

ВОЛОДАР ПЕРСНІВ

КАРТКОВА ГРА



Правила гри

Вступ

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

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

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

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

Огляд гри

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

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

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



Жива карткова гра

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

Удосконалений базовий набір

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

ВМІСТ ГРИ



12 карт героїв



188 карт грабця



84 карти зустрічей



10 карт пригод



Жетон першого грабця



66 жетонів поранень



66 жетонів прогресу



57 жетонів ресурсів



16 карт підтримки й труднощів



4 лічильники загрози



3 карти кампанії



Складання лічильника

Основи ігроладу

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

Герої

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



Колоди гравців

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

Лічильник загрози

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



Лічильник загрози

Умова перемоги: завершення пригод

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

Умова поразки: вибування гравця

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

Готова й виснажена

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



Готова



Виснажена

Створення колод і сценаріїв для першої партії

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

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

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

Початкові колоди гравців

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

КОЛОДА ЛІДЕРСТВА ♣

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

Герої: Арагорн, Теодред, Глоїн

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

КОЛОДА ТАКТИКИ †

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

Герої: Гімлі, Леголас, Талін

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

КОЛОДА ДУХУ ✨

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

Герої: Еовин, Елеонора, Дунгір

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

КОЛОДА ЗНАНЬ 📖

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

Герої: Денетор, Глорфіндел, Беравор

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

Вступний сценарій

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



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

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



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



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

Приготування до гри

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

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

Колода гравця
і колода зустрічей



Карти героїв і пригод

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



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



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



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



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



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

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



Приготування: знайдіть у колоді зустрічей 1 копію «Лісового павука» та 1 копію «Старої лісової дороги» і додайте їх в зону випробувань. Потім переверніть колоду зустрічей.



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

Приклад ігрової зони

(один гравець, середина гри)

Зона випробувань



Пригода



Активна локація



Колода зустрічей



Скид зустрічей



Вороги в бою



Жетон першого грабця



Загальний запас жетонів



Герої



Союзники



Колода



Скид



Лічильник загрози



Перебіг гри

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

Фаза I. Ресурси

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

У фазі ресурсів гравці виконують такі кроки в наведеному порядку:

1. Отримання ресурсів
2. Узяття карт

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

Крок 1. Отримання ресурсів

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



Крок 2. Узяття карт

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

Фаза II. Планування

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

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



Тип карти вказано в нижній частині карти.

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

Оплата вартості

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

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



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

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

Розміщення карт

Тип кожної карти визначає, яким способом її слід грати.

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

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



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

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



Прикріплюють до героя.

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

Сфери впливу

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



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



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



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



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

Приклад оплати вартості карти



Символ ресурсу



Символ сфери впливу



У загальний запас

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

Фаза III. Пригоди

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

У фазі пригод гравці виконують такі кроки в наведеному порядку:

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

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

Крок 1. Залучення персонажів

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

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

Крок 2. Випробування

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

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

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

Після відкриття:



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



Зона випробувань

Колода пригоди

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

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

Крок 3. Розв'язка пригоди

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

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



Сила волі «Арагорна» дорівнює 2.



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



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

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

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

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

Успішна розв'язка пригоди

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

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

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

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

Очки пригоди



Жетони прогресу кладуть на карти пригод.

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

Невдала розв'язка пригоди

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

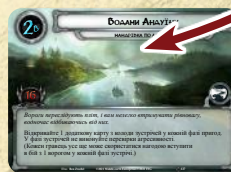


Приклад розв'язки пригоди

Персонаж Тараса



Персонажі Ірини



Зона випробувань

Колода пригод

Колода зустрічей

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

Фаза IV. Подорож

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

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

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

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

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



Зона випробувань

Колода пригод

Активна локація

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

Подорож:



Подорож у локацію

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

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

Фаза V. Зустрічі

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

У фазі зустрічей гравці виконують такі кроки в наведеному порядку:

1. Нагода вступити в бій
2. Перевірка агресивності

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

Крок 1. Нагода вступити в бій

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

Крок 2. Перевірка агресивності

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



Значення агресивності



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

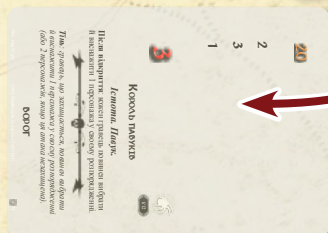
Гравці (за порядком ходів) продовжують виконувати перевірки агресивності, доки в зоні випробувань не скінчаться вороги або доки в зоні випробувань не залишаться лише ті вороги, які не можуть вступити в бій з жодним гравцем.

Приклад перевірок агресивності

Тарас



Ірина



Зона випробувань



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

Фаза VI. Біт

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

У фазі бою гравці виконують такі кроки в наведеному порядку:

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

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

Крок 1. Роздача тіншових карт

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

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

Ефект тінні

Тінь:



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

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

Крок 2. Розігрування атак ворогів

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

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

Сила атаки

3

Сила захисту

1



Сила атаки

3

Сила захисту

2



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

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

Крок 3. Розігрування атак гравців

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

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

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

Фаза VII. Відпочинок

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

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

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



Приклад захисту від атак ворогів



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

Приклад нападу на ворогів



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

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

Закінчення гри

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

Проходження пригод і перемога в грі

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

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

Вибування гравця і поразка у грі

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

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

Додаткові правила

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

Очки витривалості та поранення

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

Очки витривалості



Очки витривалості



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

Властивості карт

Текст на картах містить різні типи властивостей.

Властивість
карти



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

Дія

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

Властивість-
дія



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

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

Реакції

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

Властивість-
реакція

Реакція:



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

Ключові слова

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

Лихо X

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

ДАЛЬНЯ АТАКА

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

ПОСТІЙНО

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

ОБМЕЖЕНА КІЛЬКІСТЬ

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

ВАРТІВНИК

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

Ключове
слово

Вартівник.



НАВАЛА

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

ПЕРЕМОГА Х

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

Примусові ефекти

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

Примусовий ефект

Примусово:



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

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

Постійні властивості

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

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

Ознаки

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

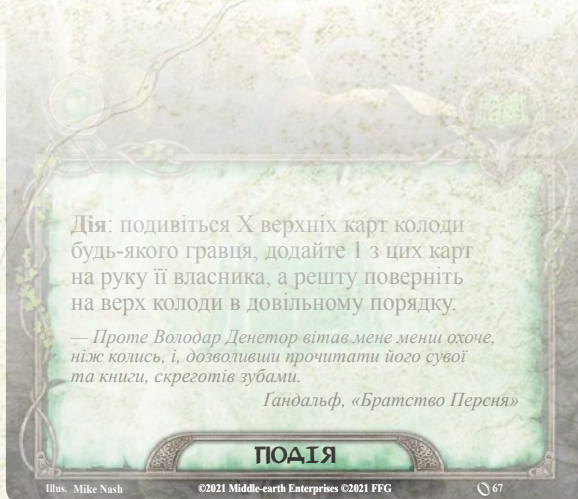


Ознаки

Дунедайн. Шляхетний.

Карты подій


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



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

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

Унікальні карти

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

Нейтральні карти

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

Ваша перша партія

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

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



Розширені правила

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

Карти цілей

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

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

Стережений

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

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

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



Огляд сценаріїв

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

Прохід через Морок-ліс

Рівень складності = 1

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

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



Мандрівка по Андуїну

Рівень складності = 4

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

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



Втеча з Дол-Гульдура

Рівень складності = 7

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

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



Режими складності

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

Легкий режим

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

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



Нормальний режим

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

Створення колод

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

Створюючи колоди, гравці повинні дотримуватися таких правил:

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

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

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

Поради щодо створення колод

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

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

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

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

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

Склади колод

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

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

Колода лідерства й духу

Герої

Арагорн
Теодред
Еовин

Союзники

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

Події

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

Спорядження

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



Колода знань і тактики

Герої

Беравор
Денетор
Леголас

Союзники

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

Події

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

Спорядження

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

Режим кампанії

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

Журнал кампанії

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

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

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

Братство героїв

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

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

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

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



Додаткові типи карт

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

Кarti кампанії

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

Кarti підтримки

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

Кarti труднощів

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

Реєстр кампанії

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

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

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

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

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



Кarti кампанії



Кarti підтримки



Кarti труднощів

Кроки приготування кампанії

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

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

Експертний режим кампанії

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

Завершення кампанії

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

Підрахунок очок

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

У разі перемоги гравці визначають свій результат таким способом:

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

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

Переможний стос

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

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



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

**Переможні
очки**

ВОЛОДАР ПЕРСНІВ

КАРТКОВА ГРА

ЖУРНАЛ КАМПАНІЇ

Гравець 1

Гравець 2

Гравець 3

Гравець 4

--	--	--	--

Герої

Загублі герої

Штрафи (загроза)

--	--

Примітки

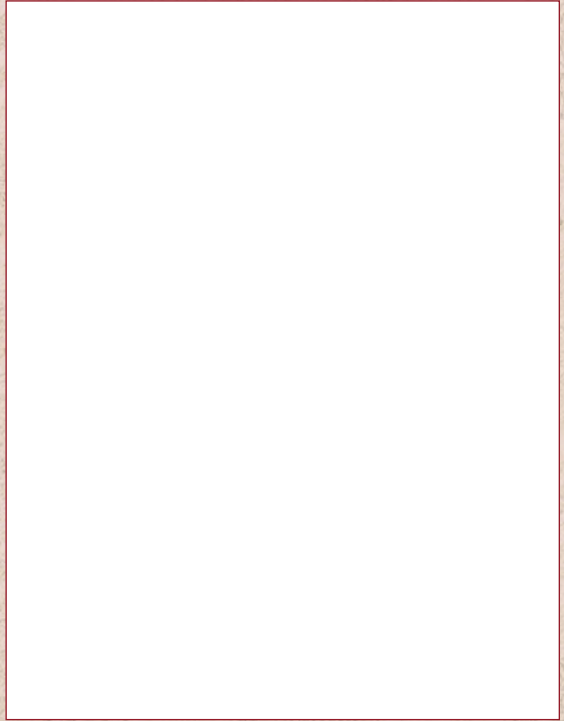
--

Завершені сценарії

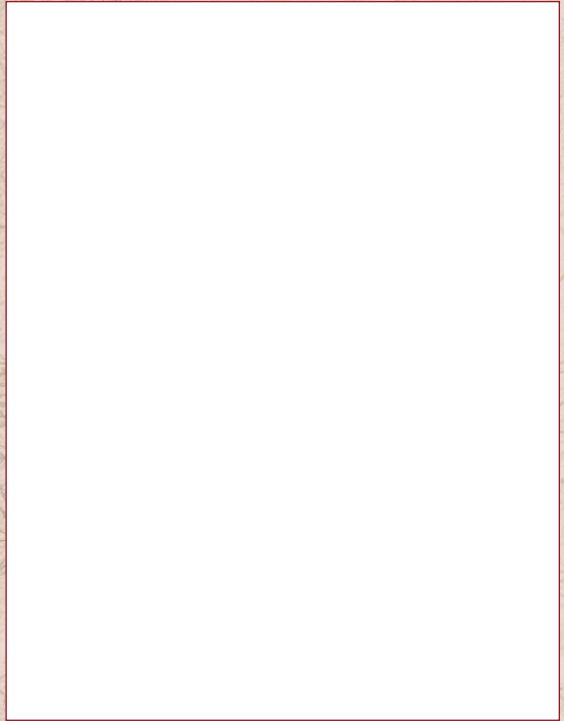
Назва сценарію	Результат

Реєстр кампанії

Карти підтримки



Карти труднощів



Результат кампанії:

Назва сценарію

Кількість гравців

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

Примітки

Кількість раундів:

ВОЛОДАР ПЕРСНІВ
КАРТКОВА ГРА

Сума особистих результатів гравців

Набрані переможні очки

Загальний результат усіх гравців

10 очок за раунд =

Назва сценарію

Кількість гравців

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

Примітки

Кількість раундів:

ВОЛОДАР ПЕРСНІВ
КАРТКОВА ГРА

Сума особистих результатів гравців

Набрані переможні очки

Загальний результат усіх гравців

10 очок за раунд =

Назва сценарію

Кількість гравців

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

Примітки

Кількість раундів:

ВОЛОДАР ПЕРСНІВ
КАРТКОВА ГРА

Сума особистих результатів гравців

Набрані переможні очки

Загальний результат усіх гравців

10 очок за раунд =

Творці гри

Перше видання:

Ідея гри й розроблення: Нейт Френч

Продюсер: Майк Дейвід

Редагування: Кевін Томчик

Коректори: Патрісія Мередіт і Марк Поллард

Графічний дизайн: Кевін Чайлддресс

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

Обкладинка: Деріл Мандрик

Артдиректорка: Зої Робінсон

Художнє керівництво: Кайл Г'ю

Творчий розвиток вмісту гри: Джейсон Волден

Провідний автор ігор FFG: Корі Конечка

Провідний продюсер ігор FFG: Майкл Герлі

Менеджер з виробництва: Ерік Найт

Видавець: Крістіан Т. Петерсен

Українське видання:

Керівник проєкту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Перекладач: Святослав Михаць

Верстка й дизайн: Артур Патрихалко

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

Українське видання © 2023 Geekach Games
www.geekach.com.ua

Удосконалене видання:

Додаткове розроблення: Калєб Грейс із Ієном Мартіном
та Джереї Цвірном

Продюсер: Джейсон Волден

Редагування: Адам Бейкер

Коректори: Марк Поллард і Стівен Редман з Лорі Редман

Менеджер карткової гри: Джим Картрайт

Графічний дизайн: Нейтан Карнаган

Координатор графічного дизайну: Джозеф Д. Олсон

Менеджер графічного дизайну: Крістофер Гош

Обкладинка: Андерс Фінер

Артдиректорка: Дебора Гарсія

Керівний артдиректор: Тоні Бредт

Спеціаліст із забезпечення якості: Зак Тевалтомас

Координатор ліцензування: Зак Голмс

Менеджерка з ліцензування: Шеррі Анісі

Управління виробництвом: Джастін Енгер
і Тім Наймолгода

Візуальний креативний директор: Браян Шомбург

Старший керівник проєкту: Джон Франц-Віхлєч

Головний автор гри: Нейт Френч

Керівник студії: Кріс Гербер

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



Українське видання © 2023 Geekach Games — www.geekach.com.ua.

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

Короткий довідник

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

Огляд раунду

Кожен ігровий раунд складається з таких семи фаз:

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



Ключові слова

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

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

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


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


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


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


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

Характеристики персонажів і ворогів



Сила волі 

Сила атаки 

Сила захисту 



Сила загрози 

Сфери впливу

Лідерство  

Знання  

Дух  

Тактика  

ВОЛОДАР ПЕРСНІВ

КАРТКОВА ГРА



Довідник правил

Як користуватися цим довідником

— Мушу потрапити на нараду місцевих володарів і дізнатись усе, що зможу. Проте зараз право ходу має Ворог, і він збирається відкрити свої козири.

— Гандальф, «Повернення короля»

Цей довідник — вичерпне джерело всіх правил, однак він не призначений для вивчення правил гри. Ви повинні спершу повністю прочитати книжку «Правила гри», а до цього довідника звертатися у разі виникнення запитань.

Більшу частину цього довідника займає глосарій, який містить детальні роз'яснення поданих в алфавітному порядку термінів і ситуацій, з якими гравець може зіткнутися під час гри. Саме до цього розділу варто звертатися насамперед, коли у вас виникатимуть запитання щодо правил.

Крім глосарію, у цьому довіднику ви знайдете три додатки. У Додатку I наведено схеми черговості, що ілюструють структуру всього ігрового раунду, а також докладні відомості про те, як виконувати кожен крок. У Додатку II детально описано структуру кожного типу карт, а в Додатку III містяться докладні правила гри в режимі кампанії.

«Володар перснів. Карткова гра» має багату історію, і хоч деякі продукти з великої кількості виданих найменувань більше не додруковують, та всі вони сумісні з цим удосконаленим базовим набором. Тому цей довідник містить інформацію, що стосується не лише вмісту вашого базового набору, а й усіх інших продуктів ЖКГ «Володар перснів».

Золоті правила

Якщо правила в цьому довіднику суперечать книжці «Правила гри», дотримуйтеся вказівок довідника.

Якщо текст карти суперечить правилам у довіднику чи книжці «Правила гри», дотримуйтеся вказівок карти.

Похмуре правило

Якщо гравці не можуть знайти в цьому довіднику відповіді, яка розв'язала б суперечності, пов'язані з правилами чи черговістю дій, то такі суперечності розв'язують вибором найгіршого варіанту з погляду перемоги в сценарії.

Глосарій

У цьому розділі в алфавітному порядку наведено перелік правил, термінів і ситуацій, які можуть виникати протягом гри. Якщо ви не можете знайти якийсь термін у довіднику, шукайте його за алфавітом у покажчику на с. 34.

Активна локація

Коли гравці подорожують у локацію, її вилучають із зони випробувань і кладуть біля колоди пригод, унаслідок чого вона стає активною локацією.

- ◇ У грі може бути лише одна активна локація. Гравці не можуть подорожувати в нову локацію, якщо у грі вже є одна активна локація.
- ◇ Активну локацію не враховують, визначаючи сукупну силу загрози в зоні випробувань.
- ◇ Активна локація виступає своєрідним буфером для поточної пригоди. Коли ви повинні покласти жетони прогресу на карту поточної пригоди, натомість кладіть їх на карту активної локації (в межах значення очок пригоди цієї локації).
- ◇ Якщо активна локація стає дослідженою завдяки ігровому ефекту або ефекту карти, який вимагає покласти кілька жетонів прогресу на карту пригоди (а жетони прогресу натомість кладуть на активну локацію), то надлишкові жетони прогресу, узяті завдяки цьому ефекту, кладуть на поточну пригоду.

Див. також: Досліджений, Подорож

Активний гравець

Поняття «активний гравець» використовують для позначення гравця, який зобов'язаний виконати (або який здобув можливість виконати) певну ігрову функцію під час структурного кроку або вікна особливих дій.

Активувати властивість / Зіграти карту

Коли гравець бажає зіграти карту або активувати зумовлену властивість, він спершу оголошує свій намір. Потім гравець повинен послідовно виконати такі кроки:

1. Перевірити наявність обмежень: чи можна в цей момент зіграти карту або активувати властивість?
2. Визначити вартість (або кілька вартостей, якщо такі є), яку треба заплатити, щоб зіграти карту або активувати властивість.
3. Застосувати будь-які модифікатори вартості (чи вартостей).

4. Оплатити вартість (чи вартості).
5. Вибрати ціль (чи цілі), якщо це можливо.
6. Зіграти карту або розіграти властивість.

Якщо будь-який із указаних кроків зможе призвести до настання умови активації властивості-реакції, то цю властивість можна активувати після настання умови активації.

Див. також: Вартість, Фаза планування

Атаки не під час фази бою

Якщо ворог виконує атаку не під час фази бою, дай-те йому тіньову карту й дотримуйтеся кожного кроку розділу «Розігрування атак ворогів» на с. 25.

Якщо гравець виконує атаку не під час фази бою, дотримуйтеся кожного кроку розділу «Розігрування атак гравців» на с. 26.

Базобе значення

Значення кількості перед застосуванням інших модифікаторів. Для більшості кількостей це також надруковане значення.

Вартівник

Вартівник — це властивість ключового слова. Персонажа з ключовим словом «Вартівник» можна оголосити оборонцем під час атак ворогів, спрямованих проти інших гравців.

Після того як гравець, що перебуває в бою з ворогом, оголошує незахищену атаку (без власних оборонців), персонажа з ключовим словом «Вартівник» також можна оголосити оборонцем.

Оборонця з ключовим словом «Вартівник» треба виснажити й дотримуватися всіх звичайних вимог для захисту від атаки.

Вартість

Вартість карти в ресурсах — це кількість ресурсів, яку треба заплатити, щоб зіграти карту.

У тексті деяких властивостей описана вартість, яку треба оплатити, щоб використати цю властивість.

- ◇ Коли гравець оплачує вартість, оплату треба виконати картами й/або ігровими компонентами, якими розпоряджається гравець.
- ◇ Якщо для оплати вартості потрібен ігровий компонент, який не перебуває у грі, то гравець, що оплачує вартість, може використовувати тільки ігрові компоненти, що перебувають у його позаігровій зоні.

◇ Якщо для оплати вартостей однієї карти чи властивості треба виконати кілька платежів, ці платежі треба виконати одночасно.

◇ Вартість властивості не можна оплатити, якщо розігрування її ефекту не здатне змінити стан гри.

◇ Слово «щоб» в тексті властивості розділяє вартість і ефект у формулюваннях типу «оплатіть вартість, щоб застосувати ефект».

Див. також: Відповідність ресурсів, Щоб

Вибування гравця

Гравець вибуває з гри, якщо всі його герої знищені, якщо його рівень загрози досягає 50, або якщо ефект карти призводить до його вибування з гри.

◇ Коли гравець вибуває, то руку і колоду цього гравця, а також всі карти, якими він розпоряджався, кладуть у скиди їхніх власників. Усіх ворогів, які перебували в бою з цим гравцем, повертають у зону випробувань, зберігаючи всі їхні жетони поранень.

◇ Коли гравець вибуває, решта гравців продовжують грати далі, відкриваючи у фазі пригод на 1 карту зустрічей менше за кожного вибулого гравця.

◇ Якщо всі гравці вибувають, гра закінчується поразкою гравців.

Виберіть / Вибрати

Слово «виберіть» указує на те, що ігровий компонент (найчастіше карту) треба вибрати ціллю ефекту.

◇ Розпорядник властивості зі словом «виберіть» сам вибирає всі цілі для ефекту, якщо карта не вказує інакше.

◇ Якщо для ефекту властивості немає доступної цілі, то властивість не можна активувати.

Див. також: Власність і розпорядження

Вилучено з гри

«Вилучено з гри» — це стан карти поза грою. Вилучену з гри карту відкладають убік, і, поки вона вилучена, ця карта більше ніяк не взаємодіє з грою. Якщо не вказано конкретної тривалості вилучення, то вилучену з гри карту вважають вилученою до кінця гри.

Випробування

Термін «випробування» використовують для опису процесу відкриття карти зустрічі з колоди зустрічей, а також розігрування ефектів та розміщення цієї карти.

Випробування кожної карти зустрічі виконують таким способом:

1. Відкрийте карту зустрічі, перевернувши її горілиць, щоб усім було видно ігровий текст.
2. Розіграйте всі ключові слова та/або ефекти «після відкриття» на цій карті зустрічі.
3. Покладіть карту зустрічі у відповідну ігрову зону. Якщо відкрита карта зустрічі виявилася ворогом, локацією або ціллю, покладіть її в зону випробувань. Якщо відкрита карта зустрічі виявилася картою підступу, покладіть її у скид зустрічей.

Виснажений

Карти часто виснажують для того, щоб виконати атаку або використати певні властивості. Виснаживши карту, її треба розвернути на 90 градусів.

- ◇ Виснажену карту не можна виснажити знову, поки вона не повернеться у стан готовності. Зазвичай карти підготовлюють під час певного ігрового кроку або внаслідок властивості карти.
- ◇ Властивість виснаженої карти залишається активною і все ще може впливати на стан гри. Однак, якщо виснажену карту треба виснажити в межах оплати вартості використання властивості, її не можна виснажити знову, а отже, не можна використати для оплати властивості.

Див. також: Готовий

Відкладені ефекти

Деякі властивості містять відкладені ефекти. Такі властивості вказують на майбутній момент гри або визначають умову, яка може виникнути, і оголошують ефект, який повинен статися в цей час.

- ◇ Відкладені ефекти розігрують автоматично й відразу після того, як настає вказаний для них момент часу / справджується або виникає їхня умова, перш ніж можна буде використати реакції на цей момент.
- ◇ Розігруючи відкладений ефект, його не трактують як нову зумовлену властивість, навіть якщо відкладений ефект перед тим був створений зумовленою властивістю.

Див. також: Властивість, Ефекти, Зумовлена властивість

Відкрити

Коли гравець отримує вказівку відкрити карту зустрічі, він бере верхню карту з колоди зустрічей, перевертає її горілиць і визначає місце цієї карти в зоні випробувань, беручи до уваги наявні ключові слова та ефекти «після відкриття».

Відповідність ресурсів

Щоб зіграти карту, гравець повинен заплатити за неї, витративши жетони ресурсів із запасу ресурсів героя, який має символ ресурсу, що відповідає сфері впливу цієї карти.

- ◇ Якщо вартість карти дорівнює 0 і вона належить до певної сфери впливу, то, щоб зіграти цю карту, ви все одно повинні мати героя з відповідним символом ресурсів.
- ◇ За нейтральну карту можна заплатити будь-якими ресурсами (не треба дотримуватися принципу відповідності).

Див. також: Сфери впливу

Власність і розпорядження

Власником карти є гравець, у колоді якого карта була на початку гри. Власником колоди зустрічей і кожної карти зустрічей вважають сценарій.

- ◇ Початково карти входять у гру, потрапляючи в розпорядження свого власника. Вважають, що картами зустрічей розпоряджається сценарій.
- ◇ Розпорядник карти — це гравець, який на цю мить розпоряджається картою. Під час гри деякі властивості можуть призводити до переходу карт в інше розпорядження.
- ◇ Гравець розпоряджається картами у своїх позаігрових зонах (як-от руці, колоді та скиді).
- ◇ Якщо після переходу в інше розпорядження карта покидає гру внаслідок розігрування ігрової події, яка виводить її з гри, то карту фізично переміщують в еквівалент позаігрової зони її власника (рука, колода або скид). Інші властивості карти не можуть взаємодіяти з цим фізичним переміщенням.
- ◇ Коли персонаж, перебуваючи у грі, змінює свого розпорядника, то він не змінює свого попереднього стану (тобто персонаж залишається готовим або виснаженим, пораненим або ні тощо), і переміщується в ігрову зону свого нового розпорядника.
- ◇ Якщо карта змінює свого розпорядника, то її спорядження також переходить до нового розпорядника.
- ◇ Якщо тривалість не вказана, карта перебуває в новому розпорядженні, поки перебуває у грі.

Властивість, властивість карти Входити у гру

Властивість — це особливий ігровий текст, яким карта впливає на гру. Властивості карт бувають таких типів: дія, примусовий ефект, ключове слово, постійна властивість, реакція або властивість «після відкриття».

- ◇ Активувати властивості-дії або властивості-реакції не обов'язково. Слово «може» також передбачає можливість розіграти властивість. Гравець, що розпоряджається картою з необов'язковою властивістю, сам визначає — використовувати цю властивість у відповідний час чи ні.
- ◇ Обов'язково застосовувати або активувати такі типи властивостей: постійна властивість, примусовий ефект і властивість «після відкриття».
- ◇ Активувати будь-яке ключове слово, в описі ефекту якого є слово «може», не обов'язково. Застосування всіх інших ключових слів обов'язкове.
- ◇ Властивості карт дають змогу вибирати своєю ціллю, а також взаємодіяти лише з картами у грі (крім випадків, коли властивість конкретно стосується позаігрової зони або компонента не у грі). Властивості карт персонажів і спорядження можуть бути активовані або впливати на гру лише з ігрової зони (крім випадків, коли властивості передбачають використання карт із позаігрової зони, або вимагають, щоб карта була поза грою для розігрування її властивості). Вважається, що карти подій взаємодіють із грою з позаігрової зони, як визначено правилами для карт подій.
- ◇ Властивість карти можна активувати, лише якщо її ефект потенційно здатний змінити стан гри. Цю здатність визначають без урахування наслідків оплати вартості або будь-яких інших взаємодій між властивостями.
- ◇ Властивість карти можна активувати, лише якщо її вартість (після врахування модифікаторів) потенційно може бути повністю оплачена.
- ◇ Якщо текст властивості складається з кількох речень, розігруйте властивість послідовно, по одному реченню за раз.
- ◇ Якщо перед назвою властивості вказано умову черговості (позначену грубим шрифтом), після якої стоїть двокрапка, то таку властивість називають «зумовленою властивістю».

Див. також: Дія, Ефекти, Ключові слова, Постійна властивість, Примусово, Реакція

Поняття «входити у гру» стосується будь-якого моменту, коли карта переміщується з позаігрової зони в гру. Зіграти карту та додати карту в гру за допомогою властивості карти — це два різні способи, за допомогою яких карта може ввійти в гру.

Готовий

Усі карти входять у гру готовими. Їх розміщують так, щоб розпорядник міг читати їхній текст зліва направо.

- ◇ Якщо гравець отримав указівку підготувати виснажену карту, то карта повертається до стану готовності.

Див. також: Виснажений

Гравець, що захищається

Коли ворог здійснює атаку проти гравця або проти персонажа, яким розпоряджається гравець, то цей гравець стає гравцем, що захищається.

- ◇ Якщо інший гравець оголошує оборонцем персонажа з ключовим словом «Вартівник», то атакований ворогом гравець усе одно залишається гравцем, що захищається. Ефекти карт, зокрема ефекти тіньових карт, які націлені на «гравця, що захищається» або «вас», усе одно залишаються націленими на гравця, якого атакував ворог.
- ◇ Якщо ворог атакує певного персонажа, гравець, який керує цим персонажем, стає гравцем, що захищається.

Дальня атака

Дальня атака — це властивість ключового слова. Гравець, що розпоряджається одним або кількома персонажами з ключовим словом «Дальня атака», може оголосити їх нападниками на ворогів, які перебувають у бою з іншим гравцем.

Персонаж може оголошувати дальні атаки проти цих цілей, коли його власник виконує крок «Розігрування атак гравців», або коли цей крок виконують інші гравці. У кожному разі персонаж повинен виснажитися і відповідати усім іншим вимогам для виконання атаки.

Дія, властивість-дія

Деякі властивості позначено словом «Дія» перед описом властивості. Такі властивості гравець може активувати лише під час «вікна дій». Докладніше про те, коли під час кожного раунду виникають вікна дій, див. с. 20 Додатку I.

Назви деяких властивостей-дій містять назву фази. Такі властивості також вважають властивостями-діями, проте з умовою, що ці властивості можна активувати лише під час вікна дій у вказаній фазі.

Дію треба розіграти якнайповніше, і тільки тоді переходити до активації наступної дії.

Гравець може активувати властивість-дію з таких джерел:

- ◇ Карта героя, союзника або спорядження, яка перебуває у грі та в розпорядженні цього гравця.
- ◇ Карта події на руці.
- ◇ Карта поза грою (якою володіє цей гравець) із властивістю, яка вказує, що її можна активувати, коли карта поза грою, або вимагає, щоб карта була поза грою для її розігрування.
- ◇ Властивості цілі, пригоди чи локації у грі, що мають умову «Дія:», позначену грубим шрифтом.

Див. також: Властивість, Зумовлена властивість, Додаток I

Додати у гру

Див.: Зіграти й додати у гру

Досліджений

Якщо кількість жетонів прогресу на карті локації дорівнює або перевищує кількість її очок пригоди, цю локацію вважають дослідженою і кладуть у скид.

- ◇ Покласти локацію у скид унаслідок її дослідження — це не те саме, що скинути її.
- ◇ Якщо активна локація стає дослідженою під час розв'язки пригоди, покладіть усі надлишкові жетони прогресу на карту поточної пригоди.

Ефекти

Ефект карти — це будь-який ефект, що виникає внаслідок розігрування тексту властивості, надрукованого на карті або отриманого з допомогою іншої карти. Структурний ефект — це будь-який ефект, що виникає внаслідок розігрування структурного кроку.

- ◇ Ефектам карт можуть передувати оплата вартості, умови активації, обмеження розігрування, дозволи на розігрування і/або вимоги до вибору цілей. Такі елементи не вважають ефектами.

◇ Після активації властивості гравці повинні розіграти ефект якнайповніше, якщо тільки в ефекті не використовується слово «можна».

◇ Коли ефект без вибору цілі намагається залучити кількість компонентів (наприклад, «визьміть 3 карти» або «перегляньте 10 верхніх карт вашої колоди»), яка перевищує кількість компонентів, що на цю мить перебувають у вказаній ігровій зоні, то ефект залучає стільки компонентів, скільки може.

◇ Закінчення тривалого ефекту (або припинення постійної властивості) не вважають зміною стану гри за допомогою ефекту карти.

◇ Якщо гравець отримує від властивості вказівку вибрати один з кількох ефектів, то він повинен вибрати ефект, який потенційно може змінити стан гри.

Див. також: Властивість, Додаток I

Ефекти заміни

Ефект заміни — це ефект, який замінює один спосіб розігрування іншими засобами для цього способу розігрування. Більшість ефектів заміни — це властивості реакції типу «коли виникне умова активації, натомість виконайте [ефект заміни]». Після того як усі реакції на початкову умову активації розіграно і настав час розіграти саму умову активації, натомість треба розіграти ефект заміни.

◇ Якщо кілька ефектів заміни активуються щодо однієї і тієї ж умови активації, то для розігрування умови активації використовують останній з них.

Ефект тіні

Деякі карти зустрічей мають другорядні ефекти, відомі як ефекти тіні. Ці ефекти відділені лінією тіні від решти тексту карти. Вони також позначені умовою «Тінь:», виділеною грубим курсивом.

◇ Ефекти тіні розігрують лише під час роздачі тінювих карт у разі атаки ворога.

Жетони вичерпалися

Ліміту щодо кількості жетонів ресурсів, поранень чи прогресу, які можуть перебувати в ігровій зоні в будь-який момент часу, немає.

Якщо у гравців вичерпалися жетони ресурсів, поранень чи прогресу, то для відстеження поточного стану гри їх можна тимчасово замінити будь-якими іншими ресурсами чи монетами.

Див. також: Поранення, Ресурси

За порядком ходів

Якщо гравці отримали вказівку виконати послідовність «за порядком ходів», перший гравець виконує свою частину послідовності першим, а після нього — інші гравці за годинниковою стрілкою.

- ◇ Якщо послідовність, яку виконують за порядком ходів, не завершується після того, як кожен гравець виконав свою частину послідовності один раз, послідовність можливостей виконують далі за годинниковою стрілкою, поки вона не буде завершена.
- ◇ Поняття «наступний гравець» завжди стосується наступного гравця за порядком ходів (за годинниковою стрілкою).

Загроза / Лічильник загрози

Загроза — це рівень ризику, на який наражається гравець протягом сценарію. Лічильник загрози використовують для відстеження рівня загрози гравця протягом усієї гри.

- ◇ Загроза гравця не може бути нижчою за 0.

Зіграти й додати у гру

Щоб зіграти карту, треба оплатити її вартість ресурсами, а потім розмістити карту в ігровій зоні. Це призводить до того, що карта входить у гру (або, якщо це карта події, то ви розіграєте її властивість і кладете у скид). Карти грають з руки гравця.

Деякі властивості призводять до того, що карти додають у гру. Це дозволяє уникнути оплати вартості карти, а також будь-яких обмежень чи заборон щодо можливості використання цієї карти. Карта, яку додали у гру, входить у гру в ігрову зону свого розпорядника.

- ◇ Карту, яку додали у гру, не вважають зіграною.
- ◇ Щоб зіграти карту, треба оплатити її вартість (враховуючи модифікатори).
- ◇ Коли карту додають у гру, то її вартість у ресурсах ігнорують.
- ◇ Якщо ефект, який додає карту у гру, не вказує інакше, то карти, які входять у гру таким способом, повинні зробити це в ігровій зоні або стані, що відповідає правилам розігрування карти.
- ◇ Якщо ви зіграли карту події, покладіть її на стіл, розіграйте її властивість, а потім покладіть у скид її власника.

Зіграти карту


Див.: Активувати властивість / Зіграти карту

Зміна початкової руки

Узявши під час приготувань карти для початкової руки, гравець має можливість поміняти всі карти. Гравець затасовує всі карти початкової руки у свою колоду й бере нові карти на руку. Узяті за другим разом карти гравець повинен залишити на руці.

Значення сили волі

Кожен персонаж має силу волі. Це значення вказує на внесок, який персонаж робить для успішного завершення пригоди, поки він залучений у неї.

- ◇ Силу волі позначають символом .

Див. також: Фаза пригод

Знищення

Коли героя або союзника знищено, власник кладе його карту горілиць на верх свого скиду. Коли знищують ворога, його карту кладуть горілиць на верх скиду зустрічей.

Покласти героя, союзника чи ворога у скид унаслідок знищення — це не те саме, що скинути цю карту.

Див. також: Поранення

Зона випробувань

Зона випробувань — це особлива ділянка ігрового поля. Вона представляє потенційні небезпеки, з якими гравці можуть зіткнутися в міру прогресу своєї пригоди.

- ◇ Після відкриття карти ворога, локації чи цілі її кладуть у зону випробувань.
- ◇ Поки карта локації лежить у зоні випробувань, гравці не перебувають у цій локації. Значення сили загрози кожної локації в зоні випробувань враховують під час визначення сукупної сили загрози в зоні випробувань.
- ◇ Поки ворог перебуває в зоні випробувань, він не вступає в бій із гравцем. Значення сили загрози кожного ворога в зоні випробувань враховують під час визначення сукупної сили загрози в зоні випробувань.

Зумовлена властивість

Зумовлена властивість — позначена грубим шрифтом команда черговості, після якої стоїть двокрапка, а далі йде решта тексту властивості.

- ◇ Зумовленими властивостями вважають дії, реакції, примусові властивості та властивості «після відкриття».
- ◇ Зумовлену властивість на карті гравця можна активувати лише в тому разі, якщо вона здатна сама по собі змінити стан гри. Цю здатність визначають без урахування наслідків оплати вартості чи майбутніх реакцій на цей ефект.
- ◇ Якщо на початку тексту властивості дії чи реакції не стоїть слово «примусово», то їх не обов'язково виконувати.
- ◇ Примусові властивості та властивості «після відкриття» автоматично активуються грою відповідно до черговості.

Див. також: Умова активації

Імунітет

Якщо карта має імунітет від певного набору ефектів, її не можна вибирати ціллю для ефектів цього набору, і вона також не зазнає їхнього впливу.

- ◇ Імунітет захищає тільки саму карту з імунітетом. На периферійні об'єкти (такі як спорядження, жетони на карті та властивості, що походять від карти з імунітетом) імунітет карти не поширюється.
- ◇ Якщо карта отримує імунітет, то попередні тривалі ефекти, що впливали неї, треба переглянути з огляду на отриманий імунітет.

Кампанія, режим кампанії

Див: Додаток III на с. 30.

Карти вичерпалися

Якщо у гравця вичерпалися карти в його колоді, він продовжує грати тими картами, які має у грі та на руці. Гравець не перетасовує свій скид.

Якщо в колоді зустрічей вичерпалися карти під час фази пригод, перетасуйте скид карт зустрічей і сформуруйте нову колоду.

Карти ворогів

Вороги — це лиходії, істоти, монстри й посіпаки, що намагаються спіймати, знищити або ввести в оману героїв, коли ті вирушають у пригоду.

- ◇ Після відкриття карту ворога додають у зону випробувань.
- ◇ Карти ворогів залишаються у грі, поки вони не будуть переможені або вилучені з гри за допомогою властивості карти.
- ◇ Якщо ворог вступає в бій з гравцем, він залишається в бою з цим гравцем, поки не буде переможений або вилучений з ігрової зони цього гравця властивістю карти.

Див. також: Знищення, Перевірка агресивності, Поранення

Карти героїв

Герої — це головні персонажі, якими розпоряджається гравець під час проходження сценарію. Герої з'являються у грі з самого початку і саме вони надають ресурси, які використовують для оплати вартості карт (союзників, спорядження і подій) з колоди гравця.

Героїв можна залучати до пригод, нападати й оборонятися ними, крім того, в багатьох ситуаціях вони впливають на гру властивостями своїх карт.

- ◇ Кожен гравець вибирає 1–3 карти героїв і починає гру з ними.
- ◇ Карти героїв залишаються у грі, доки вони не знищені або не вилучені з гри властивістю іншої карти.

Див. також: Знищення, Очки витривалості, Поранення, Додаток II

Карти локацій

Локації — це небезпечні місця, куди гравець може подорожувати під час проходження сценарію.

- ◇ Після відкриття карту локації кладуть у зону випробувань.
- ◇ Карти локацій залишаються у грі, поки вони не будуть досліджені.
- ◇ Якщо гравці подорожують у локацію, вона стає активною локацією.

Див. також: Активна локація, Досліджений, Подорож

Карти персонажів

Персонажі — це супутники, які зібралися разом, щоб завершити пригоду.

Карти персонажів є 2 типів: герої та союзники. Будь-яку властивість, що стосується «персонажа», застосовують до обох типів.

Однак деякі властивості можуть стосуватися лише певного типу персонажів або можуть ігнорувати певний тип відповідно до тексту властивості.

- ◇ Персонажі входять у гру готовими, з'являючись в ігровій зоні гравця і потрапляючи в розпорядження свого власника.
- ◇ Персонажі залишаються у грі, поки їх не знищать або не вилучать унаслідок властивості чи під час відповідного етапу гри.

Див. також: Знищення, Карти героїв, Карти союзників, Очки витривалості, Поранення, Унікальні карти

Карти підступу

Карти підступу представляють пастки, прокляття, маневри, засідки та інші сюрпризи, з якими гравці можуть зіткнутися протягом сценарію.

Відкривши карту підступу, ви відразу розіграєте її властивості. Розігравши властивості карти підступу, покладіть її у скид зустрічей.

Карти події

Події — це дії, заклинання та інші несподівані оказії, що можуть статися протягом гри.

- ◇ Тип властивості карти події, умова активації (якщо така є) та дозволи/обмеження її розігрування (якщо такі є) визначають, коли і як можна зіграти цю карту.
- ◇ Коли гравець грає карту події, він оплачує її вартість, розіграє її властивість, а тоді кладе цю карту у свій скид.
- ◇ Карти подій впливають на стан гри в той момент, коли їх грають і розіграють їхні властивості. Якщо карта події створює ефект тривалого впливу на стан гри, то лише карти, які перебувають у грі (або в ігровій зоні, що зазнає впливу) або сам стан гри на момент розігрування карти події, доступні для її впливу. Карти, які входять у гру після розігрування події, не зазнають впливу її тривалого ефекту.
- ◇ Якщо ефект карти події скасовано, то карту все одно вважають зіграною, а її вартість залишається оплаченою. Скасовано лише сам ефект.
- ◇ Якщо властивість, унаслідок якої карту події додають у гру, не змінює її тип на тип карти, яку можна зіграти, то така карта події не може увійти у гру.

Див. також: Обмеження і дозволи на розігрування, Умова активації, Черговість розігрування властивостей, Додаток II

Карти пригод / Колода пригод

Кожна карта пригоди — це один з кількох етапів пригоди, який гравці виконують за сценарієм. Кожна карта пригоди — це пронумерований крок, який розіграють у фіксованому послідовному порядку. Ці карти складають разом у стос, який називають «колодою пригод».

Див. також: Додаток II

Карти союзників

Союзники — це персонажі (друзі, послідовники, істоти й найманці), які допомагають героям гравця протягом пригоди. Гравець грає карти союзників з руки, і ці карти залишаються в грі, поки їх не знищать.

Див. також: Знищення, Очки витривалості, Поранення, Додаток II

Карти спорядження

Спорядження — це зброя, броня, артефакти, начиння, уміння та умови. Зігравши таку карту, її треба прикріпити (покласти під низ іншої карти, але не повністю) до іншої карти або ігрового елемента. Карти спорядження переважно змінюють або впливають на активність карти або ігрового компонента, до яких їх прикріплюють.

- ◇ Карта спорядження не може увійти в гру, якщо немає доступної карти або ігрового компонента, до якого її можна прикріпити.
- ◇ До карти або ігрового компонента можна прикріплювати будь-яку кількість спорядження.
- ◇ Якщо карта, до якої прикріплено спорядження, покидає гру, негайно скиньте все прикріплене до неї спорядження.
- ◇ Ігрові обмеження, такі як «прикріплюють до героя з *Гондору*», перевіряють лише в момент, коли спорядження входить у гру.
- ◇ Гравець має можливість зіграти спорядження, прикріпивши його до персонажа іншого гравця. Коли спорядження входить у гру через прикріплення до персонажа, яким розпоряджається інший гравець, цей гравець отримує спорядження у своє розпорядження.
- ◇ Карта спорядження готується і виснажується незалежно від карти, до якої вона прикріплена.

Див. також: «Не може мати спорядження», Додаток II

Карти цілей

Цілі — це низка різних елементів, починаючи від завдань сценарію і союзників, які допомагають гравцям, до ключів, які дають гравцям змогу перейти до наступного етапу пригоди, та артефактів, потрібних для подолання певного виклику.

- ◇ Після відкриття карту цілі додають у зону випробувань.
- ◇ Карти цілі залишаються у грі, поки гра не вкаже гравцям вилучити їх із гри.
- ◇ Колода зустрічей розпоряджається картою цілі. Якщо гравець здобуває карту цілі, то нею тепер розпоряджається цей гравець.

Кілька оборонців

Деякі властивості карт дають змогу гравцям оголошувати кількох оборонців від атак.

- ◇ Об'єднайте силу захисту всіх оборонців під час розігрування атаки.
- ◇ Гравець, що захищається, повинен призначити всі поранення від атаки одному з персонажів-оборонців.

Ключові слова

Ключове слово — це атрибут, який передає певні правила своїй карті. Ключові слова: Вартівник, Дальня атака, Лихо, Навала, Обмежена кількість, Перемога, Постійно, Приготування, Стережений.

- ◇ Після деяких ключових слів іде текст нагадування, виділений курсивом. Текст нагадування — це скорочене пояснення того, як діє ключове слово, але це не текст правил і він не є рівноцінною заміною відповідного правила із цього глосарію.
- ◇ Якщо карта отримує кілька ключових слів з числом, то ці числа додають. *Наприклад, якщо карта підступу з «Лихо 2» після відкриття отримає «Лихо 1» з іншого джерела, то вона матиме загалом «Лихо 3».*

Коли

Слово «коли» стосується тієї ігрової події, яка триває, але ще не завершена. Деякі властивості реакції використовують слово «коли», щоб указати черговість їхньої активації.

Див. також: Умова активації

Колода гравця

Колода гравця містить комбінацію затасованих карт союзників, спорядження і подій. Протягом гри гравець бере свої карти зі своєї колоди.

Див. також: Карти вичерпалися, Створення колод

Колода зустрічей

Колода зустрічей містить лиходіїв, небезпеки, місцини й обставини, які перешкоджають гравцям успішно завершити їхню пригоду.

- ◇ Колода зустрічей складається з карт ворогів, локацій, підступу й цілей.
- ◇ Склад колоди зустрічей визначає сценарій, який гравці намагаються пройти.

Копія (карти)

Копію карти визначають за назвою: будь-яку іншу карту з такою самою назвою вважають копією, незалежно від типу карти, тексту, ілюстрації чи будь-яких інших характеристик карти (або карт).

Лихо X

Лихо X — це властивість ключового слова. Якщо відкрито карту зустрічі з ключовим словом «Лихо», кожен гравець повинен підвищити свій рівень загрози на вказане значення.

Ліміт

«Ліміт X за <фазу/раунд>» — це ліміт, указаний на деяких картах гравців. Ці ліміти стосуються конкретних карт. Кожну властивість з таким лімітом можна використати X разів за фазу/раунд для кожної карти з копією такої властивості.

«Ліміт X за гру» — це ліміт, указаний на деяких картах гравців. Ці ліміти стосуються конкретних гравців. Гравець може використати властивість з таким лімітом лише X разів за гру, незалежно від того, скільки карт з копією такої властивості він міг би використати для активації ефекту.

- ◇ Якщо ефект із лімітом скасовано, карту все ще вважають зіграною або властивість активованою, і її рахують до визначення ліміту.

Лімера «X»

Якщо це конкретно не вказано у властивості карти або гравець не отримав вибору, то «X» завжди дорівнює 0.

- ◇ Для вартості, пов'язаної з літерою X, значення X визначається властивістю карти або вибором гравця, після чого виплачена сума може бути змінена за допомогою ефектів без зміни значення X.

Модифікатори

Стан гри постійно перевіряє та (за потреби) оновлює значення будь-якої змінної величини, яка підлягає модифікуванню.

Щоразу, коли застосовується (або вилучається) новий модифікатор, значення величини перераховують, враховуючи незмінене базове значення і всі активні модифікатори.

- ◇ Під час обчислення певного значення всі модифікатори застосовують одночасно. Однак, виконуючи підрахунки, спершу застосуйте модифікатори додавання та/або віднімання, а тоді — модифікатори множення та/або ділення.
- ◇ Якщо значення «встановлюють» на певне число, то встановлювальний модифікатор замінює всі невстановлювальні модифікатори. Якщо кілька встановлювальних модифікаторів конфліктують, пріоритет має останній розіграний встановлювальний модифікатор.
- ◇ Якщо після врахування всіх активних модифікаторів значення виходить менше за 0, то його трактують як 0. На карті не може бути жодного «від'ємного» символу, атрибута, ознаки, вартості або ключового слова.
- ◇ Після застосування всіх модифікаторів дробові числа округлюють до більшого значення.

Може

Слово «може» означає, що певний гравець має можливість виконати те, про що йдеться. Якщо гравця не визначено, то ця можливість надається тому, хто розпоряджається картою з цією властивістю.

Навала

Навала — це властивість ключового слова. Відкривши карту зустрічі з ключовим словом «Навала» (навіть під час приготувань), відкрийте 1 додаткову карту зустрічі.

Якщо карта зустрічі має більше ніж одну властивість навали, відкрийте по 1 додатковій карті зустрічі за кожну окрему навалу.

Ключове слово «Навала» розігрують відразу після розігрування випробування карти зустрічі.

Нагода вступити в бій

Під час необов'язкового кроку «Нагода вступити в бій» (структурний крок 5.2) кожен гравець має можливість вступити в бій з одним ворогом із зони випробувань. Цю можливість називають «нагодою вступити в бій з ворогом».

- ◇ Кожен гравець має одну можливість вступити в бій з ворогом під час цього кроку.
- ◇ Значення агресивності ворога не впливає на можливість скористатися нагодою вступити в бій.

Див. також: Перевірка агресивності, У бою, Фаза зустрічей

Надрукований

Слово «надрукований» стосується тексту характеристики або значення, що безпосередньо надруковані на карті.

Наступний гравець

Термін «наступний гравець» завжди стосується наступного гравця за годинниковою стрілкою (від поточного активного гравця або від гравця, який нещодавно виконав ігрову функцію або спасував) згідно з порядком ходів.

У соло-грі наступного гравця немає, тож ефекти карт, що мають ціллю наступного гравця, не будуть активовані.

Натомість

Див: Ефекти заміни

Не можна / Не може

Слова «не можна» чи «не може» вважають незаперечною забороною, і їх не можуть скасувати інші властивості чи ефекти.

«Не може зазнати поранень»

Карті, яка «не може зазнати поранень», не можна призначити / перепризначити жетони поранень або перемістити на неї жетони поранень. Її також не можна вибрати для отримання поранень чи вибрати ціллю для ефекту, що міг би завдати їй поранень.

- ◇ Усі поранення, що вже були на карті до того, як вона отримала текст «не може зазнати поранень», залишаються на цій карті.
- ◇ Карту, яка «не може зазнати поранень», можна вивести з гри за допомогою ефектів, що не завдають поранень, як-от скидання.

«Не може мати спорядження»

До карти з текстом «не може мати спорядження» не можна прикріплювати карти спорядження.

- ◇ Якщо перед словом «спорядження» вказана ознака, то ця карта не може мати спорядження з цією конкретною ознакою, але може мати спорядження без цієї ознаки.
- ◇ Якщо карта персонажа отримує текст «не може мати спорядження», то все відповідне спорядження цього персонажа треба негайно скинути.

Див. також: Карти спорядження

Нейтральні карти

Нейтральні карти не належать до жодної сфери впливу.

- ◇ Гравець може оплатити нейтральні карти ресурсами з запасу будь-якого свого героя.
- ◇ Гравець може поєднувати ресурси героїв, що належать до різних сфер впливу, щоб заплатити за нейтральну карту.

Обмежена кількість

Обмежена кількість — це властивість ключового слова. Кожен персонаж може мати щонайбільше 2 карти спорядження із ключовим словом «Обмежена кількість».

Якщо до персонажа треба прикріпити третє спорядження з ключовим словом «Обмежена кількість», то одне з наявних у персонажа споряджень треба негайно перемістити у скид його власника.

Обмеження і дозволи на розігрування

Багато карт чи властивостей містять конкретні вказівки щодо того, коли і як їх можна (або не можна) використовувати, або конкретні умови, які повинні справджуватися, щоб їх можна було використати.

- ◇ Щоб використати властивість або зіграти карту, треба дотримуватися всіх її ігрових обмежень.
- ◇ Дозвіл — це необов'язкове ігрове обмеження, яке дає змогу гравцеві зіграти карту або використати властивість, не зважаючи на черговість чи вказівки, зазвичай передбачені правилами гри.

Див. також: Може

Одночасна черговість застосування

Якщо треба застосувати 2 або більше ефектів з однаковою умовою черговості (позначеною грубим шрифтом), то черговість застосування визначає перший гравець.

Ознаки

Більшість карт мають одну або кілька ознак, що вказані вгорі текстової секції та позначені *грубим курсивом*.

- ◇ Ознаки не мають безпосереднього впливу на гру. Натомість деякі властивості посилаються на карти, які мають, або, навпаки, не мають певних ознак.

Отримання

Слово «отримати» використовується в кількох контекстах.

- ◇ Якщо гравець отримує ресурси, то бере їх із загального запасу жетонів і додає в запас ресурсів зазначеного героя.
- ◇ Якщо карта отримує характеристику (наприклад, ознаку, ключове слово або текст властивості), карта функціонує так, ніби володіє отриманою характеристикою. Отримані характеристики не трактують як надруковані на карті.

Очки витривалості

Усі персонажі та вороги мають певну кількість очок витривалості. Якщо персонаж або ворог зазнає кількості поранень, що дорівнює або перевищує кількість його очок витривалості, то цього персонажа чи ворога знищують.

Див. також: Знищення, Карти ворогів, Карти героїв, Карти персонажів, Карти союзників, Поранення

Перевірка агресивності

Коли гравець отримує вказівку перевірити агресивність ворогів у зоні випробувань, він порівнює свій рівень загрози зі значенням агресивності ворога. Якщо рівень загрози гравця дорівнює або перевищує значення агресивності цього ворога, то цей ворог вступає в бій з цим гравцем, і карту ворога переміщують із зони випробувань в ігрову зону цього гравця.

Див. також: У бою, Фаза зустрічей, Нагода вступити в бій

Переміщення

Деякі властивості дають змогу гравцям переміщувати ігрові компоненти, такі як жетони поранень, карти чи жетони ресурсів.

- ◇ Коли компонент «переміщують», його не можна перемістити на своє колишнє (поточне) місце. Якщо немає дозволеного місця, куди можна перемістити компонент, переміщення не можна активувати.

Перемога

Перемога — це властивість ключового слова. Коли ви перемогли ворога або дослідили локацію з ключовим словом «Перемога», покладіть таку карту в переможний стос замість скиду зустрічей.

Ключове слово «Перемога» з'являється в нижній правій частині карти, і його не вважають частиною текстової секції карти. Ефекти, які спорожняють текстову секцію карти, не мають впливу на ключове слово «Перемога».

Наприкінці гри переможні очки карт із переможного стосу додають до результату групи.

Див. також: Підрахунок очок

Перемога у грі

Якщо принаймні один гравець залишається у грі після завершення фінального етапу сценарію, гра закінчується перемогою всіх гравців.

- ◇ Деякі властивості карт можуть вносити в гру додаткові умови перемоги. У разі виконання така умова негайно закінчує гру.

Див. також: Вибування гравця

Перший гравець / Жетон першого гравця

Ви спільно визначаєте першого гравця на початку гри. Жетон першого гравця використовують для позначення того, хто є першим гравцем. Наприкінці кожної фази відпочинку цей жетон переходить до наступного гравця (гравця ліворуч від поточного першого гравця), і цей гравець стає першим гравцем у наступному раунді.

Якщо перший гравець вибуває з гри, жетон першого гравця негайно переходить за годинниковою стрілкою до наступного гравця.

Радимо гравцям спільно обговорювати кожен план дій протягом гри, але за першим гравцем залишається останнє слово з таких питань:

- ◇ У фазі подорожі перший гравець вирішує, куди подорожуватимуть гравці.
- ◇ Якщо ефект зустрічі або пригоди націлений на одного гравця або карту, і є кілька доступних цілей, перший гравець вибирає ціль ефекту з числа доступних варіантів.
- ◇ Якщо два або більше ефектів активуються одночасно, перший гравець вирішує, в якому порядку їх розігрувати.

Перший гравець має пріоритет у черговості в таких ситуаціях:

- ◇ Перший гравець першим має можливість активувати дії або діяти першим у всіх стандартних вікнах дій. Потім можливостями виконання дій може скористатися решта гравців за порядком ходів.
- ◇ Перший гравець першим має можливість активувати реакції в кожен відповідний момент гри. Потім можливостями реакцій може скористатися решта гравців за порядком ходів.

Підрахунок очок

Підрахунок очок — корисний засіб для оцінки ефективності тієї чи іншої колоди чи загону героїв, а також для порівняння однієї колоди чи групи колод з іншою. Це дає змогу гравцям кілька разів проходити один і той же сценарій з різними комбінаціями героїв і колод, оцінюючи їхню ефективність у кожній партії.

Якщо ви перемагаєте, рахуйте набрані очки наведеним нижче способом, щоб дізнатися свій результат.

1. Додайте три небажані показники: кінцевий рівень загрози кожного гравця, значення загрози всіх переможених героїв і кількість жетонів поранень на всіх уцілілих героях.
2. Додайте по 10 за кожен завершений раунд гри.
3. Відніміть усі набрані переможні очки.

Коли гравець вибуває, його рівень загрози автоматично зростає до 50, і всіх героїв цього гравця вважають переможеними. За такої системи підрахунку очок перемога з меншою кількістю очок бажаніша, ніж із більшою кількістю.

Після того як

Термін «після того як» стосується ігрової події, яка щойно завершилася. Багато властивостей реакції використовують термін «після того як», щоб указати особливі умови їхнього застосування.

Див. також: Зумовлена властивість, Реакція

Подорож

На деяких картах локацій вартість подорожі позначено грубим шрифтом. Щоб подорожувати в таку локацію, спершу треба оплатити вартість подорожі.

Якщо гравці не можуть оплатити вартість подорожі, то не можуть подорожувати в цю локацію.

Поза грою

Див.: У грі та поза грою

Поміняти

Деякі ефекти використовують слово «поміняти». Щоб розіграти такий ефект, треба мати що на що поміняти.

- ◇ У разі обміну значень можна поміняти значення «0», але не можна поміняти нульовий запис у відповідному полі.

Поранення

Жетони поранень можна викладати на карти персонажів і ворогів унаслідок атак і різних властивостей.

Якщо на карті персонажа або ворога є кількість жетонів поранень, що дорівнює або перевищує кількість його очок витривалості, цього персонажа або ворога знищують.

Завдання поранень передбачає виконання таких кроків:

1. Визначте кількість поранень, яких треба завдати (враховуючи модифікатори).
2. Призначте кількість поранень цілі (персонажу або ворогові).
3. Покладіть жетони поранень на карту цілі (персонажа або ворога).

Див. також: Знищення, Карти вичерпалися, Очки витривалості

Порожній

Якщо внаслідок впливу властивості текстової секції карти вважають «порожньою», то цю текстову секцію трактують так, ніби в ній немає жодного надрукованого тексту. Ця властивість не поширюється на текст, який карта отримує з іншого джерела.

- ◇ У текстовій секції карти містяться її властивості, ключові слова й ознаки.
- ◇ Карта з порожньою текстовою секцією зберігає свій художній текст і/або текст історії.

Постійна властивість

Постійна властивість — це будь-яка властивість без ключового слова, текст якої не містить позначеної грубим шрифтом умови черговості, що визначає її тип властивості. Постійна властивість стає активною, щойно карта з нею входить у гру, і залишається активною, поки карта перебуває у грі.

- ◇ Деякі постійні властивості вимагають відстежування певних умов (позначені такими словами, як «протягом», «якщо» або «поки»). Ефекти таких властивостей активні в будь-який час, коли виконується зазначена умова.

- ◇ Якщо в грі є кілька карт з однаковими постійними властивостями, кожна з них впливає на стан гри окремо.

Див. також: Властивість, Властивість карти, Ефекти

Постійно

Див.: «Реєстр кампанії» на с. 31.

Потім

Якщо текст ефекту властивості містить слово «потім», то спершу треба повністю розіграти текст, що передує слову «потім» (або впевнитися, що його умови виконуються), а після цього можна розігрувати текст ефекту, наведений після слова «потім».

- ◇ Якщо ви успішно розіграли частину ефекту перед словом «потім», то повинні спробувати розіграти частину ефекту після слова «потім».
- ◇ Якщо вам не вдалося успішно розіграти частину ефекту перед словом «потім», то ви не розіграєте частину ефекту після слова «потім».

Див. також: Зумовлена властивість, Реакція

Поточна пригода

«Поточна пригода» стосується етапу пригоди, який гравці на ту мить намагаються пройти.

Див. також: Карти пригод

Початковий рівень загрози

Початковий рівень загрози гравця — це сукупне значення загрози всіх героїв, якими розпоряджається цей гравець.

Див. також: Приготування

Пошук

Коли гравець отримує вказівку шукати карту, він може переглядати кожну з карт у зоні пошуку.

Якщо гравець знаходить карту, яка відповідає потрібним вимогам, він може додати цю карту в ігрову зону, вказану в тексті ефекту пошуку.

- ◇ Карти, які ви шукаєте, не вважають такими, що покидають зону пошуку.

Приготування

Приготування відбуваються до початку гри.

Ефекти карт, що активуються під час приготувань, треба розіграти повністю.

Щоб приготуватися до гри, виконайте такі 7 кроків:

1. Перетасуйте колоди. Перетасуйте всі колоди гравців і колоду зустрічей. Не тасуйте колоду пригод.

2. Розмістіть героїв і встановіть початкові рівні загрози. Кожен гравець розміщує своїх героїв у власній ігровій зоні, рахує сукупне значення загрози героїв, якими він розпоряджається, і встановлює це значення на своєму лічильнику загрози. Це значення — початковий рівень загрози цього гравця у грі.

3. Створіть загальний запас жетонів. Покладіть жетони поранень, прогресу й ресурсів окремими купками біля колоди зустрічей. Усі гравці за потреби беруть жетони з цього загального запасу протягом усієї гри.

4. Визначте першого гравця. Гравці визначають першого гравця на підставі вибору більшої. Якщо це неможливо, тоді визначте першого гравця навмання. Після цього перший гравець бере жетон першого гравця і кладе його перед собою як нагадування.

5. Візьміть карти для початкової руки. Кожен гравець бере по 6 верхніх карт своєї колоди. Якщо гравець хоче, то може один раз поміняти всі карти для початкової руки.

6. Приготуйте карти пригод. Викладіть карти пригод у послідовному порядку, відповідно до номерів на звороті кожної карти. Карта етапу 1А повинна бути зверху колоди, а під нею — решта карт за порядком зростання номерів. Помістіть колоду пригод біля колоди зустрічей, у центрі ігрової зони.

7. Дотримуйтеся вказівок із приготувань сценарію. На звороті першої карти пригод зазвичай містяться вказівки із приготувань сценарію. Дотримуйтеся цих вказівок, перш ніж перевернути карту пригод.

Завершивши ці кроки, гравці починають гру з першого ігрового раунду.

Примусово, примусовий ефект

Примусово — це назва умови, позначена грубим шрифтом. Якщо слово «Примусово» передує зумовленій властивості, то активація цієї властивості обов'язкова.

- ◇ У разі наявності будь-якої умови активації примусові реакції мають пріоритет та активуються перед непримусовими реакціями того самого типу зі словами «коли» або «після того як».

- ◇ Якщо дві або більше примусових властивостей активуються в той самий момент, порядок активації властивостей визначає перший гравець, незалежно від того, хто розпоряджається картами з цими властивостями.

- ◇ Кожну примусову властивість треба розігрувати якнайповніше, перш ніж активувати наступну примусову властивість із тією ж умовою активації.

- ◇ Щоб розіграти примусовий ефект, він повинен бути активним і перебувати у грі на момент настання його умови активації.

Див. також: Зумовлена властивість

Проходження пригод

Гравці негайно переходять до наступного етапу пригод після того, як розмістять на карті поточної пригод кількість жетонів прогресу, що дорівнює або перевищує кількість очок пригод цієї карти.

- ◇ Надлишкові жетони прогресу, зароблені під час пригод, не переносять на наступну пригоду.

Реакція

Деякі властивості позначено словом «Реакція», після якого йде опис властивості. На відміну від властивостей-дій, які розігрують під час вікон дій, властивості-реакції можна виконати після настання умови активації, вказаної в тексті властивості реакції.

- ◇ Можна виконати кілька реакцій унаслідок тієї самої умови активації.

- ◇ Коли 2 або більше властивостей-реакцій використовують ту саму умову, розіграйте всі ефекти реакцій, в яких використовується слово «коли», а потім ефекти реакцій зі словом «після того як».

- ◇ Властивість-реакцію завжди використовують відразу після настання і розігрування умови її активації. Перший гравець завжди може першим скористатися властивістю реакції у відповідь на виниклу умову активації. Потім це може зробити наступний гравець тощо. Усі гравці мають можливість скористатися реакцією на таку умову активації. Вони роблять це за порядком ходів, аж поки всі не спасують.

- ◇ Після того як усі гравці (скориставшись можливістю реакції на умову активації) спасують, подальші реакції на цю конкретну умову активації більше розігрують.

Див. також: Одночасна черговість застосування, Черговість і розігрування властивостей

Ресурси

Ресурси — це ігрові гроші, їх використовують для оплати карт і властивостей карт.

На початку гри жетони ресурсів розміщують у загальному запасі жетонів. Коли герой отримує ресурси, перемістить їх із загального запасу жетонів в запас ресурсів героя. Коли гравець витрачає ресурси з запасу ресурсів героя, він повертає їх із запасу героя в загальний запас жетонів.

Див. також: Вартість, Жетони вичерпалися

Рівень загрози вибування

Рівень загрози вибування — це значення загрози, за якого гравець вибуває з гри.

Якщо рівень загрози гравця досягає 50, цей гравець негайно вибуває з гри.

Розпорядження

Див.: Власність і розпорядження

Самореферентні властивості

Самореферентні властивості стосуються лише конкретної карти, на якій є ця властивість, і не поширюються на інші копії цієї карти.

Сила атаки

Усі персонажі й вороги мають силу атаки. Це значення визначає кількість поранень, яких персонаж або ворог завдає під час атаки.

◇ Силу атаки позначають символом ✖.

Див. також: Фаза бою

Сила захисту

Кожен персонаж і ворог має свою силу захисту. Це значення дорівнює кількості поранень, на яку персонаж зменшує атаку, коли захищається, або кількості поранень, на яку ворог зменшує атаку, коли його атакують.

◇ Силу захисту позначають символом ♣.

Див. також: Фаза бою

Скасування

Деякі властивості карт (зазвичай властивості-реакції) можуть «скасувати» ефекти інших карт або ігрові ефекти. Властивості скасування переривають і запобігають активації ефекту, тому ці властивості мають пріоритет у порядку розігрування перед усіма іншими властивостями.

◇ Якщо ефект скасовано, він більше не є неминучим, і наступні властивості (зокрема скасування) не можна активувати у зв'язку зі скасованим ефектом.

◇ Коли ефекти властивості скасовують, то властивість усе одно вважають використаною, і її вартість треба оплатити.

◇ Якщо ефекти карти події скасовано, то карту все одно вважають зіграною, а тому кладуть у скид її власника.

◇ Якщо ефекти карти підступу скасовано, то карту все одно вважають відкритою, а тому кладуть у скид зустрічей.

Див. також: Вартість, Властивість, Умова активації

Скид і переможний стос

Унаслідок багатьох ігрових ефектів карти кладуть у скид гравця, скид зустрічей або переможний стос.

◇ Кожен гравець має свій скид, для колоди зустрічей також є окремий скид.

◇ Коли карту скидають, її кладуть у скид тієї колоди, до якої вона належить.

◇ Карти в переможному стосі та в кожному скиді — відкрита інформація, кожен гравець може будь-коли переглянути їх.

◇ Порядок карт у скиді не можна змінювати, крім ситуацій, коли гравець отримує відповідну вказівку від властивості карти.

◇ Якщо у скид треба одночасно покласти кілька карт, то власник карт вибирає порядок, у якому ці карти покладуть у скид.

Спілкування за ігровим столом

Гравцям дозволено спілкуватися один з одним під час гри. Загалом це варто робити для того, щоб разом скласти й виконати якнайкращий план дій. Гравці можуть обговорювати все, що їм заманеться, зокрема карти у грі й карти на своїх руках. Однак не можна дивитися карти інших гравців чи вказувати, що їм слід робити.

Створення колод

Щоб створити власну колоду гравця:

◇ Гравець повинен вибрати від 1 до 3 карт героїв.

◇ Колода гравця повинна містити щонайменше 50 карт гравця.

◇ Верхнього ліміту щодо кількості карт у колоді гравця немає.

◇ Колода гравця може містити щонайбільше 3 копії (однакова назва) будь-якої карти.

Стережений

Стережений — це властивість ключового слова. Після відкриття карти цілі з ключовим словом «Стережений» (навіть під час приготувань), відкрийте наступну карту з колоди зустрічей і прикріпіть її до карти з ключовим словом «Стережений», а потім покладіть обидві карти в зону випробувань.

Якщо на наступній карті також буде ключове слово «Стережений», то відкрийте ще одну карту з колоди зустрічей, щоб виконати ефект першого ключового слова, а потім виконайте ефект ключового слова «Стережений» на другій карті.

Карти ворогів і локацій, прикріплені до стережених цілей, додають своє значення загрози до цілей, поки перебувають у зоні випробувань.

Поки до цілі прикріплено одну або більше карт зустрічей, її не можна здобути. Після того як ви позбудетеся всіх прикріплених карт зустрічей, ціль залишається в зоні випробувань, поки її не здобудуть.

Нестережену ціль можна здобути способом, указаним в тексті її карти.

Карти зустрічі, прикріпленої до стереженої цілі, можна позбутися тим чи іншим способом залежно від типу карти:

- ◇ **Ворог:** ворог покидає гру внаслідок поразки в бою або внаслідок ефекту карти.
- ◇ **Локація:** локація покидає гру внаслідок повного дослідження або внаслідок ефекту карти.
- ◇ **Підступ:** ефекти підступу розігрують або скасовують.

Див. також: Карти цілей

Структурні ефекти та структурні кроки

Структурний крок — це обов'язкова ігрова подія, продиктована структурою гри. Структурний ефект — це будь-який ефект, що виникає внаслідок розігрування структурного кроку.

Див. також: Додаток I


Сфери впливу

У грі є 4 різні сфери впливу, як показано в секції праворуч.

Якщо на карті гравця є символ сфери впливу, то ця карта належить до відповідної сфери впливу.

Див. також: Відповідність ресурсів

Сфери впливу

Лідерство		
Знання		
Дух		
Тактика		

Типи карт

У грі є такі типи карт: пригода, ворог, локація, підступ, ціль, герой, союзник, спорядження і подія.

Карти кожного типу мають свою структуру, докладно описану в Додатку I.

- ◇ Якщо властивість призводить до зміни типу карти (наприклад, карта союзника стає картою ворога), вона втрачає всі інші типи карт, якими вона володіла, і діє так само, як і будь-яка інша карта нового типу.

Тривалі ефекти

Деякі властивості карт створюють ефекти або умови, які впливають на стан гри протягом певного періоду часу (наприклад, «до кінця фази» або «до закінчення цієї атаки»). Такі ефекти називають тривалими ефектами.

- ◇ Тривалий ефект зберігає свій вплив після розігрування властивості, яка його створила, протягом терміну, вказаного в ефекті. Ефект продовжує впливати на стан гри протягом вказаного періоду часу, незалежно від того, перебуває чи залишається у грі карта, яка створила цей тривалий ефект.
- ◇ Якщо тривалий ефект, створений картою гравця, впливає на карти в грі (або певний набір карт), то його застосовують лише до карт, які перебувають у грі (або які відповідають особливостям набору) на момент встановлення тривалого ефекту. Карти, які входять у гру (або змінюють свій статус, щоб відповідати критеріям вказаного набору) після встановлення тривалого ефекту, не зазнають впливу цього тривалого ефекту.

- ◇ Якщо тривалий ефект, створений картою зустрічі або картою пригоди, впливає на карти у грі (або певний набір карт), то його застосовують до всіх карт, які відповідають його критеріям, незалежно від їхнього ігрового стану на момент встановлення тривалого ефекту. Карти, які входять у гру (або змінюють свій статус, щоб відповідати критеріям указанного набору) після встановлення тривалого ефекту, згодом зазнають впливу цього тривалого ефекту так само, як карти, які перебувають у грі на момент його встановлення. Це допомагає колоді зустрічей утворювати ефективні комбінації карт.
- ◇ Тривалий ефект закінчується, щойно настає момент часу, указаний в описі його тривалості. Це означає, що тривалий ефект «до кінця раунду» закінчується безпосередньо перед тим, як може активуватися властивість «наприкінці раунду» або відкладений ефект.
- ◇ Тривалий ефект, який закінчується наприкінці вказаного періоду, можна активувати тільки протягом цього періоду часу.

У бою

Коли ворог з іншої локації гри входить в ігрову зону гравця, цей ворог вступає у бій з цим гравцем, а цей гравець вступає у бій з цим ворогом.

- ◇ Ворога, що перебуває в бою, не враховують, визначаючи сукупну силу загрози в зоні випробувань. Натомість кожен ворог у бою виконує атаку під час фази бою.
- ◇ Ворог у бою залишається в бою з гравцем, поки він не буде знищений, переміщений в іншу ігрову зону або вилучений з гри.

Див. також: Перевірка агресивності, Фаза бою

У грі та поза грою

Карти, що лежать горілиць у зоні випробувань або ігровій зоні гравця, вважають картами «у грі». Крім того, верхня карта колоди пригод та активна локація також перебувають у грі.

Поняття «поза грою» позначає карти на руці гравця, його колоду та скид, колоду зустрічей, скид зустрічей, карти в переможному стосі, відкладені вбік карти й карти, вилучені з гри.

- ◇ Властивості карт дають змогу взаємодіяти, а також вибирати своєю ціллю лише карти, що перебувають у грі (за винятком ситуацій, коли текст властивості конкретно стосується позаігрової зони).

- ◇ Властивості карт можуть бути активовані або впливати на гру лише з ігрової зони (за винятком ситуацій, коли властивості конкретно передбачають використання карт із позаігрової зони або вимагають, щоб карта була поза грою для розігрування її властивості). Обмеження та дозволи на розігрування вважають винятком, що може вплинути на те, як карту можна або не можна використати чи викласти.
- ◇ Карта входить у гру, коли її переміщують з позаігрового джерела в ігрову зону.
- ◇ Карта покидає гру, коли її переміщують з ігрової зони у відповідне місце позаігрової зони.

Див. також: Властивості, Ефекти

Узяття карт

Коли гравець отримує вказівку взяти одну або кілька карт, то бере їх з верху своєї колоди.

Коли гравець бере 2 або більше карт унаслідок одного ігрового кроку або властивості карти, то бере їх одночасно.

Узяті карти додають до руки гравця.

Кількість карт, які гравець може взяти в кожному раунді, не обмежена.

Ліміту карт на руці немає.

Див. також: Карти вичерпалися


Умова активації

Умова активації — це конкретна ігрова подія, яка стається у грі. У тексті карти умова активації — це елемент властивості, що посилається на певну ігрову подію, з настанням якої цю властивість можна використати. Опис умови активації властивості зазвичай іде після слова «коли» або «після того як».

- ◇ Якщо одна ігрова подія створює кілька умов активації (наприклад, одна атака змушує персонажа зазнати поранення і стати переможеним), то ці умови активації розігрують за допомогою одного вікна реакції, в якому властивості щодо будь-якої з умов активації, створених цією ігровою подією, можна використати в будь-якому порядку.

Див. також: Коли, Після того як, Реакція

Унікальні карти

Якщо перед назвою карти стоїть символ , то цю карту вважають «унікальною». Гравці як група можуть мати у грі лише одну копію (за назвою) кожної унікальної карти.

- ◇ Гравець не може зіграти або додати у гру унікальну карту, якщо копія цієї карти вже є у грі.
- ◇ Якщо унікальна версія персонажа входить у гру з колоди зустрічей, а в розпорядженні гравця вже є копія цього персонажа, то цей гравець повинен скинути версію, якою він розпоряджається.

Див. також: Власність і розпорядження

Уточнювачі

Якщо в тексті карти є уточнювач, після якого йде кілька понять, то цей уточнювач стосується кожного вказаного у переліку поняття (якщо уточнювач можна застосувати). *Наприклад, у тексті «кожен готовий персонаж і спорядження» слово «готовий» стосується і «персонажа», і «спорядження».*

Фаза бою

Кроки цієї фази, а також способи розігрування атак описані в пунктах черговості 6.1–6.11 на с. 24–25.

Фаза відпочинку

Кроки цієї фази описані в пунктах черговості 7.1–7.5 на с. 25.

Фаза зустрічей

Кроки цієї фази та спосіб проведення перевірки агресивності описані в пунктах черговості 5.1–5.4 на с. 24.

Фаза планування

Кроки цієї фази, а також процес розігрування карт описані в пунктах черговості 2.1–2.4 на с. 22–23.

Фаза подорожі

Кроки цієї фази, а також процес подорожі в локації описані в пунктах черговості 4.1–4.3 на с. 23.

Фаза пригод

Кроки цієї фази, а також процес визначення розв'язки пригоди описані в пунктах черговості 3.1–3.5 на с. 23.

Фаза ресурсів

Кроки цієї фази, а також процес отримання ресурсів описані в пунктах черговості 1.1–1.4 на с. 22.

Черговість розігрування властивостей

Коли одна умова активує кілька властивостей, їх розігрують у такому порядку:

1. Постійні властивості
2. Примусові властивості
3. Властивості-реакції

Визначаючи порядок розігрування властивостей у межах цих типів, спершу розіграйте властивості зі словом «коли», а після цього розіграйте властивості зі словом «після того як».

- ◇ Якщо одночасно треба розіграти два або більше ефектів, то порядок розігрування ефектів визначає перший гравець.
- ◇ Властивості скасування переривають цю структуру черговості, і їх можна розіграти відразу після того, як настане умова їх активації.

Див. також: Скасування

Щоб

Багато властивостей карт сформульовані конструкціями типу «виконайте X, щоб виконати Y». У такій конструкції частину «виконайте X» (перед словом «щоб») вважають вартістю, а частину «виконайте Y» (після слова «щоб») вважають ефектом.

- ◇ Якщо вартість властивості не оплачена, її ефект не можна розіграти.

Див. також: Вартість



Додаток I: Черговість і перебіг гри

У цьому розділі наведено детальний огляд фаз і структурних кроків повного раунду гри. Схема послідовності фаз зображує кожен структурний крок і вікно дій, які відбуваються протягом раунду гри. У розділі «Деталі структури» ви знайдете пояснення, що робити протягом кожного структурного кроку, представленого у блок-схемі гри в тому порядку, в якому структурні кроки виконують протягом усього раунду.

Структурні кроки

Пронумеровані пункти, наведені в коричневих прямокутниках, називають структурними кроками. Структурні кроки — це обов'язкові ігрові події, продиктовані структурою гри. Зелені прямокутники — це особливі структурні кроки, які вказують на можливість повернення гри до попереднього структурного кроку на схемі. Такі повторювані послідовності можуть завершуватися різними способами (наприклад, коли всі гравці по чергово виконають кроки послідовності, або коли гравець зробить певний вибір). Кожне з цих вікон пояснює, коли і як гра або повертається до попереднього структурного кроку, або переходить до наступного структурного кроку.

Вікна дій

Властивість-дію можна активувати лише під час вікна дій. Вікна дій представлені на схемі червоними прямокутниками. Коли відкривається вікно дій, у першого гравця з'являється перша можливість активувати дію або спасувати. Потім кожен гравець за порядком ходів отримує можливість активувати дії. Після того як усі гравці послідовно спасують, вікно дій закривається, і гра переходить до наступного кроку схеми.

Зауважте, що коли гравець пропускає можливість активувати дію, але всі інші гравці послідовно не спасували, то цей гравець усе ще може виконати дію, коли настане його черга скористатися можливістю активувати дію.

Лише повністю розігравши кожен дію, можна скористатися можливістю виконання наступної дії.

0.0 Початок раунду

I. ФАЗА РЕСУРСІВ

1.1 Початок фази ресурсів

1.2 Отримання ресурсів

1.3 Узяття карт

ВІКНО ДІЙ

1.4 Завершення фази ресурсів

II. ФАЗА ПЛАНУВАННЯ

2.1 Початок фази планування

2.2 Вікно особливих дій (активний гравець може також грати союзників і спорядження)

2.3 Наступний гравець (за порядком ходів) стає активним гравцем (поверніться до кроку 2.2 або перейдіть до кроку 2.4).

2.4 Завершення фази планування



III. ФАЗА ПРИГОД

3.1 Початок фази пригод

ВІКНО ДІЙ

3.2 Залучення персонажів

ВІКНО ДІЙ

3.3 Випробування

ВІКНО ДІЙ

3.4 Розв'язка пригоди

ВІКНО ДІЙ

3.5 Завершення фази пригод

IV. ФАЗА ПОДОРОЖІ

4.1 Початок фази подорожі

4.2 Можливість подорожувати

ВІКНО ДІЙ

4.3 Завершення фази подорожі

V. ФАЗА ЗУСТРІЧЕЙ

5.1 Початок фази зустрічей

5.2 Нагода вступити в бій

ВІКНО ДІЙ

5.3 Перевірка агресивності

ВІКНО ДІЙ

5.4 Завершення фази зустрічей

VI. ФАЗА БОЮ

6.1 Початок фази бою

6.2 Роздача тінювих карт

ВІКНО ДІЙ

6.3 Початок процесу «Розігрування атак ворогів»

6.4a Активний гравець розіграє атаку наступного ворога (перейдіть до «Розігрування атак ворогів»). Повторіть цей крок, поки всі доступні вороги цього гравця не будуть атаковані.

6.5 Наступний гравець стає активним гравцем (поверніться до кроку 6.4a). Якщо всі гравці розіграли атаки ворогів, переходьте до кроку 6.6.

6.6 Завершення «Розігрування атак ворогів»

6.7 Початок «Розігрування атак гравців»

6.8a Активний гравець оголошує наступну атаку (перейдіть до розігрування атаки гравця). Повторіть цей крок, поки не будуть розіграні всі доступні атаки цього гравця.

6.9 Наступний гравець стає активним гравцем (поверніться до кроку 6.8a). Якщо всі гравці розіграли атаки гравців, переходьте до кроку 6.10.

6.10 Завершення «Розігрування атак гравців»

6.11 Завершення фази бою.
Скиньте всі тінюві карти.

VII. ФАЗА ВІДПОЧИНКУ

7.1 Початок фази відпочинку

7.2 Відновлення карт

7.3 Підвищення рівня загрози

7.4 Новий перший гравець

ВІКНО ДІЙ

7.5 Завершення фази відпочинку

0.1 Завершення раунду

РОЗІГРУВАННЯ АТАК ВОРОГІВ

6.4б Початок атаки ворога
(активний гравець вибирає ворога)

ВІКНО ДІЙ

6.4.1 Оголошення оборонця

ВІКНО ДІЙ

6.4.2 Відкриття і розігрування ефекту тіні

ВІКНО ДІЙ

6.4.3 Визначення кількості бойових поранень

ВІКНО ДІЙ

6.4.4 Завершення атак ворогів.
Якщо активному гравцеві треба розіграти ще кілька атак ворогів, поверніться до кроку 6.4а. Інакше перейдіть кроку до 6.5.

РОЗІГРУВАННЯ АТАК ГРАВЦІВ

6.8б Гравець розпочинає атаку (активний гравець оголошує ціль атаки й нападника/ів)

6.8.1 Використання ключового слова «Дальня атака»

ВІКНО ДІЙ

6.8.2 Визначення сили атаки

ВІКНО ДІЙ

6.8.3 Визначення кількості бойових поранень

ВІКНО ДІЙ

6.8.4 Завершення атаки гравця.
Якщо активному гравцеві треба розіграти ще кілька атак гравця, поверніться до кроку 6.8а. Інакше перейдіть до кроку 6.9.

Деталі структури

Кожен із наступних записів відповідає структурному кроку з тим же номером.

0.0 Початок раунду

Цей крок формалізує початок ігрового раунду.

Початок раунду — це важлива подія перебігу гри, на котру може посилатися текст карти як на момент, з якого може чи повинна розіграватися властивість, або як на момент, з якого починається або закінчується вплив тривалого ефекту чи постійної властивості.

I. Фаза ресурсів

1.1 Початок фази ресурсів

Цей крок формалізує початок фази ресурсів.

Початок фази — це важлива подія перебігу гри, на котру може посилатися текст карти як на момент, з якого може чи повинна розіграватися властивість, або як на момент, з якого починається або закінчується вплив тривалого ефекту чи постійної властивості.

1.2 Отримання ресурсів

Усі гравці одночасно додають по 1 ресурсу в запас ресурсів кожного свого героя.

1.3 Узяття карт

Кожен гравець бере по 1 карті зі своєї колоди.

1.4 Завершення фази ресурсів

Цей крок формалізує завершення фази ресурсів.

Кінець фази — це важлива подія перебігу гри, на котру може посилатися текст карти як на момент, з якого може чи повинна розіграватися властивість, або як на момент, з якого починається або закінчується вплив тривалого ефекту чи постійної властивості.

II. Фаза планування

2.1 Початок фази планування

Цей крок формалізує початок фази планування.

2.2 Вікно планування дій

Це вікно особливих дій, під час якого активний гравець (на додачу до активації стандартних властивостей дій) має змогу грати карти союзників і спорядження з руки.

Щоб розіграти карту з руки, гравець повинен оплатити вартість карти в ресурсах, витративши жетони ресурсів із запасу ресурсів одного або кількох своїх героїв, що мають символ ресурсу, відповідний сфері впливу карти, яку він грає. Витрачені ресурси вилучають із запасів ресурсів героїв і повертають у загальний запас жетонів.

Це вікно дій залишається відкритим, поки всі гравці поспільовно не спасують, тож активний гравець має можливість зіграти стільки карт союзників і спорядження, скільки забажає і може дозволити собі на цю мить.

2.3 Наступний активний гравець

Наступний гравець (за порядком ходів) стає активним гравцем. Поверніться до кроку 2.2.

Якщо всі гравці були активними в цій фазі, переходьте до наступного кроку.

2.4 Завершення фази планування

Цей крок формалізує завершення фази планування.

III. Фаза пригод

3.1 Початок фази пригод

Цей крок формалізує початок фази пригод.

3.2 Залучення персонажів

За порядком ходів кожен гравець має можливість залучити до пригоди будь-яку кількість своїх персонажів.

Щоб залучити персонажа до пригоди, гравець повинен виснажити його.

3.3 Випробування

Відкрийте з колоди зустрічей по 1 карті на кожного гравця. У грі цей процес називають «випробуванням». Ці карти відкривають по 1 за раз, і всі властивості «після відкриття» розігрують до того, як буде відкрита наступна карта.

Відкриті таким способом карти ворогів, локацій і цілей, кладуть у зону випробувань.

Кarti підступу після розігрування кладуть у скид (якщо в тексті карти не вказано інше).

Якщо під час фази пригод колода зустрічей вичерпується, перетасуйте скид карт зустрічей і сформууйте нову колоду.

3.4 Розв'язка пригоди

Порівняйте сукупну силу волі (☼) всіх залучених до пригоди персонажів зі сукупною силою загрози (☹) всіх карт в зоні випробувань.

Якщо значення ☼ більше, то гравці впоралися успішно й досягають прогресу в пригоді. Вони кладуть на карту поточної пригоди кількість жетонів прогресу, що дорівнює різниці між значеннями ☼ та ☹.

Примітка. Якщо є активна локація, то жетони прогресу кладуть на цю локацію, поки вона не буде досліджена, а потім надлишкові жетони кладуть на карту поточної пригоди.

Якщо значення ☹ більше, то гравцям не вдалося досягти прогресу, і колода зустрічей їх сповільнює. Кожен гравець повинен збільшити значення свого лічильника загрози на величину, що дорівнює різниці між сукупним значенням ☹ та сукупним значенням ☼ всіх залучених персонажів.

Якщо сукупне значення ☼ дорівнює значенню ☹ зони випробувань, то гравці не досягли успіху, але й не провалилися — вони не викладають жетони прогресу й водночас не підвищують свої рівні загрози.

Персонажів, які беруть участь у пригоді, вважають залученими до цієї пригоди до завершення фази пригоди (якщо тільки завдяки властивості карти їх не вилучають із пригоди). Залучених до пригоди персонажів не підготовлюють наприкінці цього кроку.

3.5 Завершення фази пригод

Цей крок формалізує завершення фази пригод.

IV. Фаза подорожі

4.1 Початок фази подорожі

Цей крок формалізує початок фази подорожі.

4.2 Можливість подорожувати

Гравці (як група) мають можливість подорожувати в будь-яку локацію в зоні випробувань. Вони вилучають карту цієї локації з зони випробувань і кладуть біля карти поточної пригоди. Це призводить до того, що ця локація стає активною локацією.

Гравці можуть відправитися в подорож лише в одну локацію за раз. Перший гравець остаточно вирішує, куди подорожувати і чи варто це робити.

Гравці не можуть подорожувати в нову локацію, поки активна інша карта локації; вони повинні повністю дослідити активну локацію, перш ніж подорожувати деінде.

4.3 Завершення фази подорожі

Цей крок формалізує завершення фази подорожі.

V. Фаза зустрічей

5.1 Початок фази зустрічей

Цей крок формалізує початок фази зустрічей.

5.2 Нагода вступити в бій

Кожен гравець (за порядком ходів) має нагоду вступити в бій з одним ворогом із зони випробувань. Для цього гравець переміщує карту ворога із зони випробувань у свою ігрову зону, навпроти своїх персонажів. Значення агресивності ворога не впливає на цей процес.

5.3 Перевірка агресивності

Гравці виконують серію перевірок агресивності, щоб визначити, чи вступить у бій з ними хтось із ворогів, що залишилися в зоні випробувань.

Перший гравець порівнює свій рівень загрози зі значенням агресивності кожного ворога у зоні випробувань. Ворог із найбільшим значенням агресивності, яке менше або таке саме, як рівень загрози цього гравця, вступає в бій з цим гравцем. Карту цього ворога переміщують із зони випробувань в ігрову зону гравця. Це називають перевіркою агресивності.

Після того як перший гравець виконає перевірку агресивності, її виконає наступний гравець (за порядком гравців). Після того як усі гравці виконають по одній перевірці агресивності, перший гравець виконає другу перевірку агресивності. Гравці продовжують виконувати перевірки агресивності, доки в зоні випробувань не скінчаться вороги, які можуть вступити в бій принаймні з одним гравцем.

Немає значення, чи ворог вступив з вами в бій унаслідок перевірки агресивності, унаслідок ефекту карти чи за вибором гравця, кінцевий результат той самий: вважається, що ворог перебуває в бою з гравцем, а гравець — у бою з ворогом.

5.4 Завершення фази зустрічей

Цей крок формалізує завершення фази зустрічей.

VI. Фаза бою

6.1 Початок фази бою

Цей крок формалізує початок фази бою.

6.2 Роздача тіньових карт

Роздайте по 1 карті з колоди зустрічей долілиць кожному ворогові, що перебуває в бою. Ці карти називають тіньовими картами.

Роздайте тіньові карти ворогам кожного гравця (за порядком ходів).

Роздаючи тіньові карти ворогам одного гравця, починайте з ворога з найбільшим значенням агресивності, потім — ворогові з другим за величиною значенням агресивності й так далі, поки не роздасте тіньові карти кожному ворогу, що перебуває в бою з цим гравцем.

Якщо в колоді зустрічей вичерпалися карти, то всі вороги, яким не роздали тіньові карти, в цьому раунді не отримують їх.

6.3 Початок процесу «Розігрування атак ворогів»

Цей крок формалізує початок процесу «Атаки ворогів». Протягом наступних кроків кожен ворог, що перебуває в бою з гравцем, матиме одну можливість виконати атаку.

6.4a Початок наступної атаки ворогів

Активний гравець (починаючи з першого гравця) вибирає доступного ворога, з яким він перебуває у бою, щоб розіграти його атаку. Доступним ворогом вважають ворога, який ще не атакував у поточному раунді, і все ще здатний атакувати.

Використовуйте блок-схему «Розігрування атаки ворога», щоб розіграти атаку ворога.

Якщо у активного гравця не залишилося доступних ворогів, переходьте до кроку 6.5.

6.5 Наступний гравець стає активним гравцем

Наступний гравець (за порядком ходів) стає активним гравцем. Поверніться до кроку 6.4a.

Якщо всі гравці розіграли атаки ворогів, переходьте до кроку 6.6.

6.6 Завершення процесу «Розігрування атак ворогів»

Цей крок формалізує завершення процесу «Атаки ворогів».

6.7 Початок процесу «Розігрування атак гравців»

Цей крок формалізує початок процесу «Атаки гравців». Протягом наступних кроків кожен гравець матиме нагоду оголосити атаки своїх готових персонажів проти ворогів.

6.8a Активний гравець оголошує наступну атаку

Активний гравець (починаючи з першого гравця) може оголосити атаку проти одного зі своїх ворогів.

Використовуйте блок-схему «Розігрування атаки гравця», щоб розіграти атаку гравця.

Якщо активний гравець не може або не хоче оголошувати атаку, перейдіть до кроку 6.9.

6.9 Наступний гравець стає активним гравцем

Наступний гравець (за порядком ходів) стає активним гравцем. Поверніться до кроку 6.8a.

Якщо всі гравці розіграли атаки гравців, перейдіть до кроку 6.10.

6.10 Завершення процесу «Розігрування атак гравців»

Цей крок формалізує завершення процесу «Атаки гравців».

6.11 Завершення фази бою

Цей крок формалізує завершення фази бою. Тепер скиньте всі тіньові карти з усіх ворогів.

VII. Фаза відпочинку

7.1 Початок фази відпочинку

Цей крок формалізує початок фази відпочинку.

7.2 Відновлення карт

Одночасно підготуйте всі виснажені карти.

7.3 Підвищення рівня загрози

Усі гравці одночасно підвищують свої рівні загрози на 1.

7.4 Новий перший гравець

Перший гравець передає жетон першого гравця наступному гравцеві (за годинниковою стрілкою). Цей гравець стає новим першим гравцем.

7.5 Завершення фази відпочинку

Цей крок формалізує завершення фази відпочинку.

0.1 Завершення раунду

Цей крок формалізує завершення ігрового раунду. Переходьте до кроку 0.0 наступного раунду гри.

Кінець раунду — це важлива подія перебігу гри, на котру може посилатися текст карти як на момент, з якого може чи повинна розігратися властивість, або як на момент, з якого починається або закінчується вплив тривалого ефекту чи постійної властивості.

Розігрування атак ворогів

6.4b Початок атаки ворога

Активний гравець вибирає, атаку якого ворога (серед ворогів у бою, які ще не атакували в цьому раунді) розіграти.

6.4.1 Оголошення оборонця

Активний гравець може вибрати одного готового персонажа, яким він розпоряджається, щоб оголосити його оборонцем від цієї атаки. Щоб оголосити персонажа оборонцем, його треба виснажити.

Активний гравець може не вибирати оборонців, оголосивши натомість незахищену атаку.

Якщо властивість карти не вказує інакше, гравець може оголосити оборонців лише від ворогів, з якими він перебуває в бою.

6.4.2 Розігрування ефекту тіні

Активний гравець перевертає горілиць тіньову карту ворога, що атакує, й розіграє будь-який ефект тіні, який може мати карта.

6.4.3 Визначення кількості бойових поранень

Щоб визначити кількість бойових поранень, відніміть значення сили захисту (♣) персонажа-оборонця від сили атаки (♣) ворога, що атакує. Результат віднімання — це кількість поранень, якої треба негайно завдати персонажу-оборонцю. Якщо значення ♣ дорівнює або перевищує значення ♣, то поранень не завдають.

Якщо атака незахищена, усі поранення внаслідок атаки треба призначити одному герою, яким розпоряджається активний гравець. Якщо персонаж-оборонець покидає гру або його вилучають із бою до завдання поранень, атаку вважають незахищеною. ♣ персонажа не захищає від поранень унаслідок незахищених атак.

Якщо персонаж знищений унаслідок атаки, то надлишкову кількість поранень від атаки не завдають іншим персонажам.

6.4.4 Завершення атак ворогів

Цей крок формалізує завершення процесу «Атаки ворогів».

Поверніться до кроку 6.4a основної блок-схеми.

Розігрування атак гравців

6.8б Початок атаки гравця

Активний гравець вибирає 1 ворога, з яким він на цю мить перебуває в бою, і виснажує будь-яку кількість персонажів, якими він розпоряджається, щоб оголосити їх нападниками проти цього ворога.

Якщо кожен з персонажів-нападників, оголошених на цьому етапі, володіє дальньою атакою, то можна оголосити атаку проти будь-якого ворога, який перебуває в бою з будь-яким гравцем.

6.8.1 Використання ключового слова «Дальня атака»

Якщо інші гравці мають у розпорядженні персонажів з дальньою атакою, вони можуть оголосити нападниками будь-яку кількість таких персонажів.

6.8.2 Визначення сили атаки

Визначте сукупну ✂ всіх персонажів, які на цю мить атакують.

6.8.3 Визначення кількості бойових поранень

Для цього відніміть значення 🛡 вибраного ворога від сукупного значення ✂ всіх персонажів-нападників. Результат віднімання — це та кількість поранень, якої треба негайно завдати вибраному ворогу, якого атакують.

Якщо значення 🛡 ворога дорівнює або перевищує сукупне значення ✂ нападників, то ворог не зазнає поранень.

6.8.4 Завершення атаки гравця

Цей крок формалізує завершення атаки.

Персонажів, яких оголосили нападниками, вважають нападниками лише після розігрування цього кроку (і всіх реакцій на нього).

Поверніться до кроку 6.8а в основній блок-схемі.



Додаток II. Структура карт

У цьому розділі наведено детальну структуру кожного типу карт.

Повна структура карт гравця

1. Назва карти.
2. Вартість. Кількість ресурсів, які гравець повинен витратити з запасу ресурсів відповідного героя (чи героїв), щоб зіграти цю карту.
3. Значення загрози. Число, яке на початку гри додають до значення загрози на лічильнику загрози гравця, що використовує цього героя.
4. Символ сфери впливу. Вказує, до якої сфери впливу належить ця карта.
5. Сила волі. Ефективність цього персонажа, коли його залучають до пригоди.
6. Сила атаки. Ефективність цього персонажа, коли він атакує.
7. Сила захисту. Ефективність цього персонажа, коли він захищається.
8. Очки витривалості. Кількість поранень, потрібна для знищення цієї карти.
9. Символ ресурсу. Вказує, до якої сфери впливу належить герой, і якій сфері впливу відповідатимуть ресурси в запасі цього героя.
10. Ознаки. Описові атрибути, на які можуть посилатися властивості карт.
11. Ігровий текст. Особливі властивості, унікальні для цієї конкретної карти.
12. Тип карти. Вказує тип карти — герой, союзник, спорядження чи подія.
13. Інформація про набір. На кожній карті є символ, що позначає набір, до якого вона належить, а також унікальний ідентифікаційний номер у наборі.



Повна структура карт зустрічей

1. Назва карти.
2. Значення агресивності. Визначає, коли цей ворог залишить зону випробувань, щоб вступити в бій з гравцем.
3. Сила загрози. Міра небезпеки, яку представляє ця карта, коли загрожує гравцям із зони випробувань.
4. Сила атаки. Ефективність цього ворога, коли він атакує.
5. Сила захисту. Ефективність цього ворога, коли він захищається.
6. Очки пригоди. Кількість жетонів прогресу, які треба розмістити на цій локації, щоб повністю дослідити її.
7. Очки витривалості. Кількість поранень, потрібна для знищення цієї карти.
8. Символ набору зустрічей. Вказує, до якого набору карт зустрічей належить ця карта.
9. Ознаки. Описові атрибути, на які можуть посилалися властивості карти.
10. Ігровий текст. Особливі властивості, унікальні для цієї конкретної карти.
11. Символ ефекту тіні. Якщо карта має ефект тіні, то цей ефект позначають цим символом, який також відділяє ефект тіні від ефекту карти у грі.
12. Тип карти. Вказує тип карти — ворог, локація, підступ чи ціль.
13. Інформація про набір. На кожній карті є символ, що позначає набір, до якого вона належить, а також унікальний ідентифікаційний номер у наборі.
14. Назва сценарію. Назва сценарію, до якого належить ця карта цілі.



Повна структура карт пригод

- Назва карти.** Кожен послідовний етап сценарію має свою унікальну назву.
- Символ сценарію.** Візуальний символ, що ідентифікує цей сценарій і зіставляє його з відповідним набором карт зустрічей.
- Послідовність.** Це число визначає порядок, у якому карти сценарію кладуть стосом на початку гри.
- Інформація про зустріч.** Група символів, які разом із символом сценарію визначають, які карти зустрічей треба затасувати в колоду зустрічей під час проходження цього сценарію.
- Назва сценарію.**
- Ігровий текст.** Історія, вказівки з приготування, особливі ефекти або умови, які застосовують протягом цього етапу сценарію.
- Інформація про набір.** Цей символ позначає продукт, до якого належить ця карта, а також її унікальний ідентифікаційний номер у цьому продукті.
- Очки пригод.** Кількість жетонів прогресу, які треба покласти на цю карту, щоб перейти до наступного етапу сценарію.



Додаток III. Режим кампанії

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

Журнал кампанії

Протягом кампанії результати кожного сценарію можуть вплинути на результат наступного, а ваші рішення в кожній пригоді, можуть вплинути на майбутні сценарії.

Для відстеження прогресу та проходження всієї кампанії використовуйте журнал кампанії.

Наприкінці кожного сценарію записуйте свої результати, вносячи відповідну інформацію в журнал кампанії (див. с. 32–33).

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

Братство героїв

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

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

- ◇ Якщо наприкінці сценарію герой опинився у скиді свого розпорядника, то ім'я цього героя додають до списку загиблих героїв, а його розпорядник може вибрати нового героя під час приготувань до наступної партії. Ім'я нового героя записують у журнал кампанії, а кожен гравець отримує постійний штраф +1 до початкового рівня загрози аж до завершення кампанії.

- ◇ Якщо після завершення сценарію гравець бажає обміняти героя, яким він розпоряджається, на героя з іншим іменем, цей гравець може замінити 1 героя, яким він розпоряджається, новим героєм під час приготувань до наступної гри. Ім'я нового героя записують у журнал кампанії, і кожен гравець отримує постійний штраф +1 до початкового рівня загрози аж до завершення кампанії.

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

Додаткові типи карт

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

Кarti кампанії

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

Кarti підтримки

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

Кarti труднощів

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

Реєстр кампанії

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

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

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

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

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

Експертний режим кампанії

Експертний режим кампанії — це альтернативна версія режиму кампанії для гравців, які готові до складніших викликів. Гравці не відновлюють очки витривалості своїх героїв між сценаріями експертної кампанії. Наприкінці кожного сценарію запишіть кількість жетонів поранень кожного героя в розділі «Примітки» журналу кампанії. Під час приготувань до наступного сценарію кампанії розмістіть на кожному герої, яким ви розпоряджаєтесь, кількість жетонів поранень, що вказана у розділі «Примітки» журналу кампанії. Кожен гравець може вирішити позбавити героя, яким він розпоряджається, від цих

початкових поранень героя, яким він розпоряджається. Для цього до кінця кампанії гравець підвищує на 1 свій початковий рівень загрози за кожного героя, зціленого таким способом.

Кроки приготування кампанії

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

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

ВОЛОДАР ПЕРСНІВ

КАРТКОВА ГРА

ЖУРНАЛ КАМПАНІЇ

Гравець 1

Гравець 2

Гравець 3

Гравець 4

--	--	--	--

Герої

Загублі герої

Штрафи (загроза)

--	--

Примітки

--

Завершені сценарії

Реєстр кампанії

Назва сценарію

Результат

Карти підтримки

Blank area for campaign support cards.

Карти труднощів

Blank area for difficulty cards.

Результат кампанії:

Алфавітний покажчик

А

Активна локація 2
Активний гравець 2
Активувати властивість / Зіграти карту 2
Атаки не під час фази бою 3

Б

Базове значення 3

В

Вартівник 3
Вартість 3
Вибування гравця 3
Виберіть / Вибрати 3
Вилучено з гри 3
Випробування 4
Виснажений 4
Відкладені ефекти 4
Відкрити 4
Відповідність ресурсів 4
Вікна дій 20
Власність і розпорядження 4
Властивість, властивість карти 5
Входити у гру 5

Г

Готовий 5
Гравець, що захищається 5

Д

Дальня атака 5
Дія, властивість-дія 6
Додати у гру 6
Досліджений 6

Е

Експертний режим кампанії 31
Ефекти 6
Ефекти заміни 6
Ефекти тіні 6

Ж

Жетони вичерпалися 6
Журнал кампанії 30

З

За порядком ходів 7
Загроза / Лічильник загрози 7
Зіграти й додати у гру 7
Зіграти карту 7
Зміна початкової руки 7
Значення сили волі 7
Знищення 7
Золоті правила 2
Зона випробувань 7
Зумовлена властивість 8

І

Імунітет 8

К

Кампанія, режим кампанії 30
Карти вичерпалися 8
Карти ворогів 8
Карти героїв 8
Карти кампанії 30
Карти локацій 8
Карти персонажів 8
Карти підступу 9
Карти підтримки 30
Карти подій 9
Карти пригод / Колода пригод 9
Карти союзників 9
Карти спорядження 9
Карти труднощів 30
Карти цілей 10
Кілька оборонців 10
Ключові слова 10
Коли 10
Колода гравця 10
Колода зустрічей 10
Копія (карти) 10

Л

Лихо X 10
Ліміт 10
Літера «X» 10

М

Модифікатори 11
Може 11

Н

Навала 11
Нагода вступити в бій 11
Надрукований 11
Наступний гравець 11
Натомість 11
Не можна / Не може 11
«Не може зазнати поранень» 11
«Не може мати спорядження» 12
Нейтральні карти 12

О

Обмежена кількість 12
Обмеження і дозволи на розігрування 12
Одночасна черговість застосування 12
Ознаки 12
Отримання 12
Очки витривалості 12

П

Перевірка агресивності 12
Переміщення 12
Перемога 13
Перемога у грі 13
Перший гравець / Жетон першого гравця 13
Підрахунок очок 13
Після того як 13
Подорож 13
Поза грою 13
Поміняти 14
Поранення 14
Порожній 14
Постійна властивість 14
Постійно 14
Потім 14
Поточна пригода 14
Похмуре правило 2
Початковий рівень загрози 14
Пошук 14
Приготування 14
Примусово, примусовий ефект 15
Пройдення пригоди 15

Р

Реакція 15
Реєстр кампанії 31
Режим кампанії 30
Ресурси 16
Рівень загрози вибування 16
Розпорядження 16

С

Самореферентні властивості 16
Сила атаки 16
Сила захисту 16
Скасування 16
Скид і переможний стос 16
Спілкування за ігровим столом 16
Створення колод 16
Стережений 17
Структура карт 27
Структурні ефекти та структурні кроки 17
Сфери впливу 17

Т

Типи карт 17
Тривалі ефекти 17

У

У бою 18
У грі та поза грою 18
Узяття карт 18
Умова активації 18
Унікальні карти 19
Уточнювачі 19

Ф

Фаза бою 24
Фаза відпочинку 25
Фаза зустрічей 24
Фаза планування 22
Фаза подорожі 23
Фаза пригод 23
Фаза ресурсів 22

Ч

Черговість розігрування властивостей 19

Щ

Щоб 19



ВОЛОДАР ПЕРСНІВ

ПРИГОДИ В СЕРЕДЗЕМ'І

«Пригоди в Середзем'ї» — це кооперативна гра, у якій гравці подорожують Середзем'ям і б'ються з ворогами. Лише злагоджена взаємодія допоможе гравцям здолати всі труднощі й перешкоди, які створює повністю інтегрований ігровий застосунок. Без застосунку гри в «Пригоди в Середзем'ї» не можна. Перед початком гри завантажте й установіть безплатний застосунок «Journeys in Middle-earth».



www.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

© 2021 Fantasy Flight Games. Middle-earth, The Lord of the Rings, and the names of 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 Fantasy Flight Games. The FFG logo is a © of Fantasy Flight Games. All rights reserved to their respective owners.

