

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA



Władca Pierścieni – FAQ wersja 1.8 (18.01.2017)

Errata, wyjaśnienie zasad i najczęściej zadawane pytania, wersja 1.8.

Nowe wpisy są zaznaczone na **czzerwono**.

Nowe erraty kart: Róg Gondoru (ZP 42), Zamiłowanie do Opowieści (D 85), Diaboliczne Sztuczki Sarumana (ZS 43), Przeprawa Przez Mokradła (KC 67)

Zaktualizowane zasady: 1.28 Ataki wrogów poza walką, 1.37 Kolejność rozpatrywania efektów, 1.53 Anulowanie efektu karty Spotkanie, 1.54 Anulowanie karty Spotkania, 1.55 Trwałe efekty



WŁADCA PIERŚCIENI

GRA KARCIANA

Władca Pierścieni: Gra karciana

FAQ wersja 1.8 - 18.01.2017

Zmiany zaznaczone są na **czzerwono**.

Errata

W tej części znajdują się oficjalne wyjaśnienia i poprawki, których dokonano na niektórych kartach lub w całych zestawach *Gry karcianej Władcy Pierścieni*. Karty zostały uszeregowane według kolejności druku zestawów, z których pochodzą, na początku zawsze znajduje się najnowszy z zestawów. Errata dotycząca poszczególnych kart zawsze odnosi się do wszystkich przedrukowanych wersji karty.

Władca Pierścieni: Zestaw Podstawowy - instrukcja

Faza 3: Wyprawa **strona 14**

Ostatnie zdanie w pierwszym akapicie tego rozdziału powinno brzmieć: „Na początku i pod koniec każdego kroku gracze mają okazję wykonać akcje i zagrać karty wydarzeń.”

Strona 30, Skrót przebiegu rundy **3. Faza Wyprawy**

Pierwszy punkt powinien brzmieć: „Gracze przydzielają swoje postacie do wyprawy.”

Władca Pierścieni: Zestaw Podstawowy

Thalin (ZP 6)

Kiedy karta wroga zostanie odkryta z talii spotkań, zdolność Thalina należy rozegrać przed rozpatrzeniem dowolnego słowa kluczowego i efektów „po odkryciu”.

Eleanora (ZP 8)

Karta odkrywana „w zastępstwie” także jest odkrywana z talii Spotkań. Należy rozegrać wszystkie efekty odkrycia oraz słowa kluczowe nowej karty, zgodnie ze standardowymi zasadami.

Beravora (ZP 12)

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Wyczerp Beravorę, aby wybrać gracza. Ten gracz dobiera 2 karty. Limit raz na rundę.”

Finta (ZP 34)

Treść powinna brzmieć: „**Akcja Walki:** Wybierz wroga będącego w zwarciu z dowolnym graczem. Podczas tej fazy ten wróg nie może atakować wybranego gracza.”

Gąszcz włóczni (ZP 36)

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Wybierz gracza. Podczas tej fazy wrogowie będący z tym graczem w zwarciu nie mogą go atakować.”

Róg Gondoru (ZP 42)

Treść powinna brzmieć: „**Odpowiedź:** Kiedy jakaś postać zostanie zabita, dodaj 1 żeton zasobów do puli zasobów bohatera, do którego dołączono tę kartę.”

Wola Zachodu (ZP 49)

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Wybierz gracza. Wtasuj stos kart odrzuconych tego gracza z powrotem do jego talii. Usuń Wolę Zachodu z gry.”

Stawić czoła (ZP 51)

Karta Stawić czoła nie może przywracać do gry neutralnych sprzymierzeńców znajdujących się na stosie kart odrzuconych, ponieważ neutralne karty nie należą do „dowolnej sfery wpływów”.

Opiekun Lórien (ZP 70)

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Odrzuć 1 kartę z ręki, aby do końca tej fazy bohater, do którego dołączono tę kartę, otrzymał +1 ♣ lub +1 ♠. Limit 3 razy na fazę.”

Poskramiacz Bestii z Dol Guldur (ZP 91)

Dodatkowa karta cienia jest rozdawana, kiedy Poskramiacz Bestii z Dol Guldur zostanie wybrany podczas 1 kroku w trakcie ataku wrogów.

Nazgûl z Dol Guldur (ZP 102)

Treść powinna brzmieć: „Na Nazgûla z Dol Guldur nie można zagrywać żadnych dodatków.”

Wieża Nekromanty 1A (ZP 123)

Treść powinna brzmieć: „(...) weź 3 karty celów, odkryj je i umieść w strefie przeciwności.”

Ucieczka z Lochów 3B (ZP 125)

Jeśli zakryty Strażnik Orków miałby wrócić do strefy przeciwności, zamiast tego jest odkładany na stos kart odrzuconych właściciela karty.

Rozszerzenie Khazad-Dum

Pas Narwiego (KD 3)

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Wyczerp Pas Narwiego, aby bohater, do którego dołączono tę kartę, do końca tej fazy otrzymał symbol ♣, ♠, ♣ lub ♠.”

Górnicy Zigilu (KD 9)

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Wyczerp Górnika Zigilu i podaj dowolną liczbę, aby odrzucić 2 wierzchnie karty ze swojej talii. Jeśli przynajmniej jedna z odrzuconych kart posiada koszt równy podanej liczbie, wybierz

kontrolowanego przez siebie bohatera. Za każdą kartę, której koszt odpowiada podanej liczbie, umieść 1 żeton w puli zasobów tego bohatera".

Cykl Dwarrowdelf

Śnieżny Warg (D 27)

Treść powinna brzmieć: „**Wymuszony:** Po tym jak bohater został wyznaczony jako obrońca przeciwko Śnieżnemu Wargowi...”

Ereborski Mistrz Bitwy (D 79)

Treść powinna brzmieć: „Ereborski Mistrz Bitwy otrzymuje +1 ✖ za każdego innego kontrolowanego przez Ciebie sprzymierzeńca z cechą *Krasnolud*.”

Zniknął z Oczu (D 81)

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Podczas tej fazy wrogowie znajdujący się z tobą w zwarciu nie mogą cię atakować.”

Zamilowanie do Opowieści (D 85)

Treść powinna brzmieć: „**Odpowiedź:** Kiedy zostanie zagrana karta z cechą *Pieśń*, wyczerp Zamilowanie do opowieści, aby umieścić 1 żeton zasobów...”

O Elbereth! Gilthoniel! (D 132)

Treść powinna brzmieć: „**Odpowiedź:** Kiedy zaatakuje cię jakiś nie-unikatowy wróg...”

Rozszerzenie Hobbit - Górą i dołem

Nori (KD HGiD 3)

Treść powinna brzmieć: „**Odpowiedź:** Po tym, jak zagrasz z ręki postać z cechą Krasnolud, zmniejsz swój poziom zagrożenia o 1.”

Mapa Throra (KD HGiD 13)

Treść powinna brzmieć: „**Akcja wyprawy:** Wyczerp Mapę Throra, aby wybrać obszar w strefie przeciwności...”

Trollowa Sakiewka (KD HGiD 42)

Treść powinna brzmieć: „Kiedy odrzucasz Trollową Sakiewkę, dodaj tę kartę do strefy przeciwności. Jeśli Trollowa Sakiewka nie jest dołączona do wroga i znajduje się w strefie przeciwności, dołącz ją do wroga z cechą *Troll* jeśli to możliwe.”

Trollowy Klucz (KD HGiD 43)

Treść powinna brzmieć: „Kiedy odrzucasz Trollowy Klucz, dodaj tę kartę do strefy przeciwności. Jeśli Trollowy Klucz nie jest dołączony do wroga i znajduje się w strefie przeciwności, dołącz go do wroga z cechą *Troll* jeśli to możliwe.”

Rozszerzenie Hobbit - Na Progu

Kruki z Samotnej Góry (HNP 11)

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Wyczerp bohatera, którego kontrolujesz, aby potasować talię spotkań i spojrzeć na wierzchnią kartę...”

Doświadczony Poszukiwacz Skarbów (HNP 17)

Treść powinna brzmieć: „Dołącz do bohatera. Limit 1 na bohatera.”

Zagubiony w Ciemności 2B (HNP 68)

Treść powinna brzmieć: „**Po odkryciu:** Odkryj etap 3 i stwórz odrębną strefę przeciwności dla pierwszego gracza używającego tej strefy. Jeżeli nie ma innych graczy w grze, odrzuć ten etap oraz każdą kartę w tej strefie przeciwności. Wszyscy pozostali gracze przechodzą do etapu 4.”

Spadkobiercy Numenoru

Czujny Pokój (SN 12)

Treść powinna brzmieć: „**Odpowiedź:** Kiedy jakiś obszar warty 0 punktów zwycięstwa opuszcza grę jako zbadany obszar, cofnij go na wierzch talii Spotkań.”

Mistrz Wiedzy (SN 16)

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Wyczerp Mistrza Wiedzy, aby wybrać rodzaj karty. Do końca tej fazy obniż o 1 koszt zagrania następczej karty ♠ tego rodzaju (do minimum 1).”

Blokada Wargów (SN 29)

Treść powinna brzmieć: „Mroczna fala. **Po odkryciu:** Zadaj 1 obrażenie każdej postaci przydzielonej do wyprawy”.

Należy pominąć nawias.

Potęga Mordoru (SN 61)

Treść powinna brzmieć: „...Odkryj tyle samo kart z talii...”

Należy pominąć słowo „Następnie”.

Cykl Przeciwno Cieniowi

Szkolony na Wojnę (PC 36)

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Jeśli obecna wyprawa nie posiada słowa kluczowego obciążenia, do końca tej fazy otrzymuje słowo kluczowe bitwa.”

Zasadzka 1B (PC 117)

Treść powinna brzmieć „Na początku fazy Walki, każdy gracz musi (wybrać jedno) odwrócić swoje ukryte karty albo wziąć 1 ukrytą kartę.

Rozstaje (PC 123)

Treść powinna brzmieć: „Obecna karta wyprawy otrzymuje słowo klucz obłączenie (i traci słowo klucz bitwa)”.

Zdrada Sarumana

Diaboliczne Sztuczki Sarumana(ZS 43)

Treść powinna brzmieć: „**Po odkryciu:** Umieść 3 żetony postępu na głównej wyprawie...”

Kraina Cienia

Przeprawa Przez Mokradła (KC 67)

Treść powinna brzmieć: „**Przygotowanie:** Każdy gracz może zmienić karty Bohaterów, które kontroluje, bez podnoszenia poziomu zagrożenia o 1. Każdy gracz wtasowuje...”

Wyjaśnienia zasad

W tej części znajdują się oficjalne wyjaśnienia zasad i szczegółowe opisy dotyczące gry karcianej *Władca Pierścieni*. W połączeniu z instrukcją (znajdującą się w zestawie podstawowym gry karcianej *Władca Pierścieni*), niniejsze wyjaśnienia i opisy powinny umożliwić graczom rozstrzygnięcie najbardziej skomplikowanych sytuacji, które mogą wystąpić podczas rozgrywki.

(1.00) Złota zasada

Złota zasada brzmi: „Jeśli zasada wynikająca z treści karty jest sprzeczna z zasadą z tej instrukcji, pierwszeństwo ma zasada znajdująca się na karcie.”

Złota zasada obowiązuje, kiedy występuje *bezpośredni* konflikt pomiędzy treścią karty a treścią zasad. Jeśli możliwe jest zastosowanie zarówno treści karty, jak i treści zasad, oba przypadki są stosowane.

Przykład: W instrukcji (na stronie 15) znajduje się zapis: „Żetony postępu, które gracze umieszczaliby na karcie *Wyprawy*, należy w pierwszej kolejności umieszczać na karcie aktywnego obszaru.” *Legolas (ZP 5)* posiada następującą zdolność: „...umieść 2 żetony postępu na obecnej wyprawie”. Jak widać, zdolność *Legolasa* pozwala mu umieszczać 2 żetony postępu na wyprawie, natomiast instrukcja każe umieścić je na aktywnym obszarze. Tak więc zdolność *Legolasa* może być rozegrana, tak jak treść instrukcji, nie powodując sytuacji, w której należałoby zastosować złotą zasadę.

(Gdyby treść karty brzmiała „Umieść żeton postępu na obecnej wyprawie, pomijając wszelkie aktywne obszary”, doszłoby do bezpośredniego konfliktu pomiędzy treścią karty a instrukcją, który spowodowałby, że należałoby zastosować złotą zasadę).

(1.01) Słowa kluczowe dotyczące spotkań

Słowa kluczowe *Mroczna fala*, *Zguba* oraz *Strzeżona* powinny być rozstrzygane w momencie, kiedy pojawiają się w grze, włącznie z przygotowaniem gry.

(1.02) Kolejność wykonywania akcji równoczesnych

Jeżeli dwa lub więcej sprzecznych ze sobą efektów miałyby zadziałać równocześnie, pierwszy gracz decyduje w jakiej kolejności efekty są rozgrywane.

Przykład: Podczas fazy walki *Tomek* zagrywa *Atak z zaskoczenia (ZP 23)* w celu wyłożenia do gry *Beorna (ZP 31)*. *Atak z zaskoczenia* ma następujący efekt „Jeśli pod koniec tej fazy ten sprzymierzeniec wciąż znajduje się w grze, cofnij go na swoją rękę”. Podczas walki *Tomek* używa aktywowanego efektu *Beorna*, który obostrzony jest następującym warunkiem „Na koniec fazy, w której aktywowałeś ten efekt, wtasuj *Beorna* z powrotem do swojej talii”. Na koniec fazy dochodzi do sytuacji, w której dwa sprzeczne efekty działają równocześnie na *Beorna*. Pierwszy gracz decyduje, który z efektów należy najpierw rozegrać. (Drugi efekt nie może zostać rozegrany, ponieważ *Beorn* opuszcza grę).

(1.03) Konflikt pomiędzy efektami aktywowanymi

Jeżeli efekty spotkania lub wyprawy muszą zadziałać na jednego gracza lub jedną kartę, a w grze dostępnych jest kilka prawidłowych celów, pierwszy gracz wskazuje cel efektu, wybierając go spośród dostępnych opcji.

Przykład: Karta *Schwytany w sieć (ZP 80)* ma efekt, który brzmi: „Gracz posiadający najwyższy poziom zagrożenia dołącza tę kartę do jednego ze swoich bohaterów”. W momencie odkrycia karty *Schwytany w sieć* *Tomek* i *Kasia* remisują w najwyższym poziomie zagrożenia, tak więc pierwszy gracz decyduje, czy karta działa na *Tomka* czy na *Kasię*.

(1.04) Obrażenia i kilku obrońców

Jeżeli gracz używa efektu kart do zadeklarowania kilku obrońców wobec jednego ataku przeciwnika, broniący się gracz musi przypisać wszystkie obrażenia pochodzące z tego ataku do jednej broniącej się postaci.

(1.05) Usuwanie żetonów postępu z wyprawy

Jeżeli efekt karty usuwa żetony postępu wyprawy lub z karty wyprawy, dany efekt działa jedynie w przypadku karty wyprawy, nigdy w przypadku kart obszarów.

(1.06) Kontrola nad kartami spotkań, które nie są celami

Gracze nie przejmują kontroli nad kartami spotkań, chyba, że kontrola nad kartą jest wyjątkowo zapewniona przez efekt karty. Jeżeli karta spotkania (taka jak Schwytany w sieć, ZP 86) staje się dodatkiem i zostaje dołączona do postaci, postać nie przejmuje kontroli nad danym dodatkiem.

(1.07) Kontrola nad kartami celu

Kiedy gracz zdobywa kartę celu, przejmuje nad nią kontrolę, chyba, że efekt karty stanowi inaczej.

(1.08) Liczba odpowiedzi na aktywację

Jeśli odpowiedzi i wymuszone odpowiedzi są aktywowane, ich efekt działa tylko raz na każdą aktywację.

Przykład: Treść Théodreda (ZP 2) brzmi „Odpowiedź: Kiedy Théodred zostanie przydzielony do wyprawy...” Efekt ten może być aktywowany tylko jeden raz za każdym razem kiedy Théodred zostanie przydzielony do wyprawy.

(1.09) Wymuszone odpowiedzi

Wymuszone odpowiedzi są rozgrywane natychmiast, kiedy spełnione zostaną warunki ich rozegrania, i rozgrywa się je przed innymi efektami w odpowiedzi, które mogą być aktywowane przez ten sam warunek.

Przykład: Treść Bramy Wieży (ZP 107) brzmi następująco: „Wymuszony: Kiedy gracze podróżują do Bramy Wieży...” Jeśli gracz chce zagrać odpowiedź taką jak Siła Woli (ZP 47) po tym, jak gracze podróżują do Bramy Wieży, musi z tym poczekać do czasu rozegrania efektu wymuszonego.

(1.10) Ograniczenia dotyczące liczby akcji

Liczba możliwych akcji jest ograniczona jedynie tym, czy gracz jest w stanie za nie zapłacić, oraz własnymi ograniczeniami karty, takimi jak „tylko raz na rundę”.

Przykład: Treść karty Opiekun Lórien (ZP 70) brzmi: „Akcja: Odrzuć 1 kartę z ręki, aby...”. Ta akcja może zostać aktywowana 3 razy na fazę, dopóki gracz kontrolujący tę kartę ma na ręce karty, które może odrzucić.

(1.11) Ograniczenia dotyczące liczby ataków

Jeśli podczas fazy walki gracz jest aktywnym atakującym, zasady gry zapewniają mu możliwość zadeklarowania 1 ataku przeciwko każdemu wrogowi, z którym jest w zwarciu. Jeśli poprzez efekt kart takich jak te ze słowem Dystans gracz jest w stanie zadeklarować ataki przeciwko wrogom, z którymi nie znajduje się w zwarciu, nadal może przeprowadzić tylko jeden atak przeciwko każdemu z takich wrogów.

Postacie nie są w żaden sposób ograniczone co do tego,

ile razy mogą brać udział w ataku przeciwko temu samemu wrogowi, pod warunkiem, że każdy atak może być zadeklarowany zgodnie z zasadami, a postać jest przygotowana i może być zadeklarowana jako atakujący.

(1.12) Wyczerpanie i Dodatki

Dodatki oraz karty, do których zostały dołączone, są wyczerpywane i przygotowywane niezależnie od siebie.

Przykład: Treść Namiestnika Gondoru (ZP 26) brzmi: „Akcja: Wyczerp Namiestnika Gondoru, aby...”. Użycie tej akcji wyczerpuje jedynie Namiestnika Gondoru, a nie bohatera, do którego jest dołączony. Ponadto, wyczerpanie bohatera, do którego został dołączony Namiestnik Gondoru, nie powoduje wyczerpania karty Namiestnika Gondoru.

(1.13) Postacie i Wrogowie

Termin „postać” odnosi się do kart bohaterów i sprzymierzeńców. Karty wrogów nie są uważane za postacie.

(1.14) Zwrot „nie może”

Jeśli na karcie występuje zwrot „nie może”, to zasada ta jest nadrzędna – nie może być zniesiona przez inne efekty.

(1.15) Słowo „następnie”

Jeśli na karcie występuje słowo „następnie”, to najpierw należy prawidłowo rozegrać efekt poprzedzający to słowo, aby móc rozegrać efekt znajdujący się za wspomnianym słowem.

(1.16) Określenie „umieść w grze”

Jeśli na karcie występuje zwrot „umieść w grze”, oznacza on, że karta wchodzi do gry w wyniku działania efektu karty zamiast normalnego procesu płacenia surowcami i zagrywania karty z ręki. Efekty „umieść w grze” nie są uznawane za zagrane karty i nie aktywują żadnych efektów, które odnoszą się do zagrywanych kart. Jednak zwrot „umieść w grze” aktywuje wszelkie efekty, które działają, gdy karta „wchodzi do gry”.

Przykład: Na karcie wyprawy Przez Jaskinie (ZP 124) znajduje się tekst „W każdej rundzie gracze, jako grupa, nie mogą zagrać więcej niż 1 karty sprzymierzeńca”. Dopóki ta karta wyprawy jest aktywna, gracz może wprowadzić sprzymierzeńca do gry w wyniku karty Stawić Czola (ZP 51), nawet jeśli w tej rundzie już normalnie zagrał kartę sprzymierzeńca.

(1.17) Niezdobyte przedmioty

Niezdobyty przedmiot to taki, który w danym momencie nie jest zdobyty przez nikogo i nie znajduje się pod kontrolą żadnego z graczy. Niezdobyty przedmiot może być strzeżony lub nie. Strzeżony przedmiot jest traktowany tak jak dodatek, jeśli jest strzeżony przez wroga lub obszar i pozostaje dołączony do danej karty, dopóki nie opuści ona gry – wówczas przedmiot wraca do strefy przeciwności. Wszelkie niezdobyte przedmioty

znajdujące się w strefie przeciwności, które nie są dołączone do żadnej karty, są uznawane za niestrzeżone. Jeśli przedmiot zostanie zdobyty, a później wróci do strefy przeciwności, z powrotem odzyskuje status niezdobycyego.

(1.18) Usuwanie z gry zbadanych obszarów

Karta obszaru jest odrzucana z gry natychmiast, w dowolnym momencie, kiedy liczba znajdujących się na niej żetonów wyprawy jest równa jej wartości wyprawy – niezależnie od tego, czy obszar jest aktywny czy nie.

(1.19) Efekty kart podczas przygotowania gry

Efekty „po odkryciu” są normalnie rozgrywane, jeśli karty zostaną odkryte podczas przygotowania gry. Gracz może aktywować odpowiedzi podczas przygotowania, robiąc to zgodnie z normalnymi zasadami gry. Podczas przygotowania gry, gracze nie mogą wykonywać żadnych akcji.

Efekty „Po odkryciu” działające „do końca fazy” będą działać do końca pierwszej fazy zasobów. Efekty działające „do końca tury” będą działać do końca pierwszej rundy.

(1.20) Zwarcie z wrogami

Podczas fazy wyprawy wrogowie będący w zwarcu z graczami nie wliczają swojego zagrożenia do strefy przeciwności.

Wróg pozostaje w zwarcu z graczem, dopóki nie zostanie pokonany albo dopóki efekt karty nie cofnie go do strefy przeciwności, spowoduje, że wejdzie w zwarcie z innym graczem albo usunie go z gry.

(1.21) Efekty związane z przeszukiwaniem

Za każdym razem, kiedy efekt umożliwia przeszukiwanie talii, po przeszukaniu talii gracz tasuje ją, chyba że efekt karty stanowi inaczej. Gracze nie tasują talii ani nie zmieniają kolejności kart na stosie kart odrzuconych po tym, jak go przeszukają.

(1.22) Efekty „Po odkryciu”

Karta jest uznawana za odkrywaną tylko, jeśli karta albo efekt gry sprawiające, że karta wchodzi do gry, wyraźnie wskazują na „odkrycie” karty.

Przykład: Jeśli gracze użyją efektu karty Wyprawy 3B „Nie schodźcie za nic ze ścieżki” (ZP 121) w celu odnalezienia Leśnego Pająka i umieszczenia go w grze, efekt „po odkryciu” na karcie Leśnego Pająka nie zostanie aktywowany, ponieważ efekt na karcie „Nie schodźcie za nic ze Ścieżki” nie używa żadnej odmiany słowa „odkryj”.

(1.23) Dodatki

Każda karta celu dołączona do innej karty staje się dodatkiem (zachowuje swoje wszystkie pozostałe rodzaje).

Każda karta niebędąca celem i dołączona do innej karty

traci swój oryginalny rodzaj i staje się dodatkiem.

Tekst „Dołącz do...” występujący na kartach dodatków jest jedynie ograniczeniem zagrania i nie jest brany pod uwagę po tym, jak karta już zostanie do czegoś dołączona.

(1.24) Powodzenie wyprawy

Powodzenie wyprawy i dołożenie żetonów postępu to dwa osobne wydarzenia, które następują w określonej kolejności podczas kroku rozpatrywania wyprawy. Po tym, jak gracze ustalą, czy całkowita suma przydzielonej siły woli jest wyższa niż całkowita suma zagrożenia znajdującego się w strefie przeciwności, uważa się, że wyprawa się powiodła. Wszelkie efekty wymuszone albo pasywne efekty zainicjowane powodzeniem wyprawy są w pełni rozgrywane przed dołożeniem żetonów na wyprawie.

Przykład: Tomkowi powiodła się wyprawa podczas etapu 1B „Łowy Rozpoczęte” (CMP 11) i umieści na karcie Wyprawy wystarczającą liczbę żetonów postępu, aby przejść do kolejnego etapu. Jednak najpierw musi rozpatrzyć efekt wymuszony (który jest rozpatrywany natychmiast po spełnieniu warunku „powodzenia wyprawy”), zanim umieści żetony na karcie Wyprawy.

(1.25) Zbieranie zasobów

Zbieranie zasobów odnosi się zarówno do otrzymywania zasobów podczas fazy zasobów, jak i otrzymywania zasobów przez inne efekty kart. Efekt, który uniemożliwia bohaterowi zebranie zasobów, blokuje obie drogi pozyskiwania nowych zasobów.

Dodanie zasobu do puli zasobów bohatera polega na wzięciu zasobu z puli żetonów i położeniu go w puli zasobów bohatera. Dodanie zasobu zawsze skutkuje podwyższeniem łącznej liczby zasobów kontrolowanych przez graczy.

Przesunięcie zasobu polega na wzięciu zasobu z puli zasobów jednego bohatera i położeniu go w puli zasobów innego bohatera. Nie liczy się to jako „dodanie” zasobu, ponieważ nie bierze się nowego żetonu zasobu z puli żetonów i nie zwiększa się łączna liczba zasobów kontrolowanych przez graczy.

Otrzymanie zasobu to termin wspólny dla zebrania, dodania oraz przesunięcia. Za każdym razem, gdy liczba zasobów w puli zasobów bohatera wzrasta, ten bohater otrzymał jeden lub więcej zasobów.

(1.26) Słowo „zamień”

Aby wymiana mogła dojść do skutku, po obu jej stronach muszą istnieć obiekty, które można zamienić.

(1.27) Pomijanie aktywnego obszaru

Jedyna sytuacja, kiedy aktywny obszar nie działa jako bufor, na którym należy umieszczać żetony postępu, następuje, kiedy karta wyraźnie nakazuje graczom „ominięcie” aktywnego obszaru.

(1.28) Ataki wrogów poza fazą walki

Jeśli wróg zaatakuje poza fazą walki, nadal na początku ataku otrzymuje kartę cienia. Następnie należy postąpić zgodnie z 4 krokami opisanymi w akapicie Faza 6 „Walka”, począwszy od strony 18. **Po każdym kroku następuje okno akcji.** Każda karta cienia dołączona do atakującego wroga zostaje odrzucona po rozpatrzeniu ataku.

(1.29) Pula zwycięstwa

Pula zwycięstwa to obszar gry, na którym zaznaczane są punkty zwycięstwa zdobyte przez graczy. Karty znajdujące się w puli zwycięstwa są poza grą i nie stanowią części stosu odrzuconych kart Spotkań. Karty znajdujące się w puli zwycięstwa nie są uznawane za „usunięte z gry”, a niektóre efekty nadal mogą wchodzić z nimi w interakcję.

(1.30) Wylimitowanie „pierwszego gracza”

Jeśli gracz posiadający znacznik pierwszego gracza zostanie wylimitowany, znacznik ten jest natychmiast przekazywany, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, do pierwszego gracza, który może go otrzymać.

(1.31) Efekty odnoszące się do samych siebie

Jeśli karta w swojej treści odnosi się do swojej nazwy, jej treść należy odczytać jako odnoszący się tylko do danej kopii karty. Karta, która odnosi się do innych kopii samej siebie, używa zapisu „dowolna kopia...” lub „inna kopia...”, lub „karta o tytule...”.

(1.32) Zmiana kontroli lub zwarcia podczas ataku

Jeśli zmianie ulegnie kontrola karty biorącej udział w walce, należy ją zwrócić do strefy przeciwności albo wchodzić ona w zwanie z innym graczem podczas rozpatrywania ataku. Atak ten nadal jest rozpatrywany, a dana karta nadal bierze w nim udział w swoim nowym stanie.

(1.33) Ataki dokonywane przez wrogów niebędących w zwarcu

Jeśli wróg zaatakuje gracza, dany gracz może zadeklarować 1 obrońcę, niezależnie od tego, czy wróg jest w zwarcu z graczem, czy też nie. Do obrony przed takimi atakami można także użyć wartownika.

(1.34) Dwa aktywne obszary

Jeśli efekt karty powoduje, że dwa obszary są aktywne w tym samym czasie, oba uznaje się za aktywne obszary. Jednakże, kiedy efekt karty wybiera za cel „aktywny obszar”, nie wybiera on za cel obu aktywnych obszarów. Pierwszy gracz musi zdecydować, który z aktywnych obszarów efekt karty wybierze za cel. Oba aktywne obszary działają jako bufor dla obecnie odkrytej karty Wyprawy i kiedy na aktywnym obszarze umieszczane są żetony postępu, gracze mogą dowolnie rozdzielić żetony pomiędzy oba aktywne obszary.

(1.35) „Wejście do strefy przeciwności”

Termin „wejście do strefy przeciwności” odnosi się do kart (wrogów, obszarów, celów, etc.), które umieszcza się w strefie przeciwności. Ten termin ma zastosowanie niezależnie od tego, czy karta została odkryta z talii spotkań, umieszczona w strefie przeciwności spoza gry, przywrócona ze stosu kart odrzuconych albo ze zwarcia z graczem czy też w jakikolwiek inny sposób.

(1.36) Zdolności aktywowane kontra zdolności pasywne

Zdolności aktywowane to zdolności kart, wyróżnione pogrubionym słowem umożliwiającym aktywację, takim jak **Akcja** czy **Odpowiedź**. Takie zdolności są rozpatrywane jedynie po tym, jak zostaną aktywowane. Zdolności pasywne to takie zdolności kart, które posiadają trwały efekt, niezaznaczony pogrubieniem. W związku z tym, że zdolności pasywne nie posiadają warunku aktywacji i są aktywne cały czas, nie mogą zostać aktywowane.

(1.37) Kolejność rozpatrywania efektów

Podczas rozpatrywania kilku efektów, które wystąpiły jednocześnie, gracze powinni zachować poniższą kolejność ich rozpatrywania: najpierw należy rozpatrzeć zdolności pasywne, następnie efekty **Wymuszone** i efekty **Odpowiedź** jako trzecie. Podczas rozpatrywania efektów zdolności z tej samej kategorii, gracze powinni najpierw rozpatrzeć efekty zdolności, w których pojawia się słowo „kiedy”, a po nich efekty zdolności ze słowem „następnie”. **Efekt karty Gracza, który anuluje efekt karty Spotkania, przerywa tę czasową strukturę. Efekt anulowania musi być aktywowany natychmiast po efekcie karty Spotkania, który go anuluje.**

(1.38) Kontrolowanie dodatków

Kiedy gracz zagrywa dodatek i dołącza go do bohatera kontrolowanego przez innego gracza, gracz kontrolujący bohatera przejmuje kontrolę nad zagranym dodatkiem. Kiedy gracz zagrywa dodatek w strefie przeciwności albo dołącza go do wroga lub obszaru, wówczas zachowuje kontrolę nad tym dodatkiem.

(1.39) Karty celów

Kiedy gracz odkrywa kartę celu z talii Spotkań, umieszcza ją w strefie przeciwności, chyba że ten cel nakazuje graczowi inaczej.

(1.40) Litera X

Jeśli efekt karty lub wybór gracza nie określa konkretnej liczby, litera „X” jest równa 0.

(1.41) Ataki przeciwko bohaterom

Atak wykonywany przeciwko bohaterowi działa tak samo jak atak przeciwko graczowi, z jednym wyjątkiem: nieobronione obrażenia zadane w ataku przeciwko bohaterowi muszą zostać zadane temu bohaterowi.

Przykład: Bilbo Baggins (NP 1) ma najwięcej dołączonych kart trucizny, kiedy Podła Klucha (NP 29) zostaje odkryty z talii spotkań i jego zdolność „Po odkryciu” jest rozpatrywana, dzięki czemu przeprowadzany jest atak przeciwko bohaterowi z największą ilością dołączonych kart trucizny. Pomimo tego, że pierwszy gracz kontroluje 3 innych bohaterów, nieobronione obrażenia zadane w tym ataku muszą zostać zadane Bilbo Bagginsowi. Ponieważ Bilbo jest wyczerpany, gdyż wcześniej został przydzielony do wyprawy, nie może zostać wyczerpany, aby się bronić i zginie, jeśli atak będzie niebroniony. Wiedząc to, pierwszy gracz decyduje się na wyczerpanie jednego z gotowych bohaterów – Bombura – i przypisanie go jako obrońcę tego ataku. W tym momencie atak rozpatrywany jest w normalny sposób, a jakiegokolwiek obrażenia zostaną zadane Bomburowi.

(1.42) Dodatkowy atak wroga

Kiedy wróg wykonuje dodatkowy atak, odrzuć wszystkie wcześniejsze przydzielone karty cienia przed przydzieleniem nowych kart cienia.

(1.43) Modyfikowanie zmiennych wartości

Gra stale sprawdza i (jeśli to konieczne) aktualizuje ilość zmiennej wartości, która jest modyfikowana. Za każdym razem, kiedy modyfikator jest stosowany, cała liczba jest przeliczona, biorąc pod uwagę wszystkie aktywne modyfikatory.

Ilość nie może zostać zredukowana poniżej zera. Karta nie może posiadać ujemnego kosztu, statystyki, słowa kluczowego itp.

(1.45) „Odkryć”, a „Odkryć i umieścić”

Zawsze kiedy karty spotkań są odkrywane z talii spotkań, gracze powinni podstępować zgodnie z zasadami wyjaśnionymi na stronie 16 podręcznika w punkcie 1.39 tego dokumentu.

Jeżeli efekt karty zawiera treść „Odkryj i umieść w strefie przeciwności” oznacza to samo co „odkryj”, a powyższe kroki powinny być rozegrane (np. karty podstępów powinny być odrzucone po rozpatrzeniu ich efektów, chyba że inaczej jest napisane na karcie).

(1.46) „Następny” gracz

Jeżeli w grze jest tylko jeden gracz, nie ma „następnego” gracza. Efekty kart, które działają na „następnego” gracza nie są rozpatrywane.

Przykład: Efekt cienia Bezdroża (CJ 72) brzmi: Cień: Po wykonaniu tego ataku, atakujący wróg wchodzi w zwanie z następnym graczem i wykonuje natychmiastowy atak”. Jeżeli w grze jest tylko jeden gracz, nie ma następnego gracza do wejścia w zwanie, więc wróg nie wykonuje ataku.

(1.47) „Odporny na efekty kart Graczy.” – uzupełnienie

Karty z treścią „Odporny na efekty kart Graczy” ignorują efekty kart wszystkich graczy. Oznacza to, że efekty kart gracza nie mogą bezpośrednio oddziaływać i wchodzić w interakcje z kartami odpornymi na efekty kart gracza. Przykładowo to przydzielanie obrażeń wrogowi, umieszczanie dodatkowych żetonów postępu na obszarach, ingerowanie w tekst kart lub statystyki, przemieszczanie kart, podróżowanie do lokacji, odrzucanie kart.

Jednak karty odporne na efekty kart graczy wciąż mogą być celem normalnych efektów takich jak położenie żetonów postępu z udanych wypraw, wchodzenie w zwanie z wrogiem podczas fazy spotkania czy przydzielanie obrażeń w trakcie ataku wykonywanego przez bohatera.

Przykład: Pippin (CJ 4) pasywna umiejętność nie pozwala na wzrost wejście w zwanie wroga odpornego na efekty kart gracza, ponieważ ten wróg ignoruje efekt Pippina. Jednakże, jeżeli wejdiesz w zwanie z przeciwnikiem, który jest odporny na efekt kart gracza, a jego koszt zwania jest większy od twojego zagrożenia, wciąż możesz użyć Odpowiedzi Pippina, by wylosować kartę, ponieważ ta odpowiedź nie wpływa na wroga w żaden sposób.

Dodatkowo karty, które są odporne na efekty kart gracza, nie mogą być wybierane przez efekty kart gracza. To oznacza, że każdy gracz, który używa karty z frazą „wybierz”, nie może wybrać kart odpornych na efekty kart graczy jako cel. Dotyczy to również frazy „dołącz do..” na kartach dodatków.

Przykład: Dłonie na Łuku (D 131) nie może być użyty do ataku na wroga odpornego na efekty kart gracza, ponieważ karta ściśle określa, że gracz musi wybrać wroga ze strefy przeciwności. Inaczej sytuacja wygląda w przypadku karty Szybkie Uderzenie (ZP 35), które wybiera bohatera i pozwała mu na zadeklarowanie normalnego ataku.

(1.48) Odrzucanie kart a umieszczanie kart na stosie kart odrzuconych

Kiedy postać zostaje zabita lub gdy zostanie zagrana karta wydarzenia, zostaje ona umieszczona na stosie kart odrzuconych. Nie jest to to samo, co „odrzucenie” karty. Karty zostają odrzucone tylko wtedy, gdy efekt karty nakazuje graczowi odrzucić kartę.

(1.49) Wejście w zwanie z wrogiem a bycie w zwarcu

Kiedy gracz wchodzi w zwanie z wrogiem, ten wróg również wchodzi w zwanie z tym graczem; również kiedy wróg wchodzi w zwanie z graczem, ten gracz także wchodzi w zwanie z tym wrogiem. Efekty, które aktywują się „kiedy wróg wejdzie z tobą w zwanie”, zostaną aktywowane w tym samym czasie, co efekty

aktywujące się „kiedy wejdiesz w zwarcie z wrogiem”.

(1.50) „Uważa się, że znajduje się w zwarcu” a faktyczne zwarcie

Wróg, który nie opuścił strefy przeciwności, ale uważa się, że znajduje się w zwarcu z graczem, nie jest faktycznie w zwarcu z danym graczem ani ten gracz nie jest w zwarcu z nim. Aby gracz mógł wejść w zwarcie z wrogiem, ten wróg musi fizycznie wejść na pole gry tego gracza.

Przykład: Zguba Durina (D 150) nie może opuścić strefy przeciwności i uważa się, że znajduje się w zwarcu z dwoma graczami. Gracz 1 posiada Mablunga (TP 84) i chciałby aktywować jego efekt „Odpowiedź”, ale nie może, ponieważ nie jest faktycznie w zwarcu ze Zgubą Durina. Gracz 2 chciałby zagrać Fintę (ZP 34), aby zapobiec zostaniu zaatakowanym przez Zgubę Durina. Może to zrobić, ponieważ uważa się, że Zguba Durina jest z nim w zwarcu.

(1.51) Ograniczenia w efektach kart

Jeśli karta z aktywowanym efektem posiada limit aktywacji danego efektu (np. „Raz na rundę”, „3 razy na fazę”), limit ten odnosi się dokładnie do tej karty. Jeśli jednak karta ma limit „raz na grę”, ograniczenie odnosi się do gracza, który aktywował dany efekt.

(1.52) „Broniący się gracz”

Kiedy wróg atakuje gracza lub postać kontrolowaną przez gracza, ten gracz jest „broniącym się graczem” bez względu na to, którą postać wyznaczy jako obrońcę. Efekty kart, w tym efekty Cienia, których przedmiotem jest „broniący się gracz” lub „ty”, wciąż dotyczą gracza, którego atakuje wróg, nawet jeśli inny gracz wyznaczy jedną ze swoich postaci jako broniącą lub atakującą.

(1.53) Anulowanie efektu karty Spotkania

Kiedy efekt karty Spotkania zostanie anulowany, gra toczy się dalej tak, jakby efekt Spotkania w ogóle nie został aktywowany. Pozostała część karty Spotkania jest rozpatrywana normalnie.

Przykład: Jeśli jakiś gracz zagra Sprawdzian Woli (ZP 50), aby anulować efekt „po odkryciu” Mrocznych Czarów (ZK 65), każdy gracz musi wciąż podnieść swój poziom zagrożenia o 2 ze względu na słowo kluczowe Zguba 2 na Mrocznych Czarach. Dodatkowo, każdy efekt, który aktywuje się po odkryciu karty z cechą Czary, również zostanie aktywowany, ponieważ Mroczne Czary posiadają słowo kluczowe Czary. Mimo że efekt „po odkryciu” Mrocznych Czarów został anulowany, karta sama w sobie wciąż została odkryta.

(1.54) Anulowanie karty Spotkania

Kiedy karta Spotkania zostanie anulowana, gra toczy się dalej tak, jakby dana karta Spotkania nie została w ogóle odkryta. Uznaje się jednak, że został spełniony warunek

odkrycia karty Spotkania.

Przykład: Jeśli jakiś gracz zagra Drzwi Są Zamknięte! (PA 92), aby anulować Mroczne Czary (ZK 65), nie zostanie aktywowane słowo kluczowe Zguba 2 ani żadne efekty, które aktywują się po odkryciu karty ze słowem kluczowym Czary, ponieważ została anulowana cała karta Spotkania.

(1.55) Trwale efekty

Istnieją dwa rodzaje trwałych efektów w grze: wywołane przez karty Gracza oraz wywołane przez karty Spotkania.

Trwały efekt wywołany przez kartę Gracza musi zostać obliczony w momencie aktywacji danej zdolności i nie jest on obliczany ponownie, jeśli stan gry zmieni się.

Przykład: Jeśli gracz aktywuje akcję wyprawy z Nenyi (TP 121), aby dać 4 siły woli Galadrieli (TP 121) innemu bohaterowi do końca fazy, ten bonus +4 siły woli nie zostanie obliczony ponownie, jeśli siła woli Galadrieli wzrośnie w dalszej części tej fazy.

Trwały efekt wywołany przez kartę Spotkania jest obliczany ponownie, jeśli zmieni się stan gry.

Przykład: Część zdolności „po odkryciu” Trujących Oparów (ZS 61) brzmi „Do końca fazy Walki traktuj pole tekstowe każdej postaci posiadającej obrażenia tak, jakby było puste (nie licząc Cech)”. Jeśli Aragorn (ZS 1) miał 1 obrażenie w momencie, gdy Trujące Opary zostały odkryte, jego pole tekstowe jest traktowane tak, jakby było puste. Jednak jeśli to obrażenie zostanie uleczone, jego pole tekstowe nie będzie już dłużej uważane za puste. Jeśli ponownie odniósłby obrażenie, jego pole tekstowe byłoby uznawane za puste do końca fazy walki.

Wariant „Koszmarny”

W tej części znajduje się dokładny opis „koszmarnego” wariantu gry wspomnianego w instrukcji do zestawu podstawowego (strona 27).

Podczas rozgrywki w wariant „koszmarny” poziom zagrożenia, obrażenia oraz stos kart odrzuconych każdego gracza nie są zerowane podczas przygotowania nowego scenariusza.

W celu wyzerowania pozostałych elementów gry na początku nowego „koszmarnego” scenariusza należy rozegrać poniższe kroki zgodnie z podaną kolejnością:

1) Wszystkie karty inne niż karty bohaterów znajdujące się w grze oraz na rękach graczy są wtasowywane z powrotem do talii swoich właścicieli. Wszystkie karty spotkań są zwracane do odpowiadających im zestawów spotkań, aby były dostępne w następnym scenariuszu. Odnosi się to także do kart z punktami zwycięstwa, które zostały zdobyte przez graczy.

2) Wszelkie niewydane żetony surowców są odrzucane z pul bohaterów graczy.

3) Każdy gracz losuje nową początkową rękę, tak jak podczas normalnego przygotowania gry. Każdy gracz może w tym momencie raz wymienić karty, które ma na ręce.

4) Gracz nie może rozpocząć scenariusza z poziomem zagrożenia, który jest niższy od zsumowanych kosztów zagrożenia jego bohaterów. Jeśli poziom zagrożenia gracza jest niższy od początkowego kosztu zagrożenia jego bohaterów, gracz musi zwiększyć swój poziom zagrożenia tak, aby odpowiadał tej wartości.

5) Następnie należy postąpić zgodnie z poleceniami przygotowania nowego scenariusza.

Za każdy scenariusz punkty należy przyznać osobno, a następnie zsumować wyniki w celu uzyskania końcowego rezultatu za rozgrywkę zgodnie z tym wariantem.

Podliczanie punktów

W tym rozdziale wprowadzony zostaje dodatkowy element do systemu podliczania punktów, zaprezentowanego w instrukcji do zestawu podstawowego (strona 22). Ten poprawiony system podliczania punktów będzie obowiązywał na wszystkich sankcjonowanych turniejach oraz powinien być stosowany w Dzienniku Wypraw (Quest Log), który dostępny jest na stronie

www.FantasyFlightGames.com

Poza wszystkimi elementami wykorzystywanymi obecnie podczas podliczania wyniku gracze powinni dodawać 10 punktów do swojej „Ostatecznej punktacji zespołu” za każdą rundę gry, którą rozegrali w celu pokonania scenariusza. Gracze zliczają każdą rozegraną rundę na koniec fazy odpoczynku.

Na ostatniej stronie tego dokumentu załączona została nowa tabela punktacji. Rozegrane rundy mogą być zliczane w sekcji „Notatki” we wspomnianej tabeli.

Najczęściej zadawane pytania

Ta część odnosi się do zapisów zawartych w poprzednich częściach, w instrukcji zestawu podstawowego oraz ulotkach znajdujących się wewnątrz Zestawów Przygodowych. Udziela ona odpowiedzi na niektóre z najczęściej zadawanych pytań, które mogą pojawić się podczas rozgrywki w *Grę karcianą Władca Pierścieni*.

P: *Czy strefa przeciwności nadal zlicza swój poziom zagrożenia wobec graczy, jeśli gracze nie przydzielą żadnych postaci do wyprawy?*

O: Tak, wartość zagrożenia w strefie przeciwności nadal działa przeciwko graczom, którzy mają w takim wypadku siłę woli równą 0.

P: *Czy gracz przydziela swoje postaci do wyprawy na raz, czy pojedynczo? Kiedy gracz może aktywować efekty „w odpowiedzi” podczas przydzielania swoich postaci do wyprawy, czy w jakimś innym momencie?*

O: Gracz przydziela swoje wybrane postaci do wyprawy równocześnie. Efekty „w odpowiedzi” znajdujące się na postaciach przydzielanych do wyprawy (takich jak Aragorn czy Theodred) mogą być następnie aktywowane w kolejności wybranej przez gracza. Po tym jak gracz przydzieli swoje postaci do wyprawy (i aktywuje wszystkie efekty „w odpowiedzi” na ich przydzielenie), następny gracz ma możliwość przydzielenia swoich postaci do wyprawy.

P: *Czy efekt Legolasa (ZP 5) umieszcza żetony postępu na aktywnym obszarze, jeśli ten jest dostępny?*

O: Tak. Żetony postępu zawsze należy umieszczać na aktywnym obszarze zamiast na wyprawie, chyba że zdolność wyraźnie wskazuje, aby pominąć aktywny obszar.

P: *Kiedy rozgrywa się efekt wymuszony Wodza Ufhaka (ZP 90) i Wargów (ZP 85), który brzmi „Kiedy ten wróg atakuje”?*

O: Efekty te są rozgrywane natychmiast po 4 kroku walki.

P: *Czy gracz może mieć w swojej talii karty ze sfery, która nie pasuje do żadnej ze sfer jego bohaterów?*

O: W instrukcji nie ma żadnego zapisu, który by to zabraniał, jednak taki gracz musi odnaleźć sprytny sposób współdziałania kart, aby móc skorzystać z takich „niepasujących” kart.

P: *Czy Strażnik Lochu (ZP 101) wtasowuje strzeżone karty celów z powrotem do talii spotkań?*

O: Tak, Strażnik Lochu wtasowuje z powrotem do talii spotkań dowolną niezdobytą kartę celu, niezależnie od tego, czy jest ona strzeżona, czy też nie.

P: Czy gracz może podczas przygotowania gry użyć efektu w odpowiedzi, takiego jak ten, który znajduje się na Eleanorze (ZP 8)?

O: Tak. Odpowiedzi mogą być aktywowane w dowolnym momencie, kiedy spełniają określony warunek, także podczas przygotowania gry.

P: Czy Strażnicy Orków stworzeni w wyniku efektów kart Brama Wieży oraz karty wyprawy Ucieczka z lochów posiadają cechę Ork?

O: Nie. Zakryte karty nie posiadają żadnych cech, chyba że otrzymują je w wyniku działania efektu karty.

P: Kiedy powinno się zagrywać Fintę (ZP 34)?

O: Karta ta powinna być zagrywana w dowolnym momencie podczas fazy walki, przed rozpatrzeniem 1 kroku („Rozpatrywanie ataku wrogów”). Po tym jak rozpocznie się rozgrywanie ataku wrogów, za późno jest już na uniknięcie ataku przy pomocy Finty.

P: W jakiej kolejności gracze rozgrywają dobrowolne wejście w starcie?

O: Pierwszy gracz jako pierwszy może wejść z wrogiem w zwarcie albo może spasować. Po nim każdy kolejny gracz, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, ma możliwość wejścia w zwarcie z jednym wrogiem. Po tym, jak każdy gracz raz skorzysta z tej możliwości (albo spasuje), faza ta dobiega końca.

P: Co się dzieje, jeśli Brzegi Anduiny (ZP 113) zostaną wylosowane jako karta cienia?

O: Zostają odrzucone z gry na koniec fazy walki, tak jak pozostałe karty cienia. Kiedy karta zostaje wylosowana jako karta cienia, uznaje się, że tylko jej efekt cienia jest aktywny.

P: Jeśli anuluję efekt cienia karty rozdanej Nazgûlowi z Dol Guldur (ZP 102), to czy nadal uznaje się, że efekt został rozpatrzony, zmuszając mnie do odrzucenia postaci?

O: Nie. Rozpatrzenie efektu oznacza, że zostaje on aktywowany i rozpatrzony najpełniej jak to możliwe. Anulowanie efektu uniemożliwia aktywowanie zdolności Nazgûla z Dol Guldur, czyli dzieje się tak, jakby karta nie miała żadnego efektu cienia.

P: O ile zwiększa się, podczas fazy odpoczynku, poziom zagrożenia gracza z Pochodnią (ZP 109) – o 2 czy o 3?

O: Pochodnia nie zastępuje normalnej fazy odpoczynku, ale dodaje do niej swój efekt, dlatego poziom zagrożenia gracza z Pochodnią należy zwiększyć o 3.

P: Jeśli Legolas posiadający Ostrze Gondolinu (ZP 39) zniszczy wroga, to czy wolno mi aktywować każdą z odpowiedzi, ukończyć kartę jednej wyprawy i nadal dołożyć żetony postępu na nowej wyprawie dzięki odpowiedzi Ostrza Gondolinu?

O: Tak. Karty wyprawy są natychmiast wymieniane po tym, jak gracze umieścą na nich wystarczającą liczbę żetonów postępu, a to uzupełnienie nie przerywa sekwencji tury. Jeśli obecna karta wyprawy wymaga dołożenia na niej tylko 1 żetonu postępu, wówczas gracz może aktywować najpierw efekt Ostrza, a później efekt Legolasa, aby zmaksymalizować liczbę dołożonych żetonów postępu. (Nie można przenosić żetonów z jednej wyprawy na drugą w wyniku działania efektu.)

P: Jak gracz ma rozpatrzyć sytuację, w której jeden bohater ma na sobie kilka kart Schwytny w sieć (ZP 80)?

O: Gracz musi zapłacić za każdą kopię karty Schwytny w sieć, zanim będzie mógł przygotować swojego bohatera. Każda kopia karty tworzy osobny warunek, który musi zostać spełniony przed przygotowaniem bohatera, do którego dołączono kartę. Tak więc, jeśli każdy z tych warunków nie zostanie spełniony, bohater nie może zostać przygotowany. W efekcie końcowym, jeśli na bohaterze znajdują się dwie karty Schwytny w sieć, gracz musi zapłacić 4 surowcami z puli tego bohatera, aby móc przygotować tę kartę.

P: Kiedy odkłada się Jeździec wilków (ZP 81) na wierzch talii spotkań po tym, jak karta ta zostanie rozdana jako karta cienia?

O: Określenie „po walce” odnosi się do zakończenia fazy walki, kiedy karty cienia normalnie opuszczają grę.

P: Jeśli na karcie wyprawy gracze umieścili żetony postępu w liczbie równej punktom wyprawy, ale efekt gry uniemożliwia im dokonanie postępu, to czy wolno im kontynuować umieszczanie żetonów postępu na karcie Wyprawy?

O: Tak. Nie ma górnego limitu żetonów postępu, które mogą znajdować się na karcie Wyprawy.

P: Czy postaci ze słowem kluczowym dystans mogą brać udział w ataku zadeklarowanym przy pomocy karty Szybkie Uderzenie (ZP35)?

O: Nie. Inne postaci nie mają możliwości dołączenia się do Szybkiego Uderzenia. Jedna postać zostaje wyczerpana w celu zapłacenia kosztu Szybkiego Uderzenia, a efektem tego wyczerpania jest to, że wyczerpana postać zostaje natychmiast zadeklarowana jako atakujący przeciwko danemu wrogowi. Rozpatrzenie karty nie pozwala na standardowy krok zadeklarowania celu, w którym inne postaci mogą deklarować cele swojego ataku.

P: *Pojedynczy efekt nie może wyleczyć Wilyadora (CMP64) z więcej niż 5 obrażeń, jak więc mam rozegrać efekt „Po odkryciu” z karty Podróż do Rhosgobel (CMP62)?*

O: Leczenie Wilyadora z 5 obrażeń za każdą kartę celu Athelas jest osobną akcją.

P: *Czy Brand, syn Baina (CMP 72) może aktywować swój efekt w odpowiedzi, kiedy bierze udział w ataku dystansowym, który pokona wroga będącego w zwarciu z innym graczem, zamiast deklarować atak samodzielnie?*

O: Tak. Zadeklarowanie ataku i udział w ataku są dwoma sposobami atakowania. W obu przypadkach Brand atakuje i może aktywować swój efekt w odpowiedzi kiedy wróg zostanie pokonany.

P: *Jeśli karta Pochwycony! (CMP 48) zostanie dołączona do bohatera biorącego udział w wyprawie, to dany bohater zostaje usunięty z wyprawy?*

O: Nie. Karta Pochwycony! wyraźnie wskazuje, że bohater nie może być przydzielany do wyprawy, a taki bohater został do niej przydzielony wcześniej. Jednak bohater ten nie będzie mógł być przydzielany do kolejnych wypraw, dopóki karta Pochwycony! będzie do niego przydzielona.

P: *Jeśli Eleanora (ZP 8) zostanie wykorzystana do anulowania efektu „po odkryciu” znajdującego się na karcie podstępu, to czy słowa kluczowe Mroczna Fala albo zguba znajdujące się na danej karcie także są anulowane?*

O: Nie. Eleanora anuluje jedynie efekty „po odkryciu” znajdujące się na karcie podstępu. Wszelkie słowa kluczowe mroczna fala oraz zguba znajdujące się na karcie zostają rozpatrzone zanim nowa („zastępcza”) karta zostanie odkryta.

P: *Czy Przeciwno Trollom (CMP 32) jest ostatnim etapem Starcia u Stóp Samotnej Skały?*

O: Tak.

P: *Co się stanie, jeśli Tuk Włóczykij (ZP 43) przejdzie pod kontrolę innego gracza podczas walki po tym, jak zostanie zadeklarowany jako obrońca?*

O: Jeśli nic nie usunie Tuka Włóczykija z walki albo z gry, pozostaje on zadeklarowany jako obrońca danego ataku. („Broniący się gracz” się nie zmienia, nawet jeśli zmianie uległ gracz kontrolujący postać.)

P: *Czy jeśli gracz zostanie wyeliminowany podczas kroku odkrywania przeciwności fazy wyprawy, przed odkryciem wszystkich kart Spotkań, to jego wyeliminowanie zmniejsza liczbę kart Spotkań, które mają zostać odkryte?*

O: Podstawowa liczba kart, które mają zostać odkryte, zostaje wyznaczona na początku kroku odkrywania przeciwności i nie ulega zmianie, jeśli w jego trakcie jakiś gracz zostanie wyeliminowany.

P: *Czy gracz zostaje wyeliminowany, jeśli wszyscy jego bohaterowie (za wyjątkiem złapanego bohatera) zostaną zabici podczas rozgrywania scenariusza Ucieczka z Dol Guldur?*

O: Tak, gracz zostaje wyeliminowany, a gracze (jako drużyna) przegrywają.

P: *Czy podczas płacenia za Istoty żetonami pochodzącymi z puli Radagasta (CMP 59) jest wymagane przypasowanie zasobów?*

O: Nie. Zdolność Radagasta przełamuje potrzebę przypasowania zasobów, jeśli zasoby pochodzą tylko z jego puli. (Jeśli jego zasoby zostają połączone z zasobami z puli bohatera, sfera bohatera musi odpowiadać strefie zagrywanej Istoty.)

P: *Czy jeśli nie mogę odrzucić 3 zasobów z każdego z moich bohaterów, do czego zmusza mnie Przejmujący Wiatr (KD 56), czy mam możliwość częściowego spełnienia efektu?*

O: Tak. Gracze powinni rozpatrzyć tyle efektów „odrzucenia”, ile mogą.

P: *Czy jeśli podczas ataku gracz nie zadeklaruje żadnych obrońców, nadal jest uznawany za broniącego się gracza?*

O: Tak. Gracz, którego wróg atakuje, jest uznawany za broniącego się gracza. Niezależnie od tego, czy zadeklaruje jakiś obrońców i niezależnie od tego, czy inni gracze zadeklarują obrońców dla niego, nie zmienia to jego statusu gracza broniącego się przed atakiem.

P: *Czy jeśli w trakcie ataku (po tym jak zostanie wybrany obrońca) zostanie zagrane Światło w Ciemnościach (ZP 52), czy czynność cofania do strefy przeciwności natychmiast kończy atak, ponieważ wróg nie jest już w zwarciu z żadnym graczem?*

O: Nie. Światło w Ciemnościach nie anuluje ani nie przerywa ataku, który jest już rozgrywany. Jedynym krokiem, w którym wróg musi być w zwarciu z zaatakowanym graczem, jest pierwszy krok fazy walki. Tak więc, aby zapobiec temu atakowi, Światło w Ciemnościach musi zostać zagrane na wroga będącego w zwarciu podczas kroku 1, zanim zostanie podjęta decyzja o rozpatrzeniu ataku.

P: *Czy mogę użyć Syna Arnoru (ZP 15), aby wejść w zwanie z Czatownikiem (D 72), nawet jeśli treść Czatownika brzmi „... nie mogą dobrowolnie wejść w zwanie z Czatownikiem”?*

O: Tak. Zdolność Syna Arnoru nie jest uznawana jako dobrowolne wejście w zwanie z Czatownikiem. Do opcjonalnego wejścia w zwanie dochodzi tylko podczas kroku 1 fazy Spotkań.

P: Jeśli Caradhras (D 15) znajduje się w mojej puli zwycięstwa w momencie ukończenia etapu 2 Czerwonej Bramy, czy stanie się aktywnym obszarem, nawet jeśli nie znajduje się w grze?

O: Tak. Musisz usunąć Caradhras ze swojej puli zwycięstwa i odłożyć go z powrotem do gry jako aktywny obszar. Karty znajdujące się w puli zwycięstwa nie są usuwane z gry i nadal mogą się do nich odnosić inne efekty. Jeśli gracze zbytnio oddalą się w wyniku działania efektów kart, może okazać się, że zostaną zmuszeni do podróży powrotnej.

P: Jeśli w strefie przeciwności znajdują się dwie kopie Pól Pelelnoru (CMP 10) i będę podróżować na jedną z nich, to czy nadal muszę podnosić mój poziom zagrożenia o 3? Co jeśli będę miał okazję podróżować i nie będę podróżować do żadnej z nich?

O: Jeśli karta odnosi się do samej siebie, działa tylko na samą siebie. Tak więc, jeśli będziesz podróżować do jednej kopii Pól Pelelnoru, druga kopia podniesie twój poziom zagrożenia o 3, ponieważ nie zwraca uwagi na to, czy podróżujesz do innej kopii Pól Pelelnoru, czy też nie. Tak więc, jeśli nie będziesz podróżować do żadnej z tych kopii, obie zostają rozpatrzone i zwiększają twój poziom zagrożenia o 6.

P: Czy w momencie, kiedy przeciwnik atakuje mnie wprost ze strefy przeciwności, mogę wyznaczyć obrońcę?

O: Tak. Jeśli wróg atakuje cię, możesz wyczerpać jedną kontrolowaną przez siebie postać, aby zadeklarować ją jako obrońcę przed tym atakiem, niezależnie od tego, czy jesteś w zwarciu z wrogiem, czy też nie.

P: Jaka jest różnica między „dodawaniem” karty do strefy przeciwności, a „umieszczaniem” karty w strefie przeciwności?

O: Nie ma żadnej różnicy między „dodawaniem” karty do strefy przeciwności, a jej „umieszczaniem”. Słowa te są wykorzystywane zamiennie i oznaczają to samo we wszystkich przypadkach.

P: Czy dodatki już znajdujące się w grze są odrzucane, kiedy Amon Lhaw (CMP 84) zostaje aktywnym obszarem?

O: Nie. Warunek zagrania dodatków sprawdza się tylko w momencie, kiedy wchodzi do gry. Dodatki już znajdujące się w grze pozostają dołączone do postaci.

P: Czy w grze może być obecnych kilka kopii kart unikalnych, kiedy gracze mają osobne strefy przeciwności w czwartym etapie Kamiennych Podstaw Ziemi?

O: Nie. Gracze nadal muszą przestrzegać zasad zagrywania kart unikalnych, kiedy się rozdzielą. Na przykład, jeśli jeden gracz ma w grze Gandalfa (ZP 73), żaden inny gracz nie może zagrać Gandalfa.

P: Jak działa karta Zagubiony i Osamotniony (D 124)? Co jeśli ostatnim bohaterem w grze będzie bohater, którego dołączono do Bezimiennej Istoty (D 125)?

O: Zagubiony bohater jest ponownie umieszczany w grze w momencie wylosowania go, niezależnie, czy nastąpi to podczas fazy zasobów albo w wyniku działania efektu karty. Jeśli ten bohater zostanie odrzucony albo dołączony do karty takiej jak Bezimienna Istota, wówczas należy traktować go tak jak każdą inną kartę. W tym drugim przypadku wartość bohatera wynosiłaby zero, ponieważ nie ma on wydrukowanego kosztu. Jeśli twój ostatni bohater zostanie wtasowany do talii, nie zostajesz wyeliminowany z gry. Taki bohater nie jest uznawany za zabitego, jeśli nie znajduje się na twoim stosie kart odrzuconych. Nadal kontynuujesz rozgrywkę, dopóki albo nie wylosujesz bohatera, albo nie zostaniesz wyeliminowany w inny sposób – wówczas rozgrywka się kończy.

P: Kiedy zagrywam Nie próżnujemy (D 129) i wyczerpuję Bombura (NP 5), to czy otrzymam 2 zasoby?

O: Nie. Zdolność Bombura działa jedynie dla kart, które sprawdzają liczbę kart z cechą Krasnolud. Kiedy wyczerpujesz Bombura za pomocą karty Nie jesteśmy bezczynni, wyczerpujesz tylko jednego bohatera z cechą Krasnolud i otrzymasz tylko jeden żeton zasobów.

P: Czy kiedy zagrywam kartę, używając zdolności Vilyi (D 137), to w dalszym ciągu obowiązuje mnie przypasowanie zasobów?

O: Nie. Zagrywanie karty „bez płacenia kosztu” różni się od zagrywania kart za „koszt 0”. Koszt 0 w dalszym ciągu wymaga przypasowania zasobów, ale zagrywanie karty „bez płacenia kosztu” znosi ten wymóg.

P: Jeśli dodatek zapewnia stałą premię do atrybutów, to czy premia w dalszym ciągu jest przyznawana, jeśli dodatek zostanie wyczerpany?

O: Tak. Wyczerpanie dodatku nie neguje stałych premii, jakie ten dodatek zapewnia bohaterowi, do którego jest dołączony.

P: Jeśli aktywny obszar posiada tekst „Odporny na efekty kart graczy”, a Legolas uczestniczy w ataku, w wyniku którego zniszczony zostaje wróg, to czy umieszczam 2 żetony postępu na aktywnym obszarze lub wyprawie?

O: Nie. Kiedy umiejętność Legolasa pozwala na umieszczenie żetonu postępu na obecnej wyprawie, a w grze znajduje się aktywny obszar, należy umieścić żeton postępu na tym obszarze. Jeśli aktywny obszar jest odporny na efekty kart graczy, należy zignorować zdolność Legolasa. W związku z tym, żadne żetony postępu nie zostaną umieszczone na aktywnej lokacji ani na obecnej wyprawie.

P: Jeśli wróg nie atakuje lub atak został anulowany, co dzieje się z jego kartą (kartami) cienia?

O: Pod koniec fazy walki wszystkie nierozpatrzone karty cienia należy odrzucić. (Nie należy rozpatrywać efektów tych kart).

P: Jeśli obszar jest odkrywany po tym, jak podczas tej samej fazy wyprawy odkryta została Zdradziecka Mgła (ZP 118), to czy otrzymuje on +(helm) ze zdolności „Po odkryciu” Zdradzieckiej Mgły?

O: Tak. Zdolność „Po odkryciu” Zdradzieckiej Mgły tworzy trwający do końca fazy efekt, działający na każdy obszar w strefie przeciwności. Należy odróżnić ten efekt od zdolności takich kart jak Wiedziony przez Cień (ZP 92), na której pojawia się tekst „znajdujący się obecnie w strefie przeciwności”, powodujący, że po odkryciu karta zadziała tylko na obszary i wrogów znajdujących się w strefie przeciwności w momencie jej odkrycia.

P: Czy mogę użyć karty Szczęście czy Przeznaczenie, aby umieścić w grze Beorna (HGiD 5) ze stosu kart odrzuconych gracza, nawet jeśli jest on odporny na działanie efektów kart graczy?

O: Tak. Zdolność bohatera działa tylko wtedy, kiedy bohater znajduje się w grze. Tak więc Beorn nie jest odporny na działanie efektów kart (takich jak Szczęście czy Przeznaczenie), kiedy znajduje się na stosie kart odrzuconych.

P: Jeśli w obszarze przeciwności znajduje się nie dołączona Pułapka Strażników (SN 17), podczas gry wróg ze słowem kluczowym Zasadzka zostaje odkryty z talii spotkań, to co się dzieje?

O: Pułapka Strażników zostanie dołączona do tego wroga, powstrzymując graczy od wykonania testów zwarcia ze słowa kluczowego Zasadzka.

P: Kiedy Oin (NP 4) otrzymuje symbol zasobów taktyki ze swojej zdolności, czy należy go traktować jak „wydrukowany” symbol zasobów taktyki?

O: Nie. „Wydrukowany” symbol zasobów zawsze odnosi się do symbolu, który znajduje się w miejscu na symbol zasobów na karcie, tak jak jest to przedstawione na stronie 8 instrukcji gry.

P: Jeśli do żadnego bohatera nie jest dołączona trucizna, kiedy Podła Klucha (NP 29) zostaje odkryty z talii spotkań, czy w dalszym ciągu wykonuje on atak?

O: Tak. Jeśli każdy bohater ma 0 trucizny, pierwszy gracz wybiera, którego bohatera zaatakuje Podła Klucha.

P: Jeśli przekażę kontrolę nad moim bohaterem innemu graczowi za pomocą Desperackiego Przymierza (NP 10), a moi pozostali bohaterowie zginą, to czy jestem wyeliminowany z rozgrywki?

O: Nie. Gracz nie jest wyeliminowany z rozgrywki dopóki wszyscy jego bohaterowie nie zginą. Bohater

wybrany za cel Desperackiego Przymierza pozostaje w grze i wróci pod twoją kontrolę pod koniec tej fazy.

P: Jeżeli zagram Nie Został Zaskoczony Zmienacka (HGiD 18) i zostanie zadane wystarczająco obrażeń do zniszczenia pierwszego odkrytego wroga, czy rozpatruję zasadę „po odkryciu” lub efekty słów kluczowych tego wroga?

O: Nie, efekt Nie Został Zaskoczony Zmienacka rozpatrywany jest w ten sam sposób co efekt Thalina (ZP 6).

P: Czy efekty kart cienia rozpatrywane są jako efekty kart spotkań?

O: Tak. Karty, które uniemożliwiają bohaterom anulowanie efektów kart spotkań, uniemożliwiają graczom również anulowanie efektów kart cienia.

P: Czy jeżeli efekt karty Topór z Dwarrowdelfu (KD 7) zniszczy wroga, mogę zagrać Młot na Wroga (HGiD 15)?

O: Nie. Aby zagrać Młot na Wroga, atakujący bohater musi zniszczyć wroga. Co oznacza, przydzielić wystarczająco obrażeń do wroga siłą ataku.

P: Czy mogę zagrać Filiego (HGiD 6) do gry za darmo z ręki, po tym jak zagram Kiliego (HGiD 7)?

O: Nie. Aby zdolność bohatera zadziałała, drugi bohater musi wejść do gry z talii.

P: Po tym jak Falszywa Poszlaka (ON 25) zostanie odkryta, a efekt rozpatrzony, czy gracze kontynuują kroku odkrywanie przeciwności?

O: Nie. Faza wyprawy kończy się natychmiastowo, a gracze nie kontynuują kroku odkrywania przeciwności.

P: Co się stanie, jeżeli atakujący wróg, zostanie zniszczony przed rozpatrzeniem ataku?

O: Kiedy rozpatrywany jest atak wroga, broniący się gracz powinien sprawdzić status atakującego wroga na końcu każdego kroku: czy ciągle jest atakujący wróg? Jeżeli tak, rozgrywać kolejne kroki, jeżeli nie, atak się kończy.

P: Kiedy wróg, który już wykonał atak, zostanie związany z nowym graczem podczas fazy walki, wykonuje on kolejny atak?

O: Nie, jeżeli nie jest to dokładnie sprecyzowane przez efekt karty.

P: Podczas rozwiązywania Zagadek w scenariuszu Żeby wydrzeć lochom, grotom, kiedy gracze mogą zagrywać akcje?

O: Gracze mogą zagrywać akcje po kroku 2, a przed 3.

P: Kiedy podczas Włamania w scenariuszu Samotna Góra gracze mogą zagrywać akcje?

O: Gracze mogą zagrywać akcje po kroku 2, a przed 3.

P: Czy mogę dołączyć dodatek do wroga albo obszaru, który jest odporny na efekty kart gracza?

O: Nie. Zagrywanie dodatków na inne karty jest formą wybierania, a karty „odporne na efekty kart gracza” nie mogą być celem kart gracza.

P: Czy mogę użyć Szybkiego Uderzenia (ZP 35), aby zadeklarować atak przeciwko wrogowi, który jest odporny na efekty kart gracza?

O: Tak. Efekt Szybkiego Uderzenia wybiera bohatera i pozawala mu na wykonanie ataku, dlatego odporność wroga nie ma znaczenia.

P: Co liczy się jako atak dystansowy?

O: Atak dystansowy jest atakiem wykonanym przez bohatera ze słowem klucz Dystans przeciwko wrogowi związanemu z innym graczem.

P: Czy mogę użyć Dobrych Zbiorów (PC 10) do zagrania karty o koszcie 0 bez wybranych zasobów?

O: Nie. Dobre Zbiory pozwalają jedynie na wydawanie zasobów z nazwanej sfery, wybrane zasoby ciągle są wymagane do zagrywania kart bez kosztu.




P: Czy karta dołączona do Bezimiennej Istoty (D 125) przez jej efektu Wymuszony posiada aktywną treść karty?

O: Nie. Karty dołączone do Bezimiennej Istoty (lub Starszej Bezimiennej Istoty) jako rezultat jej efektu Wymuszonego uznaje się jako dodatek bez nazwy karty i treści. Jedyłą aktywną częścią dołączonej karty jest koszt.

P: Kiedy przeciwnik wykona atak jako część efektu „po odkryciu”, czy ten wróg znajduje się w strefie przeciwności?

O: Nie. Wrogowie są dodani do strefy przeciwności po rozpatrzeniu efektu „po odkryciu”. Wróg, który wykonuje atak jako część efektu „po odkryciu”, nie jest w strefie przeciwności ani w zwarciu z broniącym się graczem, jeżeli efekt kart tego nie mówi.

P: Czy jeżeli wejdę w zwarcie z więcej niż jednym wrogiem, z wyższym kosztem zwarcia niż moje zagrożenie, druga część zdolności Sama Gamgee (CJ 2) zadziała więcej niż jeden raz, nawet jeżeli nie mogę go już przygotować?

O: Tak, ponieważ na karcie nie jest użyte słowo „następnie”. Bonus Sama do , ,  nie jest zależny od tego, czy został przygotowany. Efekt przygotowania oraz bonus to dwa różne efekty, które zachodzą podczas wejścia w zwarcie z wrogiem o wyższym koszcie zwarcia od twojego zagrożenia.

P: Jeżeli wróg wejdzie do gry bezpośrednio związany zwarciem ze mną, czy to wejście w zwarcie pozwala mi na użycie efektów wymuszonych oraz odpowiedzi, które działają po wejściu w zwarcie z wrogiem?

O: Tak. Wróg, który wejdzie do gry związany w zwarciu z graczem, wiąże się w zwarciu z tym graczem.

P: Czy mogę użyć zdolności Doriego (HgiD 9), by przekierować obrażenia przydzielone Beornowi (HgiD 5), nawet jeżeli Beorn jest odporny na efekty kart gracza?

O: Tak. Odpowiedź Doriego wybiera obrażenia, które zostały przydzielone, a nie bohatera, do którego zostały one przydzielone, dlatego odporność Beorna nie ma tu znaczenia.

P: Kiedy rozgrywam przygodę Krew Gondoru, czy efekty kart takich jak 1b Zasada (PC 117) bądź Czekaając w Ukryciu (PC 129) kiedy odwrócę moje ukryte karty, a jedna z tych odwróconych kart wymusza mnie do zabrania kolejnych ukrytych kart, czy też muszę je odkryć?

O: Nie. Odwracasz te ukryte karty, które są przed tobą w momencie zajścia efektu. Wszystkie ukryte karty, które bierzesz jako efekt, takie jak Zła Wrona (PC 122), pozostają zakryte przed Tobą.

P: Czy podczas przygotowania do etapu 1a Wieży Nekromanty (ZP 123), każdy cel powinien mieć dołączoną jedną kartę spotkania czy dwie?

O: Jedną. Kiedy odkrywasz wybrany cel, musisz odkryć górną kartę z talii spotkań i dołączyć ją do wybranego celu. Dodatkowo wytyczna dla Wieży Nekromanty „dołącz do każdej z kart celu po 1 spotkaniu” przypomina, że gracz musi dołączyć 1 kartę spotkania do każdego wybranego celu.

P: Kiedy efekt karty Spotkania nakazuje mi przeszukać talię Spotkań i stos kart odrzuconych, wziąć wroga, odkryć go i dodać do strefy przeciwności podczas wyprawy, w której uczestniczy Thalín (ZP 6), czy zadaje on 1 obrażenie wrogowi wziętemu ze stosu kart odrzuconych?

O: Tak. Wrogowie odkryci z talii Spotkań i stosu kart odrzuconych przez efekty karty wyprawy lub karty Spotkania wciąż są uważani za odkrytych przez talię Spotkań.

P: Czy jeśli posiadam Światło Valinoru (D 107) dołączone do bohatera, którego kontroluję, mogę przydzielić tego bohatera do wyprawy, kiedy jest wyczerpany?

O: Nie. Postaci muszą być przygotowane i musi być możliwość wyczerpania ich w związku z wyprawą, atakiem lub obroną. Efekty kart, które pozwalają postaci wykonać którąś z tych akcji bez wyczerpywania, nie pozwalają wyczerpanej postaci na wykonanie tych akcji.

P: Co się dzieje, gdy wróg, którego tekst karty mówi, że „nie może opuścić gry”, ma obrażenia równe jego punktom wytrzymałości lub większe?

O: Nic. Wróg nie może opuścić gry i z tego powodu nadal pełni funkcję wroga w grze.

P: Czy kiedy odkrywam ostatnią kartę z talii Spotkań, muszę natychmiast potasować talię Wyprawy przed rozpatrzeniem odkrycia przeciwności z odkrytej karty?

O: Nie. Jeśli to możliwe, przed potasowaniem talii Wyprawy rozpatrz odkrywanie przeciwności z odkrytej karty, w tym wszystkie efekty „po odkryciu”. Jeśli nie jesteś w stanie w pełni rozpatrzyć odkrywania przeciwności z odkrytej karty, ponieważ nakazuje ci w jakiś sposób wpłynąć na talię Spotkań, potasuj talię Wypraw i zakończ rozpatrywanie efektu.

P: Czy jeśli jestem w zwarciu z Królem Umarłych (KE 5) i zagrywam Sarumana (GI 3), wciąż muszę podnieść poziom zagrożenia każdego z graczy ze względu na jego słowo kluczowe Zguba 3?

O: Nie. W momencie, kiedy Saruman wchodzi do gry pod twoją kontrolą, pasywny efekt Króla Umarłych powoduje, że traktujesz jego pole tekstowe, jakby było puste. Dzieje się to, zanim zostanie aktywowane słowo kluczowe Zguba.

P: Czy jeśli używam efektu Odpowiedzi na Sarumanie (GI 3), aby traktować kartę Spotkania strzegącą celu jako będącą poza grą, to oznacza to, że mogę zdobyć cel, ponieważ jest wolny od Spotkań?

O: Nie. Kiedy karta jest uważana za będącą poza grą, każda dołączona do niej karta również jest uważana za będącą poza grą. Ponieważ cele ze słowem kluczowym Strzeżona są dołączone do wroga lub obszaru, które ich strzegą, jeśli dany wróg lub obszar jest uważany za będący poza grą, strzeżony cel również jest uważany za takowy.

P: Jak wiele słów kluczowych posiada Balrog (DC 44)?

O: Jedno. Balrog posiada jedynie słowo kluczowe Niezniszczalny.

P: Czy słowo kluczowe Strzeżona aktywuje się, kiedy obecna karta Spotkania zostaje „dodana” do strefy przeciwności (a nie „odkryta”)?

O: Nie. Słowo kluczowe Strzeżona aktywuje się, kiedy karta Spotkania, na której się znajduje, zostaje „odkryta” z talii Spotkań.

P: Jeśli Kopalnie Morii (DC 52) znajdują się w strefie przeciwności i jakiś obszar jest aktywny, gdzie należy najpierw umieścić postępy?

O: Żetony postępu muszą najpierw zostać umieszczone na Kopalniach Morii w strefie przeciwności, zanim zostaną umieszczone na aktywnym obszarze, ponieważ tekst na Kopalni Morii jest ważniejszy niż ogólne zasady gry (ze względu na Złotą Zasadę).

P: Czy jeśli w grze jest aktywny obszar z efektem „Odpowiedź”, który aktywuje się, kiedy obszar zostanie zbadany, i gracze mają już wystarczająco żetonów postępu, żeby go zbadać i przejść do kolejnego etapu, w którym momencie należy rozpatrzyć efekt „Odpowiedź” obszaru?

O: Gracze powinni natychmiast przejść do kolejnego etapu i rozpatrzyć wszystkie efekty „po odkryciu” już w kolejnym etapie, a następnie rozpatrzyć efekt „Odpowiedź” z aktywnego obszaru.

P: Jeśli dołączę Przybocznego Giermka (PA 149) do unikatowego sprzymierzeńca Wiedzy (czyniąc z niego bohatera), to czy ten bohater wciąż ma wydrukowany symbol Wiedzy?

O: Tak. Jeśli sprzymierzeniec z wydrukowanym symbolem sfery staje się bohaterem, uważa się, że ten bohater również posiada wydrukowany ten symbol sfery.

P: Jeśli użyję Ataku z Zaskoczenia (ZP 23), aby umieścić w grze unikatowego sprzymierzeńca podczas fazy planowania i dołączę Przybocznego Giermka (PA 149) do tego sprzymierzeńca, czy ten sprzymierzeniec wróci na moją rękę na końcu tej fazy?

O: Nie. Sprzymierzeniec, który wszedł od gry w wyniku zagrania Ataku z Zaskoczenia, nie jest już sprzymierzeńcem, ponieważ został do niego dołączony Przyboczny Giermek, dlatego opóźniony efekt Ataku z Zaskoczenia już go nie dotyczy.

P: Czy postać ze słowem kluczowym Dystansowy dołącza do ataku przeciw wrogowi w sferze przeciwności?

O: Nie. Słowo kluczowe Dystansowy daje postaciom z tym słowem kluczowym jedynie zdolność atakowania wrogów będących w zwarciu z innym graczem.

P: Czy jeśli poboczna wyprawa jest „obecna” wyprawą, to tekst głównej wyprawy wciąż jest aktywny?

O: Tak. Tekst na każdej znajdującej się w grze karcie wyprawy jest aktywny.

P: Czy jeśli efekt karty Spotkania ze słowem kluczowym Opresja spowoduje, że wróg wykona przeciwko mnie atak, czy mój przyjaciel może użyć swojej postaci ze słowem kluczowym Wartownik, aby obronić mnie przed tym atakiem?

O: Tak. Odkąd zostanie zainicjowany atak wroga, powinien on przebiegać po kolei przez wszystkie kroki „rozpatrywania ataków wrogów”, a okna akcji pomiędzy tymi krokami są otwarte dla wszystkich graczy.

P: Czy poziom zagrożenia gracza może spaść poniżej 0?

O: Nie. Na planszach zagrożenia nie da się oznaczyć wartości ujemnych.

Nazwa scenariusza

Liczba graczy

Imiona graczy	Ostateczny poziom zagrożenia	Koszt zagrożenia wszystkich martwych bohaterów	Żetony obrażeń na pozostałych przy życiu bohaterach	Indywidualne wyniki graczy
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Notatki

Liczba rund:

Zsumowane indywidualne wyniki graczy

Zdobyte punkty zwycięstwa

Ostateczna punktacja zespołu

10 punktów za rundę

WŁADCA PIERŚCIENI™
GRA KARCIANA

Nazwa scenariusza

Liczba graczy

Imiona graczy	Ostateczny poziom zagrożenia	Koszt zagrożenia wszystkich martwych bohaterów	Żetony obrażeń na pozostałych przy życiu bohaterach	Indywidualne wyniki graczy
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Notatki

Liczba rund:

Zsumowane indywidualne wyniki graczy

Zdobyte punkty zwycięstwa

Ostateczna punktacja zespołu

10 punktów za rundę

WŁADCA PIERŚCIENI™
GRA KARCIANA

Nazwa scenariusza

Liczba graczy

Imiona graczy	Ostateczny poziom zagrożenia	Koszt zagrożenia wszystkich martwych bohaterów	Żetony obrażeń na pozostałych przy życiu bohaterach	Indywidualne wyniki graczy
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Notatki

Liczba rund:

Zsumowane indywidualne wyniki graczy

Zdobyte punkty zwycięstwa

Ostateczna punktacja zespołu

10 punktów za rundę

WŁADCA PIERŚCIENI™
GRA KARCIANA