

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

1. ФАЗА БРАТСТВА

Очистка Котла Тьмы
Действия Братства
Перемещение Братства

2. ФАЗЫ ТЬМЫ (по одной на каждого игрока Тьмы)

Действия Тьмы

3. ФАЗА МАНЕВРА

Действия маневра

4. ФАЗА СТРЕЛБЫ

Стрелковые действия
Стрельба

5. ФАЗА СБЛИЖЕНИЯ

Действия сближения
Назначение защитников

6. ФАЗЫ СРАЖЕНИЯ (по одной на каждое сражение)

Боевые действия
Подведение итогов сражения

7. ФАЗА СБОРА

Действия сбора
Пополнение руки игроками Тьмы

Игрок Свободных народов перемещается на новую местность (возврат к фазам Тьмы), или пополняет руку и игроки Тьмы сбрасывают врагов.



THE LORD OF THE RINGS

TRADING CARD GAME



БРАТСТВО КОЛЬЦА

КНИГА ПРАВИЛ

THE LORD OF THE RINGS TCG ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ КОЛЛЕКЦИОНЕРОВ

ККИ "Властелин Колец" выходит в виде *стартовых колод* по 63 карты (выпускаются два варианта колод), *стартовых наборов "делюкс"* по 74 карты и *бустеров* по 11 карт.

Не все карты встречаются с одинаковой частотой. Они делятся на *редкие, необычные* и *обычные*. Каждый бустер из 11 карт содержит 1 редкую карту и смесь необычных и обычных карт.

Среди карт стартовых колод и наборов "делюкс" 60 совпадают. Помимо этого, в них встречаются 3 редкие карты, добавленные случайным образом, а в стартовый набор "делюкс" входит также бустер из 11 карт.

Полный сет "*Братства Кольца*" состоит из 365 карт: 121 редкой, 121 необычной и 121 обычной, а также две дополнительные карты, встречающиеся только в стартовых колодах.

В нижнем правом углу каждой карты размещается ее код, например, "**1 R 34**". Первое число обозначает здесь номер *сета* (**1** означает "*Братство Кольца*"), буква — редкость (**R** — *редкая*, **U** — *необычная*, **C** — *обычная*, **P** — *специальная карта*), а последнее число — номер карты в сете.

Прочие дополнительные карты можно получить, войдя в лигу ККИ "**Властелин Колец**".

"Властелин Колец" КОЛЛЕКЦИОННАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА

В большинстве карточных игр имеется только одна колода, которая никогда не меняется, но коллекционная карточная игра (ККИ) основана на ином принципе. В ККИ вы сами определяете состав своей колоды из карт своей коллекции.

ККИ "*Властелин Колец*" позволяет двум или большему числу игроков столкнуться с теми приключениями, которые пережил Фродо Бэггинс на своем пути из Хоббитона к Горе Судьбы, где он должен был уничтожить Кольцо Всевластья.

Первый сет, "*Братство Кольца*", представляет первую часть путешествия Фродо из Хоббитона в Амон-Хен на реке Андуйн.

ВВЕДЕНИЕ

Колода каждого игрока содержит его собственное Братство Кольца, каждый член которого представлен отдельной картой. Другие карты представляют союзников, снаряжение, артефакты, события, обстоятельства, предназначенные для поддержки и защиты Братства.

Во время хода каждого из игроков фишка, представляющая отряд Братства этого игрока, продвигается по своему пути, проходя через местности, обозначающие основные вехи приключения. Все игроки проделывают один и тот же путь, который составляется из карт путевых колод различных игроков.

Каждый раз, когда Братство игрока перемещается, на него могут нападать враги, которыми управляют один или несколько соперников. Враги также имеют поддержку в виде снаряжения, артефактов, событий и обстоятельств. Успех атаки врагов зависит от соотношения сил спутников и врагов.

Враги, служащие Злу, становятся все многочисленнее по мере того, как Братство продвигается вглубь Средиземья, и тем самым создаются новые трудности для Хранителя Кольца и его отряда. В случае крайней необходимости, спасая себя, Хранитель Кольца может надеть Кольцо Всевластия на палец, но в этом случае он подвергается опасности подчиниться его силам, и проиграть игру. Если ваше Братство пережило все приключения, выпавшие на его долю, и первым достигло последней местности в игре, вы победили!

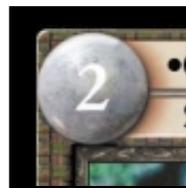
ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

ВИДЫ КАРТ

В ККИ *"Властелин Колец"* имеются три основных вида карт: карты местности, карты Свободных народов и карты Тьмы. Кроме того, есть карта Кольца Всевластия, отличающаяся от всех остальных.

Местности (Sites)

Каждый игрок располагает путевой колодой из 9 карт местности. Они используются для того, чтобы отображать состояние игры.



Свободные народы (Free Peoples)

Карты Свободных народов представляют силы Добра. Каждый игрок располагает собственным Братством, составленным их Хранителя Кольца и его Спутников.

На своем ходе вы играете и применяете свои карты Свободных народов.

На всех картах Свободных народов размещено светлое круглое пятно в левом верхнем углу.



Тьма (Shadow)

Карты Тьмы представляют силы Зла. Они играют и используются во время ходов других игроков для того, чтобы помешать им достичь цели.

В верхнем левом углу таких карт находится темное ромбовидное пятно.

Кольцо Всевластия (The One Ring)

Эта карта представляет уникальный волшебный предмет, вокруг которого строится сюжет *"Властелина Колец"*. В центре карты, под иллюстрацией (где у других карт обозначен тип), помещается подзаголовок карты, The One Ring. Это также является типом данной карты.

Текст в затененных абзацах (как в этом) поясняет, как сыграть свою первую игровую партию. После того, как вы сыграете несколько партий своей стартовой колодой, можно переходить к полному варианту игры.

ПЕРСОНАЖИ: СПУТНИК, СОЮЗНИК, ВРАГ (Characters: Companion, Ally, Minion)



Все карты персонажей созданы по общему принципу. Спутник (**Companion**) — член вашего Братства. Союзник (**Ally**) — персонаж, помогающий вашему Братству со стороны, но не путешествующий вместе с ним (у каждого союзника есть дом, где он может выступить на стороне ваших спутников).

Враг (**Minion**) — это персонаж сил Тьмы, который может нападать на чужие Братства (там, где на картах прочих персонажей размещается печать, на картах врагов указан номер местности).

СНАРЯЖЕНИЕ, АРТЕФАКТ, СОБЫТИЕ, ОБСТОЯТЕЛЬСТВО (Possession, Artifact, Event, Condition)



Снаряжение (**Possession**) и артефакты (**Artifact**) — это оружие, доспехи и все прочие вещи, которыми пользуются персонажи. (В сете "Братство Кольца" нет карт-артефактов, но они войдут в следующие сеты).

Событие (**Event**) — это карта, представляющая какое-либо важное происшествие, она уходит из игры после того, как будет сыграна и ее эффект вступит в силу. Обстоятельство (**Condition**) символизирует значительное изменение в мире, которое остается в игре, пока не будет устранено какой-либо другой картой. Иногда обстоятельства играют против персонажей соперника.

МЕСТНОСТЬ (SITE) НАЗВАНИЕ СУМЕРЕЧНОЕ ЧИСЛО



Ваша путевая колода должна состоять из 9 карт местности, каждая из которых имеет отличный от других номер, от 1 до 9. Карты местностей, являющихся святилищами (sanctuary), имеющие номера 3 или 6, отличаются по цвету оформления от других карт местности.

КУЛЬТУРА (Culture)

Все карты, кроме Мест и Кольца Всевластия, относятся к одной из культур Средиземья. Культуру можно определить по цвету карты, ее текстуре и эмблеме в верхнем правом углу.

Вы обнаружите, что карты одной культуры хорошо сочетаются между собой. Отсортировав все имеющиеся карты по культурам, собрать колоду удастся быстрее. Однако колода может включать в себя карты и нескольких культур.

Вот список всех имеющихся сейчас культур:

Свободные народы

 Гномы (Dwarves)

 Эльфы (Elves)

 Гэндальф (Gandalf)

 Гондор (Gondor)

 Шир (Shire)

Тьма

 Изенгард (Isengard)

 Мория (Moria)

 Назгулы (Ringwraith)

 Саурон (Sauron)

Эти названия запоминать не обязательно, так как в игре вы будете иметь дело с эмблемами, и будет вполне достаточно сравнить их.

ПЕЧАТЬ (Signet)



На некоторые карты Свободных народов нанесена печать с изображением одного из ключевых персонажей "Властелина Колец". Карты с одинаковой печатью дают бонусы друг другу и хорошо работают в одной колоде.

В сете "Братство Кольца" есть карты с печатями с изображением Арагорна (**Aragorn**), Фродо (**Frodo**) и Гэндальфа (**Gandalf**).

ЗДОРОВЬЕ (Vitality)

Все персонажи в игре обладают здоровьем. Этот показатель отражает жизненную силу персонажа, его выносливость, телосложение и тягу к жизни.

Ранения (*Wounds*)

Если одна из атак противника ранила персонажа, его здоровье истощается. Для обозначения того, что персонаж ранен, на его карту следует положить жетон ранения (в качестве таких жетонов могут служить пуговицы, монеты и прочие подобные мелкие предметы). Когда говорится, что "персонаж ранен", ему наносится ровно одно ранение.

Исцеление (*Healing*)

Снятие жетона ранения с карты означает исцеление или выздоровление персонажа после отдыха. Если в игровом тексте сказано, что персонажа следует исцелить, то это означает, что с его карты необходимо снять один жетон ранения. Если у персонажа ранений нет, то исцелить его нельзя.

Как правило, персонажи вашего Братства исцеляются только в местностях, называемых святилищами (**sanctuary**). В начале вашего хода, если ваше Братство находится в святилище, вы можете исцелить до 5 ранений членов Братства.

*Союзников так исцелять нельзя. Существуют союзники, способные исцелять других союзников, например, Эльронд (*Elrond*), Галадриэль (*Galadriel*) и Гость на хоббитской вечеринке (*Hobbit Party Guest*).*

Смерть (*Killed*)

Когда количество ранений персонажа сравняется с его показателем здоровья, этот персонаж немедленно считается убитым. Убитые персонажи Свободных народов помещаются на кладбище (**dead pile**). Убитые персонажи Тьмы помещаются в сброс (**discard pile**).

Если на вашем кладбище есть уникальный спутник или союзник, то вводить в игру другую такую же карту, или карту с таким же названием, нельзя. (Такие же карты, как и неуникальные карты, находящиеся на кладбище, играть можно.)

*Уникальная (*unique*) карта отмечается точкой (•) в названии карты.*

Если вы сбрасываете спутника или союзника, выполняя указания на карте или по какой-либо иной причине, нежели его смерть, не помещайте эту карту на кладбище.

Усилие (*Exert*)

Иногда персонажа можно заставить персонажа совершить усилие (**exert**) и, приписав ему одно ранение (т.е. положив на него один жетон ранения), использовать какую-либо способность. Это символизирует какое-либо действие, ослабляющее персонажа.

Персонаж, находящийся в состоянии истощения (**exhausted**), т.е. когда только одно ранение отделяет его от смерти, не может применять усилия.

Когда персонаж применяет усилия для того, чтобы достичь определенного эффекта, в местности, где он находится, это отражает тяжелую физическую или умственную нагрузку (работа, сражение, стресс и т.п.). Иногда персонажу приходится напрячь усилия в другой местности; в таком случае это отражает, как правило, какие-либо события прошлого, оставшиеся за пределами сюжета игры.

Например, земледелец Маггот (Farmer Maggot) может напрячь усилия для того, чтобы исцелить Мерри (Merry) и Пиппина (Pippin). По сюжету "Властелина Колец", Мерри и Пиппин воровали овощи у Маггота, ради которых он тяжело трудился на своем огороде. Когда вы кладете жетон ранения на применяющего усилия Маггота, Мерри и Пиппин восстанавливают силы, питаясь его овощами. Это символически демонстрирует, что давний труд Маггота пошел на благо Братства.

КОТЕЛ ТЬМЫ (Twilight Pool)

Это место на игровом столе, на которое выкладываются жетоны тьмы. Они обозначают, насколько опасным стал мир для Братства. Жетоны желательно делать черного цвета, но это, конечно, не обязательно. Главное, чтобы под рукой всегда было их достаточное количество.

Сумеречная стоимость (Twilight Cost)

В верхнем левом углу всех карт Свободных народов и Тьмы указана сумеречная стоимость карты. Это число жетонов тьмы, которые следует добавить или убрать из Котла Тьмы. Когда играет карта Свободных народов, в Котел необходимо добавить число жетонов тьмы, равное сумеречной стоимости карты. Когда ваш соперник играет карту Тьмы, он убирает из Котла количество жетонов, равное ее сумеречной стоимости. Карта Тьмы может быть сыграна лишь в том случае, если в Котле Тьмы имеется достаточное количество жетонов, чтобы оплатить ее сумеречную стоимость.

В игровом тексте вам будут встречаться фразы вроде "Add 1", что означает: добавьте один жетон тьмы в Котел.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игрокам потребуются значительное количество жетонов ранений (лучше красных) и жетонов тьмы (лучше черных). Кроме этого, каждому игроку понадобится одна фишка для обозначения того, где находится его Братство в каждый конкретный момент игры.

Если вы собираетесь играть только стартовыми колодами, выберите карты местностей с номерами с 1 по 7 и выложите их на стол в указанном порядке лицом вниз. Карты местностей с номерами 8 и 9 в этой игре не участвуют.

После этого выложите на стол лицом вверх по одному экземпляру каждой из карт, указанных ниже (приводятся три варианта для трех разных колод). Карту Кольца Всевластия (The One Ring) положите под карту Фродо (Frodo), что будет означать, что именно он является Хранителем Кольца.

Стартовый набор "делюкс": Мерри, Пиппин, Сэм, Фродо, Кольцо Всевластия.

Стартовая колода Арагорна: Арагорн, Фродо, Кольцо Всевластия.

Стартовая колода Гэндальфа: Гэндальф, Фродо, Кольцо Всевластия.

Оставшиеся карты составляют вашу игральную колоду (draw deck).

Для первой игры определите случайно того, кто ходит первым. После этого переходите к разделу "Течение игры".

СОЗДАНИЕ СВОЕЙ КОЛОДЫ

Каждый игрок должен иметь карты Фродо и Кольца Все-властья, игральную и путевую колоды.

Игральная колода (*Draw Deck*)

В вашей игровой колоде должно быть не менее 60 карт, причем карт Свободных народов и карт Тьмы должно быть равное количество. В этой колоде не могут находиться карты местностей и Кольца Всевластья.

В колоде может быть до четырех экземпляров одной карты (подзаголовки роли не играют).

Например, у вас в колоде могут находиться 4 карты "Арагорн, Король в изгнании" (Aragorn, King in Exile), либо 2 такие карты и 2 карты "Арагорн, Скиталец Севера" (Aragorn, Ranger of the North). Положить в колоду по четыре экземпляра обеих карт нельзя, так как у них одно название (хотя и разные подзаголовки).

Исключение: поскольку Фродо всегда присутствует в Братстве Кольца, в колоду можно положить только три карты Фродо.

Путевая колода (*Adventure Deck*)

Ваша путевая колода должна состоять из 9 карт разных местностей, по одной на каждый номер от 1 до 9. Ни один игрок, кроме вас, не может заглядывать в эту колоду в ходе игры.

КТО НАЧИНАЕТ ИГРУ?

Игроки втайне делают ставки за право первого хода в игре. Для этого используются жетоны черного цвета, которые в итоге становятся частью бремени (**burdens**) вашего Хранителя Кольца.

Старайтесь не делать чересчур высокой ставки, иначе ваш Хранитель получит слишком тяжелое бремя в начале игры и будет близок к тому, чтобы стать переманенным силами кольца. (Если его бремя составит 10 жетонов, вы проигрываете игру).

Каждый игрок зажимает в кулаке определенное число жетонов (можно сделать нулевую ставку, не взяв в руку ни одного жетона), и одновременно раскрывают ладони и предъявляют жетоны. Тот, кто сделал самую крупную ставку, определяет, каким по счету он желает войти в игру (не обязательно быть первым). Затем наступает черед игрока, сделавшего вторую по величине ставку, и теперь он выбирает свое Место в порядке играющих, и т.д. Сделанную ставку каждый игрок переносит на карту Фродо, и эти жетоны становятся его бременем.

Если один или больше игроков сделали равные ставки, то их очередность определяется случайным образом.

Представим, что в игре участвуют Петр, Юрий, Елена и Михаил. Они делают следующие ставки:

Петр — 3, Юрий — 4, Елена — 3 и Михаил — 1. Юрий побеждает, и выбирает очередность своего хода. Он решает стать первым, после чего кладет 4 жетона бремени на свою карту Фродо. Петр и Елена сделали рав-

ные ставки, они подбрасывают монетку, и Елена выигрывает. Она решает быть второй по счету и кладет три жетона на свою карту Фродо. Петр же делает выбор следующим, и решает вступить в игру последним. Он также помещает на своего Фродо 3 жетона. Михаил будет стартовать третьим, и на его Фродо помещается один жетон бremени.

Игроки размещаются вокруг стола по порядку их ходов по часовой стрелке.

Каждый игрок выкладывает на стол свою путевую колоду рубашкой вверх и карту Фродо лицом вверх. Под эту карту подкладывается Кольцо Всевластья, а сверху на нее помещается количество жетонов бremени, равное стартовой ставке игрока.

Первый игрок помещает свою местность под номером 1 (из своей путевой колоды), с которой начинается путь приключений. Каждый игрок помещает свою фишку на местность 1.

Начальное Братство Кольца

Главным персонажем вашего Братства является Фродо, владелец Кольца Всевластья. Помимо него, в начале игры в Братство может входить любое число спутников (не союзников) из игровой колоды (в любой последовательности), суммарная сумеречная стоимость которых не превышает 4. За игру карт начального Братства жетоны в Котел Тьмы не добавляются.

Стартовые спутники выкладываются на стол игроками в порядке очередности хода. (В турнирах состав начального Братства Кольца можно менять от игры к игре.)

ТЕЧЕНИЕ ИГРЫ

Перетасуйте свою игровую колоду и дайте снять ее сопернику справа. После этого возьмите 8 верхних карт, которые составят вашу руку (**hand**). Каждый из игроков повторяет эту процедуру в порядке очередности.

Все игроки ходят в порядке очередности, причем ход каждого из них состоит из следующих фаз (**phases**):

- 1. Фаза Братства** (Fellowship Phase)
- 2. Фаза Тьмы** (Shadow Phase)
- 3. Фаза Маневров** (Maneuver Phase)
- 4. Фаза Стрельбы** (Archery Phase)
- 5. Фаза Сближения** (Assignment Phase)
- 6. Фаза Сражений** (Skirmish Phase)
- 7. Фаза Сбора** (Regroup Phase)

После того, как первый игрок завершит свой ход, начинается ход игрока, сидящего слева от него. Ход всегда передается по часовой стрелке, но некоторые действия в игре осуществляются против часовой стрелки.

ПОРЯДКОВЫЕ СЛОВА (Timing Words)

До того, как ознакомиться со структурой игровых фаз, необходимо узнать, как различные игровые действия привязываются к фазам с использованием порядковых слов.

Во время каждой фазы хода игроки могут играть действия, порядковые слова которых соответствуют названию фазы. Порядковые слова печатаются на картах полужирным шрифтом, и после них ставится двоеточие.

Действие, имеющее порядковые слова, длится до конца фазы, указанной этими словами (если не будет особо оговорено иное).

Существует также особое порядковое слово, ответ (response), которое рассматривается ниже отдельно.

Каждая карта—событие (**event**) содержит порядковое слово, обозначающее, в какую именно фазу можно сыграть эту карту. Игровой текст события можно использовать один раз на каждую сыгранную карту—событие.

Карты других типов могут использовать порядковые слова внутри игрового текста, чтобы указать, что у карты есть особое свойство (**special ability**), которое может использоваться только пока эта карта находится в игре. (Порядковое слово определяет, когда это можно сделать.) Использовать особые свойства можно сколько угодно раз, даже неоднократно в течение одной фазы.

1. ФАЗА БРАТСТВА (Fellowship Phase)

Ваш ход начинается фазой Братства, и вы на протяжении своего хода именуетесь игроком Свободных народов (**Free Peoples player**). Во время вашей фазы Братства вы сначала опустошаете Котел Тьмы, потом осуществляете действия Братства (именно в этот момент играет большинство карт Свободных народов). После этого вы перемещаете Братство далее по пути приключений.

Очистка Котла Тьмы (*Reset the twilight pool*)

В начале вашего хода вы убираете все жетоны из Котла Тьмы. (В начале игры он пуст, поэтому при первом ходе первого игрока это не требуется.)

Действия Братства (*Perform fellowship actions*)

На своем ходу в этой части фазы можно играть действия Братства в любой последовательности.

Всегда есть два вида действий Братства:

- Можно сыграть из руки на стол следующие типы карт Свободных народов: спутник (**companion**), союзник (**ally**), снаряжение (**possession**), артефакт (**artifact**) или обстоятельство (**condition**).
- Можно сбросить с руки карту уникального спутника или союзника, чтобы исцелить карту спутника или союзника с аналогичным названием, находящуюся в игре (эта карта может иметь иной подзаголовок).

В название уникальных карт вставляется точка (•).

Можно также совершать иные действия Братства, описанные на картах событий (**events**), имеющих на руке, и особыми свойствами (**special abilities**) карт, уже находящихся в игре.

Оплата стоимости (*Paying costs*)

Чтобы сыграть карту Свободных народов, необходимо добавить в Котел Тьмы (**twilight pool**) число жетонов тьмы, равное ее сумеречной стоимости (**twilight cost**).

Введение в игру спутника (*Playing companions*)

Вводимые в игру карты спутников выкладываются в ряд с теми спутниками, которые уже были в игре.

Одновременно в игре и на кладбище более 9 спутников быть не может. (Каждый экземпляр одной и той же неуникальной карты спутника в игре или в мертвой стопке считается отдельным спутником.)

Введение в игру союзника (*Playing allies*)

Союзники — это персонажи, которые не являются членами вашего Братства. Выкладываете их карты в ряд за вашим Братством — этот ряд называется областью поддержки (**support area**). Союзников можно играть в любую фазу Братства (нет необходимости дожидаться того, что Братство переместится в дом союзника). На количество союзников, одновременно находящихся в игре, ограничения нет.

Ваша область поддержки (**support area**) представляет собой все Средиземье. Поэтому в течение игры в ней будут находиться хоббиты, эльфы, гномы и других персонажи, живущие и действующие в разных странах Средиземья. Область поддержки также может содержать карты других типов, если это оговорено в их игровом тексте.

Введение в игру снаряжения и артефактов (*Playing possessions and artifacts*)

Карты снаряжения и артефактов Свободных народов помещаются под картами персонажей, при этом левый край карты снаряжения или артефакта должен оставаться видимым, чтобы можно было определить название карты и **модификаторы характеристик** (премии к силе и/или здоровью персонажа, записываемые со знаком "+", например, "+2"). Отдельные карты снаряжения и артефактов выкладываются в зону поддержки, что следует из их игрового текста.

Класс снаряжения или артефакта (*Class*)

Каждый персонаж может одновременно иметь при себе только по одной карте снаряжения или артефакта каждого класса.

Например, персонаж может нести одновременно только одно оружие ближнего боя, одно стрелковое оружие, один доспех и один плащ.

У некоторых карт снаряжения и артефактов класса нет. На количество предметов снаряжения и артефактов, не обладающих классом, которые может нести один персонаж одновременно, ограничений нет.

Большая часть снаряжения и артефактов может переноситься и использоваться только одним персонажем. Однако некоторыми "общественными" предметами (например, табак) пользуется сразу несколько персонажей, и потому они выкладываются в область поддержки, что следует из их игрового текста.

Введение в игру обстоятельства (*Playing conditions*)

Карты обстоятельств Свободных народов выкладываются или под карту персонажа, как снаряжение; в этом случае в карте обстоятельства сказано "Владелец должен быть..." ("**Bearer must be...**"), или в область поддержки, если так сказано в игровом тексте.

Перемещение Братства (*Moving your fellowship*)

В конце каждой вашей фазы Братства, по окончании своих действий, оно должно переместиться в следующую местность на пути приключения.

Как осуществляется перемещение.

Переставьте фишку вашего Братства на следующую местность. Если следующая местность еще не введена в игру (например, если это первый ход первого игрока), то оно выкладывается из путевой колоды одного из игроков Тьмы.

Чтобы определить, который игрок выкладывает новую местность путешествия, посмотрите на карту местности, с которого фишка снимается. На каждой карте местности посередине внизу есть стрелка. Она указывает, кто сыграет следующую карту местности:  означает, что это будет игрок справа от вас, а  — игрок слева от вас. (При игре вдвоем новую местность всегда выкладывает ваш единственный соперник.)

Когда вы переместили фишку на новую местность, добавьте в Котел Тьмы число жетонов тьмы, равное сумеречному числу (**Shadow number**) новой местности.

Кроме этого, добавьте по одному жетону в Котел Тьмы за каждого спутника в вашем Братстве при каждом его передвижении.

2. ФАЗА (или фазы) ТЬМЫ (Shadow Phases)

Каждый прочий игрок, начиная с того, который сидит справа от вас, выполняет свою фазу Тьмы.

Во время своей фазы Тьмы каждого игрока они могут производить действия Тьмы, включая игру большинства карт Тьмы. Каждый игрок Тьмы во время фазы Тьмы может производить действия Тьмы в любом порядке.

Действия Тьмы (Perform Shadow actions)

Всегда есть один вид действий Тьмы.

- Можно сыграть следующие типы карт Тьмы: враг (**minion**), снаряжение (**possession**), артефакт (**artifact**) или обстоятельство (**condition**).

Каждый игрок Тьмы во время фазы Тьмы может производить любые действия Тьмы. Когда он заканчивает свою фазу Тьмы, наступает фаза Тьмы игрока Тьмы, сидящего справа от него (если еще есть игроки Тьмы).

Введение карт Тьмы в игру (Playing Shadow cards)

Враг (**minion**) играется на середину стола, напротив Братства, против которого он будет действовать. На артефактах (**artifact**), снаряжении (**possession**) и обстоятельствах (**conditions**) Тьмы, в игровом тексте, указывается, как именно входят в игру эти карты. Чтобы сыграть карту Тьмы, игрок Тьмы обязан убрать из Котла Тьмы количество жетонов тьмы, равное сумеречной стоимости карты.

Игрок Тьмы не может выкладывать артефакты, снаряжение и обстоятельства Тьмы на персонажей другого игрока Тьмы или в зону поддержки другого игрока Тьмы. Однако карты Тьмы могут давать премии или прочие эффекты картам Тьмы других игроков, и игрок Тьмы может играть события Тьмы, влияющие на карты Тьмы других игроков.

Обычно каждый враг играется в диапазоне местностей, начиная с местности этого врага. Если враг вводится в игру в местности, номер которой меньше номера, указанного на карте врага, этот враг называется скитающимся (**roaming**). Игрок Тьмы обязан убрать из Котла Тьмы два дополнительных жетона тьмы, это называется штрафом за скитание (**roaming penalty**). (Некоторые местности снижают штраф за скитание для врагов, играемых на них).

Морийский Лучник (Moria Archer) с номером местности 4 играет на местностях с номерами с 4 по 9 без штрафов, но при введении этой карты в игру на местностях 2 или 3 игрок Тьмы должен убрать из Котла Тьмы два дополнительных жетона.

Когда первый игрок Тьмы завершает свою фазу Тьмы, в дело вступает следующий игрок Тьмы. Все игроки Тьмы оплачивают сумеречную стоимость карт Тьмы, убирая жетоны тьмы из единого Котла Тьмы. Второму игроку Тьмы придется пользоваться жетонами, которые остались после фазы первого игрока Тьмы и т.д.

Игроки Тьмы могут переговариваться и строить общие планы, но они не имеют права открывать друг другу свои карты. Они могут заключать соглашения, но эти договоры ни к чему не обязывают.

Когда все игроки Тьмы завершат свои фазы Тьмы, наступит черед фазы маневра. (Если по окончании фаз Тьмы в игре не находится ни одного врага, фаза маневра и следующие за ней опускаются, и игроки переходят к фазе сбора).

3. ФАЗА МАНЕВРА (Maneuver Phase)

Во время фазы маневра вы и ваши соперники осуществляете **действия маневров**.

Действия маневров (Perform maneuver actions)

Игроки могут осуществлять действия маневра, используя следующую последовательность действий:

Игрок Свободных народов первым получает возможность осуществить действия маневра, после него эти действия выполняет игрок справа от него и т.д., против часовой стрелки.

Если игрок не желает проводить действия маневров, он может спасовать. Это не мешает ему проводить действия маневра позже в этой же фазе.

Однако если все игроки завершили действия или последовательно спасовали, наступает фаза стрельбы.

4. ФАЗА СТРЕЛЬБЫ (Archery Phase)

Во время вашей фазы стрельбы вы и ваши соперники проводят стрелковые действия (**archery actions**) и ведут стрельбу (**archery fire**).

Стрелковые действия (Perform archery actions)

Игроки проводят стрелковые действия в той же последовательности, что и действия маневра. Когда все игроки завершат свои действия или объявят пас, они переходят к стрельбе.

Стрельба (Archery fire)

Игроки Тьмы подсчитывают общее число всех своих карт врагов, имеющих на карте пометку стрелок (**archer**). Не важно, сколько имеется игроков Тьмы, все их лучники подсчитываются в общей сумме вражеской стрельбы (**minion archery total**).

Вы, будучи игроком Свободных народов, подсчитываете общее число ваших стрелков—спутников, чтобы узнать общую сумму стрельбы Братства (**fellowship archery total**). В эту сумму включаются стрелки—союзники, если Братство находится в местности, являющемся их домом (**home**), или если их игровой текст позволяет включить их в общую стрельбу Братства.

После этого вы должны приписать своим спутникам (и участвующим в перестрелке союзникам) количество ранений, равное сумме вражеской стрельбы. Распределите жетоны ранений по картам персонажей так, как вы хотите.

После распределения ранения от стрельбы вы выбираете одного игрока Тьмы, который распределяет по своему желанию по картам своих врагов количество жетонов ранений, равное сумме стрельбы Братства.

Поскольку жетоны ранений налагаются именно как результат ранения, а не усилия, игрок может положить на карту своего персонажа количество жетонов ранений, достаточное для того, чтобы убить его.

Ранения наносятся по одному, поэтому персонаж не может получить ранений больше, чем его здоровье. Если ранения приписывать некуда, они игнорируются.

Если после фазы стрельбы в игре не осталось ни одного врага, игроки переходят к фазе сбора.

5. ФАЗА СБЛИЖЕНИЯ (Assignment Phase)

Во время вашей фазы сближения вы и ваши соперники производите действия сближения, после чего назначаются защитники. До того, как игрок Свободных народов перейдет к назначению защитников, все действия сближения должны быть завершены.

По окончании фазы сближения для каждого спутника, на которого нападают, проводится своя фаза сражения.

Действия сближения (Perform assignment actions)

Игроки проводят действия сближения в той же последовательности, что и действия маневра.

Действия сближения определяют, какой враг нападет на какого спутника. Все сближения заявляются по принципу "один на один". Вы не можете сблизить одного персонажа с другим для нападения, если один из этих двух персонажей уже был заявлен во время другого действия сближения.

После того как все игроки завершат действия сближения или объявят пас, переходите к назначению защитников.

Назначение защитников (Assign defenders)

После того, как действия сближения завершены, обычно остаются не заявленные в этих действиях враги и спутники. Теперь можно назначить незаявленных ранее спутников для защиты от незаявленных ранее врагов в любом порядке (для этого не требуются какие-либо карты событий или особые свойства). Игрок не может назначить более одного спутника для защиты от одного конкретного врага.

Все подобные назначения делаются по принципу "один на один", за двумя исключениями:

- Если назначаемый спутник имеет на карте обозначение защитник +1 (**defender +1**), этого спутника можно назначить для защиты от еще одного незаявленного в фазе сближения врага; обозначение "+2" позволит назначить его для защиты от еще двух врагов (всего трех) и т.д.

- Когда вы закончите назначение защитников, любой не назначенный при действиях сближения и назначении защитников враг может быть назначен игроком Тьмы для нападения на любого спутника (даже если этот спутник был заявлен в действиях сближения и назначения защитников). Первым это делает игрок Тьмы справа от вас, и далее против часовой стрелки.

Если в итоге каким—либо образом сближения и назначения всех врагов были отменены, переходите к фазе сбора.

6. ФАЗА (или фазы) СРАЖЕНИЯ (Skirmish Phases)

По окончании фазы сближения, для каждого защищающегося спутника проводится отдельная фаза сражения. Итоги сражений подводятся в порядке, выбираемом игроком Свободных народов.

В течение каждой фазы сражения вы и ваши соперники проводите боевые действия, после чего подводятся итоги этого сражения. Все боевые действия должны быть завершены до того, как игроки перейдут к подведению итога сражения.

По окончании фазы сражения игрок Свободных народов должен выбрать другое сражение, если они еще остались, и наступает фаза этого нового сражения.

Боевые действия (Perform skirmish actions)

Игроки проводят боевые действия в той же последовательности, что и действия маневра. Когда все игроки завершат свои действия или объявят пас, они переходят к подведению итогов данного сражения.

Каждое боевое действие длится только в течение одной фазы сражения.

Подведение итогов сражения (Resolve that skirmish)

В сражении побеждает та сторона, чья общая сила (total strength), т.е. сумма показателей силы всех участвующих в этом сражении персонажей, больше. В случае равенства побеждает Тьма. Проигравший игрок добавляет по одному ранению каждому своему персонажу, участвовавшему в этом сражении.

Например, если Арагорн (Aragorn) с силой 8 встретился в бою с двумя орками (Orcs), у каждого из которых сила 3 (общая сила 6), то Арагорн выигрывает сражение, и каждый орк получает по одному ранению.

Если в составе победившей стороны есть один или более персонажей, имеющих показатель повреждение +1 (**damage +1**), то каждый из проигравших персонажей получает на одно ранение больше за каждое повреждение +1 (в случае "+2" — на 2 ранения больше, т.е. в сумме 3, и т.д.).

Например, если в вышеприведенном примере Арагорн имеет повреждение +1, каждый орк получает по 2 ранения. Если бы у каждого орка было бы повреждение +1 и сила 4 (и сражение таким образом было бы выиграно с общей силой 8), то Арагорн получил бы при этом три ранения.

Если общая сила одной стороны по меньшей мере вдвое превышает общую силу другой стороны, все персонажи проигравшей стороны оказываются убиты, причем показатели их здоровья в этом случае не играют роли.

Такая ситуация называется разгромом (**overwhelmed**). Будучи жертвой разгрома, персонаж не получает новых ранений, а просто погибает.

Если жертвой разгрома становится Хранитель Кольца (Ring—bearer), у него нет времени на то, чтобы надеть Кольцо Всевластия на палец, поэтому он погибает, подобно любому другому персонажу.

Уцелевшие враги и спутники, а также участвовавшие в сражениях союзники могут снова сойтись в сражении на этом ходу, если Братство предпримет еще одно перемещение или если разгорится "свирепое сражение".

Свирепое сражение (*Fierce Skirmishes*)

После подведения итогов всех обычных сражений игроку Свободных народов снова придется защищаться против оставшихся в живых врагов, имеющих в описании слово свирепый (**fierce**). Игроки проводят еще одну фазу сближения, во время которой назначается спутник—защитник от каждого из свирепых врагов. За этим следуют дополнительные фазы сражения для каждой из свирепых сражений.

Луриц (Lurtz) — свирепый урук—хай. Когда он нападает на Братство, защитником от него назначается Арагорн (Aragorn). Арагорн побеждает в фазе обычного сражения и наносит Лурицу одно ранение. За ней следует фаза свирепого сражения, и игрок Свободных народов может еще раз назначить персонажа, который будет защищаться против Лурица: им может снова стать Арагорн, а может и любой другой спутник.

По окончании всех фаз сражений игроки переходят к фазе сбора.

7. ФАЗА СБОРА (Regroup Phase)

Во время вашей фазы сбора вы и ваши соперники могут выполнять действия сбора, затем игроки Тьмы пополняют руку, и, наконец, вы как игрок Свободных народов решаете, заканчиваете ли вы свой ход на этом или делаете еще одно перемещение в этот же ход.

Действия сбора (*Perform regroup actions*)

Игроки проводят действия сбора в той же последовательности, что и действия маневра. Когда все игроки завершат свои действия или объявят пас, они переходят к пополнению руки игроками Тьмы.

Пополнение руки игроками Тьмы

(Shadow players reconcile)

Каждый игрок Тьмы пополняет свою руку до 8 карт следующим путем:

- Сначала он может сбросить одну карту с руки по своему выбору
- Если у него менее восьми карт на руке, он берет карты из колоды, пока у него их не будет 8.
- Если у него больше восьми карт на руке, он сбрасывает карты по своему выбору так, чтобы на руке осталось только 8 карт.

Выбор игрока Свободных народов

(Free Peoples player chooses)

В конце вашей фазы перестановки у вас как у игрока Свободных народов есть выбор между двумя возможностями:

- Переместить Братство на следующую местность (при этом один из игроков Тьмы в случае необходимости, выкладывает новую местность), добавить жетоны в Котел Тьмы (за сумеречное число местности и количество спутников в Братстве), и перейти вновь к фазам Тьмы.
- Пополнить руку (на тех же условиях, которые указаны выше для игроков Тьмы). После этого игроки тьмы убирают из игры в сброс всех своих врагов и ваш ход заканчивается.

Предел перемещения *(Move limit)*

В течение каждого вашего хода ваше Братство должно переместиться по меньшей мере однажды, и перемещать его можно до достижения предела перемещения.

При игре вдвоем этот предел устанавливается в два перемещения. При игре с большим количеством участников предел перемещения равен количеству соперников в начале игры. В конце фазы сбора можно переместить Братство еще раз, если это перемещение удовлетворяет этим условиям.

ПОБЕДА *(Winning the Game)*

Игрок побеждает в игре, когда его Братство достигает местности с номером 9, и его Хранитель Кольца пережил все сражения.

Если вы играете только стартовой колодой, то побеждает игрок, чье Братство достигло местности с номером 7.

Игрок также может победить, оставшись последним игроком в игре (см. ниже).

ПОРАЖЕНИЕ *(Losing the Game)*

Игрок терпит поражение и выбывает из игры, если Фродо убит и Сэм не входит в состав Братства и поэтому не может стать Хранителем Кольца. Если Сэм уже является Хранителем Кольца, то его гибель означает поражение для игрока.

Игрок также терпит поражение и выбывает, если Хранитель Кольца будет переманен (**corrupted**) силами противника. Если количество жетонов брести на карте Хранителя достигло показателя его стойкости (**resistance**), он считается переманенным.

Если игрок выбывает из игры, но в ней еще остаются по меньшей мере два игрока, уберите фишку и все карты выбывшего игрока из игры (сбрасывая все карты соперников, выложенные на его карты). Уберите все его карты местности и замените каждую на местность с тем же номером. Эти новые карты в порядке номеров местности выкладывают соперники выбывшего по очереди, начиная с игрока, сидящего справа от него, и далее против часовой стрелки.

ДРУГИЕ ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА

Союзники (Allies)

Союзники не являются спутниками и не перемещаются по пути приключения вслед за Братством. Все карты союзников имеют номер дома (**home site number**), указанного сразу после типа карты в той же строке (например, **Allu — Home 3 — Elf**, т.е. "Союзник — Дом 3 — Эльф"). Предполагается, что любой союзник, помещенный в вашу область поддержки, на самом деле находится в местности, считающейся его домом.

Союзники обычно не участвуют в стрельбе и сражениях. При этом их особые способности — такие как действия стрельбы и боевые действия, — можно использовать в соответствующие фазы.

Однако если ваше Братство находится в местности, являющемся домом союзника, этот союзник может принять участие в стрельбе или сражениях.

Некоторые эффекты карт позволяют союзнику участвовать в боях, даже если Братство не находится в его доме.

Уникальность (Uniqueness)

Уникальные карты (Unique cards)

Многие карты персонажей, снаряжения и артефактов представляют собой то, что существует только в единственном числе. Перед названием таких карт ставится точка (•) для того, чтобы показать, что в игре в отдельно

взятый момент может находиться только одна карта с этим названием. Две карты с одним названием, но разными подзаголовками, представляют собой одно и то же.

В игре может находиться только одна ваша карта с названием •Gandalf (Гэндальф). Другие игроки также могут иметь в игре карту Гэндальфа, но каждый — только одну.

Что касается карт Тьмы, вы не можете сыграть уникальную карту Тьмы, если в игре уже находится карта с тем же названием (подзаголовок роли не играет), и она активна.

Неуникальные карты (Non-unique cards)

Все карты, которые не имеют точки (•) перед названием, не считаются уникальными. Это означает, что любой игрок может иметь в игре несколько экземпляров каждой такой карты.

Большинство обстоятельств — неуникальные карты, и поэтому можно располагать несколькими экземплярами каждого обстоятельства в игре одновременно. Эффекты от этих карт суммируются.

Игровой текст карты Saruman's Ambition (Амбиции Сарумана) гласит: "Сумеречная стоимость ваших 🖐️ событий — 1" ("The twilight cost of your 🖐️ events is — 1"). Это означает, что если вы ввели в игру две таких карты, сумеречная стоимость указанных событий становится равной — 2.

АКТИВНЫЕ КАРТЫ (Active Cards)

Во время вашего хода из всех карт, выложенных на столе, активными являются только ваши карты Свободных народов и карты Тьмы ваших соперников. Неактивные карты не влияют на игру, и игра не влияет на них.

Ваши спутники и враги игроков Тьмы активны. Спутники игроков Тьмы в это время неактивны.

Исключение: карты, несомые (**borne**) активными картами, являются активными, а карты, несомые неактивными картами, являются неактивными.

Обстоятельство Тьмы вашего соперника, сыгранное на спутника другого игрока, неактивно в ваш ход, поскольку неактивен данный спутник.

Местность является активной только тогда, когда ваше Братство на нем находится. Игровой текст карты местности не является активным во время игры начального братства.

Если в игровом тексте местности упомянута особенное свойство Тьмы (Shadow special ability), эту способность можно использовать только в том случае, если Братство игрока Свободных народов находится в этой местности, и вы являетесь игроком Тьмы.

Второй экземпляр уникальной карты не может быть введен в игру, если один экземпляр уже в игре и в данный момент активен. Изредка в игре с несколькими участниками возникает ситуация, когда два экземпляра одной уникальной карты могут находиться в игре одновременно.

Один из игроков вводит в игру уникальную карту Тьмы, которую игрок Свободных народов уже сыграл на стол (его карта неактивна в настоящий момент, поэтому может быть сыгран второй экземпляр). Когда третий участник становится игроком Свободных народов, оба экземпляра уникальной карты должны были бы стать активными, но активной становится только одна.

Активной картой становится экземпляр, принадлежащий игроку справа от игрока Свободных народов.

КОЛЬЦО ВСЕВЛАСТЬЯ (The One Ring)

Фродо всегда начинает игру вашим Хранителем Кольца. По сюжету, он носит Кольцо Всевластья в кармане или на цепочке вокруг шеи.

Когда Фродо подвергается смертельной опасности, игровой текст Кольца Всевластья защищает его (Фродо "надевает кольцо").

Если Фродо в результате сражения оказывается разгромлен (overwhelmed), он погибает до того, как успевает надеть Кольцо.

Пока Фродо носит Кольцо на пальце, он входит в мир Тьмы, что делает его легко уязвимым для силы Кольца и воли Саурона.

Нося кольцо на пальце, Фродо может выполнять все обычные действия, например, перемещение и участие в сражениях. Если в это время он получает ранение, вместо этого добавьте на его карту один жетон брeмени за каждое ранение.

Жетоны бремени могут находиться только на карте Хранителя Кольца. Если количество жетонов сравняется с показателем стойкости (**resistance**) вашего Хранителя Кольца (обычно это 10) — Хранителя переманивают (**corrupted**) сумеречные силы, а вы проигрываете игру.

В начале фазы сбора ваш Хранитель Кольца снимает его с пальца и просто несет в кармане или на шее.

Если Фродо убит (но не переманен), только один спутник может заменить его и стать Хранителем: это Сэм, его преданный слуга. Только ему достаёт силы воли взвалить на себя бремя Кольца, и он может сделать это только после смерти своего хозяина.

ОТВЕТ (Response)

Ответ — это порядковое слово на карте, которое означает, что вы можете сыграть событие или особое свойство как только это позволит ситуация, описанная в игровом тексте на этой карте.

На одну и ту же ситуацию можете использовать ответ несколько раз.

Иногда ответ прерывает другое действие до того, как это действие совершается. Когда ответ действует таким образом, эффект прерываемого действия не срабатывает, но его стоимость и требования все равно остаются уплаченными.

СТОИМОСТЬ И ЭФФЕКТЫ (Costs and Effects)

Стоимостью или эффектом могут быть добавление или снятие жетонов тьмы, усилие персонажа, сброс карты и

другие варианты. Стоимость действия обычно указывается в игровом тексте до слова "чтобы" ("**to**"), так что действие формулируется как "заплатите X, чтобы сделать Y" ("**pay X to do Y**").

Стоимость (Costs)

Если карта или особое свойство обладает стоимостью, их использовать нельзя, не оплатив их стоимости.

Если стоимость события требует того, чтобы один из ваших персонажей применил усилие (exert), а они все истощены (exhausted), такое событие сыграть нельзя.

Если уплачивается стоимость, то ее можно использовать для того, чтобы сыграть ровно одну карту или способность.

Если у вас в игре есть 2 обстоятельства, и каждое имеет особое свойство, стоимостью для которой является усилие гнома (exert a Dwarf), использовать их обе нельзя, если персонаж-гном применит усилие только один раз.

Эффекты (Effects)

Если эффект карты или особой способности требует выполнить какое-либо действие, произвести которое вы не можете, вы обязаны выполнить его настолько, насколько сможете, не обращая внимания на невыполнимые требования.

Если эффект события требует от вас сброса двух карт с руки, а у вас на руке только одна — сбросьте эту последнюю карту и не обращайтесь внимания на требование сбросить вторую.

ПРОЧИЕ ПРАВИЛА (Miscellaneous)

Сброс (Discard)

Основное значение слова "сброс" ("**discard**") в игровом тексте означает выведение карты из игры (**discard from play**) и перемещение ее в сброс (**discard pile**). Сброс из других игровых областей (с руки, верхние карты игровой колоды и т.п.) всегда описан подробнее.

Можно просматривать карты в своей стопке сброса (**discard pile**), но в карты в стопке сброса соперника смотреть нельзя.

Взятие последней карты (Drawing your last card)

Когда вы берете из игровой колоды последнюю оставшуюся в ней карту, вы не проигрываете игру. Игра продолжается с участием карт, оставшихся в руке (и в игре).

Ключевые слова (Keywords)

Ключевые слова выделяются жирным шрифтом в начале игрового текста карты, например, поиск (**search**), или скрытность (**stealth**). 6 ключевых слов имеют специальные правила использования: лучник (**archer**), повреждение +1 (**damage +1**), защитник +1 (**defender +1**), Хранитель Кольца (**Ring-bearer**), святилище (**sanctuary**) и свирепый (**fierce**).

Перемещение карт между колодами и стопками (Moving cards between decks and piles)

Если вы собираетесь переместить карту из одной стопки или колоды в другую (например, замешивая карту из

кладбища в игральную колоду), вы обязаны предъявить эту карту соперникам, чтобы они могли убедиться в том, что вы переносите именно ту карту, которую следует.

Введение карт в игру из игровой колоды (Playing cards from your draw deck)

Некоторые карты позволяют вам играть карты прямо из вашей игровой колоды, а не из руки. Вы по-прежнему должны уплатить стоимость и выполнить требования, указанные на игровой карте.

После того, как вы найдете необходимую карту в игровой колоде, перетасуйте ее и дайте снять игроку справа. Если вы не найдете карту, которую искали, это не приводит ни к каким последствиям.

Раса (Race)

На карте каждого героя сразу после указания типа карты в той же строке проставлена его раса; например, "Спутник — человек" ("**Companion — Man**").

Раса человек включает мужчин и женщин. снаряжение, которое используется представителями расы человек может носить как мужчина, так и женщина.

Заметьте, что в ККИ "Властелин Колец" раса урук-хай (Uruk-hai) отличается от расы орк (Orc).

Нахождение (Spot)

Глагол "найти" (**spot**) в игровом тексте с существительным устанавливает требование для использования карты или особого свойства, например, "Найдите гнома, чтобы сыг-

рать эту карту" ("**To play, spot a Dwarf**".) Это означает, что для того, чтобы сыграть карту с таким требованием, в игре должна быть активной карта персонажа—гнома.

Как правило, вы не обязаны находить все карты, которые подпадают под условия требования, если вы этого не хотите.

Карта Трубка Бильбо (Bilbo's Pipe) указывает в своем тексте: "найдите X трубок" ("spot X pipes"). Если в игре находятся 2 трубки, вы можете найти, т.е. учесть, две трубки, одну или ни одной.

Однако если на карте сказано "можно найти" ("**you can spot**"), это означает, что у вас нет выбора, и вы обязаны учесть все требуемые в тексте компоненты.

Карта Урук-хайский Арсенал (Uruk-bai Armory) указывает: "Пока можно найти урук-хая, общая стрельба Братства — 1" ("While you can spot an Uruk-bai, the fellowship archery total is — 1". Вы не можете выбирать, находить вам урук-хая или нет — если в игре хотя бы один есть и он активен, вы обязаны его найти.

Одновременная игра (Timing conflicts)

Если два или более действий происходят в одно и то же время, например, насколько действий с текстом "в начале каждого вашего хода" ("**at the start of each of your turns**"), игрок Свободных народов определяет их последовательность.

Передача артефактов и снаряжения (Transfer of Artifacts and Possessions)

Во время фазы Братства можно передавать артефакты или снаряжения от одного персонажа Свободных народов другому, уплатив их стоимость снова.

Оба героя должны находиться в это время в одной и той же местности. (Помните, что во время фазы Братства союзники всегда находятся в местности, являющейся их домом.)

Артефакт или снаряжение могут быть переданы только персонажу, который может их носить (**bear**). Эта способность обозначается в тексте фразой "Владельцем должен быть...".

СПИСОК ТЕРМИНОВ

action	5	discard	38
action procedure	22	draw deck	12
active cards	34	event	5, 16
adventure deck	6, 12	exert	9
ally	4, 9, 17, 32	exhausted	9
archer	23	fellowship phase	16
archery phase	23, 24	fierce	28
artifact	5, 18, 20	Free Peoples cards	3, 17
assignment phase	24	healing	8
attribute modifier	18	home	32
burden	13, 35	keywords	38
character	4	killed	8
class	18	maneuver phase	22
companion	4, 17	minion	4, 21
condition	5, 18, 20	move limit	39
corrupted	36	overwhelmed	26
costs and effects	36, 37	possession	5, 18, 20
culture	6	race	39
damage +1	27	reconcile	29
dead pile	8, 17	regroup phase	29
defender +1	25	resistance	36
		response	36

roaming 21
 sanctuary 8
 Shadow cards 3, 10
 Shadow number 20
 Shadow phase 20
 signet 7
 site 2, 6, 34
 site number 6, 12, 21
 skirmish phase 29
 special ability 16
 spot 39, 40
 starting fellowship 14
 support area 18
 The One Ring 3, 35
 timing words 15
 twilight pool 10
 uniqueness 32
 vitality 7
 wounds 8

РУССКИЕ ТЕРМИНЫ

активная карта 34
 артефакт 5, 18, 20
 бремя 13, 35
 виды карт 2
 враг 4, 21
 действие 15
 дом 32
 жетоны 8, 9, 11, 36

защитник +1 25
 здоровье 7
 игральная колода 12
 информация для
 коллекционера 4, 5
 истощенный 9
 исцеление 8
 карты свободных
 народов 3, 10
 карты Тьмы 3, 10
 кладбище 8, 17
 класс 18
 ключевые слова 38
 Кольцо Всевластия ... 3, 35
 Котел Тьмы 10
 культура 6
 местность 2, 6, 34
 модификатор
 характеристики 18
 начальное Братство ... 14
 неуникальная карта ... 33
 номер местности ... 6, 12
 область поддержки ... 18
 обстоятельство ... 5, 18, 20
 ограничение количества
 карт ... 12
 одновременная игра ... 40
 особое свойство 16

ответ 36
 очистка Котла Тьмы ... 16
 первый игрок 13
 передача 40
 переманивание 36
 перемещение
 Братства 19
 персонаж 4
 печать 7
 победа в игре 30
 повреждения +1 27
 подготовка к игре 11
 пополнение руки 29
 поражение в игре 31
 порядковые слова 15
 последовательность
 действий ... 15
 последовательность
 ходов ... 15
 предел перемещения .. 30
 путевая колода 6, 12
 разгром 28
 ранение 8
 раса 39
 сброс 38
 сброс для исцеления ... 17
 свирепый 28
 связь с Decipher 44

святилище 8
 сила 4
 скитание 21
 смерть 8
 снаряжение 5, 18, 20
 событие 5, 16
 создание колоды 12
 союзник 4, 9, 17, 32
 спутник 4, 17
 ставка в начале игры ... 13
 стоимость 36, 37
 стойкость 36
 стрелок 23
 стрельба 23
 суммеречное число ... 20
 типы карт 2
 уникальная карта 32
 усилие 9
 номер местности .. 6, 12, 21
 фаза Братства 16
 фаза маневра 22
 фаза сближения 24
 фаза сбора 29
 фаза сражения 25
 фаза стрельбы 23, 24
 фаза Тьмы 20
 эмблема культуры 7
 эффекты 36, 37

РОЛЕВАЯ ИГРА "ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ"

Любители ролевых игр найдут свою дверь в мир Средиземья при помощи ролевой игры "Властелин Колец" от Decipher. Система, в настоящее время находящаяся в разработке, будет выпущена в полном объеме в июне 2002 года.

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА "ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ"

Не можете дожидаться июня? Или вы новичок в ролевых играх? Начните с вводного набора приключенческой игры *Through the Mines of Moria* ("Через копи Мории"). В продаже с осени 2001 года.

ГДЕ КУПИТЬ?

В России коллекционная карточная игра "Властелин Колец" распространяется компанией "Хобби-игры".

- РОССИЯ, 109180, Москва, Бол.Полянка 28, стр.1, клуб "Лабиринт"
- Телефон: (095) 238-57-59; факс (095) 238-57-52.
- интернет: www.rolemancer.ru/lotr

Обучение игре, официальные турниры и пререлизы проходят в московском клубе интеллектуальных игр "ЛАБИРИНТ".



Связь с компанией Decipher

- интернет: decipher.com
- email для вопросов о правилах: elrond@decipher.com
- email для общения с клиентами: ccgcustomerservice@decipher.com
- Телефон: (8-101) 757-623-3600
- Адрес: США, P.O. Box 56, Norfolk, VA 23501-0056



THE OFFICIAL THE LORD OF THE RINGS FAN CLUB

You can also purchase movie merchandise and exclusive collectibles through The Lord of the Rings Official Fan Club. In addition to receiving the bi-monthly movie magazine, Fan Club members enjoy special discounts through the online store. Check out lotrfanclub.com or call toll-free at 1-800-451-6381 (from the U.S. and Canada) or +1-303-574-0907 (outside the U.S. and Canada).

Visit: www.lordoftherings.net



The Lord of the Rings, The Fellowship of the Ring, and the characters and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Decipher Inc. Authorized User. TM, KE, & © 2001 Decipher Inc., P.O. Box 56, Norfolk, Virginia U.S.A. 23501. All rights reserved.