующих случаев:

Если карточка содержит рисунок ока, ущерб от охоты равен числу кубиков действия размещенных в боксе охоты (включая кубики Свободных народов).

Если карточка содержит рисунок перечеркнутого меча (стоп), то Содружество должно оставаться на месте вместо перемещения по треку.

Содружество должно оставаться в скрытом состоянии для того, чтобы перемещаться по треку. Если Содружество раскрыто, то игрок должен использовать кубик действия, чтобы скрыть Содружество.

В конце хода, если игрок не пытался в этот ход скрыть или передвинуть Содружество по треку Роковой горы, то передвиньте маркер порчи еще на один шаг вперед.

Если Содружество достигло последнего шага на треке Роковой горы и не имеет при этом 12 очков меры порчи Фродо, то игра заканчивается победой Свободных народов.

Окончание игры.

Во время фазы проверки на выигрыш игроки производят проверку на окончание игры. Если одно из условий победы достигнуто, то игра заканчивается. Если сразу несколько условий победы достигнуто за один ход, то условие, перечисленное первым, имеет преимущество над условием перечисленным позже.

Для Саурона главной задачей является вернуть себе кольцо. Для Свободных народов главной задачей является уничтожение кольца. Поэтому, как только одно из перечисленных под пунктами 1 и 2 событий происходит, игра немедленно заканчивается, не доходя до фазы проверки на выигрыш.

- 1) Как только мера порчи Фродо достигает 12 очков, задача уничтожения кольца становится невыполнимой. Саурон забирает кольцо и темные силы выигрывают.
- 2) Содружество достигает конечной точки трека на Роковой горе, и Содружество имеет меру порчи менее 12. Кольцо считается уничтоженным, и Свободные народы выигрывают игру.
- 3) Темные силы завоевывают Средиземье. Если темные силы контролируют поселения Свободных народов и имеют в результате этого 10 победных очков, то они выигрывают игру.
- 4) Саурон изгнан из Средиземья. Если Свободные народы контролируют поселения темных сил (цитадели или города) и имеют в результате этого 4 победных очка, то они выигрывают игру.

Проверка на выполнение пунктов 3 и 4 производится только в фазу проверки на выигрыш. Победные очки основаны на контроле поселений. При контроле над вражеским поселением поместите на него маркер контроля. Каждая вражеская цитадель, контролируемая игроком, дает ему 2 победных очка. Каждый вражеский город, контролируемый игроком, дает ему победное очко.

Игра более двух человек.

Четыре игрока.

При игре вчетвером каждый из игроков контролирует определенную нацию и соответствующих миньонов или героев.

Свободные народы:

Игрок 1. Гондор и эльфы.

Игрок 2. Рохан, Северные народы, гномы.

Темные силы.

Игрок 3. Нация Саурона, Король-Чернокнижник и Уста Саурона.

Игрок 4. Саруман и Истерлинги с Харатом.



В начале игры, игрок, выступающий за Гондор и игрок, выступающий за нацию Саурона, назначаются лидирующими игроками. В начале каждого хода маркер лидирующего игрока передается товарищу по команде.

В первый ход игры каждый игрок берет одну карту событий с каждой колоды. Каждый последующий ход каждый игрок берет одну карту из одной колоды по своему выбору. Каждый игрок при игре вчетвером

может иметь на руках не более 4 карт. После взятия карты и сброса излишков карт игроки, играющие за одну сторону, могут обменяться одной картой между собой. Карты нельзя показывать и обсуждать. Обмен возможен только при взаимном согласии.

Лидирующий игрок имеет право выбирать гида Содружества и объявлять о его местоположении.

Лидирующий игрок принимает решение о том, сколько кубиков действия будет помещено в бокс охоты за кольцом. С обеих сторон лидирующие игроки бросают кубики действия.

Право первым использовать кубики действия принадлежит команде Свободных народов. Сначала не лидирующий игрок выбирает кубик действия и использует его для своей нации, либо чтобы совершить действие над Содружеством, либо чтобы совершить действие над героями, покинувшими Содружество. Далее не лидирующий игрок темных сил использует кубик действия. Далее действуют лидирующий игрок Свободных народов и лидирующий игрок темных сил. Если игрок пропустил действие, то он все еще имеет на него право, после того как сходила вражеская сторона.

Каждый игрок может совершать действия только над своей нацией, в том числе и двигать маркер этой нации по политическому треку, в независимости от специальных особенностей героев и карт событий.

Любой из игроков может совершать охоту за кольцом.

Любой из игроков может перемещать назгулов. Только игрок, контролирующий Короля-Чернокнижника, может нанимать назгулов.

Смешанные армии.

Если в одном регионе оказываются юниты или лидеры разных наций, контролируемых разными игроками, то может образоваться смешанная армия. Смешанная армия образуется при желании игроков, либо если регион атакован вражескими войсками. Игрок, чьих юнитов в армии больше, берет на себя командование войском. В случае равенства юнитов, командование получает игрок обладающий наибольшим количеством элитных юнитов в смешанной армии. В случае нового равенства командование принадлежит лидирующему игроку. Только командующий игрок может использовать кубик действия, чтобы перемещать смешанную армию или атаковать ей. Если состав армии меняется, то командование может перейти к партнеру. Игрок может получить власть над своими юнитами, уведя их из смешанной армии. Смешанная армия полностью подчиняется всем политическим запретам наций, входящих в нее.

При игре вчетвером, когда Саруман присутствует на игровом поле, все элитные юниты Истерлингов, Харата и Исенгарда считаются так же лидерами.

Игра втроем.

При игре втроем используйте все вышеприведенные правила. Один игрок выступает за Свободные народы. Исключением является правило, что игрок, выступающий за Свободные народы, не может производить два последовательных действия с одной нацией. Игрок может производить последовательные действия со смешанными армиями, но не с одной и той же смешанной армией.

Условия победы.

Одна стороны выигрывает, достигнув обычных условий победы. Внутри команды победитель выясняется следующим образом:

Если выигрывают темные силы, то сложите для каждого игрока из этой команды количество захваченных вражеских городов и цитаделей, и вычтите из него количество потерянных городов и цитаделей. Игрок с наибольшим результатом считается победителем внутри команды.

Если выигрывают Свободные народы, то победителем считается игрок, потерявший меньше всего городов и цитаделей.