

ВІЙНА ПЕРСНЯ™

КАРТКОВА ГРА



АВТОР ГРИ:
ІЄН БРОДІ



WHITE
GAMES



ВСТУП

«Війна Персня. Карткова гра» — це гра для 2–4 учасників, що змагатимуться двома командами: команда Тіні проти команди Вільних Народів. Кожен гравець має свою колоду карт, що втілює сильні й слабкі сторони різних фракцій, які беруть участь у війні.

Вільні Народи відчайдушно намагаються знищити Єдиний Перстень, водночас захищаючи рідні краї від навали орд Саурона та його лихих союзників.

Тінь повинна завдати швидкого й рішучого удару, перш ніж Персненосці завершать свою Виправу,

або спробувати повільно виснажити Фродо ранами, труднощами й горем через втрату супутників.

Протягом раунду ви по черзі розігруватимете карти, що втілюють персонажів, війська, предмети й події у світі «Війни Персня». Наприкінці кожного раунду відбуватимуться бої між картами з протилежних боків полів битв і шляхів. Виграючи бої, ви здобуватимете переможні очки.

Стандартний сценарій «Трилогія» для двох команд (2–4 гравці) охоплює всі основні події трилогії «Володар Перснів», від Ширу до Судної Гори.

Ми додали ще такі сценарії: «Братство Персня» — коротший сценарій, що базується на подіях першої книжки; «Поєдинок двох» — повна гра, у якій кожен гравець має одну колоду; «Поєдинок трьох» — сценарій, за яким один гравець за Вільні Народи битиметься проти двох гравців за Тінь.



ВМІСТ ГРИ

120 КАРТ ФРАКЦІЙ



60 карт
Вільних Народів



дунедайни



ельфи



гноми



гобіти



Роган



чарівник



60 карт Тіні



Ісенгард



потвори



південці



Мордор

41 КАРТА ЛОКАЦІЙ



7 полів битв Вільних Народів



7 полів битв Тіні



27 шляхів



41 ЖЕТОН



1 жетон першого гравця



4 жетони Персня
(по 2 кожній зі сторін)



20 жетонів бою
(по 5 з кожним символом)



16 жетонів
споганення



1 маркер
порядку ходів



1 планшет
порядку ходів



4 пам'ятки (по 2 кожній зі сторін)



ПРИГОТУВАННЯ

1. ВИБЕРІТЬ СЦЕНАРІЙ

Ці правила написано для чотирьох гравців, що розігрують сценарій «Трилогія». Якщо ви хочете грати за іншим сценарієм або вас менше ніж 4 гравці, див. «Сценарій» на с. 20–22.

2. ПІДГОТУЙТЕ КОЛОДИ ГРАВЦІВ

У грі «Війна Персня. Карткова гра» кожен учасник буде використовувати певну колоду.

Кожна колода складається з карт однієї або кількох фракцій. Кожна фракція відрізняється кольором і символом у лівому верхньому куті карти.

ВІЛЬНІ НАРОДИ



ТІНЬ



У сценарії «Трилогія» кожного гравця називають за іменем найвідомішого персонажа в його колоді. Два гравці за Вільні Народи (Фродо й Арагорн) грають командою проти двох гравців за Тінь (Король-Відьмак і Саруман).

Колоди гравців складаються з таких фракцій:

- ФРОДО — ВІЛЬНІ НАРОДИ**
гноми, гобіти, Роган, чарівник
- КОРОЛЬ-ВІДЬМАК — ТІНЬ**
Мордор
- АРАГОРН — ВІЛЬНІ НАРОДИ**
дунедайни, ельфи
- САРУМАН — ТІНЬ**
Ісенгард, потвори, південці

Примітка. Іноді гравців можуть називати за однією з фракцій у їхній колоді. Наприклад, «Гобіт (гравець) бере 2 карти з колоди». Зауважте, що взята карта не повинна бути картою гобітів, адже в колоді будуть й інші фракції. Текст називає гравця, що бере карту з колоди, а не саму карту.

- Кожен гравець готує свою колоду, узявши всі карти відповідних фракцій, а потім ретельно перетасувавши їх.
- Кожен гравець бере жетон Персня і пам'ятку.
- Фродо (гравець) бере жетон першого гравця.

3. УПОРЯДКУЙТЕ КОЛОДИ ПОЛІВ БИТВ І ШЛЯХІВ

- Розділіть карти **полів битв** Вільних Народів і Тіні. Окремо перетасуйте кожен з двох колод полів битв.
- Потім утворіть колоду **шляхів**. Не перетасуйте разом усі карти шляхів, а складіть їх колодою так: зверху три карти «Шлях 1», під ними три карти «Шлях 2» і так далі до «Шляху 9».

4. ВІЗЬМІТЬ КАРТИ (І СКИНЬТЕ)

- Кожен гравець бере по 7 карт зі своєї колоди, потім **скидає** 2 з них, залишаючи на руці 5 карт.
- Скинути карту означає покласти її долілиць у свій **скид**, праворуч від своєї колоди (див. «Скинути» на с. 13).

ПЛАНШЕТ ПОРЯДКУ ХОДІВ

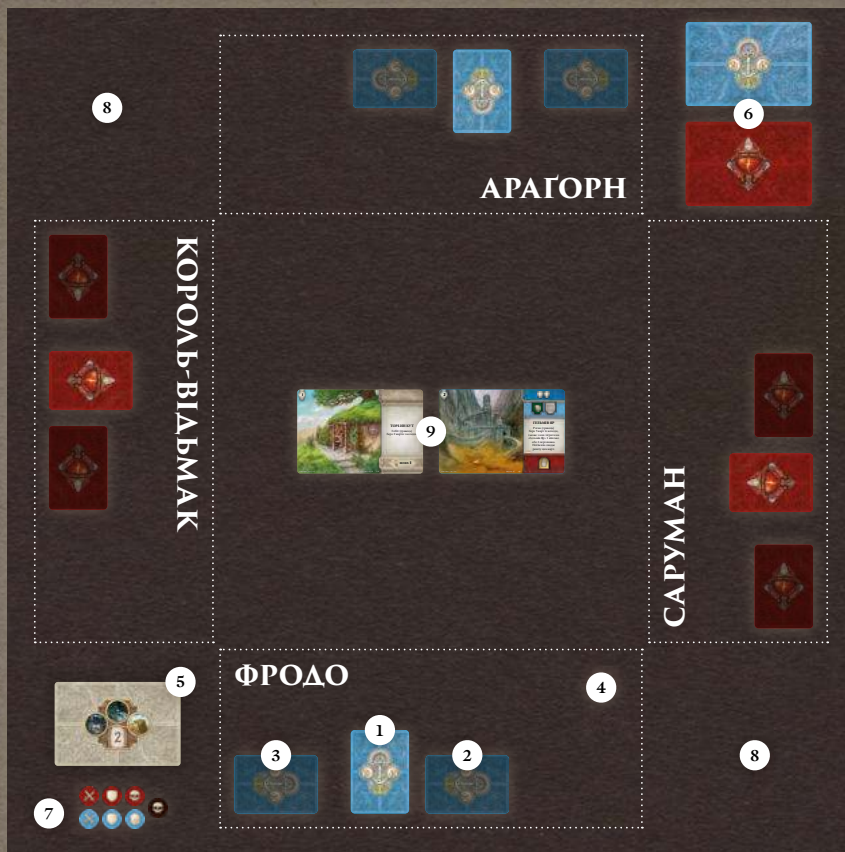
За допомогою планшета порядку ходів вам буде легше відстежувати стандартний порядок ходів, коли ви не сидите за столом колом або граєте не вчотирьох. На початку гри покладіть жетон першого гравця і маркер порядку ходів на клітинку «Фродо» на планшеті. Просувайте маркер порядку ходів щоразу, коли гравець завершує свій хід, а жетон першого гравця — наприкінці кожного раунду.



ІГРОВА ЗОНА

На малюнку нижче показано схему загальної ігрової зони для гри вчотирьох за сценарієм «Трилогія». Гравці сидять за столом так, щоб по чергову виконувати ходи за годинниковою стрілкою.

Звісно, ви можете розміститися за столом так, щоб дві команди сиділи одна навпроти одної, або як завгодно.



У кожного гравця є:

- Рука карт (не показано).
- Власна колода (закрита). **1**
- Скид (закритий). Сюди кладуть скинуті карти. **2**
- Стос знищених карт (закритий). Сюди кладуть знищені карти. **3** Ці карти більше не з'являться у грі, тому переконайтеся, що не сплутасте їх із картами скиду!
- Зона резерву. Зона на столі, куди кладуть зіграні «в резерв» карти (див. с. **11**). **4**

Спільні ігрові зони:

- Колода шляхів **5** і дві колоди полів битв **6**, розміщених у межах досяжності всіх гравців.
- Жетони бою і споганення, відкладені вбік (вони з'являться у грі пізніше). **7**
- Кожна команда визначає на столі місце для своєї **зони підрахунку очок** **8** (див. с. **18**). Туди команда кластиме поля битв, шляхи й жетони споганення (лише гравці за Тінь) після перемоги в бою.
- Залиште трохи місця в центрі стола, де можна вести бої навколо карт активних шляхів і полів битв. **9**

КАРТИ ЛОКАЦІЙ

У грі є два типи карт локацій (поля битв і шляхи), які використовують для відтворення двох паралельних сюжетних ліній з «*Володаря Перенів*»: поля битв за Мінас-Тіріт, Гельмів Яр та інші місця, де сходилися великі війська Середзем'я, та небезпечні шляхи, якими пройшло Братство, щоб завершити Виправу.



Поля битв і шляхи **активують**, коли вони з'являються у грі (на відміну від карт фракцій, які **грають**).



ПОЛЕ БИТВИ



ШЛЯХ

1. **Символи оборони** (див. «*Бій на полі битви*», с. 16).
2. **Символи фракцій, що обороняються.** Ці фракції можуть оборонятися на цьому полі битви, використовуючи символи .
3. **Назва.**
4. **Текст активації.** Застосуйте ефект цього тексту під час активації або реактивації поля битви.
5. **Символи фракцій, що нападають.** Ці фракції можуть нападати на цьому полі битви, використовуючи символи .
6. **Переможні очки.** Команда, що виграла бій на цьому полі битви, здобуває вказану кількість переможних очок (див. «*Підрахунок очок і перемога*» на с. 18).
7. **Художник.** Не має ігрового ефекту.
8. **Номер карти.** Не має ігрового ефекту.

Ви можете зіграти чи перемістити на будь-яке поле битви карту лише того персонажа чи війська, чия фракція вказана на полі як нападник або оборонець (за винятком тих випадків, коли текст карти дозволяє порушити це правило).

Інші карти можуть посилатися на поле битви за його назвою, а іноді за назвою однієї з фракцій, що можуть там битися. Наприклад, «*будь-яке поле битви дунедайнів*» стосується будь-якого поля битви, на якому є символ дунедайнів як нападників чи оборонців.

1. **Символи оборони** (див. «*Бій на шляху*», с. 14).
2. **Назва.**
3. **Текст активації.** Застосуйте ефект цього тексту під час активації шляху.
4. **Номер шляху.** Він вимірює поступ Персненосців шляхами, що мають номери від 1 до 9. Номер також потрібен для визначення того, які персонажі можуть брати участь у бою на цьому шляху.
5. **Переможні очки.** Якщо бій на цьому шляху виграють гравці за Вільні Народи, вони здобувають указану кількість переможних очок. Гравці за Тінь можуть здобути різну кількість переможних очок за перемогу в бою на шляху (див. «*Результати бою на шляху*» на с. 14).
6. **Художник.** Не має ігрового ефекту.
7. **Номер карти.** Не має ігрового ефекту.

Інші карти фракцій посилаються на шлях за його назвою або номером.

Примітка. Найбільший номер шляху — 9. Ігноруйте будь-який ігровий текст, що активує шлях з номером, більшим за 9.



КАРТИ ФРАКЦІЙ

Карти фракцій — це війська, персонажі, особливі предмети та основні події світу «Війни Персня». У сценарії «Трилогія» кожен гравець гратиме своєю колодою з 30 карт, що складатиметься з однієї чи кількох різних фракцій.

У цьому розділі докладно описано структуру цих карт.



ВІЙСЬКО



ПЕРСОНАЖ



ПРЕДМЕТ



ПОДІЯ

- Фракція.** Цей символ визначає, до якої колоди належить карта, і на які поля битви її можна зіграти або перемістити. В ігровому тексті часто посилаються на назву фракції.
- Символ типу карти.** Військо, персонаж, подія або предмет.
- Символи нападника на полі битви.**^[1]
- Символи оборонця на полі битви.**^[1]
- Символи лідерства нападників.**^[2]
- Символи лідерства оборонців.**^[2]
- Дозволені шляхи** (тільки для персонажів). Це ті шляхи, куди можна зіграти або перемістити цю карту. Якщо між числами стоїть тире, то це включає також усі шляхи з номерами в діапазоні цих чисел.
- Символи бою на шляху.**^[1]
- Фракція і тип.** Текстова версія символів у верхній частині карти.
- Назва.**
- Ігровий текст.** Додаткові ефекти, винятки з правил або способи використання карти. **Грубий шрифт** в ігровому тексті позначає, що ефект тексту застосовують за певних умов. Ігровий текст також може містити початкове слово, виділене грубим шрифтом, що вказує на ознаку цієї карти (наприклад, «Назг'ул» або «Зброя»). Цю ознаку враховують лише тоді, коли на ній посилається текст іншої карти або правило, інакше її можна ігнорувати.
- Дозволені власники** (тільки предмети). Це персонажі, що можуть володіти цим предметом.
- Художник.** Не має ігрового ефекту.
- Номер карти.** Не має ігрового ефекту.
- Художній текст.** Не має ігрового ефекту. Не на всіх картах є художній текст.

^[1] Зірочка (*) вказує на те, що загальна кількість символів залежить від ігрового тексту карти.

^[2] Обведений колом символ меншого розміру — це **символ лідерства** (⊗ / ⊙). Див. «Персонажі в бою на полі битви» на с. 16.

СКОРОЧЕННЯ НА КАРТАХ

- Деякі карти посилаються лише на ім'я персонажа. Наприклад, «Сем Грунич» скорочено до «Сем».
- «Гандальф» може означати як «Гандальфа Сірого», так і «Гандальфа Білого».
- На деякі карти посилаються за їхнім типом. Наприклад, «персонаж» замість «карта персонажа».
- Деякий текст посилається на ключові слова на картах. Наприклад, «Назг'ул» або «Зброя».

РАУНД ГРИ

Гра триває різну кількість раундів (щонайбільше 9), що складаються з таких послідовних фаз:

1. ЛОКАЦІЇ

Перший гравець насамперед активує одне поле битви, а потім один шлях (див. фазу «Локації» праворуч).

2. ДІЇ

Гравці по черзі виконують дії або пасують, починаючи з власника жетона першого гравця і далі за порядком ходів. (Наприклад, у сценарії «Трилогія» порядок такий: Фродо, Король-Відьмак, Арагорн, Саруман, потім знову Фродо й так далі.) Гравці по черзі виконують ходи, поки всі послідовно не спасують. Коли всі гравці послідовно спасували, ця фаза завершується (див. фазу «Дії» на с. 10.)

3. БОЇ

Бої проводять на кожному активному полі битви й на активному шляху (див. фазу «Бої» на с. 14.)

4. ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ

Перевірте, чи вдалося будь-якій зі сторін здобути перемогу (див. «Підрахунок очок і перемога» на с. 18.)

5. УЗЯТТЯ КАРТ

У сценарії «Трилогія» кожен гравець за Вільні Народи бере по 3 карти зі своєї колоди, а кожен гравець за Тінь — по 4 карти.

Насамкінець передайте жетон першого гравця наступному гравцеві за порядком ходів. Отже, у сценарії «Трилогія» у 2-му раунді першим гравцем буде Король-Відьмак, у 3-му раунді — Арагорн і так далі.



ФАЗА «ЛОКАЦІЇ»

У кожному раунді протягом цієї фази перший гравець починає з того, що активує 1 поле битви й застосовує його ефект, а потім активує 1 шлях і застосовує його ефект.

Щоразу, коли ви активуєте (або реактивуєте) поле битви або шлях, покладіть його горілиць на центр стола, а потім застосуйте ефект його тексту активації.

Шляхи й поля битв переважно активують протягом фази «Локації». Однак їх також можна активувати картами певних фракцій протягом фази «Дії». Ці правила застосовують в обох випадках.

АКТИВАЦІЯ ПОЛІВ БИТВ

У сценарії «Трилогія» поле битви, що активують протягом фази «Локації», вибирають навмання з колоди полів битв команди першого гравця.

У рідкісному випадку, коли колода полів битв вашої сторони вичерпалася, візьміть поле битви з колоди полів битв іншої сторони. У ще рідкіснішому випадку, коли вичерпалися обидві колоди полів битв, ви не активуєте поле битви протягом фази «Локації».

Коли поле битви активується завдяки ігровому тексту карти або тексту активації, не вибирайте поле навмання. Якщо більше ніж одне поле битви відповідає тексту карти, то гравець, що виконує активацію, вибирає одне з них. Після цього колоду тасують.

Одночасно активними може бути будь-яка кількість полів битв.

РЕАКТИВАЦІЯ ПОЛІВ БИТВ

Іноді текст карти може вказати вам **реактивувати** поле битви. У такому разі ви берете поле не з колоди полів битв, а з зони підрахунку очок.

Коли ви реактивуєте поле битви, то знову застосовуєте ефект його тексту активації. Зверніть увагу, що нападники й оборонці не змінюються. Докладніше про реактивовані поля битв читайте на с. 16, «Бої на реактивованих полях битв».

Приклад. Якщо поле «Дол-Гульдур» реактивоване, то поле «Лорісн» також активують або реактивують.



АКТИВАЦІЯ ШЛЯХІВ

У сценарії «Трилогія» протягом фази «Локації» у першому раунді перший гравець вибирає випадковий «Шлях 1» із трьох доступних шляхів.

У наступних раундах шлях, що активують протягом фази «Локації», вибирають навмання з карт шляху з номером більшим на 1, ніж останній шлях, активований у попередньому раунді.

Наприклад, якщо останнім активним шляхом у попередньому раунді був «Шлях 5», то решту карт «Шлях 5» відкладають убік, й активують випадковий «Шлях 6».

Одночасно активним може бути тільки один шлях. Якщо ефект ігрового тексту карти активує певний шлях, то поточний активний шлях замінюється. Утім, перш ніж ви застосуєте ефект тексту активації нового шляху, вам треба відразу провести бій на тому шляху, який ви замінюєте. Саме так — бій протягом фази «Дії»! Цей бій є доповненням до бою на шляху, що буде проведений протягом фази «Бої».

Коли карта дозволяє вам активувати інший шлях, можете вибрати один з прийнятних шляхів (тобто його не вибирають навмання).

На відміну від полів битв, певний шлях можна активувати щонайбільше один раз за гру. Ви не можете застосувати ефект карти фракції, якщо він вимагає від вас активувати шлях, що вже був активований.

ПРОВЕДЕННЯ БОЮ

Бій на полі битви завжди проводять протягом фази «Бої».

Бій на шляху проводять протягом фази «Дії» щоразу, коли активують новий шлях. Також бій на шляху завжди проводять протягом фази «Бої».

Докладніше про правила проведення боїв див. на с. 14-17.



ЯКІ КАРТИ МОЖНА ДИВИТИСЯ І КОЛИ

Інші гравці завжди можуть подивитися вашу карту, коли їм трапляється посилення на будь-який її аспект (як-от коли відбирається певна карта з вашої колоди).

Ви можете проглядати свій скид і стос знижених карт. Це допомагає визначити, чи є у вашій колоді певна карта. Відкриті карти у грі можна дивитися завжди.

Ви не можете показувати іншим гравцям свої карти на руці. Розмови між партнерами по команді повинні відбуватися за столом відкрито. Ви можете обговорити свої карти зі своїм партнером по команді, але тоді й команда суперників усе знатиме.

ФАЗА «ДІЇ»

Протягом фази «Дії» гравці по черзі виконують дії, починаючи з першого гравця і далі за порядком, указаним у сценарії (Фродо, Король-Відьмак, Арагорн, Саруман — у сценарії «Трилогія»).

Коли настає ваш хід, ви можете **виконати 1 дію** або, якщо можливо, **спасувати**. Так триває, поки всі гравці послідовно не спасують. Зазвичай протягом фази «Дії» ви виконуватимете більше ніж один хід, але за один хід можна виконати щонайбільше 1 дію.

У свій хід гравець може виконати такі дії:

- **Зіграти** 1 карту з руки.
- **Перемістити** 1 персонажа або військо з резерву на активний шлях або поле битви.
- **Скинути** 1 карту з руки.
- **Почистити руку**, знищивши 2 карти з руки, щоб узяти 1 карту з колоди.
- **Використати дію**, щоб застосувати ефект карти у грі, текст якої вказує, що ви можете «використати дію, щоб...».
- **Використати жетон Персня**, щоб узяти карти з колоди.

Про те, як зіграти карту, читайте праворуч на цій сторінці. Усі інші дії описано на с. 12.

Ви можете не виконувати дію, а **спасувати**, але тільки за таких умов:

- Кількість карт на вашій руці менша за ваш **ліміт вантажу** або дорівнює йому (див. нижче); **АБО**
- Кількість карт на вашій руці менша, ніж у кожного ворожого гравця.

Ви можете спасувати в один хід і все одно виконати дію в наступний хід, але за умови, що фаза «Дії» не завершиться до вашого наступного ходу.

ЛІМІТ ВАНТАЖУ

Ліміт вантажу — це максимальна кількість карт, яку гравець може мати на руці наприкінці фази «Дії». На початку гри ліміт вантажу кожного гравця становить 2 карти.

ЗАВЕРШЕННЯ ФАЗИ «ДІЇ»

Фаза «Дії» завершується, коли всі гравці послідовно спасують.

ЯК ЗІГРАТИ КАРТУ

Щоб зіграти карту, ви вибираєте карту з руки та використовуєте її певним способом, що залежить від типу карти (як вказано нижче).

- **Щоразу, коли ви граєте карту, то повинні відразу скинути іншу карту з руки, а вже потім активувати ігровий текст на зіграній карті.** Коли ви скидаєте карту, покладіть її долілиць у ваш скид (див. «Скинути» на с. 13).
- Якщо ви хочете зіграти останню карту з руки, то повинні пожертвувати карту (див. «Пожертвувати» на с. 13), адже ви не маєте інших карт на руці, які можна скинути.

ЗІГРАТИ ВІЙСЬКО

Коли ви граєте карту війська, покладіть її горілиць на активне поле битви або у свою зону резерву.

Щоб зіграти або перемістити військо на поле битви, його фракція повинна бути однією з тих, що вказані там як нападники чи оборонці. Війська не можна грати або переміщувати на шляхи.



СИМВОЛИ ВІЙСЬК

ЗІГРАТИ ПЕРСОНАЖА

Коли ви граєте карту персонажа, покладіть її горілиць на активний шлях, на активне поле битви або у свою зону резерву.

Щоб зіграти або перемістити персонажа на поле битви, його фракція повинна бути однією з тих, що вказані там як нападники чи оборонці.



СИМВОЛИ ПЕРСОНАЖІВ

Щоб зіграти або перемістити персонажа на шлях, номер цього шляху повинен бути вказаний на карті персонажа.

У ГРІ, З ГРИ

Вважають, що карта фракції перебуває у грі, коли вона лежить у резерві, на полі битви або на шляху. Карти у вашій колоді, у скиді чи стосі знищених карт не перебувають у грі.

ГАНДАЛЬФ І АРАГОРН

Кожен із цих двох героїв трилогії представлений двома картами.

Щойно ви зіграєте карту «Гандальфа Білого», то вилучаєте карту «Гандальфа Сірого» з гри: карту знищують, хай де вона є на ту мить (у колоді, у скиді, на руці чи у грі).

Так само щойно ви зіграєте карту «Арагорн», то повинні знищити карту «Бурлака», хай де вона є.

ЗІГРАТИ ПРЕДМЕТ

Предмет завжди грають на карту того персонажа, який стає його **власником**. Крім ігрового тексту, на картах багатьох предметів є символи бою, які власник предмета може використати.



СИМВОЛИ ПРЕДМЕТІВ

- Предмет можна зіграти лише на одного з можливих власників, указаних на карті, і цей власник уже повинен бути у грі.
- Якщо власник переміщується з резерву на шлях або поле битви, то він переміщується разом зі своїми предметами.
- Символи на карті предмета додають до символів на карті його власника. Предмети з символами оборони не можуть у бою скасовувати символи нападу окремо від персонажа, що володіє ними. Виняток становлять ситуації, коли предмет впливає на локацію, а не на власника (наприклад, «Піала Галадріель»).
- Якщо власника знищують, то всі його предмети знищують також.
- Якщо власника скидають, то всі його предмети, скидають також.
- Власник не може передати свій предмет іншому персонажу.



Власник може належати до іншої фракції, ніж предмет. У такому разі діють такі особливі правила:

- Якщо предмет належить до іншої фракції, ніж його власник, то його можна перемістити разом з власником на будь-яке поле битви, куди можна перемістити власника. На предмети не поширюються вимоги полів битв щодо того, які фракції військ і персонажі можуть бути там.

- Коли предмет скидають, його завжди кладуть у скид гравця тієї самої фракції, навіть якщо власника цього предмета контролює інший гравець.



- Предметом власника, що перебуває в резерві, можна пожертвувати лише від імені гравця, що контролює власника. Це не обов'язково той самий гравець, що зіграв цю карту.

ЗІГРАТИ ПОДІЮ

Коли ви граєте карту події, відразу застосуйте ефект її ігрового тексту, а потім знищте карту. Карти подій ніколи не перебувають «у грі», їх не можна класти в резерв.



СИМВОЛИ ПОДІЙ

ЗІГРАТИ КАРТУ В РЕЗЕРВ

- Карти, зіграні у вашу резервну зону, не можна переміщувати в тому самому раунді.
- Ефект ігрового тексту, що застосовується, коли карта перебуває в резерві, діє відразу. **На відміну від переміщення карти, ви не повинні чекати наступного раунду, щоб застосувати ефект ігрового тексту карти в резерві.**

Щоб пам'ятати, які карти були зіграні у ваш резерв у поточному раунді, можете розвертати їх убік, повертаючи у вертикальне положення на початку наступного раунду.



Приклад. Якщо ви граєте карту «Ельронд» у резерв, ваш ліміт вантажу відразу збільшується. Якщо ви пізніше перемістите або знищите «Ельронда», ваш ліміт вантажу відразу зменшиться.

Аналогічно карту «Душолюб» можна скинути в тому самому раунді, коли її зіграно, щоб змусити кожного гравця за Вільні Народи пожертвувати 1 карту.



НОВА КОЛОДА ЗІ СКИДУ

Коли ваша колода вичерпується, ви повинні відразу створити нову колоду зі свого скиду. Для цього перетасуйте свій скид і покладіть його колодою долілиць. Якщо ви брали карти й колода вичерпалася, то після того як ви створите нову колоду, доберіть з неї потрібну кількість карт.

Іноді ефект ігрового тексту спричиняє створення нової колоди. Якщо це так, тоді затасуйте карти свого скиду у свою колоду.

ОСОБЛИВІ ВИПАДКИ

- Коли карта вказує вам виконати кілька дій, виконуйте їх у вказаному порядку.
- Коли карта вказує вам скинути, пожертвувати або знищити карту, то цю вимогу виконують на додачу до скидання карти як звичайної плати за розігрування карти.
- Багато карт указують вам «узяти» певну кількість карт, потім «зіграти» одну або кілька з них, а потім «скинути решту карт» (тобто всі незіграні карти). У такому разі ті карти, які вам вказано скинути, задовольняють вимогу скинути одну карту за кожну зіграну карту. Наприклад, якщо ви граєте карту «Еомер» і серед узятих вами карт є військо, то одна з чотирьох інших скинутих вами карт задовольняє вимогу, яку треба виконати, щоб зіграти військо.
- Ви не можете двічі в одному раунді зіграти того самого персонажа чи предмет, навіть якщо виникне така можливість. Така нагода може трапитися, коли ви, наприклад, скидаєте карту в середині раунду, а пізніше в цьому ж раунді вона з'являється у вас на руці після створення нової колоди.



ІНШІ ДІЇ

СКИНУТИ (ЗІ СВОЄЇ РУКИ)

Щоб скинути карту з руки, покладіть її долілиць у свій скид. Дію скидання виконують рідко, але в деяких ситуаціях — це обов'язкова умова!

ПЕРЕМІСТИТИ

Перемістіть карту війська або персонажа зі свого резерву на активний шлях або поле битви.

- Ви не можете перемістити карту туди, куди не можете зіграти її.
- Ви не можете виконати дію переміщення тією картою, яку зіграли у свій резерв у тому самому раунді.

На деяких картах персонажів є ігровий текст, ефект якого застосовують саме в ту мить, коли ви граєте карту. Цей ефект не застосовують, коли ви переміщуєте карту.

Приклад. Якщо ви перемістите карту «Принц Імрагіл» з резерву на активне поле битви, то ігноруєте текст «Зіграючи цю карту...».



«ВИКОРИСТАТИ ДІЮ» КАРТИ У ГРІ

Застосуйте ефект карти у грі, текст якої вказує, що ви можете «використати дію».

Коли текст карти вказує використати дію, то ефект не застосовують, якщо ви не виконали дії.

Приклад. Якщо карту «Лембас» знищують під час ходу гравця за Тінь, то Вільні Народи не отримують від неї вигоди.



ВИКОРИСТАТИ ЖЕТОН ПЕРСНЯ

У сценарії «Трилогія» один раз за гру замість виконання дії ви можете використати свій жетон Персня, щоб узяти 2 карти з колоди. Як нагадування про використання, скиньте жетон.

Якщо протягом сценарію «Трилогія» ви не використали жетон Персня, то він дає 1 переможне очко під час фінального підрахунку очок після «Шляху 9».

Використання жетонів Персня може відрізнятись залежно від сценарію (див. «Сценарії» на с. 20–22).

ПОЧИСТИТИ РУКУ

Знищте 2 карти з руки, а потім візьміть 1 карту з колоди.

ІГРОВІ ПРОЦЕСИ

У цьому розділі описано значення важливих ігрових термінів.

СКИНУТИ

Коли ви **скидаєте** карту, то кладете її долілиць у свій скид. Ви завжди можете переглядати карти свого скиду.

Коли ігровий текст карти вказує вам скинути карту, то ви це робите на додачу до карти, яку треба скинути, щоб зіграти карту (наприклад, «Принц Імрагіл»).

Якщо у вас на руці не залишилося карт, а вам треба скинути карту з руки, то ви повинні натомість пожертвувати карту (див. «Пожертвувати» на цій сторінці). Це стосується ситуацій, коли ви хочете зіграти останню карту з руки.

УЗЯТИ КАРТУ

Візьміть верхню карту зі своєї колоди. Зазвичай усі взяті з колоди карти опиняються у вас на руці, однак є кілька винятків (наприклад, «Теоден»).

Ви можете мати на руці будь-яку кількість карт, однак наприкінці фази «Дії» ви не можете мати більше карт, ніж дозволяє ваш ліміт вантажу.

ЗНИЩИТИ

Коли ви **знищуєте** карту, покладіть її долілиць у свій стос знищених карт. Ви завжди можете переглядати карти у своєму стосі знищених карт.

Знищена карта більше не з'явиться у грі.

Щоразу, коли ви знищуєте карту, перевіряйте її на наявність тексту, ефект якого застосовують під час її знищення (наприклад, «Фродо»). Якщо на карті є такий текст, покажіть карту решті гравців і застосуйте відповідний ефект. Інакше не показуйте іншим гравцям ті карти, які ви знищуєте з руки або зі своєї колоди.

Якщо вам указано знищити карту, але ви не можете цього зробити, то ви не зазнасте штрафу. Однак у тих ситуаціях, коли ви можете добровільно знищити карту, щоб отримати якусь вигоду, ви не зможете отримати вигоду, якщо не знищите карту. Наприклад, ви не можете почистити руку (див. с. 12), якщо не маєте на руці щонайменше 2 карти.

ПОЖЕРТВУВАТИ

Коли ви отримуйте вказівку **пожертвувати** карту, ви повинні знищити одну з таких карт:

- будь-яку карту з руки; **АБО**
- будь-яку карту з резерву (можна пожертвувати предмет окремо від його власника); **АБО**
- верхню карту зі своєї колоди.

Ви не можете подивитися верхню карту своєї колоди, перед тим як пожертвувати її! Утім, уже вирішивши пожертвувати цю карту, ви повинні подивитися її, як і всі знищені карти: на деяких картах є вказівки, яких треба дотримуватися під час знищення чи пожертвування карти.

ПЕРЕМІСТИТИ

Отримавши вказівку **перемістити** карту, дотримуйтеся тих самих правил та обмежень, що й під час дії переміщення (див. с. 12).

РЕАКТИВАЦІЯ / АКТИВАЦІЯ (ПОЛЯ БИТВИ АБО ШЛЯХУ)

Отримавши вказівку **активувати** або **реактивувати** поле битви або активувати шлях, дотримуйтеся правил на с. 8.

ВИЛУЧИТИ

Отримавши вказівку **вилучити** карту, ви повинні відразу знищити цю карту, хай де вона є: у колоді, у скиді, на руці чи у грі. Якщо ви вилучили карту зі своєї колоди, перетасуйте колоду.

КАРТИ ВИЧЕРПАЛИСЯ

Коли у вашій колоді та скиді вичерпалися карти, бо ви взяли їх усі на руку, грайте далі з позostalими картами. Якщо у вас повністю вичерпалися карти (їх немає ні в колоді, ні в скиді, ні на руці), ви не зазнасте штрафу, якщо не можете на вимогу знищити карту.

ВІДІБРАТИ КАРТУ

Отримавши вказівку **відібрати** певну карту зі своєї колоди або скиду, тасують колоду або скид і візьміть цю карту, а потім покажіть її іншим гравцям, щоб вони побачили, що ви взяли правильну карту. Після цього перетасуйте свою колоду.

ФАЗА «БОЇ»

Протягом фази «Бої» ви проводите бій на кожному активному полі битви та на активному шляху. Крім того, бій на шляху можна провести протягом фази «Дії», якщо був активований новий шлях.

Протягом фази «Бої» перший гравець визначає порядок проведення боїв.

Бій проводять, навіть якщо лише одна команда має карти на шляху чи на полі битви, або якщо жодна з команд їх немає.

БІЙ НА ШЛЯХУ

Вільні Народи завжди виступають оборонцями на шляху, а фракції Тіні – нападниками. Для проведення бою виконуйте такі кроки:



1. Порахуйте кількість символів на картах Тіні та жетонах на шляху.
2. Скасуйте кількість символів , яка дорівнює кількості символів на самому шляху, разом з будь-якими жетонами оборони, доданими до шляху (символи або жетони оборони на персонажах розігрують під час наступного кроку).
3. Якщо на шляху ще залишаються символи , то гравець чи гравці за Вільні Народи повинні скасувати якомога більше з них. Для цього Вільні Народи знищують свої карти зі шляху, поки кількість знищених символів не дорівнюватиме або не перевищуватиме кількість позostalих символів , або в них не вичерпаються карти.
4. Решту карт Вільних Народів, що лишилися на шляху, скидають.

Персонажа Вільного Народу треба знищити, якщо він скасовує принаймні один символ , незалежно від того, скільки символів він має. Пам'ятайте, що предмети з символами оборони не можуть скасовувати символи нападу окремо від персонажа, який володіє ними.

Наприкінці бою на шляху всіх персонажів Тіні, що брали участь у цьому бою, знищують.

Примітка. Якщо гравці за Вільні Народи не можуть вирішити, яких персонажів знищити, то гравці за Тінь можуть вирішити за них.

ЖЕТОНИ БОЮ

Деякі карти додають символи бою згідно зі своїм ігровим текстом (наприклад, «Ненья, Перстень Адаманту»).

Жетони бою допомагають рахувати символи, додані картою.



Ці жетони можуть збільшити значення оборони шляху чи поля битви. Також вони можуть збільшити значення нападу чи оборони однієї з карт на шляху або на полі битви.

Пам'ятайте, що символ оборони, доданий до шляху чи поля битви, завжди скасовує символ нападу до того, як оборонці (персонажі й війська) зазнають нападу.

Символ, доданий до персонажа чи війська, вважають частиною цього персонажа чи війська. Його не можна використати, щоб окремо скасувати символи нападу.

РЕЗУЛЬТАТИ БОЮ НА ШЛЯХУ

У сценарії «Трилогія», якщо Вільні Народи зможуть скасувати всі символи , то вони покладуть карту шляху у свою зону підрахунку очок, де вона даватиме вказану на ній кількість **переможних очок**.

Якщо Вільні Народи не зможуть скасувати всі символи , тоді Тінь додає у свою зону підрахунку карту шляху та стільки жетонів споганення, скільки залишилося не скасованих символів . Гравці за Тінь кладуть карту шляху долілиць, як нагадування про те, що вони не здобувають переможні очки, вказані на карті.



ПРИКЛАД БОЮ НА ШЛЯХУ

НАПАДНИКИ

- «Командир» (☠)
- і «Руйнівник» (☠)
- з «Конем Чорного Вершника» (☠).



ОБОРОНЦІ

- «Гімлі» (☠) та
- «Леголас» (☠), що володіє
- «Луком Галадрима» (☠).

Є три символи нападу (☠). Один із символів ☠ скасовується символом оборони шляху.

Лишилося скасувати ще 2 символи нападу. Якщо знищити карту «Гімлі», то все одно залишиться 1 нескасований символ ☠, і «Леголаса» тоді також знищать. «Лук Галадрима» не можна знищити, не знищивши «Леголаса» (предмет не може скасувати символи нападу окремо від свого власника). Гравець за Вільні Народи вирішує знищити «Леголаса» й «Лук Галадрима», щоб скасувати обидва символи ☠. Карту «Гімлі» скидають. Усіх нападників знищено.

Гравець за Вільні Народи виграє бій і додає шлях «Егладиль» у свою зону підрахунку очок.

Якби «Леголаса» й «Гімлі» не було на шляху, тоді гравець за Тінь поклав би у свою зону підрахунку очок 2 жетони споганення і карту «Егладиль» (долілиць).

БІЙ НА ПОЛІ БИТВИ

На полі битви одна сторона обороняється, а інша — нападає. На полі битви Тіні оборонцем завжди виступає Тінь, а нападником — Вільні Народи. На полі битви Вільних Народів навпаки — Вільні Народи завжди обороняються, а Тінь нападає.



НАПАД



ОБОРОНА

Фракції, що можуть нападати й оборонятися на полі битви, визначаються самою картою поля битви, незалежно від способу її активації.



Наприклад, на полі битви «Дол-Гульдур» Мордор завжди виступає фракцією оборонців; а ельфи й чарівники — фракціями нападників.

Для проведення бою виконуйте такі кроки:

1. Порахуйте кількість символів на картах нападників.
2. Скасуйте кількість символів , що дорівнює кількості символів на самому полі битви, а також жетонів оборони, доданих на поле битви (символи або жетони оборони на картах персонажів чи військ розігрують під час наступного кроку).
3. Якщо на полі ще залишаються символи , то оборонець (чи оборонці) повинні скасувати якомога більше з них. Для цього вони знищують свої карти з поля битви, аж поки кількість знищених символів не дорівнюватиме або не перевищуватиме кількість позostalих символів , або в оборонців не вичерпаються карти.
4. Решту карт оборонців, що лишилися на полі битви, скидають.

Карту оборонця треба знищити, якщо вона скасовує принаймні 1 символ , незалежно від того, скільки символів вона має.

Наприкінці бою всі карти нападників на полі битви знищують.

Примітка. Якщо оборонці не можуть вирішити, яких персонажів чи війська знищити, то нападники можуть вирішити за них.



БОЇ НА РЕАКТИВОВАНИХ ПОЛЯХ БИТВ

Якщо поле битви Тіні чи Вільних Народів реактивують із зони підрахунку очок ворожої сторони, то символи цього поля битви ігнорують — вони не скасовують символи нападників.

Наприклад, якщо «Дол-Гульдур» реактивований із зони підрахунку очок Вільних Народів, гравці за Тінь не здобувають переваги від його символів під час проведення бою. Однак гравців за Тінь усе ще вважають оборонцями, і текст активації «Дол-Гульдур» також застосовується.

РЕЗУЛЬТАТИ БОЮ НА ПОЛІ БИТВИ

Якщо оборонець може скасувати всі символи , то він виграв бій. Інакше виграв нападник.

Сторона, що виграла бій, бере під свій контроль поле битви та кладе його у свою зону підрахунку очок (див. «Підрахунок очок і перемога» на с. 18).

ПЕРСОНАЖІ У БОЮ НА ПОЛІ БИТВИ

Деякі персонажі — могутні воїни, що не поступаються силою цілому війську. Але більшість персонажів отримують символи бою (або додаткові символи) лише тоді, коли очолюють військо. Ці **символи лідерства** мають вигляд символу меншого розміру всередині кола.



ЛІДЕРСТВО (НАПАД)



ЛІДЕРСТВО (ОБОРОНА)

Щоб символ лідерства рахувався в бою, персонаж повинен мати військо тієї ж фракції на тому ж полі битви. Вважається, що військо **підтримує** цього персонажа. Військо може підтримувати лише одного персонажа.

Коли в обороні ви зазнаєте втрат, щоб скасувати символи нападу, ви можете окремо втрачати військо й персонажа, якого воно підтримує. Символи лідерства все одно будуть враховуватися в поточному бою, навіть якщо одну карту знищать, а іншу ні.

Якщо персонаж у бою володіє предметами, пам'ятайте, що предмети не можуть скасовувати символи нападу окремо від персонажа.

ПРИКЛАД БОЮ НА ПОЛІ БИТВИ



НАПАДНИКИ

«Галадріель» (♣ + ♣)
володіє предметом
«Неня, Перстень
Адаманту» (♣),
і її підтримує військо
«Високих ельфів» (♣ ♣).



ОБОРОНЦІ

Військо
«Мордорські орки» (♠)
та «Горбаг і Шаграт» (+♠),
підтримувані військом
«Олог-гаїв» (♠ ♠).



Є 5 символів нападу (♣), рахуючи символ лідерства «Галадріель».
2 символи (♣ ♣) скасовуються символами оборони поля битви (♠ ♠).
Три інші символи (♣ ♣ ♣) можна скасувати, знищивши карти оборонців.

Мордор (гравець) знищує і «Мордорських орків», і «Олог-гаїв».

Усі символи нападу скасовано, тому Тінь перемагає.

Карти всіх нападників знищують, карту «Горбаг і Шаграт» скидають,
а Тінь додає поле битви «Дол-Гульдур» у свою зону підрахунку очок.

Врятувати «Олог-гаїв» було неможливо. Якби гравець за Тінь натомість знищив «Горбага і Шаграта»,
то один символ ♣ не був би скасований, і в підсумку «Олог-гаї» теж були б знищені.

ПІДРАХУНОК ОЧОК І ПЕРЕМОГА

У сценарії «Трилогія», щоб порахувати очки вашої команди, ви повинні подивитися на поля битв, шляхи й жетони у своїй зоні підрахунку очок.

ПІДРАХУНОК ОЧОК ПОЛЯ БИТВ

Кожне поле битви в зоні підрахунку очок вашої команди дає ту кількість переможних очок, яка вказана в лівому верхньому куті карти.



ШЛЯХИ

- Кожен шлях у зоні підрахунку очок команди Вільних Народів дає ту кількість переможних очок, яка вказана в лівому верхньому куті карти.
- Команда Тіні здобуває переможні очки за шляхи залежно від того, скільки жетонів споганення вона здобула після бою на шляху. Сам шлях не дає Тіні переможних очок. Покладіть карту шляху долілиць у свою зону підрахунку очок.

ЖЕТОНИ СПОГАНЕННЯ



Жетони споганення допомагають відстежувати, скільки споганення додається протягом гри. Щоразу, коли ви додаєте 1 очко споганення, покладіть 1 жетон споганення в зону підрахунку очок Тіні.

Жетони споганення зазвичай додають унаслідок бою на шляху. Також вони можуть бути додані або вилучені відповідно до вказівок тексту карти.

Якщо карта вказує вам вилучити жетон споганення, а у вас немає жетонів споганення, то ці вказівки ігнорують.

Кожен жетон споганення дає 1 переможне очко команді Тіні.

ЖЕТОНИ ПЕРСНЯ

У сценарії «Трилогія» невикористаний жетон Персня кожного гравця дає його команді 1 переможне очко. Жетони Персня враховують лише протягом фінального підрахунку очок, після проведення бою на останньому шляху.

ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ

Протягом цієї фази кожна команда рахує свої очки.

- Якщо різниця між рахунками двох команд становить 10 очок або більше, то перемагає команда з більшою кількістю переможних очок. Гра закінчується.
- Після того як буде проведений бій на останньому шляху в сценарії, перемагає команда з більшою кількістю переможних очок. У разі нічиєї перемагає Тінь.



ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ ОЧОК

ВІЛЬНІ НАРОДИ

Поля битв: «Гельмів Яр», «Мінас-Тіріт», «Лорієн», «Ортанк» – 9 переможних очок.



ТІНЬ

Поля битв: «Мінас-Моргул», «Дол-Гульдур» – 3 переможні очки.



Шляхи: «Горбин Кут», «Рада в Ельронда», «Лотлорієн», «Геннет-Аннун» – 4 переможні очки.



Шляхи: «Вершина Вітрів», «Кгазад-дум», «Амон-Ген», «Кіріт-Унгол», «Розколина Недолі» – 7 жетонів споганення.



УСЬОГО: 13 ПЕРЕМОЖНИХ ОЧОК УСЬОГО: 10 ПЕРЕМОЖНИХ ОЧОК

Отже, після бою на «Шляху 9» у цій партії Вільні Народи перемагають Тінь із підсумковим рахунком 13 : 10.

СЦЕНАРІЇ

Ми підготували кілька сценаріїв, що дадуть змогу ознайомитися з різними аспектами гри «Війна Персня. Карткова гра»:

- Сценарій «Трилогія» розроблений для гри двома командами по 2 учасники в кожній (ви можете так само грати цей сценарій і з меншою кількістю учасників). Цей сценарій найповніше розкриває гру.
- «Поєдинок двох» розроблений для 2 гравців і дає змогу швидше приготувати гру й закінчити партію, ніж сценарій «Трилогія». «Поєдинок трьох» — це варіант цього ж сценарію для 3 гравців.
- Сценарій «Братство Персня» — коротка гра для двох, що чудово підходить для навчання гри новачків, або коли у вас небагато часу на партію.

У сценаріях «Трилогія», «Поєдинок двох» і «Поєдинок трьох» використовуються всі шляхи і поля битв, що є у гри. У сценарії «Братство Персня» використовуються тільки вказані карти локацій.

Ми радимо користуватися планшетом порядку ходів, якщо ви граєте сценарії «Поєдинок трьох» або «Трилогія» з 2–3 гравцями. Використовуйте ту сторону планшета, що відповідає вибраному вами сценарію.

Зауважте, що колоди названі на честь важливих персонажів з книжок, але ніякого іншого ігрового значення в назвах немає.

Якщо захочете зіграти інші сценарії, загляньте на вебсайт www.aresgames.eu (англійською) або www.geekach.com.ua (українською).

СЦЕНАРІЙ «ТРИЛОГІЯ»

Цей сценарій для 2–4 учасників відтворює сюжет трилогії від Торбиного Кута до Судної Гори.

ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ І ПОРЯДОК ХОДІВ

Фродо (гравець) починає гру з жетоном першого гравця. Після Фродо ходи виконують Король-Відьмак, Арагорн і Саруман.

1. **ФРОДО — ВІЛЬНІ НАРОДИ**
гноми, гобіти, Роган і чарівник
2. **КОРОЛЬ-ВІДЬМАК — ТІНЬ**
Мордор
3. **АРАГОРН — ВІЛЬНІ НАРОДИ**
дунедайни, ельфи
4. **САРУМАН — ТІНЬ**
Ісенгард, потвори й південці

ПРИГОТУВАННЯ

Кожен гравець бере по 7 карт з колоди, потім скидає 2 з них, залишаючи на руці 5 карт.

ФАЗА «УЗЯТТЯ КАРТ»

Протягом фази «Узяття карт» кожен гравець за Вільні Народи бере по 3 карти з колоди, а кожен гравець за Тінь — по 4 карти.

ЖЕТОНИ ПЕРСНЯ

Кожен гравець починає гру з 1 жетоном Персня, який можна використати один раз за гру.

СЦЕНАРІЙ «ТРИЛОГІЯ» ДЛЯ 2–3 ГРАВЦІВ

Якщо ви граєте в трьох, то один гравець контролює обидві колоди Тіні, а двоє інших гравців мають по одній колоді Вільних Народів. Якщо вас лише двоє, то кожен з вас матиме обидві колоди своєї команди.

Коли ви граєте більше ніж однією колодою, то грайте цими двома колодами окремо, так ніби вас двоє окремих людей. Стежте за тим, щоб окремо тримати карти рук, колоди, скиди, стоси знищених карт, резервні зони тощо.

Будь-які правила, що стосуються «вас» або «гравця», стосуються «колоди», а не вас як людини. Правила написані з урахуванням того, що кожен гравець контролює одну колоду.

ЖЕТОН ПЕРСНЯ В «ТРИЛОГІЇ»



Один раз за гру замість дії ви можете скинути свій жетон Персня, щоб узяти 2 карти з колоди.

Наприкінці гри кожен невикористаний жетон Персня дає гравцеві 1 переможне очко до підсумкового рахунку його команди.

«ПОЄДИНОК ДВОХ»

Цей сценарій розроблений спеціально для 2 гравців. Приготування і сам перебіг гри відбуваються трохи швидше, у порівнянні зі сценарієм «Трилогія» для двох. Зверніть увагу на особливі правила цього сценарію, адже вони відрізняються від правил сценарію «Трилогія».

ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ І ПОРЯДОК ХОДІВ

Гандальф (гравець) починає гру з жетоном першого гравця.

1. **ГАНДАЛЬФ — ВІЛЬНІ НАРОДИ**
Усі карти Вільних Народів
2. **КОРОЛЬ-ВІДЬМАК — ТІНЬ**
Усі карти Тіні

ПРИГОТУВАННЯ

- Гандальф (гравець) бере 4 карти з колоди.
- Король-Відьмак (гравець) бере 6 карт із колоди.
- Ніхто з гравців не скидає жодної карти.





ФАЗА «УЗЯТТЯ КАРТ»

Протягом цієї фази Гандальф (гравець) бере 4 карти з колоди, а Король-Відьмак (гравець) — 6 карт.

ЖЕТОНИ ПЕРСНЯ

Кожен гравець починає гру з одним жетоном Персня, який можна використати один раз за раунд.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

- **Підрахунок очок за шляхи.** Після бою на шляху Гандальф (гравець) кладе карту шляху у свою зону підрахунку очок лише тоді, коли загальна кількість символів  перевищує загальну кількість символів . Якщо кількість символів  і  однакова, то жодна зі сторін не отримує переможних очок за шлях.

ЖЕТОН ПЕРСНЯ В «ПОЄДИНКУ»



Один раз за раунд замість дії ви можете використати свій жетон Персня, щоб узяти 3 верхні карти зі своєї колоди. Потім ви повинні знищити 1 карту з руки та скинути 1 карту з руки. Переверніть свій жетон Персня, щоб пам'ятати, що ви використали його в цьому раунді.

- **«Кожен гравець».** Коли ігровий текст або текст активації вказує «кожному гравцеві за Вільні Народи» або «кожному гравцеві за Тінь» щось зробити (наприклад, узяти, скинути чи пожертвувати карту), то ви робите це двічі. Якщо карта вказує кожному гравцеві виконати 1 або більше з цих дій, виконайте всі вказівки один раз, а потім зробіть це знову. Зауважте, що така подвійна дія виконується не щоразу, коли вам указано взяти, скинути чи пожертвувати карту — а лише тоді, коли кожному гравцеві в команді вказано зробити це.

Приклад. Якщо активовано шлях «Егіладиль», Гандальф (гравець) бере з колоди 2 карти та скидає 1, потім знову бере 2 і скидає 1.

«ПОЄДИНОК ТРЬОХ»

У цьому варіанті «Поєдинку двох» один гравець за Вільні Народи (Гандальф) грає проти двох гравців за Тінь (Короля-Відьмака й Сарумана). Гандальф (гравець) дотримується тих самих правил, що й у «Поєдинку двох», тоді як гравці за Тінь дотримуються подібних правил зі сценарію «Трилогія» (кожен грає окремою колодою).

ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ І ПОРЯДОК ХОДІВ

Гандальф (гравець) починає гру з жетоном першого гравця. Після Гандальфа хід виконує Король-Відьмак, потім знову Гандальф, потім Саруман.

1. **ГАНДАЛЬФ — ВІЛЬНІ НАРОДИ**
Усі карти Вільних Народів
2. **КОРОЛЬ-ВІДЬМАК — ТІНЬ**
Мордор
3. **ГАНДАЛЬФ — ВІЛЬНІ НАРОДИ**
4. **САРУМАН — ТІНЬ**
Ісенгард, потвори й південці

ПРИГОТУВАННЯ

- Кожен гравець за Тінь бере по 7 карт із колоди, потім скидає 2 з них, залишаючи на руці 5 карт.
- Гандальф (гравець) бере 6 карт з колоди й не скидає жодної.

ФАЗА «УЗЯТТЯ КАРТ»

Протягом цієї фази Гандальф (гравець) бере 6 карт з колоди, а кожен гравець за Тінь — по 4 карти.

ЖЕТОНИ ПЕРСНЯ

Кожен гравець починає з одним жетоном Персня. Гравець за Тінь може використати його один раз за гру, дотримуючись правил сценарію «Трилогія»; а Гандальф (гравець) — один раз за раунд, дотримуючись правил «Поєдинку двох».

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

У цьому сценарії застосовують особливі правила підрахунку очок та пункту «Кожен гравець» зі сценарію «Поєдинок двох».

«БРАТСТВО ПЕРСНЯ»

Цей короткий сценарій для двох гравців описує подорож із першої книжки трилогії — від Ширу до берегів Андуйна.

ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ І ПОРЯДОК ХОДІВ

Бальрог з Морії (гравець) починає гру з жетоном першого гравця.

1. БАЛЬРОГ З МОРИЇ — ТІНЬ

Потвори (8). «Бальрог з Морії», «Могильні Духи», «Карадрас Неприступний», «Печерний троль», «Зграя кребайнів», «Гірський троль», «Гобліни Імлистих гір» (2).

Мордор (18). «Чорний Подих», «Кінь Чорного Вершника», «Грішнах», «Мордорські Орки» (3), «Моргульське лезо», «Мантія назг'ула», «Поява Примар Персня», усі карти назг'улів (9).

Ісенгард (4). «Палантир Ортанку», «Саруман», «Патериця Сарумана», «Углук».

2. ГАНДАЛЬФ — ВІЛЬНІ НАРОДИ

Дунедайни (3). «Лезо Вестернесу», «Боромир», «Бурлака».

Гноми (2). «Гномівська сокира», «Гімлі».

Ельфи (13). Усі карти з цього набору: «Арвен», «Лук Галадріма», «Ельронд», «Ельфійський плащ», «Галадріель», «Високі ельфи» (2), «Леголас», «Лембас», «Дзеркало Галадріель», «Неня, Перстень Адаманту», «Піала Галадріель», «Вілья, Перстень Повітря».

Гобіти (8). «Більбо Торбин», «Феті Випрін», «Фродо Торбин», «Мері Брендіцап», «Мітрилова кольчуга», «Піпін Тук», «Сем Грунич», «Жало».

Чарівник (4). «Гандальф Сірий», «Нар'я, Перстень Вогню», «Патериця Гандальфа», «Гламдрінг».

ПРИГОТУВАННЯ

Кожен гравець бере по 7 карт із колоди, потім скидає 2 з них, залишаючи на руці 5 карт.

Використовують лише такі карти локацій:

ПОЛЯ БИТВ

Раунд 1. «Мінас-Моргул»

Раунд 2. «Рівенділ»

Раунд 3. «Морія»

Раунд 4. «Лорієн» і «Дол-Гульдур»

Раунд 5 (якщо треба). «Ортанк»

Раунд 6 (якщо треба). «Мораннон»

ШЛЯХИ

Шлях 1. «Цапоградська Переправа», «Табір Гільдора»

Шлях 2. «Заїзд "Брикливий Поні"», «Праліс»

Шлях 3. «Брід на Бруїнені», «Імладріс»

Шлях 4. «Карадрас», «Кгазад-д'ум», «Двері Даріна»

Шлях 5. «Егладиль», «Долина Затінених Струмків», «Лотлорієн»

Шлях 6. «Амон-Ген»

ФАЗА «УЗЯТТЯ КАРТ»

Протягом цієї фази Гандальф (гравець) бере 3 карти з колоди, а Бальрог з Морії (гравець) — 4 карти.

ЖЕТОНИ ПЕРСНЯ

У цьому сценарії жетони Персня не використовують.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

— Цей сценарій починається на «Шляху 1» і закінчується на «Шляху 6»; він може тривати від 4 до 6 раундів. Ви використовуєте лише вказані шляхи.

— Поля битви вибирають не навмання, а активують у вказаному порядку.



ГЛОСАРІЙ

АКТИВНИЙ ШЛЯХ / АКТИВНЕ ПОЛЕ БИТВИ.

Шлях або поле битви, що були **активовані** раніше в цьому раунді, але там ще не проводився бій.

АКТИВУВАТИ.

Візьміть ще невикористану локацію поля битви або шляху з відповідної колоди й покладіть її горілиць на стіл. Якщо ви активуєте шлях, а у грі вже є **активний шлях**, то спершу треба провести бій на активному шляху, потім застосувати текст активації нового шляху.

ВІДПРАТИ КАРТУ.

Виберіть і візьміть певну карту з колоди (потім перетасуйте її) або стосу.

ВИЛУЧИТИ.

Знищте карту, хай де вона є, **відібравши** її зі своєї колоди чи скиду, якщо вона не у грі.

ВЛАСНИК.

Карта персонажа у **грі**, на якій лежить карта предмета.

ЗПРАТИ КАРТУ.

Узяти карту з руки та ввести її в гру або, якщо це карта події, застосувати ефект її ігрового тексту і покласти в стос знищених карт. Зазвичай, коли ви граєте карту, то повинні **скинути** 1 карту з руки.

ЗНИЩИТИ.

Покладіть карту в стос знищених карт. Знищені карти назавжди вибувають з гри.

ЗОНА ПІДРАХУНКУ ОЧОК.

Набір карт полів бить і шляхів, зібраних командою після перемоги в боях, а також жетони споганення, які збрала Тінь.

ЛІМІТ ВАНТАЖУ.

Максимальна кількість карт, яку ви можете мати на руці наприкінці фази «Дії». Це також максимальна кількість карт на руці, яка дозволяє вам спасувати, навіть якщо ви маєте таку саму або більшу кількість карт ніж у суперника.

ЛОКАЦІЯ.

Поле битви або шлях.

ПОЧИСТИТИ РУКУ.

Знищте 2 карти з руки, щоб узяти 1 карту з колоди.

ПЕРЕМІСТИТИ.

Перемістіть карту фракції зі свого резерву на шлях або поле битви.

ПІДТРИМКА.

Щоб **символи лідерства** персонажа враховувалися, персонаж повинен перебувати на тому ж полі битви, що й військо підтримки з тієї самої **фракції**. Військо може підтримувати лише одного персонажа.

ПОЖЕРТВУВАТИ.

Виберіть карту для **знищення** зі своєї руки, з **резерву** або верхню карту колоди.

РЕАКТИВУВАТИ.

Те саме, що активувати поле битви, за винятком того, що поле беруть із зони підрахунку очок. Див. «*Бої на реактивованих полях битв*» на с. 16.

РЕЗЕРВ.

Кarti, **зіграні** у ваш резерв, кладуть горілиць на стіл, але не на **поле битви** чи **шлях**. **Зіграні** у ваш резерв карти не можна **переміщувати** в тому самому раунді.

СИМВОЛИ ЛІДЕРСТВА.

⊗ (напад), ⊙ (оборона). Символи лідерства враховують лише тоді, коли персонаж має **підтримку**.

СИМВОЛИ НАПАДУ.

⌘ (поле битви), ☠ (шлях).

СИМВОЛИ ОБОРОНИ.

♣ (поле битви), ● (шлях).

СКИНУТИ.

Покласти карту в скид. Коли у вашій колоді вичерпаються карти, перетасуйте карти зі свого скиду й утворіть з них нову колоду.

СПАСУВАТИ.

Ви пропускаєте хід, бо маєте менше карт, ніж у кожного суперника, або кількість карт на вашій руці менша за ваш **ліміт вантажу** чи дорівнює йому.

СТВОРИТИ НОВУ КОЛОДУ.

Перетасуйте карти у своєму скиді (іноді разом з рештою карт у вашій колоді), щоб утворити нову колоду.

ТИП.

Військо, персонаж, подія, предмет.

У ГРІ.

Карта фракції перебуває у грі, коли вона лежить горілиць на столі — у **резерві**, на полі битви або на шляху.

УЗЯТИ КАРТУ.

Візьміть верхню карту зі своєї колоди.

ФРАКЦІЇ.

Дунедайни, гноми, ельфи, гобіти, Роган, чарівник, Ісенгард, потвори, Мордор, південці. Кожна фракція має свій символ і шаблон карти.

Гра від **ІЕНА БРОДІ**

ВІЙНА ПЕРСНЯ

КАРТКОВА ГРА

Автор гри: **ІЕН БРОДІ**

Розроблення гри: **КАРІН ВЕСТОН-БРОДІ** та **РОБЕРТО ДІ МЕЛЬЙО**

Артдиректор: **ФАБІО МАЙОРАНА**

Графічний дизайн: **ФАБІО МАЙОРАНА** та **ФРАНЧЕСКО МАТТІОЛІ**

Верстальник: **ХОНДА ЕЙДЖІ**

Ілюстрації: **ДЖОН ГАУ, ДЖОН ГОДЖСОН, ФАТАНЕХ ГАУ, МАТТЕО МАККІ, ФРАНЧЕСКО МАТТІОЛІ, АНДРЕА ПІПАРО, ДМІТРІЙ ПРОСВІРНІН, БЕН ВУТТЕН, КУО ЯНГ, СТУДІЯ QUADRA АНТОНІО ДЕ ЛУКИ (МАУРО АЛОЧЧІ, ДОМЕНІКО КАВА, ФЕДЕРІКА КОСТАНТІНІ)**

Коректура: **ДЖОН ВЕЛОНІС, КЕВІН ЧЕПМЕН**

Виробництво: **РОБЕРТО ДІ МЕЛЬЙО** та **ФАБРІЦІО РОЛЛА**

УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ

Керівник проєкту: **ОЛЕКСАНДР РУЧКА**

Випускова редакторка: **АЛЛА КОСТОВСЬКА**

Перекладач: **СВЯТОСЛАВ МИХАЦЬ**

Редакторка: **ОЛЕКСАНДРА АСТАШОВА**

Верстальник: **АРТУР ПАТРИХАЛКО**

Особлива подяка: **ВОЛОДИМИР БІЛОДІД, СЕРГІЙ ЛИСЕНКО, АННА ВАКУЛЕНКО, АРТЕМ ДЕМЕНКО, ГАННА ЖУКОВА, ДМИТРО БІБІК, ДМИТРО НАУМЕНКО, СЕРГІЙ ІШУК І СЕРГІЙ ТОДОРОВ**

Дякуємо авторам оригінальної настільної гри «Війна Персня» Роберто Ді Мельйо, Марко Маджі та Франческо Непітелло за натхнення і пропозиції протягом розроблення цієї гри.

Гра створена, опублікована й поширюється по всьому світу компанією

ARES GAMES SRL



www.geekach.com.ua



Via dei Metalmeccanici 16,
55041, Capezzano Pianore (LU), Italy

www.aresgames.eu



www.white-games.com.ua



Сердзем'я, Гобіт, Володар Перснів, Війна Персня, а також усі персонажі, предмети, події й місця – товарні знаки або зареєстровані товарні знаки компанії Middle-earth Enterprises, LLC та використовуються за ліцензією компанії Sophisticated Games Ltd та її відповідними ліцензіями. «Війна Персня. Карткова гра» © 2022 Ares Games Srl. © 2022 Sophisticated Games Ltd. Увага! Тримайте якнайдалі від дітей віком до 3 років. Дрібні деталі. Небезпека удушення. Виготовлено в Китаї.

