

WOJNA O PIERŚCIENTM

GRA KARCIANA



INSTRUKCJA



WPROWADZENIE

W grze *Wojna o Pierścień: Gra karciana* od 2 do 4 graczy rywalizuje w dwóch zespołach: Cień kontra Wolne Ludy. Każdy gracz posiada unikalną talię kart reprezentującą mocne i słabe strony różnych frakcji biorących udział w wojnie.

Wolne Ludy desperacko próbują ukończyć swoją misję zniszczenia Jedynego Pierścienia, jednocześnie broniąc swoich ojczyzn przed nacierającymi hordami Saurona i jego podłych sojuszników.

Cień musi zaatakować szybko i zdecydowanie, zanim Powiernicy Pierścienia osiągną swój cel, lub szerzyć zepsucie i sprowadzić na Froda ból, cierpienie i żal z powodu utraty Towarzyszy.

Podczas rundy gracze na zmianę zagrywają karty reprezentujące postacie, armie, przedmioty i wydarzenia Wojny o Pierścień. Na koniec każdej rundy rozstrzygane są walki pomiędzy kartami przeciwników na każdym aktywnym polu bitwy oraz na ścieżce. Wygrywając bitwy, zdobywasz punkty zwycięstwa.

Standardowa gra – scenariusz **Trylogia** – może zostać rozegrany przez 2 do 4 graczy w dwóch drużynach. Opowiada on całą fabułę trylogii *Władca Pierścieni*, od Shire'u do Góry Przeznaczenia.

W grze zawarto także dodatkowe scenariusze: **Drużyna Pierścienia**, krótszy scenariusz skupiający się na wydarzeniach z pierwszej książki; **Pojedynek dwóch graczy**, pełna gra przeznaczona do grania jedną talią na gracza; oraz **Pojedynek trzech graczy**, w którym jeden gracz Wolnych Ludów zmierzy się z dwoma graczami Cienia.



ELEMENTY GRY

120 KART FRAKCJI



60 kart Wolnych Ludów



Dúnedainowie



Elfy



Krasnoludy



Hobbici



Rohan



Czardzieje



60 kart Cienia



Isengard



Monstrum

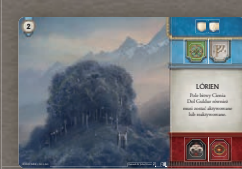


Południowcy



Mordor

41 KART LOKALIZACJI



7 pól bitew Wolnych Ludów



7 pól bitew Cienia



27 ścieżek



41 ŻETONÓW



1 żeton pierwszego gracza



4 żetony Pierścienia
(po 2 dla każdej ze stron)



20 żetonów walki
(po 5 na symbol)



16 żetonów zepsucia



1 znacznik kolejności tur



1 tor kolejności tur



4 karty pomocy (po 2 dla każdej ze stron)



PRZYGOTOWANIE

1. WYBIERZ SCENARIUSZ

Poniższe zasady zostały napisane przy założeniu, że w scenariuszu **Trylogia** bierze udział 4 graczy. Jeśli chcesz rozegrać inny scenariusz lub chcesz grać w mniej niż 4 osoby, zobacz sekcję *Scenariusze* na stronach 20–22.

2. PRZYGOTUJ TALIE GRACZY

W *Wojnie o Pierścień: Grze karcianej* każdy gracz używa unikalnej talii.

Każda talia składa się z kart należących do jednej lub kilku **frakcji**. Każda frakcja posiada własny kolor i symbol w lewym górnym rogu karty, umożliwiającą rozpoznanie jej.

WOLNE LUDY



DÚNEDAINOWIE



KRASNOLUDY



ELFY



HOBBICI



ROHAN



CZARODZIEJE

CIEN



ISENGARD



MONSTRUM



MORDOR



POŁUDNIOWCY

W scenariuszu Trylogia gracze są nazywani w odniesieniu do głównej postaci w ich talii. Dwaj gracze Wolnych Ludów – Frodo i Aragorn – grają jako jeden zespół przeciwko dwóm graczom Cienia – Czarnoksiężnikowi z Angmaru i Sarumanowi.

Talie graczy składają się z następujących frakcji:

- FRODO — WOLNE LUDY**
Krasnoludy, Hobbici, Rohan i Czarodzieje
- CZARNOKSIĘŻNIK Z ANGMARU — CIEN**
Mordor
- ARAGORN — WOLNE LUDY**
Dúnedainowie i Elfy
- SARUMAN — CIEN**
Isengard, Monstrum i Południowcy

Uwaga: Czasami gracze mogą być nazywani w odniesieniu do jednej z frakcji znajdujących się w ich talii, na przykład: „Gracz *Hobbitów* dobiera 2 karty”. Dobrane karty mogą nie być kartami Hobbitów, ponieważ w talii znajdują się również karty innych frakcji. Tekst odnosi się do gracza dobierającego kartę, nie do dobrej karty.

- Aby przygotować swoją talię, każdy gracz bierze wszystkie karty odpowiednich frakcji i tasuje je dokładnie.
- Każdy gracz bierze żeton **Pierścienia** i **kartę pomocy**.
- Gracz Froda bierze żeton **pierwszego gracza**.

3. PRZYGOTUJ TALIE PÓL BITEW I ŚCIEŻEK

- Podziel karty **pół bitew** Cienia i Wolnych Ludów na dwie talie i potasuj każdą z nich osobno.
- Następnie przygotuj talię **ścieżek**. Nie tasuj wszystkich kart ścieżek: ułóż je tak, aby na wierzchu znajdowały się trzy karty ścieżek 1, pod nimi trzy karty ścieżek 2 itd., aż do trzech kart ścieżek 9 na spodzie.

4. DOBIERZ KARTY (I ZRZUĆ)

- Każdy gracz dobiera 7 kart, a następnie musi **zrzucić** 2 z nich, aby na ręce pozostało mu 5 kart.
- Aby zrzucić kartę, umieść ją zakrytą na swoim **stosie zrzuconych kart**, znajdującym się po prawej stronie twojej talii dobierania (patrz *Zrzucenie karty*, strona 13).

TOR KOLEJNOŚCI TUR

Tor kolejności tur pomaga śledzić standardową kolejność tur w sytuacji, kiedy nie możecie siedzieć dookoła stołu lub gracze w mniej niż 4 osoby. Na początku gry umieść żeton pierwszego gracza i znacznik kolejności tur obok pola „Frodo” na torze. Przesuń znacznik kolejności tur za każdym razem, kiedy gracz wykonuje turę, a żeton pierwszego gracza na końcu każdej rundy.



OBSZAR GRY

Poniższy diagram pokazuje schemat przygotowania scenariusza Trylogia dla 4 graczy siedzących dookoła stołu w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Oczywiście możecie zdecydować się na inne ustawienie, np. dwa zespoły siedzące naprzeciw siebie.



Każdy gracz posiada:

- karty na ręce (nie pokazane);
- talię dobierania (zakrytą); **1**
- stos zrzucanych kart (zakryty): umieszczane są tu zrzucane karty; **2**
- stos wykluczonych kart (zakryty): umieszczane są tu **wykluczone** karty. **3** Te karty nie zostaną ponownie użyte w grze – upewnij się, że trzymasz je oddzielnie od twojego stosu zrzucanych kart!
- obszar rezerwy: miejsce, gdzie zagrywasz karty „do rezerwy” (patrz strona 11). **4**

Wspólny obszar:

- Talia ścieżek **5** i dwie talie pół bitew **6**, umieszczone w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.
- Żetony walki i zepsucia, umieszczone z boku, używane później podczas gry. **7**
- Każda drużyna wyznacza miejsce na stole, które będzie jej **obszarem punktacji 8** (patrz strona 18). Po wygranych bitwach drużyna umieszcza tam żetony zepsucia (tylko Cień), pola bitew i ścieżki.
- Miejsce na środku stołu, gdzie rozpatrywane są walki dookoła aktywnych ścieżek i pół bitew. **9**

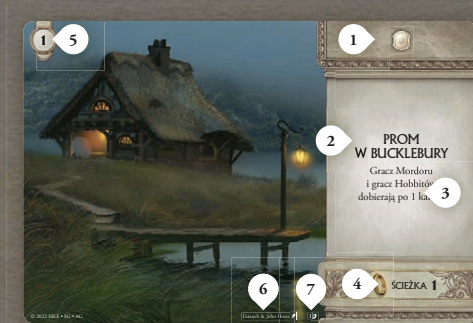
KARTY LOKALIZACJI

Karty lokalizacji dzielą się na dwa rodzaje: pola bitew i ścieżki. Reprezentują one dwie równoczesne narracje przedstawione we *Władcy Pierścieni*: pola bitew Minas Tirith, Helmowy Jar i inne miejsca, gdzie starły się wielkie armie Śródziemia, oraz niebezpieczne ścieżki, którymi Drużyna Pierścienia podążała w celu ukończenia misji.



Pola bitew i ścieżki są **aktywowane**, kiedy wchodzą do gry (w przeciwieństwie do kart frakcji, które są **zagrywane**).



POLE BITWY



ŚCIEŻKA

1. **Symbole obrony** (patrz *Walka na polu bitwy*, strona 16).
2. **Symbole frakcji broniących**: Te frakcje mogą bronić tego pola bitwy przy pomocy symboli .
3. **Nazwa**.
4. **Tekst aktywacji**: Rozpatrz efekt tego tekstu, kiedy pole bitwy jest aktywowane lub reaktywowane.
5. **Symbole frakcji atakujących**: Te frakcje mogą atakować to pole bitwy przy pomocy symboli .
6. **Punkty zwycięstwa**: Drużyna, która wygra na tym polu bitwy, zdobędzie tę liczbę punktów zwycięstwa (patrz *Punktacja i zwycięstwo*, patrz strona 18).
7. **Ilustrator karty**: Brak efektu.
8. **Numer karty**: Brak efektu.

O ile tekst karty wyraźnie na to nie pozwala, możesz zagrać lub poruszyć kartę postaci lub armii na pole bitwy tylko, jeśli jej frakcja jest wskazana jako atakujący lub obrońca.

Inne karty mogą odnosić się do pola bitwy, używając jego nazwy lub jednej z jego frakcji. Na przykład „*dowolne pole bitwy Dúnedainów*” odnosi się do dowolnego pola bitwy, na którym widnieje symbol Dúnedainów jako atakującej lub broniącej się frakcji.

1. **Symbole obrony** (patrz *Walka na ścieżce*, strona 14).
2. **Nazwa**.
3. **Tekst aktywacji**: Rozpatrz efekt tego tekstu, kiedy ścieżka jest aktywowana.
4. **Numer ścieżki**: Postęp przygody określany jest ścieżkami ponumerowanymi od 1 do 9. Służy również do określenia, które postacie mogą brać udział w walce na tej ścieżce.
5. **Punkty zwycięstwa**: Jeśli Wolne Ludy wygrają walkę na tej ścieżce, otrzymają taką liczbę punktów zwycięstwa. Cień zdobywa zmienną liczbę punktów zwycięstwa za wygranie walki na ścieżce (patrz *Następstwa walki na ścieżce*, strona 14).
6. **Ilustrator karty**: Brak efektu.
7. **Numer karty**: Brak efektu.

Inne karty frakcji mogą odnosić się do ścieżki, używając jej nazwy lub numeru ścieżki.

Uwaga: Nie ma ścieżek o numerze wyższym niż 9. Zignoruj efekty aktywujące ścieżkę o wyższym numerze niż 9.



KARTY FRAKCJI

Karty frakcji reprezentują armie, postaci, specjalne przedmioty oraz główne wydarzenia Wojny o Pierścień. W scenariuszu Trylogia każdy gracz będzie grał 30-kartową talią składającą się z jednej lub kilku frakcji.

W tej sekcji opisano szczegółowo budowę tych kart.



- 1. Frakcja:** Określa, do której talii należy dana karta i na jakie pola bitew może zostać zagrana lub poruszona. Często odnosi się do niej tekst gry.
- 2. Symbol typu karty:** armia, postać, wydarzenie lub przedmiot.
- 3. Symbole ataku na polu bitwy.**^[1]
- 4. Symbole obrony na polu bitwy.**^[1]
- 5. Symbole przywództwa ataku.**^[2]
- 6. Symbole przywództwa obrony.**^[2]
- 7. Dozwolone ścieżki** (tylko postaci): To ścieżki, na które ta karta może zostać zagrana lub poruszona. Jeśli wskazany jest zakres, dotyczy on wszystkich ścieżek pomiędzy.
- 8. Symbole walki na ścieżce.**^[1]
- 9. Frakcja oraz Typ:** Słowny zapis symboli w górnej części karty.
- 10. Nazwa.**
- 11. Tekst gry:** Dodatkowe efekty, wyjątki lub sposoby, na jakie może zostać użyta karta. **Pogrubienie** wskazuje, że dana zdolność odnosi się do konkretnego momentu w grze. Może również zawierać pogrubione słowo kluczowe, wskazujące na cechę danej karty (np. „Nazgûl” lub „Broń”). Bierze się je pod uwagę tylko, kiedy odnosi się do niego inna karta lub zasada – w przeciwnym razie należy je zignorować.
- 12. Dozwoleni dzierżyciele** (tylko przedmioty): Postaci, które mogą dzierżyć ten przedmiot.
- 13. Ilustrator karty:** Brak efektu.
- 14. Numer karty:** Brak efektu.
- 15. Tekst fabularny:** Brak efektu. Nie każda karta posiada tekst fabularny.

^[1] Symbol * wskazuje, że liczba symboli zależy od tekstu na karcie.

^[2] Mniejszy symbol w kółku to **symbol przywództwa** (⊗ / ⊙) — patrz *Postaci w walce na polu bitwy*, strona 16.

SKRÓCONE ODNIESIENIA DO KART

- Niektóre postaci mogą być wskazywane swoim imieniem. Przykładowo „Sam Gamgee” może być zapisany jako „Sam”.
- „Gandalf” może oznaczać zarówno „Gandalfa Szarego”, jak i „Gandalfa Białego”.
- Gra może odnosić się do kart przez ich typ, na przykład „postać” zamiast „karta postaci”.
- Tekst gry może odnosić się do słów kluczowych na kartach, na przykład „Nazgûl” lub „Broń”.

RUNDA GRY

Gra trwa zmienną liczbę rund (maksymalnie 9), składających się z następujących faz:

1. FAZA LOKALIZACJI

Pierwszy gracz najpierw aktywuje jedno pole bitwy, a następnie jedną ścieżkę. (Patrz *Faza lokalizacji* w kolumnie obok).

2. FAZA AKCJI

Gracze wykonują swoje tury (poprzez wykonanie akcji lub spasowanie), zaczynając od posiadacza żetonu pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kolejnością graczy.

(W scenariuszu Trylogia kolejność to: Frodo, Czarnoksiężnik z Angmaru, Aragorn, Saruman, potem znowu Frodo itd.). Gracze wykonują swoje tury, dopóki wszyscy po kolei nie spasują. **Kiedy wszyscy gracze spasują jeden po drugim, faza akcji kończy się.** (Patrz *Faza akcji*, strona 10).

3. FAZA WALKI

Walka rozpatrywana jest na każdym aktywnym polu bitwy i na aktywnej ścieżce. (Patrz *Faza walki*, strona 14).

4. SPRAWDZENIE ZWYCIĘSTWA

Sprawdź, czy któraś ze stron odniosła zwycięstwo. (Patrz *Punktacja i zwycięstwo*, strona 18).

5. FAZA DOBIERANIA

W scenariuszu Trylogia każdy gracz Wolnych Ludów dobiera 3 karty, a każdy gracz Cienia 4 karty.

Na koniec należy przekazać żeton pierwszego gracza następnemu graczowi w kolejności – oznacza to, że w rundzie 2 pierwszym graczem będzie Czarnoksiężnik z Angmaru, w 3 Aragorn itd.



FAZA LOKALIZACJI

W każdej rundzie, podczas fazy lokalizacji, pierwszy gracz najpierw aktywuje jedno pole bitwy i rozpatruje jego tekst, a następnie aktywuje jedną ścieżkę i rozpatruje jej tekst.

Za każdym razem, kiedy aktywujesz (lub reaktywujesz) pole bitwy lub ścieżkę, umieść daną kartę odkrytą na środku stołu i rozpatrz jej tekst aktywacji.

Zazwyczaj ścieżki i pola bitew są aktywowane podczas fazy lokalizacji. Mogą jednak zostać aktywowane także przez niektóre karty frakcji podczas fazy akcji. Te zasady obowiązują w obu przypadkach.

AKTYWOWANIE POLA BITWY

W scenariuszu Trylogia pole bitwy aktywowane podczas fazy lokalizacji jest wybierane losowo spośród kart w talii pół bitew drużyny pierwszego gracza.

Jeśli zdarzy się, że w talii pół bitew twojej drużyny nie ma już żadnych kart, dobierz pole bitwy z talii pół bitew przeciwnej drużyny. W mało prawdopodobnej sytuacji wyczerpania talii pół bitew obu drużyn, nie aktywuj żadnego pola bitwy podczas fazy lokalizacji.

Kiedy pole bitwy zostaje aktywowane przez tekst na karcie lub tekst aktywacji, nie wybieraj karty losowo: jeśli więcej niż jedno pole bitwy odpowiada tekstowi karty, aktywujący gracz wybiera jedno z nich. Po wybraniu konkretnego pola bitwy z talii przetasuj ją.

Nie ma limitu pół bitew, które mogą być jednocześnie aktywne.

REAKTYWOWANIE POLA BITWY

Czasami tekst karty może kazać ci **reaktywować** pole bitwy. Oznacza to, że należy wziąć je z obszaru punktacji zamiast z odpowiedniej talii pół bitew.

Kiedy reaktywujesz pole bitwy, należy ponownie rozpatrzeć jego tekst aktywacji. Atakujący i broniący danego pola bitwy nie zmieniają się. Zobacz dodatkowe zasady dotyczące reaktywowanych pół bitew w sekcji *Walka na reaktywowanym polu bitwy*, strona 16.

Przykład: Jeśli Dol Guldur zostaje reaktywowane, Lórien również zostaje aktywowane lub reaktywowane.



AKTYWOWANIE ŚCIEŻKI

W scenariuszu Trylogia, podczas fazy lokalizacji w pierwszej rundzie pierwszy gracz wybiera losową ścieżkę 1 spośród 3 dostępnych.

W kolejnych rundach ścieżka aktywowana podczas fazy lokalizacji jest wybierana losowo spośród kart ścieżek o numerze o 1 wyższym od ostatniej ścieżki aktywowanej w poprzedniej rundzie.

Przykładowo, jeśli ostatnia aktywna w poprzedniej rundzie ścieżka miała numer 5, należy odłożyć na bok pozostałe ścieżki 5 i aktywować losową ścieżkę 6.

W dowolnym momencie tylko jedna ścieżka może być aktywna. Jeśli tekst karty aktywuje ścieżkę, zastępuje ona obecną aktywną ścieżkę. Jednak przed rozpatrzeniem tekstu aktywacji nowej ścieżki należy natychmiast rozpatrzyć walkę na zastępowanej ścieżce – w czasie fazy akcji! Do tej walki dochodzi z dodatku do walki na ścieżce, która będzie rozpatrzona podczas fazy walki.

Kiedy karta pozwala ci aktywować inną ścieżkę, możesz wybrać spośród wszystkich dozwolonych – nie jest wybierana losowo.

W przeciwieństwie do pól bitew, żadna ścieżka nie może zostać aktywowana więcej niż raz na grę. Nie możesz użyć tekstu karty frakcji, jeśli wymagałoby to od ciebie aktywania ścieżki, która została już aktywowana podczas tej gry.

ROZPATRYWANIE WALKI

Walka na polu bitwy jest zawsze rozpatrywana podczas fazy walki.

Walka na ścieżce jest rozpatrywana podczas fazy akcji za każdym razem, gdy nowa ścieżka zostaje aktywowana. Jest również zawsze rozpatrywana podczas fazy walki.

Zobacz pełne zasady rozpatrywania walki na stronach 14–17.



KTO WIDZI CO

Zawsze musisz pozwolić innym graczom zobaczyć kartę, jeśli tekst gry odnosi się do jej frontu, np. jeśli bierzesz konkretną kartę z twojej talii dobierania.

W dowolnym momencie możesz sprawdzać własne stopy zrzuconych i wykluczonych kart, co pomaga ustalić, czy konkretna karta znajduje się w twojej talii dobierania. Zawsze możesz sprawdzić znajdujące się w grze odkryte karty.

Nie możesz pokazywać innym graczom swojej ręki. Wszystkie rozmowy pomiędzy członkami drużyny muszą odbywać się otwarcie przy stole. Możecie rozmawiać na temat kart, które posiadacie, ale będzie to oznaczać, że przeciwna drużyna też będzie to wiedzieć.

FAZA AKCJI

Podczas fazy akcji gracze naprzemiennie wykonują **akcje**, zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując w kolejności określonej przez dany scenariusz (w scenariuszu Trylogia: Frodo, Czarnoksiężnik z Angmaru, Aragorn, Saruman).

W swojej turze możesz **wykonać jedną akcję** lub **spasować**, jeśli to możliwe. Gracze kontynuują, dopóki wszyscy nie spasują jeden po drugim. Zazwyczaj w fazie akcji wykonasz więcej niż jedną turę, ale nie możesz wykonać więcej niż jednej akcji na turę.

Możliwe akcje podczas tury gracza to:

- **Zagraj** 1 kartę z twojej ręki.
- **Porusz** 1 postać lub armię z rezerwy na aktywną ścieżkę lub pole bitwy.
- **Zrzuc** 1 kartę z twojej ręki.
- **Zrób odsiew** poprzez wykluczenie 2 kart z twojej ręki, aby dobrać 1 kartę.
- **Zużyj akcję**, aby rozpatrzyć tekst karty w grze mówiący, że „możesz zużyć swoją akcję, aby...”.
- **Użyj żetonu Pierścienia**, aby dobrać karty.

Zagrywanie kart jest wyjaśnione w sąsiedniej kolumnie. Wszystkie pozostałe akcje są wytłumaczone na stronie 12.

Zamiast wykonywać akcję, możesz **spasować**, ale tylko jeśli:

- Liczba kart na twojej ręce jest mniejsza lub równa twojemu **limitowi pozostałości** (patrz niżej) **LUB**
- Masz na ręce mniej kart niż każdy z graczy przeciwnej drużyny.

Możesz spasować w jednej turze i nadal wykonać akcję w następnej, jeśli faza akcji nie skończy się przed twoją następną turą.

LIMIT POZOSTAŁOŚCI

Limit pozostałości to maksymalna liczba kart, które gracz może posiadać na ręce na koniec fazy akcji. Na **początku gry limit pozostałości każdego gracza to 2 karty**.

KONIEC FAZY AKCJI

Faza akcji kończy się, kiedy wszyscy gracze spasują w swojej turze jeden po drugim.

ZAGRYWANIE KARTY

Kiedy zagrywasz kartę, weź ją ze swojej ręki i użyj w sposób odpowiedni dla danego typu karty, co opisano poniżej.

- **Za każdym razem, kiedy zagrywasz kartę, musisz natychmiast zrzucić inną kartę ze swojej ręki, zanim rozpatrzysz tekst z zagranej karty.** Kiedy zrzucasz kartę, umieść ją zakrytą na twoim stosie zrzuconych kart (patrz *Zrzucenie karty*, strona 13).
- Jeśli chcesz zagrać ostatnią kartę na twojej ręce, musisz poświęcić kartę (patrz *Poświęcenie karty*, strona 13), ponieważ nie masz już na ręce innych kart, które mógłbyś zrzucić.

ZAGRYWANIE ARMII

Kiedy zagrywasz kartę armii, umieść ją odkrytą na aktywnym polu bitwy lub w twoim obszarze rezerwy.

Aby zagrać lub poruszyć armię na pole bitwy, musi ona należeć do jednej z frakcji wskazanych jako atakujący lub obrońcy danego pola bitwy. Armie nie mogą być zagrywane ani poruszane na ścieżki.



SYMBOLE
ARMII

ZAGRYWANIE POSTACI

Kiedy zagrywasz kartę postaci, umieść ją odkrytą na aktywnej ścieżce, aktywnym polu bitwy lub w twoim obszarze rezerwy.

Aby zagrać lub poruszyć postać na pole bitwy, musi ona należeć do jednej z frakcji wskazanych jako atakujący lub obrońcy danego pola bitwy.

Aby zagrać lub poruszyć postać na ścieżkę, numer danej ścieżki musi być wymieniony na karcie postaci.



SYMBOLE
POSTACI

W GRZE I POZA GRĄ

Karta frakcji jest **w grze**, kiedy znajduje się w rezerwie, na polu bitwy lub na ścieżce. Karty na ręce, w talii dobierania oraz stosach zrzuconych i wykluczonych kart nie znajdują się w grze.

GANDALF I ARAGORN

Każdy z tych bohaterów trylogii jest reprezentowany przez dwie karty.

Kiedy zagrasz Gandalfa Białego, Gandalf Szary jest **usuwany** z gry: jego karta zostaje wykluczona niezależnie od tego, gdzie się znajduje (w talii dobierania, stosie zrzucanych kart lub w grze).

Analogicznie, kiedy zagrasz Aragorna, musisz usunąć Obieżyświata, niezależnie od tego, gdzie się znajduje.

ZAGRYWANIE PRZEDMIOTU

Przedmiot jest zawsze zagrywany na kartę postaci, która staje się jej **dzierżycielem**. Oprócz swojego tekstu wiele przedmiotów dodaje swojemu dzierżycielowi także symbole walki.

— **Przedmiot może zostać zagrany na jednego z dzierżycieli wymienionych na karcie, który znajduje się już w grze.**

— Jeśli dzierżyciel zostaje poruszony z rezerwy na ścieżkę lub pole bitwy, dzierżone przez niego przedmioty zostają poruszone razem z nim.

— Symbole na karcie przedmiotu są dodawane do symboli jej dzierżyciela. Podczas walki przedmioty z symbolami obrony nie mogą anulować symboli ataku samodzielnie bez dzierżącej ich postaci, chyba że przedmiot wpływa na lokalizację, a nie na dzierżyciela (np. Flakonik Galadrieli).

— Jeśli dzierżyciel zostaje wykluczony, wszystkie dzierżone przez niego przedmioty również zostają wykluczone.

— Jeśli dzierżyciel zostaje zrzucony, wszystkie dzierżone przez niego przedmioty również zostają zrzuczone.

— Przedmioty nie mogą być przekazywane pomiędzy dzierżycielami.

Dzierżyciel może należeć do innej frakcji niż przedmiot. W takiej sytuacji obowiązują następujące zasady:

— Kiedy przedmiot należy do innej frakcji niż jego dzierżyciel, może poruszać się razem z jego dzierżycielem na dowolne pole bitwy, na które może zostać poruszony dzierżyciel – przedmiotów nie obowiązują ograniczenia frakcji pól bitew dla armii i postaci.



SYMBOLE PRZEDMIOTU



— Przedmiot zawsze zostaje zrzucony na stos zrzucanych kart oryginalnego gracza, nawet jeśli dzierżyciel był kontrolowany przez innego gracza.

— Przedmiot na dzierżycielu w rezerwie może zostać poświęcony tylko w imieniu gracza kontrolującego dzierżyciela, który niekoniecznie musi być graczem, który zagrał kartę danego przedmiotu.



ZAGRYWANIE WYDARZENIA

Kiedy zagrywasz kartę wydarzenia, natychmiast rozpatrz jej tekst, a następnie wyklucz ją z gry. Karty wydarzeń nigdy nie znajdują się „w rezerwie” i nie mogą być w niej umieszczone.



SYMBOLE WYDARZENIA

ZAGRYWANIE DO REZERWY

— **Karty zagrane do twojej rezerwy nie mogą zostać poruszone w tej samej rundzie.**

— Tekst działający, kiedy karta znajduje się w rezerwie, staje się natychmiast aktywny. **W przeciwieństwie do poruszania karty, nie ma obowiązku czekania do następnej rundy przed użyciem aktywowanego w rezerwie tekstu karty.**

Aby pamiętać, które karty zostały zagrane do twojej rezerwy w obecnej rundzie, możesz je przekrócić na bok, a na początku następnej rundy obrócić z powrotem.

Przykład: Jeśli zagrasz Elronda do rezerwy, twój limit pozostałości natychmiast się powiększy. Jeśli później poruszysz lub wykluczysz Elronda, twój limit pozostałości natychmiast się zmniejszy.

Analogicznie, Rozbójnik może zostać zrzucony w tej samej rundzie, w której został zagrany, aby zmusić każdego gracza Wolnych Ludów do poświęcenia 1 karty.



ODŚWIEŻENIE STOSU ZRZUCONYCH KART

Kiedy twoja talia dobierania się wyczerpie, **musisz natychmiast odświeżyć twój stos zrzuconych kart**. Aby to zrobić, potasuj twój stos zrzuconych kart i umieść zakryty na stole jako twoją nową talię dobierania. Jeśli talia wyczerpała się, kiedy byłeś w trakcie dobierania kart, po jej odświeżeniu dokończ dobieranie kart w normalny sposób.

Czasami odświeżenie jest spowodowane tekstem gry. W takiej sytuacji wtasuj karty z twojego stosu zrzuconych kart do twojej talii dobierania.

SYTUACJE SPECJALNE

- Kiedy karta każe ci wykonać kilka akcji, wykonaj je w podanej kolejności.
- Kiedy karta każe ci zrzucić, poświęcić lub wykluczyć kartę, to wymagane jest dodatkowe oprócz karty, która musi zostać zrzuczona jako standardowy koszt zagrania karty.
- Wiele kart każe ci „dobrać” daną liczbę kart, „zagrać” 1 lub kilka z nich, a następnie „zrzucić pozostałe” (tzn. wszystkie niezagrane karty). W takiej sytuacji karty, które musisz zrzucić, spełniają wymóg zrzucenia karty za każdą zagrana kartę. Przykładowo, jeśli zagrasz Éomera i dobierzesz kartę armii, jedna z 4 pozostałych kart, które zrzucisz, spełnia wymóg zagrania danej armii.
- Nigdy nie możesz zagrać dokładnie tej samej postaci ani karty przedmiotu dwa razy w tej samej rundzie, nawet jeśli nadarzy się taka okazja. Może się tak zdarzyć np. kiedy karta zostanie zrzuczona z gry podczas rundy i później odświeżona ze stosu zrzuconych kart.



PORUSZENIE KARTY

Porusz kartę armii lub postaci z twojej rezerwy na aktywną ścieżkę lub pole bitwy.

- Nie możesz poruszyć karty do lokalizacji, na którą nie mógłbyś zagrać danej karty.
- Nie możesz poruszyć karty, jeśli została ona zagrana do twojej rezerwy w tej rundzie.

Niektóre karty postaci posiadają tekst rozpatrywany dokładnie w momencie **zagrania** karty. Taki tekst nie jest rozpatrywany, kiedy karta zostanie **poruszona**.

Przykład: Jeśli Książę Imrahil zostanie poruszony z rezerwy na aktywne pole bitwy, należy zignorować tekst „Kiedy zagrasz tę kartę...”.



„ZUŻYJ AKCJĘ” Z KARTY W GRZE

Rozpatrz tekst z karty w grze mówiący, że możesz „zżyć swoją akcję”, aby coś zrobić.

Kiedy karta każe ci użyć swoją akcję, aby coś zrobić, ten tekst nie ma zastosowania, jeśli nie zużyłeś akcji.

Przykład: Jeśli Lembas zostanie wykluczony podczas tury gracza Cienia, Wolne Ludy nie otrzymują zapewnianej przez niego korzyści.



UŻYCIE ŻETONU PIERŚCIENIA

W scenariuszu Trylogia raz na grę możesz, jako akcję, użyć żetonu Pierścienia, aby dobrać 2 karty. Odrzuć żeton jako przypomnienie, że użyłeś tej akcji.

Jeśli żeton Pierścienia nie został użyty podczas scenariusza Trylogia, jest on wart 1 punkt zwycięstwa podczas końcowej punktacji, po ścieżce 9.

Użycie żetonu Pierścienia może się różnić w zależności od rozgrywanego scenariusza (patrz *Scenariusze*, strony 20–22).

POZOSTAŁE AKCJE

ZRZUCENIE KARTY (Z TWOJEJ RĘKI)

Zrzuć kartę z twojej ręki poprzez umieszczenie jej zakrytej na twoim stosie zrzuconych kart. (Wykonywanie akcji zrzucenia karty jest rzadkie, ale czasem konieczne!)

ODSIEW

Wyklucz 2 karty z twojej ręki, a następnie dobierz 1 kartę.

WAŻNE POJĘCIA

Ta sekcja wyjaśnia znaczenie ważnych pojęć gry.

DOBRANIE KARTY

Weź wierzchnią kartę twojej talii dobierania. Dobrane karty zazwyczaj trafiają na twoją rękę, chociaż są pewne wyjątki (np. Théoden).

Nie ma limitu kart, które możesz posiadać na ręce, z wyjątkiem końca fazy akcji, kiedy nie możesz posiadać więcej kart niż wynosi twój limit pozostałości.

PORUSZENIE KARTY

Kiedy gra każe ci **poruszyć** kartę, użyj zasad i ograniczeń dotyczących akcji poruszenia (patrz strona 12).

POŚWIĘCENIE KARTY

Kiedy gra każe ci **poświęcić** kartę, musisz wykluczyć kartę, wybierając jedną z poniższych:

- wybraną przez siebie kartę z twojej ręki, **LUB**
- wybraną przez siebie kartę z twojej rezerwy (możesz poświęcić przedmiot oddzielnie od jego dzierżyciela), **LUB**
- wierzchnią kartę twojej talii dobierania.

Nie możesz sprawdzić wierzchniej karty twojej talii dobierania przed podjęciem decyzji o poświęceniu karty! Musisz ją jednak sprawdzić po dokonaniu wyboru (tak jak w przypadku wszystkich wykluczonych kart), ponieważ tekst niektórych kart odnosi się do momentu, kiedy zostają wykluczone lub poświęcone.

REAKTYWOWANIE/AKTYWOWANIE (POLA BITWY LUB ŚCIEŻKI)

Kiedy gra każe ci **aktywować** lub **reaktywować** pole bitwy albo aktywować ścieżkę, postępuj według zasad opisanych na stronie 8.

USUNIĘCIE Z GRY

Jeśli gra każe ci **usunąć** kartę, musisz natychmiast ją wykluczyć niezależnie od tego, gdzie się znajduje: w talii dobierania, stosie zrzucanych kart, na ręce lub w grze. Jeśli karta zostanie usunięta z talii dobierania, przetasuj talię.

WYCZERPANIE SIĘ KART

Kiedy wyczerpie się zarówno twoja talia, jak i stos zrzucanych kart (ponieważ dobrałeś wszystkie karty na twoją rękę), kontynuuj grę kartami, które ci pozostały. Jeśli całkowicie skończyły ci się karty (w twojej talii dobierania, stosie zrzucanych kart i na ręce), nie ponosisz żadnej kary, jeśli nie możesz wykluczyć karty, kiedy gra tego od ciebie wymaga.

WYKLUCZENIE KARTY

Kiedy **wykluczasz** kartę, umieść ją zakrytą na twoim stosie wykluczonych kart. W dowolnym momencie możesz sprawdzać własny stos wykluczonych kart.

Wykluczona karta nie może ponownie wejść do gry.

Za każdym razem, kiedy wykluczasz kartę, sprawdź, czy jej tekst odnosi się do momentu, kiedy zostaje wykluczona (np. Frodo). Jeśli tak, pokaż kartę pozostałym graczom i rozpatrz odpowiednio tekst. W przeciwnym razie nie pokazuj innym graczom kart wykluczonych z twojej ręki lub twojej talii dobierania.

Kiedy gra każe ci wykluczyć kartę, ale nie możesz tego zrobić, nie ponosisz dalszej kary. Jednak w przypadku, kiedy możesz dobrowolnie wykluczyć karty, aby uzyskać jakąś korzyść, nie możesz uzyskać danej korzyści, jeśli nie możesz wykluczyć kart. Przykładowo nie możesz zrobić odsiewu (patrz strona 12), jeśli nie masz na ręce 2 kart, które mógłbyś wykluczyć.

WZIĘCIE Z TALII DOBIERANIA

Kiedy gra każe ci wziąć z twojej talii dobierania konkretną kartę, sprawdź w tajemnicy swoją talię dobierania i weź wskazaną kartę, a następnie pokaż ją pozostałym graczom, aby mogli potwierdzić, że wzięłeś prawidłową kartę. Następnie potasuj twoją talię dobierania.

ZRZUCENIE KARTY

Kiedy **zrzucasz** kartę, umieść ją zakrytą na twoim stosie zrzucanych kart. W dowolnym momencie możesz sprawdzać własny stos zrzucanych kart.

Kiedy tekst karty każe ci **zrzucić** kartę, to wymaganie jest dodatkowe oprócz karty, która musi zostać zrzuciona jako standardowy koszt zagrania karty (np. Książę Imrahil).

Kiedy nie masz już na ręce żadnych kart i musisz zrzucić kartę z twojej ręki, musisz zamiast tego poświęcić kartę. (Patrz *Poświęcenie karty* na tej stronie). Dotyczy to również sytuacji, kiedy chcesz zagrać ostatnią kartę na twojej ręce.

FAZA WALKI








Podczas fazy walki rozpatrywane są walki na każdym aktywnym polu bitwy i na aktywnej ścieżce. Ponadto walka na ścieżce może być rozpatrywana podczas fazy akcji, jeśli zostanie aktywowana nowa ścieżka.



Podczas fazy walki pierwszy gracz decyduje o kolejności rozpatrywania walk.

Walka jest rozpatrywana nawet wtedy, gdy tylko jedna drużyna posiada karty na danej ścieżce lub polu bitwy, a nawet gdy żadna drużyna nie ma tam kart.

WALKA NA ŚCIEŻCE

Na ścieżce drużyna Wolnych Ludów zawsze jest obrońcą, a Cień zawsze atakuje. Rozpatrz walkę w następujący sposób:

1. Policz liczbę symboli  na kartach Cienia i żetonach na ścieżce.
2. Anuluj liczbę symboli  równą liczbie symboli  na samej ścieżce, wliczając w to wszystkie żetony obrony dodane na ścieżkę (symbole  i żetony obrony na postaciach są rozpatrywane w następnej fazie).
3. Jeśli zostały jeszcze jakieś symbole , gracze Wolnych Ludów muszą anulować tak dużo z nich, jak to możliwe, wykluczając swoje karty ze ścieżki, dopóki liczba wykluczonych symboli  będzie równa liczbie pozostałych symboli  lub większa albo dopóki nie skończą im się karty.
4. Wszystkie pozostałe karty Wolnych Ludów na ścieżce zostają zrzucone.

Postać Wolnych Ludów musi zostać wykluczona, nawet jeśli anuluje tylko 1 symbol , niezależnie od tego, ile symboli  posiada (pamiętaj, że przedmioty z symbolami obrony nie mogą anulować symboli ataku samodzielnie bez dzierzącej ich postaci).

Na koniec walki na ścieżce wszystkie postaci Cienia biorące udział w danej walce zostają wykluczone.

Uwaga: Jeśli gracze Wolnych Ludów nie mogą zdecydować, które postaci wykluczyć, gracze Cienia mogą zdecydować za nich.

ŻETONY WALKI

Niektóre karty dodają symbole walki zgodnie z ich tekstem (np. Neny, Pierścień Diamentu)

W grze znajdują się żetony walki, pomagające śledzić liczbę symboli dodanych przez kartę.

Te żetony mogą zwiększyć wartość obrony ścieżki lub pola bitwy albo zwiększyć wartość ataku lub obrony jednej z kart na ścieżce lub polu bitwy.

Pamiętaj, że symbole obrony dodane na ścieżkę lub pole bitwy zawsze anulują symbole ataku, zanim zostaną wzięte pod uwagę broniące postaci i armie.

Symbol dodany na postać lub armię jest traktowany jako część danej postaci lub armii i nie może zostać użyty samodzielnie do anulowania symbolu ataku.






ATAK



OBRONA

NASTĘPSTWA WALKI NA ŚCIEŻCE

W scenariuszu Trylogia, jeśli Wolne Ludy są w stanie anulować wszystkie symbole , umieszczają ścieżkę w swoim obszarze punktacji – jest tam warta nadrukowaną na niej liczbę punktów zwycięstwa.

Jeśli Wolne Ludy nie są w stanie anulować wszystkich symboli , drużyna Cienia dodaje do swojego obszaru punktacji tyle żetonów zepsucia, ile pozostało nieanulowanych symboli , oraz samą kartę ścieżki. Trzymaj kartę ścieżki zakrytą jako przypomnienie, że nadrukowane na niej punkty zwycięstwa nie są zliczane.



PRZYKŁAD WALKI NA ŚCIEŻCE

ATAKUJĄCY

Dowódca (☠)
oraz Niszczyciel (☠)
wraz z Koniem Czarnego
Jeźdźca (☠).



OBRONCY

Gimli (☠) oraz
Legolas (☠) dzierżący
Łuk Galadrimów (☠).

Są trzy symbole ataku (☠). Jeden z symboli ☠ jest anulowany przez obronę ścieżki. Wolne Ludy muszą anulować jeszcze dwa symbole. Wykluczenie Gimliego nadal pozostawiłoby 1 symbol ☠ do anulowania, więc Legolas i tak musiałby zostać wykluczony. Łuk Galadrimów nie może zostać wykluczony bez wykluczenia Legolasa (przedmiot nie może anulować symboli ataku samodzielnie bez swojego dzierżyciela). Gracz Wolnych Ludów decyduje, że wykluczy Legolasa i Łuk Galadrimów, aby anulować oba symbole ☠. Gimli zostaje zrzucony. Wszyscy atakujący zostają wykluczeni.

Wolne Ludy wygrywają walkę i dodają Egladil do swojego obszaru punktacji.

Jeśli Legolas i Gimli nie znajdowałyby się na ścieżce, do obszaru punktacji Cienia zostałyby dodane 2 żetony zepsucia i Egladil (zakryte).

WALKA NA POLU BITWY

Na polu bitwy jedna drużyna jest obrońcą, a druga atakującym. Na polach bitew Cienia obrońcą jest zawsze Cień, a atakującym Wolne Ludy; z kolei na polach bitew Wolnych Ludów obrońcą są zawsze Wolne Ludy, a atakującym Cień.



ATAK



OBRONA

Atakujące i broniące frakcje pola bitwy są wskazane na karcie pola bitwy, niezależnie od tego, jak została aktywowana.

Przykładowo na Dol Guldur broniącą frakcją jest zawsze Mordor, a frakcjami atakującymi są zawsze Elfy i Czarodzieje.



Walka jest rozpatrywana w następujący sposób:

1. Policz liczbę symboli na atakujących kartach.
2. Anuluj liczbę symboli równą liczbie symboli na samym polu bitwy, wliczając w to wszystkie żetony obrony dodane na pole bitwy (symbole i żetony obrony na postaciach lub armiach są rozpatrywane w następnej fazie).
3. Jeśli zostały jeszcze jakieś symbole , broniący gracze muszą anulować tak dużo z nich, jak to możliwe, wykluczając swoje karty z pola bitwy, dopóki liczba wykluczonych symboli będzie równa liczbie pozostałych symboli lub większa albo dopóki nie skończą im się karty.
4. Wszystkie pozostałe karty obrońców na polu bitwy zostają zrzuczone.

Broniąca karta musi zostać wykluczona, nawet jeśli anuluje tylko 1 symbol , niezależnie od tego, ile symboli posiada.

Na koniec walki na polu bitwy wszystkie atakujące karty biorące udział w danej walce zostają wykluczone.

Uwaga: Jeśli broniący gracze nie mogą zdecydować, które postaci lub armie wykluczyć, atakujący gracze mogą zdecydować za nich.



WALKA NA REAKTYWOWANYM POLU BITWY

Jeśli pole bitwy z talii pól bitew jednej drużyny zostaje reaktywowane z obszaru punktacji drugiej drużyny, symbole pola bitwy są ignorowane – nie anulują symboli atakujących.

Przykładowo, jeśli Dol Guldur jest reaktywowane z obszaru punktacji Wolnych Ludów, podczas rozpatrywania walki gracze Cienia ignorują znajdujące się na nim symbole – nadal jednak Cień jest obrońcą i należy rozpatrzyć tekst aktywacji Dol Guldur.

NASTĘPSTWA WALKI NA POLU BITWY

Jeśli obrońca jest w stanie anulować wszystkie symbole , obrońca wygrywa. W przeciwnym razie wygrywa atakujący.

Zwycięska drużyna przejmuje kontrolę nad polem bitwy i umieszcza je w swoim obszarze punktacji (patrz *Punktacja i zwycięstwo*, strona 18).

POSTACI W WALCE NA POLU BITWY

Niektóre postaci są potężnymi wojownikami, których siła równa się armii wrogów. Jednak większość postaci otrzymuje symbole walki (lub zyskuje dodatkowe symbole) tylko podczas dowodzenia armią. Te **symbole przywództwa** są przedstawione jako mniejsze symbole w kółku.



PRZYWÓDZTWO (ATAK)



PRZYWÓDZTWO (OBRONA)

Aby symbol przywództwa liczył się w walce, postać musi posiadać armię tej samej frakcji na tym samym polu bitwy. Dana armia **wspiera** postać. Armia może wspierać tylko jedną postać.

W obronie, podczas ponoszenia strat w celu anulowania symboli ataku, armia i wspierana przez nią postać mogą zostać wykluczone osobno – symbole przywództwa nadal będą się liczyć w bieżącej walce, jeśli jedna karta zostanie wykluczona, a druga nie.

Jeśli postać w walce dzierży przedmioty, pamiętaj, że przedmioty nie mogą anulować symboli ataku samodzielnie bez dzierżącej ich postaci.

PRZYKŁAD WALKI NA POLU BITWY



ATAKUJĄCY

Galadriela (X + X)
dzierząca Nenyę, Pierścień
Diamentu (X), wspierana
przez armię Elfów Wysokiego
Rodu (X X).



OBROŃCY

Armia Orków z Mordoru (X),
Gorbag i Szagrat (+X),
wspierani przez
Olog-hai (X X).



Jest pięć symboli ataku (X), wliczając symbol przywództwa Galadrieli. Dwa symbole (X X) są anulowane przez symbole obrony pola bitwy (X X). Cień musi anulować jeszcze trzy symbole (X X X) poprzez wykluczenie broniących kart.

Gracz Mordoru wyklucza Orków z Mordoru i Olog-hai. Wszystkie symbole ataku zostały anulowane, dlatego gracze Cienia wygrywają.

Wszyscy atakujący zostają wykluczeni, a Gorbag i Szagrat zostają zrzućeni.
Cień dodaje Dol Guldur do swojego obszaru punktacji.

Nie dało się uratować Olog-hai – jeśli Cień wykluczyłby zamiast niego Gorbaga i Szagrata, jeden symbol X nie zostałby anulowany, więc Olog-hai i tak musieliby zostać wykluczeni.

PUNKTACJA I ZWYCIĘSTWO

W scenariuszu Trylogia, aby obliczyć wynik twojej drużyny, musisz sprawdzić pola bitew, ścieżki i żetony w twoim obszarze punktacji.

PUNKTACJA

POLA BITEW

Każde pole bitwy w obszarze punktacji twojej drużyny jest warte liczbę punktów zwycięstwa wydrukowaną w lewym górnym rogu karty.



ŚCIEŻKI

- Każda ścieżka w obszarze punktacji drużyny Wolnych Ludów jest warta liczbę punktów zwycięstwa wydrukowaną w lewym górnym rogu karty.
- Drużyna Cienia zdobywa punkty zwycięstwa za ścieżki w oparciu o liczbę żetonów zepsucia, które zgromadziła w wyniku walk na ścieżkach – sama karta ścieżki nie ma żadnej wartości dla Cienia. Umieszczaj ścieżki zakryte w obszarze punktacji Cienia.

ŻETONY ZEPSUCIA



Żetony zepsucia służą do zaznaczania zepsucia dodawanego podczas gry. Za każdym razem, kiedy masz dodać 1 zepsucie, umieść 1 żeton zepsucia w obszarze punktacji Cienia.

Żetony zepsucia są zazwyczaj dodawane w wyniku walki na ścieżce, ale mogą także zostać dodane lub usunięte bezpośrednio przez tekst karty.

Jeśli karta każe ci usunąć zepsucie, ale nie ma żadnego do usunięcia, dany efekt jest ignorowany.

Każdy żeton zepsucia jest wart 1 punkt zwycięstwa dla drużyny Cienia.

ŻETONY PIERŚCIENIA

W scenariuszu Trylogia każdy nieużyty żeton Pierścienia gracza jest wart 1 punkt zwycięstwa dla jego drużyny. Żetony Pierścienia są brane pod uwagę tylko podczas końcowej punktacji, po rozpatrzeniu ostatniej ścieżki.

SPRAWDZENIE ZWYCIĘSTWA

Podczas fazy sprawdzenia zwycięstwa każda drużyna oblicza swój wynik.

- Jeśli różnica pomiędzy wynikami obu drużyn wynosi 10 lub więcej, drużyna z wyższym wynikiem wygrywa i gra dobiega końca.
- Po rozpatrzeniu walki na ostatniej ścieżce scenariusza drużyna z wyższym wynikiem wygrywa grę. W przypadku remisu wygrywa Cień.



PRZYKŁAD PUNKTACJI

WOLNE LUDY

Pola bitew: Helmowy Jar, Minas Tirith, Lórien, Orthank — **9 punktów zwycięstwa**



CIEŃ

Pola bitew: Minas Morgul, Dol Guldur — **3 punkty zwycięstwa**



Ścieżki: Bag End, Narada u Elronda, Lothlórien, Henneth Annun — **4 punkty zwycięstwa**



Ścieżki: Wichrowy Czub, Khazad-dûm, Amon Hen, Cirith Ungol, Szczeliny Zagłady — **7 żetonów zepsucia**



ŁĄCZNIE: 13 PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

ŁĄCZNIE: 10 PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

W tym przykładzie po rozpatrzeniu ścieżki 9 Wolne Ludy wygrywają, osiągając końcowy wynik 13 do 10.

SCENARIUSZE

Aby umożliwić rozgrywanie *Wojny o Pierścień: Gry karcianej* na różne sposoby, poniżej opisano kilka scenariuszy:

- Scenariusz **Trylogia** został zaprojektowany do rozegrania przez 2 drużyny po 2 graczy (lub w mniej niż 4 graczy, grających w ten sam sposób) i zapewnia najpełniejsze doświadczenie gry.
- **Pojedynek dwóch graczy** oferuje szybsze przygotowanie i rozgrywkę niż w przypadku scenariusza Trylogia rozgrywanego przez 2 graczy. **Pojedynek trzech graczy** to wariant tego scenariusza, przeznaczony dla 3 graczy.
- **Drużyna Pierścienia** to krótki scenariusz dla 2 graczy, świetny do uczenia zasad nowych graczy lub jeśli nie macie wystarczająco czasu na pełną grę.

Scenariusze Trylogia, Pojedynek dwóch graczy i Pojedynek trzech graczy korzystają ze wszystkich dostępnych pól bitew i ścieżek. Scenariusz Drużyna Pierścienia używa tylko lokalizacji wymienionych w dalszej części instrukcji.

Sugerujemy, aby podczas rozgrywania scenariuszy Pojedynek trzech graczy lub Trylogia dla mniej niż 4 graczy używać toru kolejności tur. Wybierz stronę toru odpowiadającą rozgrywanemu scenariuszowi.

Talie poszczególnych graczy są nazwane na cześć ważnych bohaterów historii, ale same nazwy nie mają żadnego innego znaczenia.

SCENARIUSZ TRYLOGIA

Ten scenariusz dla 2 do 4 graczy opowiada całą fabułę trylogii, od Bag End do Góry Przeznaczenia.

PIERWSZY GRACZ I KOLEJNOŚĆ TUR

Gracz Froda zaczyna grę z żetonem pierwszego gracza. Dalsza kolejność tur to: Czarnoksiężnik z Angmaru, Aragorn i Saruman.

1. **FRODO — WOLNE LUDY**
Krasnoludy, Hobbici, Rohan i Czarodzieje
2. **CZARNOKSIĘŻNIK Z ANGMARU — CIEŃ**
Mordor
3. **ARAGORN — WOLNE LUDY**
Dúnedainowie i Elfy
4. **SARUMAN — CIEŃ**
Isengard, Monstrum i Południowcy

PRZYGOTOWANIE

Każdy gracz dobiera 7 kart, a następnie musi zrzucić 2 z nich, aby na ręce pozostało mu 5 kart.

FAZA DOBIERANIA

Podczas fazy dobierania każdy gracz Wolnych Ludów dobiera 3 karty, a każdy gracz Cienia 4 karty.

ŻETONY PIERŚCIENIA

Każdy gracz zaczyna z 1 żetonem Pierścienia, który może zostać użyty raz na grę.

ROZGRYWANIE SCENARIUSZA TRYLOGIA W 2 LUB 3 GRACZY

Jeśli grasz w 3 graczy, jedna osoba będzie kontrolować obie talie Cienia, każdy z 2 pozostałych graczy będzie grać jedną z talii Wolnych Ludów. Jeśli jest tylko 2 graczy, każdy będzie kontrolować obie talie swojej drużyny.

Kiedy grasz więcej niż jedną talią, graj nimi całkowicie osobno, tak jakbyś był dwoma oddzielnymi graczami. Upewnij się, że trzymasz oddzielnie ręce, talie dobierania, stosy zrzucanych kart, stosy wykluczonych kart, obszary rezerwy itd.

Wszelkie zasady, których obiektem jesteś „ty” lub „gracz”, dotyczą „talii”, a nie ciebie jako osoby. Zasady zostały napisane przy założeniu, że każdy gracz kontroluje jedną talię.

ŻETON PIERŚCIENIA W TRYLOGII



Raz na grę, jako akcja, możesz użyć swojego żetonu Pierścienia i odrzucić go, aby dobrać 2 karty. Na koniec gry za każdy nieużyty żeton gracze dodają 1 punkt zwycięstwa do końcowego wyniku swojej drużyny.

POJEDYNEK DWÓCH GRACZY

Ten scenariusz został zaprojektowany specjalnie dla 2 graczy. Przygotowanie i rozgrywka w niego jest szybsza niż w przypadku scenariusza Trylogia dla 2 graczy. Zwróć szczególną uwagę na specjalne zasady tego scenariusza, ponieważ różnią się od zasad scenariusza Trylogia.

PIERWSZY GRACZ I KOLEJNOŚĆ TUR

Gracz Gandalfa zaczyna grę z żetonem pierwszego gracza.

1. **GANDALF — WOLNE LUDY**
Wszystkie karty Wolnych Ludów
2. **CZARNOKSIĘŻNIK Z ANGMARU — CIEŃ**
Wszystkie karty Cienia

PRZYGOTOWANIE

- Gracz Gandalfa dobiera 4 karty.
- Gracz Czarnoksiężnika z Angmaru dobiera 6 kart.
- Żaden z graczy nie zrzuca żadnych kart.

FAZA DOBIERANIA

Podczas fazy dobierania gracz Gandalfa dobiera 4 karty, a gracz Czarnoksiężnika z Angmaru 6 kart.

ŻETONY PIERŚCIENIA

Każdy gracz zaczyna z 1 żetonem Pierścienia, który może zostać użyty raz na rundę.

SPECJALNE ZASADY

- **Punkty za ścieżkę:** po walce na ścieżce gracz Gandalfa umieszcza ścieżkę w swoim obszarze punktacji, tylko jeśli łączna liczba symboli ● jest większa niż liczba symboli ☠. Jeśli jest tyle samo symboli ● i ☠, żadna ze stron nie otrzymuje punktów zwycięstwa za ścieżkę.

ŻETON PIERŚCIENIA W POJEDYNKU



Raz na rundę, jako akcja, możesz użyć swojego żetonu Pierścienia, aby dobrać 3 karty z twojej talii dobierania. Następnie musisz wykluczyć 1 kartę z twojej ręki i zrzucić 1 kartę z twojej ręki. Obróć twój żeton Pierścienia na drugą stronę jako przypomnienie, że użyłeś go w tej rundzie.

- **„Każdy gracz”:** Kiedy gra każe zrobić coś „każdemu graczowi Wolnych Ludów” lub „każdemu graczowi Cienia” (np. dobrać, zrzucić lub poświęcić kartę), wykonaj polecenie dwa razy. Jeśli karta każe każdemu graczowi wykonać 1 lub kilka tych akcji, wypełnij całe polecenie raz, a następnie drugi raz. Zwróć uwagę, że podwojenie akcji nie dotyczy każdego razu, kiedy masz dobrać, zrzucić lub poświęcić kartę – tylko jeśli dane polecenie ma wykonać każdy gracz w drużynie.

Przykład: Jeśli Egladil zostanie aktywowane, gracz Gandalfa dobiera 2 karty, zrzuca 1, następnie dobiera kolejne 2 karty i zrzuca jeszcze 1.

POJEDYNEK TRZECH GRACZY

W tym wariantcie Pojedynku dwóch graczy jeden gracz Wolnych Ludów (Gandalf) walczy przeciwko dwóm graczom Cienia (Czarnoksiężnik z Angmaru i Saruman). Gracz Gandalfa używa zasad podobnych do tych z Pojedynku dwóch graczy, zaś gracze Cienia podobnych do zasad scenariusza Trylogia, grając dwoma osobnymi taliami.

PIERWSZY GRACZ I KOLEJNOŚĆ TUR

Gracz Gandalfa zaczyna grę z żetonem pierwszego gracza. Dalsza kolejność tur to: Czarnoksiężnik z Angmaru, ponownie Gandalf, a następnie Saruman.

1. **GANDALF — WOLNE LUDY**
Wszystkie karty Wolnych Ludów
2. **CZARNOKSIĘŻNIK Z ANGMARU — CIEŃ**
Mordor
1. **GANDALF — WOLNE LUDY**
2. **SARUMAN — CIEŃ**
Isengard, Monstrum i Południowcy

PRZYGOTOWANIE

- Każdy gracz Cienia dobiera 7 kart, a następnie musi zrzucić 2 z nich, aby na ręce pozostało mu 5 kart.
- Gracz Gandalfa dobiera 6 kart i nie zrzuca żadnej.

FAZA DOBIERANIA

Podczas fazy dobierania Gandalf dobiera 6 kart, a każdy gracz Cienia 4 karty.

ŻETONY PIERŚCIENIA

Każdy gracz rozpoczyna grę z 1 żetonem Pierścienia, który może być użyty raz na grę przez graczy Cienia, zgodnie z zasadami scenariusza Trylogia, i raz na rundę przez gracza Gandalfa, zgodnie z zasadami Pojedynku dwóch graczy.

SPECJALNE ZASADY

Obowiązują specjalne zasady Pojedynku dwóch graczy *Punkty za ścieżkę* oraz „*Każdy gracz*”.

DRUŻYNA PIERŚCIENIA

Ten krótki scenariusz dla dwóch graczy opowiada podróż opisaną w pierwszej części trylogii — od Shire'u do brzegu Anduinu.

PIERWSZY GRACZ I KOLEJNOŚĆ TUR

Gracz Balroga z Morii zaczyna grę z żetonem pierwszego gracza.

1. BALROG Z MORII — CIEŃ

Monstrum (8): Balrog z Morii, Upiory Kurhanów, Okrutnik Caradhras, Jaskiniowy troll, Stada Krebainów, Górski troll, Gobliny z Gór Mglistych (2).

Mordor (18): Tchnienie Ciemnych Sił, Koń Czarnego Jeźdźca, Grisznák, Orkowie z Mordoru (3), Ostrze Morgulu, Płaszcz Nazgûla, Upiory Pierścienia są w drodze, wszystkie karty Nazgûli (9).

Isengard (4): Palantír z Orthanku, Saruman, Laska Sarumana, Uglúk.

2. GANDALF — WOLNE LUDY

Dúnedainowie (3): Miecz z Westernesie, Boromir, Obieżyświat.

Krasnoludy (2): Krasnoludzki topór, Gimli.

Elfy (13): wszystkie karty z tego zestawu: Arwena, Łuk Galadrimów, Elrond, Płaszcz elfów, Galadriela, Elfowie Wysokiego Rodu (2), Legolas, Lembas, Zwierciadło Galadrieli, NENYA, Pierścień Diamentu, Flakonik Galadrieli, Vilya, Pierścień Powietrza.

Hobbici (8): Bilbo Baggins, Grubas Bolger, Frodo Baggins, Merry Brandybuck, Mithrilowa kolczuga, Pippin Tuk, Sam Gamgee, Żądło.

Czarodzieje (4): Gandalf Szary, Narya, Pierścień Ognia, Laska Gandalfa, Glamdring.

PRZYGOTOWANIE

Każdy gracz dobiera 7 kart, a następnie musi zrzucić 2 z nich, aby na ręce pozostało mu 5 kart.

Należy użyć tylko następujących lokalizacji:

POLA BITEW

Runda 1: Minas Morgul

Runda 2: Rivendell

Runda 3: Moria

Runda 4: Lórien i Dol Guldur

Runda 5 (jeśli potrzeba): Orthank

Runda 6 (jeśli potrzeba): Morannon

ŚCIEŻKI

Ścieżka 1: Prom w Bucklebury, Obóz Gildora

Ścieżka 2: Gospoda „Pod Rozbrykanym Kucykiem”, Stary Las

Ścieżka 3: Bród Bruinen, Imladris

Ścieżka 4: Caradhras, Khazad-dûm, Drzwi Durina

Ścieżka 5: Egladil, Dolina Półmroku, Lothlórien

Ścieżka 6: Amon Hen

FAZA DOBIERANIA

Podczas fazy dobierania gracz Gandalfa dobiera 3 karty, a gracz Balroga z Morii 4 karty.

ŻETONY PIERŚCIENIA

Żetony Pierścienia nie są używane w tym scenariuszu.

SPECJALNE ZASADY

— Ten scenariusz rozpoczyna się na ścieżce 1 i kończy na ścieżce 6 – może trwać od 4 do 6 rund. Należy użyć tylko wymienionych powyżej ścieżek.

— Pola bitew nie są wybierane losowo, ale są aktywowane w podanej kolejności.



SŁOWNIK POJĘĆ

AKTYWOWANIE: Weź niewykorzystane dotychczas pole bitwy lub ścieżkę z odpowiedniej talii i umieść ją odkrytą na stole. Jeśli aktywujesz ścieżkę, a w grze jest już **aktywna ścieżka**, na aktywnej ścieżce musi zostać rozstrzygnięta walka przed rozpatrzeniem tekstu aktywacji nowej ścieżki.

AKTYWNA ŚCIEŻKA/POLE BITWY: Ścieżka lub pole bitwy, które zostało **aktywowane** wcześniej w tej rundzie, ale nie została na nim jeszcze rozpatrzona walka.

DOBRANIE: Weź kartę z wierzchu talii dobierania.

DZIERŻYCIEL: Postać **w grze** z dołączonym przedmiotem.

FRAKCJA: Czarodzieje, Dúnedainowie, Elfy, Hobbici, Isengard, Krasnoludy, Monstrum, Mordor, Południowcy, Rohan. Każda frakcja ma własny symbol i wzór karty.

LIMIT POZOSTAŁOŚCI: Maksymalna liczba kart, które możesz mieć na ręce na koniec fazy akcji. To także maksymalna liczba kart, które możesz posiadać, aby móc spasować, nawet jeśli posiadasz tyle samo lub więcej kart niż twoi przeciwnicy.

LOKALIZACJA: Pole bitwy lub ścieżka.

OBSZAR PUNKTACJI: Zestaw kart pól bitew i ścieżek zebranych przez drużynę po wygranych walkach oraz żetonów zepsucia, które mógł zdobyć Cię.

ODSIEW: Wyklucz 2 karty z ręki, aby **dobrać** 1.

ODŚWIEŻENIE: Potasuj karty z twojego stosu zrzucanych kart (czasami razem z kartami pozostałymi w twojej talii dobierania), aby stworzyć nową talię dobierania.

PORUSZENIE: Porusz kartę frakcji z twojej **rezerwy** na ścieżkę lub pole bitwy.

POŚWIĘCENIE: Wybierz kartę, którą **wykluczysz**, z twojej ręki, twojej **rezerwy** lub wierzchu twojej talii dobierania.

REAKTYWOWANIE: Analogicznie do **aktywowania** pola bitwy, ale należy je wziąć z obszaru punktacji. Patrz *Walka na reaktywowanym polu bitwy*, strona 16.

REZERWA: Karty zagrane do twojej rezerwy są umieszczane odkryte na stole, ale nie na **polu bitwy** czy **ścieżce**. Karty zagrane do twojej rezerwy nie mogą zostać **poruszone** w tej samej rundzie.

SPASOWANIE: Pomiń swoją turę, jeśli masz mniej kart niż przeciwnik albo jeśli masz tyle samo lub mniej kart niż wynosi twój **limit pozostałości**.

SYMBOLE ATAKU: ✕ (pole bitwy), ☠ (ścieżka).

SYMBOLE OBRONY: ♣ (pole bitwy), ● (ścieżka).

SYMBOLE PRZYWÓDZTWA: ⊗ (atak), ⊙ (obrona).
Symbole przywództwa są liczone, tylko jeśli postać jest **wspierana**.

TYP: Armia, Postać, Przedmiot, Wydarzenie.

USUNIĘCIE: Wyklucz kartę z miejsca, w którym się znajduje, **biorąc** ją z twojej talii dobierania lub stosu zrzucanych kart, jeśli nie znajduje się **w grze**.

W GRZE: Karta frakcji jest w grze, kiedy leży odkryta na stole w **rezerwie**, na polu bitwy lub na ścieżce.

WSPARCIE: Aby **symbole przywództwa** postaci liczyły się, dana postać musi być na tym samym polu bitwy co wspierająca armia tej samej **frakcji**. Armia może wspierać tylko jedną postać.

WYKLUCZENIE: Umieść kartę na stosie wykluczonych kart. Wykluczone karty znajdują się na stałe poza grą.

WZIĘCIE Z TALII LUB STOSU: Znajdź i weź konkretną kartę z talii dobierania (potasuj ją później) lub stosu.

ZAGRANIE: Weź kartę z ręki i umieść ją w grze albo, jeśli to karta wydarzenia, rozpatrz jej tekst i umieść ją na stosie wykluczonych kart. Zazwyczaj kiedy zagrywasz kartę, musisz **zrzucić** 1 kartę z ręki.

ZRZUCENIE: Umieść kartę na stosie zrzucanych kart. Kiedy twoja talia dobierania wyczerpie się, potasuj karty z twojego stosu zrzucanych kart i stwórz z nich nową talię dobierania.

WOJNA O PIERŚCIEŃ™

GRA KARCIANA

Autor gry: **IAN BRODY**

Opracowanie: **KARIN WESTON-BRODY** i **ROBERTO DI MEGLIO**

Kierownictwo artystyczne: **FABIO MAIORANA**

Projekt graficzny: **FABIO MAIORANA** i **FRANCESCO MATTIOLI**

Opracowanie graficzne: **HONDA EIJI**

Ilustracje: **JOHN HOWE, JON HODGSON, FATANEH HOWE, MATTEO MACCHI, FRANCESCO MATTIOLI, ANDREA PIPARO, DMITRY PROSVIRNIN, BEN WOOTTEN, KUO YANG, QUADRA STUDIO DI ANTONIO DE LUCA (MAURO ALOCCI, DOMENICO CAVA, FEDERICA COSTANTINI)**

Korekta: **JOHN VELONIS, KEVIN CHAPMAN**

Produkcja: **ROBERTO DI MEGLIO** i **FABRIZIO ROLLA**

Tłumaczenie i skład: **ALEKSANDRA MISZTA-MARS**

Korekta wersji polskiej: **ŁUKASZ CHEŁMECKI, ŁUKASZ TKACZYK**

Wersja polska: **GALAKTA**

Testerzy: Andrew Poulter, Andy Daglish, Antti Yli-Tainio, Artem Stepanov, AshraamCPC, Benjamin J. Croft, Bill Murdock, Branwell, Christian Nord, Dave SWA, David Wiley, Elliot Kravitz, Fabio Maiorana, Fabrizio Rolla, Gabriel Alonso, Heikki Laakkonen, Hervé „Graftodt” Sicre, Ilkka Sirjonen, James Hamilton, Kalle Paju, Kevin Chapman, Leonardo Rina, Marcello Taglioli, Markku Utriainen, Melanie Chapman, Michael Hall, Nicola Lippi, Nyi Nyi Htun, Peter Bakija, Q, Rafael Brinner, Ralf Schemmann, Ramon Snir, Roy Wiseman, Sam LaSala, Sami Kivelä, Sean Grap, Simon Macdonald, Simone Malfatti, Skylor Edwards, Steve Fratt, Tuomas Hanhivaara, Veli Hemming, Viljami Halla, Yuriy Tapilin, zurn i anonymous. Chcemy także podziękować wielu niewymienionym z nazwiska testerom z: Schenectady Wargamers Association, Westchester Gamers Group, Spielbany, Meisia (Paris), 3rd Universe (Croton-on-Hudson) i wielu innym.

Podziękowania dla twórców oryginalnej gry planszowej *Wojna o Pierścień*, Roberto Di Meglio, Marco Maggi, Francesco Nepitello za inspirację i liczne sugestie podczas tworzenia tej gry.

Gra stworzona, wydana i dystrybuowana na świecie przez:

ARES GAMES SRL

Via dei Metalmeccanici 16,

55041, Capezzano Pianore (LU), Włochy

www.aresgames.eu

Wersja polska:

GALAKTA

ul. Łągowiecka 39, 30-417 Kraków

www.galakta.pl



The War of the Ring, Middle-earth, The Lord of the Rings, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of Middle-earth Enterprises, LLC and are used under license by Sophisticated Games Ltd and their respective licensees. War of the Ring — The Card Game © 2022 Ares Games Srl. © 2022 Sophisticated Games Ltd.

Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zawiera drobne elementy – ryzyko zadławienia. Wyprodukowano w Chinach.

