

# WOJNA O PIERŚCIEŃ

na podstawie trylogii J.R.R. Tolkiena „Władca Pierścieni”™

Druga edycja

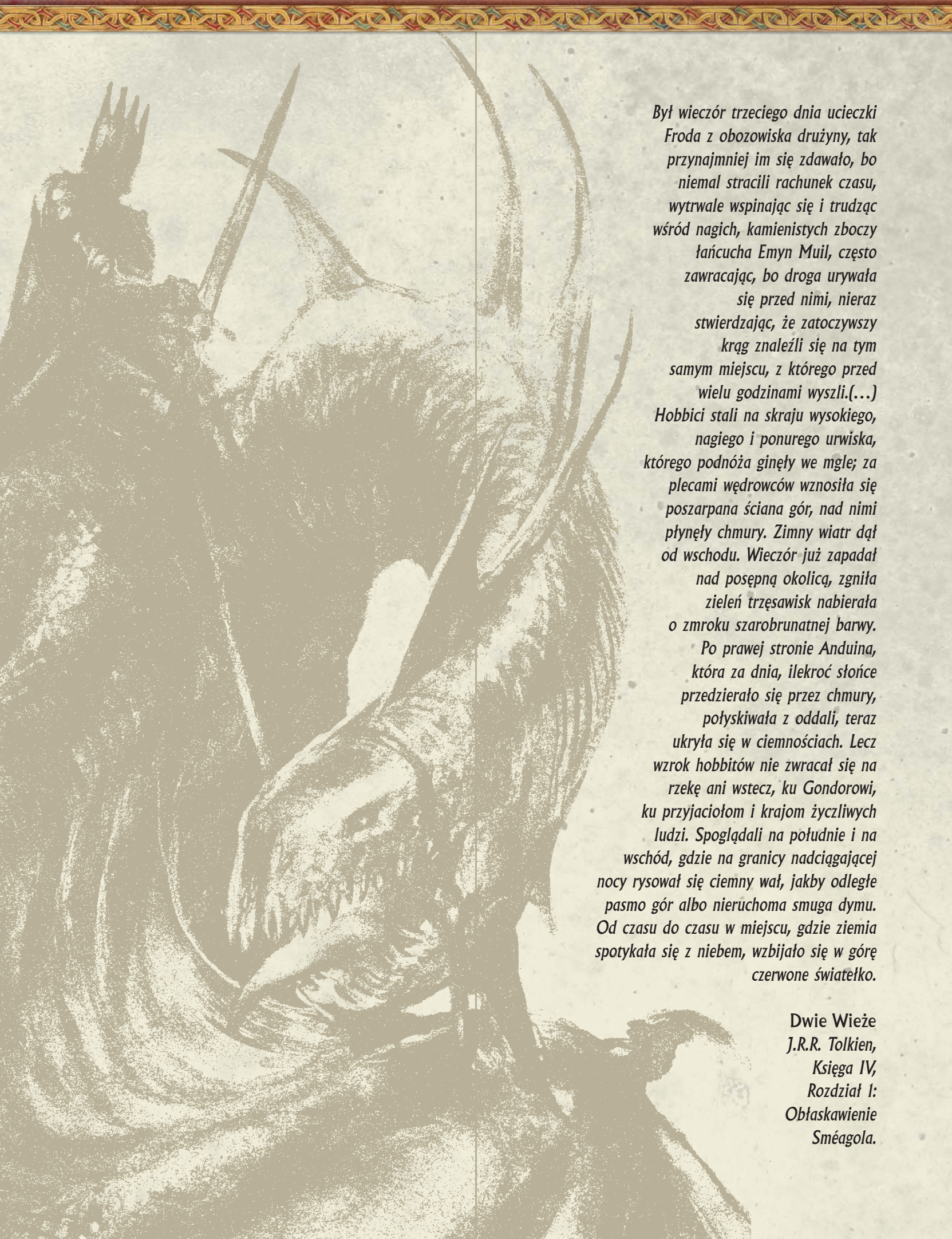
## ROZŁAM DRUŻYNY PIERŚCIENIA

SCENARIUSZ DO GRY WOJNA O PIERŚCIEŃ 2. EDYCJA

AUTORZY SCENARIUSZA  
ROBERTO DI MEGLIO  
I KRISTOFER BENGTTSSON







Był wieczór trzeciego dnia ucieczki Froda z obozowiska drużyny, tak przynajmniej im się zdawało, bo niemal stracili rachunek czasu, wytrwale wspinając się i trudząc wśród nagich, kamienistych zboczy łańcucha Eryn Muil, często zawracając, bo droga urywała się przed nimi, nieraz stwierdzając, że zatoczywszy krąg znaleźli się na tym samym miejscu, z którego przed wielu godzinami wyszli.(...)  
Hobbici stali na skraju wysokiego, nagiego i ponurego urwiska, którego podnóża ginęły we mgle; za plecami wędrowców wznosiła się poszarpana ściana gór, nad nimi płynęły chmury. Zimny wiatr dął od wschodu. Wieczór już zapadał nad posępną okolicą, zgniła zieleń trzęsawisk nabierała o zmroku szarobrunatnej barwy.  
Po prawej stronie Anduina, która za dnia, ilekroć słońce przedzierało się przez chmury, połyskiwała z oddali, teraz ukryła się w ciemnościach. Lecz wzrok hobbitów nie zwracał się na rzekę ani wstecz, ku Gondorowi, ku przyjaciółom i krajom życzliwych ludzi. Spoglądali na południe i na wschód, gdzie na granicy nadciągającej nocy rysował się ciemny wał, jakby odległe pasmo gór albo nieruchoma smuga dymu. Od czasu do czasu w miejscu, gdzie ziemia spotykała się z niebem, wzbijało się w górę czerwone światełko.

Dwie Wieże  
J.R.R. Tolkien,  
Księga IV,  
Rozdział 1:  
Obłaskawienie  
Sméagola.



## WPROWADZENIE

**W**ojna o Pierścień: Rozłam Drużyny Pierścienia to scenariusz do drugiej edycji gry planszowej *Wojna o Pierścień*, modyfikujący zasady przygotowania gry podstawowej (patrz instrukcja do drugiej edycji *Wojny o Pierścień*, strona 14).

Scenariusz ten pozwala graczom rozpocząć rozgrywkę w momencie rozpadu Drużyny Pierścienia. Gandalf pokonał Balroga, a orły zaniósły go do Lòrien, Merry i Pippin odbędą niedługo dziwne spotkanie w puszczy Fangornu, na równinach Rohanu trzech łowców wyrusza na niebezpieczną wyprawę, a na wschodnim brzegu Anduiny dwóch małych hobbitów ze strachem spogląda w kierunku Mordoru i Orodruiny, góry ognia.

## UWAGI AUTORÓW

**W** tym scenariuszu zawarto alternatywne zasady przygotowania do gry, które zmuszą graczy do diametralnej zmiany dotychczas wykorzystywanych strategii.

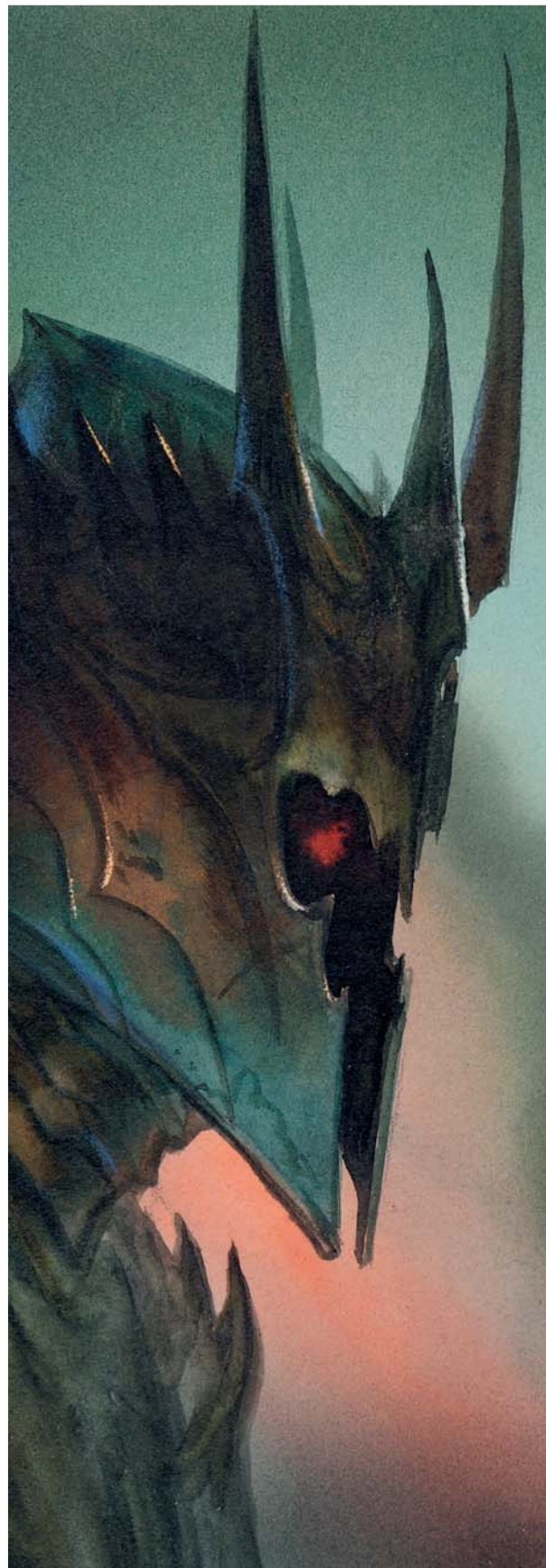
Podczas przygotowania gry gracze powinni zwrócić szczególną uwagę na nowe pozycje startowe zarówno armii, jak i postaci, a także na karty Wydarzeń, które rozpoczynają rozgrywkę w grze na stole.

Nowe rozstawienie początkowe całkowicie odmieni losy Śródziemia i tylko umiejętność przystosowania się do tych nowych warunków graczy zadecyduje o wyniku *Wojny o Pierścień*.

## PRZYGOTOWANIE GRY

### JEDNOSTKI

Jednostki armii i dowódców każdego z Narodów należy umieścić na planszy w taki sposób, w jaki opisano to na następujących stronach.





## PRZYGOTOWANIE ARMII

### Krasnoludy

- 1** Erebor:  
1 Regularna, 2 Elitarne, 1 Dowódca.
- 2** Ered Luin:  
1 Regularna.
- 3** Żelazne Wzgórza:  
1 Regularna.

Posiłki:  
2 Regularne, 3 Elitarne, 3 Dowódców.

### Elfy

- 4** Szara Przystań:  
1 Regularna, 1 Elitarna, 1 Dowódca.
- 5** Rivendell:  
3 Elitarne, 1 Dowódca.
- 6** Leśne Królestwo:  
1 Regularna, 2 Elitarne, 1 Dowódca.
- 7** Lórien:  
1 Regularna, 2 Elitarne, 1 Dowódca.

Posiłki:  
2 Regularne, 2 Elitarne.

### Gondor

- 8** Minas Tirith:  
3 Regularne, 1 Elitarna, 1 Dowódca.
- 9** Dol Amroth:  
3 Regularne.
- 10** Osgiliath:  
2 Regularne.
- 11** Pelargir:  
1 Regularna.

Posiłki:  
6 Regularnych, 4 Elitarne, 3 Dowódców.

### Północ

- 12** Bree:  
1 Regularna.
- 13** Samotna Skala:  
1 Regularna.
- 14** Dale:  
1 Regularna, 1 Dowódca.
- 15** Północne Wzgórza:  
1 Elitarna.
- 16** Shire:  
1 Regularna.

Posiłki:  
6 Regularnych, 4 Elitarne, 3 Dowódców.

### Rohan

- 17** Edoras:  
1 Regularna, 1 Elitarna.
- 18** Brody na Isenie:  
2 Regularne, 1 Dowódca.
- 19** Helmowy Jar:  
1 Regularna.
- 20** Zachodni Emnet:  
1 Elitarna, 1 Dowódca.

Posiłki:  
6 Regularnych, 3 Elitarne, 2 Dowódców.

The map shows the following regions and unit counts:

- 1** Erebor (Dwarves)
- 2** Ered Luin (Dwarves)
- 3** Żelazne Wzgórza (Dwarves)
- 4** Szara Przystań (Elves)
- 5** Rivendell (Elves)
- 6** Leśne Królestwo (Elves)
- 7** Lórien (Elves)
- 8** Minas Tirith (Gondor)
- 9** Dol Amroth (Gondor)
- 10** Osgiliath (Gondor)
- 11** Pelargir (Gondor)
- 12** Bree (North)
- 13** Samotna Skala (North)
- 14** Dale (North)
- 15** Północne Wzgórza (North)
- 16** Shire (North)
- 17** Edoras (Rohan)
- 18** Brody na Isenie (Rohan)
- 19** Helmowy Jar (Rohan)
- 20** Zachodni Emnet (Rohan)

Unit cards are shown in columns on the left, corresponding to the regions. The cards include: Erebor (Dwarves), Rivendell (Elves), Minas Tirith (Gondor), Bree (North), Dale (North), Shire (North), Edoras (Rohan), and Helmowy Jar (Rohan). The map also shows various landmarks like Angmar, Góra Gundabad, and Góra Gram.

**WOJNA O PIERŚCIEŃ**  
na podstawie trylogii J.R.R. Tolkiena „Władca Pierścieni”™  
Druga edycja

↑ Polecany rozdział: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10





**Isengard**

**Orthank:** 1

4 Regularne, 1 Elitarna, Saruman.

**Wrota Rohanu:** 2  
6 Regularnych.

**Posiłki:**

2 Regularne, 5 Elitarnych.

**Sauron**

**Dol Guldur:** 3

5 Regularnych, 1 Elitarna, 1 Nazgûl.

**Wschodni Emnet:** 4  
1 Nazgûl.

**Gorgoroth:** 5  
4 Regularne.

**Minas Morgul:** 6  
5 Regularnych, 1 Elitarna, 1 Nazgûl.

**Moria:** 7  
2 Regularne, 1 Elitarna.

**Góra Gundabad:** 8  
4 Regularne.

**Morannon:** 9  
1 Regularna, 1 Elitarna, 1 Nazgûl.

**Północne Ithilien:** 10  
5 Regularnych, 1 Elitarna, 1 Nazgûl.

**Posiłki:**

10 Regularnych, 1 Elitarna, 1 Nazgûl.

**Haradrimowie i Easterlingowie**

**Dagorlad:** 11  
5 Regularnych, 1 Elitarna, 1 Nazgûl.

**Północny Rhûn:** 12  
4 Regularne, 1 Elitarna, 1 Nazgûl.

**Południowe Ithilien:** 13  
3 Regularne, 1 Elitarna.

**Umbar:** 14  
5 Regularnych, 1 Elitarna.

**Zachodni Harondor:** 15  
3 Regularne, 1 Elitarna.

**Posiłki:**

4 Regularne, 1 Elitarna.



### WOLNE LUDY

Pula kości akcji: 5

Powiernicy Pierścienia: *Wschodni Emnet*  
Gandalf Biały: *Lórien*  
Meriadoc, Peregrin: *Fangorn*  
Obieżyświat, Legolas, Gimli: *Wschodni Emnet*

Tor zepsucia: 3  
Tor Drużyny Pierścienia: 0/Odkryta

Boromir nie żyje

### ARMIE CIENIA

Pula kości akcji: 8

Saruman: *Orthank*  
Czarnoksiężnik z Angmaru: nie znajduje się w grze  
Rzecznik Saurona: nie znajduje się w grze





## POSIŁKI

Wszystkie jednostki armii, których podczas przygotowania do gry nie umieszczono na planszy, są na początku scenariusza dostępne jako posiłki (nie poniesiono jeszcze żadnych strat).

## TOR POLITYKI

Znaczniki Narodów należy umieścić na torze polityki zgodnie z poniższym rysunkiem. Znaczniki wszystkich Narodów Cienia oraz Narodu Elfów powinny zostać umieszczone aktywną stroną ku górze, zaś znaczniki Północy, Krasnoludów, Rohanu i Gondoru powinny zostać umieszczone pasywną stroną ku górze.



## PRZYGOTOWANIE DRUŻYNY PIERŚCIENIA I SŁUG CIENIA

Powierników Pierścienia, Towarzyszy i Sługi należy umieścić na planszy w poniższy sposób:

### GRACZ WOLNYCH LUDÓW

#### KROK 1

Powierników Pierścienia należy umieścić we Wschodnim Emniecie.

#### KROK 2

Boromir nie żyje, podczas przygotowania gry należy usunąć z gry jego kartę, figurkę i żeton.

#### KROK 3

Gandalf rozpoczyna grę jako Gandalf Biały, należy go umieścić w Lórien.

#### KROK 4

Obieżyświata, Legolasa i Gimiego należy umieścić we Wschodnim Emniecie.

#### KROK 5

Meriadoka i Peregrina należy umieścić w Fangornie.

### GRACZ CIENIA

#### KROK 1

Saruman rozpoczyna rozgrywkę w grze, należy go umieścić w regionie Orthanku.

#### KROK 2

Czarnoksiężnik z Angmaru nie wszedł jeszcze do gry. Gracz będzie mógł go wprowadzić do gry w normalny sposób.

#### KROK 3

Rzecznik Saurona nie wszedł jeszcze do gry. Gracz będzie mógł go wprowadzić do gry w normalny sposób.



## DRUŻYNA PIERŚCIENIA

Kiedy scenariusz się rozpoczyna, Drużyna Pierścienia jest „odkryta”, dlatego znacznik postępów Drużyny Pierścienia powinien zostać umieszczony na polu „0” toru Drużyny Pierścienia („odkrytą” stroną ku górze). Zepsucie Powierników Pierścienia wynosi 3, dlatego znacznik zepsucia należy umieścić na polu oznaczonym cyfrą „3”.

## PRZEWODNIK

Wszyscy Towarzysze opuścili już Drużynę Pierścienia, dlatego Przewodnikiem zostaje Gollum.

## KOŚCI AKCJI

Gracz Cienia rozpoczyna grę z ośmioma kośćmi akcji (z uwagi na obecność w grze Sarumana) w swojej puli, natomiast gracz Wolnych Ludów rozpoczyna grę z pięcioma kośćmi akcji (z uwagi na obecność w grze Gandalfa Białego) w swojej puli.

## ŻETONY POSZUKIWAŃ

Poniższe żetony poszukiwań powinny zostać usunięte z puli poszukiwań (uważa się je za wykorzystane; kiedy Drużyna Pierścienia trafi na tor Mordoru, żetony „Oka” powinny zostać ponownie umieszczone w puli poszukiwań):

### ŻETONY POSZUKIWAŃ



Jeden  
żeton  
„OKA”



Jeden  
żeton  
„1”



Dwa  
żetony  
„2”



Dwa  
żetony  
„Zero/  
Odkryta”

## TALIE WYDARZEŃ

Podczas przygotowania tego scenariusza z talii kart Wydarzeń należy usunąć pewne karty (opisane na nich wydarzenia już miały miejsce), inne zaś rozpoczną rozgrywkę w grze na stole. Należy zwrócić uwagę, że niektóre karty Wolnych Ludów wprowadzające do gry specjalne żetony poszukiwania zostały już wykorzystane, co oznacza, że odpowiadające im żetony poszukiwań należy umieścić w puli poszukiwań jak tylko Drużyna Pierścienia znajdzie się na torze Mordoru.

Składając talie kart Wydarzeń do tego scenariusza należy się posługiwać poniższą tabelką:

### NALEŻY USUNĄĆ

#### Karty Postaci Wolnych Ludów

Mithrilowa Kolczuga i Żądło (nr 5)  
Zwierciadło Galadrieli (nr 13)

#### Karty Strategii Wolnych Ludów

Zbyt Wielka, Straszliwa Potęga (nr 2)  
Zastęp Glorfindela (nr 21)  
Éomer, Syn Éomunda (nr 23)

#### Karty Postaci Cienia

Plugawy Stwór z Głębi (nr 7)  
Zła Pogoda (nr 10)  
Urok Pierścienia (nr 13)  
Rozłam Drużyny Pierścienia (nr 14)  
Wyczerpały Was Troski i Trudy (nr 15)  
Stada Krebainów (nr 16)  
Balrog z Morii (nr 17)

#### Karty Strategii Cienia

Powrót do Valinoru (nr 1)  
Furia Dunlendingów (nr 11)

### NALEŻY USUNĄĆ, ALE ŻETONY POSZUKIWAŃ ZNAJDUJĄ SIĘ W GRZE

#### Karty Postaci Wolnych Ludów

Płaszcz Elfów (nr 1)  
Lina Elfów (nr 2)  
Flakonik Galadrieli (nr 3)

### W GRZE NA STOLE

#### Karty Postaci Cienia

Palantír z Orthanku (nr 21)  
Gadzi Język (nr 22)

#### Karty Strategii Cienia

Groźby i Obietnice (nr 5)



## DOBRANIE KARTY WYDARZENIA

Podczas pierwszej fazy odzyskiwania kości i dobierania kart Wydarzeń:

- Gracz Wolnych Ludów dobiera cztery karty Wydarzeń. Jedyne ograniczenia podczas tego dobierania to: 1) gracz musi dobrać przynajmniej po 1 karcie z każdej talii i 2) wszystkie karty muszą zostać dobrane, zanim gracz będzie mógł na nie spojrzeć.
- Gracz Cienia dobiera sześć kart Wydarzeń. Jedyne ograniczenia podczas tego dobierania to: 1) gracz musi dobrać przynajmniej po 1 karcie z każdej talii i 2) wszystkie karty muszą zostać dobrane, zanim gracz będzie mógł na nie spojrzeć.

Podczas wszystkich następnych faz odzyskiwania kości akcji i dobierania kart Wydarzeń gracze postępują zgodnie z normalnymi zasadami. Limity ręki pozostają takie same jak w normalnej grze.

## GRA WIELOOSOBOWA

Podczas rozgrywki w ten scenariusz obowiązują wszystkie normalne zasady gry wieloosobowej z poniższą zmianą:

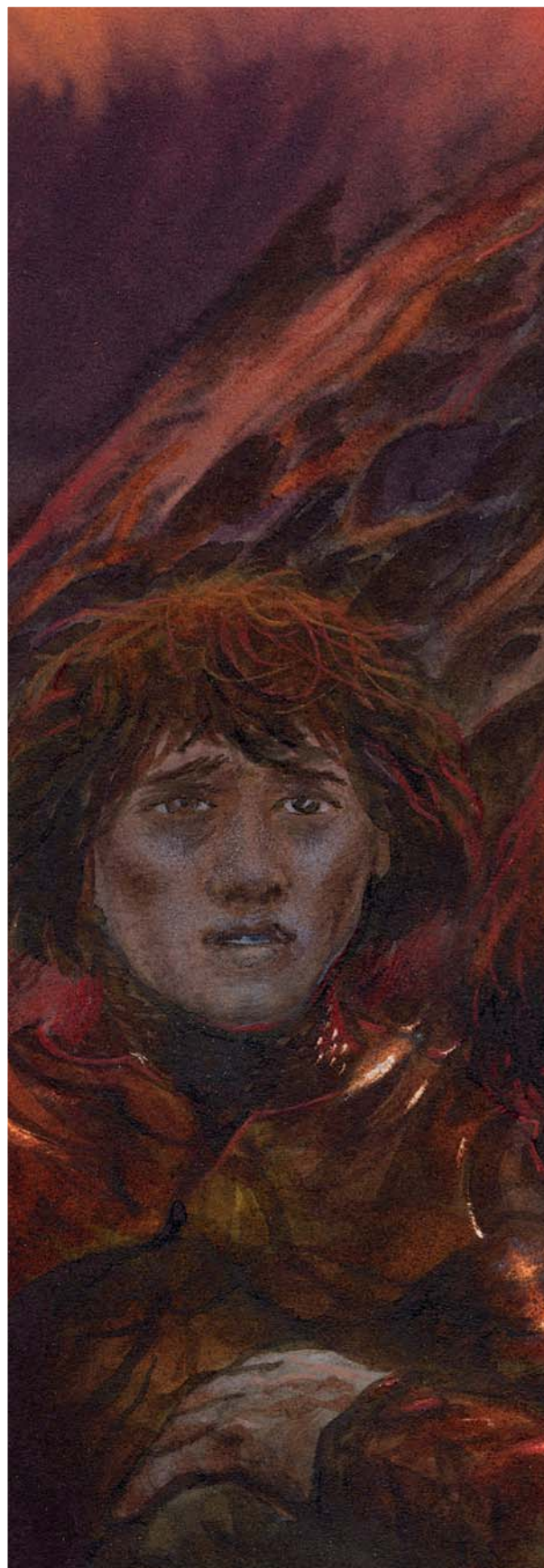
Podczas pierwszej fazy odzyskiwania kości i dobierania kart Wydarzeń:

- Każdy z graczy Wolnych Ludów dobiera po dwie karty Wydarzeń. Jedyne ograniczenia podczas tego dobierania to: 1) przynajmniej jedna karta (na cztery) musi zostać dobrana z każdej talii i 2) wszystkie karty muszą zostać dobrane, zanim gracze będą mogli na nie spojrzeć.
- Każdy z graczy Cienia dobiera po trzy karty Wydarzeń. Jedyne ograniczenia podczas tego dobierania to: 1) przynajmniej jedna karta (na sześć) musi zostać dobrana z każdej talii i 2) wszystkie karty muszą zostać dobrane, zanim gracze będą mogli na nie spojrzeć.

Podczas wszystkich następnych faz odzyskiwania kości akcji i dobierania kart Wydarzeń gracze postępują zgodnie z normalnymi zasadami. Limity ręki pozostają takie same jak w normalnej grze.

## ROZGRYWKA

Kiedy przygotowanie gry i pierwsza faza odzyskiwania kości i dobierania kart Wydarzeń dobiegną końca, dalsza rozgrywka toczy się dokładnie tak, jak opisano to w normalnych zasadach gry.





Autorzy gry: **ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI** oraz **FRANCESCO NEPITELLO**

# WOJNA O PIERŚCIEŃ

na podstawie trylogii J.R.R. Tolkiena „Władca Pierścieni”<sup>SM</sup>

Druga edycja

## ROZŁAM DRUŻYNY PIERŚCIENIA

Darmowy dodatek do gry planszowej *Wojna o Pierścień*

Projekt scenariusza **KRISTOFER BENGTTSSON** oraz **ROBERTO DI MEGLIO**

Redakcja **ROBERTO DI MEGLIO** oraz **FABRIZIO ROLLA**

Skład **SIMONE PERUZZI**

**Specjalne podziękowania** dla Aliji Vila, Andrew Poulter'a oraz Kevina Chapmana za ich wkład, komentarze oraz przede wszystkim ich poświęcenie na rzecz gry.

## WOJNA O PIERŚCIEŃ DRUGA EDYCJA

Autorzy gry **ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI** oraz **FRANCESCO NEPITELLO**

Ilustracje **JOHN HOWE**

Kierownictwo artystyczne i opracowanie graficzne **FABIO MAIORANA**

Figurki **BOB NAISMITH**

Projekt figurek **JOHN HOWE** oraz **MATTEO MACCHI**

Zdjęcia **CHRISTOPH CIANCI**

Produkcja **ROBERTO DI MEGLIO** oraz **FABRIZIO ROLLA**

**Testerzy:** Doug Adams, Kristofer Bengtsson, Kevin Chapman, Derek Coon, Andy Daglish, Caleb Diffell, Ugo Di Meglio, David Fristrom, Sergio Guerri, Kris Hall, Michael Hall, Mike Helba, Steve Hope, Christian Hrdlicka, Sean McCarthy, Marco Molin, Don Moody, Paolo Morescalchi, Steve Owen, Christian Petersen, Dan Raspler, Alex Rockwell, Steve Sanders, Douglas Silfen, Matthias Staber, Marcello Taglioli, Renaud Verlaque.

**Testerzy drugiej edycji:** Amado Angulo, Melanie Chapman, David Fortner, Tom Hanks, Peter Majek, David Morse, Luigi Pto, Andrew Poulter, Craig Rose, Ralf Schemmann, Glenn 'Magic Geek' Shanley, Alija Villa, Wes Wagner, Kevin Warrender, Kevin Wojtaszczyk, Chris Young.

**Specjalne podziękowania** należą się Kristoferowi Bengtssonowi, Kevinowi Chapmanowi i Andrew Poulterowi za ich nieustanne wsparcie przy pracy nad przejrzystością zasad *Wojny o Pierścień*, a także cenne uwagi, uwzględnione w nowej edycji.

Gra stworzona, wydana i dystrybuowana na świecie przez: **ARES GAMES SRL**



Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capezzano Pianore (LU), Italy

[www.aresgames.eu](http://www.aresgames.eu)

Fragmenty *Władcy Pierścieni* w tłumaczeniu Marii Skibniewskiej.

Wersja polska **GALAKTA**



ul. Łagiewnicka 39  
30-417 Kraków  
[www.galakta.pl](http://www.galakta.pl)



Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, The War of the Ring, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used under license by Sophisticated Games Ltd and their respective licensees. War of the Ring Boardgame ©2011 Ares Games Srl. ©2011 Sophisticated Games Ltd. Warning! Not suitable for children under 36 months. Contains small parts. Choking hazard. Made in China. Retain this information for your records.