

АВТОРЫ: Р. ДИ МЕЛЬО, М. МАГГИ И Ф. НЕПИТЕЛЛО

# ВОЙНА КОЛЬЦА

Основана на трилогии Дж. Р. Р. Толкина «Властелин Колец»

Дополнение

## КОРОЛИ СРЕДИЗЕМЬЯ





## ГЛАВА I.

## ВСТУПЛЕНИЕ

Веками Саурон стремился расширить свое влияние на правителей Средиземья с помощью Колец Власти. Во время Войны Кольца он хотел вынудить лидеров свободных народов покориться ему или даже перейти на его сторону. В то же время Гэндальф неустанно трудился, чтобы возродить надежду и побудить этих лидеров к сопротивлению.

«Короли Средиземья» — дополнение к настольной игре «Война Кольца», центральной темой которого стала борьба за умы и сердца правителей Средиземья. В этом дополнении в игру вводятся **государи** и **темные вожди** (обобщенно — **правители**). Это два новых типа персонажей, которые представляют крупных деятелей Средиземья, играющих важную роль в Войне Кольца.

## КОМПОНЕНТЫ

Дополнение «Короли Средиземья» включает следующие компоненты:

- Эту книгу правил
- 1 особый кубик действий правителей свободных народов (голубой)
- 1 особый кубик действий правителей Тьмы (коричневый)
- 13 новых миниатюр:
  - 5 серых миниатюр государей (Бранд, Даин Железностоп, Денетор, Теоден, Грандуил)
  - 5 темно-серых миниатюр государей (Бранд, Даин Железностоп, Денетор, Теоден, Грандуил)
  - 3 миниатюры темных вождей (Черный Змей, Тень Лихолесья, Углук)
- 5 пластмассовых колец поработанных государей
- 13 новых карт персонажей:
  - 5 карт пробужденных государей
  - 5 карт поработанных государей
  - 3 карты темных вождей
- 2 памятки
- 1 планшет поработания государей



- 19 карт событий (10 для свободных народов и 9 для Тьмы):
  - 11 альтернативных карт событий
  - 8 новых карт событий
- 14 жетонов и накладок на поле:
  - 2 наклейки на поле с крепостью Тьмы в Хельмовой Пади (для поработанного Теодена) и 2 таких же увеличенных наклейки (для игры с плейматом либо с юбилейным или коллекционным изданием)
  - 2 королевских жетона Охоты (ценностью 1 и 2) и 2 таких же увеличенных жетона (для игры с коллекционным изданием)
  - 5 жетонов правителей (по 1 для каждого государя)
  - 1 жетон поработителя (для игры втроем или вчетвером)

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к игре по обычным правилам «Войны Кольца» со следующими изменениями:

- Каждый игрок берет себе памятку дополнения.
- Положите между игроками планшет порабощения государей.
- Поместите пять серых миниатюр государей на игровое поле: Бранда в Дейл, Даина Железностопа в Эребор, Денетора в Минас Тирит, Теодена в Эдорас и Трандуила в Лесное Королевство.
- Замените некоторые карты событий альтернативными картами с тем же названием и номером (полный список на стр. 19).
- Добавьте новые карты событий в соответствующие колоды.
- Добавьте два королевских жетона Охоты в запас Охоты.
- Отложите в сторону миниатюры и карты персонажей темных вождей, темно-серые миниатюры и карты персонажей государей, кольца поработанных государей, особые кубики действий правителей и все оставшиеся жетоны. Они понадобятся вам позже.

## МИНИАТЮРЫ

### ГОСУДАРИ СВОБОДНЫХ НАРОДОВ (10)



Бранд



Даин



Денетор



Теоден



Трандуил

### ТЕМНЫЕ ВОЖДИ (3)



Черный Змей



Тень Лихолеся



Углук

## КАРТЫ

### КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ (13)



Свободные народы (5)  
Пробужденные  
государи



Свободные народы (5)  
Порабощенные  
государи



Тьма (3)  
Темные вожди

### КАРТЫ СОБЫТИЙ (19)



Свободные народы (10)



Тьма (9)

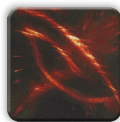


## ЖЕТОНЫ

### КОРОЛЕВСКИЕ ЖЕТОНЫ ОХОТЫ (4)



Лицо

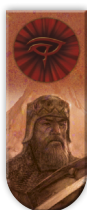


Оборот

### ЖЕТОНЫ ПРАВИТЕЛЕЙ (5)



Лицо



Оборот



Лицо/Оборот

### ЖЕТОН ПОРАБОТИТЕЛЯ

## ПРОЧИЕ КОМПОНЕНТЫ

### ПЛАНШЕТ



Планшет  
порабощения государей

### НАКЛАДКИ НА ПОЛЕ (4)



Накладки крепости Тьмы  
в Хельмовой Пади

### КУБИКИ ПРАВИТЕЛЕЙ



Свободные  
народы



Тьма

### ПЛАСТМАССОВЫЕ КОЛЬЦА (5)



Кольца  
порабощенных государей

## ГЛАВА II.

## НОВЫЕ ПРАВИЛА

## КУБИКИ ПРАВИТЕЛЕЙ

В игру добавляется кубик правителей свободных народов (голубой) и кубик правителей Тьмы (коричневый). На них изображены те же символы, что и на обычных кубиках действий.

Они используются по следующим правилам:

- Когда пробуждается хотя бы 1 государь (см. *Пробуждение государя* на стр. 10), в начале следующего хода игрок за свободные народы добавляет кубик правителей свободных народов в свой запас кубиков.  
Когда в игру входит хотя бы 1 темный вождь (см. *Темные вожди в игре* на стр. 14), в начале следующего хода игрок за Тьму добавляет кубик правителей Тьмы в свой запас кубиков.
- Кубик правителей Тьмы нельзя поместить напрямую в ячейку Охоты, его всегда нужно бросать.
- Если кубик правителей находится в запасе кубиков игрока, в конце фазы броска действий он должен сбросить 1 свой кубик на выбор — либо обычный кубик, либо кубик правителей.
  - Первым выбор делает игрок за Тьму: он сбрасывает либо обычный кубик, на котором не выпало «Око», либо кубик правителей (с любым символом, даже с «Оком»). Только после этого оставшиеся кубики с «Оком» кладутся в ячейку Охоты.
  - Затем игрок за свободные народы выбирает и сбрасывает кубик действий.
- Если кубик правителей не сброшен после броска действий, его результат можно использовать для выполнения действия по обычным правилам или для особого действия (*Кубик правителей свободных народов* на стр. 9 и *Кубик правителей Тьмы* на стр. 15).
- Результат броска кубика правителей можно изменить с помощью Эльфийского Кольца.

**Важно.** Если во время фазы возвращения кубиков и взятия карт в игре нет ни одного пробужденного государя, игрок за свободные народы должен убрать кубик правителей из своего запаса кубиков. Таким же образом, если во время этой фазы в игре нет ни одного темного вождя, игрок



за Тьму должен убрать кубик правителей из своего запаса кубиков. Кубик правителей можно вернуть, пробудив нового государя или введя в игру нового темного вождя.

## КОРОЛЕВСКИЕ ЖЕТОНЫ ОХОТЫ



Эти 2 новых жетона добавляются в запас Охоты в начале игры.

Число на таких жетонах используется по обычным правилам: для определения урона Охоты или для эффектов карт событий, ссылающихся на число на жетоне (например, «Раскол Братства»). Символ короны на этих жетонах имеет значение только при попытке порабощения государя (см. стр. 11).

## ОСОБЫЕ БОЕВЫЕ СПОСОБНОСТИ ПРАВИТЕЛЕЙ

У Бранда, Теодена и всех темных вождей есть по одной особой способности, используемой в битве. Большинство таких способностей требуют от игрока отказаться от эффекта сыгранной им боевой карты (условия применения карты все еще должны быть выполнены, чтобы ее можно было сыграть). Обращайте внимание на время применения таких способностей, поскольку оно отличается для разных персонажей.

Считается, что эффект боевой способности правителя заменяет эффект боевой карты, от которого отказались (например, боевая карта «Смелый вызов» может отменить эффект боевой способности правителя). Боевая карта все еще считается использованной (например, для способности «Колдун» Короля-Чародея). Значение инициативы нового эффекта указано в квадратных скобках (например, «[4]»).





## ГЛАВА III.

ГОСУДАРИ  
СВОБОДНЫХ  
НАРОДОВ

“ «Черный посох со стуком упал на каменные плиты. Теоден выпрямился, медленно, как человек, долгое время сидевший над неприятной работой, и сразу оказался высоким и статным, а когда он взглянул в небо, глаза у него поглубели.

— Мрачные сны я видел, — тяжело произнес он, — но теперь чувствую, что пробудился».

*Две крепости, Книга III, Глава 6: Теоден*

Саурон хотел сломить волю свободных народов, добравшись до их государей (формально не все они были королями). Он пытался подчинить их себе с помощью палантиров («видящих камней»), своих посланников (например, Гримы) и многими другими коварными способами. В то же время свободные народы сплачивались вокруг своих лидеров, чтобы не пасть духом и дать отпор Тьме.

## ГОСУДАРИ В ИГРЕ

Игрок за Тьму будет пытаться поработить государей, заставив их пасть во зло, а игрок за свободные народы — пробудить, убедив их встать на защиту Средиземья.

- **В начале игры все государи ни пробуждены, ни поработены и считаются лидерами свободных народов.** Если непробужденный и непоработенный государь уничтожен, все его жетоны поработения возвращаются в запас Охоты.
- Уровень **поработенных** государей равен 0, они не имеют показателя лидерства, не могут перемещаться и имеют слабости, указанные на их картах.
- **Пробужденные** государи считаются спутниками с уровнями и значениями лидерства, указанными на их картах. Они имеют особые способности, а Бранд и Теоден дополнительно имеют особые боевые способности (см. стр. 7).



## КУБИК ПРАВИТЕЛЕЙ СВОБОДНЫХ НАРОДОВ



Кубик правителей свободных народов входит в игру, когда игрок за свободные народы пробуждает хотя бы 1 государя. Кубик добавляется в запас кубиков действий в начале следующего хода. Он остается в игре, пока в игре есть хотя бы 1 пробужденный государь. Если кубик правителей был убран, потому что в игре не осталось пробужденных государей, он может быть возвращен, когда в игре снова появится пробужденный государь.

Когда кубик правителей в игре, после броска действий необходимо сбросить 1 кубик действий (кубик правителей или обычный).

Кубик правителей можно использовать:

- Как обычный кубик действий.
- Чтобы пробудить государя (как указано на его карте).
- Чтобы применить особую способность пробужденного государя (как указано на его карте).

### ГОСУДАРИ СВОБОДНЫХ НАРОДОВ



- 1** Портрет
- 2** Имя
- 3** Условие пробуждения
- 4** Первая особая способность (со значением инициативы, если есть)
- 5** Вторая особая способность
- 6** Уровень
- 7** Лидерство
- 8** Сопротивление Тьме
- 9** Народ



У каждого пробужденного государя есть две особые способности. Первую можно применить, используя указанный в ней результат любого кубика действий (либо как особую боевую способность, см. стр. 7). Для применения же второй требуется использовать указанный в ней результат кубика правителя (можно использовать «Волю Запада» с кубика правителя).

## ЖЕТОНЫ ПРАВИТЕЛЕЙ

Есть 5 жетонов правителей — по одному на каждого государя.

- Когда игрок за свободные народы пробуждает государя, он получает соответствующий ему жетон правителя.
- Перед тем как использовать кубик правителей для выполнения действия, игрок за свободные народы может потратить жетон правителя, чтобы поменять значение этого кубика на значение, требуемое для применения второй особой способности государя, чей жетон был потрачен. После чего тут же применить эту способность, потратив этот кубик. Каждый жетон правителя может быть использован только 1 раз за игру.
- Игрок за свободные народы не может в одном и том же ходу использовать Эльфийское Кольцо и жетон правителя.

### ЖЕТОНЫ ПРАВИТЕЛЕЙ



Бранд



Даин  
Железностоп



Денетор



Теоден



Трандуил

## ПРОБУЖДЕНИЕ ГОСУДАРЯ

Когда условия, указанные на карте непробужденного и непорабощенного государя, выполнены, игрок за свободные народы может использовать значение «Сбор» кубика действий или любое значение кубика правителей, чтобы **пробудить** этого государя, как указано на его карте. Если для пробуждения требуется передвижение государя, оно выполняется по правилам передвижения спутников вне Братства, согласно уровню пробужденного государя. Если невозможно закончить передвижение в указанном регионе, государя невозможно пробудить.

Когда государь пробуждается, немедленно верните все его жетоны порабощения в запас Охоты и замените его миниатюру



на темно-серую. В следующем ходу в фазу возвращения кубиков действий и получения карт событий добавьте кубик правителей в запас кубиков игрока за свободные народы (если его там еще нет).

**Примечание.** Если государь пробуждается в результате эффекта карты (например, «Есть надежда на победу»), следуйте обычным правилам пробуждения, описанным выше.

Игрок за свободные народы получает карту пробужденного государя. Способности, указанные на ней, вступают в силу.

- Пробужденный государь **не может быть поработан.**
- Пробужденный государь **считается спутником.**

**Примечание.** Особые способности некоторых пробужденных государей позволяют заменить обычный отряд элитным отрядом того же народа. Обычный отряд при этом возвращается в подкрепления. Если в подкреплениях нет нужного элитного отряда, такую способность использовать нельзя.

## ПОПЫТКА ПОРАБОТИТЬ ГОСУДАРЯ

Если у игрока за свободные народы есть хотя бы 1 неиспользованный кубик действий, а в ячейке Охоты находится больше 1 кубика с «Оком», игрок за Тьму вместо совершения действия по обычным правилам может **попытаться поработить государя.**

Нельзя пытаться поработить одного и того же государя больше 1 раза за ход. Исключением являются попытки поработить в результате выполнения эффекта карт событий — они не учитываются для этого ограничения.

Чтобы попытаться поработить государя, игрок за Тьму:

1. Выбирает непробужденного и непоработанного государя и выбирает 1 кубик с символом «Око» из ячейки Охоты.
2. Берет столько жетонов Охоты, сколько кубиков с «Оком» осталось в ячейке Охоты, но не более 3. Жетоны берутся по одному.
3. Выбирает 1 из взятых жетонов Охоты и добавляет его государю, которого пытается поработить. Для этого он кладет выбранный жетон лицом вниз (не показывая его игроку за свободные народы) в ячейку этого государя на планшете поработания. Остальные взятые жетоны показываются игроку за свободные народы и возвращаются в запас Охоты. Жетоны Охоты, добавленные государю, называются **жетонами поработания.**
4. Откладывает убранный из ячейки Охоты кубик с «Оком» к использованному кубикам действий.



Значения жетонов порабощения не должны быть известны игроку за свободные народы, поэтому ему запрещено просматривать содержимое запаса Охоты.

**Примечание.** Кубики в ячейке Охоты без символа «Око» (например, кубики с символом «Персонаж», помещенные туда при перемещении Братства) не могут быть использованы для попытки порабощения.

## ЖЕТОНЫ С ОКОМ И ОСОБЫЕ ЖЕТОНЫ ОХОТЫ

Если при попытке порабощения игрок за Тьму взял жетон с «Оком» или особый жетон, он должен показать его и взять вместо него новый жетон. Неиспользованный таким образом жетон возвращается в запас Охоты, без применения его эффектов.

## КОРОЛЕВСКИЕ ЖЕТОНЫ ОХОТЫ

Если при попытке порабощения игрок за Тьму взял королевский жетон, попытка сразу же заканчивается, остальные взятые жетоны возвращаются в запас Охоты, а новые больше не берутся. Сам королевский жетон добавляется государю, но кладется лицом вверх — открытый для всех игроков (на такие жетоны не действуют эффекты, касающиеся «закрытых жетонов»). Королевский жетон считается жетоном порабощения со значением 0. Когда государь пробуждается или порабощается, все его королевские жетоны возвращаются в запас Охоты.

## ЭФФЕКТЫ, ВЛИЯЮЩИЕ НА ЖЕТОНЫ ОХОТЫ

На жетоны Охоты, которые берутся для попытки порабощения, не влияют эффекты карт и способностей, взаимодействующие с жетонами Охоты (например, эффект карты «Мифриловая кольчуга и Жало» не может быть применен во время попытки порабощения).

## УРОВЕНЬ ПОРАБОЩЕНИЯ

Уровень порабощения государя равен сумме числовых значений жетонов, лежащих в его ячейке на планшете порабощения (значение королевских жетонов считается равным 0). Игрок за Тьму может в любой момент смотреть на лицевую сторону жетонов на планшете порабощения. Игроку за свободные народы делать это запрещено — он знает только количество жетонов порабощения у каждого из государей, а их значения ему неизвестны.

## ПОРАБОЩЕНИЕ ГОСУДАРЯ

Государь становится порабощенным, как только его уровень порабощения становится равен его уровню сопротивления



Тьме (он указан на карте государя и на планшете порабощения) или превосходит его. Когда это происходит, игрок за Тьму открывает все жетоны порабощения этого государя и сбрасывает из них 1 обычный жетон с наибольшим значением, а остальные возвращает в запас Охоты.

**Примечание.** Если несколько жетонов имеют наибольшее значение, сбрасывается тот из них, который имеет символ раскрытия.

Замените миниатюру порабощенного государя на темно-серую и прикрепите к ней пластмассовое кольцо порабощения. Игрок за Тьму получает карту порабощенного государя и помещает его миниатюру в указанный на карте регион. С этого момента слабости, указанные на этой карте, вступают в силу.

- Порабощенный государь **не может быть пробужден**.
- Порабощенный государь больше **не считается лидером**. Но на него все еще действуют эффекты, влияющие на государей (и не действуют эффекты, влияющие на персонажей, спутников или приспешников).
- Порабощенного государя можно уничтожить только по правилам, описанным в разделе *Удаление из игры порабощенного государя*.

## ВООДУШЕВЛЕНИЕ ГОСУДАРЯ

Когда народ активизируется или продвигается по шкале политики, в то время как непробужденный и непорабощенный государь этого народа и спутник этого же народа (либо со значком свободных народов) находятся в одном регионе, уровень порабощения может быть уменьшен. Для этого игрок за свободные народы убирает в запас Охоты 1 случайный закрытый жетон порабощения этого государя (с планшета порабощения).

## УДАЛЕНИЕ ИЗ ИГРЫ ПОРАБОЩЕННОГО ГОСУДАРЯ

Если порабощенный государь и спутник того же народа, что и этот государь (или со значком свободных народов), находятся в одном регионе, порабощенный государь может быть удален из игры. Для этого игрок за свободные народы должен использовать значение «Персонаж» кубика действий, после чего убрать с поля миниатюру государя и сбросить его карту (его слабости перестают действовать).

Это единственный способ убрать порабощенного государя из игры, не считая эффекты карт событий. Порабощенный государь не убирается в результате битвы, даже если все отряды в регионе с ним были уничтожены.



## ГЛАВА IV.

## ТЕМНЫЕ ВОЖДИ

“ «Не все его слуги — призраки! Есть орки, есть тролли, варги есть и волколаки, людей всегда много было, и сейчас там немало воинов и королей, вполне живых, только подпавших под его власть. И беда в том, что их больше становится с каждым днем!» ”

*Братство Кольца, Книга II, Глава 1: Встречи*

**Т**емные вожди — новые персонажи Тьмы. В отличие от назгулов, полностью контролируемых Кольцом, эти могучие лидеры войска Тьмы имели собственную волю, но так или иначе подчинялись приказам Саурона или Сарумана.

## ТЕМНЫЕ ВОЖДИ В ИГРЕ

- Каждый темный вождь принадлежит к тому или иному народу Тьмы: **Углюк** — к Изенгарду, **Черный Змей** — к харадримам и истерлингам, а **Тень Лихолесья** подвластна Саурону. Они считаются нелетающими прислужниками (см. стр. 15).
- Когда условия, указанные на карте темного вождя, выполнены, игрок за Тьму может использовать значение «Сбор» кубика действий или любое значение кубика правителей, чтобы ввести этого темного вождя в игру. Игрок за Тьму получает его карту и помещает его миниатюру в указанный на карте регион. С этого момента способности, указанные на этой карте, вступают в силу.
- Темные Вожди увеличивают лидерство войска, в котором состоят и имеют особые боевые способности (см. стр. 7). У Углюка также есть особая способность, помогающая в Охоте.
- На темных вождей действуют эффекты, влияющие на прислужников. Исключением является условие розыгрыша Гэндальфа Белого — для него темные вожди не считаются прислужниками.



## НЕЛЕТАЮЩИЕ ПРИСЛУЖНИКИ

Темные вожди не могут летать, как Король-чародей и другие назгулы, поэтому считаются нелетающими прислужниками. Они передвигаются с теми же ограничениями, что и Голос Саурона (из базовой игры) или младшие прислужники (из дополнения «Владыки Средиземья»). Эти ограничения повторно изложены далее.

Нелетающий прислужник:

- Перемещаясь без войска, может пройти расстояние, не превышающее его уровень, игнорируя любые вражеские войска.
- Не может пересекать непроходимые земли.
- Не может войти в регион (или покинуть регион), в котором находится дружественная крепость, осажденная войсками противника.
- Перемещаясь без войска, не может войти в регион с крепостью, контролируемой свободными народами, если она не осаждена войском Тьмы.

## КУБИК ПРАВИТЕЛЕЙ ТЬМЫ



Кубик правителей Тьмы входит в игру, когда игрок за Тьму вводит в игру хотя бы 1 темного вождя. Кубик добавляется в запас кубиков действий в начале следующего хода. Он остается в игре, пока в игре есть хотя бы 1 темный вождь. Если кубик правителей был убран, потому что в игре не осталось темных вождей, он может быть возвращен, когда в игре снова появится темный вождь.

Кубик правителей Тьмы нельзя поместить в ячейку Охоты напрямую в фазу начала Охоты. Его всегда нужно бросать в фазу броска действий.

Когда кубик правителей в игре, после броска действий необходимо сбросить 1 кубик действий. Игрок за Тьму должен сбросить либо обычный кубик, на котором не выпало «Око», либо кубик правителей (с любым символом, даже с «Оком»).

Кубик правителей можно использовать:

- Как обычный кубик действий.
- Чтобы ввести в игру темного вождя (как указано на его карте).



## ГЛАВА V.

## ВАРИАНТЫ

ИГРА ВТРОЕМ ИЛИ  
ВЧЕТВЕРОМ

Играя с этим дополнением втроем или вчетвером, следуйте приведенным здесь дополнительным правилам.

## СВОБОДНЫЕ НАРОДЫ

- Только игрок, управляющий народом, к которому принадлежит государь, может пробудить его и использовать его способности.
- Любой игрок за свободные народы может воодушевлять государя или удалить поработленного государя.

## ТЬМА

- Любой игрок за Тьму может пытаться поработить любого государя.
- Если за один ход совершается несколько попыток порабощения, совершающий попытку игрок за Тьму должен меняться. Используйте **жетон поработителя**, чтобы не забыть, кто последним выполнял попытку порабощения. Первую попытку порабощения в ходу может совершить любой игрок, вне зависимости от того, кто делал это последним в прошлом ходу.
- Каждого государя можно попытаться поработить только 1 раз за ход (не считая эффекты карт событий), независимо от того, кто из игроков совершит эту попытку порабощения.
- Только игрок, управляющий народом, к которому принадлежит темный вождь, может ввести его в игру.

ИГРА С ДРУГИМИ  
ДОПОЛНЕНИЯМИ

Опытные игроки могут комбинировать это дополнение с другими, используя приведенные здесь дополнительные правила.



## ЖЕТОНЫ СМЯТЕНИЯ

Это необязательное правило, рекомендуемое к использованию при игре одновременно с «Королями Средиземья» и «Владыками Средиземья» и/или «Воинами Средиземья».



Когда жетон правителя используется или когда пробужденный государь с неиспользованным жетоном уничтожается, этот жетон переворачивается на другую сторону и передается игроку за Тьму — теперь это **жетон смятения**.

Сразу после фазы броска действий игрок за Тьму может убрать жетон смятения из игры, чтобы перебросить свой кубик правителей или заставить игрока за свободные народы перебросить его кубик правителей.

## ВЛАДЫКИ СРЕДИЗЕМЬЯ

- Когда игрок должен сбросить свой кубик в фазу броска действий, он может выбрать только обычный кубик или кубик правителей. Сбросить кубик Хранителя или младшего прислужника таким образом нельзя.
- Жетоны Смеагола при попытке порабощения игнорируются и заменяются другими по тем же правилам, что и особые жетоны.
- Кубики, добавленные в ячейку Охоты в результате эффекта карты события «Несущий отчаяние», не считаются кубиками с «Оком» для попыток порабощения — их нельзя убрать из ячейки для попытки порабощения, и они не влияют на количество жетонов, вытаскиваемых во время этой попытки. Чтобы отличать такие кубики, выполняя эффект «Несущего отчаяние», кладите кубики в правую половину ячейки Охоты, а все остальные кубики — в левую.
- Кубик Хранителя или младшего прислужника с символом «Око», лежащий в ячейке Охоты, может быть использован и учитывается для попытки порабощения, как и любой другой кубик с «Оком».
- При игре по варианту «Совет в Ривенделле»:
  - Игрок за Тьму может потратить жетон действий, чтобы ввести в игру темного вождя, когда его условия введения в игру не выполнены (для этого все еще нужно потратить кубик, как указано на карте).
  - Персонажи без символа народа не могут быть использованы для воодушевления государя или удаления порабощенного государя.



## ВОИНЫ СРЕДИЗЕМЬЯ

- Когда игрок должен сбросить свой кубик в фазу броска действий, он может выбрать только обычный кубик или кубик правителей. Сбросить кубик фракции таким образом нельзя.
- Для активации особой боевой способности правителя нельзя отказываться от эффекта карты призыва к битве.

## СУДЬБА ЭРЕБОРА

Даин Железностоп и Бранд не используются — Короля-под-Горой нет, а Дейл лежит в руинах. Не заменяйте карты «*Стража Даина Железностопа*» и «*Люди короля Бранда*» альтернативными картами из этого дополнения.

## ПРАВИЛА ДЛЯ СОРЕВНОВАНИЙ И ТУРНИРОВ

Эти правила были предложены опытными турнирными игроками. Вы можете использовать их по своему желанию.

- **Открытые жетоны порабощения.** Добавляйте жетоны порабощения государям в открытую — их значения могут смотреть все игроки. Формулировку «закрытые жетоны порабощения» из эффектов следует читать как «любые жетоны порабощения, кроме королевских».
- **Применение последнего взятого жетона порабощения.** Игрок за Тьму не выбирает жетон из взятых для попытки порабощения, вместо этого государю всегда добавляется последний взятый жетон. Во время попытки порабощения игрок за Тьму может в любой момент перестать брать жетоны, остановившись на последнем взятом.
- **Отсутствие жетонов правителей.** При игре одновременно с «*Королями Средиземья*» и «*Владыками Средиземья*» и/или «*Воинами Средиземья*» не используйте жетоны правителей. Игрок за Тьму все еще получает жетоны смятения при уничтожении пробужденных государей.



## ГЛАВА VI. ТАБЛИЦА ЗАМЕНЫ КАРТ

Таблица ниже показывает, какие карты из базовой игры «Война Кольца» следует заменить, если вы будете играть с одним или несколькими доступными на данный момент дополнениями.

### ВЛАДЫКИ СРЕДИЗЕМЬЯ

| НАЗВАНИЕ             | ТИП         | НОМЕР |
|----------------------|-------------|-------|
| <b>Балрог здесь!</b> | Героическое | 17    |

### ВОИНЫ СРЕДИЗЕМЬЯ

| НАЗВАНИЕ                       | ТИП            | НОМЕР |
|--------------------------------|----------------|-------|
| Западный путь                  | Героическое    | 15    |
| Предчувствие беды              | Героическое    | 18    |
| Быстрые лодки                  | Героическое    | 19    |
| Величие и слава                | Героическое    | 20    |
| Те, кому можно доверять        | Героическое    | 21    |
| Долгая битва                   | Героическое    | 22    |
| <b>Ни на чьей стороне</b>      | Героическое    | 1     |
| <b>Границы на замке</b>        | Стратегическое | 10    |
| <b>Огромные крылатые твари</b> | Стратегическое | 11    |

### КОРОЛИ СРЕДИЗЕМЬЯ

| НАЗВАНИЕ                     | ТИП            | НОМЕР |
|------------------------------|----------------|-------|
| Дом наместников              | Героическое    | 23    |
| Мудрость Элронда             | Стратегическое | 8     |
| Всадники Теодена             | Стратегическое | 16    |
| Люди короля Бранда           | Стратегическое | 19    |
| Стража Даина Железностопа    | Стратегическое | 22    |
| Лучники Грандуила            | Стратегическое | 24    |
| <b>Возвращение в Валинор</b> | Стратегическое | 1     |
| <b>Безумие Денетора</b>      | Стратегическое | 3     |
| <b>Угрозы и обещания</b>     | Стратегическое | 5     |
| <b>Буревестник</b>           | Стратегическое | 6     |
| <b>Возвращение короля</b>    | Стратегическое | 18    |



Игра РОБЕРТО ДИ МЕЛЬО,  
МАРКО МАГГИ и ФРАНЧЕСКО НЕПИТЕЛЛО

# КОРОЛИ СРЕДИЗЕМЬЯ

Авторы игры РОБЕРТО ДИ МЕЛЬО,  
МАРКО МАГГИ и ФРАНЧЕСКО НЕПИТЕЛЛО

Художник ДЖОН ХАУ

Арт-директор и графический дизайнер ФАБИО МАЙОРАНА

Миниатюры БОБ НЕЙСМИТ

Фотограф КРИСТОФ ЧАНЧИ

Производство РОБЕРТО ДИ МЕЛЬО и ФАБРИЦИО РОЛЛА

Редактор оригинала КЕВИН ЧЭПМАН

Верстка оригинала ХОНДА ЭЙДЗИ

**Игру тестировали:** Брэд Арчер, Гэбриел Бенгтссон, Кристофер Бенгтссон, Рафаэль Бриннер, Кевин Чэпмен, Мелани Чэпмен, Андреа Корчелла, Тим Коттрелл, Кaleb Декстер, Джейсон Декстер, Дэниел Эппахер, Ира Фэй, Стив Фратт, Жан-Поль Хортон, Мозес Ким, Хейкки Лаакконен, Мария Махов, Джейк МакРей, Боб Менквелд, Местре Джеймс, Пол Миллер, Андрей Мантено, Габриеле Паччиани, Эндрю Поултер, Леонардо Рина, Джузеппе Рочиола, Ральф Шеммани, Оливер Стрыхаш, Эндрю Саммерс, Свен Шеплайнц, Маркку Утриайнен, Ларри Ваковенко, Рой Уайзман, Риккардо Зербо.

**Отдельная благодарность** Эндрю Поултеру и Андрею Мантено за помощь в организации тестирования, Франко Риволли за символ поражения, Рафаэлю Бриннеру, Андреа Корчелла и Хейкки Лаакконену за тщательную проверку, а также всем игрокам, которые терпеливо ждали выхода этого дополнения!

Игра создана, опубликована  
и распространяется ARES GAMES SRL



Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capizzano Pianore (LU), Italy.  
[www.aresgames.eu](http://www.aresgames.eu)

Русскоязычное издание подготовлено GAGA GAMES

Переводчица: ВАЛЕРИЯ ЛЯХ

Корректор: ООО «КОРРЕКТОР»

Редактор: ДАНИИЛ МОЛОШНИКОВ

Дизайнер-верстальщик: ДИАНА МИЛЮТА

Руководитель проекта: АРТЕМ САВЕЛЬЕВ

Общее руководство: ВАЛЕРИЯ ГОРБАЧЕВА



Война Кольца, Короли Средиземья, Властелин Колец, все персонажи, предметы, события и места являются зарегистрированной торговой маркой Middle-earth Enterprises и использованы под лицензией Sophisticated Games Ltd и ее соответствующей лицензией. Все права защищены. War of the Rings Boardgame © 2012, 2023 Ares Games Srl. © 2012, 2023 Sophisticated Games Ltd

