

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ПО МОТИВАМ КНИГ
Д.Ж. Р. Р. ТОЛКИНА

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ

БРОСОК В МОРДОР

СОСТАВ ИГРЫ

⊗ Блокнот с игровыми полями

Начало пути
хоббитов

Начало пути
назгулов

Путь
хоббитов

Свойства мест
(усложнённый
вариант игры)



Цвет
игрока

Путь назгулов

Конец пути
хоббитов

Конец пути
назгулов

⊗ 5 кубиков

Каждому хоббиту соответствует кубик его цвета.
Цвет кубика имеет значение только для грани с назгулом.



Чёрный кубик всегда
действует только
на активного игрока.

Грани кубиков:



⊗ Правила игры

ОБЗОР ИГРЫ

Игроки выступают в роли хоббитов, хранителей кольца. Хоббиты несут Кольцо Всевластия в Мордор, чтобы сбросить в жерло Огненной горы, а за ними по пятам следуют назгулы. Победит игрок, добравшийся до Мордора первым.

ОБЫЧНАЯ ИГРА

Для обычной игры используется лицевая сторона игрового поля. Этот вариант игры подходит для самой первой партии и для партий с участниками младшего возраста.

УСЛОЖНЁННАЯ ИГРА

Для усложнённой игры используется оборот игрового поля. Этот вариант игры подходит для опытных игроков. Его правила приводятся в конце буклета.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Путь хоббитов. Цель игроков — добраться до Мордора, чтобы уничтожить кольцо в жерле Огненной горы. В свой ход каждый игрок бросает кубики и отмечает новое положение своего хоббита за каждый отложенный кубик с кольцом. Тем самым он становится ближе к цели.

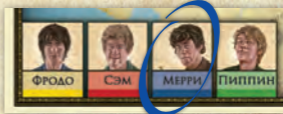
Путь назгулов. Дорога в Мордор полна опасностей, и влияние Саурона непрерывно растёт. Игрок отмечает новое положение преследующих его хоббита назгулов за каждый отложенный кубик с назгулом. Игрок, отметивший последнее деление пути назгулов, выбывает из игры.

Игра заканчивается, когда один из игроков достигает Мордора либо когда все участники выбывают из игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

☉ Каждый игрок берёт **ручку или карандаш** (не входит в состав игры) и **игровое поле** с маршрутом похода в Мордор.

☉ Каждый игрок выбирает себе хоббита и обводит соответствующий портрет на своём игровом поле. Игроки должны выбрать разных хоббитов. Каждому хоббиту соответствует определённый цвет.



☉ Первым игроком становится тот, кто последним читал или смотрел «Властелина колец».

ХОД ИГРЫ

Игроки делают ходы по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

БРОСКИ КУБИКОВ

В свой ход игрок бросает все 5 кубиков, после чего может сделать несколько перебросов.

Отложенные кубики. После каждого броска игрок **должен отложить себе хотя бы 1 кубик**. Разрешено откладывать сразу несколько кубиков, однако их **результаты не должны повторяться**. Иными словами, за один раз нельзя отложить больше 1 кольца, 1 Гэндальфа, 1 назгула и т. д. **Если на кубике выпадает хотя бы 1 назгул, игрок обязан его отложить**. Если выпадает несколько назгулов, игрок откладывает только одного (откладывать кубики с одинаковыми результатами нельзя).

Новые броски. Все неотложенные кубики перебрасываются. После каждого переброса игрок, как обычно, откладывает **хотя бы 1 кубик**. Отложенные результаты новых бросков могут совпадать с отложенными результатами предыдущих бросков. Например, если после первого броска кубиков игрок отложил кольцо, то вполне может отложить ещё одно кольцо и после второго броска. К концу хода у игрока может скопиться несколько отложенных кубиков с одинаковыми результатами.







Завершение бросков. Игрок **обязан перебрасывать все неотложенные кубики** (только если не откладывает Белое древо, см. стр. 7). Как только все кубики отложены, игрок применяет итоговые результаты.

ПРИМЕНЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ ОТЛОЖЕННЫХ КУБИКОВ

Игрок применяет итоговые результаты в любой последовательности. Результаты применяются только после того, как игрок закончил бросать кубики.

Примечание: цвет кубика имеет значение только для грани с назгулом.

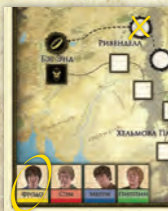
СИМВОЛЫ НА ГРЯНЯХ КУБИКОВ

-  **Кольцо** перемещает игрока на следующее деление пути хоббитов.
-  **Орк** нейтрализует действие всех колец, замедляя игрока.
-  **Воин** нейтрализует действие одного орка.
-  **Назгул** распространяет влияние Саурона на следующее деление пути назгулов.
-  **Гэндальф** усложняет путь назгулов, уменьшая влияние Саурона.
-  **Белое древо** позволяет игроку больше не делать перебросы.

Кольцо



За каждый отложенный кубик с кольцом активный игрок отмечает на пути хоббитов 1 следующее деление по направлению к Мордору.



К концу хода Фродо отложил 1 кубик с кольцом. Он может отметить 1 следующее деление пути хоббитов.

Каждое отложенное кольцо перемещает игрока на 1 деление пути хоббитов. К примеру, 2 кубика с кольцом позволяют отметить сразу 2 деления.



Важное замечание: если наряду с кольцами у игрока отложен хотя бы один **орк**, то он **не даёт игроку продвинуться** по пути хоббитов. Действие орков может быть нейтрализовано действием воинов (см. описание *орка* и *воина* ниже).

Орк



Орки замедляют хоббитов. Если к концу хода активный игрок отложил хотя бы 1 кубик с орком, то **все его отложенные кубики с кольцами не действуют**.

Однако если у игрока отложены ещё и воины, действие орков может быть нейтрализовано (см. описание *воина* ниже).



Воин



Единственное назначение отложенных воинов — отменять действие отложенных орков. **1 воин нейтрализует 1 орка**.

Если к концу хода число отложенных орков больше числа отложенных воинов, отложенные кольца не действуют.



Если к концу хода число отложенных орков меньше или равно числу отложенных воинов, орки нейтрализуются, игрок может выполнить действие отложенных колец.



Назгул



За каждый отложенный кубик с назгулом игрок отмечает на пути назгулов 1 следующее деление по направлению к Мордору. Игрок, к которому применяется действие назгула, определяется **цветом кубика**, на котором выпал назгул, поэтому за один ход назгулы могут действовать на нескольких игроках.

Кубик с отложенным назгулом **действует на активного игрока** в трёх случаях:

- ☉ если назгул выпал на **чёрном** кубике;
- ☉ если назгул выпал на кубике **цвета активного игрока**;
- ☉ если назгул выпал на кубике **нейтрального цвета** (не выбранного никем из игроков из-за того, что в игре меньше 4 участников).



Среди отложенных кубиков Мерри — чёрный и синий кубики с назгулами. Чёрный назгул всегда действует на активного игрока, а синий совпадает с цветом Мерри. В результате Мерри отмечает крестиками сразу 2 деления на пути назгулов (на своём игровом поле слева направо).

Кубик с отложенным назгулом **действует на другого игрока**, если назгул выпал на кубике цвета этого игрока. Игрок отмечает 1 следующее деление на пути назгулов (на своём игровом поле слева направо).



Мерри отложил красный кубик с назгулом. Поскольку красный цвет соответствует Сэму, именно Сэм отмечает 1 квадратное деление на своём пути назгулов, даже несмотря на то, что активный игрок не он.

Примечание: в ход активного игрока действие назгулов может применяться к нескольким или даже ко всем игрокам.

Напоминание: даже если на кубиках игрока выпало несколько назгулов, за один бросок он откладывает только 1 такой кубик, при этом сам выбирает цвет из доступных.

Гэндальф



Гэндальф уменьшает влияние Саурона. В конце хода за каждый отложенный кубик с Гэндальфом игрок может разделить надвое **1 пустое деление** пути назгулов — иными словами, превратить одно деление в два и сделать путь назгулов чуть длиннее. Если среди отложенных кубиков игрока есть

и назгул, и Гэндальф, то игрок может сначала разделить пустое деление пути назгулов надвое, а потом отметить одну из его половинок. Если игрок разделит надвое все неотмеченные деления своего пути назгулов, кубики с Гэндальфом на него больше не действуют. Мордор, конечная точка пути назгулов, тоже может быть разделена Гэндальфом. Делить уже разделённые надвое деления нельзя.



У Сэма отложен назгул его цвета и Гэндальф. Сначала Сэм выполняет действие Гэндальфа и делит надвое второе деление своего пути назгулов. Затем он выполняет действие назгула и отмечает крестиком половину только что разделённого деления (на первом делении пути уже есть отметка назгула).

Белое древо



Белое древо оказывает большое влияние на путешествие. Отложив Белое древо, игрок тут же применяет результаты отложенных кубиков и больше не перебрасывает кубики. Если вместе с Белым деревом игрок выбрасывает на кубиках назгула, то, как обычно, добавляет его к отложенным кубикам. Если игрок выбрасывает какие-то другие результаты, то при желании может отложить с Белым деревом и их тоже, соблюдая правило «не более 1 кубика с одинаковыми результатами». Результаты кубиков, которые игрок решил не откладывать, не применяются.

Примечание: белое древо присутствует только на чёрном кубике.



На иллюстрации показан результат броска Пиппина. Он решает использовать Белое древо и больше не бросать кубики.

Он откладывает одно кольцо, назгула и Белое древо. Он не хочет брать орка и не может отложить второе кольцо, так как за один раз можно отложить не больше 1 кубика с одним и тем же результатом. Пиппин не перебрасывает эти 2 оставшиеся кубика. Он выполняет действия отложенного назгула и кольца, после чего передаёт ход дальше.

Выполнив действия всех отложенных кубиков, игрок передаёт ход следующему игроку по часовой стрелке.

ВЫБЫВАНИЕ ИЗ ИГРЫ

Если игрок отмечает на своём игровом поле последнее деление на пути назгулов, то он выбывает из игры. Такая ситуация может произойти даже в чужой ход. Если игрок на одном и том же ходу отмечает последнее деление пути хоббитов и пути назгулов, он всё равно выбывает из игры.

Важно: цвет выбывшего игрока считается нейтральным цветом, поэтому назгул этого цвета будет действовать на активного игрока.



Пиппин поставил крестик на последнем делении пути назгулов. Пиппин покидает игру, остальные участники остаются.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в одном из двух случаев:

- из игры **выбыл последний участник** (у всех игроков отмечено последнее деление пути назгулов);
- один из игроков **достиг Мордора** (отметил последнее деление пути хоббитов на своём игровом поле). Текущий круг игры доигрывается до конца (все невыбывшие участники должны сделать одинаковое число ходов). Если игрок остаётся единственным, кто достиг Мордора, он выигрывает. Если в последнем круге в Мордор приходят несколько игроков, выигрывает тот, у кого осталось больше пустых делений на пути назгулов (разделённое на двое пустое деление считается за два).

ПРИМЕРЫ ВЫПОЛНЕНИЯ ДЕЙСТВИЙ

Отложенные кубики Мерри: 1 кольцо, 1 Гэндальф, 1 воин, 1 орк и 1 назгул.



- 1 воин нейтрализует 1 орка.
- Поскольку орк устранён, действует кольцо: Мерри ставит крестик на первом круглом делении пути хоббитов.
- Благодаря Гэндальфу Мерри делит надвое первое квадратное деление пути назгулов.
- Назгул обязывает Мерри отметить деление пути назгулов. Поскольку Мерри разделил первое деление надвое, то ставит крестик только на одной его половине. Вторую половину он отметит, когда в следующий раз будет выполнять действие назгула.

Отложенные кубики Сэма: 2 назгула, 1 орк, 1 Гэндальф и 1 кольцо.



- У Сэма нет воинов для нейтрализации орка.
- Таким образом, кольцо не действует.
- Благодаря Гэндальфу Сэм делит надвое первое квадратное деление пути назгулов.
- Красный назгул обязывает Сэма отметить деление пути назгулов. Поскольку действие Гэндальфа разделило первое деление надвое, Сэм ставит крестик на первой половине деления.



- Синий назгул действует на Мерри. Мерри ставит крестик на второй половине первого деления своего пути назгулов.

УСЛОЖНЁННАЯ ИГРА СО СВОЙСТВАМИ МЕСТ

Игра проходит по обычным правилам с единственным дополнением: в зависимости от того, где игрок **начинает** свой ход, он встречает одного из персонажей трилогии «Властелин колец», который определённым образом меняет правила текущего хода. Иными словами, каждое место на пути хоббитов теперь обладает уникальным свойством. У начальной точки пути хоббитов, Бэг-Энда, нет никаких свойств.

1. Ривенделл ➔ Можно откладывать одинаковые грани

Здесь вы встречаете *Элронда*. Вы можете откладывать кубики с одними и теми же результатами. Например, выбросив на кубиках 3 кольца, можете отложить их все сразу.

2. Мория ➔ Гэндальф не действует

Здесь вы встречаете *Балрога*. Вы не можете выполнять действие Гэндальфа, хотя по-прежнему можете откладывать кубики с ним (эти кубики действовать не будут).

3. Лотлориэн ➔ Воины × 2

Здесь вы находитесь под защитой *эльфов*. Каждый отложенный кубик с воином считается за два, то есть одним воином нейтрализуются сразу два орка.

4. Рохан ➔ 1 раз можете перебрасывать броски

Здесь вы встречаете *Эомера*. Можете 1 раз перебросить все кубики только что сделанного броска. Если вам не нравится результат броска (к примеру, выпало чересчур много назгулов), можете 1 раз перебросить все задействованные в этом броске кубики и только после этого обязаны отложить как минимум 1 кубик. Затем вы, как обычно, перебрасываете неотложенные кубики и, если вам снова не нравится результат (к примеру, выпало много назгулов и орков), можете 1 раз его перебросить и т. д.

Сэм находится в Рохане, и на первом броске у него выпало:



Ему не хочется откладывать назгула, который гарантированно подействует на него, поэтому он перебрасывает кубики.

Теперь у него выпало:

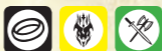


Теперь он уже обязан отложить хотя бы один результат и хотя бы одного назгула. Он откладывает назгула и кольцо.

Он бросает оставшиеся 3 кубика, и у него выпадает:



Сэму снова не нравится результат, и он перебрасывает все 3 кубика. Новый результат:



Сэм обязан отложить хотя бы один результат, и он решает отложить все три. Итоговый результат Сэма:



5. Хельмова Падь ➔ Орки × 2

Здесь вы встречаете *Сарумана*. Каждый отложенный кубик с орком считается за два, то есть для нейтрализации одного орка требуется сразу два воина.

6. Гондор ➔ Назгулы на вас не действуют

Здесь вы встречаете *Эовин*. Вы, как обычно, откладываете кубики с назгулами, но не выполняете их действие, если оно применяется к вам.

На всех остальных игроков назгулы по-прежнему действуют. Во время ходов других игроков Эовин не защищает вас от назгулов.

7. Минас-Тирит ➔ Все назгулы действуют на вас

Здесь вы встречаете *короля-чародея из Ангмара*. Все отложенные назгулы действуют только на вас, даже те, которые должны были бы действовать на других игроков. Для других игроков ничего не происходит.

8. Логово Шелоб ➔ -1 кольцо

Здесь вы встречаете *Шелоб*. Чтобы перейти в Мордор, к концу хода у вас должно быть отложено как минимум 2 кольца.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор: Михаэль Ринек

Художники: Джон Ходжсон и Сюзанна Хелмиг

Редакторы: Роберт Хайд, Бербель Шмидтс

© 2015 Sophisticated Games Ltd

© „Der Herr der Ringe“ und die darin vorkommenden Charaktere, Gegenstände, Ereignisse und Orte sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen der The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-Earth Enterprises und werden unter Lizenz von Sophisticated Games und deren Lizenzpartner verwendet.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов
(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
www.hobbyworld.ru



Играть интересно