

# WAR RING

## НАЧАЛО ИГРЫ

### СВОБОДНЫЕ НАРОДЫ

|                          |                              |
|--------------------------|------------------------------|
| <b>Gondor</b>            | темно синий                  |
| <b>Rohan</b>             | темно-зеленый                |
| <b>The North Dwarves</b> | – светло-синий<br>коричневый |
| <b>Elves</b>             | светло-зеленый               |

Одна сторона - игрок за Свободные народы (FP); другая - игрок за нацию Тени (SP).

Положите карты спутников (The Ring-bearers, Gandalf the Grey, Strider, Boromir, Legolas, Gimli, Merry и Pippin) в область "Guide of the Fellowship", сверху - карта персонажа Gandalf the Grey. Отложите карты "Aragorn – Heir to Isildur", "Gandalf the White" и "Gollum", они понадобятся позднее.

Поставьте фигурку Хранителей кольца в Rivendell. Положите все остальные фигурки спутников и их жетоны в область Братства кольца. Отложите фигурку Голлума пока в сторону.

Положите жетон прогресса Братства ("спрятанной" стороной вверх), а также жетон Порчи на отметку "0" трека Братства. Положите 3 жетона эльфийских колец (сторона кольца вверх) на места для колец у Свободных народов. Отложите в сторону карты миньонов Тени (Witch-king, Saruman и Mouth of Sauron) и их фигурки.

Разделите события Свободных народов на две колоды (Персонажей и Стратегий). Также самое сделайте с событиями Тени. Перетасуйте каждую из четырех получившихся колод и положите их на предназначенные места на поле.

Положите стандартные тайлы (плитки) Охоты (бежевые) в непрозрачную емкость, чтобы создать Пул Охоты. Пока отложите в сторону особые тайлы (плитки) Охоты (синие и красные). Они понадобятся позднее.

Игрок за Тени (SP) берет 7 красных кубиков действий, а игрок за Свободные народы (FP) берет 4 синих кубика действия Свободных народов.

Положите политический жетон каждой нации Свободных народов на Политический трек. Жетоны Эльфов и всех наций Тени кладутся активной стороной вверх. Остальные - пассивной стороной.

Рассортируйте все пластиковые фигурки и выставите все стартовые армии наций на поле согласно книге правил. Остальные фигурки отложите в сторону, они будут использованы в качестве подкреплений.

### ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Черные границы на карте нельзя пересекать; если граница между регионами разделена (полностью) такой черной границей, то они не считаются соседними.

Моря или озера (синие области, окруженные черной линией или белой линией) не считаются регионами и их нельзя пересекать.

Регион считается свободным для игрока, если он не содержит вражеской армии и/или поселения под контролем соперника.

Регион с цитаделью под контролем соперника также считается свободным для игрока, если цитадель осаждается армией этого игрока.

### НАЦИИ ТЕНИ

|                                    |           |
|------------------------------------|-----------|
| <b>Sauron</b>                      | красный   |
| <b>Isengard</b>                    | желтый    |
| <b>Southrons &amp; Easterlings</b> | оранжевый |

## ХОД ИГРЫ

Игра разделена на ряд ходов, в каждом ходе 6 фаз:

### 1. Подготовка кубиков действия и набор карт событий.

Игроки забирают себе кубики действий, использованные в прошлый ход, плюс кубики, добавленные в пул кубиков действий, и минус кубики, убранные из этого пула. Затем каждый игрок тянет 2 карты, по одной из каждой его колоды событий.

### 2. Фаза Братства (Фаза Содружества).

FP может раскрыть местоположение Братства, если оно было скрыто (Братство при этом остается скрытым). Если Братство раскрывается в городе или цитадели, то FP Нация, которой принадлежит этот город/цитадель, активируется (переверните ее жетон на Политическом треке на активную сторону, если он был на пассивной). Кроме того Носители кольца могут быть излечены (-1 Порча).

FP также может поменять персонажа, ведущего Братство.

### 3. Подготовка к Охоте.

SP может положить кубики действия из своего пула кубиков в бокс Охоты. Эти кубики будут использованы им позднее для охоты за кольцом.

Если один или более кубиков действий FP находился в боксе Охоты в конце предыдущего хода, то SP должен положить в бокс Охоты минимум 1 кубик действия.

Предел кубиков, которое он может положить в бокс Охоты, равен количеству спутников в Братстве (не считая Хранителей кольца). При этом он всегда может положить 1 кубик, даже если в Братстве нет спутников.

Кубики, помещенные в бокс Охоты, не бросаются в следующий фазе.

### 4. Бросок кубиков действий

Игроки бросают свои кубики действий. SP немедленно помещает кубики, на которых выпал символ "Глаз", в бокс Охоты.

### 5. Выполнение действий

Начиная с FP, игроки по очереди выполняют по одному действию, используя результат одного из своих кубиков.

Если у игрока меньше неиспользованных кубиков, чем у оппонента, он может спастись вместо того, чтобы выполнять действие. Игрок также может отказаться выполнять действие и сбросить кубик. Если у игрока закончились действия, его соперник выполняет свои действия подряд одно за другим. Каждый раз, когда FP использует свой кубик действия для продвижения Братства, положите этот кубик в бокс Охоты после выполнения этого действия (он вернется к FP в первую фазу следующего хода). Все остальные использованные кубики откладываются в сторону до следующего хода.

### 6. Определение победителя

Игра заканчивается, если кто-либо из игроков выполнил условия Военной победы. Если нет, начинается новый ход.

## КУБИКИ ДЕЙСТВИЙ

Игрок бросает то число кубиков действий, которое находится в его пуле кубиков. Оба игрока могут добавлять кубики в их пул, когда ряд Персонажей входит в игру. Игроки теряют дополнительные кубики, когда соответствующие персонажи умирают. Когда игроки получают или теряют кубики, эти дополнения или потери вступают в силу только в первую фазу следующего хода.

### ЭЛЬФИЙСКИЕ КОЛЬЦА

Перед тем, как выполнить действие, можно использовать Эльфийское кольцо (или Огненный глаз), чтобы поменять результат на неиспользованном кубике на любой другой (исключение: FP не может менять результат на "Воля Запада"). Затем можно выполнить действие, при этом не обязательно с использованием того кубика, результат которого был изменен.

Кубик действия Тени, измененный на результат "Глаз", помещается в бокс Охоты (кроме того нельзя менять результат на кубиках, на которых уже был результат "Глаз"). Это не считается действием. Когда FP использует эльфийское кольцо, он переворачивает его на сторону с Огненным глазом и передает SP. После того, как в дальнейшем SP использует этот жетон, он сбросит его из игры. Не более одного эльфийского кольца/огненного глаза может быть использовано одним игроком в ход.

## КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

У каждого игрока есть стратегическая колода (иконка со знаменем (военное или политическое действие) и колода персонажей (иконка меча (действие Братства, спутников или миньонов)).

В первую фазу каждого хода оба игрока берут по одной карте из каждой своей колоды. Также для взятия одной карты из колоды может быть использован кубик действия с иконкой события. Игроки могут держать на руках максимум 6 карт и обязаны немедленно сбросить излишек (лицом вниз). Если колода закончилась, то игрок больше не может набирать из нее карты.

Карты событий можно играть в фазу Выполнения действий, используя либо кубик действия "Событие", либо кубик действия, чей символ совпадает с символом в правом верхнем углу карты.

Некоторые карты имеют особые требования, они должны быть полностью удовлетворены, чтобы сыграть эту карту. Если эффект карты не может быть полностью применен, она все равно может быть сыграна и ее эффект должен быть реализован настолько, насколько это возможно. Карты событий как правило сбрасываются после того, как сыграны.

Эффекты карт, которые требуются "сыграть на стол" применяются до тех пор, пока условия их розыгрыша соблюдаются. Как только условия прекратили выполняться - карта сбрасывается. Если сброс карты предполагает использование кубика действий, то это считается действием. Нанимаемые при помощи карт событий юниты или лидеры берутся из запаса подкреплений. Эти карты могут использоваться, даже когда нация не в состоянии войны, а также их можно применять, чтобы поместить войска в цитадель во время ее осады. Другие ограничения при наемке применяются. Если карта уничтожает всех юнитов в армии, все FP лидеры, находившиеся с армией, удаляются из игры; при этом назулы, спутники и миньоны остаются в регионе, если иное не утверждается картой.

Все карты событий могут быть сыграны как боевые карты (см. их текст внизу карты). Это не считается действием. Карта сбрасывается после использования.

## АРМИИ

Отряды в армии делятся на регулярные и элитные. Все юниты в одном регионе, контролируемые одним игроком (даже если они из разных наций) считаются одной армией. Армия может состоять максимум из 10 юнитов, или 5 юнитов, если армия находится внутри цитадели во время осады.

В конце выполнения действия излишки юнитов должны быть немедленно убраны в запас (могут позже снова войти в игру). Если в регионе скопилось слишком много фигурок, то передвиньте все или некоторые из них в свободные поля для армий на поле, и положите в регион жетон с соответствующим числом.

### НАИМ НОВЫХ ЮНИТОВ

Используйте кубик с действием "Сбор" или сыграйте соответствующую карту событий, чтобы нанять юнитов и лидеров. Один кубик действия "Сбор" вводит в игру: 2 регулярных юнита, или 2 лидера/назула, или 1 регулярного юнита и 1 лидера/назула или 1 элитного юнита.

Если юниты нанимаются с помощью кубика действия, то они должны принадлежать нации в состоянии войны.

Новые войска берутся из подкреплений и ограничены числом имеющихся у игрока фигурок. Они могут быть помещены только в городки, города и цитадели той нации, к которой относятся.

Назулы всегда выставляются в цитадели SP.

Если с помощью одного кубика действия "Сбор" нанимаются 2 фигурки, то они должны быть помещены в разные поселения.

Войска не могут наниматься в поселениях, в которых присутствуют вражеские войска или лежит вражеский маркер контроля, а также в осажденные цитадели (если только они не вводятся с помощью карты события).

Когда для найма войск в игру используется карта события, то юниты не обязательно должны принадлежать нации в состоянии войны. Если карта позволяет нанимать войска в цитадели, то они могут быть наняты, даже если цитадель находится в осаде. Другие ограничения при наемке действуют и при наемке с помощью карт событий.

## ДВИЖЕНИЕ АРМИЙ

Армия может передвинуться на соседний регион с помощью кубиков Армии или Персонажа, или с помощью розыгрыша карты события.

Кубик Армии: можно передвинуть 2 различные армии. Кубик Персонажа: можно передвинуть одну армию, в которой есть хотя бы 1 лидер или персонаж.

Ни один юнит нельзя двигать дважды в одно действие. Любой регион, куда входит армия, должен быть свободным (без вражеских армий и/или контролируемых врагом поселений) или с контролируемым врагом поселением, но без его армии. Регион с контролируемой врагом цитаделью в осаде вашими войсками считается свободным.

В регионе, в котором есть вражеские юниты, нельзя войти, его можно только атаковать.

Если в передвигающейся армии есть юниты из наций не в состоянии войны, то они не могут войти в регион, принадлежащий другой нации.

Если армия входит в регион, где уже стоит союзная армия, то они объединяются в одну армию.

Армию можно делить, перемещая часть ее юнитов в соседний регион. FP лидеры должны решать в этом случае, с какой частью армии они останутся. Но при этом, если для движения был использован кубик Персонажа, то как минимум 1 лидер/персонаж должен идти вместе с перемещающейся армией.

Если карта события позволяет армии идти дальше, чем на соседний регион, то она не может оставлять или подбирать юнитов в регионах, через которые проходит. При этом эта армия захватывает все контролируемые врагом поселения, через которые проходит. Предел армии учитываются только после того, как все дозволенные движения будут совершены.

## ЛИДЕРЫ

FP Лидеры не могут двигаться сами по себе и должны быть частью друженственной им армии. FP лидер на поле без армии немедленно убирается с поля.

Любое число FP лидеров может быть в армии, и они могут вести армию любой FP нации. Они не считаются юнитами в армии, ими нельзя "оплачивать" потери и их нельзя прибавлять при подсчете силы армии. Назулы и призраки кольца являются SP лидерами. Все назулы (включая Короля-ведьму) не обязаны быть частью армии и могут перемещаться в любой соседний регион. Вражеская армия в том же регионе, никак на них не влияет. Но назулы без армии не могут заходить в регионы с цитаделями под контролем FP, если они не осаждаются SP.



## ПЕРСОНАЖИ

FP персонажи называются спутниками, а SP персонажи называются миньонами.

Спутники входят в игру, когда они отделяются от Братства. "Aragorn – Heir to Isildur" и "Gandalf the White" входят в игру при помощи кубика действий "Воля Запада".

Миньоны входят в игру при помощи кубика действий "Сбор" (см. правила, указанные на карте персонажа).

Персонажи перемещаются при помощи кубика действий "Персонаж" или с помощью карты события. Персонаж уровня 0 нельзя перемещать, даже когда он находится вместе с армией или отступающей армией.

Кубик действия "Персонаж" может быть использован для следующего действия: FP перемещает BСЕХ спутников вне Братства.

FP перемещает Братство.

SP перемещает всех назгулов и миньонов.

FP или SP перемещает армию с лидером или персонажем.

## ДВИЖЕНИЕ СПУТНИКОВ

Все спутники могут перемещаться на число регионов, равное или меньшее их уровню. Группа в одном регионе, идущая в один и тот же регион, использует при движении наивысший уровень спутника. Несколько спутников в регионе могут образовывать несколько групп.

На спутников не влияют вражеские армии, но они не могут войти в регион с SP цитаделью. Они также не могут войти или выйти из региона, где под осадой находится дружественная им цитадель (кроме случаев розыгрыша ряда карт событий).

## ДВИЖЕНИЕ МИНЬОНОВ

Саруман не может выходить за пределы региона Orthanc. Уста Саурона движется по тем же правилам, что и спутники. Перемещаясь в одиночку, он не подвержен влиянию вражеских армий, но не может входить или выходить из региона, где под осадой находится дружественная ему цитадель. Любый миньон без армии не может входить в регион, где находится цитадель под контролем FP, если только эта цитадель не под осадой.

## СРАЖЕНИЯ

Одна армия может атаковать вражескую армию, используя кубик события "Армия" или "Персонаж", либо соответствующую карту события.

Только нации, находящиеся в состоянии войны, могут начинать сражения.

Кубик действия "Армия" (или "Персонаж", при условии что в вашей армии есть минимум один лидер или персонаж) может быть использован для того, чтобы атаковать вражескую армию в соседнем регионе или для того, чтобы начать осаду или прорыв против армии в том же регионе.

Атакующие юниты не перемещаются в регион, где находится их соперники, пока сражение не выиграно (или обороняющаяся армия не отступает в цитадель).

Атакующая армия может разделиться перед сражением. Той частью, которая не атакует (и ее лидерами/персонажами), нельзя "расплавиваться" за потери, и ее нельзя перемещать в целевой регион, в случае победы.

## ПРОВЕДЕНИЕ СРАЖЕНИЯ

Сражение - цель последовательных боевых раундов, в которых оба игрока:

1 Играют боевую карту (по желанию)

2 Бросают кубики (боевой бросок)

3 Перебрасывают кубики (переворот из-за лидерства)

4 Убирают потери

5 Выбирают прекращение атаки или отступление.

## БОЕВЫЕ КАРТЫ

Каждый игрок может сыграть одно событие в качестве боевой карты в начале раунда (эффекты применяются только в этот раунд, если не сказано иное). Карты сбрасываются в конце раунда.

Сначала об использовании карты должен заявить нападающий, затем защитник. Если оба используют, то они выбирают по карте и одновременно их вскрывают.

Если важна очередность карт, то карта с наименьшим рейтингом инициативы (левый нижний угол) разыгрывается первой, а карта с наибольшим рейтингом разыгрывается последней.

Ряд карт имеет специальные условия (выделенным шрифтом), которые должны быть выполнены, чтобы карту можно было играть. Другие требуют расплатиться Лидерством, это означает, что выбранные в оплату Лидеры не будут считаться таковыми в данном раунде. Нельзя пожертвовать Лидерством, если соперник его уже у вас заблокировал (cancelled).

Если карта дает возможность дополнительной атаки, то перебор из-за Лидерства не применяется, также не применяются любые модификаторы, устанавливаемые боевой картой соперника. Потери при этом несутся немедленно и на них не влияет боевая карта соперника.

## БОЕВОЙ БРОСОК И ПЕРЕБОС ИЗ-ЗА ЛИДЕРСТВА

Сила армии определяет количество кубиков при боевом броске и равна числу юнитов в армии (регулярных и элитных), но максимум можно бросить 5 кубиков.

Лидерство армии определяет максимум кубиков, которые можно перебросить во время "переброса из-за лидерства", и равно числу лидеров (или назгулов) плюс рейтинг лидерства всех принимающих участие в сражении своих персонажей, но максимум можно перебросить 5 кубиков.

Предел в 5 кубиков ни при каких условиях (даже с использованием боевых карт и способностей персонажей) нельзя превысить.

В каждом боевом броске попаданиями считаются 5 или 6. Переброс из-за лидерства позволяет перебросить кубики, на которых не выпали попадания.

При боевых бросках и перебросах из-за лидерства (к результатам кубиков могут добавлять модификаторы (от боевых карт или способностей персонажей). Несколько модификаторов суммируются.

"6" на кубике - это всегда попадание, а "1" - это всегда промах, независимо ни от чего.

Когда атакующий игрок нападает на регион с городом или укреплением, то в первом раунде сражения попаданиями у него считаются только "6" или выше.

## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОТЕРЬ

Атакующий игрок убирает потери первым, затем защитник. За каждое попадание соперника: уберите 1 регулярный юнит или замените 1 элитный юнит 1 регулярным.

Регулярный юнит, заменяющий элитный, может браться из предыдущих потерь. Если регулярного юнита нет ни среди ранее убитых в этом раунде юнитов, ни в подкреплениях, то элитный юнит просто уничтожается.

Уничтоженные SP юниты и назгулы кладутся обратно в подкрепления. Уничтоженные FP юниты, лидеры и все персонажи убираются из игры.

Если все юниты в армии уничтожены, то все лидеры и персонажи, являющиеся частью армии, тоже уничтожаются. Персонажи/Миньоны навсегда уходят из игры, если только на их картах персонажей не указано иное. Назгулы могут входить в игру повторно, как подкрепления.

Персонажи в регионах без дружественной армии никогда не могут быть вовлечены в сражение.

## ПРЕКРАЩЕНИЕ АТАКИ ИЛИ ОТСУПЛЕНИЕ

Атакующий игрок может прекратить атаку в конце любого раунда. Если он выбирает продолжить сражение, тогда защитник может выбрать отступление.

Если атака прекращается, то атакующие юниты остаются там, где они находились до сражения.

Если защитник отступает, тогда вся его армия должна уйти в свободный соседний регион. Если таких регионов нет, тогда армия не может отступить. Если в отступающей армии есть персонаж уровня 0, то этот персонаж остается.

Если защищающаяся армия уничтожена или отступила, то атакующая армия может немедленно войти (вся или ее часть) в регион. Если в этом регионе есть цитадель с вражескими юнитами, то эта цитадель осаждается.

## ОСАДЫ

Когда защитник находится в регионе с цитаделью, перед началом каждого раунда он выбирает, биться ли ему как обычно, или отступить в цитадель.

Если защитник отступает в цитадель, атакующий игрок может немедленно войти в регион: цитадель осаждается и сражение завершается.

В соответствующую ячейку цитадели на поле помещаются максимум 5 юнитов и любое число лидеров. Излишек юнитов возвращается в запас (их можно будет ввести в игру еще раз позже в качестве подкреплений).

Во время осады регион, в котором находится цитадель, считается свободным для осаждающего игрока.

Осада завершается, если атакующая армия покидает регион, или если любая из армий уничтожена. По окончании осады верните все войска и лидеров из ячейки цитадели обратно в регион.

## ПРОВЕДЕНИЕ ОСАДЫ

Войска в цитадели в осаде могут быть атакованы только армией из этого же региона, использующей кубик действия для штурма цитадели. Атакующий игрок при этом наносит повреждения только при результате "6" и выше.

Штурм длится 1 раунд, если только атакующий игрок не заменит один из участвующих в нем элитных юнитов на регулярный, чтобы продлить штурм на один добавочный раунд. Штурм можно продлить таким образом много раз. Если сражение закончилось, но защитники цитадели все еще живы, то они по-прежнему считаются осажденными. Армия в осаде никогда не может отступить. Только осаждающая армия может уйти, и в этом случае защитники больше не считаются осажденными.

Армия в соседнем регионе может атаковать армию, осаждающую дружественную (первой армии) цитадель. В этом случае армия внутри цитадели не принимает участие в сражении.

Пока цитадель в осаде, осаждающая ее армия может вводить новые войска в регион по обычным правилам движения.

## ПРОРЫВ

Армия внутри осаждаемой цитадели может атаковать осаждающую ее армию, используя кубик действия для прорыва. Осаждаемая армия проводит затем как минимум 1 боевой раунд по обычным правилам сражения, а затем может завершить его, отступив обратно в цитадель. Часть армии можно оставить в цитадели. Осаждающая армия может отступить по обычным правилам. Если совершавшая прорыв армия побеждает, она не может переместиться за пределы региона.

## ЗАХВАТ ПОСЕЛЕНИЯ

Поселение считается захваченным, когда вражеская армия входит в регион, с городом, городком или незанятой цитаделью, или когда все юниты, защитники цитадели,

уничтожены (а у атакующего игрока остается хотя бы еще один юнит в этом регионе). Игрок захватчик помещает свой жетон контроля поселений в этом регионе. Захваченный город, городок или цитадель не могут использоваться для ввода в игру войск или перемещения по политическому треку. Если изначальный владелец поселения смог отвоювать регион обратно, тогда жетон контроля убирается, и победные очки за него теряются.

## ПОЛИТИКА

Политический жетон нации должен быть на отметке "в состоянии войны", чтобы нация была готова принимать участие в военных действиях.

Если жетон FP нации лежит пассивной (бежевой) стороной вверх, то его нельзя перемещать на отметку "в состоянии войны". Жетон FP нации переворачивается на активную (синюю) сторону, когда:

- Армия, в которой есть юниты этой нации, атакована.
- В один из регионов этой нации входят вражеские войска.
- Братство объявляется в ее городе или цитадели.

– Спутник, способный активировать эту нацию (см. иконку на его карте, иконка "FP" означает любую FP нацию) завершает свое движение (или входит в игру) в одном из городов или цитадели этой нации.

Политический жетон нации можно переместить на одно деление в сторону окошка "в состоянии войны", используя кубик действия с результатом "Сбор", или сыграв определенную карту события. Также политический жетон нации автоматически передвигается каждый раз, когда:

- армия, в которой есть юниты этой нации, атакована.
- Каждый раз, когда поселение этой нации захвачено.

Если нация не находится в состоянии войны, ее армии и лидеры не могут двигаться через границы другой нации (кроме случаев, когда они отступают, и при следующем движении они должны будут вернуться в свои границы); они не могут атаковать вражеские армии (но могут защищаться), а также их нельзя рекрутировать с помощью кубика действия "Сбор" (но зато можно с помощью карт событий). Спутники, миньоны и назгулы всегда считаются находящимися "в состоянии войны".

## ПОБЕДА В ИГРЕ

Если два или более условий победы достигаются в один и тот же ход, тогда преимущество имеет условие с наименьшим номером.

## УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ ПО КОЛЬЦУ

Как только одно из этих условий достигнуто, игра заканчивается немедленно (до наступления фазы Определения победителя).

1 Если Хранители кольца имеют 12 или больше Порчи, то SP побеждает.

2 Кольцо уничтожено: если Хранители находятся на шаге "Crack of Doom" трэка Мордора, и их Порча (Порок) меньше 12, то FP побеждает.

## ВОЕННЫЕ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Если любое из этих условий соблюдается в фазу Определения победителя то игра завершается военной победой.

3 Тьма завоевывает Средиземье: если SP контролирует поселения FP на 10 или больше победных очков, то SP побеждает.

4 Саурон побежден в Средиземье: если FP контролирует поселение SP на 4 или больше победных очка, то FP побеждает.

Военные условия победы основываются на контроле за поселениями. Вы контролируете вражеское поселение, если на нем лежит ваш жетон контроля над поселением. Используйте жетоны победных очков и трек победных очков, чтобы вести их подсчет.



## БРАТСТВО КОЛЬЦА

Фигурка Хранителей (Фродо и Сэма) обозначает последнюю известное местоположение Братства и выставляется в регион, где Братство последний раз вскрывалось или было раскрыто. Правила или карты, относящиеся к текущему местоположению Братства, имею в виду местоположение этой фигурки.

В начале игры фигурка выставляется в Rivendell.

## ПРОВОДНИК БРАТСТВА

В начале игры проводником Братства является Gandalf the Grey. В конце фазы Братства FP может назначить нового проводника. Также он может сделать это, когда состав Братства меняется. Проводником всегда должен быть спутник наивысшего уровня (при ничьей можно выбрать). Положите карту его персонажа сверху колоды Братства.

Когда спутник является проводником Братства, только его специальная способность может быть использована.

Если все спутники покидают Братство, тогда карта Голлума кладется в окошко Братства и ее специальная способность немедленно используется. Голлум считается одним спутником, поэтому SP всегда может положить как минимум 1 кубик в бокс Охоты во время Подготовки к Охоте.

## ТРЭК БРАТСТВА

Жетон прогресса Братства показывает, как далеко Братство ушло от последнего известного места своего расположения, и то, скрыто ли оно или открыто.

FP может перемещать братство, т.е. перемещать жетон прогресса на трэке Братства, используя результат "Персонаж" на кубике действия, или подходящую карту события.

После каждого перемещения жетона прогресса, SP может начать Охоту за кольцом.

Если Братство перемещается более одного раза за ход, то каждый кубик, который используется для его перемещения кладется в бокс Охоты (Охотничье поле) после завершения Охоты (эти кубики вернутся FP в первой фазе следующего хода). Если Братство перемещается при помощи карты события, то кубик, использованный для розыгрыша этой карты, не добавляется в бокс Охоты.

Текущее расположение Братства вскрывается, только если само Братство объявляет о своей позиции, или если Охота была успешной и вскрыла позицию Братства.

## БРАТСТВО РАСКРЫВАЕТ СВОЮ ПОЗИЦИЮ

Если Братство скрыто, то FP может раскрыть его позицию в фазу Братства. FP может немедленно переместить фигурку Хранителей кольца на количество регионов от его текущей позиции, равное значению жетона Прогресса на трэке Братства. После этого сбросьте этот жетон (по прежнему стороной "спрятано" вверх) на отметку "0". Братство может свободно заходить и выходить из осажженных цитаделей.

Если любая способность или событие заставляют FP потянуть тайл (плитку) Охоты, игнорируйте любую иконку обнаружения Братства на тайле (плитке), если Братство раскрылось в цитадели или городе под контролем FP.

## ОБНАРУЖЕНИЕ БРАТСТВА В РЕЗУЛЬТАТЕ ОХОТЫ

Если Братство скрыто, то его позиция может быть обнаружена SP в результате успешной охоты или особой карты события. Поверните жетон прогресса стороной "обнаружено" вверх и переместите фигурку Хранителей, как было описано выше, а жетон сбросьте на отметку "0". Движение Хранителей никогда не может завершиться в регионе с цитаделью FP или городом под контролем FP.

Когда Братство раскрыто SP и его путь от последнего известного местонахождения до новой точки проходит сквозь/из/в регион с цитаделью под контролем SP, то тайл (плитка) Охоты немедленно вытягивается за каждую такую цитадель на пути Братства (как если бы Охота была успешной).

Несколько тайлов (плиток) Охоты, вытянутых одновременно, разыгрываются в следующем порядке: тайл из-за раскрытия Братства, затем тайл за события или специальные способности, затем тайл из-за цитаделей SP.

## КАК СПРЯТАТЬ БРАТСТВО

FP не может перемещать Братство, пока оно обнаружено. Переверните жетон прогресса на сторону "спрятано", используя кубик действия "Персонаж", или сыграв соответствующую карту события. Братство не может двигаться в этот ход, не добавляйте использованные кубики в бокс Охоты.

## ЛЕЧЕНИЕ

Если в фазу Братства оно раскрылось в регионе с городом или цитаделью FP (не под вражеским контролем), 1 жетон порчи (порока) немедленно убирается (до минимума = 0). Пока есть жетоны порчи, Братство может раскрываться каждый ход и излечиваться каждый ход.

## ОТДЕЛЕНИЕ СПУТНИКОВ

FP может отделить одного или несколько спутников, используя кубик действия с результатом "Персонаж" (если только Братство не на трэке Мордора). Отделенные спутники не могут обратно присоединиться к Братству.

Когда спутник покидает Братство, его фигурка перемещается на поле, его жетон убирается из поля Братства, а его карта выкладывается перед FP.

Отделенные спутники могут немедленно переместиться на число регионов, равное текущему значению маркера прогресса плюс уровень спутника (наивысший в группе). Если Хранители кольца находятся в цитадели, контролируемой FP, но в осаде, то они не могут ее покинуть.

## ОХОТА ЗА КОЛЬЦОМ

Каждый раз, когда FP перемещает Братство, SP определяет уровень Охоты (общее число кубиков действия Тени в боксе Охоты), а затем выполняет бросок Охоты (максимум 5 кубиков).

За каждый кубик действия, который FP кладет в бокс Охоты (после движения Братства), SP добавляет +1 к каждому результату Охоты.

Если хотя бы на одном кубике выпало 6 или больше, то это успех. Значение "1" это всегда неудача, независимо от модификаторов.

Если Хранители кольца находятся в регионе, где стоит цитадель под контролем SP, или как минимум 1 SP юнит, или как минимум 1 назгул, то SP может перебросить по 1 кубик с неудачей за каждое из перечисленных выше условий. Этот переброс также идет с бонусом +1 за каждый FP кубик в боксе Охоты.

## УРОН ОТ ОХОТЫ

Если SP выбрасывает как минимум 1 успех, то охота успешная и SP тянет случайный тайл (плитку) из пула Охоты: ЧИСЛО

ГЛАЗ Урон от охоты равен числу успехов при броске Охоты. Урон равен нулю, если этот тайл был вытянут из-за карты события или из-за того, что Братство входит или покидает Цитадель SP.

Обнаружение После выполнения всех других эффектов Братство считается обнаруженным.

## ЭФФЕКТЫ ОХОТЫ

Чтобы отменить или уменьшить урон от Охоты, FP может использовать подходящую карту события, а затем он также может использовать способность Проводника Братства.

Если урон все еще больше 0, то он должен понести потери.

Если он несет потери, то FP может уничтожить Проводника, или случайного спутника (SP вслепую выбирает 1 жетон из поля Братства за исключением Хранителей, но включая Проводника).

Если урон от охоты выше, чем уровень уничтоженного спутника или Проводника, излишек урона переходит в Порчу.

Порча наносится с помощью трека Братства: Переместите жетон порчи на количество шагов, равное оставшемуся урону от Охоты.

Если в любой момент времени у Братства меняется проводник, то способности нового проводника вступают в силу немедленно.

## МОРДОР И РОКОВАЯ ГОРА

Когда Братство находится в Morannon или Minas Morgul в фазе Братства, FP может решить войти в Мордор.

Поставьте фигурку Хранителей кольца на первую отметку трэка Мордора: теперь она считается стоящей на трэке Мордора (трэк не считается частью региона Golgoth).

Жетон прогресса больше не передвигается, он используется для того, чтобы показывать, обнаружено ли Братство или нет.

Создайте новый пул Охоты, вернув в него все ранее вытянутые тайлы с глазом и смешав их с оставшимися тайлами в пуле, а также добавив специальные тайлы (с синим или красным оборотом), введенные в игру картами событий. Не добавляйте тайлы, которые были ранее выведены до конца игры.

## НА ТРЭКЕ МОРДОРА

Спутники Братства больше не могут быть отделены. Любой спутник, который должен быть отделен, вместо этого уничтожается.

Когда FP пытается переместить Братство в фазу действий, не бросайте кубики Охоты. Вместо этого сразу тяните один тайл из пула Охоты.

Применяйте эффекты, как и в случае успешной Охоты, кроме:

ГЛАЗ Урон от охоты равен числу кубиков в боксе Охоты (включая кубики FP, ранее использованные Братством для движения на этом же ходу). Ограничений по урону нет.

СТОП Братство останется на той же отметки и не двигается вперед.

Братству необходимо оставаться скрытым, чтобы двигаться.

Если Братство обнаружено, FP должен, как обычно, использовать кубик действия со значением "Персонаж", чтобы скрыть Братство.

Если в текущий ход до конца фазы Действий, FP не попытается переместить или скрыть Братство на трэке Мордора, то Порча Хранителей повышается на 1.

## ПОДЪЕМ НА РОКОВУЮ ГОРУ

Если Братство перодолело все 5 отметок на трэке Мордора (а у Хранителей меньше 12 очков Порчи), то FP побеждает в игре.



# WAR RING

## ХОД ИГРЫ

### ВЗЯТЬ КУБИКИ ДЕЙСТВИЯ И ПОТЯНУТЬ КАРТЫ СОБЫТИЙ

Возьмите кубики действия, использованные в прошлый ход.

Оба игрока тянут по 2 карты событий, по одной из каждой колоды.

Сбросьте карты, если их больше 6.  
**FP: ФАЗА БРАТСТВА**

Можно заменить проводника Братства на спутника с наивысшим уровнем.

Можно раскрыть местоположение Братства, если оно было скрыто (оно остается скрытым).

Если оно объявляется в городе или цитадели FP нации, то активируйте эту нацию. Можно вылечить 1 порчу.

### SP: ПОДГОТОВКА К ОХОТЕ

SP добавляет в бокс Охоты кубики действия из пула кубиков. Должен добавить минимум 1, если один или больше кубиков действия FP были в боксе охоты в конце предыдущего хода.

Максимальное число кубиков, которые он может добавить, равно числу спутников в Братстве (не считая Хранителей кольца). Но: всегда может добавить минимум 1. На следующем шаге эти кубики не бросаются.

### ACTION ROLL

Оба игрока бросают свои кубики. SP немедленно добавляет все кубики, с результатом "Глаз", в бокс Охоты.

### ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

FP первый, затем поочередно, игроки используют по 1 кубик. игрок с меньшим числом кубиков может пасовать.

Каждый раз, как FP использует кубик действий, чтобы походить Братством, кладите этот кубик в бокс Охоты после выполнения этого действия.

Можно использовать эльфийское кольцо до действия, чтобы поменять результат кубика. (1 раз за ход).

### ПРОВЕРКА ПОБЕДЫ

FP побеждает, если Братство достигнет Роковой горы, или 4 ПО.

SP побеждает, если Порча Братства = 12, или 10 ПО.

Вражеская цитадель (ff) 2 ПО.  
 Вражеский город(f), 1 ПО



## КУБИКИ ДЕЙСТВИЙ



### ПЕРСОНАЖ

Переместите 1 армию с лидером или персонажем

Атакуйте 1 армией с лидером или персонажем.

Сыграйте карту события Персонажа

Передвиньте всех спутников вне Братства  
 Передвиньте Братство, если скрыто; проведите Охоту, поместите кубик действия в бокс Охоты.

Скройте Братство, если оно раскрыто.

Отделите Спутника (ов) (не на треке Мордора)



### АРМИЯ

Передвиньте 1 или 2 армии

Атакуйте 1 армию

Сыграйте карту события Армии



### СБОР

Получите подкрепления для нации в состоянии войны.

Передвиньте нацию на 1 деление на Политическом треке.

Сыграйте карту события Сбор



### СБОР/АРМИЯ

Действия Сбор или Армия



### СОБЫТИЕ

Потяните карту события из любой своей колоды

Сыграйте карту события



### ВОЛЯ ЗАПАДА

Используйте как любой другой кубик.  
 Введите персонажа в игру.

### ЭЛЬФИЙСКИЕ КОЛЬЦА

Примените, чтобы поменять значение неиспользованного кубика действия на любой результат, кроме "Воля Запада". Только одно эльфийское кольцо может быть использовано в ход. После использования, переверните на сторону "Пылающее око" и передайте SP.

## ПОЛИТИКА

НАЦИЯ АКТИВИРУЕТСЯ, ЕСЛИ:

Одна из ее армий атакована.

В один из ее регионов вошла вражеская армия.

Братство объявляется в одном из ее городов или цитаделей.

Персонаж, способный активировать данную нацию, заканчивает свое движение в одном из ее городов или цитадели.

НАЦИЯ ПРОДВИГАЕТСЯ:

Одна из ее армий атакована.

Один из ее городков, городов или цитаделей захвачен.

Нация должна быть активирована, чтобы перейти в состояние войны.

НАЦИЯ НЕ В СОСТОЯНИИ ВОЙНЫ: Не может пересекать границы других наций (но может отступать в регион дружественной нации).

Не может атаковать (но может защищаться).

Не может получать подкрепления с помощью кубика "Сбор" (но может получать их с помощью карт событий).

## ПОДКРЕПЛЕНИЯ



2 Регулярных юнита

2 Лидера/Назгула

1 регулярный юнит + 1 лидер/Назгул

1 элитный юнит

### ОГРАНИЧЕНИЯ

Нация должна быть в состоянии войны, чтобы получать подкрепления кубиком действия "Сбор"

Новые подкрепления (юниты) выставляются в городок, город или цитадель нации юнита. Назгулы выставляются в цитадели.

Несколько фигурок должны выставляться в разные локации (за исключением некоторых подкреплений по карте события) и могут быть разных наций.

Нельзя вводить подкрепления в поселения, занятые вражескими войсками, или с вражеским жетоном контроля, или осажденную цитадель (если только не вводите подкрепления картой события).

Когда вы используете карту события, чтобы получить подкрепления и выставить их в цитадель, вы можете сделать это, даже если цитадель в осаде.

# WAR RING



## ХОД ИГРЫ

### ВЗЯТЬ КУБИКИ ДЕЙСТВИЯ И ПОТЯНУТЬ КАРТЫ СОБЫТИЙ

Возьмите кубики действия, использованные в прошлый ход.

Оба игрока тянут по 2 карты событий, по одной из каждой колоды.

Сбросьте карты, если их больше 6.  
**FP: ФАЗА БРАТСТВА**

Можно заменить проводника Братства на спутника с наивысшим уровнем.

Можно раскрыть местоположение Братства, если оно было скрыто (оно остается скрытым).

Если оно объявляется в городе или цитадели FP нации, то активируйте эту нацию. Можно вылечить 1 порчу.

### SP: ПОДГОТОВКА К ОХОТЕ

SP добавляет в бокс Охоты кубики действия из пула кубиков.

Должен добавить минимум 1, если один или больше кубиков действия FP были в боксе охоты в конце предыдущего хода.

Максимальное число кубиков, которые он может добавить, равно числу спутников в Братстве (не считая Хранителей кольца). Но: всегда может добавить минимум 1. На следующем шаге эти кубики не бросаются.

### ACTION ROLL

Оба игрока бросают свои кубики. SP немедленно добавляет все кубики, с результатом "Глаз", в бокс Охоты.

### ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

FP первый, затем поочередно, игроки используют по 1 кубик. игрок с меньшим числом кубиков может пасовать.

Каждый раз, как FP использует кубик действий, чтобы походить Братством, кладите этот кубик в бокс Охоты после выполнения этого действия.

Можно использовать эльфийское кольцо до действия, чтобы поменять результат кубика. (1 раз за ход).

### ПРОВЕРКА ПОБЕДЫ

FP побеждает, если Братство достигнет Роковой горы, или 4 ПО.

SP побеждает, если Порча Братства = 12, или 10 ПО.

Вражеская цитадель (ff) 2 ПО.  
 Вражеский город(f), 1 ПО

## КУБИКИ ДЕЙСТВИЙ



### ПЕРСОНАЖ

Переместите всех назгулов и миновов.

Переместите 1 армию с назгулом и/или миновом

Атакуйте 1 армией с назгулом или миновом

Сыграйте карту события Персонажа



### АРМИЯ

Передвиньте 1 или 2 армии

Атакуйте 1 армию

Сыграйте карту события Армии



### СБОР

Получите подкрепления для нации в состоянии войны.

Передвиньте нацию на 1 деление на Политическом треке.

Сыграйте карту события Сбор  
 Введите персонажа в игру



### СБОР/АРМИЯ

Действия Сбор или Армия



### СОБЫТИЕ

Потяните карту события из любой своей колоды

Сыграйте карту события



### ГЛАЗ

Добавьте этот кубик в бокс Охоты.

**ПЫЛАЮЩЕЕ ОКО** Примените, чтобы поменять значение неиспользованного кубика действия на любой результат. Кубик, результат которого изменен на "Глаз" немедленно помещается в бокс Охоты. (результаты кубиков, на которых есть "Глаз", менять нельзя). Только одно "око" может быть использовано в ход. После использования - сбросьте из игры.

## ПОЛИТИКА

НАЦИЯ АКТИВИРУЕТСЯ, ЕСЛИ:

Одна из ее армий атакована.

В один из ее регионов вошла вражеская армия.

Братство объявляется в одном из ее городов или цитаделей.

Персонаж, способный активировать данную нацию, заканчивает свое движение в одном из ее городов или цитадели.

НАЦИЯ ПРОДВИГАЕТСЯ:

Одна из ее армий атакована.

Один из ее городков, городов или цитаделей захвачен.

Нация должна быть активирована, чтобы перейти в состояние войны.

НАЦИЯ НЕ В СОСТОЯНИИ ВОЙНЫ: Не может пересекать границы других наций (но может отступать в регион дружественной нации).

Не может атаковать (но может защищаться).

Не может получать подкрепления с помощью кубика "Сбор" (но может получать их с помощью карт событий).

## ПОДКРЕПЛЕНИЯ



2 Регулярных юнита

2 Лидера/Назгула

1 регулярный юнит + 1 лидер/Назгул

1 элитный юнит

### ОГРАНИЧЕНИЯ

Нация должна быть в состоянии войны, чтобы получать подкрепления кубиком действия "Сбор"

Новые подкрепления (юниты) выставляются в городок, город или цитадель нации юнита. Назгулы выставляются в цитадели.

Несколько фигурок должны выставляться в разные локации (за исключением некоторых подкреплений по карте события) и могут быть разных наций.

Нельзя вводить подкрепления в поселения, занятые вражескими войсками, или с вражеским жетоном контроля, или осажденную цитадель (если только не вводите подкрепления картой события).

Когда вы используете карту события, чтобы получить подкрепления и выставить их в цитадель, вы можете сделать это, даже если цитадель в осаде.



# WAR RING

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Слева указан кубик, который требуется для ввода в игру персонажа



### SARUMAN, CORRUPTED WIZARD

Добавляет 1 кубик в пул SP

Может войти в игру, если Isengard в состоянии войны и *Orthanc* под контролем SP (даже если в осаде)

Выставляется в *Orthanc*.



### THE MOUTH OF SAURON, LIEUTENANT OF BARAD-DÛR

Добавляет 1 кубик в пул SP

Может войти в игру, если все FP нации в состоянии войны или Братство уже на трэке Мордора.

Выставляется в любом регионе с Цитаделью Саурана под контролем SP (даже если цитадель в осаде).



### THE WITCH-KING, THE BLACK CAPTAIN

Добавляет 1 кубик в пул SP

Может войти в игру, если нация Саурана и хотя бы одна FP нация в состоянии войны.

Выставляется в любой регион с армией SP, в которой есть хотя бы 1 юнит Саурана.

Активируйте все FP нации.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ ДОПОЛНЕНИЯ LORDS OF MIDDLE EARTH

Слева указан кубик, который требуется для ввода в игру персонажа



### THE BALROG OF MORIA, EVIL THE ANCIENT WORLD

Добавляет свой кубик в пул SP

Может войти в игру в *Moria*. Если *Moria* не завоевана и не в осаде, то SP может также вывести сюда подкрепление - 1 юнит Саурана (регулярный или элитный). Выставляется в *Moria*. Когда введен в игру, нации Эльфов и Гномов перемещаются на один шаг каждая по Политическому трэку.

Кубик Младшего миньона Балрога убирается в начале хода, если Балрог больше не в игре, или если в предыдущем ходе был использован его результат "Персонаж" или "Глаз", а *Witch-king* (любой) в игре.



### GOTHMOG, LIEUTENANT OF MORGUL

Добавляет свой кубик в пул SP

Может войти в игру в *Minas Morgul*, если Саурон в состоянии войны, *Minas Morgul* не захвачен, а *Witch-king, the Black Captain* не в игре.

Кубик Готмога убирается в начале хода, если Готмог больше не в игре; или если в прошлом хде был использован его результат "Армия" или "Глаз", а *Witch-king, the Black Captain* в игре; или если *Witch-king, the Black Captain* в игре.

*Gothmog* не считается миньоном для целей ввода в игру *Gandalf the White*.

*Gothmog* двигается, как нелетающий миньон.



### THE MOUTH OF SAURON, BLACK NÚMENÓREAN

Добавляет 1 кубик в пул SP

Может войти в игру, если у FP игрока есть 1 или более победных очков.

Может войти в игру вместо *Mouth of Sauron, Lieutenant of Barad-dûr*, когда Братство на трэке Мордора.

Любая из версий Уст Саурана не может играть, если другая версия в игре или уничтожена.

Выставляется в любом регионе с незахваченной цитаделью SP.



### THE WITCH-KING, CHIEF OF THE RINGWRAITHS

Добавляет 1 кубик в пул SP

Может войти в игру, если Братство не в регионе с незахваченной цитаделью FP.

Если *Witch-king, the Black Captain* не в игре, введите в игру *Chief of the Ringwraiths* в регион с Братством. В ином случае замените *Black Captain*.

The *Witch-king, Chief of the Ringwraiths* не считается миньоном для целей ввода в игру *Gandalf the White*.

Все события и боевые карты, относящиеся к *Witch-king* могут применяться в случае с *Chief of the Ringwraiths*.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Слева указан кубик, который требуется для ввода в игру персонажа



### GANDALF THE WHITE, EMIS-SARY FROM THE WEST

Добавляет 1 кубик в пул FP

Может войти в игру, если *Gandalf the Grey* больше не с Братством и любой миньон в игре.

Замените *Gandalf the Grey*, в ином случае, выставите *Gandalf the White* в *Fangorn* или в эльфийскую цитадель под контролем FP (даже если она в осаде).



### ARAGORN, HEIR TO ISILDUR

Добавляет 1 кубик в пул FP

Может войти в игру, если *Strider* в *Minis Tirith*, *Dol Amroth* или *Pelagir*, и это поселение под контролем FP (даже если оно и в осаде).

Замените *Strider*'a.

### GOLLUM

Входит в игру автоматически, когда в Братстве больше не остается спутников.

*Gollum* автоматически становится проводником Братства и его специальные умения применяются немедленно.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ ДОПОЛНЕНИЯ LORDS OF MIDDLE EARTH

Слева указан кубик, который требуется для ввода в игру персонажа



### LORD ELROND, KEEPER OF VILYA

Добавляет кубик *Vilya* в пул FP

Может войти в игру в *Rivendell*, если Саурон или Эльфы находятся в состоянии войны, а *Rivendell* не захвачен.

Кубик *Vilya* убирается в начале хода, если Элронд больше не в игре, или если его результат "Армия" или "Глаз" был выбран в прошлый ход при том, что *Gandalf the White* в игре.

*Lord Elrond Galadriel* считается спутником третьего уровня для всех эффектов боевых карт. Он не может покидать *Rivendell* и удаляется из игры, если *Rivendell* переходит под контроль SP.

Используйте эльфийское кольцо *Vilya*, чтобы оставить в пуле только, что использованный кубик (его можно повторно использовать), за исключением кубиков с результатом "Воля запада". Этот кубик не сбрасывается и не помещается в бокс Охоты.



### LADY GALADRIEL, KEEPER OF NENYA

Добавляет кубик *Nenya* в пул DP

Может войти в игру в *Lorien*, если Саурон или Эльфы находятся в состоянии войны, а *Lorien* не захвачен.

Кубик *Nenya* убирается в начале хода, если Леди Галадриэль больше не в игре, или если его результат "Персонаж" или "Глаз" был выбран в прошлый ход при том, что *Gandalf the White* в игре.

*Lady Galadriel* считается спутником третьего уровня для всех эффектов боевых карт. Он не может покидать *Lorien* и удаляется из игры, если *Rivendell* переходит под контроль SP.

Используйте эльфийское кольцо *Nenya*, когда вытянут стандартный тайл Охоты, чтобы отменить его эффект и убрать его до конца игры; взамен этого тайла тянется другой.



### GANDALF THE GREY, KEEPER OF NARYA

Добавляет кубик *Narya* в пул FP, если Гендальф проводник Братства.

Может быть выбран в пуле только, что использованный кубик (его можно повторно использовать), за исключением кубиков с результатом "Воля запада". Этот кубик не сбрасывается и не помещается в бокс Охоты.

Используйте эльфийское кольцо *Narya* и один любой кубик действия, если Гендальф находится в незахваченном FP поселении, чтобы активировать эту нацию и переместить ее сразу же в состояние войны.

### SMÉAGOL

Входит в игру автоматически, если вытянут тайл охоты *Смеагула*, а *Голлум* еще не вошел в игру.

*Sméagol* автоматически становится проводником Братства.

Уровень *Sméagol*'a = X, где X - это наивысший уровень среди всех остальных спутников в Братстве. Он не может быть использован как лидер армии.

Если *Sméagol* остался единственным спутником Братства, то замение его на *Gollum*; но при этом карта "We Shall Get It" не входит в игру.

Пока *Sméagol* проводник Братства, если вытянут тайл *Смеагула*, то урон от охоты = 0, а тайл убирается из игры.





## ДВИЖЕНИЕ

### АРМИИ

Переместитесь в соседний регион, свободный от вражеских армий и/или от вражеских поселений в осаде.

Юниты нации не в состоянии войны, не могут пересекать границы наций.

Ни один юнит нельзя подвинуть дважды за одно действие.

### ЛИМИТ

Предел юнитов = 10 военных юнитов. В цитаделях предел = 5 военных юнитов.

Лидеры, назгулы, спутники, миньоны и Братство не попадают под лимит.

### ЛИДЕРЫ FP

Лидеры FP не могут перемещаться самостоятельно и всегда должны быть частью друственной армии.

### ЛИДЕРЫ SP (НАЗГУЛЫ)

Все назгулы (включая Witch-king) не обязаны быть частью армии и могут перемещаться в любой регион за одно движение.

Они не взаимодействуют с вражеской армией в том же регионе. Без своей армии они не могут входить в регион с цитаделью под контролем FP, если только она не в осаде.

### ПЕРСОНАЖИ FP (СПУТНИКИ)

Все спутники могут проходить за 1 движение число регионов, равное или меньшее их уровню. Группа использует наивысший уровень.

Они не взаимодействуют с вражескими армиями, но должны останавливаться, когда входят в регион с цитаделью SP. Они не могут войти/выйти из региона с осажденной друственной цитаделью. Когда спутник отделяется от брата, он перемещается на число регионов, равное его уровню, плюс число под жетоном прогресса.

### ПЕРСОНАЖИ SP (МИНЬОНЫ)

Любой миньон без армии не может перемещаться в регион с цитаделью под контролем FP, если только она не в осаде.

Saruman не может покидать Orthanc.

Mouth of Sauron движется также, как спутники. Когда он один, он не взаимодействует с вражеской армией, но не может войти/выйти из региона с осажденной друственной цитаделью.

## ПОЛЕВЫЕ СРАЖЕНИЯ

Только юниты наций в состоянии войны могут начинать сражения.

Если атакованный враг находится в регионе с цитаделью, то перед началом каждого раунда сражения, он выбирает, биться ли ему в поле, или отступить в цитадель.

### БОЕВЫЕ КАРТЫ

Сначала атакующий, затем защитник объявляют о намерении сыграть 1 боевую карту (опционально). Карты затем вскрываются одновременно.

### БОЕВОЙ БРОСОК

Сила атаки: Сумма юнитов в армии (лидеров/персонажей). Атакующий игрок может заявить для участия в сражении не всю армию. Лидерство армии: Число лидеров + сумма значений лидерства персонажей. Обе стороны бросают количество кубиков, равное из силе атаки (max 5). Могут перебросить число кубиков, равное лидерству армии (max 5).

Попаданием считаются 5 и 6 (1 = всегда промах, 6 = всегда попадание). Защитник в регионе с городом или укреплением: в 1-ом раунде атакующий игрок попадает только на 6+.

### ПОТЕРИ

Одно попадание уничтожает 1 регулярный юнит, или заменяет 1 элитный юнит на 1 регулярный (можно брать из потерь).

Лидеры и персонажи уничтожаются, если все юниты в их армии уничтожены. Назгулы (но не Witch-king) могут снова затем войти в игру, как подкрепления.

### ЗАВЕРШЕНИЕ РАУНДА

Атакующий игрок может завершить сражение. Защитник может отступить в соседний регион, свободный от вражеских юнитов, или поселений под контролем врага, а также в регион с вражеской крепостью в осаде. Нация не в состоянии войны может отступить в соседний регион друственной нации.

Персонажи уровня 0 отступающей армии остаются в регионе сражения.

Если обе армии продолжают, то начинается новый раунд сражения.

### ПОБЕДА

Если защитник уничтожен или отступает, то атакующий игрок может переместить всех или часть атакующих юнитов в целевой регион.

Если город или цитадель захвачены, положите жетон контроля и получите ПО.

## ОСАДЫ

Если защитник отступает в цитадель, атакующий может немедленно переместить в регион с этой цитаделью и осадить ее.

Затем сражение заканчивается.

В цитадель можно поместить максимум 5 юнитов и любое количество лидеров. Излишек юнитов возвращается в пул подкреплений.

Во время осады регион вокруг цитадели считается свободным для осаждающего игрока.

### БОЕВЫЕ КАРТЫ БОЕВОЙ БРОСОК

Атакующий попадает при "6"

Защитник попадает при "5" или "6".

(1 = всегда промах, 6 = всегда попадание).

### ПОТЕРИ ЗАВЕРШЕНИЕ РАУНДА

Осажденная армия не может отступать. Атакующий игрок может продлить сражение на 1 раунд, поменяв одного элитного юнита на регулярного (это можно делать несколько раз).

В ином случае, сражение заканчивается.

### ПРОРЫВ

Армия внутри цитадели под осадой, может атаковать осаждающую армию, используя кубик действия для прорыва.

Осажденная армия выходит в поле и сражается минимум 1 раунд, но может покинуть битву после этого, отступив обратно в цитадель.

Часть войск можно оставить в цитадели. Осаждающая армия может в этом случае отступить по обычным правилам. Если армия, совершающая прорыв, выигрывает, то она не может выйти за пределы региона.

### ЗАХВАТ ПОСЕЛЕНИЯ

Поселение считается захваченным, когда вражеская армия входит в регион с городом, городком или незащищенной цитаделью; или когда все защитники цитадели уничтожены, а у атакующих остался минимум 1 юнит в этом регионе). Поместите жетон контроля над поселением в этот регион.

Захваченный город, городок или цитадель не могут быть использованы, чтобы вызывать в них подкрепления или перемещать нацию по политическому трэку.

## ДВИЖЕНИЕ

### АРМИИ

Переместитесь в соседний регион, свободный от вражеских армий и/или от вражеских поселений в осаде.

Юниты нации не в состоянии войны, не могут пересекать границы наций.

Ни один юнит нельзя подвинуть дважды за одно действие.

### ЛИМИТ

Предел юнитов = 10 военных юнитов. В цитаделях предел = 5 военных юнитов.

Лидеры, назгулы, спутники, миньоны и Братство не попадают под лимит.

### ЛИДЕРЫ FP

Лидеры FP не могут перемещаться самостоятельно и всегда должны быть частью друственной армии.

### ЛИДЕРЫ SP (НАЗГУЛЫ)

Все назгулы (включая Witch-king) не обязаны быть частью армии и могут перемещаться в любой регион за одно движение.

Они не взаимодействуют с вражеской армией в том же регионе. Без своей армии они не могут входить в регион с цитаделью под контролем FP, если только она не в осаде.

### ПЕРСОНАЖИ FP (СПУТНИКИ)

Все спутники могут проходить за 1 движение число регионов, равное или меньшее их уровню. Группа использует наивысший уровень.

Они не взаимодействуют с вражескими армиями, но должны останавливаться, когда входят в регион с цитаделью SP. Они не могут войти/выйти из региона с осажденной друственной цитаделью. Когда спутник отделяется от брата, он перемещается на число регионов, равное его уровню, плюс число под жетоном прогресса.

### ПЕРСОНАЖИ SP (МИНЬОНЫ)

Любой миньон без армии не может перемещаться в регион с цитаделью под контролем FP, если только она не в осаде.

Saruman не может покидать Orthanc.

Mouth of Sauron движется также, как спутники. Когда он один, он не взаимодействует с вражеской армией, но не может войти/выйти из региона с осажденной друственной цитаделью.

## ПОЛЕВЫЕ СРАЖЕНИЯ

Только юниты наций в состоянии войны могут начинать сражения.

Если атакованный враг находится в регионе с цитаделью, то перед началом каждого раунда сражения, он выбирает, биться ли ему в поле, или отступить в цитадель.

### БОЕВЫЕ КАРТЫ

Сначала атакующий, затем защитник объявляют о намерении сыграть 1 боевую карту (опционально). Карты затем вскрываются одновременно.

### БОЕВОЙ БРОСОК

Сила атаки: Сумма юнитов в армии (лидеров/персонажей). Атакующий игрок может заявить для участия в сражении не всю армию.

Лидерство армии: Число лидеров + сумма значений лидерства персонажей. Обе стороны бросают количество кубиков, равное из силе атаки (max 5). Могут перебросить число кубиков, равное лидерству армии (max 5). Попаданием считаются 5 и 6 (1 = всегда промах, 6 = всегда попадание). Защитник в регионе с городом или укреплением: в 1-ом раунде атакующий игрок попадает только на 6+.

### ПОТЕРИ

Одно попадание уничтожает 1 регулярный юнит, или заменяет 1 элитный юнит на 1 регулярный (можно брать из потерь).

Лидеры и персонажи уничтожаются, если все юниты в их армии уничтожены. Назгулы (но не Witch-king) могут снова затем войти в игру, как подкрепления.

### ЗАВЕРШЕНИЕ РАУНДА

Атакующий игрок может завершить сражение. Защитник может отступить в соседний регион, свободный от вражеских юнитов, или поселений под контролем врага, а также в регион с вражеской крепостью в осаде.

Нация не в состоянии войны может отступить в соседний регион друственной нации.

Персонажи уровня 0 отступающей армии остаются в регионе сражения.

Если обе армии продолжают, то начинается новый раунд сражения.

### ПОБЕДА

Если защитник уничтожен или отступает, то атакующий игрок может переместить всех или часть атакующих юнитов в целевой регион.

Если город или цитадель захвачены, положите жетон контроля и получите ПО.

## ОСАДЫ

Если защитник отступает в цитадель, атакующий может немедленно переместить в регион с этой цитаделью и осадить ее.

Затем сражение заканчивается.

В цитадель можно поместить максимум 5 юнитов и любое количество лидеров. Излишек юнитов возвращается в пул подкреплений.

Во время осады регион вокруг цитадели считается свободным для осаждающего игрока.

### БОЕВЫЕ КАРТЫ БОЕВОЙ БРОСОК

Атакующий попадает при "6"

Защитник попадает при "5" или "6".

(1 = всегда промах, 6 = всегда попадание).

### ПОТЕРИ ЗАВЕРШЕНИЕ РАУНДА

Осажденная армия не может отступать. Атакующий игрок может продлить сражение на 1 раунд, поменяв одного элитного юнита на регулярного (это можно делать несколько раз).

В ином случае, сражение заканчивается.

### ПРОРЫВ

Армия внутри цитадели под осадой, может атаковать осаждающую армию, используя кубик действия для прорыва.

Осажденная армия выходит в поле и сражается минимум 1 раунд, но может покинуть битву после этого, отступив обратно в цитадель.

Часть войск можно оставить в цитадели. Осаждающая армия может в этом случае отступить по обычным правилам. Если армия, совершающая прорыв, выигрывает, то она не может выйти за пределы региона.

### ЗАХВАТ ПОСЕЛЕНИЯ

Поселение считается захваченным, когда вражеская армия входит в регион с городом, городком или незащищенной цитаделью; или когда все защитники цитадели уничтожены, а у атакующих остался минимум 1 юнит в этом регионе). Поместите жетон контроля над поселением в этот регион.

Захваченный город, городок или цитадель не могут быть использованы, чтобы вызывать в них подкрепления или перемещать нацию по политическому трэку.



## БРАТСТВО КОЛЬЦА

### ДВИЖЕНИЕ БРАТСТВА

Используйте кубик с результатом "Персонаж" (или подходящую карту события), чтобы переместить жетон Братства на одно деление (если Братство скрыто).

Если все спутники покидают Братство, Голлум становится проводником.

### ЛЕЧЕНИЕ

Если Братство объявляется в регионе с цитаделью FP (даже в осаде), или городе не под контролем SP, то вычтите 1 очко порчи.

### РАСКРЫТИЕ БРАТСТВА

FP может раскрыть Братство, только если оно было скрыто.

Переместите фигурку Братства и сбросьте жетон прогресса на отметку "0".

Если FP должен попятнуть тайл охоты, игнорируйте любую иконку обнаружения брата, если фигурка Братства раскрылась в цитадели FP или городе FP.

### ОБНАРУЖЕНИЕ БРАТСТВА

FP может быть обнаружен SP, если он скрыт.

Переместите фигурку Братства и сбросьте жетон прогресса на отметку "0" (стороной "обнаружено" вверх).

Это перемещение не может заканчиваться в регионе с цитаделью FP или городом FP.

Когда Братство обнаружено SP и его перемещение проходит из/в/через цитадель Тени под контролем SP, тогда за каждую такую цитадель тянется тайл Охоты, как если бы Охота была успешна.

### МЭРРИ И ПИПИН

Если они отделены от Братства, с помощью использования их способности проводника, то Мэрри и Пипин подчиняются обычным правилам отделения спутников.

Также один из них или оба могут быть отделены в результате тайла Охоты. Если они оба отделены одним и тем же тайлом, тогда они должны перемещаться, как одна группа.

Их способности проводника могут быть использованы на трек Мордора, и они будут уничтожены, как только отделятся от Братства.

Если они используют свою способность проводников, когда появляется тайл охоты "Обнаружены", тогда они отделяются от Братства до его передвижения и обнаружения.

## ОХОТА ЗА КОЛЬЦОМ

### БРОСОК ОХОТЫ

Каждый раз, когда Братство движется, SP должен кинуть кубики (их число равно числу кубиков с глазом в боксе Охоты, но не более 5).

Добавляйте +1 к каждому результату на кубиках за каждый FP кубик в боксе Охоты.

Если последнее известное местонахождение хранителей кольца в регионе с цитаделью под контролем SP или с одним или более SP юнитами, или одним и более назгулами, то перебросьте 1 кубик за каждое соблюдаемое из указанных выше условий.

**Успех: как минимум 1 результат "6"**

### УРОН ОТ ОХОТЫ

Охота успешна, если SP выбросил "успех" на кубиках и вытянул 1 тайл охоты (тайл откладывается в сторону).

2

### ЧИСЛО

Этот урон наносится очками Порчи, или уничтожением Проводника или случайно выбранного спутника Братства (включая проводника, но не Голлума).

Если урон выше, чем уровень спутника, то излишек дополняется Порчей.



### ГЛАЗ

Если для движения Братства был использован кубик действия, то урон от Охоты равен числу успешных бросков во время Охоты.

Если тайл был вытянут из-за карты события, или потому что Братство двигалось из/сквозь цитадель Тени, то урон = 0.



### ОБНАРУЖЕНИЕ

Братство обнаружено, если только не находится в FP городе или цитадели.

## МОРДОР И РОКОВАЯ ГОРА

### ВХОД В МОРДОР

Когда Братство доходит либо до Minas Morgul, либо до Morannon, в фазу Братства FP может войти в Мордор.

После этого переместите фигурку Братства на 1-ую ступень трэка Мордора.

Создайте новый пул Охоты, вернув в него все ранее вытащенные тайлы с глазом и смешав их с тайлами, которые еще оставались в пуле. Также в пул добавляются все специальные тайлы, введенные в игру картами событий. Не добавляйте в игру тайлы, которые были убраны "до конца игры".



### ДВИЖЕНИЕ БРАТСТВА

Используйте кубик "Персонаж" (или карту событий), чтобы переместить фигурку Хранителей на одно деление по трэку Мордора.

Чтобы двигаться, Братство должно быть скрыто. Если оно открыто, то по обычным правилам его можно скрыть с помощью кубика с результатом "Персонаж".

Если в текущем ходе в конце фазы выполнения действий Братство не попыталось передвинуться или скрыться, находясь на трек Мордора, то оно получает 1 Порчу.

### ВЫТЯГИВАНИЕ ТАЙЛОВ

Когда FP пытается подвинуть Братство в фазу действий, не бросайте кубики охоты. Вместо этого автоматически вытяните 1 тайл из пула Охоты. Примените эффекты как и в случае успешной охоты, за исключением следующих тайлов:



### ГЛАЗ

Урон от охоты равен числу кубиков в боксе Охоты (включая кубики FP, использованные ранее на этом же ходе для движения брата). Ограничений по максимуму урона нет.



### СТОП

Перемещение Братства не происходит.

## БРАТСТВО КОЛЬЦА

### ДВИЖЕНИЕ БРАТСТВА

Используйте кубик с результатом "Персонаж" (или подходящую карту события), чтобы переместить жетон Братства на одно деление (если Братство скрыто).

Если все спутники покидают Братство, Голлум становится проводником.

### ЛЕЧЕНИЕ

Если Братство объявляется в регионе с цитаделью FP (даже в осаде), или городе не под контролем SP, то вычтите 1 очко порчи.

### РАСКРЫТИЕ БРАТСТВА

FP может раскрыть Братство, только если оно было скрыто.

Переместите фигурку Братства и сбросьте жетон прогресса на отметку "0".

Если FP должен попятнуть тайл охоты, игнорируйте любую иконку обнаружения брата, если фигурка брата раскрылась в цитадели FP или городе FP.

### ОБНАРУЖЕНИЕ БРАТСТВА

FP может быть обнаружен SP, если он скрыт.

Переместите фигурку Братства и сбросьте жетон прогресса на отметку "0" (стороной "обнаружено" вверх).

Это перемещение не может заканчиваться в регионе с цитаделью FP или городом FP.

Когда Братство обнаружено SP и его перемещение проходит из/в/через цитадель Тени под контролем SP, тогда за каждую такую цитадель тянется тайл Охоты, как если бы Охота была успешна.

### МЭРРИ И ПИПИН

Если они отделены от Братства, с помощью использования их способности проводника, то Мэрри и Пипин подчиняются обычным правилам отделения спутников.

Также один из них или оба могут быть отделены в результате тайла Охоты. Если они оба отделены одним и тем же тайлом, тогда они должны перемещаться, как одна группа.

Их способности проводника могут быть использованы на трек Мордора, и они будут уничтожены, как только отделятся от Братства.

Если они используют свою способность проводников, когда появляется тайл охоты "Обнаружены", тогда они отделяются от Братства до его передвижения и обнаружения.

## ОХОТА ЗА КОЛЬЦОМ

### БРОСОК ОХОТЫ

Каждый раз, когда Братство движется, SP должен кинуть кубики (их число равно числу кубиков с глазом в боксе Охоты, но не более 5).

Добавляйте +1 к каждому результату на кубиках за каждый FP кубик в боксе Охоты.

Если последнее известное местонахождение хранителей кольца в регионе с цитаделью под контролем SP или с одним или более SP юнитами, или одним и более назгулами, то перебросьте 1 кубик за каждое соблюдаемое из указанных выше условий.

**Успех: как минимум 1 результат "6"**

### УРОН ОТ ОХОТЫ

Охота успешна, если SP выбросил "успех" на кубиках и вытянул 1 тайл охоты (тайл откладывается в сторону).

2

### ЧИСЛО

Этот урон наносится очками Порчи, или уничтожением Проводника или случайно выбранного спутника Братства (включая проводника, но не Голлума).

Если урон выше, чем уровень спутника, то излишек дополняется Порчей.



### ГЛАЗ

Если для движения Братства был использован кубик действия, то урон от Охоты равен числу успешных бросков во время Охоты.

Если тайл был вытянут из-за карты события, или потому что Братство двигалось из/сквозь цитадель Тени, то урон = 0.



### ОБНАРУЖЕНИЕ

Братство обнаружено, если только не находится в FP городе или цитадели.

## МОРДОР И РОКОВАЯ ГОРА

### ВХОД В МОРДОР

Когда Братство доходит либо до Minas Morgul, либо до Morannon, в фазу Братства FP может войти в Мордор.

После этого переместите фигурку Братства на 1-ую ступень трэка Мордора.

Создайте новый пул Охоты, вернув в него все ранее вытащенные тайлы с глазом и смешав их с тайлами, которые еще оставались в пуле. Также в пул добавляются все специальные тайлы, введенные в игру картами событий. Не добавляйте в игру тайлы, которые были убраны "до конца игры".



### ДВИЖЕНИЕ БРАТСТВА

Используйте кубик "Персонаж" (или карту событий), чтобы переместить фигурку Хранителей на одно деление по трэку Мордора.

Чтобы двигаться, Братство должно быть скрыто. Если оно открыто, то по обычным правилам его можно скрыть с помощью кубика с результатом "Персонаж".

Если в текущем ходе в конце фазы выполнения действий Братство не попыталось передвинуться или скрыться, находясь на трек Мордора, то оно получает 1 Порчу.

### ВЫТЯГИВАНИЕ ТАЙЛОВ

Когда FP пытается подвинуть Братство в фазу действий, не бросайте кубики охоты. Вместо этого автоматически вытяните 1 тайл из пула Охоты. Примените эффекты как и в случае успешной охоты, за исключением следующих тайлов:



### ГЛАЗ

Урон от охоты равен числу кубиков в боксе Охоты (включая кубики FP, использованные ранее на этом же ходе для движения брата). Ограничений по максимуму урона нет.



### СТОП

Перемещение Братства не происходит.



# WAR RING



## DWARVES

|                       | Regular  | Elite    | Leader   |
|-----------------------|----------|----------|----------|
| Erebor                | 1        | 2        | 1        |
| Ered Luin             | 1        | -        | -        |
| Iron Hills            | 1        | -        | -        |
| <b>Reinforcements</b> | <b>2</b> | <b>3</b> | <b>3</b> |

## ELVES

|                       | Regular  | Elite    | Leader   |
|-----------------------|----------|----------|----------|
| Grey Havens           | 1        | 1        | 1        |
| Rivendell             | -        | 2        | 1        |
| Woodland Realm        | 1        | 1        | 1        |
| Lorien                | 1        | 2        | 1        |
| <b>Reinforcements</b> | <b>2</b> | <b>4</b> | <b>-</b> |

## GONDOR

|                       | Regular  | Elite    | Leader   |
|-----------------------|----------|----------|----------|
| Minas Tirith          | 3        | 1        | 1        |
| Dol Amroth            | 3        | -        | -        |
| Osgiliath             | 2        | -        | -        |
| Pelagir               | 1        | -        | -        |
| <b>Reinforcements</b> | <b>6</b> | <b>4</b> | <b>3</b> |

## THE NORTH

|                       | Regular  | Elite    | Leader   |
|-----------------------|----------|----------|----------|
| Bree                  | 1        | -        | -        |
| Carrock               | 1        | -        | -        |
| Dale                  | 1        | -        | 1        |
| North Downs           | -        | 1        | -        |
| The Shire             | 1        | -        | -        |
| <b>Reinforcements</b> | <b>6</b> | <b>4</b> | <b>3</b> |

## ROHAN

|                       | Regular  | Elite    | Leader   |
|-----------------------|----------|----------|----------|
| Edoras                | 1        | 1        | -        |
| Fords of Isen         | 2        | -        | 1        |
| Helm's Deep           | 1        | -        | -        |
| <b>Reinforcements</b> | <b>6</b> | <b>4</b> | <b>3</b> |



## SAURON

|                       | Regular  | Elite    | Nazgûl   |
|-----------------------|----------|----------|----------|
| Barad-Dûr             | 4        | 1        | 1        |
| Dol Guldur            | 5        | 1        | 1        |
| Gorgoroth             | 3        | -        | -        |
| Minas Morgul          | 5        | -        | 1        |
| Moria                 | 2        | -        | -        |
| Mount Gundabad        | 2        | -        | -        |
| Nurn                  | 2        | -        | -        |
| Morannon              | 5        | -        | 1        |
| <b>Reinforcements</b> | <b>8</b> | <b>4</b> | <b>4</b> |

## SOUTHTRONS & EASTERLINGS

|                       | Regular   | Elite    |
|-----------------------|-----------|----------|
| Far Harad             | 3         | 1        |
| Near Harad            | 3         | 1        |
| North Rhûn            | 2         | -        |
| South Rhûn            | 3         | 1        |
| Umbar                 | 3         | -        |
| <b>Reinforcements</b> | <b>10</b> | <b>3</b> |

## ISENGARD

|                       | Regular  | Elite    |
|-----------------------|----------|----------|
| Orthanc               | 4        | 1        |
| North Dunland         | 1        | -        |
| South Dunland         | 1        | -        |
| <b>Reinforcements</b> | <b>6</b> | <b>5</b> |



## НАЧАЛО ИГРЫ

В качестве проводника Братства можно выбрать либо Strider либо Gandalf the Grey (любую версию). Если проводником выбран Gandalf the Grey, Хранитель Нарии, то добавьте кубик Нарии в пул кубиков действия FP. Если Gandalf не проводник, то не показывайте SP, какую версию вы выбрали.

Замените жетоны Эльфийский колес на новые.

Замените карту "Balrog of Moria" картой "A Balrog is Come!". Добавьте остальные 12 карт в соответствующие колоды.

Положите 2 из 4 тайлов Смеагула в пул Охоты в дополнение к стандартным тайлам.

Непокоренными считаются поселения, которые контролируются тем же игроком, что и в начале игры. Поселение повторно захваченное своим первоначальным владельцем снова становится непокоренным. Цитадель в осаде также считается непокоренной, если осаждаемые войска и владели ей в начале игры.

Не летающие миньоны (Balrog, Gothmog, и Mouth of Sauron) могут передвигаться без армии на число регионов, равное их уровню; при этом они не взаимодействуют с вражескими армиями. Они не могут переходить непроходимые границы или входить/покидать регион, в котором их цитадель осаждают вражеская армия. Без армии они не могут входить в регион с цитаделью под контролем FP, если только ее не осаждают армия SP.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ КУБИКИ

Специальные кубики бросаются вместе с стандартными кубиками действия. Если вы бросаете несколько специальных кубиков, то вы должны выбрать выпавший результат только одного из них, остальные в этот ход не будут участвовать. Выбранный кубик используется как обычно и считается частью пула кубиков для целей определения, у кого из игроков больше кубиков осталось.

Если оба игрока должны сделать этот выбор, то первым выбирает игрок, у которого кубиков в пуле больше (при ничьей первым выбирает FP).

Если один или более результат "Глаз", то выбирает обязательно он. Если выброшено более, чем 1, результат "Глаз", то игрок может выбрать какой из кубиков с этим результатом использовать. Кубики, которые не выбраны, в фазу Подготовку кубиков действия возвращаются в пул, как и другие неиспользованные кубики. Специальный кубик действия убирается из игры в этой фазе, если персонаж, связанный с ним, погиб в предыдущем ходе.



### Набрать карту.

Вы можете взять 1 карту из любой вашей колоды событий.



### Символ удаления (★)

При определенных условиях, кубик с этим результатом удаляется до конца игры.

## КОЛЬЦА ХРАНИТЕЛЕЙ

Когда либо Lord Elrond, либо Lady Galadriel в игре, их кубики добавляются в пул кубиков FP в начале хода, следующего за тем, когда они вошли в игру.

Кубик персонажа Gandalf the Grey, Keeper of Narya's добавляется в пул кубиков FP, если в фазу Подготовки кубиков действия Гэндальф является проводником брата и FP забирает как минимум 1 свой кубик из бокса Охоты (т.е. если Братство двигалось минимум 1 раз в предыдущий ход, используя результат "Персонаж" на кубике действия).

В фазу подготовки кубиков, и использованные и неиспользованные кубики хранителей помещаются в пул. Правила, которые относятся к кубикам, возвращающимся из бокса Охоты, не применяются, если это кубик хранителя с результатом "Глаз".

Если Gandalf the White в игре во время фазы подготовки кубиков, то уничтожьте использованный в прошлый ход кубик хранителя, если рядом с его результатом был символ ★.

## КУБИКИ МЛАДШИХ МИНЬОНОВ

Когда либо Balrog либо Gothmog в игре, кубики этих персонажей добавляются в пул кубиков SP в начале следующего хода за тем, как эти персонажи вошли в игру.

В фазу подготовки кубиков и использованные и неиспользованные кубики Младших миньонов помещаются в пул.

Если Witch-King (любая версия) в игре во время фазы подготовки кубиков, то уничтожьте использованные в прошлый ход кубики Младших миньонов, если рядом с их результатами был символ ★.

## ЭЛЬФИЙСКИЕ КОЛЬЦА

любое Эльфийское кольцо может быть использовано по обычным правилам (но спецспособность этого кольца больше не будет доступна) или применяя его спецспособность.

Использовать кольцо по обычным правилам можно независимо от того, в игре ли, связанный с ним персонаж, или нет. Но его спецспособность можно использовать, только если его персонаж в игре. Использовать кольцо, чтобы активировать его спецспособность можно дополнительно к лимиту на 1 использование кольца обычным способом за ход. При использовании жетон кольца переворачивается и отдается SP. Эльфийское кольцо нельзя использовать, чтобы изменить результат броска кубика Хранителя или Младшего миньона.

Если игрок применяет карту события "Three Rings for the Elven-Kings", он может забрать жетон кольца, использованный ранее. Сначала он должен выбрать среди жетонов вне игры, и только затем из жетонов в распоряжении SP. Спецспособность этого кольца можно использовать заново, если его персонаж в игре.

## КОММЕНТАРИИ К ПЕРСОНАЖАМ

Когда тайл Смеагула достаются из пула Охоты, то урон от Охоты равен 0, а Смеагул немедленно входит в игру, как особый спутник, всегда являющийся проводником. Уберите этот жетон Охоты из игры и добавьте в игру карту спутника и его жетон.

Смеагул добавляет 1 к числу спутников для целей определения числа кубиков действия, которое SP может положить в бокс Охоты. Также он может стать жертвой Охоты по обычным правилам спутников, которыми жертвуют для снижения урона. Смеагул - не Голлум! И его нельзя играть, если Голлум вошел в игру до него (в этом случае просто сбросьте его тайл во время Охоты и тяните новый).

Уровень Смеагула (X) равен максимальному уровню спутника в Братстве. Его нельзя использовать как лидера в армии.

Если Смеагул остается единственным спутником Братства, то замените его на Голлума. Карта "We Shall Get It" не входит в игру.

Если тайл Смеагула вытягивается после того, как он покидает игру, то сбросьте тайл и тяните новый. Если Смеагул не в игре, Голлум может войти в игру по обычным правилам.

Если Смеагул проводник Братства, то, когда вытащен тайл Смеагула, урон от охоты равен 0, а тайл удаляется из игры.

## БАЛРОГ

Когда Балрог входит в игру, он считается неактивным: Уровень 0 и он не может покидать Морию. Положите жетон статуса Балрога неактивной стороной вверх.



Если SP выбрасывает и использует результат Балрог на кубике Младшего миньона Балрога или играет карту события "A Balrog is Come!", то он становится активным: Уровень 2, и возможность покидать Морию, перемещаясь как нелетающий миньон. Переверните жетон активной стороной вверх.

Если Балрог уже активен, то использование результата "Балрог" на его кубике позволяет выполнить одно из следующих действий: переместить армию с Балрогом, или атаковать армией с Балрогом, или переместить только Балрога.

Балрог остается активным, пока FP не сделает его неактивным, используя результат "Воля Запада" на кубике действия, или используя результат "Персонаж", если Гэндальф (любая версия) в том же регионе.

Балрог уничтожается, если он становится неактивным за пределами Мории. Если же он в Мории, то его уровень возвращается на 0, а жетон переворачивается на "неактивен".

**Плмя и тьма:** Если тайл Охоты вытягивается, когда Братство в том же регионе, что и Балрог, а Голлум является проводником, то сбросьте тайл, не применяя его эффект.

## THE MOUTH OF SAURON, BLACK NÚMENÓREAN

Персонаж Mouth of Sauron, Black Númenórean добавляет 1 стандартный кубик действия в пул кубиков SP.

SP может ввести в игру эту версию The Mouth of Sauron вместо персонажа "The Mouth of Sauron, Lieutenant of Barad-dûr", когда Братство находится на трэке Мордора. Ни одна из этих версий не может быть введена в игру, если другая версия в игре или была уничтожена.

## THE WITCH-KING, CHIEF OF THE RINGWRAITHS

Персонаж "Witch-king, Chief of the Ringwraiths" добавляет 1 стандартный кубик действия в пул кубиков SP.

Все карты событий и боевые карты, относящиеся к Witch-king, могут применяться к любой версии. Witch-king может быть заменен на альтернативную версию только 1 раз за игру, и его нельзя заменить, если ранее была уничтожена одна из его версий.

**Копье террора:** если сыграна SP карта Palantir of Orthanc, то тянется только 1 карта, вместо двух.

## THE COUNCIL OF RIVENDELL (ОПЦИОНАЛЬНО)

FP в тайне от SP выбирает и заменяет любое число персонажей Братства на из альтернативные версии из дополнения. Проводник брата всегда виден. Все остальные персонажи вскрываются, только когда становятся проводниками, или если выбраны в качестве жертвы при Охоте, или когда отделяются от Братства.

В фазу Братства первого хода, FP может объявить, что 1 или более спутников начнут игру вне Братства. В этом случае они выставляются в стартовые локации и считаются спутниками, отделенными от Братства. Если спутники начинают игру вне Братства, тогда SP получает 1 жетон действия по своему выбору (если 1 спутник), или оба жетона (если более 1 спутника). SP может выбирать между жетоном "Переместить назгула или миньонов" и жетоном "Переместить нацию Тени на политическом трэке". Каждый из них может быть использован 1 раз за игру, и не более 1 жетона за ход, вместо использования результата кубика действия (но не как "любой результат кубика действия"). Жетоны действий не считаются кубиками действия, когда рассматривается вопрос, может ли SP спастись.