

# WOJNA O PIERŚCIEŃ™ GRA KARCIANA

# PRZECIWKO CIENIOWI

To rozszerzenie pozwala rozegrać *Wojnę o Pierścień: Grę karcianą* w trybie solo lub kooperacyjnym, aby móc przeżyć niezwykle przygodę na nowe sposoby!

Gracze wcielą się w Wolne Ludy zgodnie z zasadami gry podstawowej. Z kolei karty Cienia należy zastąpić kartami zawartymi w tym rozszerzeniu, przygotowanymi specjalnie z myślą o rozgrywce w trybie solo lub kooperacyjnym.

**Wiele kart Cienia dostosowano do powyższych trybów gry.** Dlatego jeśli bardzo dobrze znasz grę, podczas pierwszych rozgrywek w tym rozszerzeniu najlepiej nie spieszyć się i nie graj na pamięć, żeby nie pominąć żadnych nowych zasad.

Z tego rozszerzenia możesz korzystać wraz z dowolnym scenariuszem. Możesz rozegrać scenariusz **Trylogia** w trybie solo, zarządzając obiema taliami Wolnych Ludów, lub kooperacyjnie ze znajomym. Scenariusze **Drużyna Pierścienia** i **Pojedynek dwóch graczy** można rozegrać tylko w trybie solo.

Akcje Cienia są wykonywane w oparciu o załączony schemat. Początkowo może się wydawać nieco przytłaczający, ale już po pierwszej rozgrywce prawdopodobnie nie będziesz musiał się nim posiłkować.

Gracze Cienia są nazywani „botami” (skrót od „robotów”), aby odróżnić ich od ludzkich graczy.

Czasami akcje wykonywane przez Cień mogą wydawać się mało opłacalne, ale „wymuszenie” na botach kiepskich decyzji jest częścią zabawy!

## ELEMENTY GRY

### 60 KART FRAKCI DLA BOTÓW CIENIA



### 6 ZASTĘPCZYCH KART LOKALIZACJI



2 pola bitew Cienia



4 ścieżki




2 karty schematu akcji bota Cienia



Ta instrukcja

Zamiast korzystać z kart frakcji z gry podstawowej, użyj kart Cienia zawartych w tym rozszerzeniu.

Zastąp 2 pola bitew Cienia i 4 ścieżki z gry podstawowej odpowiedającymi im kartami z tego rozszerzenia.

Karty z tego rozszerzenia zostały oznaczone symbolem .

# ZMIANY OGÓLNE

## PRZYGOTOWANIE

### WOLNE LUDY

Gracze Wolnych Ludów (ludzie) przygotowują swój obszar gry w normalny sposób dla wybranego scenariusza.

### CIEŃ

Przygotuj obszar gry dla graczy Cienia (botów) w normalny sposób dla wybranego scenariusza z następującymi wyjątkami:

- Boty Cienia nie otrzymują żetonów Pierścienia.
- Kiedy dobierasz karty na ręce botów, nie oglądaj ich. Umieść te karty zakryte na stole.
- Jeśli rozgrywasz scenariusz *Trylogia*, każdy bot dobiera 7 kart, po czym natychmiast umieszcza ostatnie 2 z nich na stosie zrzucanych kart (bez podglądania).

## ZWYCIĘSTWO

Podczas gry z tym rozszerzeniem należy pominąć fazę sprawdzenia zwycięstwa na końcu każdej rundy. Graj aż do ostatniej ścieżki danego scenariusza i dopiero po niej sprawdź warunki zwycięstwa.

## LOSOWA RĘKA CIENIA

Kiedy zagrywasz, zrzucasz lub wykluczasz kartę z ręki bota Cienia, wybierz losową kartę.

## WCHODZI PIERWSZA, WYCHODZI OSTATNIA

Układaj karty Cienia w rezerwie, na polu bitwy i na ścieżce od lewej do prawej, tak aby karty umieszczane później były po prawej stronie tych znajdujących się tam wcześniej.

Za każdym razem, gdy bot Cienia musi zdecydować pomiędzy kilkoma kartami, które spełniają dane wymagania, wybierze kartę znajdującą się najbardziej po prawej.

1. Jeśli w rezerwie znajduje się kilka dozwolonych kart, które mogą zostać poruszone, porusza pierwszą kartę od prawej.
2. Kiedy bot Cienia poświęca kartę z rezerwy, wybiera pierwszą kartę od prawej.
3. Kiedy bot Cienia jest obrońcą, aby anulować symbole ataku Wolnych Ludów, wyklucza karty, idąc od prawej strony, dopóki nie wykluczy ich wystarczająco – nawet jeśli nie jest to optymalne posunięcie.

## AKTYWOWANIE NOWYCH PÓL BITEW

Umieść pola bitew aktywowane lub reaktywowane później po prawej stronie tych aktywowanych lub reaktywowanych wcześniej. Kiedy wybierasz pomiędzy dwoma polami bitew i oba spełniają wszystkie warunki w ten sam sposób, wybierz pole bitwy znajdujące się najbardziej po prawej.



# PRZYKŁAD ZASADY „WCHODZI PIERWSZA, WYCHODZI OSTATNIA”



## PRZYKŁAD 1

Wolne Ludy wygrywają w **Orthanku** (5 symboli ataku przeciw 4 symbolom obrony), dlatego bot Cienia porusza kartę z rezerwy na pole bitwy. Jego pierwsza karta od prawej (**Czarny Wąż**) nie jest dozwolona, ponieważ nie należy do właściwej frakcji. Pierwszą od prawej dozwoloną kartą jest **Saruman**, dlatego zostaje poruszony na pole bitwy i umieszczony po prawej stronie znajdujących się tam kart.

## PRZYKŁAD 2

Bot Cienia musi poświęcić kartę i pierwszą dostępną możliwością jest zrzucenie karty z rezerwy. Pierwszą kartą od prawej jest **Czarny Wąż** – zostaje usunięty z rezerwy i umieszczony na stosie zrzuconych kart.

## PRZYKŁAD 3

Jest rozpatrywana walka w **Orthanku**. 2 symbole ataku zostały anulowane przez symbole obrony z pola bitwy, dlatego pozostałe 3 symbole muszą zostać anulowane poprzez wykluczenie kart. Pierwsze od prawej karty Cienia na tym polu bitwy to **Saruman** i **Jeźdźcy na wilkach**, którzy mają łącznie 3 symbole obrony. Te 2 karty zostają wykluczone, w przeciwieństwie do karty znajdującej się po lewej (**Orkowie Białej Ręki**), która zostaje zamiast tego zrzucona.

# ZASADY BOTÓW CIENIA

**B**oty Cienia grają zgodnie z normalnymi zasadami oprócz wyjątków opisanych w poniższej sekcji.

## WYKONYWANIE AKCJI

Użyj załączonego schematu (patrz str. 8 lub karta schematu akcji Cienia), aby ustalić akcję bota Cienia.

## POTENCJALNA WYGRANA

Schemat akcji bota Cienia zawiera frazę „potencjalna wygrana”.

Kiedy ustalasz, gdzie bot powinien zagrać kartę, lub jeśli powinien poruszyć kartę, ta fraza oznacza: *„Jeśli każda karta Cienia w rezerwie, która mogłaby się poruszyć, by to zrobiła, czy Cień wygrałby walkę?”*.

Kiedy ustalasz, gdzie powinieneś zagrać kartę, uwzględnij również zagrywaną kartę.

Cień **nie bierze pod uwagę**, jakie karty Wolnych Ludów mogłyby zostać poruszone do danej lokalizacji! To samo dotyczy stanu walki na innych ścieżkach i polach bitew.

## WYBÓR W IMIENIU BOTA

Niektóre karty każą ci „wybrać” w imieniu bota. W takiej sytuacji powinieneś wybrać najlepsze rozwiązanie dla siebie, nie dla bota! Nie możesz jednak dokonać niemożliwego wyboru – zawsze musisz wybrać opcję, którą da się wykonać. Dodatkowo twój wybór musi być *użytecznym* wyborem dla Cienia (patrz str. 5).

## DWUKROTNE ZAGRANIE TEJ SAMEJ KARTY

Boty Cienia nie mogą zagrać tej samej karty postaci, przedmiotu lub wydarzenia dwa razy w jednej rundzie. Jeśli miałoby się tak stać, zrzucić kartę Cienia zamiast ją zagrywać.

## ZMIANY DOTYCZĄCE WAŻNYCH POJĘĆ

### ZAGRANIE KARTY

Zagraj losową kartę z ręki Cienia. **Bot Cienia nie zrzuca karty, kiedy zagrywa kartę!**

### ZRZUCENIE KARTY

Kiedy musisz zrzucić kartę Cienia i nie ma powodu, abyś musiał ją podejrzeć, nie rób tego – dzięki temu gra będzie bardziej tajemnicza!

### WYKLUCZENIE KARTY

Możesz sprawdzać zawartość stosu wykluczonych kart Cienia.

## POŚWIĘCENIE KARTY

Karty poświęcane przez bota Cienia są zazwyczaj zrucane. Kiedy Cień musi poświęcić kartę, skorzysta z pierwszej możliwej z poniższych opcji:

- **Zrzuca** pierwszą od prawej kartę z rezerwy.
- **Zrzuca** losową kartę z ręki.
- **Wyklucza** wierzchnią kartę ze swojej talii dobierania.

## PORUSZENIE KARTY

Bot Cienia może poruszyć karty zagrane do rezerwy w tej samej rundzie.

## ODSIEW

Bot Cienia nie robi odsiewu.

## UŻYTECZNY

Schemat akcji bota Cienia zawiera słowo „użyteczny”.


**Cień nigdy nie zagra, nie poruszy ani dobrowolnie nie użyje tekstu z karty, jeśli nie będzie to dla niego użyteczne.** Zrobi to jednak, jeśli użycie danego efektu będzie dla niego chociaż częściowo (lub potencjalnie) użyteczne.

W rzadkich przypadkach może być pewne, że niektóre akcje nie będą użyteczne ze względu na to, jakie karty zostały już zagrane lub wykluczone. Przykładowo, jeśli wiesz, że wszystkie Nazgûle znajdują się już w grze lub zostały wykluczone, nie ma sensu używać zdolności Wysłannika. Graj tak, jakby bot wiedział to samo, co ty – np. jeśli nie jesteś pewien, jakie karty znajdują się w stosie zrucanych kart, zachowaj się tak, jakby bot też tego nie „pamiętał”.

## CO JEST UŻYTECZNE:

- Dodanie symboli do walki, której Cień nie wygrałby, gdyby została rozpatrzona teraz, ale może „potencjalnie wygrać”.
- Zmuszenie Wolnych Ludów do poświęcenia, wykluczenia lub zrucenia kart.
- Dodanie żetonów zepsucia (niezależnie od kosztu).
- Dobranie kart.
- Zagranie karty do rezerwy. Pamiętaj, że bot Cienia może poruszyć kartę zagrana do rezerwy w tej samej rundzie.
- Zagranie przedmiotu na dzierzyciela.

## CO NIE JEST UŻYTECZNE:

- Dodanie symboli walki do walki, którą Cień już wygrywa, z wyjątkiem ścieżki 9 (lub ścieżki o najwyższym numerze dozwolonym w danym scenariuszu).
- Zagranie lub poruszenie na pole bitwy karty posiadające wyłącznie symbole przywództwa, chyba że znajduje się tam już armia, która ją wesprze.
- Aktywowanie pola bitwy, którego Cień nie może „potencjalnie wygrać”. Przykładowo, zanim bot Cienia mógłby użyć tekstu na Przybrzeżnych Najeźdźcach, musiałyby posiadać przynajmniej 2 kolejne symbole  Cienia w rezerwie, które mógłby również poruszyć do Dol Amroth.
- Aktywowanie ścieżki, jeśli Cień nie wygrałby walki, która zostałaby rozpatrzona na obecnej ścieżce. Nie jest jednak konieczne, aby Cień mógł „potencjalnie wygrać” walkę na nowej ścieżce.



**Przykład 1:** Schemat akcji bota Cienia każe „zżyć akcję” przed rozpatrzeniem innych możliwości. Dlatego tekst karty Dowódcy zostałby użyty, nawet jeśli dla Cienia byłoby lepiej poruszyć kartę do walki. Dzieje się tak dlatego, że dobranie kart jest użyteczne dla Cienia.



**Przykład 2:** Gríma Gadzi Język nie może zostać użyty, aby wziąć Sarumana na rękę, jeśli Saruman znajduje się w stosie wykluczonych kart. Analogicznie, może zostać użyty do wykluczenia postaci Rohanu, tylko jeśli taka postać jest w grze. Może jednak dobrać 2 karty, nawet jeśli Saruman znajduje się w talii dobierania, jeśli uważasz, że tak będzie lepiej dla Wolnych Ludów.



**Przykład 3:** Stada krebainów znajdują się w Dolinie Półmroku (same). Bot Cienia zużyje akcję, aby aktywować nową losową ścieżkę 5, nawet jeśli może być to opłacalne dla gracza (graczy) Wolnych Ludów.



# POZIOMY TRUDNOŚCI

Możesz grać na jednym z dwóch poziomów trudności: **standardowym** lub **wymagającym**.

Kiedy grasz na poziomie standardowym, podczas kroku dobierania kart każdy bot Cienia dobiera 1 kartę mniej niż wskazuje scenariusz, który rozgrywasz.

Oznacza to, że jeśli rozgrywasz scenariusz *Pojedynek dla dwóch graczy*, bot Cienia dobierze 2 karty mniej podczas kroku dobierania kart.

Na poziomie wymagającym boty Cienia dobierają podczas kroku dobierania kart normalną liczbę kart wskazywaną przez scenariusz.



Autor gry: IAN BRODY

WOJNA PIERŚCIEN<sup>™</sup>  
— GRA KARCIANA —

PRZECIWKO  
CIENIOWI

Projekt rozszerzenia: 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: KEVIN CHAPMAN

Produkcja: ROBERTO DI MEGLIO i FABRIZIO ROLLA

Tłumaczenie i skład: ALEKSANDRA MISZTA-MARS

Korekta wersji polskiej: ŁUKASZ CHEŁMECKI, ŁUKASZ TKACZYK

Gra stworzona, wydana i dystrybuowana na świecie przez:

**ARES GAMES SRL**

Via dei Metalmeccanici 16,  
55041, Capezzano Pianore (LU), Włochy  
[www.aresgames.eu](http://www.aresgames.eu)

Wersja polska:  
**GALAKTA**

ul. Łagiewnicka 39, 30-417 Kraków  
[www.galakta.pl](http://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, Against the Shadow © 2023 Ares Games Srl. © 2023 Sophisticated Games Ltd.  
**Ostrzeżenie.** Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zawiera drobne elementy – ryzyko zadławienia. Wyprodukowano w Chinach.



PRZECIWKO  
CIENIOWI

SCHEMAT AKCJI BOTA



Tak



Nie

ZUŻYCIE AKCJI?

Czy bot może *użytecznie* rozpatrzyć tekst „zujż akcję” na karcie znajdującej się w grze?

„Zujż akcję” zgodnie z poniższą listą priorytetów:

1. Na **ścieżce**
2. Na **połu bitwy**
3. W **rezerwie**

SPASOWANIE?

Czy bot może spasować?

LIMIT  
POZOSTAŁOŚCI?

Czy inny gracz lub bot przekracza limit pozostałości?

ŚCIEŻKA?

Czy numer ścieżki jest niższy od najwyższego numeru ścieżki dla tego scenariusza?

WYGRANA  
W WALKACH?

Czy Cień wygrywa każdą walkę?

Spasowanie

PORUSZENIE  
KARTY?

Czy bot może poruszyć kartę na ścieżkę lub pole bitwy, gdzie może potencjalnie wygrać, ale obecnie przegrywa?

**Porusz pierwszą od prawej dozwoloną i użyteczną kartę z rezerwy zgodnie z listą priorytetów:**

1. Na **ścieżkę**, jeśli Cień może potencjalnie wygrać, ale obecnie przegrywa, lub na obecną ścieżkę, jeśli posiada ona najwyższy numer ścieżki dla tego scenariusza.
2. Na **pole bitwy**, jeśli Cień może potencjalnie wygrać, ale obecnie przegrywa (jeśli jest więcej niż jedno, wybierz spośród nich pierwsze od prawej).

ZAGRANIE  
KARTY?

Zagraj losową kartę z ręki bota.

**Zagraj kartę zgodnie z poniższą listą priorytetów:**

1. Jeśli to przedmiot, zagraj ją na **pierwszego od prawej dzierzyciela** w miejscu, gdzie wolno zagrać dany przedmiot. W przeciwnym razie użyj tekstu „Jeśli nie można zagrać” na karcie.
2. Na **ścieżkę**, jeśli Cień może potencjalnie wygrać, ale obecnie przegrywa, lub na obecną ścieżkę, jeśli posiada ona najwyższy numer ścieżki dla tego scenariusza.
3. Na **pole bitwy**, jeśli Cień może potencjalnie wygrać, ale obecnie przegrywa (jeśli jest więcej niż jedno, wybierz spośród nich pierwsze od prawej).
4. Do **rezerwy**.