

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

Kamienne Podstawy Ziemi

Poziom trudności = 6

Ściany płaczą wodą, powietrze staje się wilgotne. Z góry dochodzi niskie dudnienie, któremu akompaniuje dźwięk rwącego strumienia. Morię oplatają podziemne rzeczne szlaki, prowadzące w głębszą ciemność i kto wie, gdzie jeszcze...

Talia Spotkań Kamiennych Podstaw Ziemi składa się z następujących zestawów spotkań: Kamienne Podstawy Ziemi, Splątane Tunele, Odmęty Morii i Gobliny z Głębi (Splątane Tunele, Odmęty Morii i Gobliny z Głębi znajdują się w rozszerzeniu **Khazad-dûm**).



Przygotowanie do gry

W tym scenariuszu wykorzystuje się kartę celu Jaskiniowej Pochodni. Podczas przygotowania do gry pierwszy gracz wybiera bohatera, do którego należy ją dołączyć. Ten bohater będzie niósł Jaskiniową Pochodnię do końca gry. Jeśli Jaskiniowa Pochodnia miałaby opuścić grę, należy ją usunąć z gry.

Przygotowując ten scenariusz, gracze nie powinni wtaśowywać do talii Spotkań kart z zestawu spotkań Kamienne Podstawy Ziemi, a zamiast tego odłożyć je na bok, poza grę. Ten zestaw spotkań zostanie wtaśowany do talii Spotkań w późniejszej części scenariusza.

Tworzenie strefy przeciwności

Kiedy gracz otrzyma polecenie „stworzenia własnej strefy przeciwności”, powinien przygotować przed sobą odrobinę miejsca, które będzie służyć za jego prywatną strefę przeciwności. Tylko gracze, którzy dzielą wspólną strefę przeciwności, mogą wchodzić ze sobą w jakąkolwiek interakcję. Gracze nadal rozpatrują wszystkie fazy zgodnie z normalną kolejnością, rozpoczynając od pierwszego gracza (którego tytuł nadal przechodzi z ręk do ręki), ale każdy gracz lub gracze, którzy dzielą strefę przeciwności, rozstrzygają daną fazę tak, jakby tylko oni pozostali w grze.

• Gracze nie mogą wpływać na innych graczy (lub kontrolowane przez nich karty), z którymi nie dzielą wspólnej strefy przeciwności. To oznacza, że nie możesz obniżyć poziomu zagrożenia gracza, zagrywać dodatków na jego postacię itd., jeśli ten gracz nie dzieli z tobą strefy przeciwności.

• Podczas fazy Spotkań gracze odkrywają tylko po 1 karcie na gracza dzielącego daną strefę przeciwności. Oznacza to, że w grze 4-osobowej, w której wszyscy gracze się rozdzielili, każdy gracz dołożyłby do swojej strefy przeciwności po 1 karcie.

• Efekty kart Spotkań oddziałują tylko na strefę przeciwności, w której te karty się znajdują. Na przykład, jeśli efekt wspomina o „każdym graczem”, ten efekt odnosi się jedynie do każdego gracza, który dzieli wspólną strefę przeciwności, w której znajduje się karta Spotkania z tym efektem.

• Jeśli gracz zostanie wyeliminowany z gry, wszystkie karty znajdujące się w jego własnej strefie przeciwności należy odrzucić z gry (nie łączy się ich z innymi strefami przeciwności).

Dołączanie do innego gracza

Podczas etapu 4B gracze otrzymują polecenie „dołączenia do innego gracza” po zakończeniu obecnego etapu wyprawy. Dołączanie do innego gracza odbywa się na początku fazy Podróży. Dołączający gracz (lub gracze) musi dodać karty Spotkań ze swojej strefy przeciwności do strefy przeciwności gracza (lub graczy), do którego dołącza. Wszyscy wrogowie znajdujący się z nim w zwarciu pozostają z nim w zwarciu, a aktywny obszar opuszczanej strefy przeciwności zostaje odrzucony. Jeśli kilku graczy zakończy swoje obecne etapy wyprawy w tej samej fazie, zaczną oni dołączać do innych graczy, rozpoczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Jeśli nie ma żadnego gracza, do którego można by dołączyć, gracz (lub gracze) przechodzą do piątego etapu wyprawy.

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 – Kamienne Podstawy Ziemi © 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopowana 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 informacje. Nie nadaje się dla dzieci poniżej 36 miesięcy ze względu na drobne elementy. Fakturyczne 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 MNIEJ.

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



DOWÓD
ZAKUPU
Kamienne Podstawy
Ziemi
MEC13
978-1-61661-260-3
1172DEC11