WŁADCA PIERŚCIENI™

Wyprawa do Góry Przeznaczenia

1–4 graczy
w wieku powyżej 10 lat

CEL GRY

Rozgrywka pozwoli wam wziąć udział w niebezpiecznej wyprawie, jaką musiał odbyć Frodo, aby wrzucić Jedyny Pierścień w ogień Góry Przeznaczenia i dzięki temu zdławić mroczną moc Saurona. Dołączcie do wiernych towarzyszy dzielnego hobbita i prowadźcie Drużynę Pierścienia przez krainy Śródziemia. Przemierzajcie miejsca znane z *Władcy Pierścieni* i strzeżcie się okrutnych Nazgûli. Czy pomożecie Frodowi wypełnić jego misję, a może będziecie świadkami jak Jedyny Pierścień złamie jego wolę? Podejmiecie wyzwanie?

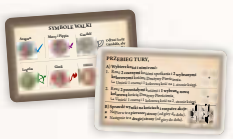
Wspólnie wygracie, jeżeli Powiernicy Pierścienia dotrą do Góry Przeznaczenia.

SPIS ELEMENTÓW

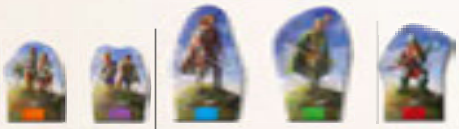
42 karty spotkań
(po 7 na każdy etap wyprawy: Lothlórien, Rohan, Helmowy Jar, Gondor, Minas Morgul, Góra Przeznaczenia)

5 kart Gandalfa

1 karta Boromira



2 karty pomocy



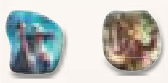
5 pionków Drużyny Pierścienia
(Powiernicy Pierścienia – Frodo i Sam, Merry i Pippin, Aragorn, Legolas, Gimli)

9 pionków Nazgûli
(1 Czarnoksiężnik z Angmaru i 8 zwykłych Nazgûli)

6 pionków Uruk-hai
(1 wódz Uruk-hai i 5 wojowników Uruk-hai)

20 podstawek
(w kolorach pionków)

1 plansza



1 żeton Gandalfa
i 1 żeton Drzewca

1 Jedyny Pierścień
(żeton do oznaczania poziomu odwagi Powierników Pierścienia)

1 kafelek na kości
(o wyglądzie otwartej księgi)

8 kości
(5 kolorowych kości Drużyny Pierścienia z kropkami, 2 czarne kości spotkań z cyframi, 1 kość walki z symbolami)

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed pierwszą rozgrywką ostrożnie wypchnij tekturowe elementy z arkuszy i włóż pionki w pasujące kolorem podstawki.

1. Umieść **planszę** na środku stołu.
2. Umieść **5 pionków Drużyny Pierścienia** na polu startowym w **Rivendell**.
3. Umieść **wodza Uruk-hai** na polu z symbolem wodza w **Isengardzie**.
4. Utwórz pulę **wojowników Uruk-hai** obok planszy w pobliżu **Isengardu**. W czasie rozgrywki będą się oni przemieszczać pomiędzy pulą a polami w **Isengardzie**.
5. Umieść **Czarnoksiężnika z Angmaru** na polu z symbolem Czarnoksiężnika w **Minas Morgul**.
6. Utwórz pulę **8 Nazgûli** obok planszy w pobliżu **Minas Morgul**. Jeżeli któryś zostanie umieszczony na **polu Nazgûla** obok **Minas Morgul**, już tam pozostanie. Nie wróci z powrotem do puli.
7. Potasuj **5 zakrytych kart Gandalfa**. Najstarszy gracz, który będzie jednocześnie **pierwszym graczem**, dobiera 1 losową kartę, odkrywa ją, umieszcza na stole i czyta na głos jej zdolność. Pozostałe karty Gandalfa umieść zakryte w stosie obok planszy.
8. Od początku dostępna będzie również **karta Boromira**. Najmłodszy gracz umieszcza ją na stole przed sobą i czyta na głos jej zdolność.
9. Podziel **42 karty spotkań** na 6 stosów zgodnie z oznaczeniami etapów na ich rewersach. Potasuj osobno każdy ze stosów. Umieść **5 zakrytych stosów** obok planszy w następujący sposób: w lewym dolnym rogu umieść karty Rohanu, nad nimi karty Helmowego Jaru, Gondoru, Minas Morgul i wreszcie karty Góry Przeznaczenia. Każdy stos składa się z 7 kart.
10. Szósty stos składa się z **7 kart Lothlórien**. Tworzą one pierwszy etap, więc potasuj je i umieść zakryte na numerowanych polach 1–6 **toru spotkań**, znajdującego się w dolnej części planszy. Karty na polach 1 oraz 6 pozostaw zakryte i odkryj tylko te na polach 2–5. Umieść je tak, aby zakrywały symbol znajdujący się poniżej numeru każdego z pól. Ostatnią kartę bez podglądania odłóż do pudełka.
11. Umieść **8 kości** (5 kolorowych kości Drużyny Pierścienia, 2 czarne kości spotkań i 1 kość walki) obok planszy. Tworzą one pulę kości.
12. Umieść obok puli kości **kafelek na kości**, stroną z polami na kości do góry.
13. Umieść **żeton Jedynego Pierścienia** na polu startowym (z symbolem pierścienia) na torze odwagi. Będzie poruszał się w górę i w dół w obrębie tego toru. Nigdy nie może przekroczyć skrajnie górnego ani dolnego pola.
14. **Żeton Gandalfa** i **żeton Drzewca** umieść obok planszy.
15. Umieść **2 karty pomocy** obok planszy tak, aby każdy gracz miał do nich dostęp. W dowolnym momencie możecie z nich korzystać.

Czas rozpocząć przygodę!

Przygotowany obszar gry:

UWAGA:

- Pionek z pomarańczową podstawką przedstawia dwóch Hobbitów: Froda i jego najlepszego przyjaciela Sama. Ten pionek to Powiernicy Pierścienia.
- Pomarańczowa podstawka służy jako przypomnienie, że Powiernicy Pierścienia muszą dotrzeć na pomarańczowe pole Góry Przeznaczenia, aby gra zakończyła się wygraną.
- Z uwagi na mechanikę gry położenie lokalizacji na planszy jest inne niż to na mapie w książkach. Mimo to wyprawa poprowadzi Drużynę Pierścienia przez wszystkie znane z ich kart miejsca.

PRZEBIEG GRY

Każda tura składa się z dwóch następujących po sobie faz: fazy rzutu i fazy akcji.

1. W **fazie rzutu** gracz, którego tura właśnie trwa, dwukrotnie wybiera i rzuca kośćmi. Po każdym rzucie dany gracz wybiera 1 czarną kość spotkania oraz 1 kolorową kość Drużyny Pierścienia i umieszcza je na kafelku na kości.
2. W **fazie akcji** ten gracz wykonuje akcje (jedną po drugiej) w oparciu o wyniki na 4 wybranych wcześniej kościach.

Następnie swoją turę w ten sam sposób rozgrywa kolejny gracz (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

Wybrane kości wskażą, których wrogów lub sprzymierzeńców **spotka** Drużyna Pierścienia i o ile pól **poruszą się** konkretni jej członkowie w swej wyprawie do Góry Przeznaczenia. Wyprawa dzieli się na kilka części, zwanych **etapami**. Każdy etap ma swoje własne karty spotkań, a także **miejsce docelowe** (ostatnie owalne pole danego etapu).

> **UWAGA:** Podczas kilku pierwszych tur spotkacie zarówno sprzymierzeńców, jak i wrogów. Niektóre postaci mogą być dla was zaskoczeniem.

Ostatni etap (Góra Przeznaczenia) ma nieco inne zasady. Zapoznaj się z nimi dopiero, gdy Powiernicy Pierścienia dotrą do Gondoru.

Gracz, który wylosował kartę Gandalfa (najstarszy gracz) rozpoczyna grę. Rozgrywka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara do momentu, aż wspólnie wygracie lub przegracie.

Wygracie, jeżeli Powiernicy Pierścienia dotrą na pomarańczowe pole Góry Przeznaczenia.

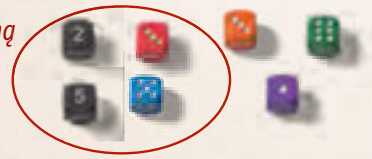
Przegracie, jeżeli żeton Jedynego Pierścienia miałby poruszyć się poza tor odwagi (na pole z czarnym sercem). Przegracie również wtedy, gdy umieścicie ostatniego Nazgûla w Minas Morgul.

SZCZEGÓŁOWE ZASADY

W swojej turze umieść przed sobą kafelek na kości. Następnie weź **2 czarne kości spotkań** oraz **2 wybrane kolorowe kości Drużyny Pierścienia** i nimi rzuć.

Każda kość Drużyny Pierścienia pozwala poruszyć odpowiadający jej kolorem pionek: pomarańczowa Powierników Pierścienia Froda i Sama, fioletowa Merry'ego i Pippina, niebieska Aragorna, zielona Legolasa, a czerwona Gimliego.

Przykład: Wybierasz czerwoną i niebieską kość. Rzucasz nimi razem z dwiema czarnymi kośćmi spotkań.



Następnie, spośród kości, którymi rzuciłeś, wybierasz 1 czarną kość spotkania oraz 1 kość Drużyny Pierścienia i umieszczasz je w lewej części (strona 1) kafelka na kości. Czarną kość umieść na górnym polu, a kość Drużyny Pierścienia na dolnym.

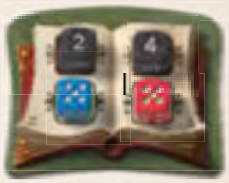
Przykład: Wybierasz czarną kość, wskazującą wynik 2 i niebieską kość. Umieszczasz obie kości w lewej części kafelka na kości.

Następnie weź **2 kości**, których nie umieściłeś, i **1 z 3 pozostałych kości Drużyny Pierścienia**. Rzuć tylko tymi trzema kośćmi.

Przykład: Z pozostałych kości Drużyny Pierścienia wybierasz zieloną kość i rzucasz nią razem z czerwoną i czarną kością.

Ponownie umieść czarną kość i jedną wybraną kość Drużyny Pierścienia (spośród tych, którymi właśnie rzuciłeś) na kafelku na kości, w jego prawej części (strona 2). Zwróć trzecią, niewybraną kość Drużyny Pierścienia do puli kości.

Przykład: Umieszczasz drugą czarną kość na górnym polu w prawej części kafelka na kości. Wybierasz czerwoną kość i umieszczasz ją na dolnym polu w prawej części kafelka na kości. Zwracasz niewybraną zieloną kość do puli.



> **UWAGA:** Inni gracze mogą doradzać, które kości powinieneś wybrać, ale ostateczna decyzja należy do ciebie.

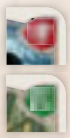
Rozpatrz akcje w oparciu o wartości na wszystkich 4 kościach umieszczonych na kafelku na kości, zgodnie z opisem poniżej. Zacznij od strony 1 (od góry do dołu), a następnie zrób to samo ze stroną 2. Zwróć kość do puli kości natychmiast po jej rozpatrzeniu.

Następnie swoją turę rozgrywa kolejny zgodnie z ruchem wskazówek zegara gracz: wybiera i rzuca kośćmi, umieszcza je na kafelku na kości i rozpatruje wskazane akcje.

Grajcie w ten sposób do momentu, aż dotrzecie do ostatniego etapu (Góra Przeznaczenia) – ma on nieco inne zasady.

Akcje kości spotkań

Czarne kości odnoszą się do 6 kart na torze spotkań, na którym znajdziesz zarówno **karty wrogów** (z czerwonym symbolem w górnych rogach karty), jak i **karty sprzymierzeńców** (z zielonym symbolem w górnych rogach karty).



Rozpatrując akcje czarnych kości spotkań **aktywujesz** kartę spotkania, znajdującą się na polu o numerze odpowiadającym wynikowi na każdej czarnej kości. Zasady aktywacji kart spotkań znajdziesz na następnej stronie. Jeżeli wskazana karta znajduje się na polu 1 lub 6, odkryj ją, a następnie aktywuj.

Przykład: Rozpatrujesz czarną kość spotkania, wskazującą wynik 6. Rozpatrując jej akcję odwracasz kartę spotkania na polu 6 i ją aktywujesz.

Kiedy **aktywujesz kartę sprzymierzeńca**, weź ją z toru, przeczytaj na głos jej zdolność i umieść przed sobą. Takie karty zapewnią wsparcie Drużynie Pierścienia i mogą bardzo pomóc w konkretnych sytuacjach. W swojej turze możesz **użyć** jednej lub więcej aktywowanych kart sprzymierzeńców, zarówno swoich, jak i leżących przed pozostałymi graczami.

Ważne: Wszystkie aktywowane karty sprzymierzeńców (które nie zostały jeszcze użyte) są dostępne dla każdego gracza w jego turze!

Każda karta sprzymierzeńca (oraz każda karta Gandalfa) może być użyta tylko raz. Aby użyć aktywowanej karty sprzymierzeńca postępuj zgodnie z jej opisem. Zwróć kartę do pudełka po tym, jak jej użyjesz. Objaśnienie **symboli** na kartach spotkań znajdziesz na stronie 7.

Przykład: Czarną kością z wynikiem 2 aktywujesz kartę sprzymierzeńca (Elronda). Bierzesz ją z toru spotkań i umieszczasz odkrytą przed sobą.

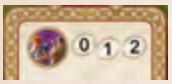
Kiedy **aktywujesz kartę wroga**, przeczytaj na głos jej zdolność i zastosuj wskazane efekty. Te karty reprezentują zagrożenia czyhające na Drużynę Pierścienia. Niektóre z nich są **usuwane** z gry już po jednym spotkaniu. Rozpoznasz je po następującym symbolu w prawym dolnym rogu:

Jednak na większości kart wrogów nie ma tego symbolu, więc po aktywacji pozostają na swoim polu na torze spotkań, a tym samym możliwe jest spotkanie z tym samym wrogiem więcej niż raz.

Ważne: W większości przypadków treść i symbole na karcie klarownie tłumaczą zasady jej działania. Dodatkowe wyjaśnienia kilku bardziej złożonych kart spotkań znajdziesz na stronie 8.

Jeżeli wynik na kości spotkania wskazuje pole na torze spotkań, na którym nie ma już karty, zamiast tego rozpatrz symbol, który się tam znajduje. Są 2 takie symbole:

Nazgûl: Musisz umieścić 1 Nazgûla na jednym z wolnych pól Nazgûla obok Minas Morgul.



Drużyna Pierścienia: Możesz poruszyć wskazany pionek Drużyny Pierścienia o 0, 1 lub 2 pola.

Przykład: Po tym, jak Elrond został zabrany z toru spotkań, na jego polu o numerze 2 widnieje powyższy symbol Drużyny Pierścienia. Jeżeli wyrzucisz 2 na kości spotkań i umieścisz ją na kaflu na kości, będziesz mógł w ramach tej akcji zdecydować czy poruszysz Merry'ego i Pippina o maksymalnie 2 pola.

Akcje kości Drużyny Pierścienia

Wynik na kości Drużyny Pierścienia wskazuje **dokładnie**, o ile owalnych pól musisz **poruszyć pionek w kolorze danej kości**. Nie możesz zdecydować, że poruszysz go o mniej pól (wyjątek stanowią Powiernicy Pierścienia, patrz sekcja *Koniec etapu*).

Na jednym polu może stać dowolna liczba pionków.

Jeżeli pionek poruszy się na pole **wydarzenia** wskazujące jeden z poniższych symboli i zakończy na nim swoją turę, Drużyna Pierścienia będzie musiała zmierzyć się z pewnymi konsekwencjami:

Czarne serce: Powiernicy Pierścienia tracą odwagę. Porusz Jedyny Pierścień na torze odwagi o jedno pole w dół, w kierunku czarnego serca.

Nazgûl: Musisz umieścić 1 Nazgûla na jednym z wolnych pól Nazgûla obok Minas Morgul.

Ważne: Dopóki pionek stoi na polu wydarzenia, Drużyna Pierścienia jest chroniona przez zagrożeniami na tym polu.

UWAGA: Aby o tym pamiętać, umieść pierwszy pionek, który dotrze na puste pole wydarzenia, tak aby zakrywał symbol tego wydarzenia.

Koniec etapu

Jeżeli na kości **Drużyny Pierścienia** (innej niż kość Powierników Pierścienia) wypadł **dokładny wynik**, a więc taki, aby odpowiadający jej pionek dotarł i zatrzymał się dokładnie na polu **miejsca docelowego** jednego z etapów wyprawy (Lothlórien, Rohan, Helmowy Jar, Gondor, Minas Morgul), zwiększa się poziom odwagi. Porusz Jedyny Pierścień na torze odwagi o jedno pole w górę, w kierunku jasnego serca.

Jeżeli jednak poruszysz pionek Drużyny Pierścienia, inny niż Powierników Pierścienia, na pole znajdujące się za miejscem docelowym danego etapu (czyli się na nim nie zatrzyma), poziom odwagi nie zwiększy się.

Kiedy **Powiernicy Pierścienia** dotrą na pole miejsca docelowego, **etap** dobiega końca.

Jeżeli na kości **Powierników Pierścienia** wypadł **dokładny wynik**, a więc taki, aby ich pionek dotarł i zatrzymał się dokładnie na polu **miejsca docelowego** danego etapu, dobierz wierzchnią kartę z zakrytego stosu kart Gandalfa. Umieść dobraną kartę odkrytą przed sobą i przeczytaj na głos jej zdolność. Ta karta staje się dostępna do jednorazowego użycia przez dowolnego gracza.

UWAGA: W Minas Morgul nie możesz już zdobywać żadnych kart Gandalfa. Moc Saurona jest tam zbyt silna.

Nawet jeżeli **nie wyrzuciłeś** dokładnego wyniku, umożliwiającego **Powiernikom Pierścienia** zatrzymanie się na polu miejsca docelowego danego etapu, ich pionek **i tak się na nim zatrzymuje**. Jednak w tym przypadku **nie** dobierasz karty Gandalfa, a zamiast tego bez podglądania odkładasz do pudełka wierzchnią kartę z zakrytego stosu kart Gandalfa.

Ważne: Gdy Powiernicy Pierścienia docierają na pole miejsca docelowego danego etapu, nadal należy rozpatrzeć wszystkie akcje na kościach, które zostały umieszczone na kaflu na kości.

Przykład: Po rozpatrzeniu pierwszej kości spotkania, poruszasz pionek Powierników Pierścienia o 3 pola, czyli dokładnie tyle, aby dotarł na pole miejsca docelowego Lothlórien. Ten etap dobiega zatem końca i dobierasz kartę Gandalfa. Następnie musisz rozpatrzeć akcje z dwóch kości umieszczonych na stronie 2 kafelka na kości.

Po rozpatrzeniu akcji z wszystkich kości i zakończeniu etapu, **przygotuj kolejny etap**:

- Pozostaw wszystkie pionki na swoim miejscu.
- Zbierz wszystkie karty spotkań z toru spotkań i odłóż je do pudełka.
- Rozłóż 6 nowych kart spotkań dla następnego etapu, zgodnie z opisem kroku 10 przygotowania gry, zaś 7 kartę odłóż do pudełka.
- Kafelek na kości otrzymuje kolejny z ruchem wskazówek zegara gracz i rozgrywka trwa dalej.

Walka

Jeżeli aktywujesz kartę spotkania wroga, na której znajduje się wskazany obok symbol, dochodzi do walki.
Każda walka składa się z dwóch części:

1. Wsparcie Drużyny Pierścienia

Jeżeli aktywujesz kartę spotkania wroga, na której znajduje się symbol walki, sprawdź, którzy członkowie Drużyny Pierścienia udzielą w tej walce wsparcia Powiernikom Pierścienia. Zrobi to **każdy członek Drużyny Pierścienia, którego pionek** znajduje się **na tym samym polu co pionek Powierników Pierścienia** lub **na dalszym polu tego samego etapu (w tym na polu miejsca docelowego danego etapu)**. Pionki, które znajdują się dalej niż pole miejsca docelowego tego etapu, nie udzielą w tej walce wsparcia.

Przykład 1 (po prawej): *Pionki Aragorna, Merry'ego i Pippina, Gimliego i Legolasa udzielą w tej walce wsparcia Powiernikom Pierścienia.*

Przykład 2 (poniżej): *Tylko Gimli oraz Merry i Pippin udzielą w tej walce wsparcia Powiernikom Pierścienia. Aragorn jest na polu wcześniejszym niż pole Powierników Pierścienia, a Legolas wkroczył już na pole kolejnego etapu.*

2. Rzut kością walki

Po sprawdzeniu, czy któryś z członków Drużyny Pierścienia udzieli wsparcia, rzuć kością walki. Wyrzucony symbol określi wynik walki w oparciu o poniższe zasady. Dla ułatwienia możesz zajrzeć do karty pomocy.

Jeżeli symbol na kości wskazuje broń członka Drużyny Pierścienia, który udziela wsparcia Powiernikom Pierścienia, **wygrywasz walkę**.

Jeżeli symbol na kości wskazuje broń członka Drużyny Pierścienia, który nie udziela Powiernikom Pierścienia wsparcia, **przegrywasz walkę**. Będzie to mieć miejsce, gdy wyrzucisz na kości symbol broni tego członka Drużyny Pierścienia, którego pionek znajduje się na polu wcześniejszym niż pionek Powierników Pierścienia, lub na polu dalszym niż pole miejsca docelowego bieżącego etapu.

Jeżeli kość wskazuje **symbol Saurona, natychmiast przegrywasz walkę**.

Jeżeli kość wskazuje **symbol Gandalfa**, możesz wygrać lub przegrać walkę. Jeżeli zdecydujesz, że odrzucisz nieużytą kartę Gandalfa, którą dobrał dowolny gracz, wygrywasz walkę, zaś odrzucona karta wraca do pudełka (ignorujesz jej zdolność). Jeżeli nie chcesz odrzucić nieużytej karty Gandalfa lub żaden z graczy jej nie posiada, przegrywasz walkę.

Jeżeli przegrasz walkę, Powiernicy Pierścienia tracą odwagę. Jest to oznaczone przez jeden lub więcej symboli **czarnego serca** na karcie spotkania i oznacza, że musisz poruszyć Jedyny Pierścień w dół toru odwagi (w kierunku czarnego serca) o tyle pól, ile czarnych serc wskazuje dana karta.

W przypadku niektórych wrogów będziesz musiał walczyć kilkukrotnie. Najczęściej będzie to mieć miejsce, gdy karta spotkania aktywuje **Uruk-hai** w Isengardzie. Wówczas będziesz rzucał kością walki osobno dla każdego Uruk-hai.

To już wszystko co musisz wiedzieć, aby wyruszyć z misją zniszczenia Jedynego Pierścienia. Szczegółowy opis bardziej złożonych kart znajduje się na stronie 8. Kolejną sekcję instrukcji (*Ostatni etap: Góra Przeznaczenia*) przeczytaj dopiero wtedy, gdy Powiernicy Pierścienia dotrą na pole miejsca docelowego Gondoru. Podczas etapu Góra Przeznaczenia oraz na polu miejsca docelowego Minas Morgul obowiązują nieco inne zasady, więc przeczytaj je, gdy rozpoczniesz etap Minas Morgul. Teraz jednak przejdź bezpośrednio do sekcji *Koniec gry* na stronie 7. Wróć tutaj, gdy Powiernicy Pierścienia dotrą na pole miejsca docelowego w Gondorze.

Ostatni etap: Góra Przeznaczenia

UWAGA: Kiedy dotrzesz do przedostatniego etapu, wiodącego z Gondoru do Minas Morgul, przygotuj się na to, że nie będzie tam kart sprzymierzeńców (czyli tych z zielonymi symbolami). Są za to dwie specjalne karty spotkań z czerwonymi symbolami, które nie są wrogami, ale w odróżnieniu od kart sprzymierzeńców pozostaną na torze spotkań po tym, jak zostaną aktywowane. Tymi kartami są Denethor i Armia umarłych. Karta Denethora może mieć zarówno pozytywny, jak i negatywny wpływ, natomiast Armia umarłych zapewnia potężną zdolność, która może w istotny sposób pomóc Drużynie Pierścienia w jej wysiłkach.

Gdy tylko Powiernicy Pierścienia dotrą na pole miejsca docelowego w Minas Morgul, należy rozpatrzeć kości na kafelku na kości w zwykły sposób. Następnie etap dobiega końca. Teraz Powiernicy Pierścienia samotnie muszą wytyczyć ścieżkę do Góry Przeznaczenia. Powiernicy Pierścienia **zatrzymują się** w Minas Morgul zarówno wtedy, gdy dotrą na pole miejsca docelowego dzięki dokładnemu wynikowi jak i wtedy, gdy rzut wskazywał, że mieliby przekroczyć to pole.

Następnie sprawdź, ile pionków Drużyny Pierścienia innych niż pionek Powierników Pierścienia dotarło do Minas Morgul dzięki dokładnemu wynikowi. Za każdy pionek, który obecnie stoi w Minas Morgul natychmiast porusz Powierników Pierścienia o 1 pole w kierunku Góry Przeznaczenia.

Wszystkie pozostałe pionki Drużyny Pierścienia, w przypadku których rzut spowodowałby przekroczenie pola miejsca docelowego w Minas Morgul, nie pomogą w końcowym etapie. Umieść takie pionki w **obszarze oczekiwania** po lewej od Minas Morgul.

Przykład: *Powiernicy Pierścienia dotarli do Minas Morgul dzięki dokładnemu wynikowi. Legolasowi oraz Merry'emu i Pippinowi również się to udało. Dzięki temu Powiernicy Pierścienia natychmiast poruszają się o 2 pola naprzód. W swoim poprzednim ruchu Aragorn miałby poruszyć się dalej niż do Minas Morgul, a zatem został umieszczony w obszarze oczekiwania. Tym samym nie zapewni Powiernikom Pierścienia ruchu o 1 pole. To samo tyczy się Gimliego, któremu przed zakończeniem etapu nie udało się dotrzeć na pole miejsca docelowego Minas Morgul – pozostaje on na swoim polu.*

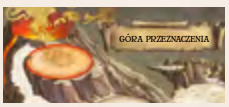
W ostatnim etapie karty spotkań będą wyłożone na torze spotkań w zwykły sposób. 7 kartę należy odłożyć do pudełka bez podglądania. W odróżnieniu od pozostałych etapów, w tym karty mają czarne symbole w górnych rogach. Zawsze pozostają na torze spotkań. Karty na polach 1 oraz 6 będą zakryte i tak jak w poprzednich etapach zostaną odkryte podczas swojej pierwszej aktywacji.

W swojej turze rzucasz tylko jedną czarną kością spotkania i rozpatrujesz jej wynik, a następnie poruszasz pionek Powierników Pierścienia o dokładnie 1 pole w kierunku Góry Przeznaczenia. Kości Drużyny Pierścienia oraz kość walki nie są używane w tym etapie. Zawsze najpierw rozpatrz kość spotkania, a dopiero potem porusz pionek Powierników Pierścienia.

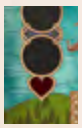
UWAGA: Spotkanie z ogromną pajęczycą Szelobą sprawi, że Powiernicy Pierścienia zostaną oplątani siecią i nie poruszą się!

KONIEC GRY

Wszyscy **wygrywacie**, jeżeli Powiernicy Pierścienia dotrą na pole ostatniego miejsca docelowego, czyli pomarańczowe pole krateru Góry Przeznaczenia. Możecie wówczas zabrać Jedyny Pierścień z toru odwagi i cisnąć go wprost do krateru!



Wszyscy **przegrywacie**, gdy mielibyście poruszyć Jedyny Pierścień poza ostatnie, dolne pole na torze odwagi (czyli już na symbol czarnego serca).



Przegrywacie również wtedy, gdy musicie umieścić dziewiąty (a zarazem ostatni) pionek Nazgûla na polu w Minas Morgul.

KARTY SPOTKAŃ

Każdej karty sprzymierzeńca (wliczając w to Boromira i karty Gandalfa) można użyć w dowolnym momencie gry, chyba że zdolność karty wskazuje konkretny moment jej użycia np. „Przed rzutem w walce".

Symbole na kartach spotkań należy odczytywać następująco:

Odbędzie się jedna lub więcej walk. Dla każdej walki musisz osobno rzucić kością walki i rozpatrzeć jej wynik.

Jeżeli przegrałeś walkę zastosuj efekty wymienione po strzałce.

Po przegranej walce za każdy taki symbol na karcie musisz poruszyć Jedyny Pierścień na torze odwagi o 1 pole w dół, w kierunku czarnego serca. Niektóre karty spotkań wskażą ten efekt, nawet jeśli nie będzie żadnej walki. Wówczas musisz od razu poruszyć Jedyny Pierścień w kierunku czarnego serca.

Za każdy taki symbol na karcie porusz Jedyny Pierścień na torze odwagi o 1 pole w górę, w kierunku jasnego serca.

Po jednorazowej aktywacji usuń tę kartę z gry.

TRYBY GRY

Jeżeli chcesz, możesz nieco ułatwić lub utrudnić rozgrywkę, stosując poniższe zmiany.

Łatwiejsza rozgrywka: Sprzymierzeńcy w potrzebie

Będąc w Minas Morgul i przed rozpoczęciem etapu Góry Przeznaczenia możecie poruszyć Jedyny Pierścień o 1 pole w górę na torze odwagi za każdą nieużytą kartę sprzymierzeńca lub kartę Gandalfa leżącą przed wami. Innymi słowy, zyskujecie dodatkową odwagę.

Trudniejsza rozgrywka: Sprzymierzeńcy na wyłączność i brak ochrony

- Każdej karty sprzymierzeńca może użyć tylko ten gracz, który ją aktywował i zdobył. Innymi słowy, nie możesz używać kart sprzymierzeńców, których nie aktywowałeś w wyniku swojego rzutu. Nie dotyczy to kart Gandalfa, których nadal może użyć dowolny gracz.
- Symbole czarnego serca i Nazgûla na polach wydarzeń pozostają odkryte podczas całej wyprawy. Innymi słowy, ich efekty należy rozpatrzeć za każdym razem, gdy jakiś pionek zatrzyma się na danym polu, nawet wtedy, gdy jakiś pionek będzie już tam stał.

Ważne: Gdy wprowadzasz utrudnienie, możesz zastosować obie lub tylko jedną z powyższych zmian.

SZCZEGÓŁOWY OPIS KART

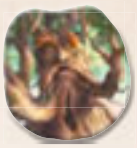
Armia umarłych
Gracz, który aktywował tę kartę na torze spotkań, musi zdecydować, na którą z kart po jej lewej lub prawej stronie się ona poruszy i ją zakryje. Zakrytej karty nie można aktywować. Nie można poruszyć Armii umarłych na puste pole na torze spotkań. Jeżeli pole zaraz po lewej lub prawej stronie jest puste, pomija się je i umieszcza Armię umarłych na kolejnej karcie w danym kierunku. Karta nie może wyjść poza tor spotkań, aby poruszyć się bezpośrednio z pola 1 toru spotkań na pole 6, ani odwrotnie.

Balrog z Morii
Musisz natychmiast poruszyć Jedyny Pierścień o 3 pola w kierunku czarnego serca. Musisz również umieścić **żeton Gandalfa** na oznaczonym jego symbolem miejscu obok Helmowego Jaru. Od tej chwili nie możecie używać żadnej karty Gandalfa, póki Powiernicy Pierścienia nie dotrą na pole miejsca docelowego Helmowego Jaru. Nie możecie również wygrać walki przy użyciu symbolu Gandalfa na kości. Możecie jednak dobierać karty Gandalfa, gdy Powiernicy Pierścienia dotrą na pole miejsca docelowego Lothlórien, Rohanu lub Helmowego Jaru dzięki dokładnemu wynikowi.

Boromir
Możesz go użyć **po** przegranej walce z **jednym** Uruk-hai. Gdy to zrobisz, rzuć ponownie. Przegrasz wówczas tylko wtedy, gdy wyrzucisz symbol Saurona.

Denethor
Musisz przerzucić 1 kolorową kość Drużyny Pierścienia. Jeżeli na kafelku na kości nadal są dwie nierozpatrzone kolorowe kości, możesz wybrać, którą z nich przerzucisz. Będzie obowiązywał jej nowy wynik. Jeżeli wynik na obu czarnych kościach spotkania wskaże Denethora i w ramach rozpatrywania jego zdolności przerzuciłeś kość Drużyny Pierścienia na 2 stronie kafelka na kości, wówczas będziesz musiał ponownie ją przerzucić, rozpatrując zdolność Denethora z drugiej kości spotkania.

Drzewiec
Jeżeli użyjesz Drzewca, porusz Jedyny Pierścień o 2 pola w kierunku jasnego serca **albo** umieść **żeton Drzewca** w Isengardzie.



Następnie, jeżeli w dalszej części gry dojdzie do walki z Uruk-hai, usuń 1 Uruk-hai z Isengardu po **każdej** wygranej walce. Dotyczy to również wodza Uruk-hai, którego będziesz mógł usunąć jako ostatniego. Gdy do tego dojdzie, Isengard będzie wolny od Uruk-hai, a oni sami przestaną stanowić zagrożenie. Jeżeli w dalszej części gry aktywujesz kartę Uruk-hai, musisz tylko poruszyć Jedyny Pierścień o 1 pole w kierunku jasnego serca.

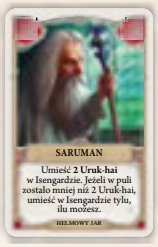
Éomer i jeźdźcy Rohanu
Możesz użyć tej karty sprzymierzeńca w walce **zamiast** wykonywać rzut kością, dzięki czemu natychmiast wygrywasz daną walkę. Jeżeli miałbyś walczyć kilkukrotnie w ramach jednego spotkania, dzięki tej karcie możesz wygrać tylko 1 z tych walk.

Éowina
Jeżeli Éowina pokona Czarnoksiężnika z Angmaru, Nazgûle przestaną być zagrożeniem już do końca gry.

Faramir
Możesz użyć tej karty na początku tury, przed wykonaniem rzutu kością. Jeżeli użyjesz jej, aby poruszyć Powierników Pierścienia na pole miejsca docelowego, dany etap natychmiast dobiega końca i należy przygotować kolejny etap.

Grima Gadzi Język
Zdolność tej karty odnosi się do wszystkich kart sprzymierzeńców z zielonymi symbolami, w tym Boromira, ale **nie** dotyczy kart Gandalfa.

Oko Saurona
Jeżeli Jedyny Pierścień już znajduje się na polu z okiem Saurona lub przekroczył je w kierunku czarnego serca, nic się nie dzieje.



Saruman
Jeżeli wszyscy Uruk-hai już znajdują się w Isengardzie, nic się nie dzieje. W tej sytuacji spotkanie Sarumana nie przyniesie żadnej szkody.

Uruk-hai
Musisz rozpatrzeć tyle walk, ilu jest Uruk-hai w Isengardzie (wliczając w to wodza). ***Przykład:*** *W Isengardzie znajduje się 3 Uruk-hai oraz wódz. Musisz zatem rozpatrzeć walkę 4 razy, a więc rzucić kością walki cztery razy pod rząd, każdorazowo rozpatrując jej wynik.*
Jeżeli wygrasz jedną lub więcej walk, usuń **dokładnie jednego** Uruk-hai z Isengardu, ale nie wodza. Wódz pozostaje na miejscu, a tym samym zawsze rozpatrzysz co najmniej jedną walkę, jeżeli natkniesz się na Uruk-hai. ***Wyjątek:*** *Z pomocą Drzewca możesz pokonać również wodza. Jeżeli w Isengardzie nie będzie żadnych Uruk-hai i aktywujesz właśnie omawianą kartę spotkania w trakcie etapu Gondoru lub Minas Morgul, porusz Jedyny Pierścień o 1 pole w kierunku jasnego serca.*

Wizja Gandalfa
Możesz użyć tej karty bezpośrednio przed rozpoczęciem nowego etapu, czyli przed rozłożeniem nowych kart spotkań.

Autor i wydawca pragną podziękować wszystkim, którzy wzięli udział w testowaniu, usprawnianiu i tworzeniu gry.

O autorze: Michael Rieneck, urodzony w 1966 roku, zamieszkały w północnej części Niemiec. Niezależny projektant gier i pisarz, pasjonat gier wszelakich. Wydawnictwo Kosmos wydało wiele gier, które wyszły spod jego ręki. Wśród tych, które osiągnęły największy sukces są gry oparte o powieści Kena Folletta. Ta, której instrukcję trzymasz w rękach, oparta o *Władcę Pierścieni* J.R.R. Tolkiena jest pełną emocji kooperacyjną grą dla całej rodziny.

© 2023 Middle-earth Enterprises. Mount Doom, The Lord of the Rings, and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of Middle-earth Enterprises, LLC under license to KOSMOS. All rights reserved.

Redakcja: Wolfgang Lüdtke i Sebastian Wenzlaff
Korekta: Peter Neugebauer
Ilustracje: Aleksander Karcz
Opracowanie graficzne: Antje Stephan
Skład: Carsten Engel
Produkcja: Alicia Kaufmann
Tłumaczenie: Łukasz Tkaczyk
Skład: Aleksandra Miszta-Mars
Korekta: Łukasz Chełmecki, Katarzyna Tkaczyk
Wersja polska: Galakta

© 2023 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5–7, 70184 Stuttgart, Niemcy
www.kosmos.de
Wszystkie prawa zastrzeżone.
WYPRODUKOWANO W CHINACH.