

ARKUSZ POMOCY GRACZA

PRZEBIEG TURU

Faza 1) Odzyskiwanie kości akcji i dobieranie kart Wydarzeń

Każdy gracz odzyskuje wykorzystane w poprzedniej turze kości akcji, otrzymuje też kości, które zostały dodane do puli kości akcji, i traci kości, które zostały z tej puli usunięte.

Następnie każdy z graczy dobiera po 2 karty, po jednej z każdej własnej talii Wydarzeń.

Faza 2) Drużyna Pierścienia

Gracz Wolnych Ludów może w tym momencie ujawnić miejsce pobytu Drużyny Pierścienia.

Jeśli Drużyna Pierścienia zostanie ujawniona w mieście lub twierdzy któregoś z Narodów Wolnych Ludów, dany Naród zostaje **aktywowany** (jeśli jego znacznik polityki na torze polityki był „pasywny”, należy go obrócić na stronę „aktywną”), a Powiernicy Pierścienia mogą zostać **uleczeni**.

Podczas tej fazy gracz Wolnych Ludów może też zmienić przewodnika Drużyny Pierścienia.

Faza 3) Przydzielanie kości do poszukiwań

Gracz Cienia może teraz umieścić dowolną liczbę kości akcji na znajdującym się na planszy **polu poszukiwań**. Jeśli podczas pierwszej fazy gracz Wolnych Ludów odzyskał przynajmniej 1 kość z pola poszukiwań, gracz Cienia musi tu umieścić co najmniej 1 kość akcji. Gracz może przydzielić tylko tyle kości, ilu Towarzyszy pozostało w Drużynie Pierścienia. *Gracz nie rzuca tymi kośćmi podczas fazy Rzutów akcji.*

Faza 4) Rzut akcji

Gracze rzucają swoimi kośćmi akcji (oprócz tych, które już znajdują się w puli poszukiwań). Następnie gracz Cienia natychmiast zbiera wszystkie kości, na których uzyskał wynik „Oka” i umieszcza je na polu poszukiwań.

Faza 5) Rozpatrywanie akcji

Ta faza stanowi sedno rozgrywki w *Wojnę o Pierścień*.

Podczas tej fazy gracze wykorzystują wyniki z kości akcji, aby przesuwac po planszy postacie i armie oraz podejmować inne ważne działania.

Wyniki uzyskane na kościach akcji wskazują, jakie akcje gracze mogą podjąć w danej turze. Rozpoczynając od gracza Wolnych Ludów, gracze wykonują akcje naprzemiennie. Każdy gracz wybiera jeden z dostępnych wyników, usuwa go i wykonuje odpowiednią akcję.

Jeśli gracz posiada mniej niewykorzystanych kości akcji niż jego przeciwnik (zazwyczaj gracz Wolnych Ludów będzie posiadał mniej kości akcji od gracza Cienia), może spasować swoją kolejkę, pozwalając przeciwnikowi na wykonanie kolejnej akcji.

Jeśli jednemu graczowi skończą się kości akcji, a jego przeciwnik posiada jeszcze jakieś kości akcji, ten przeciwnik będzie wykonywał swoje akcje jedna po drugiej.

Za każdym razem, kiedy gracz Wolnych Ludów wykorzystuje kość do przesunięcia Drużyny Pierścienia, po wykonaniu tej akcji umieszcza tę kość na polu poszukiwań. Pozostałe wykorzystane kości akcji odkłada się na bok (gracze będą mogli z nich skorzystać podczas następnej tury).

Działania wynikające z poszczególnych kości akcji zostały opisane w *tabeli kości akcji*.

Faza 6) Sprawdzenie warunków zwycięstwa

Każdy z graczy sprawdza, czy nie spełnia warunków zwycięstwa wojskowego. Jeśli nie, rozpoczyna się nowa tura.

Kiedy gracze wykonają wszystkie czynności wymagane przez poszczególne fazy, dana tura dobiega końca i rozpoczyna się następna (chyba że jeden z graczy osiągnął swoje warunki zwycięstwa, w takim wypadku gra się kończy).

ROZSTRZYGANIE BITWY

Bitwę rozstrzyga się w serii **rund bitwy**. Podczas każdej rundy obaj gracze postępują zgodnie z poniższymi instrukcjami:

- 1) Zagrywają po **karcie Bitwy** (opcjonalnie).
- 2) Wykonują swoje **rzuty bitwy**.
- 3) Wykonują swoje **przerzuty dowódców**.
- 4) Usuwają **straty**.
- 5) Decydują, czy **przerwać atak** lub **przeprowadzić odwrót**.

Każdą z tych czynności gracze wykonują jednocześnie (razem wykonują polecenie pierwsze, razem wykonują polecenie drugie itd.).

AKTYWOWANIE NARODÓW WOLNYCH LUDÓW

Znacznik polityki danego Narodu Wolnych Ludów zostaje odwrócony na stronę „aktywną” (niebieską), kiedy nastąpi jedno z poniższych zdarzeń:

- Do jednego z regionów tego Narodu wkroczy wroga armia.
- Armia, w której skład wchodzi jednostki tego Narodu, zostanie zaatakowana.
- Drużyna Pierścienia ujawni się w mieście lub twierdzy danego Narodu.
- Kiedy Towarzysz (potrafiący aktywować dany Naród) zakończy swój ruch w mieście lub twierdzy tego Narodu.

PRZESUWANIE ZNACZNIKÓW NA TORZE POLITYKI

Aby przesunąć znacznik jakiegoś Narodu na torze polityki (poruszyć go o jedno pole w dół, w kierunku pola „stanu wojny”), gracz musi wykorzystać wynik „Mobilizacji” kości akcji albo zagrać odpowiednią kartę Wydarzenia.

Znacznik przesunie się też automatycznie, kiedy nastąpi jedno z poniższych zdarzeń:

- Za każdym razem, kiedy armia, w skład której wchodzi jednostki danego Narodu, zostanie zaatakowana (każdą bitwę uważa się za jeden atak, bez względu na liczbę rozegranych rund bitwy). Należy też pamiętać, że Naród, którego armia zostanie zaatakowana, staje się aktywny.
- Za każdym razem, kiedy osada (wioska, miasto lub twierdza) danego Narodu zostanie zdobyta przez przeciwnika.

TABELA KOŚCI AKCJI



POSTAĆ



Gracz może wykorzystać wynik „Postaci”, aby wykonać jedną z następujących akcji:

- **Dowódca porusza armie/atakuje armiami.** Gracz przesuwa armię posiadającą dowódcę do sąsiedniego regionu, który dla celów ruchu armii musi być wolny ALBO gracz atakuje wrogą armię w sąsiednim regionie armią posiadającą dowódcę.
- **Zagranie karty Wydarzenia.** Gracz zagrywa z ręki kartę Wydarzenia: **Postaci**.

Tylko Wolne Ludy

- **Postępy Drużyny Pierścienia.** Gracz przesuwa znacznik postępów Drużyny Pierścienia o jedno pole do przodu na torze Drużyny Pierścienia. Następnie gracze rozpatrują poszukiwania Pierścienia, a wykorzystaną kość akcji gracz umieszcza na polu poszukiwań.
- **Ukrywanie Drużyny Pierścienia.** Jeśli Drużyna Pierścienia została wcześniej odkryta, gracz może ją ponownie ukryć.
- **Odłączanie Towarzyszy.** Gracz odłącza od Drużyny Pierścienia jednego Towarzysza lub jedną grupę Towarzyszy. Figurki Towarzyszy należy usunąć z pola Drużyny Pierścienia i umieścić je na mapie, w regionie oddalonym od Drużyny Pierścienia o maksymalnie tyle regionów, ile wynosi suma numeru pola na torze Drużyny Pierścienia, na którym znajduje się znacznik postępów, i najwyższego poziomu Towarzysza.
- **Poruszanie Towarzyszy.** Gracz przesuwa wszystkich Towarzyszy lub wszystkie grupy Towarzyszy na mapie. Każdego z Towarzyszy (lub każdą grupę Towarzyszy) może przesunąć maksymalnie o tyle regionów, ile wynosi najwyższy poziom Towarzysza w grupie.

Tylko Cień

- **Poruszanie Sług.** Gracz przesuwa wszystkie Nazgûle (w tym Czarnoksiężnika z Angmaru, jeśli ten znajduje się w grze) do dowolnych regionów mapy (z wyjątkiem regionów zawierających twierdze kontrolowane przez Wolne Ludy, chyba że oblega je armia Cienia). Gracz przesuwa Rzecznika Saurona (jeśli znajduje się w grze) maksymalnie o trzy regiony.



ARMIA



Gracz może wykorzystać wynik „Armii”, aby wykonać jedną z następujących akcji:

- **Poruszanie armii.** Gracz przesuwa do dwóch różnych armii z regionów, na których się znajdują, do sąsiednich regionów, które dla celów ruchu armii muszą być wolne.
- **Zaatakowanie wrogiej armii.** Gracz atakuje wrogą armię w sąsiednim regionie jedną ze swoich armii (lub przeprowadza oblężenie albo wypad wojsk oblężonych).
- **Zagranie karty Wydarzenia.** Gracz zagrywa z ręki kartę Wydarzenia: **Armii**.



MOBILIZACJA



Gracz może wykorzystać wynik „Mobilizacji”, aby wykonać jedną z następujących akcji:

- **Działania dyplomatyczne.** Gracz przesuwa znacznik jednego z przyjaznych Narodów o jedno pole do przodu na torze polityki (w przypadku Wolnych Ludów Naród może dotrzeć na pole „stanu wojny” tylko, jeśli jest „aktywny”).
- **Zagranie karty Wydarzenia.** Gracz zagrywa z ręki kartę Wydarzenia: **Mobilizacji**.

Tylko Narody w „stanie wojny”

- **Rekrutacja posiłków.** Gracz umieszcza w grze posiłki:
 - 1 elitarną jednostkę w przyjaznej, wolnej osadzie albo
 - 2 dowódców w dwóch różnych przyjaznych, wolnych osadach albo
 - 2 regularne jednostki w dwóch różnych przyjaznych, wolnych osadach albo
 - 1 dowódcę i 1 regularną jednostkę w dwóch różnych przyjaznych, wolnych osadach.

Tylko Cień

- Gracz wprowadza do gry **jedną ze swoich postaci** zgodnie z zasadami z jej karty Postaci.



WYDARZENIE



Gracz może wykorzystać wynik „Wydarzenia”, aby wykonać jedną z następujących akcji:

- **Dobranie karty Wydarzenia.** Gracz dobiera jedną kartę Wydarzenia z wybranej przez siebie talii.
- **Zagranie karty Wydarzenia.** Gracz zagrywa z ręki jedną dowolną kartę Wydarzenia (bez względu na jej rodzaj).



MOBILIZACJA/ ARMIA



Gracz może wykorzystać ten wynik, aby wykonać jedną akcję z tych wymienionych pod wynikami „Armia” i „Mobilizacja”.

SPECJALNE

Kości Cienia i kości Wolnych Ludów posiadają inne wyniki **specjalne**:



OKO SAURONA

Wszystkie kości z wynikiem „Oka” muszą zostać umieszczone na polu poszukiwań.



WOLA ZACHODU

- Zanim gracz Wolnych Ludów wykona swoją akcję, może zmienić wynik „Woli Zachodu” na dowolny inny wynik i wykorzystać akcję wynikającą z tego zmienionego wyniku.
- Gracz może też wykorzystać wynik „Woli Zachodu”, aby wprowadzić do gry **Gandalfa Białego** lub **Aragorna, Dziedzica Isildura**, zgodnie z zasadami z ich kart Postaci.