

WOJNA O PIERŚCIEŃ

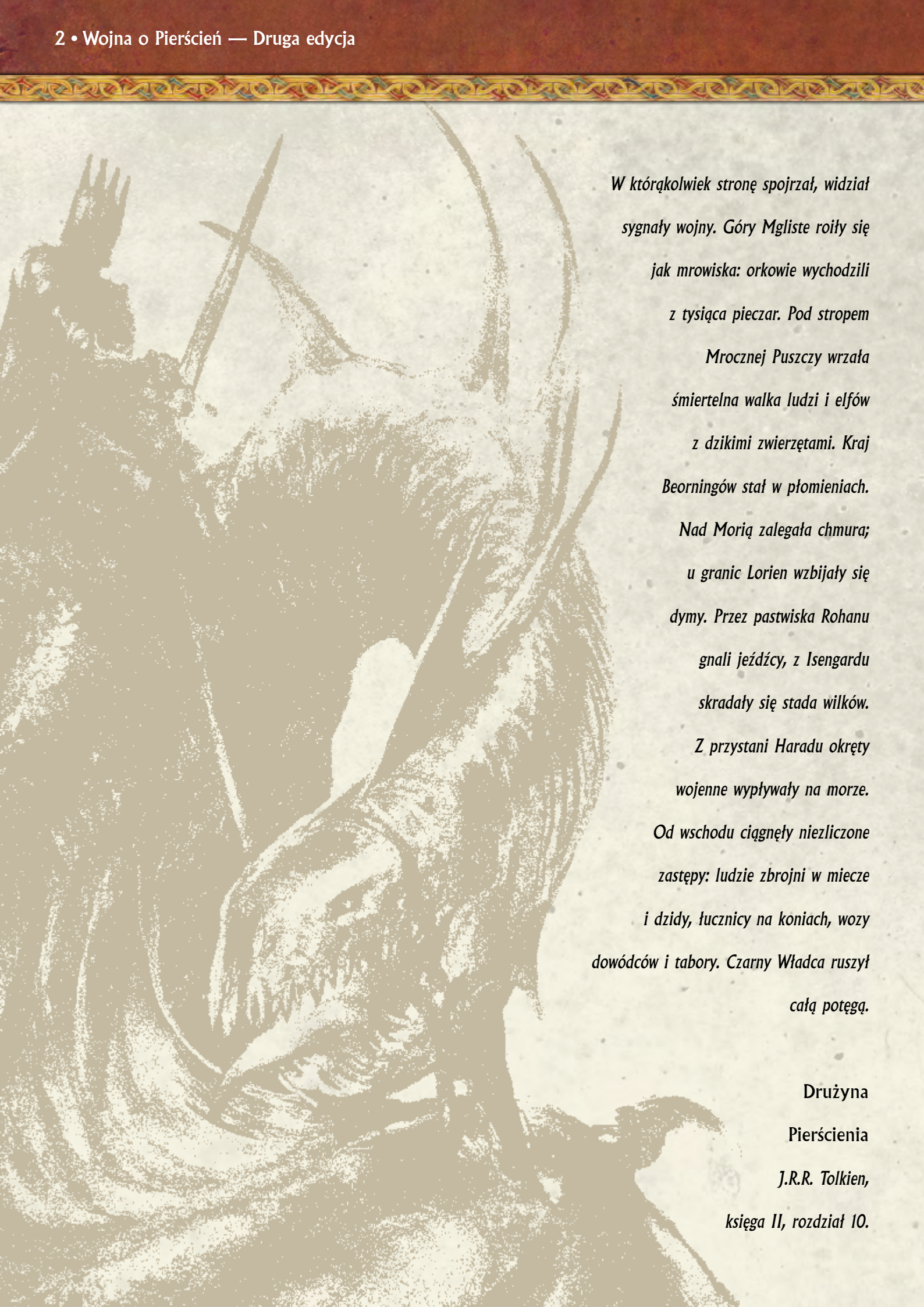
na podstawie trylogii J.R.R. Tolkiena „Władca Pierścieni”™

Druga edycja



AUTORZY:
ROBERTO DI MEGLIO,
MARCO MAGGI
ORAZ FRANCESCO NEPITELLO





*W którąkolwiek stronę spojrzał, widział
sygnały wojny. Góry Mgliste roily się
jak mrowiska: orkowie wychodzili
z tysiąca pieczar. Pod stropem
Mrocznej Puszczy wrzała
śmiertelna walka ludzi i elfów
z dzikimi zwierzętami. Kraj
Beorningów stał w płomieniach.
Nad Morią zalegała chmura;
u granic Lorien wzbijały się
dymy. Przez pastwiska Rohanu
gnali jeźdźcy, z Isengardu
skradały się stada wilków.
Z przystani Haradu okręty
wojenne wypływały na morze.
Od wschodu ciągnęły niezliczone
zastępy: ludzie zbrojni w miecze
i dzidy, łucznicy na koniach, wozy
dowódców i tabory. Czarny Władca ruszył
całą potęgą.*

**Drużyna
Pierścienia**

*J.R.R. Tolkien,
księga II, rozdział 10.*

ROZDZIAŁ I: WPROWADZENIE

Witaj w instrukcji do strategicznej gry planszowej *Wojna o Pierścień*.

Wojna o Pierścień to gra dla dwóch do czterech graczy oparta na trylogii „Władca Pierścieni”™ autorstwa J.R.R. Tolkiena.

Gracze biorą w niej udział w zmaganiach armii Wolnych Ludów, wspierającej odważnych członków Drużyny Pierścienia i mrocznych zastępów Cienia, z potężnymi Sługami Czarnego Władcy na czele.

W grze dwuosobowej jeden z graczy dowodzi siłami Wolnych Ludów, a drugi armiami Cienia, natomiast w grze trzy- lub czterosobowej gracze zostaną podzieleni na dwa zespoły, kontrolujące te dwie strony konfliktu.

Podczas każdej rozgrywki w *Wojnę o Pierścień* gracz kontrolujący Cień będzie próbował wykorzystać przewagę zapewnianą przez potężne armie i podbić Śródziemie.

Na jego rozkaz zbiorą się legiony orków i trolli Saurona, oddziały czarodzieja Sarumana oraz zastępy Haradrimów i Easterlingów, gotowe okryć ciemnością cały Zachód.

Przeciwko tej mrocznej fali stanie gracz kontrolujący Wolne Ludy: przymierze elfów, krasnoludów, jeźdźców Rohanu i ludzi z Gondoru, a także ludzi z Północy. Celem tego kruchego sojuszu jest obrona trzech królestw Śródziemia i zapewnienie dostatecznie dużo czasu Powiernikowi Pierścienia.

Podczas gdy armie będą się ścierać na polach bitew, dziewięciu członków Drużyny Pierścienia będzie zmierzać w kierunku samego serca krainy Czarnego Władcy, Góry Przeznaczenia, aby w jej odmetach zniszczyć Jedyny Pierścień.

Drużynę Pierścienia kontroluje gracz dowodzący Wolnymi Ludami – to ona jest jego prawdziwą szansą na zwycięstwo, gdyż zastępy Cienia przepadną wraz z ich panem, kiedy tylko Pierścień zostanie zniszczony. Jednakże wyprawa do Góry Przeznaczenia będzie usiana niebezpieczeństwami, bowiem nad Śródziemiem zapada zmrok...

Ostatecznie jedna ze stron odniesie zwycięstwo.

Jeśli Cień podbije dostatecznie dużo miast i twierdz przeciwnika albo Powiernicy Pierścienia zawiodą i zostaną skuszeni, ciemność zatriumfuje.

Jeśli Drużynie Pierścienia wcześniej uda się zniszczyć Pierścień, albo jeśli armiom Wolnych Ludów uda się odeprzeć mroczną falę i samemu zdobyć twierdzę wroga, upadek Czarnego Władcy zostanie przypieczętowany...

LICZBA GRACZY

Wojna o Pierścień to gra dla 2 do 4 graczy. Frakcje, które biorą udział w tym konflikcie, opowiadają się po jednej z dwóch stron: Wolnych Ludów lub Cienia. Podczas gry trzyosobowej jeden z graczy kontroluje Wolne Ludy, a dwaj pozostali dzielą się kontrolą nad Cieniem. Podczas gry czterosobowej gracze dzielą się po równo zadaniami w obrębie obu stron konfliktu.

Należy zauważyć, że poniższe zasady dotyczą jedynie rozgrywki na dwóch graczy. Aby rozegrać grę na więcej niż dwóch graczy, należy się zapoznać z Rozdziałem 11, *Zasadami gry wieloosobowej* (strona 45).

O DRUGIEJ EDYCJI

W tej edycji wprowadzono kilka subtelnych, ale ważnych zmian. Z tego względu zaleca się, aby poniższe zasady przeczytali wszyscy, nawet doświadczeni gracze. Dla graczy, którzy mieli już styczność z *Wojną o Pierścień*, poniżej przedstawiamy podsumowanie głównych zmian:

- **Zdolności postaci:** Modyfikacji uległy specjalne zasady Gandalfa Szarego, Golluma, Meriadoka Brandybucka, Peregrina Tuka i Czarnoksiężnika z Angmaru (patrz odpowiednie karty Postaci). Zmiany dotyczące Gandalfa Szarego (zdolność przewodnika) i Czarnoksiężnika z Angmaru (warunki mobilizacji i zdolność „Czarnoksiężstwo”) są szczególnie istotne.
- **Karty Wydarzeń:** Wiele kart Wydarzeń zostało poprawionych, aby zwiększyć ich skuteczność albo ułatwić użycie. Karty „Entowie się budzą”, „Ścieżki Wosów” i „Ostatnia Bitwa” otrzymały zmodyfikowane efekty.
- **Przygotowanie gry:** Zmodyfikowane zostało przygotowanie krasnoludów (patrz strona 16).
- **Kości akcji:** Jeśli w poprzedniej turze gracz Wolnych Ludów umieścił na polu poszukiwań przynajmniej 1 kość akcji, gracz Cienia musi przeznaczyć minimum 1 kość akcji na poszukiwania (patrz strony 18-19).
- **Korzystanie z kart Bitwy:** Obecnie karty Bitwy wybiera się i zagrywa zgodnie ze zmodyfikowaną sekwencją działań (patrz strona 29).
- **Poszukiwania:** Rozpatrywanie poszukiwań przebiega teraz zgodnie z nową sekwencją działań, aby uprościć zagrywanie kart Wydarzeń i korzystanie ze specjalnych zdolności (patrz strony 41-42).
- **Wkroczenie do Mordoru:** Aby wkroczyć do Mordoru, Powiernicy Pierścienia muszą się po prostu znajdować w Minas Morgul lub Morannon (nie trzeba już ujawniać Drużyny Pierścienia). W efekcie tej zmiany Drużyna Pierścienia może wkroczyć do Mordoru nawet, jeśli nie jest ukryta (patrz strona 43).



ROZDZIAŁ II: ELEMENTY GRY

LISTA ELEMENTÓW

W pudełku z *Wojną o Pierścień* znajduje się wiele elementów. Wszystkie te elementy zostały wyszczególnione poniżej.

- Ta instrukcja
- 2 arkusze pomocy graczy
- 1 plansza składająca się z dwóch rozkładanych części
- 6 kości akcji Wolnych Ludów
- 10 kości akcji Cienia
- 5 sześciociennych kości bitwy
- 10 kart Towarzyszy (postaci Wolnych Ludów)
- 1 karta Golluma
- 3 karty Sług (postaci Cienia)
- 96 kart Wydarzeń (podzielonych na 4 talie po 24 karty każda)
- 205 plastikowych figurek przedstawiających armie i postacie *Wojny o Pierścień*, w tym:
 - 90 czerwonych figurek jednostek armii Cienia
 - 75 niebieskich figurek jednostek armii Wolnych Ludów
 - 20 szarych figurek dowódców Wolnych Ludów oraz 8 figurek Nazgûli
 - 8 srebrnych figurek Powierników Pierścienia (Froda i Sama) oraz ich Towarzyszy
 - 3 srebrne figurki Sług Cienia
 - 1 srebrna figurka Golluma
- 76 tekturowych żetonów i znaczników, w tym:
 - 24 żetony poszukiwań (16 zwyczajnych i 8 specjalnych)
 - 6 żetonów armii
 - 3 żetony Pierścieni Elfów
 - 1 znacznik zepsucia
 - 7 żetonów Towarzyszy
 - 1 znacznik Aragorna, Dziedzica Isildura
 - 1 znacznik Gandalfa Białego
 - 1 znacznik postępów Drużyny Pierścienia
 - 8 znaczników polityki Narodów
 - 20 znaczników kontroli
 - 2 znaczniki punktów zwycięstwa
 - 2 żetony gracza prowadzącego (wykorzystywane podczas gier trzy- i czteroosobowych)

PRZEGLĄD ELEMENTÓW



Ta instrukcja



2 arkusze pomocy graczy



1 plansza podzielona na dwie części



76 tekturowych żetonów i znaczników

205 plastikowych figurek przedstawiających armie i postacie *Wojny o Pierścień*

6 kości akcji Wolnych Ludów



10 kości akcji Cienia



5 sześciociennych kości bitwy

10 kart Towarzyszy
(postaci Wolnych
Ludów)

1 karta Golluma

3 karty Sług
(postaci Cienia)96 kart Wydarzeń
(podzielonych na 4 talie
po 24 karty każda)

PRZEGLĄD ŻETONÓW

Żetony poszukiwań (24)



Zwyczajne



Specjalne (Drużyna Pierścienia)



Specjalne (Cień)



Rewers

Żetony armii (6)



Wolne Ludy (awers)



Wolne Ludy (rewers)



Cień (awers)



Cień (rewers)

Żetony Pierścieni Elfów (3)



Awers



Rewers



Awers/Rewers

Znacznik zepsucia (1)

Żetony Towarzyszy i znaczniki postaci (9)



Awers



Rewers

Znacznik postępów Drużyny Pierścienia (1)



Awers



Rewers

Znaczniki polityki Narodów (8)



Wolne Ludy (awers)



Wolne Ludy (rewers)



Cień (awers)



Cień (rewers)

Znaczniki kontroli (20)



Wolne Ludy



Cień

Znaczniki punktów zwycięstwa (2)

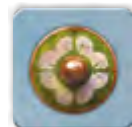


Wolne Ludy

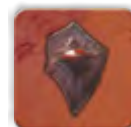


Cień

Żetony gracza prowadzącego (2)



Wolne Ludy



Cień

PLASTIKOWE FIGURKI

Słudzy



Saruman

Czarnoksiężnik
z Angmaru

Rzecznik Saurona



Nazgûl

Upiory
Pierścienia (8)

Isengard (18)



Regularne (12)



Elitarne (6)



Regularne (36)



Elitarne (6)



Regularne (24)



Elitarne (6)

Sauron (42)

Haradrimowie i Easterlingowie (30)

Drużyna Pierścienia

Towarzysze

Powiernicy
Pierścienia

Gollum



Boromir



Gandalf



Gimli



Legolas

Towarzysze

Krasnoludy (14)



Meriadok



Peregrin

Obieżyświat/
Aragorn

Regularne (5)



Elitarne (5)



Dowódcy (4)

Elfy (19)

Gondor (24)



Regularne (5)



Elitarne (10)



Dowódcy (4)



Regularne (15)



Elitarne (5)



Dowódcy (4)

Północ (19)

Rohan (19)



Regularne (10)



Elitarne (5)



Dowódcy (4)



Regularne (10)



Elitarne (5)



Dowódcy (4)

ELEMENTY GRY

PLASTIKOWE FIGURKI

Podczas rozgrywki armie walczące o Śródziemie (oraz bohaterowie i potwory, które nimi dowodzą) zostały przedstawione za pomocą plastikowych figurek.

Armie

Siły zbrojne danego Narodu zostały przedstawione za pomocą **jednostek**.

Te z kolei dzielą się na jednostki **regularne** i **elitarne**. Pierwsze przedstawiają oddziały przeciętnych wojowników, a drugie zastępy wyborowych żołnierzy lub potężnych potworów.

Pojedyncza jednostka odpowiada różnej liczbie faktycznych żołnierzy – od kilku setek doświadczonych wojowników po tysiące orków. W świetle zasad wszystkie jednostki danego rodzaju (regularne bądź elitarne) posiadają taką samą siłę, bez względu na to, do jakiego Narodu przynależą.

Wszystkie jednostki znajdujące się w jednym regionie i kontrolowane przez jednego gracza uważa się za pojedynczą grupę nazywaną **armią**.

Armia może się składać z maksymalnie **dziesięciu jednostek** lub **pięciu jednostek**, jeśli znajduje się ona w oblężonej twierdzy.

Dowódcy Wolnych Ludów

Kapitanów i wodzów prowadzących do bitwy armie Wolnych Ludów przedstawiono za pomocą figurek **dowódców**.

Dowódcy nigdy nie mogą poruszać się samodzielnie, zawsze muszą być częścią przyjaznej armii. Jeśli w dowolnym momencie gry na planszy znajduje się dowódca pozbawiony armii, należy go natychmiast usunąć.

Obecność dowódcy poprawia zdolności bojowe armii i zwiększa jej mobilność. Nie ma żadnych ograniczeń, co do liczby dowódców, jaka może towarzyszyć danej armii. Dowódcy Wolnych Ludów, bez względu na własną przynależność do jakiegoś Narodu, mogą dowodzić armiami składającymi się z jednostek dowolnych Narodów.

Dowódcy nie uważa się za jednostkę, nie można go usunąć w ramach strat, a jego obecność nie zwiększa siły danej armii (patrz strona 28).

Nazgûle

Nazgûle, nazywane czasem *Upiorami Pierścienia*, funkcjonują jako dowódcy armii Cienia. Każdego Nazgûła przedstawia inna figurka upiора na skrzydlatej bestii.

Zasady dotyczące dowódców Wolnych Ludów odnoszą się również do Nazgûli, z poniższymi wyjątkami:

- Nazgûle nie muszą stanowić części przyjaznej armii, mogą poruszać się samodzielnie, jednym ruchem przesuając się (latając) do dowolnego regionu na planszy (nawet do regionów, w których znajdują się jednostki Wolnych Ludów).

Wyjątek: Nazgûl poruszający się bez armii nie może zostać samotnie umieszczony w kontrolowanej przez wroga twierdzy.

- Obecność wrogiej armii w tym samym regionie nie ma żadnego wpływu na Nazgûle.

Postacie

Głównych bohaterów opowieści oraz ich przeciwników przedstawiono za pomocą figurek **postaci**.

Postacie to wyjątkowe osobistości przewyższające zdolnościami zwykłych dowódców. Postacie Wolnych Ludów nazywa się **Towarzyszami**, zaś postacie Cienia **Sługami**.

Każdą postać przedstawia osobna figurka, a jej specjalne umiejętności zostały opisane na odpowiedniej karcie Postaci. Zanim gracze rozpoczną rozgrywkę, powinni dokładnie przeczytać wszystkie karty Postaci.

W świetle zasad postacie funkcjonują podobnie do dowódców, ale nie podlegają tym samym ograniczeniom – mogą samodzielnie poruszać się po planszy, ignorując obecność wrogich armii.

Towarzysze: Legolas, Gimli, Boromir, Aragorn (jako Obieżyświat), Meriadok, Peregrin, i Gandalf Szary rozpoczynają grę jako towarzysze Froda i Sama (**Powierników Pierścienia**) i członkowie Drużyny Pierścienia. W trakcie rozgrywki mogą opuścić Drużynę Pierścienia, aby wspomóc wysiłki Wolnych Ludów i dołączyć do armii jako dowódcy.

Jeśli zostaną spełnione specjalne warunki (opisane na odpowiednich kartach Postaci), Obieżyświat i Gandalf Szary mogą zostać zastąpieni swoimi potężniejszymi wcieleniami: **Aragornem**, **Dziedzicem Isildura** i **Gandalfem Białym**.



**Znacznik Aragorna –
Dziedzica Isildura**



**Znacznik Gandalfa
Białego**

Kiedy to nastąpi, pod ich figurkami należy umieścić odpowiednie znaczniki, aby gracze pamiętali o ich nowym statusie.

Sługi: Potężniejsi stronnicy Czarnego Władcy – Saruman, Czarnoksiężnik z Angmaru i Rzecznik Saurona – nie rozpoczynają gry na planszy. Zamiast tego wejdą do gry później, kiedy zostaną spełnione odpowiednie warunki opisane na ich kartach Postaci.

Gollum: Gollum to wyjątkowa postać. Uważa się, że Gollum zawsze podąża za Drużyną Pierścienia, a jeśli Powiernicy Pierścienia zostaną sami, stanie się ich przewodnikiem. Kiedy to nastąpi, gracze powinni umieścić figurkę Golluma razem z figurką Powierników Pierścienia, aby o tym pamiętać. W grze efekt działań Golluma został przedstawiony za pomocą jego karty Postaci oraz pewnych kart Wydarzeń.

PLANSZA

Plansza przedstawia zachód Śródziemia pod koniec Trzeciej Ery. Oprócz mapy znajdują się tu również pola oraz tory służące do śledzenia różnych mechanik i elementów gry.

Rysunek planszy (patrz strony 12-13) opisuje jej poszczególne części i wskazuje, gdzie podczas przygotowania gry należy umieścić wiele elementów.

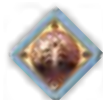
NARODY



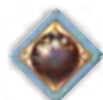
Krasnoludy
(brązowy)



Elfy
(jasnozielony)



Gondor
(ciemnoniebieski)



Północ
(jasnoniebieski)



Rohan
(ciemnozielony)



Isengard
(żółty)



Sauron
(czerwony)

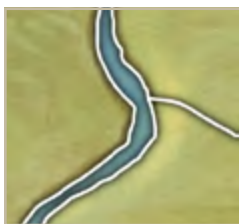


Haradrimowie i Easterlingowie
(pomarańczowy)

LEGENDA



Biała linia to normalna granica pomiędzy dwoma regionami.



Równie popularnym rodzajem granicy pomiędzy dwoma regionami jest rzeka obramowana białymi liniami. Taką granicę również traktuje się jako normalną granicę.



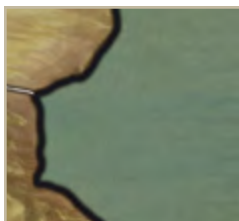
Gruba czarna linia reprezentuje górską granicę, której nigdy nie można przekroczyć.



Kolorowa linia przebiegająca wzdłuż granicy wskazuje granice danego Narodu.



Gdy dwa Narody ze sobą sąsiadują, po obu stronach białej granicy znajdują się linie w różnych kolorach.



Obszary morskie nie są uważane za regiony i gracze nigdy nie mogą przekroczyć ich granic. Regiony sąsiadujące z dużym obszarem morskim po lewej stronie planszy nazywa się **regionami wybrzeża**.



Nazwa zapisana na polu regionu dużymi literami wskazuje na obecność miasta lub twierdzy.

REGIONY

Główną część planszy stanowi mapa zachodu Śródziemia pod koniec Trzeciej Ery. Mapa została podzielona na pola nazywane **regionami**. Każdy region posiada własną nazwę, która odnosi się zazwyczaj do ważnego miejsca lub całej krainy geograficznej (np. Minas Tirith albo Cardolan). Regiony służą do umieszczania plastikowych jednostek, przeprowadzania ruchów i walki.

Normalnie regiony oddziela od siebie biała linia lub rzeka obramowania dwoma białymi liniami.

Gruba czarna granica wskazuje, że dany teren jest nieprzekraczalny (zazwyczaj będzie to łańcuch górski). Jeśli dwa regiony stykają się tylko taką czarną granicą, nie uważa się ich za sąsiadujące.

Niektóre obszary planszy są całkowicie niebieskie, całkowicie otoczone czarną linią lub sąsiadujące z białą. Te obszary to morza i jeziora. Obszar morza lub jeziora nie jest regionem i gracze nigdy nie mogą przekroczyć jego granicy.

Wolne regiony

Zasady i karty Wydarzeń często odnoszą się do **wolnych regionów**. Region uważa się za wolny dla danego gracza, jeśli nie znajdują się w nim wrogie armie i/lub kontrolowane przez wroga osady. Jeśli gracz oblega twierdzę przeciwnika, region, w którym znajduje się ta twierdza, uważa się za wolny dla oblegającego.

NARODY

Kilka regionów tworzy **Naród** otoczony granicą odpowiedniego koloru (patrz rysunek na stronie 9). Niektóre Narody składają się z kilku odseparowanych, oddległych od siebie grup regionów.

FORTYFIKACJE I OSADY

Region może być pusty albo zawierać **fortyfikację** lub jeden z trzech rodzajów **osad** (wioska, miasto lub twierdzę).

Fortyfikacje

Fortyfikacja zapewnia w danym regionie dobrą pozycję do obrony – mogą być to ruiny, fort albo bród. Na planszy znajdują się dwie fortyfikacje: w regionach Osgiliath i Brodów na Isenie.



Fortyfikacja

Osady

Osady reprezentują miejsca ważne dla gospodarki i obrony danego Narodu. Region zawierający osadę zapewnia kilka korzyści graczowi, który go kontroluje.

Wioski to zamieszkałe obszary pozwalające na zaciąg wojsk danego Narodu. Obecność wioski w danym regionie została na planszy zaznaczona symbolem odpowiedniego Narodu.



Wioska Wolnych Ludów



Wioska Cienia

Miasta to ważne ośrodki dla danego Narodu. Podobnie jak wioski służą do rekrutacji wojsk, ale zapewniają również korzyści w walce dla broniącej się armii.



Miasto Wolnych Ludów



Miasto Cienia

Twierdze to fortece, osiedla elfów i wielkie stolice Śródziemia. Gracze mogą w nich rekrutować wojska, a broniące się armie otrzymują tam potężne korzyści podczas walki.

Uwaga: Każdej twierdzy na planszy odpowiada pole twierdzy z tym samym rysunkiem (lub standardowym rysunkiem w przypadku twierdz Cienia).



Twierdza Wolnych Ludów



Twierdza Cienia

Miasta i twierdze Śródziemia zapewniają punkty zwycięstwa graczom, którzy je podbiją (patrz strona 32).

W przypadku miast i twierdz kolor ramki wskazuje, który z graczy początkowo kontroluje dane miasto lub twierdzę (czerwony kolor to Cień, niebieski to Wolne Ludy). Symbol w górnym rogu wskazuje, do którego Narodu należy dane miasto lub twierdza.

Symbol **f** pojawiający się przy mieście przypomina, że dany region wart jest dla przeciwnika 1 punkt zwycięstwa. Symbol **ff** pojawiający się przy twierdzy przypomina, że dany region wart jest dla przeciwnika 2 punkty zwycięstwa.

TORY I POLA

Oprócz mapy regionów Śródziemia, na planszy znajdują się również różne pola i tory, służące do śledzenia wielu jednocześnie zachodzących wydarzeń. Te obszary to:

- **Tor Drużyny Pierścienia**, na którym zaznacza się postępy Drużyny Pierścienia oraz poziom zepsucia Powierników Pierścienia.
- **Pole poszukiwań Pierścienia** (nazywane też „polem poszukiwań”), na którym gracz prowadzący Cień umieszcza kości przeznaczone na poszukiwania Drużyny Pierścienia, oraz które służy do zaznaczania, ile razy w ciągu tury poruszyła się Drużyna Pierścienia.
- **Tor polityki**, wskazujący, które z Narodów Śródziemia znajdują się już w „stanie wojny”.
- **Pole przewodnika Drużyny Pierścienia**, na którym umieszcza się kartę Postaci prowadzącej Drużynę Pierścienia.
- **Pole Drużyny Pierścienia** (nazywane też „polem Drużyny”), na którym umieszcza się figurki i żetony postaci wchodzących w skład Drużyny Pierścienia.
- **Pola Pierścieni Elfów**, na których umieszcza się żetony Pierścieni Elfów.
- **Pola na talie Wydarzeń**, na których umieszcza się cztery talie kart Wydarzeń.
- **Pola twierdz**, na których umieszcza się jednostki biorące udział w oblężeniach.
- **Pola armii**, na których umieszcza się figurki, kiedy w danym regionie nie ma już dostatecznie dużo miejsca.
- **Tor punktów zwycięstwa**, służący do zaznaczania podbojów każdego z graczy.

PLANSZA

1

Pole na talię
Wydarzeń: Postaci
Wolnych Ludów

2

Pole na talię
Wydarzeń: Strategie
Wolnych Ludów

3

Pole Pierścieni Elfów
(kontrolowanych przez
gracza Wolnych Ludów)

4

Pola armii

5 5

Pola twierdz

6

Pole poszukiwań
Drużyny Pierścienia

7

Tor punktów zwycięstwa

8

Pole Pierścieni Elfów
(kontrolowanych przez
gracza Cienia)





9

Tor Drużyny Pierścienia

10

Pole Drużyny Pierścienia

11

Pole przewodnika
Drużyny Pierścienia

12

Tor polityki

13

Tor Mordoru

14

Pole na talię Wydarzeń:
Postaci Cienia

15

Pole na talię Wydarzeń:
Strategie Cienia

ROZDZIAŁ III: PRZYGOTOWANIE GRY

Pzed rozpoczęciem rozgrywki gracze powinni zdecydować, który z nich będzie grał Wolnymi Ludami, a który Cieniem.

Następnie należy przygotować grę zgodnie z poniższą instrukcją.

KROK 1

Planszę należy umieścić na odpowiedniej powierzchni, pozostawiając bo bokach odrobinę miejsca (aby mieć gdzie odkładać odrzucone karty i wyeliminowane figurki oraz rzucać kośćmi).

KROK 2

Figurkę Powierników Pierścienia należy umieścić w Rivendell, czyli na jej polu startowym.

KROK 3

Znacznik postępów Drużyny Pierścienia należy umieścić na polu „0” toru Drużyny Pierścienia, „ukrytą” stroną ku górze. Znacznik zepsucia należy umieścić na polu „0” tego samego toru.

KROK 4

Wszystkie karty Towarzyszy należy umieścić na polu przewodnika Drużyny Pierścienia. Karta Postaci **Gandalfa Szarego** powinna znaleźć się na wierzchu, bowiem to on jest początkowym przewodnikiem Drużyny Pierścienia. Karty **Aragorna**, **Dziedzica Isildura**, **Gandalfa Białego** i **Golluma** należy odłożyć na bok, będą one potrzebne później.

KROK 5

Figurki i żetony Towarzyszy należy umieścić na polu Drużyny. Figurkę **Golluma** należy odłożyć na bok, będzie ona potrzebna później.

KROK 6

Trzy żetony Pierścieni Elfów należy umieścić na planszy, na polu Pierścieni Elfów Wolnych Ludów, stroną z pierścieniem ku górze.

KROK 7

Należy odłożyć na bok wszystkie karty Sług Cienia (Czarnoksiężnika z Angmaru, Sarumana i Rzecznika Saurona) oraz odpowiadające im figurki, będą one potrzebne później.

KROK 8

Karty Wydarzeń Wolnych Ludów i Cienia należy podzielić na **talie Postaci i Strategii** (zgodnie z rewersami kart), potasować je osobno i umieścić na odpowiednich polach planszy.

KROK 9

Zwyczajne żetony poszukiwań (beżowe) należy umieścić w kubku lub innym nieprzezroczystym pojemniku: tworzą one **pulę poszukiwań**. Specjalne żetony poszukiwań (niebieskie i czerwone) należy odłożyć na bok, będą potrzebne później.

KROK 10

Gracz Cienia bierze siedem czerwonych kości akcji Cienia, a gracz Wolnych Ludów cztery niebieskie kości akcji Wolnych Ludów. Pozostałe kości akcji należy odłożyć na bok, będą one potrzebne później. Na bok należy również odłożyć pięć kości bitwy.

KROK 11

Znaczniki polityki Narodów należy umieścić na ich początkowych pozycjach toru polityki. Wszystkie znaczniki polityki Narodów Wolnych Ludów, **oprócz żetonu elfów**, należy umieścić „pasywną” stroną ku górze. Znaczniki polityki elfów i wszystkich Narodów Cienia należy umieścić „aktywną” stroną ku górze. Tak jak wskazują to symbole na torze, znaczniki polityki Rohanu, Północy, elfów i krasnoludów należy umieścić na górnym polu toru, znaczniki Gondoru i Haradrimów/Easterlingów na drugim polu od góry, a znaczniki Isengardu i Saurona na trzecim polu od góry, tuż nad polem „stanu wojny”.

KROK 12

Wszystkie plastikowe figurki należy podzielić zgodnie z ich kolorami i rodzajami, a następnie przeprowadzić *przygotowanie armii*, tak jak pokazano to na rysunku na stronach 16-17. W ten sposób na planszy znajdują się początkowe jednostki i dowódcy poszczególnych Narodów. Pozostałe jednostki należy odłożyć na bok, będą one służyć jako posiłki. Należy uważać, aby nie mieszać tych figurek z figurkami wyeliminowanymi w trakcie gry. Żetony armii należy odłożyć na bok, będą potrzebne później.

Pozostałe elementy należy pozostawić w pudełku; gracze wykorzystają je w późniejszym etapie rozgrywki.



PRZYGOTOWANIE ARMII

Krasnoludy

1 Erebor:
1 Regularna, 2 Elitarne, 1 Dowódca.

2 Ered Luin:
1 Regularna.

3 Żelazne Wzgórza:
1 Regularna.

Posiłki:
2 Regularne, 3 Elitarne, 3 Dowódców.

Elfy

4 Szara Przystań:
1 Regularna, 1 Elitarna, 1 Dowódca.

5 Rivendell:
2 Elitarne, 1 Dowódca.

6 Leśne Królestwo:
1 Regularna, 1 Elitarna, 1 Dowódca.

7 Lórien:
1 Regularna, 2 Elitarne, 1 Dowódca.

Posiłki:
2 Regularne, 4 Elitarne.

Gondor

8 Minas Tirith:
3 Regularne, 1 Elitarna, 1 Dowódca.

9 Dol Amroth:
3 Regularne.

10 Osgiliath:
2 Regularne.

11 Pelargir:
1 Regularna.

Posiłki:
6 Regularnych, 4 Elitarne, 3 Dowódców.

Północ

12 Bree:
1 Regularna.

13 Samotna Skała:
1 Regularna.

14 Dale:
1 Regularna, 1 Dowódca.

15 Północne Wzgórza:
1 Elitarna.

16 Shire:
1 Regularna.

Posiłki:
6 Regularnych, 4 Elitarne, 3 Dowódców.

Rohan

17 Edoras:
1 Regularna, 1 Elitarna.

18 Brody na Isenie:
2 Regularne, 1 Dowódca.

19 Helmowy Jar:
1 Regularna.

Posiłki:
6 Regularnych, 4 Elitarne,
3 Dowódców.



**Isengard****Orthank:**4 Regularne, 1 Elitarna. **1****Północny Dunland:**1 Regularna. **2****Południowy Dunland:**1 Regularna. **3****Posiłki:**

6 Regularnych, 5 Elitarnych.

Sauron**Barad-Dûr:**4 Regularne, 1 Elitarna,
1 Nazgûl. **4****Dol Guldur:**5 Regularnych, 1 Elitarna,
1 Nazgûl. **5****Gorgoroth:**3 Regularne. **6****Minas Morgul:**5 Regularnych, 1 Nazgûl. **7****Moria:**2 Regularne. **8****Góra Gundabad:**2 Regularne. **9****Nurn:**2 Regularne. **10****Morannon:**5 Regularnych, 1 Nazgûl. **11****Posiłki:**8 Regularnych, 4 Elitarne,
4 Nazgûle.**Haradrimowie
i Easterlingowie****Daleki Harad:**3 Regularne, 1 Elitarna. **12****Bliski Harad:**3 Regularne, 1 Elitarna. **13****Północny Rhûn:**2 Regularne. **14****Południowy Rhûn:**3 Regularne, 1 Elitarna. **15****Umbar:**3 Regularne. **16****Posiłki:**

10 Regularnych, 3 Elitarne.

ROZDZIAŁ IV: PRZEBIEG TURY

Rozgrywka w *Wojnie o Pierścień* składa się z serii **tur**, rozgrywanych do momentu, w którym jeden z graczy nie zostanie zwycięzcą. Każda tura składa się z sześciu **faz**.

SKRÓT PRZEBIEGU TURY

Tura składa się z następujących faz:

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 teraz *ujawnić* miejsce pobytu Drużyny Pierścienia.

Jeśli Drużyna Pierścienia zostanie ujawniona w mieście lub twierdzy dowolnego z Narodów Wolnych Ludów, Naród ten 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 Rzutu 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 przesuwać 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 (patrz „*Wykorzystywanie kości akcji*” na stronie 19).

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 dokładniej opisane w dalszej części instrukcji.

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).

KOŚCI AKCJI

Kości akcji odgrywają podczas gry główną rolę, bowiem wskazują dostępne dla obu graczy akcje w danej turze.

Na swoich ściankach kości akcji posiadają specjalne symbole. Każdy symbol odpowiada innej grupie akcji, z której gracz może skorzystać. Kości Wolnych Ludów i Cienia posiadają inne rodzaje ścianek oraz inną liczbę ścianek każdego rodzaju. Ta różnica odzwierciedla podejście obu stron konfliktu do *Wojny o Pierścień*.

Znajdująca się na następnej stronie *tabela kości akcji* wyjaśnia znaczenie poszczególnych symboli.

Uwaga: Kości akcji Wolnych Ludów posiadają dwie ścianki z wynikiem „Postać”, a wynik „Armia” pojawia się tylko na jednej ściance, wspólnie z wynikiem „Mobilizacji”.

PULA KOŚCI AKCJI

Całkowita liczba kości akcji, jakimi rzuca gracz, jest nazywana jego **pulą kości**.

Gracz Cienia rozpoczyna grę z siedmioma kośćmi w swojej puli, ale w późniejszym etapie gry może zyskać kolejne kości, do maksymalnie dziesięciu. Te dodatkowe kości akcji wchodzi do gry, kiedy gracz Cienia wprowadza do gry swoje Sługi (jedna kość za **Sarumana**, jedna za **Czarnoksiężnika z Angmaru** i jedna za **Rzecznika Saurona**).

Gracz Wolnych Ludów rozpoczyna grę z czterema kośćmi w swojej puli. Podobnie jak gracz Cienia, może w późniejszym etapie gry zyskać dodatkowe kości. Gracz Wolnych Ludów dodaje do swojej puli jedną kość, kiedy w grze pojawi się **Aragorn**, **Dziedzic Isildura** i kolejną kość, kiedy do gry wejdzie **Gandalf Biały**.

SYMBOLE KOŚCI AKCJI

Wolne Ludy

akcja
Postaci*akcja
Armii*akcja
Mobilizacjiakcja
Wydarzeniaakcja
Mobilizacji/
Armii

Wola Zachodu

Specjalne
akcje

Cień

akcja
Postaciakcja
Armiiakcja
Mobilizacjiakcja
Wydarzeniaakcja
Mobilizacji/
Armii

Oko

Specjalne
akcje

* **Uwaga:** Kości akcji Wolnych Ludów posiadają po dwie ścianki z akcją „Postaci”.
Na tych kościach akcja Armii pojawia się tylko na jednej ściance razem z akcją „Mobilizacji”.

Zarówno gracz Cienia, jak i gracz Wolnych Ludów, straci dodatkową kość, jeśli odpowiadająca jej postać zostanie wyeliminowana.

Kiedy gracz zyskuje lub traci kość akcji, ten zysk lub strata stanie się ważna od następnej tury: kość zostanie dodana lub usunięta z puli kości podczas fazy Odzyskiwania kości akcji i dobierania kart Wydarzeń następnej tury.

PRZYDZIELANIE KOŚCI DO POSZUKIWAŃ I RZUT AKCJI

Podczas fazy Przydzielania kości do poszukiwań gracz Cienia umieszcza na polu poszukiwań tyle kości akcji, ile chce przeznaczyć na poszukiwania Pierścienia.

Jeśli pod koniec poprzedniej tury na polu poszukiwań znajdowała się jedna lub więcej kości akcji Wolnych Ludów, gracz musi umieścić na polu poszukiwań *przynajmniej 1 kość*.

Gracz może umieścić na polu poszukiwań *maksymalnie* tyle kości, ile obecnie znajduje się Towarzyszy w Drużynie Pierścienia (należy zwrócić uwagę, że Powiernicy Pierścienia nie są uważani za Towarzyszy i nie bierze się ich pod uwagę, sprawdzając powyższe maksimum).

Gracz Cienia może jednak zawsze umieścić na polu poszukiwań *co najmniej jedną kość*, nawet jeśli wszyscy Towarzysze opuścili Drużynę Pierścienia.

Gracz Cienia nie rzuca kośćmi, które umieścił na polu poszukiwań, rzuca natomiast wszystkimi pozostałymi kośćmi w swojej puli. Następnie, jeśli uzyskał jakieś wyniki „Oka”, umieszcza je natychmiast na polu poszukiwań.

Gracz Wolnych Ludów rzuca po prostu całą swoją pulą kości akcji.

WYKORZYSTYWANIE KOŚCI AKCJI

Rozpoczynając od gracza Wolnych Ludów, gracze naprzemiennie wybierają po jednej ze swoich kości akcji i natychmiast rozpatrują akcję wynikającą z uzyskanego na niej wyniku.

Każda kość akcji posiada pewien zestaw symboli, odpowiadający różnym możliwym akcjom. Akcje zostały opisane w dalszej części tej instrukcji, a także podsumowane w „*Tabeli kości akcji*” (patrz strona 20; tabela znajduje się również na arkuszach pomocy graczy).

Kiedy gracz wykona odpowiednią akcję, odpowiadającą jej kość uważa się za „wykorzystaną” i odkłada na bok – gracz będzie mógł z niej skorzystać dopiero podczas następnej tury.

Jedyny wyjątek od tej zasady stanowi sytuacja, w której gracz Wolnych Ludów wykorzystuje kość akcji, aby *przesunąć Drużynę Pierścienia*. W takim wypadku, po wykonaniu odpowiedniej akcji, zamiast okładać daną kość na bok, umieszcza ją na **polu poszukiwań** (należy pamiętać, że kość ta wróci do gracza Wolnych Ludów podczas fazy Odzyskiwania kości akcji i dobierania kart Wydarzeń następnej tury).

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.

Gracz może też zdecydować się *pominąć* swoją akcję. W takim wypadku odrzuca jedną ze swoich kości akcji bez żadnego efektu (gracz nie wykorzystuje jej wyniku). Pominięcie akcji nie jest tożsame z pasowaniem (opisanym w innej części tej instrukcji).

TABELA KOŚCI AKCJI

W tej części instrukcji zamieszczono krótkie podsumowanie akcji, jakie każdy z graczy może wykonać, korzystając z kości akcji.



POSTAĆ



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

- **Dowódca porusza/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.
- **Odlączenie 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 maksymalnie o 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 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) o maksymalnie 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 Narod 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.

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

PIERŚCIENIE ELFÓW

Na początku gry, gracz Wolnych Ludów otrzymuje trzy żetony przedstawiające elfie Pierścienie Władzy.

Dopóki gracz nie zdecyduje się z nich skorzystać, żetony te będą znajdowały się na jego polu Pierścieni Elfów, stroną z Pierścieniem ku górze.

Kiedy gracz Wolnych Ludów wykorzystuje jeden z Pierścieni Elfów, odwraca go na drugą stronę, na której znajduje się „Płonące Oko”, i oddaje go graczowi Cienia.

Kiedy gracz Cienia wykorzysta żeton, odrzuca go z gry.

Oznacza to, że każdy żeton Pierścienia Elfów/Oka może być przez jego właściciela wykorzystany tylko raz, w następujący sposób:

Kiedy gracz ma wykonać swoją akcję podczas fazy Rozpatrywania akcji, może wykorzystać Pierścień Elfów, aby zmienić jeden z wyników na swoich niewykorzystanych kościach akcji na dowolny inny wynik.

Następnie gracz, który właśnie wykorzystał Pierścień Elfów, aby zmienić wynik kości, wybiera jedną z kości i wykorzystuje jej wynik (niekoniecznie musi to być kość, której wynik został właśnie zmieniony Pierścieniem Elfów).

Poniżej znajduje się lista ograniczeń w wykorzystaniu Pierścienia Elfów:

- Podczas jednej tury dany gracz może wykorzystać tylko jeden Pierścień Elfów.
- Gracz Wolnych Ludów nie może wykorzystać Pierścienia Elfów, aby zmienić wynik na kości na wynik „Woli Zachodu”.
- Gracz Cienia może wykorzystać Pierścień Elfów, aby zmienić wynik na kości na wynik „Oka” (tę kość należy natychmiast umieścić na polu poszukiwań). Umieszczenia kości na polu poszukiwań nie uważa się za wykonanie akcji, dlatego gracz wykonuje następnie normalną akcję. Gracz nie może jednak wykorzystać Pierścienia Elfów, aby zmienić wynik kości, która już wskazuje wynik „Oka”.

Żetony Pierścieni Elfów



Awers: kontrolowany przez gracza Wolnych Ludów



Rewers: kontrolowany przez gracza Cienia

ROZDZIAŁ V: KARTY WYDARZEŃ

Karty Wydarzeń przedstawiają wiele szczęśliwych (i tragicznych) zdarzeń z *Władcy Pierścieni*, a także specjalne przedmioty, nieoczekiwane zajścia i alternatywne biegi wydarzeń.

Co więcej, gracze mogą korzystać z kart Wydarzeń podczas bitew, aby zapewnić sobie różne specjalne efekty. Kiedy karta Wydarzenia zostaje zagrana w celu wykorzystania jej zdolności bitwy, nazywa się ją **kartą Bitwy**.

TALIE WYDARZEŃ

Każdy gracz otrzymuje po dwie talie kart Wydarzeń: **talię Strategii** (oznaczoną symbolem chorągwi armii) i **talię Postaci** (oznaczoną symbolem miecza).

Karty z talii Strategii zazwyczaj zapewniają graczom dodatkowe opcje wojskowe i polityczne, natomiast karty z talii Postaci są często powiązane z Drużyną Pierścienia oraz działaniami Towarzyszy i Sług na mapie.

DOBIERANIE KART WYDARZEŃ

Podczas pierwszej fazy każdej tury (w tym podczas pierwszej tury) każdy z graczy musi dobrać po jednej karcie z każdej ze swoich talii.

Gracze mogą też dobierać karty ze swoich talii podczas fazy Rozpatrywania akcji, wykorzystując jeden z wyników kości akcji (patrz strona 21).

W dowolnym momencie gry każdy gracz może mieć na ręce **maksymalnie sześć kart**. Kiedy tylko przekroczy tę liczbę, musi natychmiast odrzucić nadmiarowe karty. Karty odrzuca się rewersami ku górze.

Jeśli podczas gry któraś z talii zostanie wyczerpana, **nie należy tasować** stosu kart odrzuconych. Od tego momentu gracz nie będzie już mógł dobierać kart z danej talii (i w związku z tym, podczas fazy Odzyskiwania kości i dobierania kart Wydarzeń, będzie dobierał tylko jedną kartę z drugiej talii).

ZAGRYWANIE KART WYDARZEŃ

Podczas fazy Rozpatrywania akcji gracze mogą zagrywać karty Wydarzeń na dwa sposoby:

- 1) wykorzystując wynik „Wydarzenia” z kości akcji (symbol Palantira)
ALBO
- 2) wykorzystując wynik kości akcji odpowiadający symbolem symbolowi w prawym górnym rogu karty.

Przykład: Aby gracz Wolnych Ludów mógł zagrać kartę Strategii „Ścieżki Wosów”, musi albo wykorzystać kość akcji, na której widnieje symbol Palantira (wynik „Wydarzenia”), albo kość akcji, na której widnieje symbol chorągwi (wynik „Armii”).

Większość kart Wydarzeń odrzuca się tuż po rozpatrzeniu ich efektów.

Efekty kart Wydarzeń zostały opisane na samych kartach.

Często przed zastosowaniem efektu karty gracz musi spełnić jakiś warunek. Jeśli gracz nie spełnia w całości tego warunku, nie może zagrać danej karty.

Zazwyczaj karty pozwalają graczom wykonywać akcje, które łamią podstawowe zasady gry. To celowy zabieg. Jednakże, gracz nadal musi brać pod uwagę wszystkie zasady, których treść karty w wyraźny sposób nie zastępuje.

Niektóre wyjątki od zasad wykorzystują poniższe formuły:

- Jeśli na karcie napisano „Zagraj na stół”, nie należy jej odrzucać po zagranii. Zamiast tego jej efekty będą trwać, dopóki nie zostaną spełnione szczególne warunki lub wymagania (wtedy karta zostanie odrzucona). Jeśli odrzucenie karty wymaga wykorzystania kości akcji, odrzucenie tej karty uważa się za akcję. Jeśli graczze przestaną spełniać warunki zagrania karty, należy ją natychmiast odrzucić.

Przykład: Karta „Szaleństwo Denethora” zostaje odrzucona w chwili, kiedy Minas Tirith przestanie być obleżone.

- Jeśli karta nakazuje graczowi „rekrutować” jednostki lub dowódców, odpowiednie jednostki lub dowódców pobiera się z dostępnych dla gracza posiłków. Szczegółowe zasady dotyczące kart Wydarzeń pozwalających na rekrutację znajdują się w akapicie „Wykorzystywanie kart Wydarzeń do mobilizacji wojsk” na stronie 27.

Akcje nakazane przez kartę Wydarzenia są obowiązkowe. Jednakże może się zdarzyć, że efekty danej karty Wydarzenia nie mogą zostać w pełni wprowadzone w życie. W takim wypadku gracz nadal może zagrać taką kartę, a jej efekty należy wprowadzić w życie na tyle, na ile to możliwe.

Przykład: Karta „Imrahil z Dol Amroth” pozwala graczowi Wolnych Ludów zrekrutować jednego dowódcę i jedną elitarną (lub regularną) jednostkę w Dol Amroth. Jeśli w posiłkach gracza Wolnych Ludów nie ma już żadnego dowódcy, gracz zrekrutowałby tylko elitarną (lub regularną) jednostkę.

Karty Wydarzeń zmuszające do poniesienia strat

Kilka kart wywołuje efekty, które mogą zmusić gracza do usunięcia z gry pewnych figurek. Jeśli efekt takiej karty wyeliminuje wszystkie jednostki danej armii, wszyscy dowódcy Wolnych Ludów, którzy towarzyszyli takiej armii, zostają natychmiast usunięci. Nazgûle, Towarzysze lub Sługi pozostają w danym regionie, chyba że z treści karty wynika co innego.

KARTY BITWY

Oprócz zwykłego „tekstu wydarzeń”, wszystkie karty Wydarzeń posiadają też dodatkowy tekst (mieszczący się u dołu karty) opisujący wykorzystanie danej karty jako **karty Bitwy**.

W przeciwieństwie do zagrywania głównej części karty Wydarzenia, zagranie karty Bitwy **nie wymaga** wykorzystania jednej z akcji gracza. Karty Bitwy

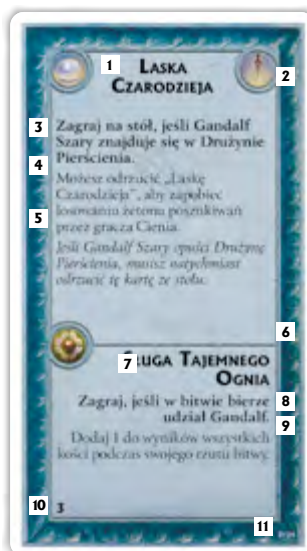
zagrywa się podczas bitew, więcej informacji na ten temat można znaleźć w akapicie „Rozstrzyganie bitew” na stronie 29.

Karty Bitwy modyfikują normalne zasady gry w podobny sposób jak karty Wydarzeń – ich treść ma pierwszeństwo przed zasadami zawartymi w tej instrukcji. Karty Wydarzeń zagrane jako karty Bitwy odrzuca się natychmiast po ich wykorzystaniu.

KARTY WYDARZEŃ

Karta Wydarzeń Wolnych Ludów

- Nazwa wydarzenia **1**
- Rodzaj karty **2**
- Warunki zagrania wydarzenia (jeśli występują) **3**
- Treść wydarzenia **4**
- Warunki odrzucenia karty (jeśli występują) **5**

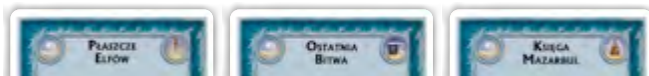


Karta Wydarzeń Cienia

- 6** Informacje dotyczące gry wieloosobowej (jeśli występują)
- 7** Nazwa karty Bitwy
- 8** Warunki zagrania karty Bitwy (jeśli występują)
- 9** Treść karty Bitwy
- 10** Wartość inicjatywy
- 11** Numer karty



Rodzaje kart Wydarzeń Wolnych Ludów



Postać

Armia

Mobilizacja

Rodzaje kart Wydarzeń Cienia



Postać

Armia

Mobilizacja

Rewers karty Wydarzenia Wolnych Ludów



Postać



Strategia

Rewers karty Wydarzenia Cienia



Postać



Strategia

ROZDZIAŁ VI: ARMIE I BITWY

Nieprzeliczone hordy Czarne Władcy i nieugięci obrońcy Zachodu odgrywają w *Wojnie o Pierścień* główną rolę – ich werbunek i wykorzystanie stanowią klucz do zwycięstwa. Wcześniej (w akapicie „Przygotowanie gry”) opisano początkowy rozkład sił, ale wraz z przebiegiem rozgrywki armie obu graczy będą wspomagać posiłki, a same zastępy zetną się w śmiertelnej walce. Poniżej znajdują się zasady rządzące tym elementem gry.

POSTACIE

ZAGRYWANIE POSTACI WOLNYCH LUDÓW

Postacie Wolnych Ludów wchodzi do gry na jeden z dwóch sposobów:

- Towarzysze wchodzi do gry, gdy zostają odłączeni od Drużyny Pierścienia (patrz akapit „Odłączanie Towarzyszy od Drużyny Pierścienia” na stronie 39).
- **Gandalf Biały i Aragorn, Dziedzic Isildura**, wchodzi do gry na skutek wykorzystania wyniku kości „Wola Zachodu”. Szczegółowe zasady znajdują się na odpowiednich kartach Postaci.

ZAGRYWANIE POSTACI CIENIA

Postacie Cienia (Sługi) wchodzi do gry na skutek wykorzystania wyniku kości „Mobilizacja”. Takie wykorzystanie wyniku „Mobilizacji” nie podlega normalnym zasadom rekrutowania wojsk - szczegółowe zasady znajdują się na odpowiednich kartach Postaci.

PORUSZANIE POSTACI

Gracze poruszają postacie po planszy podczas fazy Rozpatrywania akcji, wykorzystując wynik „Postaci” kości akcji (symbol miecza) albo zagrywając kartę Wydarzeń, która pozwala im poruszać dane postacie.

Gracz może wykorzystać wynik „Postaci” kości akcji, aby:

- Poruszyć **wszystkich** Towarzyszy, którzy nie należą już do Drużyny Pierścienia (tylko gracz Wolnych Ludów).
- Poruszyć **wszystkie** Nazgûli i Sługi (tylko gracz Cienia).

Uwaga: Jeśli poziom postaci jest równy 0, nie może się ona poruszać, nawet jeśli zostanie dołączona do armii.

Poruszanie Towarzyszy

Kiedy gracz Wolnych Ludów wykorzystuje wynik „Postaci” kości akcji, aby poruszyć swoje postacie, **każdy** Towarzysz na mapie może zostać przesunięty o tyle (lub mniej) regionów, ile wynosi jego **poziom** (patrz dalsza część instrukcji).

Grupa Towarzyszy znajdująca się w tym samym regionie może przesunąć się **razem** do innego regionu – w takim wypadku cała grupa może przesunąć się o tyle (lub mniej) regionów, ile wynosi **najwyższy** poziom postaci w danej grupie.

W danym regionie gracz Wolnych Ludów może stworzyć więcej niż jedną grupę – każda z takich grup może się następnie poruszyć do innego regionu.

Ruch Towarzyszy podlega następującym zasadom:

- Wrogie armie nie mają żadnego wpływu na ruch Towarzyszy. Kiedy poruszają się oni samotnie lub wraz z innymi postaciami, mogą przybywać do lub opuszczać regiony, w których znajdują się jednostki Cienia. Jeśli jednak przesuną się do regionu, w którym znajduje się twierdza kontrolowana przez gracza Cienia, muszą się tam zatrzymać.
- Nigdy nie mogą przybyć do ani opuścić regionu, w którym znajduje się przyjazna twierdza oblężona przez wrogą armię (wyjątek stanowią tu efekty niektórych kart Wydarzeń).
- Nie mogą przekraczać niedostępnego terenu (czarne granice).

Poruszanie Nazgûli i Sług

Kiedy gracz Cienia wykorzystuje wynik „Postaci” kości akcji, aby poruszyć swoje postacie, **każdy** Nazgûl (w tym Czarnoksiężnik z Angmaru) może w ramach pojedynczego ruchu zostać przesunięty do dowolnego regionu na mapie. Jednym wynikiem „Postaci” kości akcji gracz może przesunąć jednego, kilka lub wszystkich Nazgûli.

Jedynym ograniczeniem, jakiemu podlega ruch Nazgûli, dotyczy twierdz kontrolowanych przez gracza Wolnych Ludów. Jeśli taka twierdza nie jest oblężona przez armię Cienia, gracz nie może przesunąć Nazgûli do jej regionu.

Mając jasność zasad na uwadze, w *Wojnie o Pierścień* Czarnoksiężnika z Angmaru uważa się za Nazgûla (działają na niego wszystkie zasady z kart Wydarzeń odnoszące się do „Nazgûli”, chyba że tekst wyraźnie zaznacza, że nie dotyczy Czarnoksiężnika z Angmaru lub jego statusu „Sługi”).

Rzecznik Saurona i Saruman nie posiadają nieograniczonej zdolności ruchu Nazgûli. Te dwie postacie podlegają poniższym zasadom:

- Saruman nigdy nie może opuścić regionu Orthanku.
- Rzecznik Saurona może się samotnie poruszać o maksymalnie trzy regiony. Podobnie jak Towarzysze, nie może poruszać się przez niedostępny teren, kiedy porusza się samotnie, ignoruje wrogie armie i nie

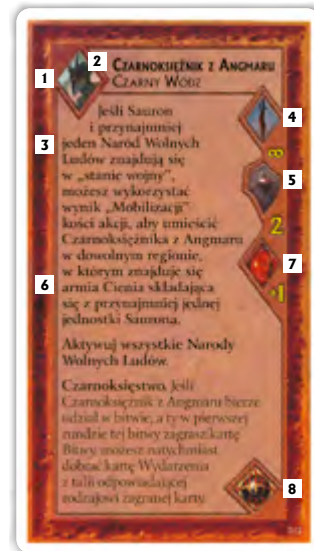
KARTY POSTACI

Karty Towarzyszy



- 1 Portret
- 2 Imię
- 3 Specjalne zdolności, gdy prowadzi Drużynę Pierścienia (jeśli jakieś posiada)
- 4 Poziom
- 5 Zdolności przywódcze
- 6 Specjalne zdolności, gdy znajduje się poza Drużyną Pierścienia (jeśli jakieś posiada)
- 7 Naród, który ten Towarzysz może aktywować (jeśli pojawia się tutaj symbol Wolnych Ludów, ten Towarzysz może aktywować dowolny Naród Wolnych Ludów).
- 8 Warunki zagrania tego Towarzysza (jeśli jakieś występują)
- 9 Specjalne zdolności
- 10 Premia do kości akcji: Jeśli pojawia się tutaj symbol „Woli Zachodu”, kiedy ten Towarzysz wchodzi do gry, dodaj do swojej puli jedną kość akcji

Karty Sług



- 1 Portret
- 2 Imię
- 3 Warunek zagrania Sługi
- 4 Poziom (symbol ∞ wskazuje na nieograniczone możliwości ruchu Nazgûli)
- 5 Zdolności przywódcze
- 6 Specjalne zdolności
- 7 Premia do kości akcji: Jeśli pojawia się tutaj symbol „Płonącego Oka”, kiedy ten Sługa wchodzi do gry, dodaj do swojej puli jedną kość akcji
- 8 Naród, do którego należy ten Sługa

może przybyć do lub opuścić regionu zawierającego przyjazną twierdzę, jeśli jest ona obleżona przez armię przeciwnika.

Podobnie jak Nazgûle, żaden Sługa poruszający się bez armii nie może przesunąć się do regionu zawierającego twierdzę kontrolowaną przez Wolne Ludy, chyba że jest ona obleżona przez armię Cienia.

ARMIE I OGRANICZENIE WIELKOŚCI

SKŁAD ARMII

Wszystkie przyjazne jednostki, dowódcy i postacie znajdujące się w jednym regionie tworzą **armię**.

Armia może się składać z jednostek należących do różnych Narodów walczących po tej samej stronie.

Jeśli poruszająca się armia wejdzie do regionu zajętego przez inną przyjazną armię, pod koniec tej akcji obie armie *połączą się* w jedną.

Podobnie, armię można *podzielić*, po prostu przesuwając część z jej jednostek do sąsiedniego regionu (pozostawiając resztę w obecnym regionie).

OGRANICZENIE WIELKOŚCI

W danym regionie może się znajdować maksymalnie **10 jednostek**.

Jeśli pod koniec dowolnej akcji (na przykład po wykonaniu ruchu lub mobilizacji wojsk) w danym regionie znajduje się więcej niż 10 jednostek, gracz, który je kontroluje, musi usunąć z gry nadmiarowe jednostki.

Usunięte w ten sposób jednostki mogą w późniejszym etapie gry wrócić do rozgrywki pod postacią posiłków.

POLA ARMII

Przy lewej krawędzi planszy znajdują się trzy ponumerowane **pola armii**.

Jeśli rozmiary i liczba plastikowych figurek nie pozwalają na umieszczenie ich fizycznie w danym regionie, gracz, który je kontroluje, może przesunąć część lub wszystkie z tych figurek z tego regionu na wolne pole armii, a w regionie, z którego je zabrał, umieścić żeton armii z numerem pola, tak aby pamiętać o wszystkich faktycznie znajdujących się tam jednostkach. Gracz może w dowolnym momencie przesunąć figurki z pola armii z powrotem na mapę.

Przesuwając jednostki na pola armii gracze powinni uważać, aby nie przekroczyć ograniczenia wielkości armii. Dla celów gry uważa się, że wszystkie figurki znajdujące się na polu armii znajdują się w regionie zawierającym żeton armii o odpowiednim numerze.

Przykład: Gracz Wolnych Ludów przesuwa armię składającą się z 10 regularnych jednostek Gondoru do Lossarnach. Okazuje się, że region ten jest zbyt mały, aby pomieścić wszystkie te figurki. Pole armii numer 3 jest wolne, dlatego gracz usuwa 8 figurek regularnych jednostek Gondoru i umieszcza je na tym polu. Następnie bierze żeton armii z numerem 3 i umieszcza go w Lossarnach wraz z dwoma pozostałymi figurkami. Jeśli tylko zajdzie taka potrzeba, żeton może zostać zastąpiony figurkami z pola armii.

REKRUTACJA WOJSK

REKRUTACJA NOWYCH JEDNOSTEK I DOWÓDCÓW

Podczas fazy Rozpatrywania akcji gracze mogą wprowadzać do gry nowe jednostki armii i dowódców. Mogą to robić na dwa sposoby: wykorzystując wynik „Mobilizacji” kości akcji (symbol hełmu), co uważa się za wykonanie akcji, lub zagrywając kartę Wydarzenia, która pozwala na rekrutację nowych jednostek.

Jeśli gracz wprowadza do gry posiłki, wykorzystując wynik „Mobilizacji” kości akcji, nowe jednostki muszą należeć do Narodu znajdującego się w „stanie wojny” (patrz: dalsza część instrukcji).

Wykorzystując wynik „Mobilizacji” kości akcji, gracz może wprowadzić do gry następujące figurki:

- dwie regularne jednostki, ALBO
- dwóch dowódców/Nazgûle, ALBO
- jedną regularną jednostkę i jednego dowódcę/Nazgûla, ALBO
- jedną elitarną jednostkę.

Wszystkie nowo rekrutowane figurki (jednostki i dowódców) gracz pobiera z dostępnych dla siebie posiłków. Gracz może je umieścić jedynie w **wiosce**, **mieście** lub **twierdzy** Narodu, do którego przynależą.

Kiedy gracz wprowadza do gry dwie regularne jednostki lub dwóch dowódców albo kombinację obu tych figurek, wykorzystując wynik „Mobilizacji” kości akcji, figurki te mogą należeć do dwóch różnych Narodów – o ile oba te Narody znajdują się w „stanie wojny” (patrz strona 35), a każda z figurek zostanie umieszczona w wiosce, mieście lub twierdzy należącej do odpowiedniego Narodu.

Nazgûle zawsze rekrutuje się w twierdzach Narodu Saurona.

OGRANICZENIA REKRUTACJI

- Kiedy gracz rekrutuje dwie figurki (jednostki i/lub dowódców), wykorzystując wynik „Mobilizacji” kości akcji, te dwie figurki muszą zostać umieszczone w dwóch **różnych** osadach.
- Gracz nie może rekrutować jednostek w osadzie, która została przejęta przez wroga (tj. obecnie znajdują się w niej jednostki wroga lub w jej regionie spoczywa wrogi znacznik kontroli).
- Gracz nie może rekrutować jednostek w **oblężonej** przez wroga twierdzy (patrz strony 31-32), chyba że rekrutuje je kartą Wydarzenia.
- Posiłki są ograniczone liczbą dostępnych figurek. Oznacza to, że jeśli w grze znajdują się już wszystkie figurki danego rodzaju, gracz nie może już rekrutować kolejnych takich figurek. Jednostki Cienia i Nazgûle, które zostaną usunięte z gry jako straty, wracają do puli dostępnych posiłków (co pozwala na niemal nieustanne rekrutowanie nowych wojsk). Wszystkie wyeliminowane postacie (w tym Sługi Cienia), a także jednostki i dowódcy Wolnych Ludów zostają **trwale** usunięte z gry – gracze powinni je odkładać na specjalnie wydzielone miejsce dla figurek poniesionych w ramach **strat** (na przykład do pudełka). Gracze nie mogą już rekrutować tych figurek.

WYKORZYSTYWANIE KART WYDARZEŃ DO REKRUTACJI WOJSK

Kiedy gracz rekrutuje jednostki za pośrednictwem efektu karty Wydarzenia, musi się stosować do wszystkich normalnych ograniczeń, z poniższymi wyjątkami:

- Jeśli karta pozwala graczowi rekrutować wojska danego Narodu, to może on je rekrutować nawet, jeśli Naród ten nie znajduje się jeszcze w „stanie wojny”.
- Jeśli karta pozwala graczowi rekrutować wojska w regionie zawierającym twierdzę, to może on je rekrutować nawet, jeśli twierdza ta jest oblężona. To jedyny taki wyjątek – w pozostałych przypadkach, jeśli karta Wydarzenia pozwala graczowi rekrutować jednostki w konkretnym regionie (lub regionach), gracz podlega normalnym ograniczeniom i nie może dokonać rekrutacji, jeśli dany region nie jest wolny.

***Przykład:** Karta „Jeźdźcy Theodena” pozwala graczowi rekrutować wojska w regionie Rohanu, w którym znajduje się dowolny Towarzysz. Jeśli we Wschodnim Emnet znajduje się Towarzysz, ale przebywają tam też jednostki wroga, gracz nie mógłby dokonać tej rekrutacji.*

RUCH ARMII

PORUSZANIE ARMII

Podczas fazy Rozpatrywania akcji gracze mogą przesuwać armie na planszy. Mogą to robi na jeden z trzech sposobów: wykorzystując wynik „Armii” kości akcji, wykorzystując wynik „Postaci” kości akcji (jeśli w poruszającej się armii znajduje się dowódca lub postać) albo zagrywając kartę Wydarzenia, która pozwala na poruszanie armiami.

Gracz wykorzystujący wynik „Armii” kości akcji, może przesunąć dwie **różne** armie, nie może jednak przesunąć dwa razy tej samej armii.

Gracz wykorzystujący wynik „Postaci” kości akcji, może przesunąć jedną armię **zawierającą przynajmniej jednego dowódcę lub postać**.

Aby poruszyć się armią, gracz przesuwa po prostu wybrane jednostki do sąsiedniego regionu.

Dzielenie armii

Gracz nie musi przesuwać wszystkich jednostek wchodzących w skład danej armii. Jeśli gracz przesunie do sąsiedniego regionu tylko część jednostek, podzieli ją na dwie różne armie.

Dowódcy Wolnych Ludów nigdy nie mogą się znajdować w regionie, w którym nie ma też przyjaznych jednostek, więc jeśli poruszająca się armia całkowicie opuści dany region, wszyscy znajdujący się tam dowódcy muszą za nią podążyć. Jeśli armia zostanie podzielona, dowódcy mogą pozostać w danym regionie lub poruszyć się wraz z maszerującą armią. Jeśli gracz wykorzystuje wynik „Postaci” kości akcji, aby wykonać swój ruch, a następnie dzieli armię, przynajmniej jeden z dowódców musi towarzyszyć poruszającym się jednostkom.

Należy pamiętać, że postacie (Towarzysze i Sługi) oraz Nazgûle nie muszą przesuwać się z armią, której do tej pory były częścią, i mogą pozostawać w danym regionie same – chyba że gracz wykorzystał je do wykonania ruchu wynikiem „Postaci” kości akcji.

Ograniczenia ruchu

- Gracz wybiera, którymi jednostkami (a także dowódcami i postaciami) zamierza się poruszyć. W ramach jednej akcji każda figurka może się poruszyć tylko raz (dotyczy to również ruchu wynikającego z karty Wydarzenia, chyba że treść karty wskazuje na co innego). Gracz nie może więc jedną akcją przesunąć armii do regionu, w którym znajduje się już przyjazna armia (łącząc obie armie w jedną), a następnie poruszyć tę armię drugim ruchem wynikającym z tej akcji, gdyż w ten sposób figurki z pierwszej armii zostałyby poruszone dwukrotnie.



Dopóki gracz nie wykona obu wynikających z tej akcji ruchów, obie te armie powinny być trzymane osobno.

- Region, do którego gracz przesuwa swoją armię, musi być wolny (patrz akapit „*Wolne regiony*” na stronie 10) albo posiadać kontrolowaną przez wroga osadę, w której nie ma żadnych wrogich armii. Takie regiony uważa się za „wolne dla celów ruchu armii”.
- Jeśli w regionie znajdują się jakieś wrogie jednostki, gracz nie może tam przesunąć swojej armii, ale może zaatakować wrogie jednostki (patrz strona 28).
- Przesuwając armię do danego regionu, gracz nie może przekroczyć ograniczenia wielkości armii wynoszącego 10 jednostek.
- Jeśli w skład poruszającej się armii wchodzi jednostki z Narodu, który nie znajduje się jeszcze w „stanie wojny” (patrz strona 35), nie mogą one wkroczyć do regionu, który znajduje się w obrębie granic innego Narodu (nawet przyjaznego).
- Gracz nigdy nie może przesunąć armii do sąsiedniego regionu, z którym graniczy tylko czarna linia (oznaczającą nieprzekraczalny teren). Podobne ograniczenie dotyczy postaci (patrz strona 24) i Drużyny Pierścienia (patrz strona 28).

WYKORZYSTYWANIE KART WYDARZEŃ DO PORUSZANIA ARMII

Kiedy gracz przesuwa armie za pośrednictwem efektu karty Wydarzenia, musi się stosować do wszystkich normalnych ograniczeń ruchu. Niektóre karty Wydarzeń pozwalają graczom przesuwać jedną lub więcej armii przez więcej niż jeden region. Ruch wykonany w wyniku zagrania kart Wydarzeń podlega dodatkowym zasadom:

- Każda armia, którą gracz zamierza się poruszyć, musi zostać wybrana na początku ruchu (gracz może ją podzielić przed wykonaniem ruchu). Poruszająca się armia nie może po drodze zbierać lub pozostawiać figurek.
- Jeśli armia porusza się przez kontrolowaną przez wroga osadę, zdobywa tę osadę.
- Jeśli armia porusza się przez regiony zawierające inne przyjazne armie, ograniczenie wielkości armii sprawdza się jedynie, kiedy wszystkie ruchy zostaną zakończone.

ROZSTRZYGANIE BITEW

ATAKOWANIE ARMII

Podczas fazy Rozpatrywania akcji gracze mogą atakować wrogie armie, korzystając z własnych armii. Mogą to zrobić na jeden z trzech sposobów: wykorzystując wynik „Armii” kości akcji, wykorzystując wynik „Postaci” kości akcji (jeśli w poruszającej się armii znajduje się dowódca lub postać) albo zagrywając kartę Wydarzenia, która pozwala na przeprowadzenie ataku armią.

Bitwę mogą rozpocząć tylko armie należące do Narodu znajdującego się w „stanie wojny”.

Gracz może wykorzystać wynik „Armii” kości akcji lub wynik „Postaci” kości akcji (jeśli w poruszającej się armii znajduje się dowódca lub postać), aby:

- Zaatakować wrogą armię w sąsiednim regionie.
- Rozpocząć **oblężenie** lub przeprowadzić **wypad wojsk oblężonych** przeciwko armii znajdującej się w tym samym regionie (patrz strona 32).

Należy zwrócić uwagę, że w przeciwieństwie do ruchu, gdzie gracz mógł poruszać się dwoma armiami, wynik „Armii” kości akcji może zostać wykorzystany, aby wywołać *tylko jedną* bitwę.

Gracz wykorzystujący wynik „Postaci” kości akcji, może zaatakować tylko armią zawierającą przynajmniej jednego dowódcę lub postać.

Uwaga: Kiedy gracz rozpocznie bitwę, nie przesuwając jeszcze jednostek, którymi atakuje, do regionu, który jest celem ataku. Zamiast tego na czas bitwy jego armia pozostaje w regionie, z którego rozpoczęła atak. Dopiero jeśli bitwa się zakończy, a atakujący gracz ją wygra, będzie mógł przesunąć swoje atakujące jednostki do regionu, w którym toczyła się bitwa (patrz akapit „Zakończenie bitwy” na stronie 31).

Dzielenie atakującej armii

Gracz nie musi atakować wszystkimi figurkami wchodzącymi w skład armii, która została wybrana, aby wydać przeciwnikowi bitwę.

Kiedy gracz zamierza zaatakować przeciwnika, może podzielić swoją armię. W takim wypadku rozdziela figurki w danym regionie na dwie armie – atakującą i drugą, nazywaną **tylną strażą**, która nie weźmie udziału w bitwie.

W każdej z nowo powstałych armii musi się znajdować przynajmniej jedna jednostka, zaś dowódcy, Towarzysze i Sługi mogą zostać podzieleni pomiędzy armiami wedle woli gracza.

Uwaga: Jeśli gracz atakuje, wykorzystując wynik „Postaci” kości akcji, w nowo powstałej atakującej armii musi się znaleźć przynajmniej jeden dowódca lub jedna postać.

Armia, która pozostała w regionie jako tylna straż, nie ma żadnego wpływu na przebieg bitwy. Nie może stać się celem efektów kart Bitwy, wchodzące w jej skład figurki nie mogą zostać usunięte jako straty, nie może też wkroczyć do spornego regionu, kiedy bitwa zakończy się zwycięstwem gracza.

Jeśli w atakującej armii znajduje się jedna lub więcej figurek należących do Narodu, który nie znajduje się w „stanie wojny”, gracz musi podzielić armię (i pozostawić takie figurki jako tylną straż).

Należy zwrócić uwagę, że w bitwie będą brać udział *wszystkie* broniące się jednostki, a także dowódcy i postaci.

Siła armii i zdolności przywódcze

Siłę armii i zdolności przywódcze armii biorących udział w bitwie ustala się na podstawie wszystkich atakujących i broniących się jednostek, dowódców i postaci.

— **Siła armii** jest równa liczbie jednostek wchodzących w skład armii (regularnych i elitarnych). Siła armii wskazuje, iloma kośćmi gracz będzie rzucał podczas **rzutu bitwy**. Gracz może rzucać maksymalnie pięcioma kośćmi. Oznacza to, że każda jednostka w armii powyżej piątej nie zapewnia graczowi kolejnej kości podczas rzutu. Jednakże armia, która posiada więcej niż pięć jednostek, zazwyczaj potrafi utrzymać swoją pełną siłę przez dłuższy czas (patrz „Usuwanie strat” na stronie 30).

Przykład: Armia składająca się z trzech regularnych i jednej elitarniej jednostki posiada siłę 4. Armia złożona z sześciu regularnych i dwóch elitarnych jednostek posiada siłę 8, ale nadal może rzucać tylko pięcioma kośćmi.

— **Zdolności przywódcze** armii to suma liczby dowódców (lub Nazgûli) i wartości zdolności przywódczych postaci (wskazanych na kartach Postaci) biorących udział w bitwie. Zdolności przywódcze wskazują, iloma kośćmi gracz może wykonać ponowny rzut podczas **przerzutu dowódców** (patrz - Przerzut dowódców str. 30). Ponownie, gracz może przerzucić maksymalnie pięć kości.

Wiele kart Bitwy i specjalnych zdolności postaci może modyfikować siłę armii biorącej udział w bitwie i jej wartość zdolności przywódczych. Bez względu na wszystkie modyfikatory, podczas każdego rzutu gracz może rzucać maksymalnie pięcioma kośćmi.

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 pierwsze polecenie, razem wykonują drugie polecenie itd.).

Zagranie karty Bitwy

Na początku każdej rundy bitwy każdy gracz może zagrać z ręki jedną kartę Wydarzenia jako kartę Bitwy.

Najpierw atakujący ogłasza, czy zagra kartę Bitwy, a jeśli tak, wybiera odpowiednią kartę.

Następnie swój zamiar zagrania karty ogłasza obrońca i jeśli chce to zrobić, wybiera odpowiednią kartę. Obrońca może zagrać kartę Bitwy nawet, jeśli atakujący nie zamierza tego zrobić.

Gracze wybierają karty w sekrecie, a następnie jednocześnie je odkrywają. Należy pamiętać, że rewers zagrywanej karty jest zawsze widoczny dla przeciwnika.

Gracze powinni dokładnie przeczytać treść karty Bitwy, zanim postanowią ją zagrać. Dotyczy to zwłaszcza jej warunków zagrania, modyfikatorów i sposobu zastosowania.

Jeśli z treści karty nie wynika nic innego, jej efekt należy zastosować tylko do obecnej rundy bitwy.

Gracze zawsze odrzucają karty Bitwy, gdy tylko obecna runda walki dobiegnie końca.

Czas zastosowania efektów kart Bitwy

Dokładny czas zastosowania efektów karty Bitwy powinien dość jasno wynikać z treści karty.

Jeśli pojawia się co do tego jakiejkolwiek wątpliwość, o kolejności rozpatrzenia kart decyduje wartość inicjatywy znajdująca się w lewym dolnym rogu karty: kartę o niższej wartości należy rozpatrzyć wcześniej.

Przykład: Gracz Cienia jest atakującym i zagrywa kartę „Zguba Durina”, która pozwala mu wykonać specjalny atak przed rozpoczęciem normalnej bitwy (inicjatywa: 2). Gracz Wolnych Ludów zagrał kartę „Zwiadowcy”, która pozwala mu przeprowadzić odwrót armii, zanim rozpocznie się normalna bitwa (inicjatywa: 1). „Zwiadowcy” posiadają niższą wartość inicjatywy, dlatego armia Wolnych Ludów zdąży przeprowadzić odwrót, zanim specjalny atak wynikający z karty „Zguby Durina” stanie się możliwy. Następnie gracze odrzucą obie karty.

Jeśli obie karty posiadają tę samą wartość inicjatywy, jako pierwszą zawsze rozpatruje się kartę **obroncy**.

Warunki zagrania kart Bitwy

- Niektóre karty Bitwy posiadają konkretne warunki (zaznaczone **pogrubioną** czcionką pod nazwą karty Bitwy), które muszą zostać spełnione, aby dana karta mogła zostać zagrana. Na przykład, niektóre karty można zagrać jedynie, jeśli w bitwie bierze udział przyjazna elitarna jednostka.
- Wiele kart wymaga od gracza, aby „poświęcił” swoje zdolności przywódcze. Zwrot ten oznacza, że podczas danej rundy wskazana figurka (lub figurki), której zdolności przywódcze są poświęcane, nie jest uważana za dowódcę (dla celów ustalenia wartości zdolności przywódczych armii). Gracz nie może poświęcić zdolności przywódczych figurki, jeśli jej zdolności przywódcze zostały już z jakiegoś powodu anulowane.

Ataki wynikające z kart Bitwy

Niektóre karty Bitwy pozwalają graczom wykonać dodatkowy atak przed normalnym rzutem bitwy (krok drugi) albo po usunięciu strat (krok czwarty). Jeśli z danej karty nie wynika nic innego, podczas tego rzutu gracz musi uzyskać taki sam wynik trafienia, jak podczas rzutu bitwy. Ataki wynikające z kart Bitwy przebiegają w ten sam sposób, co rzuty bitwy (patrz poniżej) z uwzględnieniem trzech wyjątków:

- Gracz nigdy nie wykonuje przerzutu dowódców.

- Gracz nie bierze pod uwagę modyfikatorów do rzutu bitwy, wynikających z karty Bitwy, którą zagrał jego przeciwnik.
- Poniesione straty są usuwane natychmiast, gdyż nie ma na nie wpływu efekt karty Bitwy zagranej przez przeciwnika.

Rzut bitwy

Podczas tego kroku każdy z graczy rzuca tyloma kośćmi bitwy, ile wynosi siła jego armii (maksymalnie pięcioma kośćmi).

Każdą kość, na której gracz uzyska wynik „5” lub „6”, uważa się za **trafienie**. Efekty kart Bitwy, twierdze, miasta i fortyfikacje mogą podnosić lub obniżać wynik wymagany do uzyskania trafienia.

Przerzut dowódców

Kiedy obaj gracze wykonają swój rzut bitwy, każdy z nich może ponownie rzucić tyloma kośćmi, na których **nie uzyskał trafienia**, ile wynoszą zdolności przywódcze jego armii (maksymalnie pięcioma kośćmi). Takie poprawienie rzutu bitwy nazywa się **przerzutem dowódców**.

Aby uzyskać trafienie podczas przerzutu dowódców, gracz musi uzyskać taki sam wynik, jaki był wymagany podczas rzutu bitwy (chyba że w grę wchodzi jakiś efekt karty Bitwy).

Przykład: Gracz posiada w bitwie pięć jednostek i trzech dowódców. Siła jego armii wynosi więc 5, a zdolności przywódcze 3. Gracz wykonuje rzut bitwy, rzucając pięcioma kośćmi. Uzyskuje wyniki „1”, „3”, „5”, „5” i „6” (razem trzy trafienia). Jego zdolności przywódcze wynoszą 3, ale nie uzyskał trafienia jedynie na dwóch kościach, więc tylko te kości może przerzucić. Gracz bierze te dwie kości i ponownie nimi rzuca. Tym razem uzyskuje jedno trafienie. Razem gracz uzyskał cztery trafienia.

Modyfikatory rzutów

Gracze mogą modyfikować rzuty walki i przerzut dowódców zagrywanymi kartami lub specjalnymi zdolnościami postaci. Modyfikatory używają zwrotów „dodaj 1”, „dodaj 2” itd.

Gracz dodaje modyfikator do wyników na kościach, a następnie porównuje tak zmodyfikowane wyniki z wynikiem wymaganym do uzyskania trafienia. Modyfikatory mogą być sumowane, więc aby ustalić całkowity modyfikator gracz musi je zsumować.

Przykład: Jeśli gracz doda jeden do wyników kości z rzutu bitwy, uzyska trafienie na wynikach „4”, „5” i „6”, a nie tylko na „5” i „6”.

Zazwyczaj efekty kart Bitwy nakazują graczom zmodyfikować jedynie rzut bitwy albo przerzut dowódców albo oba te rzuty.

Uwaga: Bez względu na modyfikatory, wynik „1” zawsze uważa się za pudło, a wynik „6” zawsze uważa się za trafienie.

Usuwanie strat

Kiedy obaj gracze wykonają już swoje rzuty bitwy i przerzuty dowódców, muszą usunąć poniesione straty.

Liczba **trafień**, jakie uzyskał gracz, to liczba strat, jakie musi ponieść armia jego przeciwnika.

Najpierw atakujący decyduje, w jaki sposób usunąć swoje straty. Straty ustala się w następujący sposób:

Za każde trafienie uzyskane przez przeciwnika:

- usuwa się jedną regularną jednostkę, *ALBO*
- zamienia się jedną elitarną jednostkę na jedną regularną jednostkę.

Za każde dwa trafienia gracz może więc usunąć dwie figurki regularnych jednostek lub po prostu jedną jednostkę elitarną.

***Przykład:** Gracz otrzymał dwa trafienia. Albo może usunąć dwie jednostki regularne, albo zamienić dwie jednostki elitarne w dwie jednostki regularne, albo usunąć jedną jednostkę elitarną.*

Kiedy gracz zastępuje jednostkę elitarną jednostką regularną, figurkę tej jednostki może wziąć ze stosu już poniesionych strat (jeśli jakieś poniósł). Jeśli nie może tego zrobić, jednostkę tę bierze z dostępnych dla siebie posiłków (jeśli jakieś posiada). Zamienione w ten sposób jednostki elitarne gracza Wolnych Ludów umieszcza się pośród strat. Jeśli gracz nie może jej zastąpić regularną jednostką ze stosu strat lub z posiłków (bo takowych nie posiada), elitarna jednostka zostaje wyeliminowana bez dodatkowego efektu.

Straty Wolnych Ludów i Cienia

Tak jak opisano to powyżej, gracz Wolnych Ludów odkłada jednostki usunięte w ramach strat na bok – uważa się, że znalazły się one poza grą. Z tego względu jest ważne, aby gracz Wolnych Ludów nie umieszczał swoich strat w tym samym miejscu, w którym znajdują się jego posiłki.

Gracz Cienia nie ma tego problemu, jego jednostki nigdy nie mogą się znaleźć poza grą. Taki gracz może więc odkładać swoje straty w tym samym miejscu, w którym znajdują się jego posiłki.

Eliminacja dowódców i postaci

Jeśli wszystkie jednostki wchodzące w skład armii zostały wyeliminowane podczas bitwy, wszyscy dowódcy (w tym postaci), którzy byli częścią tej armii, również zostają wyeliminowani z gry.

Podobnie jak w przypadku strat w jednostkach, dowódcy Wolnych Ludów zostają trwale usunięci poza grę, natomiast Nazgûle mogą wrócić do gry jako posiłki.

Wyeliminowane postacie (w tym wszystkie Sługi Cienia - Saruman, Rzecznik Saurona i Czarnoksiężnik z Angmaru) zawsze zostają trwale usunięte poza grę, chyba że ich karta Postaci stanowi co innego.

Należy zwrócić uwagę, że postacie znajdujące się w regionie, w którym nie ma jednostek przyjaznej armii, nigdy nie zostaną wciągnięte w bitwę (mogą przebywać w tym regionie nawet, jeśli zawiera on wrogie jednostki). Postacie są podatne na eliminację tylko, gdy towarzyszą przyjaznej armii w trakcie bitwy, dlatego ich usunięcie może okazać się bardzo trudne. Jedyny wyjątek od tej zasady stanowią efekty kilku kart Wydarzeń.

Przerywanie ataku lub przeprowadzanie odwrotu

Pod koniec każdej rundy bitwy atakujący gracz ma możliwość **przerwania ataku**.

Jeśli atakujący zdecyduje się kontynuować bitwę, obrońca otrzymuje możliwość **przeprowadzenia odwrotu**. Jeśli obrońca nie zdecyduje się na odwrót, rozpoczyna się kolejna runda bitwy.



Jeśli atakująca armia przerwie atak, jednostki, które przetrwały, pozostają tam, gdzie znajdowały się w momencie rozpoczęcia bitwy.

Jeśli obrońca zdecyduje się przeprowadzić odwrót, jego armia musi się natychmiast wycofać na sąsiedni wolny region. Jeśli nie ma takiego regionu, obrońca nie może zdecydować się na odwrót.

Szczególne wyjątki:

- Armia broniąca się w regionie zawierającym przyjazną twierdzę może na początku dowolnej rundy bitwy wycofać się do samej twierdzy. Taki ruch nazywa się „wycofaniem się do obleganej twierdzy” (patrz poniżej).
- Obleżona armia nie może przeprowadzić odwrotu.
- Jeśli w skład przeprowadzającej odwrót armii wchodzi postać o poziomie 0, postać ta pozostaje na tym regionie.

Koniec bitwy

Bitwa kończy się, kiedy atakujący przerwie atak, obrońca przeprowadzi odwrót albo gdy jedna lub obie armie zostaną całkowicie zniszczone.

Jeśli broniąca się armia zostanie wyeliminowana lub przeprowadzi odwrót, atakujący może natychmiast przesunąć wszystkie lub część z jednostek biorących udział w bitwie do regionu, na którym toczyła się bitwa.

Jeśli atakująca armia wkroczy do regionu, w którym toczyła się bitwa, a w twierdzy znajdują się wrogie jednostki, twierdza ta zostaje **obłożona** (patrz akapit „Atakowanie twierdzy” po prawej).

FORTYFIKACJE, MIASTA, TWIERDZE I OBLĘŻENIA

Podczas wielu bitew opisanych we „*Władcy Pierścieni*” armie broniły się w lub próbowały zdobyć fortece, brody, miasta i tym podobne miejsca. Dlatego też fortyfikacje, miasta i twierdze są jednym z kluczowych elementów *Wojny o Pierścień*. Poniżej znajdują się zasady odnoszące się do tego aspektu gry.

ATAKOWANIE MIAST I FORTYFIKACJI

Kiedy gracz atakuje wroga broniącego się w regionie, w którym znajduje się miasto lub fortyfikacja, **podczas pierwszej rundy bitwy** atakujący gracz musi wyrzucić „6” lub więcej (zamiast „5” lub więcej), aby uzyskać trafienia.

Podczas późniejszych rund bitwy gracze stosują się do normalnych zasad.

ATAKOWANIE TWIERDZY

Kiedy gracz atakuje wroga broniącego się w regionie, w którym znajduje się twierdza, obrońca musi, **przed każdą rundą bitwy**, zdecydować, czy zamierza **wydać przeciwnikowi bitwę w polu**, czy też **wycofa się do obleganej twierdzy**.

Wydanie bitwy w polu

Gracze rozgrywają bitwę w polu zgodnie z normalnymi zasadami.

Wycofanie się do obleganej twierdzy

Gdy tylko obrońca **wycofa się do obleganej twierdzy**, region, w którym znajduje się ta twierdza, zostaje oddany wrogowi – atakujący może natychmiast przesunąć swoją armię do takiego regionu.

Jeśli atakująca armia wkroczy do takiego regionu, twierdzę uważa się za **obłożoną**, a **bitwa się kończy**.

Uważa się, że od tego momentu broniące się jednostki znajdują się w samej twierdzy. Jeśli graczowi braknie miejsca, powinien przenieść swoje figurki na odpowiednie pole twierdzy znajdujące się przy brzegu planszy.

W obłożonej twierdzy może znajdować się maksymalnie pięć jednostek (i dowolna liczba dowódców). Kiedy rozpoczyna się oblężenie, gracz musi usunąć wszystkie nadmiarowe jednostki (powyżej 5). Jednostki usunięte w ten sposób mogą w późniejszym czasie powrócić do gry jako posiłki (nie są więc usuwane jako straty).

Oblężenie kończy się, kiedy atakująca armia opuści region albo gdy atakująca lub broniąca się armia zostanie całkowicie wyeliminowana.

Podczas oblężenia region, w którym znajduje się twierdza, uważa się za wolny dla oblegającego gracza, natomiast sama twierdza pozostaje pod kontrolą gracza obłożonego.

Kiedy oblężenie zostanie zakończone, te z figurek obrońcy, które je przetrwały, powinny zostać z powrotem przesunięte z pola twierdzy do odpowiedniego regionu mapy.

PRZEPROWADZANIE OBLĘŻENIA

Kiedy twierdza zostanie obłożona, znajdującą się wewnątrz jej murów armia może zostać zaatakowana jedynie przez armię, która znajduje się w **tym samym regionie co twierdza**. Aby to zrobić, atakujący gracz musi wykorzystać kość akcji podczas fazy Rozpatrywania akcji, wydając im w ten sposób bitwę.

Każdą bitwę wydaną obłożonej armii uważa się za **atak na mury**.

Podczas ataku na mury atakujący gracz musi wyrzucić „6” lub więcej (zamiast „5” lub więcej), aby uzyskać trafienia, natomiast obrońca uzyskuje trafienia w normalny sposób, wyrzucając „5” lub więcej.

W przeciwieństwie do normalnej bitwy, atak na mury **trwa tylko jedną rundę**, chyba że atakujący zdecyduje się dobrowolnie zredukować do jednostki regularnej jedną z biorących udział w bitwie jednostek elitarnych. Jeśli atakujący podejmie taką decyzję, atak na mury trwa dodatkową rundę.

W ten sposób gracz może przedłużać atak na mury wielokrotnie – o ile oczywiście pod koniec rundy wciąż będzie posiadał dostępne jednostki elitarne, które mógłby zredukować.

Jeśli atak na mury się zakończy, a w armiach atakującego i obrońcy wciąż pozostały jakieś jednostki, broniącą się armię nadal uważa się za oblężoną.

Ograniczenia

- Broniąca się armia znajdująca się w oblężonej twierdzy nigdy nie może przeprowadzić odwrotu do sąsiedniego regionu.
- Oblęgająca twierdzę armia może w dowolnym momencie opuścić dany region. Jeśli w takim regionie nie zostaną żadne wrogie jednostki, twierdza przestaje być oblężona.

WYPAD WOJSK OBLĘŻONYCH

Armia znajdująca się w oblężonej twierdzy może przeprowadzić wypad na oblegającą armię. Aby to zrobić, gracz musi wykorzystać kość akcji podczas fazy Rozpatrywania akcji, aby wydać jej bitwę.

Bitwę, podczas której atakujący jest oblężony, nazywa się **wypadem wojsk oblężonych**.

Podczas wypadu wojsk oblężonych, oblężona armia wydaje przeciwnikowi bitwę w polu przez przynajmniej jedną rundę, poświęcając jednocześnie wszelkie przewagi, jakie zapewniała jej twierdza.

Gracz może stworzyć tylną straż (patrz akapit „*Dzielenie atakującej armii*” na stronie 29), którą pozostawi w twierdzy.

Bitwa zostaje rozegrana zgodnie z normalnymi zasadami (obie armie uzyskują trafienia na wyniku „5” lub wyższym), ale jeśli atakujący chce zakończyć bitwę, jego armia musi z powrotem wycofać się do twierdzy.

Armia dokonująca oblężenia, która została zaatakowana może wycofać się do wolnego sąsiedniego regionu.

Jeśli atakująca armia wygra wypad wojsk oblężonych, nie może opuścić regionu, w którym znajduje się twierdza.

ODSIECZ

Armia znajdująca się w sąsiednim regionie może zaatakować wrogą armię oblegającą przyjazną twierdzę zgodnie z normalnymi zasadami.

Armia wewnątrz twierdzy nie bierze udziału w tej bitwie.

Atakująca armia nie może przesunąć się do regionu, w którym znajduje się twierdza, chyba że oblegająca armia zostanie zniszczona lub przeprowadzi odwrót.

WZMOCNIENIE OBLĘŻENIA

Kiedy twierdza jest oblężona, oblegający gracz może przesuwać do jej regionu nowe wojska (ponieważ dla niego jest to wolny region). Taką akcję uważa się za ruch, nie za atak.

ZDOBYWANIE OSAD

Na początku rozgrywki każdy Naród kontroluje osady, które znajdują się w regionach w jego granicach.

Osadę uważa się za zdobytą, gdy:

- wroga armia wkroczy do regionu, w którym znajduje się wioska, miasto lub nieobsadzona twierdza, **ALBO**
- wszystkie jednostki broniące się w twierdzy zostaną wyeliminowane, a w oblegającej twierdzy armii wciąż znajduje się przynajmniej 1 jednostka.

Gracz, który zdobywa osadę, umieszcza w jej regionie **swój znacznik kontroli**.

Zdobytą wioskę, miasto lub twierdzę nie mogą zostać wykorzystane podczas mobilizacji wojsk i przesuwania znaczników na torze polityki.

Zdobyte miasta i twierdze zapewniają graczom punkty zwycięstwa, które służą do ustalenia, czy któryś z grających nie osiągnął zwycięstwa wojskowego (patrz strona 44). Kiedy gracz zdobędzie miasto, przesuwa swój znacznik na torze punktów zwycięstwa o jedno pole do przodu, a kiedy zdobędzie twierdzę, przesuwa go o dwa pola.

Jeśli pierwotny właściciel regionu zdoła go odzyskać, znacznik kontroli należy usunąć, a zdobyte za tę osadę punkty zwycięstwa przepadają.

Znaczniki kontroli



**Znacznik kontroli
Wolnych Ludów**



**Znaczniki kontroli
Cienia**

ROZDZIAŁ VII: NARODY ŚRÓDZIEMIA

Koniec Trzeciej Ery był mrocznym okresem w historii Śródziemia. Choć lojalność Wolnych Ludów nigdy nie była kwestionowana, różne narody traktowały zagrożenie ze strony Saurona z różną dozą pobłażliwości. W *Wojnie o Pierścień* ten aspekt książek reprezentują pozycje, które na **torze polityki** zajmują znaczniki Narodów.

TOR POLITYKI

Początkowa pozycja Narodu na torze polityki (oznaczona symbolem Narodu na samym torze) wskazuje na początkowe podejście tego Narodu do groźby ze strony Saurona. Im dalej od pola „stan wojny” na torze polityki znajduje się znacznik danego Narodu, tym mniej dany Naród skłonny jest wziąć udział w nadciągającym konflikcie.

Aby uznać, że dany Naród jest całkowicie zmobilizowany i gotowy do walki, jego znacznik musi się znajdować na ostatnim polu toru, polu „stan wojny”.

Niechęć do wzięcia udziału w wojnie została przedstawiona jeszcze w inny sposób. Wszystkie Narody Wolnych Ludów z wyjątkiem elfów rozpoczynają grę w stanie „pasywnym” (gracze zaznaczają to, umieszczając znacznik Narodu na torze polityki szarą stroną ku górze).

Dopóki dany Naród pozostaje „pasywny”, gracz nigdy nie będzie mógł przesunąć go na ostatnie pole toru („stan wojny”), Naród ten nie będzie więc w pełni zmobilizowany.

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 skład której 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.

W prawym dolnym rogu każdej karty Towarzysza znajduje się symbol wskazujący, który Naród dany Towarzysz może aktywować ruchem do jednego z miast lub twierdz tego Narodu.

Należy zauważyć, że karty Gandalfa, Aragorna, Meriadoka Brandybucka i Peregrina Tuka posiadają w lewym dolnym rogu symbol Wolnych Ludów (zamiast symbolu któregoś z Narodów). Swoim ruchem do miasta lub twierdzy te postacie mogą aktywować każdy Naród Wolnych Ludów.



PRZESUWANIE ZNACZNIKÓW NA TORZE POLITYKI

Aby przesunąć znacznik jakiegoś Narodu na torze polityki (przesuwa się go o jedno pole w dół, w kierunku pola „stan 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.

Przykład: Gracz Cienia atakuje armię Północy w mieście Dale. Po pierwszej rundzie walki gracz Wolnych Ludów decyduje się na odwrót jedyną pozostałą na planszy regularną jednostką Północy. Armia Cienia wkracza do nowo zdobytego miasta, a gracz umieszcza na nim swój znacznik kontroli. W wyniku tej akcji naród Północy zostaje aktywowany, a jego znacznik na

torze polityki zostaje przesunięty o dwa pola w kierunku pola „stan wojny” (armia Północy została zaatakowana, a potem miasto Północy zostało zdobyte przez Cień).

KARTY WYDARZEŃ WPŁYWAJĄCE NA TOR POLITYKI

Wszystkie karty, które inicjują ataki na armie przeciwnika, wywołują zmianę polityki Narodów (aktywację i/lub przesunięcie znacznika na torze polityki). Trzy karty Wydarzeń „Enty” oraz karta „Umarli z Dunharrow” również wywołują zmianę polityki Narodów. Efekty tych kart uważa się za bitwy, podczas których wroga armia nie może się bronić. Wszystkie pozostałe karty Wydarzeń, które wywołują zmianę polityki Narodów, wyraźnie opisując ten efekt w swojej treści.

DOŁĄCZENIE DO WOJNY

Naród, który nie znajduje się w „stanie wojny”, jest uznawany za nieagresywny.

Nieagresywne Narody podlegają szeregowi ograniczeń związanych z możliwościami ich armii.

Jednostki i dowódcy nieagresywnego Narodu muszą stosować się do poniższych ograniczeń:

- Mogą poruszać się poza granice swojego Narodu, ale nigdy nie mogą przekraczać granic innych Narodów (w tym przyjaznych).
- Nie mogą atakować wrogich armii (ale mogą się bronić, jeśli zostaną zaatakowane).
- Nigdy nie mogą być rekrutowane przy wykorzystaniu wyniku „Mobilizacji” kości akcji.

Gracze muszą respektować te ograniczenia nawet, jeśli jednostki nieagresywnego Narodu znajdują się w jednej armii z jednostkami Narodu w „stanie wojny”.

Wyjątek: Jednostki nieagresywnego Narodu mogą przekraczać granicę innego Narodu, jeśli przeprowadzają odwrót z bitwy. Jeśli gracz przekroczy w ten sposób granicę innego Narodu, podczas następnego ruchu tych jednostek, muszą one opuścić granicę tego Narodu, chyba że w międzyczasie ich Naród znajdzie się w „stanie wojny”.

Przykład: Dwie jednostki Północy z Dale przeprowadzają odwrót z bitwy. Północ nie znajduje się w „stanie wojny”, ale jednostki te mogą się wycofać do Ereboru (który należy do Narodu krasnoludów). Jednostki te nie mogłyby przekroczyć tej granicy normalnym ruchem, ale ze względu na fakt, że przeprowadzają odwrót, mogą to zrobić.

Kiedy znacznik polityki Narodu zostanie przesunięty na ostatnie pole toru polityki, dany Naród przejdzie w „stan wojny”.

Narodu znajdującego się w „stanie wojny” nie wiążą ograniczenia nałożone na Naród nieagresywny. Armie takiego Narodu mogą swobodnie się poruszać po planszy, przekraczać granice innych Narodów i atakować wrogie armie, a gracz może rekrutować wojska tego Narodu, wykorzystując wynik „Mobilizacji” kości akcji.

Tak jak zaznaczono wcześniej, „pasywny” Naród Wolnych Ludów nigdy nie może znaleźć się w „stanie wojny”. Zanim gracz przesunie jego znacznik na ostatnie pole toru polityki, musi go wpierw aktywować.

POSTACIE NA WOJNIE

Towarzysze, Sługi i Nazgûle mogą się swobodnie poruszać po planszy i uczestniczyć w bitwach bez względu na to, na jakim polu znajduje się znacznik Narodu, z którego pochodzą. Mówiąc w skrócie, uważa się, że postacie już znajdują się w „stanie wojny”.

Przykład: Nazgûl może wziąć udział w bitwie, mimo że Naród Saurona nie znajduje się jeszcze w „stanie wojny”.

ZNACZNIKI POLITYKI

Krasnoludy



Awers: aktywny



Rewers: pasywny

Gondor



Awers: aktywny



Rewers: pasywny

Północ



Awers: aktywny



Rewers: pasywny

Rohan



Awers: aktywny



Rewers: pasywny

Elfy



Sauron



Isengard



Haradrimowie
i Easterlingowie

ROZDZIAŁ VIII: DRUŻYNA PIERŚCIENIA

W *Wojnie o Pierścień* Frodo i Sam są nierozłączni, reprezentuje ich jedna figurka **Powierników Pierścienia**. Tak jak opisano to we *Władcy Pierścieni*, wraz z nimi podróżuje grupa **Towarzyszy**, wybranych spośród wszystkich Wolnych Ludów Śródziemia.

Wszystkie te postacie tworzą **Drużynę Pierścienia**. Frodo i Sam są zdeterminowani dotrzeć do Góry Przeznaczenia, ale pozostali Towarzysze mają wybór: mogą zostać i chronić Drużynę Pierścienia albo z czasem ją opuścić, aby wspomóc Wolne Ludy Zachodu w wojnie z Cieniem.

FIGURKI I ŻETONY DRUŻYNY PIERŚCIENIA

Drużynę Pierścienia reprezentuje w grze zestaw figurek i żetonów.

- Figurka **Powierników Pierścienia** (Froda i Sama) wskazuje na ostatnie *znane miejsce pobytu* Drużyny Pierścienia. Umieszcza się ją w regionie, w którym Drużyna została ostatnio ujawniona lub odkryta (patrz strona 38). Na początku rozgrywki tę figurkę umieszcza się w Rivendell. Za każdym razem, kiedy zasady lub karty Wydarzeń odnoszą się do obecnego miejsca pobytu Drużyny Pierścienia, uważa się za nie miejsce, w którym znajduje się ta figurka, bez względu na znacznik postępów Drużyny Pierścienia (patrz poniżej).
- **Znacznik postępów Drużyny Pierścienia** wskazuje, jak daleko Drużyna Pierścienia zawędrowała od ostatniego znanego miejsca pobytu, a także czy jest ona **ukryta**, czy też została **odkryta**. Znacznik ten umieszcza się na **torze Drużyny Pierścienia** na planszy i przesuwają o jedno pole do przodu za każdym razem, kiedy Drużyna się porusza.
- Figurki i żetony **Towarzyszy** (siedem różnych postaci) przedstawiają bohaterów Wolnych Ludów. Na początku rozgrywki figurki i żetony umieszcza się na planszy na **polu Drużyny Pierścienia**, aby zaznaczyć, że wszystkie te postacie są częścią Drużyny. Kiedy któryś z Towarzyszy opuści Drużynę Pierścienia, jego figurkę przesuwa się z tego pola na mapę, a żeton usuwa.

Drużyna Pierścienia



Figurka Powierników Pierścienia

Znacznik postępów Drużyny Pierścienia



Awers: Ukryta



Rewers: Odkryta

Żetony Towarzyszy



Meriadok



Peregrin



Gimli



Legolas



Boromir



Gandalf Szary



Obieżyświat

POWIERNICY PIERŚCIENIA

Figurka Powierników Pierścienia przedstawia Froda i Samę, ponieważ w *Wojnie o Pierścień* nie ma możliwości rozdzielania tych dwóch Hobbitów, nie opuszczają też oni nigdy Drużyny Pierścienia. Stąd miejsce pobytu Powierników Pierścienia zawsze zaznacza się ich figurką.

ZEPSUCIE

Brzemie Jedyne Pierścienia stale rośnie, a jego zgubny wpływ na Powierników Pierścienia odzwierciedla **zepsucie**, wartość liczbowa, która rozpoczyna się od 0 punktów, a kończy na 12.

Kiedy zepsucie osiągnie 12 punktów, uznaje się, że Powiernicy Pierścienia zawiedli i poddali się straszliwej mocy Jedyne Pierścienia. W takim wypadku gracz Cienia wygrywa grę.

Gracz Wolnych Ludów zaznacza rosnące zepsucie Powierników Pierścienia **znacznikiem zepsucia**, który przesuwa po torze Drużyny Pierścienia (na tym samym torze znajduje się też znacznik postępów Drużyny Pierścienia) na odpowiadające wartości zepsucia ponumerowane pola.

KARTY POSTACI TOWARZYSZY

Każdy Towarzysz (wraz ze swoimi zdolnościami) został opisany na odpowiedniej **karcie Postaci** (patrz strona 25).

Na początku rozgrywki wszyscy Towarzysze znajdują się w Drużynie Pierścienia, a ich karty tworzą **talie Drużyny Pierścienia** (na bok należy odłożyć karty Golluma, Aragorna, Dziedzica Isildura i Gandalfa Białego).

Tę talie umieszcza się na planszy na polu przewodnika Drużyny Pierścienia. Dopóki dany Towarzysz znajduje się w Drużynie Pierścienia, jego karta będzie się znajdować w talii Drużyny Pierścienia.

Kiedy Towarzysz opuści Drużynę, jego kartę należy usunąć z talii i umieścić na stole przed graczem Wolnych Ludów.

Każda karta Postaci zawiera następujące informacje o Towarzyszu, którego opisuje:

- Jego **poziom**, czyli liczbę wykorzystywaną podczas poszukiwań Pierścienia (patrz akapit „Efekty poszukiwań” na stronie 41) i poruszania Towarzyszem.
- Symbol jego **Narodu**, wskazujący, które Narody dany Towarzysz może aktywować.
- Jego **specjalną zdolność**, która działa jedynie, kiedy ten Towarzysz jest przewodnikiem Drużyny Pierścienia (patrz dalej).
- Jego **specjalną zdolność**, która działa jedynie, kiedy ten Towarzysz opuścił Drużynę Pierścienia.
- Wartość jego **zdolności przywódczych**, którą bierze się pod uwagę podczas bitwy.

PRZEWODNIK DRUŻYNY PIERŚCENIA

Jeden z Towarzyszy znajdujących się w Drużynie Pierścienia jest uważany za **przewodnika** grupy podczas tej niebezpiecznej wyprawy.

Na początku każdej rozgrywki w *Wojnę o Pierścień* tym Towarzyszem jest **Gandalf Szary**.

Przewodnikiem zawsze staje się ten z pozostałych w Drużynie Towarzyszy, który posiada najwyższy poziom. W przypadku występowania kilku Towarzyszy o tym samym poziomie, gracz Wolnych Ludów wybiera, który z nich zostanie przewodnikiem.

***Przykład:** Podczas pierwszej tury gry gracz Wolnych Ludów zastępuje Obieżyświatem Gandalfa Szarego który dotychczas pełnił rolę przewodnika. Może to zrobić, ponieważ obaj Towarzysze posiadają poziom 3.*

Gracz Wolnych Ludów może wybrać nowego przewodnika pod koniec każdej fazy Drużyny Pierścienia albo w momencie tury, w którym skład Drużyny ulegnie zmianie (w wyniku odłączenia się postaci od Drużyny lub jej eliminacji).

Bez względu na to, kiedy przewodnik Drużyny Pierścienia ulega zmianie, nadal może nim zostać jedynie postać o najwyższym poziomie.

Karta Postaci Towarzysza, który jest przewodnikiem, zawsze powinna znajdować się na wierzchu talii Drużyny Pierścienia, tak aby gracz mógł łatwo zapoznać się z jego specjalnymi zdolnościami.

Kiedy dany Towarzysz jest przewodnikiem, gracz może korzystać tylko z tej specjalnej zdolności, która jest oznaczona jako „**Przewodnik**.” (jeśli taka występuje). Gracz nie może korzystać z pozostałych specjalnych zdolności znajdujących się na karcie przewodnika. Z tych zdolności może korzystać jedynie, kiedy ten Towarzysz opuści Drużynę Pierścienia.

Gollum jako przewodnik

Jeśli Drużynę Pierścienia opuszczą wszyscy Towarzysze, Powiernicy Pierścienia zostaną sami, a Gollum zostanie ich przewodnikiem. Kiedy to nastąpi, kartę Postaci Golluma należy umieścić na polu przewodnika Drużyny Pierścienia.

TOR DRUŻYNY PIERŚCENIA

Tor Drużyny Pierścienia służy graczom do zaznaczania tajnych ruchów Powierników Pierścienia.

Figurkę Powierników Pierścienia gracz umieszcza na planszy jedynie, kiedy chce zaznaczyć ostatnie znane miejsce pobytu Drużyny Pierścienia, natomiast za każdym razem, kiedy Drużyna się porusza, gracz przesuwając jedynie **znacznik postępów** na torze Drużyny Pierścienia.

Im wyższa liczba na polu na torze Drużyny Pierścienia, na którym znajduje się znacznik postępów, tym dalej od ostatniego znanego miejsce pobytu znajduje się Drużyna.

PORUSZANIE DRUŻYNY PIERŚCENIA

Gracz Wolnych Ludów przesuwa znacznik postępu na torze Drużyny Pierścienia podczas fazy Rozpatrywania akcji na jeden z dwóch sposobów: wykorzystuje wynik „Postaci” kości akcji albo zagrywa kartę Wydarzenia.

Za każdym razem, kiedy Drużyna Pierścienia się porusza, znacznik postępów należy przesunąć na torze Drużyny Pierścienia **o jedno pole do przodu** („ukrytą” stroną ku górze).

Za każdym razem, kiedy znacznik postępów zostanie przesunięty, gracz Cienia może szukać podróżującej Drużyny (patrz dalej). Czarny Władca Mordoru ma nadzieję odzyskać cenny Pierścień, niszcząc ducha Powierników Pierścienia, zabijając ich Towarzyszy lub, w ostateczności, ustalając miejsce pobytu Drużyny Pierścienia.

Jeśli podczas danej tury Drużyna Pierścienia porusza się więcej niż raz, poszukiwania Saurona stają się dla niej coraz bardziej niebezpieczne: **za każdym razem**, kiedy gracz wykorzysta kość akcji, aby poruszyć Drużynę Pierścienia, po zakończeniu ruchu umieszcza tę kość na polu poszukiwań (każda dodana kość zapewnia premię do rzutu poszukiwań; zasady poszukiwań zostały wyjaśnione na stronie 41).

Wyjątek: Kiedy gracz Wolnych Ludów przesuwają Drużynę Pierścienia za pomocą karty Wydarzenia, kość, która została wykorzystana, aby zagrać tę kartę, nie jest umieszczana na polu poszukiwań.

Wszystkie kości akcji, które gracz Wolnych Ludów umieści na polu poszukiwań, powrócą do niego na początku następnej tury.

USTALANIE MIEJSCA POBYTU DRUŻYNY PIERŚCIENTA

Ponumerowane pola na torze Drużyny Pierścienia reprezentują dystans (mierzony w regionach), jaki Drużyna przebyła od swojego ostatniego znanego miejsca pobytu (regionu, w którym znajduje się figurka Powierników Pierścienia).

Faktyczne miejsce pobytu Drużyny Pierścienia ustala się jedynie w dwóch przypadkach:

- 1) Gracz Wolnych Ludów **ujawni** miejsce pobytu Drużyny, *ALBO*
- 2) Poszukiwania Pierścienia się powiodą i Drużyna zostanie **odkryta**.

W obu przypadkach figurkę Powierników Pierścienia należy przestawić na nowe miejsce pobytu, a znacznik postępów na torze Drużyny Pierścienia znów umieścić na polu „0”.

Kiedy gracz przesuwają figurkę Powierników Pierścienia po planszy, nie może przekraczać czarnych granic (oznaczających nieprzekraczalny teren).

Jeśli znacznik postępów Drużyny Pierścienia znajduje się na polu „0” toru Drużyny Pierścienia, gdy Drużyna zostanie ujawniona bądź odkryta, musi ona pozostać na w tym samym regionie (w związku z tym wcale się nie porusza).

Pomiędzy **ujawnieniem** a **odkryciem** Drużyny Pierścienia istnieją znaczące różnice, które wymagają obszerniejszych wyjaśnień (patrz poniżej).

Drużyna Pierścienia ujawnia swoje miejsce pobytu
Jeśli Drużyna Pierścienia jest ukryta (znacznik postępów jest zwrócony „ukrytą” stroną ku górze), podczas fazy Drużyny Pierścienia gracz Wolnych Ludów może ujawnić jej miejsce pobytu.

Zazwyczaj gracz Wolnych Ludów ujawnia miejsce pobytu Drużyny Pierścienia, ponieważ chce wyleczyć zepsucie Powierników Pierścienia w mieście lub twierdzy, chce aktywować Naród albo zagrać kartę Wydarzenia, która wymaga, aby Powiernicy Pierścienia znajdowali się w konkretnym miejscu.

Kiedy gracz Wolnych Ludów ujawni miejsce pobytu Drużyny Pierścienia, może natychmiast przesunąć figurkę Powierników Pierścienia o maksymalnie tyle regionów (od ostatniego znanego miejsca pobytu), ile wskazuje liczba na polu toru Drużyny Pierścienia, na którym znajduje się znacznik postępów. Jeśli gracz chce, może przesunąć figurkę o mniejszą liczbę regionów lub pozostawić ją w miejscu, w którym znajduje się obecnie.

Następnie gracz Wolnych Ludów przesuwają znacznik postępów na pole „0” toru Drużyny Pierścienia. Znacznik postępów Drużyny Pierścienia pozostaje zwrócony stroną „ukrytą” ku górze.

Przykład: Podczas fazy Drużyny Pierścienia czwartej tury gry gracz Wolnych Ludów decyduje się ujawnić miejsce pobytu Drużyny Pierścienia. Ostatnim znanym miejscem pobytu Drużyny, a więc regionem, w którym znajduje się figurka Powierników Pierścienia, jest Rivendell. Znacznik postępów znajduje się na polu „5” toru Drużyny Pierścienia.

Gracz przesuwają Powierników Pierścienia przez Brody na Bruinen, Hollin, Morię i Dolinę Mrocznej Strugi, kończąc ruch w Lórien. Znacznik postępów należy umieścić na polu „0” toru Drużyny Pierścienia. Drużyna Pierścienia wciąż jest ukryta, bezpieczna wśród złotych koron lasów Lórien. Jeśli Powiernicy Pierścienia otrzymali już jakieś punkty zepsucia, gracz mógłby teraz wyleczyć jeden z tych punktów (ponieważ Drużyna Pierścienia znajduje się w twierdzy Wolnych Ludów).

Uwaga: Drużyna Pierścienia może swobodnie wkraczać do i opuszczać oblężone twierdze.

Drużyna Pierścienia zostaje odkryta w wyniku poszukiwań Pierścienia

Jeśli Drużyna Pierścienia jest ukryta, gracz Cienia może odkryć jej miejsce pobytu w wyniku udanych poszukiwań lub zagrywając pewne karty Wydarzeń.

Kiedy Drużyna Pierścienia zostanie odkryta, należy odwrócić żeton postępów Drużyny Pierścienia na „odkrytą” stronę. Następnie gracz Wolnych Ludów musi przesunąć figurkę Powierników Pierścienia (tak jak opisano to w poprzednim akapicie), jednak taki ruch **nigdy nie może** się zakończyć w regionie zawierającym miasto lub twierdzę Wolnych Ludów kontrolowaną przez Wolne Ludy.

WAŻNE: Kiedy Drużyna Pierścienia zostanie odkryta, gracz Wolnych Ludów nie będzie mógł jej przesunąć, wykorzystując wynik „Postaci” kości akcji, dopóki nie zostanie na powrót ukryta.

Co więcej, odkryta Drużyna Pierścienia jest podatna na niektóre z kart Wydarzeń Cienia, które mają za zadanie osłabić Powierników Pierścienia lub utrudnić Drużynie wyprawę.

Przykład: Podczas drugiej tury gry udane poszukiwania ujawniają miejsce pobytu Drużyny Pierścienia. Ostatnim znanym miejscem pobytu Drużyny jest Rivendell, a znacznik postępów znajduje się na polu „5” toru Drużyny Pierścienia.

Gracz Wolnych Ludów mógłby przesunąć Powierników Pierścienia przez Brody na Bruinen i Hollin do Morii, ale ruch do regionu Morii (gdzie znajduje się twierdza Cienia) zmusiłby gracza do wylosowania dodatkowego żetonu poszukiwań (patrz strona 39). W związku z tym gracz Wolnych Ludów decyduje się przesunąć Powierników Pierścienia przez Brody na Bruinen i Wysoką Przełęcz do Bramy Goblinów. Znacznik postępów należy umieścić na polu „0” toru Drużyny

Pierścienia, stroną „odkrytą” ku górze. Zanim Drużyna Pierścienia będzie mogła znów się ruszyć, będzie musiała się ukryć.

Drużyna Pierścienia w twierdzy Cienia

Kiedy Drużyna Pierścienia zostanie odkryta, gracz Wolnych Ludów wytycza jej ścieżkę z ostatniego znanego miejsca pobytu. Jeśli podczas tego ruchu Drużyna przesuwa się przez, wychodzi z, wkracza do, lub pozostaje w twierdzy Cienia kontrolowanej przez gracza Cienia, gracz ten musi natychmiast wylosować **żeton poszukiwań**, tak jakby poszukiwania zakończyły się sukcesem.

Gracz losuje ten żeton poszukiwań tylko, jeśli Drużyna Pierścienia zostanie odkryta przez gracza Cienia. Co więcej, to tylko jeden z efektów udanych poszukiwań. Zasady działania żetonów poszukiwań opisano szczegółowo na stronie 40.

UKRYWANIE DRUŻYNY PIERŚCENIA

Gracz Wolnych Ludów może wykorzystać wynik „Postaci” kości akcji podczas fazy Rozpatrywania akcji (lub zagrać odpowiednią kartę Wydarzenia), aby odwrócić żeton postępów Drużyny Pierścienia na „ukrytą” stronę.

Należy zwrócić uwagę, że wykorzystanie wyniku „Postaci” kości akcji, aby ukryć Drużynę Pierścienia, nie pozwala graczowi jednocześnie nią poruszyć (wykorzystana kość nie trafia na pole poszukiwań). Jeśli gracz Wolnych Ludów chce poruszyć ponownie ukrytą Drużynę, musi na ten cel wykorzystać inny wynik „Postaci” podczas którejś z kolejnych akcji.

Gracze powinni pamiętać, że Drużyna Pierścienia może się poruszać tylko, kiedy jest ukryta.

LECZENIE POWIERNIKÓW PIERŚCENIA

Brzemie Pierścienia jest ciężkie. Powiernicy Pierścienia mogą znaleźć odrobinę ukojenia, jeśli wypoczną w odpowiednim sanktuarium.

Podczas fazy Drużyny Pierścienia gracz może *ujawnić* Drużynę w regionie, w którym znajduje się miasto lub twierdza Wolnych Ludów nie znajdujące się pod kontrolą wroga, aby natychmiast wyleczyć jeden punkt zepsucia (do minimum 0). Gracz Wolnych Ludów cofa znacznik zepsucia na torze Drużyny Pierścienia na odpowiednie pole.

Jeśli Drużyna Pierścienia pozostanie w mieście lub twierdzy przez kilka tur, gracz może ją ujawniać podczas każdej kolejnej fazy Drużyny Pierścienia, aby za każdym razem wyleczyć jeden punkt zepsucia.

WKRA CZANIE DO MORDORU

Mordor to kraina Czarnego Władcy. Jej góry są niemal niemożliwe do zdobycia, a przełęcze dobrze strzeżone. W związku z tym, wewnątrz Mordoru nie bierze się pod uwagę pewnych zasad dotyczących Drużyny Pierścienia.

W trakcie większości gier Drużyna Pierścienia pędzej czy później dotrze do regionu **Morannon** lub **Minas Morgul**. Aby rozpocząć ostatni etap wędrówki do Góry Przeznaczenia (patrz akapit „Drużyna Pierścienia w Mordorze” na stronie 43), Drużyna musi się znajdować w jednym z tych regionów podczas fazy Drużyny Pierścienia.

ODŁĄCZANIE TOWARZYSZY OD DRUŻYNY PIERŚCENIA

Uważa się, że Towarzysze znajdujący się na polu Drużyny Pierścienia przebywają w tym samym regionie, co Powiernicy Pierścienia.

Gracz Wolnych Ludów może odłączyć od Drużyny Pierścienia jednego Towarzysza (lub grupę Towarzyszy) podczas fazy Rozpatrywania Akcji, wykorzystując do tego celu wynik „Postaci” kości akcji. Gracz nie może tego zrobić tylko wtedy, gdy Drużyna Pierścienia znajduje się w Mordorze (tam jest to zakazane, patrz strona 43).

Kiedy gracz odłącza Towarzysza od Drużyny Pierścienia, jego figurkę należy przesunąć z pola Drużyny Pierścienia na mapę.

Towarzysz może się przesunąć maksymalnie o tyle regionów, ile wynosi suma wartości pola na torze Drużyny Pierścienia, na którym znajduje się znacznik postępów, i poziomu tego Towarzysza.

Jeśli gracz Wolnych Ludów odłączył **grupę** Towarzyszy, przesuwa ich figurki wspólnie do jednego regionu. W takim wypadku bierze pod uwagę *najwyższy* poziom Towarzysza w grupie.

Ruch odłączonych Towarzyszy podlega tym samym zasadom, co ruch innych postaci, tak jak opisano to na stronie 24. Jeśli Towarzysz zostanie odłączony od Drużyny, kiedy figurka Powierników Pierścienia znajduje się w regionie zawierającym oblężoną twierdzę kontrolowaną przez Wolne Ludy, Towarzysz ten trafi do twierdzy i nie będzie mógł jej opuścić.

Kiedy gracz Wolnych Ludów odłącza Towarzyszy, z pola Drużyny usuwa też ich żetony, a z talii Drużyny Pierścienia karty Postaci.

Przykład: Ostatnie znane miejsce pobytu Drużyny Pierścienia to Rivendell, a znacznik postępów znajduje się obecnie na polu „5” toru Drużyny Pierścienia. Gracz Wolnych Ludów decyduje się odłączyć od Drużyny Legolasa (poziom 2) i Meriadoka (poziom 1) jako grupę. Legolas i Meriadok mogą się przesunąć maksymalnie o 7 (5+2) regionów od Rivendell. Gracz decyduje się przesunąć ich do Leśnego Królestwa.

Jeśli od Drużyny Pierścienia zostanie odłączony przewodnik Drużyny, jeden z pozostałych w Drużynie Towarzyszy o najwyższym poziomie staje się nowym przewodnikiem. Jeśli Drużynę opuścili wszyscy Towarzysze, przewodnikiem zostaje Gollum.

Jeśli Towarzysz opuści Drużynę Pierścienia, nigdy nie może już do niej powrócić.

ROZDZIAŁ IX: POSZUKIWANIA PIERŚCIENIA

W czasie gdy Drużyna próbuje dotrzeć do Góry Przeznaczenia, Sauron nieustannie poszukuje Powierników Pierścienia i ich Towarzyszy. Czarny Władca wyczekuje pogłosów i wysyła szpiegów, mając nadzieję odzyskać z dawna zagubiony skarb. W *Wojnie o Pierścień* te wysiłki reprezentują **poszukiwania Pierścienia**.

PULA POSZUKIWAŃ

Pula poszukiwań to zestaw tekturowych żetonów przedstawiających efekty udanych poszukiwań. Na początku rozgrywki gracze powinni umieścić te żetony w nieprzezroczystym pojemniku (kubku lub czymś podobnym), bowiem za każdym razem, kiedy poszukiwania się powiedą, będą musieli **wylosować** z niego jeden żeton.

Jeśli w dowolnym momencie gry **wszystkie** żetony z puli poszukiwań zostaną wykorzystane, gracze wrzucają z powrotem do puli wszystkie zwyczajne żetony (beżowe). Wszystkie specjalne żetony (niebieskie/czerwone), a także żetony, które zostały trwale usunięte z gry w wyniku działania kart Wydarzeń, nie wracają do puli.

ZWYCZAJNE ŻETONY POSZUKIWAŃ

Większość **zwyczajnych żetonów poszukiwań** (żetonów o beżowym tle) posiada wartość numeryczną z przedziału 0-3. Ta wartość wskazuje na efektywność udanych poszukiwań i jest nazywana **ciężarem brzemienia**.

ŻETONY POSZUKIWAŃ



Kolor tła wskazuje na rodzaj żetonu:
beżowy=zwyczajny, niebieski=Drużyna Pierścienia, czerwony=Cień

- 1** Symbol „odkrycia” (jeśli jest obecny)
- 2** Ciężar brzemienia
- 3** Symbol „zatrzymania” (jeśli jest obecny)

Niektóre żetony poszukiwań posiadają specjalne symbole, które opisano poniżej:

- Symbol „Oka” , przedstawia zmienną wartość liczbową (patrz akapit „Ustalenie ciężaru brzemienia” na stronie 41).
- Symbol „odkrycia”  wskazuje, że Sauron odkrył Drużynę Pierścienia.

SPECJALNE ŻETONY POSZUKIWAŃ

Na początku rozgrywki specjalne żetony poszukiwań (żetony o niebieskim tle, w przypadku specjalnych żetonów poszukiwań Drużyny Pierścienia, lub o czerwonym tle, w przypadku specjalnych żetonów poszukiwań Cienia) **odkłada się na bok**. Żetony te mogą wejść do gry jedynie w wyniku zagrania kart Wydarzeń.

Kiedy dowolny z graczy zagra taką kartę Wydarzenia, odpowiedni żeton umieszcza się obok puli poszukiwań. Żeton pozostanie tam, dopóki Drużyna Pierścienia nie wkroczy do Mordoru (patrz strona 43). Kiedy Drużyna wkroczy do Mordoru, wszystkie takie specjalne żetony poszukiwań należy umieścić w puli poszukiwań.

Jeśli w chwili wejścia do gry specjalnego żetonu poszukiwań Drużyna Pierścienia już znajduje się na torze Mordoru, żeton należy po prostu natychmiast umieścić w puli poszukiwań.

Niektóre specjalne żetony poszukiwań posiadają ujemną lub losową wartość. Obie te właściwości opisano poniżej:

- **Negatywna** wartość (-2 lub -1) oznacza, że poszukiwania nie posiadają ciężaru brzemienia. Zamiast tego gracz powinien na torze Drużyny Pierścienia **odjąć** wskazaną liczbę od obecnej wartości zepsucia Powierników Pierścienia (do minimalnie 0).
- Symbol **kości**  oznacza, że ciężar brzemienia zależy od rzutu kością (gracz rzuca kością po wylosowaniu żetonu). Takie żetony uważa się za żetony ponumerowane dla celów efektów wszystkich kart Wydarzeń.
- wszystkie specjalne żetony Cienia posiadają w prawym dolnym rogu niewielki symbol „zatrzymania”  (patrz niżej).

POSZUKIWANIA DRUŻYNY PIERŚCIENIA

RZUT POSZUKIWAŃ

Za każdym razem, kiedy gracz Wolnych Ludów przesuwą Drużynę Pierścienia, gracz Cienia rzuca kośćmi, aby ustalić wynik poszukiwań.

Wynik poszukiwań ustala się w następujący sposób.

Najpierw gracz Cienia ustala **poziom poszukiwań**. Poziom poszukiwań jest równy liczbie kości akcji Cienia na polu poszukiwań.

Uwaga: Gracz Cienia umieścił te kości na polu poszukiwań podczas fazy Przydzielania kości do poszukiwań. Oprócz tego znalazły się tutaj kości, na których podczas fazy Rzutu akcji, gracz uzyskał wynik „Oka”.

Następnie gracz Cienia wykonuje **rzut poszukiwań**. Gracz rzuca tyloma kośćmi bitwy, ile wynosi poziom poszukiwań. Każdy wynik „6” uważa się za **sukces**.

Podczas rzutu poszukiwań gracz może rzucać maksymalnie pięcioma kośćmi. Jeśli poziom poszukiwań jest wyższy niż pięć, gracz nadal będzie rzucał tylko pięcioma kośćmi.

Modyfikatory rzutu poszukiwań

Jeśli Drużyna Pierścienia porusza się częściej niż raz na turę, poszukiwania stają się łatwiejsze.

Za każdą kość akcji, którą gracz Wolnych Ludów umieści na polu poszukiwań (gracz Wolnych Ludów umieszcza tam swoją kość akcji po każdym ruchu Drużyny Pierścienia, patrz akapit „Poruszanie Drużyny Pierścienia” na stronie 37), gracz Cienia dodaje +1 do każdego wyniku kości podczas rzutu poszukiwań.

Jeśli po zastosowaniu tego modyfikatora wynik kości jest równy „6” lub więcej, uważa się go za **sukces**.

Przykład: Kiedy Drużyna Pierścienia porusza się po raz pierwszy podczas danej tury, gracz Cienia musi uzyskać wyniki „6” na swoich kościach poszukiwań, aby przeprowadzić udane poszukiwania. Jednakże jeśli Drużyna porusza się po raz drugi (po pierwszym ruchu gracz Wolnych Ludów umieścił wykorzystaną kość akcji na polu poszukiwań), gracz Cienia musi uzyskać wynik „5” lub „6”, aby poszukiwania się udały.

Uwaga: Wynik „1” zawsze uważa się za porażkę, bez względu na modyfikator.

Przerzuty poszukiwań

Obecność sług lub twierdz Saurona czyni wyprawę Drużyny Pierścienia jeszcze bardziej niebezpieczną.

Jeśli w momencie wykonywania rzutu poszukiwań Powiernicy Pierścienia przebywają w regionie, w którym znajduje się jeden lub więcej z poniższych elementów:

- twierdza kontrolowana przez gracza Cienia,
- jedna lub więcej jednostek armii Cienia,
- jeden lub więcej Nazgûli,

to po wykonaniu rzutu poszukiwań, za każdy spełniony warunek gracz Cienia może przerzucić po jednej kości, na której nie uzyskał sukcesu.

Przykład 1: W regionie, w którym stoi figurka Powierników Pierścienia, znajdują się trzy jednostki armii Cienia i dwa Nazgûle. Gracz Cienia może przerzucić do dwóch kości (jedną za obecność jednostek, drugą za obecność Nazgûla).

Przykład 2: W regionie, w którym stoi figurka Powierników Pierścienia, znajduje się jeden Nazgûl, cztery jednostki armii Cienia i twierdza Cienia. Gracz Cienia może przerzucić do trzech kości (ponieważ spełnia wszystkie z wymienionych powyżej warunków).

Podczas przerzutów bierze się pod uwagę premię +1 do wyników zapewnianą przez kości Wolnych Ludów, które znajdują się na polu poszukiwań.

EFEKTY POSZUKIWAŃ WYNIKAJĄCE Z UJAWNIANIA I ODKRYWANIA DRUŻYNY PIERŚCENIA

Kiedy gracz Wolnych Ludów **ujawni** Drużynę Pierścienia, pewne zdolności i wydarzenia mogą zmusić go do wylosowania żetonu poszukiwań. Jeśli dojdzie do tego w momencie, w którym Drużyna Pierścienia została ujawniona w twierdzy lub mieście Wolnych Ludów kontrolowanym przez Wolne Ludy, należy zignorować symbole „odkrycia” znajdujące się na wylosowanych żetonach poszukiwań.

Jeśli Drużyna Pierścienia zostanie **odkryta**, a gracz Wolnych Ludów zostanie zmuszony do wylosowania kilku żetonów poszukiwań w wyniku obecności twierdzy Cienia, wydarzeń lub wykorzystanych specjalnych zdolności, efekt każdego żetonu należy całkowicie rozpatrzyć, a dopiero potem zastosować efekt kolejnego żetonu. Najpierw gracz rozpatruje efekt żetonu, który odkrywa miejsce pobytu Drużyny Pierścienia. Następnie rozpatruje wszystkie żetony odnoszące się do wydarzeń i zdolności. Wreszcie rozpatruje żeton wylosowany w wyniku obecności twierdzy Cienia.

Przykład: Żeton poszukiwań odkrył obecność Drużyny Pierścienia w Morii, a karta „Balrog z Morii” znajduje się w grze. Gracz losuje trzy żetony poszukiwań (jeden za poszukiwania, drugi za Balroga, trzeci za twierdzę Cienia). Najpierw gracz w pełni rozpatruje efekty pierwszego żetonu poszukiwań (tego, który sprawił, że Drużyna Pierścienia została odkryta), następnie efekty żetonu wylosowanego ze względu na kartę Balroga i wreszcie efekty żetonu wylosowanego ze względu na obecność twierdzy.

USTALANIE CIĘŻARU BRZEMIENTA

Jeśli podczas swojego rzutu poszukiwań gracz Cienia uzyska **przynajmniej jeden sukces** (bierze się pod uwagę również przerzuty), poszukiwania Pierścienia kończą się **sukcesem**, a gracz Cienia losuje jeden żeton z puli poszukiwań.

- Jeśli żeton posiada **numer**, ta wartość odzwierciedla **ciężar brzemienia** wyprawy, jaki spada na barki członków Drużyny Pierścienia.
- Jeśli żeton posiada symbol „Oka”, ciężar brzemienia jest równy liczbie sukcesów uzyskanych w rzucie poszukiwań (jeśli taki żeton został wylosowany w wyniku opuszczenia przez Drużynę twierdzy Cienia lub wkroczenia do takiej twierdzy albo w wyniku zagrania karty Wydarzenia, symbol „Oka” posiada wartość 0).
- Jeśli żeton posiada symbol „odkrycia”, po rozpatrzeniu innych efektów Drużyna Pierścienia zostaje **odkryta**.

EFEKTY POSZUKIWAŃ

Jeśli poszukiwania zakończą się sukcesem, gracze postępują w następujący sposób:

- 1) Gracz Wolnych Ludów może wykorzystać jedną, leżącą przed nim odpowiednią kartę Wydarzenia: „Zagraj na stół”, aby anulować lub zmniejszyć ciężar brzemienia wynikły z poszukiwań.

- 2) Następnie gracz Wolnych Ludów może skorzystać ze specjalnej zdolności przewodnika. Jeśli po wykonaniu tych dwóch czynności ciężar brzemienia nadal wynosi jeden lub więcej, gracz Wolnych Ludów może się zdecydować na zmniejszenie go poprzez **poniesienie strat** (patrz poniżej) – jeden z Towarzyszy padnie ofiarą niebezpieczeństw, które czyhają na Drużynę Pierścienia albo też zginie w walce ze sługami Cienia.
- 3) Pozostały ciężar brzemienia przekłada się na **wykorzystanie Pierścienia** (patrz poniżej), co przyczynia się do zwiększenia zepsucia Powierników Pierścienia.
- 4) Jeśli poszukiwania odkryją Drużynę Pierścienia, od tej pory jest ona odkryta (czasem odkrycie Drużyny Pierścienia może spowodować losowanie nowego żetonu, patrz akapit „Efekty poszukiwań wynikające z ujawniania i odkrywania Drużyny Pierścienia”).

Uwaga: Jeśli w dowolnym momencie rozpatrywania poszukiwań zostanie wybrany nowy przewodnik (może do tego dojść w wyniku zastosowania zdolności przewodnika Merdiadoka lub Peregrina albo eliminacji obecnego przewodnika), gracz może natychmiast wykorzystać zdolność nowego przewodnika (jeśli da się ją zastosować).

Ponoszenie strat

Jeśli gracz Wolnych Ludów zdecyduje się na **poniesienie strat**, musi wyeliminować jednego z Towarzyszy.

Gracz Wolnych Ludów wybiera: może usunąć obecnego przewodnika Drużyny albo losowego Towarzysza (pomijając Powierników Pierścienia, ale biorąc pod uwagę przewodnika). Jeśli gracz Wolnych Ludów zdecyduje się usunąć losowego Towarzysza, gracz Cienia losuje jeden z zakrytych żetonów Towarzyszy z pola Drużyny Pierścienia. Wylosowany Towarzysz zostaje wyeliminowany z gry.

Jeśli ciężar brzemienia jest **wyższy** od poziomu wyeliminowanego Towarzysza (nawet wyeliminowanego przewodnika), nadmiarowe punkty ciężaru brzemienia muszą zostać zamienione w zepsucie Powierników Pierścienia (patrz poniżej).

Jeśli ciężar brzemienia jest **niższy** od poziomu wyeliminowanego Towarzysza, ten Towarzysz nadal ulega eliminacji (tj. nie ma możliwości „zranienia” Towarzysza).

Wykorzystanie Pierścienia

Kiedy gracz Wolnych Ludów wykorzystuje Pierścień, przesuwając znacznik zepsucia na torze Drużyny Pierścienia o tyle pól, ile wynosi ciężar brzemienia.

Przykład: Podczas czwartej tury gry Powiernicy Pierścienia znajdują się w regionie Bramy Goblinów. Gracz Wolnych Ludów przesuwając znacznik postępów z pola „1” na pole „2” toru Drużyny Pierścienia.

Na polu poszukiwań znajdują się trzy kości Cienia i jedna kość Wolnych Ludów, bowiem jest to drugi ruch Drużyny Pierścienia podczas tej tury.

Gracz Cienia rzuca trzema kośćmi bitwy: musi uzyskać przynajmniej jeden wynik „5” lub „6”, aby poszukiwania zakończyły się powodzeniem. Wyrzuca „2”, „5” i „6”, uzyskując tym samym dwa sukcesy (gracz Cienia

potrzebuje tylko jednego sukcesu, aby poszukiwania zakończyły się powodzeniem). Następnie losuje jeden żeton poszukiwań z puli poszukiwań: wyciąga żeton z cyfrą „3”, pozbawiony symbolu „odkrycia”. Teraz gracze rozpatrują ciężar brzemienia.

Gracz Wolnych Ludów nie posiada kart ani zdolności postaci, z których mógłby skorzystać, decyduje się więc na **poniesienie strat**. Przewodnikiem Drużyny Pierścienia jest Obieżyświat. Gracz nie chce jego śmierci, więc decyduje się na stratę losowego Towarzysza. Gracz miesza wszystkie żetony Towarzyszy, a jego przeciwnik losuje jeden z nich: to żeton Gimlego. Dzielny krasnolud ginie w starciu ze sługami Cienia. Poziom Gimlego wynosi 2, a ciężar brzemienia wynosi 3, pozostaje więc 1 punkt ciężaru brzemienia, który gracze muszą zamienić na zepsucie. Gracz przesuwając znacznik zepsucia na torze Drużyny Pierścienia o jedno pole do przodu.

Na wylosowanym żetonie nie ma symbolu „odkrycia”, dlatego znacznik postępów Drużyny Pierścienia pozostaje zwrócony stroną „ukrytą” ku górze.

JEDYNY PIERŚCIEŃ I WYPRAWA DO GÓRY PRZEZNACZENIA

Czarny Władca rozpaczliwie szuka Jedynego Pierścienia, ale nawet on nie przeczuwa, że ktoś chciałby przynieść go do Mordoru. W związku z tym nie będzie go szukał wewnątrz granic własnego królestwa.

W *Wojnie o Pierścień* w chwili, w której Jedyny Pierścień dotrze do granic Mordoru, zachodzą wydarzenia będące w większości poza wpływem samych graczy. W tym momencie liczą się zmagania pomiędzy wolą Pierścienia, pragnącego wrócić do swojego Pana, i determinacją Powierników Pierścienia, gotowych doprowadzić wyprawę do gorzkiego końca.

ZAZNACZANIE ZEPSUCIA



Znacznik zepsucia



Pozycja znacznika zepsucia na torze Drużyny Pierścienia wskazuje na aktualny poziom zepsucia Powierników Pierścienia.

BRZEMIE PIERŚCENIA

Zepsucie odzwierciedla fizyczną, duchową i moralną walkę Powierników Pierścienia.

Za każdym razem, kiedy Pierścień zostaje wykorzystany, aby zapobiec efektom poszukiwania lub w wyniku zagrania jakiejś karty Wydarzenia, wzrasta zepsucie Powierników Pierścienia.

Jeśli Powiernicy Pierścienia odpoczywają w przyjaznym mieście lub twierdzy albo gracz Wolnych Ludów wykorzysta pewne specjalne zdolności albo zagra odpowiednie karty Wydarzeń, zepsucie Powierników Pierścienia spada.

Za każdym razem, kiedy zepsucie wzrasta lub spada, gracz Wolnych Ludów przesuwą znacznik zepsucia na torze Drużyny Pierścienia, aby to odzwierciedlić.

Jeśli w dowolnym momencie gry znacznik zepsucia dotrze na pole „12” toru Drużyny Pierścienia, gracz Wolnych Ludów natychmiast przegrywa grę.

DRUŻYNA PIERŚCENIA W MORDORZE

W Mordorze moc Czarne Władcy jest najpełniejsza, a brzemie Pierścienia staje się cięższe z każdym krokiem. **Tor Mordoru** to ostatnia część wyprawy, której celem jest zniszczenie Jedyne Pierścienia.

Tor składa się z pól naniesionych na region **Gorgoroth**. Należy zauważyć, że te pola nie są faktycznym elementem tego regionu. Kiedy Drużyna Pierścienia porusza się po torze Mordoru, nie znajduje się w regionie Gorgoroth ani też w żadnym innym regionie.

Jeśli podczas fazy Drużyny Pierścienia, Drużyna znajduje się w **Minas Morgul** lub **Morannon**, gracz Wolnych Ludów *może* zdecydować się wejść do Mordoru. W takim wypadku natychmiast stosuje się do następujących poleceń (jeśli to konieczne, po całkowitym rozpatrzeniu ujawnienia miejsca pobytu Drużyny Pierścienia):

- 1) Gracz umieszcza figurkę Powierników Pierścienia na pierwszym polu toru Mordoru (oznaczonym elfią cyfrą „0”). Od tego momentu uważa się, że Drużyna Pierścienia znajduje się „na torze Mordoru”. Gracz nie będzie już przesuwał znacznika postępów na torze Drużyny Pierścienia, ale nadal służy on do zaznaczania, czy Drużyna jest ukryta czy też została odkryta.
- 2) Gracze tworzą nową pulę poszukiwań – nowa pula składa się z niewylosowanych jeszcze żetonów, wszystkich wcześniej wylosowanych żetonów z symbolem „Oka”, a także specjalnych żetonów wprowadzonych do gry za pośrednictwem kart Wydarzeń. Do puli nie należy dodawać żetonów, które zostały trwale usunięte z gry.

Specjalne zasady

Kiedy Drużyna Pierścienia znajduje się na torze Mordoru, gracze obowiązują poniższe specjalne zasady:

- Towarzysze znajdujący się w Drużynie Pierścienia nie mogą się już od niej odłączyć – ani na skutek wykorzystania kości akcji, ani wyniku efektu specjalnej zdolności lub karty Wydarzenia. Każde działanie, które w normalnych okolicznościach odłączyłoby Towarzysza od Drużyny, zamiast tego usuwa go z gry.

- Kiedy gracz Wolnych Ludów próbuje przesunąć Drużynę Pierścienia podczas fazy Rozpatrywania akcji, nie należy rzucać kośćmi poszukiwań. Zamiast tego gracz Cienia automatycznie losuje jeden żeton z puli poszukiwań. Gracze rozpatrują efekty tego żetonu tak, jakby poszukiwania zakończyły się sukcesem, z poniższymi zmianami:
 - Jeśli wylosowany żeton posiada symbol „Oka”, ciężar brzemienia jest równy liczbie kości na polu poszukiwań (w tym kości Wolnych Ludów umieszczonych tam wcześniej w wyniku wcześniejszych ruchów Drużyny Pierścienia podczas tej tury).
 - Kiedy Drużyna Pierścienia porusza się po torze Mordoru, przesuwa się zazwyczaj o jedno pole do przodu. Jeśli jednak na wylosowanym żetonie znajduje się symbol „zatrzymania”, Drużyna pozostaje na obecnym polu i nie porusza się do przodu.
- Aby poruszać się po torze Mordoru, Drużyna Pierścienia nadal musi być ukryta. Jeśli Drużyna jest odkryta, gracz Wolnych Ludów musi wykorzystać wynik „Postaci” kości akcji, aby ponownie ją ukryć.
- Jeśli faza Rozpatrywania akcji dobiega końca, a podczas tej tury gracz Wolnych Ludów nie spróbował poruszyć się Drużyną Pierścienia lub ukryć jej na torze Mordoru, zepsucie Powierników Pierścienia wzrasta automatycznie o jeden.
- Jeśli Drużyna Pierścienia pokona wszystkie pięć pól toru Mordoru i dotrze do Szczelin Zagłady, gracz Wolnych Ludów wygrywa grę (chyba że zepsucie Powierników Pierścienia wynosi 12, patrz strona 44).

TOR MORDORU



- Toru Mordoru nie uważa się za element regionu Gorgoroth.
- Kiedy Drużyna Pierścienia wkracza do Mordoru, figurkę Powierników Pierścienia umieszcza się na pierwszym polu toru.
- Jeśli Drużyna Pierścienia wejdzie do Szczelin Zagłady, a zepsucie Powierników Pierścienia jest mniejsze od 12, gracz Wolnych Ludów wygrywa.

ROZDZIAŁ X: WYGRANA

Wojnę o Pierścień można wygrać na jeden z czterech sposobów. Dwa z warunków zwycięstwa mogą zostać spełnione w dowolnym momencie tury (patrz akapit „Warunki zwycięstwa Pierścienia” poniżej), natomiast dwa pozostałe sprawdza się jedynie podczas szóstej fazy tury, **Sprawdzenie warunków zwycięstwa** (patrz akapit „Warunki zwycięstwa wojskowego” poniżej).

Jeśli któryś z tych warunków zostanie spełniony, gra się kończy, a jeden z graczy zostaje zwycięzcą.

W sytuacji, w której podczas jednej tury spełniono dwa lub więcej warunków zwycięstwa, warunki zwycięstwa o niższym numerze mają pierwszeństwo nad warunkami zwycięstwa o wyższym numerze.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA PIERŚCIENIA

Najważniejszym celem Saurona jest odzyskać Jedyny Pierścień, natomiast najważniejszym zadaniem Wolnych Ludów jest go zniszczyć.

Z tego względu, jeśli **w dowolnym momencie tury** zajdzie jedno z tych dwóch zdarzeń, gra **natychmiast się kończy** (gracze nie czekają do fazy Sprawdzenia warunków zwycięstwa).

- 1) **Porażka Powierników Pierścienia:** Jeśli Powiernicy Pierścienia posiadają 12 lub więcej punktów zepsucia, zawiedli. Sauron odzyskał Pierścień, gracz Cienia wygrywa grę.
- 2) **Zniszczenie Pierścienia:** Jeśli figurka Powierników Pierścienia znajduje się na polu „Szczelin Zagłady” toru Mordoru, a Powiernicy Pierścienia posiadają mniej niż 12 punktów zepsucia, Pierścień zostaje zniszczony, Sauron ostatecznie pokonany, a gracz Wolnych Ludów wygrywa grę.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA WOJSKOWEGO

We „*Władcy Pierścieni*” wyraźnie napisano, że zniszczenie Pierścienia nie przyniosłoby Wolnym Ludom zwycięstwa, jeśli Sauronowi udałooby się wcześniej zniszczyć Narody Wolnych Ludów.

Jednocześnie, jeśli Wolnym Ludom udałooby się stawić czoła Sauronowi na polu bitwy, Czarny Władca musiałby skupić się na zmaganiach armii i wyprawa Powierników Pierścienia do Góry Przeznaczenia okazałaby się znacznie łatwiejsza.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA



Symbol **f** znajdujący się obok miasta przypomina graczom, że kontrola nad tym regionem warta jest dla przeciwnika 1 punkt zwycięstwa.



Symbol **ff** znajdujący się obok twierdzy przypomina graczom, że kontrola nad tą twierdzą warta jest dla przeciwnika 2 punkty zwycięstwa.

Z tego względu, jeśli pod koniec tury zajdzie jedno z tych dwóch zdarzeń, gra natychmiast kończy się wojskowym zwycięstwem.

- 3) **Cień podbił Śródziemie:** Jeśli gracz Cienia kontroluje osady Wolnych Ludów warte 10 lub więcej punktów zwycięstwa, wygrywa.
- 4) **Sauron został wygnany ze Śródziemia:** Jeśli gracz Wolnych Ludów kontroluje osady Cienia warte 4 lub więcej punktów zwycięstwa, wygrywa.

Warunki zwycięstwa wojskowego opierają się na kontroli osad.

Dla celów ustalenia zwycięstwa wojskowego uważa się, że gracz kontroluje osadę wroga, jeśli znajduje się na niej jego znacznik kontroli.

Każde kontrolowane przez gracza wrogie miasto jest warte 1 punkt zwycięstwa, natomiast każda kontrolowana przez gracza wroga twierdza warta jest 2 punkty zwycięstwa.

Gracze przesuwają swoje znaczniki punktów zwycięstwa na torze punktów zwycięstwa, aby zaznaczać wartość podbitych osad.

Znaczniki punktów zwycięstwa



**Znacznik punktów
zwycięstwa Wolnych
Ludów**



**Znacznik punktów
zwycięstwa Cienia**

ROZDZIAŁ XI: ZASADY GRY WIELOOSOBOWEJ

W grze trzy- lub czteroosobowej każdy z graczy reprezentuje jedną z wielkich potęg *Władcy Pierścieni*, kontroluje kilka Narodów i pewne postacie.

GRA CZTEROOSOBOWA

W grze czteroosobowej obowiązki każdej ze stron konfliktu zostają podzielone w następujący sposób:

Wolne Ludy:

- Gracz 1: **Gondor** (a także kontrola nad elfami)
- Gracz 2: **Rohan** (a także kontrola nad Północą i krasnoludami)

Cień:

- Gracz 1: **Czarnoksiężnik z Angmaru** (Naród Saurona)
- Gracz 2: **Saruman i sprzymierzeńcy Saurona** (Isengard oraz Narody Haradrimów i Easterlingów)

Podczas gry wykorzystuje się wszystkie normalne zasady z poniższymi wyjątkami.

Na początku rozgrywki gracze Gondoru i Czarnoksiężnika z Angmaru otrzymują po żetonie gracza prowadzącego.

Na początku każdej tury (z wyjątkiem pierwszej) gracz prowadzący przekazuje żeton gracza prowadzącego swojemu partnerowi.

DOBIERANIE KART WYDARZEŃ

W pierwszej turze każdy gracz dobiera po jednej karcie z każdej z odpowiednich talii Wydarzeń.

Podczas późniejszych tur każdy gracz dobiera jedną kartę z wybranej talii Wydarzeń.

Po wylosowaniu kart oraz ewentualnym odrzuceniu nadmiarowych kart, gracze z tego samego zespołu mogą zdecydować się wymienić jedną kartą.

Gracze nie mogą pokazywać tej karty ani o niej rozmawiać. Mogą się jedynie spytać partnera, czy chce dokonać wymiany, czy też nie. Do wymiany dochodzi, jeśli obaj gracze się na to zgodzą.

W grze czteroosobowej każdy gracz może mieć na ręce maksymalnie cztery karty (a nie sześć).

FAZA DRUŻYNY PIERŚCIENIA

Gracz prowadzący zespołu Wolnych Ludów decyduje, czy ujawnić Drużynę Pierścienia, a także wybiera, kim jest jej przewodnik.

PRZYDZIELANIE KOŚCI DO POSZUKIWAŃ I RZUT AKCJI

Gracz prowadzący zespołu Cienia decyduje, ile kości akcji umieścić na polu poszukiwań.

Gracz prowadzący każdego zespołu rzuca kośćmi akcji.

ROZPATRYWANIE AKCJI

Najpierw przychodzi kolej zespołu Wolnych Ludów.

Gracz z zespołu Wolnych Ludów, który nie jest prowadzącym, wybiera jedną kość akcji i wykorzystuje ją do wykonania akcji związanej z jednym z Narodów, które kontroluje, lub dowolnej akcji odnoszącej się do Drużyny Pierścienia lub dowolnego z Towarzyszy (np. przesuwa lub ukrywa Drużynę Pierścienia lub porusza Towarzyszami po mapie).

Następnie gracz z zespołu Cienia, który nie jest prowadzącym, wykorzystuje jedną kość akcji, po nim czyni to gracz prowadzący zespołu Wolnych Ludów i wreszcie gracz prowadzący zespołu Cienia.

Akcje należy wykonywać w tej kolejności, dopóki graczom nie skończą się kości akcji.

Jeśli gracz zdecyduje się spasować, nadal może podjąć się wykonania następnej akcji, ale robi to dopiero, kiedy swoje akcje wykona zespół przeciwny.

OGRANICZENIA AKCJI

Każdy gracz kontroluje tylko niektóre Narody i może wykorzystywać kości akcji i karty Wydarzeń jedynie w celu rekrutacji, poruszania i wydawania bitew armiami tych Narodów. Tylko gracz, który kontroluje dany Naród, może przesuwać znacznik tego Narodu na torze polityki, chyba że wykorzystuje specjalną zdolność jakiejś postaci.

Zasady dotyczące regionów, w których znajdują jednostki Narodów kontrolowanych przez obu graczy z jednego zespołu, opisano w akapicie „*Mieszane armie*” poniżej.

PODSUMOWANIE

Wolne Ludy

- Gracz Gondoru kontroluje Narody Gondoru i elfów.
- Gracz Rohanu kontroluje Narody Rohanu, Północy i krasnoludów.
- Każdy z graczy może poruszać Drużynę Pierścienia lub ją ukrywać.
- Każdy z graczy może poruszać Towarzyszy i odłączać ich od Drużyny Pierścienia.
- Gracz prowadzący decyduje o efektach poszukiwań na Drużynę Pierścienia i to on wprowadza je w życie.

Armie Cienia

- Gracz Czarnoksiężnika z Angmaru kontroluje Naród Saurona, Czarnoksiężnika z Angmaru i Rzecznika Saurona.
- Gracz Sarumana i sprzymierzeńców Saurona kontroluje Isengard oraz Narody Haradrimów i Easterlingów, a także samego Sarumana.
- Każdy z graczy może poszukiwać Drużyny Pierścienia.
- Każdy z graczy może poruszać Nazgûle, ale tylko gracz Czarnoksiężnika z Angmaru może rekrutować nowe Nazgûle.
- Gracz prowadzący decyduje o liczbie kości akcji umieszczanej na polu poszukiwań przed wykonaniem rzutu akcji.

MIESZANE ARMIE

Jeśli po zakończeniu akcji jednostki i dowódcy obu graczy znajdują się w tym samym regionie, mogą pozostać oddzielnymi armiami albo mogą też stworzyć jedną **mieszaną armię**.

Jeśli armie pozostają oddzielone, każdy gracz zachowuje kontrolę nad swoimi jednostkami i dowódcami. Jeśli całkowita liczba jednostek obu armii przekracza ograniczenie wielkości armii, każdy gracz musi usuwać po jednej jednostce (rozpoczynając od gracza nie będącego prowadzącym), dopóki całkowita liczba jednostek nie będzie się mieściła w granicach limitów.

Jeśli obaj gracze się na to zgodzą, ich wojska mogą stać się mieszaną armią. Wojska stają się też mieszaną armią, jeśli dany region zostanie zaatakowany.

Mieszana armia znajduje się pod kontrolą gracza, który posiada więcej jednostek w regionie. Jeśli gracze mają tyle samo jednostek, armię kontroluje gracz, który posiada więcej elitarnych jednostek. Jeśli gracze mają tyle samo elitarnych jednostek, armię kontroluje obecny gracz prowadzący.

Tylko gracz kontrolujący mieszaną armię może wykorzystywać akcje, aby nią poruszać lub atakować. Jeśli liczba jednostek w armii ulegnie zmianie, kontrola nad armią może przejść w ręce drugiego gracza.

Gracz może odzyskać kontrolę nad swoimi jednostkami wchodzącymi w skład mieszanej armii po prostu wykorzystując akcję, aby przesunąć te jednostki z regionu, na którym znajduje się mieszana armia, do innego regionu.

Mieszana armia podlega ograniczeniom wynikającym z polityki nieagresywnych Narodów, których jednostki wchodziły w skład armii (np. nie może przekraczać granic innych Narodów).

WYDARZENIA

Normalnie gracz może zagrywać tylko te karty Wydarzenia, które dotyczą kontrolowanych przez niego Narodów i postaci.

Symbol w prawym dolnym rogu pola wydarzenia karty wskazuje, który gracz może z niej skorzystać.

Z kart, które nie posiadają żadnego symbolu, może korzystać każdy gracz.

Symbole graczy



**Gracz
Gondoru**



**Gracz
Rohanu**



**Gracz
Czarno-
księżnika
z
Angmaru**



**Gracz
Sarumana
i sprzymie-
rzeńców
Saurona**

ELITARNE JEDNOSTKI HARADRIMÓW I EASTERLINGÓW

Dopóki w rozgrywce wieloosobowej Saruman znajduje się w grze, każdą elitarną jednostkę Haradrimów i Easterlingów, a także każdą elitarną jednostkę Isengardu, uważa się zarówno za jednostkę, jak i dowódcę (dla celów ruchu i bitew).

GRA TRZYSOBOWA

W grze trzysobowej wykorzystuje się te same zasady, co podczas gry czteroosobowej, z tą różnicą, że w rozgrywce bierze udział tylko jeden gracz Wolnych Ludów. Gracz ten prowadzi rozgrywkę zgodnie z zasadami gry dwuosobowej, z poniższym wyjątkiem:

- Gracz Wolnych Ludów nie może wykorzystywać dwóch akcji pod rząd w stosunku do jednego Narodu (np. nie może wykorzystać pod rząd dwóch akcji, aby rekrutować, a potem przesunąć wojska Gondoru). Taki gracz może wykorzystywać pod rząd dwie akcje w stosunku do mieszanych armii, ale nie w stosunku do jednej konkretnej armii (np. może przesunąć armię Gondoru, a kolejną akcją przesunąć armię Gondoru/Rohanu, ale nie może przesunąć dwukrotnie tej samej armii Gondoru/Rohanu).

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Zespoły wygrywają w ten sam sposób, co gracze podczas gry dwuosobowej. Indywidualne zwycięstwo w ramach zespołu przypada graczowi, który:

- Jeśli wygrał zespół Cienia, każdy gracz Cienia podlicza punkty zwycięstwa za zdobyte twierdze oraz miasta i odejmuje punkty za miasta i twierdze stracone. Gracz, który zdobył więcej punktów, wygrywa.
- Jeśli wygrał zespół Wolnych Ludów, wygrywa gracz, który stracił mniej punktów zwycięstwa (za podbite przez Cień miasta i twierdze).

SPIS TREŚCI

ROZDZIAŁ I:

WPROWADZENIE 3

LICZBA GRACZY 3

O DRUGIEJ EDYCJI. 3

ROZDZIAŁ II:

ELEMENTY GRY 4

LISTA ELEMENTÓW 4

ELEMENTY GRY 8

PLASTIKOWE FIGURKI 8

Armie 8

Dowódcy Wolnych Ludów 8

Nazgüle 8

Postacie 8

PLANSZA 9

REGIONY. 10

Wolne regiony 10

NARODY 10

FORTYFIKACJE I OSADY 10

Fortyfikacje 10

Osady 11

TORY I POLA. 11

ROZDZIAŁ III:

PRZYGOTOWANIE GRY 14

ROZDZIAŁ IV:

PRZEBIEG TURU 18

SKRÓT PRZEBIEGU TURU. 18

KOŚCI AKCJI 18

PULA KOŚCI AKCJI. 18

PRZYZIĘLANIE KOŚCI DO POSZUKIWAŃ I RZUT

AKCJI 19

WYKORZYSTYWANIE KOŚCI AKCJI. 19

PIERŚCIEŃ ELFÓW. 21

ROZDZIAŁ V:

KARTY WYDARZEŃ 22

TALIE WYDARZEŃ 22

DOBIERANIE KART WYDARZEŃ 22

ZAGRYWANIE KART WYDARZEŃ. 22

Karty Wydarzeń zmuszające do poniesienia strat. 22

KARTY BITWY 23

ROZDZIAŁ VI:

ARMIE I BITWY 24

POSTACIE 24

ZAGRYWANIE POSTACI WOLNYCH LUDÓW 24

ZAGRYWANIE POSTACI CIENIA. 24

PORUSZANIE POSTACI 24

Poruszanie Towarzyszy. 24

Poruszanie Nazgüli i Sług 24

ARMIE I OGRANICZENIE WIELKOŚCI 26

SKŁAD ARMII. 26

OGRANICZENIE WIELKOŚCI 26

POLA ARMII 26

REKRUTACJA WOJSK 26

REKRUTACJA NOWYCH JEDNOSTEK

I DOWÓDCÓW 26

OGRANICZENIA REKRUTACJI 26

WYKORZYSTYWANIE KART WYDARZEŃ DO

REKRUTACJI WOJSK 27

RUCH ARMII 27

PORUSZANIE ARMII 27

Dzielenie armii 27

Ograniczenia ruchu 27

WYKORZYSTYWANIE KART WYDARZEŃ

DO PORUSZANIA ARMII 28

ROZSTRZYGANIE BITEW. 28

ATAKOWANIE ARMII 28

Dzielenie atakującej armii 29

Siła armii i zdolności przywódcze. 29

ROZSTRZYGANIE BITWY 29

Zagranie karty Bitwy 29

Rzut bitwy 30

Przerzut dowódców 30

Modyfikatory rzutów 30

Usuwanie strat 31

Przerzwanie ataku lub przeprowadzanie odwrotu 31

Koniec bitwy 32

FORTYFIKACJE, MIASTA, TWIERDZE I

OBLĘŻENIA 32

ATAKOWANIE MIASTA I FORTYFIKACJI 32

ATAKOWANIE TWIERDZY. 32

Wydanie bitwy w polu 32

Wycofanie się do obleganej twierdzy 32

PRZEPROWADZANIE OBLĘŻENIA 32

Ograniczenia 33

WYPAD WOJSK OBLĘŻONYCH 33

ODSIECZ 33

WZMOCNIENIE OBLĘŻENIA 33

ZDOBYWANIE OSAD 33

ROZDZIAŁ VII:

NARODY ŚRÓDZIEMIA. 34

TOR POLITYKI. 34

AKTYWOWANIE NARODÓW WOLNYCH LUDÓW

PRZESUWANIE ZNACZNIKÓW NA TORZE

POLITYKI. 34

KARTY WYDARZEŃ WPŁYWAJĄCE NA TOR

POLITYKI. 35

DOŁĄCZENIE DO WOJNY 35

POSTACIE NA WOJNIE 35

ROZDZIAŁ VIII:

DRUŻYNA PIERŚCIEŃ 36

FIGURKI I ŻETONY DRUŻYNY PIERŚCIEŃ 36

POWIERNICY PIERŚCIEŃ. 36

ZEPSUCIE. 36

KARTY POSTACI TOWARZYSZY 37

PRZEWODNIK DRUŻYNY PIERŚCIEŃ 37

Gollum jako przewodnik 37

TOR DRUŻYNY PIERŚCIEŃ. 37

PORUSZANIE DRUŻYNY PIERŚCIEŃ. 37

USTALANIE MIEJSCA POBYTU

DRUŻYNY PIERŚCIEŃ. 38

Drużyna Pierścienia ujawnia swoje miejsce pobytu 38

Drużyna Pierścienia zostaje odkryta w wyniku

poszukiwań Pierścienia 38

Drużyna Pierścienia w twierdzy Cienia 39

UKRYWANIE DRUŻYNY PIERŚCIEŃ 39

LECZENIE POWIERNIKÓW PIERŚCIEŃ 39

WKRA CZANIE DO MORDORU 39

ODŁĄCZANIE TOWARZYSZY OD DRUŻYNY

PIERŚCIEŃ 39

ROZDZIAŁ IX:

POSZUKIWANIA PIERŚCIEŃ 40

PULA POSZUKIWAŃ. 40

ZWYCZAJNE ŻETONY POSZUKIWAŃ. 40

SPECJALNE ŻETONY POSZUKIWAŃ. 40

POSZUKIWANIA DRUŻYNY PIERŚCIEŃ. 40

RZUT POSZUKIWAŃ 40

Modyfikatory rzutu poszukiwań 41

Przerzuty poszukiwań 41

USTALENIE CIĘŻARU BRZEMIEŃ 41

EFEKTY POSZUKIWAŃ WYNIKAJĄCE Z UJAWNIAŃ

I ODKRYWANIA DRUŻYNY PIERŚCIEŃ 41

EFEKTY POSZUKIWAŃ 41

Ponoszenie strat 42

Wykorzystanie Pierścienia 42

JEDYNY PIERŚCIEŃ I WYPRAWA DO GÓRY

PRZEZNACZENIA 42

BRZEMIE PIERŚCIEŃ 43

DRUŻYNA PIERŚCIEŃ W MORDORZE 43

Specjalne zasady 43

ROZDZIAŁ X:

WYGRANA 44

WARUNKI ZWYCIĘSTWA PIERŚCIEŃ 44

WARUNKI ZWYCIĘSTWA WOJSKOWEGO 44

ROZDZIAŁ XI:

ZASADY GRY WIELOOSOBOWE] 45

GRA CZTEROOSOBOWA 45

DOBIERANIE KART WYDARZEŃ 45

FAZA DRUŻYNY PIERŚCIEŃ. 45

PRZYZIĘLANIE KOŚCI DO POSZUKIWAŃ I RZUT

AKCJI 45

ROZPATRYWANIE AKCJI 45

OGRANICZENIA AKCJI. 45

PODSUMOWANIE 45

Wolne Ludy 45

Armie Cienia. 46

MIESZANE ARMIE 46

WYDARZENIA 46

JEDNOSTKI ELITARNE HARADRIMÓW

I EASTERLINGÓW 46

GRA TRZYOSOBOWA 46

WARUNKI ZWYCIĘSTWA 46

SPIS TREŚCI 47

Autorzy gry: **ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI** oraz **FRANCESCO NEPITELLO**

WOJNA O PIERŚCIEŃ

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

Druga edycja

Projekt gry **ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI** oraz **FRANCESCO NEPITELLO**

Ilustracje **JOHN HOWE**

Kierownictwo artystyczne i opracowanie graficzne **FABIO MAIORANA**

Figurki **BOB NAISMITH**

Projekt figurek **JOHN HOWE** i **MATTEO MACCHI**

Zdjęcia **CHRISTOPH CIANCI**

Produkcja **ROBERTO DI MEGLIO** i **FABRIZIO ROLLA**

Opracowanie polskiej wersji językowej

GALAKTA

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

Testerzy: Doug Adams, Kristofer Bengtsson, Kevin Chapman, Derek Coon, Andy Daglish, Caleb Diffell, Ugo Di Meglio, David Fristrom, Sergio Guerri, Kris Hall, Michael Hall, Mike Helba, Steve Hope, Christian Hrdlicka, Sean McCarthy, Marco Molin, Don Moody, Paolo Morescalchi, Steve Owen, Christian Petersen, Dan Raspler, Alex Rockwell, Steve Sanders, Douglas Silfen, Matthias Staber, Marcello Taglioli, Renaud Verlaque.

Testerzy drugiej edycji: Amado Angulo, Melanie Chapman, David Fortner, Tom Hanks, Peter Majek, David Morse, Luigi Pioto, Andrew Poulter, Craig Rose, Ralf Schemmann, Glenn ‘Magic Geek’ Shanley, Alija Villa, Wes Wagner, Kevin Warrender, Kevin Wojtaszczyk, Chris Young.

Specjalne podziękowania należą się Kristoferowi Bengtssonowi, Kevinowi Chapmanowi i Andrew Poulterowi za ich nieustanne wsparcie przy pracy nad przejrzystością zasad zasad *Wojny o Pierścień*, a także cenne uwagi, uwzględnione w nowej edycji.

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



Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capezzano Pianore (LU), Italy

www.aresgames.eu

Wersja polska **GALAKTA**



ul. Łagiewnicka 39

30-417 Kraków

www.Galakta.pl