

ВОЛОДАР ПЕРСНІВ

КАРТКОВА ГРА



Довідник правил

Як користуватися цим довідником

— Мушу потрапити на нараду місцевих володарів і дізнатись усе, що зможу. Проте зараз право ходу має Ворог, і він збирається відкрити свої козири.

— Гандальф, «Повернення короля»

Цей довідник — вичерпне джерело всіх правил, однак він не призначений для вивчення правил гри. Ви повинні спершу повністю прочитати книжку «Правила гри», а до цього довідника звертатися у разі виникнення запитань.

Більшу частину цього довідника займає глосарій, який містить детальні роз'яснення поданих в алфавітному порядку термінів і ситуацій, з якими гравець може зіткнутися під час гри. Саме до цього розділу варто звертатися насамперед, коли у вас виникатимуть запитання щодо правил.

Крім глосарію, у цьому довіднику ви знайдете три додатки. У Додатку I наведено схеми черговості, що ілюструють структуру всього ігрового раунду, а також докладні відомості про те, як виконувати кожен крок. У Додатку II детально описано структуру кожного типу карт, а в Додатку III містяться докладні правила гри в режимі кампанії.

«Володар перснів. Карткова гра» має багату історію, і хоч деякі продукти з великої кількості виданих найменувань більше не додруковують, та всі вони сумісні з цим удосконаленим базовим набором. Тому цей довідник містить інформацію, що стосується не лише вмісту вашого базового набору, а й усіх інших продуктів ЖКГ «Володар перснів».

Золоті правила

Якщо правила в цьому довіднику суперечать книжці «Правила гри», дотримуйтеся вказівок довідника.

Якщо текст карти суперечить правилам у довіднику чи книжці «Правила гри», дотримуйтеся вказівок карти.

Похмуре правило

Якщо гравці не можуть знайти в цьому довіднику відповіді, яка розв'язала б суперечності, пов'язані з правилами чи черговістю дій, то такі суперечності розв'язують вибором найгіршого варіанту з погляду перемоги в сценарії.

Глосарій

У цьому розділі в алфавітному порядку наведено перелік правил, термінів і ситуацій, які можуть виникати протягом гри. Якщо ви не можете знайти якийсь термін у довіднику, шукайте його за алфавітом у покажчику на с. 34.

Активна локація

Коли гравці подорожують у локацію, її вилучають із зони випробувань і кладуть біля колоди пригод, унаслідок чого вона стає активною локацією.

- ◇ У грі може бути лише одна активна локація. Гравці не можуть подорожувати в нову локацію, якщо у грі вже є одна активна локація.
- ◇ Активну локацію не враховують, визначаючи сукупну силу загрози в зоні випробувань.
- ◇ Активна локація виступає своєрідним буфером для поточної пригоди. Коли ви повинні покласти жетони прогресу на карту поточної пригоди, натомість кладіть їх на карту активної локації (в межах значення очок пригоди цієї локації).
- ◇ Якщо активна локація стає дослідженою завдяки ігровому ефекту або ефекту карти, який вимагає покласти кілька жетонів прогресу на карту пригоди (а жетони прогресу натомість кладуть на активну локацію), то надлишкові жетони прогресу, узяті завдяки цьому ефекту, кладуть на поточну пригоду.

Див. також: Досліджений, Подорож

Активний грабець

Поняття «активний грабець» використовують для позначення гравця, який зобов'язаний виконати (або який здобув можливість виконати) певну ігрову функцію під час структурного кроку або вікна особливих дій.

Активувати властивість / Зіграти карту

Коли грабець бажає зіграти карту або активувати зумовлену властивість, він спершу оголошує свій намір. Потім грабець повинен послідовно виконати такі кроки:

1. Перевірити наявність обмежень: чи можна в цей момент зіграти карту або активувати властивість?
2. Визначити вартість (або кілька вартостей, якщо такі є), яку треба заплатити, щоб зіграти карту або активувати властивість.
3. Застосувати будь-які модифікатори вартості (чи вартостей).

4. Оплатити вартість (чи вартості).
5. Вибрати ціль (чи цілі), якщо це можливо.
6. Зіграти карту або розіграти властивість.

Якщо будь-який із указаних кроків зможе призвести до настання умови активації властивості-реакції, то цю властивість можна активувати після настання умови активації.

Див. також: Вартість, Фаза планування

Атаки не під час фази бою

Якщо ворог виконує атаку не під час фази бою, дай-те йому тіньову карту й дотримуйтеся кожного кроку розділу «Розігрування атак ворогів» на с. 25.

Якщо гравець виконує атаку не під час фази бою, дотримуйтеся кожного кроку розділу «Розігрування атак гравців» на с. 26.

Базобе значення

Значення кількості перед застосуванням інших модифікаторів. Для більшості кількостей це також надруковане значення.

Вартівник

Вартівник — це властивість ключового слова. Персонажа з ключовим словом «Вартівник» можна оголосити оборонцем під час атак ворогів, спрямованих проти інших гравців.

Після того як гравець, що перебуває в бою з ворогом, оголошує незахищену атаку (без власних оборонців), персонажа з ключовим словом «Вартівник» також можна оголосити оборонцем.

Оборонця з ключовим словом «Вартівник» треба виснажити й дотримуватися всіх звичайних вимог для захисту від атаки.

Вартість

Вартість карти в ресурсах — це кількість ресурсів, яку треба заплатити, щоб зіграти карту.

У тексті деяких властивостей описана вартість, яку треба оплатити, щоб використати цю властивість.

- ◇ Коли гравець оплачує вартість, оплату треба виконати картами й/або ігровими компонентами, якими розпоряджається гравець.
- ◇ Якщо для оплати вартості потрібен ігровий компонент, який не перебуває у грі, то гравець, що оплачує вартість, може використовувати тільки ігрові компоненти, що перебувають у його позаігровій зоні.

◇ Якщо для оплати вартостей однієї карти чи властивості треба виконати кілька платежів, ці платежі треба виконати одночасно.

◇ Вартість властивості не можна оплатити, якщо розігрування її ефекту не здатне змінити стан гри.

◇ Слово «щоб» в тексті властивості розділяє вартість і ефект у формулюваннях типу «оплатіть вартість, щоб застосувати ефект».

Див. також: Відповідність ресурсів, Щоб

Вибування гравця

Гравець вибуває з гри, якщо всі його герої знищені, якщо його рівень загрози досягає 50, або якщо ефект карти призводить до його вибування з гри.

- ◇ Коли гравець вибуває, то руку і колоду цього гравця, а також всі карти, якими він розпоряджався, кладуть у скиди їхніх власників. Усіх ворогів, які перебували в бою з цим гравцем, повертають у зону випробувань, зберігаючи всі їхні жетони поранень.
- ◇ Коли гравець вибуває, решта гравців продовжують грати далі, відкриваючи у фазі пригод на 1 карту зустрічей менше за кожного вибулого гравця.
- ◇ Якщо всі гравці вибувають, гра закінчується поразкою гравців.

Виберіть / Вибрати

Слово «виберіть» указує на те, що ігровий компонент (найчастіше карту) треба вибрати ціллю ефекту.

- ◇ Розпорядник властивості зі словом «виберіть» сам вибирає всі цілі для ефекту, якщо карта не вказує інакше.
- ◇ Якщо для ефекту властивості немає доступної цілі, то властивість не можна активувати.

Див. також: Власність і розпорядження

Вилучено з гри

«Вилучено з гри» — це стан карти поза грою. Вилучену з гри карту відкладають убік, і, поки вона вилучена, ця карта більше ніяк не взаємодіє з грою. Якщо не вказано конкретної тривалості вилучення, то вилучену з гри карту вважають вилученою до кінця гри.

Випробування

Термін «випробування» використовують для опису процесу відкриття карти зустрічі з колоди зустрічей, а також розігрування ефектів та розміщення цієї карти.

Випробування кожної карти зустрічі виконують таким способом:

1. Відкрийте карту зустрічі, перевернувши її горілиць, щоб усім було видно ігровий текст.
2. Розіграйте всі ключові слова та/або ефекти «після відкриття» на цій карті зустрічі.
3. Покладіть карту зустрічі у відповідну ігрову зону. Якщо відкрита карта зустрічі виявилася ворогом, локацією або ціллю, покладіть її в зону випробувань. Якщо відкрита карта зустрічі виявилася картою підступу, покладіть її у скид зустрічей.

Виснажений

Карти часто виснажують для того, щоб виконати атаку або використати певні властивості. Виснаживши карту, її треба розвернути на 90 градусів.

- ◇ Виснажену карту не можна виснажити знову, поки вона не повернеться у стан готовності. Зазвичай карти підготовлюють під час певного ігрового кроку або внаслідок властивості карти.
- ◇ Властивість виснаженої карти залишається активною і все ще може впливати на стан гри. Однак, якщо виснажену карту треба виснажити в межах оплати вартості використання властивості, її не можна виснажити знову, а отже, не можна використати для оплати властивості.

Див. також: Готовий

Відкладені ефекти

Деякі властивості містять відкладені ефекти. Такі властивості вказують на майбутній момент гри або визначають умову, яка може виникнути, і оголошують ефект, який повинен статися в цей час.

- ◇ Відкладені ефекти розігрують автоматично й відразу після того, як настає вказаний для них момент часу / справджується або виникає їхня умова, перш ніж можна буде використати реакції на цей момент.
- ◇ Розігруючи відкладений ефект, його не трактують як нову зумовлену властивість, навіть якщо відкладений ефект перед тим був створений зумовленою властивістю.

Див. також: Властивість, Ефекти, Зумовлена властивість

Відкрити

Коли гравець отримує вказівку відкрити карту зустрічі, він бере верхню карту з колоди зустрічей, перевертає її горілиць і визначає місце цієї карти в зоні випробувань, беручи до уваги наявні ключові слова та ефекти «після відкриття».

Відповідність ресурсів

Щоб зіграти карту, гравець повинен заплатити за неї, витративши жетони ресурсів із запасу ресурсів героя, який має символ ресурсу, що відповідає сфері впливу цієї карти.

- ◇ Якщо вартість карти дорівнює 0 і вона належить до певної сфери впливу, то, щоб зіграти цю карту, ви все одно повинні мати героя з відповідним символом ресурсів.
- ◇ За нейтральну карту можна заплатити будь-якими ресурсами (не треба дотримуватися принципу відповідності).

Див. також: Сфери впливу

Власність і розпорядження

Власником карти є гравець, у колоді якого карта була на початку гри. Власником колоди зустрічей і кожної карти зустрічей вважають сценарій.

- ◇ Початково карти входять у гру, потрапляючи в розпорядження свого власника. Вважають, що картами зустрічей розпоряджається сценарій.
- ◇ Розпорядник карти — це гравець, який на цю мить розпоряджається картою. Під час гри деякі властивості можуть призводити до переходу карт в інше розпорядження.
- ◇ Гравець розпоряджається картами у своїх позаігрових зонах (як-от руці, колоді та скиді).
- ◇ Якщо після переходу в інше розпорядження карта покидає гру внаслідок розігрування ігрової події, яка виводить її з гри, то карту фізично переміщують в еквівалент позаігрової зони її власника (рука, колода або скид). Інші властивості карти не можуть взаємодіяти з цим фізичним переміщенням.
- ◇ Коли персонаж, перебуваючи у грі, змінює свого розпорядника, то він не змінює свого попереднього стану (тобто персонаж залишається готовим або виснаженим, пораненим або ні тощо), і переміщується в ігрову зону свого нового розпорядника.
- ◇ Якщо карта змінює свого розпорядника, то її спорядження також переходить до нового розпорядника.
- ◇ Якщо тривалість не вказана, карта перебуває в новому розпорядженні, поки перебуває у грі.

Властивість, властивість карти Входити у гру

Властивість — це особливий ігровий текст, яким карта впливає на гру. Властивості карт бувають таких типів: дія, примусовий ефект, ключове слово, постійна властивість, реакція або властивість «після відкриття».

- ♦ Активувати властивості-дії або властивості-реакції не обов'язково. Слово «може» також передбачає можливість розіграти властивість. Гравець, що розпоряджається картою з необов'язковою властивістю, сам визначає — використовувати цю властивість у відповідний час чи ні.
- ♦ Обов'язково застосовувати або активувати такі типи властивостей: постійна властивість, примусовий ефект і властивість «після відкриття».
- ♦ Активувати будь-яке ключове слово, в описі ефекту якого є слово «може», не обов'язково. Застосування всіх інших ключових слів обов'язкове.
- ♦ Властивості карт дають змогу вибирати своєю ціллю, а також взаємодіяти лише з картами у грі (крім випадків, коли властивість конкретно стосується позаігрової зони або компонента не у грі). Властивості карт персонажів і спорядження можуть бути активовані або впливати на гру лише з ігрової зони (крім випадків, коли властивості передбачають використання карт із позаігрової зони, або вимагають, щоб карта була поза грою для розігрування її властивості). Вважається, що карти подій взаємодіють із грою з позаігрової зони, як визначено правилами для карт подій.
- ♦ Властивість карти можна активувати, лише якщо її ефект потенційно здатний змінити стан гри. Цю здатність визначають без урахування наслідків оплати вартості або будь-яких інших взаємодій між властивостями.
- ♦ Властивість карти можна активувати, лише якщо її вартість (після врахування модифікаторів) потенційно може бути повністю оплачена.
- ♦ Якщо текст властивості складається з кількох речень, розігруйте властивість послідовно, по одному реченню за раз.
- ♦ Якщо перед назвою властивості вказано умову черговості (позначену грубим шрифтом), після якої стоїть двокрапка, то таку властивість називають «зумовленою властивістю».

Див. також: Дія, Ефекти, Ключові слова, Постійна властивість, Примусово, Реакція

Поняття «входити у гру» стосується будь-якого моменту, коли карта переміщується з позаігрової зони в гру. Зіграти карту та додати карту в гру за допомогою властивості карти — це два різні способи, за допомогою яких карта може увійти в гру.

Готовий

Усі карти входять у гру готовими. Їх розміщують так, щоб розпорядник міг читати їхній текст зліва направо.

- ♦ Якщо гравець отримав указівку підготувати виснажену карту, то карта повертається до стану готовності.

Див. також: Виснажений

Гравець, що захищається

Коли ворог здійснює атаку проти гравця або проти персонажа, яким розпоряджається гравець, то цей гравець стає гравцем, що захищається.

- ♦ Якщо інший гравець оголошує оборонцем персонажа з ключовим словом «Вартівник», то атакований ворогом гравець усе одно залишається гравцем, що захищається. Ефекти карт, зокрема ефекти тіньових карт, які націлені на «гравця, що захищається» або «вас», усе одно залишаються націленими на гравця, якого атакував ворог.
- ♦ Якщо ворог атакує певного персонажа, гравець, який керує цим персонажем, стає гравцем, що захищається.

Дальня атака

Дальня атака — це властивість ключового слова. Гравець, що розпоряджається одним або кількома персонажами з ключовим словом «Дальня атака», може оголосити їх нападниками на ворогів, які перебувають у бою з іншим гравцем.

Персонаж може оголошувати дальні атаки проти цих цілей, коли його власник виконує крок «Розігрування атак гравців», або коли цей крок виконують інші гравці. У кожному разі персонаж повинен виснажитися і відповідати усім іншим вимогам для виконання атаки.

Дія, властивість-дія

Деякі властивості позначено словом «Дія» перед описом властивості. Такі властивості гравець може активувати лише під час «вікна дій». Докладніше про те, коли під час кожного раунду виникають вікна дій, див. с. 20 Додатку I.

Назви деяких властивостей-дій містять назву фази. Такі властивості також вважають властивостями-діями, проте з умовою, що ці властивості можна активувати лише під час вікна дій у вказаній фазі.

Дію треба розіграти якнайповніше, і тільки тоді переходити до активації наступної дії.

Гравець може активувати властивість-дію з таких джерел:

- ◇ Карта героя, союзника або спорядження, яка перебуває у грі та в розпорядженні цього гравця.
- ◇ Карта події на руці.
- ◇ Карта поза грою (якою володіє цей гравець) із властивістю, яка вказує, що її можна активувати, коли карта поза грою, або вимагає, щоб карта була поза грою для її розігрування.
- ◇ Властивості цілі, пригоди чи локації у грі, що мають умову «Дія:», позначену грубим шрифтом.

Див. також: Властивість, Зумовлена властивість, Додаток I

Додати у гру

Див.: Зіграти й додати у гру

Досліджений

Якщо кількість жетонів прогресу на карті локації дорівнює або перевищує кількість її очок пригоди, цю локацію вважають дослідженою і кладуть у скид.

- ◇ Покласти локацію у скид унаслідок її дослідження — це не те саме, що скинути її.
- ◇ Якщо активна локація стає дослідженою під час розв'язки пригоди, покладіть усі надлишкові жетони прогресу на карту поточної пригоди.

Ефекти

Ефект карти — це будь-який ефект, що виникає внаслідок розігрування тексту властивості, надрукованого на карті або отриманого з допомогою іншої карти. Структурний ефект — це будь-який ефект, що виникає внаслідок розігрування структурного кроку.

- ◇ Ефектам карт можуть передувати оплата вартості, умови активації, обмеження розігрування, дозволи на розігрування і/або вимоги до вибору цілей. Такі елементи не вважають ефектами.

◇ Після активації властивості гравці повинні розіграти ефект якнайповніше, якщо тільки в ефекті не використовується слово «можна».

◇ Коли ефект без вибору цілі намагається залучити кількість компонентів (наприклад, «візьміть 3 карти» або «перегляньте 10 верхніх карт вашої колоди»), яка перевищує кількість компонентів, що на цю мить перебувають у вказаній ігровій зоні, то ефект залучає стільки компонентів, скільки може.

◇ Закінчення тривалого ефекту (або припинення постійної властивості) не вважають зміною стану гри за допомогою ефекту карти.

◇ Якщо гравець отримує від властивості вказівку вибрати один з кількох ефектів, то він повинен вибрати ефект, який потенційно може змінити стан гри.

Див. також: Властивість, Додаток I

Ефекти заміни

Ефект заміни — це ефект, який замінює один спосіб розігрування іншими засобами для цього способу розігрування. Більшість ефектів заміни — це властивості реакції типу «коли виникне умова активації, натомість виконайте [ефект заміни]». Після того як усі реакції на початкову умову активації розіграно і настав час розіграти саму умову активації, натомість треба розіграти ефект заміни.

◇ Якщо кілька ефектів заміни активуються щодо однієї і тієї ж умови активації, то для розігрування умови активації використовують останній з них.

Ефект тіні

Деякі карти зустрічей мають другорядні ефекти, відомі як ефекти тіні. Ці ефекти відділені лінією тіні від решти тексту карти. Вони також позначені умовою «Тінь:», виділеною грубим курсивом.

◇ Ефекти тіні розігрують лише під час роздачі тінювих карт у разі атаки ворога.

Жетони вичерпалися

Ліміту щодо кількості жетонів ресурсів, поранень чи прогресу, які можуть перебувати в ігровій зоні в будь-який момент часу, немає.

Якщо у гравців вичерпалися жетони ресурсів, поранень чи прогресу, то для відстеження поточного стану гри їх можна тимчасово замінити будь-якими іншими ресурсами чи монетами.

Див. також: Поранення, Ресурси

За порядком ходів

Якщо гравці отримали вказівку виконати послідовність «за порядком ходів», перший гравець виконує свою частину послідовності першим, а після нього — інші гравці за годинниковою стрілкою.

- ◇ Якщо послідовність, яку виконують за порядком ходів, не завершується після того, як кожен гравець виконав свою частину послідовності один раз, послідовність можливостей виконують далі за годинниковою стрілкою, поки вона не буде завершена.
- ◇ Поняття «наступний гравець» завжди стосується наступного гравця за порядком ходів (за годинниковою стрілкою).

Загроза / Лічильник загрози

Загроза — це рівень ризику, на який наражається гравець протягом сценарію. Лічильник загрози використовують для відстеження рівня загрози гравця протягом усієї гри.

- ◇ Загроза гравця не може бути нижчою за 0.

Зіграти й додати у гру

Щоб зіграти карту, треба оплатити її вартість ресурсами, а потім розмістити карту в ігровій зоні. Це призводить до того, що карта входить у гру (або, якщо це карта події, то ви розіграєте її властивість і кладете у скид). Карти грають з руки гравця.

Деякі властивості призводять до того, що карти додають у гру. Це дозволяє уникнути оплати вартості карти, а також будь-яких обмежень чи заборон щодо можливості використання цієї карти. Карта, яку додали у гру, входить у гру в ігрову зону свого розпорядника.

- ◇ Карту, яку додали у гру, не вважають зіграною.
- ◇ Щоб зіграти карту, треба оплатити її вартість (враховуючи модифікатори).
- ◇ Коли карту додають у гру, то її вартість у ресурсах ігнорують.
- ◇ Якщо ефект, який додає карту у гру, не вказує інакше, то карти, які входять у гру таким способом, повинні зробити це в ігровій зоні або стані, що відповідає правилам розігрування карти.
- ◇ Якщо ви зіграли карту події, покладіть її на стіл, розіграйте її властивість, а потім покладіть у скид її власника.

Зіграти карту

Див.: Активувати властивість / Зіграти карту

Зміна початкової руки

Узявши під час приготувань карти для початкової руки, гравець має можливість поміняти всі карти. Гравець затасовує всі карти початкової руки у свою колоду й бере нові карти на руку. Узяті за другим разом карти гравець повинен залишити на руці.

Значення сили волі

Кожен персонаж має силу волі. Це значення вказує на внесок, який персонаж робить для успішного завершення пригоди, поки він залучений у неї.

- ◇ Силу волі позначають символом .

Див. також: Фаза пригод

Знищення

Коли героя або союзника знищено, власник кладе його карту горілиць на верх свого скиду. Коли знищують ворога, його карту кладуть горілиць на верх скиду зустрічей.

Покласти героя, союзника чи ворога у скид унаслідок знищення — це не те саме, що скинути цю карту.

Див. також: Поранення

Зона випробувань

Зона випробувань — це особлива ділянка ігрового поля. Вона представляє потенційні небезпеки, з якими гравці можуть зіткнутися в міру прогресу своєї пригоди.

- ◇ Після відкриття карти ворога, локації чи цілі її кладуть у зону випробувань.
- ◇ Поки карта локації лежить у зоні випробувань, гравці не перебувають у цій локації. Значення сили загрози кожної локації в зоні випробувань враховують під час визначення сукупної сили загрози в зоні випробувань.
- ◇ Поки ворог перебуває в зоні випробувань, він не вступає в бій із гравцем. Значення сили загрози кожного ворога в зоні випробувань враховують під час визначення сукупної сили загрози в зоні випробувань.

Зумовлена властивість

Зумовлена властивість — позначена грубим шрифтом команда черговості, після якої стоїть двокрапка, а далі йде решта тексту властивості.

- ◇ Зумовленими властивостями вважають дії, реакції, примусові властивості та властивості «після відкриття».
- ◇ Зумовлену властивість на карті гравця можна активувати лише в тому разі, якщо вона здатна сама по собі змінити стан гри. Цю здатність визначають без урахування наслідків оплати вартості чи майбутніх реакцій на цей ефект.
- ◇ Якщо на початку тексту властивості дії чи реакції не стоїть слово «примусово», то їх не обов'язково виконувати.
- ◇ Примусові властивості та властивості «після відкриття» автоматично активуються грою відповідно до черговості.

Див. також: Умова активації

Імунітет

Якщо карта має імунітет від певного набору ефектів, її не можна вибирати ціллю для ефектів цього набору, і вона також не зазнає їхнього впливу.

- ◇ Імунітет захищає тільки саму карту з імунітетом. На периферійні об'єкти (такі як спорядження, жетони на карті та властивості, що походять від карти з імунітетом) імунітет карти не поширюється.
- ◇ Якщо карта отримує імунітет, то попередні тривалі ефекти, що впливали неї, треба переглянути з огляду на отриманий імунітет.

Кампанія, режим кампанії

Див: Додаток III на с. 30.

Карти вичерпалися

Якщо у гравця вичерпалися карти в його колоді, він продовжує грати тими картами, які має у грі та на руці. Гравець не перетасовує свій скид.

Якщо в колоді зустрічей вичерпалися карти під час фази пригод, перетасуйте скид карт зустрічей і сформуйте нову колоду.

Карти ворогів

Вороги — це лиходії, істоти, монстри й посіпаки, що намагаються спіймати, знищити або ввести в оману героїв, коли ті вирушають у пригоду.

- ◇ Після відкриття карту ворога додають у зону випробувань.
- ◇ Карти ворогів залишаються у грі, поки вони не будуть переможені або вилучені з гри за допомогою властивості карти.
- ◇ Якщо ворог вступає в бій з гравцем, він залишається в бою з цим гравцем, поки не буде переможений або вилучений з ігрової зони цього гравця властивістю карти.

Див. також: Знищення, Перевірка агресивності, Поранення

Карти героїв

Герої — це головні персонажі, якими розпоряджається гравець під час проходження сценарію. Герої з'являються у грі з самого початку і саме вони надають ресурси, які використовують для оплати вартості карт (союзників, спорядження і подій) з колоди гравця.

Героїв можна залучати до пригод, нападати й оборонятися ними, крім того, в багатьох ситуаціях вони впливають на гру властивостями своїх карт.

- ◇ Кожен гравець вибирає 1–3 карти героїв і починає гру з ними.
- ◇ Карты героїв залишаються у грі, доки вони не знищені або не вилучені з гри властивістю іншої карти.

Див. також: Знищення, Очки витривалості, Поранення, Додаток II

Карти локацій

Локації — це небезпечні місця, куди гравець може подорожувати під час проходження сценарію.

- ◇ Після відкриття карту локації кладуть у зону випробувань.
- ◇ Карты локацій залишаються у грі, поки вони не будуть досліджені.
- ◇ Якщо гравці подорожують у локацію, вона стає активною локацією.

Див. також: Активна локація, Досліджений, Подорож

Карти персонажів

Персонажі — це супутники, які зібралися разом, щоб завершити пригоду.

Карти персонажів є 2 типів: герої та союзники. Будь-яку властивість, що стосується «персонажа», застосовують до обох типів.

Однак деякі властивості можуть стосуватися лише певного типу персонажів або можуть ігнорувати певний тип відповідно до тексту властивості.

- ♦ Персонажі входять у гру готовими, з'являючись в ігровій зоні гравця і потрапляючи в розпорядження свого власника.
- ♦ Персонажі залишаються у грі, поки їх не знищать або не вилучать унаслідок властивості чи під час відповідного етапу гри.

Див. також: Знищення, Карти героїв, Карти союзників, Очки витривалості, Поранення, Унікальні карти

Карти підступу

Карти підступу представляють пастки, прокляття, маневри, засідки та інші сюрпризи, з якими гравці можуть зіткнутися протягом сценарію.

Відкривши карту підступу, ви відразу розіграєте її властивості. Розігравши властивості карти підступу, покладіть її у скид зустрічей.

Карти події

Події — це дії, заклинання та інші несподівані оказії, що можуть статися протягом гри.

- ♦ Тип властивості карти події, умова активації (якщо така є) та дозволи/обмеження її розігрування (якщо такі є) визначають, коли і як можна зіграти цю карту.
- ♦ Коли гравець грає карту події, він оплачує її вартість, розіграє її властивість, а тоді кладе цю карту у свій скид.
- ♦ Карти подій впливають на стан гри в той момент, коли їх грають і розіграють їхні властивості. Якщо карта події створює ефект тривалого впливу на стан гри, то лише карти, які перебувають у грі (або в ігровій зоні, що зазнає впливу) або сам стан гри на момент розігрування карти події, доступні для її впливу. Карти, які входять у гру після розігрування події, не зазнають впливу її тривалого ефекту.
- ♦ Якщо ефект карти події скасовано, то карту все одно вважають зіграною, а її вартість залишається оплаченою. Скасовано лише сам ефект.
- ♦ Якщо властивість, унаслідок якої карту події додають у гру, не змінює її тип на тип карти, яку можна зіграти, то така карта події не може увійти у гру.

Див. також: Обмеження і дозволи на розігрування, Умова активації, Черговість розігрування властивостей, Додаток II

Карти пригод / Колода пригод

Кожна карта пригоди — це один з кількох етапів пригоди, який гравці виконують за сценарієм. Кожна карта пригоди — це пронумерований крок, який розіграють у фіксованому послідовному порядку. Ці карти складають разом у стос, який називають «колодою пригод».

Див. також: Додаток II

Карти союзників

Союзники — це персонажі (друзі, послідовники, істоти й найманці), які допомагають героям гравця протягом пригоди. Гравець грає карти союзників з руки, і ці карти залишаються в грі, поки їх не знищать.

Див. також: Знищення, Очки витривалості, Поранення, Додаток II

Карти спорядження

Спорядження — це зброя, броня, артефакти, начиння, уміння та умови. Зігравши таку карту, її треба прикріпити (покласти під низ іншої карти, але не повністю) до іншої карти або ігрового елемента. Карти спорядження переважно змінюють або впливають на активність карти або ігрового компонента, до яких їх прикріплюють.

- ♦ Карта спорядження не може увійти в гру, якщо немає доступної карти або ігрового компонента, до якого її можна прикріпити.
- ♦ До карти або ігрового компонента можна прикріплювати будь-яку кількість спорядження.
- ♦ Якщо карта, до якої прикріплено спорядження, покидає гру, негайно скиньте все прикріплене до неї спорядження.
- ♦ Ігрові обмеження, такі як «прикріплюють до героя з *Гондору*», перевіряють лише в момент, коли спорядження входить у гру.
- ♦ Гравець має можливість зіграти спорядження, прикріпивши його до персонажа іншого гравця. Коли спорядження входить у гру через прикріплення до персонажа, яким розпоряджається інший гравець, цей гравець отримує спорядження у своє розпорядження.
- ♦ Карта спорядження готується і виснажується незалежно від карти, до якої вона прикріплена.

Див. також: «Не може мати спорядження», Додаток II

Карти цілей

Цілі — це низка різних елементів, починаючи від завдань сценарію і союзників, які допомагають гравцям, до ключів, які дають гравцям змогу перейти до наступного етапу пригоди, та артефактів, потрібних для подолання певного виклику.

- ◇ Після відкриття карту цілі додають у зону випробувань.
- ◇ Карти цілі залишаються у грі, поки гра не вкаже гравцям вилучити їх із гри.
- ◇ Колода зустрічей розпоряджається картою цілі. Якщо гравець здобуває карту цілі, то нею тепер розпоряджається цей гравець.

Кілька оборонців

Деякі властивості карт дають змогу гравцям оголошувати кількох оборонців від атак.

- ◇ Об'єднайте силу захисту всіх оборонців під час розігрування атаки.
- ◇ Гравець, що захищається, повинен призначити всі поранення від атаки одному з персонажів-оборонців.

Ключові слова

Ключове слово — це атрибут, який передає певні правила своїй карті. Ключові слова: Вартівник, Дальня атака, Лихо, Навала, Обмежена кількість, Перемога, Постійно, Приготування, Стережений.

- ◇ Після деяких ключових слів іде текст нагадування, виділений курсивом. Текст нагадування — це скорочене пояснення того, як діє ключове слово, але це не текст правил і він не є рівноцінною заміною відповідного правила із цього глосарію.
- ◇ Якщо карта отримує кілька ключових слів з числом, то ці числа додають. *Наприклад, якщо карта підступу з «Лихо 2» після відкриття отримає «Лихо 1» з іншого джерела, то вона матиме загалом «Лихо 3».*

Коли

Слово «коли» стосується тієї ігрової події, яка триває, але ще не завершена. Деякі властивості реакції використовують слово «коли», щоб указати черговість їхньої активації.

Див. також: Умова активації

Колода гравця

Колода гравця містить комбінацію затасованих карт союзників, спорядження і подій. Протягом гри гравець бере свої карти зі своєї колоди.

Див. також: Карти вичерпалися, Створення колод

Колода зустрічей

Колода зустрічей містить лиходіїв, небезпеки, місцини й обставини, які перешкоджають гравцям успішно завершити їхню пригоду.

- ◇ Колода зустрічей складається з карт ворогів, локацій, підступу й цілей.
- ◇ Склад колоди зустрічей визначає сценарій, який гравці намагаються пройти.

Копія (карти)

Копію карти визначають за назвою: будь-яку іншу карту з такою самою назвою вважають копією, незалежно від типу карти, тексту, ілюстрації чи будь-яких інших характеристик карти (або карт).

Лихо X

Лихо X — це властивість ключового слова. Якщо відкрито карту зустрічі з ключовим словом «Лихо», кожен гравець повинен підвищити свій рівень загрози на вказане значення.

Ліміт

«Ліміт X за <фазу/раунд>» — це ліміт, указаний на деяких картах гравців. Ці ліміти стосуються конкретних карт. Кожну властивість з таким лімітом можна використати X разів за фазу/раунд для кожної карти з копією такої властивості.

«Ліміт X за гру» — це ліміт, указаний на деяких картах гравців. Ці ліміти стосуються конкретних гравців. Гравець може використати властивість з таким лімітом лише X разів за гру, незалежно від того, скільки карт з копією такої властивості він міг би використати для активації ефекту.

- ◇ Якщо ефект із лімітом скасовано, карту все ще вважають зіграною або властивість активованою, і її рахують до визначення ліміту.

Лімера «X»

Якщо це конкретно не вказано у властивості карти або гравець не отримав вибору, то «X» завжди дорівнює 0.

- ◇ Для вартості, пов'язаної з літерою X, значення X визначається властивістю карти або вибором гравця, після чого виплачена сума може бути змінена за допомогою ефектів без зміни значення X.

Модифікатори

Стан гри постійно перевіряє та (за потреби) оновлює значення будь-якої змінної величини, яка підлягає модифікуванню.

Щоразу, коли застосовується (або вилучається) новий модифікатор, значення величини перераховують, враховуючи незмінене базове значення і всі активні модифікатори.

- ◇ Під час обчислення певного значення всі модифікатори застосовують одночасно. Однак, виконуючи підрахунки, спершу застосуйте модифікатори додавання та/або віднімання, а тоді — модифікатори множення та/або ділення.
- ◇ Якщо значення «встановлюють» на певне число, то встановлювальний модифікатор замінює всі невстановлювальні модифікатори. Якщо кілька встановлювальних модифікаторів конфліктують, пріоритет має останній розіграний встановлювальний модифікатор.
- ◇ Якщо після врахування всіх активних модифікаторів значення виходить менше за 0, то його трактують як 0. На карті не може бути жодного «від'ємного» символу, атрибута, ознаки, вартості або ключового слова.
- ◇ Після застосування всіх модифікаторів дробові числа округлюють до більшого значення.

Може

Слово «може» означає, що певний гравець має можливість виконати те, про що йдеться. Якщо гравця не визначено, то ця можливість надається тому, хто розпоряджається картою з цією властивістю.

Навала

Навала — це властивість ключового слова. Відкривши карту зустрічі з ключовим словом «Навала» (навіть під час приготувань), відкрийте 1 додаткову карту зустрічі.

Якщо карта зустрічі має більше ніж одну властивість навали, відкрийте по 1 додатковій карті зустрічі за кожну окрему навалу.

Ключове слово «Навала» розігрують відразу після розігрування випробування карти зустрічі.

Нагода вступити в бій

Під час необов'язкового кроку «Нагода вступити в бій» (структурний крок 5.2) кожен гравець має можливість вступити в бій з одним ворогом із зони випробувань. Цю можливість називають «нагодою вступити в бій з ворогом».

- ◇ Кожен гравець має одну можливість вступити в бій з ворогом під час цього кроку.
- ◇ Значення агресивності ворога не впливає на можливість скористатися нагодою вступити в бій.

Див. також: Перевірка агресивності, У бою, Фаза зустрічей

Надрукований

Слово «надрукований» стосується тексту характеристики або значення, що безпосередньо надруковані на карті.

Наступний гравець

Термін «наступний гравець» завжди стосується наступного гравця за годинниковою стрілкою (від поточного активного гравця або від гравця, який нещодавно виконав ігрову функцію або спасував) згідно з порядком ходів.

У соло-грі наступного гравця немає, тож ефекти карт, що мають ціллю наступного гравця, не будуть активовані.

Натомість

Див: Ефекти заміни

Не можна / Не може

Слова «не можна» чи «не може» вважають незаперечною заборонаю, і їх не можуть скасувати інші властивості чи ефекти.

«Не може зазнати поранень»

Карті, яка «не може зазнати поранень», не можна призначити / перепризначити жетони поранень або перемістити на неї жетони поранень. Її також не можна вибрати для отримання поранень чи вибрати ціллю для ефекту, що міг би завдати їй поранень.

- ◇ Усі поранення, що вже були на карті до того, як вона отримала текст «не може зазнати поранень», залишаються на цій карті.
- ◇ Карту, яка «не може зазнати поранень», можна вивести з гри за допомогою ефектів, що не завдають поранень, як-от скидання.

«Не може мати спорядження»

До карти з текстом «не може мати спорядження» не можна прикріплювати карти спорядження.

- ◇ Якщо перед словом «спорядження» вказана ознака, то ця карта не може мати спорядження з цією конкретною ознакою, але може мати спорядження без цієї ознаки.
- ◇ Якщо карта персонажа отримує текст «не може мати спорядження», то все відповідне спорядження цього персонажа треба негайно скинути.

Див. також: Карти спорядження

Нейтральні карти

Нейтральні карти не належать до жодної сфери впливу.

- ◇ Гравець може оплатити нейтральні карти ресурсами з запасу будь-якого свого героя.
- ◇ Гравець може поєднувати ресурси героїв, що належать до різних сфер впливу, щоб заплатити за нейтральну карту.

Обмежена кількість

Обмежена кількість — це властивість ключового слова. Кожен персонаж може мати щонайбільше 2 карти спорядження із ключовим словом «Обмежена кількість».

Якщо до персонажа треба прикріпити третє спорядження з ключовим словом «Обмежена кількість», то одне з наявних у персонажа споряджень треба негайно перемістити у скид його власника.

Обмеження і дозволи на розігрування

Багато карт чи властивостей містять конкретні вказівки щодо того, коли і як їх можна (або не можна) використовувати, або конкретні умови, які повинні справджуватися, щоб їх можна було використати.

- ◇ Щоб використати властивість або зіграти карту, треба дотримуватися всіх її ігрових обмежень.
- ◇ Дозвіл — це необов'язкове ігрове обмеження, яке дає змогу гравцеві зіграти карту або використати властивість, не зважаючи на черговість чи вказівки, зазвичай передбачені правилами гри.

Див. також: Може

Одночасна черговість застосування

Якщо треба застосувати 2 або більше ефектів з однаковою умовою черговості (позначеною грубим шрифтом), то черговість застосування визначає перший гравець.

Ознаки

Більшість карт мають одну або кілька ознак, що вказані вгорі текстової секції та позначені *грубим курсивом*.

- ◇ Ознаки не мають безпосереднього впливу на гру. Натомість деякі властивості посиляються на карти, які мають, або, навпаки, не мають певних ознак.

Отримання

Слово «отримати» використовується в кількох контекстах.

- ◇ Якщо гравець отримує ресурси, то бере їх із загального запасу жетонів і додає в запас ресурсів зазначеного героя.
- ◇ Якщо карта отримує характеристику (наприклад, ознаку, ключове слово або текст властивості), карта функціонує так, ніби володіє отриманою характеристикою. Отримані характеристики не трактують як надруковані на карті.

Очки витривалості

Усі персонажі та вороги мають певну кількість очок витривалості. Якщо персонаж або ворог зазнає кількості поранень, що дорівнює або перевищує кількість його очок витривалості, то цього персонажа чи ворога знищують.

Див. також: Знищення, Карти ворогів, Карти героїв, Карти персонажів, Карти союзників, Поранення

Перевірка агресивності

Коли гравець отримує вказівку перевірити агресивність ворогів у зоні випробувань, він порівнює свій рівень загрози зі значенням агресивності ворога. Якщо рівень загрози гравця дорівнює або перевищує значення агресивності цього ворога, то цей ворог вступає в бій з цим гравцем, і карту ворога переміщують із зони випробувань в ігрову зону цього гравця.

Див. також: У бою, Фаза зустрічей, Нагода вступити в бій

Переміщення

Деякі властивості дають змогу гравцям переміщувати ігрові компоненти, такі як жетони поранень, карти чи жетони ресурсів.

- ◇ Коли компонент «переміщують», його не можна перемістити на своє колишнє (поточне) місце. Якщо немає дозволеного місця, куди можна перемістити компонент, переміщення не можна активувати.

Перемога

Перемога — це властивість ключового слова. Коли ви перемогли ворога або дослідили локацію з ключовим словом «Перемога», покладіть таку карту в переможний стос замість скиду зустрічей.

Ключове слово «Перемога» з'являється в нижній правій частині карти, і його не вважають частиною текстової секції карти. Ефекти, які спорожняють текстову секцію карти, не мають впливу на ключове слово «Перемога».

Наприкінці гри переможні очки карт із переможного стосу додають до результату групи.

Див. також: Підрахунок очок

Перемога у грі

Якщо принаймні один гравець залишається у грі після завершення фінального етапу сценарію, гра закінчується перемогою всіх гравців.

- ◇ Деякі властивості карт можуть вносити в гру додаткові умови перемоги. У разі виконання така умова негайно закінчує гру.

Див. також: Вибування гравця

Перший гравець / Жетон першого гравця

Ви спільно визначаєте першого гравця на початку гри. Жетон першого гравця використовують для позначення того, хто є першим гравцем. Наприкінці кожної фази відпочинку цей жетон переходить до наступного гравця (гравця ліворуч від поточного першого гравця), і цей гравець стає першим гравцем у наступному раунді.

Якщо перший гравець вибуває з гри, жетон першого гравця негайно переходить за годинниковою стрілкою до наступного гравця.

Радимо гравцям спільно обговорювати кожен план дій протягом гри, але за першим гравцем залишається останнє слово з таких питань:

- ◇ У фазі подорожі перший гравець вирішує, куди подорожуватимуть гравці.
- ◇ Якщо ефект зустрічі або пригоди націлений на одного гравця або карту, і є кілька доступних цілей, перший гравець вибирає ціль ефекту з числа доступних варіантів.
- ◇ Якщо два або більше ефектів активуються одночасно, перший гравець вирішує, в якому порядку їх розігрувати.

Перший гравець має пріоритет у черговості в таких ситуаціях:

- ◇ Перший гравець першим має можливість активувати дії або діяти першим у всіх стандартних вікнах дій. Потім можливостями виконання дій може скористатися решта гравців за порядком ходів.
- ◇ Перший гравець першим має можливість активувати реакції в кожен відповідний момент гри. Потім можливостями реакцій може скористатися решта гравців за порядком ходів.

Підрахунок очок

Підрахунок очок — корисний засіб для оцінки ефективності тієї чи іншої колоди чи загону героїв, а також для порівняння однієї колоди чи групи колод з іншою. Це дає змогу гравцям кілька разів проходити один і той же сценарій з різними комбінаціями героїв і колод, оцінюючи їхню ефективність у кожній партії.

Якщо ви перемагаєте, рахуйте набрані очки наведеним нижче способом, щоб дізнатися свій результат.

1. Додайте три небажані показники: кінцевий рівень загрози кожного гравця, значення загрози всіх переможених героїв і кількість жетонів поранень на всіх уцілілих героях.
2. Додайте по 10 за кожен завершений раунд гри.
3. Відніміть усі набрані переможні очки.

Коли гравець вибуває, його рівень загрози автоматично зростає до 50, і всіх героїв цього гравця вважають переможеними. За такої системи підрахунку очок перемога з меншою кількістю очок бажаніша, ніж із більшою кількістю.

Після того як

Термін «після того як» стосується ігрової події, яка щойно завершилася. Багато властивостей реакції використовують термін «після того як», щоб указати особливі умови їхнього застосування.

Див. також: Зумовлена властивість, Реакція

Подорож

На деяких картах локацій вартість подорожі позначено грубим шрифтом. Щоб подорожувати в таку локацію, спершу треба оплатити вартість подорожі.

Якщо гравці не можуть оплатити вартість подорожі, то не можуть подорожувати в цю локацію.

Поза грою

Див.: У грі та поза грою

Поміняти

Деякі ефекти використовують слово «поміняти». Щоб розіграти такий ефект, треба мати що на що поміняти.

- ◇ У разі обміну значень можна поміняти значення «0», але не можна поміняти нульовий запис у відповідному полі.

Поранення

Жетони поранень можна викладати на карти персонажів і ворогів унаслідок атак і різних властивостей.

Якщо на карті персонажа або ворога є кількість жетонів поранень, що дорівнює або перевищує кількість його очок витривалості, цього персонажа або ворога знищують.

Завдання поранень передбачає виконання таких кроків:

1. Визначте кількість поранень, яких треба завдати (враховуючи модифікатори).
2. Призначте кількість поранень цілі (персонажу або ворогові).
3. Покладіть жетони поранень на карту цілі (персонажа або ворога).

Див. також: Знищення, Карти вичерпалися, Очки витривалості

Порожній

Якщо внаслідок впливу властивості текстову секцію карти вважають «порожньою», то цю текстову секцію трактують так, ніби в ній немає жодного надрукованого тексту. Ця властивість не поширюється на текст, який карта отримує з іншого джерела.

- ◇ У текстовій секції карти містяться її властивості, ключові слова й ознаки.
- ◇ Карта з порожньою текстовою секцією зберігає свій художній текст і/або текст історії.

Постійна властивість

Постійна властивість — це будь-яка властивість без ключового слова, текст якої не містить позначеної грубим шрифтом умови черговості, що визначає її тип властивості. Постійна властивість стає активною, щойно карта з нею входить у гру, і залишається активною, поки карта перебуває у грі.

- ◇ Деякі постійні властивості вимагають відстежування певних умов (позначені такими словами, як «протягом», «якщо» або «поки»). Ефекти таких властивостей активні в будь-який час, коли виконується зазначена умова.

- ◇ Якщо в грі є кілька карт з однаковими постійними властивостями, кожна з них впливає на стан гри окремо.

Див. також: Властивість, Властивість карти, Ефекти

Постійно

Див.: «Реєстр кампанії» на с. 31.

Потім

Якщо текст ефекту властивості містить слово «потім», то спершу треба повністю розіграти текст, що передує слову «потім» (або впевнитися, що його умови виконуються), а після цього можна розігрувати текст ефекту, наведений після слова «потім».

- ◇ Якщо ви успішно розіграли частину ефекту перед словом «потім», то повинні спробувати розіграти частину ефекту після слова «потім».
- ◇ Якщо вам не вдалося успішно розіграти частину ефекту перед словом «потім», то ви не розіграєте частину ефекту після слова «потім».

Див. також: Зумовлена властивість, Реакція

Поточна пригода

«Поточна пригода» стосується етапу пригоди, який гравці на ту мить намагаються пройти.

Див. також: Карты пригод

Початковий рівень загрози

Початковий рівень загрози гравця — це сукупне значення загрози всіх героїв, якими розпоряджається цей гравець.

Див. також: Приготування

Пошук

Коли гравець отримує вказівку шукати карту, він може переглядати кожну з карт у зоні пошуку.

Якщо гравець знаходить карту, яка відповідає потрібним вимогам, він може додати цю карту в ігрову зону, вказану в тексті ефекту пошуку.

- ◇ Карты, які ви шукаєте, не вважають такими, що покидають зону пошуку.

Приготування

Приготування відбуваються до початку гри.

Ефекти карт, що активуються під час приготувань, треба розіграти повністю.

Щоб приготуватися до гри, виконайте такі 7 кроків:

1. Перетасуйте колоди. Перетасуйте всі колоди гравців і колоду зустрічей. Не тасуйте колоду пригод.

2. Розмістіть героїв і встановіть початкові рівні загрози. Кожен гравець розміщує своїх героїв у власній ігровій зоні, рахує сукупне значення загрози героїв, якими він розпоряджається, і встановлює це значення на своєму лічильнику загрози. Це значення — початковий рівень загрози цього гравця у грі.

3. Створіть загальний запас жетонів. Покладіть жетони поранень, прогресу й ресурсів окремими купками біля колоди зустрічей. Усі гравці за потреби беруть жетони з цього загального запасу протягом усієї гри.

4. Визначте першого гравця. Гравці визначають першого гравця на підставі вибору більшої. Якщо це неможливо, тоді визначте першого гравця навмання. Після цього перший гравець бере жетон першого гравця і кладе його перед собою як нагадування.

5. Візьміть карти для початкової руки. Кожен гравець бере по 6 верхніх карт своєї колоди. Якщо гравець хоче, то може один раз поміняти всі карти для початкової руки.

6. Приготуйте карти пригод. Викладіть карти пригод у послідовному порядку, відповідно до номерів на звороті кожної карти. Карта етапу 1А повинна бути зверху колоди, а під нею — решта карт за порядком зростання номерів. Помістіть колоду пригод біля колоди зустрічей, у центрі ігрової зони.

7. Дотримуйтеся вказівок із приготувань сценарію. На звороті першої карти пригод зазвичай містяться вказівки із приготувань сценарію. Дотримуйтеся цих указівок, перш ніж перевернути карту пригод.

Завершивши ці кроки, гравці починають гру з першого ігрового раунду.

Примусово, примусовий ефект

Примусово — це назва умови, позначена грубим шрифтом. Якщо слово «Примусово» передує зумовленій властивості, то активація цієї властивості обов'язкова.

- ◇ У разі наявності будь-якої умови активації примусові реакції мають пріоритет та активуються перед непримусовими реакціями того самого типу зі словами «коли» або «після того як».

- ◇ Якщо дві або більше примусових властивостей активуються в той самий момент, порядок активації властивостей визначає перший гравець, незалежно від того, хто розпоряджається картами з цими властивостями.

- ◇ Кожну примусову властивість треба розігрувати якнайповніше, перш ніж активувати наступну примусову властивість із тією ж умовою активації.

- ◇ Щоб розіграти примусовий ефект, він повинен бути активним і перебувати у грі на момент настання його умови активації.

Див. також: Зумовлена властивість

Проходження пригоди

Гравці негайно переходять до наступного етапу пригоди після того, як розмістять на карті поточної пригоди кількість жетонів прогресу, що дорівнює або перевищує кількість очок пригоди цієї карти.

- ◇ Надлишкові жетони прогресу, зароблені під час пригоди, не переносять на наступну пригоду.

Реакція

Деякі властивості позначено словом «Реакція», після якого йде опис властивості. На відміну від властивостей-дій, які розігрують під час вікон дій, властивості-реакції можна виконати після настання умови активації, вказаної в тексті властивості реакції.

- ◇ Можна виконати кілька реакцій унаслідок тієї самої умови активації.

- ◇ Коли 2 або більше властивостей-реакцій використовують ту саму умову, розіграйте всі ефекти реакцій, в яких використовується слово «коли», а потім ефекти реакцій зі словом «після того як».

- ◇ Властивість-реакцію завжди використовують відразу після настання і розігрування умови її активації. Перший гравець завжди може першим скористатися властивістю реакції у відповідь на виниклу умову активації. Потім це може зробити наступний гравець тощо. Усі гравці мають можливість скористатися реакцією на таку умову активації. Вони роблять це за порядком ходів, аж поки всі не спасують.

- ◇ Після того як усі гравці (скориставшись можливістю реакції на умову активації) спасують, подальші реакції на цю конкретну умову активації більше розігрують.

Див. також: Одночасна черговість застосування, Черговість і розігрування властивостей

Ресурси

Ресурси — це ігрові гроші, їх використовують для оплати карт і властивостей карт.

На початку гри жетони ресурсів розміщують у загальному запасі жетонів. Коли герой отримує ресурси, перемістіть їх із загального запасу жетонів в запас ресурсів героя. Коли гравець витрачає ресурси з запасу ресурсів героя, він повертає їх із запасу героя в загальний запас жетонів.

Див. також: Вартість, Жетони вичерпалися

Рівень загрози вибування

Рівень загрози вибування — це значення загрози, за якого гравець вибуває з гри.

Якщо рівень загрози гравця досягає 50, цей гравець негайно вибуває з гри.

Розпорядження

Див.: Власність і розпорядження

Самореферентні властивості

Самореферентні властивості стосуються лише конкретної карти, на якій є ця властивість, і не поширюються на інші копії цієї карти.

Сила атаки

Усі персонажі й вороги мають силу атаки. Це значення визначає кількість поранень, яких персонаж або ворог завдає під час атаки.

♦ Силу атаки позначають символом ♣.

Див. також: Фаза бою

Сила захисту

Кожен персонаж і ворог має свою силу захисту. Це значення дорівнює кількості поранень, на яку персонаж зменшує атаку, коли захищається, або кількості поранень, на яку ворог зменшує атаку, коли його атакують.

♦ Силу захисту позначають символом ♠.

Див. також: Фаза бою

Скасування

Деякі властивості карт (зазвичай властивості-реакції) можуть «скасувати» ефекти інших карт або ігрові ефекти. Властивості скасування переривають і запобігають активації ефекту, тому ці властивості мають пріоритет у порядку розігрування перед усіма іншими властивостями.

♦ Якщо ефект скасовано, він більше не є неминучим, і наступні властивості (зокрема скасування) не можна активувати у зв'язку зі скасованим ефектом.

♦ Коли ефекти властивості скасовують, то властивість усе одно вважають використаною, і її вартість треба оплатити.

♦ Якщо ефекти карти події скасовано, то карту все одно вважають зіграною, а тому кладуть у скид її власника.

♦ Якщо ефекти карти підступу скасовано, то карту все одно вважають відкритою, а тому кладуть у скид зустрічей.

Див. також: Вартість, Властивість, Умова активації

Скид і переможний стос

Унаслідок багатьох ігрових ефектів карти кладуть у скид гравця, скид зустрічей або переможний стос.

♦ Кожен гравець має свій скид, для колоди зустрічей також є окремий скид.

♦ Коли карту скидають, її кладуть у скид тієї колоди, до якої вона належить.

♦ Карти в переможному стосі та в кожному скиді — відкрита інформація, кожен гравець може будь-коли переглянути їх.

♦ Порядок карт у скиді не можна змінювати, крім ситуацій, коли гравець отримує відповідну вказівку від властивості карти.

♦ Якщо у скид треба одночасно покласти кілька карт, то власник карт вибирає порядок, у якому ці карти покладуть у скид.

Спілкування за ігровим столом

Гравцям дозволено спілкуватися один з одним під час гри. Загалом це варто робити для того, щоб разом скласти й виконати якнайкращий план дій. Гравці можуть обговорювати все, що їм заманеться, зокрема карти у грі й карти на своїх руках. Однак не можна дивитися карти інших гравців чи вказувати, що їм слід робити.

Створення колод

Щоб створити власну колоду гравця:

♦ Гравець повинен вибрати від 1 до 3 карт героїв.

♦ Колода гравця повинна містити щонайменше 50 карт гравця.

♦ Верхнього ліміту щодо кількості карт у колоді гравця немає.

♦ Колода гравця може містити щонайбільше 3 копії (однакова назва) будь-якої карти.

Стережений

Стережений — це властивість ключового слова. Після відкриття карти цілі з ключовим словом «Стережений» (навіть під час приготувань), відкрийте наступну карту з колоди зустрічей і прикріпіть її до карти з ключовим словом «Стережений», а потім покладіть обидві карти в зону випробувань.

Якщо на наступній карті також буде ключове слово «Стережений», то відкрийте ще одну карту з колоди зустрічей, щоб виконати ефект першого ключового слова, а потім виконайте ефект ключового слова «Стережений» на другій карті.

Карти ворогів і локацій, прикріплені до стережених цілей, додають своє значення загрози до цілей, поки перебувають у зоні випробувань.

Поки до цілі прикріплено одну або більше карт зустрічей, її не можна здобути. Після того як ви позбудетеся всіх прикріплених карт зустрічей, ціль залишається в зоні випробувань, поки її не здобудуть.

Нестережену ціль можна здобути способом, указаним в тексті її карти.

Карти зустрічі, прикріпленої до стереженої цілі, можна позбутися тим чи іншим способом залежно від типу карти:

- ♦ **Ворог:** ворог покидає гру внаслідок поразки в бою або внаслідок ефекту карти.
- ♦ **Локація:** локація покидає гру внаслідок повного дослідження або внаслідок ефекту карти.
- ♦ **Підступ:** ефекти підступу розігрують або скасовують.

Див. також: Карти цілей

Структурні ефекти та структурні кроки

Структурний крок — це обов'язкова ігрова подія, продиктована структурою гри. Структурний ефект — це будь-який ефект, що виникає внаслідок розігрування структурного кроку.

Див. також: Додаток I

Сфери впливу

У грі є 4 різні сфери впливу, як показано в секції праворуч.

Якщо на карті гравця є символ сфери впливу, то ця карта належить до відповідної сфери впливу.

Див. також: Відповідність ресурсів

Сфери впливу

Лідерство		
Знання		
Дух		
Тактика		

Типи карт

У грі є такі типи карт: пригода, ворог, локація, підступ, ціль, герой, союзник, спорядження і подія.

Карти кожного типу мають свою структуру, докладно описану в Додатку I.

- ♦ Якщо властивість призводить до зміни типу карти (наприклад, карта союзника стає картою ворога), вона втрачає всі інші типи карт, якими вона володіла, і діє так само, як і будь-яка інша карта нового типу.

Тривалі ефекти

Деякі властивості карт створюють ефекти або умови, які впливають на стан гри протягом певного періоду часу (наприклад, «до кінця фази» або «до закінчення цієї атаки»). Такі ефекти називають тривалими ефектами.

- ♦ Тривалий ефект зберігає свій вплив після розігрування властивості, яка його створила, протягом терміну, вказаного в ефекті. Ефект продовжує впливати на стан гри протягом вказаного періоду часу, незалежно від того, перебуває чи залишається у грі карта, яка створила цей тривалий ефект.
- ♦ Якщо тривалий ефект, створений картою гравця, впливає на карти в грі (або певний набір карт), то його застосовують лише до карт, які перебувають у грі (або які відповідають особливостям набору) на момент встановлення тривалого ефекту. Карти, які входять у гру (або змінюють свій статус, щоб відповідати критеріям вказаного набору) після встановлення тривалого ефекту, не зазнають впливу цього тривалого ефекту.

- ◇ Якщо тривалий ефект, створений картою зустрічі або картою пригоди, впливає на карти у грі (або певний набір карт), то його застосовують до всіх карт, які відповідають його критеріям, незалежно від їхнього ігрового стану на момент встановлення тривалого ефекту. Карти, які входять у гру (або змінюють свій статус, щоб відповідати критеріям указанного набору) після встановлення тривалого ефекту, згодом зазнають впливу цього тривалого ефекту так само, як карти, які перебувають у грі на момент його встановлення. Це допомагає колоді зустрічей утворювати ефективні комбінації карт.
- ◇ Тривалий ефект закінчується, щойно настає момент часу, указаний в описі його тривалості. Це означає, що тривалий ефект «до кінця раунду» закінчується безпосередньо перед тим, як може активуватися властивість «наприкінці раунду» або відкладений ефект.
- ◇ Тривалий ефект, який закінчується наприкінці вказаного періоду, можна активувати тільки протягом цього періоду часу.

У бою

Коли ворог з іншої локації гри входить в ігрову зону гравця, цей ворог вступає у бій з цим гравцем, а цей гравець вступає у бій з цим ворогом.

- ◇ Ворога, що перебуває в бою, не враховують, визначаючи сукупну силу загрози в зоні випробувань. Натомість кожен ворог у бою виконує атаку під час фази бою.
- ◇ Ворог у бою залишається в бою з гравцем, поки він не буде знищений, переміщений в іншу ігрову зону або вилучений з гри.

Див. також: Перевірка агресивності, Фаза бою

У грі та поза грою

Карти, що лежать горілиць у зоні випробувань або ігровій зоні гравця, вважають картами «у грі». Крім того, верхня карта колоди пригод та активна локація також перебувають у грі.

Поняття «поза грою» позначає карти на руці гравця, його колоду та скид, колоду зустрічей, скид зустрічей, карти в переможному стосі, відкладені вбік карти й карти, вилучені з гри.

- ◇ Властивості карт дають змогу взаємодіяти, а також вибирати своєю ціллю лише карти, що перебувають у грі (за винятком ситуацій, коли текст властивості конкретно стосується позаігрової зони).

- ◇ Властивості карт можуть бути активовані або впливати на гру лише з ігрової зони (за винятком ситуацій, коли властивості конкретно передбачають використання карт із позаігрової зони або вимагають, щоб карта була поза грою для розігрування її властивості). Обмеження та дозволи на розігрування вважають винятком, що може вплинути на те, як карту можна або не можна використати чи викласти.
- ◇ Карта входить у гру, коли її переміщують з позаігрового джерела в ігрову зону.
- ◇ Карта покидає гру, коли її переміщують з ігрової зони у відповідне місце позаігрової зони.

Див. також: Властивості, Ефекти

Узяття карт

Коли гравець отримує вказівку взяти одну або кілька карт, то бере їх з верху своєї колоди.

Коли гравець бере 2 або більше карт унаслідок одного ігрового кроку або властивості карти, то бере їх одночасно.

Узяті карти додають до руки гравця.

Кількість карт, які гравець може взяти в кожному раунді, не обмежена.

Ліміту карт на руці немає.

Див. також: Карти вичерпалися

Умова активації

Умова активації — це конкретна ігрова подія, яка стається у грі. У тексті карти умова активації — це елемент властивості, що посиляється на певну ігрову подію, з настанням якої цю властивість можна використати. Опис умови активації властивості зазвичай іде після слова «коли» або «після того як».

- ◇ Якщо одна ігрова подія створює кілька умов активації (наприклад, одна атака змушує персонажа зазнати поранення і стати переможеним), то ці умови активації розігрують за допомогою одного вікна реакції, в якому властивості щодо будь-якої з умов активації, створених цією ігровою подією, можна використати в будь-якому порядку.

Див. також: Коли, Після того як, Реакція

Унікальні карти

Якщо перед назвою карти стоїть символ , то цю карту вважають «унікальною». Гравці як група можуть мати у грі лише одну копію (за назвою) кожної унікальної карти.

- ◇ Гравець не може зіграти або додати у гру унікальну карту, якщо копія цієї карти вже є у грі.
- ◇ Якщо унікальна версія персонажа входить у гру з колоди зустрічей, а в розпорядженні гравця вже є копія цього персонажа, то цей гравець повинен скинути версію, якою він розпоряджається.

Див. також: Власність і розпорядження

Уточнювачі

Якщо в тексті карти є уточнювач, після якого йде кілька понять, то цей уточнювач стосується кожного вказаного у переліку поняття (якщо уточнювач можна застосувати). *Наприклад, у тексті «кожен готовий персонаж і спорядження» слово «готовий» стосується і «персонажа», і «спорядження».*

Фаза бою

Кроки цієї фази, а також способи розігрування атак описані в пунктах черговості 6.1–6.11 на с. 24–25.

Фаза відпочинку

Кроки цієї фази описані в пунктах черговості 7.1–7.5 на с. 25.

Фаза зустрічей

Кроки цієї фази та спосіб проведення перевірки агресивності описані в пунктах черговості 5.1–5.4 на с. 24.

Фаза планування

Кроки цієї фази, а також процес розігрування карт описані в пунктах черговості 2.1–2.4 на с. 22–23.

Фаза подорожі

Кроки цієї фази, а також процес подорожі в локації описані в пунктах черговості 4.1–4.3 на с. 23.

Фаза пригод

Кроки цієї фази, а також процес визначення розв'язки пригоди описані в пунктах черговості 3.1–3.5 на с. 23.

Фаза ресурсів

Кроки цієї фази, а також процес отримання ресурсів описані в пунктах черговості 1.1–1.4 на с. 22.

Черговість розігрування властивостей

Коли одна умова активує кілька властивостей, їх розігрують у такому порядку:

1. Постійні властивості
2. Примусові властивості
3. Властивості-реакції

Визначаючи порядок розігрування властивостей у межах цих типів, спершу розіграйте властивості зі словом «коли», а після цього розіграйте властивості зі словом «після того як».

- ◇ Якщо одночасно треба розіграти два або більше ефектів, то порядок розігрування ефектів визначає перший гравець.
- ◇ Властивості скасування переривають цю структуру черговості, і їх можна розіграти відразу після того, як настане умова їх активації.

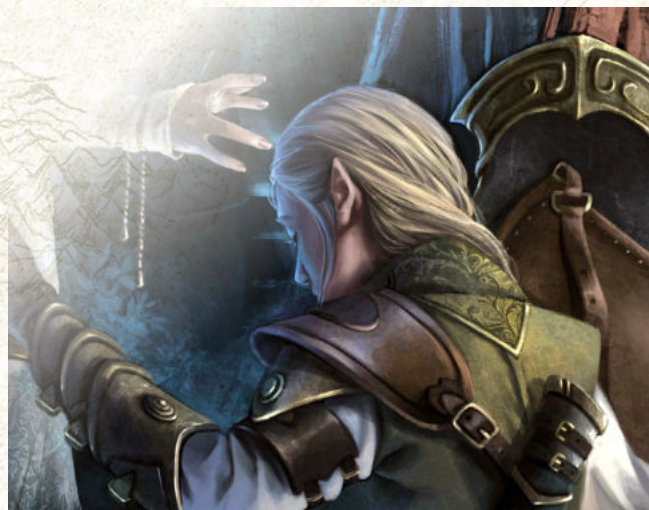
Див. також: Скасування

Щоб

Багато властивостей карт сформульовані конструкціями типу «виконайте X, щоб виконати Y». У такій конструкції частину «виконайте X» (перед словом «щоб») вважають вартістю, а частину «виконайте Y» (після слова «щоб») вважають ефектом.

- ◇ Якщо вартість властивості не оплачена, її ефект не можна розіграти.

Див. також: Вартість



Додаток І: Черговість і перебіг гри

У цьому розділі наведено детальний огляд фаз і структурних кроків повного раунду гри. Схема послідовності фаз зображує кожен структурний крок і вікно дій, які відбуваються протягом раунду гри. У розділі «Деталі структури» ви знайдете пояснення, що робити протягом кожного структурного кроку, представленого у блок-схемі гри в тому порядку, в якому структурні кроки виконують протягом усього раунду.

Структурні кроки

Пронумеровані пункти, наведені в коричневих прямокутниках, називають структурними кроками. Структурні кроки — це обов'язкові ігрові події, продиктовані структурою гри. Зелені прямокутники — це особливі структурні кроки, які вказують на можливість повернення гри до попереднього структурного кроку на схемі. Такі повторювані послідовності можуть завершуватися різними способами (наприклад, коли всі гравці по чергову виконують кроки послідовності, або коли гравець зробить певний вибір). Кожне з цих вікон пояснює, коли і як гра або повертається до попереднього структурного кроку, або переходить до наступного структурного кроку.

Вікна дій

Властивість-дію можна активувати лише під час вікна дій. Вікна дій представлені на схемі червоними прямокутниками. Коли відкривається вікно дій, у першого гравця з'являється перша можливість активувати дію або спасувати. Потім кожен гравець за порядком ходів отримує можливість активувати дії. Після того як усі гравці послідовно спасують, вікно дій закривається, і гра переходить до наступного кроку схеми.

Зауважте, що коли гравець пропускає можливість активувати дію, але всі інші гравці послідовно не спасували, то цей гравець усе ще може виконати дію, коли настане його черга скористатися можливістю активувати дію.

Лише повністю розігравши кожну дію, можна скористатися можливістю виконання наступної дії.

0.0 Початок раунду

I. ФАЗА РЕСУРСІВ

1.1 Початок фази ресурсів

1.2 Отримання ресурсів

1.3 Узяття карт

ВІКНО ДІЙ

1.4 Завершення фази ресурсів

II. ФАЗА ПЛАНУВАННЯ

2.1 Початок фази планування

2.2 Вікно особливих дій (активний гравець може також грати союзників і спорядження)

2.3 Наступний гравець (за порядком ходів) стає активним гравцем (поверніться до кроку 2.2 або перейдіть до кроку 2.4).

2.4 Завершення фази планування



III. ФАЗА ПРИГОД

3.1 Початок фази пригод

ВІКНО ДІЙ

3.2 Залучення персонажів

ВІКНО ДІЙ

3.3 Випробування

ВІКНО ДІЙ

3.4 Розв'язка пригоди

ВІКНО ДІЙ

3.5 Завершення фази пригод

IV. ФАЗА ПОДОРОЖІ

4.1 Початок фази подорожі

4.2 Можливість подорожувати

ВІКНО ДІЙ

4.3 Завершення фази подорожі

V. ФАЗА ЗУСТРІЧЕЙ

5.1 Початок фази зустрічей

5.2 Нагода вступити в бій

ВІКНО ДІЙ

5.3 Перевірка агресивності

ВІКНО ДІЙ

5.4 Завершення фази зустрічей

VI. ФАЗА БОЮ

6.1 Початок фази бою

6.2 Роздача тінювих карт

ВІКНО ДІЙ

6.3 Початок процесу «Розігрування атак ворогів»

6.4a Активний гравець розіграє атаку наступного ворога (перейдіть до «Розігрування атак ворогів»). Повторійте цей крок, поки всі доступні вороги цього гравця не будуть атаковані.

6.5 Наступний гравець стає активним гравцем (поверніться до кроку 6.4a). Якщо всі гравці розіграли атаки ворогів, переходьте до кроку 6.6.

6.6 Завершення «Розігрування атак ворогів»

6.7 Початок «Розігрування атак гравців»

6.8a Активний гравець оголошує наступну атаку (перейдіть до розігрування атаки гравця). Повторійте цей крок, поки не будуть розіграні всі доступні атаки цього гравця.

6.9 Наступний гравець стає активним гравцем (поверніться до кроку 6.8a). Якщо всі гравці розіграли атаки гравців, переходьте до кроку 6.10.

6.10 Завершення «Розігрування атак гравців»

6.11 Завершення фази бою.
Скиньте всі тінюві карти.

VII. ФАЗА ВІДПОЧИНКУ

7.1 Початок фази відпочинку

7.2 Відновлення карт

7.3 Підвищення рівня загрози

7.4 Новий перший гравець

ВІКНО ДІЙ

7.5 Завершення фази відпочинку

0.1 Завершення раунду

РОЗІГРУВАННЯ АТАК ВОРОГІВ

6.4б Початок атаки ворога
(активний гравець вибирає ворога)

ВІКНО ДІЙ

6.4.1 Оголошення оборонця

ВІКНО ДІЙ

6.4.2 Відкриття і розігрування ефекту тіні

ВІКНО ДІЙ

6.4.3 Визначення кількості бойових поранень

ВІКНО ДІЙ

6.4.4 Завершення атак ворогів.
Якщо активному гравцеві треба розіграти ще кілька атак ворогів, поверніться до кроку 6.4а.
Інакше перейдіть кроку до 6.5.

РОЗІГРУВАННЯ АТАК ГРАВЦІВ

6.8б Гравець розпочинає атаку (активний гравець оголошує ціль атаки й нападника/ів)

6.8.1 Використання ключового слова «Дальня атака»

ВІКНО ДІЙ

6.8.2 Визначення сили атаки

ВІКНО ДІЙ

6.8.3 Визначення кількості бойових поранень

ВІКНО ДІЙ

6.8.4 Завершення атаки гравця.
Якщо активному гравцеві треба розіграти ще кілька атак гравця, поверніться до кроку 6.8а.
Інакше перейдіть до кроку 6.9.

Деталі структури

Кожен із наступних записів відповідає структурному кроку з тим же номером.

0.0 Початок раунду

Цей крок формалізує початок ігрового раунду.

Початок раунду — це важлива подія перебігу гри, на котру може посилатися текст карти як на момент, з якого може чи повинна розіграватися властивість, або як на момент, з якого починається або закінчується вплив тривалого ефекту чи постійної властивості.

I. Фаза ресурсів

1.1 Початок фази ресурсів

Цей крок формалізує початок фази ресурсів.

Початок фази — це важлива подія перебігу гри, на котру може посилатися текст карти як на момент, з якого може чи повинна розіграватися властивість, або як на момент, з якого починається або закінчується вплив тривалого ефекту чи постійної властивості.

1.2 Отримання ресурсів

Усі гравці одночасно додають по 1 ресурсу в запас ресурсів кожного свого героя.

1.3 Узяття карт

Кожен гравець бере по 1 карті зі своєї колоди.

1.4 Завершення фази ресурсів

Цей крок формалізує завершення фази ресурсів.

Кінець фази — це важлива подія перебігу гри, на котру може посилатися текст карти як на момент, з якого може чи повинна розіграватися властивість, або як на момент, з якого починається або закінчується вплив тривалого ефекту чи постійної властивості.

II. Фаза планування

2.1 Початок фази планування

Цей крок формалізує початок фази планування.

2.2 Вікно планування дій

Це вікно особливих дій, під час якого активний гравець (на додачу до активації стандартних властивостей дій) має змогу грати карти союзників і спорядження з руки.

Щоб розіграти карту з руки, гравець повинен оплатити вартість карти в ресурсах, витративши жетони ресурсів із запасу ресурсів одного або кількох своїх героїв, що мають символ ресурсу, відповідний сфері впливу карти, яку він грає. Витрачені ресурси вилучають із запасів ресурсів героїв і повертають у загальний запас жетонів.

Це вікно дій залишається відкритим, поки всі гравці поспільно не спасують, тож активний гравець має можливість зіграти стільки карт союзників і спорядження, скільки забажає і може дозволити собі на цю мить.

2.3 Наступний активний гравець

Наступний гравець (за порядком ходів) стає активним гравцем. Поверніться до кроку 2.2.

Якщо всі гравці були активними в цій фазі, переходьте до наступного кроку.

2.4 Завершення фази планування

Цей крок формалізує завершення фази планування.

III. Фаза пригод

3.1 Початок фази пригод

Цей крок формалізує початок фази пригод.

3.2 Залучення персонажів

За порядком ходів кожен гравець має можливість залучити до пригоди будь-яку кількість своїх персонажів.

Щоб залучити персонажа до пригоди, гравець повинен виснажити його.

3.3 Випробування

Відкрийте з колоди зустрічей по 1 карті на кожного гравця. У грі цей процес називають «випробуванням». Ці карти відкривають по 1 за раз, і всі властивості «після відкриття» розігрують до того, як буде відкрита наступна карта.

Відкриті таким способом карти ворогів, локацій і цілей, кладуть у зону випробувань.

Кarti підступу після розігрування кладуть у скид (якщо в тексті карти не вказано інше).

Якщо під час фази пригод колода зустрічей вичерпується, перетасуйте скид карт зустрічей і сформуєте нову колоду.

3.4 Розв'язка пригоди

Порівняйте сукупну силу волі (☼) всіх залучених до пригоди персонажів зі сукупною силою загрози (☹) всіх карт в зоні випробувань.

Якщо значення ☼ більше, то гравці впоралися успішно й досягають прогресу в пригоді. Вони кладуть на карту поточної пригоди кількість жетонів прогресу, що дорівнює різниці між значеннями ☼ та ☹.

Примітка. Якщо є активна локація, то жетони прогресу кладуть на цю локацію, поки вона не буде досліджена, а потім надлишкові жетони кладуть на карту поточної пригоди.

Якщо значення ☹ більше, то гравцям не вдалося досягти прогресу, і колода зустрічей їх сповільнює. Кожен гравець повинен збільшити значення свого лічильника загрози на величину, що дорівнює різниці між сукупним значенням ☹ та сукупним значенням ☼ всіх залучених персонажів.

Якщо сукупне значення ☼ дорівнює значенню ☹ зони випробувань, то гравці не досягли успіху, але й не провалилися — вони не викладають жетони прогресу й водночас не підвищують свої рівні загрози.

Персонажів, які беруть участь у пригоді, вважають залученими до цієї пригоди до завершення фази пригоди (якщо тільки завдяки властивості карти їх не вилучають із пригоди). Залучених до пригоди персонажів не підготовлюють наприкінці цього кроку.

3.5 Завершення фази пригод

Цей крок формалізує завершення фази пригод.

IV. Фаза подорожі

4.1 Початок фази подорожі

Цей крок формалізує початок фази подорожі.

4.2 Можливість подорожувати

Гравці (як група) мають можливість подорожувати в будь-яку локацію в зоні випробувань. Вони вилучають карту цієї локації з зони випробувань і кладуть біля карти поточної пригоди. Це призводить до того, що ця локація стає активною локацією.

Гравці можуть відправитися в подорож лише в одну локацію за раз. Перший гравець остаточно вирішує, куди подорожувати і чи варто це робити.

Гравці не можуть подорожувати в нову локацію, поки активна інша карта локації; вони повинні повністю дослідити активну локацію, перш ніж подорожувати деінде.

4.3 Завершення фази подорожі

Цей крок формалізує завершення фази подорожі.

V. Фаза зустрічей

5.1 Початок фази зустрічей

Цей крок формалізує початок фази зустрічей.

5.2 Нагода вступити в бій

Кожен гравець (за порядком ходів) має нагоду вступити в бій з одним ворогом із зони випробувань. Для цього гравець переміщує карту ворога із зони випробувань у свою ігрову зону, навпроти своїх персонажів.

Значення агресивності ворога не впливає на цей процес.

5.3 Перевірка агресивності

Гравці виконують серію перевірок агресивності, щоб визначити, чи вступить у бій з ними хтось із ворогів, що залишилися в зоні випробувань.

Перший гравець порівнює свій рівень загрози зі значенням агресивності кожного ворога у зоні випробувань. Ворог із найбільшим значенням агресивності, яке менше або таке саме, як рівень загрози цього гравця, вступає в бій з цим гравцем. Карту цього ворога переміщують із зони випробувань в ігрову зону гравця. Це називають перевіркою агресивності.

Після того як перший гравець виконає перевірку агресивності, її виконає наступний гравець (за порядком гравців). Після того як усі гравці виконають по одній перевірці агресивності, перший гравець виконає другу перевірку агресивності. Гравці продовжують виконувати перевірки агресивності, доки в зоні випробувань не скінчатся вороги, які можуть вступити в бій принаймні з одним гравцем.

Немає значення, чи ворог вступив з вами в бій унаслідок перевірки агресивності, унаслідок ефекту карти чи за вибором гравця, кінцевий результат той самий: вважається, що ворог перебуває в бою з гравцем, а гравець — у бою з ворогом.

5.4 Завершення фази зустрічей

Цей крок формалізує завершення фази зустрічей.

VI. Фаза бою

6.1 Початок фази бою

Цей крок формалізує початок фази бою.

6.2 Роздача тінювих карт

Роздайте по 1 карті з колоди зустрічей долілиць кожному ворогові, що перебуває в бою. Ці карти називають тінювими картами.

Роздайте тінюві карти ворогам кожного гравця (за порядком ходів).

Роздаючи тінюві карти ворогам одного гравця, починайте з ворога з найбільшим значенням агресивності, потім — ворогові з другим за величиною значенням агресивності й так далі, поки не роздасте тінюві карти кожному ворогу, що перебуває в бою з цим гравцем.

Якщо в колоді зустрічей вичерпалися карти, то всі вороги, яким не роздали тінюві карти, в цьому раунді не отримують їх.

6.3 Початок процесу «Розігрування атак ворогів»

Цей крок формалізує початок процесу «Атаки ворогів». Протягом наступних кроків кожен ворог, що перебуває в бою з гравцем, матиме одну можливість виконати атаку.

6.4а Початок наступної атаки ворогів

Активний гравець (починаючи з першого гравця) вибирає доступного ворога, з яким він перебуває у бою, щоб розіграти його атаку. Доступним ворогом вважають ворога, який ще не атакував у поточному раунді, і все ще здатний атакувати.

Використовуйте блок-схему «Розігрування атаки ворога», щоб розіграти атаку ворога.

Якщо у активного гравця не залишилося доступних ворогів, переходьте до кроку 6.5.

6.5 Наступний гравець стає активним гравцем

Наступний гравець (за порядком ходів) стає активним гравцем. Поверніться до кроку 6.4а.

Якщо всі гравці розіграли атаки ворогів, переходьте до кроку 6.6.

6.6 Завершення процесу «Розігрування атак ворогів»

Цей крок формалізує завершення процесу «Атаки ворогів».

6.7 Початок процесу «Розігрування атак гравців»

Цей крок формалізує початок процесу «Атаки гравців». Протягом наступних кроків кожен гравець матиме нагоду оголосити атаки своїх готових персонажів проти ворогів.

6.8a Активний гравець оголошує наступну атаку

Активний гравець (починаючи з першого гравця) може оголосити атаку проти одного зі своїх ворогів.

Використовуйте блок-схему «Розігрування атаки гравця», щоб розіграти атаку гравця.

Якщо активний гравець не може або не хоче оголошувати атаку, перейдіть до кроку 6.9.

6.9 Наступний гравець стає активним гравцем

Наступний гравець (за порядком ходів) стає активним гравцем. Поверніться до кроку 6.8a.

Якщо всі гравці розіграли атаки гравців, перейдіть до кроку 6.10.

6.10 Завершення процесу «Розігрування атак гравців»

Цей крок формалізує завершення процесу «Атаки гравців».

6.11 Завершення фази бою

Цей крок формалізує завершення фази бою. Тепер скиньте всі тіньові карти з усіх ворогів.

VII. Фаза відпочинку

7.1 Початок фази відпочинку

Цей крок формалізує початок фази відпочинку.

7.2 Відновлення карт

Одночасно підготуйте всі виснажені карти.

7.3 Підвищення рівня загрози

Усі гравці одночасно підвищують свої рівні загрози на 1.

7.4 Новий перший гравець

Перший гравець передає жетон першого гравця наступному гравцеві (за годинниковою стрілкою). Цей гравець стає новим першим гравцем.

7.5 Завершення фази відпочинку

Цей крок формалізує завершення фази відпочинку.

0.1 Завершення раунду

Цей крок формалізує завершення ігрового раунду. Переходьте до кроку 0.0 наступного раунду гри.

Кінець раунду — це важлива подія перебігу гри, на котру може посилатися текст карти як на момент, з якого може чи повинна розіграватися властивість, або як на момент, з якого починається або закінчується вплив тривалого ефекту чи постійної властивості.

Розігрування атак ворогів

6.4b Початок атаки ворога

Активний гравець вибирає, атаку якого ворога (серед ворогів у бою, які ще не атакували в цьому раунді) розіграти.

6.4.1 Оголошення оборонця

Активний гравець може вибрати одного готового персонажа, яким він розпоряджається, щоб оголосити його оборонцем від цієї атаки. Щоб оголосити персонажа оборонцем, його треба виснажити.

Активний гравець може не вибирати оборонців, оголосивши натомість незахищену атаку.

Якщо властивість карти не вказує інакше, гравець може оголосити оборонців лише від ворогів, з якими він перебуває в бою.

6.4.2 Розігрування ефекту тіні

Активний гравець перевертає горілиць тіньову карту ворога, що атакує, й розіграє будь-який ефект тіні, який може мати карта.

6.4.3 Визначення кількості бойових поранень

Щоб визначити кількість бойових поранень, відніміть значення сили захисту (♥) персонажа-оборонця від сили атаки (♣) ворога, що атакує. Результат віднімання — це кількість поранень, якої треба негайно завдати персонажу-оборонцю. Якщо значення ♥ дорівнює або перевищує значення ♣, то поранень не завдають.

Якщо атака незахищена, усі поранення внаслідок атаки треба призначити одному герою, яким розпоряджається активний гравець. Якщо персонаж-оборонець покидає гру або його вилучають із бою до завдання поранень, атаку вважають незахищеною. ♥ персонажа не захищає від поранень унаслідок незахищених атак.

Якщо персонаж знищений унаслідок атаки, то надлишкову кількість поранень від атаки не завдають іншим персонажам.

6.4.4 Завершення атак ворогів

Цей крок формалізує завершення процесу «Атаки ворогів».

Поверніться до кроку 6.4a основної блок-схеми.

Розігрування атак гравців

6.86 Початок атаки гравця

Активний гравець вибирає 1 ворога, з яким він на цю мить перебуває в бою, і виснажує будь-яку кількість персонажів, якими він розпоряджається, щоб оголосити їх нападниками проти цього ворога.

Якщо кожен з персонажів-нападників, оголошених на цьому етапі, володіє дальньою атакою, то можна оголосити атаку проти будь-якого ворога, який перебуває в бою з будь-яким гравцем.

6.8.1 Використання ключового слова «Дальня атака»

Якщо інші гравці мають у розпорядженні персонажів з дальньою атакою, вони можуть оголосити нападниками будь-яку кількість таких персонажів.

6.8.2 Визначення сили атаки

Визначте сукупну ✂ всіх персонажів, які на цю мить атакують.

6.8.3 Визначення кількості бойових поранень

Для цього відніміть значення 🛡 вибраного ворога від сукупного значення ✂ всіх персонажів-нападників. Результат віднімання — це та кількість поранень, якої треба негайно завдати вибраному ворогу, якого атакують.

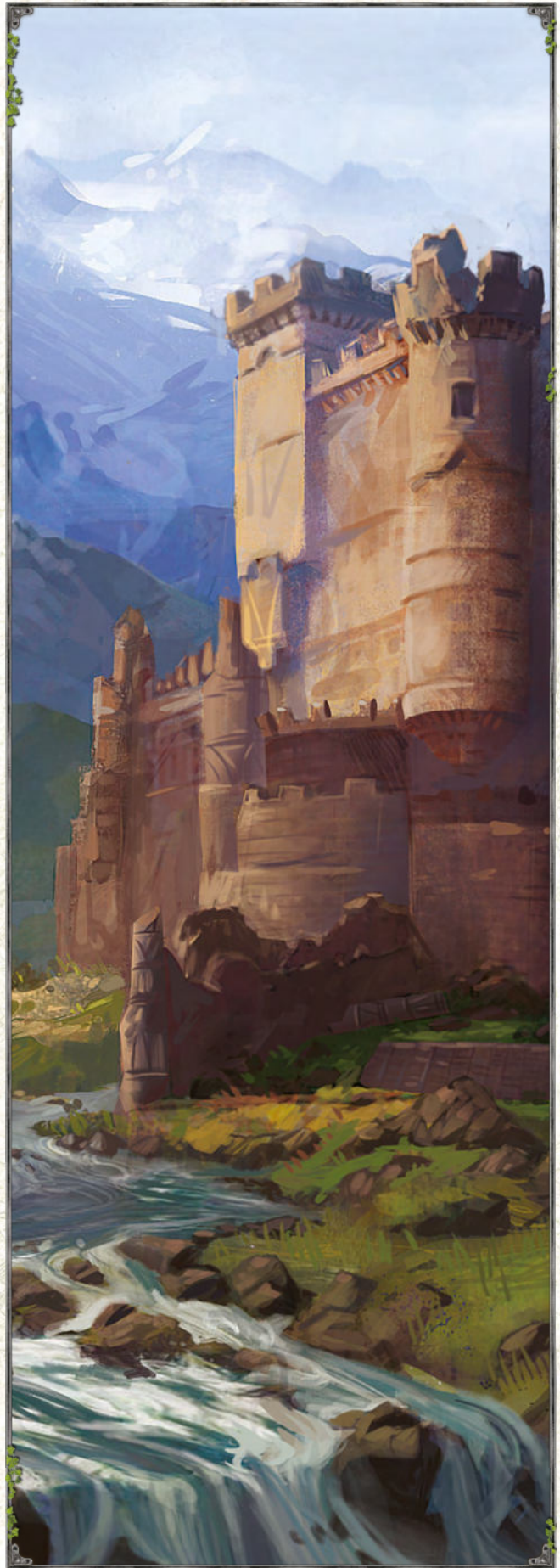
Якщо значення 🛡 ворога дорівнює або перевищує сукупне значення ✂ нападників, то ворог не зазнає поранень.

6.8.4 Завершення атаки гравця

Цей крок формалізує завершення атаки.

Персонажів, яких оголосили нападниками, вважають нападниками лише після розігрування цього кроку (і всіх реакцій на нього).

Поверніться до кроку 6.8а в основній блок-схемі.



Додаток II. Структура карт

У цьому розділі наведено детальну структуру кожного типу карт.

Повна структура карт гравця

1. Назва карти.
2. Вартість. Кількість ресурсів, які гравець повинен витратити з запасу ресурсів відповідного героя (чи героїв), щоб зіграти цю карту.
3. Значення загрози. Число, яке на початку гри додають до значення загрози на лічильнику загрози гравця, що використовує цього героя.
4. Символ сфери впливу. Вказує, до якої сфери впливу належить ця карта.
5. Сила волі. Ефективність цього персонажа, коли його залучають до пригоди.
6. Сила атаки. Ефективність цього персонажа, коли він атакує.
7. Сила захисту. Ефективність цього персонажа, коли він захищається.
8. Очки витривалості. Кількість поранень, потрібна для знищення цієї карти.
9. Символ ресурсу. Вказує, до якої сфери впливу належить герой, і якій сфері впливу відповідають ресурси в запасі цього героя.
10. Ознаки. Описові атрибути, на які можуть посилалися властивості карти.
11. Ігровий текст. Особливі властивості, унікальні для цієї конкретної карти.
12. Тип карти. Вказує тип карти — герой, союзник, спорядження чи подія.
13. Інформація про набір. На кожній карті є символ, що позначає набір, до якого вона належить, а також унікальний ідентифікаційний номер у наборі.



Повна структура карт зустрічей

1. Назва карти.
2. Значення агресивності. Визначає, коли цей ворог залишить зону випробувань, щоб вступити в бій з гравцем.
3. Сила загрози. Міра небезпеки, яку представляє ця карта, коли загрожує гравцям із зони випробувань.
4. Сила атаки. Ефективність цього ворога, коли він атакує.
5. Сила захисту. Ефективність цього ворога, коли він захищається.
6. Очки пригоди. Кількість жетонів прогресу, які треба розмістити на цій локації, щоб повністю дослідити її.
7. Очки витривалості. Кількість поранень, потрібна для знищення цієї карти.
8. Символ набору зустрічей. Вказує, до якого набору карт зустрічей належить ця карта.
9. Ознаки. Описові атрибути, на які можуть посилалися властивості карт.
10. Ігровий текст. Особливі властивості, унікальні для цієї конкретної карти.
11. Символ ефекту тіні. Якщо карта має ефект тіні, то цей ефект позначають цим символом, який також відділяє ефект тіні від ефекту карти у грі.
12. Тип карти. Вказує тип карти — ворог, локація, підступ чи ціль.
13. Інформація про набір. На кожній карті є символ, що позначає набір, до якого вона належить, а також унікальний ідентифікаційний номер у наборі.
14. Назва сценарію. Назва сценарію, до якого належить ця карта цілі.



Повна структура карт пригод

- Назва карти.** Кожен послідовний етап сценарію має свою унікальну назву.
- Символ сценарію.** Візуальний символ, що ідентифікує цей сценарій і зіставляє його з відповідним набором карт зустрічей.
- Послідовність.** Це число визначає порядок, у якому карти сценарію кладуть стосом на початку гри.
- Інформація про зустріч.** Група символів, які разом із символом сценарію визначають, які карти зустрічей треба затасувати в колоду зустрічей під час проходження цього сценарію.
- Назва сценарію.**
- Ігровий текст.** Історія, вказівки з приготування, особливі ефекти або умови, які застосовують протягом цього етапу сценарію.
- Інформація про набір.** Цей символ позначає продукт, до якого належить ця карта, а також її унікальний ідентифікаційний номер у цьому продукті.
- Очки пригоди.** Кількість жетонів прогресу, які треба покласти на цю карту, щоб перейти до наступного етапу сценарію.



Додаток III. Режим кампанії

Режим кампанії — це ще один захопливий альтернативний спосіб грати у «Володаря перснів. Карткову гру», що об'єднує всі сценарії з базового набору в одну епічну пригоду! У режимі кампанії гравці розігруватимуть усі сценарії послідовно, один за одним. Переходьте до наступного сценарію лише після перемоги в поточному. Якщо ви програли сценарій, то не отримуйте штрафу, але повинні зіграти його знову й перемогти, а лише після того переходити до наступного сценарію.

Журнал кампанії

Протягом кампанії результати кожного сценарію можуть вплинути на результат наступного, а ваші рішення в кожній пригоді, можуть вплинути на майбутні сценарії.

Для відстеження прогресу та проходження всієї кампанії використовуйте журнал кампанії.

Наприкінці кожного сценарію записуйте свої результати, вносячи відповідну інформацію в журнал кампанії (див. с. 32–33).

Під час приготувань до наступного сценарію в режимі кампанії перевіряйте журнал кампанії, щоб переконатися, що використовуєте всі потрібні карти.

Братство героїв

Граючи в режимі кампанії, запишіть імена своїх героїв у журнал кампанії на початку першого сценарію. Якщо наприкінці гри герой опиняється у вашому скиді, додайте його ім'я до списку загиблих героїв у журналі кампанії. У наступних сценаріях кампанії жоден з гравців не може використати героя, чие ім'я потрапило в список загиблих героїв.

Граючи в режимі кампанії, ви можете змінювати склад колод між партіями, однак ви повинні використовувати тих самих героїв для кожного сценарію, за двома винятками:

- ♦ Якщо наприкінці сценарію герой опинився у скиді свого розпорядника, то ім'я цього героя додають до списку загиблих героїв, а його розпорядник може вибрати нового героя під час приготувань до наступної партії. Ім'я нового героя записують у журнал кампанії, а кожен гравець отримує постійний штраф +1 до початкового рівня загрози аж до завершення кампанії.

- ♦ Якщо після завершення сценарію гравець бажає обміняти героя, яким він розпоряджається, на героя з іншим іменем, цей гравець може замінити 1 героя, яким він розпоряджається, новим героєм під час приготувань до наступної гри. Ім'я нового героя записують у журнал кампанії, і кожен гравець отримує постійний штраф +1 до початкового рівня загрози аж до завершення кампанії.

Якщо гравцеві треба замінити загиблого героя, але доступних героїв більше не залишилося, цей гравець натомість отримує постійний штраф +1 до початкового рівня загрози, але вилучає цього героя зі списку полеглих героїв і продовжує ним грати.

Додаткові типи карт

Є три додаткові типи карт, які використовують лише в режимі кампанії: карти кампанії, карти підтримки й карти труднощів. Ці типи карт описано нижче.

Кarti кампанії

Карта кампанії — це тип карт, які служать для прилаштування окремих сценаріїв до кампанії. Під час приготування сценарію в режимі кампанії покладіть карту кампанії для цього сценарію біля колоди пригод і дотримуйтеся будь-яких додаткових указівок щодо приготувань на карті кампанії. Після перемоги у сценарії переверніть карту кампанії та дотримуйтеся будь-яких указівок розв'язки, відповідно оновивши журнал кампанії.

Кarti підтримки

Кarti підтримки — це карти гравця (а іноді й карти зустрічей), які треба заробити, граючи за сценарієм у режимі кампанії. Ці карти символізують сприятливі наслідки рішень гравців і результатів протягом усієї кампанії. Вам заборонено додавати ці карти в гру, поки ви їх не заробите (за винятком ситуацій, коли умови сценарію вказують інше).

Кarti труднощів

Кarti труднощів — це карти зустрічей (а іноді й карти гравця), які можна заробити під час проходження сценарію в режимі кампанії та згодом додати в колоду зустрічей. Замість символу набору зустрічей на картах труднощів є символ набору труднощів, яким позначено, до якого набору труднощів належать ці карти. Кarti труднощів не належать до наборів зустрічей, тому їх не додають у колоду зустрічей, поки гравці не отримають указівку зробити це.

Реєстр кампанії

Список карт підтримки й труднощів, які гравці отримують під час проходження кампанії, називають реєстром кампанії. Перемігши у сценарії та записавши результати в журналі кампанії, вкажіть усі зароблені карти підтримки і/або труднощів у розділі журналу «Реєстр кампанії».

Коли гравці заробляють карту підтримки або труднощів, вони записують назву цієї карти в реєстр кампанії. Якщо карта містить ключове слово «Постійно», то гравці записують у розділі «Примітки» журналу кампанії, до якого героя вона прикріплена.

Під час приготувань майбутніх сценаріїв кампанії карти підтримки й труднощів, які записані в реєстрі кампанії, додають до гри таким способом:

- ♦ Карти підтримки зі зворотом карт гравця можна додати в колоду гравця. Ці карти не враховують до мінімального розміру колоди.
- ♦ Карти труднощів зі зворотом карт гравця треба додати в колоду гравця. Ці карти не враховують до мінімального розміру колоди.
- ♦ Якщо карта підтримки чи труднощів із ключовим словом «Постійно» була записана як прикріплена до певного героя, то цю карту треба прикріпити до вказаного героя на початку гри.
- ♦ Карти підтримки чи труднощів зі зворотом карт зустрічей треба затасувати в колоду зустрічей під час приготувань до гри.

Якщо героя додають до списку загиблих героїв, то всі карти підтримки й труднощів з ключовим словом «Постійно», які були прикріплені до цього героя, вилучають із реєстру кампанії.

Експертний режим кампанії

Експертний режим кампанії — це альтернативна версія режиму кампанії для гравців, які готові до складніших викликів. Гравці не відновлюють очки витривалості своїх героїв між сценаріями експертної кампанії. Наприкінці кожного сценарію запишіть кількість жетонів поранень кожного героя в розділі «Примітки» журналу кампанії. Під час приготувань до наступного сценарію кампанії розмістіть на кожному герої, яким ви розпоряджаєтесь, кількість жетонів поранень, що вказана у розділі «Примітки» журналу кампанії. Кожен гравець може вирішити позбавити героя, яким він розпоряджається, від цих

початкових поранень героя, яким він розпоряджається. Для цього до кінця кампанії гравець підвищує на 1 свій початковий рівень загрози за кожного героя, зміленого таким способом.

Кроки приготування кампанії

Під час приготування кампанії користуйтеся цим списком, щоб перевіряти, чи ви врахували все необхідне:

1. Перевірте, чи кожен гравець використовує героїв, указаних у журналі кампанії. (Якщо це перша гра кампанії, кожен гравець записує своє ім'я та імена героїв у журнал кампанії.)
2. Переконайтеся, що жодного з цих героїв немає у списку загиблих героїв. Якщо герой гравця указаний як загиблий, цей гравець повинен вибрати нового героя. Вилучіть з реєстру кампанії всі карти підтримки й труднощів з ключовим словом «Постійно», які були прикріплені до загиблого героя.
3. Якщо гравець бажає добровільно змінити героїв, запишіть імена нових героїв у журнал кампанії, а за кожного зміненого героя запишіть «+1 до загрози» в розділі штрафів у журналі.
4. Застосуйте штрафи загрози. Кожен гравець встановлює на лічильнику значення свого початкового рівня загрози, додаючи до нього суму, записану в розділі штрафів у журналі.
5. Прикріпіть карти з ключовим словом «Постійно». Прикріпіть указані в реєстрі кампанії карти підтримки та труднощів до відповідних героїв.
6. Перевірте карти приготувань. Додайте в ігрову зону карти підтримки та труднощів з ключовим словом «Приготування» (якщо такі є).
7. Приготуйте колоди гравців. Затасуйте у відповідні колоди гравців указані в реєстрі кампанії карти підтримки та труднощів (зі зворотом карт гравця).
8. Приготуйте колоду зустрічей. Затасуйте в колоду зустрічей указані в реєстрі кампанії карти підтримки та труднощів (зі зворотом карт зустрічей).

ВОЛОДАР ПЕРСНІВ

КАРТКОВА ГРА

ЖУРНАЛ КАМПАНІЇ

Гравець 1

Гравець 2

Гравець 3

Гравець 4

--	--	--	--

Герої

Загублі герої

Штрафи (загроза)

--	--

Примітки

--

11/11/2019

Page 10 of 10

11/11/2019

11/11/2016

11/11/2019

Downloaded from <http://ajph.org/> at University of California, San Diego on June 11, 2015

11/11/2019

Page 10 of 10

Page 10 of 10

11/11/2019

11/11/2016

[illegible]

Алфавітний покажчик

А

Активна локація 2
Активний гравець 2
Активувати властивість / Зіграти карту 2
Атаки не під час фази бою 3

Б

Базове значення 3

В

Вартівник 3
Вартість 3
Вибування гравця 3
Виберіть / Вибрати 3
Вилучено з гри 3
Випробування 4
Виснажений 4
Відкладені ефекти 4
Відкрити 4
Відповідність ресурсів 4
Вікна дій 20
Власність і розпорядження 4
Властивість, властивість карти 5
Входити у гру 5

Г

Готовий 5
Гравець, що захищається 5

Д

Дальня атака 5
Дія, властивість-дія 6
Додати у гру 6
Досліджений 6

Е

Експертний режим кампанії 31
Ефекти 6
Ефекти заміни 6
Ефекти тіні 6

Ж

Жетони вичерпалися 6
Журнал кампанії 30

З

За порядком ходів 7
Загроза / Лічильник загрози 7
Зіграти й додати у гру 7
Зіграти карту 7
Зміна початкової руки 7
Значення сили волі 7
Знищення 7
Золоті правила 2
Зона випробувань 7
Зумовлена властивість 8

І

Імунітет 8

К

Кампанія, режим кампанії 30
Карти вичерпалися 8
Карти ворогів 8
Карти героїв 8
Карти кампанії 30
Карти локацій 8
Карти персонажів 8
Карти підступу 9
Карти підтримки 30
Карти подій 9
Карти пригод / Колода пригод 9
Карти союзників 9
Карти спорядження 9
Карти труднощів 30
Карти цілей 10
Кілька оборонців 10
Ключові слова 10
Коли 10
Колода гравця 10
Колода зустрічей 10
Копія (карти) 10

Л

Лихо X 10
Ліміт 10
Літера «X» 10

М

Модифікатори 11
Може 11

Н

Навала 11
Нагода вступити в бій 11
Надрукований 11
Наступний гравець 11
Натомість 11
Не можна / Не може 11
«Не може зазнати поранень» 11
«Не може мати спорядження» 12
Нейтральні карти 12

О

Обмежена кількість 12
Обмеження і дозволи на розігрування 12
Одночасна черговість застосування 12
Ознаки 12
Отримання 12
Очки витривалості 12

П

Перевірка агресивності 12
Переміщення 12
Перемога 13
Перемога у грі 13
Перший гравець / Жетон першого гравця 13
Підрахунок очок 13
Після того як 13
Подорож 13
Поза грою 13
Поміняти 14
Поранення 14
Порожній 14
Постійна властивість 14
Постійно 14
Потім 14
Поточна пригода 14
Похмуре правило 2
Початковий рівень загрози 14
Пошук 14
Приготування 14
Примусово, примусовий ефект 15
Пройходження пригоди 15

Р

Реакція 15
Реєстр кампанії 31
Режим кампанії 30
Ресурси 16
Рівень загрози вибування 16
Розпорядження 16

С

Самореферентні властивості 16
Сила атаки 16
Сила захисту 16
Скасування 16
Скид і переможний стос 16
Спілкування за ігровим столом 16
Створення колод 16
Стережений 17
Структура карт 27
Структурні ефекти та структурні кроки 17
Сфери впливу 17

Т

Типи карт 17
Тривалі ефекти 17

У

У бою 18
У грі та поза грою 18
Узяття карт 18
Умова активації 18
Унікальні карти 19
Уточнювачі 19

Ф

Фаза бою 24
Фаза відпочинку 25
Фаза зустрічей 24
Фаза планування 22
Фаза подорожі 23
Фаза пригод 23
Фаза ресурсів 22

Ч

Черговість розігрування властивостей 19

Щ

Щоб 19



Українське видання © 2023 Geekach Games — www.geekach.com.ua.

TM/® & © 2021 Fantasy Flight Games. Середзем'я, Гобіт, Володар Перснів, а також усі персонажі, предмети, події й місця являються товарними знаками або зареєстрованими товарними знаками компанії Middle-earth Enterprises та використовуються за ліцензією компанією Fantasy Flight Games. Усі права захищено відповідними власниками. Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Розвелл, Міннесота, 55113, USA, 651-639-1905. Справжні компоненти можуть відрізнятися від зображених.

ВОЛОДАР ПЕРСНІВ

ПРИГОДИ В СЕРЕДЗЕМ'І

«Пригоди в Середзем'ї» — це кооперативна гра, у якій гравці подорожують Середзем'ям і б'ються з ворогами. Лише злагоджена взаємодія допоможе гравцям здолати всі труднощі й перешкоди, які створює повністю інтегрований ігровий застосунок.

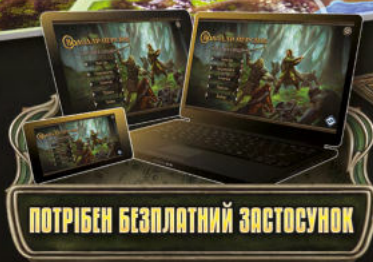
Без застосунку грати в «Пригоди в Середзем'ї» не можна.

Перед початком гри завантажте

й установіть безплатний

застосунок «Journeys in

Middle-earth».



www.FantasyFlightGames.com

© 2021 Fantasy Flight Games. Middle-earth, The Lord of the Rings, and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used, under license, by Fantasy Flight Games. The FFG logo is a © of Fantasy Flight Games. All rights reserved to their respective owners.

