

# ВОЛОДАР ПЕРСНІВ

КАРТКОВА ГРА



Правила гри



## Вступ

— Ви правильно вчинили, що прийшли, — мовив Ельронд. — Сьогодні почуєте все, що вам потрібно, щоб зрозуміти наміри Ворога. Вам залишається лише протистояти йому — з надією чи без. Але ви не будете в цьому протистоянні самотні. Ви дізнаєтеся, що ваша біда — це тільки частина біди цілого західного світу.

Із розділу «Рада в Ельронда»,  
«Володар перснів. Братство персня».

\*тут і далі всі цитати, назви місць і персонажів узяті з українського видання «Володаря Перснів» від видавництва «Астролябія» у перекладі Катерини Онішук.

Ласкаво просимо в Середзем'я — край гобітів, ельфів, гномів, чарівників і людей. Народи цих земель — від ланів Ширу до нетрів Морок-лісу, від Рованіону до королівств Рогану й Гондору — борються проти Темного Володаря Саурона та його мерзенних посіпак.

## Огляд гри

«Володар перснів. Карткова гра» — це гра про небезпечні подорожі та пригоди, що чекають на вас у світі епічного фентезійного шедевра Дж. Р. Р. Толкіна «Володар перснів». У цій грі ви перетворитесь в героїв, що намагаються виконати ризиковані завдання. Події гри відбуваються впродовж сімнадцяти років: від 111-го дня народження Більбо (і 33-го Фродо) до днів, які передували від'їзду Фродо з Ширу. Замість чергового переказу класичного сюжету, відомого з книжок, гра пропонує чимало ігрових елементів (персонажів, місцевостей, ворогів, подій, предметів, артефактів і сценаріїв), що дадуть вам змогу вирушити у мандрівку Середзем'ям і пережити нові пригоди разом з улюбленими героями циклу «Володар перснів».

«Володар перснів. Карткова гра» — це кооперативна гра, у якій гравці спільними зусиллями намагаються завершити сценарій. Протягом кожної партії вас чекатимуть передбачені сценарієм виклики, вороги та зустрічі, зіткнувшись з якими, ви переможете або програєте разом.

Цей базовий набір «Володар перснів. Карткова гра» розрахований на 1–4 шукачів пригод.



### Жива карткова гра

«Володар перснів. Карткова гра» — це жива карткова гра, тож ви зможете отримувати ще більше задоволення від пригод у Середзем'ї, купуючи доповнення. У кожному доповненні вас чекатимуть нові пригоди та сценарії, що також дозволить випробовувати різні стратегії для досягнення перемоги!

### Удосконалений базовий набір

Цей удосконалений базовий набір містить удосталь карт гравця, щоб у грі могли взяти участь від 1 до 4 учасників. Він також містить принаймні по одному повному ігровому набору кожного типу карт гравця, тож ви зможете модифікувати основні колоди на свій смак. Крім того, у цьому виданні гри ми пропонуємо вам набір нових карт підтримки й труднощів, а також карти кампанії, потрібні для того, щоб поєднати три основні сценарії та розіграти цілісну кампанію. Докладніше про режим кампанії на с. 28.



# ВМІСТ ГРИ



12 карт героїв



188 карт грабця



84 карти зустрічей



10 карт пригод



Жетон першого грабця



66 жетонів поранень



66 жетонів прогресу



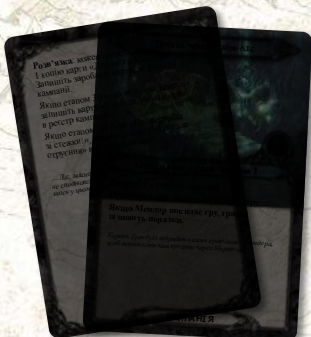
57 жетонів ресурсів



16 карт підтримки й труднощів



4 лічильники загрози



3 карти кампанії



Складання лічильника



## Основи ігроладу

У цьому розділі ви ознайомитеся з головними засадами гри, які слід мати на увазі як під час вивчення правил, так і під час ваших партій.

### Герої

Герої — це головні персонажі, якими ви розпоряджаєтеся під час гри. Героїв використовують для атаки, захисту, пригод і придбання ресурсів. На початку гри кожен гравець викладає у своїй ігровій зоні три карти героїв горілиць.



### Колоди гравців

Кожен гравець має колоду, що відповідає його героям. Колода гравця містить союзників, події, а також різноманітну зброю та предмети. Протягом гри ви братимете карти з цієї колоди й витратимете ресурси своїх героїв, щоб грати ці карти. Кожна з них може стати вашим героям у пригоді.

### Лічильник загрози

Кожен гравець має лічильник загрози, потрібний для відстежування ризику, на який наражаються його герої протягом сценарію. Ігрові ефекти можуть призводити до підвищення або зниження рівня загрози гравця. Коли це відбувається, гравець відповідно змінює значення на своєму лічильнику. Поточне значення лічильника загрози гравця іноді називають загрозою цього гравця.



Лічильник загрози

### Умова перемоги: завершення пригод

За допомогою колоди пригод ви відстежуєте прогрес гравців на шляху до завершення пригод. Протягом гри ви розміщуєте жетони прогресу на картах пригод, намагаючись перейти до наступного етапу пригод. Якщо принаймні один гравець зуміє пройти всі етапи пригод і вижити, гра закінчується перемогою всіх гравців!

### Умова поразки: вибування гравця

Середзем'я — небезпечний край, тому гравець може опинитися в загрозовій ситуації та вибути з гри. Гравець вибуває з гри, якщо значення загрози на його лічильнику загрози досягає 50, або якщо всі герої цього гравця знищені. Якщо всі гравці вибувають з гри до завершення останнього етапу пригод, то гра закінчується поразкою всіх гравців.

### Готова й виснажена

Кожна карта гравця перебуває у грі в одному з двох станів: ГОТОВА або ВИСНАЖЕНА. Якщо карта готова, ви можете її використати. Усі карти входять у гру готовими. Якщо карта виснажена, то її не можна використати задля будь-якого ефекту, що вимагає виснажити карту. Ви зможете знову використати карту й застосувати її ефект, коли вона буде готовою. Виснажені карти знову стають готовими під час фази відпочинку (докладніше про це пізніше).



Готова



Виснажена



# Створення колод і сценаріїв для першої партії

Якщо ви граєте вперше, радимо використати одну з чотирьох початкових колод базового набору й розіграти сценарій «Прохід через Морок-ліс».

Щоб створити колоди для першої партії, відберіть указані нижче карти.

У наступних іграх ви можете грати цими початковими колодами або створювати власні, відповідно до вказівок у розділі «Створення колод» на с. 26 цих правил.

## Початкові колоди гравців

Базовий набір гри «Володар пернів. Карткова гра» містить такі 4 початкові колоди:

### КОЛОДА ЛІДЕРСТВА ♣

Колода лідерства — це універсальна колода, карти якої стануть у пригоді в найрізноманітніших ситуаціях. Ця колода також містить карти, які можна використати для допомоги іншим гравцям.

**Герої:** Арагорн, Теодред, Глоїн

**Карти:** усі копії карт із номерами 13–27 та дві копії карти 73 (номери вказані в правому нижньому куті кожної карти).

### КОЛОДА ТАКТИКИ †

Колода тактики повністю присвячена бою і добре підходить як для атаки, так і для захисту. У цій колоді чимало карт зброї та броні, що посилюють героїв і дозволяють їм успішно протистояти ворогам Середзем'я.

**Герої:** Гімлі, Леголас, Талін

**Карти:** усі копії карт із номерами 28–42 та дві копії карти 73.

### КОЛОДА ДУХУ ✨

Колода духу містить карти, пов'язані з силою волі персонажів, а також їхньою здатністю успішно досліджувати місцевість і домагатися прогресу у пригодах. Ця колода добре підходить для протидії різним загрозам з колоди зустрічей.

**Герої:** Еовин, Елеонора, Дунгір

**Карти:** усі копії карт із номерами 43–57 та дві копії карти 73.

### КОЛОДА ЗНАНЬ 📖

Колода знань дає змогу довше зберігати життя персонажів і забезпечує гравця багатьма варіантами дій у різних ситуаціях завдяки потужним ефектам своїх карт. Граючи цією колодою, ви отримуватимете певні переваги, якщо будете готові протистояти загрозам, щойно ті з'являться.

**Герої:** Денетор, Глорфіндел, Беравор

**Карти:** усі копії карт із номерами 58–72 та дві копії карти 73.

## Вступний сценарій

«Прохід через Морок-ліс» — це вступний сценарій гри. Щоб підготуватися до цього сценарію, візьміть такі карти пригод: «Мухи та павуки» (119), «Роздоріжжя» (120) та дві карти «Вибрана стежка» (121 і 122). Покладіть ці карти колодою — стороною з етапом А угоди, як показано на малюнку нижче.



Номер етапу

Карти пригод завжди з'являються у грі стороною з етапом А угоди.

Кожному сценарію відповідає унікальна колода зустрічей, карти якої позначені тими ж символами, що й карти пригод цього сценарію.



Символи зустрічей

Для сценарію «Прохід через Морок-ліс» візьміть усі карти зустрічей з указаними нижче символами. Це карти з номерами 74–80 та 89–100.



Символи карт, потрібних для сценарію «Прохід через Морок-ліс».



## Приготування до гри

Щоб приготуватися до гри «Володар пернів. Карткова гра», послідовно виконайте такі кроки. (Для першої партії використайте колоди та сценарій, описані на с. 5.)

**Перетасуйте колоди.** Окремо перетасуйте колоду кожного гравця і колоду зустрічей. Не затасовуйте карти героїв у колоди гравців, а карти пригод — у колоду зустрічей.

Колода гравця  
і колода зустрічей



Карти героїв і пригод

**Розмістіть героїв і встановіть початковий рівень загрози.** Кожен гравець викладає карти своїх героїв у власній ігровій зоні, додає значення загрози всіх своїх героїв і встановлює підсумкове значення на своєму лічильнику загрози (це називають «початковою загрозою» гравця).



**Створіть загальний запас жетонів.** Покладіть жетони поранень, прогресу й ресурсів окремими купками біля колоди зустрічей.



**Визначте першого гравця.** Виберіть першого гравця, він бере жетон першого гравця і кладе у свою ігрову зону. Якщо ви не можете вирішити, хто буде першим гравцем, визначте його навмання.



**Візьміть карти для початкової руки.** Кожен гравець бере по 6 верхніх карт своєї колоди. Якщо гравець не хоче залишати цих 6 отриманих карт, то може затасувати їх назад у свою колоду та взяти 6 інших карт. Гравець може поміняти початкову руку лише один раз.





**Приготуйте карти пригод.** Покладіть карти пригод для сценарію біля колоди зустрічей. Карти пригод треба викласти так, як описано в розділі «Вступний сценарій». Карта етапу 1А повинна бути зверху колоди, а під нею — решта карт пригод за порядком зростання номерів.



*Карти пригод складені за порядком зростання номерів, карта з найменшим номером лежить зверху.*

**Дотримуйтеся вказівок приготувань сценарію.** Виконайте вказівки «Приготування», указані на карті пригод етапу 1А. Потім переверніть карту стороною етапу 1В догори. Усе готово до початку гри.



*Приготування: знайдіть у колоді зустрічей 1 жетон «Лісового навуку» та 1 жетон «Старої лісової дороги» і додайте їх в зону випробувань. Потім перевертайте колоду зустрічей.*



*Виконавши вказівки «Приготування», переверніть верхню карту стороною етапу 1В догори.*

## Приклад ігрової зони

(один гравець, середина гри)

Зона випробувань



Пригода



Активна локація



Колода зустрічей



Скид зустрічей



Вороги в бою



Жетон першого грабця



Загальний запас жетонів



Герої



Союзники



Колода



Скид



Лічильник загрози





## Перебіг гри

Гра триває протягом серії раундів. Кожен раунд складається з 7 фаз, які гравці розігрують у такому порядку: ресурси, планування, пригоди, подорож, зустрічі, бій та відпочинок. Після завершення всіх семи фаз поточний раунд завершується і починається новий.

## Фаза I. Ресурси

У фазі ресурсів герої збирають припаси, шукають союзників і здобувають інформацію. Усе це представлено в грі жетонами ресурсів і картами. Ресурси знадобляться героям, щоб подолати підступи Темного Володаря.

У фазі ресурсів гравці виконують такі кроки в наведеному порядку:

1. Отримання ресурсів
2. Узяття карт

Усі гравці одночасно виконують кожен крок цієї фази. Виконавши кроки фази ресурсів, переходьте до фази планування.

## Крок 1. Отримання ресурсів

Кожен гравець бере із загального запасу і додає в запас кожного свого героя у грі по 1 жетону ресурсу. Білі карти кожного героя є запас його ресурсів. Гравець витрачає жетони ресурсів із запасів своїх героїв, щоб розіграти карти з руки (докладніше про це пізніше).



## Крок 2. Узяття карт

Кожен гравець бере на руку по 1 верхній карті зі своєї колоди. (Ліміту карт на руці немає.) Колода гравця складається з карт союзників, споряджень і подій, які можуть допомогти героям протягом гри.

## Фаза II. Планування

У фазі планування ви готуєте героїв до наступного етапу їхньої подорожі — споряджаєте їх предметами й союзниками, потрібними для успішного завершення пригоди.

У цій фазі ви можете грати з руки карти союзників і спорядження. Союзники — це друзі, послідовники й супутники героїв, а спорядження — це зброя, броня, предмети, артефакти й уміння, що можуть знадобитися героям протягом пригоди.



Тип карти вказано в нижній частині карти.

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець може зіграти з руки будь-яку кількість карт союзників і спорядження. Щоб зіграти карту, ви повинні оплатити її вартість (докладніше про це пізніше). Зігравши карту, покладіть її у свою ігрову зону. Після того як кожен гравець скористається можливістю зіграти карти, переходьте до фази пригоди.

## Оплата вартості

Щоб оплатити вартість карти, ви повинні витратити кількість ресурсів, указану у верхньому лівому куті карти.

Витративши ресурс, ви берете його жетон із запасу ресурсів одного зі своїх героїв і повертаєте в загальний запас жетонів. Ви не можете оплатити карту, використовуючи ресурси з запасу будь-якого героя — треба дотримуватися принципу **ВІДПОВІДНОСТІ РЕСУРСІВ**. Тобто ви повинні брати ресурси із запасу героя, який має символ ресурсу, відповідний сфері впливу карти, яку ви граєте. Приклад використання відповідних ресурсів для оплати карти див. на с. 10.





Ви можете оплатити одну карту, використовуючи ресурси із запасів кількох героїв, але тільки тоді, коли ресурси в запасах цих героїв відповідають сфері впливу карти. Якщо вартість карти дорівнює 0, ви може зіграти цю карту, не витрачаючи ресурсів. Однак ви повинні маги у грі принаймні одного героя із відповідними ресурсами (символ ресурсу героя відповідає сфері впливу карти).

Використовуючи початкові колоди, не зважайте на відповідність ресурсів, адже в кожній з цих колод усі карти належать до однієї сфери впливу.

## Розміщення карт

Тип кожної карти визначає, яким способом її слід грати.

Якщо ви зіграли карту союзника, то розмістіть цю карту у своїй ігровій зоні.

Якщо ви зіграли карту спорядження, то **ПРИКРІПІТЬ** її до іншої карти, яка вже перебуває в грі. Для цього підкладіть карту спорядження під карту в грі так, щоб та частково накривала її (див. малюнок нижче).



Карта «Намісник Гондору» прикріплена до карти «Арагорн».

На кожній карті спорядження вказано, до яких карт її можна прикріпити. Більшість карт спорядження прикріплюють до карт героїв, але деякі можна прикріплювати й до карт інших типів.



Прикріплюють до героя.

Карту «Намісник Гондору» можна прикріплювати лише до карт героїв.

## Сфери впливу

Більшість карт гравця у цій грі належать до однієї з чотирьох сфер впливу. Сфера впливу карти вказує, які ресурси гравець може витратити, щоб оплатити її вартість. Кожна сфера позначена відповідним символом. На картах союзників, спорядження і подій цей символ у правій частині карти, а на картах героїв — у лівому нижньому куті (символ ресурсу). Кожна сфера впливу має свої характерні особливості та позначається не лише окремим символом, а й кольором.



**Лідерство** Ψ. Сфера лідерства підкреслює харизму та вплив героя. Такий герой здатен керувати, надихати та вести за собою як союзників, так і решту героїв.



**Знання** 📖. Сфера знань стосується розумових здібностей героя, зокрема його мудрості, досвіду й спеціалізації.



**Дух** ✨. Сфера духу підкреслює силу волі героя, а також його рішучість, стійкість, мужність, вірність і добре серце.



**Тактика** †. Сфера тактики характеризує військову майстерність героя, особливо його вміння ефективно розв'язувати тактичні завдання і добре проявляти себе в бою.



## Приклад оплати вартості карти



Символ ресурсу



Символ сфери впливу



У загальний запас

1. На карті «Глоїн» є символ ресурсу (сфери впливу) лідерства, а в його запасі — 3 жетони ресурсів. На картах «Еовин» та «Елеонора» є символи ресурсу (сфери впливу) духу, а також по 2 жетони ресурсів у їхніх запасах.
2. Тарас хоче зіграти з руки карту «Мисливець із Півночі». На цій карті є символ сфери впливу духу, тож Тарас може оплатити вартість цієї карти лише ресурсами із запасів персонажів із символом духу.
3. Тарас витрачає 2 жетони ресурсів із запасу «Еовин» і 2 жетони ресурсів із запасу «Елеонори», повертаючи їх у загальний запас жетонів. Він кладе карту «Мисливець із Півночі» горілиць у свою ігрову зону.



## Фаза III. Пригоди

У цій фазі гравці мають нагоду досягти прогресу у своїй подорожі, а також можуть залучати персонажів, щоб з їхньою допомогою успішно завершити пригоду.

У фазі пригод гравці виконують такі кроки в наведеному порядку:

1. Залучення персонажів
2. Випробування
3. Розв'язка пригоди

Нижче описано кожен крок. Виконавши кроки фази пригод, переходьте до фази подорожі.

### Крок 1. Залучення персонажів

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець має можливість залучити будь-яку кількість своїх персонажів до поточної пригоди. **ПЕРСОНАЖ** — це кожен герой і кожен союзник.

Щоб залучити персонажа до пригоди, ви повинні його виснажити (якщо персонаж уже виснажений, його не можна залучити).

### Крок 2. Випробування

Після того як усі гравці отримали можливість залучити персонажів до пригоди, кожен гравець відкриває верхню карту з колоди зустрічей. Процес заповнення ігрової зони новими локаціями, ворогами й цілями називають **ВИПРОБУВАННЯМ**. Цей крок виконують у кожному раунді, навіть якщо гравці не залучили до пригоди жодного персонажа.

Відкривайте по 1 карті зустрічі за раз. Якщо текст карти містить ефект «після відкриття», застосуйте його відповідно до вказівок, і лише потім відкривайте наступну карту.

Після відкриття карти «Король павуків» кожен гравець повинен виснажити свого персонажа.

Після відкриття:



Якщо під час цього кроку ви відкриваєте карту ворога, локації або цілі, покладіть її в **ЗОНУ ВИПРОБУВАНЬ**. Це ігрова зона біля колоди пригоди.



Зона випробувань

Колода пригоди

Відкривши карту підступу, застосуйте ефект тексту цієї карти, а потім покладіть її у скид колоди зустрічей, якщо на карті не вказано інше.

Якщо під час цієї фази колода зустрічей вичерпується, перетасуйте скид карт зустрічей і сформуєте нову колоду зустрічей.

### Крок 3. Розв'язка пригоди

Протягом цього кроку гравці порівнюють сукупну силу волі всіх залучених до пригоди персонажів зі сукупною силою загрози всіх карт зустрічей, викладених у зону випробувань, щоб дізнатися розв'язку пригоди.

Кожен персонаж має силу волі, яку використовують для проходження пригоди.

2

3  
Сила волі «Арагорна» дорівнює 2.





Кожна карта ворога й локації має певне значення сили загрози, яку використовують, щоб перешкодити поступу персонажів.



Сила загрози карт «Король павуків» і «Велика лісова павутина» дорівнює 2.

Щоб дізнатися розв'язку пригоди, порівняйте сукупну силу волі всіх залучених до пригоди персонажів зі сукупною силою загрози в зоні випробувань:

- **Успішна розв'язка.** Сукупна сила волі більша, ніж сукупне значення загрози.
- **Невдала розв'язка.** Сукупна сила волі менша, ніж сукупне значення загрози.
- **Нічия.** Сукупна сила волі дорівнює сукупному значенню загрози.

Розв'язка пригоди визначає: чи гравці здобудуть жетони прогресу, чи підвищать свої рівні загрози. Якщо розв'язка пригоди нічийна, то нічого не відбувається.

#### Успішна розв'язка пригоди

Якщо розв'язка успішна, ви кладете на карту поточної пригоди кількість жетонів прогресу, що дорівнює різниці між сукупною силою волі й сукупною загрозою.

Кожна карта пригоди має певну кількість очок пригоди. Якщо кількість жетонів прогресу на карті пригоди дорівнює або перевищує кількість очок пригоди, гравці завершують цей етап пригоди (докладніше про це пізніше).

Іноді у грі з'являється **АКТИВНА ЛОКАЦІЯ**. Це карта локації, яку викладають поруч із відкритою картою пригоди, а не в зоні випробувань. Локація стає активною, коли гравець подорожує туди (докладніше про це пізніше).

Якщо у грі є активна локація, то коли ви повинні покласти жетони прогресу на карту поточної пригоди (завдяки будь-якому ігровому ефекту або властивості), ви натомість кладете їх на активну локацію.

Очки пригоди



Жетони прогресу кладуть на карти пригод.

Якщо кількість жетонів прогресу на карті активної локації дорівнює кількості очок пригоди цієї локації, то її вважають **ДОСЛІДЖЕНОЮ**. Скиньте карту такої локації. Якщо кількість жетонів прогресу на карті активної локації перевищила кількість очок пригоди, покладіть надлишкові жетони на карту поточної пригоди як зазвичай.

#### Невдала розв'язка пригоди

У разі невдалої розв'язки кожен гравець збільшує значення свого лічильника загрози на різницю між сукупною загрозою і сукупною силою волі. Якщо значення лічильника загрози гравця досягає 50, цей гравець негайно вибуває з гри (див. с. 20).





## Приклад розв'язки пригоди

Персонаж Тараса

Персонажі Ірини



Зона випробувань

Колода пригод

Колода зустрічей

1. Тарас виснажує «Еовин», щоб залучити її до пригоди. Ірина виснажує «Арагорна» й «Охоронця цитаделі», щоб залучити їх до пригоди. Карта локації «Ірисові Луки» вже є в зоні випробувань.
2. Кожен гравець відкриває по 1 карті з колоди зустрічей і додає карти всіх відкритих ворогів і локацій у зону випробувань.
3. Гравці рахують сукупну кількість на своїх залучених картах і порівнюють її із сукупною кількістю на всіх картах у зоні випробувань. Результат: 7 і 7 . Тарас використовує властивість карти «Еовин», щоб збільшити суму до 8. Це дає їм змогу покласти 1 жетон прогресу на карту поточної пригоди.

## Фаза IV. Подорож

У цій фазі герої досліджують різні місцини, мандруючи Середзем'ям.

У зоні випробувань зазвичай лежить 1 або більше карт локацій. Протягом цієї фази ви можете подорожувати в одну з цих локацій.

Для цього виберіть одну локацію в зоні випробувань. Покладіть карту цієї локації біля карти поточної пригоди. Тепер це активна локація. У грі може бути лише одна активна локація. Ви не можете подорожувати в нову локацію, якщо у грі вже є одна активна локація.

У тексті карти локації може бути вказана вартість подорожі, яку треба оплатити, щоб потрапити в цю локацію. Якщо гравці не можуть оплатити вартість подорожі, вони не можуть відправитися туди.

Коли гравці подорожують у локацію в зоні випробувань, ця локація стає активною локацією.



Зона випробувань

Колода пригод

Активна локація

Перед подорожжю в локацію «Велика лісова павутина» кожен гравець повинен виснажити будь-якого героя.

**Подорож:**





## Подорож у локацію

Протягом фази пригод ви додаєте силу загрози карт локацій, що лежать у зоні випробувань. Це ускладнює успішну розв'язку пригод. Гравці можуть вилучити ці локації із зони випробувань, подорожуючи туди. Значення загрози активної локації (це карта, яка не лежить у зоні випробувань) не рахують до сукупного значення загрози під час визначення розв'язку пригод.

Розміщуючи достатню кількість жетонів прогресу в активній локації (завдяки розв'язкам пригод чи властивостям карт), гравці досліджують її та позбавляють від загроз. Дослідивши локацію таким способом, ви скидаєте її, і тепер протягом наступної фази подорожі зможете перейти до нової локації, яка стане активною.

## Фаза V. Зустрічі

У фазі зустрічей ви кидаєте виклик ворогам чи переслідуйте їх. Протягом цієї фази кожен гравець має можливість вступити в бій з ворогом у зоні випробувань, а потім вороги потенційно можуть вступити в бій з гравцями.

У фазі зустрічей гравці виконують такі кроки в наведеному порядку:

1. Нагода вступити в бій
2. Перевірка агресивності

Нижче описано кожен крок. Після того як усі гравці виконають кроки фази зустрічей, переходьте до фази бою.

### Крок 1. Нагода вступити в бій

Кожен гравець (за порядком ходів) має нагоду **ВСТУПИТИ В БІЙ** з одним ворогом із зони випробувань. Щоб вступити в бій з ворогом, гравець переміщує карту ворога зі зони випробувань у свою ігрову зону, навпроти своїх персонажів.

### Крок 2. Перевірка агресивності

Після того як кожен гравець мав нагоду вступити в бій з ворогом, гравці по черзі виконують **ПЕРЕВІРКУ АГРЕСИВНОСТІ**. Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець виконує перевірку агресивності, порівнюючи свій рівень загрози зі значенням агресивності кожного ворога, що залишився в зоні випробувань.



Ворог із найбільшим значенням агресивності, яке менше або таке саме, як рівень загрози цього гравця, вступає в бій з цим гравцем. Коли ворог вступає в бій з гравцем, то карту ворога переміщують в ігрову зону цього гравця — це рівнозначно ситуації, коли гравець вступає в бій з ворогом. Немає значення, чи ворог вступив з вами у бій унаслідок перевірки агресивності, ефекту карти чи за вибором гравця, кінцевий результат такий самий: вважається, що гравець перебуває в бою з ворогом, а ворог — у бою з гравцем.

Гравці (за порядком ходів) продовжують виконувати перевірки агресивності, доки в зоні випробувань не скінчаться вороги або доки в зоні випробувань не залишаться лише ті вороги, які не можуть вступити в бій з жодним гравцем.



## Приклад перевірок агресивності

Тарас



Ірина



Зона випробувань



1. Тарас (перший гравець) виконує першу перевірку агресивності. У «Короля павуків» найбільше значення агресивності (20) серед ворогів, що мають менше або таке саме значення агресивності, як рівень загрози Тараса (24). Отже, «Король павуків» вступає в бій з Тарасом.
2. Наступну перевірку агресивності виконує Ірина. У «Поріддя Унголіанти» найбільше значення агресивності (32) серед ворогів, що мають менше або таке саме значення агресивності, як рівень загрози Ірини (35). Отже, «Поріддя Унголіанти» вступає в бій з Іриною.
3. Наступну перевірку агресивності виконує Тарас. Рівень його загрози менший, ніж значення агресивності ворогів, що залишилися в зоні випробувань. Отже, жоден із цих ворогів не вступає в бій з Тарасом.
4. Наступну перевірку агресивності виконує Ірина. У «Лісового павука» найбільше значення агресивності (25) серед ворогів, що мають менше або таке саме значення агресивності, як рівень загрози Ірини (35). Отже, «Лісовий павук» вступає в бій з Іриною.
5. Тарас, а потім Ірина по черзі виконують наступну перевірку агресивності. Значення агресивності «Гобліна-стрільця» більше, ніж рівень загрози кожного гравця. Отже, цей ворог залишається в зоні випробувань. Усі гравці виконали перевірку агресивності й вороги не вступили з ними в бій, тому крок перевірки агресивності завершено.



## Фаза VI. Бій

Ця фаза охоплює поєдинки й боротьбу між героями Середзем'я і ворогами, що прагнуть заподіяти їм шкоду або завадити під час їхніх пригод. У цій фазі вороги, що перебувають у бою, атакують і потенційно можуть застосувати непередбачувані тактичні хитрощі завдяки тіншовим картам. Потім гравці можуть атакувати ворогів.

У фазі бою гравці виконують такі кроки в наведеному порядку:

1. Роздача тіншових карт
2. Розігрування атак ворогів
3. Розігрування атак гравців

Нижче описано кожен крок. Виконавши кроки фази бою, переходьте до фази відпочинку.

### Крок 1. Роздача тіншових карт

Роздайте по 1 верхній карті з колоди зустрічей долілиць кожному ворогові, який на цю мить перебуває в бою. Ці карти називають **ТІНШОВИМИ КАРТАМИ**. Кожну тіншову карту покладіть долілиць біля карти ворога, який її отримав. Гравці поки що не можуть дивитися ці тіншові карти.

Спершу роздайте тіншові карти всім ворогам, які перебувають у бою з першим гравцем, тоді — ворогам, які перебувають у бою з наступним (за годинниковою стрілкою) гравцем і т. д. Роздаючи карти всім ворогам, які перебувають у бою з гравцем, починайте з ворога з найбільшим значенням агресивності, а далі — за порядком зменшення агресивності. Якщо в колоді зустрічей вичерпалися карти, не перетасуйте скид зустрічей, щоб сформувати нову колоду зустрічей. Усі вороги, яким ви не змогли роздати по 1 тіншовій карті, не отримують її.



Ефект тіні

Тінь:

Тіншові карти, які гравці розігрують під час бою, можуть мати на лицьовій стороні ефект «Тінь:» (докладніше про це пізніше).

Якщо карта ворога покидає гру, скиньте і його тіншову карту. Наприкінці фази бою скиньте всі тіншові карти, роздані в цьому раунді.

## Крок 2. Розігрування атак ворогів

Роздавши тіншові карти кожному ворогові, що перебуває в бою, переходьте до розігрування атак ворогів. Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець послідовно виконує такі кроки для кожного ворога, з яким перебуває в бою. Гравця, який виконує ці кроки, називають активним гравцем.

- Вибір ворога.** Активний гравець вибирає у своїй ігровій зоні одного ворога, який ще не атакував у цьому раунді.
- Оголошення оборонця.** Активний гравець може вибрати й оголосити оборонцем одного зі своїх готових персонажів. Вибравши оборонця, гравець виснажує його. Активний гравець може не оголошувати оборонця.
- Розігрування ефекту тіні.** Активний гравець перевертає горілиць тіншову карту вибраного ворога й розігрує ефект тіні на цій карті (це текст, що йде після слова «Тінь:» у нижній половині карти). Усі інші ефекти тіншової карти, крім ефекту «Тінь:», ігнорують.
- Визначення кількості бойових поранень.** Якщо сила захисту оборонця дорівнює або перевищує силу атаки вибраного ворога, то оборонець не зазнає поранень.



Інакше відніміть значення сили захисту оборонця від сили атаки вибраного ворога. Оборонець зазнає кількості поранень, яка дорівнює цій різниці. (Докладніше про поранення див. у розділі «Очки витривалості та поранення» на с. 20.)

Якщо ви не оголошите оборонця, то атаку вважають «незахищеною». У такому разі всіх поранень унаслідок атаки (кількість поранень дорівнює сукупній силі атаки ворога), зазнає один з героїв, яким розпоряджається активний гравець. Сила захисту героя не зменшує кількості поранень, яких він зазнає внаслідок незахищених атак.



### Крок 3. Розігрування атак грабців

Після того як кожен ворог, що перебуває в бою з гравцем, виконав атаку, гравці мають можливість атакувати ворогів своїми персонажами. Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець може послідовно виконати такі кроки для кожного ворога, з яким перебуває в бою. Гравця, який виконує ці кроки, називають активним гравцем.

- а) **Оголошення цілі атаки й нападників.** Активний гравець вибирає одного ворога, з яким він перебуває в бою, і виснажує будь-яку кількість готових персонажів, якими він розпоряджається, щоб атакувати вибраного ворога. Кілька персонажів можуть атакувати одного й того ж ворога.
- б) **Визначення сили атаки.** Активний гравець додає силу атаки всіх оголошених нападників, щоб визначити сукупну силу цієї атаки.
- в) **Визначення кількості бойових поранень.** Якщо сила захисту ворога дорівнює або перевищує сукупну силу атаки всіх нападників, то ворог не зазнає поранень. Інакше відніміть значення сили захисту ворога від сукупної сили атаки нападників і завдайте ворогові кількості поранень, що дорівнює цій різниці. (Докладніше про поранення див. у розділі «Очки витривалості та поранення» на с. 20.)

Активний гравець може оголосити по одній атаці проти кожного ворога, з яким він перебуває в бою. Активний гравець може повторювати вищевказані кроки (а–в), поки не оголосить усі атаки, або поки не зможе чи не захоче оголошувати подальші атаки в цій фазі.

### Фаза VII. Відпочинок

Фаза відпочинку дає героям можливість відновити сили й перегрупуватися. У фазі відпочинку гравці виконують такі кроки в наведеному порядку:

1. **Відновлення карт.** Розверніть вертикально всі виснажені карти, що перебувають у грі.
2. **Підвищення рівня загрози.** Кожен гравець збільшує на 1 значення загрози на своєму лічильнику.
3. **Новий перший гравець.** Перший гравець передає жетон першого гравця наступному гравцеві (за годинниковою стрілкою).

Виконавши всі кроки фази відпочинку, переходьте до нового раунду, починаючи його з фази ресурсів. Продовжуйте розігрувати раунди таким способом, поки гра не закінчиться.





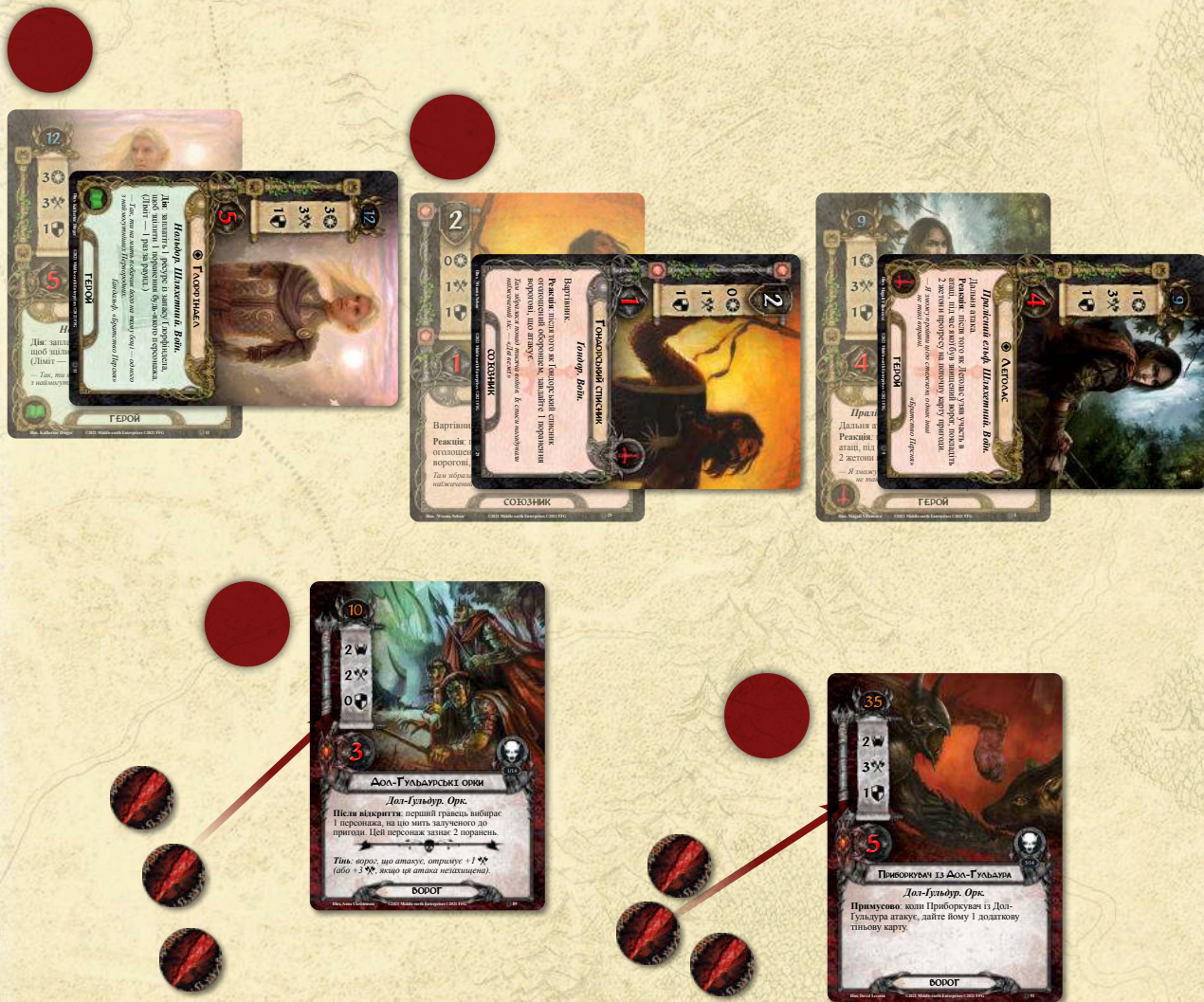
## Приклад захисту від атак ворогів



1. Ірина перебуває в бою з двома ворогами: «Лісовим павуком» і «Поріддям Унголіанти». На початку фази бою вона долілиць кладе по 1 тіньовій карті (верхня карта з колоди зустрічей) на карту кожного ворога, що перебуває з нею в бою.
2. Ірина вирішує спершу розіграти атаку «Поріддя Унголіанти». Вона виснажує «Лучника зі Срібножили», оголошуючи його оборонцем у цій атаці.
3. Щоб розіграти атаку, Ірина перевертає горілиць тіньову карту нападника. Це — «Патруль Східної затоки», який дає ворогу, що атакує, +1 ♣. Ірина порівнює сукупну силу атаки ворога (6 ♣) із захистом «Лучника зі Срібножили» (0 ♣) і кладе 6 жетонів поранень на карту персонажа-оборонця. «Лучник зі Срібножили» має лише 1 очко витривалості, тому його знищують і вилучають із гри.
4. Ірина розіграє атаку «Лісового павука». Вона оголошує цю атаку «незахищеною».
5. Щоб розіграти атаку, Ірина спершу перевертає горілиць тіньову карту нападника. Це — «Зачарований струмок», який не має ефекту тіні. Атака «Лісового павука» дорівнює 2 ♣. Ця атака була незахищеною, тому Ірина повинна завдати всіх поранень єдиному герою, яким вона розпоряджається. Ірина кладе 2 жетони поранень на карту «Арагорна». Він виживає після атаки, залишаючись із 3 очками витривалості.



## Приклад нападу на ворогів



Тарас перебуває в бою з двома ворогами: «Приборкувач із Дол-Гульдура» й «Дол-Гульдурські орки».

1. Тарас оголошує атаку на «Дол-Гульдурських орків» й виснажує «Глорфіндела» як нападника.
2. Тарас віднімає від значення атаки «Глорфіндела» (3 ♣) значення захисту «Дол-Гульдурських орків» (0 ♣) й отримує 3. Отже, Тарас кладе 3 жетони поранень із загального запасу на карту «Дол-Гульдурських орків». На початку бою цей ворог мав 3 очки витривалості, тому Тарас знищує його й вилучає з гри.
3. Тарас оголошує атаку на «Приборкувача з Дол-Гульдура» і для цього виснажує «Леголаса» (3 ♣) та «Гондорського списника» (1 ♣) як нападників.
4. Тарас віднімає від сукупного значення атаки (4 ♣) значення захисту «Приборкувача з Дол-Гульдура» (1 ♣) й отримує 3. Тарас кладе 3 жетони поранень із загального запасу на карту «Приборкувача з Дол-Гульдура». На початку бою цей ворог мав 5 очок витривалості, тому він виживає після атаки, залишаючись із 2 очками витривалості. Жетони поранень залишають на карті ворога, щоб показати, скільки в нього залишилося очок витривалості.



## Закінчення гри

Якщо принаймні один гравець залишається у грі після завершення останнього етапу пригод сценарію, гра закінчується перемогою всіх гравців. Якщо всі гравці вибувають з гри до завершення всіх етапів пригод, гра закінчується поразкою всіх гравців.

## Проходження пригод і перемога в грі

Гравці завершують пригоди, розміщуючи жетони прогресу на картах пригод. Коли на відкритій карті пригоди опиняється кількість жетонів прогресу, що дорівнює або перевищує кількість очок цієї пригоди, то пригоду вважають завершеною.

Коли пригода завершена, гравці негайно вилучають її карту з гри та відкривають наступну карту пригоди цього сценарію. Якщо кількість жетонів прогресу на карті завершеної пригоди перевищила кількість очок на ній, то ви не переносите надлишкові жетони на наступний етап пригоди. Відкривши нову карту пригоди, виконайте всі вказівки на стороні А цієї карти, а потім переверніть карту стороною В догори. Якщо гравці завершують останній етап сценарію, вони перемагають у грі.

## Вибування гравця і поразка у грі

Гравець вибуває з гри, якщо рівень загрози на його лічильнику загрози досягає 50 або якщо всі герої цього гравця знищені.

Коли гравець вибуває з гри, то скидає всі карти з руки, як і всі карти гравця, якими він розпоряджався. Усіх ворогів, що перебували в бою з вибулим гравцем, повертають у зону випробувань. (Вороги, що таким способом повертаються в зону випробувань, зберігають свої жетони поранень і спорядження.) Гравці, що не вибули, продовжують гру. Однак тепер під час наступних фаз пригод вони відкриватимуть на 1 карту зустрічі менше за кожного вибулого гравця.

## Додаткові правила

У цьому розділі ви прочитаєте додаткові правила, з якими треба ознайомитися перед першою партією у гру «Володар пернів. Картова гра».

## Очки витривалості та поранення

Усі персонажі та вороги мають певну кількість **ОЧОК ВИТРИВАЛОСТІ**. Щоб **ЗНИЩИТИ** персонажа чи ворога, йому треба завдати кількості поранень, яка дорівнює його витривалості. Карту знищеного персонажа гравця кладуть у скид цього гравця. Карту знищеного ворога кладуть у скид карт зустрічей.



Поранення, завдані ворогам і персонажам, накопичуються протягом гри. Ви відстежуєте поточну кількість поранень за допомогою жетонів поранень. Завдяки ефектам карт деяких союзників ви можете зцілювати своїх персонажів. Для цього ви вилучаєте відповідну кількість жетонів поранень із карти цього персонажа.



## Властивості карт

Текст на картах містить різні типи властивостей.

Властивість  
карти



На картах героїв і картах гравця бувають такі 5 типів властивостей: дії, реакції, ключові слова, постійні властивості та примусові ефекти.

### Дія

**Дія** — це необов'язкова властивість карти, яку гравці можуть активувати в певний час гри.

Властивість-  
дія

Дія:



Щоб ви могли активувати дію карти героя, союзника або спорядження, ця карта повинна перебувати у грі. Зазвичай гравці можуть активувати дії між фазами та між указаними кроками кожної фази. У Додатку I «Довідника правил» наведено докладну структуру раунду, в якій зазначено, коли ви можете активувати дії.

Деякі дії можна активувати лише після початку певних фаз гри, як-от «Дія фази пригод» чи «Дія фази бою». Така властивість означає, що гравець може активувати цю дію лише протягом указаної фази.

## Реакції

**РЕАКЦІЯ** — це необов'язкова властивість карти, яку гравці можуть активувати відразу після того, як відбулася певна подія. Наприклад, щоразу, коли ви залучаєте героя «Арагорна» до пригоди, ви можете активувати властивість-реакцію цієї карти — витратити 1 ресурс із запасу ресурсів цього героя, щоб підготувати його карту.

реакція

Реакція:



Щоб ви могли активувати реакцію карти героя, союзника або спорядження, ця карта повинна перебувати у грі.

## Ключові слова

Ключове слово — це скорочення для ігрового ефекту або правила. Ключові слова надруковані вгорі текстової секції карти. Є певні правила для кожного з ключових слів:

### Лихо X

Після відкриття карти зустрічі з ключовим словом «Лихо» (під час кроку випробування фази пригод чи під час приготувань) кожен гравець повинен підвищити свій рівень загрози на значення, вказане після слова «Лихо».

### ДАЛЬНЯ АТАКА

Персонаж із ключовим словом «Дальня атака» може атакувати ворогів, які перебувають у бою з іншими гравцями. Коли ви виконуете крок «Розігрування атак гравців», будь-який інший гравець може оголосити нападником персонажа (або персонажів) з ключовим словом «Дальня атака» у своєму розпорядженні. Цей гравець повинен виснажити персонажа (або персонажів) і дотримуватися всіх звичайних вимог для виконання атаки.

### ПОСТІЙНО

Ключове слово «Постійно» є на деяких картах підтримки й труднощів, які використовують лише під час гри в режимі кампанії (див. с. 28). На картах кампанії є вказівки щодо того, коли додавати ці карти в гру або в реєстр кампанії. Якщо карта підтримки чи труднощів з ключовим словом «Постійно» є частиною реєстру кампанії на початку сценарію, то під час приготувань цю карту треба прикріпити до цілі, яка отримала цю підтримку чи труднощі. Карти з ключовим словом «Постійно» не можуть бути вилучені гравцем, а також унаслідок будь-яких ефектів карт зустрічей.



## ОБМЕЖЕНА КІЛЬКІСТЬ

На деяких картах спорядження є ключове слово «Обмежена кількість». Персонаж може мати щонайбільше 2 карти спорядження з ключовим словом «Обмежена кількість». Якщо в персонажа опиняється 3 карти спорядження з ключовим словом «Обмежена кількість», негайно скиньте одну з цих карт спорядження.

## ВАРТІВНИК

Гравець може оголосити персонажа з ключовим словом «Вартівник» оборонцем від атак ворогів, спрямованих проти іншого гравця. Оборонця треба виснажити й дотримуватися всіх звичайних вимог для захисту від атаки.

Ключове  
слово

Вартівник.



## НАВАЛА

Якщо протягом кроку випробування фази пригод чи протягом приготувань ви відкриваєте карту зустрічі з ключовим словом «Навала», ви повинні відкрити 1 додаткову карту з колоди зустрічі. Якщо карта зустрічі містить ключове слово «Навала» і ефект «Після відкриття», то спершу застосуйте ефект «Після відкриття», а вже потім ключове слово «Навала».

## ПЕРЕМОГА X

Коли карту з ключовим словом «Перемога X» треба покласти у скид, натомість покладіть її у **ПЕРЕМОЖНИЙ СТОС** поза межами ігрової зони. Правила підрахунку переможних очок див. у розділі «Підрахунок очок» на с. 31.

## Примусові ефекти

**ПРИМУСОВИЙ** ефект — це обов'язковий ефект, який активується в разі настання певної події (наприклад, ворог вступає в бій з гравцем або отримує тіньову карту без ефекту тіні).

### Примусовий ефект

Примусово:



Примусові ефекти обов'язкові, тому гравцям важливо пам'ятати, які саме ігрові події можуть активувати будь-які примусові ефекти в грі. Гравці повинні застосовувати примусовий ефект щоразу, коли стається вказана в ефекті ігрова подія, яка активує його.

Ефекти «Після відкриття», «Тінь» і «Подорож», що були описані раніше, є різновидами примусових ефектів, які застосовують під час звичайних ігрових подій, як-от відкриття карт.

## Постійні властивості

Постійна властивість — це обов'язкова властивість, що впливає на гру, поки карта з постійною властивістю залишається в грі. На відміну від дій, реакцій і примусових ефектів, постійні властивості не позначають грубим шрифтом.

Постійні властивості завжди впливають на гру, тому гравцям важливо пам'ятати про постійні властивості у грі. Наприклад, гравці повинні пам'ятати, що коли карта локації «Зачарований струмок» є активною локацією, вони не можуть брати карти зі своїх колод.



## Ознаки

Ознаки, позначені грубим курсивом, розташовані вгорі текстової секції карти. Ознакам не притаманні ефекти, але ефекти інших карт можуть стосуватися ознак карти.



Ознаки

**Дунедайн. Шляхетний.**

## Карты подій


Карты подій надають вам доступ до дій і реакцій, які ви можете грати безпосередньо з руки.



Щоб зіграти карту події, витратьте з запасу своїх героїв кількість ресурсів, що дорівнює вартості карти. Використовуйте ресурси із запасів тих героїв, чий символ ресурсу відповідає сфері впливу карти події (так само як ви це робите, коли оплачуєте карту союзника чи спорядження).

Зігравши карту події, негайно виконайте дію цієї карти або застосуйте її реакцію. Потім покладіть карту у свій скид.

## Унікальні карти

На деяких картах зображено відомих персонажів, локації та предмети Середзем'я. Такі карти називають **УНІКАЛЬНИМИ КАРТАМИ**. Символ  перед назвою карти вказує на її унікальність. Якщо ви маєте у грі унікальну карту, то інший гравець не може зіграти карту з такою самою назвою. Утім, гравець зможе зіграти карту з такою самою назвою, коли попередня унікальна карта буде вилучена з гри й лежатиме у скиді.

## Нейтральні карти

Нейтральні карти — це карти, що не належать до жодної сфери впливу. Щоб зіграти нейтральну карту, ви повинні оплатити вартість, указану на карті, однак можете використовувати ресурси із запасів будь-яких ваших героїв.

## Ваша перша партія

Ви ознайомилися з усіма правилами, потрібними для першої партії у гру «Володар пернів. Карткова гра». Радимо у першій партії використати сценарій та колоди, запропоновані на с. 5 цих правил. Якщо протягом гри у вас виникатимуть запитання, звертайтеся до «Довідника правил», де ви знайдете докладну інформацію про ігролад.

Зігравши першу партію, прочитайте розділ «Розширені правила» на наступній сторінці цієї книжки, щоб дізнатися, як створювати власні колоди та проходити інші сценарії гри.





## Розширені правила

Цей розділ містить розширені правила, які треба знати гравцям, щоб створювати власні колоди та грати в інші сценарії гри.

### Карти цілей

Карти цілей — це тип карт зустрічей, які є в деяких сценаріях. Карти цілей можуть представляти союзників і предмети, потрібні для проходження сценарію, або завдання, які герої можуть виконати протягом подорожі.

Відкривши карту цілі протягом фази пригод, покладіть її в зону випробувань, як і всі інші карти зустрічей. Часто гравцям треба **ЗДОБУТИ** карти цілей, щоб просунути сценарієм. Зазвичай, щоб здобути карту цілі, вам треба оплатити її вартість і/або подолати іншу карту зустрічі. Потім ви переміщуєте цю карту цілі у свою ігрову зону або прикріплюєте її до героя. На картах цілей з базового набору описано, як гравці можуть здобувати їх.



## Стерезений

На деяких картах цілі є ключове слово «Стерезений». Відкривши й поклавши в зону випробувань карту цілі з ключовим словом «Стерезений», відкрийте наступну карту з колоди зустрічей та прикріпіть її до карти з ключовим словом «Стерезений». Ви не можете здобути карту цілі, якщо до неї прикріплені карти зустрічей.

Карти зустрічей, прикріплені до карт цілей, розігрують таким способом:

- **Ворог.** Карта ворога залишається прикріпленою до карти цілі, поки ви не знищите ворога (або він не покине гру внаслідок ефекту карти).
- **Локація.** Карта локації залишається прикріпленою до карти цілі, поки ви не дослідите цю локацію і вона не покине гру (або поки вона не покине гру внаслідок ефекту карти).
- **Підступ.** Карту підступу розігрують як зазвичай, її не прикріплюють до карти цілі.
- **Ціль.** Карти цілей не можуть бути прикріплені до інших цілей. Якщо ви відкрили карту, щоб прикріпити її до карти цілі, і нею виявилася інша карта цілі, то відкрийте наступну карту з колоди зустрічей, щоб застосувати ефект ключового слова «Стерезений» до першої карти цілі. Другу карту цілі також покладіть у зону випробувань і застосуйте її ефект «Стерезений».



## Огляд сценаріїв

Базовий набір «Володар перснів. Карткова гра» містить три сценарії. У цьому розділі ви знайдете опис кожного сценарію та перелік наборів карт зустрічей для відповідних колод зустрічей.

### Прохід через Морок-ліс

**Рівень складності = 1**

Довгий час Морок-ліс був небезпечним місцем, а нещодавно один з патрулів короля Трандуїла помітив, що в околицях Дол-Гульдура зріє загроза. Щоб попередити Володарку Галадріель про майбутню небезпеку, король відправив загін героїв, який мав пройти через Морок-ліс, проплити Андуїном і, зрештою, дістатися до Лорієна.

Колода зустрічей сценарію «Прохід через Морок-ліс» складається з усіх карт таких наборів зустрічей: «Прохід через Морок-ліс», «Павуки з Морок-лісу» й «Дол-Гульдурські орки». Карти цих наборів позначені такими символами:



### Мандрівка по Андуїну

**Рівень складності = 4**

Подолавши небезпеки Морок-лісу, герої продовжують свою мандрівку річкою Андуїн аж до Лорієна, щоб повідомити Володарці Галадріель жахливі новини про майбутню загрозу в Південній частині Морок-лісу.

Колода зустрічей сценарію «Мандрівка по Андуїну» складається з усіх карт таких наборів зустрічей: «Мандрівка по Андуїну», «Всевидюче Око Саурона», «Дол-Гульдурські орки» та «Дикий Край». Карти цих наборів позначені такими символами:



### Втеча з Дол-Гульдура

**Рівень складності = 7**

Досліджуючи околиці Дол-Гульдура на прохання Володарки Галадріель, один зі супутників героїв потрапляє в полон до посіпак Чорнокнижника, і тепер чекає допиту в підземеллі під пагорбом. Знаючи, що в їхнього друга обмаль часу, герої наважуються на відчайдушну спробу порятунку.

Колода зустрічей сценарію «Втеча з Дол-Гульдура» складається з усіх карт таких наборів зустрічей: «Втеча з Дол-Гульдура», «Павуки з Морок-лісу» й «Дол-Гульдурські орки». Карти цих наборів позначені такими символами:



## Режими складності

«Володар перснів. Карткова гра» призначена і для новачків, і для досвідчених гравців. Для різних стилів гри передбачено два режими складності: **ЛЕГКИЙ** і **НОРМАЛЬНИЙ**. Ці режими дають змогу гравцям відносно просто встановлювати потрібну складність гри і, за потреби, регулювати її. Гравці також можуть вести підрахунок набраних очок у будь-якому з цих режимів.

### Легкий режим

Легкий режим ідеально підходить для початківців і для гравців, яким до вподоби розповідний і кооперативний аспекти гри з меншими труднощами. Щоб розіграти сценарій у легкому режимі, виконайте наведені нижче кроки під час приготувань до будь-якого сценарію:

1. Додайте по 1 ресурсу в запас ресурсів кожного героя.
2. Вилучіть з колоди зустрічей будь-яку карту, на якій символ набору карт зустрічей обведений жовтим колом.



### Нормальний режим

Щоб розіграти сценарій у нормальному режимі, просто виконайте вказівки до приготувань цього сценарію.



## Створення колод

Ви значно урізноманітнюєте стратегії та неповторність кожної партії, коли придумуєте і створюєте власні колоди, використовуючи для цього карти з базового набору й карти з різноманітних доповнень до гри «Володар перснів. Карткова гра».

Створюючи колоди, гравці повинні дотримуватися таких правил:

- колода повинна містити щонайменше 50 карт;
- колода може містити щонайбільше три копії будь-якої карти з однаковою назвою.

Дотримуючись цих правил, ви можете додавати в колоду будь-які комбінації карт союзників, спорядження і подій.

Кожен гравець починає гру, маючи 3 карти героїв. Якщо гравців кілька, пам'ятайте — два гравці не можуть вибрати одного й того ж героя. Крім того, унікальні союзники не можуть увійти в гру, якщо карта героя з тим самим іменем уже перебуває у грі. Тому перед початком кожної партії гравцям треба переконатися, що їхні колоди потім не перешкоджатимуть одна одній.

### Поради щодо створення колод

Створюючи колоду, важливо враховувати, як ви будете оплачувати вартість своїх карт. Звісно, спокусливо вибрати трійцю найпотужніших доступних героїв, але чи варто починати гру з високим рівнем загрози, який дають ці герої? Аналогічно, колода з дорогими картами й ефектами може теоретично видаватися потужною. Однак ризик у тому, що ви можете не встигнути накопичити ресурси, потрібні для розігрування цих карт, а вороги не чекатимуть, поки ви підготуетесь. Також варто переконатися, що кожна з карт у колоді належить до сфери впливу, яка відповідає принаймні одному із символів ресурсів героїв у колоді. Інакше ви матимете карти, які не зможете зіграти.

Кожна сфера впливу має певні переваги, якими ви можете скористатися, коли створюєте колоду навколо неї. Наприклад, колода, створена навколо сфери тактики, дає змогу спорядити героїв потужнішою зброєю і бронєю, щоб вони могли без особливих труднощів долати ворогів, що з'являтимуться з колоди зустрічей. Кількість карт збільшується з появою нових доповнень, тому кожну з чотирьох

початкових колод із цього базового набору можна перетворити на повністю придатну для гри стандартну колоду.

Створюючи колоду, можна зосередитися на кількох сферах, а не лише на одній. Колода, створена навколо сфер духу та знань, могла б містити карти самозахисту, з ефектами, які відновлюють очки витривалості та знижують рівень загрози. Утім, що більше сфер ви залучатимете під час створення колоди, то складніше вам буде керувати ресурсами — не варто розраховувати на те, що в потрібну мить під рукою завжди будуть ресурси відповідного типу.

Ще один корисний підхід полягає у створенні колоди навколо якоїсь ознаки. Наприклад, якщо ви хочете грати колодою, створеною навколо трьох різних сфер, доречно додати в колоду карти **гномів** з усіх трьох сфер, щоб користуватися їхньою синергією та взаємодією карт.



## Склади колод

Щоб допомогти гравцям ознайомитися із захопливими можливостями створення колод, ми навели на цій сторінці склад двох колод, кожна з яких створена навколо двох сфер. Для першої партії радимо вам використовувати початкові колоди, наведені на с. 5. Добре ознайомившись із грою, спробуйте зіграти партію з колодами, створеними навколо двох сфер.

Ці дві колоди доповнюють одна одну, і добре взаємодітимуть у грі з 1–2 учасниками. Для соло-гри ми радимо колоду «Лідерства й духу». Ця колода чудово підходить для введення в гру союзників, і дає змогу збільшувати значення сили волі протягом пригод. Граючи вдвох, використовуйте колоду «Знань і тактики», щоб мати змогу брати з колоди додаткові карти та виживати в багатьох боях.

### Колода лідерства й духу

#### Герої

Арагорн  
Теодред  
Еовин

#### Союзники

Гандальф (3 шт.)  
Фарамир (2 шт.)  
Охоронець цитаделі (3 шт.)  
Довгобородий вбивця орків (2 шт.)  
Лучник зі Срібножили (2 шт.)  
Розвідник зі Снігогоків (3 шт.)  
Син Арнора (2 шт.)  
Лорієнський провідник (2 шт.)  
Мисливець із Півночі (2 шт.)  
Мандрівник Тук (3 шт.)

#### Події

Похмура рішучість (2 шт.)  
Прихована атака (3 шт.)  
Доблесна жертва (3 шт.)  
Випробування сили волі (3 шт.)  
Гробниця гномів (2 шт.)  
Вставай і бийся (2 шт.)  
Привітання галадримів (2 шт.)

#### Спорядження

Камінь Келебріан (3 шт.)  
Намісник Гондору (3 шт.)  
Несподівана відвага (3 шт.)



### Колода знань і тактики

#### Герої

Беравор  
Денетор  
Леголас

#### Союзники

Гандальф (3 шт.)  
Глеовайн (3 шт.)  
Генамарт Річкоспівець (3 шт.)  
Дочка Німродель (3 шт.)  
Ереборський коваль (3 шт.)  
Шахтар із залізного Кряжу (3 шт.)  
Гондорський списник (3 шт.)  
Досвідчений сокирник (3 шт.)

#### Події

Хитрість Радагаста (3 шт.)  
Таємні стежки (3 шт.)  
Майстер клинка (3 шт.)  
Виверт (3 шт.)  
Блискавичний удар (3 шт.)

#### Спорядження

Лісова западня (2 шт.)  
Захисник Лорієну (3 шт.)  
Ріг Гондору (3 шт.)  
Клинок Гондоліну (3 шт.)



## Режим кампанії

Режим кампанії — це ще один захопливий альтернативний спосіб грати у «Володаря перснів. Карткову гру», що об'єднує всі сценарії з базового набору в одну епічну пригоду! У режимі кампанії гравці розігруватимуть усі сценарії послідовно, один за одним. Переходьте до наступного сценарію лише після перемоги в поточному. Якщо ви програли сценарій, то не отримуєте штрафу, але повинні зіграти його знову й перемогти, а лише після того переходити до наступного сценарію.

## Журнал кампанії

Протягом кампанії результати кожного сценарію можуть вплинути на результат наступного, а ваші рішення в кожній пригоді можуть вплинути на майбутні сценарії. Для відстеження прогресу та проходження всієї кампанії використовуйте журнал кампанії.

Наприкінці кожного сценарію записуйте свої результати, вносячи відповідну інформацію в журнал кампанії (див. с. 32–33). Копію журналу кампанії можна завантажити на сайті [geekach.com.ua](http://geekach.com.ua).

Під час приготувань до наступного сценарію в режимі кампанії перевіряйте журнал кампанії, щоб переконатися, що використовуєте всі потрібні карти.

## Братство героїв

Граючи в режимі кампанії, запишіть імена своїх героїв у журнал кампанії на початку першого сценарію. Якщо наприкінці гри герой опиняється у вашому скиді, додайте його ім'я до списку загиблих героїв у журналі кампанії. У наступних сценаріях кампанії жоден з гравців не може використати героя, чиє ім'я потрапило в список загиблих героїв.

Граючи в режимі кампанії, ви можете змінювати склад колод між партіями, однак ви повинні використовувати тих самих героїв для кожного сценарію, за двома винятками:

- Якщо наприкінці сценарію герой опинився у скиді свого розпорядника, то ім'я цього героя додають до списку загиблих героїв, а його розпорядник може вибрати нового героя під час приготувань до наступної партії. Ім'я нового героя записують у журнал кампанії, а кожен гравець отримує постійний штраф +1 до початкового рівня загрози аж до завершення кампанії.
- Якщо після завершення сценарію гравець бажає обміняти героя, яким він розпоряджається, на героя з іншим іменем, цей гравець може замінити 1 героя, яким він розпоряджається, новим героєм під час приготувань до наступної гри. Ім'я нового героя записують у журнал кампанії, і кожен гравець отримує постійний штраф +1 до початкового рівня загрози аж до завершення кампанії.

Якщо гравцеві треба замінити загиблого героя, але доступних героїв більше не залишилося, цей гравець натомість отримує постійний штраф +1 до початкового рівня загрози, але вилучає цього героя зі списку полеглих героїв і продовжує ним грати.





## Додаткові типи карт

Є три додаткові типи карт, які використовують лише в режимі кампанії: карти кампанії, карти підтримки й карти труднощів. Ці типи карт описано нижче.

### Кarti кампанії

Карта кампанії — це тип карт, які служать для прилаштування окремих сценаріїв до кампанії. Під час приготування сценарію в режимі кампанії покладіть карту кампанії для цього сценарію біля колоди пригод і дотримуйтеся будь-яких додаткових указівок щодо приготувань на карті кампанії. Після перемоги у сценарії, переверніть карту кампанії та дотримуйтеся будь-яких указівок розв'язки, відповідно оновивши журнал кампанії.

### Кarti підтримки

Кarti підтримки — це карти гравця (а іноді й карти зустрічей), які треба заробити, граючи за сценарієм у режимі кампанії. Ці карти символізують сприятливі наслідки рішень гравців і результатів протягом усієї кампанії. Вам заборонено додавати ці карти в колоду або гру, поки ви їх не заробите (за винятком ситуацій, коли умови сценарію вказують інше).

### Кarti труднощів

Кarti труднощів — це карти зустрічей (а іноді й карти гравця), які можна заробити під час проходження сценарію в режимі кампанії та згодом додати в колоду зустрічей. Замість символу набору зустрічей на картах труднощів є символ набору труднощів, яким позначено, до якого набору труднощів належать ці карти. Кarti труднощів не належать до наборів зустрічей, тому їх не додають у колоду зустрічей, поки гравці не отримають указівку зробити це.

## Реєстр кампанії

Список карт підтримки й труднощів, які гравці отримують під час проходження кампанії, називають реєстром кампанії. Перемігши у сценарії та записавши результати в журналі кампанії, вкажіть усі зароблені карти підтримки і/або труднощів у розділі журналу «Реєстр кампанії».

Коли гравці заробляють карту підтримки або труднощів, вони записують назву цієї карти в реєстр кампанії. Якщо карта містить ключове слово «Постійно», то гравці записують у розділі «Примітки» журналу кампанії, до якого героя вона прикріплена.

Під час приготувань майбутніх сценаріїв кампанії карти підтримки й труднощів, які записані в реєстрі кампанії, додають до гри таким способом:

- Кarti підтримки зі зворотом карт гравця можна додати в колоду гравця. Ці карти не враховують до мінімального розміру колоди.
- Кarti труднощів зі зворотом карт гравця треба додати в колоду гравця. Ці карти не враховують до мінімального розміру колоди.
- Якщо карта підтримки чи труднощів із ключовим словом «Постійно» була записана як прикріплена до певного героя, то цю карту треба прикріпити до вказаного героя на початку гри.
- Кarti підтримки чи труднощів зі зворотом карт зустрічей треба затасувати в колоду зустрічей під час приготувань до гри.

Якщо героя додають до списку загиблих героїв, то всі карти підтримки й труднощів з ключовим словом «Постійно», які були прикріплені до цього героя, вилучають із реєстру кампанії.



Кarti кампанії



Кarti підтримки



Кarti труднощів



## Кроки приготування кампанії

Під час приготування кампанії користуйтеся цим списком, щоб перевіряти, чи ви врахували все необхідне:

1. Перевірте, чи кожен гравець використовує героїв, указаних у журналі кампанії. (Якщо це перша гра кампанії, кожен гравець записує своє ім'я та імена героїв у журнал кампанії.)
2. Переконайтеся, що жодного з цих героїв немає у списку загиблих героїв. Якщо герой гравця указаний як загиблий, цей гравець повинен вибрати нового героя. Вилучіть з реєстру кампанії всі карти підтримки й труднощів з ключовим словом «Постійно», які були прикріплені до загиблого героя.
3. Якщо гравець бажає добровільно змінити героїв, запишіть імена нових героїв у журнал кампанії, а за кожного зміненого героя запишіть «+1 до загрози» в розділі штрафів у журналі.
4. Застосуйте штрафи загрози. Кожен гравець встановлює на лічильнику загрози значення початкового рівня своєї загрози, додаючи до нього суму, записану в розділі штрафів у журналі.
5. Прикріпіть карти з ключовим словом «Постійно». Прикріпіть указані в реєстрі кампанії карти підтримки та труднощів до відповідних героїв.
6. Перевірте карти приготувань. Додайте в ігрову зону карти підтримки та труднощів з ключовим словом «Приготування» (якщо такі є).
7. Приготуйте колоди гравців. Затасуйте у відповідні колоди гравців указані в реєстрі кампанії карти підтримки та труднощів (зі зворотом карт гравця).
8. Приготуйте колоду зустрічей. Затасуйте в колоду зустрічей указані в реєстрі кампанії карти підтримки та труднощів (зі зворотом карт зустрічей).

## Експертний режим кампанії

Експертний режим кампанії — це альтернативна версія режиму кампанії для гравців, які готові до складніших викликів. Гравці не відновлюють очки витривалості своїх героїв між сценаріями експертної кампанії. Наприкінці кожного сценарію запишіть кількість жетонів поранень кожного героя в розділі «Примітки» журналу кампанії. Під час приготувань до наступного сценарію кампанії розмістіть на кожному герої, яким ви розпоряджаєтеся, кількість жетонів поранень, що вказана у розділі «Примітки» журналу кампанії. Кожен гравець може вирішити позбавити героя, яким він розпоряджається, від цих початкових поранень. Для цього до кінця кампанії гравець підвищує на 1 свій початковий рівень загрози за кожного героя, зціленого таким способом.

## Завершення кампанії

Кожна кампанія — це окрема завершена епопея. Карти підтримки, труднощів та інші модифікації, зароблені протягом кампанії, не переходять в інші ігри чи кампанії, якщо це не вказано в тексті властивості карти (наприклад, ефект **РОЗВ'ЯЗКИ** на карті кампанії «Втеча з Дол-Гульдура»).



## Підрахунок очок

Якщо гравцям подобається проходити один і той же сценарій кілька разів, вони можуть використовувати наведену нижче систему підрахунку очок для оцінки успіху кожної партії.

У разі перемоги гравці визначають свій результат таким способом:

- 1. Визначте початковий рахунок.** Для цього вам треба додати такі показники.
  - Значення загрози на лічильнику кожного гравця.
  - Значення загрози кожного героя, що вибув із гри або потрапив у скид.
  - Кількість жетонів поранень на всіх уцілілих героях.
- 2. Додайте штраф за раунди.** Додайте по 10 за кожен завершений раунд гри.
- 3. Відніміть переможні очки.** Відніміть загальну кількість переможних очок, набраних гравцями протягом сценарію, від наведеної вище суми. Це остаточний результат гравців.

За такої системи підрахунку що менше очок ви набрали, то ліпше. Підрахунок очок допомагає оцінювати ефективність колоди чи загону героїв після кількох партій, а також порівнювати різні колоди, якими ви завершили один і той же сценарій. Для визначення своїх результатів можете користуватися таблицею підрахунку очок на с. 34.

## Переможний стос

Коли деякі карти ворогів і локацій покидають гру, вони дають гравцям переможні очки. Карти, що дають переможні очки, у нижній правій частині містять ключове слово «Перемога X».

Коли карта з ключовим словом «Перемога X» покидає гру, її кладуть у переможний стос. Карти в переможному стосі використовують під час визначення загального результату наприкінці гри.



*Якщо ви здолали  
«Ватажка Уфтака»,  
то набираєте  
4 переможні очки.*

**Переможні  
очки**



# ВОЛОДАР ПЕРСНІВ

КАРТКОВА ГРА

## ЖУРНАЛ КАМПАНІЇ

Гравець 1

Гравець 2

Гравець 3

Гравець 4

--	--	--	--

Герої


Загублі герої

Штрафи (загроза)

--	--

Примітки

--







Назва сценарію

Кількість гравців

Ім'я гравця	Кінцева значення загрози	Значення загрози всіх загиблих героїв	Кількість жетонів поранень на бічлих героях	Особистий результат гравця			
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

Примітки

Кількість раундів:

**ВОЛОДАР ПЕРСНІВ**  
КАРТКОВА ГРА

Сума особистих результатів гравців

Набрані переможні очки

10 очок за раунд

Загальний результат усіх гравців

=

Назва сценарію

Кількість гравців

Ім'я гравця	Кінцева значення загрози	Значення загрози всіх загиблих героїв	Кількість жетонів поранень на бічлих героях	Особистий результат гравця			
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

Примітки

Кількість раундів:

**ВОЛОДАР ПЕРСНІВ**  
КАРТКОВА ГРА

Сума особистих результатів гравців

Набрані переможні очки

10 очок за раунд

Загальний результат усіх гравців

=

Назва сценарію

Кількість гравців

Ім'я гравця	Кінцева значення загрози	Значення загрози всіх загиблих героїв	Кількість жетонів поранень на бічлих героях	Особистий результат гравця			
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

Примітки

Кількість раундів:

**ВОЛОДАР ПЕРСНІВ**  
КАРТКОВА ГРА

Сума особистих результатів гравців

Набрані переможні очки

10 очок за раунд

Загальний результат усіх гравців

=



# Творці гри

## Перше видання:

**Ідея гри й розроблення:** Нейт Френч

**Продюсер:** Майк Дейвід

**Редагування:** Кевін Томчик

**Коректори:** Патрісія Мередіт і Марк Поллард

**Графічний дизайн:** Кевін Чайлдресс

**Додатковий графічний дизайн:** Браян Шомбург,  
Ендрю Наваро та Майкл Сілсбі

**Обкладинка:** Деріл Мандрик

**Артдиректорка:** Зої Робінсон

**Художнє керівництво:** Кайл Г'ю

**Творчий розвиток вмісту гри:** Джейсон Волден

**Провідний автор ігор FFG:** Корі Конечка

**Провідний продюсер ігор FFG:** Майкл Герлі

**Менеджер з виробництва:** Ерік Найт

**Видавець:** Крістіан Т. Петерсен

## Українське видання:

**Керівник проєкту:** Олександр Ручка

**Випускова редакторка:** Алла Костовська

**Перекладач:** Святослав Михаць

**Верстка й дизайн:** Артур Патрихалко

**Особлива подяка:** Анна Вакуленко, Артем Деменко,  
Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко,  
Ілля Бобров, Олена Богуславська, Сергій Іщук,  
Сергій Тодоров і Тетяна Іщук

Українське видання © 2023 Geekach Games  
[www.geekach.com.ua](http://www.geekach.com.ua)

## Удосконалене видання:

**Додаткове розроблення:** Калєб Грейс із Ієном Мартіном  
та Джеремі Цвірном

**Продюсер:** Джейсон Волден

**Редагування:** Адам Бейкер

**Коректори:** Марк Поллард і Стівен Редман з Лорі Редман

**Менеджер карткової гри:** Джим Картрайт

**Графічний дизайн:** Нейтан Карнаган

**Координатор графічного дизайну:** Джозеф Д. Олсон

**Менеджер графічного дизайну:** Крістофер Гош

**Обкладинка:** Андерс Фінер

**Артдиректорка:** Дебора Гарсія

**Керівний артдиректор:** Тоні Бредт

**Спеціаліст із забезпечення якості:** Зак Тевалтомас

**Координатор ліцензування:** Зак Голмс

**Менеджерка з ліцензування:** Шеррі Анісі

**Управління виробництвом:** Джастін Енгер  
і Тім Наймолгода

**Візуальний креативний директор:** Браян Шомбург

**Старший керівник проєкту:** Джон Франц-Віхлач

**Головний автор гри:** Нейт Френч

**Керівник студії:** Кріс Гербер

**Тестувальники:** Андреа Делланьєзе, Джулія Фаєта,  
Малахі Гарднер і Майкл Джойс



Українське видання © 2023 Geekach Games — [www.geekach.com.ua](http://www.geekach.com.ua).

TM/® & © 2021 Fantasy Flight Games. Середзем'я, Гобіт, Володар Перенів, а також усі персонажі, предмети, події й місця являються товарними знаками або зареєстрованими товарними знаками компанії Middle-earth Enterprises та використовуються за ліцензією компанії Fantasy Flight Games. Усі права захищено відповідними власниками. Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Розвелл, Міннесота, 55113, США, 651-639-1905. Справжні компоненти можуть відрізнятися від зображених.



## Короткий довідник

На цій сторінці ви знайдете короткий огляд основних концепцій гри та структури ходу.

## Огляд раунду

Кожен ігровий раунд складається з таких семи фаз:

- I. Ресурси
  1. Отримання ресурсів
  2. Узяття карт
- II. Планування
- III. Пригоди
  1. Залучення персонажів
  2. Випробування
  3. Розв'язка пригоди
- IV. Подорож
- V. Зустрічі
  1. Нагода вступити в бій
  2. Перевірка агресивності
- VI. Бій
  1. Роздача тінювих карт
  2. Розігрування атак ворогів
  3. Розігрування атак гравців
- VII. Відпочинок
  1. Відновлення карт
  2. Підвищення рівня загрози
  3. Новий перший гравець



## Ключові слова

Докладніше про ключові слова див. у «Довіднику правил».

**Лихо X.** Після відкриття карти зустрічі з ключовим словом «Лихо» кожен гравець повинен підвищити свій рівень загрози на вказане значення X.

**Стережений.** Відкривши й поклавши в зону випробувань карту цілі з ключовим словом «Стережений», відкрийте наступну карту з колоди зустрічей та прикріпіть її до карти з ключовим словом «Стережений». Ви не можете здобути карту цілі, якщо до неї прикріплені карти зустрічей.


**Дальня атака.** Персонаж із ключовим словом «Дальня атака» може атакувати ворогів, які перебувають у бою з іншими гравцями.


**Обмежена кількість.** Персонаж може мати щонайбільше 2 карти спорядження з ключовим словом «Обмежена кількість».

**Вартівник.** Гравець може оголосити персонажа з ключовим словом «Вартівник» оборонцем від атак ворогів, спрямованих проти іншого гравця.


**Навала.** Відкривши карту зустрічі з ключовим словом «Навала», відкрийте ще 1 додаткову карту з колоди зустрічі. Якщо карта з цим ключовим словом має також ефект «Після відкриття», то спершу застосуйте його.

### Характеристики персонажів і ворогів



Сила волі 

Сила атаки 

Сила захисту 

Сила загрози 

### Сфери впливу

Лідерство  

Знання  

Дух  

Тактика 