

WŁADCA PIERŚCIENI

GRA KARCIANA



Władca Pierścieni – FAQ wersja 1.0 (20.05.2011)

20.05.2011 – Errata, wyjaśnienie zasad i najczęściej zadawane pytania, wersja 1.0.
Wszystkie wpisy są nowe



WŁADCA PIERŚCIENI

GRA KARCIANA

Władca Pierścieni: Gra karciana

FAQ wersja 1.0

20.05.2011

Errata kart

W tej części znajdują się oficjalne wyjaśnienia i poprawki, których dokonano na niektórych kartach lub w całych zestawach *Gry karcianej Władca 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

Thalin (ZP 6)

Kiedy karta wroga zostanie odkryta z talii spotkań zdolność Thalina należy rozegrać przed rozpatrzeniem efektów „Mroczna fala” i „po odkryciu”.

Nazgûl z Dol Guldur (ZP 102)

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



Errata instrukcji

Strona 30, Skrót przebiegu rundy

3. Faza Wyprawy

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

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.

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.

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 aktywowales 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.)

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 Kasie.

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.

Usuwanie żetonów postępu z wyprawy

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

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.

Kontrola nad kartami celu

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



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 naraz, 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: *Kiedy rozgrywa się efekt wymuszony Wodza Ufthaka i Poskramiacza Bestii z Dol Guldur?*

O: Efekty te są rozgrywane podczas pierwszego etapu rozgrywania ataku wrogów, natychmiast po wybraniu ataku, który zostanie rozstrzygnięty.

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 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.