

Володар Перснів ДУЄЛЬ за СЕРЕДЗЕМ'Я™



Перегляньте
відео з правилами!

ГРАТИМЕТЕ ЗА БРАТСТВО ПЕРСНЯ, ЩОБ ЗАХИСТИТИ ВІЛЬНІ НАРОДИ Й ЗНИЩИТИ ЄДИНИЙ ПЕРСТЕНЬ?
ЧИ ОБЕРЕТЕ САУРОНА Й ПЕРСЛІДУВАТИМЕТЕ ФРОДО І СЕМА ТА ПОСИЛАТИМЕТЕ СВОЇ ОРДИ
ДО ВОРІТ ВОРОЖИХ МІСТ? ДОЛЯ СЕРЕДЗЕМ'Я У ВАШИХ РУКАХ!

ОГЛЯД І МЕТА ГРИ

Гра складається з 3 послідовних розділів, однакових за перебігом.
У свій хід вдосконалюйте вміння, накопичуйте скарби, розширюйте свій вплив у Середзем'ї,
згуртовуйте народи довкола себе або просувайтеся у виконанні Походу Персня.

Ви негайно перемагаєте, щойно виконуєте одну з 3 умов:

- ★ завершуєте Похід Персня;
- ★ заручаєтеся підтримкою 6 народів Середзем'я;
- ★ завойовуєте Середзем'я.

КОМПОНЕНТИ

Карти розділів



×69

Тайли регіонів



×7

Ігрове поле



×1

Трек Походу Персня



з 4 частин

Монети



×30

Жетони союзів



×18 (по 3 на кожен народ)

Воїни та фортеці
Братства



×15

×7

Воїни та фортеці
Саурана



×15

×7

Пам'ятка



×1

Правила гри



×1



СИМВОЛИ ДЛЯ ЛЮДЕЙ ІЗ КОЛІРНОЮ СЛІПОТОЮ

Кожен колір карти у грі має відповідний символ:

◆ Сірий ● Жовтий ■ Синій ▲ Зелений ✕ Червоний ★ Фіолетовий



ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ

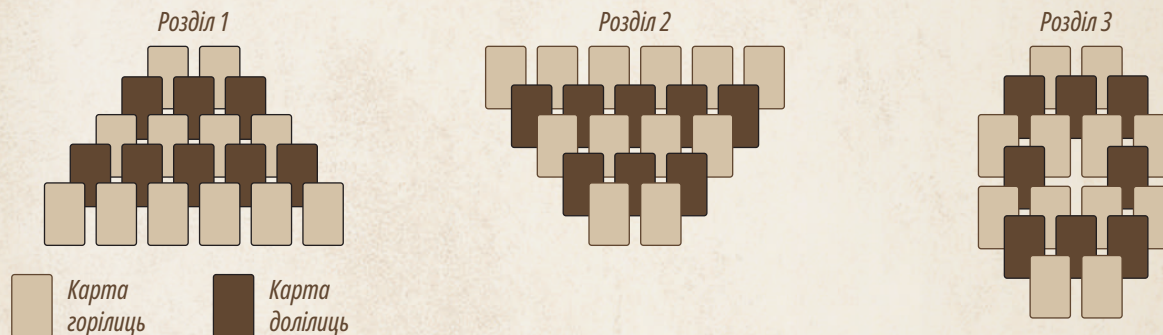


- ① Виберіть або випадковим чином визначте, хто буде грати за Братство, а хто – за Саурана. Розмістіть перед собою відповідні **фішки воїнів та фортець**.
- ② Розмістіть **ігрове поле** між собою та суперником, поруч із центральною ігровою зоною.
- ③ На ігровому полі розмістіть **2 воїнів Братства** в Арнорі та **2 воїнів Саурана** в Мордорі.
- ④ Зберіть **трек Походу Персня**, як показано на схемі праворуч, і розмістіть його під ігровим полем.
- ⑤ Гравець за Братство отримує **3 монети**, а гравець за Саурана – **2 монети**. Із залишку монет утворіть **резерв**.
- ⑥ Відсортуйте **жетони Союзів** відповідно до їхніх зворотів, формуючи по одному стосу для кожного народу. Потім окремо перетасуйте кожен стос і розмістіть їх долілиць у спеціальні виїмки над ігровим полем.
- ⑦ Перетасуйте **тайли регіонів** і розмістіть 3 з них на столі горілиць. Залишок тайлів складіть стосом долілиць.
- ⑧ Розкладіть **карти розділів** у три колоди відповідно до їхніх зворотів **P** (1), **R** (2) і **Q** (3), а потім окремо перетасуйте кожну колоду.

ОГЛЯД РОЗДІЛІВ

ПІДГОТУВАННЯ РОЗДІЛУ

На початку кожного розділу (1, 2, а потім 3) розкладіть карти з відповідного розділу в **центральної ігровій зоні**, дотримуючись наведеної схеми (підказка – на боковинах коробки). Будьте уважні, оскільки деякі карти кладуть горілиць, а інші – долілиць. Три карти, що залишилися, покладіть долілиць у скид.



Огляд ходу

Гра починається з ходу гравця за Саурана, після чого гравці **ходять по черзі** до кінця гри. У свій хід ви можете **взяти карту розділу** або **тайл регіону**.

А. Взяти карту розділу

Із центральної ігрової зони виберіть **доступну** карту – тобто таку, що не заблокована іншими картами. Потім розіграйте її у свою ігрову зону **або** скиньте.



Розіграти карту перед собою

За потреби сплатіть вартість карти (див. с. 4) та розмістіть її у свою ігрову зону. Ви можете негайно застосувати ефект цієї карти (див. с. 5).

Примітка: складайте карти у своїй ігровій зоні за кольорами, переконавшись, що вам видно ефекти карт.

або

Скинути карту

Скиньте карту долілиць та візьміть із резерву монети. Кількість залежить від поточного розділу:

- ★ Розділ 1 – 1 монета.
- ★ Розділ 2 – 2 монети.
- ★ Розділ 3 – 3 монети.

Нарешті, завершіть свій хід, розкривши розблоковані карти.

Б. Взяти тайл регіону

Виберіть один із відкритих тайлів. Сплатіть його вартість (див. с. 4) і розмістіть у своїй ігровій зоні. Негайно розмістіть фішку фортеці у відповідному регіоні ігрового поля й скористайтесь його ефектами (див. пам'ятку). Нарешті, завершіть свій хід, не відкриваючи новий тайл регіону.

КІНЕЦЬ РОЗДІЛУ

Коли витягають останню карту цього розділу, він завершується.

Розкладіть карти для наступного розділу за відповідною схемою і, за можливості, відкрийте нові тайли регіонів, доки в центральній ігровій зоні не буде 3 відкритих тайлів регіонів.

Потім продовжуйте гру як зазвичай.

Примітка: оскільки ви ходите по черзі, гравець, який завершив розділ, не розпочинає наступний, якщо тільки він не застосовує ефект «Зробити ще один хід» (див. пам'ятку).

ВАРТІСТЬ КАРТ І ТАЙЛІВ

МОНЕТИ

Для розіграшу деяких карт ви повинні сплатити певну кількість монет у резерв.



УМІННЯ

Для розіграшу регіонів і більшості карт необхідно мати одне або декілька вмінь у вашій ігровій зоні (див. с. 5).

Якщо у вас немає необхідних умінь, ви можете заплатити **1 монету** в резерв за **кожен відсутній символ уміння**.



Примітки:

- Кількість умінь, за які ви можете сплатити монети в резерв у свій хід, не обмежена.
- Якщо на карті не зазначена вартість, вона не потребує наявності уміння або сплати монет, тому ви можете зіграти її безплатно.



Тайли регіонів мають додаткову вартість у монетах, яка дорівнює кількості **фішок ваших фортець**, що вже виставлені на ігровому полі. Таким чином, додаткова вартість вашого першого тайла регіону – 0 монет.



ПОВ'ЯЗАНІ КАРТИ

Починаючи з 2 розділу, деякі карти можуть бути розіграні безплатно за наявності **пов'язаного символу**.

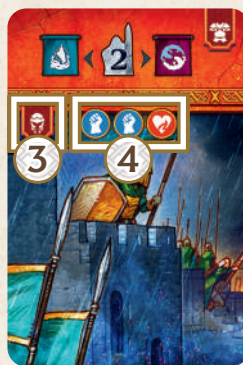
Якщо у вашій ігровій зоні є карта з певним символом у правому верхньому куті, ви можете зіграти карту з таким символом безплатно, навіть якщо не маєте необхідних умінь.

Примітка: якщо у вас немає відповідного символу для карти, ви все одно можете зіграти її звичайним чином, сплативши її вартість в уміннях та/або монетах.

Приклад:



У розділі 1 ви розіграєте цю карту безплатно ①. На додаток до свого ефекту (див. с. 5), вона має пов'язаний символ ②.



У розділі 2 ви можете розіграти цю карту безплатно, оскільки у вас є відповідний символ ③ на одній із ваших зіграних карт. В іншому разі вам потрібно було б мати необхідні уміння (або заплатити 1 монету за кожен відсутній символ уміння) ④.

ЕФЕКТИ КАРТ І ТАЙЛІВ

Сірі карти ♦ наділяють уміннями, які дозволяють вам розігравати інші карти і тайли у своїй ігровій зоні. Ви отримуєте **1 умінь** за **кожен видимий символ**. **Щодо** ви можете використати кожен символ лише **один раз**.



Хитрість



Сила



Сміливість



Знання



Лідерство



Коли декілька умінь розділені знаком /, ви можете використовувати лише **одне з них** за хід (на свій вибір).

Жовті карти ● одразу надають монети, які ви зможете витратити, щоб зіграти інші карти і тайли регіонів у своїй ігровій зоні.



Візьміть із резерву вказану кількість монет.

Сині карти ■ дозволяють негайно просунутися по треку Походу Персня.



Перемістіть свого персонажа по треку Походу Персня на одну поділку за кожен символ Персня.

Зелені карти ▲ представляють народи Середзем'я, з якими ви можете укласти союзи.



Ельфи



Енти



Гобіти



Люди



Гноми



Чарівники

Червоні карти ✖ дозволяють негайно розмістити воїнів у регіонах Середзем'я (див. с. 7). Виберіть **один із 2 регіонів**, зображених на знаменах, і розмістіть **усіх воїнів** у вибраному регіоні.



Кількість воїнів для розміщення

Вибір регіонів для розміщення воїнів

Фіолетові карти ★ (доступні тільки в 3 розділі) дозволяють негайно виконати різні маневри.



Перемістіть 1 з ваших воїнів у сусідній регіон.



Ваш суперник втрачає 1 монету.



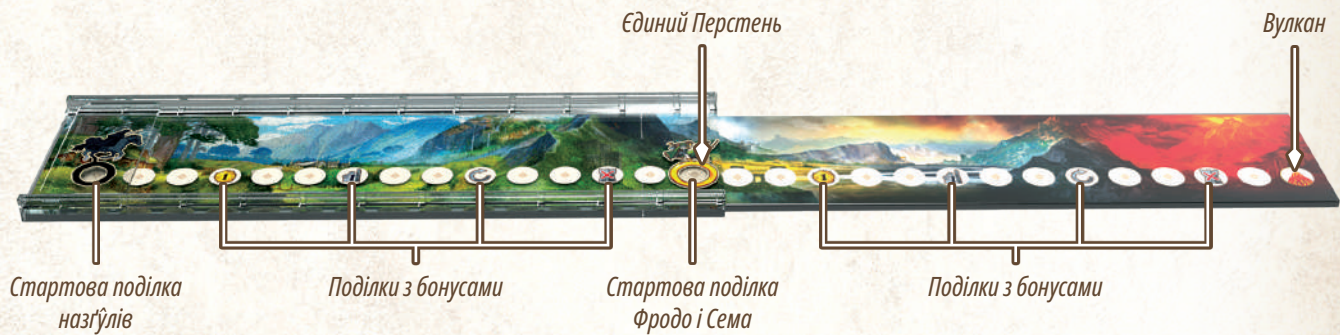
Приберіть 1 ворожого воїна з будь-якого регіону.

Тайли регіонів дозволяють негайно розмістити фішки фортець у регіони Середзем'я (див. с. 7) і скористатися унікальними ефектами (див. пам'ятку).



Регіон, де ви можете розмістити фортеці

ПОХІД ПЕРСНЯ



Під час просування треком Походу Персня послідовно переміщайте свого персонажа (Фродо і Сема за Братство або назг'улів за Саурона) з поділки на поділку.

При **досягненні або проходженні** через поділку з бонусом ви можете негайно скористатися її ефектом (див. пам'ятку).

Примітка: елемент, що представляє назг'улів, кладеться зверху на частину треку, на якій представлені Фродо і Сем. Отже, коли Фродо і Сем рухаються, назг'ули також автоматично рухаються. Іншими словами, відстань між персонажами буде лише зменшуватися, а не збільшуватися.



Приклад: ви на боці Братства і ви граєте синю карту з 2 Перснями ①, яка дозволяє перемістити Фродо і Сема на 2 поділки ②. Вони проходять через бонусну поділку ③, що дозволяє вам скористатися її ефектом (у цьому випадку – взяти 1 монету з резерву).

СОЮЗИ З НАРОДАМИ

Під час гри ви можете укласти союзи з народами Середзем'я. Для цього зіграйте у свою ігрову зону **зелені карти** з однаковими або різними символами народів, дотримуючись наступних умов:

2 однакові символи народу

Щойно у вас з'являться 2 однакові символи народу, візьміть 2 верхні жетони союзів цього народу й **відкрийте їх**.

Виберіть 1 жетон і покладіть його у свою ігрову зону; тепер ви можете використовувати його ефект (див. пам'ятку). Поверніть інший жетон долілиць на **верх** відповідного стосу.

3 різні символи народів

Один раз за гру, коли у вас є 3 різні символи народів, візьміть верхні жетони союзу кожного з цих трьох народів і **відкрийте їх**.

Виберіть 1 жетон і покладіть його перед собою; тепер ви можете використовувати його ефект (див. пам'ятку). Покладіть інші 2 жетони долілиць на **верх** відповідних стосів.

або

Примітки:

- Один символ народу може бути використаний для обох умов (2 однакові символи і 3 різні символи).
- Відкривайте жетони для обох гравців. Це не прихована інформація.

ЗАВОЮВАННЯ СЕРЕДЗЕМ'Я



Під час розміщення або переміщення одного або декількох воїнів можливі дві ситуації:

- ★ **Якщо немає жодного ворожого воїна:** нічого не відбувається.
- ★ **Якщо є один або більше ворожих воїнів:** виникає **конфлікт**. Кожен гравець забирає одного зі своїх воїнів і повертає його у запас. Цю дію повторюють, доки щонайменше в одного гравця не залишиться жодного воїна в регіоні.

Примітка: ворожа фортеця не породжує конфліктів і не заважає розміщенню ваших воїнів у її регіоні. Таким чином, обидва гравці можуть бути присутніми в одному регіоні.

Коли ви виконаєте декілька переміщень, ви можете витратити їх усі на одного воїна або розділити на декількох. За кожне переміщення рухайте воїна у сусідній регіон (той, з яким є сполучення). Ви повинні крок за кроком виконати кожне переміщення, вирішуючи по черзі кожен конфлікт, що виникає.



Приклад: ви граєте фіолетову карту, яка дає 3 переміщення ①. Перше дозволяє вам перемістити воїна з Енедвайту до Рогану ②. Оскільки там присутній ворожий воїн, ви проковуєте конфлікт, і кожен гравець прибирає по воїну. Потім ви використовуєте своє друге і третє переміщення, щоб відправити ще одного воїна з Енедвайту до Мордору, проходячи через Роган ③.

КІНЕЦЬ ГРИ

Є 3 умови негайної перемоги:

ПОХІД ПЕРСНЯ

За Братство: якщо Фродо і Сем **досягають вулкану**, вони знищують Єдиний Перстень, і ви негайно перемагаєте.

За Саурона: якщо назг'ули доганяють **Фродо і Сема**, вони захоплюють Єдиний Перстень, і ви негайно перемагаєте.

ПІДТРИМКА НАРОДІВ

Якщо ви збираєте **6 різних символів народів** на своїх **зелених картах**, ви успішно заручаєтеся підтримкою достатньої кількості народів Середзем'я і негайно перемагаєте.

Примітка: символ орла, присутній на одному з жетонів союзу, – це додатковий символ народу, що враховується як 1 із 6 символів, необхідних для перемоги завдяки союзам.

ЗАВОЮВАННЯ СЕРЕДЗЕМ'Я

Якщо ви **присутні у всіх 7 регіонах** (з фортецею та/або щонайменше 1 воїном), ви домінуєте в Середзем'ї й одразу перемагаєте.

Якщо жодна з цих умов перемоги не виконана до кінця третього розділу, гравець, що **присутній у більшості регіонів** Середзем'я (з фортецею та/або щонайменше 1 воїном) перемагає. У разі нічиєї гравці розділяють перемогу.



ТВОРЦІ ГРИ

Автори: **Антуан Боза та Бруно Катала** • Ілюстрації: **Венсан Дютре**

Особливі подяки: www.rprod.com/en/duel-for-middle-earth/credits

© MIDDLE-EARTH ENTERPRISES, LLC. ALL RIGHTS RESERVED.

© REPOS PRODUCTION 2024. УСІ ПРАВА ЗАСТЕРЕЖЕНО.

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

Middle-earth, The Lord of the Rings, персонажі, події, предмети та місця є зареєстрованими торговельними марками Middle-earth Enterprises, LLC

і використовуються за ліцензією Asmodee North America, Inc. та Repos Production.

Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.

Вміст цієї гри може бути використаний лише для приватних розваг.

MIDDLE-EARTH[™]
ENTERPRISES

