

# Володар Перснів ДУЄЛЬ ЗА СЕРЕДЗЕМ'Я™



Перегляньте  
відео з правилами!

ГРАТИМЕТЕ ЗА БРАТСТВО ПЕРСНЯ, ЩОБ ЗАХИСТИТИ ВІЛЬНІ НАРОДИ Й ЗНИЩИТИ ЄДИНИЙ ПЕРСТЕНЫ?  
ЧИ ОБЕРЕТЕ САУРОНА Й ПЕРСЛІДУВАТИМЕТЕ ФРОДО І СЕМА ТА ПОСИЛАТИМЕТЕ СВОЇ ОРДИ  
ДО ВОРІТ ВОРОЖИХ МІСТ? ДОЛЯ СЕРЕДЗЕМ'Я У ВАШИХ РУКАХ!

## ОГЛЯД І МЕТА ГРИ

Гра складається з 3 послідовних розділів, однакових за перебігом.

У свій хід вдосконалюйте вміння, накопичуйте скарби, розширюйте свій вплив у Середзем'ї, згуртовуйте народи довкола себе або просувайтеся у виконанні Походу Персня.

Ви негайно перемагаєте, щойно виконуєте одну з 3 умов:

- ★ завершуєте Похід Персня;
- ★ заручаєтеся підтримкою 6 народів Середзем'я;
- ★ завойовуєте Середзем'я.

## КОМПОНЕНТИ

Карти розділів



×69

Тайли регіонів



×7

Ігрове поле



×1

Трек Походу Персня



з 4 частин

Монети



×30

Жетони союзів



×18 (по 3 на кожен народ)

Воїни та фортеці  
Братства



×15

×7

Воїни та фортеці  
Саурана



×15

×7

Пам'ятка



×1

Правила гри



×1



СИМВОЛИ ДЛЯ ЛЮДЕЙ ІЗ КОЛІРНОЮ СПІПОТОЮ

Кожен колір карти у грі має відповідний символ:

◆ Сірий    ● Жовтий    ▣ Синій    ▲ Зелений    ✕ Червоний    ★ Фіолетовий



## ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ



① Виберіть або випадковим чином визначте, хто буде грати за Братство, а хто – за Саурона. Розмістіть перед собою відповідні **фішки воїнів та фортець**.

② Розмістіть **ігрове поле** між собою та суперником, поруч із центральною ігровою зоною.

③ На ігровому полі розмістіть **2 воїнів Братства** в Арнорі та **2 воїнів Саурона** в Мордорі.

④ Зберіть **трек Походу Персня**, як показано на схемі праворуч, і розмістіть його під ігровим полем.



⑤ Гравець за Братство отримує **3 монети**, а гравець за Саурона – **2 монети**. Із залишку монет утворіть **резерв**.

⑥ Відсортуйте **жетони Союзів** відповідно до їхніх зворотів, формуючи по одному стосу для кожного народу. Потім окремо перетасуйте кожен стос і розмістіть їх долілиць у спеціальні виїмки над ігровим полем.

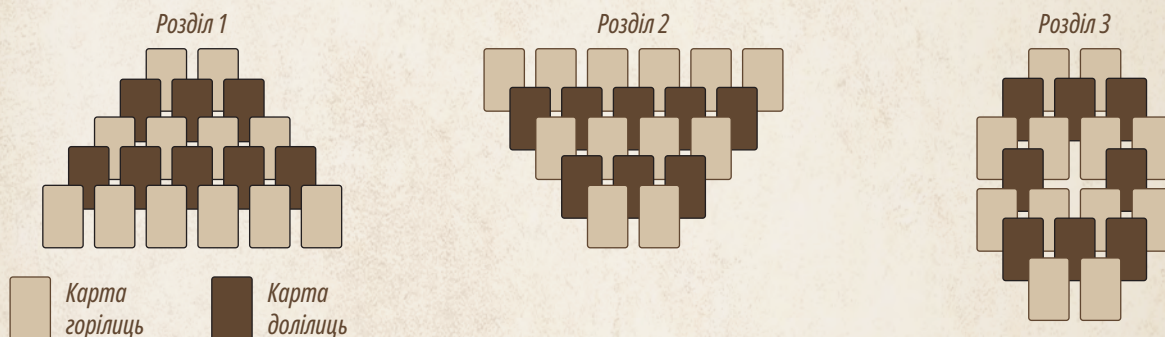
⑦ Перетасуйте **тайли регіонів** і розмістіть 3 з них на столі горілиць. Залишок тайлів складіть стосом долілиць.

⑧ Розкладіть **карти розділів** у три колоди відповідно до їхніх зворотів **П** (1), **Р** (2) і **А** (3), а потім окремо перетасуйте кожну колоду.

# ОГЛЯД РОЗДІЛІВ

## ПІДГОТУВАННЯ РОЗДІЛУ

На початку кожного розділу (1, 2, а потім 3) розкладіть карти з відповідного розділу в **центральної ігровій зоні**, дотримуючись наведеної схеми (підказка – на боковинах коробки). Будьте уважні, оскільки деякі карти кладуть горілиць, а інші – долілиць. Три карти, що залишилися, покладіть долілиць у скид.



## Огляд ходу

Гра починається з ходу гравця за Саурана, після чого гравці **ходять по черзі** до кінця гри. У свій хід ви можете **взяти карту розділу** або **тайл регіону**.

### А. Взяти карту розділу

Із центральної ігрової зони виберіть **доступну** карту – тобто таку, що не заблокована іншими картами. Потім розіграйте її у свою ігрову зону **або** скиньте.



### Розіграти карту перед собою

За потреби сплатіть вартість карти (див. с. 4) та розмістіть її у свою ігрову зону. Ви можете негайно застосувати ефект цієї карти (див. с. 5).

*Примітка: складайте карти у своїй ігровій зоні за кольорами, переконавшись, що вам видно ефекти карт.*

або

### Скинути карту

Скиньте карту долілиць та візьміть із резерву монети. Кількість залежить від поточного розділу:

- ★ Розділ 1 – 1 монета.
- ★ Розділ 2 – 2 монети.
- ★ Розділ 3 – 3 монети.

Нарешті, завершіть свій хід, розкривши розблоковані карти.

### Б. Взяти тайл регіону

Виберіть один із відкритих тайлів. Сплатіть його вартість (див. с. 4) і розмістіть у своїй ігровій зоні. Негайно розмістіть фішку фортеці у відповідному регіоні ігрового поля й скористайтесь його ефектами (див. пам'ятку). Нарешті, завершіть свій хід, не відкриваючи новий тайл регіону.

## КІНЕЦЬ РОЗДІЛУ

**Коли витягають останню карту цього розділу**, він завершується.

Розкладіть карти для наступного розділу за відповідною схемою і, за можливості, відкрийте нові тайли регіонів, доки в центральній ігровій зоні не буде 3 відкритих тайлів регіонів.

Потім продовжуйте гру як зазвичай.

*Примітка: оскільки ви ходите по черзі, гравець, який завершив розділ, не розпочинає наступний, якщо тільки він не застосовує ефект «Зробити ще один хід» (див. пам'ятку).*

# ВАРТІСТЬ КАРТ І ТАЙЛІВ

## ▶ МОНЕТИ

Для розіграшу деяких карт ви повинні сплатити певну кількість монет у резерв.



## ▶ УМІННЯ

Для розіграшу регіонів і більшості карт необхідно мати одне або декілька вмінь у вашій ігровій зоні (див. с. 5).

Якщо у вас немає необхідних умінь, ви можете заплатити **1 монету** в резерв за **кожен відсутній символ уміння**.



### Примітки:

- Кількість умінь, за які ви можете сплатити монети в резерв у своїй хід, не обмежена.
- Якщо на карті не зазначена вартість, вона не потребує наявності уміння або сплати монет, тому ви можете зіграти її безплатно.



Тайли регіонів мають додаткову вартість у монетах, яка дорівнює кількості **фішок ваших фортець**, що вже виставлені на ігровому полі. Таким чином, додаткова вартість вашого першого тайла регіону – 0 монет.



## ▶ ПОВ'ЯЗАНІ КАРТИ

Починаючи з 2 розділу, деякі карти можуть бути розіграні безплатно за наявності **пов'язаного символу**.

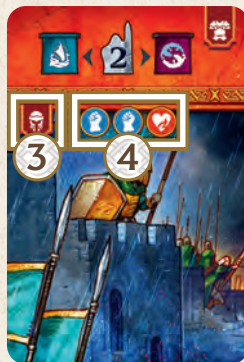
Якщо у вашій ігровій зоні є карта з певним символом у правому верхньому куті, ви можете зіграти карту з таким символом безплатно, навіть якщо не маєте необхідних умінь.

*Примітка: якщо у вас немає відповідного символу для карти, ви все одно можете зіграти її звичайним чином, сплативши її вартість в уміннях та/або монетах.*

### Приклад:



У розділі 1 ви розіграєте цю карту безплатно **①**. На додаток до свого ефекту (див. с. 5), вона має пов'язаний символ **②**.



У розділі 2 ви можете розіграти цю карту безплатно, оскільки у вас є відповідний символ **③** на одній із ваших зіграних карт. В іншому разі вам потрібно було б мати необхідні уміння (або заплатити 1 монету за кожен відсутній символ уміння) **④**.

# ЕФЕКТИ КАРТ І ТАЙЛІВ

**Сірі карти** ♦ наділяють уміннями, які дозволяють вам розігравати інші карти і тайли у своїй ігровій зоні. Ви отримуєте **1 уміння за кожен видимий символ. Щодо**ду ви можете використати кожен символ лише **один раз**.



Хитрість



Сила



Сміливість



Знання



Лідерство



Коли декілька умінь розділені знаком /, ви можете використовувати лише **одне з них** за хід (на свій вибір).

**Жовті карти** ● одразу надають монети, які ви зможете витратити, щоб зіграти інші карти і тайли регіонів у своїй ігровій зоні.



Візьміть із резерву вказану кількість монет.

**Сині карти** ■ дозволяють негайно просунути по треку Походу Персня.



Перемістіть свого персонажа по треку Походу Персня на одну поділку за кожен символ Персня.

**Зелені карти** ▲ представляють народи Середзем'я, з якими ви можете укладати союзи.



Ельфи



Енти



Гобіти



Люди

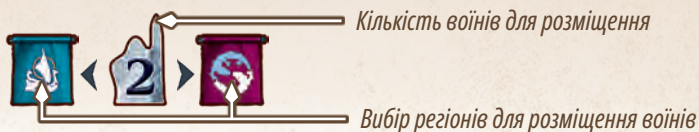


Гноми



Чарівники

**Червоні карти** ✖ дозволяють негайно розмістити воїнів у регіонах Середзем'я (див. с. 7). Виберіть **один із 2 регіонів**, зображених на знаменах, і розмістіть **усіх воїнів** у вибраному регіоні.



**Фіолетові карти** ★ (доступні тільки в 3 розділі) дозволяють негайно виконати різні маневри.



Перемістіть 1 з ваших воїнів у сусідній регіон.



Ваш суперник втрачає 1 монету.



Приберіть 1 ворожого воїна з будь-якого регіону.

**Тайли регіонів** дозволяють негайно розмістити фішки фортець у регіони Середзем'я (див. с. 7) і скористатися унікальними ефектами (див. пам'ятку).



Регіон, де ви можете розмістити фортеці

## ПОХІД ПЕРСНЯ



Під час просування треком Походу Персня послідовно переміщайте свого персонажа (Фродо і Сема за Братство або назг'улів за Саурона) з поділки на поділку.

При **досягненні або проходженні** через поділку з бонусом ви можете негайно скористатися її ефектом (див. пам'ятку).

*Примітка:* елемент, що представляє назг'улів, кладеться зверху на частину треку, на якій представлені Фродо і Сем. Отже, коли Фродо і Сем рухаються, назг'ули також автоматично рухаються. Іншими словами, відстань між персонажами буде лише зменшуватися, а не збільшуватися.



*Приклад:* ви на боці Братства і ви граєте синю карту з 2 Перснями ①, яка дозволяє перемістити Фродо і Сема на 2 поділки ②. Вони проходять через бонусну поділку ③, що дозволяє вам скористатися її ефектом (у цьому випадку – взяти 1 монету з резерву).

## СОЮЗИ З НАРОДАМИ

Під час гри ви можете укласти союзи з народами Середзем'я. Для цього зіграйте у свою ігрову зону **зелені карти** з однаковими або різними символами народів, дотримуючись наступних умов:

### 2 однакові символи народу

Щойно у вас з'являться 2 однакові символи народу, візьміть 2 верхні жетони союзів цього народу й **відкрийте їх**.

Виберіть 1 жетон і покладіть його у свою ігрову зону; тепер ви можете використовувати його ефект (див. пам'ятку). Поверніть інший жетон долілиць на **верх** відповідного стосу.

або

### 3 різні символи народів

**Один раз за гру**, коли у вас є 3 різні символи народів, візьміть верхні жетони союзу кожного з цих трьох народів і **відкрийте їх**.

Виберіть 1 жетон і покладіть його перед собою; тепер ви можете використовувати його ефект (див. пам'ятку). Покладіть інші 2 жетони долілиць на **верх** відповідних стосів.

### Примітки:

- Один символ народу може бути використаний для обох умов (2 однакові символи і 3 різні символи).
- Відкривайте жетони для обох гравців. Це не прихована інформація.

## ЗАВОЮВАННЯ СЕРЕДЗЕМ'Я



Під час розміщення або переміщення одного або декількох воїнів можливі дві ситуації:

- ★ **Якщо немає жодного ворожого воїна:** нічого не відбувається.
- ★ **Якщо є один або більше ворожих воїнів:** виникає **конфлікт**. Кожен гравець забирає одного зі своїх воїнів і повертає його у запас. Цю дію повторюють, доки щонайменше в одного гравця не залишиться жодного воїна в регіоні.

*Примітка: ворожа фортеця не породжує конфліктів і не заважає розміщенню ваших воїнів у її регіоні. Таким чином, обидва гравці можуть бути присутніми в одному регіоні.*

Коли ви виконуєте декілька переміщень, ви можете витратити їх усі на одного воїна або розділити на декількох. За кожне переміщення рухайте воїна у сусідній регіон (той, з яким є сполучення). Ви повинні крок за кроком виконати кожне переміщення, вирішуючи по черзі кожен конфлікт, що виникає.



*Приклад: ви граєте фіолетову карту, яка дає 3 переміщення ①. Перше дозволяє вам перемістити воїна з Енедвайту до Рогану ②. Оскільки там присутній ворожий воїн, ви провокуєте конфлікт, і кожен гравець прибирає по воїну. Потім ви використовуєте своє друге і третє переміщення, щоб відправити ще одного воїна з Енедвайту до Мордору, проходячи через Роган ③.*

## КІНЕЦЬ ГРИ

Є 3 умови негайної перемоги:

### ПОХІД ПЕРСНЯ

За Братство: якщо Фродо і Сем **досягають вулкану**, вони знищують Єдиний Перстень, і ви негайно перемагаєте.

За Саурона: якщо назгулі доганяють **Фродо і Сема**, вони захоплюють Єдиний Перстень, і ви негайно перемагаєте.

### ПІДТРИМКА НАРОДІВ

Якщо ви збираєте **6 різних символів народів** на своїх **зелених картах**, ви успішно заручаєтеся підтримкою достатньої кількості народів Середзем'я і негайно перемагаєте.

*Примітка: символ орла, присутній на одному з жетонів союзу, – це додатковий символ народу, що враховується як 1 із 6 символів, необхідних для перемоги завдяки союзам.*

### ЗАВОЮВАННЯ СЕРЕДЗЕМ'Я

Якщо ви **присутні у всіх 7 регіонах** (з фортецею та/або щонайменше 1 воїном), ви домінуєте в Середзем'ї й одразу перемагаєте.

Якщо жодна з цих умов перемоги не виконана до кінця третього розділу, гравець, що **присутній у більшості регіонів** Середзем'я (з фортецею та/або щонайменше 1 воїном) перемагає. У разі нічиєї гравці розділяють перемогу.



## ТВОРЦІ ГРИ

Автори: **Антуан Боза та Бруно Катала** • Ілюстрації: **Венсан Дютре**

Особливі подяки: [www.rprod.com/en/duel-for-middle-earth/credits](http://www.rprod.com/en/duel-for-middle-earth/credits)

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

© REPOS PRODUCTION 2024. УСІ ПРАВА ЗАСТЕРЕЖЕНО.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

Middle-earth, The Lord of the Rings, персонажі, події, предмети та місця є зареєстрованими торговельними марками Middle-earth Enterprises, LLC і використовуються за ліцензією Asmodee North America, Inc. та Repos Production.

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

Вміст цієї гри може бути використаний лише для приватних розваг.



REPOS  
PRODUCTION