

ВІЙНА ПЕРСНЯ™

КАРТКОВА ГРА



АВТОР ГРИ:
ІЄН БРОДІ



WHITE
GAMES



ДОДАТКОВІ СЦЕНАРІЇ

ДВІ ВЕЖІ

Цей сценарій для двох гравців відтворює сюжет «Двох веж», зокрема битви в Рогані, а також просування Фродо й Сема в Мордор.

Це короткий і напружений сценарій, у якому вам знадобиться трохи удачі. Якщо ви хочете уникнути «аналітичного паралічу» протягом партії, то можете пропустити цей сценарій, адже в якийсь момент вам усе-таки доведеться зіграти певну карту, навіть якщо вам не хочеться цього робити. Радимо зіграти цей сценарій двічі, по одному разу за кожну зі сторін, а потім підсумувати кількість набраних очок (у разі нічиєї для визначення переможця можете просто підкинути монетку). У цьому сценарії немає багатьох карт, які відповідають сюжету. Це зроблено для того, щоб велика кількість карт не створювала зайвих ускладнень під час розігрування цього сценарію.

ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ І ПОРЯДОК ХОДІВ

Саруман (гравець) починає гру з жетоном першого гравця.

1. САРУМАН — ТІНЬ

Ісенгард (12). «Саруманові витівки», «Бойові урук-гаї», «Гріма Змієзичий», «Палантир Ортанку», «Саруман», «Патериця Сарумана», «Погрози й обіцянки», «Углук», «Орки Білої Руки» (2), «Вовковершники», «Зітканий з усіх кольорів».

Потвори (5). «Свічки мертвяків», «Згря кребайнів», «Голум», «Гірський троль», «Павучиха».

Мордор (4). «Руїнівник», «Грішнах», «Мисливець», «Воїн».

2. ТЕОДЕН — ВІЛЬНІ НАРОДИ

Дунедайни (2). «Арагорн», «Три мисливці».

Гноми (2). «Гномівська сокира», «Гімлі».

Ельфи (2). «Лук Галадрима», «Леголас».

Гобіти (4). «Фродо Торбин», «Мері Брендіцап», «Піпін Тук», «Сем Грунич».

Роган (7). «Еомер», «Еовин», «Вершники Рогану» (2), «Тіньогрив», «Теоден», «Самооборона».

Чарівник (4). «Ентський напій», «Гандальф Білий», «Спритнодрев», «Деревобородий».

ПРИГОТУВАННЯ

Кожен гравець бере 6 карт із колоди й не скидає жодної.

Використовують лише такі карти локацій:

ПОЛЯ БИТВ

Раунд 1. «Ортанк»

Раунд 2. «Гельмів Яр»

Раунд 3. «Едорас»

ШЛЯХИ

Шлях 6. «Мертві болота», «Емин-Муїл»

Шлях 7. «Роздоріжжя», «Геннет-Аннун», «Остіліат»

Шлях 8. «Моргульська долина», «Лігво Павучихи»

ФАЗА «УЗЯТТЯ КАРТ»

Протягом цієї фази Саруман (гравець) бере 6 карт із колоди, а Теоден (гравець) — 4 карти.

ЖЕТОНИ ПЕРСНЯ

Кожен гравець починає з 2 жетонами Перснів, які використовують за правилами сценарію «Трилогія».

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

- Цей сценарій починається на «Шляху 6» і закінчується на «Шляху 8» (сценарій триває рівно 3 раунди). Ви використовуєте лише вказані шляхи.
- Поля битви вибирають не навання, а активують у вказаному порядку.
- «Погрози й обіцянки» та «Тіньогрива» можна використати лише для реактивації поля битви, а не для його активації.

ПОВЕРНЕННЯ КОРОЛЯ

Цей сценарій для двох гравців охоплює сюжет твору «Повернення короля», зокрема події в Гондорі й Мордорі, кульмінацією яких є знищення Єдиного Персня.

Радимо зіграти цей сценарій двічі, по одному разу за кожну зі сторін, а потім підсумувати кількість набраних очок (у разі нічиєї для визначення переможця можете просто підкинути монетку). У цьому сценарії немає багатьох карт, які відповідають сюжету. Це зроблено для того, щоб велика кількість карт не створювала зайвих ускладнень під час розігрування цього сценарію.

Найцікавіша частина сценарію полягає в тому, що гравці мають більше свободи, вибираючи які й коли поля битв активувати. Очікуйте запеклої боротьби в трьох раундах.

ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ І ПОРЯДОК ХОДІВ

Король-Відмак (гравець) починає гру з жетоном першого гравця.

1. КОРОЛЬ-ВІДМАК — ТІНЬ

Потвори (2). «Голум», «Павучиха».

Мордор (19). «Чорний капітан», «Чорні уруки», «Командир», «День без світання», «Руйнівник», «Пропаший звір», «Горбаг і Шаграт», «Гронд, Підземний Молот», «Мисливець», «Око-без-повік», «Мордорські орки» (4), «Речник Сауруна», «Ологгаї», «Удунські тролі», «Воїн», «Король-Відмак».

Південці (7). «Чорний флот», «Чорна змія», «Прибережні грабіжники», «Корсари з Умбара», «Кіннота Гараду», «Мумакіли Гараду», «Загони Гараду».

2. АРАГОРН — ВІЛЬНІ НАРОДИ

Дунедайни (13). «Андуріл», «Арагорн», «Лезо Вестернесу», «Мерці зі Смурного Капища», «Денетор», «Фарамир», «Головна брама», «Сторожа цитаделі», «Гальбард», «Лицарі з Дол-Амрота», «Стежки Мерців», «Принц Імрагіл», «Червона Стріла».

Ельфи (1): «Піала Галадріель».

Гобіти (5): «Фродо Торбин», «Трави й тушковний кролик», «Мері Брендіапа», «Піпін Тук», «Сем Грунич».

Роган (7). «Смерть! Ідьте, ідьте назустріч загибелі!», «Еомер», «Еовин», «Вершники Рогану» (2), «Тінюгрив», «Теоден».

Чарівник (2). «Гандальф Білий», «Гвайгір, Володар Вітрів».

ПРИГОТУВАННЯ

Кожен гравець бере 6 карт із колоди й не скидає жодної.

Використовують лише такі карти локацій:

ПОЛЯ БИТВ

Тінь: «Гарад», «Мінас-Моргул», «Мораннон», «Умбар».

Вільні Народи: «Дол-Амрот», «Мінас-Тіріт», «Пеларгір».

ШЛЯХИ

Використовують усі карти «Шлях 7», «Шлях 8» та «Шлях 9».

ФАЗА «УЗЯТТЯ КАРТ»

Протягом цієї фази Король-Відмак (гравець) бере 6 карт із колоди, а Арагорн (гравець) — 4 карти.

ЖЕТОНИ ПЕРСНЯ

Кожен гравець починає з 2 жетонами Перснів, які використовують за правилами сценарію «Трилогія».

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

- Цей сценарій починається на «Шляху 7» і закінчується на «Шляху 9» (сценарій триває рівно 3 раунди). Ви використовуєте лише вказані шляхи.

ПОЄДИНОК ДВОХ МАЙСТРІВ

Цей сценарій для 2 гравців пропонує складніший варіант гри для досвідчених гравців. Формування колоди під час приготувань збільшує тривалість партії приблизно на 10 хвилин.

ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ І ПОРЯДОК ХОДІВ

Гандальф (гравець) починає гру з жетоном першого гравця.

1. **ГАНДАЛЬФ — ВІЛЬНІ НАРОДИ**
Усі карти Вільних Народів
2. **КОРОЛЬ-ВІДЬМАК — ТІНЬ**
Усі карти Тіні

ПРИГОТУВАННЯ КРОК 1. ФОРМУВАННЯ КОЛОД ПОЛІВ БИТВ

Гравець за Вільні Народи бере 3 карти своїх полів битв і відкрито вибирає 1. Потім гравець за Тінь відкрито вибирає 1 карту. Третю невибрану карту поля битви повертають у коробку, її не використовують у грі. Повторіть цей процес ще раз, поки не залишиться лише 1 карта поля битви. Насамкінець відкрито додайте в колоду останню сьому карту поля битви. У підсумку ви сформуєте колоду з 5 полів битви Вільних Народів (тобто з 7 карт полів битв Вільних Народів ви вибрали 2 карти, потім ще 2 і зрештою додали 1).

Повторіть той самий процес формування колоди полів битв Тіні. Тільки цього разу першим вибиратиме карту для колоди гравець за Тінь. Після завершення ви повинні мати колоду з 5 полів битв Тіні.

Кожен гравець тасує свою колоду полів битв.

КРОК 2. ФОРМУВАННЯ КОЛОД ФРАКЦІЙ

Кожен гравець бере 3 карти фракцій і, не показуючи суперникові, знищує 1 з них, а 2 інші залишає собі. Повторюйте цей процес, поки кожен гравець не сформує свою колоду з 40 карт фракцій (тобто ви 20 разів залишатимете собі по 2 карти з 3).

Кожен гравець тасує свою колоду карт фракцій.

КРОК 3. ПОЧАТКОВЕ СПОГАНЕННЯ

Покладіть 2 жетони споганення в зону підрахунку очок Тіні.

КРОК 4. ПОЧАТКОВА РУКА

Кожен гравець бере по 7 карт із колоди, потім скидає з них 2, залишаючи на руці 5 карт.

ФАЗА «УЗЯТТЯ КАРТ»

Протягом цієї фази Король-Відьмак (гравець) бере 6 карт із колоди, а Гандальф (гравець) — 4 карти.

ЖЕТОНИ ПЕРСНЯ

Кожен гравець починає з 2 жетонами Перснів, які використовують за правилами сценарію «Трилогія».

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

- Якщо гравці бажають взяти участь в аукціоні за роль гравця за Вільні Народи, вони можуть робити ставки жетонами споганення. Гравець, який зробив найвищу ставку, дає гравцеві за Тінь кількість жетонів споганення, що дорівнює його ставці. Гравець за Тінь повинен покласти ці жетони у свою зону підрахунку очок під час приготувань (замість 2 жетонів як завжди).
- Якщо ви граєте з промокартами, то під час формування колод фракцій кожен гравець вибирає 1 з 2 карт, а іншу знищує.
- У цьому сценарії застосовують особливі правила «Кожен гравець» зі сценарію «Поєдинок двох».



Гра від **ІЕНА БРОДІ**

ВІЙНА ПЕРСНЯ™

КАРТКОВА ГРА

Автор гри: **ІЕН БРОДІ**

Розвиток гри: **КАРІН ВЕСТОН-БРОДІ** та **РОБЕРТО ДІ МЕЛЬЙО**

Артдиректор: **ФАБІО МАЙОРАНА**

Графічний дизайн: **ФАБІО МАЙОРАНА** та **ФРАНЧЕСКО МАТТІОЛІ**

Верстка: **ХОНДА ЕЙДЖІ**

Ілюстрації: **ДЖОН ГАУ, ДЖОН ГОДЖСОН, ФАТАНЕХ ГАУ, МАТТЕО МАККІ, ФРАНЧЕСКО МАТТІОЛІ, АНДРЕА ПІПАРО, ДМІТРІЙ ПРОСВІРНІН, БЕН ВУТТЕН, КУО ЯНГ, СТУДІЯ QUADRA АНТОНІО ДЕ ЛУКИ (МАУРО АЛОЧЧІ, ДОМЕНІКО КАВА, ФЕДЕРІКА КОСТАНТІНІ)**

Коректура: **ДЖОН ВЕЛОНІС, КЕВІН ЧЕПМЕН**

Виробництво: **РОБЕРТО ДІ МЕЛЬЙО** та **ФАБРІЦІО РОЛЛА**

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: **ОЛЕКСАНДР РУЧКА**

Виpusкова редакторка: **АЛЛА КОСТОВСЬКА**

Координатор проєкту: **ВОЛОДИМИР РИБАКОВ**

Перекладач: **СВЯТОСЛАВ МИХАЦЬ**

Редактор: **СЕРГІЙ ЛИСЕНКО**

Дизайн і верстка: **АРТУР ПАТРИХАЛКО**

Особлива подяка: **ВОЛОДИМИР БІЛОДІА**

Дякуємо авторам оригінальної настільної гри «Війна Персня» Роберто Ді Мельйо, Марко Маджі та Франческо Непітелло за натхнення і пропозиції протягом розроблення цієї гри.

Гра створена, опублікована й поширюється по всьому світу компанією

ARES GAMES SRL



www.geekach.com.ua



Via dei Metalmeccanici 16,
55041, Capazzano Pianore (LU), Italy
www.aresgames.eu



www.white-games.com.ua



Середзем'я, Гобіт, Володар Перснів, Війна Персня, а також усі персонажі, предмети, події й місця являються товарними знаками або зареєстрованими товарними знаками компанії Middle-earth Enterprises LLC та використовуються за ліцензією компанії Sophisticated Games Ltd та її відповідними ліцензіями. «Війна Персня. Карткова гра» © 2022, 2023 Ares Games Srl. © 2022, 2023 Sophisticated Games Ltd.

Увага! Тримайте якнайдалі від дітей віком до 3 років. Дрібні деталі. небезпека удушження. Виготовлені в Китаї.

