

Властелин Колец ДУЭЛЬ за СРЕДИЗЕМЬЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ



Посмотрите видеоправила
(на английском языке)!

2
10+
30'

Вы будете играть за Братство Кольца, чтобы защитить свободные народы Средиземья и уничтожить Кольцо Всевластья? Или же сыграете за Саурона, охотясь за Фродо и Сэмом, и будете направлять свои орды к воротам городов противника? Судьба Средиземья в ваших руках!

ОБЗОР И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игра проходит в 3 раунда, называемые главами, которые играют по схожим правилам.

В свой ход развивайте навыки, накапливайте богатства и наращивайте своё присутствие в Средиземье, привлекайте различные народы на свою сторону или же преуспевайте в миссии Братства Кольца уничтожить Кольцо Всевластья.

Вы немедленно побеждаете в игре, если выполняете одно из следующих 3 условий:

- ★ завершаете Поход Братства Кольца,
- ★ заручаетесь поддержкой 6 разных народов,
- ★ завоёвываете Средиземье.

КОМПОНЕНТЫ

Карточки глав



×69

Тайлы локаций



×7

Игровое поле



×1

Трек Похода Братства Кольца



из 4 частей

Монеты



×30

Жетоны союзов



×18
(по 3 на каждый народ)

Отряды и крепости Братства Кольца



×15

Отряды и крепости Саурона



×15

×7

Памятка



×1

Правила игры



×1

Символы для дальтоники



Для удобства игроков с нарушением цветового зрения каждому цвету карточек в игре присвоен свой символ:

- ◆ Серый
- Жёлтый
- Синий
- ▲ Зелёный
- ✕ Красный
- ★ Фиолетовый



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

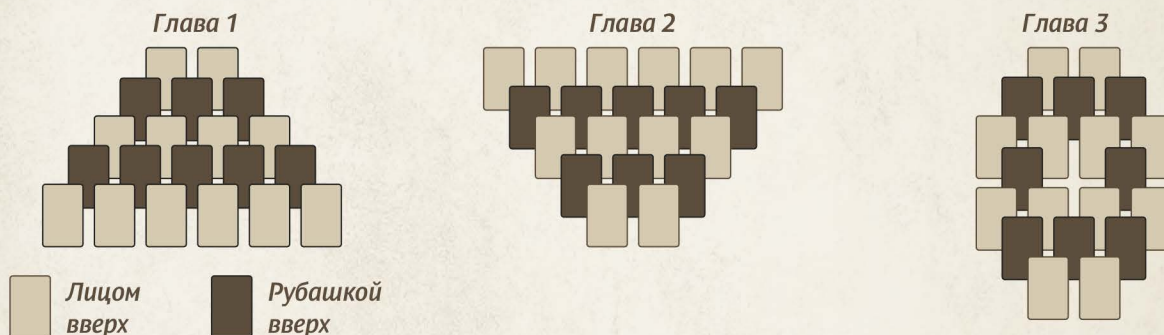


- 1 Выберите (или определите случайным образом), кто из участников будет играть за Братство Кольца, а кто — за Саурана: игроки берут соответствующие **фишки отрядов и крепостей** и помещают их перед собой.
- 2 Игроки помещают игровое поле между собой, рядом с центральной игровой областью.
- 3 На игровом поле поместите **2 отряда Братства** на Арнор и **2 отряда Саурана** на Мордор.
- 4 Соберите **трек похода Братства Кольца**, как показано на рисунке справа, и поместите его под игровым полем.
 
- 5 Участник, играющий за Братство, берёт себе **3 монеты**, а участник, играющий за Саурана, — **2 монеты**. Из оставшихся монет сформируйте **резерв**.
- 6 Разложите **жетоны союзов** на отдельные стопки по народам (в зависимости от рубашки). Отдельно перемешайте каждую стопку и положите лицом вниз в специальные выемки в верхней части игрового поля.
- 7 Перемешайте **тайлы локаций** и сложите их в виде стопки лицом вниз: слева от неё выложите ряд из 3 тайлов лицом вверх.
- 8 Разделите **карточки глав** на три колоды в зависимости от рун, изображённых на рубашке: **П**(1), **К**(2) и **А**(3). Затем отдельно перемешайте каждую колоду.

ОПИСАНИЕ ГЛАВЫ

Подготовка главы

В начале каждой главы (сначала первой, затем второй и, наконец, третьей) выложите 20 карточек из соответствующей колоды в **центральную игровую область** в соответствии со схемой, указанной ниже (схема также указана на боковинах коробки). Обратите внимание, что одни карточки выкладываются лицом вверх, а другие — рубашкой вверх. Оставшиеся 3 карточки уберите в сброс рубашкой вверх.



Ход игрока

Участник, играющий за Саурана, начинает игру, далее (и до конца игры) игроки **ходят по очереди**. В свой ход вы должны либо **взять карточку главы**, либо **взять тайл локации**.

А. Взять карточку главы

В центральной игровой области выберите одну из «**доступных**» карточек, затем сыграйте её перед собой **или** сбросьте её. Карточка считается «доступной», если её углы не перекрыты другими карточками.



Сыграть карточку перед собой

Заплатите стоимость карточки, если она есть (см. стр. 4), и поместите эту карточку в свою игровую область. Вы можете немедленно начать пользоваться её эффектами (см. стр. 5).

Примечание: во время игры сортируйте свои карточки по цвету и складывайте их так, чтобы хорошо были видны указанные на них эффекты.

или

Сбросить карточку

Поместите карточку в сброс лицом вниз и возьмите монеты из резерва в соответствии с текущей главой:

- ★ Глава 1 — 1 монета
- ★ Глава 2 — 2 монеты
- ★ Глава 3 — 3 монеты

Игрок открывает все карточки, которые теперь стали доступны в центральной игровой области, и на этом его ход заканчивается.

Б. Взять тайл локации

Выберите один из тайлов, лежащих лицом вверх: заплатите его стоимость (см. стр. 4) и положите его в свою игровую область.

Затем немедленно поместите фишку крепости на соответствующий регион игрового поля и воспользуйтесь другими его эффектами (см. памятку). Наконец, завершите свой ход, не открывая новый тайл из стопки.

Конец главы

Глава завершается, **как только один из игроков забрал последнюю карточку этой главы**.

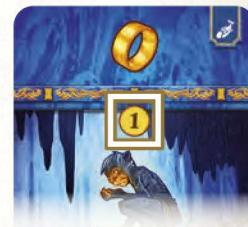
Подготовьте раскладку карточек для следующей главы в соответствии со схемой выше и откройте новые тайлы локаций из стопки так, чтобы их стало 3 (если возможно). Затем продолжите игру по тем же правилам.

Примечание: поскольку игроки совершают ходы по очереди, то игрок, завершивший главу, не играет первым в новой главе, если только он не использовал эффект «Сделайте ещё один ход» (см. памятку).

СТОИМОСТЬ КАРТОЧЕК И ТАЙЛОВ

Монеты

Чтобы сыграть некоторые карточки, вы должны заплатить в резерв их стоимость в монетах.



Навыки

Чтобы сыграть тайлы и большинство карточек, в вашей игровой области должен быть один или несколько навыков (см. стр. 5).

Если у вас нет требуемых навыков, вы можете заплатить **1 монету** в резерв за каждый недостающий символ навыка.



Примечания:

- Количество недостающих символов, которые вы можете оплатить в свой ход монетами в резерв, не ограничено.
- Если на карточке не указана стоимость в монетах или навыках, то вы можете сыграть её бесплатно.



На тайлах локаций указана дополнительная стоимость в монетах, равная количеству ваших **крепостей** на игровом поле. Таким образом, ваш самый первый тайл локации имеет дополнительную стоимость 0 монет.



Цепочки карточек

Начиная со второй главы, некоторые карточки можно сыграть бесплатно **по цепочке**.

Если в вашей игровой области есть карточка с совпадающим символом в правом верхнем углу, вы можете сыграть эту карточку бесплатно, не уплачивая стоимость в виде необходимых навыков.

Примечание: если у вас нет совпадающего с карточкой символа, вы всё ещё можете сыграть её как обычно, заплатив необходимые навыки и/или монеты.

Пример:



В главе 1, вы сыграете эту карточку бесплатно ①.

В дополнение к её эффекту (см. стр. 5) на ней присутствует символ розыгрыша по цепочке ②.



В главе 2 вы можете сыграть эту карточку бесплатно, так как у вас есть совпадающий символ ③ на одной из сыгранных вами карточек. В противном случае вам нужны указанные навыки, чтобы сыграть карточку (или вы можете заплатить по 1 монете за каждый недостающий вам навык) ④.

ЭФФЕКТЫ КАРТОЧЕК И ТАЙЛОВ

Серые карточки ♦ приносят навыки, позволяющие играть тайлы и другие карточки в вашу игровую область. Вы получаете **1 соответствующий навык** за каждый указанный символ. Каждый символ можно использовать только **один раз за ход**, каждый ход.



Хитрость



Сила



Храбрость



Знание



Лидерство



Когда несколько навыков разделены косой чертой /, в свой ход вы можете использовать только **один из них** на свой выбор.

Жёлтые карточки ● немедленно приносят монеты, которые вы сможете потратить, чтобы сыграть тайлы и другие карточки в вашу игровую область.



Сразу же возьмите указанное количество монет из резерва.

Синие карточки ■ немедленно позволяют вам продвинуться по треку Похода Братства Кольца.



Переместите вашего персонажа вперёд по треку на одно деление за каждый символ кольца.

Зелёные карточки ▲ представляют народы Средиземья, с которыми вы можете заключить союз.



Эльфы



Энты



Хоббиты



Люди



Гномы



Маги

Красные карточки ✕ позволяют немедленно выставить свои отряды в регионы Средиземья (см. стр. 7). Выберите **один из двух регионов**, изображённых на знамёнах, и поместите **указанное количество отрядов** в выбранный регион.



Количество отрядов, которые нужно выставить

Регионы на выбор, куда можно выставить отряды

Фиолетовые карточки ★ (встречаются только в главе 3) позволяют немедленно выполнить различные манёвры.



Переместите один из своих отрядов в соседний регион.



Ваш оппонент возвращает 1 монету в резерв.



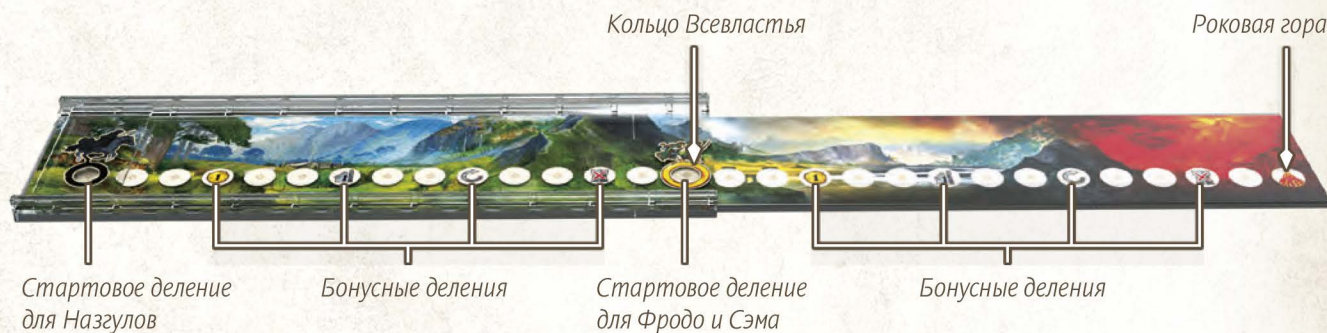
Уберите 1 отряд соперника из любого региона.

Тайлы локаций позволяют немедленно поместить крепости в регионы Средиземья (см. стр. 7) и воспользоваться уникальными эффектами (см. памятку).



Регион, куда вы можете поместить крепость

ПОХОД БРАТСТВА КОЛЬЦА



Участник, играющий за Братство Кольца, перемещает по треку *Фродо и Сэм*, а участник, играющий за Саурона, перемещает *Назгулов*.

Когда вы **останавливаетесь** на бонусном делении **или проходите через** него, вы можете немедленно воспользоваться его эффектом (см. памятку).

Примечание: трек устроен так, что каждый раз, когда перемещаются *Фродо и Сэм*, перемещаются и *Назгулы*. Другими словами, в ходе игры расстояние между персонажами будет только сокращаться и никогда не увеличиваться.



Пример: вы играете за Братство Кольца. Вы берёте синюю карточку с двумя символами кольца ①, которая позволяет вам передвинуть *Фродо и Сэм* на 2 деления ②. Они проходят бонусное деление ③, которое позволяет вам воспользоваться его эффектом (в данном случае, взять 1 монету из резерва).

СОЮЗЫ МЕЖДУ НАРОДАМИ

В ходе игры вы можете заключать союзы с народами Средиземья. Для этого вам нужно играть в свою игровую область **зелёные карточки** с одинаковыми или отличающимися символами народов в соответствии со следующими условиями:

2 одинаковых символа народов

Как только вы собираете 2 одинаковых символа народов, возьмите 2 верхних жетона союзов этого народа и **переверните их лицом вверх**. Выберите один из них и положите его перед собой: теперь вы можете пользоваться его эффектом (см. памятку). Второй жетон положите лицом вниз **сверху** стопки, из которой вы его взяли.

ИЛИ

3 разных символа народов

Один раз за игру, если у вас есть 3 разных символа народов, возьмите по одному жетону союза сверху стопок этих трёх народов и **переверните их лицом вверх**.

Выберите один из них и положите его перед собой: теперь вы можете пользоваться его эффектом (см. памятку). Другие два жетона положите лицом вниз **сверху** соответствующих стопок.

Примечания:

- Один и тот же символ народа может быть использован для выполнения обоих этих условий (2 одинаковых символа народов и 3 разных символа народов).
- Жетоны должны быть видны обоим игрокам — здесь нет скрытой информации.

ЗАВОЕВАНИЕ СРЕДИЗЕМЬЯ



Когда вы помещаете или перемещаете один или несколько отрядов, возможны две ситуации:

- ★ Если в этом регионе нет отрядов соперника, ничего не происходит.
- ★ Если в этом регионе есть один или несколько отрядов соперника, возникает конфликт. Каждый игрок убирает по одному своему отряду из региона и снова помещает его перед собой. Продолжайте убирать по одному отряду, пока у одного из игроков не закончатся отряды в этом регионе.

Примечание: крепость соперника не вызывает конфликта и не препятствует тому, чтобы вы поместили свои отряды в этот регион. Так оба игрока могут одновременно занимать один и тот же регион.

Когда вы делаете несколько перемещений, вы можете перемещать один и тот же отряд несколько раз или распределить перемещения по нескольким отрядам. За каждое перемещение вы можете переместить один отряд в соседний регион (между этими двумя регионами должно быть соединение). Каждое перемещение нужно полностью завершить, разрешив возникшие конфликты, прежде чем переходить к следующему.



Пример: вы играете фиолетовую карточку, которая позволяет вам сделать 3 перемещения ①. Первое из них вы используете, чтобы переместить отряд из Энедвайта в Рохан ②. Так как там есть отряд соперника, возникает конфликт, и каждый игрок убирает из региона свой отряд. Вы затем используете своё второе и третье перемещения, чтобы отправить ещё один отряд из Энедвайта в Мордор, пройдя через Рохан ③.

КОНЕЦ ИГРЫ

Есть три немедленных условия победы:

Поход Братства Кольца

Для Братства: если Фродо и Сэм дошли до **Роковой горы**, они уничтожают Кольцо Всевластья, и вы немедленно побеждаете.

Для Саурона: если Назгулы догнали **Фродо и Сэма**, они заполучают Кольцо Всевластья, и вы немедленно побеждаете.

Поддержка народов

Если вы собрали **6 разных символов народов** на ваших **зелёных карточках**, вы заполучили поддержку народов Средиземья и немедленно побеждаете в игре.

***Примечание:** символ орла на одном из жетонов союзов — это дополнительный символ народа, который считается как один из шести необходимых для победы символов народов.*

Завоевание Средиземья

Если вы **присутствуете во всех 7 регионах** (там находится ваша крепость или хотя бы 1 ваш отряд), вы завоевали Средиземье и немедленно побеждаете в игре.

Если к концу третьей главы ни одно из этих трёх условий победы не было достигнуто, игрок, который **присутствует в наибольшем количестве регионов** Средиземья (там находится его крепость или хотя бы 1 его отряд), побеждает в игре. В случае ничьей, игроки разделяют победу.



О СОЗДАТЕЛЯХ

Авторы игры: **Антуан Боза и Бруно Катала** • Иллюстратор: **Венсан Дютре**
Полная информация о создателях и благодарности: www.rprod.com/en/duel-for-middle-earth/credits

© MIDDLE-EARTH ENTERPRISES, LLC. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.

© REPOS PRODUCTION 2024. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium • www.rprod.com

Средиземье, Властелин Колец, а также все связанные с ними персонажи, события, предметы и места являются товарными знаками Middle-earth Enterprises, LLC и используются по лицензии Asmodee North America, Inc. и Repos Production.

Gamegenic и логотип Gamegenic являются ® и © Gamegenic GmbH, Germany.

Данный материал может быть использован только для личного развлечения.



REPOS
PRODUCTION

Переводчик: Полина Басалаева
Корректор: Мария Кравченко
Вёрстка: Алёна Наумова
Руководитель редакции: Анастасия Дурова