

ГРА ВІД РОБЕРТО ДІ МЕЛЬЙО, МАРКО МАДЖІ  
ТА ФРАНЧЕСКО НЕПІТЕЛЛО

# ВІЙНА ПЕРСНЯ

На основі трилогії Дж. Р. Р. Толкіна «Володар Пернів»™  
ДОПОВНЕННЯ

## ВОЇНИ СЕРЕДЗЕМ'Я



## РОЗДІЛ І. ВСТУП

«Воїни Середзем'я» — це друге доповнення до настільної гри «Війна Персня». Воно додає до ігрової механіки фракцій. Фракції — це певні об'єднання та істоти, що підтримують або Вільні Народи (мерці зі Смурного Капища, енти з Фангорна, великі орли з Імлистих гір), або Тінь (корсари з Умбара, смурноземці, поріддя Павучихи).

## ВМІСТ ГРИ

Доповнення «Воїни Середзем'я» містить такі компоненти:

- Ця книжка правил
- 1 особливий кубик фракцій для Вільних Народів (зелений)
- 1 особливий кубик фракцій для Тіні (оранжевий)
- 48 нових пластикових фігурок (по 8 на фракцію)
  - 8 фігурок мерців зі Смурного Капища
  - 8 фігурок орлів з Імлистих гір
  - 8 фігурок ентів із Фангорна
  - 8 фігурок корсарів з Умбара
  - 8 фігурок горян зі Смурних Земель
  - 8 фігурок поріддя Павучихи
- 6 карт-пам'яток фракцій
- 2 пам'ятки кубиків дій фракцій
- 62 карти
  - 20 карт подій фракцій Вільних Народів
  - 20 карт подій фракцій Тіні
  - 6 карт заклику до битви Вільних Народів
  - 6 карт заклику до битви Тіні
  - 6 карт подій Вільних Народів
  - 3 карти подій Тіні
  - 1 карта персонажа Вільних Народів (Деревобородий)

## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Для гри з цим доповненням використовуйте звичайні приготування до «Війни Персня», а потім виконайте такі кроки:

- Приберіть із гри такі карти геройських подій Вільних Народів: «Гвайгір, Володар вітрів» (№15), «Орли летять!» (№18), «Енти прокинулися: ДЕРЕВОБОРОДИЙ» (№19), «Енти прокинулися: гуорни» (№20), «Енти прокинулися: ентівське віче» (№21), «Мерці зі Смурного Капища» (№22). Замініть їх новими картами подій Вільних Народів із цього доповнення.
- Приберіть із гри такі карти подій: з колоди стратегічних подій – «Корсари з Умбара» (№10), «Лють смурноземців» (№11); з колоди героїчних подій Тіні – «Лігво Павучихи» (№1). Замініть їх новими картами подій Тіні з цього доповнення.
- Додайте нові карти подій у відповідні колоди.
- Крім двох звичайних колод подій, кожен гравець із самого початку гри має третю – колоду подій фракцій. Перетасуйте свою колоду подій фракцій і покладіть її біля інших своїх колод подій.
- Відкладіть убік кубики фракцій, фігурки фракцій і карти заклику до битви, вони знадобляться пізніше.
- Кожен гравець бере три карти-пам'ятки фракцій своєї сторони й кладе їх на стіл зображенням догори, щоб було видно умови їхнього входження у гру.
- Кожен гравець бере пам'ятку кубиків дій фракцій.

**Увага!** Це доповнення можна використовувати з базовою грою як окремо, так і разом з доповненням «Володарі Середзем'я». В останньому випадку також дотримуйтеся вказівок із приготувань до гри з доповненням «Володарі Середзем'я».

Якщо ви використовуєте промофігурку ДЕРЕВОБОРОДОГО, замініть його карту персонажа відповідною картою з цього доповнення. Це доповнення не містить фігурки ДЕРЕВОБОРОДОГО.

## ПЛАСТИКОВІ ФІГУРКИ

### ФІГУРКИ ФРАКЦІЙ ВІЛЬНИХ НАРОДІВ (24)



Мерці (8)



Орли (8)



Енти (8)

### ФІГУРКИ ФРАКЦІЙ ТІНІ (24)



Корсари (8)



Смурноземці (8)



Павуки (8)

## КУБИКИ ФРАКЦІЙ



Вільні Народи



Тінь

## КАРТИ-ПАМ'ЯТКИ



Вільні Народи (3)



Тінь (3)

## КАРТИ

### КАРТИ ПОДІЙ ФРАКЦІЙ (40)



Вільні Народи (20)



Тінь (20)

### КАРТИ ЗАКЛИКУ ДО БИТВИ (12)



Вільні Народи (6)



Тінь (6)

### КАРТИ ПОДІЙ (9)



Вільні Народи (6)



Тінь (3)

### КАРТА ПЕРСОНАЖА (1)



Деревобородий

## РОЗДІЛ II.

# НОВІ ПРАВИЛА

## НОВЕ ПОНЯТТЯ

### НЕЗАХОПЛЕНИЙ

**Незахопленим** вважають поселення, контрольоване тим самим гравцем, що й на початку гри.

Поселення, яке було захоплене суперником, а потім відвойоване його початковим власником, знову вважають незахопленим.

Фортецю під облогою вважають незахопленою, якщо військо під облогою належить початковому власникові.

## ФРАКЦІЇ

Війська Вільних Народів — людей, ельфів і гномів, — під час Війни Персня не билися самі, а мали на своєму боці чимало союзників. Так само війська Саурона склалися не лише з орків, південців, східнян і тролів. У цьому доповненні такі союзники представлені **фракціями**.

Ви керуватимете фракціями за допомогою двох нових компонентів: **карт подій фракцій** і **кубиків фракцій**.

## КАРТИ ПОДІЙ ФРАКЦІЙ

Під час гри з цим доповненням, крім двох звичайних колод подій (геройських і стратегічних), кожен гравець отримує третю колоду — **колоду подій фракцій**, що складається з **двадцяти карт**.

Гравці беруть по одній карті події фракцій на початку кожного ходу, зокрема першого.

Загалом карту події фракцій вважають картою події. На неї поширюються ті самі правила й ефекти, що й на інші карти подій. На колоду подій фракцій поширюються ті самі правила й ефекти, що й на інші колоди подій.

Наприклад, уміння Гандальфа Сірого як провідника застосовують до *будь-якого* типу карт подій, тому він також впливає на карти подій фракцій і колоду подій фракцій.

З іншого боку, уміння, що стосуються карт з певної колоди (наприклад, уміння Короля-Відьмака – Ватажка Примар Персня «Спис жаху»; або умова скидання карти події Вільних Народів «Занадто могутня сила»), не застосовують до карт фракції.

Однак є деякі важливі відмінності:

- Карты подій фракцій не рахують до ліміту карт на руці (6 карт).
- Гравець може мати на руці щонайбільше **чотири** карти подій фракцій. Будь-які надлишкові карти треба негайно покласти в скид.
- Якщо в колоді подій фракцій вичерпуються карти, то її негайно перетасовують.

**Важливо!** Результат кидка кубика дії «подія» можна використати, щоб узяти карту з колоди подій фракцій або зіграти будь-яку карту подій фракцій. Результат кидка кубика дії, що відповідає символу на карті (персонаж, військо, мобілізація), також можна використати для розігрування карти подій фракцій.

## КАРТИ НАЙМАННЯ ФРАКЦІЙ

Деякі карти подій фракцій використовують для наймання додаткових фігурок різних фракцій. Ці карти діють інакше, ніж звичайні карти подій, які дають змогу наймати війська:

- Якщо гравець грає карту події фракції, яка ще не в грі, то така карта не має ефекту, крім випадків, коли вона дає змогу гравцеві «додати фігурки під час початкових приготувань». У такому разі гравець розміщує найняті фігурки на карті фракції. Ці фігурки ввійдуть у гру, коли в неї вступить відповідна фракція, разом з фігурками, указаними в умовах приготувань фракції, у будь-якому її початковому регіоні.
- Якщо гравець грає карту події тієї фракції, яка була знищена, то карта не має жодного ефекту.
- Деякі карти подій фракцій дають змогу гравцям розміщувати фігурки на карті, а потім наймати їх. Фігурки на карті не вважають фігурками «у грі», і якщо карту скидають із будь-якої причини, то фігурки повертають у запас підкріплень.

## КУБИКИ ФРАКЦІЙ

Граючи з доповненням «Воїни Середзем'я», кожен гравець отримує особливий кубик фракцій. Коли перша фракція гравця входить у гру, цей гравець додає кубик фракцій у свій запас кубиків дій на початку наступного ходу.

**Увага!** Якщо протягом гри в гравця більше немає фракцій, він повинен прибрати кубик фракцій зі свого запасу кубиків на початку наступного ходу. Кубик можна отримати знову, якщо в гру вступить нова фракція цього гравця.

Використання кубика фракцій вимагає витратити дію. Це вважають звичайним використанням кубика дій лише для правила «пас». У решті випадків кубик фракцій НЕ вважають звичайним кубиком дій (наприклад, коли подія вимагає використати «будь-який кубик дій»; або гравець вирішить змінити його значення за допомогою Ельфійських Перснів), якщо не вказано інакше.

Результат кидка кубика фракцій стосується лише фракції та впливає лише на карти фракцій і фігурки фракцій. Результат не можна використати як звичайний результат кубика дій (за винятком результату «Око», див. нижче). Якщо в грі більше ніж одна фракція, гравець вибирає, на яку з них діє результат кубика фракцій.

### СИМВОЛИ КУБИКА

#### БІЛЬНІ НАРОДИ



Найняти фракцію

Найняти фракцію

Зіграти/  
взяти  
карту  
фракції

Зіграти/  
взяти  
карту  
фракції

Найняти/  
зіграти  
карту  
фракції

Найняти/  
взяти  
карту  
фракції

#### ТІНЬ



Найняти фракцію

Зіграти/  
взяти  
карту  
фракції

Найняти/  
зіграти  
карту  
фракції

Найняти/  
взяти  
карту  
фракції

Око

Джокер



Особливості дій для кожної фракції вказані в правилах цієї фракції. Загальні засади:

- **Найняти фракцію.** Додайте фігурки однієї фракції, що перебуває у грі, дотримуючись правил цієї фракції; або введіть у гру нову фракцію.
- **Зіграти карту фракції.** Зіграйте карту події фракції з руки.
- **Узяти карту фракції.** Візьміть карту події фракції.
- **Око.** Покладіть цей кубик у комірку гонитви (діє так само, як аналогічний результат звичайного кубика дій).
- **Джокер.** Виберіть одне з таких значень кубика: найняти фракцію, зіграти карту фракції або взяти карту фракції.

**Увага!** Результати звичайного кубика дій не можна застосовувати до фігурок фракцій — наприклад, їх не можна наймати чи переміщувати. Однак відповідні результати кубика дій можна використати, щоб узяти чи зіграти карту події фракції.

## ГРА З ФРАКЦІЯМИ

### ВВЕДЕННЯ ФРАКЦІЙ У ГРУ

На початку партії жодна фракція не перебуває у грі. Перш ніж будь-яка фракція ввійде у гру, для неї треба виконати певні умови.

Коли такі умови виконані, використайте значення «**мобілізація**» звичайного кубика дій (або «найняти фракцію» кубика фракцій), щоб ввести фракцію в гру.

Умови фракцій:

- **Мерці зі Смурного Капища:** Арагорн (або Бурлака) перебуває в Ереху або в межах одного регіону від нього (зокрема регіони по той бік гір: Едорас, Гельмів Яр, Західний Луг).
- **Орли з Імлистих гір:** Гандальф Білий у грі або остання відома позиція Братства — не Рівенділ.
- **Енти з Фангорна:** Саруман у грі, а також супутник або Братство у Фангорні.
- **Корсари з Умбара:** південці та східняни перебувають «у війні».
- **Горяни зі Смурних Земель:** Саруман у грі.
- **Поріддя Павучихи:** остання відома позиція Братства — не Рівенділ.

Щойно фракція ввійде в гру, переверніть карту-пам'ятку цієї фракції, щоб було видно її правила. Виставте початкові фігурки кожної фракції, як зазначено нижче:

- **Мерці зі Смурного Капища:** 2 в Ерех.
- **Орли з Імлистих гір:** 2 в Орлине Гніздо.
- **Енти з Фангорна:** 2 у Фангорн.
- **Корсари з Умбара:** 3 в Умбар.
- **Горяни зі Смурних Земель:** 2 в Північні Смурні Землі, 2 в Південні Смурні Землі.
- **Поріддя Павучихи:** 1 в Дол-Гульдур, 1 в Мінас-Моргул.

Як уже зазначалося раніше, зігравши певні карти подій фракцій, ви зможете додавати до початкових фігурок решту фігурок фракцій.

## ФІГУРКИ ФРАКЦІЙ

Фігурки фракцій — це *не* військові загоны, тому їх ліпше тримати окремо від інших загонів у тому самому регіоні.

Вони не мають бойової сили, не впливають на переміщення ворогів, їх не можуть атакувати ворожі загоны, а також їх не рахують під час визначення обмеження групування, якщо тільки в правилах і/або картах подій не вказано інакше.

Дружнє військо, що перебуває в тому самому регіоні, не впливає на фігурки фракцій (якщо лише в правилах фракцій не вказано інакше). Наприклад, вони не відступають, якщо дружнє військо в тому ж регіоні відступає, і на них ніяк не впливає знищення такого війська.

Присутність фігурок фракції в регіоні не дає гравцеві контролю над регіоном і не впливає на трек політики.

Максимальна кількість фігурок фракції в грі обмежена їхньою початковою кількістю (по 8 у кожній фракції). Однак зауважте, що:

- фракції Вільних Народів обмежені початковою кількістю своїх фігурок, тому вилучені фігурки фракції Вільних Народів вибувають із гри;
- фракції Тіні не мають такого обмеження, тому будь-яка вилучена фігурка фракції Тіні повертається в запас підкріплення.

## ФРАКЦІЇ В БИТВІ

Гравець може **закликати до битви** фігурки фракції, яка перебуває в грі. Для цього йому треба застосувати ефект їхніх карт заклику до битви.

Перед початком битви кожен гравець може отримати до 6 карт заклику до битви: по 2 карти (1 геройська карта заклику до битви та 1 стратегічна карта заклику до битви) за кожен фракцію в грі, для якої виконуються умови, потрібні для заклику до цієї битви.

Кожен гравець бере ці карти на руку перед початком битви.

**Увага!** Хоч карти заклику до битви й мають на звороті символ «геройської» чи «стратегічної» події, їх *не вважають* частинами колод геройських чи стратегічних карт. Саме тому вміння Короля-Відьмака «Чорнокнижник» не поширюється на карти заклику до битви.

На початку кожного раунду будь-який гравець може зіграти одну з цих карт замість того, щоб грати карту події з руки заради її бойового ефекту.

Кarti заклику до битви можна використовувати повторно, доки виконуються вимоги, потрібні для їх розігрування. Наприкінці кожного раунду власники цих карт повертають їх собі.

**Увага!** Якщо ви не можете зіграти бойову карту (наприклад, через «Гронд, Підземний Молот» або «Божевілля Денетора»), то також не можете грати карти заклику до битви. Так само карти, які скасовують ефекти бойових карт (наприклад, «Рій кажанів»), також скасовують ефекти карт заклику до битви.

Скиньте карти заклику до битви з руки наприкінці битви й відкладіть їх убік для подальшого використання.

## ГРА ВТРЬОХ І ВЧОТИРЬОХ

Наведені нижче правила використовують у грі втрьох чи вчотирьох із цим доповненням:

- Кожен гравець (у команді з двох гравців) має ліміт у 3 карти фракції на руці замість 4.
- Тільки головний гравець команди бере карту фракції на початку ходу. Потім він може віддати одну карту фракції своєму союзникові.
- Будь-який гравець (у команді з двох гравців) може використати кубик фракції замість звичайного кубика дій.
- Будь-який гравець (у команді з двох гравців) може витратити кубик дій, щоб зіграти карти подій фракції з руки.
- Будь-який гравець (у команді з двох гравців) може закликати до битви фракцію, якщо в такій битві бере участь його військо.
- Гравець може використати карту події будь-якої фракції, незалежно від того, за які народи він грає. Однак гравець може зіграти карту події фракції, що посилається на «військо Тіні», лише щоб використати своє військо.

## РОЗДІЛ III. ФРАКЦІЇ

### МЕРЦІ ЗІ СМУРНОГО КАПИЩА (МЕРЦІ)

“ Нарешті настав той час. Я попливу Андуйном до Пелартіра, а ви рушите за мною. І коли ця земля очиститься від Сауранових прислужників, я вважаю, що вашу клятву дотриманою, ви здобудете спокій і підете звідсіля на віки вічні. Я-бо Елессар, Ісільдурів спадкоємець із Гондору. ”



**М**ерці зі Смурного Капища — це примари давніх людей, які порушили клятву вірності Володарям Гондору. Щоб спокутувати свою провину та спочити з миром, вони повинні виконати свою давню клятву й послужити справжньому спадкоємцю Ісільдура.

#### УМОВА ДЛЯ ВХОДУ В ГРУ

Мерці можуть увійти в гру, коли Бурлака (або Арагорн) перебуває в Ереху або в межах одного регіону від нього, зокрема в регіоні за горами (Гельмів Яр, Західний Луг або Едорас).

Коли фракція мерців входить у гру, негайно перемістіть Бурлаку/Арагорна (й будь-яку кількість супутників у тому ж регіоні, навіть якщо вони перебувають у фортеці під облогою) в Ерех, щоб приєднатися до війська мерців.

**Увага!** Супутники можуть приєднатися до війська мерців лише тоді, коли воно входить у гру.

## ПОЧАТКОВЕ РОЗСТАВЛЕННЯ І НАЙМАННЯ

Гравець за Вільні Народи розміщує дві фігурки мерців у Ереху, коли вони входять у гру.

Виконуючи дію «найняти фракцію», гравець за Вільні Народи додає одну фігурку мерців у військо мерців.

## ОБМЕЖЕННЯ ГРУПУВАННЯ

У мерців немає обмеження групування.

## ЗАСТЕРЕЖЕННЯ

Мерці зі Смурного Капища завжди перебувають разом в одному регіоні (спершу в Ереху), утворюючи **військо мерців**. Військо мерців ніколи не вважають військом Вільних Народів.

**Увага!** Коли Бурлака/Арагорн і будь-які його супутники входять до складу війська мерців, їх не вважають членами війська Вільних Народів у тому ж регіоні. Супутники можуть залишити військо мерців лише тоді, коли це зробить Бурлака/Арагорн.

## ВИКОРИСТАННЯ МЕРЦІВ

Правила використання мерців описані на відповідних картах подій фракції. Військо мерців може переміщуватися й атакувати, коли гравець за Вільні Народи зіграє карту події фракції «Примари страху». Деякі ефекти коротко описані на картах і детально пояснені тут.

### Переміщення

Військо мерців може переміщуватися більше ніж 1 раз за дію, щоразу в сусідній регіон. Військо переміщується, поки гравець за Вільні Народи вилучає по 1 фігурці мерців за кожне переміщення. Регіон повинен бути вільним від ворожих загонів (щоб атакувати вороже військо, див. розділ «Атака» нижче). Гравець за Вільні Народи може повторювати цю процедуру, доки у війську мерців є більше ніж 1 фігурка мерців.

### Атака

Після того як військо мерців завершить своє переміщення, гравець за Вільні Народи може використати його для атаки на військо Тіні в сусідньому регіоні.

Коли військо мерців атакує — це не схоже на звичайну битву: гравець за Тінь ніяк не може відповісти на атаку. Жоден гравець не може грати карти заклику до битви чи бойові карти. Особливості місцевості не впливають на кидок.

Щоб атакувати, гравець за Вільні Народи вилучає одну фігурку мерців з війська мерців, потім кидає три кубики, рахуючи результати 4+ як влучання.

Він може повторювати атаку, прибираючи додаткову фігурку, щоб знову атакувати те саме військо Тіні, доки у війську мерців є мерці.

Якщо внаслідок такої атаки знищено всі загони війська Тіні, то будь-яких назг'улів або посіпак цього війська також знищують.

Коли атака завершена, усі вцілілі загони атакованого війська Тіні повинні разом відступити в сусідній регіон (не той, з якого виконувалася атака) за звичайними правилами відступу. Якщо військо Тіні не може відступити (бо перебуває під облогою або немає доступного регіону), воно залишається на місці.

Будь-які посіпаки або назг'ули в складі війська, що відступає, можуть відступити з ним або залишитися (на розсуд гравця за Тінь).

Якщо атаковане військо Тіні знищене або відступає, то військо мерців може потім переміститися в щойно звільнений регіон (не прибираючи за це фігурку мерця).

**Увага!** Через те що гравець за Тінь може переміщувати свої війська в регіон з військом мерців, іноді військо мерців може перебувати в одному регіоні з військом Тіні. У такому разі гравець за Вільні Народи може атакувати таке військо за допомогою війська мерців за звичайними правилами — так, ніби регіон з ворогом сусідній з військом мерців (тобто прибравши одну фігурку мерців з війська мерців і кинувши три кубики); або він може проігнорувати військо Тіні й перемістити військо мерців з регіону.

## ЗАКЛИК ДО БИТВИ

Якщо військо мерців у сусідньому або тому самому регіоні, що й військо, яке захищається, то гравець за Вільні Народи може закликати до битви мерців замість використання бойової карти.

Ефект заклику до битви повністю пояснений на картах.

## ЗНИЩЕННЯ

- На початку будь-якої дії будь-якого гравця гравець за Вільні Народи може оголосити, що Бурлака/Арагорн разом з будь-якою кількістю супутників покидає військо мерців (наприклад, щоб приєднатися до війська Вільних Народів у тому ж регіоні або переміститися деінде). Військо мерців негайно розформовують, а фракція вибуває з гри.
- Якщо в будь-який момент у війську мерців не залишається мерців, фракція мерців негайно вибуває з гри.

## ПРИКЛАД

Мерці зі Смурного Капища були найняті кілька разів, тому в Ереху є 5 фігурок разом з Бурлакою. Гравець за Вільні Народи грає карту «Примари страху», щоб активувати їх.



- 1) Спершу гравець за Вільні Народи вилучає одну фігурку, щоб перемістити військо мерців в незайнятий Ламедон.
- 2) Потім гравець за Вільні Народи вилучає другу фігурку, щоб переміститися в незайнятий Пеларгір.
- 3) У війську мерців залишилося 3 фігурки. Військо Тіні в Західному Гарондорі, і ще одну фігурку мерців вилучають, щоб атакувати його.

Гравець за Вільні Народи кидає 3 кубики й зараховує 2 влучання. У війську мерців залишилося дві фігурки мерців.

- 4) Гравець за Вільні Народи вирішує завершити атаку, а гравець за Тінь відступає своїм військом із Західного Гарондору в Південний Ітілієн.

Гравець за Вільні Народи міг би перемістити військо мерців у Західний Гарондор, але він вирішує залишитися в Пеларгірі.

## ОРЛИ З ІМЛИСТИХ ГІР (ОРЛИ)

“ До них летіли Гвайгір, Володар Вітрів, і Земеліт, брат його — найбільші з усіх орлів Півночі, наймогутніші з нащадків старого Торондора, який збудував свої гнізда на неприступних шпильях Окружних гір, коли Середзем'я було ще молоде. Позаду них довгими меткими шерегами летіли всі їхні васали з північних гір. Вони линули разом із дедалі сильнішим вітром просто до назг'улів, несподівано кидалися на них із висоти, і шум їхніх широких крил нагадував рев урагану. ”



### Орли з Імлистих Гір (орли)

Якщо остання відома позиція Братства — не Рівенділ або Гандальф Білий у грі, можете використати кубик з результатом «мобілізація» або «налягти фракцію», щоб увести в гру орлів.

Орли з Імлистих гір — найвеличніші птахи Середзем'я. Слуги Валар, закляті вороги Саурона й усіх його мерзенних прислужників. Орли — доблесні й незалежні створіння, що мають міцний зв'язок з Гандальфом і Радагастом.

### УМОВА ДЛЯ ВХОДУ В ГРУ

Орли можуть увійти в гру, коли остання відома позиція Братства — не Рівенділ. Або якщо Гандальф Білий перебуває в грі.



## ПОЧАТКОВЕ РОЗСТАВЛЕННЯ І НАЙМАННЯ

Гравець за Вільні Народи розміщує дві фігурки орлів у Орлиному Гнізді, коли вони входять у гру.

Використовуючи дію «найняти фракцію», гравець за Вільні Народи розміщує одну фігурку орлів у Орлиному Гнізді.

## ОБМЕЖЕННЯ ГРУПУВАННЯ

В орлів немає обмеження групування.

## ВИКОРИСТАННЯ ОРЛІВ

Правила використання орлів описані на відповідних картах подій фракції. Деякі ефекти коротко описані на картах і детально пояснені тут.

### Переміщення

Коли ефект карти вказує «перемістити всіх орлів», гравець за Вільні Народи може перемістити кожен фігурку орла в грі в будь-який регіон на полі без будь-яких обмежень.

## ЗАКЛИК ДО БИТВИ

Якщо одна або кілька фігурок орлів перебувають на відстані чотирьох регіонів від війська, що захищається, гравець за Вільні Народи може закликати до битви орлів замість використання бойової карти. Для обчислення відстані від війська до орлів ігноруйте будь-які гірські кордони. Перемістіть деяких або всіх орлів у межах досяжності в регіон, де відбувається битва.

Ефект заклику до битви повністю пояснений на картах.

## ЗНИЩЕННЯ

Якщо в будь-який момент у грі не залишилося жодної фігурки орлів, фракція орлів негайно вибуває з гри.

## ЕНТИ З ФАНГОРНА (ЕНТИ)

“ Ми сильніші за тролів. Нас створено зі солі землі. Ми можемо трощити каміння, мов коріння дерев, але швидше, значно швидше, якщо дух наш пробуджено! Якщо нас не зрубають, не знищать вогнем чи чарами, ми розтрощимо Ісенгард на друзки й зітремо його стіни на порошок. ”



«Пастухи дерев» у Фангорні — останні представники давньої раси. Розлючені діями чарівника Сарумана, вони нарешті вирішили вступити у війну. Енти могутні й нещадні у своїй люті, тож супутники Братства Персня повинні вчасно спрямувати їхній гнів туди, де з цього буде найбільше користі.

### УМОВА ДЛЯ ВХОДУ В ГРУ

Енти можуть увійти в гру, якщо Саруман у грі й будь-який супутник або Братство у Фангорні.

### ПОЧАТКОВЕ РОЗСТАВЛЕННЯ І НАЙМАННЯ

Гравець за Вільні Народи розміщує дві фігурки ентів у Фангорні, коли вони входять у гру, створюючи Ентівський ліс.

Використовуючи дію «найняти фракцію», гравець за Вільні Народи розміщує одну фігурку ентів у Ентівському лісі.

### ОБМЕЖЕННЯ ГРУПУВАННЯ

В ентів немає обмеження групування.

### ЗАСТЕРЕЖЕННЯ

Принаймні один ент завжди повинен перебувати у Фангорні разом зі супутником або Братством, утворюючи Ентівський ліс.

## ВИКОРИСТАННЯ ЕНТІВ

Правила використання ентів описані на відповідних картах подій фракції. Енти можуть переміщуватися й атакувати, коли гравець за Вільні Народи грає карту події фракції «Марш ентів». Правила «Маршу ентів» коротко описані на самій карті і детально пояснені тут.

### Марш ентів

Якщо в Ентівському лісі є фігурки ентів, гравець за Вільні Народи може використати їх для переміщення або атаки за допомогою ентів один або кілька разів за одну дію. Це означає, що серію з переміщень й атак можна виконувати в довільному порядку за одну дію, доки в Ентівському лісі є фігурки ентів, які можна забирати чи вилучати.

### Переміщення

Щоб перемістити ентів, гравець за Вільні Народи бере одну фігурку ентів з Ентівського лісу й розміщує її в регіоні, сусідньому з регіоном, де вже є енти. Регіон повинен бути вільним від ворожих загонів (щоб атакувати вороже військо, див. розділ «Атака» нижче). Гравець за Вільні Народи може повторювати цю процедуру, доки в Ентівському лісі є більше ніж 1 фігурка ентів. У підсумку енти утворюватимуть безперервний ланцюжок, що починається з Ентівського лісу.

### Атака

Гравець за Вільні Народи може атакувати військо Тіні в регіоні, сусідньому з ентами. Гравець за Вільні Народи вилучає одну фігурку ентів з Ентівського лісу й кидає три кубики, рахуючи результати 4+ як влучання. Він може повторювати атаку, доки в Ентівському лісі є енти.

Коли енти атакують — це не схоже на звичайну битву: гравець за Тінь ніяк не може відповісти на атаку. Жоден гравець не може грати карти заклику до битви чи бойові карти. Особливості місцевості не впливають на кидок. Якщо внаслідок такої атаки знищено всі загони війська Тіні, то будь-яких назг'улів чи посіпак цього війська також знищують.

**Увага!** Через те що гравець за Тінь може переміщувати свої війська в регіон з ентами, іноді енти можуть перебувати в одному регіоні з військом Тіні. Гравець за Вільні Народи може атакувати таке військо за допомогою ентів за звичайними правилами — так, ніби цей регіон сусідній з ентами (тобто прибравши одну фігурку ентів з Ентівського лісу й кинувши три кубики).

### Руйнування Органку та знищення Сарумана

Якщо внаслідок атаки ентів знищено всі загони Тіні в Органку або якщо в Органку немає загонів Тіні й енти перемістилися туди, зниште Сарумана.

## ЗАКЛИК ДО БИТВИ

Якщо енти в сусідньому або тому самому регіоні, що й військо, яке захищається, то гравець за Вільні Народи може закликати до битви ентів замість використання бойової карти.

Ефект заклику до битви повністю пояснений на картах.

## ЗНИЩЕННЯ

Якщо в будь-який момент гри у Фангорні не залишається жодної фігурки ентів — або якщо там немає супутника (чи Братства) — фракція ентів негайно вибуває з гри.

### ПРИКЛАД

У Фангорні є чотири енти. В Ісенських Бродах розміщується військо Тіні, що складається з трьох звичайних загонів Ісенгарду. Гравець за Вільні Народи грає карту фракції «Марш ентів» і вирішує атакувати військо Тіні в Ісенських Бродах.



**1)** Гравець за Вільні Народи вилучає одну фігурку ентів з Ентівського лісу й кидає три кубики (кожен результат 4+ рахують як влучання). Зараховано два влучання, отже два загони Тіні знищено.

**2)** Однак військо ще не знищено, тому гравець за Вільні Народи продовжує атакувати та вилучає ще одну фігурку ентів з Ентівського лісу. Нова атака дає лише одне влучання, але цього достатньо, щоб знищити останній загін Тіні. В Ентівському лісі залишаються дві фігурки ентів.

**3)** Через те що в сусідніх із Фангорном регіонах немає ворожих армій, гравець за Вільні Народи бере з Ентівського лісу одного з останніх двох ентів і розміщує його в Ісенських Бродах, щоб підібратися ближче до Ортанку. На цьому дія ентів завершена.

## КОРСАРИ З УМБАРА (КОРСАРИ)

“ До гирла Андуїну наближається великий флот корсарів із Умбара, що на півдні. Вони вже давно не бояться місці Гондору й уклали союз із Ворогом, тож тепер завдадуть нам нищівного удару, виступивши на його боці. ”



**З** агроза корсарів, що вийшли на своїх величезних кораблях з гарадського міста Умбар, переслідувала Гондор протягом багатьох років.

Під час Війни Персня страх перед їхніми чорними вітрилами змусив жителів південних земель хоч неохоче, але допомагати Мінас-Тіріту. Пірати завдали б великої шкоди, якби Арагорн не переміг їх під Пеларгіром.

Корсари — могутні союзники Саурона, адже вони можуть здійснювати набіги вздовж берегів Середзем'я і на річці Андуїн, а також швидко перевозити війська Тіні до дальніх берегів.

### УМОВА ДЛЯ ВХОДУ В ГРУ

Корсари можуть увійти в гру, коли південці та східняни «у війні».

### ПОЧАТКОВЕ РОЗСТАВЛЕННЯ І НАЙМАННЯ

Гравець за Тінь розміщує в Умбарі три фігурки корсарів, коли вони входять у гру.

Використовуючи дію «найняти фракцію», гравець за Тінь розміщує в Умбарі одну фігурку корсарів.

### ОБМЕЖЕННЯ ГРУПУВАННЯ

У регіоні може перебувати щонайбільше п'ять фігурок корсарів. Ці фігурки не рахують до звичайного обмеження групування в 10 загонів.

### ЗАСТЕРЕЖЕННЯ

Фігурки корсарів не вважають загонами військ Тіні. Однак під час переміщення війська Тіні вони можуть переміщуватися разом з ним, якщо перебувають у тому ж регіоні.

Коли вони переміщуються (поодиночі, завдяки карті події фракції або разом з військом Тіні), то можуть переміщуватися лише в такі регіони:

- прибережні регіони Західного моря;
- будь-які гондорські регіони, крім Ереху;
- Осгіліат.

Якщо військо Тіні, у якому є корсари, переміщується в будь-який інший регіон, то корсари залишаються на місці.

Корсари в одному регіоні з військом Тіні, що просувається або відступає після бою, можуть переміщуватися разом з ним, якщо перемістяться в дозволений для корсарів регіон. Інакше вони повинні залишитися на місці.

**Увага!** Якщо корсари в одному регіоні з військом Тіні, що перебуває під облогою, то корсарів не вважають такими, що перебувають усередині фортеці під облогою.

### ВИКОРИСТАННЯ КОРСАРІВ

Правила використання корсарів описані на відповідних картах подій фракції. Корсари можуть **переміщуватися**, коли гравець за Тінь грає карту «Великий флот», і вони можуть **перевозити** загони війська Тіні, коли він грає карту «Кораблі з великою осадкою». Деякі ефекти коротко описані на картах і детально пояснені тут.

### Переміщення корсарів

Щоразу коли корсари **переміщуються**, гравець за Тінь може перемістити фігурки корсарів на відстань до чотирьох регіонів (враховуючи зазначені раніше обмеження). Фігурки можуть переміщуватися по одній або групами. Вони можуть переміститися в регіон, зайнятий ворожим військом, або через нього.

### Перевезення війська

Якщо загони Тіні в одному регіоні з корсарами, то корсари можуть їх перевезти. **Кожна фігурка корсарів може перевозити до двох загонів Тіні й будь-яку кількість посіпак або назг'улів.** Корсари та військо можуть переміщуватися разом на відстань до чотирьох регіонів (дотримуючись звичайних обмежень як щодо військ, так і корсарів). Вони повинні завершити своє переміщення у вільному регіоні або незайнятому поселенні, контрольованому ворогом.

### Перевезення війська для атаки

Якщо загони Тіні в одному регіоні з корсарами, то корсари можуть їх перевезти для проведення атаки. **Кожна фігурка корсарів може перевозити до двох загонів Тіні й будь-яку кількість посіпак або назг'улів.** Корсари й військо можуть переміщуватися разом на відстань до двох регіонів (дотримуючись звичайних обмежень як щодо військ, так і корсарів), а потім атакувати сусідній регіон (або взяти в облогу фортецю, контрольовану ворогом у такому регіоні).

**Увага!** Якщо в кінцевому регіоні вже є військо Тіні, то військо, яке перевозять, може об'єднатися з ним (негайно перевіривши обмеження групування) перед атакою.

### ЗАКЛИК ДО БИТВИ

Якщо в одному регіоні з військом Тіні є одна або кілька фігурок корсарів, і військо Тіні не перебуває під облогою, то гравець за Тінь може закликати до битви корсарів замість використання бойової карти. Ефект заклику до битви повністю пояснений на картах.

**Увага!** Якщо нові загони Тіні вступають у битву внаслідок ефекту карти заклику до битви «Під усіма вітрилами», ці загони додають до війська Тіні після того, як вони зазнають втрат, але перед початком нового раунду. З цієї причини їх не можна використати для компенсації втрат у поточному раунді битви. Однак, якщо всі загони у війську були знищені, битва може продовжитися завдяки прибуттю нових загонів, а посіпаки й назг'ули у війську не будуть знищені.

### ЗНИЩЕННЯ

Якщо гравець за Вільні Народи контролює Умбар, то фракція корсарів негайно вибуває з гри.

## ГОРЯНИ ЗІ СМУРНИХ ЗЕМЕЛЬ (СМУРНОЗЕМЦІ)

“ Півтисячі років не змусили їх забути гірку образу [...]. Саруман розпалив давню неприязнь. Цей народ стає лютим, якщо його розтривожити. Вони не відступлять ані вдень, ані вночі, доки не захоплять Теодена чи самі накладуть головами. ”



Д икуни Смурних Земель вважають, що владу над їхніми споконвічними землями узурпував Роган. Саруман без особливих труднощів скористався цією ворожнечею собі на користь. Утім, попри їхню ненависть, смурноземців важко вважати дуже надійними союзниками в бою.

### УМОВА ДЛЯ ВХОДУ В ГРУ

Смурноземці можуть увійти в гру, якщо Саруман у грі.

### ПОЧАТКОВЕ РОЗСТАВЛЕННЯ І НАЙМАННЯ

Гравець за Тінь розміщує дві фігурки смурноземців у кожне смурноземське поселення під контролем Тіні, коли вони входять у гру.

Використовуючи дію «найняти фракцію», гравець за Тінь розміщує:

- одну фігурку смурноземців у кожному смурноземському поселенні, контрольованому Тінню; **або**
- одну фігурку смурноземців у будь-якому регіоні Ісенгарду або Рогану, де є військо Тіні, якщо це військо не перебуває у фортеці під облогою.



## ОБМЕЖЕННЯ ГРУПУВАННЯ

В одному регіоні може перебувати щонайбільше три фігурки смурноземців. Ці фігурки не рахують до звичайного обмеження групування в 10 загонів.

## ЗАСТЕРЕЖЕННЯ

Фігурки смурноземців не вважають загонами військ Тіні. Однак під час переміщення війська Тіні вони можуть переміщуватися разом з ним, якщо перебувають у тому ж регіоні. Коли вони переміщуються з військом Тіні, то дотримуються звичайних правил.

Переміщуючись без війська Тіні (використовуючи карту події фракції), вони не можуть увійти в регіон з військом Вільних Народів або з незахопленою фортецею Вільних Народів (якщо тільки це не фортеця під облогою гравця за Тінь).

## ВИКОРИСТАННЯ СМУРНОЗЕМЦІВ

Правила використання смурноземців описані на відповідних картах подій фракції. Деякі ефекти коротко описані на картах і детально пояснені тут.

### Смурноземці без війська

Коли смурноземці переміщуються одні — внаслідок ефекту карти події фракції — вони переміщуються на відстань до двох регіонів (враховуючи зазначені раніше обмеження). Фігурки можуть переміщуватися по одній або разом.

Вони не можуть увійти або вийти з фортеці під облогою. Однак вони можуть переміститися в регіон, де військо Тіні тримає під облогою фортецю Вільних Народів.

### Смурноземці з військом

Смурноземців не вважають військом Тіні. Утім, якщо вони перебувають в одному регіоні з військом Тіні, то можуть переміщуватися й атакувати разом з цим військом. Як і персонажі, смурноземці можуть переміщуватися разом з військом Тіні, повинні відступати разом з ним, і якщо військо знищують, то смурноземців знищують також.

## ЗАКЛИК ДО БИТВИ

Якщо в одному регіоні з військом Тіні є одна або кілька фігурок смурноземців, і військо Тіні не перебуває під облогою, то гравець за Тінь може закликати до битви смурноземців замість використання бойової карти. Ефект заклику до битви повністю пояснений на картах.

## ЗНИЩЕННЯ

Якщо гравець за Вільні Народи контролює обидва поселення смурноземців, то фракція смурноземців негайно вибуває з гри.

## ПОРІДДЯ ПАВУЧИХИ (ПАВУКИ)

“ Дрібніше за розмірами її потомство: виплодки від нікчемних партнерів, які теж були її дітьми і яких вона убила – розповзлося по всіх гірських долинах від Ефель-Дуату до східних нагорбів, до Дол-Гульдура та до твердині в Морок-лісі. Проте воно не могло зрівнятися з нею – Великою Павучихою, останнім нащадком Унголіанти, котрий все ще тривожив цей нещасний світ. ”



**В**елика Павучиха, останній нащадок Унголіанти, майже поклатала край сподіванням Вільних Народів, коли захопила Персненосця. Тим часом гігантські павуки зачалися в численних темних куточках Середзем'я. Їхня роль у Війні Персня могла би бути зовсім іншою, ніж розповідають легенди...

### УМОВА ДЛЯ ВХОДУ В ГРУ

Павуки можуть увійти в гру, якщо остання відома позиція Братства – не Рівенділ.

### ПОЧАТКОВЕ РОЗСТАВЛЕННЯ І НАЙМАННЯ

Гравець за Тінь розміщує по одній фігурці павуків у Дол-Гульдури та Мінас-Моргулі, коли вони входять у гру.

Використовуючи дію «найняти фракцію», гравець за Тінь розміщує одну фігурку павуків у Дол-Гульдури та одну в Мінас-Моргулі.

## ОБМЕЖЕННЯ ГРУПУВАННЯ

У павуків немає обмеження групування, поки карта події фракції «Величезні й жахливі» не увійде в гру. Коли ця карта в грі, павуків у війську Тіні враховують до обмеження групування цього війська.

## ЗАСТЕРЕЖЕННЯ

Фігурки павуків не вважають загонами військ Тіні. Однак під час переміщення війська Тіні вони можуть переміщуватися разом з ним, якщо перебувають у тому ж регіоні. Коли вони переміщуються з військом Тіні, то дотримуються звичайних правил.

Переміщуючись без війська Тіні (використовуючи карту події фракції), вони не можуть увійти в регіон з військом Вільних Народів або з незахопленою фортецею Вільних Народів (якщо тільки це не фортеця під облогою гравця за Тінь).

## ВИКОРИСТАННЯ ПАВУКІВ

Правила використання павуків описані на відповідних картах подій фракції. Деякі ефекти коротко описані на картах і детально пояснені тут.

### Павуки без війська

Коли павуки переміщуються одні — внаслідок ефекту карти події фракції — вони переміщуються на відстань до двох регіонів (враховуючи зазначені раніше обмеження). Фігурки можуть переміщуватися по одній або разом.

Вони не можуть увійти або вийти з фортеці під облогою. Однак вони можуть переміститися в регіон, де військо Тіні тримає під облогою фортецю Вільних Народів.

### Павуки з військом

Павуків не вважають військом Тіні. Утім, якщо вони перебувають в одному регіоні з військом Тіні, то можуть переміщуватися й атакувати разом з цим військом. Як і персонажі, павуки можуть переміщуватися разом з військом Тіні, повинні відступати разом з ним, і якщо військо знищують, то павуків знищують також.

## ЗАКЛИК ДО БИТВИ

Якщо в одному регіоні з військом Тіні є павуки, гравець за Тінь може закликати їх до битви замість використання бойової карти.

Ефект заклику до битви повністю пояснений на картах.

## ЗНИЩЕННЯ

Якщо в будь-який момент у грі не залишається жодної фігурки павуків, то фракція павуків негайно вибуває з гри.

Гра РОБЕРТО ДІ МЕЛЬЙО,  
МАРКО МАДЖІ та ФРАНЧЕСКО НЕПІТЕЛЛО

# ВОЇНИ СЕРЕДЗЕМ'Я™

Автори гри: РОБЕРТО ДІ МЕЛЬЙО,  
МАРКО МАДЖІ та ФРАНЧЕСКО НЕПІТЕЛЛО

Художник: ДЖОН ГАУ

Артдиректор і графічний дизайнер: ФАБІО МАЙОРАНА

Фігурки: БОБ НЕЙСМІТ

Дизайн фігурок: МАТТЕО МАККІ та БОБ НЕЙСМІТ

Фотографії: КРИСТОФ ЧАНЧІ

Виробництво: РОБЕРТО ДІ МЕЛЬЙО та ФАБРИЦІО РОЛЛА

**Тестувальники:** Амадо Ангуло, Крістофер Бенгтссон, Рафаель Бріннер, Кевін Чепмен, Мелані Чепмен, Тім Коттрелл, Деніель Еппачер, Айра Фей, Крістофер Феллейсен, Стіва Філдс, Стів Фретт, Майкл Голл, Грант Джонсон, Гейккі Лаакконен, Дік Лебан, Лорі Лебан, Нікосал Пейджес, Ендіро Поултер, Мікко Рейми, Леонардо Ріна, Крейт Роуз, Аміна Сабанович, Ральф Шемманн, Гленн Шенлі, Дейвід Снеддон, Алія Віла, Рой Вайзмен, Антті Юлі-Тайніо, Кріс Янг.

**Особлива подяка** друзям за відгуки та пропозиції протягом багатьох місяців гри в нескінченні версії цього доповнення: Рафаель Бріннер, Деніель Еппачер, Айра Фей, Стіва Філдс, Майкл Голл, Грант Джонсон, Гейккі Лаакконен, Ральф Шемманн, Ендіро Поултер, Рой Вайзмен, Антті Юлі-Тайніо, Кріс Янг.

Окремо хотілося б відзначити Крістофера Бенгтссона й Кевіна Чепмена за безліч ідей, а також за чудову підтримку спільноти гравців у «Війну Персня». Деякі карти подій та ідей, що лежать в їхній основі, були запропоновані тестувальниками: «Ті, кому можна довіряти» (Крістофер Бенгтссон), «Західний шлях» (Брюс Монсон), «Великі крилаті створіння» (Рафаель Бріннер).

## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH» СПІЛЬНО З «WHITE GAMES»

Керівник проекту: ОЛЕКСАНДР РУЧКА

Випускова редакторка: АЛЛА КОСТОВСЬКА

Координатор проекту: ВОЛОДИМИР РИБАКОВ

Перекладач: СВЯТОСЛАВ МИХАЦЬ

Редактор: СЕРГІЙ ЛИСЕНКО

Верстка: АРТУР ПАТРИХАЛКО

**Неоціненна допомога:** Володимир Білодід, Анна Вакулєнко, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Ілля Бобров, Олена Богуславська, Сергій Ішук, Сергій Тодоров і Тетяна Ішук.

Гра створена, опублікована й поширювана по всьому світу компанією  
ARES GAMES SRL



[www.geekach.com.ua](http://www.geekach.com.ua)



[www.aresgames.eu](http://www.aresgames.eu)



[www.white-games.com.ua](http://www.white-games.com.ua)

Воїни Середзем'я, Середзем'я, Війна Персня, Гобіт, Володар Перснів, а також усі персонажі, предмети, події й місця – товарні знаки або зареєстровані товарні знаки компанії Middle-earth Enterprises і використовуються за ліцензією компанії Sophisticated Games Ltd та її відповідними ліцензіями. Усі права застережено.

Настільна гра «Війна Персня» © 2011, 2024 Ares Games Srl. © 2011, 2024 Sophisticated Games Ltd. Увага! Тримайте якнайдалі від дітей віком до 3 років. Дрібні деталі. Небезпека удушення. Виготовлено в Китаї. Збережіть цю інформацію.

