

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ™



ПРАВИЛА ИГРЫ

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ



«Властелин колец» Джона Р. Р. Толкина повествует о борьбе добра со злом и заставляет задуматься о роли личности в истории. Тёмный Владыка Саурон, предводитель неисчислимых армий, создатель магических колец для покорения свободных народов Средиземья, неожиданно встречает на пути к всевластью незначительную помеху. Маленькие мохноногие хоббиты из захолустного Шира, сами того не желая, завладели важнейшим для Саурана Кольцом Всевластия. Непутёвые коротышки Фродо, Сэм, Пиппин и Мерри против Тёмного Владыки: кто победит?

Саурон — не единственная сила в Средиземье. Волшебник Гэндальф успевает понять, что за кольцо попало в руки его друзьям-хоббитам, и собирает им в помощь небольшой отряд из лучших представителей свободных народов, который получает название Братство. К Фродо и трём его спутникам присоединяются: наследник гондорского престола Арагорн; Боромир, сын действующего наместника Гондора; принц лихолесских эльфов Леголас; достойный всяческого уважения гном Гимли, сын Глоина. Смелые герои отправляются в Мордор, царство Саурана, чтобы бросить Кольцо Всевластия в Роковую расщелину, огонь которой может уничтожить этот могущественный артефакт. Саурон, чувствуя зов Кольца, направляет на его поиски отряды приспешников. Только Братство стоит между ним и властью над всем Средиземьем.

Саурон — не единственная сила в Средиземье. Волшебник Гэндальф успевает понять, что за кольцо попало в руки его друзьям-хоббитам, и собирает им в помощь небольшой отряд из лучших представителей свободных народов, который получает название Братство. К Фродо и трём его спутникам присоединяются: наследник гондорского престола Арагорн; Боромир, сын действующего наместника Гондора; принц лихолесских эльфов Леголас; достойный всяческого уважения гном Гимли, сын Глоина. Смелые герои отправляются в Мордор, царство Саурана, чтобы бросить Кольцо Всевластия в Роковую расщелину, огонь которой может уничтожить этот могущественный артефакт. Саурон, чувствуя зов Кольца, направляет на его поиски отряды приспешников. Только Братство стоит между ним и властью над всем Средиземьем.

В этой игре вам предстоит взять на себя ответственность за судьбы свободных народов. Игроки будут стремиться уничтожить Кольцо и собрать как можно больше рун Гэндальфа. Руны символизируют вклад каждого игрока в борьбу против Тьмы, с их помощью можно призвать на помощь мага Гэндальфа. Однако без сотрудничества вам не видать успеха — игра не определяет индивидуального победителя. Только вместе члены Братства могут одолеть могущественного врага.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки выступают за Братство и отправляются в Мордор, чтобы уничтожить Кольцо Всевластия до того, как Саурон достигнет их и разгромит.

СОСТАВ ИГРЫ

- Правила игры
- 1 основное поле
- 2 двусторонних поля приключений
- 60 карт путешествия
- 35 легендарных карт:
 - 12 карт Ривенделла
 - 2 карты Мории
 - 12 карт Лориена
 - 4 карты Хельмовой Пади
 - 2 карты логова Шелоб
 - 3 карты Мордора
- 5 карт Гэндальфа
- 23 жетона истории
- 5 карт хоббитов
- 5 фишек хоббитов
- 1 фишка Саурана
- 6 пластиковых подставок
- 5 маркеров прохождения
- 1 маркер событий
- 11 жетонов жизни:
 - 3 жетона сердца
 - 3 жетона солнца
 - 5 жетонов Кольца
- 26 жетонов серебряных рун Гэндальфа (с номиналом от 1 до 3)
- 6 жетонов золотых рун Гэндальфа (по две руны с номиналами от 1 до 3)
- 1 маркер Кольца
- 1 кубик угрозы

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

В этом разделе подробно описаны компоненты игры.

ОСНОВНОЕ ПОЛЕ



На этом поле показан путь, которым движется Братство к Рокковой расщелине. Здесь же находится трек искушения, отображающий, насколько близок Саурон к поимке хоббитов.

ДВУСТОРОННИЕ ПОЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ



Продвигаясь к цели, члены Братства становятся свидетелями грандиозных событий. Они воссозданы на этих полях.

КАРТЫ ПУТЕШЕСТВИЯ



Это ресурсы, которые помогут Братству на пути к Мордору. Карты бывают двух цветов: серые и коричневые.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ КАРТЫ



Это мистические предметы и могучие союзники: Братство находит их в ходе опасных приключений. Одни карты коричневые, другие серые, а некоторые, выделяющиеся зелёным цветом, обладают уникальными свойствами и называются легендарными картами эпоса (см. «Легендарные карты эпоса» на стр. 18).

КАРТЫ ГЭНДАЛЬФА



Если Братство соберёт достаточное количество рун Гэндальфа, с помощью этих карт можно будет призвать на помощь Гэндальфа.

ЖЕТОНЫ ИСТОРИИ



Эти жетоны вытягиваются вслепую в ходе приключений. Они либо помогают Братству, либо ставят преграды на пути к победе.

КАРТЫ И ФИШКИ ХОББИТОВ



Карты хоббитов

Фишки хоббитов

Хоббиты игроков представлены фишками, а на картах описаны их уникальные способности.

ФИШКА САУРОНА



Эта фишка передвигается по треку искушения, отмечая успехи Саурона в поисках Кольца.

МАРКЕРЫ ПРОХОЖДЕНИЯ



Эти маркеры отмечают месторасположение Братства на основном поле и полях приключений.

МАРКЕР СОБЫТИЙ



Маркер с изображением песочных часов символизирует течение времени и указывает, какие события происходят с Братством в ходе приключений. Игроки должны внимательно следить за ходом событий — от этого нередко будет зависеть судьба всей партии.

ЖЕТОНЫ РУН



Серебряные руны Гэндальфа — мера успешности похода Братства. Золотые руны — награда Братству за успешно завершённые приключения.

ЖЕТОНЫ ЖИЗНИ



Жетоны жизни трёх видов мешают пагубному влиянию Кольца завладеть умами и душами хоббитов.

ЖЕТОН КОЛЬЦА



Это Кольцо Всевластья, бремя Кольценосца. Надев его, Кольценосец сможет пройти незамеченным по полю приключения, однако при этом он рискует привлечь к себе Око Саурона.

КУБИК УГРОЗЫ



Игрокам часто придётся бросать этот кубик: он может усугубить влияние Кольца, привлечь внимание Саурона к Братству, лишить предметов и союзников.



ОСНОВНОЕ ПОЛЕ

КЛЮЧЕВЫЕ МЕСТА

Маркер прохождения показывает, в какой части Средиземья находится Братство. По ходу партии маркер пройдёт через ряд ключевых мест: Бэг-Энд **1**, Ривенделл **2**, Мория **3**, Лориен **4**, Хельмова Падь **5**, логово Шелоб **6**, пустоши Мордора **7**. В одних местах Братство ждёт «спокойные приюты», в других — приключения (см. «Спокойные приюты» и «Приключения» на стр. 8–9). В каждом месте героям придётся выполнять особые действия, без которых невозможно продолжить путь. Маркер прохождения всегда остаётся на основном поле и передвигается только тогда, когда все действия в текущем месте выполнены.

ТРЕК ИСКУШЕНИЯ **8**

Фишки хоббитов **9** в начале партии стоят на нулевом делении трека искушения. По мере того как происходят различные события и, конечно, само Кольцо искажает умы и души героев, фишки сдвигаются. Чем ближе находится хоббит к левому краю трека, тем чище его дух. Чем дальше вправо ушла фишка героя, там быстрее тьма поглотит его.

Фишка Саурана **10** в начале партии стоит на двенадцатом делении. Если вы проходите игру в ознакомительном режиме (см. стр. 19), Саурон стартует с пятнадцатого деления. Сближение фишек на треке показывает, насколько успешно Саурон охотится за Кольцом. Когда фишка Саурана оказывается на одном делении с фишкой хоббита, герой погибает.



ПОЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

В игре есть четыре различных поля приключения: «Мория», «Хельмова Падь», «Логово Шелоб» и «Мордор».

Перед прохождением нового приключения положите маркер событий **1** над треком событий **2**. В ходе приключения некоторые жетоны истории заставят этот маркер сдвигаться вниз по треку. Всякий раз, когда маркер событий переходит на новое деление трека, в истории приключения происходит поворот, с последствиями которого придётся разбираться игрокам.

Также на каждом поле есть несколько треков прохождения:



Битва **3**



Дружба



Уклонение **4**



Движение **5**

6

Один из треков прохождения в каждом приключении становится главным: он проложен через центр поля, и его деления пронумерованы. Добравшись до конца главного трека, Братство завершает приключение (см. стр. 12). Передвижение Братства отмечается на треках маркерами прохождения **6**.

ПЕРЕД ПЕРВОЙ ИГРОЙ

Аккуратно выдавите из листов игровые компоненты. Вставьте фишки Саурона и хоббитов в подставки.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разложите основное поле на столе и поставьте фишку Саурана на 12-е деление трека искушения (для первой партии лучше разместить маркер Саурана на 15-м делении — см. «Варианты игры» на стр. 19). Основное поле лежит на столе до конца партии, оставаясь необходимым элементом.
2. Поставьте маркер прохождения на Бэг-Энд.
3. Выложите поле приключения «Мория» под основным полем.
4. Положите маркер событий на соответствующее пустое деление над треком событий.
5. Положите по одному маркеру прохождения на первые деления треков движения, уклонения и сражения на поле «Мория». На большинстве полей приключений три трека прохождения, и только в Мордоре их все четыре.
6. Возьмите шесть золотых рун Гэндальфа, перемешайте и сложите лицом вниз рядом с полями.
7. Остальные руны, кубик угрозы и жетоны жизни всех трёх видов сложите рядом с полями лицом вверх.
8. Перемешайте квадратные жетоны истории и сложите стопкой лицом вниз рядом с полем «Мория».
9. Перетасуйте карты путешествия и сложите стопкой лицом вниз рядом с основным полем. Это колода путешествия.
10. Отсортируйте легендарные карты в соответствии с местами на основном поле и сложите лицом вверх отдельными стопками в следующем порядке: Ривенделл, Мория, Лориен, Хельмова Падь, логово Шелоб и Мордор. Количество карт в стопках будет различным.
11. Выложите пять карт Гэндальфа лицом вверх в один ряд около полей, чтобы все игроки могли их видеть.



12. Сдайте карты хоббитов лицом вниз по одной каждому игроку, согласно следующей таблице:

2 игрока	В игре участвуют Фродо и Сэм.
3 игрока	Фродо, Сэм, Пиппин.
4 игрока	Фродо, Сэм, Пиппин, Мерри.
5 игроков	Фродо, Сэм, Пиппин, Мерри, Фэтти.

13. Каждый игрок берёт фишку доставшегося ему хоббита и ставит её на нулевое деление трека искушения. Лишние фишки хоббитов уберите в коробку.
14. Первым Кольценосцем становится Фродо. Выдайте маркер Кольца игроку, играющему за Фродо. Он кладёт его перед собой.
15. Партия всегда начинается с хода Фродо. От него право действия передаётся по часовой стрелке.

ПОДСКАЗКИ БРАТСТВУ

Будучи членами единого и сплочённого великой идеей Братства, игроки могут и должны согласовывать все свои действия. Следите по треку событий за надвигающимися опасностями, совместно решайте, как применять карты, особенно редкие и могущественные легендарные карты эпоса. В единстве залог преодоления всех препятствий. Не сравнивайте сделанный вами вклад в общее дело со вкладом других игроков, особенно в начале партии: шанс выручить Братство будет у каждого. Предпринимайте всё возможное, чтобы не дать Саурону добраться до Кольценосца на треке искушения.

Есть только два запрета:

1. Игрокам не позволено показывать друг другу свои карты с руки, хотя говорить о них можно свободно.
2. Игроки не могут меняться картами или жетонами с другими игроками, если в тексте карты не написано обратного.

ПУТЕШЕСТВИЕ НАЧИНАЕТСЯ

Игра — это путешествие хоббитов по Средиземью, начинающееся в Бэг-Энде. Долгая и опасная дорога ведёт героев в Мордор, страну тьмы. Этапы пути игроки отмечают на основном поле маркером прохождения.

В начале партии маркер прохождения стоит в Бэг-Энде. Это один из «спокойных приютов». Когда игроки выполнят все действия, связанные с этим местом (они перечислены на основном поле), маркер прохождения передвигается в следующее место.



«Спокойные приюты»: Бэг-Энд ❶, Ривенделл ❷, и Лориен ❸.

«СПОКОЙНЫЕ ПРИЮТЫ»

На пути хоббитов через Средиземье есть три «спокойных приюта»: Бэг-Энд, Ривенделл и Лориен. Когда маркер прохождения перемещается на один из них, игроки должны выполнить действия, перечисленные на основном поле над этим местом, в строгом порядке слева направо.

Выполняя действия в «спокойном приюте», Кольценосец берёт на себя функции активного игрока.

После того как все действия в «спокойном приюте» завершены, передвиньте маркер прохождения в следующее место на основном поле.

Пример: начало партии, и маркер прохождения находится в Бэг-Энде. В списке действий для этого места три пункта. Игроки поочерёдно выполняют эти действия, начиная с Фродо, поскольку он всегда начинает игру Кольценосцем. Сначала игроки предпринимают действие «Гэндальф»: каждый берёт на руку шесть карт путешествия.

Далее Кольценосец (пока ещё Фродо) может решить, нужна ли хоббитам «Подготовка». Действие сводится к тому, что он раскрывает ещё четыре карты путешествия и на свой вкус раздаёт их по одной каждому игроку, но затем бросает кубик угрозы. Обсудив перспективы с другими игроками, Фродо решает, что пока не готов идти на такой риск, и отказывается от «Подготовки». Это действие игрок вправе пропустить, так как в описании есть слово «может»: оно оставляет выбор.

Наконец, действие «Налёт назгулов» должно быть выполнено за счёт того, что один игрок сбросит две карты уклонения с одним щитом или одну с двумя щитами (сброшенные карты кладутся лицом вверх в отдельную стопку рядом с колодой путешествия). Вместо карт уклонения можно сбросить карты-джокеры со звёздами. Если ни один игрок не может или не хочет сбросить требуемое, Саурон сдвигается по треку искушения на одно деление ближе к хоббитам.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ



На основном поле есть четыре места, в которых хоббитов ждут приключения: Мория ❶, Хельмова Падь ❷, логово Шелоб ❸, Мордор ❹. Для каждого такого места есть поле приключения. Когда маркер прохождения становится на такое место на основном поле, игроки должны перейти на поле приключения.

ПОДГОТОВКА К ПРИКЛЮЧЕНИЮ



Перед началом приключения выложите его поле под основным, заменив поле предыдущего приключения. В «Подготовке к игре» на стр. 7 читайте, как создать условия для первого приключения.

На поле приключения встречаются треки прохождения четырёх видов:



Битва



Дружба



Уклонение



Движение

Поставьте по маркеру прохождения на первое деление каждого трека.

На каждом поле приключения есть уникальный трек событий. На первое деление (без текста) положите маркер событий.

Перемешайте жетоны истории и сложите их стопкой лицом вниз рядом с полем приключения. Не забывайте перемешивать жетоны истории перед началом каждого нового приключения.

Выложите в ряд легендарные карты, относящиеся к этому приключению, чтобы все игроки могли их видеть.

Например, когда Братство войдёт в логово Шелоб, выложите карты этого места в ряд лицом вверх, чтобы все могли с ними познакомиться.

Затем игроки будут действовать по очереди, начиная с Кольценосца, до конца приключения (см. «Завершение приключения» на стр. 12) или до поражения Братства.



Маркер
прохождения



Маркер
событий



Жетоны
истории



Легендарная
карта



ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ ВО ВРЕМЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В ходе приключения игроки действуют по очереди. Первым ходит Кольценосец, от него право хода передаётся по часовой стрелке. В этом разделе рассказано о действиях, которые игрок обязан выполнить в свой ход. Тот, чей ход идёт, называется активным игроком. Активный игрок должен выполнять действия в строгом порядке.

1. РАЗВИТИЕ ИСТОРИИ

Активный игрок начинает ход, раскрывая верхний жетон истории и выкладывая его лицом вверх перед всеми. На каждом жетоне истории изображены один или несколько символов. Они обозначают действия, которые необходимо немедленно выполнить (см. «Жетоны истории», стр. 14). Когда жетон истории оказал влияние на обстановку, сбросьте его лицом вверх в отдельную стопку. Игрокам запрещено изучать сброшенные жетоны.



Активный игрок продолжает раскрывать жетоны истории и выполнять указанные на них действия, пока не раскроет жетон с любым символом прохождения (сражение, уклонение, движение или дружба). Также приключение может завершиться, если маркер событий дойдёт до конца трека событий или если маркер прохождения дойдёт до конца главного трека прохождения. Когда раскрыт жетон истории с символом прохождения, сдвиньте маркер на одно деление по соответствующему треку и получите указанную награду (руну, жетон, карту — в зависимости от знака на делении, также может быть изображён бросок кубика угрозы). Подробнее об этом читайте в разделе «Треки прохождения» на стр. 15.

Жетоны истории с символом прохождения, трека которого нет на поле приключения, становятся джокерами: активный игрок сам выбирает, на каком треке подвинуть маркер прохождения (см. «Жетоны истории и события» на стр. 14).

2. РОЗЫГРЫШ КАРТ

Когда раскрыт жетон истории, сдвигающий маркер прохождения на треке прохождения, этап развития истории заканчивается, и теперь активный игрок может приме-

нить до двух карт с руки (путешествия или легендарных карт), одну коричневую и одну серую. За каждый символ прохождения на одной стороне карты (дружба, движение, уклонение, сражение) сдвиньте соответствующий маркер прохождения на следующее деление и осуществите указанное на делении действие. Если маркер прохождения прошёл несколько делений трека за раз, все они воздействуют на игру, как полезные, так и вредные. Разыграйте полностью одну карту, перед тем как начать розыгрыш следующей. Подробности читайте в разделе «Треки прохождения» на стр. 15. Сыгранную карту положите лицом вверх в стопку сброса рядом с колодой путешествия.

Примечание: легендарные карты эпоса и карты, которые требуется сбросить по какой-либо причине, не идут в счёт двух карт, которые можно разыграть в ход игрока.

Пример: Кольценосец применяет коричневую карту «Гимли», на каждой стороне которой изображены два символа сражения. Маркер прохождения сдвигается по треку сражения на два деления, каждое из которых приносит игроку по серебряной руне Гэндальфа.



Затем он играет серую карту путешествия с одним символом сражения на каждой стороне и передвигает маркер прохождения на одно деление по треку сражения, после чего получает жетон Кольца.



Карты, на которых изображены звёзды, в игре являются джокерами. Одна такая карта позволяет сдвинуть маркер прохождения на одном из треков прохождения (сражение, дружба, уклонение, движение).



Например, нельзя сыграть карту с двумя звёздами и подвинуть разом и маркер уклонения, и маркер движения на одно деление каждый.

Примечание: когда карта с двумя звёздами отправляется в сброс для оплаты штрафа, эти звёзды могут стать любыми разными символами. Однако при розыгрыше такого джокера с руки обе звезды могут воздействовать только на один трек.

Карты с символами, отсутствующими на поле приключения, не могут влиять на приключение. Аналогично не действуют карты с символами прохождения, если на соответствующем треке прохождения маркер достиг последнего деления.

ПЕРЕДЫШКА

Активный игрок вправе ничего не применять на этапе розыгрыша карт. В таком случае он может либо взять две карты путешествия из колоды, либо сдвинуть маркер своего хоббита на одно деление влево по треку искушения. Такой ход может стать хорошим тактическим решением: игрок сможет увеличить возможности хоббита или увести его дальше от Саурана.

Примечание: когда карты в колоде путешествия закончатся, уберите из стопки сброса в коробку все легендарные карты и карты Гэндальфа. В этой партии они больше не вернуться. Перетасуйте оставшиеся карты путешествия и сделайте новую колоду путешествия.

3. ЗАВЕРШЕНИЕ ХОДА

Ход завершается сбросом всех раскрытых жетонов истории и сыгранных карт лицом вверх в соответствующие стопки. В стопках сброса всегда должен быть виден только верхний сброшенный элемент (жетон или карта). Игроки не могут изучать сброс ни при каких обстоятельствах.

Подробнее о жетонах истории, треке событий, треках прохождения и картах рассказано на стр. 14–18.

ВЛАСТЬ КОЛЬЦА

Один раз в ходе приключения Кольценосец может надеть Кольцо после того, как активный игрок либо раскроет жетон истории, либо разыграет жетон или карту. Это действие позволит игроку продвинуть вперёд один маркер прохождения. Что нужно сделать:



1. Наденьте маркер Кольца на фишку хоббита-Кольценосца на основном поле.
2. Кольценосец бросает кубик угрозы и принимает на себя все негативные последствия (см. стр. 16).
3. Сдвиньте маркер прохождения на любом треке прохождения на количество делений, найденное по следующей формуле:

**четыре минус количество символов,
выпавшее на кубике угрозы.**

Так, если кубик упал пустой гранью вверх, вы сдвигаете выбранный маркер прохождения на четыре деления; выпадает на броске «Око Саурана», маркер надо было бы сдвинуть на три деления, а результат «Три кольца» позволит передвинуть маркер прохождения только на одно деление.



Количество делений, пройденное маркером прохождения за счёт надетого Кольца, не изменяется картами хоббитов и легендарными картами эпоса, влияющими на негативные последствия (см. стр. 17–18).

Деления, пройденные с надетым Кольцом, равно как и те, на которых остановится маркер прохождения, не влияют на приключение — Кольценосец невидим. Маркер надо сдвинуть на полное число делений: он может пройти меньше только в том случае, если достиг последнего деления на треке прохождения.

После этого активный игрок продолжает ход. Кольцо остаётся при Кольценоосце до конца приключения, и следующие ходы Кольценосец делает в обычном режиме.

Примечание: Кольценосец может надеть Кольцо и выполнить перечисленные действия даже не в свой ход.

ПОДСКАЗКА БРАТСТВУ

Братство может применять Кольцо, чтобы миновать опасные места на треке прохождения. После раскрытия жетона истории Кольценосец может надеть Кольцо и бросить кубик угрозы в попытке достичь конца главного трека прохождения и завершить приключение до того, как жетон истории окажет своё влияние.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение завершается, когда маркер прохождения на главном треке прохождения достигает последнего деления либо разыграно последнее событие на треке событий.

В первом случае активный игрок завершает свой ход по обычным правилам (см. стр. 11).

По завершении приключений в Мории, Хельмовой Пади и логове Шелоб происходит следующее (о том, что будет в Мордоре, читайте на стр. 13).

1. ПОГРУЖЕНИЕ ВО ТЬМУ



Жетон сердца



Жетон солнца



Жетон Кольца

Каждый игрок должен предъявить по жетону жизни всех трёх типов как свидетельство того, что у него достаточно сил для продолжения похода («сердце»), что он осознаёт необходимость борьбы с наступающей Тьмой («солнце») и успешно противостоит искушающему влиянию Кольца («Кольцо»). За каждый недостающий жетон игрок сдвигает фишку своего хоббита на одно деление вправо по треку искушения. Лишние жетоны жизни пользы не приносят: два «солнца» не спасут хоббита от увеличения искушения надёжнее, чем одно.

2. ПЕРЕДАЧА КОЛЬЦА

Игрок с наибольшим количеством жетонов Кольца становится новым Кольценоосцем. При равенстве жетонов Кольцо надо отдать тому претенденту, который сидит ближе к нынешнему Кольценоосцу по часовой стрелке. Если Кольценосец собрал наибольшее количество жетонов Кольца, он сохраняет свой статус.

Определив Кольценоосца, верните все жетоны жизни в соответствующие стопки рядом с основным полем. Новый Кольценосец тянет две карты из колоды путешествия и кладёт маркер Кольца рядом с картой своего хоббита.

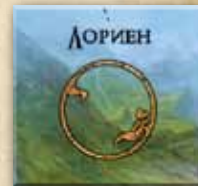
Подсказка: следите за тем, чтобы у всех игроков было в достатке жетонов жизни, и заранее обдумайте, кто должен стать новым Кольценоосцем. Постарайтесь пройти главный трек и завершить приключение до того, как Братство пострадает на нижних делениях трека событий.

Примечание: играющий за Фэтти берёт две карты в конце каждого приключения.



ПУТЕШЕСТВИЕ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Выбравшись из Мории, Братство оказывается в землях эльфов Лориена. Переставьте маркер прохождения на основном поле в этот «спокойный приют». После этого Кольценосец раздаёт легендарные карты Лориена игрокам.



После Лориена героев ждёт приключение в Хельмовой Пади. Выстояв под натиском урук-хаев Сарумана, хоббиты продолжают поход в Мордор, но проникнуть на выжженные равнины можно только через логово Шелоб. Гигантская паучиха — страшный соперник, однако самые тяжкие испытания ещё впереди. Пройти через весь Мордор и уничтожить Кольцо будет невероятно трудно ещё и потому, что в Мордоре собраны все силы Саурона. См. «Приключения» на стр. 9: там рассказано, как подготовить приключение и пройти его. Успешно пройдя Мордор, Братство побеждает в игре.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда:

- погибает Кольценосец;
- в Мордоре происходит событие «Кольцо моё!» (см. стр. 17);
- герои уничтожают Кольцо, как описано ниже.

Чтобы уничтожить Кольцо, Кольценосец должен дойти до конца главного трека прохождения на поле Мордора. На последнем делении изображён символ кубика. Бросьте кубик угрозы, и если после броска Кольценосец не погибает, приключение успешно завершится. Положите маркер Кольца на изображение Кольца на поле Мордора. С этого момента никто из игроков не считается Кольценосцем, и Братство получает шанс выбросить Кольцо в Роковую расщелину.



Активный игрок бросает кубик угрозы (это не тот бросок, который был сделан при завершении приключения, а новый).

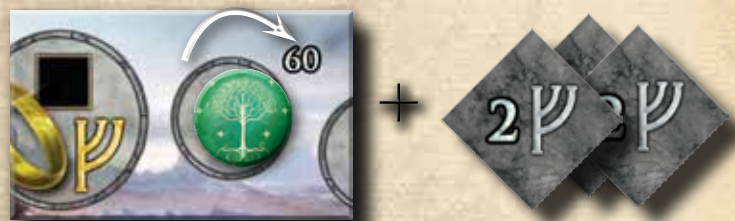
Возможны два исхода:

- Если после броска активный игрок не погибает, Кольцо уничтожено и активный игрок получает одну из золотых рун. Братство победило, игра закончена.
- Если активный игрок погибает, следующий по часовой стрелке игрок становится активным игроком и делает бросок угрозы. Так продолжается до уничтожения Кольца или до гибели последнего героя.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце игры определите счёт Братства на основе того, как близко оно подошло к уничтожению Кольца. Счёт покажет, насколько лучше или хуже игроки справились с миссией по сравнению с прошлыми партиями.

Если Кольцо уничтожено, игроки получают 60 очков к номиналу нерастраченных рун. Так, если у Братства осталось рун Гэндальфа на 25 очков, итоговый счёт будет равен 85.



Если Братство дошло до Роковой расщелины, но все герои погибли, пытаясь уничтожить Кольцо, оно получает 60 очков, так как маркер прохождения стоит на шестидесятом делении. Но руны не добавляются.

Если Кольценосец погиб до того, как Братство дошло до последнего деления главного трека прохождения в Мордоре, игра тут же завершается. Счёт Братства равен номеру того деления на главном треке, где остановился маркер прохождения. Руны не добавляются. Как пример, если Братство разгромлено, когда маркер стоит на делении с номером 52, итоговый счёт равен 52 очкам.



ДРУГИЕ ПРАВИЛА

Следующие страницы содержат разъяснения игровых моментов.

ТРЕК ИСКУШЕНИЯ



Саурон стартует с правого края трека искушения и пытается настичь хоббитов, чтобы отобрать Кольцо. Хоббиты начинают на нулевом делении трека искушения и постепенно поддаются тлетворному влиянию Кольца. Игроки могут двигать хоббитов назад (маркеры перемещаются в обе стороны по треку искушения), а вот Саурон движется только влево или стоит на месте. Если фишка хоббита оказывается на одном делении с фишкой Саурана или правее её, герой погибает (см. «Гибель героя», стр. 16).

ЖЕТОНЫ ИСТОРИИ И СОБЫТИЯ

В начале каждого хода активный игрок раскрывает жетоны истории, пока не сдвинется маркер прохождения.



Жетон истории

Когда маркер прохождения должен быть сдвинут жетоном истории, игрок перестаёт раскрывать жетоны истории и выполняет следующие действия.

Он сдвигает маркер прохождения на следующее деление трека прохождения и выполняет действие, указанное на этом делении (см. «Треки прохождения»). Если на поле нет указанного на жетоне трека прохождения или маркер уже занимает на этом треке последнее деление, активный игрок сдвигает любой другой маркер прохождения по своему выбору.

Пример: раскрыт жетон истории с трубкой (символ дружбы). Маркер прохождения сдвигается по треку дружбы на одно деление, а игрок выполняет действие, указанное на делении трека.



Может быть раскрыт жетон, который не требует сдвинуть маркер прохождения. На нём будет изображён один из следующих символов:

Влияние Кольца

Кольценосец должен передвинуть фишку своего хоббита на одно деление вправо по треку искушения. Затем активный игрок раскрывает следующий жетон истории.



Воля Саурана

Доброволец сдвигает фишку своего хоббита на два деления вправо по треку искушения, иначе фишка Саурана сдвинется на одно деление влево по треку искушения и тем самым станет ближе ко всем хоббитам. Затем активный игрок раскрывает следующий жетон истории.



Неумолимое время

Передвиньте маркер событий на следующее деление трека событий на поле приключения и разыграйте указанное событие. Затем активный игрок раскрывает следующий жетон истории.



Небогатый выбор

Если Братство сообща сбросит три карты, ничего не произойдёт. Если не сбросит, происходит событие, аналогичное «Неумолимому времени». Какой бы ни был результат, затем активный игрок раскрывает следующий жетон истории.



Отступление

Если Братство сообща сбросит карту, любой жетон жизни и руну, ничего не произойдёт. Если не сбросит, происходит событие, аналогичное «Неумолимому времени». Какой бы ни был результат, затем активный игрок раскрывает следующий жетон истории.



СОБЫТИЯ

Когда активный игрок раскрывает жетон «Неумолимое время», маркер событий сдвигается на следующее деление трека событий. Разыгрывается описываемое событие. Когда маркер доходит до последнего события на треке событий (или до последнего деления на главном треке прохождения), приключение завершается.



Значения символов ●, ⊕ и ■ описаны в разделе «Кубик угрозы» (см. стр. 16). Символ ○ означает, что активный игрок может сдвинуть своего хоббита на одно деление влево по треку искушения.

Есть события, требующие от игрока раскрытия верхней карты из колоды путешествия и последующего сброса с руки одной или нескольких карт того же типа, что и раскрытая. Если раскрыт джокер (карта со звездой), игрок обязан сбрасывать только джокеров.

Когда в описании события есть словосочетание «каждый игрок», все герои Братства выполняют требования, идущие за этими словами. Начинает активный игрок, за ним действуют остальные по часовой стрелке. Если один игрок начал выполнять требования, они должны быть выполнены всеми его товарищами, прежде чем предпринимать какое-то другое действие.

Если событие требует чего-либо от отряда (например, сбросить карты), игроки совместно решают, кто и сколько пожертвует для выполнения требования.

Пример: активный игрок вскрыл жетон «Неумолимое время». Маркер событий сдвигается на следующее деление. Первое событие в Мории вынуждает отряд сбросить две карты — одну с символом дружбы и джокера. Если герои не смогут этого сделать, Саурон сдвинется на одно деление влево по треку искушения. Затем активный игрок раскрывает следующий жетон истории.

Пример: если событие вынуждает группу сыграть ✕, любой игрок может выложить карту, показанную справа. Поскольку на ней с каждой стороны по одному такому символу, она считается за один ✕.



Если событие требует от отряда применения трёх ✕, игроки могут выложить три такие карты, как это показано слева. Как вариант, группа может сыграть одну

такую карту и легендарную карту Гимли, как показано справа. Поскольку у Гимли с каждой стороны по два таких символа, она считается за два ✕.



ТРЕКИ ПРОХОЖДЕНИЯ



Треки прохождения приключения показывают способы, которыми Братство преодолевает возникшие препятствия. Маркеры с первых делений треков прохождения (см. стр. 9) продвигаются вперёд за счёт применения карт и раскрытия жетонов истории с особыми символами, как рассказано в разделе «Развитие истории».

Если на сыгранной карте больше одного символа, маркер прохождения на соответствующем треке сдвигается на одно деление за каждый символ, если только не достигает конца трека. По мере движения учитывайте каждое деление (берите руны, бросайте кубик и т. д.).

Один из треков прохождения на каждом поле приключения является главным. Его деления пронумерованы для удобства подсчёта очков в конце партии.

Деления на треках прохождения оказывают различное влияние. Если маркер прохождения оказывается на делении с указанным ниже символом, следует выполнить описанное действие.



СЕРЕБРЯНАЯ РУНА ГЭНДАЛЬФА: активный игрок получает руны с номиналом 1 и кладёт её в открытую перед собой. Руны с большим номиналом используются для размена.



ЗОЛОТАЯ РУНА ГЭНДАЛЬФА: активный игрок вслепую берёт одну особую руну и кладёт её в открытую перед собой.



ЖЕТОН ЖИЗНИ: активный игрок получает жетон жизни указанного типа и кладёт его на карту своего хоббита. Жетон остаётся на карте до конца приключения.



ЛЕГЕНДАРНАЯ КАРТА ЭПОСА: активный игрок забирает на руку указанную легендарную карту эпоса и может использовать её при подходящих обстоятельствах даже в этот же ход.




ОЧИЩЕНИЕ: фишка хоббита активного игрока сдвигается на одно деление влево по треку искушения, если это возможно.



КУБИК УГРОЗЫ: активный игрок бросает кубик угрозы. Если перед этим он прошёл другие деления, то сначала необходимо совершить все действия (например, взять руны), а только потом бросить кубик угрозы. Кубик должен быть брошен до применения игроком другой карты.

КУБИК УГРОЗЫ

Всякий раз, когда в описании встречается символ  (на треке прохождения или при розыгрыше событий), бросайте кубик угрозы. Возможны следующие исходы:



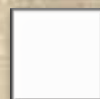
Фишка Саурона сдвигается на одно деление влево по треку искушения.



Фишка хоббита активного игрока сдвигается на одно, два или три деления вправо по треку искушения.



Активный игрок сбрасывает с руки две карты.



Ничего не происходит.

ГИБЕЛЬ ГЕРОЯ

Если хоббит активного игрока сталкивается с Сауроном (их фишки оказываются на одном делении на треке искушения), считается, что хоббит пойман врагами: он погибает, а играющий за него выбывает.



Кроме того, если в любой момент у игрока не хватает карт или рун для оплаты штрафа, он должен сбросить всё, что имеет, и его герой тут же погибает.

Если игрок выбывает из игры, все его карты и жетоны жизни сбрасываются, но он сохраняет руны для подсчёта очков в конце партии (применять их нельзя). Игрок больше не предпринимает никаких действий, его ход тут же завершается. Если это был не Кольценосец, другие игроки продолжают партию, а выбывший может помогать советами.

Примечание: если игрок выбыл из игры после раскрытия жетона истории, указанное действие разыгрывается, но больше жетонов истории игрок не раскрывает. Также, если герой погибает при розыгрыше события с текстом «каждый игрок», оставшиеся игроки должны полностью разыграть это событие.

ОКО САУРОНА



Событие «Кольцо моё!» с изображением красного Ока Саурона на карте приключения в Мордоре тут же завершает игру в пользу Саурона.

КАРТЫ ХОББИТОВ

Карты хоббитов показывают, кто каким хоббитом играет и каким умением обладает. Особое умение хоббита действует всю партию. Карты хоббитов лежат перед игроками лицом вверх и не считаются картами на руках.

В игре следующие карты хоббитов:



Для Фродо любая коричневая карта путешествия — джокер.



Верность Сэма защищает его от искушения. Если в результате броска кубика угрозы фишку Сэма нужно продвинуть вправо по треку искушения, она всегда проходит только одно деление, а если в результате броска кубика угрозы необходимо сбросить две карты, сбрасывается только одна.



Пиппин может сыграть две карты одного и того же цвета за ход (см. «Розыгрыш карт» на стр. 10), а не одну коричневую и одну серую, как все прочие.



Мерри требуется одним жетоном жизни меньше в конце каждого приключения (см. «Завершение приключения» на стр. 12). С одним жетоном жизни Мерри сдвигается на одно деление вправо по треку искушения, без жетонов — на два.



Фэтти может брать две добавочные карты путешествия из колоды путешествия после каждого приключения.

КАРТЫ ГЭНДАЛЬФА

В любой момент игры, если не указано обратное, любой игрок может позвать Гэндальфа на помощь, сбросив рун на 5 единиц. Затем активный игрок решает, какую из карт Гэндальфа и каким способом применить. Карты Гэндальфа не берутся на руку: они сразу же используются и сбрасываются. Карты Гэндальфа можно применить после раскрытия жетона истории, но до розыгрыша указанного на нём события. Каждую карту Гэндальфа можно использовать **только раз за партию.**



Встречаются следующие карты:

ИСЦЕЛЕНИЕ

Активный игрок выбирает цель (можно выбрать себя самого). Выбранный хоббит сдвигается на два деления влево по треку искушения.

УПОРСТВО

Активный игрок выбирает цель (можно выбрать себя самого). Выбранный игрок берёт на руку четыре карты путешествия из колоды путешествия.

НАСТАВЛЕНИЕ

Активный игрок может применить эту карту так, словно только что разыграл или сбросил карту с двумя звёздами (джокеры).

ПРЕДВИДЕНИЕ

Активный игрок может посмотреть три верхних жетона истории и вернуть обратно в стопку в любом удобном ему порядке.

МАГИЯ

Передвинув маркер событий на очередное деление, игнорируйте событие. Если это последнее событие приключения, то приключение завершено. Эта карта не может предотвратить проигрыш отменой последнего события в Мордоре.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ КАРТЫ ЭПОСА

Особые легендарные карты зелёного цвета вместо символов прохождения содержат текст. Игрок может сыграть легендарную карту эпоса с руки в любой момент, если не оговорены иные условия применения. Легендарные карты эпоса не идут в счёт двух карт, которые можно сыграть за ход. Тот, кто использует легендарную карту эпоса, решает, как именно она повлияет на игру.



МИРУВОР: позволяет любому игроку передать одну карту любому другому игроку.



ПОЯС ГАЛАДРИЭЛИ: сыграйте эту карту на любого игрока, который должен бросить кубик угрозы, и ему не придётся совершать бросок. Эту карту можно применить у Роковой расщелины, но нельзя использовать хоббиту, надевшему Кольцо.



КОЛЬЧУГА ИЗ МИФРИЛА: любой игрок может проигнорировать результат одного броска угрозы (применяется после броска кубика угрозы). Эту карту можно применить у Роковой расщелины. Когда хоббит надевает Кольцо, эта карта не меняет количество делений, на которое передвигается маркер прохождения.



АЦЕЛАС: если игроку не хватает одного или нескольких жетонов жизни, он не получает штраф (применяется к любому игроку в конце приключения или при одном из событий в Мордоре).



ПОСОХ ГЭНДАЛЬФА: лишает силы жетон истории «Небогатый выбор» или жетон «Отступление». Братство не должно сбрасывать карты и жетоны, а маркер событий не сдвигается дальше по треку событий. К жетону «Неумолимое время» не применяется.



ФИАЛ ГАЛАДРИЭЛИ: применяется к активному игроку, когда тот должен раскрыть следующий жетон истории. Активный игрок не раскрывает жетон истории и продолжает свой ход розыгрышем карт. Карта может освободить игрока от необходимости раскрывать жетоны истории в течение одного хода.



ЭЛЕССАР: любой игрок может сдвинуть своего хоббита на деление влево по треку искушения, если это возможно.



ЛЕМБАС: любой игрок может сбросить столько карт, сколько пожелает, и потом вытянуть новые карты из колоды путешествия, пока на руке не будет шесть карт.

В игре есть одна легендарная карта с особым эффектом.



ГОЛЛУМ: это тройной джокер (три звезды), который можно использовать для оплаты штрафов и для перемещения маркера прохождения по одному из треков прохождения. В обоих случаях игрок, применивший «Голлума», обязан бросить кубик угрозы сразу после розыгрыша. Примечание: если эта карта сброшена по другой причине, т. е. три звезды не были использованы, кубик угрозы бросать не надо.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Эти варианты игры позволят адаптировать партию под собравшийся состав участников, в зависимости от их опыта.

ОЗНАКОМИТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ

Если это ваша первая партия, поставьте фишку Саурана не на 12-е деление трека искушения, а на 15-е деление. Когда Братство победит в ознакомительном режиме, повысьте сложность.



ЭКСПЕРТНЫЙ РЕЖИМ

Если Братство успешно уничтожило Кольцо в стандартной игре, попробуйте разгромить Саурана на новом уровне сложности: поставьте фишку Саурана в начале партии на 10-е деление трека искушения. Предупреждаем: это экстремальная проверка на прочность, и очень немногим удастся спасти Средиземье в таких условиях.



ЭСТАФЕТА

Если Кольценосец погибает по любой причине, кроме встречи с Саураном на треке искушения (см. «Гибель героев» на стр. 16), игрок слева от вышедшего перекладывает бремя Кольценосца на своего хоббита: он становится новым Кольценосцем, и игра продолжается.



РАВЕНСТВО В БРАТСТВЕ

Чтобы все игроки делали в игре примерно равное количество ходов, Братство может игнорировать правило, по которому каждое приключение начинается с хода Кольценосца. Просто продолжайте передавать право хода по часовой стрелке, отмечая активного игрока каким-либо знаком.

СОСТЯЗАНИЕ

Опытные игроки могут добавить в процесс соревновательный элемент (по взаимному согласию). В этом случае все полученные руны игроки хранят в закрытую, не афишируя другим их ценность. При успешном уничтожении Кольца каждый игрок получит 60 очков, к которым он добавит сумму номиналов рун, добытых им в течение партии, независимо от того, остался он в строю или выбыл из соревнования по дороге к Роковой расщелине. Братство победило, а игрока с наибольшим счётом Свободные народы Средиземья будут помнить в веках и прославлять в песнях. Только этот игрок считается победителем.

В состязании есть ещё одно правило. Если Кольценосец встречает Саурана на треке искушения, обладая при этом как минимум тремя жетонами Кольца, сила Кольца искажает хоббита и он переходит на сторону Саурана. Этот игрок побеждает в партии. Он один получает очки по номеру деления на главном треке прохождения, остальным записывается техническое поражение с нулевым счётом.

Помните, что «Властелин Колец» рассказывает о единении сил света в борьбе против тьмы. Даже в состязании старайтесь помнить о высшей цели, стоящей перед вашим отрядом. Если Кольцо не будет уничтожено, Братство не выполнит свою миссию, руны не будут учтены, у всех будет один и тот же счёт — по делению под маркером прохождения на главном треке прохождения. Чем выше счёт, тем, безусловно, лучше, но победителя не будет.



ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ™

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Райнер Книциа

Художник: Джон Хоу

Редактура: Кевин Уилсон, Джон Гудэнаф,
Марк О'Коннор, Патриция Мередит
и Салли Каркула

Графический дизайн: Кевин Чайлдресс

Продюсеры: Роберт Хайд и Джаи Гудвин

© 2009 Sophisticated Games Ltd

Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used under license by Sophisticated Games Ltd. and their respective licensees.



ОБ АВТОРЕ

Райнер Книциа — один из наиболее успешных и плодовитых разработчиков настольных игр. Лауреат множества премий — его игры получили пять German Game Prize, три French Grand Prix du Jouet, четыре Austrian Game Awards, два раза стали игрой года в Германии и раз в Испании, получили призы German Education Game, Swiss Game Award, Japan Board Game Prize и пять раз побеждали в общеевропейском конкурсе на лучшую детскую игру года.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Перевод: Алексей Перерва

Редактура: Александр Киселев

Верстка: Сергей Ковалев

Корректура: Ольга Португалова

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2012 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ.

Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно

О ХУДОЖНИКЕ

Джон Хоу, уроженец Канады, — один из ведущих иллюстраторов толкиеновского Средиземья. Работая в Европе, он иллюстрировал самые разнообразные книги, но за пределами Старого Света известен своими иллюстрациями к произведениям Толкиена. Над концепт-артами к фильму Питера Джексона «Властелин колец» работал тоже он. Совсем недавно Джон Хоу вдохновлял своим творчеством команду создателей фильмов по мотивам приквела «Властелина колец» — повести «Хоббит, или Туда и обратно».

ОДНО КОЛЬЦО ПОКОРИТ ИХ,
ОДНО СОБЕРЕТ ИХ,
ОДНО ИХ ПРИТЯНЕТ
И В ЧЕРНУЮ ЦЕПЬ СКУЁТ ИХ

(Перевод В. Муравьева, А. Кистяковского)