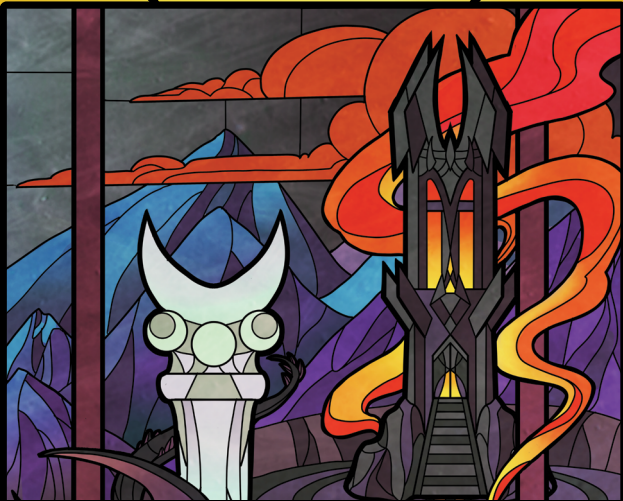


KUBIX



Володар Перснів™

Дві вежі™

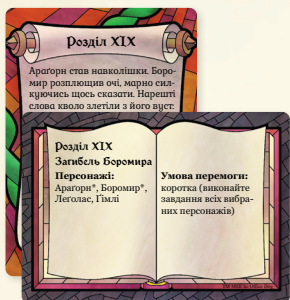
«Дві вежі. Карткова гра» — це кооперативна карткова гра на взятки для 1–4 гравців, що познайомить вас із другою частиною (18 розділів) трилогії Дж. Р. Р. Толкіна «Володар Перснів». Ви можете грати цю гру як самостійну або як продовження гри «Братство Персня. Карткова гра» (містить перші 18 розділів).

Що таке гра на взятки? Розігрування взятки — це набір правил, які використовують у багатьох класичних картярських іграх (як-от чирви, піки, юкер, бридж, доп-пелькопф тощо). Взятка утворюється, коли кожен гравець у свій хід викладає 1 карту з руки на середину стола. Один із гравців виграє взятку й забирає карти.

Що таке кооперативна гра? У кооперативній грі ви повинні спільно докладати зусиль, щоб виконати завдання кожного гравця й разом перемогти або зазнати поразки.

Що таке розділ? Розділи — це сценарії, з яких складається історія «Двох веж». У кожному сценарії вказані потрібні для гри персонажі, особливі правила певного сценарію, а також завдання, які гравцям треба виконати, щоб перемогти й перейти до наступного сценарію. Сценарії можна проходити в довільному порядку, хоча ми радимо розігравати їх послідовно.

Компоненти



1 карта розділу XIX



4 карти персонажів

11 дерев'яних фішок

- 1 фішка Білої Вежі
- 1 фішка Чорної Вежі
- 4 фішки зірок
- 1 фішка Персня (частина II)
- 4 фішки тягара (частина II)



37 карт основної колоди



Кarti розділів XX–XXXVI
(96 карт у визначеному
порядку у 2 запечатаних
секціях)



6 карт-пам'яток

Основні типи карт

Карти основної колоди



Значення карти

Символ масті карти

Вміст основної колоди:

● Пагорби: 1–8

▲ Гори: 1–8

● Ліси: 1–8

● Тіні: 1–8

✋ «Орки»: 3 шт.

🏰 «Біла Вежа»: 1 шт.

🏰 «Чорна Вежа»: 1 шт.

Карти персонажів



Ім'я персонажа

Опис персонажа

✦ Завдання персонажа

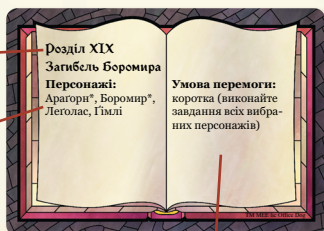
🔨 Приготування персонажа

Карти розділів

Номер і назва розділу

Персонажі розділу

(* позначає персонажів, яких обов'язково вибирають для розділу)



Умова перемоги в цьому розділі

Приготування до розділу XIX

- 1 Візьміть карту розділу XIX «Загибель Боромира» та покладіть її разом з указаними картами персонажів горілиць на центр стола.



- 2 Покладіть фішку зірки на кожную карту персонажа, позначеного «*» на карті розділу.



- 3 Перетасуйте карти основної колоди й покладіть горілиць одну верхню карту колоди біля карти розділу. Це — **загублена карта**. Якщо ви виклали «Білу Вежу» або «Чорну Вежу», відкрийте наступну карту й викладіть її, а карту вежі затасуйте в колоду.



- 4 Роздайте решту карт основної колоди гравцям відповідно до кількості гравців. (Гравці дивляться свої карти, але не показують їх один одному).

- 2 гравці: по 12 карт кожному (див. с. 26)
- 3 гравці: по 12 карт кожному
- 4 гравці: по 9 карт кожному



- 5 Гравець, який отримав «Білу Вежу», бере карту Арагорна й фішку Білої Вежі. Гравець залишає на руці карту «Біла Вежа».

- 6 Починаючи з гравця ліворуч від Арагорна, кожен по черзі вибирає собі карту персонажа. У цьому раунді ви повинні взяти персонажів із



фішками зірок. Це означає, що вам треба вибрати Боромира, але це не обов'язково повинен зробити перший гравець. Переконайтеся, що ви використовуєте правильну сторону карт Гімлі та Леголаса, залежно від того, скільки гравців бере участь у грі. **Після того як кожен гравець вибере персонажа, вилучіть фішки зірок.** *Порада. Вибираючи карти персонажів, уважно вивчіть карти на руці й поміркуйте, завдання якого персонажа вам буде найлегше виконати.*

- 7 Починаючи з Арагорна й далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець виконує кроки приготування свого персонажа (позначені символом ).

«Обміняйтеся» означає, що активний персонаж передає 1 карту долілиць одному з указаних персонажів. Глянувши на отриману карту, персонаж бере її на руку, а натомість повертає активному персонажу будь-яку 1 карту долілиць (можна повернути щойно отриману карту).

Не можна обмінюватися з тими персонажами, які не беруть участі в поточному раунді. Арагорн не може обміняти «Білу Вежу».

- 8 Після того як усі завершать свої приготування, можете розпочинати гру.



Розігрування взяток

Гравці мають на руках карти, що представляють світ Середзем'я, а також сили, які прагнуть захопити його. Завдяки продуманому розігруванню своїх карт гравці допомагають один одному виконати завдання їхніх персонажів і перемогти.

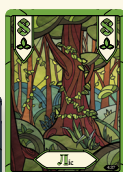
Кожне роздавання карт колоди називають раундом, протягом якого розігрують певну кількість взятків. Розігрування взятки полягає в тому, що кожен гравець грає 1 карту. Нижче ми докладніше пояснимо ключові терміни, як і коли грати карти, а також спосіб визначення переможця кожної взятки.

Головний гравець. Гравець, який починає розігрування взятки (головний гравець), викладає будь-яку карту з руки на центр стола. Масть цієї першої карти — головна масть взятки (пагорби, гори, ліси або тіні). **Араґорн починає першу взятку.**

Зіграти в масть. Починаючи з гравця ліворуч від головного гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець повинен викласти на стіл карту тієї самої масті, що й зіграна карта головного гравця (якщо він має таку карту). Це називають «зіграти в масть». Якщо гравець не може зіграти в масть, то грає з руки карту будь-якої масті.

Виграти взятку. Після того як усі гравці зіграють по 1 карті, ви визначаєте переможця взятки. Взятку виграє той, хто зіграв найстаршу карту головної масті (тобто карту з найбільшим значенням). Цей гравець бере всі карти взятки та кладе їх стосом долілиць перед собою. **Переможець взятки починає розігрування нової взятки.**

Приклад. Араґорн починає взятку з 1 пагорбів. Тепер карту повинен зіграти Боромир. Він має 3 пагорбів та 6 пагорбів, отже, повинен зіграти в масть. Боромир грає 3 пагорбів. Гімлі не має карт пагорбів, тому грає 8 лісів. Боромир зіграв найстаршу карту пагорбів (головної масті), тому він виграє взятку. Потім Боромир починає нову взятку (див. малюнок нижче).



Карти веж

Карти «Біла Вежа» та «Чорна Вежа» — це особливі карти, які розігрують трохи інакше від решти карт основної колоди.

Ви можете зіграти карту вежі у взятку лише за умови, що не можете зіграти в масть.

Карта вежі виграє будь-яку взятку, у яку її зіграно, незалежно від значень інших карт. Утім, якщо в одну взятку зіграно обидві карти веж, то жодна з них не виграє взятку (вони скасовують одна одну), а взятку як завжди виграє найстарша карта головної масті.

Гравець може почати взятку картою вежі, але карти веж не мають масті, тому наступна зіграна карта може бути будь-якої масті — і саме наступна карта визначить масть взятки (хоча гравця, який зіграв цю карту, не вважають тим, хто почав взятку). Усі гравці повинні грати в масть, якщо це можливо. Якщо взятка розпочата картою вежі, ви не зобов'язані після неї грати карту вежі.

Після того як гравець зіграє або розкриє карту вежі з руки, він бере відповідну фішку вежі як нагадування про це. (Для деяких завдань персонажів важливо знати, у кого з гравців яка вежа.)

Приклад. Араґорн починає взятку з 2 лісів. Тепер карту повинен зіграти Боромир. Він має 7 лісів і 3 лісів, тому повинен зіграти в масть. Боромир грає 7 лісів. Гімлі не має карт лісів, тому він грає «Чорну Вежу». Гімлі виграє цю взятку. Потім Гімлі починає нову взятку. (Див. малюнок нижче.)



Карти орків

Три карти «Орки» — це особливі карти, які розігрують трохи інакше від решти карт основної колоди.

Ви можете зіграти карту орків у взятку лише за умови, що не можете зіграти в масть.

Карта орків ніколи не може виграти взятку.

Якщо ви змушені почати взятку картою орків, то відразу провалюєте своє завдання і програєте розділ. Якщо взятку розпочато картою вежі, а після неї ви граєте карту орків, то ви не програєте розділ.

У рідкісній ситуації, коли взятка складається тільки з карт орків та обох карт веж, ніхто не виграє цієї взятки. Її відкладають убік, а головний гравець розпочинає нову взятку.



Спілкування

Під час приготувань і протягом гри ви можете обговорювати лише ту інформацію, яка доступна всім гравцям. Не можна показувати чи обговорювати карти як на своїй руці, так і на руках решти гравців. Під час приготувань ви не повинні обговорювати переваги того чи іншого персонажа, адже так ви можете розкрити певну інформацію. Гравці можуть нагадувати одне одному про завдання їхніх персонажів та особливі правила сценарію, а також поточний стан виконання власних завдань чи будь-яку іншу відкриту інформацію (як-от карти, що лежать горілиць на столі).

Кarti у виграних взятках тримайте долілиць збоку, щоб не плутати їх із картами на руках. Якщо так зручніше, можете тримати горілиць ті виграні карти, які потрібні для виконання завдання персонажа (наприклад, карти лісів для Леголаса). Утім, будьте уважні, щоб не сплутати, які карти на руці, а які ви вже зіграли.

Завдання персонажа

Кожен гравець у поточному раунді повинен виконати завдання вибраного ним персонажа.

Виконані завдання. Після того як ви виконали умову завдання персонажа (і потім ніяк не зможете провалити це завдання), покладіть на карту персонажа фішку зірки. Це нагадуватимете іншим гравцям, що ви виконали своє завдання.

Передчасне завершення. Якщо кожен гравець виконає завдання свого персонажа (і в цьому раунді ви вже ніяк не зможете їх провалити) та усі карти орків вже зіграні, то можете передчасно припинити гру й переходити до наступного сценарію.

І навпаки, якщо ви бачите, що вам ніяк не вдасться виконати завдання персонажа, то можете припинити поточний раунд.

Завершення раунду

Після того як усі гравці зіграють усі свої карти з руки, раунд завершується.

Якщо в цьому раунді кожен гравець виконав завдання свого персонажа, ви разом перемагаєте й завершуєте розділ. Відкладіть убік карту цього розділу й візьміть з коробки карту наступного розділу, а також будь-які інші потрібні карти. Якщо принаймні 1 гравець не зміг виконати завдання свого персонажа, то всі гравці зазнають поразки. У такому разі зіграйте цей розділ ще раз, щоб здобути перемогу.

У грі багато розділів, тож навряд чи вам вдасться успішно завершити їх усі за один ігровий сеанс. За допомогою стрічок у коробці ви зможете відстежувати свій прогрес, щоб пізніше повернутися до гри й продовжити з того місця, де зупинилися.

Починайте розділ XIX!



Додаткові правила

Розігрування наступних розділів схоже на розігрування розділу XIX. Ви починаєте з ознайомлення з картою розділу, на якій зазначено потрібні для цього розділу карти.

Протягом гри завжди діє золоте правило: «Якщо текст на будь-якій карті суперечить цим правилам, дотримуйтеся правила на карті».

Нові персонажі

Кожен новий розділ знайомитиме вас із новими персонажами й випробуваннями. Деякі персонажі з попередніх розділів залишаються в грі, деякі покинуть гру, а деякі повернуться.

Нова дія приготувань: підкласти

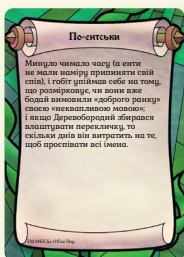
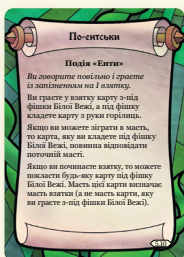
Деякі персонажі під час приготувань дають можливість підкласти карту. Виберіть будь-яку карту з руки й покладіть її долілиць під карту вашого персонажа. Цю карту не вважають картою на вашій руці (а отже, ви не зобов'язані грати її в масть). Ви можете взяти її назад на руку перед розігруванням будь-якої взятки або після неї. Якщо ви не маєте карт на руці, то повинні взяти підкладену карту на руку.

Протягом раунду ви можете будь-коли дивитися свою підкладену карту, але не можете поміняти її на іншу. Підкладену карту не можна використовувати під час обміну.



Події та особливі правила

У деяких розділах є карти подій, які змінюють загальні правила. Уважно дотримуйтеся цих указівок під час приготувань і/або проходження розділу. Якщо у вас виникають запитання щодо певної події чи способу проходження розділу, див. «Особливості розділів» на с. 14. та с. 24.

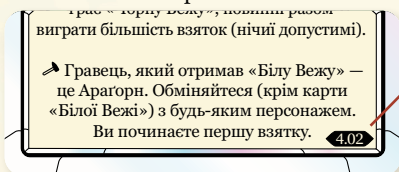


Відсутність Арагорна

Якщо серед персонажів розділу немає Арагорна, то на карті іншого персонажа або події зазначено, хто першим вибиратиме персонажа залежно від карт на руці (наприклад, певної карти вежі). Далі гравці по черзі вибиратимуть персонажів, починаючи з гравця ліворуч від цього гравця. На карті персонажа в тексті приготувань зазначено, що він починає першу взятку.

Номери карт

У правому нижньому куті карт зображено їхні номери, які знадобляться вам тоді, коли ви захочете відновити початковий порядок карт і заново пройти певні розділи. Зауважте, що номери карт цієї гри продовжують нумерацію карт із гри «Братство Персня. Карткова гра», що охоплювала номери з 1.01 по 3.48.



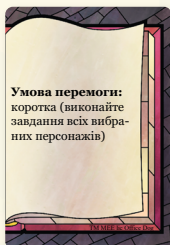
Номер карти

Умови перемоги

На карті розділу зазначені приготування до розділу та умова перемоги (коротка або довга).

Коротка умова

Якщо на карті розділу зазначено: «Виконайте завдання всіх вибраних персонажів», то в разі виконання всіх завдань вибраних персонажів гравці успішно завершують розділ і переходять до наступного. Якщо гравцям не вдалося виконати всі завдання, вони можуть заново пройти цей розділ.





Довга умова

Якщо на карті розділу зазначено: «Виконайте завдання всіх персонажів», то цей розділ ви пройдитимете протягом кількох раундів. Якщо гравці виконують усі завдання вибраних персонажів, то відкладають їхні карти вбік.

Якщо гравці не завершили завдання всіх персонажів, вони грають ще один раунд у цьому розділі. У деяких розділах будуть вказані конкретні персонажі, чиї завдання необов'язково виконувати.

Щоб почати наступний раунд, перетасуйте основну колоду й роздайте карти. Гравці вибирають персонажів і виконують усі приготування до раунду за правилами на карті того ж розділу. У наступному раунді гравці можуть за бажанням знову вибрати персонажів, чиї завдання вони виконали. (Ви можете вибрати персонажа з уже виконаними завданнями, якщо вважаєте, що не зможете виконати завдання інших персонажів.)

Використовуйте зазначених персонажів, позначених «*», у кожному раунді, навіть після того, як виконаєте їхні завдання.

Якщо гравці виконали завдання всіх персонажів (зокрема кожного вибраного для поточного раунду персонажа), то вони перемагають і можуть переходити до наступного розділу.

Якщо в будь-який момент гравці остаточно втрачають можливість виконати завдання, вони програють розділ, після чого можуть зіграти його знову. Можна почати з самого початку розділу або залишити персонажів, чиї завдання вже виконані.

Умова перемоги:

довга (виконайте завдання всіх персонажів)

Подія вежі:

Геннет-Анн'ун

♣ Замініть карти «Утома» картами 6 і 7 пернів. Використайте події «Спогади про брата» та «Таємниче озеро».

TM MEEHC Office Dog

Особливості розділів

(Розділи XIX-XXVIII)

Нижче ми докладніше пояснимо особливості розділів і властивості персонажів:

Розділ XIX

Гравець, який має карту «Чорна Вежа», не каже про це іншим гравцям. **Араґорн** не дізнається, хто його партнер, поки той не зіграє «Чорну Вежу». Якщо **Араґорн** грає «Чорну Вежу», то повинен сам виграти більшість взятку. **Боромир** може виграти взятку, у яку зіграно «Чорну Вежу», але її не рахують до 2 взятку, потрібних йому для виконання свого завдання. Якщо «Чорна Вежа» відкладена вбік, бо вона в одній взятці з «Білою Вежею», то **Боромир** більше не може вигравати взятки.

Розділ XX

Якщо перед початком розігрування розділу **Еомер** матиме на руці 2 або більше карт орків, то не зможе виконати свого завдання. Будьте уважні.

2 гравці. Якщо уявний гравець отримав персонажа, який під час приготувань підкладає карту, виберіть 1 із 5 відкритих карт і горілиць підкладіть її під карту персонажа (але не повністю, а лише наполовину). У такому разі цю карту не можна грати. Ви можете перемістити її ліворуч піраміди будь-коли або тоді, коли немає карт, які можна зіграти.

Соло-гра. Додайте 2 карти «Орки» та 2 карти веж у першу роздачу карт для чотирьох рук.

Розділ XXI

Грішнах та **Уґлұк** повинні виграти однакову кількість взятку. Якщо **Грішнах** під час приготувань не отримує карти «Чорна Вежа», то гравець, який має її, передає цю карту **Грішнаху**, а той дає йому 1 карту долілиць. **Уґлұк** може передати карту «Біла Вежа», якщо захоче.

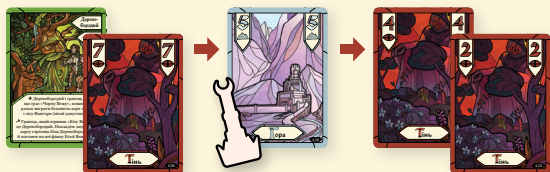
2 гравці. Перед роздаванням карт відкладіть убік обидві карти веж із колоди. Виклавши перші 7 карт у піраміду, затасуйте в колоду відкладені карти веж. Спершу викладіть решту карт у піраміду, а потім роздайте карти обом гравцям.

Розділ XXII

І карти лісів, і карти лісу Фангорн вважають лісами (отже, масть лісів складається з карт зі значеннями від 1 до 16). Карти лісу Фангорн мають таку назву, щоб їх легше було додавати чи вилучати з колоди.

Можна вважати, що **Деревобородий** розіграє карти на 1 взятку пізніше за інших персонажів. Коли він починає взятку, то карта, яку він кладе під фішку Білої Вежі визначає головну масть (тобто карта, яку він бере з-під фішки, не визначає). Якщо **Деревобородий** починає взятку, а під фішкою Білої Вежі лежить карта «Орки», то не програє. Він програє тоді, коли починає взятку й кладе карту «Орки» під фішку Білої Вежі. **Деревобородий** не може обміняти «Білу Вежу». Якщо жоден гравець не зіграв карту головної масті, то ніхто не виграє взятку. Її відкладають убік, а головний гравець розпочинає нову взятку.

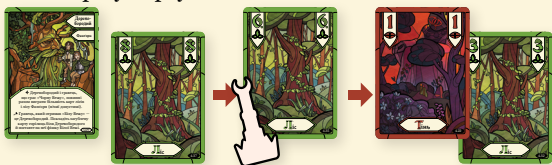
Приклад. Деревобородий починає взятку з 7 *тіней*, поклавши її на стіл. Тепер тіні — головна масть. Потім Деревобородий бере 5 *гір*, яка лежить під фішкою Білої Вежі, і грає її як свою карту у взятку. Деревобородий кладе фішку Білої Вежі на свою карту 7 *тіней*. Тепер черга Мері: він повинен зіграти в масть тіней. Отже, він грає 2 *тіней*. Тепер Спритнодрев грає в масть, виклавши 4 *тіней*. Спритнодрев виграє взятку, зігравши найстаршу карту головної масті.



Продовження прикладу. Спритнодрев починає взятку з 1 *лісів*. Деревобородий повинен зіграти в масть лісів, тому він викладає на стіл 6 *лісів* з руки. Потім Деревобородий бере 7 *тіней*, яка лежить під фішкою Білої Вежі, і грає її як свою карту у взятку. Тепер Деревобородий кладе фішку Білої Вежі на свою 6 *лісів*. Тепер черга Мері, він повинен зіграти в масть лісів, тому грає 2 *лісів*. Мері виграє взятку, зігравши найстаршу карту головної масті.



Продовження прикладу. Мері починає взятку з 3 лісів. Тепер черга Спритнодрева: він повинен зіграти в масть лісів, але він не має карт лісів, тому грає 1 тіней. ДЕРЕВОБОРОДИЙ повинен зіграти в масть лісів, тому він викладає на стіл 8 лісів з руки. Потім ДЕРЕВОБОРОДИЙ бере 6 лісів, яка лежить під фішкою Білої Вежі, і грає її як свою карту у взятку. Тепер ДЕРЕВОБОРОДИЙ кладе фішку Білої Вежі на свою 8 лісів. ДЕРЕВОБОРОДИЙ виграє взятку, зігравши найстаршу карту головної масті.



Розділ XXIII

Перед роздаванням карт у цьому розділі не забудьте вилучити карти лісу Фанґорн і повернути в колоду карти пагорбів.

Два персонажі **Старців у білому** починають розділ з того, що отримують свої карти стороною **Гандальфа / Сарумана** донизу, а отже, не знають хто з них хто. 2 карти «**Старець у білому**» перевертають після того, як обидва персонажі **Старців у білому** виграють принаймні по 1 взятці. Усі виграні ними взятки скидають, і гравець **Гандальф Білий** виконує свої приготування перед наступною взяткою: він повинен виграти 2 або більше взятки, щоб виконати своє завдання. Скинуті взятки вилучають з раунду, вони ніяк не впливають виконання **Араґорном** його завдання. Наприкінці раунду перед **Гандальфом** на столі залишиться лежати горілиць 1 карта. Якщо обидва **Старці в білому** не перевернуть свої карти персонажів до кінця раунду, то ви програєте розділ. Гравець **Гандальф Білий** може використовувати карту-пам'ятку як нагадування про свою відкриту карту.

2 гравці. Якщо уявний гравець має персонажа **Гандальфа Білого**, то покладіть загублену карту горілиць біля нижнього ряду піраміди.

Розділ XXIV

Якщо **Еовин** виграє взятку картою вежі, то цю взятку не зараховують до її завдання.

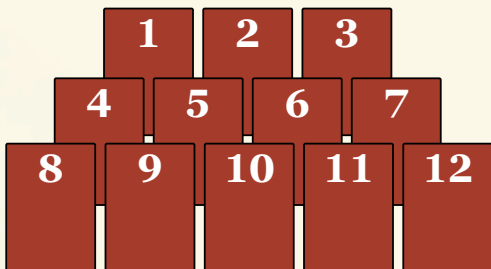
2 гравці. Викладіть 4 верхні карти піраміди під час події «Порада Змієязикиго».

Соло-гра. Для події «Порада Змієязикиго» роздайте «Білу Вежу» і загалом по 2 карти для кожної руки, потім призначте персонажів перед тим, як завершити приготування до соло-гри за звичайними правилами.

Розділ XXV

Цей розділ завжди триває 4 раунди. Якщо ви не завершили завдання кожного персонажа до кінця четвертого раунду, ви програєте розділ. Ви не програєте розділ, якщо провалюєте завдання персонажа (за винятком **Арагорна**). Карти «Орки», які **Леголас** кладе під карту **Гімлі**, залишаються там, поки **Гімлі** не виконає успішно своє завдання. Ці карти орків за-тасовують у колоду для наступного раунду (раундів) після того, як **Гімлі** виконає своє завдання. Шість карт орків з номерами 5.36–5.41 трактують так само, як інші карти орків, але їх вилучають після завершення розділу. Якщо ви змушені почати взятку картою орків, то програєте розділ.

2 гравці. Роздавач карт грає за уявного гравця. У раунді 3 уявний гравець не виконує умову «Ріжок засурмив», тобто не скидає і не бере карт. Викладіть карти в піраміду, як показано. Переверніть усі ненакриті карти.



Порядок викладання карт

Соло-гра. Щораунду під час приготувань не відкладайте вбік карти веж. Натомість після додавання карт веж і зазначеної кількості карт орків у колоду для раунду, роздайте по 4 випадкові карти для кожної руки. Роздайте по 1 додатковій карті кожному персонажу після взятки як завжди, поки кожний персонаж не отримає достатньо карт, щоб розіграти кількість взятків, рівну кількості карт, зазначених у цьому раунді для гри вчотирьох.

Розділ XXVI

Спритнодрев і Шкірокор використовують ту саму перетасовану колоду карт пагорбів (але отримують різні випадкові карти пагорбів). **Шкірокор** виконує своє завдання, якщо загальна кількість виграних ним карт лісів і лісу Фангорн дорівнює значенню вибраної ним карти пагорбів (наприклад, якщо Шкірокор вибере 2 пагорбів, то виконує завдання, якщо виграє 1 карту лісів та 1 карту лісу Фангорн; 2 карти лісів і 0 карт лісу Фангорн; 0 карт лісів і 2 карти лісу Фангорн).

Розділ XXVII

Не забудьте вилучити карти лісу Фангорн і повернути в колоду карти пагорбів. Вам доведеться скасувати карту **Сарумана** «Чорна Вежа» картою «Біла Вежа», щоб виконати його завдання.

Розділ XXVIII

Роздайте:

- 2 або 3 гравці: по 9 карт кожному гравцю та 1 загублену карту
- 4 гравці: по 7 карт кожному гравцю та 1 загублену карту

Піпін більше не відкриває карти тіней після того, як вичерпається колода Палантира.

2 гравці. Карти для відкритої руки викладіть, як показано на схемі нижче:



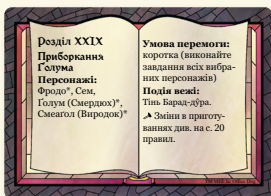


Довга похила низовина — темна бухта мороку — врізалася глибоко в гори. На протилежному її краї, на певній відстані від розточчя, високо на скелястому троні понад чорними виступами Ефель-Дуату стояли мури та вежа Мінас-Моргула. Довкола них, у небі й на землі, панувала тьма, проте самі вони світилися. Але то було не місячне світло, яке, взяте за бранця, пробивалося крізь мармурові стіни колишнього Мінас-Ітілу, Місячної Вежі, що стояла в гірській западині, ясна і промениста. Тепер світло там було біліше за місяць, що саме кволо обертався в небі: тремтливе та похливе, воно радше нагадувало смердючі випари над гнилизною, трупне світіння, світло, що нічого не освітлює.

Приготування до розділу XXIX

Починаючи з розділу XXIX, відбуваються певні зміни в основній колоді й перебігу гри.

- 1 Візьміть карту розділу XXIX «Приборкання Голума» й покладіть її разом з указаними картами персонажів горілиць на центр стола.



- 2 Покладіть фішку зірки на кожен карту персонажа, позначеного «*» на карті розділу.



- 3 Підготуйте основну колоду, вилучивши карти зі значенням «8» кожної масті (усього 4 карти) та 3 карти «Орки». Додайте в основну колоду 5 карт пернів і 2 карти «Утома». Це склад основної колоди для решти розділів цієї гри.

- 4 Дотримуючись указівок події вежі, візьміть карту «Біла Вежа» і покладіть її горілиць біля карти «Тінь Барад-дұра» (подія вежі). Фішку Білої Вежі покладіть на карту «Біла Вежа». Перетасуйте карти основної колоди.

- 5 Роздайте решту карт основної колоди гравцям відповідно до кількості гравців. (Гравці дивляться свої карти, але не показують їх один одному).

- 2 гравці: по 12 карт кожному (див. с. 26)
- 3 гравці: по 12 карт кожному
- 4 гравці: по 9 карт кожному



6 Гравець, який отримав 1 перснів, бере карту Фродо та фішку Персня стороною «Не можна починати з перснів» догори. Гравець залишає на руці 1 перснів. Також дайте Фродо 4 фішки тягара (з числами від 2 до 5).

7 Починаючи з гравця ліворуч від Фродо, кожен по черзі вибирає собі карту персонажа. У цьому раунді ви повинні взяти персонажів із фішками зірок. Це означає, що вам треба вибрати Голума та Смеагола, але це не обов'язково повинен зробити перший після Фродо гравець. Переконайтеся, що ви використовуєте потрібну сторону карт «Голум» і «Смеагол» (тобто початкову сторону). **Після того як кожен гравець вибере персонажа, вилучіть фішки зірок.**

Порада. Вибираючи карти персонажів, уважно вивчіть карти на руці й поміркуйте, завдання якого персонажа вам буде найлегше виконати.

8 Починаючи з Фродо, кожен гравець виконує кроки приготування свого персонажа (позначені символом ).

Фішки тягара. Фродо повинен вибрати фішку тягара, яка визначить особливості його власних завдань і завдань Сема на раунд. Після того як Фродо вибере фішку тягара на цей раунд, покладіть її горілиць біля його карти персонажа, а 3 невикористані фішки відкладіть убік, щоб уникнути плутанини.

9 Тепер ви готові розпочати гру. Фродо починає першу взятку.

Масть перснів

Карти перснів грають так само, як карти інших 4 мастей, за винятком того, що в масті перснів усього 5 карт (в інших мастях по 7 карт). З картами перснів також пов'язано кілька особливих правил.



Почати взятку картою перснів. Гравець може почати взятку картою перснів лише за умови, що в будь-якій попередній взятці один із гравців зіграв карту перснів (гравець не мав карт головної масті, тому зіграв карту перснів). Для нагадування про це на початку раунду фішка Персня лежить стороною «Не можна починати з перснів» ❶ догори.



Після того як будь-який гравець зіграє карту перснів, будь-яку нову взятку можна починати картою перснів. Для позначення цього переверніть фішку Персня стороною «Можна починати з перснів» ❷ догори.

У рідкісній ситуації, коли головний гравець має лише карти перснів, то може почати взятку однією з цих карт, навіть якщо ніхто ще не грав карти перснів.

Єдиний перстень. 1 перснів — це найсильніша карта в грі. Зігравши 1 перснів, ви можете вирішити виграти взятку незалежно від того, які карти були чи будуть зіграні в цій взятці. 1 перснів виграє будь-яку взятку, у якій є карта вежі. Якщо ж ви не хочете вигравати взятку, то вважайте цю карту звичайною картою перснів зі значенням 1. У такому разі грайте 1 перснів за звичайними правилами розігрування карт перснів.

Важливо! Тільки 1 перснів може виграти будь-яку взятку. Решта карт перснів (від 2 до 5) виграють або програють взятку так само, як і будь-які інші карти.

Карти втоми

Дві карти «Утома» — це особливі карти, які розігрують трохи інакше, ніж карти 5 мастей.

Картами втоми можна тільки починати взятку. Карти втоми не мають масті, тому після них наступною можна грати будь-яку карту (навіть карту перснів). Масть наступної карти визначить головну масть взятки, хоча гравця, який зіграв цю карту, не вважають тим, хто почав взятку. Якщо взятка розпочата картою втоми, ви не повинні грати після неї карту втоми.

Якщо ви змушені зіграти карту втоми, але не починаєте нею взятку, то відразу програєте розділ.

У рідкісній ситуації, коли взятка складається тільки з карт втоми та обох карт веж, ніхто не виграє цієї взятки. Її відкладають убік, а головний гравець розпочинає нову взятку.



Події веж

Кожен розділ у частині II містить подію вежі, яка додає додаткові умови до приготувань. Під час таких подій вам не треба роздавати загублену карту. Усі карти, пов'язані з подіями веж, лежать горілиць.

Особливості розділів

(Розділи XXIX–XXXVI)

Нижче ми докладніше пояснимо особливості розділів і властивості персонажів:

Розділ XXIX

Не забудьте заново утворити колоду з картами перснів і втоми (див. с. 22–23). Після того як зіграно *1 перснів*, перевірте, чи **Голум** виграв більше взятків, ніж **Смеагол**. Якщо так, то його завдання в раунді виконано; інакше переверніть його карту, і наприкінці раунду він повинен мати менше виграних взятків, ніж **Смеагол**. Після того як зіграно *1 перснів*, перевірте, чи **Смеагол** виграв найменшу кількість взятків серед усіх персонажів. Якщо так, то його завдання в раунді виконано; інакше переверніть його карту, і наприкінці раунду він повинен мати більше виграних взятків, ніж **Голум**. Взятку, що містить *1 перснів*, не рахують під час першої перевірки завдань **Смеагола** й **Голума**, але її заховують наприкінці раунду.

2 гравці. Якщо уявний гравець має персонажа **Фродо**, то гравець, який контролює піраміду, також вибирає для **Фродо** фішку тягара.

Розділ XXX

Подія «Мертві Болота» впливає на всіх гравців. Якщо взятка розпочата картою втоми, то після неї можна розіграти карту тіні й не програти розділ унаслідок умови події «Мертві Болота».

Розділ XXXI

Якщо на початку події «Чорна брама» **Фродо** має кілька найстарших карт із однаковим значенням, то може вибрати для обміну будь-яку з них. (Карта вежі — найстарша, але *1 перснів* — ні). Якщо під час події «Примари з крилами» **Фродо** грає карту перснів після будь-якої карти вежі або карти втоми, якими розпочато взятку, то персні стають головною мастю. Однак при цьому не вважають, що Фродо розпочав взятку картою перснів. Розігруючи подію «Війська Саурона» у грі вчотирьох, вам треба використати 1 з орків з Гельмового Яру (карти 5.36–5.41). На завдання **Голума** (**Паскудного**) не впливають карти веж, орків чи втоми, адже вони не мають значень.

Соло-гра. Через подію «Війська Саурона» на кожній руці буде по 5 карт (замість 4).

Розділ XXXII

Групи персонажів розраховані для гри втрьох і вчотирьох, однак гравці самі вирішують, у якому порядку відбирати персонажів для гри. Взятку, що містить «Чорну Вежу», не зараховують до завдання **Фарамира**. Під час події вежі «Геннет-Аннун» можна виконати кілька обмінів.

Розділ XXXIII

Не забудьте вилучити 6 та 7 *перснів* і повернути в колоду 2 карти втоми з розділу XXXII. Вважайте, що **Смеагол (Нещасний)** виконує своє завдання, коли виграє у взятці карту зі значенням 2 під час події «Сходи».



Карта східців

Розділ XXXIV

Під час одночасного обміну обидва гравці одночасно дають один одному карти долілиць і переглядають отримані карти. У цьому розділі потрібно використати карти перших та останніх східців, різні гравці повинні вибрати кожну з них. Завдання **Голума (Слуги Безцінного)** означає, що **Сем** повинен виграти кількість карт пагорбів, яка дорівнює числу на фішці тягара **Фродо**.

Розділ XXXV

Наприкінці раунду на руці **Павучихи** залишиться 1 карта. Карти зі значенням 8 — це 8 *гір*, 8 *пагорбів*, 8 *лісів* і 8 *тіней*. **Павучиха** може обмінятися з **Голумом** картами зі значенням 8. «Світло Еарендила» старша за будь-яку карту, зокрема 1 *перснів* і карти веж. Гравці не зобов'язані використовувати карту «Світло Еарендила».

Соло-гра. **Павучиха** також може зіграти карти втоми (як і **Голум**) і не програти розділ.

Розділ XXXVI

Сем не може віддати події вежі 1 *перснів*. Усі гравці можуть використовувати карту-пам'ятку для нагадування про карту, що лежить горілиць перед ними. Усі гравці (зокрема гравець із **Семом**) відкривають карти.

Правила для гри вдвох

Приготування до гри вдвох схожі на приготування до гри втрьох, але з деякими змінами. Один з гравців контролюватиме уявного гравця, чия відкрита рука буде представлена пірамідою карт. Уявного гравця вважають третім гравцем, він також отримує карту персонажа. Викладіть піраміду між двома гравцями, ніби за столом сидить третій гравець.

Приготування. Роздайте карти так само, як у грі втрьох. Візьміть для уявного гравця 12 карт і викладіть їх пірамідою (див. схему нижче). Спершу роздайте 3 карти у верхній ряд (2 — горілиць та 1 — долілиць). Потім до половини накрийте їх 4 картами середнього ряду (усі карти — долілиць). Насамкінець так само накрийте середній ряд, виклавши 5 карт горілиць у нижній ряд.





Правила для гри вдвох (продовження)

Перший гравець, який отримує персонажа, гратиме за уявного гравця, зокрема вибираючи для нього персонажа під час приготувань і граючи карти з піраміди під час розігрування взятки. Використовуйте будь-яку карту персонажа стороною для гри втрьох.

Уявний гравець може обмінюватися картами з вами (або навпаки), але для обміну використовують лише відкриті карти з нижнього ряду.

Якщо уявний гравець отримує персонажа, який під час приготувань бере карти на руку, то ці карти розміщують горілиць ліворуч або праворуч від нижнього ряду його піраміди, не накриваючи жодної карти.

Той, хто грає за уявного гравця, може грати лише відкриті карти з його піраміди. На початку раунду доступні відкриті карти в піраміді є лише в нижньому ряді. Карти, що лежать у піраміді долілиць, перевертають горілиць лише тоді, коли після розігрування взятки їх не накривають інші карти.

Приготування до соло-гри

1. Візьміть карту розділу й покладіть її на стіл горілиць разом із зазначеними на ній картами персонажів.
2. Покладіть фішку зірки на кожну карту персонажа, позначену «*» на карті розділу.
3. Відкладіть убік особливі карти залежно від того, яку частину гри ви розіграєте: протягом частини I — карти «Біла Вежа» і «Чорна Вежа», а протягом частини II — 1 перснів.
4. Перетасуйте карти основної колоди й покладіть горілиць 1 верхню карту з колоди біля карти розділу. Це загублена карта.
5. Вилучіть будь-яку карту (або карти), які використовують під час приготувань персонажа (як-от карта «Білої Вежі»), і перетасуйте їх із такою кількістю випадкових карт із колоди, щоб утворити чотири руки по 4 карти в кожній. Решта карт утворюють колоду.
6. Рука з особливою картою (картами) отримує персонажа, що відповідає розділу.
7. Починаючи з руки ліворуч від руки з особливою картою, кожній руці призначають карту персонажа. Персонажів із фішкою зірки призначають обов'язково. Призначивши такого персонажа, вилучіть його фішку зірки.
8. Починаючи з руки з особливою картою, кожен персонаж виконує свої кроки приготувань  (якщо такі є).
За раунд ви можете скористатися ефектом обміну карт лише 1 персонажа.

Перебіг соло-гри

Кожен із 4 персонажів має свою руку, з якої гратиме карти в кожну взятку.

Після визначення переможця взятки, роздайте на кожну руку по 1 новій карті горілиць із колоди, якщо в ній ще є карти.

Ви повинні виконати завдання всіх 4 персонажів.

У всьому іншому перебіг гри нічим не відрізняється від гри з кількома учасниками.

Дорога знов біжить...

Пройшовши всі розділи, можете грати далі.

Спершу візьміть усі карти з номерами на чорному тлі у правому нижньому куті карт. Карти з номерами на білому тлі не використовують.

4.02

Номер на
чорному тлі

5.09

Номер на
білому тлі

Потім підготуйте колоду за вказівками для розділу XIX. У кожному раунді ви завжди використовуєте Арагорна (Мисливець). Тепер візьміть 8 (для 2–3 гравців) або 12 (для 4 гравців) випадкових персонажів, наведених нижче:

Боромир, Леґолас (Мисливець), Гімлі (Мисливець), Еомер, Мері, Піпін, Гандальф Білий, Саруман, Теоден, Еовин, Гама, Еркенбранд, Гамлінґ Старий, Тіньюгрив, Ґолум (Паскудний), Фарамир, Смеаґол (Нещасний), Ґорбаґ і Шаґрат.

Для перемоги вам треба виконати завдання всіх персонажів (подібно до «довгої» умови перемоги).

Якщо ви маєте гру «Братство Персня. Карткова гра», то можете в режимі «Дорога знов біжить...» використовувати таких персонажів звідти:

Більбо (Своєрідний), Гандальф (Сірий чарівник), Гільдор Інґлоріон, Феті Виприн, Том Бомбадил, Золотинка, Ячмінь Кремена, Ґлорфіндел, Поні Біл, Ґлоїн, Арвен, Боромир (Капітан Ґондору), Ґвайґір, Тіньюгрив (Володар коней), Радаґаст, Гандальф (Слуга таємного вогню), Ґаладріель і Келеборн.



На Ісенґард! Хоч Ісенґард стоїть між кам'яних воріт;
Хоч Ісенґард — це сильний гарт, це кості й камені століть,
Йдемо, йдемо ми на війну — розбити кам'яну стіну;
Вогнем палким горять гілки, з мечем вогню йдем на війну!
На землю тьми, як чин судьби, ми під барабан ідем у тан;
На Ісенґард ідем у тан!
Фатальний тан, фатальний тан!

Творці гри

Автор:

Браян Борнмюллер

Розвиток гри:

Тейлор Рейнер

Ілюстрації:

Елейн Раян,
Семюел Шимота

Графічний дизайн:

Блейз Сьюелл, Метт
Фантастик, Forever Stoked
Creative, Джей Гернішин,
Ренді Делвен

Креативна директорка:

Бріанна Вудворд

Артдиректор:

Метт Фантастик

Виробництво:

Ґваделупе Гонсалес,
Еллі Джентрі

Маркетинг:

Кристал Роуз, Престон Вінґ

Редактор:

Ден Варретт

Office Dog та логотип Office
Dog — товарні знаки Office Dog.
Office Dog, 1995 County Road
B2 West, Roseville, MN 55113,
USA, 1-651-639-1905.

Керівник студії:

Майк Гаммел

Ліцензування:

Аріель Дідьє, Кіра Хартке,
Кейтлін Суза, Емеральд
Томпсон

Команда Office Dog:

Браян Борнмюллер,
Ренді Делвен, Келвін
Елленбург, Еллі Джентрі,
Ґваделупе Гонсалес, Джей
Гернішин, Майк Гаммел,
Кристал Роуз, Престон
Вінґ, Бріанна Вудворд

Особлива подяка:

Джастін Енґер, Торстен Бал-
тус, Майкл Бломберг, Тереза
Дері, Геллі Фейл, Емілі
Френчік, Томас Ґаллесє,
Лора Галс, Остін Літцер,
Люк Петершмідт, Алекс
Шлі, Джасінда Вілсон



Українське видання

Керівник видавництва:

Олександр Ручка

Керівник проєкту:

Володимир Рибakov

Випускова редакторка:

Алла Костовська

Перекладач:

Святослав Михаць

Редактор:

Сергій Лисенко

Дизайн і верстка:

Артур Патрихалко

Українське видання
© 2026 Geekach LLC.
Україна, 03124, Київ,
бул. Вацлава Гавела, буд. 4.
www.geekach.com.ua,
info@geekach.com.ua

Всі цитати, назви місць і персона-
жів узяті з українського видання
«Володаря Перснів» від видав-
ництва «Астролябія» у перекладі
Катерини Онішук

Стислі правила

Якщо ви знайомі з іграми на взятки, то ось короткий огляд ігроладу.

Якщо для вас це новий жанр ігор, радимо вам спершу ознайомитися з повними правилами.

- Розігрування взятку відбувається за звичним правилом «грати в масть». Гравці повинні за можливості грати в масть. Взятку виграє найстарша карта головної масті.
- Гравець, який починає взятку, може зіграти карту будь-якої масті.
- Карти «Біла Вежа» та «Чорна Вежа» виграють будь-яку взятку (крім випадків, коли вони опиняються в одній взятці).
- Не можна починати взятку картою «Орки». Якщо ви змушені почати взятку картою «Орки», то програєте розділ.
- Раунд завершується після того, як кожен гравець зіграє всі свої карти. У деяких персонажів наприкінці раунду на руці може залишитися карта.
- Для перемоги всі гравці повинні наприкінці раунду виконати завдання своїх персонажів.
- Гравці не можуть обговорювати чи показувати свої карти на руках.

MIDDLE-EARTH™

ENTERPRISES

© 2026 Middle-earth Enterprises, LLC. © 2026 Office Dog. «Дві вежі», «Володар Перснів» та імена персонажів, об'єктів, подій і місць — товарні знаки або зареєстровані товарні знаки компанії Middle-earth Enterprises, LLC, і використовуються за ліцензією компанією Office Dog. Gamegenic і логотип Gamegenic — захищені авторським правом торгова марка Gamegenic GmbH, Німеччина. Office Dog, 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113 USA. 1-651-639-1905. Office Dog і логотип Office Dog — товарні знаки Office Dog.

Усі права застережено. Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених.