

AUTORZY: R. DI MEGLIO, MAGGI I F. NEPITELLO

# WOJNA O PIERŚCIEŃ™

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

ROZSZERZENIE



## KRÓLOWIE ŚRÓDZIEMIA™

**ARES**

## ROZDZIAŁ I: WPROWADZENIE

**P**rzez wieki Sauron szukał sposobu, aby poprzez Pierścienie Władzy zwiększać kontrolę nad władcami Śródziemia. W czasie Wojny o Pierścień wykorzystywał moc zarówno swoją, jak i swych sług, by nagiąć wolę przywódców Wolnych Ludów, a nawet by przeciągać ich na swoją stronę. Po przeciwnej stronie Gandalf nie szczędził sił, by podsycać nadzieję i umacniać wolę oporu u tych władców. W bój o serca i umysły władców Śródziemia jest głównym tematem niniejszego rozszerzenia.

*Królowie Śródziemia* to dodatek do gry planszowej *Wojna o Pierścień*. Wprowadza ono do gry **Suwerenów** i **Mrocznych wodzów** (wspólnie zwanych **Władcami**). Są to dwa nowe rodzaje Postaci, reprezentujące osoby, które odegrały istotną rolę w **Wojnie o Pierścień**.

## ELEMENTY

W pudełku z rozszerzeniem *Królowie Śródziemia* znajdują się poniższe elementy:

- Ta instrukcja
- 1 specjalna kość akcji Władcy Wolnych Ludów (jasnoniebieska)
- 1 specjalna kość akcji Władcy Cienia (brązowa)
- 13 nowych plastikowych figurek, w tym:
  - 5 szarych figurek Suwerenów (Brand, Dáin, Denethor, Théoden, Thranduil)
  - 5 srebrnych figurek Suwerenów (Brand, Dáin, Denethor, Théoden, Thranduil)
  - 3 figurki Mrocznych wodzów (Czarny Wąż, Cień z Mrocznej Puszczy, Uglúk)
- 5 podstawek pod spaczonych Suwerenów (czarnych)
- 13 nowych kart Postaci
  - 5 kart przebudzonych Suwerenów
  - 5 kart spaczonych Suwerenów
  - 3 karty Mrocznych wodzów
- 2 arkusze pomocy
- 1 plansza spaczenia Suwerenów

- 19 nowych kart Wydarzeń (10 dla Wolnych Ludów, 9 dla Cienia)
  - 11 zastępujących kart Wydarzeń
  - 8 nowych kart Wydarzeń
- 14 tekturowych żetonów i kafelków, w tym:
  - 4 kafelki twierdzy Helmowego Jaru (jako twierdzy Cienia, wykorzystywane, gdy Théoden jest spaczony). 2 w zwykłym rozmiarze i 2 w powiększonym rozmiarze (do wykorzystania przez posiadaczy edycji deluxe, edycji rocznicowej lub maty)
  - 4 żetony poszukiwań królów (wartości 1/korona i 2/korona). 2 w zwykłym rozmiarze i 2 w powiększonym rozmiarze (do wykorzystania przez posiadaczy edycji deluxe)
  - 5 dwustronnych żetonów Władców (po 1 dla każdego Suwerena)
  - 1 żeton spaczenia (wykorzystywany w grze dla 3-4 graczy)

## PRZYGOTOWANIE GRY

Grę należy przygotować zgodnie z normalnymi zasadami *Wojny o Pierścień*, z poniższymi modyfikacjami i dodatkami:

- Graczowi Wolnych Ludów i graczowi Cienia należy rozdać po 1 arkuszu pomocy.
- Planszę spaczenia Suwerenów należy umieścić pomiędzy graczami.
- Karty Postaci i figurki Mrocznych wodzów, karty Postaci Suwerenów, srebrne figurki Suwerenów oraz plastikowe podstawki spaczonych Suwerenów należy odłożyć na bok (będą potrzebne później).
- 5 szarych figurek Suwerenów należy umieścić na planszy (Branda w Dale, Dáina w Ereborze, Denethora w Minas Tirith, Théodena w Edoras i Thranduila w Leśnym Królestwie).
- Z każdej talii należy usunąć te karty Wydarzeń, które są zastępowane przez karty Wydarzeń o tych samych nazwach i numerach, zawartych w tym rozszerzeniu (patrz str. 19).
- Nowe karty Wydarzeń należy dodać do odpowiednich talii.
- 2 żetony poszukiwań królów należy dodać do puli poszukiwań.
- Należy odłożyć na bok specjalne kości akcji Władcy. Kość zostanie dodana do puli kości zgodnie z zasadami opisanymi w sekcji Kości Władcy, na str. 6.
- Pozostałe żetony i kafelki należy odłożyć na bok, będą potrzebne później.

## PLASTIKOWE FIGURKI

### Figurki Suwerenów Wolnych Ludów (10)



Brand      Dáin      Denethor      Théoden      Thranduil

### Figurki Mrocznych Wodzów Cienia (3)



Czarny Wąż      Cień z Mrocznej Puszczy      Uglúk

## KARTY

### Karty Postaci (13)



**Wolne Ludy**  
5 kart  
przebudzonych  
Suwerenów



**Wolne Ludy**  
5 kart  
spaczonych  
Suwerenów



**Cień**  
3 karty  
Mrocznych  
wodzów

### Karty Wydarzeń (19)



**Wolne Ludy (10)**



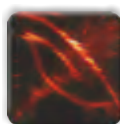
**Cień (9)**

## ŻETONY

Żetony poszukiwań królów (4)



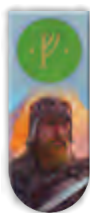
Awers



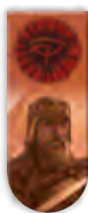
Rewers

Żetony Władców (5)

Żeton spaczenia



Awers



Rewers

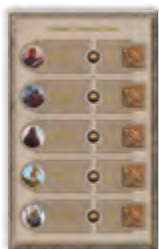


Awers/Rewers

## POZOSTAŁE ELEMENTY

Plansza spaczenia

Nakładane kafelki (4)



Plansza spaczenia Suwerenów



Twierdza Helmowego Jaru  
(jako twierdza Cienia)

Specjalne kości akcji Władców

Plastikowe podstawki (5)



Wolne Ludy



Cień



Podstawki spaczonych  
Suwerenów

## ROZDZIAŁ II: NOWE ZASADY

### KOŚCI WŁADCY

Podczas rozgrywki w *Królow Śródziemia*, każdy gracz otrzyma specjalną kość akcji Władcy. Kość Władcy Wolnych Ludów ma kolor jasnoniebieski, zaś Kość Władcy Cienia – brązowy.

Na kościach Władcy znajdują się te same symbole, co na zwyczajnych kościach akcji, lecz korzystając z nich należy przestrzegać następujących zasad:

1. Gracz Wolnych Ludów dodaje kość Władcy do swojej puli kości w nadchodzącej turze po tym, jak *przebudzi* pierwszego Suwerena (patrz *Przebudzenie Suwerena*, str. 10). Gracz Cienia dodaje kość Władcy do swojej puli kości w nadchodzącej turze po tym, jak pierwszy Mroczny wódz wejdzie do gry (patrz *Mroczni wodzowie w grze*, str 14).
2. Kości Władcy Cienia nie można umieścić bezpośrednio na polu poszukiwań i zawsze należy nią rzucić.
3. Jeśli kość Władcy znajduje się w puli kości gracza, dany gracz musi na końcu fazy Rzutu akcji wybrać i odrzucić 1 swoją kość akcji (zwyczajną lub Władcy).
  - a. Gracz Cienia musi jako pierwszy zdecydować, czy odrzuca kość Władcy (nawet, jeśli wskazuje wynik „Oka”), czy zwyczajną kość akcji (która nie wskazuje wyniuku „Oka”). Następnie zbiera wszystkie kości, które wskazują wynik „Oka” i umieszcza je na polu poszukiwań.
  - b. W dalszej kolejności gracz Wolnych Ludów decyduje, którą ze swoich kości akcji odrzuci.
4. Jeśli na końcu fazy Rzutu akcji gracz nie odrzucił swojej kości Władcy, dany gracz może rozpatrzyć jej wynik tak, jakby był wynikiem na zwyczajnej kości akcji lub zgodnie z opisem w odpowiedniej sekcji (*Kość Władcy Wolnych Ludów*, str. 9 lub *Kość Władcy Cienia*, str 15).
5. Można wykorzystać Pierścień Elfów, aby zmienić wynik na kości Władcy.

**Uwaga:** Jeśli podczas fazy Odzyskiwania kości i dobierania kart Wydarzeń gracz Wolnych Ludów nie ma w grze żadnego przebudzonego Suwerena, musi usunąć kość Władcy Wolnych Ludów ze swojej puli kości akcji. Analogicznie, jeśli podczas tej fazy gracz Cienia nie ma w grze żadnego Mrocznego wodza, musi usunąć kość Władcy Cienia ze swojej puli kości akcji. Możliwe jest odzyskanie kości, jeśli przebudzi się nowy Suweren lub do gry wejdzie nowy Mroczny wódz.

## ŻETONY POSZUKIWAŃ KRÓLÓW



Rozszerzenie *Królowie Śródziemia* wprowadza 2 nowe żetony poszukiwań.

Na początku rozgrywki należy dodać je do puli poszukiwań. Jeśli taki żeton zostanie wylosowany podczas przeszukiwania, należy rozpatrzyć znajdującą się na nim cyfrę w zwykły sposób. Ta cyfra jest również używana do określania efektów kart Wydarzeń, które wykorzystują wartości na żetonach (na przykład „Rozłam Drużyny Pierścienia” określa na podstawie cyfry na żetonie, ilu Towarzyszy musi odłączyć się od Drużyny Pierścienia).

Należy jednak pamiętać, że te żetony mają specjalne efekty, rozpatrywane podczas próby spaczenia Suwerena (patrz str. 11).

## SPECJALNE ZDOLNOŚCI BITWY WŁADCÓW

Brand, Théoden, a także każdy z Mrocznych wodzów posiada 1 specjalną zdolność, która może być użyta w bitwie. Aktywacja większości z tych zdolności wymaga od gracza, aby poświęcił efekty karty Bitwy (gracz musi spełniać warunki do zagrania karty, której efekty zamierza poświęcić). Należy zwrócić uwagę na moment aktywowania efektów specjalnych zdolności, gdyż są różne dla każdej Postaci.

Uważa się, że karta, której zdolności poświęcono, została „zagrana” na potrzeby rozpatrywania innych zdolności (na przykład, takich jak zdolność „Czarnoksiężstwo” Czarnoksiężnika z Angmaru), lecz jej efekty są zastąpione przez wskazane efekty specjalnej zdolności. Analogicznie, uważa się, że zastępujące efekty specjalnych zdolności Bitwy są efektami kart Bitwy na potrzeby rozpatrywania innych zdolności (np. zdolność Mrocznego wodza może zostać anulowana przez gracza Wolnych Ludów, który zagra kartę Bitwy „Brawurowy opór”). Wartość inicjatywy efektu jest określona przez cyfrę w kwadratowym nawiasie (na przykład, “[4]”).



## ROZDZIAŁ III: SUWERENI WOLNYCH LUDÓW

“ Czarna laska z brzękiem wypadła z ręki króla na kamienie. Théoden prostował się z wolna, jak ktoś, kto odrętwiał, dźwigając przez długi czas zbyt ciężkie brzemię. Stał teraz prosty i wysoki, a gdy spojrział w otwarte niebo, oczy jego były znów błękitne. – Ponury sen dręczył mnie ostatnimi czasy – powiedział – lecz w tej chwili jakbym się zbudził nareszcie. ”

*Dwie Wieże, księga III, rozdział 6: Król ze Złotego Dworu*

**S**uwereni Wolnych Ludów (z których nie wszyscy byli faktycznymi „królami”) byli celem niecznych działań Saurona, który pragnął nagiąć wolę Wolnych Ludów. Posługiwał się on zarówno palantirami (widzącymi kamieniami), emisariuszami (jak Grima, Gadzi Język) jak i wieloma innymi podstępными i subtelnymi działaniami. Jednocześnie dla Wolnych Ludów kluczowe było gromadzenie się wokół tych pełnych charyzmy osobistości, by walczyć z Cieniem. Zostało to odzwierciedlone w grze przy pomocy poniższych zasad.

### SUWERENI W GRZE

W trakcie rozgrywki gracz Cienia będzie próbował spaczyć Suwerenów, zaś gracz Wolnych Ludów podejmie wysiłki, by ich przebudzić zanim zostaną spaczeni.

- **Uważa się, że na początku rozgrywki wszyscy Suwereni są dowódcami Wolnych Ludów. Nie są ani „przebudzeni”, ani „spaczeni”.**  
Jeśli nie-przebudzony, nie-spaczony Suweren zostanie wyeliminowany, wszelkie umieszczone na nim żetony spaczenia należy wrzucić z powrotem do puli poszukiwań.
- Uważa się, że **spaczeni Suwereni** mają poziom 0 i nie mają zdolności przywódczych. Nie mogą się oni poruszać i mają unikatowe słabości (opisane na swojej karcie), które wpływają na gracza Wolnych Ludów.
- Uważa się, że **przebudzeni Suwereni** są Towarzyszami (ich poziom i zdolności przywódcze są wskazane na ich karcie), mają unikatowe zdolności specjalne, a w przypadku Branda i Théodena także specjalne zdolności Bitwy (patrz *Specjalne zdolności Bitwy Władców* na str. 7).



## KOŚĆ WŁADCY WOLNYCH LUDÓW



Kość Władcy Wolnych Ludów wejdzie do gry i zostanie dodana do jego puli kości akcji w nadchodzącej turze po tym, jak gracz Wolnych Ludów przebudzi pierwszego Suwerena. Kość pozostanie w grze (lub powróci do niej), jeśli w grze znajduje się co najmniej 1 przebudzony Suweren.

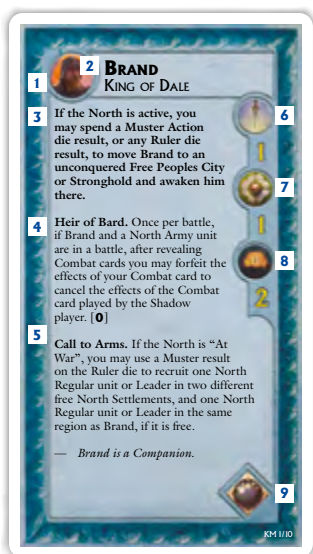
Jeśli w grze znajduje się kość Władcy, po fazie Rzutu akcji jej właściciel musi odrzucić ze swojej puli kości 1 kość (akcji lub Władcy).

Kość Władcy może zostać użyta:

- jako zwyczajna kość akcji,
- do przebudzenia Suwerena, zgodnie z opisem na jego przebudzonej karcie,
- do aktywowania specjalnej zdolności przebudzonego Suwerena.

Każdy przebudzony Suweren posiada dwie specjalne zdolności. Pierwszą z nich można aktywować przy pomocy kości akcji, wskazującej odpowiedni wynik (chyba że jest to specjalna zdolność Bitwy, patrz str. 7). Druga wymaga odpowiedniego wyniku na kości Władcy (wynik „Wola Zachodu” na kości Władcy może być wykorzystany do aktywowania dowolnej takiej zdolności).

### SUWERENI WOLNYCH LUDÓW



- 1 Portret
- 2 Imię
- 3 Warunek przebudzenia
- 4 Pierwsza specjalna zdolność (z wartością inicjatywy, jeśli jakaś jest)
- 5 Druga specjalna zdolność
- 6 Poziom
- 7 Zdolności przywódcze
- 8 Odporność na Cień
- 9 Naród

## ŻETONY WŁADCÓW

Jest 5 dwustronnych żetonów Władców (po 1 dla każdego Suwerena)

- Kiedy gracz Wolnych Ludów przebudzi Suwerena, natychmiast otrzymuje jego unikatowy żeton Władcy.
- Każdego żetonu Władcy można użyć tylko 1 raz na grę, tuż przed tym, gdy gracz Wolnych Ludów miałby rozpatrzyć akcję z kości Władcy. Gracz Wolnych Ludów może użyć żetonu, aby zamienić wynik z kości Władcy na taki, który pozwoli aktywować drugą specjalną zdolność Suwerena i natychmiast aktywuje daną zdolność.
- Gracz Wolnych Ludów nie może w tej samej turze użyć żetonu Władcy i Pierścienia Elfów.

### ŻETONY WŁADCÓW



Brand



Dáin



Denethor



Théoden



Thranduil

## PRZEBUDZENIE SUWERENA

Gracz Wolnych Ludów może rozpatrzyć akcję wskazaną na przebudzonej karcie nie-przebudzonego, nie-spaczonego Suwerena (zazwyczaj wykorzystując wynik „Mobilizacji” kości akcji lub dowolny wynik kości Władcy), aby **przebudzić** danego Suwerena i zastąpić nie-przebudzonego, nie-spaczonego Suwerena jego przebudzoną wersją.

Jeśli przed przebudzeniem Suweren musi wykonać ruch, dany ruch podlega tym samym zasadom co ruch Towarzyszy, którzy odłączyli się od Drużyny Pierścienia (należy wykorzystać poziom przebudzonego Suwerena). Jeśli ten ruch nie może zakończyć się we wskazanym regionie, wówczas gracz Wolnych Ludów nie może przebudzić danego Suwerena.

Jeśli Suweren zostanie przebudzony, należy natychmiast wrzucić z powrotem do puli poszukiwań wszystkie żetony spaczenia, które znajdują się na polu danego Suwerena na planszy spaczenia Suwerenów. Następnie, należy zamienić szarą figurkę danego Suwerena na odpowiadającą jej srebrną figurkę i dodać kość Władcy Wolnych Ludów do puli kości Wolnych Ludów w fazie Odzyskiwania kości i dobierania kart Wydarzeń nadchodzącej tury (chyba, że kość już tam jest).

**Uwaga:** Jeśli Suweren zostanie przebudzony przez efekt karty Wydarzenia lub karty Bitwy (na przykład przez efekt karty Bitwy „Nadzieja na zwycięstwo”), należy postępować zgodnie ze zwykłymi zasadami przebudzenia, opisanymi powyżej.

Gracz Wolnych Ludów bierze kartę danego przebudzonego Suwerena. Od tej chwili działają jego specjalne zdolności.

- **Przebudzony Suweren nie może zostać spaczony.**
- **Przebudzonego Suwerena uważa się za Towarzysza.**

**Uwaga:** Niektóre specjalne zdolności przebudzonych Suwerenów pozwalają zamienić jednostkę regularną na elitarną tego samego Narodu. Jeśli użyta zostanie taka zdolność, regularna jednostka wraca do puli posiłków. Jeśli w puli posiłków nie ma wymaganej elitarnej jednostki, wówczas nie można użyć danej zdolności.

## PRÓBA SPACZENIA SUWERENA

Jeśli gracz Wolnych Ludów posiada co najmniej 1 niewykorzystaną kość akcji i w polu poszukiwań znajduje się więcej niż 1 kość z wynikiem „Oka”, zamiast wykorzystywać kość do rozpatrzenia akcji, gracz Cienia może usunąć 1 kość z wynikiem „Oka” z pola poszukiwań, aby **spróbować spaczyć Suwerena**.

Poniżej znajduje się dokładna instrukcja przeprowadzenia próby spaczenia:

1. Gracz Cienia wybiera Suwerena, który nie jest jeszcze przebudzony ani spaczony i usuwa 1 „Oko” z pola poszukiwań, aby rozpocząć próbę spaczenia.
2. Gracz Cienia losuje tyle żetonów poszukiwań, ile wynosi liczba kości z wynikiem „Oka” pozostałych na polu poszukiwań (po jednym naraz, do maksymalnie 3 żetonów).
3. Gracz Cienia wybiera 1 z wylosowanych żetonów poszukiwań i umieszcza go zakrytego na odpowiednim polu na planszy spaczenia Suwerenów. Następnie gracz Cienia pokazuje pozostałe żetony graczowi Wolnych Ludów i wrzuca je z powrotem do puli poszukiwań. Żetony poszukiwań umieszczane na Suwerenie są nazywane **żetonami spaczenia**.
4. Gracz Cienia umieszcza kość z wynikiem „Oka” ze swoimi pozostałymi wykorzystanymi kośćmi akcji.

Ponieważ wartość na żetonach spaczenia jest niejawna, graczowi Wolnych Ludów nigdy nie wolno w trakcie rozgrywki sprawdzać, jakie żetony znajdują się w puli poszukiwań.

**Uwaga:** Kości, które nie wskazują wyniku „Oka”, a które zostały dodane na pole poszukiwań (na przykład kość z wynikiem „Postaci”, umieszczona tam po poruszeniu Drużyny Pierścienia), nie liczą się jako „Oka” na potrzeby próby spaczenia Suwerena.

## WYJĄTEK: ŻETONY Z SYMBOLEM „OKA” I SPECJALNE ŻETONY POSZUKIWAŃ

Jeśli podczas próby spaczenia wylosowany zostanie zwyczajny żeton z symbolem „Oka” lub specjalny żeton poszukiwań, gracz Cienia musi go odkryć i dobrać na jego miejsce nowy żeton. Każdy niewykorzystany żeton należy wrzucić z powrotem do puli poszukiwań bez rozpatrywania jego efektu.

## WYJĄTEK: ŻETONY POSZUKIWAŃ KRÓLÓW

Jeśli podczas próby spaczenia wylosowany zostanie żeton poszukiwań królów, należy go natychmiast odkryć i umieścić na polu danego Suwerena. Gracz Cienia nie losuje kolejnych żetonów, a jeśli podczas tej próby spaczenia już jakieś wylosował, wrzuca je z powrotem do puli poszukiwań. Żeton poszukiwań królów liczy się jako „0”, gdy zostanie umieszczony na polu danego Suwerena. Jeśli Suweren się przebudzi lub zostanie spaczony, należy wrzucić z powrotem do puli poszukiwań wszystkie żetony poszukiwań królów, które znajdowały się na jego polu.

## EFEKTY KART WPŁYWAJĄCE NA ŻETONY POSZUKIWAŃ

Efekty kart lub zdolności wpływające na, lub zapobiegające wylosowaniu / ponownemu wylosowaniu żetonów poszukiwań, nie działają podczas próby spaczenia (na przykład, „Mithrilowa kolczuga i Żądło”, nie pozwala na wylosowanie nowego żetonu podczas próby spaczenia).

## POZIOM SPACZENIA I SPACZENIE SUWERENA

Poziom spaczenia Suwerena jest równy sumie numerycznej wartości na wszystkich żetonach, znajdujących się na jego polu na planszy spaczenia Suwerenów (żetony poszukiwań królów liczą się, jakby miały wartość „0”). Żetony spaczenia są umieszczane zakryte, więc gracz Wolnych Ludów nie wie, jaki jest poziom spaczenia danego Suwerena (wie tylko, ile żetonów się na nim znajduje). Gracz Cienia może w dowolnym momencie sprawdzać wartości na żetonach spaczenia.

Ten sam Suweren nie może podczas tej samej tury stać się celem więcej niż 1 próby spaczenia (wyjątek stanowią karty Wydarzeń).

Suweren staje się **spaczony**, gdy jego poziom spaczenia jest większy bądź równy jego Odporności na Cień. Kiedy to nastąpi, gracz Cienia musi odkryć wszystkie żetony na polu danego Suwerena na planszy spaczenia Suwerenów, odrzucić zwyczajny żeton poszukiwań o najwyższym numerze i wrzucić z powrotem do puli poszukiwań wszystkie pozostałe żetony (włączając w to żetony poszukiwań królów).

**Uwaga:** W przypadku remisu uważa się, że żeton z symbolem odkrycia ma wyższą wartość numeryczną wśród remisujących żetonów.

Należy usunąć z planszy szarą figurkę Suwerena, następnie należy wziąć odpowiadającą jej srebrną figurkę i umieścić w czarnej podstawie spaczonego Suwerena, a następnie umieścić ją na planszy,

w regionie wskazanym przez kartę spaczonej wersji danego Suwerena. Gracz Cienia bierze kartę danego spaczonego Suwerena. Od tej chwili działają jego słabości.

- Spaczony Suveren nie może zostać przebudzony.
- Uważa się, że spaczony Suveren nie jest już dowódcą Wolnych Ludów. Jego wpływ na grę ogranicza się do słabości opisanej na jego karcie i efektów odnoszących się do „Suverenów” i „spaczonych Suverenów”. Nie może być użyty do aktywowania żadnych efektów ani spełnienia warunków odnoszących się do „Towarzyszy”, „postaci” lub „Sług”.
- Spaczonego Suwerena można wyeliminować jedynie posługując się zasadami opisanymi w sekcji Usuwanie z gry spaczonego Suwerena (patrz niżej). Słabość danego Suwerena przestaje działać, gdy zostanie on wyeliminowany.

## USUWANIE SPACZENIA Z SUWERENA

Jeśli Naród zostanie aktywowany lub przesunie się na torze polityki, i odpowiedni Towarzysz (a więc taki, który ma symbol danego Narodu lub symbol Wolnych Ludów) jest w tym samym regionie co nie-przebudzony i nie-spaczony Suveren danego Narodu, gracz Wolnych Ludów może odrzucić 1 wybrany losowo, zakryty żeton spaczenia z pola danego Suwerena na planszy spaczenia Suverenów. Odrzucony żeton należy wrzucić z powrotem do puli poszukiwań. Wybrane karty Wydarzeń również pozwalają usuwać żetony spaczenia.

## USUWANIE Z GRY SPACZONEGO SUWERENA

Kiedy odpowiedni Towarzysz (a więc taki, który ma symbol danego Narodu lub symbol Wolnych Ludów) jest w tym samym regionie co spaczony Suveren, gracz Wolnych Ludów może wykorzystać wynik „Postaci” kości akcji, aby usunąć z gry danego Suwerena.

Kiedy to nastąpi, należy usunąć z planszy figurkę danego Suwerena i odrzucić jego kartę. Jego słabość natychmiast przestaje działać.

Poza kartami Wydarzeń jest to jedyny sposób, w jaki można usunąć z gry spaczonego Suwerena. Na spaczonych Suverenów nie wpływa wynik bitwy (na przykład, spaczony Suveren pozostanie w regionie nawet wtedy, gdy armia Wolnych Ludów w tym samym regionie zostanie w całości wyeliminowana w bitwie).

## ROZDZIAŁ IV: MROCZNI WODZOWIE

“ Nie wszyscy jego słudzy i nie cały dobytek należy do świata widm. Służą mu orkowie i trolle, wargowie i wilkołaki; było też i jest wielu żywych, przechadzających się pod słońcem ludzi, wojowników i królów, co poddali się jego władzy. Ich liczba rośnie z każdym dniem. ”

*Drużyna Pierścienia, księga II, rozdział 1: Wiele spotkań*

**T**o rozszerzenie wprowadza nowe Postaci, **Mrocznych wodzów**, którymi posłuży się gracz Cienia. W odróżnieniu od Upiorów Pierścienia, będących pod całkowitą kontrolą Jedynego Pierścienia, każdy z tych potężnych przywódców armii Saurona miał własną osobowość, lecz ostatecznie ugiął się, by spełniać rozkazy Saurona lub Sarumana.

### MROCZNI WODZOWIE W GRZE

- Każdy z Mrocznych wodzów należy do innego Narodu Cienia: **Cień z Mrocznej Puszczy** do Saurona, **Uglúk** do Isengardu, a **Czarny Wąż** do Haradrimów i Easterlingów. Uważa się, że są oni naziemnymi Sługami (patrz definicja w ramce na str. 15).
- Gracz Cienia może rozpatrzyć akcję wskazaną na karcie Mrocznego wodza (zazwyczaj wykorzystując wynik „Mobilizacji” kości akcji lub dowolny wynik kości Władcy poza wynikiem „Oka”), aby wprowadzić go do gry.
- Należy umieścić Mrocznego wodza na planszy zgodnie z opisem na jego karcie. Od tej chwili gracz Cienia może korzystać ze zdolności danej postaci.
- Wartość zdolności przywódczych Mrocznych wodzów wlicza się wartości zdolności przywódczych armii Cienia, w której skład on wchodzi. Dodatkowo każdy z nich posiada 1 unikatową specjalną zdolność Bitwy (patrz Specjalne zdolności Bitwy Władców, str. 7), która ma zastosowanie tylko do armii, w której skład on wchodzi. Uglúk ma dodatkową specjalną zdolność, odnoszącą się do poszukiwań.
- Karty Wolnych Ludów i Cienia odnoszące się do „Sług”, wpływają na Mrocznych wodzów, zaś oni wpływają na dane karty. Na potrzeby wprowadzenia do gry Gandalfa Białego uważa się, że Mroczni wodzowie nie są Sługami.

## NAZIEMNI SŁUDZY

Mroczni wodzowie nie posiadają zdolności lotu Nazgûli (i Czarnoksiężnika z Angmaru). Z tego powodu uważa się ich za **Sługi naziemne**. Różnią się oni zwyczajnych Sług (zawartych w podstawowej grze *Wojna o Pierścień*) i Pomniejszych Sług (zawartych w rozszerzeniu *Panowie Śródziemia*) tym, że nie dodają własnych kości Akcji do puli kości (lecz póki choć jeden z nich jest w grze, należy wykorzystać kość Władcy). Takie sługi posiadają te same ograniczenia ruchu, co Rzecznik Saurona, jedyny tego rodzaju sługa z podstawowej gry *Wojna o Pierścień*. Te zasady przedrukowano poniżej.

Sługa naziemny:

- może się samotnie poruszać o maksymalnie tyle regionów, ile wynosi jego poziom, ignorując wrogie armie,
- nie może poruszać się przez niedostępny teren,
- nie może przybyć do lub opuścić regionu zawierającego przyjazną twierdzę, jeśli jest ona oblężona przez armię przeciwnika,
- kiedy porusza się samotnie, nie może przybyć do regionu zawierającego twierdzę kontrolowaną przez Wolne Ludy, chyba że jest ona oblężona przez armię Cienia.

## KOŚĆ WŁADCY CIENIA



Kość Władcy Cienia wejdzie do gry i zostanie dodana do jego puli kości akcji w nadchodzącej turze po tym, jak gracz Cienia wprowadzi do gry pierwszego Mrocznego wodza.

Kość pozostanie w grze (lub powróci do niej), jeśli w grze znajduje się co najmniej 1 Mroczny wódz.

Kości Władcy Cienia nie można umieścić bezpośrednio na polu poszukiwań i w fazie Rzutu akcji zawsze należy nią rzucić.

Jeśli w grze znajduje się kość Władcy, po fazie Rzutu akcji jej właściciel musi odrzucić ze swojej puli kości 1 kość (akcji lub Władcy). Gracz Cienia zawsze może zdecydować, że odrzuci kość Władcy, nawet jeśli wskazuje ona wynik „Oka”.

Kość Władcy Cienia może zostać użyta:

- jako zwyczajna kość akcji,
- aby wprowadzić do gry Mrocznego wodza, zgodnie z opisem na jego karcie.

## ROZDZIAŁ V: WARIANTY

### ROZGRYWKA TRZY- LUB CZTEROOSOBOWA

Rozgrywając *Krółów Śródziemia* w wariacie trzy- lub czteroosobowym, należy korzystać z poniższych zasad.

#### WOLNE LUDY

- Suwerena może przebudzić tylko ten gracz, który kontroluje Naród danego Suwerena.
- Ze zdolności przebudzonego Suwerena może korzystać tylko ten gracz, który kontroluje Naród danego Suwerena.
- Dowolny gracz Wolnych Ludów może usuwać żetony spaczenia.
- Dowolny gracz Wolnych Ludów może usunąć z gry spaczonego Suwerena.

#### CIEŃ

- Obaj gracze Cienia mogą podejmować próbę spaczenia Suwerena.
- Jeśli w jednej turze ma dość do więcej niż 1 próby spaczenia Suwerena, gracze Cienia muszą przeprowadzać te próby naprzemiennie. Aby o tym pamiętać, gracz, który jako ostatni przeprowadził próbę spaczenia Suwerena w danej turze otrzymuje żeton spaczenia. W każdej turze dowolny z graczy może jako pierwszy przeprowadzić próbę spaczenia. Nie ma znaczenia, który gracz zrobił to jako ostatni w poprzedniej turze (jeśli jakaś próba wówczas się odbyła).
- Ten sam Suweren nie może podczas tej samej tury stać się celem więcej niż 1 próby spaczenia przeprowadzonej przez tego samego gracza Cienia (wyjątek stanowią karty Wydarzeń).
- Mrocznego wodza może wprowadzić do gry tylko ten gracz, który kontroluje Naród danego Mrocznego wodza.



## ROZGRYWKA Z INNYMI ROZSZERZENIAMI

Korzystając z zasad opisanych na wcześniejszych stronach, można zagrać w *Wojnę o Pierścień* wraz z rozszerzeniem *Królowie Śródziemia*. Gracze, którzy dobrze znają grę mogą połączyć niniejsze rozszerzenie z pozostałymi, korzystając z poniższych zasad.

### ŻETONY TRWOGI

Poniższa zasada jest opcjonalna, lecz zalecana, jeśli gracze chcą połączyć rozszerzenie *Królowie Śródziemia* z *Panami Śródziemia* i/lub *Wojownikami Śródziemia*.



Kiedy żeton Władcy zostaje użyty lub kiedy z gry zostaje wyeliminowany przebudzony Suweren, którego żeton Władcy nie został użyty, gracz Cienia otrzymuje dany żeton Władcy i odwraca go na jego stronę „trwogi”.

Po fazie Rzutu akcji gracz Cienia może użyć żetonu trwogi, aby przerzucić własną kość Władcy lub, aby zmusić gracza Wolnych Ludów, aby przerzucił jego kość Władcy. Następnie należy usunąć z gry dany żeton.

### PANOWIE ŚRÓDZIEMIA

- Wybierając kość, którą zamierza odrzucić w fazie Rzutu akcji, gracz może wybrać zwyczajną kość, lub kość Władcy. Gracz nie może wówczas wybrać kości Powiernika ani kości Pomniejszego Sługi.
- Podczas próby spaczenia Suwerena należy zignorować wylosowane żetony Sméagola (podobnie jak specjalne żetony poszukiwań).
- Kości, dodane na pole poszukiwań dzięki efektowi karty Wydarzenia „Kapitan Rozpaczy” nie liczą się na potrzeby próby spaczenia Suwerena. Nie można ich odrzucić, aby podjąć próbę spaczenia Suwerena i nie liczy się ich na potrzeby określenia liczby żetonów, które należy wówczas wylosować. Aby uniknąć pomyłki, należy umieszczać kości dodane z efektu „Kapitana Rozpaczy” po prawej stronie pola poszukiwań, zaś „zwykłe” kości poszukiwań, po lewej.
- Wyniki „Oka” wyrzucone na kościach Powierników i/lub Pomniejszych Sług liczą się w zwykły sposób na potrzeby podejmowania próby spaczenia. Jeśli gracz usunął kość z pola poszukiwań, aby przeprowadzić próbę spaczenia, musi umieścić daną kość razem z wykorzystanymi kośćmi akcji.

- Jeśli korzystacie z zasad Rady Rivendell:
  - Gracz Cienia może wydać żeton Akcji razem z kością Akcji z wymaganym wynikiem, aby wprowadzić do gry jednego Mrocznego wodza, nawet jeśli nie zostały spełnione jego normalne wymagania,
  - postać bez symbolu Narodu nie może usuwać żetonów spaczenia z Suwerena. Nie może również usunąć z gry spaczonego Suwerena. Na przykład, „Boromir, Kapitan-generał Gondoru” nie może usunąć spaczenia z Denethora ani usunąć z gry „Denethora, Spaczonego Władcy”.

## WOJOWNICY ŚRÓDZIEMIA

- Wybierając kość, którą zamierza odrzucić w fazie Rzutu akcji, gracz może wybrać zwyczajną kość, lub kość Władcy. Gracz nie może wówczas wybrać kości Frakcji.
- Nie można poświęcić efektu karty Wezwania do Walki, aby aktywować specjalną zdolność Bitwy Władcy Branda lub Mrocznych wodzów (patrz Specjalne zdolności Bitwy Władców, str. 7).

## LOS EREBORU

Dáin i Brand nie są używani. Nie ma Króla pod Górą, zaś Dale jest w ruinie. Nie należy zastępować kart „Gwardia Daina Żelaznej Stopy” i „Ludzie króla Branda” kartami wydarzeń zawartymi w tym rozszerzeniu.

## ZASADY KOMPETYTYWNE / TURNIEJOWE

Poniższe zasady zostały przygotowane przez doświadczonych graczy turniejowych. Gracze mogą włączyć je do swoich rozgrywek:

- **Odkryte żetony spaczenia.** Nie należy umieszczać żetonów spaczenia zakrytych na polu Suwerena: są one widoczne dla graczy. Jeśli gracze korzystają z tej zasady i jakiś efekt karty odnosi się do „zakrytych żetonów spaczenia”, należy go odczytać jako „dowolny żeton spaczenia, inny niż żeton Królów”.
- **Sekwencyjne losowanie żetonów spaczenia.** Gracz Cienia może zdecydować, że przestanie losować żetony spaczenia w dowolnym momencie podejmowania próby spaczenia (nie może wylosować więcej żetonów, niż powinien). Dany gracz musi użyć ostatniego żetonu, który wylosował.
- **Gra bez żetonów Władców.** Jeśli gracze chcą połączyć rozszerzenie Królowie Śródziemia z Panami Śródziemia i/lub Wojownikami Śródziemia, nie używają żetonów Władców. Gracz Cienia otrzyma żeton trwogi tylko wtedy, gdy przebudzony Suweren zostanie wyeliminowany.

## ROZDZIAŁ VI: SPIS PODMIENIANYCH KART

### PANOWIE ŚRÓDZIEMIA

Nazwa karty	Rodzaj	Numer
Nadciąga Balrog!	Postać	17

### WOJOWNICY ŚRÓDZIEMIA

Nazwa karty	Rodzaj	Numer
Zachodni szlak	Postać	15
Przeczcucie	Postać	18
Szybkie łodzie	Postać	19
Majestat i chwała	Postać	20
Zabierz kogoś godnego zaufania	Postać	21
Długa bitwa	Postać	22
Po niczyjej stronie	Postać	1
Silnie strzeżona	Strategia	10
Wielkie skrzydlate istoty	Strategia	11

### KRÓLOWIE ŚRÓDZIEMIA

Nazwa karty	Rodzaj	Numer
Ród namiestników	Postać	23
Mądrość Elronda	Strategia	8
Jeźdźcy Théodena	Strategia	16
Ludzie króla Branda	Strategia	19
Gwardia Daina Żelaznej Stopy	Strategia	22
Łucznicy Thranduila	Strategia	24
Powrót do Valinoru	Strategia	1
Szaleństwo Denethora	Strategia	3
Groźby i obietnice	Strategia	5
Zwiastun burzy	Strategia	6
Król został ujawniony	Strategia	18

Autorzy: ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI i FRANCESCO NEPITELLO

# KRÓLOWIE ŚRÓDZIEMIA™

Projekt gry: ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI i FRANCESCO NEPITELLO

Ilustracje: JOHN HOWE

Kierownictwo artystyczne i opracowanie graficzne: FABIO MAIORANA

Figurki: BOB NAISMITH

Zdjęcia: CHRISTOPH CIANCI

Produkcja: ROBERTO DI MEGLIO i FABRIZIO ROLLA

Tłumaczenie: ŁUKASZ TKACZYK

Korekta: ŁUKASZ CHEŁMECKI

Skład: ALEKSANDRA MISZTA-MARS

Cytaty występujące w grze zostały zaczerpnięte z *Władcy Pierścieni* w tłumaczeniu Marii Skibniewskiej.

**Testy:** Brad Archer, Gabriel Bengtsson, Kristofer Bengtsson, Rafael Brinner, Kevin Chapman, Melanie Chapman, Andrea Corcella, Tim Cottrell, Caleb Dexter, Jason Dexter, Daniel Eppacher, Ira Fay, Steve Fratt, Jean-Paul Horton, Moses Kim, Heikki Laakkonen, Maria Makhov, Jake McRae, Bob Menkveld, Mestre James, Paul Miller, Andrei Munteanu, Gabriele Pacciani, Andrew Poulter, Leonardo Rina, Giuseppe Rociola, Ralf Schemmann, Oliver Strycharz, Andrew Summers, Sven Tschoppainz, Markku Utriainen, Larry Wakowenko, Roy Wiseman, Riccardo Zerbo.

**Specjalne podziękowania:** Andrew Poultera i Andrei Munteaunu za ich pomoc w testach, Franco Rivolli za symbol spaczenia, Rafael Brinner, Andrea Corcella i Heikki Laakkonen za dokładne sprawdzanie i wreszcie dziękujemy wszystkim fanom Wojny o Pierścień, którzy cierpliwie czekali na to rozszerzenie!

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



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



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

The War of the Ring, Kings of Middle-earth, and The Lord of the Rings and the names of the characters, places, items and events therein are trademarks of Middle-earth Enterprises, LLC, used under license by Sophisticated Games and its authorized sub-licensees.

Wszelkie prawa zastrzeżone. War of the Ring Boardgame © 2012, 2023 Ares Games Srl. © 2012, 2023 Sophisticated Games Ltd.

**Uwaga!** Ten produkt nie jest zabawką. Produkt nie jest przeznaczony do użytku przez osoby w wieku poniżej 14 lat. Wyprodukowano w Chinach. Proszę zachować te informacje.

