

ВОЙНА КОЛЬЦА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ПРОТИВ ТЬМЫ

Это дополнение добавляет в игру одиночный и кооперативный режимы. Для игры вы можете выбрать любой сценарий. В «Трилогию» можно играть в одиночку (управляя обеими колодами свободных народов) или вместе с другим игроком-союзником. В «Дуэль» и «Братство Кольца» можно сыграть только одному.

Вы будете играть за свободные народы по обычным правилам. Вашим противником будет Тьма, управлять которой будет алгоритм, приведённый в виде схемы на последней странице этих правил. Он может показаться сложным, но на самом деле, сыграв одну партию, вы запомните его и вам практически не придётся смотреть на него.

Иногда действия, совершаемые Тьмой, могут выглядеть неоптимальными. Однако это задуманная часть игрового процесса — попытаться направить выполнение алгоритма по невыгодному для врага пути.

Почти все карты фракций Тьмы (и некоторые локации) были изменены для этого дополнения. Даже если вы хорошо знакомы с базовой игрой, не торопитесь и внимательно читайте все эффекты: иногда меняется лишь небольшая деталь.

КОМПОНЕНТЫ

60 АЛЬТЕРНАТИВНЫХ КАРТ ФРАКЦИЙ ТЬМЫ



Изенгард

Чудовища

Харадрим

Мордор

6 АЛЬТЕРНАТИВНЫХ КАРТ ЛОКАЦИЙ



2 поля битвы Тьмы

4 пути



2 двухсторонние памятки

В нижней части карт этого дополнения находится символ  — по нему их можно легко отличить от карт базовой игры.

ОСНОВНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ

Игроки за Тьму, которыми будет управлять алгоритм, называются **врагами**.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре происходит по обычным правилам со следующими изменениями:

- Замените все карты фракций Тьмы из базовой игры на альтернативные карты из этого дополнения.
- Замените 6 карт локаций из базовой игры на альтернативные карты из этого дополнения (остальные локации остаются прежними).
- Враги не получают жетоны Колец.

РУКА ВРАГА

Держите закрытыми карты в руке каждого врага. Когда враг берёт карты, кладите их на стол лицом вниз.

Когда враг должен разыграть, сбросить или удалить карту из своей руки, он выбирает для этого случайную карту.

ПРОВЕРКА ПОБЕДЫ

Проверка победы происходит только в финальном раунде. В остальных раундах эта фаза пропускается: нельзя победить досрочно, получив перевес в 10 очков.

ПОРЯДОК КАРТ

КАРТЫ ВРАГОВ

На каждом поле битвы, пути, а также в резервах врагов упорядочивайте карты Тьмы слева направо, в зависимости от времени, когда они были перемещены или разыграны сюда. То есть каждую карту Тьмы, перемещаемую или разыгрываемую куда-либо, кладите правее остальных карт Тьмы, уже находящихся здесь.

Когда враг должен выбрать откуда-либо карту и там есть несколько равноценно подходящих карт, он выбирает самую правую из них (то есть последнюю появившуюся там).

ПОЛЯ БИТВ

Упорядочивайте карты активных полей битв слева направо в зависимости от времени, когда они были активированы (или повторно активированы).

Когда враг должен выбрать поле битвы из нескольких равноценно подходящих, он выбирает самое правое.



ПРИМЕРЫ ПОРЯДКА КАРТ



ПРИМЕР 1

Свободные народы побеждают на поле битвы (5 ✖ против 4 ♠). Тьма может потенциально победить здесь, поэтому враг перемещает сюда *Сарумана*: он правее всех в резерве из подходящих карт (*Чёрный Змей* не может быть перемещён на это поле битвы).

ПРИМЕР 2

Враг должен отказаться от карты. Первое, что он должен попытаться сделать в этом случае, — сбросить карту из резерва (стр. 5). Он сбрасывает *Чёрного Змея*, потому что он находится правее всех в резерве.

ПРИМЕР 3

Происходит сражение. 2 ♠ с карты поля битвы отменяют 2 ✖. Тьма должна отменить оставшиеся 3 ✖. Для этого враг удаляет сначала самую правую карту с этого поля битвы — *Сарумана* — и отменяет этим 2 ✖. А затем следующую самую правую карту — *Волчьих всадников*, — отменя последний 1 ✖.

ПРАВИЛА ДЛЯ ВРАГОВ

Враги играют по обычным правилам с изменениями и нововведениями, указанными далее.

ДЕЙСТВИЯ ВРАГА

Для определения того, что будет делать враг, используйте схему действий, приведённую на стр. 8. Также эта схема есть на памятках, но в сокращённом виде.

ПОТЕНЦИАЛЬНАЯ ПОБЕДА

Считается, что враг **потенциально побеждает** на поле битвы или пути, если для этой локации выполняется следующее условие: если каждая карта Тьмы в резерве, которая может быть перемещена в эту локацию, будет перемещена туда, Тьма победит в битве в этой локации.

Если возможность потенциальной победы проверяется для того, чтобы решить, куда враг разыгрывает карту, сама эта карта тоже учитывается для определения того, может ли победить враг.

Для определения потенциальной победы не учитывается никакая другая информация — ни карты свободных народов в резерве, ни ситуация в других локациях.

ВЫБОР

Некоторые карты врагов содержат указание «выберите». Этот выбор делаете вы.

Вы обязаны выбрать вариант, эффект которого может быть выполнен и будет **полезен** (стр. 5) для Тьмы. Если несколько вариантов подходят под это условие, вы вольны выбрать из них тот, который кажется наиболее удачным для вас, а не для Тьмы!

Полезность вариантов, которые предписывают забрать определённую карту из колоды или сброса врага, не всегда известна заранее (так как вы можете не знать, есть ли там нужная карта). Выбрав такой вариант, но не найдя подходящей карты в колоде или сбросе, вы обязаны выбрать другой вариант.

ОСНОВНЫЕ ЭФФЕКТЫ И ДЕЙСТВИЯ

РАЗЫГРАТЬ

Враг разыгрывает случайную карту из руки. При этом ему **не нужно сбрасывать 1 другую карту** из руки. Место розыгрыша карты выбирается в порядке приоритета, указанном в нижней ячейке схемы действий.

Нельзя разыгрывать одну и ту же карту персонажа, предмета или события дважды за раунд. Если враг пытается сделать это, вместо этого сбросьте эту карту.

СБРОСИТЬ

Не смотрите содержимое стопки сброса врага и то, какие карты он сбрасывает, если только это не нужно для выполнения какого-либо эффекта.

УДАЛИТЬ

Вы в любой момент можете просматривать стопку удалённых карт врага. Всегда смотрите карты, которые удаляет враг, — некоторые из них имеют эффекты при удалении.

ОТКАЗАТЬСЯ

Враг отказывается от карт не так, как игроки. Когда враг должен отказаться от карты, он выбирает и выполняет первый возможный вариант из следующих:

- Сбросить самую правую карту из своего резерва;
- Сбросить случайную карту из своей руки;
- Удалить верхнюю карту своей колоды.

ПЕРЕМЕСТИТЬ

В отличие от игроков, враг **может** перемещать карты, которые разыграл в резерв в текущем раунде.

ПОЛЬЗА

По отношению к действиям врага используется понятие «польза».

Враг перемещает карты или использует их действия, только если это приносит пользу. Достаточно, чтобы хотя бы часть эффекта приносила пользу.

СЧИТАЕТСЯ ПОЛЕЗНЫМ

- Увеличение количества символов, влияющих на исход сражения в локации, где Тьма потенциально побеждает, но проигрывает в данный момент.
- Увеличение количества символов, влияющих на исход сражения, на пути с максимальным номером (9 — в сценарии «Трилогия»), где Тьма уже побеждает.

- Принуждение игроков отказаться от карт либо сбросить или удалить карты.
- Добавление влияния Кольца.
- Активация или повторная активация поля битвы, где Тьма будет потенциально побеждать.
- Активация нового пути в то время, как Тьма побеждает на текущем (неважно, будет ли Тьма потенциально побеждать на новом пути).
- Взятие карт.
- Розыгрыш карт в резерв.
- Розыгрыш предмета.

НЕ СЧИТАЕТСЯ ПОЛЕЗНЫМ

- Увеличение количества символов сражения в локации, где Тьма уже побеждает (за исключением пути с максимальным номером).
- Розыгрыш или перемещение на поле битвы персонажа, имеющего только символы лидерства, влияющие на исход сражения, когда на этом поле битвы ещё нет воинства, которое могло бы поддержать этого персонажа.

Пример 1. *Повелитель* находится в резерве, и у врага нет никаких других карт с эффектами «используйте действие, чтобы...». Враг будет использовать эффект *Повелителя*, потому что взятие карт является полезным. Он сделает это, даже если более выгодным было бы не сбрасывать *Повелителя*, а позже переместить его в какую-либо локацию для победы там — враг действует строго по алгоритму, не продумывая далекоидущие последствия.



Пример 2. Прибрежные налётчики находятся в резерве. Враг будет использовать их действие, только если у Тьмы есть ещё хотя бы 2 \times на картах, которые могут быть перемещены в Дол Амрот — потому что только так Тьма будет потенциально побеждать там.



Пример 3. При выполнении эффекта Грима Гнилоуста нельзя выбрать «забрать из своей колоды Сарумана», если он находится в стопке удалённых карт. Также нельзя выбрать «удалить любого персонажа Рохана в игре», если таких нет. Однако, даже если Саруман находится в колоде и/или в игре есть персонаж Рохана, вы всё равно можете выбрать вариант «взять 2 карты», если он кажется более удачным для вас (с точки зрения свободных народов).



Пример 4. В Долине Тёмных вод находится только Стая Кребайн. Враг будет использовать её действие, чтобы активировать новый путь, так как это приведёт к победе Тьмы на текущем пути.



УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Вы можете выбрать один из уровней сложности:

- **Обычный.** Каждую фазу добора каждый враг берёт на 1 карту меньше. В сценарии «Дуэль» вместо этого враг берёт на 2 карты меньше.
- **Тяжёлый.** Враги берут карты как обычно.



Автор игры: ИАН БРОДИ

ВОЙНА КОЛЬЦА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ПРОТИВ ТЬМЫ

Разработчики: КЭРИН ВЕСТОН-БРОДИ и РОБЕРТО ДИ МЕЛЬО

Арт-директор: ФАБИО МАЙОРАНА

Графические дизайнеры: ФАБИО МАЙОРАНА и ФРАНЧЕСКО МАТТИОЛИ

Вёрстка оригинала: ХОНДА ЭЙДЗИ

Художники: ДЖОН ХАУ, ДЖОН ХОДЖСОН, ФАТАНЕ ХАУ, МАТТЕО МАЧЧИ,
ФРАНЧЕСКО МАТТИОЛИ, АНДРЕА ПИПАРО, ДМИТРИЙ ПРОСВИРНИН, БЕН ВУТТЕН, КУО ЯН,
СТУДИЯ QUADRA DI ANTONIO DE LUCA (МАУРО АЛОЦЦИ, ДОМЕНИКО КАВА,
ФЕДЕРИКА КОСТАНТИНИ)

Редактор оригинала: КЕВИН ЧЭПМАН

Производство: РОБЕРТО ДИ МЕЛЬО и ФАБРИЦИО РОЛЛА

Русскоязычное издание подготовлено GAGA GAMES

Переводчик: ДАНИИЛ МОЛОШНИКОВ

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 © 2023 Ares Games Srl. © 2023 Sophisticated Games Ltd.



ДЕЙСТВИЕ КАРТЫ?

Враг может с пользой применить эффект «используйте действие, чтобы...» карты в игре?

Враг использует действие подходящей карты (выбирая в указанном приоритете):

1. На пути; **ИЛИ**
2. На поле битвы; **ИЛИ**
3. В резерве.

Если в выбранной зоне несколько подходящих карт, враг выбирает самую правую из них.

СХЕМА ДЕЙСТВИЙ ВРАГА

▶ Да

▼ Нет

ПРОПУСК ХОДА?

Враг может пропустить ход?

ПРЕДЕЛ?

В руке у другого врага или игрока больше карт, чем его предел остатка?

ПУТЬ?

Номер активного пути меньше максимального?

ПОБЕДА?

На данный момент Тьма побеждает во всех сражениях?

Враг пропускает ход.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ?

Враг может переместить карту в локацию, где Тьма потенциально побеждает, но проигрывает в данный момент?

Враг с пользой перемещает самую правую подходящую карту из резерва (выбирая в указанном приоритете):

1. На путь — если Тьма потенциально побеждает в сражении там, но проигрывает в данный момент или если это путь с максимальным номером; **ИЛИ**
2. На самое правое поле битвы, где Тьма потенциально побеждает, но проигрывает в данный момент.

Враг может с пользой переместить карту на путь с максимальным номером?

РОЗЫГРЫШ?

У врага есть хотя бы 1 карта в руке?

Враг с пользой разыгрывает случайную карту из руки (выбирая в указанном приоритете):

1. На путь — если Тьма потенциально побеждает в сражении там, но проигрывает в данный момент, или если это путь с максимальным номером; **ИЛИ**
2. На самое правое поле битвы, где Тьма потенциально побеждает, но проигрывает в данный момент; **ИЛИ**
3. В резерв.

Враг пропускает ход.

Предметы разыгрываются на самого правого подходящего владельца. Если таких нет в игре, то выполняется эффект «если эту карту невозможно разыграть...».