

# Middle-Earth Quest

## Правила игры

### **Общая информация**

В MEQ один игрок становится *Сауроном*, остальные участники берут на себя роли *героев Средиземья*.

Чтобы достичь своей цели, Саурон должен использовать злонамеренные заговоры, свое постоянно растущее влияние и манипуляции злобными тварями. Если он добьется успеха, то найдет Кольцо Всевластия, и вторая эпоха тьмы поглотит Запад.

Герои должны помочь Гендальфу узнать правду о Кольце. Для этого им придется искать поддержку (*favor*) и знания знаменитых персонажей по всему Средиземью. Они обязаны пройти опасные испытания, чтобы свести на нет планы Темного Владыки и его миньонов. Если героям удастся это сделать, Гендальф узнает всю нужную ему информацию. Обладая этим знанием, Гендальф сумеет вовремя отправить Фродо в его эпическое путешествие для уничтожения Кольца.

### **Игровые элементы**

- ◆ книга правил
- ◆ игровое поле (из двух частей)
- ◆ 220 больших карт:
  - \* 42 карты событий (Event Cards)
  - \* 26 карт Тени (Shadow Cards)
  - \* 10 карт начальных квестов
  - \* 5 карт расширенных (advanced) квестов
  - \* 3 карты изначальных планов (Starting Plot Cards)
  - \* 15 карт расширенных планов (Advanced Plot Cards)
  - \* 75 карт внезапных событий в локациях (Region Encounter Cards)
  - \* 15 карт внезапных событий в убежищах (Haven Encounter Cards)
  - \* 15 карт опасностей (Peril Cards)
  - \* 14 карточек с характеристиками монстров (Monster Reference Cards)

- ◆ 255 малых карт:
  - \* 75 боевых карт монстров (Monster Combat Cards)
  - \* 125 карт героев (Hero Cards)
  - \* 20 карт навыков (Skill Cards)
  - \* 10 карт миссий (Mission Cards)
  - \* 9 карт предметов (Item Cards)
  - \* 16 карт развращения (Corruption Cards)
- ◆ 5 листов героев
- ◆ 235 токенов:
  - \* 50 токенов монстров (Monster Tokens)
  - \* 80 токенов влияния (Influence Tokens)
  - \* 30 токенов поддержки (Favor Tokens)
  - \* 1 токен текущего игрока (Current Player Token)
  - \* 24 токена уровней (Level Tokens)
  - \* 30 токенов повреждений (20 единиц и 10 троек) (Damage Tokens)
  - \* 4 токена действий Саурона (Sauron Action Tokens)
  - \* 8 токенов персонажей (Character Tokens)
  - \* 4 маркера истории (Story Markers)
  - \* 3 маркера планов (Plot Markers)
  - \* 1 маркер события (Event Marker)
- ◆ 8 пластиковых подставок персонажей
- ◆ 5 пластиковых фигурок героев
- ◆ 5 пластиковых фигурок миньонов

## Обзор игровых элементов



### Игровое поле

На нем отображены те локации Средиземья, куда герои могут попасть на протяжении игры. Также на поле указывается информация о миньонах и действиях Саурона, и имеются зоны для хранения карт и токенов.



### Карты событий (Event Cards)

Эти карты имеют постоянный или немедленный эффект и дают указания игрокам поместить токены поддержки и персонажей в определенные локации.



### Карты Тени (Shadow Cards)

Эти карты позволяют Саурону использовать широкий спектр могущественных способностей, таких, как организация засады монстров или совращение героев властью.



### Карты начальных и расширенных квестов

У каждого героя есть две карты начальных квестов и одна карта расширенного квеста. После выполнения квеста герой получает награду.



### Карты планов (Plot Cards)

Эти карты показывают различные действия, которые предпринимает Саурон для завоевания Средиземья. Три из них являются Изначальными Планами, один из которых вступает в силу на старте игры.



### Карты внезапных событий (Encounter cards)

Эти карты показывают различные ситуации, в которые попадают герои во время путешествия по Средиземью. Пять колод внезапных событий соответствуют определенным регионам, одна - Убежищам Свободных народов.



### Карты опасностей (Peril Cards)

Эти карты указывают, в какую беду может попасть герой, путешествующий по опасным локациям.



### Карточки с характеристиками монстров (Monster Reference Cards)

На этих карточках указаны характеристики и специальные умения различных монстров, с которыми могут столкнуться герои.



### **Боевые карты монстров (Monster Combat Cards)**

Есть три колоды таких карт. Они используются Сауроном в сражениях между героями и миньонами или монстрами.



### **Карты героев**

У каждого героя есть своя колода таких карт. Они используются, чтобы отследить его здоровье, и сбрасываются с руки во время перемещения между локациями и в сражениях.



### **Карты навыков (Skill Cards)**

Этими картами героев награждают во время игры, они добавляются к картам, которые герой держит в руке. Данный тип карт не только позволяет использовать мощные боевые способности, но также увеличивает его здоровье. Обратите внимание, что у карт навыков такая же рубашка, как и у карт героев, потому что перед началом игры в обязательном порядке навыки нужно отделить от геройских карт.



### **Карты развращения (Corruption Cards)**

Такие карты герои получают по ходу игры, обычно в результате сыгранных теневых карт или карт опасностей. Они налагают постоянные негативные эффекты и могут быть сброшены лишь во время отдыха героя (при этом надо заплатить указанное количество поддержки), либо если это позволяет сделать другая карта или навык.



### **Карты предметов (Item Cards)**

Эти карты вручаются героям по ходу игры и дают им постоянные специальные способности.



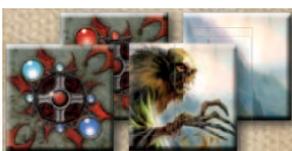
### **Карты миссий (Mission cards)**

У каждой стороны (героев, действующих группой, или Саурана) есть колода карт миссий. В начале игры сторона конфликта тайно тянет случайную карту миссий из своей колоды. Эта карта уведомляет сторону, как ей одержать немедленную победу, если она доминирует в финале.



### **Листы героев**

На них указаны все характеристики и способности героев.



### **Токены монстров**

Эти токены размещаются на игровом поле по ходу игры, показывая возможную локацию с монстрами. Токены обозначены разными цветами для определения, в какой локации их можно установить.



### Токены влияния

Таковыми токенами показывают распространение растущей власти Саурана по Средиземью. Увеличение количества токенов влияния на игровых локациях и в *Shadow Pool* позволяет Саурону сыграть мощные карты планов и Тени, а также делают локации более опасными для героев.



### Токены поддержки

Эти токены представляют собой добрую волю и поддержку Свободных народов Средиземья. Герои могут раздобыть их в локациях, у персонажей, в результате сыгранной карты событий или же после завершения квестов. Герои тратят токены поддержки для сброса саурановых карт планов, или же чтобы получить иную выгоду.



### Токен текущего игрока

Используется опционально, чтобы отслеживать, чей сейчас ход. Ходы идут по часовой стрелке.



### Токены уровней

Таковыми токенами герои награждаются за выполнение квестов или за консультации с персонажами. Они используются, чтобы показать рост характеристик персонажей.



### Токены повреждений

Они размещаются на карточках с характеристиками монстров или на зонах миньонов на игровом поле, чтобы отслеживать, сколько повреждений монстр или миньон получил в бою.



### Маркеры истории

Эти маркеры размещаются на Сюжетной Линии (*Story Track*) игрового поля для отслеживания продвижения к Финалу героев и Саурана.



### Токены действий Саурана

Они размещаются в зоне действий Саурана на игровом поле во время его хода, чтобы отследить перспективы его будущих ходов.



### Маркеры планов (Plot Markers)

Используются, чтобы указать на локации, затронутые активными картами планов Саурана. Чтобы одолеть (сбросить) карту плана Саурана, герой должен отправиться в соответствующую локацию.



### Маркер события

Показывает, какая локация затронута событием.



### Токены персонажей

Таковыми токенами показаны лидеры и другие важные люди Средиземья. Зачастую они размещаются в определенных локациях согласно условиям карты событий и предоставляют героям награды за консультации.



### Пластиковые фигурки миньонов

Представляют собой помощников Саурона, используются для указания их текущей локации. В самом начале на игровом поле размещаются только два миньона, остальные вступают в игру позже.



### Пластиковые фигурки героев

Используются для обозначения текущей локации соответствующих героев.



1. Место для текущей карты событий	11. Shadow Pool
2. Место для поддержки и персонажей	12. Зона действий Саурона
3. Сюжетная линия	13. Место для колоды карт планов
4. Памятка о ходах	14. Линия активных планов
5. Места для колод карт внезапных событий	15. Постоянно опасная локация
6. Зона миньонов	16. Оплот Тени и постоянно опасная локация
7. Место для влияния	17. Нормальная локация
8. Место для колоды карт опасностей	18. Локация Убежища
9. Место для колоды карт развращения	19. Нормальный путь
10. Место для колоды карт Тени	20. Водный путь

## ***Прочитайте правила!!!***

MEQ - уникальная игра, геймплей за Сауона кардинально отличается от геймплея за героев. Потому правила разделены на две части: правила игры за Сауона и правила игры за героев. Важно, чтобы игроки ознакомились с обеими частями, так как в них содержится основная информация об игровом процессе. После них изложены дополнительные правила для боевых ситуаций и Финала.

## ***Цель игры***

Целью игры и для Сауона, и для героев является достижение Финала Сюжетной линии, а также выполнение условий, указанных на их картах миссий. Маркеры истории двигаются вперед разными способами, в зависимости от того, какой из сторон они принадлежат.

Три маркера истории Сауона перемещаются благодаря картам планов, которые он разыгрывает. Его цель - довести свои маркеры истории до Финала или же все свои маркеры до Затенения (Shadow Falls space).

Игроки-герои побеждают (или проигрывают) всей командой. Их маркер двигается автоматически во время хода Сауона, но может замедлиться или ускориться в зависимости от условий карт событий или карт Тени.

Если одна из сторон достигает финала, но не выполняет миссию, тогда победитель определяется в финальной битве между героем и Кольценосцами (Ringwraiths).

## ***Количество игроков***

В MEQ может играть до 4-х человек, один становится Сауоном, остальные - героями. Правила составлены с учетом того, что в игру вступают три-четыре игрока. Если играют двое, оба игрока сначала должны ознакомиться с правилами в полном объеме и следовать специфическим указаниям для игры вдвоем.

## ***Подготовка к игре***

Перед началом игроки должны совершить следующее:

1. **Выбрать сторону:** игроки сначала решают, кто возьмет на себя роль Сауона. Остальные станут играть за героев Средиземья.
2. **Установить игровое поле:** обе его части должны совпадать, Сауон должен сидеть рядом с зоной действий Сауона.
3. **Подготовка героев:** игроки-герои предпринимают следующие действия, Сауон занимается своей подготовкой (шаг 4).

а) Каждый игрок-герой выбирает себе лист героя, равно как и соответствующую миниатюру, которые забирает в свою игровую зону. Если игроки не могут определиться, выбор осуществляется случайным образом.

б) Все токены поддержки и персонажей помещаются на соответствующее место игрового поля.

в) Игроки помещают фигурки своих героев на стартовые локации, которые указаны на листах героев.

г) Подготовка колод героев. Разделите все карты героев (соответственно пиктограммам, указанным на их лицевой стороне) на пять колод героев и одну колоду навыков. Помните, что на "лице" карт-навыков нарисована звездочка, а на картах героев - изображение того, кому они принадлежат, внизу каждой карты.

Поместите колоду навыков рубашкой вверх рядом с игровым полем. Каждый игрок-герой берет колоду своего героя, перетасовывает ее и помещает рядом с листом персонажа рубашкой вверх, рядом со словами "Life Pool". Все компоненты (листы героев, фигурки и карты героев) незадействованных героев возвращаются в коробку.

д) Подготовка начальных квестов. Каждый игрок случайным образом выбирает свою начальную карту квеста. Он следует любой инструкции, написанной на ней, и помещает ее перед собой. Неиспользованные начальные квесты возвращаются в коробку и больше не будут задействованы в игре. Также каждый игрок получает карту расширенных квестов, которые можно использовать только после завершения начального квеста.

е) Подготовка колод событий. Разделите колоды событий согласно этапу (номера этапов указаны на рубашке). Перетасуйте каждую колоду и поместите рубашкой вверх рядом с верхней частью игрового поля.

ё) Подготовка колод внезапных событий. Разделите карты "нежданчиков" по регионам (пять колод, обозначенные разными цветами, и шестая, колода внезапных событий в Убежищах, обозначена тремя белыми башнями). Перетасуйте каждую колоду и поместите на соответствующие места на игровом поле.

ж) Поместите маркеры истории (зеленый маркер принадлежит героям, желтый, черный и красный - Саурону) на "старте" Сюжетной Линии.

4. Саурон совершает **следующие действия**, пока герои заняты своей подготовкой:

а) Положите токены влияния на место для влияния на игровом поле.

б) Установите фигурки *Black Serpent* и *Mouth of Sauron* в их стартовых локациях, указанных в Зоне миньонов игрового поля. Остальные фигурки держите возле игрового поля.

в) Случайным образом выберите одну из трех карт изначальных планов. Неиспользованные изначальные планы возвращаются в коробку и больше не могут быть задействованы в игре. Поместите полученную карту плана на позиции "1" Линии активных планов, а соответствующий маркер плана - в локацию, затронутую картой плана. Затем выполните инструкцию, указанную на карте.

г) Перетасуйте колоды Тени, Развращения, Опасности и Расширенных Планов по отдельности и поместите их в определенных для этого местах на игровом поле рубашкой вверх.

д) Поместите карточки характеристик монстров лицом вверх поближе к себе. Перетасуйте по отдельности три боевые колоды монстров и поместите их рядом с игровым полем рубашкой вверх.

е) Разделите пять типов токенов монстров по цветам на пять кучек артом вниз. Они должны находиться возле игрока-Саурана.

ё) Токены повреждений, маркеры действий Саурана, токены уровней и токен события поместите рядом с игровым полем так, чтобы к ним имели доступ все игроки. Маркеры планов "2" и "3" поместите рядом с колодой планов.

**5. Потяните карты миссий.** Перетасуйте колоды миссий Саурана и героев поотдельности, после чего каждая сторона тянет верхнюю карту своей миссии, не показывая ее врагу. Герои, действующие группой, могут смотреть свою миссию в любой момент, но они ни в коем случае не должны рассказывать о ней другой стороне. После ознакомления с миссиями стороны кладут карты своих миссий рубашкой вверх рядом с игровым полем. Остальные неиспользованные карты не глядя возвращаются в коробку, в игре они больше не появятся.

**6. Начинайте игру.** Первым ходит Саурон.

### Схема расстановки



1. Игровая зона героя	15. Фигурки миньонов (в стартовых локациях)
2. Лист героя	16. Колода планов
3. Колода героя (возле Life Pool)	17. Маркеры планов и события
4. Начальный квест	18. Токены влияния (в месте их хранения)
5. Колода навыков	19. Колода опасностей
6. Колода предметов	20. Колода развращения
7. Токены уровней	21. Колода Тени
8. Колода событий	22. Токен текущего игрока
9. Место хранения поддержки и персонажей	23. Карта миссии Саурона
10. Маркеры истории	24. Токены повреждений
11. Карта миссии героев	25. Кучки токенов монстров
12. Фигурки героев (в стартовых локациях)	26. Токены действий Саурона
13. Активный начальный план и соответствующий ему маркер	27. Карточки характеристик монстров и их боевые карты
14. Колоды внезапных событий	

## **Поочередность ходов**

MEQ играется на протяжении некоторого количество ходов до достижения Финала (обычно когда маркер истории достигает соответствующей отметки).

Начиная с Саурана, игроки делают свои ходы, передающиеся по часовой стрелке. Игра на 4-х игроков выглядит так: 1) ход саурана; 2) ход первого героя; 3) ход второго героя); 4) ход третьего героя.

После того, как последний герой завершил свой ход, вновь наступает очередь Саурана. Это продолжается до наступления Финала.

## **Ход Саурана**

Каждый ход Саурана маркеры истории могут продвигаться вперед (даже маркер игроков), Саурон имеет право сыграть одну карту Плана и предпринять действия для продвижения или защиты своих планов.

Фазы хода Саурана вкратце изложены ниже.

1. **Фаза героического подъема.** Уберите токены влияния из локаций, в которых находятся игроки.

2. **Фаза истории.** Передвиньте маркер истории игроков на две клетки вперед по Сюжетной Линии. Маркеры истории Саурана передвигаются в зависимости от условий на активных картах планов. На первом ходу эта фаза пропускается.

*Примечание.* Если во время этой фазы маркер истории переходит на этап II или III Сюжетной Линии, то Саурон вводит в игру новых миньонов.

3. **Фаза плана.** Саурон может сыграть одну из карт планов с руки или сбросить активную карту плана. Эта фаза пропускается на первом ходу.

4. **Фаза события.** Саурон тянет три карты сверху колоды событий текущего этапа. Один из них он вводит в игру (учитывая определенные условия, о которых ниже)

*Исключение:* если ни одна из команд не доминирует, Саурон тянет только одну карту и сразу же играет ее. Такое всегда происходит на первом ходу Саурана в игре.

5. **Фаза действия.** Саурон предпринимает два действия (или три в игре на 4-х игроков). Подробности позже.

6. **Фаза набора карт героями.** Каждый герой может набрать количество карт из life pool, эквивалентное его стойкости (fortitude).

## **Ход героя**

Каждый свой ход герой перемещается, сражается, занимается исследованием и вскрывает карту внезапного события своей конечной локации. Вкратце фазы хода героя описаны ниже (детальнее - позже).

1. **Фаза отдыха.** Если в локации нет монстров и она не является Оплотом Тени, герой может отдохнуть. Обратите внимание, что если герой отдыхает в Убежище, он может исцеляться.

2. **Фаза западни.** Саурон должен выбрать монстра или миньона в локации героя. Начинается бой (описан позже).

3. **Фаза пути.** В этой фазе герой может перейти в смежную локацию игрового поля, биться с врагами, столкнуться с проблемами в опасной локации и исследовать в следующем порядке:

Заметьте, что герой может повторять данную фазу сколько угодно раз в зависимости от того, хватит ли у него карт героя в руке.

а) *Перемещение:* герой может перейти в смежную локацию, сбросив требуемую при этом карты или карты.

б) *Бой или Риск/Опасность:* Саурон решает, будет ли герой биться с монстром в своей локации (в любой) или же получит для решения карту опасности (если он в опасной локации - см. ниже).

в) *Разведка/исследование:* герой может разведать текущую локацию. Это включает в себя получение поддержки, консультации с персонажами, завершение квестов и т.д.

Если герой хочет исследовать свою стартовую локацию, он попросту пропускает предыдущие фазы.

4. **Фаза внезапного события.** После завершения хода, при условии, что герой находится не в опасной локации, он тянет три карты из соответствующей его локации колоды внезапных встреч и играет ту, которая соответствует его локации или региону (если там указана "*любая локация*") и имеет меньшее число (подробности ниже).

### **Важные термины**

**Доминирование.** Многие карты и правила зависят от того, какая из сторон является доминирующей. Доминирует та сторона, чей маркер ближе к Финалу (подробности ниже).

**Персонаж.** Такие токены представляют собой влиятельных людей Средиземья и могут обеспечить героев поддержкой или же иными специальными бонусами.

**Текущий этап.** Самый правый этап на сюжетной линии, на котором есть хотя бы один маркер истории.

**Истощение.** Истощенный боец не может больше сыграть с руки боевые карты до конца текущего сражения.

**Сила влияния** - количество токенов влияния в Оплоте Тени.



**Оплот Тени** - любая локация, обозначенная пиктограммой Оплота (черной башней). Саурон очень часто помещает токены влияния для расширения Оплотов Тени (подробности ниже).

**Регион.** На игровом поле есть десять регионов, отличающихся цветом, каждый содержит определенное число локаций. Название регионов указано справа от места хранения соответствующей колоды внезапных событий.



**Убежище** - любая локация на игровом поле с пиктограммой Убежища (три белых башни). Когда герой отдыхает в Убежище, он также может исцеляться.

## Правила игры за Саурана

### Разбор хода Саурана

В этом разделе детально расписан ход Саурана, состоящий из следующих фаз: фазы героического подъема (*Hero Rally step*), фазы истории (*Story step*), фазы плана (*Plot step*), фазы события (*Event step*), фазы действия (*Action step*) и фазы набора карт героями (*Hero Draw step*). Обратите внимание, что некоторые фазы приносят больше пользы героям, а не Сауруну (например, фаза набора карт).

#### Фаза героического подъема

В этой фазе каждый герой убирает все токены влияния из локации, в которой он пребывает (если локация не является Оплотом Тени). "Сгоревшее" влияние отправляется в место своего постоянного хранения.

"Уничтожение" влияния во время этой фазы служит многим целям, например, так предотвращается расширение влияния от Оплотов; Саурон не может поместить токены монстров в защищенную локацию.

#### Фаза истории

Во время каждого хода Саурана (*кроме самого первого*), маркер истории героев продвигается на две клетки вперед. Затем двигаются маркеры истории Саурана, согласно тому, как указано в саурановых картах активных планов.

Если любой маркер истории достигает Финала Сюжетной Линии, или же все три маркера Саурана оказываются на этапе Затенения (*Shadow Falls space*), начинается Финал игры (см. "Победа в игре").

### Разбор Сюжетной Линии



Сюжетная Линия проходит в верхней части игрового поля. По ней двигаются маркеры истории, показывающие, насколько близки Саурон или герои к достижению своих целей.



Если ближе к первоисточнику, то *маркер героев* показывает, насколько успешны Свободные народы в сдерживании сил Саурана и в свершении героических деяний. Если этот маркер оказывается в конце Линии, начинается Финал.



Тематически, маркеры истории Саурана показывают, насколько близок Саурон к обретению власти и знаний, необходимых ему для порабощения Запада. Желтый маркер с кольцом указывает, как близко Саурон от раскрытия планов Гендальфа и обнаружения Кольца. Красный маркер истории ("завоевание"), сколько времени осталось Саурону до сбора внушительного войска. Черный маркер истории ("развращение") показывает, насколько близок Саурон к переманиванию лидеров Свободных народов на свою сторону.

### **Разбор игровых этапов**

Игра разделена на три этапа. Этапы показывают смену лет в Средиземье, с тематическими событиями, происходящими в определенное время. Сюжетная Линия разбита на три секции, представляющие эти этапы.

Когда карта или способность отсылаются к определенному этапу, игрок попросту сверяется с Сюжетной Линией. Текущий этап - **самый правый, на котором есть хотя бы один маркер истории**.

Этап игры также определяет, из какой колоды событий Саурон тянет карты во время Фазы события и сколько влияния может быть в *Shadow Pool*.

### **Размещение миньонов**

После передвижения маркеров, в случае, если маркер впервые перешел на второй или третий этапы Сюжетной Линии, Саурон размещает на игровом поле соответствующего миньона.

С начала игры Саурон получает "*Mouth of Sauron*" и "*Black Serpent*" (как указано на Сюжетной Линии). Когда игра переходит на второй этап, у Саурана появляются "*Ringwraiths*" и "*Gothmog of Gorgoroth*", на третьем этапе в игру вступает "*Witch-king*".

Получив миньона, Саурон размещает его в стартовой локации.

### **Фаза плана**

В этой фазе Саурон может предпринять одно из следующих действий (**на первом ходу данная фаза пропускается**):

- ♦ **Сыграть карту плана.** Саурон играет одну карту с руки. Для этого Саурон должен выполнить условия, указанные на карте, и поместить ее на пустое место Линии активных планов. Затем в затронутую локацию помещается соответствующий маркер плана. Если на Линии активных планов нет пустого места, Саурон не может ввести в игру карту плана.
- ♦ **Сбросить активную карту плана,** если, например, Линия активных планов заполнена, а Саурон хочет сыграть другую карту плана в свой будущий ход.

- ◆ **Ничего не делать.** Если Саурана все устраивает, в эту фазу он ничего не делает.

**Карты планов** показывают замыслы и махинации для развращения и порабощения Средиземья. во время каждой фазы истории маркеры истории Саурана продвигаются на количество клеток, эквивалентное цифрам на его активных картах планов.

#### ***Введение карт планов в игру***

Чтобы ввести карту плана в игру, Саурон должен выполнить все условия этой карты. Условия указаны курсивом в верхней части текстового поля карты. Как только карта активирована, все условия больше не берутся во внимание. То есть карта остается в игре, даже если больше не соответствует условиям (к примеру, в Shadow Pool больше нет требуемого количества влияния).

На каждой карте в верхнем левом углу указано нужное для ее активации количество влияния. Цифра показывает минимальное количество влияния, которое должно быть в Shadow Pool.

#### ***Локации, затронутые картами планов***

Все карты планов затрагивают определенные локации, на которых устанавливается маркер с номером, соответствующим месту карты плана на Линии активных планов. Маркер - визуальное напоминание героям о локации, в которой план уязвим.

#### ***Сброс активных карт планов***

Чтобы сбросить карту активного плана, герой должен провести разведку в затронутой планом локации во время своего хода, и потратить определенное количество поддержки, указанной на карту плана. Сброшенные карты активных планов уходят в отбой, маркер убирается с игрового поля.

Важно обратить внимание на то, что если у Саурана много активных карт планов, то вполне возможно, что два (или даже три) его маркера истории будут двигаться в фазу истории. Если активные карты планов указывают на продвижение одного и того же маркера истории, он двигается на сумму указанных ходов по Сюжетной Линии (то есть два или даже три раза, если все три активные карты планов указывают на один и тот же маркер истории).

## Схема карты плана



1. Требуемое влияние. Сколько влияния потребуется Саурону в Shadow Pool, чтобы сыграть эту карту.

2. Цена сброса. Количество поддержки, которое должен заплатить герой, чтобы сбросить карту плана.

3. Продвижение маркера истории. Пока эта карта остается в игре, соответствующий маркер истории Саурона будет двигаться на указанное количество клеток во время каждой фазы истории.

4. Тематическая информация.

5. Игровой текст. Курсивом указаны условия, которые должен выполнить Саурон, чтобы ввести карту в игру. Есть название затронутой локации. Перечислены специфические правила, действующие, пока карта остается на Линии активных планов.

### Полезная информация

#### Принятие героями решений

Многие карты требуют, чтобы герои коллективно приняли решение. Например, на карте события может быть сказано следующее: «Герои могут снять до трех токенов влияния или монстров в Рохане (Rohan) или поместить 1 поддержку в Хельмовой Пади (Helm's Deer)». Герои должны решить, снимать ли токены монстров/влияния, или поместить в указанную локацию поддержку. Если герои не могут принять решение, бросается монета.

Герои могут обсуждать свои боевые карты в руке, но им нельзя показывать их в открытую другим игрокам.

Саурон должен присутствовать при всех разговорах и иметь возможность слышать все, что говорят друг другу игроки-герои (согласно сюжету).

#### Определение доминирования

Многие карты и правила зависят от того, какая из сторон доминирует. Сторона доминирует, если ее маркер истории ближе к Финалу. Вот так определяется расстояние до Финала:

Герои считают количество клеток от своего маркера истории до Финала.

Саурон использует меньшее из значений: количество клеток от его ближайшего к Финалу маркера истории; общее число клеток, необходимое, чтобы все его маркеры истории достигли Shadow Falls на Сюжетной Линии.

Сторона с меньшим числом является доминирующей. Если числа равны, никто не доминирует.

## Фаза события

Во время этой фазы Саурон тянет карты событий из колоды текущего этапа и вводит в игру одну из них:

1. Выбор одной из вытянутых карт. Если доминируют герои, Саурон тянет три карты из колоды событий текущего этапа и выбирает карту с меньшим приоритетом. Если доминирует Саурон, он, опять же, тянет три карты и выбирает ту, что с большим приоритетом. Если доминирующей стороны нет, Саурон вводит в игру верхнюю карту колоды событий текущего этапа.

2. Размещение персонажей и поддержки. В нижней части карты события указано, в какой локации на игровом поле разместить персонажа и/или поддержку. Поддержка берется из места хранения и переносится в указанную локацию, равно как и персонаж. **Если токен персонажа уже в игре и находится в другой локации, он там и остается.**

3. В игре или в отбой. Если на карте в верхнем правом углу есть маркер события (зеленый флаг), она помещается на место карты события на игровом поле, при этом карта, что была там до нее, отправляется в отбой. Если на карте нет маркера события, она просто отправляется в отбой.

### **Затронутые локации на картах событий**

Некоторые карты событий затрагивают определенные локации. Ни них следует разместить маркер события, который послужит героям визуальным ориентиром.

Когда карта событий уходит в отбой (обычно после того, как герой разведал затронутую локацию), маркер события также убирается с игрового поля.

Обратите внимание, если герой проводит разведку затронутой локации, но не активирует свойство карты, она, равно как и маркер события, остается в игре.

Также учтите, когда карту событий убирают с поля, персонажи и поддержка, введенные ею в игру, остаются на игровом поле.

### **Схема карты события**



1. Приоритет. Используется, чтобы определить, какую из карт событий вскрывать. Карты с большим приоритетом дают героям больше бонусов.

2. Название и художественный текст.

3. Иконка маркера события. Карта с такой иконкой остается в игре, пока ее условия не будут выполнены или пока ее не заменит другая карта события.

4. Свойства. На каждой карте событий есть свойства, которые либо сразу вступают в силу, либо, если они затрагивают локацию, после выполнения соответствующих условий.

5. Поддержка и персонаж. Каждая карта помещает в определенных локациях игрового поля персонажей и/или поддержку. Для упрощения ориентации по локациям, у каждого региона есть свой цвет. Обратите внимание на цветной камешек внизу карты события.

### **Фаза действия**

Во время этой фазы Саурон может совершить два действия (или три, если игра на 4-х игроков).

Каждый раз, совершая действие, он просто выбирает один из трех вариантов, изображенных в зоне действий игрового поля, поместив один из своих токенов действий на самую левую позицию

Линии действий выбранного им варианта. Затем он совершает это действие, в зависимости от выбранного варианта. Пока три или менее токенов действия находятся в игре, у Саурана уменьшается поле деятельности и эффективность. Когда Саурон помещает четвертый маркер действия в зону активных действий, он сразу же убирает три своих предыдущих токена действий, оставляя только тот, который он только что разместил, в том же положении.

Саурон может совершить три вида действий: поместить влияние, потянуть карты Тени и планов, командовать монстрами и миньонами.



Иконка  
размещения  
влияния

Иконка  
получения  
карт Тени и  
планов

Иконка  
командования  
монстрами и  
миньонами

### **Действие: поместить влияние**

Саурон набирает количество токенов влияния, соответствующее той позиции на Линии действий, на которой был размещен токен действия. Совершая такое действие, Саурон может немедленно поместить два токена влияния в Shadow Pool, а остальные использовать для расширения его Оплотов Тени.

### **Линия действия**



Каждый вид действий имеет свою Линию, состоящую из трех областей, с цифровыми значениями, убывающим слева направо. Убывающие числа показывают уменьшающийся эффект от повторного использования действия. Когда Саурон берется действовать, он помещает токен действия на самую левую пустую область Линии действий, и принимается сауронить. Каждый вид действия описан в инструкции под Линией действий. "X" - число, указанное в области действия. По сути, Саурон, установив маркер на определенную область действий, совершает X операций одного и того же вида.

### **Токены влияния**

Саурон получает токены влияния посредством соответствующего действия или благодаря картам событий, Тени или "нежданчиков". Влияние служит двум целям, в зависимости от того, находится ли оно в Shadow Pool или в локации.

### ***Влияние в Shadow Pool***

Каждый раз, когда Саурон в качестве действия выбирает размещение влияния, он получает определенное количество токенов влияния из места хранения влияния на игровом поле. Он может поместить два влияния в Shadow Pool, а остальные использовать для расширения Оплотов Тени.

Токены, находящиеся в Shadow Pool, позволяют Саурону ввести в игру более могущественные карты Тени или планов.

В верхнем левом углу карты плана или Тени указана сумма влияния, которая должна быть в Shadow Pool, чтобы Саурон мог ее сыграть. Обратите внимание, что сумма попросту указывает количество влияния, необходимое для введения карты в игру, после которого токены влияния не убираются из Shadow Pool.

Количество влияния, которое Саурон может иметь в Shadow Pool, кратно четырем для каждого этапа игры. Например, на I этапе в Shadow Pool может быть 4 влияния, на II этапе - 8, на III этапе - 12.

### ***Влияние в локациях***

По ходу игры у Саурона есть множество возможностей разместить влияние в локациях на игровом поле. Влияние позволяет помещать в такие локации токены монстров, делать локации опасными для героев, а также помогает выполнить условия карт планов.

Помещая влияние во время действия размещения, он делает это для расширения Оплотов Тени.

**"Расширение Оплотов Тени"** означает, что Саурон создает непрерывную линию пораженных влиянием локаций, начинающуюся с Оплота Тени. Влияние можно поместить в сам Оплот, в локацию, которая уже является частью расширения, в локацию, которая находится рядом с зараженным местом.

Влияние не может быть помещено в локации Убежищ.

**Максимальное влияния.** Сила Оплота тени эквивалентна количеству влияния, помещенного в нем. красная цифра на иконке Оплота показывает максимум влияния, который может быть помещен в нем.

**Каждая локация расширения Оплота Тени не может содержать больше влияния, чем есть в связанном с ней Оплоте.** Если локация связана с несколькими Оплотами, для определения максимума используется наибольшее количество влияния в одном из них.

Если локация в какой-то момент станет содержать несоответствующее правилам и условиям количество влияния, лишнее влияние должно быть убрано (может остаться только один маркер влияния).

Заметьте, что у героев может появиться возможность прервать продолжительную цепочку влияний. **В этом случае уберите из каждой локации, больше не расширяющей Оплот, все влияние, оставив лишь один его, влияния, маркер.**

### Пример размещения влияния



1. Решив размещать влияние, Саурон помещает токен действия на "6" Линии действий. Он берет шесть токенов влияния с места его хранения.
2. Он решает разместить одно влияние в Shadow Pool.
3. Затем он помещает 1 влияние в Sea of Udûn. Он может это сделать, ведь четко прослеживается цепочка локаций, соединенных с Оплотом Тени (Barad-dûr).
4. Два влияния он помещает в Barad-dûr, увеличивая общее его число до 3 токенов. Это значит, что все локации расширения теперь могут содержать до 3 токенов влияния.
5. Оставшиеся два влияния он помещает в Dead Marshes. Он может это сделать, ведь теперь можно проследить цепочку расширения до Оплота Тени (Barad-dûr), и в Barad-dûr имеется больше двух влияний.

### **Действие: потянуть карты Тени и планов**

Позволяет Саурону потянуть количество карт тени и планов, эквивалентное числу, указанному на занятой им области Линии действий.

Проще говоря, это действие позволяет Саурону потянуть указанное количество карт Тени и планов из их колод.

Саурон оставляет все вытянутые карты Тени в руке, но может оставить только одну карту плана. Он выбирает, какую из карт плана взять в руку, оставшуюся карту он помещает под колоду рубашкой вниз.

Карты Тени обычно тянутся только таким действием, они наделяют Саурана рядом могущественных способностей.

### **Ввод карты Тени в игру**

Когда Саурон хочет сыграть карту Тени, он должен убедиться, что количество влияния в Shadow Pool соответствует количеству, указанному на карте в верхнем левом углу. Также он должен следовать инструкции по моменту применения карты. Например, карта Тени с надписью "сыграть

в начале боя" может быть сыграна только перед началом сражения, до того, как началась подготовка к нему. **Только одна карта тени может быть сыграна во время хода игрока.** Иными словами, в игре на 4-х человек Саурон может сыграть четыре карты за раунд (то есть одну в свой ход и по одной во время ходов героев).

### Схема карты Тени



1. Требования карты Тени. Такое количество влияния требуется Саурону, чтобы сыграть эту карту Тени.

2. Название карты.

3. Ограничения по времени. Текст курсивом, сообщающий Саурону, когда можно сыграть эту карту.

4. Игровой эффект. Эту инструкцию необходимо выполнить сразу же после того, как Саурон сыграл данную карту Тени.

### *Действие: командовать монстрами и миньонами*

Выбрав данный вариант, Саурон отдает столько команд, сколько указано на закрытой им области Линии действий.

Каждую команду Саурон может истратить на одно из следующих действий:

1. **Передвижение монстров и миньонов.** Саурон выбирает миньона или токен монстра на игровом поле и передвигает его в прилегающую локацию. В отличие от героев, монстры и миньоны игнорируют иконки перемещения, двигаясь из одной локации в другую. Токены монстров могут передвинуться только в локацию, содержащую хотя бы один токен влияния. Миньоны могут перемещаться в **любую** локацию. Обратите внимание, что **миньонам разрешено переходить в Убежища**, но там Саурон не может инициировать бой, если только сам герой не решится напасть на миньона.

2. **Размещение токена монстров.** Саурон выбирает одну из пяти кучек токенов монстров и случайным образом вытягивает один из них. Он втайне может посмотреть, что вытянул, а затем помещает токен рубашкой вверх в локацию, соответствующую цвету токена. При этом Саурон обязан следовать таким ограничениям:

- Токен монстра можно разместить только в локации, где есть хотя бы одно влияние.

- 1 действие "командования монстрами и миньонами" - один монстр на игровом поле (независимо от количества команд).

- Токены монстров нельзя размещать в локациях, где находятся герои (тем не менее, их можно туда передвинуть с соседней локации). Обратите внимание, что в одной и той же локации может находиться больше одного монстра или миньона.

3. **Исцеление миньона.** Саурон выбирает миньона в любой локации и снимает до 4-х токенов повреждений с его зоны на игровом поле. **Миньонов, пребывающих в той же локации, что и герои, лечить нельзя.**

Во время командования монстрами и миньонами каждый монстр или миньон может получить **только одну** команду. Токен монстра не может быть передвинут тем же действием, что привело его в игру. По той же причине токен монстра не может быть дважды передвинут тем же действием.

Также важно помнить, что все бои происходят во время ходов героев. Если токен монстра или миньон переходят в локацию с героем, бой не начинается до следующей фазы западни героя.

## Миньоны

Каждый из пяти миньонов Саурана представлен пластиковой фигуркой. Они являются самыми мощными сподвижниками Саурана и очень важны для защиты его планов.

Как было упомянуто ранее, два его миньона (*"The Black Serpent"* и *"The Mouth of Sauron"*) вступают в игру с самого начала, остальные - после того, как игра переходит на второй или третий этапы, это указано на Сюжетной Линии. Все характеристики и специальные умения миньонов указаны в их зоне на игровом поле, куда Саурон также помещает токены повреждений. Токены повреждений остаются на миньоне до тех пор, пока его не исцелят.

### Пример фазы действий Саурана



Это начало саурановой фазы действий. Из-за того, что в игре участвуют только два игрока-героя, Саурон в эту фазу может действовать лишь дважды.

1. Два его токена действий уже находятся на "6" и "5" Линии действий по размещению влияния после предыдущего хода. Эти токены останутся в игре, пока он не разместит свой 4-й токен.

2. Первым действием он ставит токен на "4" размещения влияния. Это позволяет ему поместить два влияния в Shadow Pool, а остальные пустить на расширение Оплотов тени. Он не может поместить токен на "6" или "5", так как они уже заняты токенами с его предыдущих действий.

3. Вторым действием он размещает токен на "3" командования монстрами и миньонами. Теперь он может отдать три команды монстрам/миньонам.

4. В силу того, что он поместил четвертый токен действия на игровое поле, он получает обратно все токены кроме того, который был использован для командования монстрами/миньонами.

## Токены монстров

Саурон может поместить токены монстров в любую локацию, содержащую влияние, во время командования монстрами/миньонами. 60% токенов монстров представляют собой реальных монстров, 40% - не более чем слухи о монстрах. Как только токен монстра был размещен на игровом поле, Саурон может в любой момент посмотреть на его лицевую сторону.

Хотя монстры и слабее миньонов, они все же могут нанести им повреждения и замедлить их передвижение. Ограничений на количество монстров в одной локации нет.

## Фаза набора карт героями

Во время этой фазы герои набирают карты из life pool, количество карт эквивалентно fortitude героя. В руке герой может держать сколько угодно карт, тем не менее герои должны быть в курсе, что некоторые карты Тени заставляют всех героев сбросить по пять карт.

Героям необязательно тянуть максимум карт, соответствующих их fortitude, хотя обычно они так и поступают.

## Правила игры за героев

### Схема листа героя



1. Боевые предпочтения. У каждого героя есть пятисторонняя диаграмма, показывающая количество карт дальнего или ближнего боя в его колоде. Диаграмма полезна при ведении боя, особенно когда Саурон пытается разгадать боевую стратегию героя.

2. Способности. У каждого героя есть специальная способность, дающая ему уникальное преимущество. На листе указана инструкция по ее применению.

3. Начальная локация. На каждом листе героя указано, в какой локации будет помещена его фигурка на старте игры. Для лучшей ориентации под названием показан цвет соответствующего региона.

4. Характеристики. На листе каждого героя перечислены его четыре характеристики: fortitude (стойкость), strength (сила), agility (ловкость), и wisdom (мудрость). У разных героев - разные показатели этих характеристик.

**Fortitude** определяет, сколько карт герой тянет во время фазы набора карт героями на ходу Саурона. Карты тянутся из life pool и остаются в руке. Позже они будут использованы игроком для передвижения между локациями игрового поля и в сражениях с врагами.

От героев вовсе не требуется тянуть такое количество карт, какое позволяет их *fortitude*, но обычно они так и поступают. **Ограничений по количеству карт в руке игрока-героя нет.**

**Strength.** Ограничивает количество карт героя, которые могут быть сыграны в бою. Разные карты героя имеют разную силу, когда разыгрываются во время боя. Сила указана в нижнем левом углу карты.

**Agility.** Определяет, сколько дополнительных карт герой может дотянуть в начале боя или сколько бонуса к силе он получает. Во время подготовки к бою герой должен решить, сколько *agility* он использует, чтобы потянуть дополнительные карты, и сколько он добавит к *strength*.

**Wisdom** определяет способность героя избегать опасных локаций (а также влияет на результат действия многих карт внезапных событий). Во время фазы пути, если сумма влияния в локации превышает *wisdom* героя, локация считается опасной для него; Саурон в этом случае может потянуть три карты из колоды опасностей и выбрать, с какой из них столкнется герой.

### Секции листа героя



С трех сторон листа героя написаны фразы “Life Pool,” “Rest Pool,” и “Damage Pool”, соответственно. В начале игры каждый герой тасует свою колоду героя и помещает ее рядом с “Life Pool”. По ходу игры создаются два дополнительных “отбоя” для карт рядом с “Rest Pool” и “Damage Pool”.

Эти три секции предназначены для отслеживания здоровья героя (*life pool*), его усталости (*rest pool*) и ранений (*damage pool*).

#### 1. Life Pool

Карты Life Pool всегда лежат в колоде рубашкой вверх. Это единственная секция, из которой герой может нормально тянуть карты. Если в этой секции заканчиваются все карты, и у героя больше нет карт в руке, он считается побежденным.

Количество карт в Life Pool является открытой информацией, они могут быть пересчитаны любым игроком в любое время (но не глядя на лицевую сторону карты).

#### 2. Rest Pool

Карты в Rest Pool всегда лежат в открытую, “лицом” вверх. когда герою нужно сбросить карты (например, при путешествии по игровому полю), они помещаются лицом вверх в “отбой” этой секции. Отдыхая, герой получает обратно карты из Rest Pool и тасует их рубашкой вверх в Life Pool.

Игрокам разрешено просматривать карты в Rest Pool в любое время, хотя им нельзя менять их порядок.

#### 3. Damage Pool

Карты в Damage Pool всегда хранятся рубашкой вверх. В момент получения героем повреждений, он должен сбросить соответствующее количество карт с руки или из Life Pool в Damage Pool. Исцеляясь в Убежище, он тасует все карты из этой секции в Life Pool.

Количество карт в Damage Pool является открытой информацией, они могут быть пересчитаны любым игроком в любое время (но не глядя на лицевую сторону карты).

## **Фазы хода героя**

### **Фаза отдыха**

Во время этой фазы герой может отдыхать.

По ходу игры, путешествуя по Средиземью и сражаясь с тварями Саурона, герой будет вынужден помещать свои карты в rest и damage pools (которые находятся с разных сторон его листа).

Как только у героя заканчиваются карты в руке и в его life pool, он считается *поверженным*. Манипуляции с картами героя - важный элемент героического игрового процесса.

Отдыхая, герой попросту перетасовывает все карты из rest pool и помещает их в life pool. После этого **он обязан передвинуть на одну клетку вперед по Линии Сюжета самый левый маркер истории Саурона** (если таких маркеров несколько, и они стоят в одной клетке, герой сам выбирает, какой из них двигать).

Если в локации героя есть монстры, или если он находится в Оплоте Тени, он не может отдыхать (и данная фаза пропускается).

**Сброс карт развращения.** Отдыхая, герой также может сбросить одну из своих карт развращения, заплатив требуемое количество токенов поддержки, указанное в нижнем правом углу карты развращения.

**Исцеление.** Отдыхая в Убежище, герой также может исцеляться. Он перетасовывает все карты из rest pool и damage pool и помещает их в life pool.

### **Фаза западни**

Если текущий герой оказался в локации, где находятся один или несколько токенов героев и/или миньонов, Саурон должен выбрать одного из этих токенов монстров или миньонов, с которым герой обязан сразиться.

Обратите внимание: если героя повергли в бою, его ход тут же заканчивается.

Если текущий герой оказался в локации Убежища, он сам решает, быть бою или нет.

## Фаза пути

Во время этой фазы текущий герой может путешествовать и исследовать прилегающие локации. Эта фаза уникальна, ведь может повторяться столько, сколько захочет или может герой (обычно она ограничивается количеством карт в руке героя, или же если героя повергли в бою во время этой фазы).

Каждый раз в этой фазе герой совершает следующие действия:

### а) Перемещение

Герой может перейти в прилегающую локацию, сбросив нужную(-ые) карту(-ы) с руки.

Каждый путь между прилегающими локациями содержит иконку передвижения с цифрой, показывающей стоимость перемещения между этими двумя локациями. Существует шесть разных иконок передвижения: холм, гора, лес, равнины, болото и любая карта (*hill, mountain, forest, plains, swamp, any card* соответственно).

Чтобы перейти из одной локации в другую, герой должен сбросить с руки в Rest Pool карту с иконкой, аналогичной той, что изображена на соединяющем эти локации пути.

Если герой не может или не хочет сбрасывать карту с требуемой иконкой, вместо этого он может сбросить количество карт, равное цифре на иконке передвижения.

Иконка перехода по Холму на карте героя.

Путешествие по водным путям. Синие пути являются водными. Герой может передвигаться по ним так же, как и по обычным, но куда проще становится передвижение по воде, когда у героя есть карта предмета с "лодкой". В этом случае он может путешествовать по воде, сбрасывая всего лишь одну любую карту героя с руки, независимо от того, какая иконка изображена на пути.

### б) Бой или Риск/Опасность

Путешествуя по игровому полу, герой частенько может столкнуться с многочисленными тварями Саурона. После того, как герой перешел в новую локацию, которая считается опасной и/или содержит один или более токенов монстра либо миньона, Саурон, по возможности, должен совершить одно из следующих действий:

**Атака монстра или миньона.** Если в локации с героем есть монстр или миньон, Саурон может выбрать этот вариант. В таком случае он должен перевернуть токен монстра или выбрать миньона в этой локации. Теперь герой обязан сразиться с выбранным монстром или миньоном.

Если герой не побеждает монстра или миньона, его ход тут же заканчивается (в отличие от боя в фазу западни, когда герой может продолжить свой путь, если не был побежден).

Если выбранный токен монстра пуст (то есть, на нем нет рисунка монстра), он сбрасывается, и герой переходит к исследовательской части этой фазы пути.

**Опасность.** Если герой оказался в опасной локации, Саурон может выбрать этот вариант действий. Он тянет три карты из колоды опасностей и выбирает ту, что соответствует локации или региона, в котором находится герой, чтобы он с ней столкнулся.

Обратите внимание, что Саурон не может выбрать карту опасности, которая не подходит региону или локации, в которой пребывает герой. Если ни одна из карт опасностей не подходит, они сбрасываются в "отбой".

### **Карты опасностей**



Карты опасностей показывают бесчестные и злонамеренные события, в которые попадают герои, путешествуя по тем частям Средиземья, которые были заражены Тенью (заражение представлено в виде токенов влияния в разных локациях или постоянно опасными локациями).

Опасными локациями являются постоянно опасные локации (определяемые по специфическому оформлению), или текущая локация героя, содержащая больше токенов влияния, чем его wisdom.

1. Затронутая локация. Указано название определенной локации, которую затрагивает действие этой карты. Если текущая локация героя не соответствует напечатанному здесь названию, Саурон не может выбрать данную карту. Некоторые карты опасностей затрагивают "любую локацию" и могут быть использованы Сауроном для текущей локации героя, не смотря ни на что.
2. Название и художественный текст.
3. Эффект карты. Под художественным текстом написана инструкция, которую должен выпонить герой, чтобы сбросить эту карту опасности.

### **в) Разведка/Исследование**

После перехода в новую локацию (и возможных боя или опасности, которые удалось пройти), герой может разведать текущую локацию, чтобы получить ряд различных бонусов. Когда бы герой ни проводил разведку, он может совершить любое из следующих действий в любом порядке:

- ♦ **Получение поддержки.** Он может получить любое количество токенов поддержки в текущей локации и поместить их на свой лист героя.
- ♦ **Консультации с персонажами.** От находящихся в локации персонажей он может получить поддержку или использовать их способности. Или то, или другое. После этого персонажи возвращаются в место хранения персов и поддержки.
- ♦ **Выбор Темного Пути.** Если у героя три или менее карты развращения, он может выбрать получение 1 поддержки и 1 карты развращения. Герой может выбрать Темный Путь лишь 1 раз за каждый свой ход.

- ◆ **Завершить квест.** Он может завершить любой квест, для которого были выполнены все условия. Ограничения по завершенным квестам в одной локации нет.
- ◆ **Сброс плана.** Он может сбросить ту из активных карт планов Саурана, которая затрагивает его текущую локацию, выполнив требования по сбросу карт плана (обычно потратив на это поддержку).
- ◆ **Обмен с героями.** Все герои, находящиеся в текущей локации активного героя, могут свободно обмениваться поддержкой, картами предметов и квестами (за исключением начальных и расширенных квестов).

Если игрок хочет исследовать локацию, с которой он начал свой ход, он может пропустить фазу "перемещение" и "бой или риск" и заняться разведкой, после чего он может продолжить свою фазу пути.

### ***Токены поддержки***

Они могут быть потрачены по разным причинам (обычно для сброса карт планов). Поддержку можно получить из различных источников: завершая квесты, консультируясь с персонажами или собирая ее в локациях на игровом поле. Получая поддержку, герой попросту собирает ее в локациях или берет в месте ее хранения на игровом поле, если поддержку обеспечивает карта. после этого герой помещает поддержку на свой лист.

### ***Токены персонажей***

Различные события и квесты заставляют игроков размещать конкретных персонажей в локациях на игровом поле.

Во время разведки в фазу пути, герой может консультироваться с персонажами в его локации.

Консультации с персонажами состоят в выборе героем одного из следующих действий:

- ◆ **Использование способности.** герой может использовать способность, напечатанную на токене персонажа. Зачастую это позволяет герою получить уровень или же какую-нибудь иную награду.
- ◆ **Получение поддержки.** Герой может выбрать получить поддержку, обозначенную на токене персонажа. Он попросту берет нужное количество поддержки из места ее хранения, помещая ее токены на свой лист.

После завершения консультаций, токен персонажа возвращается в место хранения поддержки и персонажей на игровом поле.

## Фаза внезапного события

После того, как текущий герой завершил свою фазу пути, и **если он не находится в опасной локации**, он должен потянуть карту внезапного события. Для этого он тянет три карты из колоды внезапных событий, соответствующей цвету его локации (то есть цвету одного из двух камешков нужной колоды). Если текущий герой находится в локации Убежища, вместо этого он должен потянуть три карты из колоды внезапных событий в Убежищах (на ее картах нарисовано три белые башни).

Затем герой выбирает карту с **наименьшим приоритетом**, затрагивающую локацию. Остальные карты идут в "отбой". Если ни одна из карт не подходит для локации или региона, в "отбой" сбрасываются все карты и ход героя заканчивается.

Обратите внимание, что если было вытянуто две или больше карт, подходящих для текущей локации героя, все равно выбирается карта с наименьшим приоритетом.

Большинство карт внезапных событий после их розыгрыша уходят в "отбой". Тем не менее, если на карте курсивом написано "Квест", герой забирает ее в свою игровую зону, помещая лицевой частью вверх.

Если в колоде внезапных событий закончились карты, перетасуйте отбой для создания новой колоды.

### Схема карты внезапного события



1. Приоритет.
2. Затронутая локация.
3. Цвет региона.
4. Название и художественный текст.

5. Эффект карты.

### Квесты



Все квесты находятся в колодах начальных и расширенных квестов, а также в колодах внезапных событий. Лишь некоторые из карт внезапных событий являются квестами. Каждый квест описывает задание, которое должен завершить герой, чтобы получить указанную на карте квеста награду. Завершение квестов может также замедлить Саурана в выполнении его планов. У героя может быть неограниченное число квестов в любое время.

### **Выполнение квестов**

Для завершения квеста герою нужно выполнить определенные условия. Только после этого он получит указанную на карте квеста награду. Завершенные квесты **возвращаются в коробку** и больше не используются в текущей партии.

Квесты обычно завершаются во время фазы пути героя, если не было указано каких-либо специфических условий.

Квесты всегда привязаны к определенному герою и могут быть выполнены лишь тем участником, который держит их в своей игровой зоне. Однако герои, находящиеся в одной и той же локации, во время разведки/исследования могут обмениваться квестами (кроме начальных и расширенных).

## **Другие игровые элементы**

### **Токены уровней**



Применяются, чтобы показать возросшие характеристики героев (fortitude, strength, agility и wisdom). На каждом таком токене указано название характеристики и новое ее значение, которое заменяет старую величину этой характеристики.

Токены уровней можно получить из различных источников, например, после завершения квестов или консультаций с персонажами. Получив урокень, герою выдают соответствующий токен уровня, тип которого указан в источнике такой награды. Например, “Gain one wisdom” означает, что герой получает токен уровня “wisdom”, который на единицу больше его текущего значения wisdom.

Герой помещает токен уровня на соответствующую характеристику на листе.

Герой может увеличить каждую свою характеристику **лишь дважды** за игру. Иными словами, герой может нарастить 8 уровней - по два на каждый атрибут. Если награда позволяет получить уровень в третий раз, герой такого бонуса не получает.

### **Карты навыков**



На них показаны различные боевые способности и тренировки, которые герой может получить во время игры. Карты навыков можно получить с квестов, карт событий и от персонажей.

По той причине, что у них такая же рубашка, как и у карт героев, каждая карта навыка помечена иконкой навыка (звездочкой), чтобы можно было их различать.

## Тренировка

Герои получают карты навыков, когда какая-нибудь иная карта позволяет им *тренироваться*. Тренируясь, герой тянет две верхние карты их колоды навыков, выбирает одну из них, тогда как вторую сбрасывает в "отбой" колоды навыков.

Единожды оказавшись в колоде игрока, карта навыка остается там на всю оставшуюся игру. То есть, по сути, становится полноценной картой героя. Она может быть сыграна, как обычная карта героя, а также увеличивает его максимальное здоровье.

## Карты предметов



Такие карты дают героям постоянные способности. Карты данного типа герои получают в результате выполнения квестов, благодаря картам событий и персонажам. Получив такую карту, герой держит ее открытой в своей игровой зоне. Пока данная карта есть у игрока, он получает бонусы, описанные в ней. Каждый герой может обладать лишь одной картой такого же типа (например, у него не может быть второй карты "коня").

## Карты разращения



Герои получают такие карты в результате действия некоторых карт Тени, карт событий или карт внезапных событий. Герои даже могут выбрать получение такой карты в обмен на поддержку. Карты разращения причиняют постоянные негативные эффекты, препятствующие герою сражаться с растущей силой Саурона. Ко всему прочему, некоторые карты Тени усиливаются, когда применяются на разращенном герое.

Во время отдыха герой может сбросить одну из своих карт разращения, потратив на это указанное на ней количество поддержки (в нижнем правом углу карты разращения). Также есть ряд карт событий и внезапных событий (особенно в Убежищах), позволяющие бесплатно сбросить карту разращения.

## Сражения

В каждом сражении всегда участвуют двое: один герой и один монстр или миньон.

Сражения в MEQ относительно просты.

Бой проходит в несколько раундов. Раунд состоит в том, что каждый участвующий в бою игрок выбирает карту в руке и кладет ее перед собой рубашкой вверх. Затем карты одновременно вскрываются, идет ознакомление с эффектами и подсчет повреждений, нанесенных участникам боя.

Если один из участников терпит поражение (его здоровье достигает 0), бой завершается. В ином случае бой продолжается до тех пор, пока оба участника не будут изнурены, после чего бой заканчивается.

Бой никогда не проходит в локациях Убежищ, за исключением тех случаев, когда герой сам позволяет такому бою начаться.

### Схема карточки характеристики монстра



Такие карточки содержат необходимую информацию о монстрах 14-ти типов. На каждой из них имеется следующая информация:

1. Здоровье. Показывает, сколько повреждений выдержит монстр перед тем, как погибнуть.
  2. Название монстра. На него может ссылаться какая-нибудь иная карта.
  3. Боевая диаграмма. Показывает, каких карт (ближнего или дальнего боя) больше в колоде монстра. Полезна для выработки стратегии.
  4. Боевая колода. Каждая карточка монстров уведомляет, какую из трех боевых колод монстров использует этот монстр во время боя: *“Zealot”*, *“Marauder”* или *“Behemoth”*.
  5. Характеристики. У каждого монстра есть три характеристики, которые функционально немного отличаются от характеристик героев:
    - а) Fortitude. Показывает количество карт, которые тянут Саурон из нужной боевой колоды монстров в начале боя.
    - б) Strength. Ограничивает количество карт, которые участник боя может использовать во время боя. Если сумма боевых карт монстра превышает этот показатель, монстр считается истощенным.
    - в) Wisdom. Эта характеристика показывает, сколько токенов влияния может поместить Саурон в локацию, если этот участник боя не был истощен.
  6. Специальные умения. У каждого монстра есть свои специальные умения, привязанные к синим или красным боевым картам. Такие умения дают Саурону необычные варианты действий во время боя и делают каждый тип монстров уникальным.
- У миньонов нет карточек с характеристиками, вместо этого их характеристики и способности указаны в зоне миньонов на игровом поле. Цифровые характеристики миньонов имеют такие же свойства, как и у монстров.

### Схема боевой карты



1. Тип карты. Каждая такая карта является картой ближнего (красная) или дальнего (синяя) боя.
2. Сила атаки.
3. Защита. Ее значение отнимается от силы атаки соперника, чтобы определить, сколько повреждений получил участник боя.
4. Свойство. По центру каждой карты указано ее свойство.
5. Количество затрачиваемой strength. у каждой карты - своя цена strength, указанная в нижнем левом углу. Используется для подсчета оставшейся strength.
6. Владелец. У монстров вместо изображения пишется название боевой колоды ("Behemoth", например).
7. Иконка передвижения. Используется во время фазы пути.

### Боевая карта монстра



У Саурана есть три разных боевых колоды монстров, "Zealot", "Ravager" (мародер?) и "Behemoth". В каждой колоде разный набор карт, дающий различные боевые способности нескольким типам монстров.

На карточках характеристик монстров и в зоне миньонов указано, какую колоду использовать в том или ином случае.

### Фазы боя

1. **Подготовка.** Сауран берет подходящую карточку характеристик монстра и согласно ей тянет из нужной колоды количество карт, аналогичное значению fortitude карточки монстра. Затем игрок-герой сообщает, сколько своей agility он истратит на набор дополнительных карт из life pool, после чего тянет эти карты. Каждая неистраченная agility дает +1 к strength до конца боя.
2. **Боевые раунды.** Во время каждого раунда боя оба игрока рубашкой вверх играют боевые карты с руки, после чего они одновременно вскрываются, вступают в действие их свойства и наносится урон. Это повторяется до тех пор, пока один из участников боя не будет повержен, или же оба участника истощатся. Боевой раунд состоит из следующих частей:
  - а) **Выбор карт.** Участники боя выбирают боевую карту и кладут ее рубашкой вверх перед собой. истощенный участник не может играть пускать в ход дополнительные карты и должен пропустить эту часть.
  - б) **Вскрытие карт.** После того, как оба участника положили свои карты рубашкой вверх, они вскрываются. Если один из участников истощен, ему нечего вскрывать, и карту показывает только его оппонент. У истощенного участника нулевая атака и защита, нет сработавшей карты способности, а вид атаки не является ни ближним, ни дальним.

в) Подсчет Strength. Оба игрока подсчитывают сумму стоимости Strength всех своих сыгранных боевых карт. Если общая сумма превышает значение силы участника боя, он становится истощенным, и его карта отменяется.

Если оба участника боя истощаются во время этой части боя, и ни один из игроков не побежден, бой переходит к 4-й фазе.

г) Свойства предыдущего раунда. Если в предыдущем раунде игрались карты со свойством, срабатывающим "Next Round", тогда их свойства вступают в силу сейчас (если не было иных условий), сначала свойство карты героя, затем - Саурана.

д) Свойства текущего раунда. Срабатывают свойства текущего раунда, сначала с карт героя, затем - Саурана.

е) Нанесение повреждений. Каждому участнику боя наносится повреждение, эквивалентное общей сумме атаки противника за минусом защиты того, кому наносятся повреждения. Например, если атака монстра равняется 5, а защита героя 3, то герой получает 2 повреждения.

Если во время этой части боя один из участников терпит поражение, то бой переходит в 3-ю фазу. В ином случае начинается следующий раунд боя.

**3. Итог.** Когда завершился бой, игроки делают следующее:

а) Сброс карт. Игрок помещает сыгранные боевые карты, сохраняя их порядок, лицевой стороной вверх в rest pool. Саурон собирает свои сыгранные карты монстра и замешивает их обратно в соответствующую боевую колоду.

б) Сброс карты монстра. Если токен монстра участвовал в бою, он сбрасывается в "отбой" рядом с соответствующими токенами лицевой стороной вверх. Этот шаг совершается независимо от того, был монстр побежден или нет.

Обратите внимание, что непобежденные миньоны никуда не деваются и остаются после боя в своей текущей локации.

в) Если монстр или миньон не был побежден в бою, Саурон может тут же поместить количество влияния, эквивалентное характеристике wisdom его участника боя для расширения Оплотов Тени. Если это происходит во время фазы пути героя, его ход немедленно прекращается.

### **Ключевые боевые термины**

**Cancel.** Свойство отмены чрезвычайно мощное. Текст отмененной карты игнорируется, а показатели атаки и защиты ее владельца обнуляются. Обратите внимание, что эти показатели при отмене не могут быть модифицированы любым способом выше нуля. При этом стоимость strength отмененной карты остается прежней.

Если две карты отменяют одна другую, значит, обе они пусты, с нулевыми показателями атаки и защиты. Если была отменена карта со свойством "следующий раунд", то в следующем раунде это свойство не срабатывает.

**Deal [X] Damage.** Некоторые карты напрямую наносят противнику повреждения, независимо от показателя защиты. Повреждение наносится во время вскрытия карты с такой способностью, участники боя не могут потерпеть поражение, пока их повреждения не будут подсчитаны.

**Modifying Attack or Defense.** Многие боевые карты увеличивают силу атаки или защиту. Они просто модифицируют тот или иной показатель, используемый для подсчета нанесенных повреждений.

**Reduce to 0.** Если какой-то из показателей уменьшен до 0, он не может быть увеличен (модификаторы игнорируются).

**Combat Stack.** Сыгранные боевые карты находятся в специфическом отбое у каждого игрока. Некоторые карты позволяют добавлять или убирать их оттуда, тем самым уменьшая или увеличивая количество потраченной силы.

### ***Ограничения по времени в бою***

На большинстве боевых карт указано, когда их свойства вступят в силу. Если во время боя вскрыто несколько похожих свойств, первым срабатывает свойство героя.

### ***Истощенные участники боя***

Если участник использовал в бою карты, чья общая стоимость в strength превышает его аналогичную характеристику, он становится истощенным. При этом, если истощение наступило во время фазы подсчета strength, последняя сыгранная им карта отменяется (то есть атака и защита становятся нулевыми, а свойство карты игнорируется). Когда один из участников истощен, второй продолжает бой до тех пор, пока: а) соперник не будет побежден; б) оба участника истощатся.

**Помните:** перед началом любого раунда боя, если у участника боя в руке нет боевых карт (или если он не желает их использовать), он объявляет себя истощенным. В редких случаях оба оппонента могут объявить себя истощенными, но герой всегда должен делать это первым, после чего Саурон решает, как ему поступать. Истощенный участник остается таковым на протяжении всего боя.

### ***Нанесение повреждений и проигрыш в бою***

#### **Монстры**

За каждое нанесенное монстру повреждение на его лист характеристик помещается токен повреждений. Если количество повреждений равно или превышает здоровье монстра после фазы подсчета повреждений, монстр терпит поражение. Его токен убирается с игрового поля.

#### **Миньоны**

Токены повреждений, нанесенных миньонам, помещаются в соответствующую часть зоны миньонов и не убираются оттуда после боя, пока миньона не исцелят или не победят. При

количестве повреждений, равных или превышающих здоровье миньона, он считается побежденным, его фигурка и токены повреждений убираются с игрового поля.

Побежденные миньоны не возвращаются в игру, за исключением *Ringwraiths*, появляющихся в *Minas Morgul* во время следующей фазы действий Саурона.

### **Нанесение повреждений героям**

За каждое нанесенное ему повреждение герой сбрасывает одну карты из колоды в life pool (не глядя) или с руки по выбору. Такие карты по одной помещаются в damage pool рубашкой вверх. Если у героя не остается карт в руке или в life pool, он немедленно терпит поражение.

### **Поверженные герои**

После поражения герой теряет сознание от полученных рани и приходит в себя в ближайшем Убежище (куда его израненное тело принесли его верные товарищи). Поверженный герой совершает следующие действия:

1. **Продвижения истории Саурона.** Самый левый маркер истории Саурона двигается на одну клетку вперед.
2. **Потеря поддержки или карты предмета.** Герой выбирает, терять 1 поддержку или 1 карту предмета. Если у героя нет ни того, ни другого, это действие пропускается.
3. **Переход в Убежище.** Фигурка героя перемещается в ближайшее Убежище. Если рядом на одинаковом расстоянии есть несколько Убежищ, Саурон решает, в какое из них переместить героя.
4. **Восстановление.** Герой тасует карты из rest pool и damage pool в life pool.
5. **Конец хода.** Ход героя прекращается. Наступает очередь следующего игрока.

## **Победа в игре**

В конце фазы истории, если маркер истории оказывается на последней клетке, начинается Финал.



*Клетки Финала и Shadow Falls на Сюжетной Линии.*

Финал также начинается в том случае, если все три маркера истории Саурона оказались на клетке Shadow Falls или прошли ее.

### Схема карты миссии



Каждая сторона в начале игры тянет свою карту миссии, которую нельзя показывать оппонентам. По ходу игры стороны стараются выполнить требования карты миссии, чтобы гарантировать себе немедленную победу.

1. Название карты
2. Иллюстрация.
3. Требования для выполнения миссии.

### Финал

После начала Финала герои больше не делают обычных ходов, но должны будут выполнить следующие действия:

1. **Проверка на немедленную победу.** Доминирующая сторона вскрывает свою карту миссии. **Если условия миссии выполнены, доминирующая сторона одерживает немедленную победу.** Иначе см. шаг 2. Если *ни одна из сторон* не является доминирующей, обе стороны вскрывают свои карты миссии. Если лишь одна из сторон выполнила миссию, то **она получает немедленную победу в игре.** Если ни одна из сторон не победила, игроки переходят к следующему шагу.
2. **Продвижение маркеров истории.** Если Саурон выполнил миссию, он передвигает каждый свой маркер истории на одну клетку вперед. Если герои выполнили свою миссию, то они также передвигают вперед на 1 клетку свой маркер истории.
3. **Подготовка.** Саурон снимает все имеющиеся токены повреждений с *Ringwraiths*. Герои возвращают все свои карты в life pool (естественно, перетасовав их). Каждый герой тянет количество карт, эквивалентное его fortitude.
4. **Определение сложности.** Если одна из команд доминирует, характеристики *Ringwraiths* модифицируются следующим образом:
  - а) Доминирует Саурон. *Ringwraiths* получает дополнительное количество здоровья и fortitude, равное количеству клеток между маркером истории героев и Финалом.
  - б) Доминируют герои. Health и fortitude *Ringwraiths* снижается на меньшее из таких чисел:
    - число клеток, отделяющих маркер истории Саурона от Финала.
    - общее число клеток, которые необходимо покрыть оставшимся маркерам истории Саурона, чтобы достигнуть Shadow Falls.
5. **Выбор героя.** Герои выбирают, кто из них будет сражаться с *Ringwraiths*. Помните, что к этому моменту герои уже набрали карт в руки (количеством, равным их fortitude) и могут решить выбрать бойца, который считает, что в руке у него сильнейший набор карт.

6. **Бой.** Проходит по обычным правилам.

7. **Определение победителя.** Если герои повергли *Ringwraiths*, то победили они. Если *Ringwraiths* не повержены, то победил Саурон.

### Пример Финала



1. По ходу фазы истории маркер истории героев достиг Финала, тем самым запустив его. Герои доминируют, но не могут выполнить условия своей миссии, потому не могут провозгласить немедленную победу.

2. Маркеры истории Саурона продвигаются на 1 клетку вперед, так как он выполнил свою миссию.

3. Поскольку герои доминируют, Саурон подсчитывает количество клеток, которые нужно преодолеть его маркерам, чтобы достичь Финала и Shadow Falls. Его ближайший к Финалу маркер истории в трех клетках от него.

4. Остальные маркеры истории Саурона в сумме в пяти клетках от Shadow Falls (2 - желтый, 3 - красный).

5. Саурон использует меньшее из этих чисел (3), чтобы уменьшить и здоровье, и fortitude на 3 в битве с героем.

### Другие правила

#### Игра на двух игроков

Герой-игрок делает два хода на каждый ход Саурона:

- после первой фазы внезапных событий у него начинается специальная фаза героического подъема и набора карт;

- затем он получает второй ход, начинающийся с фазы отдыха;

- после завершения его второй фазы внезапных событий, Саурон начинает свой ход в обычном порядке (с фазы героического подъема);

- Саурон может сыграть 1 карту Тени во время каждого из двух ходов героя.

**Не забывайте перетасовывать колоды.** Количество токенов влияния, поддержки и повреждений ограничено, их можно чем-нибудь заменить. Остальные компоненты строго ограничены и незаменимы.

### **Стратегии героев:**

- Поддержка - самый ценный ресурс для героев. Если есть выбор, какую награду получить, лучше всего взять поддержку. Героям не стоит забывать, что они во время исследования могут выбрать Темный Путь. Чрезвычайно полезная опция, которую стоит использовать с осторожностью.
- Герои не должны позволять Саурону оставлять карты планов в игре. Позже Саурону будет куда проще их сыграть, так что герои должны быть готовы со старта ослаблять Саурона.
- Не бойтесь поражения в бою! Иногда нужно пройти через ситуацию, ведущую к поражению героя. Герои не должны бояться рисковать во имя того, чтобы нивелировать планы Саурона. Конечно же, быть битым и отдыхать слишком часто не стоит, ведь так Саурон победит куда быстрее.

### **Стратегии Саурона:**

- Саурон всегда должен помнить, что для победы он должен использовать карты планов и оставлять их в игре. Каждый свой ход Саурон должен удостовериться, что сможет сыграть карту плана в свой следующий ход.
- Когда есть такая возможность, Саурон должен играть карту плана, затрагивающую локацию, которая находится подалеже от героев. Так им будет сложнее ее сбросить.
- Отличная идея - переместить миньонов в локацию, затронутую активной картой плана. Это усложнит сброс карты.
- Цель монстров и миньонов - защищать карты планов и замедлять продвижение героев. Они всего лишь инструменты, Саурон не должен из-за них отвлекаться от своей цели, состоящей в вводе в игру все более мощных карт планов, что даст возможность маркерам истории Саурона быстрее достичь финала.
- Саурон должен использовать карты Тени, чтобы заставить героев ходить на цыпочках. Иногда вовремя сыгранная карта Тени может гарантировать победу Саурона.

### **Цвета регионов**



### **Краткое изложение некоторых правил:**

- Саурон может сыграть лишь 1 карту тени в ход каждого игрока, включая собственный.
- Миньонов нельзя лечить в локации героя.
- Саурон не может поместить токен монстра в локацию героя, но может переместить его туда из соседней локации.
- Если все три места для активных планов заняты, Саурон не может сыграть дополнительную карту плана во время фазы плана. Вместо этого он по желанию может сбросить один из активных планов, чтобы в свой будущий ход сыграть другой план.
- Квесты выбывают из игры после завершения.
- Герой терпит поражение, лишь когда у него не остается карт ни в руке, ни в life pool.
- Герои не могут отдыхать в Оплотах Тени.
- Герой не тянет карты внезапных событий, когда находится в опасной локации.
- Герой может двигаться по водным путям так же, как и по обычным, но с предметной картой "лодки" это делать куда проще.

### **Описание карт миссий**

Карты миссий Саурона:

- **His Dark Throne.** Саурон побеждает, если в игре есть 3 активных карты планов.
- **In Darkness Bind Them.** Саурон побеждает, если его желтый маркер истории переходит на третий этап Сюжетной Линии.
- **To Rule Them All.** Саурон побеждает, если его красный маркер истории переходит на третий этап Сюжетной Линии.
- **Where the Shadows Lie.** Саурон побеждает, если его черный маркер истории переходит на третий этап Сюжетной Линии.
- **To Find Them All.** Саурон побеждает, если 6 токенов влияния или Ringwraiths находятся в Шире (Shire).

Карты миссий героев:

- **Noble Blood.** Герои побеждают, если в сумме у них есть 1 или меньше карт развращения.
- **Against The Shadow.** Герои побеждают, если на игровом поле находится не более двух токенов монстров.
- **Isildur's Secret.** Герои побеждают, если в сумме у них есть 5 поддержек.

- ***Minas Morgul Kept at Bay***. Герои побеждают, если в игре остается два или меньше миньона.

- ***The Spear of the West***. Герои побеждают, если каждый из них выполнил свой начальный и расширенный квесты.

### ***Фазы боя***

1. Подготовка Саурана, получение боевых карт.

2. Раунды:

а) Выбор карт.

б) Вскрытие карт.

в) Подсчет Strength.

г) свойства предыдущего раунда.

д) Свойства текущего раунда.

е) Подсчет повреждений.

3. Итог:

а) Сброс карт.

б) Сброс токена монстра.

в) Непобежденные монстры или миньоны.

### ***Ход Саурана***

1. Фаза героического подъема. Убрать все токены влияния из локации героя.

2. Фаза истории. Передвинуть маркер истории героев на две клетки вперед, а маркеры истории Саурана - согласно его активным картам плана. В самый первый ход эта фаза пропускается.

3. Фаза плана. Саурон может сыграть 1 карту плана с руки или сбросить активную карту плана. В первый ход эта фаза пропускается.

4. Фаза события. Саурон тянут три карты из колоды событий и выбирает одну согласно правил. если доминирующих сторон нет, Саурон тянет и вскрывает всего лишь 1 карту.

5. фаза действий. Саурон делает два действия (или три, если игра на 4-х игроков).

6. Фаза набора карт героями. Герои набирают карты согласно своей fortitude.

### ***Ход героя***

1. Фаза отдыха. если в текущей локации нет монстров или миньонов, и он не находится в Оплоте Тени, герой может отдохнуть (и даже исцелиться, если он в локации Убежища).

2. Фаза западни. Если в локации героя были монстры/миньоны, Саурон выбирает, который из них нападает на героя.

3. Фаза пути. Во время нее герой может путешествовать по прилегающим локациям, сражаться и проводить разведку. Фаза может повторяться столько раз, сколько позволяют карты героя в его руке.

а) Передвижение. Герой переходит из локации в локацию, тратя на это свои карты с руки.

б) Бой или Риск. саурон выбирает, будет ли герой сражаться с монстром/миньоном или же столкнется с бедой в опасной локации.

в) Разведка. Герой может разведать текущую локацию. Это включает в себя получение поддержки, консультации с персонажами, завершение квестов и т.д.

4. Фаза внезапного события. После завершения фазы пути герой вытягивает три карты из колоды внезапных событий своего региона и выбирает ту, что имеет наименьший приоритет и соответствует его локации.

Художественный текст, некоторые примеры и термины, а также опциональные правила для тех, кто предпочитает игру с увеличенной сложностью, не переведены. Их всегда можно посмотреть в оригинале правил.

Перевод [v.0.3a]: Nitrat aka Glemm