The Lord of the Rings: The Card Game
Khazad-dûm™ Expansion

Обзор Компонентов

Властелин Колец: Карточная Игра - Казад-Дум дополнение включает следующие компоненты:

- Данные правила;
- 165 карт, в том числе:
  - 2 карты Героя
  - 33 карты Игрока
  - 116 карт Столкновения
  - 14 карт Приключений

Заметьте, что набор карт столкновения «Мглистые Горы» не используется ни в одном из приключений дополнения Казад-Дум, но он будет использоваться в последующем цикле Наборов Приключений «Копи Гномов».

Правила и Новые Термины

Карты Столкновения с Действием

"**Действие**:" на карте столкновения находящейся в игре может быть активировано любым игроком, при соблюдении стандартных ограничений по активации способностей.

«Последний игрок»

Некоторые карты обращаются к "последнему игроку." Последним считается игрок сидящий справа от первого игрока. Если в игре присутствует только один игрок, то он является как первым так и последним игроком.

«Неуязвимость к дистанционным атакам»

На карте Большого Пещерного Тролля присутствует текст: "Неуязвимость к дистанционным атакам". Он означает, что персонажи с ключевым словом «дистанционный», участвующие в атаке, не могут нанести урон этому врагу. (Если персонаж с дистанционной атакой участвует в атаке на Большого Пещерного Тролля не используя при этом ключевое слово «дистанционный», то он наносит повреждения по обычным правилам.

Обзор Сценариев

В дополнение Казад-Дум входит 3 уникальных сценария. Все они описаны ниже, вместе с перечнем наборов карт столкновений, необходимых для составления колод столкновений.

Вглубь Копий

Уровень Сложности = 5

Герои углубляются в копи Мории по воле Совета Мудрых, доставляя важное послание Балину. Балин недавно отправился во главе отряда Гномов в Морию, чтобы основать поселение в древних залах своих предков. С некоторых пор от него не было никаких вестей.

"Вглубь Копий" играется колодой Столкновений содержащей все карты следующих наборов: Вглубь Копий, Опасные повороты, Опасности Копий и Гоблины из Глубин. Эти наборы отмечены следующими значками:

Подготовка

Подготавливая "Вглубь Копий", игрокам следует убрать Тронный Зал и Мост Казад-Дума из колоды столкновений и положить их отдельно, вне игры. Эти карты располагаются вне игровой зоны и не участвуют в игре до тех пор, пока не будут исследованы Восточные Врата, после чего Тронный Зал кладётся в район средоточия. Как только Тронный Зал будет исследован, Врата Казад-Дума также перейдут в зону средоточия.

Факел в Пещере

В этом сценарии используется карта цели «Факел в Пещере». Первый игрок выбирает любого героя и присоединяет эту карту к нему до конца игры. Если «Факел в Пещере» покинет игру, либо из-за карточного эффекта, либо из-за гибели героя-владельца, он удаляется из игры. Когда карта покидает игру, она кладётся в стороне и остаётся там до конца игры. Не кладите никаких «удалённых из игры» карт в стопку сброса, поскольку эффекты, которые возвращают карты из стопки сброса в этом случае не будут работать с этими картами.

Неуязвимость к Карточным Эффектам

Регион Восточные Врата содержит текст, "Неуязвимость к Карточным Эффектам". Это означает, что Восточные Врата не могут быть выбраны целью любого карточного эффекта, и игнорируют эффект любой карты, которая воздействует непосредственно на них. Единственный способ размещать символы продвижения на них — отправлять героев на поиск приключений. Как только Восточные Врата становятся активным регионом, они остаются активными до тех пор, пока не будут полностью исследованы (даже такие карты как Ужасный Пролом или Путь Бродяжника не могут возвратить эту карту в зону средоточия).

Вскрытые Враги

Карточки врагов, которые используются в качестве карт теневого эффекта не считаются вскрытыми из колоды столкновений и не активируют спровоцированный эффект описанный на стороне 2B карты приключения Рок Балина.

Седьмой Ярус

Уровень сложности = 3

По информации, полученной от умирающего гоблина, герои добрались до седьмого яруса Мории, не прекращая попытки найти любые следы поселения Балина. На Седьмом Ярусе находился Летописный Чертог, и это было именно то место, где, по словам гоблина, они должны были найти Балина. Посреди чертога лежала ветхий фолиант, который похоже, подскажет, где искать поселение.

"Седьмой Ярус" играется колодой Столкновений, содержащей все карты из следующих наборов Столкновений: Седьмой Ярус, Гоблины-Мародёры и Гоблины из Глубин. Эти наборы отмечены следующими значками:

Фолиант Мазарбул

Этот сценарий использует карту цели «Фолиант Мазарбула». Если эта карта покидает героя владельца под влиянием карточного эффекта или из-за того, что герой-владелец покинул игру, то она возвращается в зону средоточия и может быть взята любым игроком, который выполнить действие описанно на ней. Также, можно истощить героя, чтобы забрать

«Фолиант Мазарбул» уже присоединённый к другому герою. Если «Фолиант Мазарбул» покидает игру, он должен быть отложен в сторону до конца игры.

Прорываясь из Мории

Уровень сложности = 7

Поселение Балина сгинуло во тьме. После того, как герои воздали почести его гробнице, они стали пробиваться из наполненного гоблинами Седьмого Яруса и прокладывать путь вниз к вратам. Но покинуть Морию будет не просто. Фигура из тьмы возвышается в другом конце зала, страх и ужас исходят от неё. Герои должны выбраться из Мории пока не стало слишком поздно.

"Прорываясь из Мории" играется колодой Столкновений содержащей карты из следующих наборов Столкновений: Прорываясь из Мории, Опасности Копий, Глубины Мории, и Гоблины-Мародёры. Эти наборы отмечены следующими значками:

Создание Колоды Приключений

Этот сценарий содержит несколько этапов 2 карт приключений. При подготовке сообщите игрокам, что при создании колоды приключений игроки должны замешать все карты этапа 2, стороной 2А вверх, и положить их под этап 1. Все эти карты этапа 2 будут составлять "колоду приключений".

Игроки будут проходить карты приключений этапа 2 пока не победят в игре; этап 3 отсутствует. Карты приключений не переворачиваются на сторону В сразу после вскрытия. Текущая карта приключения вскрывается только в начале шага инсценировки фазы поиска приключений. Единственным исключением являются эффекты карт, которые вскрывают и переворачивают новые карты приключений, такие как эффект на карте «Поспешный Совет».

Пропускание карт Приключений

У игроков будет возможность пропустить некоторые Карты Приключений в конце фазы боя. Пропуская текущее приключение уберите все символы продвижения с него и поместите под низ колоды приключений стороной 2В вниз. Пропускать Приключение можно по желанию и игроки могут выбрать на каком Приключении остановиться.
Когда Приключение завершено, игроки либо добавляют его к их победному листу, либо побеждают в игре.

Безымянный Ужас

Безымянный Ужас — враг, который не может столкнуться с игроками. Также Безымянный Ужас невосприимчив к эффектам карт, что значит, что он не может быть выбран в качестве цели любого эффекта, и игнорирует эффекты всех карт, которые напрямую взаимодействуют с ним. Значение X, в качестве его всех параметров, изменяется как только победные очки добавляются или отнимаются из победного листа игрока.

Знак Дополнения

Карты в дополнении Казад-Дум можно определить по этому знаку, стоящему перед собственным номером карточки.

Cover Art by Tomasz Jedruszek

FANTASY FLIGHT GAMES

PROOF OF PURCHASE
KHAZAD-DÛM
MEC08
978-1-61661-217-7
1130SEP11

The Lord of the Rings: The Card Game - Khazad-dûm© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Khazad-dûm, Middle-earth,*The Hobbit*, *The Lord of the Rings*, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered marks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises, and are used, under license, by Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, and the LCG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.