

THE LORD OF THE RINGS

OF THE RINGS

THE CARD GAME



Rules of Play

Введение

«Вы хорошо сделали, что пришли», - сказал Элронд. - «Сегодня вы услышите все необходимое, чтобы понять цели Врага. И нет ничего, что вы могли бы сделать, кроме как сопротивляться - с надеждой или без нее. Но знайте - вы не одиноки. Знайте, ваши беды лишь часть чего-то неопишимо большего, чего-то, что охватило весь западный мир».

*из главы «Совет у Элронда»
Властелин колец,
Братство кольца*

Добро пожаловать в Средиземье – мир, в котором обитают Хоббиты, Эльфы, Гномы, Волшебники и Люди. Народы этих земель, населяющие тихие поселения Шира, дебри Лихолесья и Глухомани, великие королевства Гондор и Рохан борются против жутких приспешников и древних слуг повелителя зла, Темного Лорда Саурона.

Обзор игры

Карточная игра «Властелин колец» это игра отважных героев, рискованных путешествий и приключений, происходящих в мире, описанном в эпическом фэнтезийном шедевре Дж.Р.Р. Толкиена, называемом «Властелин колец». В этой игре игроки берут на себя роль героев, выполняющих опасные миссии. События игры происходят во временном промежутке, равном 17-ти годам: с момента, когда Бильбо празднует свой 111-ый день рождения (и 33-ий день рождения Фродо) до того самого дня, когда Фродо Бэггинс был вынужден покинуть Шир. Вместо пересказа классического сюжета книги эта игра позволяет снарядить полубившихся персонажей для новых захватывающих приключений, которые могли бы произойти в тот зловещий исторический период. В отличие от большинства карточных игр, в которых игроки противостоят друг другу, карточная «Властелина колец» - кооперативная игра, в которой игрокам необходимо сотрудничать в борьбе против самой игровой системы. Игроки пытаются преодолеть особые события, победить врагов и справиться с различными проблемами, проходя сценарии, в которых они или побеждают или проигрывают вместе.

Живая Карточная Игра

Карточная игра «Властелин колец» позволяет играть двоим игрокам, используя содержание основного набора. (До четырех игроков могут играть вместе при наличии второй копии основного набора.) Кроме того, карточная игра «Властелин колец» - Живая Карточная Игра®, и удовольствие от игры может быть увеличено посредством покупки регулярно выпускаемых расширений под названием «Пакеты Приключений». Каждый Пакет Приключения предоставляет игрокам новые варианты составления их колод (см. страницу 27), а так же один полностью новый сценарий. К тому же Пакеты Приключений вводят в игру новые области Средиземья, в которые игроки могут совершать путешествие и исследовать их. В карточную игру «Властелин колец» можно играть с друзьями, или участвовать в турнирах через программу организованную Fantasy Flight Games.



Обзор компонентов

Основной набор карточной игры «Властелин колец» включает следующие компоненты:

- Свод правил
- 226 карт, в том числе:
 - 12 Карт Героя
 - 120 Карт Игрока
 - 84 Карты Столкновения
 - 10 Карт Приключений
 - 2 Счетчика Угрозы (каждый состоит из 1 лицевой панели, 2 дисков и 4 пластмассовых крепежей),
- 40 Жетонов Ранений
- 26 Жетонов Продвижения
- 30 Жетонов Ресурсов
- 1 Жетон Первого Игрока

Карты

В базовом наборе карточной игры Властелин колец 226 карт. Четырьмя стартовыми колодами, построенными вокруг сфер влияния (Лидерство, Знания, Дух и Тактика) можно играть во вводной игре, или же из карт этих колод может быть составлена уникальная игровая колода. Также в базовый набор включены 3 сценария и 84 карты столкновений. Подробное объяснение каждого типа карт см. страницы 5-9.

Трек Угрозы

Трек угрозы используются, чтобы отследить уровень угрозы игрока, растущий по ходу игры. Угроза представляет собой уровень риска, который игрок испытывает во время прохождения сценария. Если уровень угрозы достигает определенного порога, игрок выбывает из игры. Уровень угрозы игрока может также вынудить врага атаковать. Чтобы собрать счетчик угрозы, используйте пластмассовые соединители, приложив два диска к лицевой панели, как показано на рисунке.



Жетоны ранений и продвижения

Жетонами ранений отмечают повреждения, получаемые персонажами и врагами. Символы продвижения же отражают достигнутый прогресс.



Жетоны ресурсов

Эти жетоны представляют различные ресурсы. Они используются в игре, чтобы платить за карты и эффекты карт.

Жетон Первого Игрока

Жетон первого игрока определяет, какой игрок действует первым в каждой фазе. В конце каждого раунда жетон переходит по часовой стрелке к другому игроку.



Краткий обзор геймплея

В игре Властелин колец игроки выбирают сценарий и затем совместно пытаются пройти его. Сценарий считается пройденным при успешном прохождении всех стадий колоды приключений. В это время колода столкновений призвана вредить героям и поднимать уровень угрозы каждого игрока. Игрок покидает игру, если все его герои убиты, или если его уровень угрозы достиг 50. Выход из игры всех игроков означает проигрыш. Если по крайней мере один игрок доживает до заключительного приключения и преодолевает его, все игроки считаются победителями.

Сферы влияния

В игре есть четыре различные сферы влияния и у каждой из них своя отличительная черта и качества. Большинство карт игрока подпадает под одну из этих сфер, помеченных уникальным символом и особым цветом на границе каждой из карт. Каждый герой специализируется в одной из этих четырех сфер. Сфера героя диктует и типы карт, которые игрок сможет использовать.

Лидерство

Сфера Лидерства подчеркивает харизматичность и влияние героя, это его потенциал, необходимый чтобы вдохновлять и командовать союзниками и другими героями.



Знания

Сфера Знаний подразумевает умственный потенциал героя. Интеллект, мудрость, опыт, и специализированные знания – все это включает данная сфера.



Дух

Сфера Духа – это сила желаний героя. Стойкость и храбрость, верность и сердоболіе – таковы аспекты этой сферы.



Тактика

Сфера Тактики дает представление о военном мастерстве героя, особенно это имеет отношение к бою и решению тактических задач, с которыми игрокам предстоит столкнуться во время поисков.



Золотое правило

Если текст карты противоречит тексту этого свода правил, то текст на карте имеет приоритет.



Типы карт и колод

В карточной игре «Властелин колец» существует три различных типа колод: колода приключений, колода столкновений и колода игрока. Также есть карты героев, которые не принадлежат ни одной из колод. У каждой колоды своя собственная функция и собственный набор карт, типы которых описаны ниже. Игроки, вооружившись каждой собственной колодой, объединяют усилия и продвигаются по сюжету, который представляет неизменная колода приключений. Рандомизированная же колода столкновений бросает вызов игрокам, поскольку они играют против самой игры.

Колода приключений

Каждый сценарий представляет задания, которые игроки пытаются выполнить. В начале игры игроки должны выбрать, в какой сценарий они хотят играть. Сценарий состоит из последовательной колоды карт приключений и рандомизированной колоды столкновений с врагами, локациями, предательством и картами цели. Для получения дополнительной информации о сценариях основного набора, см. страницу 26.

Карты приключений

Каждая карта приключений представляет собой одну стадию поиска, который игроки совершают в текущем сценарии. Карты эти пронумерованы и должны выкладываться в определенной последовательности. Они двухсторонние и напечатаны таким образом, что лишь часть информации по приключению размещена на одной из сторон, таким образом, карты могут быть размещены в правильном порядке, не выдавая при этом содержание последних стадий сценария. Сторона А является рубашкой карты и раскрывает историю, а также дает установочную информацию. После прочтения и выполнения инструкций стороны А, игроки переворачивают карту, открывая сторону В, содержащую информацию, необходимую для продвижения к следующей стадии приключений.



Анатомия карты приключения

- 1. Название карты:** У каждой стадии сценария есть свое собственное уникальное имя.
- 2. Символ сценария:** Визуальный символ, который идентифицирует данный сценарий, соответствуя подмножеству карт столкновений.
- 3. Последовательность:** Это число определяет порядок, в котором колода сценария сложена в начале игры. Карта 1А ложится на самый верх и далее по порядку 2А, 3А и т.д.
- 4. Информация о столкновениях:** Группа символов, которые наряду с символом сценария определяют, какие карты столкновений должны присутствовать в колоде столкновений в этом сценарии.
- 5. Название сценария:** Название текущего сценария.
- 6. Игровой текст:** История, инструкция по установке, специальные эффекты или условия, которые применяются во время этой стадии сценария.
- 7. Информация о наборе:** У каждой карты есть символ, обозначающий, какому набору она принадлежит, а так же уникальный коллекционный номер.
- 8. Очки задания:** Число символов продвижения, которые должны быть помещены на эту карту, чтобы перейти к следующей стадии сценария.



Колода столкновений

Колода столкновений - это злодеи, опасности, места и обстоятельства, которые стоят между игроками и успешным завершением их миссии. Колода столкновений состоит из врагов, локаций, карт предательства и цели. Содержание колоды столкновений определено текущим сценарием (см. «Краткий обзор сценария» на странице 26). Колода должна быть перетасована в начале игры.

Анатомия карты столкновения

1. Название карты.

2. Вероятность столкновения: Это число определяет, когда вражеская карта переместится из района средоточия, чтобы напасть на персонажей игрока.

3. Сила угрозы: Степень опасности, которую представляют враг или локация, когда угрожают игрокам из района средоточия.

4. Сила нападения: Эффективность атаки врага.

5. Сила защиты: Эффективность защиты врага.

6. Сложность поисков: Число символов продвижения, которые должны быть помещены на карту этой локации, чтобы полностью исследовать ее и сбросить.

7. Очки жизни: Количество повреждений, необходимое для разрушения карты.

8. Символ набора: Указывает, к какому набору карт столкновений эта карта принадлежит. Используя информации о столкновениях на картах приключений любого сценария, можно определить, какие наборы карт столкновений следует замешать в колоду.

9. Черты: текстовые обозначения, которые, не являясь правилами сами по себе, могут связать карту с другими картами в игре.

10. Игровой текст: особые свойства, уникальные для конкретной карты и действующие когда та находится в игре.

11. Обозначение Теневого Эффекта: Если карта имеет теневой эффект, этот символ отделяет текст теневого эффекта от прочих особенностей карты.

12. Тип карты: Указывает, является ли карта врагом, локацией, предательством или целью.

13. Коллекционная информация: у каждой карты есть символ, обозначающий принадлежность к набору и собственный номер.

14. Название сценария: Название сценария, к которому относится карта.

Карты врагов

Вражеские карты - это злодейские существа и монстры, которые пытаются убить или захватить героев, а также вводят их в заблуждение, чтобы они не преуспели в своей миссии. Карты врагов остаются в игре, пока не будут побеждены.



Карты локаций

Карты локаций представляют опасные места, в которые игроки могут совершать путешествие. Это отдаленная угроза, находящаяся в районе средоточия (см. страницу 10). Во время поиска приключений игроки могут решить отправиться в ту или иную локацию, чтобы противостоять скрытой угрозе.



Карты предательства

Карты предательства - это ловушки, проклятия, маневры, засады и другие неожиданности, вредящие игрокам во время прохождения сценария. При открытии карты предательства, ее эффект срабатывает немедленно, после чего карта отправляется в сброс.



Карты цели

В зависимости от сценария, карты цели могут быть и союзниками, которые помогают игрокам, и ключами, что позволяют двигаться к следующей стадии сюжета и могущественными артефактами, необходимыми для победы над несокрушимым врагом или преодоления сложной преграды. Если правилами не указано иначе, карты целей перетасовываются с иными картами колоды столкновений.




Карты героев





Карты героев представляют главных персонажей, которыми игрок управляет в игре. Герой обеспечивает игрока ресурсами, используемыми при оплате за карты союзников, довесков и событий из колоды игрока. Также герой может отправиться на поиски приключений, атаковать врага, защищаться и использовать свои собственные способности. Каждый игрок выбирает 1–3 карты героев и с ними начинает игру.



Уникальные карты

На некоторых картах в игре показаны известные персонажи, места и вещи Средиземья. Карты эти обозначены как «уникальные». Символ  перед названием карты указывает на ее уникальность. Если у одного игрока есть уникальная карта, другой игрок не может использовать такую же карту или карту с тем же названием. При попытке сделать это карта остается в ее текущем местоположении (рука, колода, груда сброса) и не входит в игру. Это правило относится ко всем уникальным картам: герои, союзники, вещи и карты событий. Стоит отметить, что уникальная карта имеет право войти в игру, если другая такая же находится в груде сброса игрока или в колоде, другими словами - вне текущей игры.

Анатомия карты героя

- 1. Название карты:** Название этой карты. Карта с символом  рядом с именем уникальна. (См. «Уникальные Карты», страница 8.)
- 2. Стоимость:** Количество ресурсов, которые нужно потратить, чтобы разыграть карту с руки. У карт героев нет стоимости.
- 3. Величина угрозы:** Присутствует лишь на картах героя. Это число – количество угрозы, которую игрок должен добавить к своему счетчику угрозы в начале игры, в которой он использует этого героя.
- 4. Символ сферы влияния:** Указывает, к какой сфере принадлежит карта. Оттенок самой карты также указывает на это. У нейтральных карт серый оттенок и нет символа сферы влияния.
- 5. Сила воли :** Эффективность персонажа при выполнении квеста.
- 6. Сила нападения :** Эффективность атаки персонажа.
- 7. Сила защиты :** Эффективность защиты персонажа.
- 8. Очки жизни:** Количество ранений, необходимых для разрушения карты.
- 9. Символ ресурса:** Присутствуя лишь на картах героя, эти символы указывают на сферу влияния, к которому принадлежат ресурсы в пуле этого героя. Символ также указывают, к которой из сфер принадлежит карта самого героя.
- 10. Черты:** Текстовые обозначения, которые, не являясь правилами сами по себе, могут связать карту с другими картами в игре.
- 11. Игровой текст:** Особые свойства, уникальные для конкретной карты и действующие когда та находится в игре. Курсивом выделены цитаты из произведений Дж.Р.Р.Толкиена.
- 12. Тип карты:** Указывает, является ли карта героем, союзником, довеском или событием.
- 13. Коллекционная информация:** у каждой карты есть символ, обозначающий принадлежность к набору и собственный номер.

Карты персонажей

Иногда, в игровом тексте или тексте правил говорится о картах «персонажей». И герои, и союзники являются персонажами. Карты с текстом «выберете персонажа» (choose a character) позволяет игроку выбрать героя или союзника как цель эффекта.

Колода игрока

Колода игрока состоит из союзников, довесков и карт событий, перетасованных случайным образом. В колоду могут быть включены не более трех копий любой карты. Каждая из четырех колод стартера, состоящая из 30 карт, может быть использована при первой игре в качестве введения в нее. Для продвинутой и более интересной игры следует создать собственную колоду, состоящую из 50-ти карт и собранную из стартового набора или с применением карт расширений Пакетов Приключений. (См. «Турнирное колоδοстроение» страница 27.)

Карты довесков

Карты довесков представляют оружие, броню, артефакты, снаряжение, умения и условия. Сыгранные довески всегда присоединяются к другой карте, при этом изменяя или влияя на ее свойства. Если карта с довеском покидает игру, сам довесок сбрасывается в отбой.



Карты союзников

Союзники – это персонажи (друзья, последователи, существа и наемники), которые помогают героям игрока. Карты союзников играют с руки и остаются в игре, пока не будут уничтожены или удалены из игры эффектом карты.



Карты событий

Карты событий предоставляют игроку доступ к тактическим ухищрениям, заклинаниям и другим мгновенным действиям. Карта событий разыгрывается из руки, ее эффект срабатывает, после чего карты сбрасываются в отбой.



Для первой игры

Для первой игры каждый игрок выбирает одну из четырех сфер влияния и использует стартовую колоду выбранной сферы. Номера карт каждой из этих сфер даны ниже. У каждой сферы есть три героя, выбрав колоду, игрок должен использовать и соответствующих героев.

Лидерство (карты 13–27; герои Арагорн, Глоин и Теодред)

Тактика (карты 28–42; герои Леголас, Гимли, Талин)

Дух (карты 43–57; герои Эовин, Дунэр и Эланор)

Знания (карты 58–72; герои Глорфиндел, Дэнетор и Берэвор)

В каждой стартовой колоде также должна присутствовать 1 копия нейтральной карты Гэндальфа (карта союзника 73).

Затем игроки выбирают сценарий, в который они хотели бы сыграть. Для первой игры рекомендуется попробовать «Проход через Лихолесье» - сценарий, который был разработан в качестве вводного. Возьмите карты соответствующие этому сценарию (см. страницу 26). Они состоят из карт приключений 120–123 и карт столкновений, отмеченных символами «Проход через Лихолесье», «Пауки Лихолесья» и «Дол Гулдурские Орки» (см. страницу 26).

Для составления турнирной колоды смотрите страницу 27.

Игра

Подготовка

Перед игрой во «Властелин колец» необходимо сделать следующее:

1. Перетасовать колоды

Перетасуйте колоды игроков и колоду столкновений для создания рандома. Не добавляйте карты приключений в колоду столкновений и карты героев в колоды игроков.

2. Разместить Героев и задать начальный уровень Угрозы

Каждый игрок размещает своих героев перед собой, складывает величины угрозы героев, которыми он управляет, после чего устанавливает соответствующий уровень на треке угрозы. Таков и будет стартовый уровень угрозы.

3. Создать банк жетонов

Поместите символы ранений, продвижения и ресурсы рядом с колодой столкновений. При необходимости игроки берут жетоны из этого банка.

4. Определить первого игрока

Определяется большинством или же наугад. После того, как первый игрок выбран, он берет символ первого игрока и помещает его перед собой как напоминание.

5. Создать начальную руку

Каждый игрок тянет 6 карт с верха своей колоды. Если игроку не нравятся выпавшие карты, он может сбросить их и взять другие шесть карт, которые уже обязан оставить. Сброшенные же карты замешиваются в колоду игрока.

6. Подготовка сценария

Создайте колоду приключений, разложив карты в правильной последовательности: стадия 1А должна быть на верху, затем 2А и т.д. Поместите колоду приключений рядом с колодой столкновений, в центре игровой зоны.

7. Выполнить инструкции начала сценария

Обратная сторона первой карты приключения иной раз содержит инструкции, которым нужно последовать до начала игры.

После этого начинается первый раунд.

Район средоточия

Этот уникальный элемент представляет потенциальную опасность, с которой могли бы столкнуться персонажи во время своего путешествия. Во время фазы поиска приключений враги и карты локаций берутся с верха колоды столкновений и размещаются в районе средоточия. Карты в этом районе – непосредственная угроза игрокам, включая врагов, которые должны быть побеждены и локаций, которые должны быть исследованы. Пока локация находится в районе средоточия, она представляет лишь отдаленную угрозу. Игроки могут решить исследовать ее во время фазы путешествия. Что касается врагов, то находясь в районе средоточия, они также не сразу проявляют активность. Лишь когда уровень угрозы игрока достаточно высок, враги атакуют. У игроков же есть возможность атаковать врагов во время фазы столкновения. (Дополнительно об этом читайте страницы 15-16).

Сброс

У каждого игрока есть груда сброса. У колоды столкновений тоже есть свой собственный сброс. Всякий раз, когда карта покидает игру, она попадает в сброс.

Предполагаемая организация игровой зоны

Счетчик угрозы Тома



Герои Тома



Колода игрока Тома

Стопка сброса Тома



Банк жетонов

Враги атакующие Тома



Колода приключений

Район средоточия



Колода столкновений

Сброс колоды столкновений



Враги атакующие Криса



Жетон Первого Игрока



Герои Криса

Колода игрока Криса

Союзники Криса



Счетчик угрозы Криса



Стопка сброса Криса

Течение раунда

Игра состоит из раундов и каждый из них разделен на семь фаз. В некоторых фазах игроки действуют одновременно, в других – отдельно, начиная с первого игрока и передавая ход по часовой стрелке.

Семь фаз раунда таковы:

1. Ресурсы
2. Планирование
3. Поиск приключений
4. Путешествие
5. Столкновение
6. Бой
7. Передышка

Как только все семь фаз пройдены, текущий раунд заканчивается и начинается следующий раунд.

Последовательность всех фаз и событий ищите на страницах 30–31 этого свода правил.

Фаза 1: Ресурсы

Каждый игрок добавляет 1 жетон в пул ресурсов каждого из своих героев. Пул находится рядом с картой героя и жетоны из него могут быть использованы для оплаты карт, принадлежащих сфере влияния героя.

После сбора ресурсов каждый игрок тянет 1 карту из своей колоды, добавляя ее к тем, что уже в руке. Карты всегда тянутся с верха колоды. Если в колоде у игрока не осталось карт, он больше не тянет карт.

Фаза 2: Планирование

Это единственная фаза, в которой игрок может играть карты союзников и довесков с руки. Сначала действует первый игрок, затем право сыграть карту переходит к игроку слева и т.д.

Играя карту с руки или активизируя ее эффект, игрок должен заплатить необходимое количество ресурсов из общего пула героев, соответствующих сфере влияния разыгрываемой карты. Это называется состязанием ресурсов.

Потраченные ресурсы из пула героя отправляются в общий банк ресурсов.

Даже если герой исчерпан (см. страницу 14), ресурсы все еще могут быть потрачены из его пула.

Карты с нулевой стоимостью не требуют на себя ресурсов, однако при этом по крайней мере у одного из героев соответствующей сферы влияния должен оставаться жетон ресурса.

После того, как игрок играет союзника или довесок с руки, он помещает сыгранную карту лицевой стороной вверх в своей игровой области. Карты довесков прикладываются к карте, на которую сыграны (под нее или поверх, но так, чтобы были видны и карта довеска, и карта персонажа).

Если у игрока есть герои с одинаковой сферой влияния, он может использовать их общие ресурсы при оплате карты того же типа.

***Пример:** у Тома 3 героя: Глоин (сфера влияния - Лидерство и 3 ресурса в его пуле), Эовин (сфера влияния - Дух и 2 ресурса в ее пуле) и Эланор (сфера влияния - Дух и 2 ресурса в ее пуле). Том хочет сыграть Стража Цитадели с руки. Карта эта принадлежит сфере Лидерства, таким образом, Том должен потратить ресурсы из бассейна Глоина. Так как Страж стоит 2, Том забирает 2 ресурса из пула Глоина, скидывает их в банк ресурсов и вводит карту союзника в игру. Помимо этого Том хочет сыграть карту Охотника с Севера, которая принадлежит сфере Духа и имеет стоимость 4. Чтобы разыграть эту карту, Том берет 2 ресурса из пула Эовин и еще 2 из пула Эланор, что в общей сложности дает 4. Он может сделать это, потому что и у Эовин и у Эланор сфера влияния Дух. Том тратит ресурсы, скидывая их в банк, и затем вводит Охотника в игру. (См. схему на странице 13.)*

Оплата нейтральных карт

Нейтральные карты не принадлежат ни одной из сфер влияния и не требуют определенного вида ресурсов. Это означает, что в оплату за них можно отдать ресурсы любого героя или даже ресурсы героев с различными сферами влияния. Гэндальф – единственная нейтральная карта в основном наборе.

Оплата способностей

У некоторых карт есть способности, которые для активации могут требовать ресурсы даже после того, как карта введена в игру. Активация способности карты уже находящейся в игре не требует состязания ресурсов, если иначе не определено самой способностью.

Пример оплаты карт



Готовый и истощенный

Персонажи и карты довесков входят в игру «наготове» – то есть, лицевой стороной вверх, вертикально перед игроком. Когда карта используется, например, персонаж отправляется на поиски приключений, атакует, защищается или использует способность, в описании которой сказано "Exhaust" (истощить), необходимо повернуть карту персонажа на 90 градусов. Такая карта не может быть истощена вновь (и поэтому не может выполнять никаких действий, требующих истощения), пока не будет вновь подготовлена. Карта возвращается в нормальное состояние (Ready) в фазе передышки или благодаря подготавливающему эффекту. Тогда карта возвращается в вертикальное положение.



Готов



Истощен



Фаза 3: Поиск приключений

В этой фазе игроки пытаются добиться прогресса в текущей стадии приключения. Фаза состоит из трех шагов: Вовлечение персонажей, Инсценировка и Итоги поисков.

Игроки могут играть карты событий в конце каждого шага.



Шаг 1: Вовлечение персонажа




Каждый игрок может отправить персонажей на поиск приключений. При этом персонаж истощается. Сначала первый игрок выбирает, кто из персонажей вовлечет в приключения, затем следующий по часовой стрелке. Можно отправить любое количество персонажей из тех, что есть в распоряжении.




Шаг 2: Инсценировка



После того как персонажи были вовлечены, каждый игрок тянет одну карту из колоды столкновений. Это называется шагом инсценировки. Карты столкновений тянутся по одной и их эффекты должны быть применены прежде, чем следующая карта будет вытянута. Враги и карты локаций размещаются в районе средоточия, карты предательства исполняются и (если иначе не обозначено текстом карты) сбрасываются. Если колода опустошается, ранее сброшенные карты столкновения перетасовывается и создают новую колоду.

Шаг 3: Итоги поисков

Наконец, игроки сравнивают общую силу воли  вовлеченных персонажей и объединенную силу угрозы  всех карт в районе средоточия.

Если  выше – поиски прошли успешно, и тогда на карту приключения помещаются жетоны продвижения. Их количество равно разнице силы воли  и угрозы . Заметьте при этом, что если есть активная локация (см. страницу 15), то жетоны продвижения помещаются на нее, пока их не хватит для исследования местности, остаток же помещается на текущую карту приключений.

Если  выше, игроки терпят неудачу. При этом каждый из них должен повысить уровень угрозы на своем счетчике. Количество угрозы равно разнице текущего  района средоточия и  вовлеченных персонажей.

Если объединенный счет  равен объединенному счету , никакие жетоны продвижения или пункты угрозы не добавляются.

Персонажи, отправившиеся на поиск приключений, считаются вовлеченными в них до конца третьей фазы, если не будут выведены из этого состояния эффектом какой-либо карты. После завершения фазы персонажи остаются истощенными.

Пример итога поисков



1. Том истощает Эовин, чтобы отправить ее на поиски приключений. Крис истощает сразу двоих: Арагорна и Стража Цитадели. Карта локации Ирисная Низина уже находится в районе средоточия.
2. Игроки вытягивают по одной карте из колоды столкновений и добавляют их к району средоточия.
3. Игроки сравнивают общую своих персонажей с полным в районе средоточия. Результат - семь к семи. Том использует способность Эовин и получает дополнительный пункт , который позволяет игрокам поместить 1 жетон продвижения на текущую карту приключений.

Пример: Том истощает Эовин (4), чтобы отправить ее на поиски приключений. Крис истощает двоих: Арагорна (2) и Стража Цитадели (1). Карта локации Ирисная Низина (3) уже находится в районе средоточия. После этого игроки вытягивают по одной карте из колоды столкновений и добавляют их к району средоточия: Патруль Восточный Излучины (3) и Жужжащие Шершни (1). Объединенная игроков равна 7 и равна 7. В обычных обстоятельствах подобное заканчивается ничьей, однако Том решает использовать способность Эовин, которая позволяет ему сбросить 1 карту с руки, чтобы увеличить Эовин на 1. В результате игроков становится равным 8 и они могут поместить 1 символ продвижения на карту приключения. (См. схему выше.)

Находясь в районе средоточия, карты локаций добавляются к колоде столкновений своей силой угрозы. Как только игроки достигают этого места, вклад локации в общую угрозу больше не учитывается, поскольку игроки непосредственно противостоят ей.

Локация становится активной и жетоны продвижения, которые могли бы заполнить карту приключений, помещаются вместо этого на локацию. Как только сложность поисков локации перекрывается таким же количеством жетонов продвижения, место считается исследованным и карта локации удаляется из игры.

Игроки не могут отправиться куда-либо еще, пока полностью не исследовали активную локацию. Некоторые локация имеют эффект путешествия, который обозначает дополнительные условия, которые должны быть соблюдены, прежде чем игроки смогут отправиться туда (см. «Эффекты Путешествия», страница 23).

Фаза 4: Путешествие

Во время фазы путешествия игроки могут отправиться в любую локацию в районе средоточия, помещая ее рядом с текущей картой приключения и делая локацию активной. Игроки могут отправиться лишь в одну локацию за фазу. Первый игрок принимает окончательное решение относительно того, куда совершить путешествие.

Пример: Том и Крис только что выиграли 3 жетона продвижения. Зачарованный ручей, у которого 2 пункта сложности поисков, активен. 2 жетона продвижения помещаются на карту Зачарованного ручья и она покидает игру. Оставшийся жетон продвижения помещается на текущую квестовую карту.

Фаза 5: Столкновение

Фаза столкновения состоит из двух шагов: атаки игроков и проверки столкновения.

Шаг 1: Атака игроков

Каждый из игроков может атаковать одного врага, находящегося в районе средоточия. В этом случае карта врага перемещается в игровую зону напавшего игрока.

Каждый игрок может выбрать одного из врагов для подобной атаки, при этом вероятность столкновения с врагом не учитывается.

Шаг 2: Проверка столкновения

Затем игроки должны пройти серию проверок столкновения, чтобы узнать, набросился ли на них какой-либо из врагов, блуждающих по району средоточия или нет. Первый игрок сравнивает свой уровень угрозы с вероятностью столкновения каждой из вражеских карт. Враг с самой высокой вероятностью столкновения, которая равна или ниже чем уровень угрозы этого игрока, кидается в бой и его карта из района средоточия перемещается в игровую зону игрока. Это называется, осуществить проверку столкновения. После того, как первый игрок прошел проверку, ее проходят остальные игроки, делается это по часовой стрелке. Следующий игрок сравнивает свой уровень угрозы с вероятностью столкновения каждой из остающихся вражеских карт в районе средоточия и берет карту врага с наибольшей вероятностью столкновения, если та равна или ниже чем его собственный уровень угрозы.

Как только все игроки прошли проверку на столкновения, и ход вернулся к первому игроку, тот проходит вторую проверку. Игроки продолжают высчитывать вероятность столкновений до тех пор, пока в районе средоточия не остается способных на атаку врагов с подходящей вероятностью встречи с ними.

Столкнулся ли персонаж с врагом в результате проверки, благодаря эффекту карты или же посредством выбора игрока, исход один – начинается битва. Заметьте, что во время этой фазы враги не нападают на игроков, они лишь собираются сделать это. Клинки, когти и зубы же пойдут в дело чуть позже, во время боевой фазы (см. страницу 18).

Пример: Уровень угрозы первого игрока, Тома, равен 24. У Криса же он 35. В районе средоточия 4 врага: Король-паук (вероятность столкновения 20), Лесной Паук (25), Порождение Унголианты (32), и Жужжащие Шершени (40).

Так как Том первый игрок, он осуществляет первую проверку. Уровень угрозы Тома 24. Сравнив его с возможностью столкновения каждого из врагов в районе средоточия, выясняем, что ни Лесной Паук, ни Порождение, ни Шершени не были встречены, так как их вероятность столкновения выше, чем уровень угрозы Тома. Эти враги не нападают. Король-паук же кидается на персонажей Тома, так как его вероятность столкновения (20) ниже, чем уровень угрозы Тома (24). Карта Короля-паука перемещается из района средоточия в игровую зону Тома.

Затем, проверку проходит Крис, сравнивая его уровень угрозы (34) с вероятностью столкновения оставшихся врагов. Шершени (40) не замечают Криса. Порождение Унголианты (32) – враг с самой высокой возможностью столкновения, при этом она равна или ниже уровня угрозы Криса. Порождение нападает на Криса.

Ход возвращается к Тому и он вновь проходит проверку уровня угрозы, но враги в районе средоточия те же, ничто не изменилось и потому персонажи Криса проходят незамеченными. После этого Крис осуществляет вторую проверку столкновения, и на сей раз Лесной Паук (25) замечает его и бросается вперед. Вновь ход возвращается к Тому, вновь никто из врагов его не видит и затем Крис делает заключительную проверку, в которой также проходит незамеченным последним из оставшихся врагов Шершнями.

Исход: на Тома напал Король-паук, а Крис должен сразиться с Порождением Унголианты и Лесным Пауком. Жужжащие Шершени остаются в районе средоточия. (См. схему на странице 17.)

Пример проверки столкновений



1. Первый игрок, Том, проходит проверку столкновения. У Короля-паука самая высокая вероятность столкновения (20), это равно или ниже чем уровень угрозы Тома (24), поэтому Король-паук замечает Тома.

2. Теперь Крис проходит проверку. У Порождения Унголианты самая высокая вероятность столкновения (32) и это равно или ниже уровня угрозы Криса (35), значит, Порождение натывается на Криса.

3. Том проходит следующую проверку. Его уровень угрозы ниже, чем возможность встретить врагов, оставшихся в районе средоточия, поэтому ни один из них не нападает на Тома.

4. Крис проходит следующую проверку. У Лесного Паука самая высокая возможность столкновения (25), при этом она равна или ниже уровня угрозы Криса (35), Лесной Паук атакует Криса.

5. Том, а затем и Крис, проходят еще по одной проверке. Однако вероятность столкновения с Жужжащими Шершнями выше, чем уровень угрозы каждого из них, а значит Шершни остаются в районе средоточия. Так как все игроки прошли проверку, фаза столкновений заканчивается.

Фаза 6: Бой

В боевой фазе первыми нападают враги. Атакуют каждый враг, вовлеченный в битву.

В начале боевой фазы каждый атакующий враг получает теневой эффект. Для этого берется верхняя карта колоды столкновений и рубашкой вверх кладется на карту вовлеченного врага. Сначала теневой эффект получает враг с наибольшим значением вероятности столкновения, атакующий первого игрока, затем следующий по значению и т.д., пока враги вовлеченные в бой с первым игроком не получают теневой эффект. Затем теневой эффект получают враги нападающие на второго игрока.

Если в колоде столкновений заканчиваются карты, враги, не получившие еще теневого эффекта, остаются на этот раунд без него. Опустевшая колода столкновений перемешивается и создается заново только во время фазы квеста (см. страницу 14).

Итог вражеской атаки





Решение Вражеских Нападений



Чтобы подсчитать итоги вражеского нападения, игроки выполняют следующие 4 шага. Игроки могут играть карты событий и применять действия в конце каждого шага.

1. Выбор врага. Первый игрок выбирает, какой бой (среди врагов, с которыми бьются его персонажи) принять сначала.





2. Объявление защитника. Персонаж, объявляющийся защитником, истощается. Только один персонаж может быть объявлен защитником против каждого из атакующих врагов. Также можно отказаться от возможности защищать себя и позволить нападающим беспрепятственно чинить урон. Если эффект карты не говорит иного, игрок может объявлять защитников только против тех врагов, что атаковали его персонажей.


3. Проявление теневого эффекта. Активный игрок переворачивает карту с теневым эффектом атакующего врага, при этом теневой эффект вступает в силу.

4. Определение повреждений. Подсчитывается путем вычитая  защищаемого персонажа из  нападающего врага. Полученная разница – урон, который немедленно получает защищаемый персонаж. От полученных ранений персонаж может умереть (см. «Очки жизни и Повреждение», страница 20). Даже если защитник погиб, другие персонажи не получают дополнительного повреждения. Если  равен или выше чем , никакого ущерба не наносится.

Если никто из персонажей не назначен защитником, все повреждение получает один из героев. При этом союзники не могут принять удар на себя. Если защищаемый персонаж погибает или выходит из боя прежде, чем будет подсчитан и нанесен ущерб, атака не встречает сопротивления, как при отсутствующем защитнике. Если нет защитника,  персонажа не поглощает повреждение атак.  персонажа не поглощает и эффектов карт.

Пример: Крис столкнулся с 2 врагами, Лесным Пауком и Порождением Унголианты. Он тянет из колоды столкновений по одной карте для каждого из врагов и размещает их лицом вниз, сначала поверх карты Порождения и затем поверх Лесного Паука, поскольку у Порождения более высокая вероятность встречи. Эти карты определяют теневые эффекты, которые могут повлиять на итог атаки. Крис может выбрать, какой бой принять сначала; он решает первым делом сразиться с Порождением Унголианты.

Крис объявляет защитника. Он исчерпывает Стрелка Серебряного Потока, объявляя его защитником против Порождения. Крис переворачивает карту теневого эффекта, лежащую на Порождении. Эта карта - Патруль Восточной Излучины и она имеет теневой эффект: «Атакующий враг получает +1 ». (Если против этой атаки нет защитника, поднимите свой уровень угрозы на 3)». Крис активирует теневой эффект, увеличивая  Порождения на 1. Теперь из  врага (6) вычитается  защитника (0). Полученный результат (6) - число жетонов ранений, которые должен получить защитник. Так как у Стрелка лишь 1 очко жизни, он погибает.

Теперь Крис отражает нападение Лесного Паука, объявляя, что не будет выставлять защитника. Он переворачивает карту теневого эффекта, что принадлежит Лесному Пауку. Эта карта - Зачарованный Поток и она не имеет теневого эффекта. Нападение проходит без дополнительных модификаций или эффектов. Крис определяет силу нападения  (2) и так как этому врагу никто не противостоит, то весь ущерб (защита не учитывается) должен понести один из героев Криса. Единственный его герой - Арагорн, у которого 5 очков жизни. Крис помещает 2 жетона ранений на карту Арагорна, который выживает в этом бою, хотя и получает повреждения (См. схему на странице 19.)

Первый игрок повторяет эти 4 шага для каждого врага, который его атакует. После того, как первый игрок выяснил для себя итог вражеской атаки, эту же стадию проходит второй игрок. Играя втроем или вчетвером, передавайте ход по часовой стрелке, пока не будет выяснен итог вражеской атаки для каждого игрока.

Персонажи, объявленные защитниками, по завершению фазы перестают ими быть, но остаются истощенными.

Пример защиты от атак противника



1. Крис столкнулся с 2 врагами, Лесным Пауком и Порождением Унголианты. В начале боевой фазы он берет 2 карты из колоды столкновений и кладет их лицом вниз поверх вражеских карт, создавая теневого эффект.

2. Крис решает сначала отбить нападение Порождения. Он истощает Стрелка Серебряного Потока, объявляя его защитником против нападения Порождения.

3. Крис переворачивает теньевую карту нападающего. Теньевая карта - Патруль Восточной Излучины и она добавляет нападающему врагу +1 \heartsuit . Крис сравнивает итоговое нападение врага (6 \heartsuit) с защитой Стрелка (0 \heartsuit) и помещает 6 жетонов

повреждения на карту персонажа. Так как у Стрелка только 1 очко жизни, он погибает, его карта выходит из игры.

4. Затем Крис просчитывает итог атаки Лесного Паука. Он объявляет это нападение «незащищенным».

5. Крис переворачивает теньевую карту атакующего врага. Этой картой оказывается Зачарованный Поток, который не имеет никакого теневого эффекта. Атака Лесного Паука - 2 \heartsuit . Так как это нападение никто не отражает, один из героев Криса получает весь урон. Крис помещает 2 жетона ран на карту Арагорна, который, тем не менее, остается жив.

Нападение на врагов

Как только итог всех вражеских атак становится известен, у каждого игрока (начиная с первого и далее по часовой стрелке) появляется возможность нанести ответный удар.

Чтобы атаковать, у игрока должен быть по меньшей мере один готовый персонаж, иными словами, чтобы перейти в атаку персонаж должен быть истощен. Объявляя о намерении атаковать, игрок должен также объявить, на кого из врагов он нападает. Игрок может объединить несколько своих персонажей, объединяя тем самым силу их атаки, чтобы они окружили и прикончили одного из врагов. Также игрок может напасть на каждого врага, которые преследуют его (находятся в его игровой зоне).

Чтобы выяснить итог нападение на врага, игрок должен выполнить 3 шага. Игроки могут использовать карты событий и задействовать способности в конце каждого шага.

1. Кто кого атакует. Игрок выбирает 1 врага из тех, кто находится в его игровой зоне и истощает любых своих персонажей, бросая их в атаку.

2. Определение силы нападения. Складывается полная сила нападения \heartsuit персонажей, которые принимают участие в этой атаке.

3. Определение повреждений. Из силы защиты врага \spadesuit вычитается объединенная \heartsuit всех атакующих персонажей. Полученная разница – количество ранений, причиненных врагу. Если \spadesuit равна или выше чем \heartsuit , никаких ран нанесено не было.

Атаковавшие персонажи, после подсчета нанесенных ими повреждений, больше не считаются нападающими, однако остаются истощенными.

После того, как первая атака игрока завершилась, он может провести следующую, выбрав врага, на которого еще не нападал в этом раунде. Все игроки один раз за раунд могут атаковать каждого из врагов, находящихся в его игровой зоне, используя при этом любое количество готовых персонажей. Нападения разыгрываются, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

Выход из игры теневых карт

Теневые карты остаются присоединенными к картам врагов до окончания боевой фазы. Если враг покидает игру, нужно скинуть и его теневую карту. В конце боевой фазы все карты теневого эффекта, использовавшиеся в этом раунде, идут в сброс.

Пример: Том столкнулся с двумя врагами, Повелителем Зверей из Дол Гулдура и Дол Гулдурскими Орками. Он может напасть на каждого из них в этом раунде, но должен провести каждое из нападений по отдельности.

Том объявляет, что сперва будет атаковать Дол Гулдурских Орков, для этого он истощает Глорфинделя, переводя его в атаку. Том определяет \heartsuit Глорфинделя (3) и затем вычитает из него \spadesuit Дол Гулдурских Орков (0), и получает результат 3. Орки получают 3 ранения и погибают, так как у них только 3 очка жизни, их карта отправляется в сброс колоды столкновений. Затем Том бросает в атаку против Повелителя Зверей Леголаса и Гондорского Копейщика. Леголас (3 \heartsuit) и Копейщик (1 \heartsuit) объединяют свои силы в единой атаке и общее количество \heartsuit становится 4. У Повелителя Зверей \spadesuit 1, значит он получает 3 повреждения (три жетона ранений кладется на карту). Так как у этого врага изначально 5 очков жизни, он остается жив, однако всего с 2 очками жизни. Жетоны повреждений остаются на карте Повелителя Зверей как напоминание о том, что враг ранен (См. схему на странице 21.)

Очки жизни и ранения

Каждое полученное ранение обозначается жетонами повреждения (или ранения), которые помещаются на карту персонажа или врага. Каждый такой жетон уменьшает на единицу жизни той карты, на которой лежит. Жетоны повреждения остаются на карте, пока какой-либо эффект не излечивает эти раны, или же до тех пор, пока карта персонажа или врага остается в игре.

Как только очки жизни любого персонажа или врага опускаются до 0, он немедленно погибает. Убитые союзники помещаются в сброс их владельца, побежденные враги же – сбрасываются в отбой колоды столкновений. Карты погибших героев также уходят в сброс их владельца. Задействовав эффекты, перемещающие карты из сброса игрока в его руку или колоду, карты героев игнорируются, поскольку не могут находиться ни в руке игрока, ни в его колоде.

Любые не побежденные вражеские карты остаются в игровой зоне игрока, пока не будут побеждены или удалены эффектом карты, или пока сам игрок не покинет игру (см. «Устранение Игрока», страница 22).

Пример нападения на врагов



Том столкнулся с 2 врагами, Повелителем Зверей из Дол Гулдура и Дол Гулдурскими Орками.

1. Сначала Том решает атаковать орков и истощает Глорфинделя.

2. Том вычитает из \heartsuit Глорфинделя (3) защиту Орков (0 \heartsuit) и в результате получает 3. Три жетона повреждения кладет Том на карту орков. У орков всего 3 очка жизни, значит они погибают и выходят из игры.

3. Затем Том нападает на Повелителя Зверей и истощает для этого Леголаса (3 \heartsuit) и Гондорского Копейщика (1 \heartsuit).

4. Том вычитает из полученного при объединении нападения (4 \heartsuit) защиту врага (1 \heartsuit) и в результате получает 3. Три жетона повреждения кладутся на карту Повелителя Зверей. Изначально у этого врага 5 очков жизни, значит, получив три ранения, он остается жив. Жетоны повреждения остаются на карте враге, чтобы указать, сколько жизнью у него осталось.

Фаза 7: Передышка

Во время фазы передышки все истощенные карты возвращаются в состояние готовности, а каждый игрок увеличивает свою угрозу на 1. Первый игрок передает Жетон Первого Игрока следующему по часовой стрелке, после чего игра продолжается с фазы ресурсов следующего раунда.

Окончание игры

Игра заканчивается в двух случаях: при победе игроков или их проигрыше. Проигрывают игроки, если до завершения последнего этапа сценария ни одного из них не осталось в игре. Побеждают – если, по крайней мере, один игрок доживает до завершения заключительного этапа сценария.

Устранение игрока

Игрок устранен и выбывает из игры, если все его герои убиты, если его уровень угрозы достигает 50 или если эффект карты вызывает его устранение. (В сценариях будущих расширений могут быть и иные уровни угрозы, но для всех сценариев, включенных в основной набор, игрок покидает игру, когда его уровень угрозы достигает 50.)

Когда игрок устранен, все карты из его руки и колоды сбрасываются в отбой владельца(ев) карт. Любые карты столкновения, которые находились в игровой зоне устраненного игрока, возвращаются в район средоточия, враги при этом сохраняют жетоны ранений, которые на них были. Остальные игроки продолжают игру.

Стоит отметить, что после того, как игрок покидает игру, карт из колоды столкновения во время фазы поиска приключений тянется на одну меньше.

Если все игроки устранены, игра проиграна.

Продвижение сценария

Игроки переходят на следующую сюжетную стадию, как только помещают на текущую карту приключений символы продвижения, количество которых равно или больше, чем указано на карте. Символы продвижения не переносят на следующую стадию, даже если их количество больше необходимого. Все символы продвижения возвращаются в банк, как только игроки переходят на следующую стадию сюжета. Необходимо соблюсти все инструкции новой карты квеста, как только она вступает в игру.

Истощенные персонажи остаются истощенными и все остальные карты, жетоны ресурсов и продвижений, при смене одной карты приключений на другую, остаются на тех же позициях, где были до того.

Победа в игре

Если, по крайней мере, один игрок доживает до завершения заключительного этапа сценария, игра заканчивается победой всех игроков.

Победный счет

Выиграв в игре, можно подсчитать величие своей победы. Победный счет игроков определяется путем сложения трех нежелательных элементов (заключительного уровня угрозы каждого игрока, величины угрозы всех погибших героев и числа жетонов повреждений на всех выживающих героях) и вычитания пунктов победы, которые были собраны. Игроки получают пункты победы, уничтожая врагов и исследуя локации (см. страницу 24).

Угроза устраненных игроков равна 50 и всех его героев следует считать мертвыми. Стоит отметить, что угроза устраненного игрока не продолжает увеличиваться, если иначе не определено условиями квеста или эффектом карты.

С такой системой победа с более низким счетом желательнее, чем с высоким, и даже можно достигнуть отрицательного счета при прохождении сюжета.

Победный сет - полезный инструмент, благодаря которому можно оценить преимущества и недостатки собранной колоды игрока и комбинации героев. При прохождении одного и того же сценария с разными героями и комбинациями колоды, оценивая их эффективность.

Лист победного счета напечатан на обложке этого свода правил.

Пример: Играв в сольную игру Том победил в сценарии «Проход через Лихолезье» с уровнем угрозы 43, одним мертвым героем (с величиной угрозы 8), 6 жетонами повреждений на выживших героях и 5 пунктами победы. Его окончательная оценка такова:

**Заключительный уровень угрозы (43)
+ величина угрозы каждого мертвого героя (8)
+ жетоны повреждения на героях (6)
- число заработанных очков победы (5)**

Окончательная оценка Тома (52)

Дополнительные правила

Этот раздел правил проливает свет на некоторые детали, необходимые для более глубокого понимания карточной игры «Властелин колец».

Эффекты карт

Есть несколько видов эффектов. Эффекты карт игрока, учитывая карты героев, попадают в одну из 5 категорий: постоянный эффект, действие, реакция, вызов эффекта и ключевое слово. На картах сценария и картах из колоды столкновений, эффекты 6-ти категорий: постоянный эффект, спровоцированный эффект, внезапный эффект, теневой эффект, эффект путешествия и ключевое слово. Каждый из этих эффектов объяснен ниже.

Постоянный эффект

Постоянные эффекты непрерывно затрагивают ход игры. Пока карта в игре, эффект остается активен и его необходимо соблюдать. Постоянные эффекты не имеют условного обозначения. Локация Зачарованный Поток – хороший пример карты с постоянным эффектом.

Действие

Действия обозначены на карте условным «**Action:**». Эффекты действия необязательны, но могут быть вызваны игроком в некоторые моменты игры, оговоренные правилами. Чтобы активировать действие, карта, на которой напечатан сам текст действия, должна быть в игре, если само действие не определяет, что может быть вызвано находясь уже вне игры. Карты событий – действия, которые играют непосредственно из руки игрока.

Некоторые действия могут быть вызваны только во время указанной фазы. Например, эффект обозначающийся как «**Quest Action:**» может быть вызван только во время фазы поиска приключений. Действия без дополнительных указаний могут быть вызваны в любое время, допустимое правилами. (См. «схему» Последовательности Хода на страницах 30 – 31.)

Герой Глорфиндел - хороший пример карты с действием, которое может использоваться в любой фазе. Хитрость Радагаста - карта событий, которая может использоваться лишь во время фазы поиска приключений.

Реакция

Карты с пометкой «**Response:**» имеют эффект реакции. Такие эффекты являются дополнительными и могут быть вызваны в ответ на (то есть немедленно после) определенное действие. Чтобы эффект реакции сработал, карта должна быть в игре, если само условие реакции не определяет иначе. Карты событий с пометкой «**Response:**» играют с руки игрока.

Союзник Сын Арнора – пример карты с эффектом реакции, которая может быть вызвана (по усмотрению игрока) всякий раз, когда Сын Арнора входит в игру.

Спровоцированный и внезапный эффекты

Спровоцированный эффект может автоматически возникнуть в любой момент игры, хочет ли игрок того или нет. Такие эффекты имеют обозначение «**Forced:**» на карте. Эти эффекты должны быть учтены и сыграны всякий раз, когда происходит активирующая их предпосылка. Враг Болотный Змей – пример карты со спровоцированным эффектом, который должен быть вызван всякий раз, когда Болотный Змей атакует.

Особый случай карты спровоцированного эффекта, возникающего сразу после того, как карта появляется в игре, называется внезапным эффектом. На карте это обозначается так: «**When Revealed:**» (когда показано). Обратите внимание, что внезапный эффект не срабатывает, если карта входит в игру в качестве карты теневого эффекта.

Теневой эффект



Некоторые из карт в колоде столкновений имеют вторичный эффект, который известен как теневой. Такой эффект отделен от не теневых эффектов карты чертой, показанной выше и текст его напечатан курсивом. Также теневые эффекты обозначены меткой «**Shadow:**».

Теневые эффекты действуют только в тех случаях, когда идут доведением к карте нападающего врага.

Враг Дол Гулдурские Орки – пример карты с теневым эффектом.

Эффект путешествия

Некоторые карты локаций имеют эффект путешествия, который обозначен на карте словом «**Travel:**». Эффекты путешествия – это цена или ограничения, которые некоторые или все игроки должны заплатить или соблюсти, чтобы совершить путешествие в данную локацию.

Если игроки не могут выполнить требование, они не могут отправиться в локацию.

Ключевые слова

Ключевые слова используются в качестве сокращений, указывающих на некоторые эффекты карт. Значения ключевых слов объяснены ниже. Ключевые слова обычно указываются в начале текста правил карты.

Doomed X (Обреченный X)

Если во время шага **Инсценировки** фазы **Поиска приключений** вытягивается карта столкновения с данным ключевым словом, каждый игрок должен поднять свой уровень угрозы на указанную величину.

Guarded (Охраняемый)

Это ключевое слово - напоминание о том, что к данной карте столкновения, выложенной в районе средоточия, необходимо приставить охранника (следующую карту из колоды столкновений). Охраняемая карта остается в районе средоточия, но не может быть задействована игроками, пока к ней не приложена любая карта столкновения. Если следующая карта также имеет ключевое слово «охраняемый», она помещается в район средоточия, но не может выполнить необходимый эффект ключевого слова, поэтому следует использовать следующую карту для охраны.

Угроза врагов и карт локаций, приставленных к охраняемым целям, также учитываются, пока карта охранника не покинет район средоточия. Карта столкновения, приставленная охранником, учитывается в зависимости от типа:

Враг: покидает игру, будучи побежденным или в результате эффекта карты.

Локация: покидает игру, будучи полностью исследованной или как результат эффекта карты.

Предательство: эффекты должны быть применены немедленно, однако сама карта предательства не учитывается как охранник.

Как только карта столкновения, приставленная к охраняемой цели, устранена, игроки могут воздействовать на саму цель, активируя ее согласно тексту карты.

Ranged (Дистанционный)

Персонаж с этим ключевым словом может атаковать врагов, которые сражаются с персонажами другого игрока. Персонаж может провести дистанционную атаку, когда врагов атакует его владелец или другой игрок. В любом случае, персонаж истощается и должен соответствовать любым другим требованиям, необходимым для атаки.

Restricted (Количество ограничено)

Некоторые довески имеют ключевое слово **Restricted**. У персонажа никогда не могут быть более двух довесков с ограниченным количеством. Если персонаж становится владельцем третьего довеска с этим ключевым словом, одна из ограниченных вещей должна быть немедленно сброшена.

Sentinel (Страж)

Персонаж с этим ключевым словом может во время вражеских нападений быть объявлен защитником персонажей другого игрока. Персонаж может стать защитником, если игрок, сражающийся с врагом, не назначает защитником кого-либо из своих персонажей. Персонаж-защитник истощается и должен отвечать любым другим требованиям, необходимым для отражения вражеского нападения.

Surge (Наплыв)

Когда карта столкновения с таким ключевым словом берется из колоды во время шага **Инсценировки** фазы **Поиска приключений**, из колоды берется 1 дополнительная карта столкновения. Эффект ключевого слова срабатывает после ответных событий, которые могут предпринять игроки в конце шага. Если при этом карта покидает район средоточия, ее эффект не успевает сработать.

Victory X (Победа X)

За некоторых побежденных врагов и исследованные локации присуждаются очки победы. Когда такая карта покидает игру, один из игроков забирает ее и кладет около счетчика угрозы, чтобы позже, в случае победы, можно было установить победный счет (См. «Победный счет», страница 22).



Длительные эффекты

Многие эффекты и события свершаются одновременно, будучи вызванными, но некоторые действуют в течение промежутка времени или даже постоянно. Эффекты, не являющиеся разовым действием, называют длительными эффектами.

Несколько различных длительных эффектов могут затрагивать одни и те же карты одновременно. Порядок воздействия длительных эффектов не важен, так как их характер позволяет применять их все одновременно.

Если какая-либо характеристика героя, союзника, врага или локации опускается ниже нуля при применении длительных эффектов, эта характеристика приравнивается к 0. Если на карту начинает влиять еще один длительный эффект, сумма всех активных эффектов должна быть пересчитана.

Оплата возможностей

Многие карты имеют в описаниях своих правил «оплатите или истощите X, чтобы сделать Y». В данной конструкции все слова перед «то» (здесь – «чтобы») следует считать стоимостью, а все слова после – эффектом.

Затраты могут быть оплачены только картами или ресурсами игрока. Если приобретенный эффект отменен, его стоимость не возвращается.

Контроль и Собственность

Игроку «принадлежат» его герои и карты, из которой состоит его колода, собранная для данной игры. Игрок «управляет» всеми картами, которые у него есть, если другой игрок или колода столкновения не берут какую-то карту под свой контроль при помощи эффекта. Если перехваченная карта выходит из игры, она возвращается в руку, колоду или сброс своего владельца (это зависит от эффекта выводящего карту из игры).

Когда игрок играет карту союзника, карта помещается в его игровую зону. Если другой игрок берет союзника под свой контроль, карта перемещается в игровую зону этого игрока. Карта союзника не может быть сыграна в игровую зону другого игрока – она может перейти под чужой контроль только благодаря эффекту карты.

Когда игрок разыгрывает карту довеска, он может дать его любому герою или союзнику – своему или чужому – если у того есть возможность обладать довеском. Игрок на чьего персонажа сыграна карта довеска берет на себя управление этим довеском. Если контроль над персонажем переходит к другой стороне, вместе с ним переходят и довески.

«В игре» и «Вне игры»

«В игре» считаются карты, которые сыграны и помещены в игровую зону, которые ожидают в районе средоточия, которые вступили в сражение, а также текущая карта приключений. «Вне игры» – карты в руке игрока, в колоде или в сбросе. Эффекты карт находящихся в игре не влияют на карты находящиеся вне игры.

Когда карты заканчиваются

Если колода игрока заканчивается, он продолжает играть с теми картами, которые имеет в своей игровой зоне и в руке. Он не перетасовывает свой сброс и не создает новую колоду.

Если заканчивается колода столкновений, сброс перетасовывается и создается новая колода.

Общение во время игры

Игрокам разрешается говорить друг с другом во время игры и работать одной сплоченной командой, более того - это поощряется, так как позволяет лучше планировать свои действия. Игроки могут обсудить что-либо, но они не могут называть или читать вслух текст карт в их руке, или карт, которые видели только они.



Краткий обзор сценариев

В основной набор включены 3 уникальных сценария.

Проход через Лихолесье

Уровень сложности = 1

Уже долгие годы Лихолесье считается опасным местом, а не так давно один из патрулей короля Трандуила обнаружил следы орков – твари шныряли в окрестности Дол Гулдура. Был снаряжен отряд героев, которые должны были пройти через Лихолесье, спуститься вниз по течению Андуина и в конечном итоге доставить тревожные вести в Лориен, леди Галадриэль, тем самым предупредив ее о нависшей опасности.

Колода столкновений прохода через Лихолесье построена на картах следующих наборов: Проход Через Лихолесье, Пауки Лихолесья и Дол Гулдурские Орки. Наборы этих карт обозначены следующими символами:



Путешествие к низовьям Андуина

Уровень сложности = 4

Преодолев опасности Лихолесья, герои продолжают свое путешествие вдоль берегов реки Андуин, в Лориен. Они несут страшные вести о собирающейся в южном Лихолесье угрозе.

Колода столкновений Путешествия к низовьям Андуина построена на картах из следующих наборов: Поездка к низовьям Андуина, Око Саурона, Дол Гулдурские Орки и Дикие Земли. Эти наборы обозначены следующими символами:



Побег из Дол Гулдура

Уровень сложности = 7

Обследуя по запросу леди Галадриэль местность неподалеку от Дол Гулдура, один из героев оказывается захвачен силами Некроманта и теперь ждет допроса в темнице, сооруженной в недрах земли, под холмом. Зная, что их друга поджидает мучительная смерть и времени на раздумья почти не осталось, герои решают совершить отчаянную попытку спасения пленника.

Колода столкновений Побег из Дол Гулдура построена на картах из следующих наборов: Побег из Дол Гулдура, Пауки Лихолесья и Дол Гулдурские Орки. Эти наборы обозначены следующими символами:



Турнирное колодостроение и выбор карт

Глубина и фан карточной игры Властелин колец увеличивается, когда игроки задумывают и строят оригинальные колоды, используя карты не только основного набора, но и расширений, которые называются пакетами Приключений. Турнирная колода должна содержать минимум **50** карт. Не более **трех** копий любой карты (или карты с одинаковым названием) может быть включено в колоду игрока. В остальном же любая комбинация союзников, довесков и событий может использоваться в колоде.

Каждый игрок начинает игру с 1–3 героев. Игроки могут разработать план действий перед каждой игрой и выбрать героев, которых каждый из них хотел бы использовать во время предстоящей игры. Если одного и того же героя хотят использовать два игрока одной команды, они, прежде чем игра начинается, должны решить между собой кто именно будет управлять этим героем, так как все игроки должны выбрать различных героев. Если игроки не могут решить, кто будет управлять определенным героем, следует довериться случайности и кинуть жребий. Строя колоду, необходимо учитывать, что за карты, включенные в колоду, будет нужно отдавать определенные виды ресурсов. Может показаться заманчивым использование самых влиятельных и могучих героев, но стоит ли это того, чтобы начинать игру с таким высоким уровнем угрозы? Точно так же с колодой — полная сильных карт с высокой стоимостью, она могла бы выглядеть весьма неплохо, но время, которое требуется на накопление необходимых ресурсов, может сыграть против игрока, поскольку коварный враг не станет ждать, когда отряд героев подготовится к битве. Игрок должен также удостовериться, что все карты в его колоде принадлежат к сфере влияния, которая соответствует, по крайней мере, одному из его героев, иначе неуправляемые карты окажутся мертвым грузом, который не может быть сыгран, но захламляет колоду. У каждой сферы влияния есть особый стиль и преимущества, которых можно достичь строя колоду вокруг конкретной сферы. Например, колода, построенная вокруг сферы тактики, позволяет облачить героев во внушительную броню и дать им хорошее оружие, чтобы они могли без особого труда побеждать врагов, появляющихся из колоды столкновений. Поскольку количество карт растет с появлением новых Пакетов Приключений, каждая из четырех основных колод стартового набора может быть развита и усилена для турнира.

Также можно построить колоду на разных сферах, но специализированную на чем-то конкретном. Например, колода, построенная на сферах духа и знания, могла бы включать карты самосохранения, исцеления, возрождения и уменьшения угрозы. Однако чем больше сфер использовано при постройке колоды, тем сложнее управлять ресурсами, ведь не всегда можно рассчитывать на то, что ресурсов конкретной сферы будет хватать.

Другой интересный подход, когда строительство колоды основано на единстве черт. Например, если игрок строит колоду на трех различных сферах, но при этом использует карты гномов всех трех сфер, чтобы использовать в своих интересах совместные действия и способности гномов.

Первая игра

Начинающие игроки или те, кто хочет получить базовый опыт, могут играть без использования карт теневого эффекта во время боевой фазы. Это избавляет игру от эффекта внезапности, который способен сделать игру слишком сложной для новичка. Когда игроки почувствуют готовность к большему, они могут добавить теневые эффекты, сделав бой менее предсказуемым и более захватывающим.

Повышенная сложность

Опытные игроки могут попытаться пройти все 3 сценария, используя одну и ту же комбинацию героев и карт в колоде игрока. Победный чет каждого сценария складывается, чтобы получить общий счет, показывающий полный успех кампании.

Для создания уровня сложности «Кошмар», не обнуляйте уровень угрозы и не восстанавливайте очки жизни или не пополняйте колоду игрока в начале каждого сценария. Играя полную кампанию, игроки должны начать со сценария «Проход через Лихолесье», перейти к «Путешествию к низовьям Андуйна» и завершить со сценарием «Побег из Дол Гулдура».



Авторы:

Дизайн игры: Nate French

Дизайн графики: Kevin Childress

Дополнительный дизайн графики: Brian Schomburg,
Andrew Navaro, and Michael Silsby

Администратор оформления: Kyle Hough

Художественный директор: Zoë Robinson

Творческое развитие контента: Jason Walden

Правила: Nate French

Редактирование: Kevin Tomczyk

Корректура: Patricia Meredith and Mark Pollard

Обложка: Daryl Mandryk

Производственный менеджер: Eric Knight

Продюсер: Mike David

FFG Ведущий дизайнер: Corey Conieczka

FFG Ведущий продюсер: Michael Hurley

Издатель: Christian T. Petersen

Перевод правил: Zamurmun www.boardgate.wordpress.com

Версия перевода: 1.2

Специальная благодарность:

Joe Mandragona, Fredrica Drotos, and Sam Benson at Middle-earth Enterprises for their patience and feedback. To a wonderful team of core playtesters: Damon Stone, Jonathan Pechon, Jerry Warwick, Kathy Warwick, Kat Pealsey, Denise Shepler, Jonathan Benton, Tony Sullivan, Nathan Bradley, Chris Perry, Rob Jones, Marius Hartland, Eric F. Huigen, Martijn Ketelaars, James Black, Jason Hawthorne, Ninno Canonico, Jared Duffy, Steve Zamborsky, Cesare Ciccarelli, Will Lentz, Francesco Moggia, John Goodenough, Jason Walden, Adam Sadler, and Brady Sadler. And to everyone who demoed an early version of the game at GenCon 2010. Thank you, thank you, thank you.

©2010 Fantasy Flight Publishing, Inc.



Оглавление

- Авторы – 28
«В игре» и «Вне игры» – 25
Введение – 2
Выход из игры теневых карт – 20
Готовый и истощенный – 14
Действие – 23
Дистанционный – 24
Длительные эффекты – 25
Дополнительные правила – 23
Жетоны – 3
Живая Карточная Игра – 2
Золотое правило – 4
Карты врагов – 6
Карты героев – 8
Карты довесков – 9
Карты локаций – 6
Карты персонажей – 8
Карты предательства – 7
Карты приключений – 5
Карты событий – 9
Карты союзников – 9
Карты цели – 7
Ключевые слова – 24
Когда карты закончились – 25
Количество ограничено – 24
Колода игрока – 9
Колода приключений – 5
Колода столкновений – 6
Контроль и собственность – 25
Краткий обзор геймплея – 4
Краткий обзор сценариев – 26
Наплыв – 24
Обзор игры – 2
Обзор компонентов – 3
Обреченный X – 24
Общение во время игры – 25
Окончание игры – 22
Оплата возможностей – 25
Оплата нейтральных карт – 12
Оплата способностей – 12
Охраняемый – 24
Очки жизни и ранения – 20
Побег из Дол Гулдура – 26
Победа в игре – 22
Победа X – 24
Победный счет – 22
Повышенная сложность – 27
Подготовка к игре – 10
Последовательность игры – 30-31
Постоянные эффекты карт – 23
Предполагаемая организация игровой зоны – 11
Пример защиты от атак противника – 19
Пример итога вражеской атаки – 18
Пример итога поисков – 15
Пример нападения на врагов – 21
Пример оплаты карт – 13
Пример проверки столкновений – 17
Продвижение сценария – 22
Проход через Лихолесье – 26
Путешествие к низовьям Андуина – 26
Район средоточия – 10
Реакция – 23
Сброс – 10
Спровоцированный и внезапный эффекты – 23
Страж – 24
Сферы влияния – 4
Теневой эффект – 23
Течение раунда – 12
Типы карт и колод – 5
Трек угрозы – 3
Турнирное колодостроение – 27
Уникальные карты – 8
Устранение игрока – 22
Фаза 1: Ресурсы – 12
Фаза 2: Планирование – 12
Фаза 3: Поиск приключений – 14
Фаза 4: Путешествие – 15
Фаза 5: Столкновение – 16
Фаза 6: Бой – 18
Фаза 7: Передышка – 22
Эффект путешествия – 23
Эффекты карт – 23

Последовательность

Здесь можно увидеть подробную структуру фаз и шагов игры. Красным помечены обязательные действия. Зеленым - те, которые игроки могут предпринять при желании.

• Красное – игроки не могут прерывать действие. Ответы только если их условия это позволяют.

• Зеленое – любой игрок может выполнить действие допустимое правилами.

1. Фаза Ресурсов

• Каждый игрок добавляет 1 ресурс в пул ресурсов его героев и тянет 1 карту.

• Действия игрока.

2. Фаза Планирования

• Первый игрок играет с руки карты довесков и союзников.

• Действия игрока.

• Следующий игрок играет с руки карты довесков и союзников и т.д.

• Действия игрока.

3. Фаза Квеста

• Игроки вовлекают персонажей в квест.

• Из колоды столкновений берется по 1 карте за игрока.

• Действия игрока.

• Разрешение квеста.

• Действия игрока.

4. Фаза Путешествия

• Игроки могут совершить путешествие в 1 локацию, если на данный момент еще нет активной локации.

• Действия игрока.

5. Фаза Столкновения

- Каждый игрок может выбрать и атаковать 1 врага из района средоточия.

- Действия игрока.

- Проверки столкновения с врагом.

- Действия игрока.

6. Фаза Боя

- По одной карте тени добавляется к каждому врагу.

- Действия игрока.

- Первый игрок определяет результаты нападения, сделанного врагами против него. (См. страницу 18.)
- Следующий игрок определяет результаты нападения, сделанного врагами против него, и т.д.
- Первый игрок объявляет и подсчитывает результат своей атаки (См. страницу 20.)
- Следующий игрок объявляет и подсчитывает результат своей атаки и т.д.

- Действия игрока.

7. Фаза Передышки

- Каждый игрок подготавливает свои истощенные карты.
- Каждый игрок поднимает свою угрозу на 1.
- Жетон первого игрока проходит следующему игроку слева.

- Действия игрока.

Scenario Name

Number of Players

Player Names

Final Threat Level

Threat Cost Or Each Dead Hero

Damage Tokens on Remaining Heroes

Player Subtotal

Notes

	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>



<input type="text"/>	Combined Player Subtotals
<input type="text"/>	Victory Points Earned
<input type="text"/>	Final Group Score

Scenario Name

Number of Players

Player Names

Final Threat Level

Threat Cost Or Each Dead Hero

Damage Tokens on Remaining Heroes

Player Subtotal

Notes

	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>



<input type="text"/>	Combined Player Subtotals
<input type="text"/>	Victory Points Earned
<input type="text"/>	Final Group Score

Scenario Name

Number of Players

Player Names

Final Threat Level

Threat Cost Or Each Dead Hero

Damage Tokens on Remaining Heroes

Player Subtotal

Notes

	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>



<input type="text"/>	Combined Player Subtotals
<input type="text"/>	Victory Points Earned
<input type="text"/>	Final Group Score