

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

Powrót do Mrocznej Puszczy

Poziom trudności = 7

Bohaterowie osaczyli i schwytali Golluma na Martwych Bagnach – teraz muszą go odeskortować na północ, przez Mroczną Puszczę, do samego palacu króla Thranduila, aby móc go tam przesłuchać. Jednakże podróż nie będzie łatwa: Mroczna Puszcza zawsze była niebezpiecznym miejscem, siły Mrocznego Władcy chcą pochwycić Golluma dla własnych celów... a sam Gollum rozpaczliwie próbuje uciec.

Talia Spotkań Powrotu do Mrocznej Puszczy składa się z następujących zestawów spotkań: Powrót do Mrocznej Puszczy, Pająki Mrocznej Puszczy i Dzikie Krainy (Pająki z Mrocznej Puszczy i Dzikie Krainy znajdują się w zestawie podstawowym Gry karcianej Władcy Pierścieni).



Strzeżenie Golluma

Podczas tej wyprawy gracze otrzymują polecenie strzeżenia karty celu „Gollum”. Na początku rozgrywki gracze wybierają spośród siebie jednego gracza, który będzie strzegł Golluma. Ten gracz umieszcza przed sobą kartę Golluma, aby zaznaczyć, że to on go strzeże. Gracz strzegący Golluma będzie wchodzić w interakcję z wieloma efektami z talii Spotkań i Wyprawy, a także z efektami samego Golluma.

Kiedy gracz podejmie się strzeżenia Golluma, nie może przekazać tej odpowiedzialności innemu graczowi, chyba że treść jakiejś karty mu na to pozwoli lub – czasami – mu to nakaże. Treść samej karty Golluma pozwala graczom na wyznaczenie nowego strażnika pod koniec każdej rundy gry.

Karta Golluma posiada punkty Wytrzymałości, dlatego możliwe jest, że podczas wyprawy Gollum zostanie zabity. Jeśli Gollum zostanie zabity lub z dowolnego powodu opuści grę, gracze przegrywają. Gollum nie może atakować, bronić się lub być przydzielany do wyprawy. Poza tymi ograniczeniami, Golluma uważa się za postać – sprzymierzeńca znajdującego się pod kontrolą gracza, który go strzeże. Wpływają na niego karty, które wpływają na sprzymierzeńców, można też na niego zagrać wszystkie dodatki, które można zagrać na sprzymierzeńców.



Władca Pierścieni: Gra karciana – Powrót do Mrocznej Puszczy © 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Śródziemie, „Hobbit”, „Władca Pierścieni”, Władca Pierścieni: Gra karciana, oraz postacie, wydarzenia, przedmioty i miejsca w nich zawarte są znakami towarowymi Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises i są wykorzystywane na licencji przez Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply oraz logo FFG są znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Żyłka gra karciana, LCG oraz logo LCG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. 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 te informacje. Nie nadaje się dla dzieci poniżej 36 miesięcy ze względu na drobne elementy. Faktyczne elementy mogą się różnić od tych zamieszczonych powyżej. Wyprodukowano w Chinach. TO NIE JEST ZABAWKA. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DLA OSÓB W WIEKU 12 LAT LUB MNIEJ. Cytaty występujące na kartach zostały zaczerpnięte z „Władcy Pierścieni” oraz „Hobbita” w tłumaczeniu Marii Skibniewskiej.



DOWÓD
ZAKUPU

Powrót do
Mrocznej Puszczy
MEC07

978-1-61661-106-5
956FEB11