

ВОЙНА КОЛЬЦА™

КАРТОЧНАЯ ИГРА

МЕЧИ И ПЛАМЯ™

Отправьтесь в путешествие к Одинокой горе, в королевство гномов Эребор, и встретитесь с его владыкой Даином Железностопом. Посетите Серые Гавани, где обитает Кирдан Корабел, старейший из эльфов. Начните штурм Ши́ра вместе с грозным народом Дунланда. Возглавьте легионы истерлингов и поведите их за пределы Руна...

Это дополнение добавляет в игру новые карты фракций, поля битв, пути и ещё один тип локаций. Кроме того, в него

входят карты для одиночной и кооперативной игры с дополнением «Против Тьмы».

С этим дополнением нужно играть по новым сценариям (стр. 6). В одном из них используются все карты базы и этого дополнения, что позволяет увеличить количество игроков до 6. В другой входят в основном только новые карты — он предназначен для 2–4 участников. И ещё один сценарий для 2 игроков позволит разыграть эпическую дуэль с вдвое большей продолжительностью партии.

КОМПОНЕНТЫ

60 КАРТ ФРАКЦИЙ



30 карт свободных народов



30 карт Тьмы



32 АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ КАРТЫ ТЬМЫ*



30 карт фракций



2 поля битвы

31 КАРТА ЛОКАЦИЙ



15 локаций свободных народов
(5 полей битв и 10 мест стычек)



7 локаций Тьмы
(4 поля битвы и 3 места стычки)



9 путей

ПРОЧИЕ КОМПОНЕНТЫ



2 жетона Кольца



6 жетонов влияния Кольца



1 двухсторонняя шкала очерёдности хода



6 двухсторонних памяток

* Для одиночной и кооперативной игры с дополнением «Против Тьмы». Эти карты отмечены символом  в их нижней части.

ОБЗОР ДОПОЛНЕНИЯ

НОВЫЕ ФРАКЦИИ

Добавлены 3 фракции: Северяне (свободные народы), Истерлинги и Бандиты (Тьма). Также в игре теперь встречаются символы, обозначающие любую фракцию свободных народов или Тьмы.

СВОБОДНЫЕ НАРОДЫ



СЕВЕРЯНЕ



ЛЮБАЯ ФРАКЦИЯ
СВОБОДНЫХ НАРОДОВ

ТЬМА



ИСТЕРЛИНГИ



БАНДИТЫ



ЛЮБАЯ ФРАКЦИЯ
ТЬМЫ

НОВЫЕ КАРТЫ

Добавлено 5 полей битв свободных народов, 4 поля битвы Тьмы, а также 9 путей — каждый с разным номером (в колоде теперь будет по 4 пути каждого из номеров).

Помимо карт новых фракций также добавлены персонажи, предметы, воинства и события фракциям базовой игры.

МЕСТА СТЫЧЕК

Места стычек — новый тип локаций, схожий с полями битв. Они замешиваются в одну колоду с ними и представляют места, где состоялись или могли бы состояться сражения.

Места стычек не имеют эффектов активации, но имеют эффекты победы, выполняющиеся после определения исхода сражения на них. Также местам стычек сопутствуют определённые поля битв, которые активируются вместе с ними.



МЕСТО СТЫЧКИ

1. Символы обороняющихся фракций.
2. Название.
3. Сопутствующие поля битв. Одно из них активируется вместе с активацией этого места стычки.
4. Эффект победы обороняющихся. Выполняется при победе обороняющейся стороны в сражении здесь.
5. Эффект победы атакующих. Выполняется при победе атакующей стороны в сражении здесь.
6. Символы атакующих фракций.
7. Художник. Не влияет на ход игры.
8. Идентификатор карты. Не влияет на ход игры.

НОВЫЕ ПРАВИЛА

Игра проходит по обычным правилам с изменениями и нововведениями, указанными далее.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Замешайте карты **мест стычек** свободных народов и Тьмы, используемые в сценарии, в колоды полей битв соответствующих сторон.

ФАЗА ЛОКАЦИЙ

Если в фазу локаций из колоды полей битв взята карта места стычки, она активируется — положите её лицом вверх в центр стола. Затем активируйте первое **сопутствующее поле битвы**, указанное на только что выложенном месте стычки. Если нужного поля битвы нет в колоде, активируйте второе сопутствующее поле битвы.

Если и второго сопутствующего поля битвы нет в колоде, возьмите и активируйте верхнюю карту колоды полей битв той же фракции, что и только что выложенное место стычки. Если это окажется ещё одно место стычки, повторите для него описанный выше алгоритм — попытайтесь активировать сопутствующее ему поле битвы, а если это невозможно, то верхнюю карту колоды. Это продолжается, пока не будет активировано поле битвы.

По итогу этой фазы активными могут оказаться сразу несколько мест стычек.

Пример. Начинается раунд, первый игрок — Фродо. Он берёт верхнюю карту из колоды полей битв свободных народов и кладёт её в центр стола. Это место стычки *Каир Андрос*. Сопутствующие ему поля битвы — *Минас Тирит* и *Эдорас* — находятся в зоне ПО и не могут быть активированы. Фродо выкладывает на стол ещё одну карту из колоды полей битв свободных народов. Это место стычки *Бри*. Первое сопутствующее ему поле битвы — *Шир* — находится в зоне ПО, а второе — *Дунланд* — ещё в колоде. Фродо находит в колоде *Дунланд* и активирует его, а также активными остаются *Каир Андрос* и *Бри*. Если бы вместо *Бри* было взято поле битвы, оно было бы активировано вместе с *Каир Андросом*.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Игроки могут разыгрывать и перемещать воинства и персонажей на места стычек по тем же правилам, что и на поля битв. Любые эффекты карт, упоминающие поля битв, могут быть применены к местам стычек. Исключением являются эффекты активации и повторной активации полей битв — они не могут быть применены к местам стычек.

Пример 1. Эффект *Нэнья, Адамантового кольца* может добавить  полю битвы, а значит, может быть использован, чтобы добавить  месту стычки.

Пример 2. Эффект *Угроз и обещаний* активирует поле битвы Изенгарда, но не может быть использован, чтобы активировать место стычки Изенгарда.

Игрокам доступно новое действие, на которое они могут потратить свой ход: **определить исход сражения** на месте стычки. Совершая это действие, выберите 1 место стычки, на котором есть хотя бы 1 ваша карта, и определите исход сражения здесь.

ИСХОД СРАЖЕНИЯ НА МЕСТЕ СТЫЧКИ

Сражение на месте стычки происходит по тем же правилам, что и сражение на поле битвы. Затем, в зависимости от победившей стороны, выполняется **эффект победы** атакующих или обороняющихся, указанный на месте стычки, а оно само убирается из игры. Места стычек не помещаются в зону ПО и не могут быть повторно активированы.

БАРЛИМАН БАТТЕРБУР И ТОМ БОМБАДИЛ

Эффект *Барлимана Баттербура* (или второй эффект *Тома Бомбадила*) можно применить, только если какой-либо эффект предписывает каждому игроку за свободные народы отказаться от 1 карты. Его нельзя применять, если отказаться от карты должен только какой-то определённый игрок или если игроки должны отказаться от большего количества карт. Применив этот эффект, вы удаляете *Барлимана Баттербура* (или сбрасываете *Тома Бомбадила*), тем самым отменяя эффект отказа от 1 карты для всех игроков за свободные народы.



ФАЗА СРАЖЕНИЙ

Если в фазу сражений на месте стычки нет ни одной карты, замешайте его обратно в колоду полей битв соответствующей стороны.

Если же на месте стычки есть карты, определите исход сражения на нём по обычным правилам, но не выполняйте эффект победы.

В большинстве случаев не имеет смысла оставлять место стычки, на котором вы побеждаете, до фазы сражений. Чтобы выполнить эффект победы, определяйте исход сражения, используя действие в фазу действий.

ЭФФЕКТЫ, ВЛИЯЮЩИЕ НА СОПУТСТВУЮЩИЕ ПОЛЯ БИТВ

Эффект победы некоторых мест стычек может влиять на сопутствующее поле битвы. Он применяется к любому активному полю битвы, указанному как сопутствующее на этом месте стычки (неважно, было ли оно активировано вместе с этим местом стычки или позже).

Если активны оба сопутствующих поля битвы, игроки победившей стороны выбирают, к какому из них будет применён эффект.

Пример. В фазу локаций активируется место стычки *Каир Андрос*, активируя вместе с собой *Эдорас (Минас Тирит)* находится в зоне ПО). Затем игрок за Мордор повторно активирует *Минас Тирит* с помощью *Чёрного предводителя*. Если в фазу действий будет определён исход сражения в *Каир Андросе*, игроки победившей стороны должны будут добавить указанный в эффекте победы символ сражения в *Эдорас* либо в *Минас Тирит*.

ПОРЯДОК ВЫПОЛНЕНИЯ ЭФФЕКТОВ

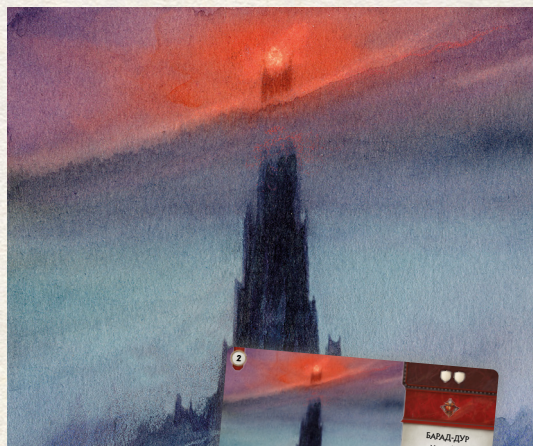
Если несколько эффектов карт должны быть выполнены одновременно, сначала выполняются все обязательные эффекты. В остальном порядок применения одновременных эффектов выбирает тот игрок, чей сейчас ход, либо, если сейчас не фаза действий, первый игрок.

Пример. *Фарамир* — владелец *Рога Гондора*. Он перемещается на путь с номером 7. Игрок за Дунэдайн может сначала применить эффект *Рога Гондора*, а затем эффект *Фарамира*.

ОДИНОЧНАЯ И КООПЕРАТИВНАЯ ИГРА

Вы можете совместить это дополнение с дополнением «Против Тьмы» для одиночной и кооперативной игры. Для этого замените все карты фракций Тьмы из этого дополнения, а также поля битв *Дунланд* и *Рун* на альтернативные (с символом ).

Места стычек не используются в одиночной и кооперативной игре — не замешивайте их в колоды полей битв.



БАРАД-ДУР

Барад-Дур — крепость Саурона, расположенная в глубинах Мордора. В силу географии Средиземья свободные народы не имеют подступов к ней, пока не завоёван Минас Моргул или Мораннон.

Если ни *Минас Моргула*, ни *Мораннона* нет в зоне ПО свободных народов, но во время фазы локаций открыт *Барад-Дур* — не активируйте его. Вместо этого возьмите и активируйте новую карту из колоды полей битв Тьмы (или из колоды свободных народов, если колода Тьмы закончилась). После этого замешайте *Барад-Дур* обратно в колоду Тьмы.

На этом поле битвы изображены символы любых фракций — его могут атаковать все фракции свободных народов, здесь могут обороняться все фракции Тьмы, и оно является полем битвы любой из фракций.

СЦЕНАРИИ

В это дополнение включено 3 сценария, рассчитанные на разное количество игроков.

РАСШИРЕННАЯ ТРИЛОГИЯ

Сценарий для 2–6 игроков, охватывающий события «Войны Кольца» целиком. В нём используются все карты базовой игры и этого дополнения.

ОЧЕРЁДНОСТЬ ХОДА И СОСТАВ КОЛОД

Первый игрок в начале игры: Фродо.

1. **ФРОДО — СВОБОДНЫЕ НАРОДЫ**
Гномы, Хоббиты и Рохан.
2. **КОРОЛЬ-ЧАРОДЕЙ — ТЬМА**
Мордор.
3. **ГЭНДАЛЬФ — СВОБОДНЫЕ НАРОДЫ**
Эльфы и Волшебники.
4. **САРУМАН — ТЬМА**
Изенгард и Чудовища.
5. **АРАГОРН — СВОБОДНЫЕ НАРОДЫ**
Дунэдайн и Северяне.
6. **БИЛЛ ФЕРНИ — ТЬМА**
Харадрим, Истерлинги и Бандиты.

ЛОКАЦИИ

Используются все локации из базовой игры и этого дополнения.



ДРУГИЕ ПРАВИЛА

Остальные правила такие же, как в «Трилогии»: каждый участник в начале игры берёт 7 карт и сбрасывает 2 из них; в фазу добора берёт 3 карты, если играет за свободные народы, или 4, если за Тьму; начинает игру с 1 жетоном Кольца и может использовать его один раз, чтобы взять 2 карты (или не использовать, чтобы принести своей стороне 1 ПО в финальном раунде).

«РАСШИРЕННАЯ ТРИЛОГИЯ» С 2–5 ИГРОКАМИ

При игре по этому сценарию менее чем вшестером один участник должен играть за несколько колод (так же как и при игре в «Трилогию» менее чем вчетвером).

ВОЙНА НА СЕВЕРЕ

Сценарий для 2–4 игроков, сфокусированный на событиях, происходивших вдали от Гондора и Рохана — на Севере, в Дейле, Эреборе и Шире. В него включено большинство карт этого дополнения, а большинство карт базовой игры — убрано.

У этого сценария есть несколько вариантов. Можете сыграть в него по правилам «Трилогии», в том числе менее чем четвером (с участниками, играющими двумя колодами). Либо по правилам «Дуэли» или «Дуэли на троих» — в этом случае смешайте колоды, принадлежащие одной стороне.

Все правила сценария из выбранного варианта продолжают действовать, меняются только составы всех колод, а также добавляется дополнительное особое правило, указанное далее.

ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА И СОСТАВ КОЛОД

В каждой колоде будет по 28 карт.

Первый игрок в начале игры: Фродо.

1. ФРОДО — СВОБОДНЫЕ НАРОДЫ

Гномы (6): все карты из базовой игры и этого дополнения (*Гимли; Гномий топор; Воинство Синих гор; Защитники Эребора; Даин Железностоп; Книга Мазарбул*).

Хоббиты (15): все карты из базовой игры и этого дополнения (*Бильбо Бэггинс; Толстячок Болджер; Фродо Бэггинс; Мерри Брэндияк; Пиппин Тук; Сэм Гэмджи; Прямая крольчатина; Кольчуга из мифрила; Жало; Есть другой путь; Сотня крепких хоббитов; Фермер Мэггот; Розы Коттон; Приглашение на празднество; Под видом орков*).

Северяне (7): все карты из этого дополнения (*2 × Ополчение северян; Лесной народ с Андуйна;*

Барлиман Баттербур; Гримбеорн Старый; Король Бранд; Пони Билл).

2. КОРОЛЬ-ЧАРОДЕЙ — ТЬМА

Истерлинги (11): все карты из этого дополнения (*Союзники Саурана; Бойцы истерлингов; Гарнизон истерлингов; Лихолесские налётчики; Вариаги из Кханда; Кибитники; Военачальник истерлингов; Красный знаменосец; Орды с востока; Много королей на службе у Мордора; Войска для давно задуманной войны*).

Мордор (17): Чёрные уруки; 2 × Орки Мордора; Заклинатель; Чёрный истерлинг; Повелитель; Разрушитель; Охотник; Всевидящее Око; Вестник; Похититель; Воин; Король-чародей; Конь назгула; Морсульский клинок; Плащ назгула; Всадники явились.

3. СТРАННИК — СВОБОДНЫЕ НАРОДЫ

Дунэдайн (5): Боромир; Странник; Нуменорский клинок; Ателас; Рог Гондора.

Эльфы (18): все карты из базовой игры и этого дополнения (*2 × Высокие эльфы; Арвен; Элронд; Галадриэль; Леголас; Лук галадримов; Эльфийский плащ; Лембас; Зеркало Галадриэли; Нэнъя, Адамантовое Кольцо; Фиал Галадриэли; Вилья, Кольцо Воздуха; Лесные эльфы; Келеборн; Кирдан Корабел; Глорфиндел; Трандуил*).

Волшебники (5): Гэндальф Серый; Смеагол; Нарья, Кольцо Огня; Радагаст Бурый; Том Бомбадил.

4. БАЛРОГ ИЗ МОРИИ — ТЬМА

Изенгард (2): Саруман; Мелкие пакости.

Чудовища (16): все карты из базовой игры и этого дополнения (*3 × Гоблины Мглистых гор; Балрог из Мории; Умертвия; Свечи мертвецов; Жестокий Карадрас; Пещерный тролль; Стая кребайн; Голлум; Холмовой тролль; Шелоб; Главарь орков; Пауки Лихолесья; Страж озера; Волки*).

Бандиты (10): все карты из этого дополнения (*Грязные бандиты и воры; Дикари из Дунланда; Билл Ферни; Лото Саквилль-Бэггинс; Шпионы; Косоглазый южанин; Тед Сэндимен; Смерть белоголовым!; Сбор под знамёна Владыки; Мы пропали!*).

ЛОКАЦИИ

ПОЛЯ БИТВ И МЕСТА СТЫЧЕК

Свободные народы: *Лориен; Ривенделл; Дейл; Эребор; Серые Гавани; Шир; Лесное Королевство; Бри*; Каррок*; Эред Луин*; Железные холмы*.*

Тьма: *Дол Гулдул; Мория; Дунланд; Гора Гундабад; Рун; Ангмар*.*

* Место стычки.

ПУТИ

Используются все пути из базовой игры и этого дополнения.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

Правила начальных карт, добора карт и жетонов Кольца такие же, как в сценарии выбранного для игры варианта.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Тьма подступает.** Каждый раз, когда Тьма побеждает в сражении на поле битвы свободных народов (не на месте стычки), добавляйте 1 влияние Кольца.
- При игре в вариант по правилам «Дуэли» или «Дуэли на троих» также используйте их особые правила.

ЭПИЧЕСКАЯ ДУЭЛЬ

Сценарий для 2 игроков с более продолжительным временем партии (вдвое дольше обычной «Трилогии»).

ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА И СОСТАВ КОЛОД

Карты каждой из сторон разделяются на 3 части — разложите их в разные стопки и перемешайте по отдельности. В начале игры 1-я часть становится колодой игрока, 2-я кладётся в его сброс, а 3-я откладывается — она будет введена в игру позже.

Первый игрок в начале игры: Гэндальф.

1. ГЭНДАЛЬФ — СВОБОДНЫЕ НАРОДЫ 1-Я ЧАСТЬ

Дунэдайн (7): *Боромир; Хальбарад; Странник; Нуменорский клинок; Ателас; Рог Гондора; Мы их настигнем!*

Эльфы (15): 2 × *Высокие эльфы; Арвен; Элронд; Галадриэль; Леголас; Лук галадримов; Зеркало Галадриэли; Нэнъя, Адамантовое Кольцо; Вилья, Кольцо Воздуха; Лесные эльфы; Келеборн; Кирдан Корабел; Глорфиндел; Трандуил.*

Гномы (3): *Гимли; Гномий топор; Книга Мазарбул.*

Хоббиты (11): *Бильбо Бэггинс; Толстячок Болджер; Фродо Бэггинс; Мерри Брэндибак; Пиппин Тук; Сэм Гэмджи; Кольчуга из мифрила; Жало; Фермер Мэггот; Роза Коттон; Приглашение на празднество.*

Волшебники (6): *Гэндальф Серый; Посох Гэндальфа; Гламдринг; Нарья, Кольцо Огня; Радагаст Бурый; Том Бомбадил.*

Северяне (3): *Барлиман Баттербур; Гримбеорн Старый; Пони Билл.*

2-Я ЧАСТЬ

Дунэдайн (6): Рыцари Дол Амрота; Арагорн; Фарамир; Имрахиль; Трое охотников; Серый отряд.

Эльфы (3): Эльфийский плац; Лембас; Фиал Галадриэли.

Хоббиты (2): Пряная крольчатина; Есть другой путь.

Рохан (8): 2 × Всадники Рохана; Деревенское ополчение; Эомер; Эовин; Теоден; Серогрив; Теодред.

Волшебники (6): Гэндальф Белый; Гвайхир, Повелитель ветров; Скородум; Смеагол; Древобород; Напиток энтов.

3-Я ЧАСТЬ

Дунэдайн (10): Мертвецы Дунхарроу; Стражи Цитадели; Солдаты Гондора; Великие врата; Денетор; Андрил; Троны мёртвых; Красная стрела; Посох из лебетрона; Вызов короля.

Гномы (3): Воинство Синих гор; Защитники Эрбора; Даин Железностоп.

Хоббиты (2): Сотня крепких хоббитов; Под видом орков.

Рохан (1): В бой! На смерть!

Северяне (4): 2 × Ополчение северян; Лесной народ с Андуина; Король Бранд.

2. КОРОЛЬ-ЧАРОДЕЙ — ТЬМА

1-Я ЧАСТЬ

Изенгард (7): Грима Гнилоуст; Саруман; Улук; Палантир Ортханка; Посох Сарумана; Плац всех цветов; Полуорки.

Чудовища (13): 3 × Гоблины Мглистых гор; Балрог из Мории; Умертвия; Жестокий Карадрас; Пещерный тролль; Стая кребайн; Холмовой тролль; Главарь орков; Пауки Лихолесья; Страж озера; Волки.

Мордор (17): Чёрные уруки; Орки Мордора; Заклинатель; Чёрный истерлинг; Повелитель;

Разрушитель; Охотник; Всевидящее Око; Вестник; Похититель; Воин; Король-чародей; Чёрное дыхание; Конь назгула; Моргульский клинок; Плац назгула; Всадники явились.

Истерлинги (2): Лихолесские налётчики; Войска для давно задуманной войны.

Бандиты (6): Билл Ферни; Лото Саквилль-Бэггинс; Шпионы; Косоглазый южанин; Тед Сэндимен; Мы пропали!

2-Я ЧАСТЬ

Изенгард (6): Коварство Сарумана; Урук-хай; Волчьи всадники; 2 × Орки Белой Длани; Угрозы и обещания.

Чудовища (2): Свечи мертвецов; Голлум.

Харадрим (6): Прибрежные налётчики; Пираты Умбара; Мумаки из Харада; Пехота харадрим; Чёрный флот; Смуглый гигант.

Мордор (3): Удунские тролли; Гришнак; День без рассвета.

Истерлинги (5): Гарнизон истерлингов; Вариаги из Кханда; Военачальник истерлингов; Красный знаменосец; Много королей на службе у Мордора.

Бандиты (3): Дикари из Дунланда; Смерть белоголовым!; Сбор под знамени Владыки.

3-Я ЧАСТЬ

Изенгард (1): Мелкие пакости.

Чудовища (1): Шелоб.

Харадрим (3): Конница харадрим; Чёрный змей; Это конец.

Мордор (10): Гронд, Молот преисподней; 4 × Орки Мордора; Олог-хай; Горбаг и Шаграт; Голос Саурана; Крылатая тварь; Чёрный предводитель.

Истерлинги (4): Союзники Саурана; Бойцы истерлингов; Кибитники; Орды с востока.

Бандиты (1): Грязные бандиты и воры.

ЛОКАЦИИ

Карты полей битв и мест стычек каждой из сторон раз-
деляются на 3 части — разложите их в разные стопки
и перемешайте по отдельности. В начале игры 1-я часть
становится колодой полей битв соответствующей сто-
роны, а 2-я и 3-я откладываются — они будут введены
в игру позже.

Карты путей каждого из номеров делятся на 2 части:
А и Б. Складывая колоду путей для каждого из номеров,
размещайте карты части А выше карт части Б (навер-
ху колоды будут пути 1А, затем 1Б, 2А, 2Б и так далее).

ПОЛЯ БИТВ И МЕСТА СТЫЧЕК СВОБОДНЫХ НАРОДОВ

1-я часть: *Ривенделл; Серые Гавани; Лесное Королевство.*

2-я часть: *Дол Амрот; Эдорас; Хельмова падь; Лориен;
Пеларгир; Каррок*; Изенские броды*; Ламедон*;
Вестэммнет*.*

3-я часть: *Минас Тирут; Дейл; Эребор; Шир; Бри*;
Каир Андрос*; Эред Луин*; Железные холмы*;
Лоссарнах*; Мост Осгилиата*.*

ПОЛЯ БИТВ И МЕСТА СТЫЧЕК ТЬМЫ

1-я часть: *Минас Моргул; Мораннон; Мория; Ортханк;
Гора Гундабад; Ангмар*; Нурн*.*

2-я часть: *Дол Гулдур; Харад; Умбар; Дунланд; Рун;
Ближний Харад*.*

3-я часть: *Барад-дур.*

* Место стычки.

ПУТИ

1А: *Бэг Энд; Долгожданное празднество.*

1Б: *Переправа Баклберри; Привал Гилдора.*

2А: *Старый лес; Упокоища.*

2Б: *Трактир «Гарцующий пони»; Гора Заветерь.*

3А: *Бруиненские броды; Последний домашний приют.*

3Б: *Имладрис; Совет Элронда.*

4А: *Карадрас; Врата Дурина.*

4Б: *Верхний перевал; Казад-Дум.*

5А: *Долина тёмных вод; Лотлориен.*

5Б: *Эгладил; Фангорн.*

6А: *Амон Хен; Эмин Майл.*

6Б: *Мёртвые топи; Чёрные Врата.*

7А: *Хеннет Аннун; Осгилиат.*

7Б: *Перекрёсток; Башня Эктелиона.*

8А: *Моргульская долина; Лестницы Кирит Унгола.*

8Б: *Крепость Кирит Унгол; Логово Шелоб.*

9А: *Хребет Моргэй; Горгорот.*

9Б: *Расцелина Судьбы; Ородруин.*

НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Каждый игрок берёт 7 карт, а затем игрок за Гэндальфа
сбрасывает 2 карты (игрок за Короля-чародея не сбрас-
ывает карты).

ДОБОР КАРТ

В фазу добора игрок за Гэндальфа берёт 4 карты, а игрок
за Короля-Чародея — 6 карт.

ЖЕТОНЫ КОЛЬЦА

Каждый игрок начинает игру с 1 жетоном Кольца и может
использовать его по правилам «Дуэли»: один раз за раунд
использовать действие, чтобы взять 3 карты, удалить
1 карту из руки и сбросить 1 карту из руки.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **«Каждый игрок...».** Когда эффект предписывает
сделать что-либо каждому игроку за свободные
народы или Тьму, этот игрок выполняет эффект
дважды. Выполняйте эффект полностью, прежде
чем начать выполнять его второй раз.
- **Долгая дорога.** Последовательность активации
путей состоит из 18 шагов вместо обычных 9.
За частью А пути какого-либо номера идёт часть Б
этого же номера, а за ней часть А следующего номе-
ра: 1А, затем 1Б, 2А, 2Б и так далее.

Упоминание номера пути в каком-либо эффекте или среди допустимых путей персонажа относится как к части А, так и к части Б этого номера пути. Если эффект содержит указание активировать путь «с тем же номером, что и текущий», его часть (А или Б) тоже должна быть та же, что и у текущего. Нельзя пропускать шаги последовательности активации путей или возвращаться на предыдущие.

Пример 1. В предыдущем раунде был активирован путь с номером 2А. В эту фазу локаций будет активирован случайный путь с номером 2Б. А в следующем раунде — с номером 3А.

Пример 2. *Гэндальф Серый* находится на пути 4А. Вы используете его действие, чтобы активировать путь со следующим номером — 4Б.

Пример 3. Невозможно использовать действие *Глорфиндела*, чтобы активировать путь с номером 3, если сейчас активен путь 2А (так как это приведёт к пропуску пути 2Б). Если же сейчас активен путь 2Б, то действием *Глорфиндела* будет активирован случайный путь 3А. Если активен путь 3А, то будет активирован случайный путь 3 (это может оказаться оставшийся 3А или один из 3Б). Если активен путь 3Б, то будет активирован оставшийся путь 3Б.

- **Соединённые пути.** Если активен путь 4А или 7А и должен быть активирован следующий путь (части Б), он не выбирается случайно и не может быть выбран игроком, а зависит от того, какой путь

был активным сейчас. Последовательности активации для путей 4 и 7:

Карадрас (4А) *Верхний перевал* (4Б)
Врата Дурина (4А) *Казад-Дум* (4Б)
Хеннет Аннун (7А) *Перекрёсток* (7Б)
Осгилиат (7А) *Баиня Эктелиона* (7Б)

Если эффект *Чёрных врат* меняет их номер на 7, после них может быть активирован любой путь 7Б.

Пример. Активны *Врата Дурина*. При активации пути со следующим номером может быть активирован только *Казад-Дум*, но не *Верхний перевал*.

- **Следующая часть (карты фракций).** После того как вы в первый раз за игру замешаете свой сброс в колоду (потому что у вас закончились карты в ней или выполняя эффект), положите в ваш сброс 3-ю часть карт фракций своей стороны.
 - **Следующая часть (локации).** Если на момент фазы проверки победы каждый из игроков уже замешивал свой сброс в колоду хотя бы по 1 разу в этой партии, замешайте 2-е части карт локаций каждой из сторон в соответствующие колоды полей битв. Аналогичным образом замешайте 3-и части карт локаций каждой из сторон, если на момент фазы проверки победы каждый из игроков уже замешивал свой сброс хотя бы по 2 раза.
- Поля битв, ещё не замешанные в колоды, не могут быть активированы.



Игра ИАНА БРОДИ

ВОЙНА КОЛЬЦА™
КАРТОЧНАЯ ИГРА

МЕЧИ и
ПЛАМЯ™

Автор игры: ИАН БРОДИ

Разработчики: КЭРИН ВЕСТОН-БРОДИ и РОБЕРТО ДИ МЕЛЬО

Арт-директор: ФАБИО МАЙОРАНА

Графические дизайнеры: ФАБИО МАЙОРАНА и ФРАНЧЕСКО МАТТИОЛИ

Вёрстка оригинала: ХОНДА ЭЙДСИ

Художники: ДЖОН ХАУ, ДЖОН ХОДЖСОН, ФАТАНЕ ХАУ, ФРАНЧЕСКО МАТТИОЛИ,
ФРАНКО РИВОЛЛИ, АНДРЕА ПИПАРО, КУО ЯН, СТУДИЯ QUADRA DI ANTONIO DE LUCA
(МАУРО АЛОЦЦИ, ДОМЕНИКО КАВА, ФЕДЕРИКА КОСТАНТИНИ)

Редакторы оригинала: КЕВИН ЧЭПМАН, АНДРЕА КОРЧЕЛЛА, АНДРЕЙ МУНТЕАНУ

Производство: РОБЕРТО ДИ МЕЛЬО и ФАБРИЦИО РОЛЛА

Русскоязычное издание подготовлено GAGA GAMES

Переводчик: ВАЛЕРИЯ ЛЯХ

Корректор: ООО «КОРРЕКТОР»

Редактор: ДАНИИЛ МОЛОШНИКОВ

Дизайнер-верстальщик: ДИАНА МИЛЮТА

Руководитель проекта: АРТЁМ САВЕЛЬЕВ

Общее руководство: ВАЛЕРИЯ ГОРБАЧЁВА

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2023 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

Игра создана, опубликована и распространяется
ARES GAMES SRL



Средиземье, Хоббит, Властелин Колец, Война Кольца, все персонажи, предметы, события
и места являются зарегистрированной торговой маркой Middle-earth Enterprises, LLC
и использованы под лицензией Sophisticated Games Ltd и её соответствующей лицензией.
War of the Ring — The Card Game © 2024 Ares Games Srl. © 2024 Sophisticated Games Ltd.

