

ГРА ВІД РОБЕРТО ДІ МЕЛЬЙО, МАРКО МАДЖІ  
ТА ФРАНЧЕСКО НЕПІТЕЛЛО

# ВІЙНА ПЕРСНІЯ™

На основі трилогії Дж. Р. Р. Толкіна «Володар Перснів»™

## ДОПОВНЕННЯ

# КОРОЛІ СЕРЕДЗЕМ'Я™



## РОЗДІЛ І. ВСТУП

Століттями Саурон намагався впливати на правителів Середзем'я за допомогою Перснів Влади. Під час Війни Персня він застосовував власну силу і своїх вірних посіпак, щоб змушувати лідерів Вільних Народів скорятися йому чи навіть переходити на його бік. Гандальф, навпаки, докладав усіх зусиль, щоб відродити у правителів надію на перемогу й мотивувати протистояти злу. Ця боротьба за серця і розуми правителів Середзем'я — основна ідея цього доповнення.

«Королі Середзем'я» — це доповнення до настільної гри «Війна Персня» (друге видання). У ньому з'являються **суверени й темні ватажки** (разом їх називають **правителями**). Ці два нові типи персонажів, які представляють важливих героїв Середзем'я, відіграють вагому роль у **Війні Персня**.

## ВМІСТ ГРИ

Доповнення «Королі Середзем'я» містить такі компоненти:

- Ця книжка правил
- 1 особливий кубик дій правителя Вільних Народів (блакитний)
- 1 особливий кубик дій правителя Тіні (коричневий)
- 13 нових пластикових фігурок:
  - 5 сірих фігурок суверенів (Бранд, Даїн, Денетор, Теоден, Трандуїл)
  - 5 сріблястих фігурок суверенів (Бранд, Даїн, Денетор, Теоден, Трандуїл)
  - 3 фігурки темних ватажків (Чорна змія, Тінь Морок-лісу, Углук)
- 5 пластикових кілець для споганених суверенів (чорні)
- 13 нових карт персонажів:
  - 5 карт пробуджених суверенів
  - 5 карт споганених суверенів
  - 3 карти темних ватажків
- 2 пам'ятки
- 1 планшет споганення суверенів



- 19 нових карт подій  
(10 карт для Вільних Народів, 9 карт для Тіні)
  - 11 карт подій на заміну
  - 8 нових карт подій
- 14 картонних жетонів, серед яких:
  - 2 накладні плитки фортеці Тіні Гельмового Яру (використовують, коли Теоден споганений) звичайного розміру та 2 плитки більшого розміру (для власників колекційного чи ювілейного видання та ігрового килимка)
  - 2 плитки гонитви королів («1/корона» і «2/корона») звичайного розміру та 2 плитки більшого розміру (для власників колекційного видання)
  - 5 жетонів правителів (по одному для кожного суверена, двосторонні)
  - 1 жетон «споганювача» (для ігор утрюх чи вчотирюх)

## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Для гри з цим доповненням дотримуйтеся звичайних приготувань до «Війни Персня», а потім виконайте такі кроки:

- Дайте по 1 пам'ятці гравцеві за Вільні Народи та гравцеві за Тінь.
- Покладіть планшет споганення суверенів між гравцями.
- Відкладіть убік карти та фігурки персонажів темних ватажків, карти персонажів суверенів, фігурки сріблястих суверенів та пластикові кільця для споганених суверенів. Вони знадобляться вам пізніше.
- Розмістіть на ігровому полі 5 сірих фігурок суверенів (Бранда в Долі, Даїна в Ереборі, Денетора в Мінас-Тіріті, Теодена в Едорасі, а Трандуїла в Лісовому Королівстві).
- Замініть карти подій з кожної колоди картами доповнення з тією ж назвою і номером (див. с. 19).
- Додайте нові карти подій у відповідні колоди.
- Додайте 2 жетони гонитви королів у запас гонитви.
- Відкладіть убік особливі кубики дій правителів. Докладніше про те, як додавати їх у запаси кубиків дій, див. у розділі «Кубики правителів» на с. 6.
- Покладіть неподалік інші жетони, ви додаватимете їх у гру за необхідності.

## ПЛАСТИКОВІ ФІГУРКИ

### ФІГУРКИ СУВЕРЕНІВ ВІЛЬНИХ НАРОДІВ (10)



Бранд

Даїн

Денетор

Теоден

Грандуїл

### ФІГУРКИ ТЕМНИХ ВАТАЖКІВ ТІНІ (3)



Чорна змія

Тінь Морок-лісу

Углуk

## КАРТИ

### КАРТИ ПЕРСОНАЖІВ (13)



**Вільні  
Народи (5)**  
Карти  
пробуджених  
суверенів



**Вільні  
Народи (5)**  
Карти  
споганених  
суверенів



**Тінь (3)**

Карти  
темних  
ватажків

### КАРТИ ПОДІЙ (19)



**Вільні Народи (10)**



**Тінь (9)**

## ЖЕТОНИ

### ЖЕТОНИ ГОНИТВИ КОРОЛІВ (4)



Лице



Зворот

### ЖЕТОНИ ПРАВИТЕЛІВ (5)



Лице



Зворот

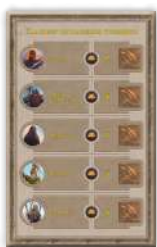
### ЖЕТОН СПОГАНЮВАЧА



Лице/зворот

## ІНШІ КОМПОНЕНТИ

### ПЛАНШЕТ СПОГАНЕННЯ



Планшет споганення суверенів

### НАКЛАДНІ ПЛИТКИ (4)



Гельмів Яр  
Плитки фортець Тіні

### ОСОБЛИВИ КУБИКИ ДІЙ ПРАВИТЕЛІВ



Вільні  
Народи



Тінь

### ПЛАСТИКОВІ КІЛЬЦЯ (5)



Кільця для споганених суверенів



## РОЗДІЛ II.

## НОВІ ПРАВИЛА

## КУБИКИ ПРАВИТЕЛІВ

Граючи з доповненням «Королі Середзем'я», кожен гравець отримує особливий кубик дій правителя. Блакитний кубик правителя для гравця за Вільні Народи та коричневий кубик правителя для гравця за Тінь.

На кубиках правителів ті самі символи, що й на звичайних кубиках дій, але їх використовують за такими правилами:

1. Гравець за Вільні Народи додає кубик правителя Вільних Народів у власний запас кубиків у свій хід після *пробудження* першого суверена (див. «Пробудження суверена» на с. 10). Гравець за Тінь додає кубик правителя Тіні у власний запас кубиків у свій хід після того, як в гру ввійде перший темний ватажок (див. «Темні ватажки в грі» на с. 14).
2. Кубик правителя Тіні не можна безпосередньо призначати на гонитву, його завжди треба кидати.
3. Якщо в запасі кубиків гравця є кубик правителя, цей гравець повинен вибрати та скинути один кубик дій наприкінці фази кидка дій — або один стандартний кубик дій, або кубик правителя.
  - а) Спершу гравець за Тінь повинен скинути або кубик правителя (навіть якщо його результат «Око»), або стандартний кубик дій (без результату «Око»). Потім він додає решту результатів «Око» кубиків дій у комірку гонитви.
  - б) Потім гравець за Вільні Народи вибирає, який зі своїх кубиків дій скинути.
4. Якщо кубик правителя гравця не скинутий після кидка дій, то він може використати його як результат звичайного кубика дій або як указано в розділах «Кубик правителя Вільних Народів» (с. 9) і «Кубик правителя Тіні» (с. 15).
5. Результат кубика правителя можна змінити за допомогою Ельфійського Персня.

**Увага!** Якщо протягом фази повернення кубиків дій і взяття карт гравець за Вільні Народи не має у грі пробуджених суверенів, він повинен прибрати кубик правителя Вільних Народів зі свого запасу кубиків дій. Аналогічно, якщо в тій же фазі гравець за Тінь не має у грі темних ватажків, він повинен прибрати кубик правителя Тіні зі свого запасу кубиків дій. Цей кубик можна повернути після того, як пробудиться новий суверен чи в гру ввійде новий темний ватажок.

## ЖЕТОНИ ГОНИТВИ КОРОЛІВ



Доповнення «Королі Середзем'я» містить два нові жетон гонитви.

Ці жетони додають до запасу гонитви на початку гри. Якщо ці жетони беруть під час гонитви, то їхні числа використовують як завжди. Ці числа також використовують під час визначення ефекту карт подій, для яких потрібні значення жетона для конкретної цілі (наприклад, для карти «Братство розпадається» число на жетоні використовують для визначення кількості супутників, яких треба відокремити).

Однак ці жетони мають особливий ефект під час спроби споганити суверена (див. с. 11).

## ОСОБЛИВІ БОЙОВІ ВМІННЯ ПРАВИТЕЛІВ

Бранд, Теоден і кожен з темних ватажків мають по одному особливому вмінню, яке можна використати в бою. Активація більшості із цих умінь вимагає від гравця пожертвувати ефектами бойової карти (утім, умови для розігрування бойової карти повинні бути дотримані). Зауважте, що умови активації вмінь персонажів відрізняються.

Бойову карту, ефектами якої ви жертвували, як і раніше вважають «розіграною» для інших ефектів (наприклад, для вміння «Чорнокнижник» Короля-Відьмака), але її ефекти замінюють указаними ефектами. Аналогічно, ефекти, що замінили особливі бойові вміння, все ще вважають ефектами бойової карти для інших ефектів (наприклад, гравець за Вільні Народи може використати бойову карту «Зухвалий виклик», щоб скасувати вміння темного ватажка). Значення ініціативи ефекту вказано в тексті як число в квадратних дужках (наприклад, «[4]»).





## РОЗДІЛ III.

СУВЕРЕНИ  
ВІЛЬНИХ НАРОДІВ

“ Чорна патериця випала з рук короля і брязнула об каміння. Він випростався — повільно, як людина, котра залякла від довгого перебування в незручній позі за якоюсь марудною роботою. І от Теоден став, високий і рівний, а очі його поголубіли, дивлячись у чисте небо. — Темні мені віднедавна снилися сни, — мовив він, — але я почувуюся так, ніби щойно прокинувся. ”

*Дві вежі, Книга II, Розділ 6. Король зі золотих хоромів*

Суверени Вільних Народів (насправді не всі з них були королями) стали цілями атак Саурона, який не припиняв спроб підкорити волю Вільних Народів за допомогою палантирів (видючих каменів), різних емісарів (наприклад, Гріма), а також вдаючись до всіляких хитрощів. Водночас для бойового духу Вільних Народів було вкрай важливо згуртуватися навколо цих харизматичних фігур для боротьби з Тінню. Це представлено в грі такими правилами.

## СУВЕРЕНИ В ГРІ

Протягом партії гравець за Тінь намагатиметься споганити суверенів, тоді як гравець за Вільні Народи намагатиметься пробудити їх до того, як суверенів споганять.

- **На початку гри всіх суверенів вважають лідерами Вільних Народів. Суверенів на початку гри також не вважають ані «пробудженими», ані «споганеними».** Якщо неспробований і неспоганений суверен буде знищений, усі його жетони споганення повертають у запас гонитви.
- **Споганені суверени** мають рівень 0 і не мають лідерства. Вони не можуть переміщуватися і мають особливі слабкості (зазначені на їхніх картах), що впливають на можливості гравця за Вільні Народи.
- **Пробуджених суверенів** вважають супутниками (значення рівня і лідерства яких зазначені на їхніх картах), що мають особливі вміння. Зокрема Бранд і Теоден мають особливі бойові вміння (див. «Особливі бойові вміння правителів» на с. 7).



## КУБИК ПРАВИТЕЛЯ ВІЛЬНИХ НАРОДІВ



Кубик правителя Вільних Народів з'являється в грі після того, як гравець за Вільні Народи пробудить першого суверена. Він додає цей кубик у свій запас кубиків на початку наступного ходу. Кубик правителя залишається в грі (або повертається в неї), доки в грі є принаймні один пробуджений суверен.

Поки кубик правителя в грі, один кубик дій (або кубик правителя, або інший кубик дій) треба скинути після кидка дій.

Кубик правителя можна використати:

- як звичайний кубик дій;
- щоб пробудити суверена, як зазначено на його карті пробудженого суверена;
- щоб активувати особливе вміння пробудженого суверена.

Кожен пробуджений суверен має два особливі вміння. Перше з них можна активувати будь-яким кубиком дій з відповідним результатом (якщо тільки це не особливе бойове вміння, див. с. 7). Друге вміння потребує для активації відповідного результату кубика правителя. Результат «Воля Заходу» на кубіку правителя можна використати для активації будь-якого такого вміння.

### СУВЕРЕНИ ВІЛЬНИХ НАРОДІВ



- 1** Портрет
- 2** Ім'я
- 3** Умова пробудження
- 4** Перше особливе вміння (зі значенням ініціативи, якщо вона потрібна)
- 5** Друге особливе вміння
- 6** Рівень
- 7** Лідерство
- 8** Опір Тіні
- 9** Народ

## ЖЕТОНИ ПРАВИТЕЛІВ

У грі є 5 жетонів правителів, по одному для кожного суверена.

- Коли гравець за Вільні Народи пробуджує суверена, то отримує його відповідний жетон правителя.
- Кожен жетон правителя можна використати один раз за гру, відразу перед тим, як гравець за Вільні Народи виконає дію з кубиком правителя. Гравець за Вільні Народи може використати цей жетон, щоб змінити результат кубика правителя на той, який активує друге особливе вміння правителя, і негайно використати його для активації цього вміння.
- Гравець за Вільні Народи не може використати одночасно жетон правителя й Ельфійський Перстень протягом одного ходу.

### ЖЕТОНИ ПРАВИТЕЛІВ



Бранд



Даїн



Денетор



Теоден



Трандуїл

## ПРОБУДЖЕННЯ СУВЕРЕНА

Гравець за Вільні Народи може виконати дію, указану на «пробудженій версії» карти непробудженого й неспоганеного суверена (зазвичай для цього використовують результат «мобілізація» кубика дій або будь-який результат кубика правителя), щоб **пробудити** суверена, замінивши його непробуджену й неспоганену версію карти на пробуджену.

Якщо треба перемістити суверена перед його пробудженням, то це переміщення виконують за правилами переміщення супутників поза Братством, використовуючи рівень пробудженого суверена. Якщо це переміщення не може завершитися в дозволеному зазначеному регіоні, гравець за Вільні Народи не може пробудити цього суверена.

Коли суверен стає пробудженим, негайно поверніть у запас гонитви всі жетони споганення, розміщені в його секції на планшеті споганення суверенів. Потім замініть сіру фігурку суверена відповідною сріблястою фігуркою і додайте кубик правителя Вільних Народів у запас кубиків Вільних Народів (якщо цього кубика ще там немає) під час фази повернення кубиків дій та отримання карт подій наступного ходу.

**Увага!** Якщо суверен пробуджується внаслідок ефекту карти події чи бойової карти (наприклад, ефекту бойової карти «Надія на перемогу»), просто дотримуйтеся звичайних правил пробудження, зазначених вище.



Гравець за Вільні Народи бере карту пробудженого суверена. Відтепер починають діяти вміння пробудженого суверена.

- Пробудженого суверена не можна споганити.
- Пробудженого суверена вважають супутником.

**Увага!** Деякі особливі вміння пробуджених суверенів дають змогу замінити звичайний загін певного народу на елітний. Використавши це вміння, поверніть звичайний загін у запас підкріплень. Це вміння не можна використати, якщо у запасі підкріплень немає елітного загону.

## СПРОБА СПОГАНЕННЯ СУВЕРЕНА

Якщо гравець за Вільні Народи має принаймні один невикористаний кубик дій, а в комірку гонитви є більше ніж 1 кубик з «Оком», то гравець за Тінь для виконання дії може замість використання кубика дій прибрати один кубик з «Оком» з комірки гонитви, щоб **спробувати споганити суверена**.

Нижче описана процедура, якої треба дотримуватися:

1. Гравець за Тінь вибирає непробудженого й неспоганеного суверена та прибирає кубик з результатом «Око» з комірки гонитви, щоб почати спробу споганення.
2. Гравець за Тінь бере кількість жетонів гонитви, рівну кількості кубиків з «Оком», що залишилися в комірку гонитви (їх беруть по одному за раз, щонайбільше 3).
3. Гравець за Тінь кладе 1 будь-який з узятих жетонів гонитви долілиць у відповідну секцію планшета споганення суверенів. Потім гравець за Тінь повертає всі інші взяті жетони (якщо такі є) в запас гонитви, попередньо показавши їх гравцеві за Вільні Народи. Жетони гонитви, розміщені на суверенах, називають **жетонами споганення**.
4. Гравець за Тінь кладе кубик з «Оком» до своїх використаних кубиків дій.

Число на жетоні споганення повинно залишатися прихованим, гравець за Вільні Народи ніколи не може потягом гри переглядати вміст запасу гонитви.

**Увага!** Додані в комірку гонитви кубики без результату «Око» (як-от кубики з «персонажем» додані в комірку гонитви внаслідок переміщення Братства) не вважають кубиками з «Оком» для спроби споганення суверена.

## ОСОБЛИВИЙ ВИПАДОК: «ОКО» ТА ОСОБЛИВІ ЖЕТОНИ ГОНИТВИ

Якщо під час спроби споганення взято стандартний жетон з «Оком» або особливий жетон, то гравець за Тінь повинен розкрити його й покласти на його місце новий жетон. Усі такі невикористані жетони повертають у запас гонитви без застосування їхніх ефектів.

## ОСОБЛИВИЙ ВИПАДОК: ЖЕТОНИ ГОНИТВИ КОРОЛІВ

Якщо під час спроби споганення взято жетон гонитви королів, його негайно відкривають і кладуть у секцію суверена. Гравець за Тінь більше не бере ніяких жетонів, а будь-які інші жетони, узяті під час спроби споганення, повертають у запас гонитви. Коли жетон гонитви королів кладуть у секцію суверена, вважайте, що його значення дорівнює 0. Якщо суверен стає пробудженим або споганим, то всі його жетони гонитви королів повертають у запас гонитви.

## ЕФЕКТИ КАРТ, ПОВ'ЯЗАНІ ІЗ ЖЕТОНАМИ ГОНИТВИ

На спроби споганення не може вплинути ефект карти чи вміння, який дає змогу гравцеві впливати або запобігати взяттю або повторному взяттю жетонів гонитви (наприклад, «Мітрилова кольчуга й Жало» не дає змоги повторно взяти жетон під час спроби споганення).

## РІВЕНЬ СПОГАНЕННЯ ТА СПОГАНЕННЯ СУВЕРЕНА

Рівень споганення суверена дорівнює сумі чисел на всіх жетонах, розміщених у його секції на планшеті споганення суверенів (пам'ятайте, що значення жетонів гонитви королів дорівнює 0). Через те що жетони викладають долілиць, рівень споганення суверена прихований від гравця за Вільні Народи (він знає лише кількість жетонів), але гравець за Тінь може будь-коли перевіряти цей рівень.

Не можна двічі за один хід спробувати споганити того самого суверена, за винятком випадків використання карти події.

Суверен стає **споганим**, коли його рівень споганення дорівнює його значенню опору Тіні або перевищує його. Коли це стається, гравець за Тінь повинен відкрити всі жетони з секції суверена на планшеті споганення суверенів, скинути стандартний жетон з найбільшим числом і повернути решту жетонів (зокрема жетони гонитви королів) у запас гонитви.

**Увага!** У разі нічиєї вважайте, що жетон із символом «розкриття» має більше число, ніж жетон без числа.



Приберіть сіру фігурку суверена з ігрового поля, після чого візьміть його сріблясту фігурку, вставте її в кільце для споганеного суверена, щоб позначити його стан. Потім розмістіть цього суверена в регіон, зазначений на «споганеній версії» його карти. Гравець за Тінь забирає карту споганеного суверена. Відтепер починають діяти ефекти слабкостей споганеного суверена.

- Споганеного суверена не можна пробудити.
- Споганеного суверена більше не вважають лідером Вільних Народів. Вплив такого суверена на гру обмежений його слабкостями, указаними на його карті, і його впливом на карти, що посилаються на «суверенів» і «споганених суверенів». Його не можна використати для активації будь-якого ефекту або виконання будь-яких вимог, що стосуються «супутників», «персонажів» або «посіпак».
- Споганеного суверена знищують лише за правилами прибирання споганеного суверена з гри (див. нижче). Слабкості споганеного суверена перестають діяти, якщо його знищують.

## ПРИБИРАННЯ ЖЕТОНІВ СПОГАНЕННЯ З СУВЕРЕНА

Якщо народ активований або просувається треком політики, а відповідний супутник (тобто супутник із символом цього народу або символом Вільних Народів) перебуває в **тому ж регіоні**, що й непробуджений і неспоганений суверен цього народу, то гравець за Вільні Народи може повернути в запас гонитви один випадковий закритий жетон споганення з секції цього суверена на планшеті споганення суверенів. Деякі карти подій також дають змогу прибрати жетони споганення.

## ПРИБИРАННЯ З ГРИ СПОГАНЕНОГО СУВЕРЕНА

Коли відповідний супутник (тобто супутник із символом цього народу або символом Вільних Народів) перебуває в **тому ж регіоні**, що й споганений суверен цього народу, то гравець за Вільні Народи може використати результат «персонаж» кубика дій, щоб прибрати цього суверена з гри.

Коли це стається, фігурку суверена прибирають, його карту скидають, його слабкості негайно перестають діяти.

Це єдиний спосіб прибрати споганеного суверена з гри, за винятком використання карт подій. На споганеного суверена не впливає результат битви в його регіоні — наприклад, він залишається в грі, навіть якщо військо Вільних Народів повністю знищене в битві в цьому регіоні.

## РОЗДІЛ IV.

## ТЕМНІ ВАТАЖКИ

“ Не всі його слуги й раби – примари! Є ще орки і тролі, є варги та перевертні, а ще було і є чимало людей, воїнів і королів, які ходять під Сонцем, але дух їхній належить йому. І число їхнє з кожним днем зростає. ”

*Братство Персня, Книга II, Розділ 1. Багато зустрічей*

Ц е доповнення додає нових персонажів Тіні — **темних ватажків**. На відміну від Примар Персня, яких повністю контролював Єдиний Перстень, ці могутні лідери військ Тіні мали власну волю, але зрештою вони всі підкорялися командам Саурона чи Сарумана.

## ТЕМНІ ВАТАЖКИ В ГРІ

- Кожен темний ватажок належить до певного народу Тіні: **Тінь Морок-лісу** належить Саурону, **Углюк** — Ісенгарду, а **Чорна Змія** — до південців і східнян. Темних ватажків вважають нелетючими посіпаками (див. визначення на с. 15).
- Гравець за Тінь може виконати дію, указану на карті темного ватажка (зазвичай, використати результат «мобілізація» кубика дій або будь-який результат на кубіку правителя, крім результату «Око»), щоб ввести його в гру.
- Дотримуйтеся вказівок на карті темного ватажка, щоб розмістити його на полі. Гравець за Тінь тепер може почати використовувати вміння персонажа.
- Темні ватажки збільшують значення лідерства військ Тіні, у складі яких вони перебувають. Кожен з них також має одне особливе бойове вміння (див. «Особливі бойові вміння правителів» на с. 7), яке застосовує тільки їхнє військо. Углюк володіє додатковим особливим умінням, яке можна застосовувати під час гонитви.
- Карти Вільних Народів і Тіні, що мають у тексті слово «посіпаки», впливають на темних ватажків і зазнають їхнього впливу. Однак цих персонажів не вважають посіпаками під час спроби ввести в гру Гандальфа Білого.



## НЕЛЕТЮЧІ ПОСІПАКИ

Темні ватажки не здатні літати як назгұли (і Король-Відьмак), і тому їх вважають **нелетючими посіпаками**. Вони мають інший і нижчий статус порівняно зі звичайними посіпаками (з базової гри «Війна Персня») та молодшими посіпаками (з доповнення «Володарі Середзем'я»), бо вони не додають кубик дій (однак можна використовувати кубик правителя Тіні, коли вони в грі). Ці персонажі переміщуються з тими ж обмеженнями, що й Речник Саурона, єдиний посіпак такої категорії з базової гри «Війна Персня».

Правила переміщення нелетючого посіпаки:

- Переміщуючись без війська, він може переміститися щонайбільше на ту кількість регіонів, що не перевищує його рівня, ігноруючи будь-які ворожі війська;
- Він не може перетинати неперехідну місцевість;
- Він не може покинути регіон або увійти в регіон, де є дружня фортеця під облогою ворожого війська;
- Переміщуючись без війська, він не може переміститися в регіон з фортецею, контрольованою Вільними Народами, якщо така фортеця не під облогою війська Тіні.

## КУБИК ПРАВИТЕЛЯ ТІНІ



Кубик правителя Тіні з'являється в грі після того, як у гру ввійде перший темний ватажок. Гравець за Тінь додає цей кубик у свій запас на початку наступного ходу. Кубик правителя залишається в грі (або повертається в неї), поки в грі є принаймні один темний ватажок.

Кубик правителя Тіні не можна призначити в комірку гонитви. Його завжди кидають під час фази кидка дій.

Поки кубик правителя в грі, один кубик дій (або кубик правителя, або інший кубик дій) треба скинути після кидка дій. Гравець за Тінь завжди може вибрати свій кубик правителя для скидання, навіть якщо на ньому результат «Око».

Кубик правителя можна використати:

- як звичайний кубик дій;
- щоб ввести в гру темного ватажка, як зазначено на його карті.

## РОЗДІЛ V.

# ВАРІАНТИ ГРИ

## ПРАВИЛА ДЛЯ 3-4 ГРАВЦІВ

Якщо ви граєте з доповненням «Королі Середзем'я» втриьох чи вчотирьох, додатково використовуйте наведені нижче правила.

### ВІЛЬНІ НАРОДИ

- Суверена може пробудити лише той гравець, який контролює відповідний народ.
- Уміння пробудженого суверена може використовувати лише той гравець, який контролює відповідний народ.
- Жетони споганення може прибрати будь-який гравець за Вільні Народи.
- Споганеного суверена може прибрати будь-який гравець за Вільні Народи.

### ТІНЬ

- Обидва гравці за Тінь можуть пробувати споганити будь-якого суверена.
- Якщо обидва гравці за Тінь виконують спроби споганити суверенів, то вони роблять це по черзі. Використовуйте жетон споганювача як нагадування про те, що певний гравець останнім намагався споганити суверена. Під час кожного ходу будь-який гравець за Тінь може першим спробувати споганити суверена, незалежно від того, хто з них останнім намагався зробити це (якщо намагався) протягом попереднього ходу.
- За кожен хід гравців за Тінь можна виконати лише одну спробу споганити певного суверена (за винятком випадків використання карт подій).
- Темного ватажка може розіграти лише той гравець, який контролює відповідний народ.



## ГРА З ІНШИМИ ДОПОВНЕННЯМИ

Ви можете поєднати доповнення «Королі Середзем'я» з базовою грою «Війна Персня», використовуючи правила, описані на попередніх сторінках. Досвідчені гравці, які хочуть поєднати його з іншими доповненнями, можуть скористатися наведеними нижче правилами.

### ЖЕТОНИ ТРИВОГИ

Це необов'язкове правило, але ми радимо використовувати його, якщо ви граєте з доповненнями «Королі Середзем'я» разом з «Володарями Середзем'я» і/або «Воїнами Середзем'я».



Після використання жетона правителя або коли пробуджений суверен, який не використав свій жетон, вибуває з гри, гравець за Тінь отримує жетон правителя цього суверена, перевертаючи його стороною тривоги догори.

Після фази кидка дій гравець за Тінь може використати жетон тривоги, щоб перекинути свій кубик правителя або змусити гравця за Вільні Народи перекинути його кубик правителя. Потім цей жетон прибирають із гри.

### ВОЛОДАРИ СЕРЕДЗЕМ'Я

- Вибираючи кубик для скидання під час фази кидка дій, гравець може скинути лише стандартний кубик дій або кубик правителя. Гравець не може скинути таким способом кубик Хранителя або молодшого посіпаки.
- Якщо під час спроби споганення суверена ви взяли жетон Смеагола, то ігноруйте його й візьміть новий жетон (аналогічно до особливих жетонів).
- Кубики, додані в комірку гонитви внаслідок ефекту карти події «Капітан Відчаю», не враховують для споганення суверена. Їх також не можна скинути під час спроби споганення суверена й вони не збільшують суму чисел на жетонах, узятих під час спроби споганення. Радимо покласти в праву частину комірки гонитви ті кубики, які були додані внаслідок ефекту карти «Капітан Відчаю», а в ліву — «звичайні» кубики гонитви.
- Результати «Око», отримані під час кидка кубиків Хранителів і/або молодших посіпак, зазвичай враховують під час спроби споганення. Якщо їх прибирають із комірки гонитви, щоб розпочати спробу споганення, то потім кладуть разом з використаними кубиками дій гравця за Вільні Народи.

- Якщо ви граєте з правилами «Рада в Рівендолі»:
  - Гравець за Тінь може витратити свій жетон дії разом з будь-яким відповідним результатом кубика дій, щоб ввести в гру одного темного ватажка, навіть якщо його звичайна умова не була виконана;
  - Персонажі без символу народу не можуть прибирати жетони споганення з секції суверена або прибирати споганених суверенів з гри. Наприклад, Боромир, Головнокомандувач Гондору не може прибрати жетон споганення Денетора або прибрати з гри Денетора, Споганеного правителя.

## ВОЇНИ СЕРЕДЗЕМ'Я

- Вибираючи кубик для скидання під час фази кидка дій, гравець може скинути лише стандартний кубик дій або кубик правителя. Гравець не може таким способом скинути кубик фракції.
- Ви не можете скасувати ефект карти заклику до битви, щоб активувати особливе бойове вміння Бранда або темного ватажка (див. «Особливі бойові вміння правителів» на с. 7).

## ДОЛЯ ЕРЕБОРУ

Даїна та Бранда не використовують. Короля під Горою немає, а Діл лежить у руїнах. Не замінійте карти «Варта Даїна Сталестопа» та «Люди короля Бранда» новими картами подій з цього доповнення.

## ПРАВИЛА ДЛЯ ТУРНІРІВ

Досвідчені гравці, що брали участь у турнірах з «Війни Персня», запропонували використовувати наведені нижче правила для звичайних ігор:

- **Видимі жетони споганення.** Не кладіть долілиць жетони споганення в секцію суверена, вони залишаються видимими для всіх гравців. Якщо ви граєте з цим правилом, а в тексті ефекту карти вказано «приховані жетони споганення», то прочитайте цей текст як «будь-які жетони споганення, крім жетонів королів».
- **Послідовне взяття жетонів споганення.** Гравець за Тінь може будь-якої миті припинити брати жетони під час спроби споганення (не перевищуючи дозволеної максимальної кількості). Останній узятий жетон треба використати.
- **Прибирання жетонів правителів.** Якщо ви граєте з доповненнями «Королі Середзем'я» разом з «Володарями Середзем'я» та/або «Воїнами Середзем'я», не використовуйте жетони правителів. Гравець за Тінь отримує жетони тривоги лише тоді, коли знищують пробудженого суверена.



## РОЗДІЛ VI.

# ПАМ'ЯТКА ІЗ ЗАМІНИ КАРТ

У наведеній нижче таблиці вказано, які карти з базової гри «Війня Персня» треба замінити, якщо ви граєте з одним чи кількома доступними на цю мить доповненнями.

### ВОЛОДАРИ СЕРЕДЗЕМ'Я

НАЗВА	ТИП	НОМЕР
<b>Бальрог прийшов!</b>	Персонаж	17

### ВОЇНИ СЕРЕДЗЕМ'Я

НАЗВА	ТИП	НОМЕР
Західний шлях	Персонаж	15
Передчуття небезпеки	Персонаж	18
Швидкі човни	Персонаж	19
Велич і слава	Персонаж	20
Ті, кому можна довіряти	Персонаж	21
Довга битва	Персонаж	22
<b>Ні на чиему боці</b>	Персонаж	1
<b>Під сильною охороною</b>	Стратегія	10
<b>Великі крилаті створіння</b>	Стратегія	11

### КОРОЛІ СЕРЕДЗЕМ'Я

НАЗВА	ТИП	НОМЕР
Дім Намісників	Персонаж	23
Мудрість Ельронда	Стратегія	8
Вершники Теодена	Стратегія	16
Люди короля Бранда	Стратегія	19
Варта Даїна Сталестопа	Стратегія	22
Лучники Грандуїла	Стратегія	24
<b>Повернення у Валінор</b>	Стратегія	1
<b>Нерозважність Денетора</b>	Стратегія	3
<b>Погрози й обіцянки</b>	Стратегія	5
<b>Провісник Нещасть</b>	Стратегія	6
<b>Повернення короля</b>	Стратегія	18

Гра РОБЕРТО ДІ МЕЛЬЙО,  
МАРКО МАДЖІ та ФРАНЧЕСКО НЕПІТЕЛЛО

# КОРОЛІ СЕРЕДЗЕМ'Я™

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

Художник: ДЖОН ГАУ

Артдиректор і графічний дизайнер: ФАБІО МАЙОРАНА

Фігурки: БОБ НЕЙСМІТ

Фотографії: КРИСТОФ ЧАНЧІ

Виробництво: РОБЕРТО ДІ МЕЛЬЙО та ФАБРИЦІО РОЛЛА

**Тестувальники:** Бред Арчер, Габріель Бенгтссон, Крістофер Бенгтссон, Рафаель Бріннер, Кевін Чепмен, Мелані Чепмен, Андреа Корселла, Тім Коттрелл, Калек Декстер, Джейсон Декстер, Деніел Ешпачер, Айра Фей, Стів Фретт, Жан-Поль Гортон, Мозес Кім, Хейккі Лаакконен, Марія Махова, Джейк Макрей, Боб Менквельд, Местре Джеймс, Пол Міллер, Андрей Мунтяну, Габріеле Паччіані, Ендрю Поултер, Леонардо Ріна, Джузеппе Росіола, Ральф Шемманн, Олів'єр Стрихарц, Ендрю Саммерс, Свен Чепспайнн, Марку Утріайнен, Ларрі Ваковенко, Рой Вайзмен і Ріккардо Зербо.

**Особлива подяка** Ендрю Поултеру та Андрею Мунтяну за допомогу під час тестування гри, Франко Ріволлі за символ спогадання, Рафаелю Бріннеру, Андреа Корселлі та Хейккі Лаакконену за їхнє ретельне доопрацювання гри, а також усім шанувальникам «Війни Персня», які терпляче чекали цього доповнення!

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

Керівник проєкту: ОЛЕКСАНДР РУЧКА

Випускова редакторка: АЛЛА КОСТОВСЬКА

Координатор проєкту: ВОЛОДИМИР РИБАКОВ

Перекладач: СВЯТОСЛАВ МИХАЦЬ

Редактор: СЕРГІЙ ЛИСЕНКО

Верстка: АРТУР ПАТРИХАЛКО

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

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



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



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



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

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

Усі права застережено. Настільна гра «Війна Персня» ©2012, 2024  
Ares Games Srl.

© 2012, 2024 Sophisticated Games Ltd. Увага! Тримайте якнайдалі від дітей віком до 3 років. Дрібні деталі. Небезпека удушшення. Виготовлено в Китаї. Збережіть цю інформацію.

