

ОХОТА ЗА КОЛЬЦОМ

ИГРА
МАРКО МАГГИ
ГАБРИЭЛЯ МАРИ
И ФРАНЧЕСКО НЕПИТЕЛЛО

GAGA
GAMES

FRES

«Я советовал бы тебе отправиться в Ривенделл. Раньше путь туда считался безопасным, правда, с годами все становится хуже...»



Властелин Колец
Книга 1, глава 3 «Втроем веселее»

ВСТУПЛЕНИЕ

В игре «Охота за Кольцом» один игрок, берущий на себя роль Хранителя Кольца, должен привести Фродо Бэггинса и его друзей-хоббитов в безопасный эльфийский город Ривенделл и спасти их от преследователей — ужасных назгулов, которыми управляют до четырех других игроков — Призраков Кольца. Призраки Кольца должны совместно найти Фродо, и для этого они используют всех четырех назгулов независимо от количества игроков.

КОМПОНЕНТЫ

- Книга правил
- Игровое поле (двухстороннее)
- 7 пластиковых миниатюр (Фродо, 4 назгула, Гэндальф Серый, Предводитель назгулов)
- Ширма Хранителя Кольца
- Картонный карман для листа путешествия (двухсторонний)
- 36 карт путешествия (две колоды по 18 карт)
- 22 карты колдовства
- 44 карты союзников (две колоды по 22 карты, одна для первой части и одна для второй части игры)
- 5 карт спутников (Фродо Бэггинс, Сэмуайз Гэмджи, Перегрин Тук, Мериадок Брендибак и Странник)
- 5 карт-памяток Призраков Кольца
- Карта-памятка Гэндальфа Серого
- Карта способностей Черных Всадников
- 7 кубиков действий Призраков Кольца (6 обычных кубиков действий и 1 особый кубик действий Предводителя назгулов)
- Конверт с «Письмом от Гэндальфа»
- 90 жетонов

ОБЗОР ИГРЫ

Игра состоит из двух частей, каждая из которых проходит на своей стороне игрового поля с использованием собственных компонентов. Обе части игры могут быть сыграны последовательно за один раз, однако мы рекомендуем играть каждую часть отдельно друг от друга. Если вы решите играть две части игры отдельно друг от друга, перенесите все результаты первой части во вторую, используя конверт с «Письмом от Гэндальфа» согласно инструкциям на стр. 25. В следующий раз при подготовке ко второй части игры, открыв этот конверт, вы сможете легко восстановить результаты уже сыгранной первой части.

- Первая часть игры («*Втроем веселее*») проходит на стороне поля с зеленой рамкой. В этой части хоббиты начинают свое путешествие и следуют вдоль восточных границ Шира по направлению к городу Бри. Хранитель Кольца выбирает и записывает путь Фродо втайне от остальных игроков, а Призраки Кольца пытаются угадать выбранный им путь и поймать хоббита.
- Вторая часть игры («*Бегство к броду*») проходит на стороне поля с оранжевой рамкой. В этой части Фродо ведет Странник, и вместе они покидают город Бри и направляются в Ривенделл. На этот раз путь Фродо задается автоматически, а Хранитель Кольца вместо него управляет Гэндальфом Серым и пытается защитить Кольцо и помешать назгулам.

Хранитель Кольца побеждает, если Фродо удастся донести Кольцо Всевластия до Ривенделла прежде, чем он поддается влиянию Кольца и Тьма овладеет его разумом. Призраки Кольца побеждают, если Фродо поддается влиянию Кольца в любой момент игры.

Первая глава этой книги правил (стр. 8–25) описывает подготовку и правила первой части игры, а вторая глава (стр. 26–34) — правила второй части игры. Поскольку большинство механик в обеих частях неизменны, то вторая глава описывает основные изменения в правилах по сравнению с первой главой. В конце книги правил находится справочник важных игровых терминов (стр. 38–39).

ВЛИЯНИЕ КОЛЬЦА



Влияние Кольца — это ключевое понятие игры, так как зачастую именно от него зависит победа или поражение.

Во время игры уровень влияния Кольца на Фродо постоянно меняется, отражая тем самым растущее напряжение от ношения при себе Кольца Всевластия рядом с неутомимыми Призраками Кольца. Влияние может расти от встречи Фродо с назгулами (см. стр. 22), от усталости после перемещения ночью (см. стр. 12) или от эффекта карты колдовства (см. стр. 20).

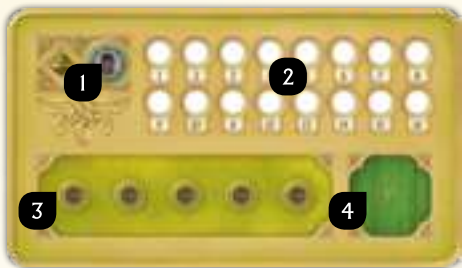
Отслеживайте текущий уровень влияния Кольца с помощью специального маркера и отдельной шкалы, расположенной в правой части игрового поля. Когда влияние Кольца на Фродо растёт, передвигайте маркер вперед по шкале на одно деление за каждую полученную единицу влияния.

Как указано в условиях победы каждой из частей игры (см. стр. 25 и 34), существует максимальное значение влияния Кольца, которого Фродо может достичь прежде, чем Хранитель Кольца проиграет.

Если маркер достигает или преодолевает такое значение на шкале, Фродо поддается влиянию Кольца, и Призраки Кольца побеждают.

ЛИСТ ПУТЕШЕСТВИЯ

ЧАСТЬ 1



1

Начальное местоположение

2

Лист путешествия

3

Жетоны информации

ЧАСТЬ 2



4

Жетоны Братства

5

Карта путешествия

6

Жетоны деяний Гэндальфа

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ



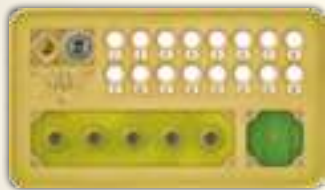
Книга правил



Конверт
с «Письмом от Гэндальфа»



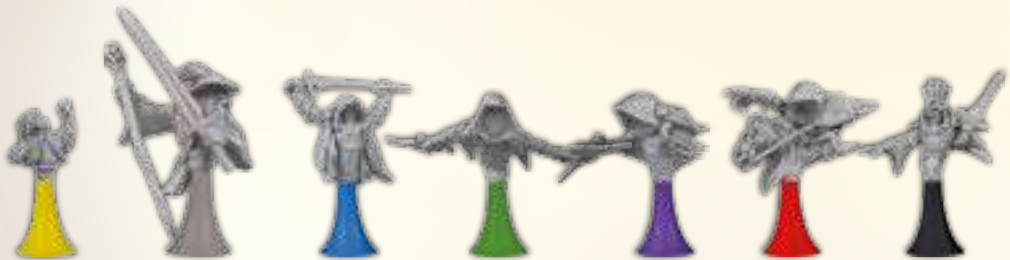
Ширма Хранителя Кольца



Картонный карман для листа путешествия (двухсторонний)



Игровое поле (двухстороннее)



ФРОДО
БЭГГИНС

ГЭНДАЛЬФ
СЕРЫЙ

НАЗГУЛ

НАЗГУЛ

НАЗГУЛ

НАЗГУЛ

ПРЕДВОДИТЕЛЬ
НАЗГУЛОВ

7 пластиковых миниатюр



6 обычных кубиков действий



1 кубик действий
Предводителя назгулов

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ (КАРТЫ)



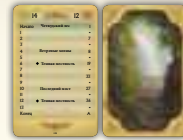
22 карты союзников для 1-й части игры



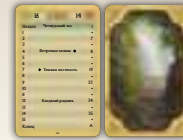
22 карты союзников для 2-й части игры



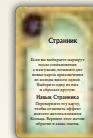
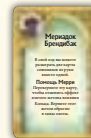
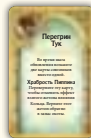
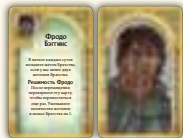
22 карты колдовства



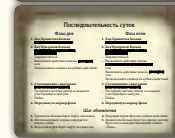
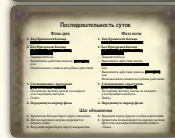
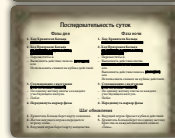
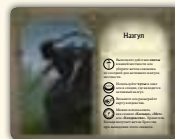
18 карт путешествия с коротким маршрутом



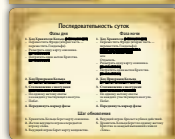
18 карт путешествия с длинным маршрутом



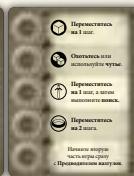
5 карт спутников



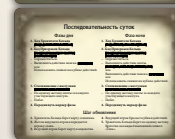
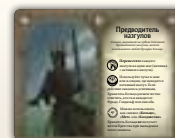
4 карты-памятки Призраков Кольца



Карта-памятка Гэндальфа Серого



Карта способностей Черных Всадников



Карта-памятка Предводителя назгулов

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ (ЖЕТОНЫ)

ТОЛЬКО ДЛЯ ПЕРВОЙ ЧАСТИ ИГРЫ



ОБОРОТ ЛИЦО

3 жетона начального
местоположения Фродо



ОБОРОТ ЛИЦО

12 жетонов
информации

ТОЛЬКО ДЛЯ ВТОРОЙ ЧАСТИ ИГРЫ



ОБОРОТ ЛИЦО

10 жетонов деяний
Гэндальфа



ОБОРОТ ЛИЦО

2 жетона действий свободных
народов (для Войны Кольца)



ОБОРОТ ЛИЦО

2 жетона действий Тьмы
(для Войны Кольца)

ДЛЯ ОБЕИХ ЧАСТЕЙ ИГРЫ



КОЛЬЦО ОКО

Маркер
фазы



Маркер
влияния
Кольца



4 жетона
Братства



4 вспомогательных
жетона спутников



МЕЧ ОКО

12 жетонов
следов



6 вспомогательных жетонов
Призраков Кольца



8 жетонов
союзников



4 жетона
назгулов



ОБОРОТ БЕЖЕВЫЕ × 15 КРАСНЫЕ × 2 СЕРЫЕ × 3

20 жетонов
влияния Кольца



Жетон
ведущего игрока

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



1
Шкала
перемещения

2
Шкала влияния
Кольца

3
Шкала
суток

4
Обозначение
секции (I-VI)

5
Обозначение
зоны (A-D)

МЕСТНОСТИ



Обычная
местность



Местность
союзников



Темная
местность



Местность
с выходом



Начальное
местоположение
Фродо



Начальное
местоположение
назгулов

ПРОЧИЕ СИМВОЛЫ



Точка



Тропа



Дорога



Граница зоны



Граница секции

«На этот раз желание немедленно надеть Кольцо овладело Фродо нестерпимо. Он не успел даже подумать о нем, а рука уже нащупала цепочку в кармане».

Властелин Колец
Книга 1, глава 3 «Втроем веселее»

ЧАСТЬ 1. ВТРОЕМ ВЕСЕЛЕЕ

Перед тем как начать первую часть игры, вам необходимо отложить компоненты, которые будут использоваться только во второй части:

- жетоны влияния Кольца для второй части игры (серые);
- две колоды карт путешествия;
- колода карт союзников для второй части игры (с оранжевой рубашкой);
- все, что относится к Гэндальфу (карта-памятка, миниатюра и жетоны деяний);
- все, что относится к Предводителю назгулов (карта-памятка, миниатюра и кубик действий);
- карта Странника.

Все остальные компоненты могут использоваться в первой части игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед каждой игрой выберите того, кто будет играть за Хранителя Кольца. Остальные будут играть за Призраков Кольца, управляющих назгулами. Если в игре участвует несколько Призраков Кольца, распределите между ними назгулов любым образом так, чтобы у каждого был хотя бы один назгул. Затем поместите в середину стола игровое поле стороной первой части игры вверх.

ХРАНИТЕЛЬ КОЛЬЦА

1. Возьмите **ширму Хранителя Кольца** и поставьте ее перед собой так, чтобы изображение карты для первой части игры находилось вертикально перед вами. Затем возьмите пустой лист бумаги, сложите его до нужного размера (при необходимости), вставьте в картонный **карман для листа путешествия** и поместите его внизу ширмы стороной первой части игры вверх.
2. Возьмите три **жетона Братства** — это ваш **запас Братства**, поместите его на соответствующее место листа путешествия.
3. Возьмите один случайный **жетон начального местоположения Фродо** и посмотрите его, не показывая остальным игрокам. Положите этот жетон за ширму на соответствующее место листа путешествия. Остальные жетоны уберите в коробку.

4. Возьмите **карты спутников** «Фродо Бэггинс», «Сэмуайз Гэмджи» и «Перегрин Тук». Поместите их перед собой так, чтобы любой игрок мог прочитать их эффекты. Отложите карту спутника «Мериадок Брендибак», она понадобится позже.
5. Перемешайте все карты в **колоде союзников** для первой части игры (с зеленой рубашкой), после чего возьмите три из них. Эти карты — ваша начальная рука.
6. Поместите **маркер фазы** на левое деление шкалы суток (первая фаза дня) стороной с Кольцом вверх.
7. Поместите маркер **влияния Кольца** на деление с цифрой 0 шкалы влияния Кольца.
8. Поместите **миниатюру Фродо** на деление шкалы перемещения с цифрой 0.
9. Возьмите пять случайных **жетонов информации** и посмотрите их, не показывая остальным игрокам. Затем выберите один из этих жетонов и отдайте его Призракам Кольца. Держите остальные четыре жетона информации за ширмой на соответствующем месте листа путешествия. Оставшиеся жетоны информации уберите в коробку, не показывая их Призракам Кольца.

ПРИЗРАК(И) КОЛЬЦА

1. Распределите между собой все **миниатюры назгулов** и соответствующие им карты Призраков Кольца. Каждый игрок, управляющий одновременно несколькими назгулами, должен определить порядок, в котором они будут действовать во время игры.
2. Возьмите карту способностей **Черных Всадников** и поместите ее на стол так, чтобы всем игрокам было видно ее. Поместите на эту карту жетон информации, полученный от Хранителя Кольца, разблокировав тем самым первую способность назгулов.
3. Возьмите **вспомогательные жетоны Призраков Кольца** и поместите их туда, где все Призраки Кольца смогут до них дотянуться.
4. Перемешайте все **карты колоды колдовства**. Затем каждый Призрак Кольца берет по одной карте колдовства, которая является его начальной рукой (только по одной карте на игрока, независимо от количества назгулов, которыми он управляет). Во время игры у каждого Призрака Кольца своя рука карт колдовства, они не могут показывать друг другу карты или обмениваться ими.
5. Поместите обычные **жетоны влияния Кольца** для первой части игры (бежевого цвета) в непрозрачную емкость или мешок. Не кладите

вместе с ними два красных специальных жетона влияния Кольца, но не убирайте их в коробку (они могут понадобиться позже).

6. Выдайте случайному Призраку Кольца **жетон ведущего игрока** (если за всех Призраков Кольца играет один игрок, этот жетон получает он). Затем, начиная с ведущего игрока, все Призраки Кольца помещают свои **миниатюры назгулов** на игровое поле так, чтобы у всех назгулов было разное начальное местоположение из шести возможных.
7. Ведущий игрок берет шесть **кубиков действий Призраков Кольца** (которые составляют запас этих кубиков) и бросает их. Хранитель Кольца получает по одному жетону Братства (из запаса этих жетонов) за каждый выпавший символ «Тень» и помещает их на карту Фродо.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ИГРЫ

В игры со скрытым перемещением, такие как «Охота за Кольцом», довольно легко начать играть, но трудно преуспеть. Опытный игрок может легко победить менее опытных, из-за чего может казаться, что играть за одну из сторон легче, чем за другую. Если столкнетесь с такой ситуацией, вы можете использовать следующие советы, чтобы усложнить игру одной из сторон.

НЕОСТАНОВИМЫЙ ФРОДО!

Если в ваших играх Фродо достигает Ривенделла слишком просто, во время подготовки к первой части игры, когда Хранителю Кольца необходимо выбрать один из жетонов информации и отдать его Призракам Кольца, вместо этого он должен выбрать и отдать сразу **два** таких жетона (таким образом, оставляя себе только три жетона вместо четырех).

УЖАСНЫЕ НАЗГУЛЫ!

Если Призраки Кольца кажутся слишком сильными и Хранитель Кольца быстро проигрывает, он может **вообще не отдавать** жетон информации другим игрокам при подготовке игры, оставляя у себя их все. Если вы хотите дополнительно облегчить игру Хранителю Кольца, вы можете также сформировать запас жетонов Братства из четырех жетонов (вместо трех).

ХОД ИГРЫ

Процесс игры разделен на **сутки**, каждые из которых состоят из трех **фаз**: двух фаз дня и одной фазы ночи. Используйте **маркер фазы**, чтобы отслеживать текущую фазу. Когда фаза ночи заканчивается, разыгрывается шаг **обновления**, после чего наступают новые сутки.

Во время каждой фазы Хранитель Кольца ходит первым. После него ходят Призраки Кольца, начиная с ведущего игрока и далее по часовой стрелке. Призраки Кольца, управляющие сразу несколькими назгулами, ходят за каждого из своих назгулов в порядке, выбранном во время подготовки к игре.

Если в игре несколько Призраков Кольца, они могут свободно переговариваться между собой и обсуждать свою стратегию, но не могут показывать друг другу свои карты, а также скрывать информацию от Хранителя Кольца (т. е. он должен всегда слышать, что они говорят).

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СУТОК



ПЕРВАЯ ФАЗА ДНЯ



ВТОРАЯ ФАЗА ДНЯ



ФАЗА НОЧИ

ПЕРЕВЕРНИТЕ ЖЕТОН,
ЕСЛИ ФРОДО
ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СУТОК

Каждые сутки состоят из двух фаз дня и одной фазы ночи, после чего следует шаг обновления.

ПЕРВАЯ ФАЗА ДНЯ

(В этот момент можно разыграть первую способность карты Фродо.)

1. Ход Хранителя Кольца (Фродо должен перемещаться). *(В этот момент можно разыграть первую способность карты Мериадока.)*
2. Ход Призраков Кольца — по одному ходу за каждого назгула.
3. Столкновение с назгулами (если охота за Фродо прошла успешно).
4. Переместите маркер фазы на одно деление вперед.

ВТОРАЯ ФАЗА ДНЯ

Повторите шаги 1–4.

ФАЗА НОЧИ

1. Ход Хранителя Кольца (Фродо может перемещаться или отдыхать). *(В этот момент можно разыграть первые способности карт Сэмуяйза и Мериадока.)*
2. Ход Призраков Кольца — по одному ходу за каждого назгула.
3. Столкновение с назгулами (если охота за Фродо прошла успешно).
4. Переместите маркер фазы на первое деление шкалы суток.

ШАГ ОБНОВЛЕНИЯ

1. Хранитель Кольца берет одну карту союзника. *(В этот момент можно разыграть первую способность карты Перегрина.)*
2. Если участвуют несколько Призраков Кольца, жетон ведущего игрока передается следующему Призраку Кольца.
3. Ведущий игрок берет одну карту колдовства и бросает кубики действий.
4. Хранитель Кольца получает по одному жетону Братства за каждый выпавший на кубиках действия символ «Тень».

ХОД ХРАНИТЕЛЯ КОЛЬЦА

В свой ход Хранитель Кольца может выполнить *по одному разу каждое* из следующих действий в любом порядке:

- переместить Фродо (*или* отдохнуть);
- разыграть одну карту союзника;
- потратить один жетон Братства, чтобы взять карту союзника.

Во время двух фаз дня Фродо должен перемещаться. Во время фазы ночи Фродо может либо перемещаться, либо отдыхать (см. «Фаза ночи», стр. 12).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ФРОДО

Хранитель Кольца смотрит на текущее местоположение Фродо, отмеченное в его листе путешествия, и решает, куда он отправится дальше. (При этом Хранитель Кольца может использовать карту на своей ширме, чтобы не выдать взглядом своих планов.)

После того как выбор сделан, Хранитель Кольца записывает его в следующую пустую ячейку листа путешествия, после чего перемещает миниатюру Фродо вперед на одно деление **шкалы перемещения**, чтобы число пройденных делений равнялось количеству заполненных ячеек.

- Запись, сделанная Хранителем Кольца в листе путешествия, может быть либо **точкой**, либо **номером местности**.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (МЕСТНОСТЬ)

Если при перемещении в лист путешествия записывается номер местности, это означает, что Фродо входит в особое место. Последнее число, записанное в лист путешествия, называется **последним местоположением Фродо**. Хранитель Кольца может отметить местность в качестве перемещения Фродо, если она **соединена** с последним местоположением Фродо, а также если новая местность **доступна** (см. «Ключевые понятия» на стр. 12). Новая местность может быть одной из тех, где Фродо был ранее (уже указанной в листе путешествия), включая его последнее местоположение.

КАРТЫ СПУТНИКОВ



Карты спутников дают Хранителю Кольца дополнительные возможности и могут обладать эффектами, которые разыгрываются в определенный момент хода. В верхней части каждой карты указан эффект, который активен всегда, если эта карта лежит рубашкой вниз. В нижней части каждой карты указан второй эффект. Этот эффект одноразовый, после его использования карту нужно перевернуть рубашкой вверх, а ее эффекты становятся недоступными.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (ТОЧКА)

Если при перемещении в листе путешествия отмечается точка, это означает, что Фродо находится где-то **в глуши** между его последним местоположением и следующей местностью: **его последним местоположением по-прежнему считается местность с номером, записанным в лист путешествия последним**.

Примечание: Хранитель Кольца всегда может отмечать точку в качестве перемещения Фродо, тем самым оставляя его в глуши, независимо от того, какая местность считается его последним местоположением и сколько точек подряд уже отмечено на его листе путешествия.

ФАЗА НОЧИ

В фазу ночи Фродо может **перемещаться** либо **отдыхать**.

Перемещение

Если Хранитель Кольца решает, что Фродо будет перемещаться, он увеличивает влияние Кольца на 1 и передвигает соответствующий маркер на одно деление вперед по шкале влияния Кольца.

После этого Хранитель Кольца записывает свое перемещение как обычно.



Кроме того, маркер фазы переворачивается стороной с **Оком** вверх. Переверните маркер фазы обратной стороной с **Кольцом** вверх в конце фазы ночи.

Отдых

Если Хранитель Кольца решает, что Фродо будет отдыхать, он ничего не записывает в лист путешествия; миниатюра Фродо не продвигается по шкале перемещения, влияние Кольца не увеличивается, а маркер фазы остается лежать стороной с Кольцом вверх.

КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ



СОСЕДНИЙ

Любые два места на поле (точки или местности) считаются **соседними**, если они напрямую соединены тропой или дорогой, позволяющей переместиться между ними за один шаг.

Местность 31 является соседней с местностью 33, а также с точкой слева от нее.



СОЕДИНЕННЫЙ

Любые два места на поле (точки или местности) считаются **соединенными**, если они являются соседними друг с другом либо разделены только точками. Любая местность также считается соединенной сама с собой.

Местность 37 считается соединенной сама с собой, а также с местностями 33, 35, 38, 39 и с точкой слева от нее.



ДОСТУПНЫЙ

Местность считается **доступной**, если она является соседней с последним местоположением Фродо либо если она соединена с ним точками в количестве, равном или меньшем, чем число точек, отмеченных в листе путешествия после последнего местоположения.

Если последнее местоположение Фродо — местность 31 и Хранитель Кольца отметил одну точку в листе путешествия, то местности 26, 32 и 33 считаются доступными.

Если в листе путешествия отмечены две точки, то местности 27 и 29 также считаются доступными.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ СОЮЗНИКОВ ДЛ Я ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Карта спутника «Фродо Бэггинс», а также некоторые карты союзников (например, «Том Бомбадил») позволяют Хранителю Кольца переместить Фродо. Такое перемещение может быть дополнительным перемещением днем или перемещением, позволяющим не увеличивать влияние Кольца, ночью. Во время такого перемещения нужно, как обычно, отметить его в листе путешествия и продвинуть миниатюру Фродо по шкале.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И НАЗГУЛЫ

Миниатюры назгулов не мешают перемещению Фродо по карте, а также не оказывают на него какого-либо эффекта, кроме как во время розыгрыша столкновения с назгулами (см. стр. 22).

ПРИМЕРЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ФРОДО



(1) Фродо начал игру в местности 1 (Бэг Энд). Он уже трижды переместился: дважды отметив точку в листе путешествия, а на третье перемещение он вошел в местность 10. Последняя запись в листе путешествия (местность 10) является последним местоположением Фродо. В свой следующий ход Хранитель Кольца может переместиться к точке, к местности 11 или к местности 9 (обе эти местности являются соседними с местностью 10). Игрок решает переместиться к точке, и Фродо теперь находится в глуши. Местность 10 по-прежнему считается последней локацией Фродо, несмотря на то что он находится в глуши.



(2) В свой следующий ход Хранитель Кольца снова может переместиться к точке или к любой доступной местности. Учитывая, что одна точка уже отмечена в его листе путешествия, доступными местностями считаются 9, 11, 19, 20 либо сама 10. Игрок решает переместиться в местность 19, и теперь она считается последним местоположением Фродо. Лист путешествия Хранителя Кольца теперь выглядит так:



(3) Хранитель Кольца ходит снова и решает переместиться в соседнюю местность 22.



РОЗЫГРЫШ КАРТЫ СОЮЗНИКА



Карты союзников представляют собой полезные события и персонажей. Хранитель Кольца может использовать такие карты, чтобы задержать Призраков Кольца.

ДОБОР КАРТ СОЮЗНИКОВ

Хранитель Кольца получает три карты союзников во время подготовки к игре и берет по одной такой карте во время каждого шага обновления. В руке Хранителя Кольца не может быть больше пяти карт. Если в руке Хранителя Кольца оказывается больше пяти карт, он должен немедленно выбрать и сбросить лишние.

Когда колода карт союзников заканчивается, карты из стопки сброса не замешиваются обратно, а Хранитель Кольца больше не может брать новые карты в этой части игры.

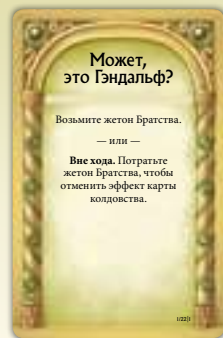
РОЗЫГРЫШ КАРТ СОЮЗНИКОВ

В свой ход Хранитель Кольца может разыграть только одну карту союзника до или после того, как он переместит Фродо либо решит, что Фродо будет отдыхать. Разыгранные карты союзников помещаются в стопку сброса.

- Выделенный жирным шрифтом текст в верхней части карты (как правило, начинающийся со слов «Сыграйте...» или «Сыграйте, если...») обозначает условие, которое должно быть соблюдено для применения эффекта этой карты.
- Некоторые карты содержат сразу два эффекта (обозначенные словом «или»). Когда Хранитель Кольца разыгрывает такую карту, он должен выбрать только один из указанных эффектов.
- Действия, указанные на карте союзника, являются обязательными. Если эффект карты нельзя применить полностью, карту все равно можно разыграть, и ее эффекты нужно применить в максимально возможном объеме.

КАРТЫ С ОТМЕТКОЙ «ВНЕ ХОДА»

Некоторые карты союзников отмечены словами «Вне хода». Такие карты можно сыграть только в ход назгулов. Хранитель Кольца может разыграть любое количество карт союзников с отметкой «Вне хода». Решив разыграть такую карту для отмены эффекта действия назгула, Хранитель Кольца перед принятием решения об отмене может подождать, пока Призрак Кольца не назовет определенный параметр этого эффекта (например, зону чутья).



ЖЕТОНЫ СОЮЗНИКОВ



Некоторые карты союзников позволяют Хранителю Кольца ввести в игру особые жетоны, обозначающие союзников или друзей Фродо. Эти жетоны помещаются в местность и могут перемещаться по карте от эффектов

некоторых карт союзников.

Жетоны союзников ограничивают возможности и перемещение назгулов.

- Назгул не может войти в местность или пройти через местность с жетоном союзника.
- Эффекты карт колдовства, позволяющие искать Фродо или охотиться за ним, не могут быть направлены на местность с жетоном союзника (это не касается эффектов, позволяющих использовать чутье).

Когда жетон союзника вводится в игру, он помещается в местность, в которой *нет* назгула или другого жетона союзника. При перемещении (с помощью карты союзника) этот жетон двигается из своей местности в любую соединенную местность, если в ней нет назгула или другого жетона союзника. Жетон союзника *может* перемещаться через точки, на которых находятся назгулы.

Одновременно в игре может находиться не более восьми жетонов союзников. Хранитель Кольца может переложить любой жетон союзника на поле, когда эффект карты союзника позволяет ему поместить такой жетон, но их не осталось в запасе.

Когда жетон союзника убирается с поля от эффекта выпавшего на кубике символа «Меч» (см. стр. 17), он помещается обратно в запас доступных жетонов.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ СПУТНИКОВ



Четыре вспомогательных жетона спутников используются Хранителем Кольца, чтобы отмечать зоны, секции или местности, на которые распространяются эффекты карт союзников (если это необходимо).

Хранитель Кольца просто помещает такой жетон на необходимый участок поля в качестве напоминания об эффекте карты и сбрасывает его, когда действие такого эффекта прекращается.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНОВ БРАТСТВА



Раз в свой ход Хранитель Кольца может потратить один жетон Братства, чтобы взять одну карту союзника, при этом он убирает этот жетон с карты Фродо и помещает его обратно в запас Братства.

Дополнительные жетоны Братства можно использовать для розыгрыша определенного эффекта карты спутника или союзника, как указано в описании такого эффекта. Такое использование жетона не учитывается в вышеуказанном ограничении «Раз в ход».

ЗАПАС БРАТСТВА

В обычном режиме игры **запас Братства** состоит из доступных на начало игры трех жетонов Братства. Таким образом, Хранитель Кольца может иметь до трех таких жетонов в игре одновременно. Количество жетонов в запасе Братства может изменяться в течение игры: в первой части игры жетон Братства может быть навсегда удален из игры от эффекта особой способности карты Фродо (таким образом уменьшается максимальное количество доступных жетонов). Другие способы уменьшить количество жетонов в запасе Братства указаны в описании второй части игры.

ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ БРАТСТВА

Когда ведущий игрок бросает кубики действий во время шага обновления (и в начале каждой части игры), Хранитель Кольца получает по одному жетону Братства за каждый выпавший символ «Тень». Дополнительные жетоны Братства можно получить от эффектов карт союзников или карты Фродо.

- Хранитель Кольца ни при каких обстоятельствах не может иметь больше жетонов Братства в игре, чем количество этих жетонов в запасе.
- Неиспользованные жетоны Братства остаются у Хранителя Кольца, пока не будут использованы.

ХОД ПРИЗРАКОВ КОЛЬЦА

После того как Хранитель Кольца завершит свой ход, Призраки Кольца действуют в порядке хода (по часовой стрелке), начиная с ведущего игрока, активируя всех четырех назгулов по очереди.

- Каждый свой ход активный назгул может переместиться, а также выполнить одно действие (в любом порядке — перемещение и действие либо действие и перемещение).
- Действие может быть **свободным** или **требующим использования кубика действий** (см. «Использование кубика действий», стр. 17).
- Как правило, если активный назгул находится в какой-либо местности, то единственное доступное ему свободное действие — это **поиск** (см. «Действие поиска», стр. 18). Однако в фазу ночи, когда маркер фазы переворачивается стороной с Оком вверх, если активный назгул находится в какой-либо местности, он может **охотиться за Фродо** вместо того, чтобы искать его (см. «Действие охоты», стр. 19).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НАЗГУЛОВ

При перемещении назгула его миниатюра передвигается по полю с одного места (точки или местности) на соседнее. Назгул может перемещаться быстрее в следующих случаях:

- **Перемещение по дороге.** Назгул может сделать **до трех шагов** за раз, если он перемещается только по дороге (как в фазу дня, так и в фазу ночи).
- **Перемещение ночью.** Во время фазы ночи назгул может сделать **до двух шагов** за раз, если он перемещается по тропе либо по тропе и дороге.

Перемещение никогда не обязательно: например, назгул может решить не перемещаться, а искать Фродо или потратить кубик действия в том месте, где находится; или он может вообще ничего не делать.

ПРИМЕРЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ НАЗГУЛОВ



Во время первой фазы дня синий назгул перемещается из местности 48 на соседнюю точку по тропе слева. Вместо этого он мог бы переместиться в местность 47.

Зеленый назгул начал игру в местности 49 и теперь решил использовать преимущество перемещения по дороге — он может достичь местности 48 (точка-точка-48) или местности 46 (точка-точка-46). Он решает переместиться к местности 46.



Во время фазы ночи (третьей фазы) зеленый назгул находится в местности 34. Он может продолжить движение по дороге (и пройти до трех делений за раз, например точка-30-точка); но, поскольку сейчас фаза ночи, он решает сделать два шага по тропе и двигается к Карьеру (точка-23).

ОГРАНИЧЕНИЯ НА ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Назгулы ни при каких обстоятельствах не могут входить в местности или перемещаться через местности с выходом или жетоном союзника.

Миниатюры назгулов не блокируют и не задерживают



других назгулов; несколько назгулов могут занимать одно и то же место (замените миниатюры соответствующими жетонами назгулов, если для нескольких миниатюр не хватает места).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КУБИКА ДЕЙСТВИЙ

Призрак Кольца может использовать выпавшие на кубиках символы для выполнения действия.

Кубик действий можно использовать до или после перемещения активного назгула вместо выполнения свободного действия (поиска или охоты в фазу ночи).

Использованный кубик убирается из общего запаса и становится недоступным до следующего шага обновления, поэтому Призраки Кольца должны совместно решать, как они будут использовать выпавшие на кубиках действий символы, учитывая, что на 12 ходов назгулов в течение одних игровых суток приходится только 6 кубиков.

Например: наступает первая фаза дня, и Призраки Кольца бросают кубики действий. На кубиках выпадают символы: Кольцо, Кольцо, Кольцо, меч, колдовство и тень.

Ведущий игрок (синий) начинает ход и решает не использовать кубик. Он ищет Фродо (свободное действие) в местности 48, после чего перемещается к соседней точке.

Затем игрок за зеленого назгула перемещается по дороге из местности 49 в местность 46 и тратит кубик с символом «Кольцо», чтобы использовать чутье в III секции карты, и убирает этот кубик из запаса.

Затем игрок за красного назгула тратит кубик с символом «Колдовство», чтобы взять карту колдовства, и перемещает свою миниатюру.

Наконец, игрок за фиолетового назгула перемещает свою миниатюру и не выполняет никаких действий.

Ход завершается, и в запасе остается 4 кубика (Кольцо, Кольцо, меч и тень), которые будут доступны в следующую фазу дня и фазу ночи.

КУБИК ДЕЙСТВИЙ

Каждый кубик действий Призраков Кольца имеет следующие символы на своих гранях:



Кольцо
(× 2)







Меч
(× 2)



Колдовство



Тень

СИМВОЛ	ДЕЙСТВИЕ
	Символ «Кольцо» можно использовать для следующих действий:
	— использовать чутье в зоне, где находится активный назгул, или
	— использовать чутье в секции, где находится активный назгул.
	Символ «Меч» можно использовать для следующих действий:
	— охотиться в местности, где находится активный назгул, или
	— убрать жетон союзника из соседней от активного назгула местности.
	Символ «Колдовство» можно использовать для следующих действий:
	— взять 1 карту колдовства или
	— разыграть 1 карту колдовства.
	Символ «Тень» можно использовать как любой другой символ (Кольцо, меч или колдовство) на выбор игрока.









Примечание: небольшой символ «Гэндальф» в центре служит напоминанием о том, что Хранитель Кольца берет по одному жетону Братства за каждый выпавший символ «Тень» (см. стр. 25).

ДЕЙСТВИЕ ПОИСКА

Активный Призрак Кольца может **искать** Фродо до или после перемещения активного назгула.

Поиск — **свободное действие**, для него не нужно использовать кубик действия. Для поиска активный назгул должен находиться в какой-либо местности.

Искать также можно с помощью эффектов некоторых карт колдовства.

Когда Призрак Кольца ищет Фродо, он спрашивает Хранителя Кольца, была ли указана местность, где находится его активный назгул, в листе путешествия Фродо хотя бы один раз. Хранитель Кольца должен проверить свой лист путешествия и честно ответить «Да» или «Нет».

- Если ответ «Да», поиск считается успешным: поместите **жетон следов** в текущую местность активного назгула стороной с Оком вверх. Хранитель Кольца *не должен* объявлять, является эта местность последним местоположением Фродо или нет. Если ответ «Нет», поиск считается неудачным.
- Нельзя искать Фродо в местностях, которые могут быть начальным местоположением Фродо.
- Нельзя искать Фродо в местности, в которой уже лежит жетон следов (однако в ней *можно* охотиться, см. «*Действие охоты*», стр. 19).

Например: начальное местоположение Фродо — местность 1 (в которой нельзя выполнять действие поиска).



За 6 перемещений он прошел через местности 10, 19 и 22. При поиске в одной из этих трех местностей Хранитель Кольца должен ответить «Да», после чего в соответствующую местность нужно положить жетон следов. При поиске в любой другой местности Хранитель Кольца должен ответить «Нет».

ДЕЙСТВИЕ ЧУТЬЯ

Активный Призрак Кольца может воспользоваться **чутьем**, используя для этого выпавший на кубике действия символ «**Кольцо**». Игровое поле (см. стр. 7) разделено на несколько **секций** (отмеченных римскими цифрами), каждая из которых, в свою очередь, разделена на несколько **зон** (отмеченных буквами). Игрок должен выбрать, на что будет направлено действие чутья: на **секцию** или на **зону**, где находится активный назгул.

Использовать чутье также можно с помощью эффектов некоторых карт колдовства.

Используя чутье, активный игрок спрашивает Хранителя Кольца, находится ли **последнее местоположение** Фродо (последнее число, указанное в листе путешествия) в обозначенной секции или зоне. Хранитель Кольца должен проверить местоположение Фродо, указанное в его листе путешествия, и честно ответить «Да» или «Нет».

Если ответ «Да», поместите **вспомогательный жетон Призраков Кольца** в соответствующую секцию или зону в качестве напоминания (см. «*Вспомогательные жетоны Призраков Кольца*», стр. 19).

Например: последнее местоположение Фродо — местность 22, которая находится во II секции карты, в зоне II•A (точка не учитывается, так как последнее местоположение отмечается числом).



- Назгул, находящийся в местности 31, использует чутье, направляя его на II секцию карты. Ответ — «Да».
- Назгул, находящийся в местности 31, использует чутье, направляя его на зону II•B. Ответ — «Нет».
- Назгул, находящийся в местности 24, использует чутье, направляя его на зону II•A. Ответ — «Да».



ДЕЙСТВИЕ ОХОТЫ

Активный Призрак Кольца может **охотиться за Фродо**, используя для этого выпавший на кубике действия символ «Меч». Для этого активный назгул должен находиться в какой-либо местности (включая местность, которая может быть начальным местоположением Фродо).

Если Фродо перемещался в фазу ночи и маркер фазы перевернут стороной с Оком вверх, для охоты не нужно использовать кубик действий — в этом случае назгулы могут охотиться за Фродо свободным действием (вместо поиска). Охотиться за Фродо также можно с помощью эффектов некоторых карт колдовства.

Охота аналогична поиску, но обладает более сильным эффектом. Выполнив действие охоты, Призрак Кольца спрашивает Хранителя Кольца, указана ли местность, где находится его активный назгул, в листе путешествия Фродо хотя бы один раз. Хранитель Кольца должен проверить свой лист путешествия и честно ответить «Да» или «Нет».

- Если ответ «Да», охота считается успешной: поместите **жетон следов** на местность, где находится активный назгул, стороной с мечом вверх. Если ответ «Нет», охота считается неудачной.
- Если охота успешна и местность, где находится активный назгул, является последним местоположением Фродо, Хранитель Кольца должен сказать «Фродо здесь». После того как в этой фазе походят все остальные Призраки Кольца, разыгрывается столкновение с назгулами (см. «*Столкновение с назгулами*», стр. 22).

Например: последнее местоположение Фродо — местность 22 (точки не учитываются, так как последнее местоположение отмечается числом).



- Назгул, находящийся в местности 19, охотится за Фродо. Ответ — «Да», но это не последнее местоположение Фродо, и столкновение с назгулами не разыгрывается. На местность 19 помещается жетон следов.
- Назгул, находящийся в местности 22, охотится за Фродо. Ответ — «Да, Фродо здесь», так как это последнее местоположение Фродо. На местность 22 помещается жетон следов, и в конце фазы разыгрывается столкновение с назгулами.

ЖЕТОНЫ СЛЕДОВ



Жетоны следов помещаются на игровое поле, чтобы отметить те местности, где действия поиска и охоты оказались успешными. При успешном поиске жетон следов помещается стороной с Оком вверх, а при успешной охоте жетон следов помещается стороной с мечом вверх.

- В местности с жетоном следов *нельзя* искать.
- В местности с жетоном следов *можно* охотиться. Если эта местность является последним местоположением Фродо, в конце раунда необходимо разыграть столкновение с назгулами (см. стр. 22).
- Жетоны следов не препятствуют перемещению. Фродо всегда может войти в местность, которая уже появлялась раньше на его листе путешествия, даже если в ней уже лежит жетон следов.

Жетоны следов остаются на игровом поле до конца первой части игры.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ ПРИЗРАКОВ КОЛЬЦА



Призракам Кольца нельзя делать какие-либо записи во время игры, но они могут использовать **вспомогательные жетоны** в качестве напоминания чего-либо важного так, как посчитают нужным.

Например, можно положить жетон с Кольцом в зону, где было успешно использовано чутье, жетон с одним камнем можно положить на шкалу перемещения, чтобы отметить, сколько раз переместился Фродо, после того как его последний раз обнаружили (один камень — одно перемещение). Или можно также использовать жетоны с короной, чтобы отмечать возможные маршруты Фродо.

КАРТЫ КОЛДОВСТВА



Карты колдовства представляют собой темные чары назгулов, а также деятельность их шпионов и прислужников. У каждого Призрака Кольца своя рука карт колдовства, и они не могут показывать карты друг другу. Призраки Кольца могут обсуждать между собой свои карты, но так, чтобы Хранитель Кольца их слышал.

У Призрака Кольца может быть не больше **пяти** карт колдовства, независимо от количества назгулов, которыми он управляет.



Если в руке Призрака Кольца оказывается больше пяти карт, он должен немедленно выбрать и сбросить лишние.

ДОБОР КАРТ КОЛДОВСТВА

Каждый Призрак Кольца берет по одной карте колдовства при подготовке к игре, а ведущий игрок берет одну дополнительную карту во время каждого шага обновления.

Активный Призрак Кольца может взять одну карту с верха колоды колдовства, используя выпавший на кубике действия символ «Колдовство».

РОЗЫГРЫШ КАРТ КОЛДОВСТВА

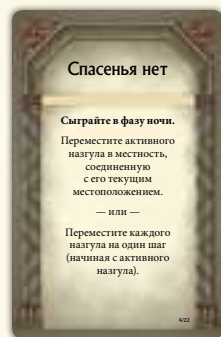
Активный Призрак Кольца может разыграть одну карту колдовства с руки, используя выпавший на кубике действия символ «Колдовство», после чего он должен следовать тексту карты.

- Выделенный жирным шрифтом текст в верхней части карты (как правило, начинающийся со слов «Сыграйте...» или «Сыграйте, если...») обозначает условие, которое должно быть соблюдено для розыгрыша эффекта этой карты.
- Некоторые карты содержат сразу два эффекта (обозначенные словом «или»). Когда Призрак Кольца разыгрывает такую карту, он должен выбрать только один из указанных эффектов.
- Действия, указанные на карте колдовства, являются обязательными. Если эффект карты нельзя применить полностью, карту все равно можно разыграть, и ее эффекты нужно применить в максимально возможном объеме.
- Некоторые эффекты отмечены заголовком «Вторая часть игры» — игнорируйте эти эффекты во время первой части игры.

Разыгранные карты колдовства помещаются в стопку сброса. Когда колода карт колдовства заканчивается, карты из стопки сброса перемешиваются, и из них формируется новая колода.

ТЕМНЫЕ МЕСТНОСТИ И КОЛДОВСТВО

Темные местности — это особые пропитанные злом места на карте, которые дают преимущество Призракам Кольца. Когда назгул находится в темной местности, Призрак Кольца может использовать кубик с *любым* выпавшим символом, как если бы на нем выпал символ «Колдовство».



ЖЕТОНЫ ИНФОРМАЦИИ И СПОСОБНОСТИ ЧЕРНЫХ ВСАДНИКОВ



Назгулы ищут любую информацию о «Бэггинсе», и в игре это отражено **жетонами информации.**

Во время первой части игры Призраки Кольца могут находить жетоны информации и собирать их, чтобы усилить способности назгулов.

Каждый полученный Призраками Кольца жетон информации открывает им доступ к одной из новых особых способностей, что отмечено на карте способностей Черных Всадников.

Помните, что один жетон информации доступен Призракам Кольца сразу после подготовки к игре, и, таким образом, первая способность доступна им с самого начала игры.

СБОР ИНФОРМАЦИИ

На всех 12 жетонах информации указано число, соответствующее местностям союзников на поле первой части игры.

Когда Призрак Кольца ищет Фродо или охотится за ним в этой местности, Хранитель Кольца должен проверить, есть ли среди жетонов информации, взятых им при подготовке к игре, жетон с номером этой местности.

Если такой жетон у него есть, Хранитель Кольца должен показать его остальным игрокам и положить на следующее свободное место **карты способностей Черных Всадников** (неважно, были ли поиск или охота успешными), немедленно разблокировав новую способность назгулов.



Как правило, новые способности позволяют Призракам Кольца использовать кубики действий для иных эффектов. Активный назгул может использовать одну из этих способностей вместо обычного использования кубика действий (и вместо свободных действий поиска или охоты).

- 1 жетон** Используйте один любой выпавший на кубиках символ, чтобы переместиться на 1 шаг.
- 2 жетона** Используйте два любых выпавших на кубиках символа, чтобы охотиться за Фродо или использовать чутье.
- 3 жетона** Используйте один выпавший символ «Меч», чтобы переместиться на один шаг и затем искать Фродо.
- 4 жетона** Используйте один выпавший символ «Кольцо», чтобы переместиться на 2 шага.
- 5 жетонов** Вы начнете вторую часть игры сразу с Предводителем назгулов.

Каждая следующая способность не блокирует предыдущие. Например, если Призраки Кольца собрали 3 жетона информации, они могут использовать первые 3 способности.

СКРЫТЬ ИНФОРМАЦИЮ

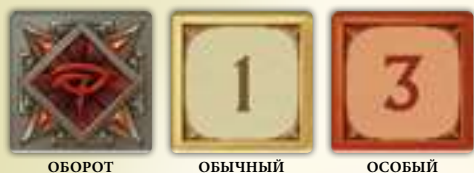
Чтобы не дать назгулам получить информацию о Фродо, Хранитель Кольца может перемещаться через местности союзников, указанные на жетонах информации за его ширмой.

Если Хранитель Кольца отмечает в своем листе путешествия номер местности союзника, которая совпадает с номером на одном из находящихся у него жетонов информации, Призраки Кольца больше не смогут получить этот жетон. Хранитель Кольца в тайне от остальных игроков превращает такой жетон информации в качестве напоминания, что он больше не находится в игре, и Призраки Кольца до конца игры не смогут найти информацию о Фродо в этой местности.

СТОЛКНОВЕНИЕ С НАЗГУЛАМИ

Если Фродо обнаружен успешной охотой, в конце фазы разыгрывается **столкновение с назгулами** (после того как сделали свой ход все назгулы).

ЗАПАС ОХОТЫ



ОБОРОТ

ОБЫЧНЫЙ

ОСОБЫЙ

Запас охоты — это набор жетонов влияния Кольца, который используется для отражения эффекта столкновения Фродо с назгулами. Эти жетоны помещаются в непрозрачную емкость (например, в чашку или мешок) в начале игры.

В начале игры запас охоты состоит исключительно из обычных жетонов влияния Кольца для первой части игры (бежевого цвета). Во время игры Призраки Кольца могут добавить в него до двух особых жетонов (красного цвета), сыграв две соответствующие карты колдовства.

РОЗЫГРЫШ СТОЛКНОВЕНИЯ

Столкновение с назгулами разыгрывается Хранителем Кольца в следующей последовательности:

1. Возьмите жетоны влияния Кольца.
2. Используйте карту спутника.
3. Увеличьте влияние Кольца.
4. Завершите столкновение.

1. ВОЗЬМИТЕ ЖЕТОНЫ ВЛИЯНИЯ КОЛЬЦА

Все назгулы в местности, где прошла успешная охота за Фродо, а также в соседних местах (в местностях или точках) **участвуют в столкновении**. Хранитель Кольца должен взять по одному случайному жетону влияния Кольца за каждого участвующего в столкновении назгула.

2. ИСПОЛЬЗУЙТЕ КАРТУ СПУТНИКА

Некоторые карты спутников имеют особые способности, позволяющие Хранителю Кольца выбрать 1 из взятых жетонов влияния Кольца и отменить его эффект, тем самым уменьшив общий урон от охоты.

После того как Хранитель Кольца возьмет необходимое количество жетонов влияния Кольца, он может перевернуть одну (не больше) карту спутника, чтобы использовать ее способность.

Выбранный жетон возвращается в запас охоты без эффекта.

Эффекты особых жетонов влияния Кольца нельзя отменить таким образом.

3. УВЕЛИЧЬТЕ ВЛИЯНИЕ КОЛЬЦА

После того как Хранитель Кольца возьмет необходимое количество жетонов влияния Кольца и, возможно, отменит эффект одного из них, влияние Кольца на Фродо увеличивается за каждый оставшийся жетон следующим образом:

- Если это **пронумерованный** жетон, то значение на нем определяет, на сколько увеличивается влияние Кольца на Фродо. После применения эффекта этот жетон сбрасывается (убирается из игры).
- Если на жетоне изображен **символ Ока**, влияние Кольца на Фродо увеличивается на 1, а также на количество жетонов с Оком,



уже лежащих рядом со шкалой влияния Кольца (если есть). После применения эффекта этот жетон кладется рядом со шкалой влияния Кольца.

- Если среди взятых жетонов окажется **несколько** с Оком, они должны быть разыграны по очереди: сначала влияние Кольца на Фродо увеличивается от первого жетона с Оком, затем он кладется рядом со шкалой влияния Кольца. После этого влияние Кольца увеличивается от второго жетона с Оком, и он также кладется рядом со шкалой влияния Кольца, и так далее.

4. ЗАВЕРШИТЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Если влияние Кольца на Фродо менее 12, Хранитель Кольца совершает **побег** (см. ниже), после чего игра продолжается как обычно и наступает следующий ход Хранителя Кольца.

Если влияние Кольца равно или больше 12, Хранитель Кольца проигрывает (см. «Конец первой части игры», стр. 25).

ПОБЕГ

Хранитель Кольца должен выбрать один из следующих вариантов:

- переместить Фродо в новую местность с номером *или*
- не перемещать Фродо.

Этот выбор совершается в тайне от остальных игроков.

Если Фродо перемещается, Хранитель Кольца перемещает Фродо в доступную местность, *соединенную* с его последним местоположением.

- При определении, какая из соединенных местностей является доступной, учитываются точки, отмеченные в листе путешествия после последнего местоположения Фродо, а также одна дополнительная «бонусная» точка для побега.
- **Номер выбранной местности** записывается в ячейку листа путешествия справа от последнего записанного перемещения.
- Хранитель Кольца не может выбрать таким образом местность с выходом.

Если Фродо не перемещается, Хранитель Кольца зачеркивает ячейку листа путешествия справа от последнего записанного перемещения. Фродо находится там же, где он был после своего последнего перемещения.

В обоих случаях миниатюра Фродо продвигается на 1 деление по шкале перемещения.

ПРИМЕР СТОЛКНОВЕНИЯ С НАЗГУЛАМИ (ВОЗЬМИТЕ ЖЕТОНЫ ВЛИЯНИЯ КОЛЬЦА)



Зеленый назгул обнаружил Фродо в местности 23 успешным действием охоты. После того как все назгулы походили, один из них (зеленый) находится в местности 23, а два других находятся в соседних местах (фиолетовый — в местности 21, а красный — на точке справа от местности 23). Синий назгул находится в местности 19, что слишком далеко (местность 19 соединена с 23, но не является соседней с ней). Итого в столкновении участвуют 3 назгула, и поэтому Хранитель Кольца берет 3 случайных жетона влияния Кольца.

ПРИМЕР СТОЛКНОВЕНИЯ С НАЗГУЛАМИ (УВЕЛИЧЬТЕ ВЛИЯНИЕ КОЛЬЦА)

В столкновении участвуют три назгула, поэтому Хранитель Кольца берет три жетона влияния Кольца: один со значением 3 и два с символами Ока. Хранитель Кольца еще не вытаскивал жетоны с Оком во время этой игры, поэтому решает перевернуть карту Сэмуайза, чтобы отменить эффект жетона со значением 3 и вернуть его обратно в запас охоты. Затем разыгрываются два жетона влияния Кольца с символами Ока: поскольку это первый разыгрываемый жетон с Оком, Хранитель увеличивает влияние Кольца на 1 и кладет этот жетон рядом со шкалой влияния Кольца. Второй жетон с Оком увеличивает влияние уже на 2 (1 как обычно, плюс еще 1 за лежащий рядом со шкалой жетон с Оком), после чего также добавляется к предыдущему. Итого влияние Кольца на Фродо увеличилось на 3, что было отражено на соответствующей шкале.

ПРИМЕР СТОЛКНОВЕНИЯ С НАЗГУЛАМИ (ЗАВЕРШИТЕ СТОЛКНОВЕНИЕ)



Фродо был обнаружен успешным действием охоты в местности 23.
В его листе путешествия отмечены две точки.



Пример 1: Хранитель Кольца решает переместиться, чтобы сбежать от назгулов.

Хранитель Кольца может переместиться в одну из нескольких местностей, соединенных с текущей: любую местность, отделенную тремя или менее точками от местности 23, так как на его листе путешествия отмечены две точки и он может добавить к ним одну «бонусную» точку. Например, он может переместиться в местность 33, 36, 45, 46 или даже обратно в местность 19 или 21. Он не может выбрать, например, местность 38, так как, она не является соединенной с местностью 23.

Он решает переместиться в местность 46, так как хочет, чтобы Фродо как можно быстрее достиг города Бри, и полагает, что это оптимальный маршрут.

Хранитель Кольца записывает номер выбранной местности в лист путешествия и передвигает миниатюру Фродо на одно деление.



Пример 2: Хранитель Кольца решает затаиться и остаться в той же местности.

Хранитель Кольца решает не перемещаться, чтобы попытаться обмануть Призраков Кольца, не выбрав наиболее предсказуемый маршрут.

В этом случае он просто зачеркивает ячейку в листе путешествия и двигает миниатюру Фродо на одно деление.

Так как в листе путешествия отмечены две точки, Фродо по-прежнему находится где-то в глуши, и в его распоряжении множество возможностей для следующего перемещения, ведь Призраки Кольца снова не знают его точного местоположения.



ШАГ ОБНОВЛЕНИЯ

В конце фазы ночи разыгрывается шаг обновления.

1. Хранитель Кольца берет одну карту союзника.
2. Если в игре участвует больше двух игроков, жетон ведущего игрока передается следующему Призраку Кольца.
3. Затем ведущий игрок берет одну карту колдовства и бросает все кубики действий (как использованные в течение предыдущих фаз, так и неиспользованные).
4. Хранитель Кольца получает по одному жетону Братства за каждый выпавший символ «Тень» на кубиках действий.

Наступают новые сутки, и начинается новая фаза дня.

КОНЕЦ ПЕРВОЙ ЧАСТИ ИГРЫ

Первая часть игры завершается, когда происходит одно из следующих событий:

ФРОДО ПРИБЫВАЕТ В МЕСТО НАЗНАЧЕНИЯ

Если Фродо доходит до местности с выходом за 16 или менее ходов, он должен немедленно объявить об этом: Фродо успешно дошел до Бри, и первая часть игры завершается.

ФРОДО НУЖНО СПАСАТЬ

Если маркер на шкале перемещения достигает отметки 16 (как в результате перемещения, так и в результате побега), а Фродо к этому моменту не достиг местности с выходом, первая часть игры немедленно завершается (Призраки Кольца не доигрывают свои ходы).

В этом случае Хранитель Кольца должен посчитать количество перемещений, необходимых Фродо, чтобы дойти до местности с выходом, и взять столько жетонов влияния Кольца, увеличивая влияние следующим образом:

- каждый пронумерованный жетон или жетон с символом Ока разыгрывается как обычно;
- Хранитель Кольца может перевернуть одну карту спутника, чтобы отменить эффект одного из взятых жетонов так же, как и во время столкновения с назгулами.

Например:

миниатюра
Фродо достигает последнего деления шкалы перемещения, и последние записи в листе путешествия следующие: «53 /•». Ближайшая местность с выходом («С») находится в двух шагах от Фродо, поэтому он берет два жетона влияния Кольца.



ФРОДО ПОД ВЛИЯНИЕМ КОЛЬЦА

В любой момент игры, когда влияние Кольца достигает на шкале деления 12 (даже во время спасения, см. выше), Фродо поддается влиянию Тьмы, и Призраки Кольца немедленно побеждают (в этом случае игра не переходит ко второй части).

СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ ПОСЛЕ ПЕРВОЙ ЧАСТИ

Если вы решите сыграть во вторую часть игры позже, вы должны сохранить результаты первой части, используя для этого конверт с «Письмом от Гэндальфа». Поместите в него следующие компоненты игры:

- неиспользованные жетоны Братства;
- неперевернутые карты спутников;
- карты союзников, оставшиеся в руке Хранителя Кольца;
- все карты колдовства, оставшиеся в руке каждого Призрака Кольца (остальные карты колдовства уберите в коробку, отделяя колоду от стопки сброса);
- жетоны информации, полученные Призраками Кольца;
- сброшенные жетоны влияния Кольца;
- особые жетоны влияния Кольца, которые были добавлены в игру;
- жетоны с Оком у шкалы влияния Кольца (включая карту колдовства «Страх перед Нежитью», если она была сыграна).

После этого положите все остальные компоненты игры обратно в коробку и запишите в листе путешествия показатель влияния Кольца на конец первой части игры.

Когда вы будете готовы играть во вторую часть игры, вытащите все компоненты, сложенные в конверт с «Письмом от Гэндальфа», и следуйте указаниям по подготовке ко второй части игры.

*«Позади,
в краснобоком
овраге, все еще
жило эхо. Порыв
ветра промчался
по вершинам сосен.
Глорфиндейл
обернулся,
вслушался и крикнул
не то коню,
не то Фродо:
— Беги! Враг
настигает!»*



Властелин Колец
Книга 1, глава 12 «Бегство к броду»

ЧАСТЬ 2. БЕГСТВО К БРОДУ

Если Фродо не был пойман в первой части, игра переходит ко второй части. Во второй части потребуются все игровые компоненты, которые были отложены при подготовке к первой части игры:

- жетоны влияния Кольца для второй части игры (серые);
- две колоды карт путешествия;
- колода карт союзников для второй части игры (с оранжевой рубашкой);
- все, что относится к Гэндальфу (карта-памятка, миниатюра и жетоны деяний Гэндальфа);
- все, что относится к Предводителю назгулов (карта-памятка, миниатюра и кубик действий);
- карта Странника.

Следующие компоненты не используются во второй части, и их можно отложить из игры:

- колода карт союзников для первой части игры (с зеленой рубашкой);
- жетоны информации (кроме тех, которые получили Призраки Кольца в первой части игры);
- жетоны начального местоположения Фродо;
- сброшенные жетоны влияния Кольца;
- перевернутые карты спутников.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Если вы не играете во вторую часть игры сразу после первой части, то откройте конверт с «Письмом от Гэндальфа» и распределите находящиеся внутри компоненты между игроками согласно ролям. Если во время первой части игры карта Фродо была перевернута, возьмите ее из коробки и введите в игру перевернутой. Если вы играете во вторую часть игры сразу после завершения первой части, то все игроки уже имеют у себя необходимые компоненты первой части игры.

Все игроки сохраняют те роли, которые у них были во время первой части игры. Положите на стол игровое поле стороной для второй части игры вверх.

СЕКРЕТНОСТЬ И КОЛДОВСТВО

Единственными компонентами, находящимися в конверте с «*Письмом от Гэндальфа*», которые не должен видеть Хранитель Кольца, являются карты колдовства, оставшиеся в руках Призраков Кольца в конце первой части игры. Мы рекомендуем, чтобы эти карты достал из конверта один из Призраков Кольца.

ХРАНИТЕЛЬ КОЛЬЦА

1. Возьмите **ширму Хранителя Кольца** и поставьте ее перед собой так, чтобы изображение карты для второй части игры находилось вертикально перед вами. Затем возьмите пустой лист бумаги, сложите его до нужного размера (при необходимости), вставьте в картонный **карман для листа путешествия** и поместите его внизу ширмы стороной второй части игры вверх.
2. Возьмите **карты спутников**, оставшиеся после первой части игры. Добавьте к ним карты спутников «*Странник*» и «*Мериадок Брендибак*» (если *Мериадок* еще не вошел в игру во время первой части), после чего поместите их перед собой так, чтобы любой игрок мог прочитать их эффекты.
3. Возьмите **карту-памятку Гэндальфа**.
4. Возьмите **жетоны Братства**, оставшиеся у вас после первой части игры, и поместите их на карту Фродо. Затем сформируйте **запас жетонов Братства** для второй части игры, взяв необходимое количество указанных жетонов (три, если карта Фродо не перевернута, или два, если карта Фродо перевернута, минус количество жетонов на карте Фродо), и поместите их на соответствующее место листа путешествия.
5. Разделите **карты путешествия** по типам в соответствии с их лицевыми сторонами (короткий или длинный путь). Перемешайте отдельно каждую из двух полученных колод. Затем возьмите по одной карте из каждой колоды и выберите из них одну. Выбранная карта становится вашей текущей картой путешествия. Положите вторую карту обратно в соответствующую колоду. Положите рядом с собой ту колоду, карту из которой выбрали, а другую колоду уберите в коробку (не показывая, какую колоду вы выбрали). Наконец, поместите выбранную карту путешествия за ширму на соответствующее место листа путешествия.
6. Перемешайте все карты в **колоде союзников** для второй части игры (с оранжевой рубашкой), после чего сбросьте карты союзников, оставшиеся у вас после завершения первой части игры, и возьмите такое же количество карт из колоды союзников для второй части игры.

7. Поместите **маркер фазы** на первое деление дня шкалы суток (первая фаза дня) стороной с Кольцом вверх.
8. Поместите **маркер влияния Кольца** на то деление шкалы влияния Кольца, где он находился в конце первой части игры (и которое было записано в листе путешествия первой части игры). Поместите все жетоны влияния Кольца с Оком, взятые в первой части (включая карту колдовства «*Страх перед Нежитью*», если она была сыграна), рядом со шкалой влияния Кольца.
9. Поместите **миниатюру Фродо** на деление шкалы перемещения с цифрой 0.
10. Возьмите четыре случайных **жетона деяний Гэндальфа** и посмотрите их, не показывая остальных игрокам. Затем выберите один из этих жетонов и поместите его на соответствующее поле листа путешествия — это начальное местоположение Гэндальфа. Остальные три жетона оставьте за ширмой на соответствующем поле листа путешествия. Остальные жетоны деяний Гэндальфа уберите в коробку, не показывая их Призракам Кольца.

ПРИЗРАК(И) КОЛЬЦА

1. Распределите между Призраками Кольца **все четыре миниатюры назгулов** и соответствующие им карты. Каждый игрок, управляющий одновременно несколькими назгулами, должен определить порядок, в котором они будут действовать во время игры.
2. Возьмите карту способностей **Черных Всадников** и поместите ее на стол так, чтобы всем игрокам было видно ее. Поместите на эту карту жетоны информации, полученные Призраками Кольца во время первой части игры.
3. Возьмите **6 вспомогательных жетонов Призраков Кольца** и поместите их туда, где все Призраки Кольца смогут до них дотянуться.
4. Возьмите **колоду карт колдовства** и соответствующую ей **стопку сброса** из коробки с игрой, вернув их в игру в том виде, в котором они находились в конце первой части игры.
5. Возьмите в руку **карты колдовства**, которые были у Призраков Кольца в руке в конце первой части игры. Вы можете по желанию перераспределить эти карты между всеми Призраками Кольца, но все Призраки Кольца должны по возможности получить равное количество.
6. Сформируйте **запас охоты**, добавив к не использованным в первой части игры **жетонам влияния Кольца** три жетона для второй части игры (серые),

а также все особые жетоны, введенные в игру во время первой части. Не добавляйте в запас жетоны влияния Кольца, которые были сброшены во время первой части игры.

- Выдайте случайному Призраку Кольца **жетон ведущего игрока** (если за всех Призраков Кольца играет один игрок, он получает этот жетон). Не убирайте далеко миниатюру, карту и особый кубик Предводителя назгулов, так как они могут понадобиться позже.
- Начиная с ведущего игрока, все Призраки Кольца помещают свои **миниатюры назгулов** на игровое поле в любую из двух местностей, которые могут быть их начальным местоположением (местность 28 или местность 33). В каждую из указанных местностей должно быть помещено по два назгула. Если пятая способность с карты способностей Черных Всадников разблокирована, Предводитель назгулов заменяет назгула (или одного из назгулов) ведущего игрока.
- Ведущий игрок берет шесть **кубиков действий Призраков Кольца** и бросает их. Хранитель Кольца получает по одному жетону Братства за каждый выпавший символ «Тень» и помещает их на карту Фродо.

ХОД ИГРЫ

Между первой и второй частями игры существуют два главных отличия.

Во второй части игры Хранитель Кольца перемещает Гэндальфа втайне от остальных игроков, используя лист путешествия, точно так же, как он перемещал Фродо в первой части игры. Чтобы защитить хоббитов, Гэндальф должен находиться неподалеку от Фродо и его друзей; своими деяниями он будет воодушевлять их и мешать Призракам Кольца.

В это время Странник будет вести Фродо в Ривенделл, но Хранитель Кольца не будет каждый раз выбирать направление их перемещения, вместо этого маршрут будет указан на текущей **карте путешествия**.

Хранитель Кольца, однако, должен отслеживать текущее местоположение Фродо, используя шкалу перемещения и карту путешествия.

Призраки Кольца будут пытаться остановить Фродо точно так же, как они делали это в первой части игры. Однако на этот раз вместе с ними в охоте участвует могущественный Предводитель назгулов, который может войтив игру, заменив собой одного из обычных назгулов. В то же время Призраки Кольца должны помнить, что их поискам будет мешать Гэндальф.

ХОД ХРАНИТЕЛЯ КОЛЬЦА



Перемещение Фродо во второй части игры определяется **картой путешествия**.

В игре есть две колоды карт путешествия. Одна из них состоит из **коротких маршрутов**, где путь Фродо до Ривенделла занимает всего 14 перемещений, но предел влияния Кольца по-прежнему 12.

Вторая колода состоит из **длинных маршрутов**, где путь Фродо занимает 16 перемещений, но предел влияния Кольца увеличен до 14.

Карты в обеих колодах имеют одинаковые рубашки, но их легко можно различить по разному оформлению лицевых сторон.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ФРОДО

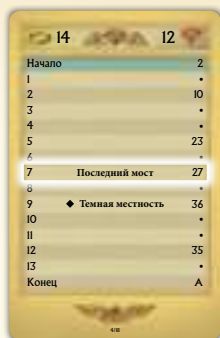
В начале каждой фазы дня Хранитель Кольца передвигает миниатюру Фродо на одно деление по шкале перемещения. В начале фазы ночи Хранитель Кольца должен решить, будет ли он снова перемещать Фродо (и снова передвигать миниатюру), либо Фродо будет отдыхать точно так же, как и во время первой части игры.

Однако на этот раз Хранитель Кольца не выбирает место, куда переместится Фродо. Каждое перемещение задается картой путешествия, и местоположение Фродо всегда можно определить, сопоставив положение миниатюры на шкале перемещения с соответствующей строкой его карты путешествия: колонка слева соответствует текущему значению на шкале перемещения, а колонка справа указывает, в каком месте игрового поля находится Фродо.

Когда миниатюра Фродо передвигается по шкале перемещения на значение, указанное на карте путешествия как последнее (14 для короткого маршрута и 16

для длинного), Фродо достигает одной из местностей с выходом, откуда успешно добирается до Ривенделла, и игра немедленно заканчивается.

Например: если эта карта является текущей картой путешествия в игре и миниатюра Фродо находится на седьмом делении шкалы перемещения, то Фродо находится в местности 27 (Последний мост). (До этого он прошел местности 2, 10 и 23.) Своим следующим перемещением он автоматически окажется на точке. Когда миниатюра Фродо достигнет 14 деления шкалы перемещения, он достигнет местности с выходом, обозначенной буквой «А», и игра закончится, если назгулы не успеют его поймать.



ГЭНДАЛЬФ СЕРЫЙ

Во время второй части игры Хранитель Кольца использует лист путешествия, чтобы скрытно от других игроков записывать перемещение Гэндальфа. Тем не менее существует два важных отличия между перемещениями Гэндальфа и Фродо:

- Гэндальф перемещается каждую фазу: как днем, так и ночью;
- Гэндальф перемещается из своей текущей местности напрямую в любую соединенную с ней местность (точки, расположенные на его пути, не влияют на его перемещение).

Помимо этого, существует еще несколько других важных правил при записи перемещения Гэндальфа, описанных ниже.

ГЭНДАЛЬФ НЕ ОСТАВЛЯЕТ СЛЕДОВ

Несмотря на то что каждое перемещение Гэндальфа, как обычно, записывается в лист путешествия, назгулы могут обнаружить его только в его последнем местоположении.

Во время охоты все предыдущие записи о перемещении Гэндальфа в листе путешествия игнорируются, а во время поиска Гэндальф никогда не может быть обнаружен (см. «Фродо, Гэндальф и назгулы», стр. 30).

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ИГРЫ: УБЕЖИЩА

Если вам покажется, что Хранителю Кольца слишком сложно победить в игре, вы можете по желанию использовать данное правило.

Карты путешествия с длинным маршрутом обладают дополнительным бонусом: на каждой такой карте одна или несколько местностей с союзниками отмечены точками справа от их названия. Эти точки означают, что в этих местностях есть убежища.

Если последнее местоположение Фродо отмечено такой точкой, то назгулы могут обнаружить Фродо только с помощью охоты (действия поиска всегда неудачны). Если местность с убежищем не является последним местоположением Фродо, то действие поиска может быть успешным, и жетон следов кладется на игровое поле как обычно.

ПОЯВЛЕНИЕ ГЭНДАЛЬФА

Хранитель Кольца может раскрыть местоположение Гэндальфа, если после его перемещения волшебник окажется в местности с одним или несколькими назгулами. При этом Хранитель Кольца должен потратить один жетон Братства и навсегда удалить его из игры (уменьшив тем самым запас этих жетонов), после чего он помещает миниатюру Гэндальфа на игровое поле в местность, где он находится.

Затем Хранитель Кольца делает следующее:

- делает до двух шагов всеми назгулами из местности, где находится Гэндальф (всеми сразу либо каждым по отдельности);
- сбрасывает один обычный кубик действий из запаса Призраков Кольца (по выбору Хранителя Кольца). Он не может сбросить таким образом кубик действий Предводителя назгулов. Сброшенный кубик снова будет добавлен к остальным во время следующего шага обновления.

ГЭНДАЛЬФ СНОВА СКРЫЛСЯ

После того как миниатюра Гэндальфа была помещена в какую-либо местность, ни один назгул не может войти или переместиться через нее во время своего хода. Более того, эта местность не может стать целью любого действия поиска или охоты (например, от эффекта карты колдовства).

Когда все Призраки Кольца походят, миниатюра Гэндальфа убирается с игрового поля.

Затем Хранитель Кольца берет два новых жетона деяний Гэндальфа и выбирает один из них, указывая соответствующую местность в листе путешествия. Выбранный жетон убирается из игры, а второй возвращается обратно к остальным.

СОВЕРШЕНИЕ ДЕЯНИЙ ГЭНДАЛЬФА И ВЛИЯНИЕ КОЛЬЦА



Если Гэндальф находится в местности, соответствующей одному из его **жетонов деяний**, находящимся за ширмой Хранителя Кольца, он может показать остальным игрокам этот жетон и поместить его рядом со шкалой влияния Кольца рубашкой вниз:

Гэндальф совершил одно из своих деяний, используя свою силу, воодушевляющую Фродо и пугающую назгулов.

Для совершения деяния необходимо, чтобы Хранитель Кольца сказал остальным игрокам местоположение Гэндальфа. Однако в этом случае местоположение Гэндальфа не считается раскрытым, как было указано выше, его миниатюра не ставится на игровое поле, а назгулы не изгоняются из этой местности.

Максимальное влияние Кольца, которое может выдержать Фродо прежде, чем проиграет, увеличивается на 1 за каждое совершенное Гэндальфом деяние.

Хранитель Кольца также может увеличить стойкость Фродо к влиянию Кольца, доведя Гэндальфа до Ривенделла. Если в любой момент игры Гэндальф достигает Ривенделла (т. е. перемещается в любую местность с выходом), Хранитель Кольца может объявить это и поместить миниатюру Гэндальфа в Ривенделл. С этого момента Гэндальф больше не участвует в игре, а максимальное влияние Кольца, которое Фродо может выдержать, увеличивается на 1.

ХОД ПРИЗРАКОВ КОЛЬЦА

Призраки Кольца ходят точно так же, как и в первой части игры, но на их поиски местоположения Фродо сильно влияет присутствие Гэндальфа. Однако им на помощь может прийти Предводитель назгулов, который временно заменяет одного обычного назгула.

ФРОДО, ГЭНДАЛЬФ И НАЗГУЛЫ

Призраки Кольца могут обнаружить местоположение Фродо и Гэндальфа, совершая свои действия.

Однако поиски Серого волшебника существенно отличаются от попыток найти Фродо, и Хранитель Кольца может использовать это, чтобы получить преимущество. Он может перемещать Гэндальфа таким образом, чтобы мешать Призракам Кольца и усложнять их поиски. Следующие правила объясняют, как Фродо и Гэндальф влияют на преследующих их Призраков Кольца во второй части игры.

КАРТА ПУТЕШЕСТВИЯ

Карта путешествия используется для определения местоположения Фродо во второй части игры по аналогии с листом путешествия из первой части игры. Местоположение Фродо всегда можно определить, сопоставив положение миниатюры на шкале перемещения с соответствующей строкой его карты путешествия. Любые местности выше текущей на карте путешествия считаются пройденными, а любые местности ниже текущей считаются еще не пройденными и не являются «указанными в листе путешествия» для эффектов действий поиска или охоты, а также для иных игровых эффектов.



ПРИМЕРЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ФРОДО И ГЭНДАЛЬФА



Гэндальф начинает в местности 8 (Ветреные холмы). Чтобы помешать назгулам, Хранитель Кольца хочет держать его поближе к Фродо, но в разных местностях.

Карта путешествия указывает, что Фродо будет перемещаться вдоль северного края игрового поля (из местности 1 в местность 7, а затем в местность 8 и 19). Хранитель Кольца решает, что Гэндальф пойдет немного южнее и будет перемещаться по центру игрового поля. Он также хочет, чтобы Гэндальф посетил Амон Сул (местность 18), так как именно там он может совершить свое деяние, согласно взятому жетону.



В первый ход Гэндальф перемещается в местность 7, в то время как Странник уводит Фродо через лес между местностями 1 и 7.

Во второй ход Гэндальф перемещается в местность 10, а Фродо достигает местности 7.

Во время третьей фазы наступает ночь, и Фродо отдыхает (миниатюра Фродо остается на делении 2 шкалы перемещения), в то время как Гэндальф скачет в местность 18.

Затем он показывает остальным игрокам, что у него есть жетон деяния Гэндальфа с номером данной местности, и помещает его рядом со шкалой влияния Кольца в качестве напоминания, что Фродо теперь может лучше сопротивляться силе Кольца, и увеличивает предел этой шкалы на 1 (с 14 до 15).

Если далее по ходу игры назгулы будут искать в местности 7, они смогут обнаружить следы Фродо, но не следы Гэндальфа, так как действие поиска не может обнаружить Гэндальфа.



ЧУТЬЕ

Присутствие Гэндальфа сильно мешает назгулам в их попытках почуять Кольцо. Когда Призрак Кольца использует **чутье**, если последнее местоположение Фродо или Гэндальфа (либо их обоих) находится в обозначенной зоне, Хранитель Кольца должен просто ответить «Да» (иными словами, Хранитель Кольца не уточняет, кого именно почуяли назгулы).

Примечание: когда чутье используется с помощью специального кубика Предводителя назгулов (см. стр. 33), это правило не действует.

ПОИСК

Поиск, выполненный в местности, указанной на текущей карте путешествия Фродо, позволяет обнаружить его (Хранитель Кольца отвечает «Да») так же, как это происходило в первой части игры.

Поскольку Гэндальф не оставляет следов, его нельзя обнаружить действием поиска. Выполнив действие поиска в местности, отмеченной в его листе путешествия, Хранитель Кольца всегда отвечает «Нет».

ОХОТА

Охота в местности, указанной на текущей карте путешествия Фродо, разыгрывается как обычно, и, если эта местность является его последним местоположением, разыгрывается столкновение с назгулами (см. стр. 34).

Охота помогает обнаружить Гэндальфа (считается успешной), только если выполняется в местности его последнего местоположения (все остальные записи в листе путешествия игнорируются). Когда это происходит, серый волшебник считается обнаруженным и должен бежать:

- Хранитель Кольца объявляет, что Гэндальф обнаружен. Затем он берет один случайный жетон деяний, записывает его номер в следующую пустую ячейку листа путешествия в качестве нового местоположения Гэндальфа, после чего сбрасывает этот жетон, не показывая его другим игрокам.

ОСОБЫЕ СИТУАЦИИ

- Если действие **поиска** выполнено в местности, указанной одновременно и на карте путешествия Фродо, и в листе путешествия Гэндальфа, в эту местность помещается жетон следов, чтобы обозначить пройденный Фродо путь (волшебник не считается обнаруженным).
- Если действие **охоты** выполнено в последнем местоположении Гэндальфа и эта же местность указана на карте путешествия Фродо, волшебник считается обнаруженным и должен бежать, а также в эту местность помещается жетон следов, чтобы обозначить пройденный Фродо путь.
- Если Гэндальф обнаружен действием **охоты** в местности, являющейся также и последним местоположением Фродо, волшебник должен бежать, в эту местность помещается жетон следов, и начинается столкновение с назгулами.

ПРЕДВОДИТЕЛЬ НАЗГУЛОВ

Предводитель назгулов входит в игру от эффекта одной из карт колдовства «Лидер девяти» либо находится в игре с начала второй части, если во время первой части игры была разблокирована последняя способность Черных Всадников. Пока Предводитель назгулов находится в игре, добавьте его особый кубик действий в общий запас и бросайте его вместе с остальными кубиками действий начиная со следующего шага обновления.

Примечание: Предводитель назгулов считается назгулом для всех эффектов карт, а также для всех правил, если не сказано иное.

ПОЯВЛЕНИЕ ПРЕДВОДИТЕЛЯ НАЗГУЛОВ В ИГРЕ

Если Предводитель назгулов входит в игру благодаря эффекту карты, сыгравший ее игрок заменяет своего активного назгула на Предводителя назгулов (заменяет миниатюры и помещает соответствующую карту персонажа на карту замененного назгула).

Если Предводитель назгулов входит в игру при подготовке ко второй части игры, ведущий игрок заменяет своего назгула на Предводителя назгулов (или заменяет одного из своих назгулов, если под его контролем находятся сразу несколько из них).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДВОДИТЕЛЯ НАЗГУЛОВ

Каждый ход Предводитель назгулов может переместиться и выполнить одно из следующих действий (перед перемещением или после него):

- потратить **кубик действий** или
- выполнить действие **охоты** (если он находится в какой-либо местности).

Для охоты Предводителю назгулов не требуется кубик действий.

ПРЕДВОДИТЕЛЬ НАЗГУЛОВ И ОХОТА

Если Предводитель назгулов участвует в столкновении с назгулами, придерживайтесь следующих правил:

- Хранитель Кольца берет два жетона влияния Кольца за Предводителя назгулов вместо одного.
- В конце столкновения Предводитель назгулов покидает игру: замените его обычным назгулом.

КУБИК ПРЕДВОДИТЕЛЯ НАЗГУЛОВ

После того как особый кубик Предводителя назгулов добавили в общий запас кубиков действий, его бросают вместе с остальными, и он может быть использован любыми Призраками Кольца (не только игроком, контролирующим Предводителя назгулов).

Однако, в отличие от других кубиков, после броска особого кубика Предводителя назгулов его эффекты нельзя отменить, изменить либо перебросить. (Например, этот кубик нельзя сбросить при появлении Гэндальфа.)

Если Предводитель назгулов покидает игру, его кубик собирается из общего запаса в конце текущих суток.

КУБИК ПРЕДВОДИТЕЛЯ НАЗГУЛОВ

На кубике Предводителя назгулов находятся три обычных результата (*Кольцо, колдовство, меч*) плюс три особых результата: *Моргульское Кольцо, Моргульская тень* и *розыск*. Эффекты этих результатов описаны ниже.



Кольцо



Меч



Колдовство



Моргульское Кольцо



Розыск



Моргульская тень

СИМВОЛ ДЕЙСТВИЯ



Символ «**Моргульское Кольцо**» можно использовать для следующих действий:

- использовать **чутье** в зоне, где находится активный назгул, или
- использовать **чутье** в секции, где находится активный назгул.

Если чутье оказалось успешным, Хранитель Кольца должен точно ответить, кто находится в данной зоне или секции: Фродо, Гэндальф или оба.



Символ «**Розыск**» можно использовать, чтобы каждый назгул переместился на один шаг (начиная с активного назгула).



Символ «**Моргульская тень**» можно использовать как любой другой символ (*Кольцо, меч или колдовство*) по выбору игрока.

В отличие от обычного символа «**Тень**», Хранитель Кольца не получает один жетон Братства при выпадении этого результата.



СТОЛКНОВЕНИЕ С НАЗГУЛАМИ

Если Фродо обнаружен успешной охотой, в конце фазы разыгрывается **столкновение с назгулами**. Обратите внимание на существенную разницу между правилами побега Фродо от преследователей в первой и второй частях игры.

ПОБЕГ

Когда Фродо сбегает в конце столкновения, Хранитель Кольца должен выбрать один из следующих вариантов:

1. Передвинуть миниатюру Фродо на одно деление назад по шкале перемещения и заменить текущую карту путешествия на новую (см. «Смена направления» ниже).
2. Сохранить текущую карту путешествия (и местоположение), чтобы продолжить игру как обычно. Как правило, это хороший вариант, если Фродо находится недалеко от местности с выходом.

Хранитель Кольца должен объявить другим игрокам, что он выбирает.

СМЕНА НАПРАВЛЕНИЯ

Если Хранитель Кольца решил заменить текущую карту путешествия на новую, ему необходимо сделать следующее:

1. Передвинуть миниатюру Фродо на одно деление назад по шкале перемещения.
2. Сбросить все жетоны следов с игрового поля.
3. Сбросить старую карту путешествия и взять новую из той же колоды (с той же длиной маршрута), не показывая ее другим игрокам.

Примечание: если карта Странника не перевернута, Хранитель Кольца может разыграть ее эффект во время этого шага.



Новая карта считается текущей картой путешествия Фродо.

Новое местоположение Фродо определяется как обычно, сопоставлением положения миниатюры на шкале перемещения с соответствующей строкой новой карты путешествия.

КОНЕЦ ВТОРОЙ ЧАСТИ ИГРЫ

Вторая часть игры завершается, когда происходит одно из следующих событий:

ФРОДО ПРИБЫВАЕТ В РИВЕНДЕЛЛ

Если миниатюра Фродо достигает нужного деления шкалы перемещения (14 или 16), соответствующего текущей карте путешествия, игра немедленно завершается: Фродо в безопасности, и Хранитель Кольца побеждает.

ФРОДО ПОД ВЛИЯНИЕМ КОЛЬЦА

Если влияние Кольца достигает или превышает установленный предел, игра немедленно завершается: Фродо поработен волей Кольца, и Призраки Кольца побеждают.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ	2
КОМПОНЕНТЫ	2
ОБЗОР ИГРЫ.	2
ВЛИЯНИЕ КОЛЬЦА	3

ЧАСТЬ 1. ВТРОЕМ ВЕСЕЛЕЕ 8

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	8
Хранитель кольца	8
Призра(и) кольца	9

ХОД ИГРЫ. 10

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СУТОК (ЧАСТЬ 1) 10	
ПЕРВАЯ ФАЗА ДНЯ	10
ВТОРАЯ ФАЗА ДНЯ	10
ФАЗА НОЧИ.	10
ШАГ ОБНОВЛЕНИЯ	10

ХОД ХРАНИТЕЛЯ КОЛЬЦА. 11

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ФРОДО.	11
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (МЕСТНОСТЬ)	11
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (ТОЧКА)	11
Ключевые понятия	12
Использование карт союзников для перемещения	13
Перемещение и назгулы	13

РОЗЫГРЫШ КАРТЫ СОЮЗНИКА. 14

Добор карт союзников	14
Розыгрыш карт союзников	14
Карты с отметкой «вне хода».	14
Жетоны союзников	14
Вспомогательные жетоны спутников.	15

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНОВ БРАТСТВА 15

Запас братства	15
Получение жетонов братства	15

ХОД ПРИЗРАКОВ КОЛЬЦА. 15

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НАЗГУЛОВ	15
Ограничения на перемещение.	17
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КУБИКА ДЕЙСТВИЙ	17

ДЕЙСТВИЕ ПОИСКА 18

ДЕЙСТВИЕ ЧУТЬЯ 18

ДЕЙСТВИЕ ОХОТЫ 19

ЖЕТОНЫ СЛЕДОВ. 19

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ ПРИЗРАКОВ КОЛЬЦА 19

КАРТЫ КОЛДОВСТВА. 20

ДОБОР КАРТ КОЛДОВСТВА 20

РОЗЫГРЫШ КАРТ КОЛДОВСТВА 20

ТЕМНЫЕ МЕСТНОСТИ И КОЛДОВСТВО 20

ЖЕТОНЫ ИНФОРМАЦИИ

И СПОСОБНОСТИ ЧЕРНЫХ ВСАДНИКОВ 21

СБОР ИНФОРМАЦИИ 21

СКРЫТЬ ИНФОРМАЦИЮ 22

СТОЛКНОВЕНИЕ С НАЗГУЛАМИ. 22

ЗАПАС ОХОТЫ. 22

РОЗЫГРЫШ СТОЛКНОВЕНИЯ 22

1. ВОЗЬМИТЕ ЖЕТОНЫ ВЛИЯНИЯ КОЛЬЦА. 22

2. ИСПОЛЬЗУЙТЕ КАРТУ СПУТНИКА 22

3. УВЕЛИЧЬТЕ ВЛИЯНИЕ КОЛЬЦА 22

4. ЗАВЕРШИТЕ СТОЛКНОВЕНИЕ 23

Побег 23

ШАГ ОБНОВЛЕНИЯ. 25

КОНЕЦ ПЕРВОЙ ЧАСТИ ИГРЫ 25

Фродо прибывает в место назначения 25

Фродо нужно спасать 25

Фродо под влиянием кольца 25

СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ ПОСЛЕ ПЕРВОЙ ЧАСТИ 25

ЧАСТЬ 2. БЕГСТВО К БРОДУ 26

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ 26

СЕКРЕТНОСТЬ И КОЛДОВСТВО 27

Хранитель кольца 27

Призра(и) кольца. 27

ХОД ИГРЫ. 28

ХОД ХРАНИТЕЛЯ КОЛЬЦА. 28

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ФРОДО. 28

ГЭНДАЛЬФ СЕРЫЙ 29

Гэндальф не оставляет следов 29

Появление гэндальфа 29

Гэндальф снова скрылся 30

Совершение деяний гэндальфа и влияние Кольца 30

ХОД ПРИЗРАКОВ КОЛЬЦА. 30

ФРОДО, ГЭНДАЛЬФ И НАЗГУЛЫ. 30

Карта путешествия 30

Чутье 32

Поиск 32

Охота 32

Особые ситуации 32

ПРЕДВОДИТЕЛЬ НАЗГУЛОВ. 32

Появление Предводителя назгулов в игре 33

Использование Предводителя назгулов. 33

Предводитель назгулов и охота 33

Кубик Предводителя назгулов. 33

СТОЛКНОВЕНИЕ С НАЗГУЛАМИ. 34

ПОБЕГ 34

Смена направления 34

КОНЕЦ ВТОРОЙ ЧАСТИ ИГРЫ. 34

Фродо прибывает в Ривенделл 34

Фродо под влиянием Кольца 34

ИГРА ВМЕСТЕ

С «ВОЙНОЙ КОЛЬЦА» 36

ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ ДЕЙСТВИЙ 36

Игра с дополнением «Владыки Средиземья». 36

ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЙ 36

ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ 38

ИГРА ВМЕСТЕ С «ВОЙНОЙ КОЛЬЦА»

Настольная игра «*Война Кольца*» затрагивает путешествие Братства Кольца из Ривенделла до Роковой Горы, и «*Охота за Кольцом*» может быть разыграна в качестве пролога к ней.

Если у вас есть настольная игра «*Война Кольца*», вы можете перенести в нее определенные результаты, которыми закончится партия в игру «*Охота за Кольцом*», тем самым связав обе игры в один сюжет саги «*Властелин Колец*».

Данный раздел содержит необходимые правила для объединения этих игр. Предполагается, что даже в случае поражения Хранителя Кольца в «*Охоте за Кольцом*» Элронд все же сумел спасти Фродо и доставить его в Ривенделл, но это заняло много времени и дало Тьме определенное преимущество. Однако если события по результатам партии в «*Охоту за Кольцом*» сложились более выгодно для Хранителя Кольца, то преимущество получит игрок за свободные народы. Указанное преимущество выражается в получении особых жетонов действий.

ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ ДЕЙСТВИЙ

В зависимости от результатов партии в «*Охоте за Кольцом*» игроки могут получить жетоны действий во время подготовки к игре «*Война Кольца*» по следующим правилам:



Фродо поддался влиянию Кольца в первой части игры или до восьмого деления шкалы перемещения во время второй части игры

Тьма:
2 жетона

Фродо поддался влиянию Кольца во второй части игры, на восьмом делении шкалы перемещения или после него

Тьма:
1 жетон

Фродо достиг Ривенделла, потратив все карты спутников

Тьма
и свободные народы:
по 1 жетону каждому

Фродо достиг Ривенделла с одной или двумя оставшимися картами спутников

Свободные народы:
1 жетон

Фродо достиг Ривенделла с тремя или более оставшимися картами спутников

Свободные народы:
2 жетона

Когда игрок получает только один жетон, он может взять любой из доступных жетонов по своему выбору.

ИГРА С ДОПОЛНЕНИЕМ «ВЛАДЫКИ СРЕДИЗЕМЬЯ»

Если вы играете в «*Войну Кольца*» с дополнением «*Владыки Средиземья*», игрок за Тьму получает жетоны действий по результатам партии в игру «*Охота за Кольцом*» в **дополнение** к любым другим жетонам действий, которые он получает за спутников, начинающих игру вне Братства (как указано в дополнительном правиле «*Совет у Элронда*»).

ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЙ

В состав игры «*Охота за Кольцом*» входят четыре **жетона действий**: два для свободных народов и два для игрока за Тьму.

Каждый игрок может использовать один жетон действий в фазу «*Действия*» вместо использования результата броска кубика действий.

- Каждый жетон действий может быть использован только один раз за игру и только для его особого эффекта.
- За ход можно использовать только один жетон действий.

- Жетоны действий не учитываются в количестве доступных игроку действий при определении его возможности спасовать.
- Жетон действий не может использоваться в качестве «любого результата броска кубика действий» (чтобы разыграть соответствующий эффект карты события или способности персонажа), и он не может быть изменен Эльфийским Кольцом.
- При игре вдвоем или вчетвером любой из игроков за свободные народы может использовать жетон действий свободных народов, а также любой из игроков за Тьму может использовать жетон действий Тьмы.

ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЙ СВОБОДНЫХ НАРОДОВ		ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЙ ТЬМЫ
Оборот 		Оборот 
Лицо: Возьмите одну карту события 		Лицо: Передвиньте назгулов и прислужников 
Лицо: продвиньте 1 из жетонов свободных народов на одно деление вперед по шкале политики 		Лицо: Продвиньте 1 из жетонов Тьмы на одно деление вперед по шкале политики 

Жетоны действий Тьмы обладают следующими эффектами:

- **передвиньте назгулов и прислужников** (тот же эффект, что и один из доступных для символа «Персонаж» для Тьмы);
- **продвиньте один из жетонов Тьмы на 1 деление вперед по шкале политики** (тот же эффект, что и один из доступных для символа «Сбор» для Тьмы).

Жетоны действий свободных народов обладают следующими эффектами:

- **возьмите одну карту событий** (тот же эффект, что и один из доступных для символа «Событие» для свободных народов);
- **продвиньте один из жетонов свободных народов на одно деление вперед по шкале политики** (тот же эффект, что и один из доступных для символа «Сбор» для свободных народов).



ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ

В ГЛУШИ: считается, что Фродо находится в глуши, если последней записью в его листе путешествия является **точка**.

ВЛИЯНИЕ КОЛЬЦА: показатель, отражающий физические и моральные мучения Фродо от мощи Кольца Всевластиа. Используется для определения победы в игре.

ВНЕ ХОДА: обозначение на карте союзника, указывающее, что ее эффект может быть активирован во время хода Призраков Кольца.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ ЖЕТОН ПРИЗРАКОВ КОЛЬЦА: жетон, который может по желанию использоваться Призраками Кольца в качестве напоминания о чем-либо.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ ЖЕТОН СПУТНИКОВ: жетон, использующийся в качестве напоминания об использованных эффектах некоторых **карт союзников**.

ГЛУШЬ: см. «В глуши».

ДЕЙСТВИЕ: назгулы могут выполнять действия в свой ход, бесплатно (в качестве свободного действия) либо используя кубики действий.

ДЕНЬ (ФАЗА): первая или вторая фаза **суток**, когда Фродо должен перемещаться.

ДЕЯНИЕ ГЭНДАЛЬФА: во второй части игры каждое совершенное Гэндальфом деяние увеличивает на 1 максимальный показатель влияния Кольца на Фродо.

ДОРОГА: широкая белая линия, соединяющая **места** на игровом поле.

ДОСТУПНЫЙ: **местность** считается доступной относительно другой соединенной местности, если расстояние между ними не превышает количества **точек**, записанных в **лист путешествия**.

ЖЕТОН БРАТСТВА: жетон, используемый Хранителем Кольца (как правило, не чаще чем раз в ход), чтобы взять 1 карту союзника либо для розыгрыша эффекта **карты союзника** или **спутника**.

ЖЕТОН ВЕДУЩЕГО ИГРОКА: жетон, использующийся для обозначения Призрака Кольца, действующего первым в каждой фазе.

ЖЕТОН ВЛИЯНИЯ КОЛЬЦА: жетон, который берется во время **столкновения с назгулами**. Определяет, на сколько увеличивается текущее **влияния Кольца** на Фродо.

ЖЕТОН ДЕЯНИЯ ГЭНДАЛЬФА: жетон, обозначающий местность, где Хранитель Кольца может совершить **деяние Гэндальфа**. Также используется для определения местоположения Гэндальфа в начале второй части игры или после его обнаружения во время **охоты**.

ЖЕТОН ИНФОРМАЦИИ: жетон, который используется в первой части игры и обозначает **местность**, где назгулы могут найти информацию и получить дополнительные способности, указанные в **карте способностей Черных Всадников**.

ЖЕТОН НАЗГУЛА: жетон, который игроки могут по желанию использовать, когда несколько миниатюр находятся одновременно на одном месте игрового поля.

ЖЕТОН НАЧАЛЬНОГО МЕСТОПОЛОЖЕНИЯ ФРОДО: жетон, используемый для определения **начального местоположения Фродо** в первой части игры.

ЖЕТОН СЛЕДОВ: жетон, используемый при выполнении действий **поиска** или **охоты** для обозначения местностей, через которые прошел Фродо.

ЖЕТОН СОЮЗНИКА: жетон, используемый, чтобы отметить текущую местность союзника. Блокирует перемещение назгулов.

ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЙ ДЛЯ «ВОЙНЫ КОЛЬЦА»: жетоны, используемые при игре в «*Войну Кольца*», которые выдаются игрокам при определенных результатах партии в «*Охоте за Кольцом*».

ЗАПАС БРАТСТВА: набор доступных Хранителю Кольца **жетонов Братства**.

ЗАПАС КУБИКОВ ДЕЙСТВИЙ: набор кубиков действий, доступный Призракам Кольца на ход.

ЗАПАС КУБИКОВ ПРИЗРАКОВ КОЛЬЦА: доступные Призракам Кольца символы, выпавшие на **кубиках действий**, которые они могут использовать в течение **суток**.

ЗОНА: каждая сторона игрового поля разделена на 10 **зон**, расположенных в трех **секциях** (I, II, III). Зоны в пределах одной секции обозначены буквой (A, B, C, D). Каждая зона имеет идентификатор, состоящий из цифры (секции) и буквы (например, зона II•B).

КАРТА ПУТЕШЕСТВИЯ: карта, используемая во второй части игры, чтобы определить маршрут перемещения Фродо. В игре есть две разные колоды карт путешествий (с короткими и длинными маршрутами).

КАРТА СПУТНИКА: карта Фродо или одного из его спутников, которая обладает двумя эффектами: один активен всегда, если карта лежит рубашкой вниз, а второй может быть использован лишь один раз, после чего карта переворачивается, и оба эффекта становятся недоступными.

КАРТА СПОСОБНОСТЕЙ ЧЕРНЫХ ВСАДНИКОВ: особая карта, которая содержит дополнительные способности Призраков Кольца.

КАРТЫ КОЛДОВСТВА: карты, которые используют Призраки Кольца, чтобы помочь назгулам или задержать Хранителя Кольца. Как правило, их эффект требует использования определенного символа, выпавшего на кубике действий.

КАРТЫ СОЮЗНИКОВ: карты, используемые Хранителем Кольца (как правило, не чаще чем раз в ход), чтобы помочь Фродо. В игре есть две разные колоды карт: для первой и для второй частей игры.

КУБИК ПРЕДВОДИТЕЛЯ НАЗГУЛОВ: особый кубик, который используется во второй части игры Призраками Кольца, когда Предводитель назгулов находится в игре.

КУБИКИ ДЕЙСТВИЙ: специальные кубики Призраков Кольца, которые они используют в ход назгулов, чтобы выполнять определенные действия.

ЛИСТ ПУТЕШЕСТВИЯ: лист бумаги, вставленный в специальный картонный карман, используемый для записи маршрута перемещения Фродо (в первой части игры) или Гэндальфа (во второй части игры).

МАРКЕР ВЛИЯНИЯ КОЛЬЦА: маркер, который используется для отслеживания текущего показателя на **шкале влияния Кольца**.

МАРКЕР ФАЗЫ: маркер, используемый для отслеживания текущей **фазы суток**.

МЕСТНОСТИ С ВЫХОДОМ: местности с буквами и окантовкой в форме щита, расположенные в правой части игрового поля.

МЕСТНОСТЬ СОЮЗНИКОВ: местность с названием.

МЕСТНОСТЬ: круглое место с числом на игровом поле.

МЕСТО: любая позиция на игровом поле, доступная для перемещения, — **точка** или **местность**.

МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ: любое место на игровом поле, где может находиться Фродо, Гэндальф или назгул (**точка** или **местность**).

НАЧАЛЬНОЕ МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ НАЗГУЛОВ: местность с символом Ока.

НАЧАЛЬНОЕ МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ ФРОДО: местность с синим фоном и драгоценными камнями в окантовке.

НОЧЬ (ФАЗА): третья фаза **суток**, во время которой Фродо может либо перемещаться (что увеличит показатель **влияния Кольца**), либо отдохнуть.

ОТДЫХ: решение Хранителя Кольца не перемещать Фродо в **фазу ночи**, чтобы избежать увеличения показателя **влияния Кольца**.

ОХОТА: доступное назгулам действие, которое позволяет узнать, был ли Фродо в определенной местности (и находится ли он там сейчас). Успешная охота может привести к **столкновению с назгулами**, если она совершена в местности, являющейся **последним местоположением** Фродо. Во второй части игры охота также позволяет обнаружить Гэндальфа. Как правило, действие охоты выполняется с помощью выпавшего на кубике действия символа «Меч» либо в качестве свободного действия в **фазу ночи**, если Фродо перемещается.

ПИСЬМО ОТ ГЭНДАЛЬФА: конверт, который используется для сохранения результата первой части игры, если игроки решат сыграть во вторую часть позже.

ПОБЕГ: результат **столкновения с назгулами**, если Фродо не поддался влиянию Кольца. Имеет разные правила в первой и во второй частях игры.

ПОИСК: доступное назгулам действие, которое позволяет узнать, был ли Фродо в определенной **местности** (и находится ли он там сейчас). Как правило, действие поиска является свободным и выполняется перед перемещением назгула или после него.

ПОСЛЕДНЕЕ МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ: последняя **местность**, записанная в **листе путешествия** Фродо или Гэндальфа.

ПУТЕШЕСТВИЕ ФРОДО: последовательность перемещений Фродо, указанная в его **листе путешествия** (в первой части игры) или на **карте путешествия** (во второй части игры).

СЕКЦИЯ: каждая сторона игрового поля разделена на три секции, обозначенные цифрами (I, II, III — для первой части игры; III, V и VI — для второй части игры). Каждая секция, в свою очередь, также разделена на четыре **зоны**.

СОЕДИНЕННЫЕ: любые два **места** на поле (**точки** или **местности**) считаются соединенными, если они являются соседними друг с другом либо разделены только точками (**местность** также считается соединенной сама с собой).

СОСЕДНИЙ: любые 2 **места** на поле (точки или местности) считаются соседними, если они напрямую соединены тропой или дорогой, позволяющей переместиться между ними за один шаг.

СТОЛКНОВЕНИЕ (С НАЗГУЛАМИ): возможный исход действия охоты, как правило, происходит, когда назгул охотится в местности, являющейся последним местоположением Фродо.

СУТКИ: одни сутки пути (игровой раунд) состоят из трех **фаз**.

ТЕМНАЯ МЕСТНОСТЬ: местность с красным фоном и черной окантовкой.

ТОЧКИ: места на карте в форме ромбов без чисел.

ТРОПА: коричневая линия, соединяющая **места** на игровом поле.

ФАЗА: сутки в игре состоят из трех фаз: **день**, **день** и **ночь**.

ЧУТЬЕ: доступное назгулам действие, которое позволяет узнать, находится ли сейчас Фродо (и/или Гэндальф во второй части игры) в определенной **зоне** или **секции**. Как правило, действие чутья выполняется с помощью выпавшего на кубике действий символа «Кольцо».

ШАГ (ПЕРЕМЕЩЕНИЕ): миниатюра делает один шаг, когда перемещается между двумя **местами**, соединенными **дорогой** или **тропой**.

ШАГ ОБНОВЛЕНИЯ: ряд действий, выполняемых игроками после каждой фазы ночи до начала следующих **суток**.

ШКАЛА ВЛИЯНИЯ КОЛЬЦА: полоса с цифрами, расположенная справа на игровом поле.

ШКАЛА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ: полоса с цифрами, расположенная слева на игровом поле. Используется для обозначения количества перемещений, совершенных Фродо с начала его путешествия.

ШКАЛА СУТОК: три ячейки в нижней части игрового поля, представляющие собой две **фазы дня** (обозначенные эльфийскими цифрами 1 и 2) и одну **фазу ночи** (обозначенную эльфийской цифрой 3).

Игра **МАРКО МАГГИ, ГАБРИЭЛЯ МАРИ** и **ФРАНЧЕСКО НЕПИТЕЛЛО**

ОХОТА ЗА КОЛЬЦОМ™

Разработчики игры: **МАРКО МАГГИ, ГАБРИЭЛЬ МАРИ** и **ФРАНЧЕСКО НЕПИТЕЛЛО**

Художник: **ДЖОН ХАУ** и **ФРАНЧЕСКО МАТТИОЛИ**

Арт-директор и графический дизайн: **ФАБИО МАЙОРАНА**

Верстка: **ХОНДА ЭЙДЖИ**

Миниатюры: **БОБ НЕЙСМИТ**

Производство: **РОБЕРТО ДИ МЕЛЬО** и **ФАБРИЦИО РОЛЛА**

Английский текст правил: **РОБЕРТО ДИ МЕЛЬО** и **ФРАНЧЕСКО НЕПИТЕЛЛО**

Редакторы английского издания: **КРИСТОФЕР БЕНГТССОН, КЕВИН ЧАПМАН** и **ЭНДРЮ ПОУЛТЕР**

Игру тестировали: Икка Аираксинен, Амадо Ангуло, Марчелло Бальбо, Менно Барэндс, Томмазо Баттимиелло, Габриэль Бенгтссон, Кристофер Бенгтссон, Сильвия Болоньези, Кевин Чапман, Мелани Чапман, Тим Коттрелл, Алан Д'Амико, Ева Денисюк, Свен Денисюк, Йохан Денисюк, Роберто Ди Мельо, Стэфани Эмке, Кристофер Феллейсен, Роберта Фраскари, Шон Грап, Роберто Грассо, Даг Холл, Тара Холл, Рэнди Хит, Гарет Дженкинс, Грант Джонсон, Антонина Крашевска, Хейкки Лаакконен, Дик Лебан, Лори Лебан, Джон Ллойд, Майк Люк, Крис Ласти, Барри Макмиллан, Фабио Майорана, Симоне Малфатти, Оскар Манникё, Джакомо Марчи, Верена Мерлинд Вольф, Фрэнк Мертен, Лаура Нери, Керри Пенвер, Джеймс Пиплз, Кен Пиплз, Тимоти Пиплз, Симоне Перуцци, Маттео Пирони, Эндрю Полтер, Дженнифер Полтер, Рикку Риеккинен, Леонардо Рина, Фабрицио Ролла, Крейг Роуз, Джакомо Сантопьеро, Джанлука Сантопьеро, Демис Савини, Ральф Шемманн, Теренс Шеа, Паола Синтони, Моника Соцци, Марчелло Тальоли, Ливио Валентини, Алия Вила, Мария Виттория Пьери, Ральф Вагнер, Рой Уайзмен, Майкл Вольф, Антти Или-Тайнио.

Игра создана, опубликована и распространяется

ARES GAMES SRL

Via dei Metallmeccanici 16, 55041, Capizzano Pianore (LU), Italy

Tel. +39 0584 968696, Fax +39 0584 325968

www.aresgames.eu

Русскоязычное издание подготовлено **GaGa Games.**

Переводчик: Кирилл Войнов

Редактор: Катерина Шевчук

Дизайнер-верстальщик: Антон «Peeton» Усачёв

Руководитель проекта: Филипп Кан

Общее руководство: Антон Сквородин

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2018 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



Средиземье, Хоббит, Властелин Колец, Война Кольца, все персонажи, предметы, события и места являются зарегистрированной торговой маркой The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises и использованы под лицензией Sophisticated Games Ltd и ее соответствующей лицензией. Hunt for the Rings Boardgame © 2017 Ares Games Srl. © 2017 Sophisticated Games Ltd. Внимание. Не предназначено для детей младше трех лет. Содержит мелкие детали. Сделано в Китае.