

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

Brama Czerwonego Rogu

Poziom trudności = 6

Arwena pragnie odwiedzić swojego ojca, Elronda. Na rozkaz Celeborna w tej podróży będą jej towarzyszyć bohaterowie. To na ich barkach będzie spoczywać jej bezpieczeństwo podczas przeprawy przez Góry Mgliste, do samego Rivendell. Wszelako dni stają się krótsze, a na trzy szczyty strzegące Przełęczy Czerwonego Rogu opadł całun chłodu.

Talia Spotkań Bramy Czerwonego Rogu składa się z następujących zestawów spotkań: Brama Czerwonego Rogu i Góry Mgliste (Góry Mgliste znajdują się w rozszerzeniu Khazad-dûm).



Przygotowanie do gry

Przygotowując scenariusz Brama Czerwonego Rogu, gracze muszą usunąć z talii Spotkań wszystkie kopie karty „Śnieżycy” i odłożyć je na bok, poza grę. Karty te umieszcza się z dala od obszaru gry; gracze nie wejdą z nimi w interakcję, dopóki nie nakażą im tego karty scenariusza.

Karta celu – sprzymierzeńca:

Arwena Undómiel

W tym scenariuszu gracze muszą strzec karty „celu – sprzymierzeńca”, Arweny Undómiel. Karta ta posiada efekt trwały o treści „Pierwszy gracz obejmuje kontrolę nad Arweną Undómiel, tak jakby była sprzymierzeńcem”. To oznacza, że pierwszy gracz obejmuje nad Arweną Undómiel kontrolę i może korzystać z niej w taki sam sposób, jak z innych kontrolowanych przez siebie sprzymierzeńców. W żaden sposób do gry nie mogą wejść inne kopie karty o nazwie „Arwena Undómiel”. Pod koniec każdej rundy, kiedy znacznik pierwszego gracza przekazuje się nowemu graczowi, kontrolę nad Arweną Undómiel przejmuje nowy pierwszy gracz.

Jeśli z dowolnego powodu Arwena Undómiel opuści grę, gracze przegrywają. Dodatkowo, jeśli gracz aktualnie kontrolujący Arwenę Undómiel zostanie wyeliminowany, gracze również przegrywają.

Caradhras

W treści karty Caradhras znajduje się zdanie „Gracze mogą podróżować do Caradhras jedynie dzięki efektom kart Wyprawy”. Ten tekst oznacza, że oprócz efektu znajdującego się na karcie Wyprawy, żaden inny efekt karty nie może uczynić Caradhras aktywnym obszarem.

Słowo kluczowe „Tajność X”

Tajność to nowe słowo kluczowe pojawiające się na kartach Graczy z cyklu Dwarrowdelf. Tajność obniża koszt zagrania karty o wskazaną wartość, o ile poziom zagrożenia gracza zagrywającego kartę wynosi 20 lub mniej. Tajność bierze się pod uwagę jedynie, kiedy kartę zagrywa się z ręki. Tajność nigdy nie modyfikuje wydrukowanego kosztu karty.



Władca Pierścieni: Gra karciana – Brama Czerwonego Rogu © 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Dwarrowdelf, Śródziemie, „Władca Pierścieni” oraz postacie, wydarzenia, przedmioty i miejsca w nich zawarte są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises i są wykorzystywane na licencji przez Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply oraz logo FFG są znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Żywa gra karciana, LCG oraz logo LCG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. Można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Zachowaj tę informację. Nie nadaje się dla dzieci poniżej 36 miesięcy ze względu na drobne elementy. Fabryczne elementy mogą się różnić od tych zamieszczonych powyżej. Wyprodukowano w Chinach. TO NIE JEST ZABAWKA. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DLA OSÓB W WIEKU 13 LAT LUB MŁEJ.

Cyfry występujące na kartach zostały zaczerpnięte z „Władcy Pierścieni” oraz „Hobbita” w tłumaczeniu Marii Skibińskiej.



DOWÓD
ZAKUPU
Brama Czerwonego
Rogu
MEC09
978-1-61661-256-6
1172DEC11