

WOJNA O PIERŚCIEŃ™

GRA KARCIANA

WYKUTE W OGNIU™

Wyrusz w podróż do krasnoludzkiego miasta Erebor, zwanego Samotną Górą, i spotkaj się z jego królem, Dáinem Żelazną Stopą; wypłynij z Szarej Przystani, gdzie mieszka najstarszy z Elfów – Círdan Sztutnik; wyprowadź swoje armie Easterlingów z Rhûn; albo napadnij na Shire wraz z ludźmi Dunlandu...

Wykute w ogniu rozszerza *Wojnę o Pierścień – Grę karcianą* wprowadzając nowe pola bitew, nowe frakcje, nowy rodzaj lokalizacji – potyczki – oraz wiele nowych postaci znanych z *Władcy Pierścieni*.

To rozszerzenie pozwala na rozgrywkę w *Wojnę o Pierścień – Grę karcianą* dla nawet 6 graczy, ale możesz go używać także w grze dla 2-4 graczy (a nawet do rozgrywek solo, wykorzystując rozszerzenie solo/kooperacyjne *Przeciwko Cieniowi*).

Zasady rozszerzenia *Wykute w ogniu* są w większości takie same jak gry podstawowej. Dodanie trzech nowych frakcji wprowadza jednak powiew świeżości w postaci zupełnie nowych scenariuszy dla graczy znających już dobrze grę podstawową.

ELEMENTY GRY

60 KART FRAKCJI



30 kart
Wolnych Ludów



30 kart Cienia



31 KART LOKALIZACJI



15 dla Wolnych Ludów
(5 pól bitew i 10 potyczek)



7 dla Cienia
(4 pola bitew i 3 potyczki)



9 ścieżek

32 KARTY SOLO/KOOPERACYJNE*



30 kart frakcji
dla botów Cienia

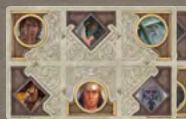


2 zastępcze karty
lokalizacji

POZOSTAŁE ELEMENTY



6 żetonów zepsucia
i 2 żetony Pierścienia



1 tor kolejności tur



6 kart pomocy



Ta instrukcja

* Do wykorzystania z rozszerzeniem *Przeciwko Cieniowi*, oznaczone symbolem  na dole karty.

CO NOWEGO?

NOWE FRAKCJE

Rozszerzenie *Wykute w ogniu* wprowadza do gry trzy nowe frakcje: Nortów (Wolne Ludy), Easterlingów i Zbójów (Cień). Poniżej znajdują się symbole nowych frakcji oraz dwa nowe symbole „dowolnej frakcji”.

WOLNE LUDY



NORTOWIE



DOWOLNA FRAKCJA
WOLNYCH LUDÓW

CIEŃ



EASTERLINGOWIE



ZBÓJE



DOWOLNA
FRAKCJA CIEŃ

NOWE POLA BITEW

To rozszerzenie zawiera 5 nowych pól bitew Wolnych Ludów i 4 nowe pola bitew Cienia. Dodaj je do odpowiednich talii zgodnie ze scenariuszem, który rozgrywasz (patrz str. 6–11).

NOWE ŚCIEŻKI

Dla każdego numeru ścieżki są teraz cztery karty ścieżki. Jeśli scenariusz nie wskazuje inaczej, po prostu dodaj nowe karty do zestawu ścieżek, których używasz.

POTYCZKI

Potyczki to nowe lokalizacje, które dodaje się do obu talii pól bitew. Reprezentują one dodatkowe lokalizacje Śródziemia, gdzie były (lub mogły być) prowadzone walki.

Potyczka działa w podobny sposób do pola bitwy, ale nie identycznie. Pamiętaj, że potyczki nie mają tekstu aktywacji.



POTYCZKA

1. **Symbole frakcji broniących.**
2. **Nazwa.**
3. **Towarzyszące pola bitew:** Pola bitew, które mogą zostać aktywowane przez tę potyczkę.
4. **Tekst rozpatrzenia (wygrywa obrońca):** Rozpatrz efekt tego tekstu po rozpatrzeniu walki na tej potyczce, jeśli obrońca wygra.
5. **Tekst rozpatrzenia (wygrywa atakujący):** Rozpatrz efekt tego tekstu po rozpatrzeniu walki na tej potyczce, jeśli atakujący wygra.
6. **Symbol frakcji atakujących.**
7. **Ilustrator karty:** Brak efektu.
8. **Numer karty:** Brak efektu.

DODATKOWE ZASADY

PRZYGOTOWANIE

Potyczki należy wtasować do odpowiednich talii pól bitew.

FAZA LOKALIZACJI

Jeśli podczas fazy lokalizacji zostanie dobrana potyczka, umieść ją na środku stołu, tak jak pole bitwy.

Następnie aktywuj pierwsze **towarzyszające pole bitwy** wymienione na potyczce, jeśli nadal znajduje się w talii pól bitew. Jeśli nie, aktywuj drugie towarzyszące pole bitwy.

Jeśli żadne z wymienionych towarzyszących pól bitew nie znajduje się w talii pól bitew, pierwszy gracz ponownie dobiera kartę z talii pól bitew, do której należy dana potyczka, i powtarza cały proces, aż zostanie aktywowane pole bitwy. Wszystkie dobrane potyczki są nadal aktywne i mogą zostać normalnie rozpatrzone, chociaż ich efekt może nie być interesujący.

Przykład: Gracz Froda, który jest pierwszym graczem, dobiera Cair Andros z talii pól bitew Wolnych Ludów. Oba jej towarzyszące pola bitew, Minas Tirith i Edoras, znajdują się już w obszarze punktacji, dlatego należy dobrać kolejną kartę. Tym razem jest to Bree, którego towarzyszące pola bitew to Shire i Dunland. Shire znajduje się już w obszarze punktacji, dlatego aktywowany zostaje Dunland – razem z Cair Andros i Bree. Jeśli zamiast tego druga dobrana karta byłaby polem bitwy, zostałaby aktywowana razem z Cair Andros.

Pamiętaj, że niektóre potyczki aktywują pola bitew z talii pól bitew przeciwnej drużyny!

Tekst karty, który odnosi się do *pola bitwy*, może zostać użyty w stosunku do potyczki z jednym wyjątkiem:

potyczka nie może zostać aktywowana lub reaktywowana przez tekst karty, który aktywuje lub reaktywuje pole bitwy.

Przykład: Gracz Isengardu nie mógł użyć Gróźb i obietnic, aby aktywować Zachodni Emnet, ale gracz Elfów mógłby użyć Nenye, Pierścień diamentu, aby dodać tam symbol obrony.

FAZA AKCJI

Podczas fazy akcji gracze mogą zagrywać lub poruszać postaci i armie na potyczkę tak, jakby była polem bitwy.

Jeśli masz kartę na potyczce, możesz zużyć akcję, aby **rozpatrzyć walkę na danej potyczce** (w ramach jednej akcji może zostać rozpatrzona tylko jedna potyczka). Pamiętaj, że zawarta w tym rozszerzeniu nowa karta pomocy wymienia *Rozpatrz potyczkę* jako jedną z możliwych akcji.

WALKA NA POTYCZCE

Kiedy gracz ogłosi chęć zużycia akcji, aby rozpatrzyć potyczkę, walka rozpatrywana jest w ten sam sposób, co na polu bitwy. Jednak po ustaleniu zwycięzcy potyczka nie trafia na obszar punktacji; zamiast tego należy rozpatrzyć jej **tekst rozpatrzenia**, a następnie usunąć ją z gry – potyczka nigdy nie może zostać reaktywowana.



BARAD-DÛR

Barad-dûr to twierdza Saurona w głębi Mordoru. Ze względu na geografie Śródziemia Barad-dûr nie może zostać aktywowane ani reaktywowane w żaden sposób z wyjątkiem podbicia Minas Morgul lub Morannonn przez Wolne Ludy.

Jeśli Barad-dûr zostanie dobrane podczas fazy lokalizacji i żadne z tych pól bitew nie znajduje się w obszarze punktacji Wolnych Ludów, dobrać kolejną kartę z talii pól bitew Cienia; jeśli talia pól bitew Cienia jest pusta, dobrać kartę z talii pól bitew Wolnych Ludów. Następnie wtasuj Barad-dûr z powrotem do talii pól bitew Cienia.



FAZA WALKI

Jeśli podczas fazy walki na potyczce nie ma żadnych kart, wtasuj ją z powrotem do odpowiedniej talii pól bitew.

Jeśli są na niej jakieś karty, które nie zostały rozpatrzone podczas fazy akcji, należy rozpatrzyć walkę na potyczce w normalny sposób, ale nie należy rozpatrywać tekstu rozpatrzenia.

Wskazówka: Jeśli wygrywasz na potyczce i masz na niej kartę, zazwyczaj dobrym pomysłem jest rozpatrzenie jej przed końcem rundy.

EFEKTY NA TOWARZYSZĄCYCH POLACH BITEW

- Tekst rozpatrzenia, który odnosi się do „*towarzyszącego pola bitwy*” może wpływać na dowolne z wymienionych na potyczce pól bitew. Efekt nie jest ograniczony tylko do pola bitwy aktywowanego przez potyczkę podczas kroku lokalizacji, ale może działać także na drugie pole bitwy, jeśli zostałyby aktywowane na późniejszym etapie rundy.
- Potyczka, która dodaje żeton walki na towarzyszące pole bitwy, nie dodaje żetonów na oba pola bitew. Jeśli oba znajdują się w grze, wygrywający gracz musi wybrać jedno z nich.

Przykład: Podczas fazy lokalizacji zostaje aktywowane Cair Andros. Minas Tirith znajduje się już w obszarze punktacji, dlatego zostaje aktywowany Edoras. Jeśli gracz Mordoru reaktywowałby Minas Tirith przy pomocy Czarnego wodza, zwycięzca potyczki na Cair Andros mógłby dodać odpowiedni żeton na Edoras albo Minas Tirith.

ROZPATRYWANIE JEDNOCZESNYCH EFEKTÓW

Za każdym razem, gdy dwa (lub więcej) efekty kart mają ten sam czas rozpatrzenia, rozpatrz wszystkie obowiązkowe efekty przed jakimikolwiek opcjonalnymi. Oprócz tego wymagania aktywny gracz sam decyduje, w jakiej kolejności rozpatrzyć efekty. Jak zawsze efekty są rozpatrywane pojedynczo.

Przykład: Jeśli Faramir dzierży Wielki Róg, gracz Dúnedainów może zdecydować, że rozpatrzy tekst gry z Wielkiego Rogu przed użyciem tekstu gry z Faramira do aktywowania nowej ścieżki – ale nie odwrotnie, ponieważ po aktywowaniu nowej ścieżki Faramir nie znajdowałby się już w grze.

UŻYWANIE KART FRAKCJI W ROZGRYWCIE SOLO/KOOPERACYJNEJ

Jeśli posiadasz *Przeciwko Cieniowi* (rozszerzenie solo/kooperacyjne do *Wojny o Pierścień – Gry karcianej*), użyj zawartych w bieżącym rozszerzeniu 30 zastępczych kart Cienia, które pozwolą ci rozegrać opisane na kolejnych stronach scenariusze, wykorzystując zasady gry solo/kooperacyjnej. Pozwala to także na grę kooperacyjną dla 3 graczy!

Jeśli grasz w trybie solo/kooperacyjnym, nie używaj potyczek. Jeśli scenariusz używa pól bitew Dunland i Rhûn, zastąp je odpowiednimi kartami zastępczymi z tego rozszerzenia.



SCENARIUSZE

Poniżej znajdują się trzy scenariusze, które pozwolą doświadczyć nowej zawartości z tego rozszerzenia na różne sposoby i dla różnej liczby graczy – od 2 do 6.

ROZSZERZONA TRYLOGIA

Ten scenariusz dla 2 do 6 graczy obejmuje całą fabułę *Wojny o Pierścień* i wykorzystuje wszystkie karty z gry podstawowej i tego rozszerzenia.

PIERWSZY GRACZ I KOLEJNOŚĆ TUR

Gracz Froda zaczyna grę z żetonem pierwszego gracza.

1. **FRODO — WOLNE LUDY**
Krasnoludy, Hobbici i Rohan
2. **CZARNOKSIĘŻNIK Z ANGMARU — CIEŃ**
Mordor
3. **GANDALF — WOLNE LUDY**
Elfy i Czarodzieje
4. **SARUMAN — CIEŃ**
Isengard i Monstrum
5. **ARAGORN — WOLNE LUDY**
Dúnedainowie i Nortowie
6. **BILL FERNY — CIEŃ**
Easterlingowie, Zbójce i Południowcy



PRZYGOTOWANIE, FAZA DOBIERANIA, ŻETON PIERŚCIENIA

Zasady przygotowania, fazy dobierania i żetonu Pierścienia są takie same jak dla scenariusza Trylogia z gry podstawowej.

POLA BITEW, POTYCZKI I ŚCIEŻKI

Używane są wszystkie pola bitew, potyczki i ścieżki.

ROZGRYWANIE ROZSZERZONEGO SCENARIUSZA TRYLOGIA W MNIEJ NIŻ 6 GRACZY

Podobnie jak w przypadku scenariusza Trylogia dla 4 graczy z gry podstawowej, Rozszerzona Trylogia może być rozgrywana przez mniej niż 6 graczy – niektórzy gracze będą wtedy kontrolować więcej niż 1 talię. Sprawdź zasady scenariusza Trylogia z gry podstawowej dotyczące grania więcej niż jedną talią.

WOJNA NA PÓŁNOCY

Walki opisane w ramach głównej fabuły dzieła Tolkiena koncentrują się wokół wydarzeń w Gondorze i Rohanie. Jednakże wielkie bitwy toczyły się także na północy: w Dale, Ereborze i wielu innych miejscach. Nawet hobbity byli zmuszeni bronić Shire!

Scenariusz może być rozgrywany przez 2, 3 lub 4 graczy. Pamiętaj, że każda talia ma 28 kart.

Podobnie jak w przypadku scenariusza Trylogia z gry podstawowej, ten scenariusz może być rozgrywany przez 2 lub 3 graczy – jeden lub obaj gracze będą wtedy kontrolować 2 talie. Sprawdź zasady scenariusza Trylogia z gry podstawowej dotyczące grania więcej niż jedną talią.

Ten scenariusz może być również rozgrywany przy pomocy zasad scenariusza Pojedynek dwóch (lub trzech) graczy z gry podstawowej.

Ten scenariusz podąża za Drużyną aż do ścieżki 9, jak scenariusz Trylogia, ale omija pola bitwy na Południu. Z tego powodu wykorzystuje on większość nowych kart z tego rozszerzenia i znacznie mniej kart z gry podstawowej. To świetny sposób na poznanie zawartości tego rozszerzenia, jeśli gracze w mniej osób.

PIERWSZY GRACZ I KOLEJNOŚĆ TUR

Gracz Froda zaczyna grę z żetonem pierwszego gracza.

1. FRODO — WOLNE LUDY

Krasnoludy (wszystkie 6): Armia Gór Błękitnych, Księga Mazarbul, Dáin Żelazna Stopa, Krasnoludzki topór, Straż Ereboru, Gimli.

Hobbity (wszystkie 15): Setka krzepkich hobbitów, Bilbo Baggins, W orczym przebraniu, Stary Maggot, Grubas Bolger, Frodo Baggins, Zioła i potrawka z królika, Merry Brandybuck, Mithrilowa kolczuga, Zaproszenie do drużyny, Pippin Tuk, Różyczka Cotton, Sam Gamgee, Żądło, Jest inna droga.

Nortowie (wszystkie 7): Barliman Butterbur, Kucyk Bill, Grimbeorn Stary, Król Brand, Oddział Nortów (2), Leśnicy znad Anduinu.

2. CZARNOKSIĘŻNIK Z ANGMARU — CIEN

Easterlingowie (wszystkie 11): Sprzymierzeńcy Saurona, Topornicy Easterlingów, Dowódca Easterlingów, Załoga Easterlingów, Horda ze wschodu, Wielu królów na służbie Mordoru, Harcownicy z Mrocznej Puszczy, Z dawna przygotowywana wojna, Czerwony chorągwy, Wariagowie z Khandu, Woźnicy. **Mordor (17):** Zaklinacz, Czarny Easterling, Koń Czarnego Jeźdźcy, Czarni Urukowie, Dowódca, Niszczyciel, Łowca, Oko bez powiek, Wysłannik, Orkowie z Mordoru (2), Ostrze Morgulu, Płaszcz Nazgûla, Rozbójnik, Upiory Pierścienia są w drodze, Wojownik, Czarnoksiężnik z Angmaru.

3. OBIĘŻYŚWIAT — WOLNE LUDY

Dúnedain (5): Athelas, Miecz z Westernesse, Boromir, Wielki Róg, Obieżyświat.

Elfy (wszystkie 18): Arwena, Łuk Galadrimów, Celeborn, Círdan Szkutnik, Elrond, Płaszcz elfów, Galadriela, Glorfindel, Elfowie wysokiego rodu (2), Legolas, Lembas, Zwierciadło Galadrieli, Nienya, Pierścień diamentu, Flakonik Galadrieli, Thranduil, Vilya, Pierścień powietrza, Leśne elfy.

Czarodzieje (5): Gandalf Szary, Narya, Pierścień ognia, Radagast Bury, Śmęgol, Tom Bombadil.

4. BALROG Z MORII — CIEN

Isengard (2): Mała, nikczemna złośliwość, Saruman.

Monstrum (wszystkie 16): Balrog z Morii, Upiory Kurhanów, Świece umarłych, Okrutnik Caradhras, Jaskiniowy troll, Stada krebainów, Gobliny z Gór Mglistych (3), Gollum, Górski troll, Przywódca orków, Szeloba, Pajaki z Mrocznej Puszczy, Czatownik, Wilki.

Zbójce (wszystkie 10): Bill Ferny, Śmierć słomianym łbom, Podli zbójce, złodzieje, Stawienie się na rozkaz, Zgubieni!, Lotho Baggins z Sackville, Szpiedzy, Zezowaty przybyś z Południa, Ted Sandyman, Dzicy górale z Dunlandu.

PRZYGOTOWANIE, FAZA DOBIERANIA, ŻETON PIERŚCIENIA

Zasady przygotowania, fazy dobierania i żetonu Pierścienia są takie same jak dla scenariusza z gry podstawowej, którego postanowiliście użyć, z wyjątkiem tego, że używane są tylko następujące karty lokalizacji:

POLA BITEW I POTYCZKI

Wolne Ludy: Bree*, Samotna Skala*, Dale, Erebor, Ered Luin*, Szara Przystań, Żelazne Wzgórze*, Lórien, Rivendell, Shire, Leśne Królestwo.

Cień: Angmar*, Dol Guldur, Dunland, Moria, Góra Gundabad, Rhûn.

* Oznacza potyczkę.

ŚCIEŻKI

Używane są wszystkie ścieżki.

SPECJALNE ZASADY

Jeśli Cień wygra walkę na polu bitwy Wolnych Ludów (nie na potyczce), oprócz przejęcia kontroli nad polem bitwy i umieszczeniu go w swoim obszarze punktacji, dodaj 1 żeton zepsucia do obszaru punktacji. Ta zasada działa również, jeśli pole bitwy zostało reaktywowane i Cień ponownie wygrywa na nim walkę.

EPICKI POJEDYNEK

Ten scenariusz przeznaczony jest dla 2 graczy, którzy nie mają nic przeciwko dłuższej rozgrywce (trwa mniej więcej dwa razy dłużej niż normalna rozgrywka Trylogii) i chcą doświadczyć jej w wyjątkowej formie.

PIERWSZY GRACZ I KOLEJNOŚĆ TUR

Gracz Gandalfa zaczyna grę z żetonem pierwszego gracza.

Talie frakcji są podzielone na 3 części. Karty w każdej talii powinny być odpowiednio podzielone. Więcej informacji w sekcjach *Przygotowanie* i *Specjalne zasady*.

1. GANDALF — WOLNE LUDY

CZĘŚĆ 1

Dúnedainowie (7): Athelas, Miecz z Westernesse, Boromir, Halbarad, Wielki Róg, Obieżyświat, Okażemy się szybsi!

Krasnoludy (3): Księga Mazarbul, Krasnoludzki topór, Gimli.

Elfy (15): Arwen, Łuk Galadrimów, Celeborn, Círdan Szkutnik, Elrond, Galadriela, Glorfindel, Elfowie wysokiego rodu (2), Legolas, Zwierciadło Galadrieli, Nenyia, Pierścień diamentu, Leśne elfy, Thranduיל, Vilya, Pierścień powietrza.

Hobbici (11): Bilbo Baggins, Stary Maggot, Grubas Bolger, Frodo Baggins, Merry Brandybuck, Mithrilowa kolczuga, Zaproszenie do drużyny, Pippin Tuk, Różyczka Cotton, Sam Gamgee, Żądło.

Nortowie (3): Barliman Butterbur, Kucyk Bill, Grimbeorn Stary.

Czarodzieje (6): Gandalf Szary, Laska Gandalfa, Glamdring, Narya, Pierścień ognia, Radagast Bury, Tom Bombadil.

CZEŚĆ 2

Dúnedainowie (6): Aragorn, Faramir, Szara drużyna, Rycerze Dol Amrothu, Książę Imrahil, Trzej łowcy.

Elfy (3): Płaszcz elfów, Lembas, Flakonik Galadrieli.

Hobbici (2): Ziola i potrawka z królika, Jest inna droga.

Rohan (8): Éomer, Éowina, Jeźdźcy Rohanu (2), Cienistogrzywy, Théoden, Théodred, Straż osady.

Czarodzieje (6): Woda entów, Gandalf Biały, Gwaihir, Władca wichrów, Żwawiec, Sméagol, Drzewiec.

CZEŚĆ 3

Dúnedainowie (10): Andúril, Wyzwanie króla, Umarli z Dunharrow, Denethor, Straż Cytadeli, Ścieżka umarłych, Żołnierze Gondoru, Grube kije, Wielkie wrota, Czerwona strzała.

Krasnoludy (3): Armia Gór Błękitnych, Dáin Żelazna Stopa, Straż Ereboru.

Hobbici (2): W orczym przebraniu, Setka krępkich hobbitów.

Nortowie (4): Król Brand, Oddział Nortów (2), Leśnicy znad Anduiny.

Rohan (1): Śmierci! Naprzód, po śmierci!

2. CZARNOKSIĘŻNIK Z ANGMARU — CIEN

CZEŚĆ 1

Easterlingowie (2): Harcownicy z Mrocznej Puszczy, Z dawna przygotowywana wojna.

Isengard (7): Gríma Gadzi Język, Półorkowie czy gobliny, Palantír z Orthanku, Saruman, Laska Sarumana, Uglúk, Szaty utkane z wszystkich kolorów.

Monstrum (13): Balrog z Morii, Upiory Kurhanów, Okrutnik Caradhras, Jaskiniowy troll, Stada krebainów, Gobliny z Gór Mglistych (3), Górski troll, Przywódca orków, Pająki z Mrocznej Puszczy, Czatownik, Wilki.

Mordor (17): Zaklinacz, Tchnienie ciemnych sił, Czarny Easterling, Koń Czarnego Jeźdźcy, Czarni Urukowie, Dowódca, Niszczyciel, Łowca, Oko bez powiek, Wysłannik, Orkowie z Mordoru, Ostrze Morguła, Płaszcz Nazgûla, Rozbójnik, Upiory Pierścienia są w drodze, Wojownik, Czarnoksiężnik z Angmaru.

Zbóje (6): Bill Ferny, Zgubieni!, Lotho Baggins z Sackville, Szpiedzy, Zezowaty przybysz z Południa, Ted Sandyman.

CZEŚĆ 2

Easterlingowie (5): Dowódca Easterlingów, Załoga Easterlingów, Wielu królów na służbie Mordoru, Czerwony chorągwy, Wariagowie z Khandu.

Isengard (6): Diabelska sztuczka Sarumana, Uruk-hai, orki bojowe, Groźby i obietnice, Jeźdźcy na wilkach, Orkowie Białej Ręki (2).

Monstrum (2): Świece umarłych, Gollum.

Mordor (3): Grisznák, Dzień, w którym słońce nie weszło, Trolle z Udúnu.

Zbóje (3): Śmierć słomianym łbom, Stawienie się na rozkaz, Dzicy górale z Dunlandu.

Południowcy (6): Czarna flota, Przybrzeżni najeźdźcy, Korsarze z Umbaru, Wielkolud wśród Swertów, Mûmakil Haradrimów, Żołnierze Haradrimów.

CZEŚĆ 3

Easterling (4): Sprzymierzeńcy Saurona, Topornicy Easterlingów, Horda ze wschodu, Woźnicy.

Isengard (1): Mała, nikczemna złośliwość.

Monstrum (1): Szeloba.

Mordor (10): Czarny wódz, Skrzydlata bestia, Gorbag i Szagrat, Grond, młot podziemi, Orkowie z Mordoru (4), Rzecznik Saurona, Olog-hai.

Zbóje (1): Podli zbóje, złodzieje.

Południowcy (3): Czarny Wąż, Kawaleria Haradrimów, Ostatni cios przed zgubą.

PRZYGOTOWANIE

Każdy gracz umieszcza karty frakcji ze swojej Części 1 w swojej talii dobierania, a karty frakcji ze swojej Części 2 w swoim stosie zrzucanych kart. Karty z Części 3 na razie odkłada na bok.

Każdy gracz dobiera 7 kart. Następnie gracz Wolnych Ludów musi zrzucić 2 z dobranych kart, ale gracz Cienia nie zrzuca żadnych kart.

Używane są tylko karty lokalizacji wymienione poniżej.

Talie pół bitew są podzielone na 3 części. Pola bitew z Części 1 to początkowa talia pół bitew. Pola bitew z Części 2 i 3 należy na razie odłożyć na bok.

Każdy numer ścieżki jest podzielony na 2 części („A” i „B”). Przygotuj talię ścieżek w normalny sposób, ale umieść wszystkie ścieżki z Części A przed ścieżkami z Części B o tym samym numerze.

Dokładne zasady używania każdej talii w czasie gry opisano w sekcji *Specjalne zasady*.

POLA BITEW I POTYCZKI WOLNYCH LUDÓW

Część 1: Szara Przysiań, Rivendell, Leśne Królestwo.

Część 2: Samotna Skała*, Dol Amroth, Edoras, Brody na Isenie*, Helmowy Jar, Lamedon*, Lórien, Pelargir, Zachodni Emnet*.

Część 3: Bree*, Cair Andros*, Dale, Erebor, Ered Luin*, Wielki kamienny most*, Żelazne Wzgórze*, Lossarnach*, Minas Tirith, Shire.

* Oznacza potyczkę.

POLA BITEW I POTYCZKI CIENIA

Część 1: Angmar*, Minas Morgul, Morannon, Moria, Góra Gundabad, Núrn*, Orthank.

Część 2: Dol Guldur, Dunland, Harad, Harad bliski*, Rhûn, Umbar.

Część 3: Barad-dûr.

* Oznacza potyczkę.

ŚCIEŻKI

Ścieżka 1A: Bag End, Zabawa z dawną oczekiwaną

Ścieżka 1B: Prom w Bucklebury, Obóz Gildora

Ścieżka 2A: Wzgórze Kurhanów, Stary Las

Ścieżka 2B: Gospoda „Pod Rozbrykanym Kucykiem”, Wichrowy Czub

Ścieżka 3A: Bród Bruinen, Ostatni przyjazny dom

Ścieżka 3B: Narada u Elronda, Imladris

Ścieżka 4A: Caradhras, Drzwi Durina

Ścieżka 4B: Wysoka Przełęcz, Khazad-dûm

Ścieżka 5A: Dolina Półmroku, Lothlórien

Ścieżka 5B: Egladil, Fangorn

Ścieżka 6A: Amon Hen, Eryn Muil

Ścieżka 6B: Czarna Brama, Martwe bagna

Ścieżka 7A: Henneth Annûn, Osgiliath

Ścieżka 7B: Rozstaj dróg, Wieża Echtheliona

Ścieżka 8A: Dolina Morgul, Schody

Ścieżka 8B: Cirith Ungol, Jaskinia Szeloby

Ścieżka 9A: Gorgoroth, Morgai

Ścieżka 9B: Szczelina zagłady, Orodruina

FAZA DOBIERANIA

Podczas fazy dobierania gracz Gandalfa dobiera 4 karty, a gracz Czarnoksiężnika z Angmaru – 6 kart.

ŻETONY PIERŚCIEŃ

Każdy gracz zaczyna z 1 żetonem Pierścienia, który działa w ten sam sposób co w scenariuszu Pojedynek dwóch graczy.

SPECJALNE ZASADY

- Obowiązuje specjalna zasada „*Każdy gracz*” ze scenariusza Pojedynek dwóch graczy. Nie obowiązuje specjalna zasada „Punkty za ścieżkę” (należy korzystać z normalnych zasad punktacji).
- Każdy numer ścieżki składa się z 2 części: A i B. Postęp numeru ścieżki dotyczy zarówno części, jak i samego numeru ścieżki, co wyjaśniono na następnej stronie:

- Przechodząc na następną ścieżkę, obowiązują następująca kolejność: 1A, 1B, 2A, 2B, 3A, 3B itd.
Przykład: W fazie lokalizacji, jeśli ostatnią aktywowaną w poprzedniej rundzie ścieżką była 2A, w obecnej rundzie zostanie aktywowana 2B, a w następnej 3A. Analogicznie, jeśli Gandalf Szary znajduje się na ścieżce 4A i używa swojej zdolności, aby aktywować ścieżkę o następnym wyższym numerze, będzie to 4B.
- Dla ścieżek 4 i 7 ostatnia aktywowana ścieżka A wskazuje, jaka ścieżka B będzie aktywowana następna (nie jest wybierana ani losowana):
Caradhras → Wysoka Przełęcz;
Drzwi Durina → Khazad-dûm;
Henneth Annûn → Rozstaj dróg;
Osgiliath → Wieża Echtheliona.
Jeśli numer ścieżki Czarna Brama zostanie zmieniony na 7, następny może zostać aktywowany Rozstaj dróg lub Wieża Echtheliona.
- Karty, które aktywują ścieżkę o tym samym numerze, nie mogą zostać użyte do przejścia ze ścieżki A na ścieżkę B ani odwrotnie.

- Nie jest możliwe, aby w wyniku efektu tekstu karty pominąć jakiś numer lub część karty ani „cofnąć się”.
Przykład: Tekst „użyj akcję” Glorfindela nie może zostać użyty, jeśli znajduje się on na ścieżce 2A, ponieważ pominąłby wtedy ścieżkę 2B. Jeśli zostałby użyty na ścieżce 2B, gracz wylosowałby jedną ze ścieżek 3A. Na ścieżce 3A wylosowałby ścieżkę spośród pozostałej ścieżki 3A (jeśli jakaś jest) i ścieżek 3B. Na ścieżce 3B wybrałby pozostałą ścieżkę 3B (jeśli jakaś jest).
- Karty, które mogą zostać zagrane lub poruszone na ścieżkę o wskazanym numerze, mogą zostać zagrane na ścieżkę A lub B.
- Natychmiast po tym, jak po raz pierwszy odświeżysz swój stos zrzucanych kart, dodaj do niego swoje karty frakcji z Części 3.
- Podczas fazy sprawdzania zwycięstwa, jeśli obaj gracze przynajmniej raz odświeżyli swoje stopy zrzucanych kart, każdy gracz wtapowuje swoje pola bitew z Części 2 do swoich talii pół bitew. Jeśli obaj gracze odświeżyli swoje stopy zrzucanych kart przynajmniej dwa razy, każdy gracz wtapowuje swoje pola bitew z Części 3 do swoich talii pół bitew. **Nie możesz aktywować pola bitwy, które nie zostało jeszcze dodane do odpowiedniej talii.**



Autor gry: IAN BRODY

WOJNA O PIERŚCIEN™

— GRA KARCIANA —

WYKUTE W OGNIU™

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,
FRANCESCO MATTIOLI, FRANCO RIVOLLI, ANDREA PIPARO,
KUO YANG, QUADRA STUDIO DI ANTONIO DE LUCA
(MAURO ALOCCI, DOMENICO CAVA, FEDERICA COSTANTINI)

Korekta: KEVIN CHAPMAN, ANDREA CORCELLA, ANDREI MUNTEANU

Produkcja: ROBERTO DI MEGLIO i FABRIZIO ROLLA

Tłumaczenie i skład: ALEKSANDRA MISZTA-MARS

Korekta wersji polskiej: ŁUKASZ CHEŁMECKI, KATARZYNA TKACZYK, ŁUKASZ TKACZYK

Gra stworzona, wydana i dystrybuowana na świecie przez:

ARES GAMES SRL

Via dei Metalmecanici 16,
55041, Capezzano Pianore (LU), Włochy
www.aresgames.eu



Wersja polska:

GALAKTA

ul. Łagiewnicka 39, 30-417 Kraków
www.galakta.pl



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, Fire and Swords © 2024 Ares Games Srl. © 2024 Sophisticated Games Ltd. Wyprodukowano w Chinach.

