

# ВІЙНА ПЕРСНЯ™

КАРТКОВА ГРА

# ПРОТИ ТІНІ

**Ц**е доповнення дає вам змогу відчути азарт карткової версії гри «Війна Персня» у соло або кооперативному режимі!

Ви гратимете за Вільні Народи за звичайними правилами. Карти Тіні з базової гри треба замінити картами з цього доповнення, які ми створили спеціально для соло та кооперативного режимів.

Багато карт Тіні зазнали змін. Якщо ви добре знайомі з базовою грою, то радимо вам першу партію з цим доповненням розігравати повільно, щоб нічого не прогавити.

Це доповнення можна використовувати з будь-яким сценарієм. Ви можете розігравати сценарій «Трилогія» самостійно (розпоряджаючись обома колодами Вільних Народів) або кооперативно (разом з партнером). Сценарії «Братство Персня», «Поєдинок двох» і «Поєдинок трьох» призначені лише для соло-режиму.

Дії Тіні визначають за допомогою діаграми (див. с. 8). Спершу діаграма може видаватися трохи складною, але ми переконані, що вже після першої партії вам не доведеться часто звертатися до неї.

Гравців за Тінь ми називатимемо «ботами», щоб відрізнити їх від гравців-людей.

Іноді дії Тіні можуть видаватися не найвдалішими, але частина задоволення від гри полягає якраз у тому, щоб «змушувати» ботів виконувати не найліпші для них ходи.

## ВМІСТ ГРИ

60 КАРТ БОТІВ ФРАКЦІЙ ТІНІ



Ісенгард



потвори



південці



Мордор

6 КАРТ ЛОКАЦІЙ НА ЗАМІНУ



2 поля битв Тіні



4 шляхи




2 пам'ятки-діаграми



Ця книжка правил

Замість карт фракцій Тіні з базової гри ви використовуватимете карти фракцій Тіні з цього доповнення.

Також вам треба буде замінити деякі базові карти полів битв і шляхів відповідними картами з цього доповнення.

Нові карти фракцій Тіні, полів битв і шляхів відрізняються символом  у нижній частині карт.

# ЗАГАЛЬНІ ЗМІНИ

## ПРИГОТУВАННЯ

### ВІЛЬНІ НАРОДИ

Гравці за Вільні Народи (люди) виконують приготування за звичайними правилами для вибраного сценарію.

### ТІНЬ

Гравці за Тінь (боти) виконують приготування за звичайними правилами для вибраного сценарію, проте з такими змінами:

- Боти Тіні не отримують жетонів Персня.
- Беручи для ботів карти, не дивіться їх, а кладіть на стіл долілиць.
- Якщо ви розіграєте сценарій «Трилогія», то кожен бот бере по 7 карт, але потім відразу ж кладе останні 2 з цих карт (ви не дивитесь їх) у скид.

## ПЕРЕМОГА

Якщо ви граєте з цим доповненням, то не визначаєте переможця наприкінці кожного раунду, а робите це лише після того, як пройдете останній шлях сценарію.



## ВИПАДКОВІ КАРТИ З РУКИ ТІНІ

Щоразу коли ви граєте, скидаєте або знищуєте карту з руки Тіні, то вибираєте випадкову карту.

## З'ЯВИЛИСЯ ШВИДШЕ, ВИБУЛИ ПІЗНІШЕ

Упорядкуйте карти Тіні (в резерві, на полі битви або на шляху) зліва направо. Тож карти, викладені пізніше, опиняться праворуч від уже наявних карт.

Щоразу коли боту Тіні треба вибрати між кількома картами, що відповідають певній вимозі, він вибирає крайню праву карту.

1. Щоразу коли в резерві є кілька підходяжих карт, які можна перемістити, бот переміщує крайню праву карту.
2. Коли Тінь повинна пожертвувати карту з резерву, бот вибирає крайню праву карту.
3. Коли Тінь обороняється, то для скасування символів нападу Вільних людей бот знищує потрібну кількість карт, починаючи з крайньої правої карти (навіть якщо це неефективно).

## АКТИВАЦІЯ НОВИХ ПОЛІВ БИТВ

Розміщуйте поля битв, які ви активуєте чи реактивуєте пізніше в раунді, праворуч від активованих або реактивованих раніше. Вибираючи між двома полями битв за інших рівнозначних умов, вибирайте крайнє праве поле битви.

# ПРИКЛАДИ ПРАВИЛА «З'ЯВИЛИСЯ ШВИДШЕ, ВИБУЛИ ПІЗНІШЕ»



## ПРИКЛАД 1

Вільні Народи перемагають в Ортанку (5 символів нападу проти 4 символів оборони), тому бот Тіні переміщує карту з резерву на поле битви. Крайня права карта («Чорна змія») не підходить, бо вона не належить до відповідної фракції. Наступна підхожа карта з правого краю — «Саруман», тому бот переміщує її на поле битви праворуч від інших карт.

## ПРИКЛАД 2

Тінь повинна пожертвувати карту. Перший варіант можливих дій бота — скинути карту з резерву. Крайня права карта — «Чорна змія», бот вилучає її з резерву та кладе у скид.

## ПРИКЛАД 3

Тепер в Ортанку проводять бій. Символи оборони поля битви скасовують 2 символи нападу, тому бот повинен скасувати ще 3 символи нападу, знищивши карти. Крайні праві карти Тіні на полі битви «Вовковершники» та «Саруман» мають загалом 3 символи оборони. Ці дві карти знищують, а крайню ліву карту («Орки Білої Руки») натомість скидають.

# ПРАВИЛА БОТА ТІНІ

**Б**оти Тіні грають за звичайними правилами, за винятком ситуацій, описаних у цьому розділі.

## ВИКОНАННЯ ДІЇ

Щоб визначити, яку дію виконуватиме бот Тіні, користуйтеся діаграмою на с. 8 або окремими пам'ятками-діаграмами.

## ЗДАТНА ВИГРАТИ БІЙ

На діаграмі дій Тіні ви можете побачити текст «здатна виграти бій».

Визначаючи те, куди боту грати карту, або чи треба йому переміщувати карту, розумійте цю фразу як: *«Якби кожна з карт Тіні в її резерві, що могла б переміститися в ту локацію, таки перемістилася, чи виграла б Тінь бій?»*

Визначаючи, куди зіграти карту, також враховуйте карту, яку граєте.

Тінь **не зважає** на те, які карти Вільних Народів ви могли б перемістити в локацію! Також Тінь не зважає на перебіг боїв на інших шляхах чи полях битв.

## ВИБЕРІТЬ ОДНЕ

Деякі карти попросять вас «вибрати одне» від імені бота. Звісно, ви зробите найкращий вибір не для бота, а для себе! Однак ви повинні вибрати з найкращих для себе такий варіант, який бот зможе виконати. Крім того, ваш вибір повинен бути *вигідний* для Тіні (див. с. 5).

## НЕ МОЖНА ЗІГРАТИ ДВІЧІ

Боти Тіні не можуть грати ту саму карту персонажа, предмета чи події двічі за один раунд. Якщо це повинно статися, натомість скиньте карту Тіні, а не грайте її.

## ЗМІНИ В ПЕРЕБІГУ ГРИ

### ЗІГРАТИ

Грайте випадкову карту з руки Тіні. **Коли бот Тіні грає карту, він не скидає іншу карту!**

### СКИНУТИ

Коли вам треба скинути карту Тіні й ви не отримали вказівок подивитися її, то не дивіться. Нехай у грі буде більше непередбачуваності.

### ЗНИЩИТИ

Ви можете переглядати стос знищених карт Тіні.

## ПОЖЕРТВУВАТИ

Карти, які жертвує бот Тіні, зазвичай скидають. Коли Тінь повинна пожертвувати карту, вона вибирає перший з можливих для виконання варіантів:

- Скинути крайню праву карту з резерву.
- Скинути випадкову карту з руки.
- Знищити верхню карту зі своєї колоди.

## ПЕРЕМІСТИТИ

Бот Тіні може переміщувати зіграні карти в резерв протягом того ж раунду.

## ПОЧИСТИТИ РУКУ

Тінь не виконує цю дію.

## ВИГІДНО

Діаграма містить слово «вигідно».

Тінь ніколи не зіграє і не перемістить карту, а також добровільно не активує ігровий текст карти, якщо їй це буде не вигідно. Однак, якщо ефект ігрового тексту карти принаймні частково або навіть сумнівно вигідний, то Тінь застосує його.

У деяких рідкісних випадках (пам'ятаючи зіграні та знищені карти) ви можете зрозуміти напевно, буде дія вигідною чи ні. Наприклад, якщо ви знаєте, що всі назвіли вже у грі або знищені, то Тіні немає сенсу використовувати вміння карти «Посланець». Грайте так, ніби бот знає те саме, що й ви (наприклад, ви можете бути не впевнені у вмісті скиду).

## ТІНІ ВИГІДНО:

- Додавати символи до бою, який Тінь не може виграти на цю мить, але *здатна виграти* його.
- Змушувати Вільні Народи жертвувати, знищувати чи скидати карти.
- Додавати жетони споганення (незалежно від витрат).
- Брати карти.
- Грати карту в резерв. Пам'ятайте, що бот Тіні може перемістити зіграну карту в резерв у тому ж раунді.
- Грати предмет на власника.

## ТІНІ НЕВИГІДНО:

- Додавати більше символів бою до бою, який Тінь уже виграє, за винятком шляху 9 (або останнього шляху вибраного сценарію).
- Грати або переміщувати на поле битви карту лише з символами лідерства, якщо там немає війська, здатного її підтримати.
- Активовувати поле битви, на якому Тінь нездатна виграти бій. Наприклад, перш ніж Тінь застосує ефект тексту карти «Прибережні грабійники», вона повинна мати в резерві принаймні ще 2 символи ✕ Тіні, які також зможе перемістити в Дол-Амрот.
- Активовувати новий шлях, якщо Тіні не вдасться виграти остаточний бій на поточному шляху. Однак Тіні не треба бути здатною виграти бій на новому шляху.



**Приклад 1.** Діаграма вказує ботам Тіні застосувати ефект тексту «використайте дію», перш ніж розглядати інші можливості. Отже, ефект ігрового тексту «Посланця» буде застосований, навіть якщо Тіні було б краще перемістити карту на поле битви. Це відбувається тому, що Тіні вигідно брати карти.



**Приклад 2.** Карту «Гріма Змієязикий» не можна використати, щоб узяти на руку карту «Саруман», якщо «Саруман» у скиді. Аналогічно, карту «Гріма Змієязикий» можна використати для знищення персонажа Рогану, лише якщо такий є у грі. Утім, ви можете взяти 2 карти (навіть якщо «Саруман» у колоді), якщо вважаєте, що так буде краще для Вільних Народів.



**Приклад 3.** Карта «Згряя кребайнів» на шляху «Долина Затінених Струмків» (вона там одна). Бот Тіні використовує свою дію для активації нового випадкового шляху 5, навіть якщо це може принести користь гравцю (чи гравцям) за Вільні Народи.



# РІВНІ СКЛАДНОСТІ

Є два рівні складності, на яких ви можете грати: **стандартний і експертний.**

Коли ви граєте на стандартному рівні складності, кожен бот Тіні протягом фази «Узяття карт» бере на 1 карту менше, ніж зазначено у вибраному вами сценарії.

Це означає, що коли ви розіграєте сценарій «Поединок двох», то бот Тіні бере на 2 карти менше протягом фази «Узяття карт».

На експертному рівні протягом фази «Узяття карт» боти Тіні беруть звичайну кількість карт, указану в сценарії.



Гра від ІЕНА БРОДІ

# ВІЙНА ПЕРСНЯ

КАРТКОВА ГРА

# ПРОТИ ТІНІ

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 ЛУКІ (МАУРО АЛОЧЧІ, ДОМЕНІКО КАВА, ФЕДЕРІКА КОСТАНТІНІ)**

Коректура: **КЕВІН ЧЕПМЕН**

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

## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проекту: **ОЛЕКСАНДР РУЧКА**

Випускова редакторка: **АЛЛА КОСТОВСЬКА**

Перекладач: **СВЯТОСЛАВ МИХАЦЬ**

Редакторка: **ОЛЕКСАНДРА АСТАШОВА**

Верстальник: **АРТУР ПАТРИХАЛКО**

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



**GEEKACH**

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



Via dei Metallmeccanici 16, 55041,  
Capezzano Pianore (LU), Italy  
[www.aresgames.eu](http://www.aresgames.eu)



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



Війна Персня, Середзем'я, Гобіт, Володар Перснів, 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 ліцензіатами. «Війна Персня. Карткова гра», доповнення «Проти Тіні»  
© 2023 Ares Games Srl. © 2023 Sophisticated Games Ltd. Увага! Тримайте якнайдалі від дітей віком до 3 років.

Дрібні деталі. Небезпека удуснення. Виготовлені в Китаї.



**ВИКОРИСТАТИ ДІЮ?**

Чи може бот вигідно застосувати ефект тексту «використайте дію» тієї карти, яка вже у грі?

«Використайте дію» карти за таким пріоритетом:

1. На шляху
2. На полі битви
3. У резерві

**СПАСУВАТИ?**

Чи може бот спасувати?

**ЛІМІТ ВАНТАЖУ?**

Чи перевищує будь-який інший гравець або бот ліміт вантажу?

**ШЛЯХ?**

Чи номер шляху менший за номер останнього шляху сценарію?

**ПЕРЕМОГА?**

Чи перемагає Тінь у кожному бою?

Пасувати

**ПЕРЕМІСТИТИ?**

Чи може бот перемістити карту на шлях або поле битви, де Тінь здатна виграти бій, але на цю мить програє?

Перемістіть з резерву крайню праву карту (підхожу й вигідну) за таким пріоритетом:

1. На **шлях**, якщо Тінь здатна виграти там бій, але на цю мить програє, або на поточний шлях, якщо це останній шлях сценарію.
2. На **поле битви**, якщо Тінь здатна виграти там бій, але на цю мить програє (якщо їх кілька, виберіть крайнє праве поле битви).

**ЗІГРАТИ?**

Зіграти випадкову карту з руки бота.

Зіграйте карту за таким пріоритетом:

1. Якщо це карта предмета, зіграйте її на **крайнього правого власника**, який перебуває там, куди цей предмет можна зіграти; інакше застосуйте ефект тексту «якщо цю карту не можна зіграти».
2. На **шлях**, якщо Тінь здатна виграти там бій, але на цю мить програє, або на поточний шлях, якщо це останній шлях сценарію.
3. На **поле битви**, якщо Тінь здатна виграти там бій, але на цю мить програє (якщо їх кілька, виберіть крайнє праве поле битви).
4. У **резерві**.