

ЭФФЕКТЫ ГОНКИ ЗА КОЛЬЦОМ*



Возьмите 1 монету из резерва



Завершив этот ход, сделайте еще один



Разместите 1 отряд в любом регионе



Уберите 1 вражескую крепость из любого региона и верните ее сопернику



Игрок за Саурона немедленно побеждает



Игрок за Братство кольца немедленно побеждает

ЭФФЕКТЫ РЕГИОНОВ*



BARAD-DÛR (Барад-Дур)

Разместите 1 крепость в **Мордор (Mordor)**.

Возьмите карты сброса, тайно выберите 1 и бесплатно сыграйте ее.



BREE (Бри)

Разместите 1 крепость и 2 отряда в **Арнор (Arnor)**.

Выполните 2 перемещения по игровому полю.



EREBOR (Эребор)

Разместите 1 крепость в **Рованион (Rohanian)**.

Возьмите 5 монет из резерва.

Выполните 1 перемещение на игровом поле.



GREY HAVENS (Серые гавани)

Разместите 1 крепость в **Линдон (Lindon)**.

Возьмите 2 верхних жетона любого народа и откройте их.

Выберите 1 и положите его в свою игровую зону. Второй жетон верните лицевой стороной вниз на верх соответствующей стопки.



HELM'S DEEP (Хельмова Падь)

Поместите 1 крепость и 3 отряда в **Рохан (Rohan)**.



ISENGARD (Изенгард)

Разместите 1 крепость в **Энедвайт (Enedwaith)**.

Сбросьте 1 серую карту из игровой зоны вашего противника. Подвиньте своего персонажа на 1 деление трека Гонки за Кольцом.



MINAS TIRITH (Минас-Тирит)

Разместите 1 крепость и 1 воина в **Гондор (Gondor)**.

Подвиньте своего персонажа на 2 деление трека Гонки за Кольцом.



THE SHIRE (Шир)**

Сыграйте видимую карту текущей главы, независимо от того, доступна она или нет. Не размещайте фишку крепости на игровом поле.



GROND (Гронд)**

Уберите 1 вражескую крепость из любого региона. Вражеские отряды в этом регионе должны отступить в один из соседних регионов.

Примечание: Если перемещение отрядов вызывает конфликт разрешите его по обычным правилам.

В заключении разместите 1 крепость и 1 отряд в тот же регион.

* Эффекты регионов и Гонки за Кольцом – это **мгновенные эффекты**, которые можно использовать **только один раз** в момент получения.

** Отложите в начале игры и замешайте с другими тайлами регионов после того, как будут выложены 3 первых тайла регионов в первой главе.

ЭФФЕКТЫ НАРОДОВ



ЭЛЬФЫ



Когда играете Желтую карту, сделайте еще один ход, когда завершите этот.



Когда играете Красную карту, вы можете размещать все отряды в любой один из семи регионов.



Один раз за ход воспользуйтесь любым умением.



ХОББИТЫ



Символ орла - это дополнительный символ народа, который считается для победы по Поддержке народов.



Когда вы играете Синюю карту, также разместите 1 отряд в любом регионе.



Когда разыгрываете карту по правилу связи возьмите 3 монеты из резерва.



ГНОМЫ



Когда разыгрываете тайл Региона, не платите дополнительную стоимость в монетах.



Когда разыгрываете тайл региона, сделайте еще один ход, когда завершите этот.



Когда играете Зеленую карту, также выполните 2 перемещение по игровому полю.



ЛЮДИ



Когда играете Желтую карту, также переместите своего персонажа на 1 деление трека Гонки за Кольцом.



Когда играете Красную карту, разместите 1 дополнительный отряд в выбранном регионе.



Когда сбрасываете карту, возьмите вдвое больше монет из резерва, чем номер текущей Главы (2, 4 или 6 монет).



ЭНТЫ*



Сделайте еще один ход, когда завершите этот.



Уберите 1 вражескую крепость из любого региона и верните ее сопернику.



Трижды выберите одно из трех: удалить 1 вражеский отряд, соперник теряет 1 монету, или 1 перемещение по игровому полю.



ВОЛШЕБНИКИ*



Переместите своего персонажа на 2 деление трека Гонки за Кольцом.



Разместите 2 воина в 1 регионе по своему выбору или по 1 воину в 2 разных регионах по своему выбору.



Возьмите карты сброса, тайно выберите 1 и бесплатно сыграйте ее.

* Эффекты энтов и волшебников – это **мгновенные эффекты**, которые можно использовать только один раз в момент получения жетона.