

Властелинът на Пръстените ДУЕЛ за СРЕДНАТА ЗЕМЯ™

ЩЕ ИЗБЕРЕТЕ ЛИ ЗАДРУГАТА НА ПРЪСТЕНА, ЗА ДА ЗАЩИТИТЕ СВОБОДНИТЕ НАРОДИ И ДА УНИЩОЖИТЕ ЕДИНСТВЕНИЯ ПРЪСТЕН?
ИЛИ ЩЕ ПРЕДПОЧЕТЕТЕ ДА СТЕ САУРОН В ПРЕСЛЕДВАНЕ НА ФРОДО И САМ, ДОКАТО ОРДИТЕ
ВИ ОБСАЖДАТ ВРАЖЕСКИТЕ ГРАДОВЕ? СЪДБАТА НА СРЕДНАТА ЗЕМЯ Е В РЪЦЕТЕ ВИ!

ОБЩ ПРЕГЛЕД И ЦЕЛ

Играта се разгръща в три последователни части (глави), които протичат по сходен начин. Всеки ход подобрявате уменията си, трупате съкровища, разпростирате присъствието си в Средната земя, събирате подкрепа от народите или напредвате в мисията си за Единствения Пръстен.

Незабавно печелите играта, ако изпълните едно от следните три условия:

- ★ изпълните мисията си по Пътя на Пръстена,
- ★ съберете подкрепа от 6 различни народа,
- ★ завладеете Средната земя.

СЪДЪРЖАНИЕ

<p>Сюжетни карти</p>  <p>×69</p>	<p>Плочки с местности</p>  <p>×7</p>	<p>Игрално табло</p>  <p>×1</p>	<p>Път на Пръстена</p>  <p>в 4 части</p>	<p>Монети</p>  <p>×30</p>
<p>Съюзни жетони</p>  <p>×18 (3 на народ)</p>	<p>Войски и крепости на Задругата</p>  <p>×15 ×7</p>	<p>Войски и крепости на Саурон</p>  <p>×15 ×7</p>	<p>Помощен лист</p>  <p>×1</p>	<p>Правила</p>  <p>×1</p>



СИМВОЛИ ПРИ ЦВЕТНА СЛЕПОТА


За улеснение на играчите с цветна слепота на всеки цвят в играта съответства даден символ:

- ◆ Сиво ● Жълто ▣ Синьо ▲ Зелено ✕ Червено ★ Лилаво



ПОДРЕДБА

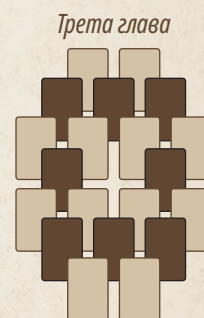


- 1 Изберете или определете на случаен принцип кой ще играе Задругата и кой – Саурон. Вземете пред себе си съответстващите **игрални фигури: войски и крепости**.
- 2 Поставете **игралното табло** между двамата играчи до централната игрална зона.
- 3 На игралното табло поставете **2 войски на Задругата** в Арнор и **2 войски на Саурон** в Мордор.
- 4 Сглобете **Пътя на Пръстена**, както е показано отстрани, и го поставете под игралното табло.
 
- 5 Играещият Задругата взима **3 монети**, а играещият Саурон – **2 монети**. Останалите монети съберете в общ **резерв**.
- 6 Подредете **съюзните жетони** на купчини – за всеки народ по една – съобразно означенията на гърба им. Разбъркайте всяка от купчините и ги поставете с лице надолу на съответните места над игралното табло.
- 7 Разбъркайте **плочките с местности** и обърнете три с лице нагоре. Останалите съберете на купчина с лице надолу.
- 8 Разделете **сюжетните карти** в три тестета, както е указано на гърба им **P** (1), **R** (2) и **A** (3), след което разбъркайте всяко от тестетата.

ПРЕГЛЕД НА ИГРАТА

ПОДГОТОВКА НА ГЛАВИТЕ

В началото на всяка глава (Първа, Втора и накрая Трета) подредете карти от съответното тесте в **централната игрална зона** съгласно диаграмата долу (*напомняне има на страните на кутията*). Внимавайте – някои карти се поставят открити (с лице нагоре), а други закрити (с лице надолу). Оставащите три карти поставете с лице надолу при изхвърлените.



ИГРАЛНИЯТ ХОД

Играта започва Саурон, след което играчите **се редуват да играят ходове** до края на главата. По време на своя ход можете или да **вземете сюжетна карта**, или да **вземете плочка с местност**.

А. ВЗЕМАНЕ НА СЮЖЕТНА КАРТА

Изберете **достъпна** карта от централната игрална зона, т.е. такава, която не е частично покрита от други карти. След това я изиграйте пред себе си **или** я изхвърлете.



Изигравате картата пред себе си

Платете цената, ако има такава (*вж. с. 4*), и поставете картата в игралната си зона. Незабавно можете да се възползвате от ефекта ѝ (*вж. с. 5*).

Бележка: Редете картите пред вас на колони по цветове така, че да остават видими ефектите им.

ИЛИ

Изхвърляте картата

Поставете картата с лице надолу при изхвърлените и вземете монети от резерва съобразно текущата глава:

- ★ Първа глава: 1 монета
- ★ Втора глава: 2 монети
- ★ Трета глава: 3 монети

В края на хода си обърнете с лице нагоре всички карти, които са станали достъпни.

Б. ВЗЕМАНЕ НА ПЛОЧКА С МЕСТНОСТ

Изберете една от плочките с лице нагоре. Платете цената ѝ (*вж. с. 4*) и я поставете в игралната си зона.

Незабавно поставете своя крепост в съответния регион и се възползвайте от другите ефекти на плочката (*вж. помощния лист*).

В края на хода си не разкривате нова плочка.

КРАЙ НА ГЛАВАТА

Краят на главата настъпва, **когато вземете последната сюжетна карта от съответната глава**.

Наредете картите за следващата глава съобразно диаграмата и открийте нови плочки с местности, за да има три с лице нагоре, ако е възможно.

Играта продължава по познатия начин.

*Бележка: Тъй като се редувате да играете ходове, завършилият предходната глава играч не започва следващата освен когато използва ефект за допълнителен ход (*вж. помощния лист*).*

ЦЕНИ НА КАРТИТЕ И ПЛОЧКИТЕ

▶ МОНЕТИ

Някои карти имат цена в монети, която трябва да заплатите към резерва, за да ги изиграте.



▶ УМЕНИЯ

За да бъдат изиграни, плочките и повечето карти изискват да имате едно или повече умения (вж. с. 5) в игралната си зона.

Ако нямате съответното умение, можете да платите **1 монета** към резерва за всеки липсващ символ на умение.



Бележки:

- Няма лимит на броя умения, за които можете да заплатите през хода си.
- Ако карта няма изискване за умение или монета, можете да я изиграте безплатно.



Плочките с местности имат допълнителна цена в монети, равна на **броя на собствените ви крепости**, които вече са поставени на игралното табло. Следователно допълнителната цена за първата крепост е 0 монети.



▶ СВЪРЗАНИ КАРТИ

Започвайки от Втора глава, някои карти могат да бъдат изиграни безплатно чрез **символ за свързване**.

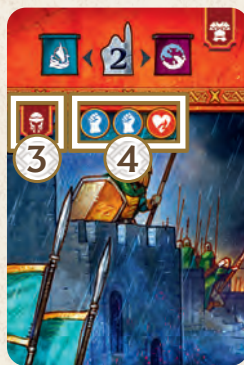
Ако имате в игралната си зона карта със съвпадащ символ в горния десен ъгъл, можете да изиграте картата безплатно, без да имате необходимите умения.

Бележка: Ако нямате съответния символ, все пак можете да я изиграте по нормалния ред, като заплатите цената ѝ.

Пример:



В Първа глава тази карта е безплатна за изиграване (1). Освен ефект (вж. с. 5), тя има и символ за свързване (2).



Във Втора глава можете да изиграте тази карта безплатно, тъй като имате съвпадащия символ за свързване (3) на вече изиграна карта. В противен случай би било необходимо да имате изискуемите умения (или да заплатите 1 монета за всеки липсващ символ) (4).

ЕФЕКТИ НА КАРТИТЕ И ПЛОЧКИТЕ

Сивите карти ♦ предоставят умения, които позволяват да играете други карти и плочки. Получавате **1 умение за всеки символ**. Всеки символ може да се ползва само **веднъж на ход**.



Хитрост



Сила



Смелост



Знание



Лидерство



Когато няколко умения са разделени с /, можете да използвате само **едно от тях** на ход (по ваш избор).

Жълтите карти ● предоставят незабавно монети, които ще можете да ползвате за изиграването на други карти или плочки.



Вземете от резерва толкова монети, колкото указва символът.

Сините карти ▣ позволяват незабавно да напреднете в мисията си по Пътя на Пръстена.



Придвигнете се по една стъпка напред за всеки изобразен пръстен.

Зелените карти ▲ представляват народите на Средната земя, с които търсите съюз.



Елфи



Енти



Хобити



Хора



Джуджета



Вълшебници

Червените карти ✖ позволяват незабавно да поставите войски в регионите на Средната земя (вж. с. 7). Изберете **един от двата региона**, чиито знамена са показани, и поставете **всички войски** в избрания регион.



Лилавите карти ★ (налични единствено в Трета глава) позволяват незабавно да извършите маневра.



Преместете една от войските си в съседен регион.



Противникът ви губи една монета.



Премахнете една вражеска войска от избран регион.

Плочките с местности позволяват незабавното поставяне на крепости в регионите на Средната земя (вж. с. 7) и добавят уникални ефекти (вж. помощния лист).



Регион, в който можете да поставите крепост

ПЪТЯТ НА ПРЪСТЕНА



Когато напредвате в мисията си по Пътя на Пръстена, приплъзвайте персонажите си (Фродо и Сам за Задругата или Назгулите за Саурон) стъпка по стъпка.

Когато **достигнете или подминете** поле с бонус, незабавно можете да се възползвате от ефекта му (вж. помощния лист).

Бележка: Частта, която представлява Назгулите, се слага върху тази, на която са изобразени Фродо и Сам. Следователно, когато Фродо и Сам се придвижват, Назгулите също се преместват. С други думи: разстоянието помежду им само ще намалява.



Пример: В ролята на Задругата изигравате синя карта с два пръстена (1), което позволява Фродо и Сам да се преместват с две полета (2). Те подминават поле с бонус (3), което ви дава възможност да се ползвате от ефекта му (в този случай – да вземете монета от резерва).

СЪЮЗИ С НАРОДИТЕ

По време на играта можете да се съюзавате с народите от Средната земя. За целта трябва да играете **зелени карти** със съвпадащи или различни символи на народи, съобразно следните условия:

Два съвпадащи символа на народи

Щом съберете два съвпадащи символа на народи, **разкрийте** горните два съюзни жетона на съответния народ.

Изберете единия и го поставете пред себе си – можете да се възползвате от ефекта му (вж. помощния лист). Другия жетон върнете обратно с лице надолу **отгоре** на купчината.

ИЛИ

Три различни символа на народи

Веднъж за игра, когато съберете три различни символа на народи, **разкрийте** най-горния съюзен жетон на всеки от тях.

Изберете един и го поставете пред себе си – можете да се възползвате от ефекта му (вж. помощния лист). Другите два върнете с лице надолу **отгоре** на съответните им купчини.

Бележки:

- Един и същи символ може да се ползва и за двете условия (два съвпадащи и три различни символа).
- Жетоните се откриват и за двамата играчи. Няма скрита информация.

ЗАВЛАДЯВАНЕ НА СРЕДНАТА ЗЕМЯ



Когато поставите или придвижите една или няколко войски, има две възможни ситуации:

- ★ **Ако няма вражеска войска:** нищо не се случва.
- ★ **Ако има една или повече вражески войски:** възниква **конфликт**. Всеки играч премахва една от войските си и я поставя пред себе си. Повтаряйте, докато поне единият играч не остане без войски в региона.

Бележка: Вражеската крепост не дава начало на конфликти и не пречи на поставянето на войски в региона ѝ. Следователно е възможно и двамата играчи да имат присъствие в един регион.

Когато изпълнявате множество придвижвания, можете да местите една и съща войска многократно или да разделите движението между няколко войски. За всяко движение премествате войска в съседен регион (такъв, с който има връзка). Всяко движение извършвате самостоятелно, разрешавайки възникналите конфликти един по един.



Пример: Изигравате лилава карта, която дава 3 движения **1**. С първото придвижвате войска от Енедваит в Рохан **2**. Тъй като там има вражеска войска, възниква конфликт и всеки премахва една от войските си. След това използвате второто и третото си движение, за да изпратите друга войска от Енедваит в Мордор, преминавайки през Рохан **3**.

КРАЙ НА ИГРАТА

Има три условия, които незабавно слагат край на играта:

ПЪТЯТ НА ПРЪСТЕНА

За Задругата: Ако Фродо и Сам **достигнат вулкана**, те унищожават Пръстена и незабавно печелите играта.

За Саурон: Ако Назгулите **хванат Фродо и Сам**, те им отнемат Пръстена и незабавно печелите играта.

ПОДКРЕПА ОТ НАРОДИТЕ

Ако съберете **6 различни символа на народи** на **зелените си карти**, получавате подкрепа от народите на Средната земя и незабавно печелите играта.

Бележка: Орловият символ на един от съюзните жетони е допълнителен символ на народ, който се счита за един от шестте символа, необходими за това условие за победа.

ЗАВЛАДЯВАНЕ НА СРЕДНАТА ЗЕМЯ

Ако **присъствате във всички 7 региона** (с крепост и/или поне една войска), завладявате Средната земя и незабавно печелите играта.

Ако нито едно от тези три условия за победа не е достигнато в края на Трета глава, играчът **с присъствие в повече региони** (с крепост и/или поне една войска) е победител. В случай на равенство – победата е споделена.



ЗАСЛУГИ

Дизайн: **Антоан Бауза & Бруно Катала** • Илюстрации: **Венсан Дютре**
Специални благодарности: www.rprod.com/en/duel-for-middle-earth/credits

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

© REPOS PRODUCTION 2024. ALL RIGHTS RESERVED.

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

Средната земя, Властелинът на Пръстените, както и персонажите, събитията, предметите и местата тук са запазена марка на Middle-earth Enterprises, LLC, и лицензирани от Asmodee North America, Inc. и Repos Production.

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

Този материал е предназначен единствено за частно забавление.



REPOS
PRODUCTION