

# ВОЙНА КОЛЬЦА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ  
СЦЕНАРИИ

ИГРА  
ИАНА БРОДИ

GIGA  
GAMES

ARES

# Война Кольца. Карточная игра

**В** этом буклете собраны дополнительные сценарии, опубликованные автором игры Ианом Броди, но не вошедшие в основную книгу правил.

## ДВЕ КРЕПОСТИ

Это сокращённый сценарий для 2 игроков, основанный на событиях «Двух крепостей»: битве за Рохан и продвижению Фродо и Сэма к Мордору.

Рекомендуется сыграть две партии, поменявшись с соперником сторонами во второй. Для определения победителя каждый игрок суммирует победные очки, набранные им в обеих партиях.

В этом сценарии участвуют не все карты, имеющие отношение к этой части истории, — это обусловлено игровым балансом сил сторон.

## ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА И СОСТАВ КОЛОД

Первый игрок в начале игры: Саруман.

В этом сценарии используется только часть карт фракций — оставшиеся уберите в коробку.

### 1. САРУМАН — ТЬМА

**Изенгард (12):** все карты Изенгарда из базовой игры (*Коварство Сарумана; Урук-хай; Волчьи всадники; 2 × Орки Белой Длани; Грима Гнилоуст; Саруман; Угрук; Палантир Ортханка; Посох Сарумана; Плащ всех цветов; Угрозы и обещания*).

**Чудовища (5):** *Свечи мертвецов; Стая кребайн; Голлум; Холмовой тролль; Шелоб.*

**Мордор (4):** *Гришнав; Разрушитель; Охотник; Воин.*

### 2. ТЕОДЕН — СВОБОДНЫЕ НАРОДЫ

**Дунэдайн (2):** *Арагорн; Трое охотников.*

**Эльфы (2):** *Леголас; Лук Галадримов.*

**Гномы (2):** *Гимли; Гномий топор.*

**Хоббиты (4):** *Фродо Бэггинс; Мерри Брэндибак; Пиппин Тук; Сэм Гэмджи.*

**Рохан (7):** *2 × Всадники Рохана; Деревенское ополчение; Эомер; Эовин; Теоден; Серогрив.*

**Волшебники (4):** *Гэндальф Белый; Скородум; Древобород; Напиток энтов.*

## НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Каждый игрок берёт 6 карт (и не сбрасывает никакие из них).

## ДОБОР КАРТ

В фазу добора игрок за Сарумана берёт 6 карт, а игрок за Теодена — 4.

## ЖЕТОНЫ КОЛЬЦА

Каждый игрок начинает игру с 2 жетонами Кольца.

Жетоны Кольца используются по правилам «Трилогии». Игрок может использовать действие, чтобы сбросить свой жетон Кольца и взять 2 карты. В финальном раунде каждый оставшийся у игрока жетон Кольца приносит его стороне 1 ПО.

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

### ПОЛЯ БИТВ

В этом сценарии не используются колоды полей битв. Вместо этого в фазу локаций активируйте определённые поля битв, в зависимости от раунда.

**Раунд 1:** *Ортханк.*

**Раунд 2:** *Хельмова падь.*

**Раунд 3:** *Эдорас.*

Остальные поля битв не используются, уберите их в коробку.

*Угрозы и обещания* и *Серогрив* не смогут активировать поля битв, так как в этом сценарии нет колод полей битв. Однако они всё ещё могут повторно активировать поля битв, находящиеся в зоне ПО одного из игроков.

### ПУТИ

Используются только некоторые карты путей:

**Номер 6:** *Мёртвые топи; Эмин Майл.*

**Номер 7:** *Хеннет Аннун; Осгилиат; Перекрёсток.*

**Номер 8:** *Моргульская долина; Логово Шелоб.*

Остальные пути не используются, уберите их в коробку.

В фазу локаций первого раунда активируется путь сразу с номером 6. Максимальный номер пути: 8. Финальным раундом является раунд, в котором произошло сражение на пути 8. Игра будет длиться 3 раунда.



### ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ

Это сокращённый сценарий для 2 игроков, охватывающий события «Возвращения короля» в Гондоре и Мордоре и их кульминацию — окончание похода Братства и уничтожение Кольца.

Рекомендуется сыграть две партии, поменявшись с соперником сторонами во второй. Для определения победителя каждый игрок суммирует победные очки, набранные им в обеих партиях.

В этом сценарии участвуют не все карты, имеющие отношение к этой части истории, — это обусловлено игровым балансом сил сторон.

### ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА И СОСТАВ КОЛОД

Первый игрок в начале игры: Король-чародей.

В этом сценарии используется только часть карт фракций — оставшиеся уберите в коробку.

#### 1. КОРОЛЬ-ЧАРОДЕЙ — ТЬМА

**Чудовища (2):** Голлум; Шелоб.

**Харадрим (7):** все карты харадрим из базовой игры (*Прибрежные налётчики; Пираты Умбара; Мумаки из Харада; Пехота харадрим; Конница харадрим; Чёрный флот; Чёрный Змей*).

**Мордор (19):** Чёрные уруки; Гронд, Молот преисподней; 4 × Орки Мордора; Олог-хай; Удунские тролли; Горбаг и Шаграт; Голос Саурона; Повелитель; Разрушитель; Охотник; Всевидящее Око; Воин; Король-чародей; Крылатая тварь; Чёрный предводитель; День без рассвета.

#### 2. АРАГОРН — СВОБОДНЫЕ НАРОДЫ

**Дунэдайн (13):** Мертвецы Дунхарроу; Рыцари Дол Амрота; Стражи Цитадели; Великие врата; Арагорн; Денетор; Фарамир; Хальбард; Имрахиль; Андрил; Нуменорский клинок; Тропы мёртвых; Красная стрела.

**Эльфы (1):** Фиал Галадриэли.

**Хоббиты (5):** Фродо Бэггинс; Мерри Брэндибак; Пиппин Тук; Сэм Гэмджи; Пряная крольчатина.

**Рохан (7):** 2 × Всадники Рохана; Эомер; Эовин; Теоден; Серогрив; В бой! На смерть!

**Волшебники (2):** Гэндальф Белый; Гвайхир, Повелитель ветров.

### НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Каждый игрок берёт 6 карт (и не сбрасывает никакие из них).

### ДОБОР КАРТ

В фазу добора игрок за Короля-чародея берёт 6 карт, а игрок за Арагорна — 4.

### ЖЕТОНЫ КОЛЬЦА

Каждый игрок начинает игру с 2 жетонами Кольца.

Жетоны Кольца используются по правилам «Трилогии». Игрок может использовать действие, чтобы сбросить свой жетон Кольца и взять 2 карты. В финальном раунде каждый оставшийся у игрока жетон Кольца приносит его стороне 1 ПО.

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

#### ПОЛЯ БИТВ

Используются только некоторые карты полей битв:

**Тьма:** *Харад; Минас Моргул; Мораннон; Умбар.*

**Свободные народы:** *Дол Амрот; Минас Тирит; Пеларгир.*

Остальные поля битв не используются, уберите их в коробку.

#### ПУТИ

Используются только карты путей с номерами 7, 8 и 9. Остальные пути уберите в коробку.

В фазу локаций первого раунда активируется путь сразу с номером 7. Игра будет длиться 3 раунда.



## ЭКСПЕРТНАЯ ДУЭЛЬ

Это сценарий, адаптированный для 2 опытных игроков. Он даёт больше контроля участникам, но требует понимания стратегий сторон и хотя бы базового знания карт, участвующих в игре.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка полей битв в этом сценарии происходит раньше подготовки личных колод игроков. И то и другое происходит по особым правилам, указанным далее. Подготовка путей происходит как обычно.

### ПОДГОТОВКА КОЛОД ПОЛЕЙ БИТВ

1. Перемешайте все карты полей битв свободных народов, сформировав колоду.
2. Откройте 3 карты из этой колоды.
3. Игрок за свободные народы выбирает 1 поле битвы из открытых и откладывает его.
4. Игрок за Тьму выбирает 1 поле битвы из оставшихся и откладывает его.
5. Оставшуюся 1 карту уберите в коробку.
6. Повторите шаги 2–5 ещё раз: каждый игрок отложит ещё по одной карте, а третья вернётся в коробку.
7. В колоде останется последняя карта — откройте её и добавьте к отложенным.

Затем повторите все вышеописанные шаги, но только с картами полей битв Тьмы. Также теперь из трёх открытых карт первую будет выбирать игрок за Тьму, а вторую — игрок за свободные народы.

В итоге у вас окажется отложенными 10 полей битв — по 5 каждой из сторон. Перемешайте их по отдельности, сформировав две колоды.

### ПОДГОТОВКА КОЛОД ИГРОКОВ

Оба игрока одновременно выполняют следующее:

1. Перемешайте все 60 карт фракций своей стороны, сформировав колоду.
2. Возьмите 3 карты из этой колоды.
3. Уберите в коробку 1 из взятых карт.
4. Оставшиеся 2 карты сбросьте.
5. Повторяйте шаги 2–4, пока у вас не закончатся карты в колоде.

Противник не должен видеть, какие карты вы берёте, убираете в коробку и сбрасываете.

В итоге у каждого игрока окажется по 40 сброшенных карт, которые он перемешивает, — это его личная колода.

## ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА

Первый игрок в начале игры: игрок за свободные народы.

## НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Каждый игрок берёт 7 карт, а затем сбрасывает 2 из них на свой выбор.

## ДОБОР КАРТ

В фазу добора игрок за свободные народы берёт 4 карты, а игрок за Тьму — 6.

## ЖЕТОНЫ КОЛЬЦА

Каждый игрок начинает игру с 2 жетонами Кольца.

Жетоны Кольца используются по правилам «Трилогии». Игрок может использовать действие, чтобы сбросить свой жетон Кольца и взять 2 карты. В финальном раунде каждый оставшийся у игрока жетон Кольца приносит его стороне 1 ПО.

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Аукцион.** Это дополнительное правило — используйте его, если вам кажется, что одна из сторон имеет преимущество в этом сценарии. До начала подготовки к игре случайным образом выберите одного из игроков. Начиная с него, игроки по очереди делают ставки за право играть за свободные народы. Игрок может поставить 1 влияние Кольца или больше, при этом его ставка должна превышать предыдущую максимальную ставку. Вместо того чтобы делать ставку, игрок может спасовать. В этом случае его соперник будет играть за свободные народы. Перед началом первого раунда добавьте влияние Кольца по размеру последней ставки игрока за свободные народы.
- **Тьма надвигается.** Перед началом первого раунда добавьте 2 влияния Кольца. Не делайте этого, если играете с правилом «Аукцион».
- **«Каждый игрок...».** Когда эффект предписывает сделать что-либо каждому игроку за свободные народы или Тьму, этот игрок выполняет эффект дважды. Выполняйте эффект полностью, прежде чем начать выполнять его второй раз.

