

Расширение к игре «Властелин колец»

Друзья и враги

Примечание: В это расширение можно играть только в сочетании с оригинальной игрой «Властелин колец». Путешествие продолжается. Наслаждайтесь двумя новыми игровыми полями, - интригующий Бри и завораживающий Изенгард. Будьте готовы к атакам 30 новых врагов. Преодолейте новые вызовы и путешествовать через Средиземье. Управляйте этим захватывающим приключением и приведите Братство к победе!

Вы должны поддерживать друг друга, или вас ждет проигрыш. Многие пытались выиграть, но лишь немногим из них это удалось. Достаточно ли вы сильны, чтобы уничтожить Кольцо и одержать победу над своими противниками, Саруманом и Сауроном?

Состав

1 двустороннее поле с 2 приключениями (Бри и Изенгард),

2 самоклеящиеся этикетки для Основного поля ,

5 карт способностей персонажей,

3 карты Гендальфа,

8 карт Бри

5 карт Изенгарда,

30 карт врагов.

Обзор

Это расширение игры «Властелин колец» предлагает следующие новые возможности:

Два новых поля Приключений: Бри - для отыгрывания событий после Бэг Энд и до Ривенделла, и Изенгард - будет отыгрывания событий после Лотлориэн и до Хельмовой пади. Есть восемь новых легендарных карт в Бри и пять в Изенгарде.

30 врагов, которые появляются во время игры: они должны быть побеждены, и не стоит с этим медлить, потому что с восемью и более врагами игра проиграна. Однако, они также позволяют пропускать некоторые приключения, если трек врагов пуст. Враги дают вам дополнительные очки и второй способ выиграть игру, победив их всех.

Новые карты способности для каждого персонажа и три новых карты Гендальфа помогут вам на этом пути. Вы должны изучить оригинальные правила игры «Властелин колец», прежде чем добавить это расширение. Все правила оригинальной кооперативной настольной игры применяются, за одним исключением: символ 2-х карт на кубике и на полях теперь означает, что на треке врагов появляются два врага (см. «Игра с врагами» ниже).

Начните первую игру поставив фишку Саурана на клетку 15 на треке Искушения основного поля. Это расширение не обязательно труднее, чем оригинальная настольная игра, хотя вы можете чувствовать себя по-другому после первых нескольких игр. Расширение предлагает Вам больше разнообразия, больше выбора, и много новых проблем. Цель остается прежней - совместно выиграть игру против сил зла, и набрать как можно больше очков.

Первый раз, когда вы играете, положение самоклеящиеся этикетки на основное поле: Бри между Бэг Эндом и Ривенделлом, Изенгард между Лотлориэном и Хельмовой падью.

Подготовка к игре.

Используя ту же подготовку, что и для оригинальной настольной игры, за следующими исключениями.

Вместо того, Мории, начните игру с поля приключения Бри, и оставьте место между основным полем и полем приключения, так чтобы можно было выкладывать там карты Врагов, формируя трек Врагов.

Перемешайте все 30 карт врагов и поместите их колодой лицом вниз справа от трека врагов.

Поместите легендарные карты Бри и Изенгарда, лицом вверх рядом с другими легендарными картами.

Три новые карты Гендальфа положите к остальным 5 картам рядом с игровым полем.

После получения карты вашего персонажа, теперь возьмите и соответствующую карту способности персонажа и положите их лицом вверх перед собой. Поместите неиспользованные карты способностей и персонажей обратно в коробку.

Игра с врагами.

Игровой процесс отличается от обычного несколькими дополнительными правилами:

За каждый символ события, на кубике или жетоне истории на трек врагов выкладывается одна карта из колоды врагов. Трек заполняется справа налево. Каждый враг должен занимать площадь под две клетки трека Искушения. Если нужно выложить более одного врага, сделайте это сразу.

Помните: при выпадении символов двух карт на кубике, не сбрасывайте две карты, как в оригинальной игре, а вскройте две карты врагов вместо этого. Жетон истории «Небогатый выбор» показывает необходимость сбросить соответствующее число карт.

Как и в оригинальной игре, в свой ход, откройте верхний жетон истории. Если этот жетон с символом прохождения, то вы должны вскрыть одного нового врага, прежде чем передвинуть маркер прохождения на треке приключения.

Примечание: это работает только если первый вскрытый жетон в ход игрока является жетоном прохождения. Если такой жетон вскрыт не первым, то он не вызывает появления врагов.

Если вы решили не играть карты в свой ход, по оригинальным правилам игры можно взять две карты приключения или сдвинуть своего Хоббита на одно деление назад по треку Искушения. Теперь у вас есть третий вариант: вы можете победить самого левого врага и удалить его трека врагов (см. «Победа над врагом» ниже).

Если на треке врагов выложено 8 карт игра сразу роиграна.

Если колода врагов закончилась, то другие враги больше не появляются до конца игры.

Победа над врагом.

Есть три способа, чтобы победить врагов:

1. Активный игрок может в любой момент своего хода, победить самого левого врага на треке выполнив действие в соответствии с описанием внизу карты этого врага.
2. Активный игрок не играет две карты в свой ход, не берет карты приключений и не двигает своего Хоббита назад по треку Искушений. В этом случае можно мгновенно победить самого левого врага, даже не выполняя требования, описанные на карте врага.

Примечание: эта опция не возможна когда Кольцо размещено на Роковой Горе.

3. Любой игрок может использовать Зеленую карту «Факел» (Бри), чтобы мгновенно победить любого из врагов или использовать карту Гендальфа «Огненный шторм» для победы над любыми двумя врагами. Не выполняя требования, описанные на карте врага. На треке врагов не может быть пробелов. В этом случае сдвиньте карты направо для заполнения пустот.

Примечание: первые два пункта победы над врагами показывают два принципиально различных способа победить врагов и могут применяться сколько угодно раз за ход, пока выполняются их условия. Третий способ может быть использован только раз в ход.

Когда вы победите врага, удалите его с трека врагов и поместите его лицом вниз перед собой. Помните, что вы всегда должны побеждать врагов слева направо на треке, если не используете третий способ.

Наряду с использованием Зеленой карты «Факел» (Бри) и карты Гендальфа «Огненный шторм», только активный игрок может победить недругов.

Примечание: активный игрок не меняется, во время действия условия «Каждый игрок».

Когда вы играете на основном поле, Кольценосец выступает в качестве активного игрока и может победить недругов.

Примечание: во время игры на основном поле ход игры останавливается, поэтому игра не считается проигранной, если есть восемь или более карт врагов в это время. Это условие становится актуальным, когда выбирается Кольценосец в первый ход на новом поле приключения.

Помните: сохраняйте все жетоны истории и все разыгранные вами карты перед собой до конца своего хода, и только затем поместите их в сброс. Это поможет сохранить последовательность действий в ваш ход.

В конце приключения Бри, Мория, Изенгард, Хельмовая падь и Логово Шелоб, проведите все действия завершения приключения (жетоны жизни, новый Кольценосец, свойство Фэтти). После этого новый Кольценосец выступает в качестве активного игрока и может победить врагов даже до начала нового приключения. (Это может позволить пропустить приключение Логово Шелоб после пропуска Хельмовой пади см. «Течение игры»).

Пример

В начале хода на треке врагов три карты. Первый жетон истории оказался жетоном продвижения, следовательно на трек нужно выложить еще одну карту врага. Прежде, чем сделать это вы решаете победить текущего левого противника «Лагдуф», сбросив карту с двумя символами топоров. После этого

вскрылась карта «Горные тролли», для победы над которым нужно сбросить все руны. У вас нет ни одной руны, поэтому вы можете победить этого врага сразу.

Теперь вы разыгрываете жетон истории и передвигаете маркер продвижения по треку на клетку с кубиком. Вы бросаете кубик и перед тем, как разыграть его результат, решите победить левого противника «Волчьи наездники», путем перемещения своего Хоббита вправо на две клетки по треку искушения.

Затем вы вскрываете еще двух врагов, как того требует результат кубика. Вы решаете победить левого противника «Харадримы», сбросив один из ваших жетонов кольца. Чтобы победить «Патруль Шаграта» нужно бросить кубик. Вместо этого, вы решили не играть никакой карты в свой ход и мгновенно победить этого врага без выполнения условий его карты - броска кубика.

У вас нет никаких Зеленых карт и ваш ход заканчивается одним оставшимся врагом на треке врагов.

Конец игры и подсчет очков

Игра заканчивается в одном из пяти случаев:

1. Кольценосец выбывает из игры. (Саурон захватывает кольцо)
2. По событию «Око Саурона». (Саурон захватывает Средеземье)
3. Игрок завершает свой ход, с восемью и более врагами на треке. (Побежден врагами)
4. Все 30 врагов побеждены. (Военная победа Братства)
5. Отряд достигает вершины Роковой Горы. (Попытка уничтожения Кольца/Окончательная победа)

В первых трех случаях все игроки получают одинаковое количество баллов, соответствующее текущему делению на главном треке продвижения, плюс общее число побежденных врагов.

В четвертом случае, когда все 30 врагов побеждены, все игроки получают одинаковое количество баллов, соответствующее текущему делению на главном треке продвижения, плюс общее число побежденных врагов, а также общее число собранных рун.

Пример: маркером продвижения на делении 52, все 30 врагов уничтожены, и в общей сложности отряд набрал 20 рун, вы набрали $52 + 30 + 20 = 102$ очка.

В пятом случае, когда вы дойдете до конца главного трека в Мордоре, трек врагов должен содержать менее восьми противников, чтобы поместить кольцо в жерло вулкана. В противном случае игра заканчивается по 3 пункту.

Как только кольцо находится в жерле горы, игрок бросает кубик, чтобы уничтожить Кольцо. Он может победить врагов до и после броска, но на треке должно быть менее восьми врагов, чтобы результат броска был успешным. Если все игроки не в состоянии уничтожить Кольцо, все игроки получают 60 очков, плюс общее число побежденных врагов. Если кольцо успешно уничтожили, все игроки получают 60 очков, плюс общее число побежденных врагов, а также общее число собранных рун.

Пример: с 25 побежденными врагами, и в общей сложности 20 рунами, вы набрали $60 + 25 + 20 = 105$ очков).

В итоге: вы всегда получаете одинаковое количество баллов, соответствующее текущему делению на главном треке продвижения, плюс общее число побежденных врагов. Если вы победили, вы прибавляете к этому значению еще и общее число собранных рун.

Примечание: Вы можете считать Зеленую карту «Пони Бил» как одну дополнительную руну.

Вариант игры: опытные игроки могут договориться о том, что игра проиграна, когда один из игроков выбывает из игры.

Новые карты

Игроки могут использовать свои новые способности персонажа один раз за игру. Карты выкладываются лицом вверх рядом с картой персонажа. Эти карты не являются частью руки игрока и после использования карта способности сбрасывается.

Фродо – Решимость.

В течение хода другого игрока, Фродо может продвинуть любой маркер продвижения на одно деление и использовать эффект этого деления для себя.

Сэм - Мужество

Когда маркер события двигается на следующее деление, Сэм может бросить кубик и должен взять на себя все его последствия. В этом случае новое событие игнорируется.

Пиппин - Горячность

В свою очередь, Пиппин может сыграть до четырех коричневых/серый карт вместо обычных двух.

Мерри - Храбрость

В свою очередь, Мерри может мгновенно победить всех врагов на треке, которые требуют для этого сброса жетонов жизни. Затем восстановите трек врагов так, чтобы на нем не было пробелов, как это описано в правилах.

Фэтти - Находчивость

В любое время во время игры, Фэтти может использовать эту карту вместо того, чтобы сбросить три руны (или меньше). Эта карта не считается за руны при финальном подсчете очков.

Используйте новые карты Гендальф, как описано в оригинальной игры. (Сопротивление и Неприкосновенность можно использовать даже в оригинальной игре).

Гендальф – Сопротивление

Не двигайте фишку Саурана на любое количество клеток по треку Искушения.

Примечание: Око Саурана в последнем событии Изенгарда и Мордора не может быть предотвращено.

Гендальф - Неприкосновенность

Вместо броска кубика, поместите его белой стороной вверх. Эта карта особенно полезна, когда надето кольцо, и это единственная карта, чтобы остановить событие «Битва Заклинания» на поле приключения Изенгард.

Используйте новые карты, как описано в оригинальной игре. Но в отличии от оригинальных карт персонажа, каждая карта способности может быть использована только один раз за игру.

Течение игры

Обратитесь к следующей таблице перед началом новых приключений, чтобы узнать о вариантах для продолжения вашего путешествия. Следите за врагами – в некоторых случаях победа над ними позволит пропустить одно или два поля приключений.

Бэк Энд, Бри, Ривенделл

Мория

Если на треке врагов нет карт, отряд может принять решение, чтобы обойти гору пропустить Морию и Лотлориэн. В этом случае Кольценосец может бросить кубик, чтобы встретить эльфов, посмотреть карты Лотлориэна, и распределить их по одной каждому игроку, а затем вскрыть четыре карты врагов и продолжить приключение сразу на поле Изенгард.

Лотлориэн, Изенгард

Хельмова падь

Если на треке врагов нет карт, отряд может использовать слабость темных сил, чтобы пропустить Хельмову падь. В этом случае нужно вскрыть четыре карты врагов и продолжить приключение сразу на поле Логово Шелоб.

Логово Шелоб

Если на треке врагов нет карт, отряд может сбросить карту книги (Мория) или карту Шадоуфакс (Хельмова падь) и пропустить приключение Логово Шелоб. В этом случае нужно вскрыть четыре карты врагов и продолжить приключение сразу на поле Мордора.

Mordor