


КОМПОНЕНТЫ: 26 карт (18 Боевых + 8 Спец.), 18 подставок, 18 плиток, 18 жетонов, 2 справки, поле, правила.

ПОДГОТОВКА

- 1) Каждый игрок вставляет 9 плиток выбранной стороны в подставки так, чтобы изображение (с символом Кольца) и текст были видны только ему: Братство — зеленые в светлые, Саурон — красные в темные. 
Теперь у каждого игрока есть 9 *героев*. Соперник не должен видеть, куда какая плитка была вставлена.
- 2) Каждый игрок забирает в руку 9 Боевых карт, соответствующих его стороне. Карты на руках всегда закрыты.
- 3) Поле располагается углом с Shire к игроку Братства, с Mordor — к игроку Саурана.
- 4) Игрок Братства выбирает 4 из своих героев и размещает их в Shire, остальные 5 — в 5 областях перед Shire, по 1 герою в каждую. Игрок Саурана делает то же самое со своей стороны (с Mordor и областями перед ним).
- 5) Все герои размещаются закрытыми от соперника — игроку видны только лицевые стороны своих плиток.
- 6) В начале партии никаких героев в горных областях находиться не может.

ХОД. По очереди, начинает игрок Саурана.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ. Обязательно переместить вперед одного из своих героев:

- Только вперед на соседнюю область; нельзя вбок или назад (если только такая возможность не предполагается из текста на плитке, сыгранной картой или специальными правилами).
- В горах движение вбок не разрешено даже за счет использования карт или особых способностей (если только такая возможность не указана отдельно).
- Нельзя расположить в Shire или Mordor больше 4 своих героев.
- В каждой горной области можно расположить только 1 своего героя.
- В любой другой области можно расположить не больше 2 своих героев.
- Нельзя двигаться в/через область, уже содержащую максимальное количество своих героев, даже за счет использования карт или текста на плитке (если только такая возможность не указана отдельно).
- В любой момент можно перемещать своих героев в одной области с целью запутать соперника. Раскрытых в данный момент героев перемешивать нельзя.
- Особые способности передвижения некоторых героев указаны на их плитках.
- Река Anduin: герои Братства могут перемещаться по течению из Mirkwood в Fangorn или из Fangorn в Rohan. Любое движение по стрелкам реки считается перемещением вперед. Перемещение в обратном направлении (Rohan → Fangorn или Fangorn → Mirkwood) запрещено. Герои Саурана не могут пользоваться рекой.
- Туннель в Moria: герои Братства при желании могут пройти вперед через туннель (из Eregion сразу в Fangorn), но не могут этого сделать в обратном направлении (Fangorn → Eregion) даже при отступлении. Если игрок Саурана раскрывает Balrog в области Caradhras в тот момент, когда герой проходит через туннель, последний немедленно погибает без боя. Герои Саурана не могут использовать туннель для прохода или отступления.

БИТВА. Если герой входит в занятую врагами область (это также называют атакой), происходит битва.

Пришедший герой считается нападающим, герои соперника — обороняющимися. Если обороняющихся > 1, нападающий выбирает оппонента в данной битве (случайным образом из закрытых или конкретного из уже раскрытых героев соперника). Битва происходит в 4 шага:

1. **Раскрыть героев.** Каждый игрок раскрывает своего героя.
2. **Применить способности героя.** Игрок Братства первым читает текст на плитке своего героя и применяет его способность, затем игрок Саурана. *Исключение:* есть в битве участвует Warg, текст героя Братства игнорируется. Некоторые герои Братства (как указано в их тексте) могут отступить в начале битвы перед применением способности героя Саурана (за исключением боя с Warg) на соседнюю область сбоку или сзади. Нельзя отступить в область, занятую врагами или с максимальным количеством своих героев. Также нельзя отступать вбок в горах, назад через туннель в Moria или против течения по реке Anduin. Если герой Братства успешно отступил, любой эффект текста героя Саурана (за исключением Warg) игнорируется. Если никто из сражающихся героев не отступил, один из них или оба могут погибнуть в соответствии с текстом на плитках. Если герой погибает, битва завершается.
3. **Сыграть карты.** Если никто из героев не отступил и не погиб после применения текста на плитках, каждый игрок должен тайно выбрать 1 из остающихся у себя на руках Боевых карт. Затем оба игрока одновременно открывают выбранные карты, выкладывая их лицом вверх на стол. Некоторые Боевые карты содержат текст (Текстовые карты), другие — число (Карты силы). Текстовые карты всегда действуют перед Картами силы. Если оба игрока открыли Текстовые карты, первой читается и полностью выполняется карта игрока Саурана.
4. **Сравнение сил.** Если битва не закончена после выполнения Текстовых карт, число на Карте силы (если есть) каждого игрока прибавляется к силе его героя. Герой с меньшей итоговой силой погибает. При равенстве результатов погибают оба героя.

Другие правила:

- Погибший герой убирается с поля и кладется лицом вверх на стол со стороны соперника.
- После окончания битвы сыгранные Боевые карты складываются лицом вверх около поля.
- Все сыгранные Боевые карты в любое время могут быть просмотрены любым игроком.
- Когда использованы все 9 Боевых карт (что всегда происходит одновременно), каждый игрок забирает все свои карты обратно в руку.
- Если после боя в области остаются герои обеих сторон, начинается новая битва (проходит по той же схеме).
- Ход не закончен, пока не проведены все битвы, и в области не останутся герои только одной из сторон (или не останется ни одного).
- В конце битвы (в т.ч. после отступления) все раскрытые выжившие герои снова закрываются от соперника (если только не указано обратное, например, Специальной картой «Crebain of Dunland»).

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Возможные условия завершения партии:


1. Игрок Братства немедленно выигрывает, если Frodo заходит в Mordor, независимо от присутствия в этой области героев Саурана (битва не происходит).
2. Игрок Саурана немедленно выигрывает, если А) в Shire находятся 3 его героя, или В) погиб Frodo (классическая версия).
3. Если в свой ход игрок не может сходить вперед своим героем, он немедленно проигрывает.

Рекомендуется сыграть 2 партии, чередуя стороны. После каждой партии победитель получает 1 очко за каждого своего героя, оставшегося на поле; проигравший очков не получает. После 2-х партий игрок с большим итоговым счетом объявляется абсолютным победителем.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Альтернативные герои

Действуют классические правила со следующими изменениями:

- Используется обратная сторона плиток героев, на которой изображена Звезда. 
- Игрок Саурана немедленно выигрывает, если Witch King заходит в Shire, независимо от присутствия в этой области героев Братства (битва не происходит).
- Если погибает Frodo, новым «кольценосцем» становится Sam — в этот момент игрок Братства должен показать Sam'a. Если Frodo погибает, а Sam'a на поле нет, игрок Саурана немедленно выигрывает.
- Игрок Братства немедленно выигрывает, если Sam, будучи кольценосцем, заходит в Mordor, независимо от присутствия в этой области героев Саурана (битва не происходит).
- Игрок Саурана немедленно выигрывает, если, будучи кольценосцем, погибает Sam.

Драфт с известным выбором

Перед началом партии каждый игрок тайно вставляет 9 своих плиток в подставки любой стороной (классическая или альтернативная версия) на свой выбор. Затем выбранные герои показываются сопернику, который может использовать жетоны в качестве напоминания, какие версии героев участвуют в игре с другой стороны.

Драфт с тайным выбором

Предыдущий вариант драфта, но выбранные герои не показываются сопернику, тем самым версия каждого вражеского героя становится известной только при его раскрытии по ходу партии.

Специальные карты

В партии используются Специальные карты — см. *Специальные карты*.

БОЕВЫЕ КАРТЫ

Карты Братства (текстовые):

- **Magic**: сыграв эту карту во время битвы, вы должны немедленно заменить ее любой своей картой из сброшенных (сыгранных ранее). Если у вас нет сыгранных, эта карта не имеет ни силы, ни эффекта. Если оба игрока одновременно сыграли по карте «Magic», игрок Саурана первым выбирает замену.
- **Noble Sacrifice**: оба героя, участвующие в битве, погибают. В случае если игрок Саурана сыграл карту «Retreat», никто не погибает (но обе карты считаются сброшенными).
- **Elven Cloak**: Карта силы, сыгранная со стороны Саурана, игнорируется. Если игрок Саурана сыграл карту «Magic» и заменил ее Картой силы, то последняя так же игнорируется.
- **Retreat (Backwards)**: передвинуть своего героя назад на соседнюю область, в которой нет героев Саурана или максимального количества Братства (в ином случае отступление невозможно, и происходит битва).

Карты Сауона (текстовые):

- **Magic:** аналогично карте Братства.
- **The Eye of Sauron:** Текстовая карта, сыгранная со стороны Братства, игнорируется. Если игрок Братства сыграл карту силы, то карта «The Eye of Sauron» эффекта не имеет.
- **Retreat (Sideways):** передвинуть своего героя вбок на соседнюю область, не являющейся горной и в которой нет героев Братства или максимального количества Сауона. При этом сыгранная игроком Братства карта «Noble Sacrifice» игнорируется.

ГЕРОИ (в скобках указана сила)

Братство — классическая версия:

- **Frodo (1).** Может отступить вбок, когда обороняется, но не когда нападает сам: не считается обычным передвижением; можно только в начале битвы — до того, как сыграны карты; нельзя в горах.
- **Sam (2).** Если в одной области с Frodo, которого атакуют первым, можно раскрыть и подменить Frodo в этой битве, при этом в бою с Orcs (классическая версия) последние немедленно побеждают Sam'a. Сила = 5, когда в одной области с Frodo, но для подтверждения этого в начале битвы обязательно раскрыть обоих героев — Frodo и Sam'a. В бою против Warg способность не действует (в т.ч. невозможна замена), т.к. текст героев Братства игнорируется. Не может сопровождать Frodo в горах, т.к. лимит своих героев в данных областях = 1.
- **Pippin (1).** Когда нападает, после раскрытия героев может отступить назад на соседнюю область: не считается обычным передвижением; можно только в начале битвы — до того, как сыграны карты.
- **Merry (2).** Побеждает Witch King немедленно до того, как сыграны любые карты. Против других как обычно.
- **Gandalf (5).** Игрок Сауона должен первым выбрать и сыграть свою карту, после чего игрок Братства должен сделать то же (даже если игрок Сауона сыграл «Retreat»). Если игрок Сауона сыграл «Magic», он обязан полностью выполнить ее и открыть свою новую карту перед тем, как выберет и сыграет карту игрок Братства.
- **Aragorn (4).** Может переместиться в любую соседнюю область (вперед/вбок/назад), если при этом он нападет на как минимум 1 вражеского героя: так можно атаковать Warg'a — способность используется перед входом в область; нельзя вбок, находясь в горах. Иначе двигается как обычно.
- **Legolas (3).** Побеждает Flying Nazgul немедленно до того, как сыграны любые карты. Против других как обычно.
- **Gimli (3).** Побеждает Orcs немедленно до того, как сыграны любые карты. Против других как обычно.
- **Boromir (0).** Немедленно погибает вместе с героем противника, за исключением Warg'a (способность игнорируется) и при раскрытии Balrog'a в Caradhras при использовании им туннеля в Moria (погибает без боя).

Сауон — классическая версия:

- **Balrog (5).** Если в области Caradhras, когда герой Братства использует туннель в Moria, при желании можно раскрыть, чтобы немедленно победить вражеского героя без боя (в т.ч. Frodo). Сам остается невредимым, даже если уничтожается Boromir. Погибшие таким образом герои Братства не достигают Fangorn, поэтому герои Сауона в этой области не раскрываются.
- **Shelob (5).** Если не в Gondor'e и побеждает вражеского героя, немедленно возвращается в Gondor, при этом немедленно погибает (и убирается с поля), если там присутствует герой Братства или 2 других Сауона.
- **Witch King (5).** Может переместиться вбок на соседнюю область, если при этом он нападет на как минимум 1 вражеского героя: нельзя, находясь в горах; обороняющийся Frodo может отступить вбок на область, где находился Witch King, если там нет других героев Сауона. Иначе двигается как обычно.
- **Flying Nazgul (3).** Может переместиться в любую область, занятую единственным героем Братства (что позволяет атаковать соседнюю горную область). Иначе двигается как обычно.
- **Black Rider (3).** Может пройти вперед любое количество областей, если при этом он нападет на как минимум 1 вражеского героя: нельзя без нападения; нельзя в/через области с максимальным количеством героев Сауона; нельзя через области с героями Братства. Иначе двигается как обычно.
- **Saruman (4).** Если нет погибших/отступивших героев до того, как сыграны Боевые карты, битву с его участием можно решить провести без карт (в т.ч. после того, как Aragorn (альтернативная версия) решил не использовать свою способность) — только на основе силы героев. В остальном обычные правила.
- **Orcs (2).** Немедленно побеждают вражеского героя, которого первым атакуют в данной области. Gimli побеждает немедленно (поэтому остается невредимым в любом бою с Orcs). Если нападают на Boromir'a, погибают оба. Если в данной области присутствуют еще герои Братства, способность игнорируется в последующих с ними битвах. Если не нападают сами, способность также игнорируется. Если атакуют первым Frodo, он может отступить вбок и остаться невредимым. В этом случае считается, что Orcs свою первую атаку совершили (как в случае, если игрок Братства применил Специальную карту «Gwaihir the Wind» на первого героя).
Если нападают на Smeagol'a, и в данной области нет других героев Братства, он может поменяться местами с героем Братства на соседней области и остаться невредимым. В этом случае считается, что битвы не произошло, и атака Orcs на нового героя является их первой.

- **Warg (2)**. Игнорируется текст противостоящего героя Братства. Aragorn может использовать свою способность, т.к. применяет ее в соседней области — до битвы. Treebeard может использовать свою способность атаковать в Fangorn, т.к. применяет ее до битвы, но его сила не увеличивается до 6 в бою в Fangorn против Warg.
- **Cave Troll (9)**. Карта игрока Саурана игнорируется (он по-прежнему обязан сыграть и сбросить карту).

Братство — альтернативная версия:

- **Frodo (1)**. Текстовая карта игрока Саурана игнорируется. Если погибает, новым кольценосцем становится Sam. Если погибает в бою против Warg или когда Sam уже отсутствует на поле, игрок Саурана немедленно выигрывает партию.
- **Sam (1)**. Если обороняется, сила = силе вражеского героя (если это Orcs (альтернативная версия), сила = 6). Боевые карты и способности героев таких, как Gandalf (альтернативная версия), добавляют силу как обычно.
- **Elrond (3)**. Карты игрока Саурана «Eye of Sauron» и «Magic» игнорируются.
- **Gandalf (5)**. Можно раскрыть после того, как в битве на той же или соседней с ним области (в т.ч. горной) открыты Боевые карты, чтобы добавить 1 к силе сражающегося героя Братства: можно даже если карты вообще не были сыграны из-за способности Aragorn'a (альтернативная версия) или Saruman'a (классическая версия); нельзя если битва с Warg; нельзя если нападает или обороняется сам.
- **Aragorn (4)**. Если обороняется, можно решить провести битву без Боевых карт.
- **Treebeard (4)**. Если в Fangorn'e, сила = 6. Может переместиться из любой области в Fangorn, занятый единственным героем Саурана. Иначе двигается как обычно.
- **Faramir (3)**. Когда нападает, может отступить вбок: не считается обычным передвижением; можно только в начале битвы — до того, как сыграны карты.
- **Theoden (2)**. Если в Rohan'e или Gondor'e, сила = 4, даже если нападает сам.
- **Smeagol (0)**. Если обороняется, и в данной области нет других героев Братства, может поменяться местами с соседним героем Братства: не считается обычным передвижением; можно только в начале битвы — до того, как сыграны карты; нельзя вбок в горах; новый герой обороняется вместо Smeagol'a, и новый текст применяется соответственно. Если обороняется от Orcs (классическая версия), может поменяться и остаться невредимым.

Саурон — альтернативная версия:

- **Uruk-Hai (4)**. Можно раскрыть, чтобы пройти вперед любое количество областей и закончить движение на пустой области: нельзя в/через области с максимальным количеством героев Саурана; нельзя через области с героями Братства. Иначе двигаются как обычно.
- **Witch King (2)**. Если заходит в Shire, игрок Саурана немедленно выигрывает партию (независимо от присутствия в этой области вражеских героев).
- **Saruman (3)**. Побеждает Gandalf'a немедленно до того, как сыграны любые карты. После того, как игрок Братства открыл свою карту, можно принудить его открыть другую (первая возвращается обратно в руку): нельзя, если Aragorn (альтернативная версия) решил, что карты играть не будут; нельзя, если у игрока Братства оставалась только 1 Боевая карта.
- **Orcs (3)**. Когда нападают, сила = 6.
- **Wormtongue (-1)**. Если побежден, может отступить назад на соседнюю пустую область, в т.ч. будучи побежденным Boromir'ом или картой «Noble Sacrifice» (в обоих случаях вражеский герой погибает). Если отступить не может, убирается с поля.
- **Mouth of Sauron (3)**. После того, как открыты карты, можно заменить свою сыгранную карту на свою Карту силы «4» (даже из сброса): если «4» берется из руки — первая карта возвращается в руку, если из сброса — кладется в сброс. Заменить нельзя, если Aragorn (альтернативная версия) решил, что карты играть не будут.
- **The Watcher (6)**. Однажды раскрывшись, до окончания партии остается раскрытым и теряет возможность перемещаться вперед, при этом может отступить вбок при помощи карты «Retreat» или вернуться в Mordor с помощью Специальной карты «Recall to Mordor» (остается раскрытым в любом случае).
- **Flying Nazgul (5)**. Может переместиться вперед через 1 область (в т.ч. с максимальным количеством героев Саурана или с героями Братства), чтобы напасть. Иначе двигается как обычно.
- **Gollum (1)**. Может отступить вперед: не считается обычным передвижением; можно только в начале битвы — до того, как сыграны карты; нельзя, если уже отступил вражеский герой.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ КАРТЫ

По 4 для каждого игрока. Каждая карта может быть использована только 1 раз за партию. Перед началом партии:

- каждый игрок выбирает 2 из своих 4-х Специальных карт, чтобы использовать их в течение игры; или
- игрок Братства объявляет число от 0 до 4, затем каждый выбирает столько из Специальных карт соперника, которые последний сможет использовать в течение игры; или
- Специальные карты могут быть выданы (в подходящем количестве) менее опытному игроку.

Внимание: к Специальным картам не применяются те же правила, что и к Боевым картам (например, Saguman (классическая версия) не может помешать сыграть «Gwaihir the Wind» в битве). В тексте всех героев и карт под «картами» подразумеваются только Боевые карты.

Братство:

- **Shadowfax** (классическая игра). Играется в свой ход до передвижения героя. Переместить героя Братства вперед на соседнюю область, в которой нет героев Саурана или максимального количества Братства (можно вдоль Anduin'a и через туннель в Moria, при этом как обычно погибает, если игрок Саурана раскрывает Balrog'a в Caradhras). Затем сходить как обычно, но обязательно этим же героем.
- **Gandalf the White** (классическая игра). Играется по окончании хода игрока Саурана, при этом свой ход пропускается. Можно вернуть в игру погибшего Gandalf (обе версии), поставив его в Fangorn. Нельзя сыграть, если в Fangorn'е уже есть герой Саурана или 2 других героя Братства. Нельзя сыграть, если Gandalf еще не погиб.
- **A King Revealed**. Играется по окончании хода игрока Саурана, при этом свой ход пропускается. Обязательно раскрыть Aragorn'a, чтобы выбрать вражеского героя, которым игрок Саурана должен сходить в свой следующий ход (следовательно, игрок Саурана не может пропустить свой следующий ход и сыграть Специальную карту). Нельзя выбрать The Watcher, если он уже раскрыт. Нельзя сыграть, если Aragorn уже погиб.
- **Gwaihir the Wind**. Играется в начале битвы, до выполнения текстов героев. Только на время данного боя текст героя Братства заменяется на «Немедленно отступить вбок или назад». Нельзя сыграть в битве против Warg.

Саурон:

- **Palantir** (классическая игра). Играется в любой момент своего хода. Раскрыть всех героев Братства в одной области, за исключением Shire, при этом игрок Братства не может мешать героям в этой области до окончания текущего хода.
- **Recall to Mordor** (классическая игра). Играется по окончании хода игрока Братства, при этом свой ход пропускается. Можно перенести в Mordor любого 1 из своих героев. Нельзя, если в Mordor'е уже есть герой Братства или 4 других героя Саурана.
- **The Dark of Mordor**. Играется в свой ход до передвижения героя. Переместить героя Саурана вперед на соседнюю область, в которой нет героев Братства или максимального количества Саурана. Затем сходить как обычно, но обязательно другим героем. Нельзя использовать для перемещения вперед раскрытого The Watcher.
- **Crebain of Dunland**. Играется по окончании хода игрока Братства, при этом свой ход пропускается. Можно выбрать и раскрыть вражеского героя — должен оставаться раскрытым до окончания партии. Если был выбран Gandalf, который позже погибает и возвращается в игру с помощью Специальной карты «Gandalf the White», то на нового Gandalf'a эффект «Crebain of Dunland» не действует.

ПОЯСНЕНИЯ

- **Выбор героя.** Когда от вас требуется выбрать героя, например, Специальными картами «Crebain of Dunland» или «A King Revealed», вы должны выбрать героя на поле (закрытого или раскрытого).
- **Раскрытые герои.** Герои могут использовать способности, которые требуют от них быть раскрытыми, даже если они уже раскрыты. Например, если Gandalf (альтернативная версия) уже был раскрыт с помощью Специальной карты «Crebain of Dunland», вы по-прежнему можете раскрыть Gandalf, чтобы добавить силы другому герою Братства.
- **Карта «Retreat (Sideways)».** Если игрок Саурана вынужден сыграть «Retreat (Sideways)», но отступить не может (битва в горах или соседние области заняты врагом или максимальным количеством своих героев), карта сбрасывается без эффекта, и происходит битва как обычно. Если при этом игрок Братства сыграл «Noble Sacrifice», обе карты сбрасываются, при этом никто из героев не погибает, ни отступает.
- **Туннель в Moria.** Герои Братства могут воспользоваться туннелем независимо от того, кем занят Caradhras.