

THE LORD OF THE RINGS

THE CARD GAME



Правила игры

Введение

«Вы хорошо сделали, что пришли», - сказал Элронд. - «Сегодня вы услышите все необходимое, чтобы понять цели Врага. И нет ничего, что вы могли бы сделать, кроме как сопротивляться - с надеждой или без нее. Но знайте - вы не одиноки. Знайте, ваши беды лишь часть чего-то неописуемо большего, чего-то, что охватило весь западный мир».

*из главы «Совет у Элронда»
Властелин колец,
Братство кольца*

Добро пожаловать в Средиземье — мир, в котором обитают хоббиты, эльфы, гномы, волшебники и люди. Народы этих земель, населяющие тихие поселения Шира, дебри Лихолесья и Глухомани, великие королевства Гондор и Рохан борются против жутких приспешников и древних слуг повелителя зла, Темного Лорда Саурана.

Обзор игры

Карточная игра «Властелин колец» это игра отважных героев, рискованных путешествий и приключений, происходящих в мире, описанном в эпическом фэнтезийном шедевре Дж.Р.Р. Толкиена, называемом «Властелин колец». В этой игре игроки берут на себя роль героев, выполняющих опасные миссии. События игры происходят во временном промежутке, равном 17-ти годам: с момента, когда Бильбо празднует свой 111-ый день рождения (и 33-ий день рождения Фродо) до того самого дня, когда Фродо Бэггинс был вынужден покинуть Шир. Вместо пересказа классического сюжета книги эта игра позволяет снарядить любимых персонажей для новых захватывающих приключений, которые могли бы произойти в тот зловещий исторический период. В отличие от большинства карточных игр, в которых игроки противостоят друг другу, карточная «Властелин колец» - **кооперативная** игра, в которой игрокам необходимо сотрудничать в борьбе против самой игровой системы. Игроки пытаются преодолеть особые события, победить врагов и справиться с различными проблемами, проходя сценарии, в которых они или побеждают или проигрывают вместе.

Живая карточная игра

Карточная игра «Властелин колец» позволяет играть двоим игрокам, используя содержание основного набора (до четырех игроков могут играть вместе при наличии второй копии основного набора). Кроме того, карточная игра «Властелин колец» - Живая Карточная Игра, и удовольствие от игры может быть увеличено посредством покупки регулярно выпускаемых расширений под названием «Пакеты приключений». Каждый пакет приключений предоставляет игрокам новые варианты составления их колод (см. страницу 27), а так же один полностью новый сценарий. К тому же пакеты приключений вводят в игру новые области Средиземья, в которые игроки могут совершать путешествие и исследовать их. В карточную игру «Властелин колец» можно играть с друзьями, или участвовать в турнирах через программу организованную Fantasy Flight Games.



Обзор компонентов

Основной набор карточной игры *"Властелин колец"* включает следующие компоненты:

- Свод правил
- 226 карт, в том числе:
 - 12 карт героя
 - 120 карт игрока
 - 84 карты столкновения
 - 10 карт квестов
 - 2 счётчика угрозы (каждый состоит из 1 лицевой панели, 2 дисков и 4 пластмассовых крепежей)
 - 40 жетонов ранений/повреждений
 - 26 жетонов прогресса
 - 30 жетонов ресурсов
 - 1 жетон первого игрока

Карты

В базовом наборе карточной игры *"Властелин колец"* 226 карт. Четырьмя стартовыми колодами, построенными вокруг сфер влияния (Лидерство, Знания, Дух и Тактика) можно играть во вводной игре, или же из карт этих колод может быть составлена уникальная игровая колода. Также в базовый набор включены 3 сценария и 84 карты столкновений. Подробное объяснение каждого типа карт см. страницы 5-9.

Счётчики угрозы

Счётчик угрозы используется, чтобы отследить уровень угрозы игрока, растущий по ходу игры. Угроза представляет собой уровень риска, который игрок испытывает во время прохождения сценария. Если уровень угрозы достигает определенного порога, игрок выбывает из игры. Уровень угрозы игрока может также вынудить врага атаковать. Чтобы собрать счётчик угрозы, используйте пластмассовые соединители, приложив два диска к лицевой панели, как показано на рисунке.



Жетоны ранений и прогресса

Жетонами ранений/повреждений отмечают урон, получаемый персонажами и врагами. Жетоны прогресса отражают достигнутый в выполнении квеста прогресс.



Жетоны ресурсов

Эти жетоны представляют различные ресурсы. Они используются в игре, чтобы платить за карты и эффекты карт.

Жетон первого игрока

Жетон первого игрока определяет, какой игрок действует первым в каждой фазе. В конце каждого раунда жетон переходит по часовой стрелке к другому игроку.



Краткий обзор игрового процесса

В игре "Властелин колец" игроки выбирают сценарий и затем совместно пытаются пройти его. Сценарий считается пройденным при успешном прохождении всех стадий колоды квестов. В это время колода столкновений призвана вредить героям и поднимать уровень угрозы каждого игрока. Игрок покидает игру, если все его герои убиты, или если его уровень угрозы достиг 50. Выход из игры всех игроков означает проигрыш. Если по крайней мере один игрок доживает до заключительного приключения и преодолевает его, все игроки считаются победителями.

Сферы влияния

В игре есть четыре различные сферы влияния и у каждой из них своя отличительная черта и качества. Большинство карт игрока подпадает под одну из этих сфер, помеченных уникальным символом и особым цветом на границе каждой из карт. Каждый герой специализируется в одной из этих четырех сфер. Сфера героя диктует и типы карт, которые игрок сможет использовать.

Лидерство

Сфера Лидерства подчеркивает харизматичность и влияние героя, это его потенциал, необходимый чтобы вдохновлять и командовать союзниками и другими героями.



Знания

Сфера Знаний подразумевает умственный потенциал героя. Интеллект, мудрость, опыт, и специализированные знания – все это включает данная сфера.



Дух

Сфера Духа – это сила желаний героя. Стойкость и храбрость, верность и сердоболіе – таковы аспекты этой сферы.



Тактика

Сфера Тактики дает представление о военном мастерстве героя, особенно это имеет отношение к бою и решению тактических задач, с которыми игрокам предстоит столкнуться во время поисков.



Золотое правило

Если текст карты противоречит тексту этого свода правил, то текст на карте имеет приоритет.



Типы карт и колод

В карточной игре «Властелин колец» существует три различных типа колод: колода квестов, колода столкновений и колода игрока. Также есть карты героев, которые не принадлежат ни одной из колод. У каждой колоды своя собственная функция и собственный набор карт, типы которых описаны ниже. Игроки, вооружившись каждой собственной колодой, объединяют усилия и продвигаются по сюжету, который представляет неизменная колода квестов. Колода столкновений бросает вызов игрокам, поскольку они играют против самой игры.

Колода квестов

Каждый сценарий представляет задания, которые игроки пытаются выполнить. В начале игры игроки должны выбрать, в какой сценарий они хотят играть. Сценарий состоит из последовательной колоды карт квестов и колоды случайных встреч с врагами, локациями, предательством и картами цели. Для получения дополнительной информации о сценариях основного набора, см. страницу 26.

Карты квестов

Каждая карта квеста представляет собой одну стадию поиска, который игроки совершают в текущем сценарии. Карты эти пронумерованы и должны выкладываться в определенной последовательности. Они двухсторонние и напечатаны таким образом, что лишь часть информации по квесту размещена на одной из сторон, таким образом, карты могут быть размещены в правильном порядке, не выдавая при этом содержание последних стадий сценария. Сторона А является рубашкой карты и раскрывает историю, а также дает установочную информацию.



После прочтения и выполнения инструкций стороны А, игроки переворачивают карту, открывая сторону В, содержащую информацию, необходимую для продвижения к следующей стадии квеста.

Анатомия карты квеста

- 1. Название карты:** У каждой стадии сценария есть свое собственное название.
- 2. Символ сценария:** Визуальный символ, который идентифицирует данный сценарий, соответствуя подмножеству карт столкновений.
- 3. Последовательность:** Это число определяет порядок, в котором колода сценария сложена в начале игры. Карта 1А ложится на самый верх и далее по порядку 2А, 3А и т.д.
- 4. Информация о столкновениях:** Группа символов, которые наряду с символом сценария определяют, какие карты столкновений должны присутствовать в колоде столкновений в этом сценарии.
- 5. Название сценария:** Название текущего сценария.
- 6. Игровой текст:** История, инструкция по установке, специальные эффекты или условия, которые применяются во время этой стадии сценария.



- 7. Информация о наборе:** У каждой карты есть символ, обозначающий, какому набору она принадлежит, а так же уникальный коллекционный номер.
- 8. Очки задания:** Число жетонов прогресса, которые должны быть помещены на эту карту, чтобы перейти к следующей стадии сценария.

Колода столкновений

Колода столкновений - это злодеи, опасности, места и обстоятельства, которые стоят между игроками и успешным завершением их миссии. Колода столкновений состоит из врагов, локаций, карт опасности и цели. Содержание колоды столкновений определено текущим сценарием (см. «Краткий обзор сценария» на странице 26). Колода должна быть перемешана в начале игры.

Анатомия карты встреч

1. Название карты.

2. Вероятность столкновения: это число определяет, когда вражеская карта переместится из района средоточия, чтобы напасть на персонажей игрока.

3. Сила угрозы (☛): степень опасности, которую представляют враг или локация, когда угрожают игрокам из района средоточия.

4. Сила атаки (☛): эффективность атаки врага.

5. Сила защиты (☛): эффективность защиты врага.

6. Очки квеста: число жетонов прогресса, которые должны быть помещены на карту этой локации, чтобы полностью исследовать её и сбросить.

7. Очки жизни: количество ранений/повреждений, необходимое для уничтожения этой карты.

8. Символ набора: указывает, к какому набору карт столкновений принадлежит эта карта. Используя информацию о столкновениях на картах квестов любого сценария, можно определить, какие наборы карт столкновений следует замешать в колоду.

9. Черты: текстовые обозначения, которые, не являясь правилами сами по себе, могут связать карту с другими картами в игре.

10. Игровой текст: особые свойства, уникальные для конкретной карты и действующие когда та находится в игре.

11. Символ теневого эффекта: если карта имеет теневой эффект, этот символ отделяет текст теневого эффекта от прочих особенностей карты.

12. Тип карты: Указывает, является ли карта врагом, локацией, опасностью или целью.

13. Информация о наборе: у каждой карты есть символ, обозначающий принадлежность к набору и собственный номер.

14. Название сценария: название сценария, к которому относится карта.

Карты врагов

Вражеские карты - это злодеи, существа, монстры и приспешники, которые пытаются убить или захватить героев, а также вводят их в заблуждение, чтобы они не преуспели в своей миссии. Карты врагов остаются в игре, пока не будут побеждены.



Карты локаций

Карты локаций представляют собой опасные места, в которые игроки могут совершать путешествие. Это отдалённая угроза, находящаяся в районе средоточия (см. страницу 10). В ходе квеста игроки могут решить отправиться в ту или иную локацию Средиземья, чтобы противостоять скрытой там угрозе.



Карты опасности

Карты опасности - это ловушки, проклятия, маневры, засады и другие неожиданности, вредящие игрокам во время прохождения сценария. При открытии карты опасности, ее эффект срабатывает немедленно, после чего карта отправляется в сброс.



Карты цели

В зависимости от сценария, карты цели могут быть и союзниками, которые помогают игрокам, и ключами, что позволяют двигаться к следующей стадии сюжета и могущественными артефактами, необходимыми для победы над несокрушимым врагом или преодоления сложной преграды. Если правилами не указано иначе, карты целей перетасовываются с иными картами колоды столкновений.



Карты героев

Карты героев представляют главных персонажей, которыми игрок управляет в игре. Герой обеспечивает игрока ресурсами, используемыми при оплате за карты союзников, довесков и событий из колоды игрока. Также герой может выполнять квесты, атаковать врага, защищаться и использовать свои собственные способности. Каждый игрок выбирает 1–3 карты героев и с ними начинает игру.



Уникальные карты

На некоторых картах в игре показаны известные персонажи, места и вещи Средиземья. Карты эти обозначены как «уникальные». Символ  перед названием карты указывает на ее уникальность. Если у одного игрока есть уникальная карта, другой игрок не может использовать такую же карту или карту с тем же названием. При попытке сделать это, карта остается в ее текущем местоположении (рука, колода, сброс) и не входит в игру. Это правило относится ко всем уникальным картам: герои, союзники, вещи и карты событий. Стоит отметить, что уникальная карта имеет право войти в игру, если другая такая же находится в сбросе игрока или в колоде, другими словами – вне текущей игры. Напротив, в игре одновременно могут находиться несколько копий одной и той же не уникальной карты.

Анатомия карты героя

- 1. Название карты:** карта с символом  рядом с именем уникальна. (См. «Уникальные карты», страница 8.)
- 2. Стоимость:** количество ресурсов, которые нужно потратить, чтобы разыграть карту с руки. У карт героев нет стоимости.
- 3. Величина угрозы:** присутствует лишь на картах героя. Это число – количество очков угрозы, которые игрок должен добавить к своему счетчику угрозы в начале игры, в которой он использует этого героя.
- 4. Символ сферы влияния:** указывает, к какой сфере принадлежит карта. Оттенок самой карты также указывает на это. У нейтральных карт серый оттенок и нет символа сферы влияния.
- 5. Сила воли ():** эффективность персонажа при выполнении квеста.
- 6. Сила атаки ():** эффективность атаки персонажа.
- 7. Сила защиты ():** эффективность защиты персонажа.
- 8. Очки жизни:** количество ранений/повреждений, необходимых для уничтожения этой карты.
- 9. Символы ресурса:** присутствуя лишь на картах героя, эти символы указывают на сферу влияния, к которой принадлежат ресурсы в резерве этого героя. Иконки также указывают, к которой из сфер принадлежит карта самого героя.
- 10. Черты:** текстовые обозначения, которые, не являясь правилами сами по себе, могут связать карту с другими картами в игре.
- 11. Игровой текст:** особые свойства, уникальные для конкретной карты и действующие когда та находится в игре. Курсивом выделены цитаты из произведений Дж.Р.Р.Толкиена.
- 12. Тип карты:** указывает, является ли карта героем, союзником, довеском или событием.
- 13. Информация о наборе:** у каждой карты есть символ, обозначающий принадлежность к набору и собственный номер.

Карты персонажей

Иногда, в игровом тексте или тексте правил говорится о картах «персонажей». И герои, и союзники являются персонажами. Карты с текстом «выберете персонажа» позволяет игроку выбрать героя или союзника как цель эффекта.

Колода игрока

Колода игрока состоит из союзников, довесков и карт событий, перемешанных случайным образом. В колоду могут быть включены не более трёх копий любой карты. Каждая из четырёх колод базового набора, состоящая из 30 карт, может быть использована при первой игре в качестве введения в нее. Для продвинутой и более интересной игры следует создать собственную колоду, состоящую из 50-ти карт и собранную из базового набора или с применением карт дополнений "Пакетов приключений". (См. «Турнирное колодостроение» страница 27.)

Карты довесков

Карты довесков представляют оружие, броню, артефакты, снаряжение, умения и условия. Сыгранные довески всегда присоединяются к другой карте, при этом изменяя или влияя на ее свойства. Если карта с довеском покидает игру, сам довесок уходит в сброс.



Карты союзников

Союзники – это персонажи (друзья, последователи, существа и наёмники), которые помогают героям игрока. Карты союзников играют с руки и остаются в игре, пока не будут уничтожены или удалены из игры эффектом карты.



Карты событий

Карты событий предоставляют игроку доступ к тактическим ухищрениям, заклинаниям и другим мгновенным действиям. Карта событий разыгрывается с руки, ее эффект срабатывает, после чего карта уходит в сброс.



Первая игра

Для первой игры каждый игрок выбирает одну из четырёх сфер влияния и использует базовую колоду выбранной сферы. Номера карт каждой из этих сфер даны ниже. У каждой сферы есть три героя, выбрав колоду, игрок должен использовать и соответствующих героев.

Лидерство (карты 13–27; герои Арагорн, Глоин и Теодред).

Тактика (карты 28–42; герои Леголас, Гимли, Талин).

Дух (карты 43–57; герои Эовин, Дунгир и Эланор).

Знания (карты 58–72; герои Глорфиндел, Денетор и Беревор).

В каждой базовой колоде также должна присутствовать 1 копия нейтральной карты Гэндальфа (карта союзника 73).

Затем игроки выбирают сценарий, в который они хотели бы сыграть. Для первой игры рекомендуется попробовать «Проход через Лихолесье» - сценарий, который был разработан в качестве вводного. Возьмите карты соответствующие этому сценарию (см. страницу 26). Они состоят из карт приключений 120–123 и карт столкновений, отмеченных символами «Проход через Лихолесье», «Пауки Лихолесья» и «Дол Гулдурские Орки» (см. страницу 26). Для составления турнирной колоды смотрите страницу 27.

Игра

Подготовка

Перед игрой в карточный «Властелин колец» необходимо сделать следующее:

1. Перемешать колоды

Тщательно перемешайте колоды игроков и колоду столкновений. Не замешивайте карты квестов в колоду столкновений и карты героев в колоды игроков.

2. Разместить героев и задать начальный уровень угрозы

Каждый игрок размещает своих героев перед собой, складывает величины угрозы героев, которыми он управляет, после чего устанавливает соответствующий уровень на счётчике угрозы. Таков и будет начальный уровень угрозы.

3. Создать банк жетонов

Поместите жетоны ранений/повреждений, прогресса и ресурсы рядом с колодой столкновений. При необходимости игроки берут жетоны из этого банка.

4. Определить первого игрока

Определяется большинством или же наугад. После того, как первый игрок выбран, он помещает перед собой жетон первого игрока.

5. Создать начальную руку

Каждый игрок берёт 6 карт с верха своей колоды. Если игроку не нравятся выпавшие карты, он может сбросить их и взять другие шесть карт, которые уже обязан оставить. Сброшенные же карты замешиваются обратно в колоду игрока.

6. Подготовка сценария

Создайте колоду квестов, разложив карты в правильной последовательности: этап 1А должен быть на верху колоды, затем 2А и т.д. Поместите колоду квестов рядом с колодой столкновений, в центре игровой зоны.

7. Выполнить инструкции начала сценария

Обратная сторона первой карты квеста иногда содержит инструкции, которым нужно последовать до начала игры.

После этого начинается первый раунд.

Район средоточия

Этот уникальный элемент представляет потенциальную опасность, с которой могли бы столкнуться персонажи во время выполнения квеста. Ведь Средоточие – это место, к которому в данный момент прикован взгляд пылающего ока Саурана, воля которого заставляет орков и прочих его слуг собираться здесь, сбиваясь в отряды и рыская по прочим регионам Средиземья в поисках отважных путешественников. Во время фазы Квеста враги и карты локаций берутся с верха колоды столкновений и размещаются в районе средоточия. Карты в районе средоточия – непосредственная угроза игрокам, включая врагов, которые должны быть побеждены и локаций, которые должны быть исследованы. Пока локация находится в районе средоточия, он представляет лишь отдаленную угрозу. Игроки могут решить исследовать его во время фазы путешествия. Что касается врагов, то находясь в районе средоточия, они также не сразу проявляют активность. Лишь когда уровень угрозы игрока достаточно высок, враги атакуют. У игроков же есть возможность привлечь врагов во время фазы столкновения. (Подробнее об этом смотрите на страницах 15-16).

Сброс

У каждого игрока есть сброс. Есть он и у колоды столкновений. Всякий раз, когда карта покидает игру, она попадает в сброс.

Предполагаемая организация игровой зоны

Счётчик угрозы Тома



Герои Тома



Колода игрока Тома

Стопка сброса Тома



Банк жетонов

Враги, атакующие Тома



Колода квестов



Колода столкновений

Сброс колоды столкновений

Район средоточия



Враги, атакующие Криса



Герои Криса



Жетон первого игрока

Колода игрока Криса



Стопка сброса Криса

Союзники Криса



Счётчик угрозы Криса

Течение раунда

Игра состоит из раундов и каждый из них разделен на семь фаз. В некоторых фазах игроки действуют одновременно, в других — отдельно, начиная с первого игрока и передавая ход по часовой стрелке. Семь фаз раундов таковы:

1. Ресурсы
2. Планирование
3. Квест
4. Путешествие
5. Столкновение
6. Бой
7. Передышка

Как только все семь фаз пройдены, текущий раунд заканчивается и начинается следующий раунд. Последовательность всех фаз и событий ищите на страницах 30–31 этого свода правил.

Фаза 1: Ресурсы

Каждый игрок добавляет 1 жетон в **резерв ресурсов** каждого из своих героев. Резерв находится рядом с картой героя и жетоны из него могут быть использованы для оплаты карт, принадлежащих сфере влияния героя.

После сбора ресурсов каждый игрок тянет 1 карту из своей колоды, добавляя ее к тем, что уже в руке. Карты всегда тянутся с верха колоды. Если в колоде у игрока не осталось карт, он больше не тянет карт.

Фаза 2: Планирование

Это единственная фаза, в которой игрок может играть карты союзников и довесков с руки. Сначала действует первый игрок, затем право сыграть карту переходит к игроку слева и т.д.

Играя карту с руки или активируя ее эффект, игрок должен заплатить необходимое количество ресурсов из общего резерва героев, соответствующих сфере влияния разыгрываемой карты. Это называется **сопоставлением ресурсов**. Потраченные ресурсы из резерва героя отправляются в общий банк жетонов. Даже если герой истощён (см. страницу 14), ресурсы все еще могут быть потрачены из его резерва.

Карты с нулевой стоимостью не требуют за себя ресурсов, однако при этом по крайней мере у одного из героев соответствующей сферы влияния **должен** оставаться жетон ресурса.

После того, как игрок играет союзника или довесок с руки, он помещает сыгранную карту лицевой стороной вверх в своей игровой области. Карты довесков прикладываются к карте, на которую сыграны (под нее или поверх, но так, чтобы были видны и карта довеска, и карта персонажа). Если у игрока есть герои с одинаковой сферой влияния, он может использовать их общие ресурсы при оплате карты того же типа.

Пример: у Тома 3 героя: Глоин (сфера влияния - Лидерство и 3 ресурса в его резерве), Эовин (сфера влияния - Дух и 2 ресурса в ее резерве) и Эланор (сфера влияния - Дух и 2 ресурса в ее резерве). Том хочет сыграть Стража цитадели с руки. Карта эта принадлежит сфере Лидерства, таким образом, Том должен потратить ресурсы из резерва Глоина. Так как Страж стоит 2, Том забирает 2 ресурса из резерва Глоина, скидывает их в банк жетонов и вводит карту союзника в игру. Помимо этого Том хочет сыграть карту Следопыт с севера, которая принадлежит сфере Духа и имеет стоимость 4. Чтобы разыграть эту карту, Том берет 2 ресурса из резерва Эовин и еще 2 из резерва Эланор, что в общей сложности дает 4. Он может сделать это, потому что и у Эовин и у Эланор сфера влияния Дух. Том тратит ресурсы, скидывая их в банк, и затем вводит Следопыта с севера в игру. (См. схему на странице 13.)

Оплата нейтральных карт

Нейтральные карты не принадлежат ни одной из сфер влияния и не требуют определенного вида ресурсов. Это означает, что в оплату за них можно отдать ресурсы любого героя или даже ресурсы героев с различными сферами влияния. Гендальф - единственная нейтральная карта в базовом наборе.

Оплата способностей

У некоторых карт есть способности, которые для активации могут требовать ресурсы даже после того, как карта введена в игру. Активация способности карты уже находящейся в игре не требует сопоставления ресурсов, если иное не определено самой способностью.

Пример оплаты карт



1. Сфера влияния Глоина - Лидерство, а в его резерве 3 ресурса. Эовин и Эланор имеют ресурсы сферы Духа, по 2 символа у каждой.

2. Чтобы сыграть Стража цитадели с руки, Том тратит 2 ресурса из резерва Глоина, возвращая эти ресурсы в банк жетонов. Один жетон остается не потраченным.

3. Чтобы сыграть Следопыта с севера, Том тратит 2 ресурса из резерва Эовин и еще 2 из резерва ресурсов Эланор, возвращая жетоны в банк.

Готов и истощён

Персонажи и карты довесков входят в игру «наготове» – то есть, лицевой стороной вверх, вертикально перед игроком. Когда карта используется, например, персонаж отправляется на выполнение квеста, атакует, защищается или использует способность, требующую истощения, необходимо повернуть карту персонажа на 90 градусов. Такая карта не может быть истощена вновь (и поэтому не может выполнять никаких действий, требующих истощения), пока не будет вновь подготовлена. Карта возвращается в нормальное состояние (готов) в фазе передышки или благодаря подготавливающему эффекту. Тогда карта возвращается в вертикальное положение. На картах состояние персонажей обозначены словами

"Открыт" (готов) и "Закрит" (истощён), в целях экономии места для текста.



Готов
(открыт)



Истощён
(закрит)



Фаза 3: Квест

В этой фазе игроки пытаются добиться прогресса в текущей стадии квеста. Фаза состоит из трёх шагов: 1) выбор персонажей, 2) выполнение и 3) решение квеста. Игроки могут играть карты событий в конце каждого шага.

Шаг 1: Выбор персонажей

Каждый игрок может отправить персонажей на выполнение квеста. При этом персонаж истощается. Сначала первый игрок выбирает, кого из персонажей отправить на квест, затем следующий по часовой стрелке. Можно отправить любое количество персонажей из тех, что есть в распоряжении.

Шаг 2: Розыгрыш

После того как персонажи были выбраны, **каждый игрок** тянет одну карту из колоды столкновений. Это называется розыгрышем. Карты столкновений тянутся по одной и их эффекты должны быть применены прежде, чем следующая карта будет вытянута. Враги и карты локаций размещаются в районе средоточия, карты опасности выполняются и (если иначе не обозначено текстом карты) сбрасываются. Если колода опустошается, ранее сброшенные карты столкновения перемешиваются и создаётся новая колода.

Шаг 3: Решение квеста

Наконец, игроки сравнивают общую силу воли (☼) выбранных персонажей и объединённую силу угрозы (☼) всех карт в районе средоточия. Если ☼ выше – поиски прошли успешно, и тогда на карту квеста помещаются жетоны прогресса. Их количество равно разнице между силой воли ☼ и силой угрозы ☼. Заметьте при этом, что если есть активная локация (см. страницу 15), то жетоны прогресса помещаются на неё, пока их не хватит для её исследования, остаток же помещается на текущую карту квеста. Если ☼ выше, игроки терпят неудачу. При этом каждый из них должен повысить уровень угрозы на своём счётчике. Количество очков угрозы равно разнице текущей ☼ в районе средоточия и ☼ выбранных персонажей. Если очки общей силы воли ☼ равны очкам общей силы угрозы ☼ в районе средоточия, никакие жетоны прогресса или очки угрозы не добавляются.

Персонажи, отправившиеся на выполнение квеста, считаются участвующими в нём до конца третьей фазы, если не будут удалены из квеста эффектом какой-либо карты. После завершения фазы персонажи остаются истощёнными.

Пример выполнения квеста



1. Том истощает Эовин, чтобы отправить ее на выполнение квеста. Крис истощает сразу двоих: Арагорна и Стража цитадели. Карта локации Ирисная низина уже находится в районе средоточия.
2. Игроки вытягивают по одной карте из колоды столкновений и добавляют их к району средоточия.
3. Игроки сравнивают общую своих персонажей с общей в районе средоточия. Полученный результат - 7 против 7 . Том использует способность Эовин и получает дополнительное очко , которое позволяет игрокам поместить 1 жетон прогресса на текущую карту квеста.

Пример: Том истощает Эовин (4), чтобы отправить ее на выполнение квеста. Крис истощает двоих: Арагорна (2) и Стража цитадели (1). Карта локации Ирисная низина (3) уже находится в районе средоточия. После этого игроки вытягивают по одной карте из колоды столкновений и добавляют их к району средоточия: Патруль восточный излучины (3) и Жужжащие шершни (1). Общая игроков равна 7, и общая так же равна 7. В обычных условиях была бы ничья, однако Том решает использовать способность Эовин, которая позволяет ему сбросить 1 карту с руки, чтобы увеличить Эовин на 1. В результате общая игроков становится равным 8 и они могут поместить 1 жетон прогресса на карту приключения. (См. схему выше.)

Находясь в средоточии, карты локаций добавляют к колоде столкновений свою . Как только игроки отправляются в локацию, вклад этой локации в общую больше не учитывается, поскольку игроки непосредственно противостоят ей.

Локация становится активной и жетоны прогресса, которые бы могли быть помещены на карту квеста, помещаются вместо этого на карту локации. Как только на карте локации накапливается столько жетонов прогресса, сколько на ней очков квеста, эта локация считается **исследованной** и удаляется из игры.

Игроки не могут отправиться куда-либо еще, пока полностью не исследовали активную локацию. Некоторые локации имеют эффект путешествия, который указывает дополнительное условие, которое должно быть соблюдено, прежде чем игроки смогут отправиться туда (см. «Эффекты путешествия», страница 23)

Фаза 4: Путешествие

Во время фазы путешествия игроки могут отправиться в любую локацию района средоточия, помещая её карту рядом с текущей картой квеста и делая активной. Игроки могут отправиться лишь в одну локацию за фазу. Первый игрок принимает окончательное решение относительно того, куда совершить путешествие.

Пример: Том и Крис только что получили 3 жетона прогресса. Зачарованный поток, у которого 2 пункта сложности поисков, активен. 2 жетона прогресса помещаются на карту Зачарованного потока и она покидает игру. Оставшийся жетон прогресса помещается на текущую карту квеста.

Фаза 5: Столкновение

Фаза столкновения состоит из двух шагов: активности игроков и проверки столкновения.

Шаг 1: Активность игроков

Каждый из игроков может вступить в бой с одним врагом, находящимся в районе средоточия. В этом случае карта врага перемещается в его игровую зону.

Каждый игрок может выбрать одного из врагов на этом этапе, при этом вероятность столкновения с врагом не учитывается.

Шаг 2: Проверка столкновения

Затем игроки должны пройти серию проверок столкновения, чтобы узнать, напал ли на них какой-либо из врагов, блуждающих по району средоточия или нет. Первый игрок сравнивает свой уровень угрозы с вероятностью столкновения каждой из вражеских карт. Враг с самой высокой вероятностью столкновения, которая **равна или ниже**, чем уровень угрозы этого игрока, вступает в бой и его карта из района средоточия перемещается в игровую зону игрока. Это называется, осуществить **проверку столкновения**. После того, как первый игрок прошел проверку, ее проходят остальные игроки, делается это по часовой стрелке. Следующий игрок сравнивает свой уровень угрозы с вероятностью столкновения каждой из оставшихся вражеских карт в районе средоточия и берет карту врага с наибольшей вероятностью столкновения, если та равна или ниже чем его собственный уровень угрозы. Как только все игроки прошли проверку на столкновения, и ход вернулся к первому игроку, тот проходит вторую проверку. Игроки продолжают высчитывать вероятность столкновений до тех пор, пока в районе средоточия не остается способных на атаку врагов с подходящей вероятностью встречи с ними.

Столкнулся ли персонаж с врагом в результате проверки, благодаря эффекту карты или же посредством выбора игрока, исход один – начинается бой.

Заметьте, что во время этой фазы враги **не нападают** на игроков, они лишь собираются сделать это. Клинки, когти и зубы же пойдут в дело чуть позже, во время боевой фазы (см. страницу 18).

Пример: Уровень угрозы первого игрока, Тома, равен 24. У Криса же он 35. В районе средоточия 4 врага: Королевский паук (вероятность столкновения 20), Лесной паук (25), Порождение Унголианты (32), и Жужжащие шершни (40). Так как Том первый игрок, он осуществляет первую проверку. Уровень угрозы Тома 24. Сравнив его с возможностью столкновения каждого из врагов в районе средоточия, выясняем, что ни Лесной паук, ни Порождение Унголианты, ни шершни не были встречены, так как их вероятность столкновения выше, чем уровень угрозы Тома. Эти враги не нападают. Королевский паук же вступает в бой с персонажами Тома, так как его вероятность столкновения (20) ниже, чем уровень угрозы Тома (24). Карта Королевского паука перемещается из района средоточия в игровую зону Тома.

Затем, проверку проходит Крис, сравнивая его уровень угрозы (34) с вероятностью столкновения оставшихся врагов. Шершни (40) не замечают Криса. Порождение Унголианты (32) – враг с самой высокой возможностью столкновения, при этом она равна или ниже уровня угрозы Криса. Порождение Унголианты нападает на Криса.

Ход возвращается к Тому и он вновь проходит проверку уровня угрозы, но враги в районе средоточия те же, ничто не изменилось и потому персонажи Тома проходят незамеченными. После этого Крис осуществляет вторую проверку столкновения, и на сей раз Лесной паук (25) замечает его и вступает в бой. Вновь ход возвращается к Тому, вновь никто из врагов его не видит и затем Крис делает заключительную проверку, в которой также проходит незамеченным последним из оставшихся врагов – шершнями.

Исход: на Тома напал Королевский паук, а Крис должен сразиться с Порождением Унголианты и Лесным пауком.

Жужжащие шершни остаются в районе средоточия. (См. схему на странице 17.)

Пример проверки столкновения



1. Первый игрок, Том, проходит проверку столкновения. У Королевского паука самая высокая вероятность столкновения (20), которая равна или ниже чем уровень угрозы Тома (24), поэтому Королевский паук замечает Тома.

2. Теперь Крис проходит проверку. У Порождения Унголианты самая высокая вероятность столкновения (32) которая равна или ниже уровня угрозы Криса (35), значит, Порождение Унголианты нападает на Криса.

3. Том проходит следующую проверку. Его уровень угрозы ниже, чем возможность встретить врагов, оставшихся в районе средоточия, поэтому ни один из них не нападает на Тома.

4. Крис проходит следующую проверку. У Лесного паука самая высокая возможность столкновения (25), которая равна или ниже уровня угрозы Криса (35), Лесной Паук атакует Криса.

5. Том, а затем и Крис, проходят еще по одной проверке. Однако вероятность столкновения с Жужжащими шершнями выше, чем уровень угрозы каждого из них, а значит шершни остаются в районе средоточия. Так как все игроки прошли проверку, фаза столкновения заканчивается.

Фаза 6: Бой

В боевой фазе первыми нападают враги. Атакуют каждый враг, вступивший в бой. В начале боевой фазы каждый атакующий враг получает **теневого эффект**. Для этого берется верхняя карта колоды столкновений и **рубашкой вверх** кладется на карту, вступившего в бой врага. Сначала теневого эффект получает враг с наибольшим значением вероятности столкновения, атакующий первого игрока, затем следующий по значению и т.д., пока враги, вступившие в бой с первым игроком, не получат теневого эффект. Затем теневого эффект получают враги, нападающие на второго игрока. Если в колоде столкновений заканчиваются карты, враги, не получившие еще теневого эффекта, остаются на этот раунд без него. Опустевшая колода столкновений перемешивается и создается заново только во время фазы квеста (см. страницу 14).

Итог вражеской атаки

Чтобы подсчитать итоги вражеского нападения, игроки выполняют следующие 4 шага. Игроки могут играть карты событий и применять действия в конце каждого шага.

1. Выбор врага. Первый игрок выбирает, с кем бой (среди врагов, с которыми быются его персонажи) принять первым.

2. Назначение защитника. Персонаж, назначающийся защитником, истощается. Только один персонаж может быть назначен защитником против каждого из атакующих врагов. У игрока также есть возможность оставить атаку без защиты и объявить, что для этой атаки нет защитников. Если эффект карты не говорит иного, игрок может объявлять защитников только против тех врагов, что атаковали его персонажей.

3. Проявление теневого эффекта. Активный игрок переворачивает карту с тенью эффектом атакующего врага, при этом теневого эффект вступает в силу.

4. Определение повреждений. Подсчитывается путем вычитания (♣) защищающегося персонажа из (♠) нападающего врага. Полученная разница – урон, который немедленно получает защищающийся персонаж. От полученных ранений персонаж может умереть (см. «Очки жизни и повреждение», страница 20). Даже если защитник погиб, другие персонажи не получают дополнительного повреждения. Если ♣ равен или выше чем ♠, никакого урона не наносится. Если атака не защищена, весь урон от атаки должен быть нанесен **одному герою**, контролируемому активным игроком. При этом союзники не могут принять удар на себя. Если защищающийся персонаж погибает или выходит из боя **раньше**, чем будет нанесён урон, атака считается незащищённой. ♣ персонажа не поглощает урон от незащищенных атак или от карточных эффектов.

Пример: Крис столкнулся с 2 врагами, Лесным пауком и Порождением Унголианты. Он тянет из колоды столкновений по одной карте для каждого из врагов и размещает их лицом вниз, сначала поверх карты Порождения и затем поверх Лесного паука, поскольку у Порождения более высокая вероятность встречи. Эти карты определяют тень эффекты, которые могут повлиять на итог атаки. Крис может выбрать, какой бой принять первым; он решает сначала сразиться с Порождением Унголианты.

Крис назначает защитника. Он истощает Лучника Серебряного Потока, объявляя его защитником против Порождения. Крис открывает карту теневого эффекта, лежащую на Порождении. Эта карта - Патруль восточной излучины и она имеет теневого эффект: «Атакующий противник получает +1 ♠». (Если эту атаку никто не отражает, защищающийся игрок также поднимает свою угрозу на 3)». Крис активирует теневого эффект, увеличивая ♠ Порождения на 1. Теперь из ♠ врага (6) вычитается ♣ защитника (0). Полученный результат (6) - число жетонов ранений, которые должен получить защитник. Так как у Лучника лишь 1 очко жизни, он погибает. Теперь Крис отражает нападение Лесного паука, объявляя, что не будет назначать защитника. Он открывает карту теневого эффекта Лесного паука. Эта карта - Зачарованный поток и она не имеет теневого эффекта. Нападение проходит без дополнительных модификаций или эффектов. Крис определяет силу нападения ♠ (2) и так как этому врагу никто не противостоит, то весь урон (защита не учитывается) должен принять один из героев Криса. Единственный его герой - Арагорн, у которого 5 очков жизни. Крис помещает 2 жетона ранений на карту Арагорна, который выживает в этом бою, хотя и получает повреждение (См. схему на странице 19.)

Первый игрок повторяет эти 4 шага для каждого врага, который его атакует. После того, как первый игрок провёл все вражеские атаки против себя, эту же стадию проходит второй игрок. Играя вдвоем или вчетвером, передавайте ход по часовой стрелке, пока не будут проведены все вражеские атаки для каждого игрока. Персонажи, назначенные защитниками, по завершению фазы боя перестают ими быть, но остаются истощенными.

Пример защиты от атак противника



1. Крис столкнулся с 2 врагами, Лесным пауком и Порождением Унголианты. В начале фазы боя он берет 2 карты из колоды столкновений и кладет их лицом вниз поверх вражеских карт, создавая теневой эффект.

2. Крис решает сначала отбить нападение Порождения Унголианты. Он истощает Лучника Серебряного Потока, назначая его защитником против атаки Порождения Унголианты.

3. Крис открывает теневую карту нападающего. Теневая карта - Патруль восточной излучины и она добавляет нападающему врагу +1 $\heartsuit$. Крис сравнивает итоговое нападение врага (6 $\heartsuit$) с

защитой Лучника (0 $\heartsuit$), и помещает 6 жетонов повреждения на карту персонажа. Так как у Лучника только 1 очко жизни, он погибает, его карта выходит из игры.

4. Затем Крис высчитывает итог атаки Лесного паука. Он объявляет это нападение «незащищенным».

5. Крис открывает теневую карту атакующего врага. Этой картой оказывается Зачарованный поток, который не имеет никакого теневого эффекта. Атака Лесного паука 2 $\heartsuit$. Так как это нападение никто не отражает, один из героев Криса получает весь урон. Крис помещает 2 жетона ранений на карту Арагорна, который, тем не менее, остается жив.

Атака на врагов

Как только закончатся все вражеские атаки, у каждого игрока (начиная с первого и далее по часовой стрелке) появляется возможность нанести ответный удар.

Чтобы атаковать, у игрока должен быть по меньшей мере один готовый персонаж, иными словами, чтобы перейти в атаку персонаж истощается. Объявляя о намерении атаковать, игрок должен также объявить, на кого из врагов он нападает. Игрок может объединить несколько своих персонажей, объединяя тем самым силу их атаки. Игрок может провести одну атаку против каждого врага, с которым он вступает в бой.

Чтобы выяснить исход атаки на врага, игрок должен выполнить 3 шага. Игроки могут использовать карты событий и задействовать способности в конце каждого шага.

1. Кто кого атакует. Игрок выбирает 1 врага из тех, кто находится в его игровой зоне и истощает любых своих персонажей, отправляя их в атаку.

2. Определение силы атаки. Складывается полная сила атаки (☘) персонажей, которые принимают участие в этой атаке.

3. Определение повреждений. Значение силы защиты врага (♣) вычитается из объединённой ☘ всех атакующих персонажей. Полученная разница — количество ранений, нанесённых врагу. Если ♣ равна или выше чем ☘, урон не наносится. Атаковавшие персонажи, после подсчёта нанесённых ими повреждений, больше не считаются атакующими, однако остаются истощёнными.

После того, как первая атака игрока завершилась, он может провести следующую, выбрав врага, на которого еще не нападал в этом раунде. Все игроки один раз за раунд могут атаковать каждого из врагов, находящихся в его игровой зоне, используя при этом любое количество готовых персонажей. Атаки разыгрываются, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

Выход из игры теневого карт

Теневые карты остаются лежать на картах врагов до окончания фазы боя. Если враг покидает игру, нужно скинуть и его теневую карту. В конце фазы боя все карты теневого эффекта, использовавшиеся в этом раунде, идут в сброс.

Пример: Том столкнулся с двумя врагами, Хозяином зверей из Дол Гулдура и Дол Гулдурскими орками. Он может атаковать каждого из них в этом раунде, но должен провести все атаки по отдельности. Том объявляет, что сначала будет атаковать Дол Гулдурских орков, для этого он истощает Глорфинделя, переводя его в атаку. Том определяет ☘ Глорфинделя (3) и за тем вычитает из него ♣ Дол Гулдурских орков (0), и получает результат 3. Орки получают 3 ранения и погибают, так как у них только 3 очка жизни, их карта отправляется в сброс колоды столкновений. Затем Том отправляет в атаку против Хозяина зверей из Дол Гулдура Леголаса и Гондорского копейщика. Леголас (3 ☘) и Гондорский копейщик (1 ☘) объединяют свои силы в единой атаке и общее количество ☘ становится 4. У Хозяина зверей из Дол Гулдура ♣ 1, значит он получает 3 повреждения (три жетона ранений кладётся на его карту). Так как у этого врага изначально 5 очков жизни, он остается жив, однако всего с 2 очками жизней. Жетоны ранений остаются на карте Хозяина зверей из Дол Гулдура как напоминание о том, что враг ранен (См. схему на странице 21.)

Очки жизней и ранения

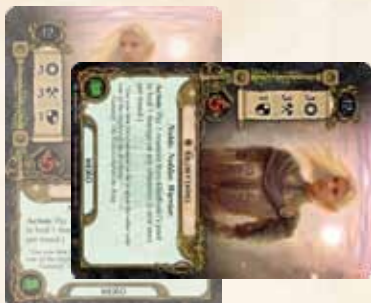
Каждое полученное ранение отмечается жетонами ранения/повреждения, которые помещаются на карту персонажа или врага. Каждый такой жетон уменьшает на единицу очки жизни той карты, на которой лежит. Жетоны ранения остаются на карте, пока какой-либо эффект не излечивает эти раны, или же до тех пор, пока карта персонажа или врага остается в игре.

Как только очки жизни любого персонажа или врага опускаются до 0, он немедленно погибает. Убитые союзники помещаются в сброс их владельца, побежденные враги же — уходят в сброс колоды столкновений. Карты погибших героев также уходят в сброс их владельца. Задействовав эффекты, перемещающие карты из сброса игрока в его руку или колоду, карты героев игнорируются, поскольку не могут находиться ни в руке игрока, ни в его колоде.

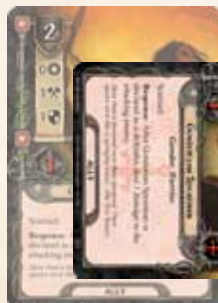
Любые не побеждённые вражеские карты остаются в игровой зоне игрока, пока не будут побеждены или удалены эффектом карты, или пока сам игрок не покинет игру (см. «Устранение игрока», страница 22).

Пример атаки на врагов

1



3



2



4



Том столкнулся с 2 врагами, Хозяином зверей из Дол Гулдура и Дол Гулдурскими орками.

1. Сначала Том решает атаковать орков и истощает Глорфинделя.

2. Том вычитает из (3 ♠) Глорфинделя защиту орков (0 ♠) и в результате получает 3. Три жетона ранений кладёт Том на карту орков. У орков всего 3 очка жизни, значит они погибают и выходят из игры.

3. Затем Том нападает на Хозяина зверей из Дол Гулдура и истощает для этого Леголаса (3 ♠) и Гондорского копейщика (1 ♠).

4. Том вычитает из объединённых очков атаки (4 ♠) защиту врага (1 ♠), и в результате получает 3. Три жетона ранений кладутся на карту Хозяина зверей из Дол Гулдура. Изначально у этого врага 5 очков жизни, значит, получив три ранения, он остается жив. Жетоны ранений остаются на карте враге, показывая, сколько жизней у него осталось.

Фаза 7: Передышка

Во время фазы передышки все истощённые карты возвращаются в состояние готовности, а каждый игрок увеличивает свою угрозу на 1. Первый игрок передает жетон первого игрока следующему по часовой стрелке, после чего игра продолжается с фазы ресурсов следующего раунда.

Окончание игры

Игра заканчивается в двух случаях: при победе игроков или их проигрыше. Проигрывают игроки, если до завершения последнего этапа сценария ни одного из них не осталось в игре. Побеждают – если, по крайней мере, один игрок доживает до завершения заключительного этапа сценария.

Устранение игрока

Игрок устранён и выбывает из игры, если все его герои убиты, если его уровень угрозы достигает 50 или если эффект карты вызывает его устранение. (В сценариях будущих дополнений могут быть и иные уровни угрозы, но для всех сценариев, включённых в основной набор, игрок покидает игру, когда его уровень угрозы достигает 50.)

Когда игрок устранён, все карты из его руки и колоды сбрасываются в отбой владельца(ев) карт. Любые карты столкновения, которые находились в игровой зоне устранённого игрока, возвращаются в район средоточия, враги при этом сохраняют жетоны ранений, которые на них были. Остальные игроки продолжают игру.

Стоит отметить, что после того, как игрок покидает игру, карт из колоды столкновения во время фазы квеста тянется на одну меньше.

Если все игроки устранены, игра проиграна.

Продвижение сценария

Игроки переходят к следующему этапу квеста, как только помещают на текущую карту квеста жетоны прогресса, количество которых равно или больше, чем указано на карте. Жетоны прогресса не переносятся на следующий этап, даже если их количество больше необходимого. Все жетоны прогресса возвращаются в банк, как только игроки переходят к следующему этапу сюжета.

Необходимо соблюсти все инструкции новой карты квеста, как только она вступает в игру.

Истощённые персонажи остаются истощёнными и все остальные карты, жетоны ресурсов и прогресса, при смене одной карты квеста на другую, остаются на тех же позициях, где были до того.

Победа в игре

Если, по крайней мере, один игрок доживает до завершения заключительного этапа сценария, игра заканчивается победой всех игроков.

Подсчёт очков

Выиграв в игре, можно подсчитать свои победные очки. Победный счёт игроков определяется путем сложения трёх негативных значений (финального уровня угрозы каждого игрока, величины угрозы всех погибших героев и числа жетонов ранений/повреждений на всех выживающих героях), а затем вычитания всех набранных победных очков.

Игроки получают победные очки, побеждая врагов и исследуя локации, которые дают победные очки(см. страницу 24).

Угроза устранённых игроков равна 50 и всех его героев следует считать мертвыми. Стоит отметить, что угроза устранённого игрока не продолжает увеличиваться, если иначе не определено условиями квеста или эффектом карты.

С такой системой победа с более низким счётом желательнее, чем с высоким, и даже можно достигнуть отрицательного счёта при прохождении сюжета.

Подсчёт очков - полезный инструмент, благодаря которому можно оценить преимущества и недостатки собранной колоды игрока и комбинации героев. Это позволяет игрокам разыгрывать один и тот же сценарий несколько раз с разными комбинациями героев и колод, оценивая их эффективность в каждой игре. Лист подсчёта очков напечатан на обложке этого свода правил.

Пример: Играя в одиночную игру Том победил в сценарии «Проход через Лихолесье» с уровнем угрозы 43, одним мертвым героем (с величиной угрозы 8), 6 жетонами ранений на выживших героях и 5 очками победы. Его окончательный счёт таков:

**Заключительный уровень угрозы (43)
+ величина угрозы каждого мертвого героя (8)
+ жетоны повреждения на героях (6)
- число заработанных очков победы (5)**

Окончательная оценка Тома (52)

Дополнительные правила

Этот раздел правил объясняет некоторые детали, необходимые для более глубокого понимания карточной игры «Властелин колец».

Эффекты карт

В игре есть несколько видов эффектов. Эффекты карт игрока, учитывая карты героев, попадают в одну из 5 категорий: постоянный эффект, действие, реакция, вызов эффекта и ключевое слово. На картах сценария и картах из колоды столкновений, эффекты 6-ти категорий: постоянный эффект, спровоцированный эффект, внезапный эффект, теневой эффект, эффект путешествия и ключевое слово. Каждый из этих эффектов объяснен ниже.

Постоянный эффект

Постоянные эффекты непрерывно затрагивают ход игры. Пока карта в игре, эффект остаётся активен и его необходимо соблюдать. Постоянные эффекты не имеют условного обозначения. Регион Зачарованный поток – хороший пример карты с постоянным эффектом.

Действие

Действия обозначены на карте жирным шрифтом **"Действие"**. Эффекты действия необязательны, но могут быть вызваны игроком в некоторые моменты игры, оговоренные правилами. Чтобы активировать действие, карта, на которой напечатан сам текст действия, должна быть в игре, если само действие не определяет, что может быть вызвано находясь уже вне игры. Карты событий – действия, которые играют непосредственно из руки игрока.

Некоторые действия могут быть вызваны только во время указанной фазы. Например, эффект обозначающийся как **"Действие в квесте:"** может быть вызван только во время фазы квеста.

Действия без дополнительных указаний могут быть вызваны в любое время, допустимое правилами. (См. схему "Структура раунда" на страницах 30 – 31.)

Герой Глорфиндел - хороший пример карты с действием, которое может использоваться в любой фазе. Хитрость Радагаста - карта событий, которая может использоваться лишь во время фазы квеста.

Реакция

Карты с пометкой **"Реакция:"** имеют эффект реакции. Такие эффекты являются дополнительными и могут быть вызваны в ответ на (то есть немедленно после) определенное действие. Чтобы эффект реакции сработал, карта должна быть в игре, если само условие реакции не определяет иначе. Карты событий с пометкой **"Реакция:"** играют с руки игрока. Союзник Сын Арнора – пример карты с эффектом реакции, которая может быть вызвана (по усмотрению игрока) всякий раз, когда Сын Арнора входит в игру.

Особый эффект и эффект при появлении

Особый эффект может автоматически возникнуть в любой момент игры, хочет ли игрок того или нет. Такие эффекты имеют обозначение **"Особый эффект:"** на карте. Эти эффекты должны быть учтены и сыграны всякий раз, когда происходит активирующая их предпосылка. Враг Болотный змей – пример карты с особым эффектом, который должен быть вызван всякий раз, когда Болотный змей атакует.

Особый случай карты с эффектом при появлении, возникающего сразу после того, как карта появляется в игре, на карте это обозначается так: **"При появлении:"**. Обратите внимание, что этот эффект не срабатывает, если карта входит в игру в качестве карты теневого эффекта.

Теневой эффект

Некоторые из карт в колоде столкновений имеют вторичный эффект, который известен как теневой. Такой эффект отделен от не теневых эффектов карты графическим элементом, показанным выше и текст его напечатан курсивом. Также теневые эффекты имеют обозначение **"Теневой эффект:"**. **Теневые эффекты действуют только в тех случаях, когда карта сдается атакующему врагу во время боя.**

Враг Дол Гулдурыские орки – пример карты с теневым эффектом.

Эффект путешествия

Некоторые карты локаций имеют эффект путешествия, который обозначен на карте словом **"Путешествие:"**. Эффекты путешествия – это цена или ограничения, которые некоторые или все игроки должны заплатить или соблюсти, чтобы совершить путешествие в данную локацию. Если игроки не могут выполнить требование, они не могут отправиться в локацию.

Ключевые слова

Ключевые слова используются в качестве сокращений, указывающих на некоторые эффекты карт. Значения ключевых слов объяснены ниже. Ключевые слова обычно указываются в начале текста правил карты.

Обречённый X

Если во время шага розыгрыша фазы квеста вытягивается карта столкновения с данным ключевым словом, **каждый игрок** должен поднять свой уровень угрозы на указанную величину.

Охраняемый

Это ключевое слово - напоминание о том, что к данной карте столкновения, выложенной в районе средоточия, необходимо приставить охранника (следующую карту из колоды столкновений). Охраняемая карта остается в районе средоточия, но не может быть задействована игроками, пока к ней не приложена любая карта столкновения. Если следующая карта также имеет ключевое слово "охраняемый", она помещается в район средоточия, но не может выполнить необходимый эффект ключевого слова, поэтому следует использовать следующую карту для охраны. Угроза врагов и карт локаций, приставленных к охраняемым целям, также учитываются, пока карта охранника не покинет район средоточия. Карта столкновения, приставленная охранником, учитывается в зависимости от типа:

Враг: покидает игру, будучи побеждённым или в результате эффекта карты.

Локация: покидает игру, будучи полностью исследованной или как результат эффекта карты.

Опасность: эффекты применяются или отменяются. (Карты опасности срабатывают немедленно, как только они раскрываются.)

Как только карта столкновения, приставленная к охраняемой цели, устранена, игроки могут воздействовать на саму цель, активируя ее согласно тексту карты.

Дальнобойный

Персонаж с этим ключевым словом может атаковать врагов, которые сражаются с персонажами другого игрока. Персонаж может провести далекобойную атаку, когда врагов атакует его владелец или другой игрок. В любом случае, персонаж истощается и должен соответствовать любым другим требованиям, необходимым для атаки.

Ограничение

Некоторые довески имеют ключевое слово "Ограничение". У персонажа не может быть более двух довесков с ключевым словом "Ограничение". Если персонаж становится владельцем третьего такого довеска, одна из ограниченных вещей должна быть немедленно сброшена.

Защитник

Персонаж с этим ключевым словом во время вражеских атак может быть назначен защитником персонажей другого игрока. Персонаж может стать защитником, если игрок, сражающийся с врагом, не назначает защитником кого-либо из своих персонажей. Персонаж-защитник истощается и должен отвечать любым другим требованиям, необходимым для отражения вражеского нападения.

Наплыв

Когда карта столкновения с таким ключевым словом берётся из колоды во время шага розыгрыша фазы квеста, из колоды берется 1 дополнительная карта столкновения. Эффект ключевого слова срабатывает после ответных событий, которые могут предпринять игроки в конце шага. Если при этом карта покидает район средоточия, ее эффект не успевает сработать.

Победа X

За некоторых побежденных врагов и исследованные локации начисляются победные очки. Когда такая карта покидает игру, один из игроков забирает её и кладет около счётчика угрозы, чтобы позже, в случае победы, можно было посчитать победные очки. Рекомендуется, чтобы один игрок собрал все карты с победными очками, заработанные игроками в ходе сценария, поскольку победные очки общие для всех игроков (См. "Подсчёт очков", страница 22)



Длительные эффекты

Многие эффекты и события свершаются одновременно, будучи вызванными, но некоторые действуют в течение промежутка времени или даже постоянно. Эффекты, не являющиеся разовым действием, называют длительными эффектами. Несколько различных длительных эффектов могут затрагивать одни и те же карты одновременно. Порядок воздействия длительных эффектов не важен, так как их характер позволяет применять их все одновременно.

Если какая-либо характеристика героя, союзника, врага или локации (☒, ☐, ☙, или ☚) опускается ниже 0 при применении длительных эффектов, эта характеристика приравнивается к 0. Если на карту начинает влиять еще один длительный эффект, сумма всех активных эффектов должна быть пересчитана.

Оплата возможностей

Многие карты имеют в описаниях своих правил «оплатите или истощите X, чтобы сделать Y». В данной конструкции все слова перед "чтобы" следует считать стоимостью, а все слова после — эффектом.

Затраты могут быть оплачены только картами или ресурсами игрока. Если приобретённый эффект отменён, его стоимость не возвращается.

Контроль и собственность

Игроку «принадлежат» его герои и карты, из которой состоит его колода, собранная для данной игры. Игрок «управляет» всеми картами, которые у него есть, если другой игрок или колода столкновения не берут какую-то карту под свой контроль при помощи эффекта. Каждый раз, когда карта выходит из игры, она возвращается в руку, колоду или сброс своего владельца (это зависит от эффекта выводящего карту из игры).

Когда игрок играет карту союзника, карта помещается в его игровую зону. Если другой игрок берёт союзника под свой контроль, карта перемещается в игровую зону этого игрока. Карта союзника не может быть сыграна в игровую зону другого игрока — она может перейти под чужой контроль только благодаря эффекту карты.

Когда игрок разыгрывает карту довеска, он может дать его любому герою или союзнику — своему или чужому — если у того есть возможность обладать довеском. Игрок на чьего персонажа сыграна карта довеска берёт на себя управление этим довеском. Если контроль над персонажем переходит к другому игроку, вместе с ним переходят и довески.

"В игре" и "Вне игры"

«В игре» считаются карты, которые сыграны и помещены в игровую зону, которые ожидают в районе средоточия, которые вступили в сражение, а также текущая карта квеста. «Вне игры» — карты в руке игрока, в колоде или в сбросе. Эффекты карт находящихся в игре не влияют на карты находящиеся вне игры.

Когда карты заканчиваются

Если колода игрока заканчивается, он продолжает играть с теми картами, которые имеет в своей игровой зоне и в руке. Он не перемешивает свой сброс и не создаёт новую колоду. Если заканчивается колода столкновений, сброс перемешивается и создаётся новая колода.

Общение во время игры

Игрокам разрешается говорить друг с другом во время игры и работать одной сплочённой командой, более того - это поощряется, так как позволяет лучше планировать свои действия. Игроки могут обсудить что-либо, но они не могут называть или читать вслух текст карт в их руке, или карт, которые видели только они.



Краткий обзор сценариев

В базовый набор включены 3 уникальных сценария. Ниже представлен каждый из них вместе со списком наборов столкновений для колоды столкновений каждого сценария.

Проход через Лихолесье

Уровень сложности = 1

Уже долгие годы Лихолесье считается опасным местом, а не так давно один из патрулей короля Трандуила обнаружил следы орков – твари иньряли в окрестностях Дол Гулдура. Был снаряжен отряд героев, которые должны были пройти через Лихолесье, спуститься вниз по течению Андуйна и в конечном итоге доставить тревожные вести в Лориен, леди Галадриэль, тем самым предупредив ее о нависшей опасности. Колода столкновений прохода через Лихолесье построена на картах следующих наборов: Проход Через Лихолесье, Пауки Лихолесья и Дол Гулдурские орки. Наборы этих карт обозначены следующими символами:



Побег из Дол Гулдура

Уровень сложности = 7

Обследуя по запросу леди Галадриэль местность неподалеку от Дол Гулдура, один из героев оказывается захвачен силами Некроманта и теперь ждет допроса в темнице, сооруженной в недрах земли, под холмом. Зная, что их друга поджидает мучительная смерть и времени на раздумья почти не осталось, герои решают совершить отчаянную попытку спасения пленника.

Колода столкновений Побег из Дол Гулдура построена на картах из следующих наборов: Побег из Дол Гулдура, Пауки Лихолесья и Дол Гулдурские орки. Эти наборы обозначены следующими символами:



Путешествие к низовьям Андуйна

Уровень сложности = 4

Преодолев опасности Лихолесья, герои продолжают свое путешествие вдоль берегов реки Андуйн, в Лориен. Они несут страшные вести о собирающейся в южном Лихолесье угрозе. Колода столкновений Путешествие к низовьям Андуйна построена на картах из следующих наборов: Путешествие к низовьям Андуйна, Око Саурона, Дол Гулдурские орки и Дикие земли. Эти наборы обозначены следующими символами:



Турнирное колодостроение и выбор карт

Большая часть глубины и веселья в карточной игре *"Властелин колец"* достигается, когда игроки придумывают и создают оригинальные колоды, используя карты из этого базового набора и те, что можно найти в дополнениях *"Пакеты приключений"*. Турнирная колода должна содержать минимум **50** карт. Кроме того, в колоду игрока может быть включено не более **трёх** копий любой карты с одинаковым названием. В остальном же, в колоде может быть использована любая комбинация союзников, довесков и событий.

Каждый игрок начинает игру с 1–3 героями. Игроки могут разработать план действий перед игрой и выбрать героев, которых каждый из них хотел бы использовать во время предстоящей игры. Если одного и того же героя хотят использовать два игрока, они перед игрой должны решить между собой кто именно будет управлять этим героем, так как все игроки должны выбрать разных героев. Если игроки не могут решить, кто будет управлять определённым героем, следует довериться случайности и кинуть жребий.

Строя колоду, необходимо учитывать, что за карты, включенные в колоду, будет нужно отдавать определенное количество ресурсов. Может показаться заманчивым использование самых влиятельных и могучих героев, но стоит ли это того, чтобы начинать игру с таким высоким уровнем угрозы? Точно так же с колодой – полная сильных карт с высокой стоимостью, она может выглядеть мощной на бумаге, но время, которое требуется на накопление необходимых ресурсов, может сыграть против игрока, поскольку враг не станет ждать, когда отряд героев подготовится к битве. Игрок должен также удостовериться, что все карты в его колоде принадлежат к сфере влияния, которая соответствует, по крайней мере, одному из его героев, иначе неуправляемые карты окажутся мертвым грузом, который не может быть сыгран, но захламляет колоду.

У каждой сферы влияния есть особый стиль и преимущества, которых можно достичь строя колоду вокруг конкретной сферы. Например, колода, построенная вокруг сферы тактики, позволяет облачить героев во внушительную броню и дать им хорошее оружие, чтобы они могли без особого труда побеждать врагов, появляющихся из колоды столкновений. Поскольку количество карт растёт с появлением новых пакетов приключений, каждая из четырех основных колод базового набора может быть развита и усилена для турнира. Также можно построить колоду на разных сферах, но специализированную на чём-то конкретном. Например, колода, построенная на сферах духа и знаний, могла бы включать карты самосохранения, исцеления, возрождения и уменьшения угрозы.

Однако чем больше сфер использовано при постройке колоды, тем сложнее управлять ресурсами, ведь не всегда можно рассчитывать на то, что ресурсов конкретной сферы будет хватать. Другой интересный подход, когда строительство колоды основано на единстве черт. Например, если игрок строит колоду на трёх различных сферах, но при этом использует карты гномов всех трёх сфер, чтобы использовать в своих интересах совместные действия и способности гномов.

Первая игра

Начинающие игроки или те, кто хочет получить базовый опыт, могут играть без использования карт теневого эффекта во время фазы боя. Это избавляет игру от эффекта внезапности, который способен сделать игру слишком сложной для новичка. Когда игроки почувствуют готовность к большему, они могут добавить теневые эффекты, сделав бой менее предсказуемым и более захватывающим.

Повышенная сложность

Опытные игроки могут попытаться пройти все 3 сценария, используя одну и ту же комбинацию героев и карт в колоде игрока. Победные очки каждого сценария складываются, чтобы получить общий счёт, измеряющий общий успех всей кампании. Для создания уровня сложности «Кошмар», не обнуляйте уровень угрозы и не восстанавливайте очки жизни или не пополняйте колоду игрока в начале каждого сценария. Играв полную кампанию, игроки должны начать со сценария «Проход через Лихолесье», перейти к «Путешествию к низовьям Андуина» и завершить со сценарием «Побег из Дол Гулдура».



Авторы:

Дизайн игры: Nate French

Дизайн графики: Kevin Childress

Дополнительный дизайн графики: Brian Schomburg, Andrew Navaro, and Michael Silsby

Администратор оформления: Kyle Hough

Художественный директор: Zoë Robinson

Творческое развитие содержания: Jason Walden

Правила: Nate French

Редактирование: Kevin Tomczyk

Корректура: Patricia Meredith and Mark Pollard

Обложка: Daryl Mandryk

Производственный менеджер: Eric Knight

Продюсер: Mike David

FFG Ведущий дизайнер: Corey Conieczka

FFG Ведущий продюсер: Michael Hurley

Издатель: Christian T. Petersen

Перевод правил: Zamurmun
www.boardgate.wordpress.com

Редактура перевода: LeXX6661 (boardgamer.ru)

Версия перевода: 1.4

*Специальная благодарность:
Joe Mandragona, Fredrica Drotos, and Sam Benson at
Middle-earth Enterprises for their patience and
feedback. To a wonderful team of core playtesters:
Damon Stone, Jonathan Pechon, Jerry Warwick, Kathy
Warwick, Kat Pealsey, Denise Shepler, Jonathan
Benton, Tony Sullivan, Nathan Bradley, Chris Perry,
Rob Jones, Marius Hartland, Eric F. Huigen, Martijn
Ketelaars, James Black, Jason Hawthorne, Ninno
Canonico, Jared Duffy, Steve Zamborsky, Cesare
Ciccarelli, Will Lentz, Francesco Moggia, John
Goodenough, Jason Walden, Adam Sadler, and Brady
Sadler. And to everyone who demoed an early version
of the game at GenCon 2010. Thank you, thank you,
thank you.*

©2010 Fantasy Flight Publishing, Inc.



Указатель

- Авторы – 28
«В игре» и «Вне игры» – 25
Введение – 2
Выход из игры теневых карт – 20
Готов и истощён – 14
Дальнобойны – 24
Действие – 23
Длительные эффекты – 25
Дополнительные правила – 23
Жетоны – 3
Живая карточная игра – 2
Защитник – 24
Золотое правило – 4
Карты врагов – 6
Карты героев – 8
Карты довесков – 9
Карты локаций – 6
Карты персонажей – 8
Карты опасностей – 7
Карты квестов – 5
Карты событий – 9
Карты союзников – 9
Карты цели – 7
Ключевые слова – 24
Когда карты закончились – 25
Количество ограничено – 24
Колода игрока – 9
Колода квестов – 5
Колода столкновений – 6
Контроль и собственность – 25
Краткий обзор игрового процесса – 4
Краткий обзор сценариев – 26
Наплыв – 24
Обзор игры – 2
Обзор компонентов – 3
Обречённый X – 24
Общение во время игры – 25
Окончание игры – 22
Оплата возможностей – 25
Оплата нейтральных карт – 12
Оплата способностей – 12
Особый эффект и эффект при появлении – 23
Охраняемый – 24
Очки жизней и ранения – 20
Побег из Дол Гулдура – 26
Победа в игре – 22
Победа X – 24
Подсчёт очков – 22
Повышенная сложность – 27
Подготовка к игре – 10
Постоянные эффекты карт – 23
Предполагаемая организация игровой зоны – 11
Пример выполнения квеста – 15
Пример защиты от атак противника – 19
Пример итога вражеской атаки – 18
Пример нападения на врагов – 21
Пример оплаты карт – 13
Пример проверки столкновений – 17
Продвижение сценария – 22
Проход через Лихолесье – 26
Путешествие к низовьям Андуйна – 26
Район средоточия – 10
Реакция – 23
Сброс – 10
Структура раунда – 30-31
Сферы влияния – 4
Счётчик угрозы – 3
Теневой эффект – 23
Течение раунда – 12
Типы карт и колод – 5
Турнирное колодостроение – 27
Уникальные карты – 8
Устранение игрока – 22
Фаза 1: Ресурсы – 12
Фаза 2: Планирование – 12
Фаза 3: Квест – 14
Фаза 4: Путешествие – 15
Фаза 5: Столкновение – 16
Фаза 6: Бой – 18
Фаза 7: Передышка – 22
Эффект путешествия – 23
Эффекты карт – 23

Структура раунда

Здесь можно увидеть подробную схему, которая наглядно демонстрирует структуру игрового раунда, со всеми его фазами и шагами. Красным помечены обязательные действия. Зелёным - те, которые игроки могут выполнить по желанию.

• Красное – игроки не могут прерывать действие. Ответы только если их условия это позволяют.

• Зеленое – любой игрок может выполнить действие допустимое правилами.

1. Фаза ресурсов

• Каждый игрок добавляет 1 ресурс в резерв ресурсов его героев и тянет 1 карту.

• Действия игрока.

2. Фаза планирования

• Первый игрок играет с руки карты довесков и союзников.

• Действия игрока.

• Следующий игрок играет с руки карты довесков и союзников и т.д.

• Действия игрока.

3. Фаза квеста

• Игроки выбирают и отправляют персонажей на квест.

• Из колоды столкновений берётся по 1 карте за каждого игрока.

• Действия игрока.

• Решение квеста.

• Действия игрока.

4. Фаза путешествия

• Игроки могут совершить путешествие в 1 локацию, если на данный момент ещё нет активной локации.

• Действия игрока.

5. Фаза столкновения

- Каждый игрок может выбрать и атаковать 1 врага в районе средоточия.

• Действия игрока.

- Проверки столкновения с врагом.

• Действия игрока.

6. Фаза боя

- Раздайте по 1 теневой карте каждому врагу.

• Действия игрока.

- Первый игрок подсчитывает итог вражеской атаки (См. страницу 18.)

- Следующий игрок подсчитывает итог вражеской атаки и т.д.

- Первый игрок проводит и подсчитывает итог атак против своих врагов (См. страницу 20.)

- Следующий игрок проводит и подсчитывает итог атак против своих врагов и т.д.

• Действия игрока.

7. Фаза передышки

- Каждый игрок подготавливает свои истощённые карты.

- Каждый игрок поднимает свой уровень угрозы на 1.

- Жетон первого игрока переходит следующему игроку слева.

• Действия игрока.

Название сценария

Количество игроков

Имена игроков	Финальный уровень угрозы		Уровень угрозы каждого убитого героя		Жетоны ранений на выживших героях		Промежуточный Итог
		+		+		=	
		+		+		=	
		+		+		=	
		+		+		=	

THE LORD OF THE RINGS™
THE CARD GAME

Заметки

Общий промежуточный итог

Заработанные победные очки

Окончательный итог

Название сценария

Количество игроков

Имена игроков	Финальный уровень угрозы		Уровень угрозы каждого убитого героя		Жетоны ранений на выживших героях		Промежуточный Итог
		+		+		=	
		+		+		=	
		+		+		=	
		+		+		=	

THE LORD OF THE RINGS™
THE CARD GAME

Заметки

Общий промежуточный итог

Заработанные победные очки

Окончательный итог

Название сценария

Количество игроков

Имена игроков	Финальный уровень угрозы		Уровень угрозы каждого убитого героя		Жетоны ранений на выживших героях		Промежуточный Итог
		+		+		=	
		+		+		=	
		+		+		=	
		+		+		=	

THE LORD OF THE RINGS™
THE CARD GAME

Заметки

Общий промежуточный итог

Заработанные победные очки

Окончательный итог