

WŁADCA PIERŚCIENI

GRA KARCIANA



Instrukcja

Wprowadzenie

— Dobrze się stało, że przybyłeś tutaj — rzekł Elrond.
— Usłyszysz dziś wszystko, co powinieneś wiedzieć, by zrozumieć zakusy Nieprzyjaciela. Nie macie wyboru, musicie się przeciwstawić, z nadzieją lub bez nadziei. Lecz nie jesteście osamotnieni. Wiedz, że wasza trwoga jest tylko częścią trwogi nękającej cały zachodni świat.
— z rozdziału *Narada u Elronda*
Władca Pierścieni,
Drużyna Pierścienia

Witajcie w Śródziemiu, krainie hobbitów, elfów, krasnoludów, czarodziejów i ludzi. Od spokojnych miast i pól Shire'u po dzikie ostępy Mrocznej Puszczy i Rhovanionu, i po potężne królestwa Gondoru i Rohanu, wszelakie ludy walczą z plugawymi sługami i prastarą groźbą Mrocznego Pana, Saurona.

Opis gry

Władca Pierścieni: Gra karciana to gra o bohaterach, niebezpiecznych wyprawach i przygodach, osadzona w krainach opisanych w epickim arcydziele J.R.R. Tolkiena, Władcy Pierścieni. Gracze wcielają się w bohaterów, próbujących odbyć ryzykowne wyprawy. Rozgrywają się one na przestrzeni 17 lat: pomiędzy dniem 111 urodzin Bilba (33 urodzin Froda) a wyruszeniem Froda z Shire'u. Zamiast ponownie odtwarzać klasyczne opowieści znane z kart książek, gracze otrzymują do dyspozycji szereg elementów – postaci, obszarów, wrogów, wydarzeń, przedmiotów, artefaktów i scenariuszy – które pozwolą im przeżyć nowe przygody i wraz ze znanymi z Władcy Pierścieni bohaterami wyruszyć przez Śródziemie na nowe wyprawy.

W przeciwieństwie do większości gier karcianych, w których gracze bezpośrednio ze sobą konkurują, *Władca Pierścieni: Gra karciana* to gra **kooperacyjna** – gracze wspólnie zmierzają się ze scenariuszem rozgrywającym się samoistnie zgodnie z zasadami gry. Podczas każdej rozgrywki gracze próbują przezwyciężyć konkretne wyzwania, wrogów i spotkania wynikające ze scenariusza. Gracze wygrywają lub przegrywają grę wspólnie.

Żywa gra karciana

Władca Pierścieni: Gra karciana to gra dla 1-2 graczy, którą można rozegrać korzystając jedynie z elementów znajdujących się w tym zestawie podstawowym (jeśli gracze posiadają drugi taki zestaw, w rozgrywce może uczestniczyć do 4 graczy). Dodatkowo, *Władca Pierścieni: Gra karciana* to żywa gra karciana®: gracze mogą dowolnie kształtować i rozwijać swoje doświadczenia poprzez zakup ukazujących się regularnie 60-kartowych zestawów dodatkowych, nazywanych Zestawami Przygodowymi. W każdym Zestawie Przygodowym znajduje się całkiem nowy scenariusz, z którym gracze mogą się zmierzyć, a także nowe opcje i strategie dla już istniejących talii (patrz strona 27). Co więcej, w specjalnych Zestawach Wypraw zostaną wprowadzone nowe regiony Śródziemia, przez które gracze będą mogli podróżować, odkrywając świat i szukając nowych przygód. We *Władcę Pierścieni: Grę karcianą* można grać towarzysko z przyjaciółmi lub poprzez zorganizowany program rozgrywek oficjalnie sankcjonowany przez Fantasy Flight Games i Galaktę.



Elementy gry

W zestawie podstawowym *Władcy Pierścieni: Gry karcianej* znajdują się poniższe elementy:

- Ta instrukcja
- 226 kart, w tym:
 - 12 kart Bohaterów
 - 120 kart Graczy
 - 84 karty Spotkań
 - 10 kart Wyprawy
- 2 plansze zagrożenia (każda plansza składa się z jednego kafelka, 2 tarcz i 4 plastikowych łączników tarczy)
- 40 żetonów obrażeń
- 26 żetonów postępu
- 30 żetonów zasobów
- 1 znacznik pierwszego gracza

Karty

W zestawie podstawowym *Władcy Pierścieni: Gry karcianej* znajduje się 226 kart. Z czterech startowych talii, złożonych wokół odrębnych sfer wpływów (Przywództwa, Wiedzy, Ducha i Taktyki), można korzystać od razu podczas rozgrywki wprowadzającej. Karty z tych talii można też wykorzystać do złożenia nowych talii turniejowych. W tym zestawie znajdują się też 3 scenariusze i 84 karty Spotkań, z którymi przyjdzie się graczom zmierzyć. Dokładny opis wszystkich rodzajów kart można znaleźć na stronach 5-9.



Plansze zagrożenia

Plansze zagrożenia służą do śledzenia poziomu zagrożenia gracza. Zagrożenie odzwierciedla stopień ryzyka, jakie gracz podjął podczas danego scenariusza. Jeśli poziom zagrożenia gracza osiągnie pewien próg, gracz zostaje wyeliminowany z gry. Poziom zagrożenia może też wywoływać spotkania z wrogami lub wprowadzać do rozgrywki niefortunne dla gracza okoliczności.

Aby złożyć planszę zagrożenia należy przymocować dwie tarcze do kafelka za pomocą łączników (patrz rysunek poniżej).



Żetony obrażeń i postępu

Żetony obrażeń przedstawiają fizyczne obrażenia, jakie odnieśli bohaterowie i ich wrogowie. Żetony postępu przedstawiają stopień ukończenia danej wyprawy.



Żetony zasobów

Te żetony przedstawiają różne zasoby dostępne dla bohaterów. Bohaterowie gracza zbierają te żetony w trakcie rozgrywki, aby płacić nimi za karty i efekty kart.



Znacznik pierwszego gracza

Znacznik pierwszego gracza wskazuje, który gracz wykonuje swoje akcje jako pierwszy podczas każdej fazy. Pod koniec każdej rundy znacznik pierwszego gracza jest przekazywany zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara kolejnemu graczowi.



Przebieg gry

Podczas każdej rozgrywki we *Władcę Pierścieni: Grę karcianą* gracze rozpoczynają od wyboru scenariusza, a następnie próbują go wspólnie ukończyć. Scenariusz zostaje ukończony, kiedy gracze pokonają wszystkie etapy talii Wyprawy. Celem talii Spotkań jest nękanie bohaterów i zwiększanie poziomu zagrożenia gracza. Gracz zostaje wyeliminowany z gry, jeśli wszyscy jego bohaterowie zginą lub gdy jego poziom zagrożenia wyniesie 50. Jeśli wszyscy gracze zostaną wyeliminowani z gry, gracze przegrywają. Jeśli chociaż jeden gracz przetrwa i ukończy ostatni etap talii Wyprawy, wszyscy gracze zwyciężają.

Sfery wpływów

We *Władcy Pierścieni: Grze karcianej* występują cztery różne sfery wpływów. Każda z nich posiada odmienny klimat i tożsamość. Większość kart Graczy będzie przyporządkowana do jednej z tych sfer. Każda sfera została oznaczona unikalnym symbolem, a także unikalnym kolorem ramek i tła karty. Każdy z bohaterów skupia się na jednej z tych czterech sfer. Sfera bohatera wskazuje graczowi, z jakich kart ten bohater pozwala mu korzystać.

Przywództwo

Sfera Przywództwa kładzie nacisk na charyzmatyczny, inspirujący wpływ, jaki wywiera dany bohater. Taki bohater może potencjalnie przewodzić, inspirować i wydawać rozkazy zarówno sprzymierzeńcom, jak i innym bohaterom.



Wiedza

Sfera Wiedzy kładzie nacisk na potencjał umysłu bohatera. Intelkt, mądrość, doświadczenie i specjalistyczna wiedza – to dziedziny, które podlegają tej sferze.



Duch

Sfera Ducha kładzie nacisk na wolę bohatera. Determinacja, odporność, odwaga, lojalność i serdeczność – oto aspekty tej sfery.



Taktyka

Sfera Taktyki kładzie nacisk na siłę bohatera, zwłaszcza w kontekście walki i przewyższania innych taktycznych wyzwań, z którymi podczas wypraw gracze będą musieli się zmierzyć.



Złota zasada

Jeśli zasada wynikająca z treści karty jest sprzeczna z zasadą z tej instrukcji, pierwszeństwo ma zasada znajdująca się na karcie.



Rodzaje kart i talii

We *Władcy Pierścieni: Grze karcianej* występują trzy rodzaje talii: talia Wyprawy, talia Spotkań i talia Gracza. Oprócz tego pojawiają się karty Bohaterów nie przynależące do żadnej z talii. Każda talia pełni odrębną funkcję. Karty wchodzące w skład danej talii dzielą się na charakterystyczne dla niej rodzaje, tak jak opisano to poniżej. Podczas rozgrywki każdy z graczy gra własną talią Gracza, natomiast gracze wspólnie próbują przebyć przygotowaną wcześniej talię Wyprawy. W ramach każdego scenariusza talię Wyprawy uzupełnia losowa talia Spotkań, która zawiera przeciwności, z którymi podczas rozgrywki mierzą się gracze.

Talia Wyprawy

Każdy scenariusz przedstawia heroiczną wyprawę, którą gracze próbują odbyć. Na początku rozgrywki gracze muszą wybrać, któremu scenariuszowi chcą stawić czoła. Scenariusz składa się z ułożonej w pewną sekwencję talii kart Wyprawy (nazywanej „talią Wyprawy”) i złożonej w sposób losowy talii Spotkań, składającej się z kart wrogów, obszarów, celów i podstępów. Więcej informacji na temat scenariuszy zawartych w tym zestawie podstawowym można znaleźć na stronie 26.

Karty Wyprawy

Każda karta Wyprawy przedstawia jeden z wielu etapów wyprawy, którą w ramach danego scenariusza odbywają gracze. Każda karta Wyprawy to opatrzony numerem krok w stałym, ułożonym w pewnej sekwencji porządku. Informacje na temat tej sekwencji można znaleźć na obu stronach kart, tak aby karty można było umieścić w odpowiednim porządku bez zdradzania zawartości późniejszych etapów scenariusza. Strona A to rewers karty, zawiera informacje fabularne oraz różne zasady związane z przygotowaniem talii. Po przeczytaniu i zastosowaniu się do poleceń ze strony A, gracze odwracają kartę na stronę B. Strona B zawiera informacje, dzięki którym gracze będą mogli przesunąć się do następnego etapu wyprawy.



Opis karty - talia Wyprawy

- 1. Nazwa karty:** Nazwa danej karty. Każdy kolejny etap scenariusza posiada unikatową nazwę.
- 2. Symbol scenariusza:** Symbol danego scenariusza, pojawiający się również na podzestawie kart Spotkań odpowiadających scenariuszowi.
- 3. Sekwencja:** Ten numer wskazuje na kolejność, w której należy ułożyć talię Wyprawy na początku gry. Podczas przygotowania karta 1A trafia na wierzch talii, pod nią karty 2A, 3A i tak dalej. Na każdym etapie scenariusza gracze przechodzą od strony A do strony B.
- 4. Informacje dotyczące spotkań:** Grupa symboli, które wraz z symbolem scenariusza, wskazują na karty Spotkań, które należy wstawić do talii Spotkań, jeśli rozgrywany jest dany scenariusz.
- 5. Nazwa scenariusza:** Nazwa danego scenariusza.
- 6. Treść karty:** Tekst fabularny, polecenia związane z przygotowaniem, specjalne efekty lub warunki, które obowiązują podczas tego etapu scenariusza.
- 7. Informacje dotyczące zestawu:** Każda karta posiada symbol przypisujący ją do danego zestawu oraz unikatowy numer w ramach tego zestawu.
- 8. Punkty Wyprawy:** Liczba żetonów postępu, które muszą zostać umieszczone na tej karcie, aby gracze mogli przejść do kolejnego etapu scenariusza.



Talia Spotkań

Talia Spotkań przedstawia przeciwników, niebezpieczeństwa, obszary i okoliczności, które dzielą graczy od udanego ukończenia wyprawy. Talia Spotkań składa się z kart wrogów, obszarów i podstępów. Skład talii Spotkań jest uzależniony od scenariusza, z którym mierzą się gracze (patrz „Przegląd scenariuszy” na stronie 26). Na początku rozgrywki talię Spotkań należy potasować.

Opis karty - talia Spotkań

- 1. Nazwa karty:** Nazwa danej karty.
- 2. Koszt zwarcia:** Ten numer wskazuje, kiedy karta wroga przesunie się ze strefy przeciwności i wejdzie z graczem w zwarcie.
- 3. Siła zagrożenia (♣):** Stopień niebezpieczeństwa, który przedstawia dany wróg lub obszar, zagrażający graczom ze strefy przeciwności.
- 4. Siła ataku (♣♣):** Efektywność tego wroga podczas ataku.
- 5. Siła obrony (♣):** Efektywność tego wroga podczas obrony.
- 6. Punkty wyprawy:** Liczba żetonów postępu, które muszą zostać umieszczone na tym obszarze, aby w pełni go zbadać i odrzucić z gry.
- 7. Punkty wytrzymałości:** Liczba obrażeń potrzebna do zniszczenia danej karty.
- 8. Symbol zestawu Spotkań:** Wskazuje, do którego podzestawu należy dana karta Spotkania. Wspólnie z symbolami „informacji dotyczących spotkań” strony A karty Wyprawy służy do ustalania, które zestawy spotkań należy wykorzystać, aby złożyć talię Spotkań.
- 9. Cechy:** Specjalne oznaczenia, które nie posiadają żadnych zasad, ale mogą stać się celem innych kart w grze.
- 10. Treść karty:** Specjalne zdolności unikatowe dla danej karty, kiedy znajduje się w grze.
- 11. Symbol efektu cienia:** Jeśli karta posiada efekt cienia, ten efekt zostaje zaznaczony poprzez obecność symbolu efektu cienia, który służy również do oddzielenia efektu cienia od efektu „w grze”.
- 12. Rodzaj karty:** Wskazuje, czy karta jest wrogiem, obszarem, podstępem czy celem.
- 13. Informacje dotyczące zestawu:** Każda karta posiada symbol przypisujący ją do danego zestawu, oraz unikatowy numer w ramach tego zestawu.
- 14. Nazwa scenariusza:** Nazwa scenariusza, do którego należy ta karta celu.

Karty wrogów

Karty wrogów przedstawiają lotrów, istoty, potwory i sługi, które próbują pojmać, zabić lub zwieść bohaterów, dążących do ukończenia wyprawy. Karty wrogów wchodzą w zwarcia z poszczególnymi graczami i pozostają w grze, dopóki nie zostaną pokonane.



Karty obszarów

Karty obszarów przedstawiają niebezpieczne miejsca, do których gracze mogą się udać w ramach danego scenariusza. Znajdując się w strefie przeciwności, stanowią dla graczy odległe zagrożenie (patrz strona 10). W trakcie swojej wyprawy gracze mogą zdecydować się odwiedzić dany obszar, aby zmierzyć się z jego zagrożeniem.



Karty podstępów

Karty podstępów przedstawiają pułapki, klątwy, wybiegi, manewry i inne niespodzianki, z którymi gracze być może będą musieli się zmierzyć podczas danego scenariusza. Kiedy z talii Spotkań zostanie odkryta karta podstępu, jej efekty są natychmiast rozpatrywane, a następnie zostaje ona odłożona na stos odrzuconych kart Spotkań.



Karty celów

W zależności od scenariusza, karty celów mogą przedstawiać różne elementy: warunek ukończenia scenariusza, sprzymierzeńców, którzy wesprą graczy, klucze, które pozwolą graczom przejść do kolejnego etapu wyprawy, lub artefakty konieczne do pokonania potężnego wroga lub przewyciężenia konkretnego wyzwania. Jeśli nie wskazano inaczej, karty celów należy wstawić do talii Spotkań podczas przygotowywania scenariusza.



Karty Bohaterów

Karty Bohaterów przedstawiają główne postacie, które gracz będzie kontrolował podczas próby ukończenia danego scenariusza. Bohaterowie zaczynają rozgrywkę „w grze” i zapewniają zasoby wykorzystywane do płacenia za karty (sprzymierzeńców, dodatki i wydarzenia) pochodzące z talii Gracza. Bohaterowie mogą być przydzieleni do kontynuowania wyprawy, ataku lub obrony. W wielu przypadkach bohaterowie zapewnią graczowi własne zdolności. Na początku gry każdy gracz wybiera od 1 do 3 kart Bohaterów – ci bohaterowie rozpoczną rozgrywkę „w grze.”



Karty unikatowe

Niektóre karty w grze przedstawiają konkretne, wskazane z imienia postacie, obszary lub przedmioty ze świata Śródziemia. Te karty nazywa się kartami „unikatowymi.” Takie karty zostały oznaczone symbolem ☉, umieszczonym przed nazwą karty.

Jeśli *którykolwiek* z graczy posiada w grze kartę unikatową, żaden inny gracz nie może zagrać ani umieścić w grze innej karty o tej samej nazwie. Każda próba takiego działania kończy się porażką, a dana karta pozostanie w miejscu, w którym się obecnie znajduje (na ręce, w talii, na stosie kart odrzuconych), i nie wchodzi do gry. Ta zasada obejmuje wszystkie unikatowe karty Bohaterów, sprzymierzeńców, dodatków i wydarzeń, które mogłyby wejść do gry. Należy zwrócić uwagę, że unikatowa karta może wejść do gry, jeśli inna unikatowa karta znajduje się na stosie kart odrzuconych jakiegoś gracza (a nie w grze).

W grze mogą jednocześnie znajdować się liczne kopie tej samej nieunikatowej karty.

Opis karty - karty Bohaterów i talia Gracza

1. Nazwa karty: Nazwa danej karty. Karta posiadająca obok nazwy symbol ☉ jest unikatowa (patrz obok „Karty unikatowe”).

2. Koszt: Liczba zasobów, które gracz musi wydać z odpowiedniej puli zasobów, aby zagrać tę kartę z ręki. Na kartach Bohaterów nie ma kosztu.

3. Koszt zagrożenia: Tę liczbę można znaleźć tylko na kartach Bohaterów. Wskazuje ona, ile punktów zagrożenia gracz musi na początku gry dodać do swojej planszy Zagrożenia, jeśli korzysta z danego Bohatera.

4. Symbol sfery wpływów: Wskazuje, do której sfery należy karta. Tło karty posiada również odpowiedni kolor, aby to zaznaczyć. Karty neutralne nie posiadają symbolu sfery wpływów, a ich tło jest szare.

5. Siła woli (☉): Efektywność postaci przydzielonej do kontynuowania wyprawy.

6. Siła ataku (⚔): Efektywność atakującej postaci.

7. Siła obrony (🛡): Efektywność broniącej się postaci.

8. Punkty wytrzymałości: Liczba obrażeń potrzebna do zniszczenia danej karty.

9. Symbole zasobów: Można je znaleźć tylko na kartach Bohaterów. Te symbole wskazują sferę(y) wpływów, do której należą żetony zasobów w puli zasobów tego bohatera. Wskazują też, do której sfery wpływów należy karta Bohatera.

10. Cechy: Specjalne oznaczenia, które nie posiadają żadnych zasad, ale mogą stać się celem innych kart w grze.

11. Treść karty: Specjalne zdolności unikatowe dla danej karty, kiedy znajduje się w grze. Niektóre karty posiadają zapisany kursywą tekst fabularny, cytaty pochodzące bezpośrednio z książek Władcy Pierścieni.

12. Rodzaj karty: Wskazuje, czy karta jest bohaterem, sprzymierzeńcem, dodatkiem czy wydarzeniem.

13. Informacje dotyczące zestawu: Każda karta posiada symbol przypisujący ją do danego zestawu oraz unikatowy numer w ramach tego zestawu.

Karty postaci

Czasem treść karty lub zasad będzie odnosić się do kart „postaci.” Zarówno bohaterowie, jak i sprzymierzeńcy są uważani za „postacie.” Treść karty nakazująca „wybrać postać” pozwala graczowi na obranie za cel efektu karty bohatera lub sprzymierzeńca.

Talia Gracza

Talia Gracza składa się z potasowanych kart sprzymierzeńców, dodatków i wydarzeń. W trakcie rozgrywki gracz dobiera z tej talii karty na rękę. W talii Gracza nie mogą się znaleźć więcej niż 3 kopie dowolnej karty sprzymierzeńca, dodatku czy wydarzenia o tej samej nazwie. Każda z czterech 30-kartowych startowych talii z zestawu podstawowego może z miejsca posłużyć do rozegrania partii wprowadzającej. W celu rozegrania bardziej zaawansowanej partii karty z talii startowych mogą zostać połączone lub wzmocnione kartami pochodzącymi z Zestawów Przygodowych, aby utworzyć 50-kartowe talie turniejowe (więcej informacji na temat konstruowania talii Gracza można znaleźć w akapicie „Składanie i dostosowywanie talii turniejowych” na stronie 27).

Karty dodatków

Karty dodatków przedstawiają broń, pancerze, artefakty, ekwipunek, umiejętności i warunki. Kiedy zostaną zagrane, takie karty zawsze należy dołączyć do innych kart (wsunąć odrobinę pod nie). Karty dodatków służą do modyfikowania lub innego wpływania na działanie kart, do których je dołączono. Jeśli karta, do której dołączono dodatek, opuści grę, karta dodatku zostaje odrzucona.



Karty sprzymierzeńców

Karty sprzymierzeńców przedstawiają postacie (przyjaciół, stronników, istoty i najemników), które będą wspierać bohaterów gracza podczas ich wyprawy. Gracze zagrywają karty sprzymierzeńców z ręki. Sprzymierzeńcy pozostają w grze dopóki nie zostaną zabici lub usunięci z gry przez efekty karty.



Karty wydarzeń

Karty wydarzeń przedstawiają manewry, akcje, taktyki, zaklęcia i inne natychmiastowe efekty, które gracz ma do dyspozycji. Gracze zagrywają karty wydarzeń z ręki, rozpatrują efekt wynikający z jej treści, a następnie umieszczają kartę na stosie odrzuconych kart jej właściciela.



Pierwsza rozgrywka

Podczas pierwszej rozgrywki każdy z graczy wybiera jedną z czterech sfer wpływów i korzysta z talii startowej dla danej sfery. Poniżej wyszczególniono numery kart dla każdej ze sfer. Przy każdej sferze podano też trzech bohaterów, z których gracz powinien korzystać w połączeniu z daną talią startową.

Przywództwo (karty 13-27; bohaterowie Aragorn, Glóin, Théodred)

Taktyka (karty 28-42; bohaterowie Legolas, Gimli, Thalin)

Duch (karty 43-57; bohaterowie Éowina, Dúnhern, Eleanora)

Wiedza (karty 58-72; bohaterowie Glorfindel, Denethor, Beravora)

Do każdej talii startowej należy również dołączyć 1 kopię karty neutralnego sprzymierzeńca, Gandalfa (karta 73).

Następnie gracze wybierają scenariusz, który chcieliby rozegrać. Podczas pierwszej rozgrywki zaleca się, aby gracze zaczęli od scenariusza „Przeprawa przez Mroczną Puszczę”, bowiem został on zaprojektowany jako wyprawa wprowadzająca. Należy oddzielić karty dla tego scenariusza (patrz strona 26): karty Wyprawy (numery 120-123) oraz karty Spotkań oznaczone symbolami Przeprawy przez Mroczną Puszczę, Pająków Mrocznej Puszczy i Orków z Dol Guldur (patrz strona 26).

Zasady składania talii turniejowych znajdują się na stronie 27.

Rozgrywka

Przygotowanie

Zanim gracze rozpoczną rozgrywkę, muszą wykonać poniższe czynności (w podanej kolejności).

1. Potasować talie

Podobnie jak w przypadku zwykłych kart do gry, należy potasować talie Graczy i talię Spotkań (każdą oddzielnie), tak aby karty dobrze się wymieszały. Kart Wyprawy nie należy wtasowywać do talii Spotkań, a kart Bohaterów do talii Graczy.

2. Rozłożyć bohaterów i ustalić początkowe poziomy zagrożenia

Każdy gracz wykłada przed siebie swoich bohaterów, następnie sumuje ich koszt zagrożenia, a potem ustawia swoją planszę zagrożenia, aby wskazywała tę samą wartość. Ta wartość to początkowy poziom zagrożenia danego gracza podczas tej rozgrywki.

3. Przygotować wspólny stos żetonów

Żetony obrażeń, żetony postępu oraz żetony zasobów należy umieścić na wspólnym stosie obok talii Spotkań. Podczas rozgrywki gracze pobierają stąd odpowiednie żetony.

4. Ustalić pierwszego gracza

Gracze wspólnie wybierają PIERWSZEGO GRACZA. Jeśli gracze nie mogą dojść do zgody, pierwszego gracza należy ustalić w sposób losowy. Kiedy pierwszy gracz zostanie wybrany, ten gracz bierze znacznik pierwszego gracza i umieszcza go przed sobą.

5. Dobrać startową rękę

Każdy gracz dobiera 6 kart z wierzchu swojej talii Gracza. Jeśli gracz nie chce zatrzymać swojej startowej ręki, może wtasować te karty z powrotem do talii i dobrać 6 nowych kart. Gracz, który postąpi w ten sposób, musi zachować drugą wylosowaną rękę.

6. Przygotować karty Wyprawy

Karty Wyprawy należy ułożyć według ustalonej kolejności, to znaczy zgodnie z numerami znajdującymi się na rewersach kart. Etap 1A powinien znajdować się na wierzchu, a kolejne karty powinny znajdować się pod spodem – im wyższy numer, tym niżej karta będzie się znajdować. Talię Wyprawy należy umieścić obok talii Spotkań, na środku obszaru gry.

7. Wykonać polecenia przygotowania scenariusza

Rewers pierwszej karty Wyprawy zawiera czasem polecenia przygotowawcze. Zanim gracze odwrócą kartę, muszą się do nich zastosować.

Następnie gracze rozpoczynają rozgrywkę, począwszy od pierwszej rundy.

Strefa przeciwności

Strefa przeciwności to wyjątkowy element obszaru gry. Przedstawia potencjalne niebezpieczeństwa, z którymi gracze być może zmierzą się podczas swojej wędrówki.

Podczas fazy Wyprawy gracze będą odkrywać karty wrogów i obszarów z talii Spotkań i umieszczać je tutaj. Karty w strefie przeciwności przedstawiają nadchodzące zagrożenie dla graczy: wrogów, których należy pokonać, i obszary, które należy zbadać. Kiedy obszar znajduje się w strefie przeciwności, gracze nie przebywają na danym obszarze: przedstawia on jedynie odległe zagrożenie. Gracze mają możliwość podróżowania do danego obszaru podczas fazy Podróży. Podobnie, wrogowie w strefie przeciwności nie znajdują się jeszcze w zwarcie z żadnym z graczy. Wrogowie wchodzą z graczami w zwanie, kiedy poziom zagrożenia danego gracza będzie na tyle wysoki, aby wywabić danego wroga. Gracze mają też możliwość dobrowolnego wejścia w zwanie z wrogami podczas fazy Spotkań (więcej informacji na temat wchodzenia z wrogami w zwanie oraz podróżowania na obszary można znaleźć na stronach 15-16).

Stosy kart odrzuconych

Każdy gracz posiada swój własny stos kart odrzuconych, w grze występuje także osobny stos kart odrzuconych dla talii Spotkań. Za każdym razem, kiedy jakaś karta zostanie odrzucona, trafia na stos kart odrzuconych odpowiadający talii, z której ta karta pochodziła.

Sugerowane przygotowanie obszaru gry

Plansza zagrożenia Tomka



Bohaterowie Tomka



Talia Gracza Tomka

Stos kart odrzuconych Tomka



Wspólny stos żetonów

Wróg w zwarcio z Tomkiem



Strefa przeciwności



Talia Wyprawy



Talia Spotkań

Stos odrzuconych kart Spotkań



Wrogowie w zwarcio z Krzyżem



Bohaterowie Krzyża



Znacznik pierwszego gracza

Talia Gracza Krzyża

Sprzymierzeniec Krzyża



Plansza zagrożenia Krzyża



Stos kart odrzuconych Krzyża

Przebieg rundy

Rozgrywka we *Władcy Pierścieni: Grze karcianej* składa się z serii RUND. Każda runda dzieli się na 7 FAZ. Niektóre fazy wszyscy gracze rozgrywają jednocześnie, w innych gracze wykonują swoje akcje po kolei, począwszy od pierwszego gracza, a potem kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Te siedem faz gry to (w kolejności):

1. Zasoby
2. Planowanie
3. Wyprawa
4. Podróż
5. Spotkania
6. Walka
7. Odpoczynek

Kiedy gracze odbędą wszystkie 7 faz, obecna runda gry dobiega końca, a jednocześnie rozpoczyna się faza Zasobów kolejnej rundy. Skrót przebiegu rundy (i wydarzeń, które zachodzą podczas każdej z faz) można znaleźć na stronach 30-31 tej instrukcji.

Faza 1: Zasoby

Wszyscy gracze równocześnie dokładają po 1 żetonie zasobów do PULI ZASOBÓW każdego ze swoich bohaterów. Pula zasobów to zbiór żetonów zasobów trzymany obok karty danego bohatera. Gracz może płacić tymi żetonami za karty, które należą do sfery wpływów tego bohatera. Każdy bohater posiada tylko 1 pulę zasobów.

Po dobraniu zasobów, każdy z graczy dobiera na rękę po 1 karcie ze swojej talii Gracza.

Kiedy gracz otrzymuje polecenie dobrania jednej lub więcej kart, zawsze dobiera te karty z wierzchu swojej własnej talii Gracza. Jeśli talia danego gracza się skończyła, nie dobiera on już żadnych kart.

Faza 2: Planowanie

To jedyna faza, podczas której gracz może ZAGRAĆ z ręki kartę sprzymierzeńca lub dodatku. Najpierw pierwszy gracz zagrywa dowolną liczbę kart sprzymierzeńców i dodatków. Następnie możliwość zagrania takich kart przechodzi na gracza po lewej i dalej, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Aby gracz mógł zagrać kartę z ręki (lub aktywować pewne efekty kart), musi za nią zapłacić, wydając żetony zasobów z puli zasobów bohatera, który posiada symbol zasobów odpowiadający sferze wpływów zagrywanej karty. Nazywa się to PRZYPASOWANIEM ZASOBÓW. Zasoby, którymi gracz zapłacił za karty lub efekty kart, pobiera się z puli zasobów danego bohatera i odkłada na wspólny stos żetonów.

Jeśli bohater jest wyczerpany (patrz strona 14), gracz może nadal wydawać żetony z jego puli zasobów.

Gracz nie musi płacić za karty posiadające zerowy koszt, nadal musi jednak posiadać przynajmniej jednego bohatera, który ma symbol zasobów odpowiadający sferze karty.

Kiedy gracz zagrywa z ręki kartę sprzymierzeńca lub dodatku, umieszcza ją odkrytą i przygotowaną na swoim obszarze gry. Karty dodatków należy umieścić w taki sposób, aby zachodziły częściowo (na górze lub na dole) na kartę, do której zostają dołączone.

Jeśli gracz posiada kilku bohaterów z tymi samymi symbolami zasobów (sfer), może wykorzystać żetony z pul zasobów kilku bohaterów, aby zapłacić za jedną kartę lub efekt.

Przykład: Tomek posiada 3 bohaterów: Glóina (który posiada symbol zasobów Przywództwa i 3 żetony zasobów w swojej puli), Éowinę (która posiada symbol zasobów Ducha i 2 żetony zasobów w swojej puli) oraz Eleanorę (która posiada symbol zasobów Ducha i 2 żetony zasobów w swojej puli). Tomek pragnie zagrać z ręki kartę Strażnika Cytadeli, należącą do sfery Przywództwa. Wobec tego, aby ją zagrać, Tomek musi wydać zasoby z puli Glóina. Koszt Strażnika Cytadeli wynosi 2, Tomek odkłada więc 2 żetony zasobów z puli Glóina na stos, a następnie umieszcza Strażnika Cytadeli na swoim obszarze gry. Tomek chce również zagrać z ręki kartę Zwiadowcy z Północy, należącą do sfery Ducha i posiadającą koszt 4. Aby zagrać tę kartę, Tomek pobiera 2 żetony zasobów z puli Éowiny i 2 żetony zasobów z puli Eleanory – razem 4 żetony. Tomek może to zrobić, ponieważ zarówno Éowina, jak i Eleanora posiadają symbol zasobów Ducha. Tomek wydaje te żetony i odkłada je na stos, a następnie umieszcza Zwiadowcę z Północy na swoim obszarze gry (patrz rysunek na stronie 13).

Płacenie za karty neutralne

Karty neutralne, nienależące do żadnej ze sfer wpływów, nie wymagają do zagrania przypasowania zasobów. Oznacza to, że można za nie zapłacić zasobami z puli dowolnego bohatera. Gracz może płacić za takie karty, łącząc zasoby z pul bohaterów, posiadających różne symbole zasobów. W zestawie podstawowym jedyną neutralną kartą jest Gandalf.

Płacenie za zdolności kart

Niektóre karty posiadają zdolności, które mogą zostać AKTYWOWANE jeżeli dana karta znajduje się w grze. Takie karty wymagają od aktywującego gracza wydania zasobów. Aktywowanie zdolności karty już znajdującej się w grze nie wymaga przypasowania zasobów, chyba że dana zdolność wskazuje co innego.

Przykład: Płacenie za karty



1. Głoin posiada symbol zasobów Przywództwa oraz 3 żetony zasobów w swojej puli zasobów. Éowina i Eleanora posiadają symbol zasobów Ducha i po 2 żetony zasobów w swoich pulach zasobów.

2. Aby zagrać z ręki Strażnika Cytadeli, Tomek wydaje 2 żetony zasobów z puli Głoina i odkłada je na wspólny stos żetonów. W puli zasobów Głoina pozostaje 1 niewydany żeton zasobów.

3. Aby zagrać z ręki Zwiadowcę z Północy, Tomek wydaje 2 żetony zasobów z puli Éowiny i 2 żetony zasobów z puli Eleanory i odkłada je na wspólny stos żetonów.

Przygotowana i wyczerpana

Karty postaci i dodatków wchodzi do gry w pozycji „przygotowanej”, tzn. są umieszczane odkryte przed kontrolującym je graczem.

Kiedy karta została w jakimś celu „wykorzystana”, na przykład, przydzielona do wyprawy, ataku albo obrony lub wykorzystana zostanie zdolność postaci, wymagająca wyczerpania karty, taką kartę obraca się o 90 stopni w bok i od tej pory uważa za „wyczerpaną.” Wyczerpana karta nie może zostać wyczerpana ponownie (nie może więc wziąć udziału w jakiegokolwiek akcji, która wymaga wyczerpania) dopóki ponownie nie zostanie przygotowana. Kiedy gracz zostaje poinstruowany przez grę lub efekt karty, aby przygotować kartę, odwraca ją do normalnej, pionowej pozycji (karta znów jest przygotowana).



Przygotowana



Wyczerpana



Faza 3: Wyprawa

Podczas fazy Wyprawy gracze próbują dokonać postępów na obecnym etapie swojej wyprawy. Ta faza dzieli się na trzy kroki: 1) przydzielanie postaci, 2) odkrywanie przeciwności oraz 3) rozpatrywanie wyprawy. Pod koniec każdego kroku gracze mają okazję wykonać akcje i zagrać karty wydarzeń.

Krok 1: Przydzielanie postaci

Każdy gracz może przydzielić postaci do obecnej karty Wyprawy. Kiedy gracz przydziela postać do wyprawy, musi ją wyczerpać. Gracze przydzielają postaci do wyprawy jako drużyna – począwszy od pierwszego gracza, a następnie kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Każdy gracz może przydzielić do wyprawy tyle postaci, ile zechce.

Krok 2: Odkrywanie przeciwności

Kiedy każdy z graczy otrzyma już okazję przydzielenia postaci do wyprawy, z talii Spotkań należy odkryć **po jednej karcie na gracza**. Tę czynność nazywa się w grze **ODKRYWANIEM PRZECIWNOCI**. Karty Spotkań należy odkrywać jedna po drugiej. Wszystkie efekty odkrycia muszą zostać rozpatrzone, zanim zostanie odkryta kolejna karta. Odkryte w ten sposób karty wrogów i obszarów trafiają do strefy przeciwności, natomiast karty podstępów zostają rozpatrzone i (jeśli treść karty nie stanowi inaczej) odłożone na stos odrzuconych kart Spotkań. Jeśli podczas fazy Wyprawy talia Spotkań się skończy, w celu przygotowania nowej talii Spotkań należy potasować stos odrzuconych kart Spotkań.

Krok 3: Rozpatrywanie wyprawy

Wreszcie, gracze porównują łączną siłę woli (☀) wszystkich przydzielonych postaci z łączną siłą zagrożenia (☹) wszystkich kart znajdujących się w strefie przeciwności.

Jeśli ☀ jest wyższa, graczom powiodło się i mogą poczynić postępy w wyprawie. Na obecnej karcie Wyprawy należy umieścić tyle żetonów postępu, ile wynosi różnica pomiędzy ☀ a ☹. Należy zwrócić uwagę, że jeśli w grze znajduje się aktywny obszar (patrz 15), żeton postępu należy najpierw umieszczać na karcie takiego obszaru, dopóki nie zostanie on zbadany, a pozostałe kłaść na obecnej karcie Wyprawy.

Jeśli ☹ jest wyższa, graczom się nie powiodło, talia Spotkań odepchnęła ich od upragnionego celu. Każdy gracz musi zwiększyć swój poziom zagrożenia (obracając tarczą) o wartość różnicy ☹ i ☀ wszystkich przydzielonych postaci.

Jeśli łączna wartość ☀ jest równa łącznej wartości ☹ kart w strefie przeciwności, nic się nie dzieje – gracze nie umieszczają żetonów postępu ani nie zwiększają swoich poziomów zagrożenia.

Postacie przydzielone do wyprawy uważa się za przydzielone do tej wyprawy do końca fazy Wyprawy, chyba że wcześniej usunie je jakiś efekt karty. Takie karty pozostają wyczerpane również po zakończeniu tego kroku.

Przykład: Rozpatrywanie wyprawy



1. Tomek wyczerpuje Éowinę, aby przydzielić ją do wyprawy. Krzysiek wyczerpuje zarówno Aragorna, jak i Strażnika Cytadeli, aby przydzielić ich do wyprawy. W strefie przeciwności znajduje się już karta obszaru Pola Gladden.
2. Gracze odkrywają z talii Spotkań po 1 karcie na gracza i umieszczają je w strefie przeciwności.
3. Gracze sumują wszystkich przydzielonych postaci i porównują ją z łączną kart w strefie przeciwności. Zarówno , jak i wynosi 7, mamy więc remis. Tomek wykorzystuje zdolność karty Éowiny, aby zapewnić graczom dodatkowy punkt , co pozwala im umieścić 1 żeton postępu na obecnej karcie Wyprawy.

Przykład: Tomek przydziela do obecnej karty Wyprawy Éowinę (4), natomiast Krzysiek przydziela do niej Aragorna (2) i Strażnika Cytadeli (1). W strefie przeciwności znajduje się już karta obszaru Pola Gladden (3). Kiedy gracze przydzielą już wszystkie postacie, odkrywają z talii Spotkań po 1 karcie na gracza: Patrol ze Wschodniej Zatoki (3) i Brzeczycyogi (1). Gracze posiadają łącznie 7 , strefa przeciwności posiada łącznie 7 . Wygląda na to, że ta próba dokonania postępu podczas wyprawy zakończy się remisé. Tomek decyduje się wykorzystać zdolność Éowiny, która pozwala mu odrzucić z ręki 1 kartę, aby zwiększyć jej o 1. Łączna graczy wynosi teraz 8, dlatego na obecnej karcie Wyprawy należy umieścić 1 żeton postępu (patrz rysunek powyżej).

Faza 4: Podróż

Podczas fazy Podróży gracze mogą **PODRÓŻOWAĆ** jako grupa do jednego, dowolnego obszaru znajdującego się w strefie przeciwności. Aby tego dokonać, zabierają tę kartę obszaru ze strefy przeciwności i umieszczają ją obok obecnej karty Wyprawy. Taki obszar staje się **AKTYWNY**. W danym momencie gracze mogą podróżować tylko na jeden obszar. Ostateczną decyzję o podjęciu podróży i jej celu podejmuje pierwszy gracz.

Karty obszarów znajdujące się w strefie przeciwności dodają swoją do talii Spotkań. **Kiedy gracze odbędą podróż na dany obszar, ten obszar nie zapewnia już swojej** , bowiem uważa się, że gracze odbyli podróż, aby zmierzyć się z zagrożeniem, które ten obszar stanowi.

Zamiast tego aktywny obszar działa jak bufor dla obecnie odkrytej karty Wyprawy. Żetony postępu, które gracze umieszczaliby na karcie Wyprawy, należy w pierwszej kolejności umieszczać na karcie aktywnego obszaru. Jeśli w dowolnym momencie gry na obszarze spoczywa tyle żetonów postępu, ile posiada on punktów wyprawy, ten obszar uważa się za **ZBADANY** – należy go odrzucić.

Gracze **nie mogą** podróżować na nowy obszar, jeśli jakiś obszar jest już aktywny. Gracze muszą najpierw zbadać aktywny obszar, aby móc podróżować gdzie indziej. Niektóre obszary posiadają efekt podróży, który jest dodatkowym kosztem, jaki gracze muszą ponieść, aby się tam wybrać (patrz „Efekty podróży” na stronie 23).

Przykład: Tomek i Krzysiek zdobyli właśnie 3 żetony postępu przeciwko obecnej karcie Wyprawy. Aktywnym obszarem jest Zakłęty Strumień (posiadający 2 punkty wyprawy). Gracze muszą najpierw umieścić 2 żetony postępu na karcie Zakłętego Strumienia. Kiedy to zrobią, odrzucają jego kartę. Pozostały żeton postępu umieszczają na obecnej karcie Wyprawy.

Faza 5: Spotkania

Faza Spotkań składa się z dwóch kroków: 1) zwarcia graczy i 2) testów zwarcia.

Krok 1: Zwarcie graczy

Najpierw każdy z graczy ma możliwość wejścia w zwarcie z jednym wrogiem ze strefy przeciwności. Aby to zrobić, gracz wchodzący w zwarcie przesuwając wroga ze strefy przeciwności i umieszcza jego kartę przed sobą.

Podczas tego kroku każdy z graczy ma jedną możliwość dobrowolnego wejścia w zwarcie z jednym wrogiem. Koszt zwarcia tego wroga nie wywiera żadnego wpływu na tę możliwość.

Krok 2: Testy zwarcia

Następnie gracze muszą wykonać serię testów zwarcia, aby sprawdzić, czy któryś z wrogów pozostałych w strefie przeciwności sam nie wejdzie z nimi w zwarcie. Pierwszy gracz porównuje swój poziom zagrożenia z kosztem zwarcia każdej z kart wrogów w strefie przeciwności. Wróg o najwyższym koszcie zwarcia, który jest **równy lub niższy** od poziomu zagrożenia gracza, wchodzi w zwarcie z tym graczem – jego kartę należy przesunąć ze strefy przeciwności umieszczyć przed tym graczem. Jest to tak zwany **TEST ZWARCIA**. Kiedy pierwszy gracz wykona swój test zwarcia, przychodzi kolej na gracza po lewej. Ten gracz porównuje swój poziom zagrożenia z kosztem zwarcia każdej z kart wrogów pozostałych w strefie przeciwności, a następnie wchodzi w zwarcie z wrogiem o najwyższym koszcie zwarcia, który jest równy lub niższy od jego poziomu zagrożenia.

Tę procedurę należy przeprowadzić dla każdego z graczy, przechodząc od gracza do gracza zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Kiedy wszyscy gracze wykonają po jednym teście zwarcia, pierwszy gracz wykonuje drugi test zwarcia. Gracze kontynuują wykonywanie testów zwarcia do momentu, w którym w strefie przeciwności nie będzie już wrogów mogących wejść w zwarcie z którymkolwiek z graczy.

Bez względu na to, czy gracz wejdzie w zwarcie z wrogiem w wyniku testu zwarcia, efektu karty czy własnego wyboru, rezultat jest taki sam: gracz i wróg wchodzi w zwarcie. We wszystkich tych przypadkach uważa się, że gracz wszedł w zwarcie z wrogiem, a wróg wszedł w zwarcie z graczem.

Należy zwrócić uwagę, że podczas tej fazy wrogowie **nie** atakują graczy, a jedynie wchodzi z nimi w zwarcie. Wrogowie atakują graczy, z którymi są w zwarcu, podczas fazy walki (patrz strona 18).

Przykład: Pierwszy gracz, Tomek, posiada poziom zagrożenia 24. Drugi gracz, Krzysiek, posiada poziom zagrożenia 35. W strefie przeciwności znajduje się 4 wrogów: Królewski Pająk (koszt zwarcia 20), Leśny Pająk (koszt zwarcia 25), Pomiot Ungolianty (koszt zwarcia 32) i Brzęczyrogi (koszt zwarcia 40).

Tomek i Krzysiek pasują podczas kroku zwarcia gracza, rezygnując z możliwości wejścia w zwarcie z wrogami.

Tomek jest pierwszym graczem, dlatego to on jako pierwszy wykonuje test zwarcia. Jego poziom zagrożenia (24) zostaje porównany z kosztem każdego wroga w strefie przeciwności. Brzęczyrogi (40), Pomiot Ungolianty (32) i Leśny Pająk (25) posiadają koszt zwarcia wyższy, niż jego poziom zagrożenia, dlatego żadne z tych wrogów nie wejdzie z nim w zwarcie. Królewski Pająk (20) posiada koszt, który jest równy lub niższy od poziomu zagrożenia Tomka, dlatego ten wróg wejdzie z Tomkiem w zwarcie. Kartę Królewskiego Pajaka należy zabrać ze strefy przeciwności i umieścić przed Tomkiem na jego obszarze gry.

Następnie test zwarcia wykonuje Krzysiek. Porównuje swój poziom zagrożenia (34) z kosztem zwarcia każdego z pozostałych w strefie przeciwności wrogów. Brzęczyrogi (40) nie wejdą z Krzyskiem w zwarcie. Pomiot Ungolianty (koszt zwarcia 32) jest wrogiem o najwyższym koszcie zwarcia, który jest równy lub niższy od poziomu zagrożenia Krzyska, dlatego ten wróg wejdzie z Krzyskiem w zwarcie.

Następnie Tomek wykonuje kolejny test zwarcia. Jego poziom zagrożenia ani koszty wrogów w strefie przeciwności nie zmieniły się, dlatego żaden inny wróg nie wchodzi już z nim w zwarcie. Krzysiek wykonuje kolejny test zwarcia – tym razem wchodzi z nim w zwarcie Leśny Pająk (25). Tomek przechodzi kolejny test zwarcia, a potem Krzysiek dokonuje swojego ostatniego testu – tym razem żaden wróg nie wchodzi już z nim w zwarcie.

W końcowym rozrachunku Tomek wszedł w zwarcie z Królewskim Pajakiem, a Krzysiek z Pomiotem Ungolianty i Leśnym Pajakiem. Brzęczyrogi pozostają w strefie przeciwności (patrz rysunek na stronie 17).

Przykład: Wykonywanie testów zwarcia



1. Pierwszy gracz, Tomek, wykonuje pierwszy test zwarcia. Królewski Pająk posiada najwyższy koszt zwarcia (20), który jest równy lub niższy od poziomu zagrożenia Tomka (24), dlatego Królewski Pająk wchodzi z Tomkiem w zwarcie.

2. Następny test zwarcia wykonuje Krzysiek. Pomiot Ungolianty posiada najwyższy koszt zwarcia (32), który jest równy lub niższy od poziomu zagrożenia Krzyśka (35), dlatego Pomiot Ungolianty wchodzi z Krzyśkiem w zwarcie.

3. Następny test zwarcia wykonuje Tomek. Jego poziom zagrożenia jest niższy od kosztów zwarcia pozostałych wrogów w strefie przeciwności, dlatego żaden z tych wrogów nie wchodzi z Tomkiem w zwarcie.

4. Następny test zwarcia wykonuje Krzysiek. Leśny Pająk posiada najwyższy koszt zwarcia (25), który jest równy lub niższy od poziomu zagrożenia Krzyśka (35), dlatego Leśny Pająk wchodzi z Krzyśkiem w zwarcie.

5. Tomek, a po nim Krzysiek, wykonują po jeszcze jednym teście zwarcia. Koszt zwarcia Brzęczyrogów jest wyższy od poziomu zagrożenia każdego z nich, dlatego ten wróg pozostanie na razie w strefie przeciwności. Ponieważ każdy z graczy wykonał po sobie test zwarcia, który nie zakończył się wejściem w zwarcie z jakimś wrogiem, krok testów zwarcia zostaje zakończony.

Faza 6: Walka

Podczas fazy Walki wrogowie atakują pierwsi. Wszyscy wrogowie, którzy znajdują się w zwarciu z graczami atakują w trakcie każdej rundy. Gracze rozpatrują te ataki pojedynczo.

Na początku fazy Walki gracze rozdają po 1 karcie Cienia każdemu wrogowi w zwarciu. Każdemu z wrogów w zwarciu należy rozdać po 1 **zakrytej** karcie z wierzchu talii Spotkań. Rozdając karty wrogom jednego gracza, zawsze należy rozpoczynać od wroga o najwyższym koszcie zwarcia. Najpierw powinno się rozdać karty wrogom atakującym pierwszego gracza, a potem pozostałym graczom, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, dopóki każdy z wrogów nie będzie posiadał 1 karty.

Jeśli w talii Spotkań skończą się karty, wrogowie, którzy nie otrzymali kart cienia, nie otrzymają już kart cienia podczas tej rundy. Nowa talia Spotkań powstanie dopiero podczas fazy Wyprawy (patrz strona 14).

Rozpatrywanie ataków wrogów

Aby rozpatrzeć ataki wrogów, gracze powinni wykonać kolejno 4 poniższe kroki. Pod koniec każdego kroku gracze mogą zagrywać karty wydarzeń lub wykonywać akcje.

1. Wybrać wroga. Pierwszy gracz wybiera, który atak (spośród wrogów, z którymi znajduje się w zwarciu) rozpatrzy jako pierwszy.

2. Zadeklarować obrońcę. Aby postać mogła zostać zadeklarowana jako obrońca, gracz musi ją wyczerpać. Przeciwko atakowi danego wroga gracz może zadeklarować tylko jednego obrońcę. Gracz może też zdecydować, że dany atak będzie **NIEBRONIONY** i nie deklarować dla niego żadnego obrońcy. Gracze mogą deklarować obrońców tylko przeciwko wrogom, z którymi są w zwarciu, chyba że treść karty stanowi inaczej.

3. Rozpatrzeć efekt cienia. Aktywny gracz odkrywa kartę cienia danego wroga i rozpatruje znajdujący się na niej efekt cienia.

4. Ustalić obrażenia z walki. Aby ustalić obrażenia, należy odjąć siłę obrony (♣) broniącej się postaci od siły ataku (♣) atakującego wroga. Otrzymana wartość to obrażenia, które muszą zostać natychmiast zadane broniącej się postaci, prawdopodobnie zabijając tę postać (patrz „Punkty wytrzymałości i obrażenia” na stronie 20). Jeśli podczas ataku postać zostanie zabita, pozostałe obrażenia z tego ataku **nie** są przydzielane innej postaci. Jeśli ♣ jest równa lub wyższa od ♣, postać nie otrzymuje obrażeń.

Jeśli atak jest niebroniony, wszystkie pochodzące z tego ataku obrażenia muszą zostać przydzielone **jednemu z bohaterów** kontrolowanych przez aktywnego gracza. Sprzymierzeńcy nie mogą otrzymywać obrażeń z niebronionych ataków. Jeśli broniąca się postać opuści grę lub zostanie usunięta z walki **przed** przydzieleniem obrażeń, atak uważa się za niebroniony. ♣ postaci *nie* pochłania obrażeń pochodzących z niebronionych ataków ani z efektów kart.

Przykład: Krzysiek znajduje się w zwarciu z dwoma wrogami, Leśnym Pająkiem i Pomiotem Ungolianty. Każdemu z wrogów należy rozdać po jednej zakrytej karcie z talii Spotkań, najpierw Pomiotowi Ungolianty, a potem Leśnemu Pająkowi (ponieważ Pomiot Ungolianty posiada wyższy koszt zwarcia). Te karty określają ewentualne efekty cienia, które mogą mieć wpływ na wynik ataku. Krzysiek może rozpatrzeć skierowane w niego ataki w dowolnej kolejności. Decyduje się w pierwszej kolejności rozpatrzeć atak Pomiotu Ungolianty.

Najpierw Krzysiek deklaruje obrońcę tego ataku. Wyczerpuje swojego Łucznika znad Srebrnej Żyły i deklaruje go jako obrońcę przeciwko Pomiotowi Ungolianty. Aby rozpatrzeć ten atak, Krzysiek odwraca kartę cienia rozdaną wcześniej Pomiotowi Ungolianty. Ta karta to Patrol ze Wschodniej Zatoki. Jej efekt cienia brzmi: „Cień: Atakujący wróg otrzymuje +1 ♣ (jeśli ten atak jest niebroniony, podnieś też swój poziom zagrożenia o 3).” Najpierw Krzysiek rozpatruje ten efekt – zwiększa ♣ Pomiotu Ungolianty o 1. Następnie ustala całkowitą ♣ (6) atakującego wroga i odejmuje od niej ♣ (0) obrońcy. Wynik to liczba żetonów obrażeń, które otrzyma obrońca (6). Łucznik znad Srebrnej Żyły posiada tylko 1 punkt wytrzymałości, zostaje więc natychmiast zniszczony.

Teraz Krzysiek rozpatruje drugi wymierzony w niego atak. Decyduje, że ten atak będzie niebroniony. Odwraca kartę cienia rozdaną wcześniej Leśnemu Pająkowi. Ta karta to Zakłęty Strumień i nie posiada ona żadnego efektu cienia. Atak zostaje rozstrzygnięty normalnie, bez dodatkowych modyfikacji i efektów. Krzysiek ustala ♣ (2) atakującego wroga, a że nie ma obrońcy, musi zadać te obrażenia jednemu ze swoich bohaterów. Jedynym bohaterem Krzyśka jest Aragorn, posiadający 5 punktów wytrzymałości. Krzysiek umieszcza 2 żetony obrażeń na Aragornie. Aragorn przeżywa, pozostają mu 3 punkty wytrzymałości (patrz rysunek na stronie 19).

Pierwszy gracz powtarza te 4 kroki dla każdego wroga, z którym znajduje się w zwarciu. Kiedy pierwszy gracz rozpatrzy wszystkie wymierzone w niego ataki wrogów, przychodzi kolej gracza po lewej, który również wykonuje kroki 1-4 dla każdego z atakujących go wrogów. Jeśli w rozgrywce bierze udział więcej niż 2 graczy, kolejka przechodzi na następnego gracza po lewej i tak dalej, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, dopóki wszyscy gracze nie rozpatrzą wszystkich ataków wrogów.

Postać zadeklarowana jako obrońca pozostaje obrońcą aż do rozpatrzenia ataku. Kiedy atak zostanie rozpatrzony, postać przestaje być uważana za obrońcę, ale pozostaje wyczerpana.

Przykład: Obrona przed atakami wrogów



1. Krzysiek znajduje się w zwarcu z 2 wrogami, Leśnym Pajakiem i Pomiotem Ungolianty. Na początku fazy Walki każdemu z tych wrogów należy rozdać po 1 zakrytej karcie z talii Spotkań – to będzie karta cienia.

2. Krzysiek decyduje jako pierwszy rozpatrzyć atak Pomiotu Ungolianty. Wyczerpuje Łucznika znad Srebrnej Żyły i deklaruje go jako obrońcę przeciwko temu atakowi.

3. Aby rozpatrzyć atak, Krzysiek odwraca kartę cienia atakującego. Tą kartą okazuje się być Patrol ze Wschodniej Zatoki, który zapewnia atakującemu wrogowi +1 \heartsuit . Krzysiek porównuje całkowitą \heartsuit ataku (6) z \heartsuit obrony (0), a następnie umieszcza 6 żetonów obrażeń na karcie broniącej

się postaci. Łucznik znad Srebrnej Żyły posiada tylko 1 punkt wytrzymałości, dlatego zostaje zniszczony i odrzucony.

4. Następnie Krzysiek rozpatruje atak wykonywany przez Leśnego Pajaka. Deklaruje, że ten atak będzie niebroniony.

5. Aby rozpatrzyć atak, Krzysiek odwraca kartę cienia atakującego. Tą kartą okazuje się być Zaklęty Strumień, nie posiadający żadnego efektu cienia. \heartsuit ataku Leśnego Pajaka wynosi 2. Atak jest niebroniony, dlatego Krzysiek musi umieścić wszystkie obrażenia na jednym z kontrolowanych przez siebie bohaterów. Krzysiek umieszcza 2 żetony obrażeń na Aragornie. Aragorn przeżywa atak, pozostają mu 3 punkty wytrzymałości.

Atakowanie wrogów

Kiedy wszyscy gracze rozpatrzą ataki wrogów, każdy z graczy (zaczynając od pierwszego gracza, a potem kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) ma możliwość kontraktu i zadeklarowania ataków przeciwko swoim wrogom.

Aby zadeklarować atak, gracz musi wyczerpać przynajmniej 1 przygotowaną postać. Aby postać mogła zostać zadeklarowana jako atakujący, gracz musi ją wyczerpać. Deklarując atak, gracz musi również zadeklarować, którego z wrogów wybiera za cel ataku. Gracz może zadeklarować kilka postaci jako atakujących jednego wroga. W takim wypadku ich siła ataku zostanie zsumowana. Gracz może zadeklarować po 1 ataku przeciwko każdemu wrogowi, z którym znajduje się w zwarciu.

Aby rozpatrzyć atak przeciwko wrogowi, gracz powinien wykonać kolejno 3 poniższe kroki. Pod koniec każdego kroku gracze mogą zagrywać karty wydarzeń lub wykonywać akcje.

1. Zadeklarować atakujących i cel ataku. Gracz wybiera 1 wroga, z którym aktualnie znajduje się w zwarciu i wyczerpuje dowolną liczbę postaci (atakujących).

2. Ustalić siłę ataku. Gracz sumuje siłę ataku (♣) wszystkich postaci atakujących danego wroga.

3. Ustalić obrażenia z walki. Aby ustalić obrażenia, należy odjąć siłę obrony (♣) wroga obranego za cel od połączonej siły ataku (♣) atakujących postaci. Otrzymana wartość to obrażenia, które muszą zostać natychmiast zadane wrogowi obranemu za cel. Jeśli ♣ jest równa lub wyższa od ♣, wróg nie otrzymuje obrażeń.

Postać zadeklarowana jako atakujący pozostaje atakującym aż do rozpatrzenia ataku. Po rozpatrzeniu ataku postać przestaje być uważana za atakującego, ale pozostaje wyczerpana.

Kiedy gracz rozpatrzy swój pierwszy atak, może zadeklarować kolejny atak przeciwko innemu dozwolonemu wrogowi, który nie był jeszcze atakowany podczas tej rundy. Każdy gracz może zadeklarować po jednym ataku (dowolną liczbą dozwolonych, kontrolowanych przez siebie postaci) przeciwko każdemu wrogowi, z którym znajduje się w zwarciu. Kiedy pierwszy gracz rozpatrzy wszystkie swoje ataki, przechodzi kolej na gracza po lewej i tak dalej, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, dopóki wszyscy gracze nie rozpatrzą wszystkich swoich ataków.

Opuszczanie gry przez karty cienia

Karta cienia pozostaje na wrogu, któremu została rozdana, do końca fazy Walki. Jeśli wróg opuści grę, należy również odrzucić kartę cienia. Pod koniec fazy Walki należy odrzucić wszystkie karty cienia rozdane podczas tej rundy.

Przykład: Tomek znajduje się w zwarciu z 2 wrogami, Poskramiaczem Bestii z Dol Guldur i Orkami z Dol Guldur. Podczas tej rundy może zadeklarować po 1 ataku przeciwko każdemu z tych wrogów, ale musi zadeklarować i rozpatrzyć te ataki pojedynczo i po kolei.

Tomek deklaruje swój pierwszy atak przeciwko Orkom z Dol Guldur i wyczerpuje Glorfindela, który staje się atakującym. Tomek ustala ♣ (3) Glorfindela, a następnie odejmuje od niej ♣ (0) Orków z Dol Guldur, uzyskując wynik 3. Tomek umieszcza na karcie Orków z Dol Guldur 3 żetony obrażeń ze wspólnej puli. Orki z Dol Guldur posiadają jedynie 3 punkty wytrzymałości, dlatego zostają zabite, a ich karta trafia na stos odrzuconych kart Spotkań.

Następnie Tomek deklaruje Legolasa i Włóczyka Gondoru atakującymi Poskramiacza Bestii z Dol Guldur. Legolas (3 ♣) i Włóczyk Gondoru (1 ♣) sumują swoją siłę ataku. Razem posiadają 4 ♣. Poskramiacz Bestii z Dol Guldur posiada 1 ♣, w związku z czym otrzyma obrażenia równe 3. Tomek umieszcza na jego karcie 3 żetony obrażeń ze wspólnej puli. Poskramiacz Bestii z Dol Guldur posiada 5 punktów wytrzymałości, dlatego przetrwa atak, pozostaną mu 2 punkty wytrzymałości. Żetony obrażeń pozostaną na jego karcie, aby zaznaczyć, że został już zraniony (patrz rysunek na stronie 21).

Punkty wytrzymałości i obrażenia

Za każdy punkt obrażeń zadany postaci lub wrogowi, na karcie tej postaci lub wroga należy umieścić po 1 żetonie obrażeń. Każdy żeton obrażeń znajdujący się na karcie bohatera, sprzymierzeńca lub wroga obniża jej liczbę punktów wytrzymałości o 1. Żetony obrażeń pozostają na karcie, dopóki inny efekt ich nie uleczy lub nie usunie obrażeń z karty albo dopóki ta karta nie opuści gry.

Kiedy tylko ilość punktów wytrzymałości karty zostanie sprowadzona do 0, karta zostaje natychmiast zniszczona. Pokonane postacie trafiają na stos kart odrzuconych ich właściciela, a pokonani wrogowie są odkładani na stos odrzuconych kart Spotkań. Należy zwrócić uwagę, że pokonani bohaterowie również trafiają na stos kart odrzuconych ich właściciela. Kiedy gracz korzysta z efektów, które przesuwają karty ze stosu odrzuconych kart gracza na jego rękę lub do talii, ignoruje znajdujące się na takim stosie karty bohaterów (karty bohaterów nie mogą przesuwać się na rękę ani trafiać do talii Gracza).

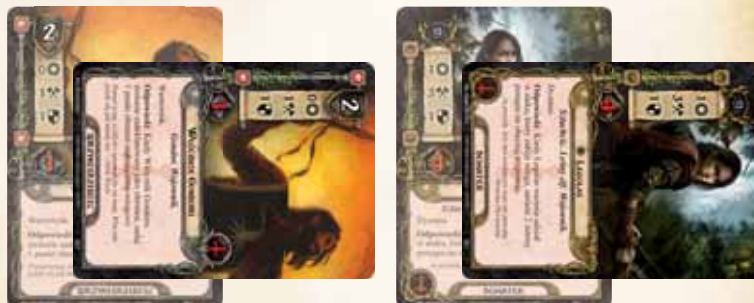
Karty wrogów, które nie zostaną pokonane, pozostają z graczem w zwarciu dopóki nie zostaną zniszczone lub usunięte jakimś efektem karty, albo dopóki ten gracz nie zostanie wyeliminowany z gry (patrz „Eliminacja gracza” na stronie 22).

Przykład: Atakowanie wrogów

1



3



2



4



Tomek znajduje się w zwarciu z 2 wrogami, Poskramiaczem Bestii z Dol Guldur i Orkami z Dol Guldur.

1. Najpierw Tomek deklaruje atak na Orki z Dol Guldur. Wyczerpuje Glorfindela i deklaruje go jako atakującego.

2. Od siły ataku Glorfindela (3 ♣) Tomek odejmuje siłę obrony (0 ♠) Orków z Dol Guldur. Otrzymuje wynik 3. Tomek umieszcza na karcie Orków z Dol Guldur 3 żetony obrażeń ze wspólnej puli. Wróg rozpoczął walkę z 3 punktami wytrzymałości, dlatego zostaje zabity i odrzucony.

3. Następnie Tomek deklaruje atak przeciwko Poskramiaczowi Bestii z Dol Guldur. Wyczerpuje Legolasa (3 ♣) i Włócznika Gondoru (1 ♣), a potem deklaruje ich jako atakujących.

4. Połączona siła ataku Tomka wynosi 4 ♣. Tomek odejmuje od niej siłę obrony Poskramiacza Bestii z Dol Guldur (1 ♠). Otrzymuje wynik 3. Tomek umieszcza na karcie Poskramiacza Bestii z Dol Guldur 3 żetony obrażeń ze wspólnej puli. Wróg rozpoczął walkę z 5 punktami wytrzymałości, dlatego przeżyje. Pozostaną mu 2 punkty wytrzymałości. Żetony obrażeń pozostaną na jego karcie, aby zaznaczyć, że został już zraniony.

Faza 7: Odpoczynek

Podczas fazy Odpoczynku wszystkie wyczerpane karty zostają ponownie przygotowane, każdy gracz zwiększa swój poziom zagrożenia o 1, a pierwszy gracz przekazuje znacznik pierwszego gracza graczowi po swojej lewej. Ten gracz staje się nowym pierwszym graczem. Następnie gracze przechodzą do fazy Zasobów kolejnej rundy gry.

Zakończenie gry

Gra kończy się na jeden z dwóch sposobów – gracze wygrywają lub przegrywają jako zespół. Gracze przegrywają, jeśli wszyscy zostaną wyeliminowani przed ukończeniem ostatniego etapu talii wyprawy. Gracze wygrywają, jeśli przynajmniej jeden z nich przeżyje ukończenie ostatniego etapu scenariusza.

Eliminacja gracza

Gracz zostaje wyeliminowany z gry, jeśli wszyscy jego bohaterowie zostaną zabici, jeśli jego poziom zagrożenia wyniesie **50** albo jeśli efekt karty wymusi jego eliminację. Przyszłe scenariusze mogą posiadać inny próg eliminacji gracza, niż poziom zagrożenia 50, jednak wszystkie scenariusze w zestawie podstawowym posiadają właśnie taki próg.

Kiedy gracz zostaje wyeliminowany, jego ręka, wszystkie karty, które kontrolował, oraz jego talia, trafiają na stos odrzuconych kart ich właścicieli. Karty Spotkań, z którymi ten gracz znajdował się w zwarcu, powracają do strefy przeciwności, zachowując otrzymane wcześniej żetony obrażeń. Pozostali gracze kontynuują rozgrywkę. Należy zwrócić uwagę, że po eliminacji gracza, gracze odkrywają o jedną kartę mniej podczas kroku odkrywania przeciwności fazy Wyprawy (ponieważ w grze bierze udział o jednego gracza mniej).

Jeśli wszyscy gracze zostaną wyeliminowani, gra kończy się ich przegraną.

Postęp wyprawy

Gracze przechodzą do następnego etapu wyprawy natychmiast, kiedy umieszczą na obecnej karcie Wyprawy liczbę żetonów postępu równą lub większą od jej wartości punktów wyprawy. Nadmiarowe żetony postępu nie przenoszą się do następnego etapu. Kiedy gracze przechodzą do następnego etapu wyprawy, wszystkie żetony postępu z karty Wyprawy należy odłożyć na wspólny stos. Następnie gracze stosują się do poleceń nowo odkrytej karty Wyprawy.

Stan pozostałych kart w grze nie ulega zmianie. Karty w strefie przeciwności pozostają w strefie przeciwności, karty znajdujące się w zwarcu z graczami pozostają w zwarcu z graczami, wyczerpane postacie pozostają wyczerpane, żetony obrażeń i zasobów pozostają na swoich miejscach, a przebieg rundy nie zostaje zmieniony.

Wygrana

Jeśli przynajmniej jeden gracz przeżyje ukończenie ostatniego etapu scenariusza, rozgrywka kończy się zwycięstwem graczy.

Podliczanie punktów

Jeśli gracze wygrają grę, należy skorzystać z tych zasad, aby ustalić grupową punktację. Grupową punktację ustala się poprzez zsumowanie trzech niepożądaných elementów (ostatecznego poziomu zagrożenia każdego z graczy, kary do zagrożenia za zabitych bohaterów oraz liczby żetonów obrażeń znajdujących się na bohaterach, którzy przeżyli), a następnie odjęciu od nich zebranych punktów zwycięstwa. Gracze zbierają punkty zwycięstwa pokonując wrogów i badając obszary zapewniające punkty zwycięstwa (patrz strona 24).

Kiedy gracz zostaje wyeliminowany, uważa się, że jego poziom zagrożenia wynosi 50, a wszyscy jego bohaterowie zostali zabici. Należy zwrócić uwagę, że poziom zagrożenia wyeliminowanego gracza *nie* wzrasta powyżej poziomu eliminacji gracza (50, chyba że zasady danego scenariusza lub efekt karty stanowią co innego).

W ramach tego systemu punktowego uzyskanie **niskiego wyniku** jest bardziej pożądane od uzyskania wyniku wysokiego. Jeśli gracze będą grać niezwykle dobrze, mogą nawet uzyskać wynik ujemny.

Podliczanie punktów to dobre narzędzie do oceny sprawności talii lub grupy graczy w czasie, albo porównania jednej talii lub grupy do innej talii lub grupy. Dzięki temu gracze będą mogli rozegrać dany scenariusz wiele razy różnymi kombinacjami bohaterów i talii oraz sprawdzić, które z nich są najbardziej przydatne. Na ostatniej stronie tej instrukcji znajduje się tabela punktacji.

Przykład: Tomek zakończył rozgrywkę jednoosobową. Pokonał wyprawę „Przeprawa przez Mroczną Puszcze” z poziomem zagrożenia 43, jednym martwym bohaterem (o koszcie zagrożenia 8), 6 obrażeniami na pozostałych bohaterach i 5 punktami zwycięstwa. Jego końcowy wynik został policzony w następujący sposób:

Ostateczny poziom zagrożenia (43)
+ koszt zagrożenia każdego zabitego bohatera (8)
+ żetony obrażeń na bohaterach (6)
= liczba zdobytych punktów zwycięstwa (5)

Ostateczny wynik Tomka (52)

Zasady zaawansowane

W tej części instrukcji opisano bardziej zaawansowane zasady, z którymi gracze mogą się spotkać, gdy zagłębia się w niuanse *Władcy Pierścieni: Gry karcianej*.

Efekty kart

We *Władcy Pierścieni: Grze karcianej* występuje kilka rodzajów efektów kart. Efekty z kart Bohaterów i Graczy należą do jednej z 5 kategorii: efektów trwałych, akcji, odpowiedzi, efektów wymuszonych i słów kluczowych. Efekty z kart Wyprawy i Spotkań należą do jednej z 6 kategorii: efektów trwałych, efektów wymuszonych, efektów odkrycia, efektów cienia, efektów podróży i słów kluczowych. Każdy z tych rodzajów efektów kart został opisany poniżej.

Efekty trwałe

Efekty trwałe nieustannie wpływają na rozgrywkę, o ile karta z danym efektem znajduje się w grze, a inne ewentualne warunki zostały spełnione. Opisu tych efektów nie poprzedza wytłuszczone słowo aktywacyjne, ponieważ są przez cały czas aktywne.

Przykład efektu trwałego znajdziemy na karcie obszaru Zakłęty Strumień.

Akcje

W tekście karty akcje poprzedza wytłuszczone słowo aktywacyjne „**Akcja**”. Akcje są zawsze opcjonalne, gracz kontrolujący kartę z daną akcją może ją aktywować podczas dowolnego okna akcji w sekwencji rundy. Aby aktywować akcję z karty Bohatera, sprzymierzeńca lub dodatku, karta, na której znajduje się ta akcja, **musi się znajdować w grze**, chyba że treść samej akcji stanowi, że może ona zostać aktywowana spoza gry. Karty wydarzeń to akcje, które zagrywa się prosto z ręki.

Po niektórych słowach aktywacyjnych akcji następuje nazwa konkretnej fazy gry. Tego typu słowa aktywacyjne wskazują, że daną akcję można aktywować jedynie podczas konkretnej fazy. Na przykład, efekt o słowie aktywacyjnym „**Akcja Wyprawy**” może zostać aktywowany jedynie podczas okna akcji w fazie Wyprawy. Akcje nie wskazujące konkretnej fazy mogą zostać aktywowane podczas dowolnego okna akcji w rundzie (patrz „Skrót przebiegu rundy” na stronach 30-31).

Karta Bohatera Glorfindel jest przykładem akcji, którą można aktywować podczas dowolnego okna akcji gracza. Karta wydarzenia Spryt Radagasta jest przykładem akcji, którą można aktywować jedynie podczas fazy Wyprawy.

Odpowiedzi

W tekście karty odpowiedzi poprzedza wytłuszczone słowo aktywacyjne „**Odpowiedź**”. Odpowiedzi są zawsze opcjonalne, gracz kontrolujący kartę z daną odpowiedzią może ją aktywować w odpowiedzi (tj. natychmiast po) na pewne konkretne zdarzenie.

Aby aktywować odpowiedź z karty Bohatera, sprzymierzeńca lub dodatku, karta, na której znajduje się ta odpowiedź, **musi się znajdować w grze**, chyba że treść samej odpowiedzi stanowi, że może ona zostać aktywowana spoza gry. Karty wydarzeń posiadające efekty „**Odpowiedź**” są odpowiedziami, które zagrywa się prosto z ręki.

Karta sprzymierzeńca Syn Arnoru jest przykładem odpowiedzi, którą można aktywować (wedle woli gracza), gdy zajdą wskazane, szczególnie okoliczności („Kiedy Syn Arnoru wchodzi do gry”).

Efekty wymuszone i efekty odkrycia

Efekty wymuszone są aktywowane przez pewne zdarzenia zachodzące w trakcie rozgrywki. Ta aktywacja następuje automatycznie, bez względu na to, czy gracz kontrolujący daną kartę tego chce czy nie. W tekście karty efekt wymuszony poprzedza wytłuszczone słowo aktywacyjne „**Wymuszony**”. Te efekty są aktywowane i rozpatrywane natychmiast, kiedy zaistnieją odpowiednie okoliczności. Karta wroga Bagienna Żmija jest przykładem efektu wymuszonego, który musi zostać aktywowany, gdy zajdą wskazane, szczególnie okoliczności („Za każdym razem, kiedy atakuje cię Bagienna Żmija”).

Efekty odkrycia to specjalny rodzaj efektów wymuszonych, aktywujących się w momencie, w którym dana karta Spotkania zostanie odkryta. W tekście karty efekt odkrycia poprzedza wytłuszczone słowo aktywacyjne „**Po odkryciu**”. Efektów odkrycia nie rozpatruje się, kiedy karta zostaje odkryta celem ustalenia jej efektu cienia.

Efekty cienia

Niektóre karty z talii Spotkań posiadają drugorzędny efekt, nazywany efektem cienia. Te efekty zostały oddzielone od innych efektów karty powyższym symbolem, a dodatkowo zapisano je kursywą. W tekście karty efekt cienia poprzedza również wytłuszczone, zapisane kursywą słowo aktywacyjne „**Cień**”. **Efekty cienia rozpatruje się jedynie, gdy karta zostanie rozdana atakującemu wrogowi podczas walki.**

Karta wroga Orki z Dol Guldur jest przykładem efektu cienia, który zostaje aktywowany, gdy karta zostanie rozdana atakującemu wrogowi jako karta cienia.

Efekty podróży

Niektóre karty obszarów posiadają efekty podróży – w tekście karty takie efekty poprzedza wytłuszczone słowo aktywacyjne „**Podróż**”. Efekty podróży to koszty lub ograniczenia nakładane na niektórych bądź wszystkich graczy, wymagane, aby móc podróżować na dany obszar. Jeśli gracze nie mogą spełnić wymagań efektu podróży obszaru, nie mogą podróżować na dany obszar.

Słowa kluczowe

Słowa kluczowe służą jako skróty najpowszechniejszych efektów, pojawiających się na wielu kartach. Słowa kluczowe oraz ich rolę w grze wyjaśniono poniżej. Słowa kluczowe można zazwyczaj znaleźć na początku pola tekstowego karty.

Dystans

Postać posiadająca słowo kluczowe dystans może zostać zadeklarowana przez jej właściciela jako atakujący przeciwko wrogom będącym w zwarcu z innymi graczami. Taka postać może zostać zadeklarowana jako atakujący w momencie, w którym jej właściciel deklaruje swoje ataki, albo wziąć udział w ataku deklarowanym przez innego gracza. W obu przypadkach postać musi zostać wyczerpana oraz spełnić inne warunki konieczne do wykonania ataku.

Mroczna fala

Kiedy podczas kroku przeciwności fazy Wyprawy zostanie odkryta karta Spotkania z tym słowem kluczowym, należy odkryć 1 dodatkową kartę z talii Spotkań. Słowo kluczowe mroczna fala należy rozpatrzyć natychmiast po rozpatrzeniu efektów odkrycia danej karty.

Ograniczenie

Słowo kluczowe ograniczenie można znaleźć na niektórych kartach dodatków. Postać nigdy nie może posiadać dołączonych więcej niż dwóch dodatków ze słowem kluczowym ograniczenie. Jeśli do danej postaci zostanie kiedykolwiek dołączony trzeci dodatek z tym słowem kluczowym, gracz musi natychmiast odłożyć jeden z takich dodatków na stos kart odrzuconych jego właściciela.

Strzeżona

Słowo kluczowe strzeżona można znaleźć na niektórych kartach celów. Gdy karta celu z tym słowem kluczowym zostanie odkryta z talii Spotkań, należy odkryć kolejną kartę z talii Spotkań, dołączyć ją do tej karty celu i umieścić je razem w strefie przeciwności. Gracze nie mogą zdobyć tego celu, dopóki dołączona jest do niego jakakolwiek karta Spotkania. Kiedy tylko gracze poradzą sobie z tym spotkaniem, karta celu pozostanie w strefie przeciwności, dopóki ktoś jej nie zdobędzie. Jeśli karta, która ma zostać dołączona do karty celu, okaże się kolejną kartą ze słowem kluczowym strzeżona, należy ją umieścić w strefie przeciwności obok pierwszej karty celu, a potem wylosować kolejną kartę z talii Spotkań i dołączyć ją do pierwszej z kart ze tym słowem kluczowym.

Karty obszarów i wrogów dołączone do kart strzeżonych celów wciąż dodają swoją siłę zagrożenia do sumy zagrożenia strefy przeciwności. Zależnie od rodzaju dołączonej do karty strzeżonego celu karty, należy sobie z nią poradzić w następujący sposób:

Wróg: Wróg opuszcza grę, kiedy zostanie pokonany lub w wyniku działania efektu karty.

Obszar: Obszar opuszcza grę, kiedy zostanie w pełni zbadany lub w wyniku działania efektu karty.

Podstęp: Efekty podstępów są rozpatrywane albo anulowane (karty podstępów aktywują się natychmiast, kiedy zostaną odkryte).

Kiedy wszystkie karty dołączone do kart strzeżonych celów zostaną usunięte, gracze mogą zdobyć cel w sposób opisany w treści danej karty.

Wartownik

Postać posiadająca słowo kluczowe wartownik może zostać zadeklarowana przez jej właściciela jako obrońca podczas ataków wrogów wykonywanych przeciwko innym graczom. Taka postać może zostać zadeklarowana jako obrońca, kiedy gracz będący w zwarcu z wrogiem mającym wykonać atak deklaruje „brak obrońcy.” Postać-wartownik musi zostać wyczerpana oraz spełnić inne warunki konieczne do podjęcia obrony.

Zguba X

Jeśli podczas kroku przeciwności fazy Wyprawy zostanie odkryta karta Spotkania z tym słowem kluczowym, **każdy gracz** musi podnieść swój poziom zagrożenia o wskazaną liczbę (X).

Zwycięstwo X

Niektóre karty obszarów i wrogów zapewniają graczom nagrody za ich pokonanie w postaci punktów zwycięstwa. Kiedy taka karta opuszcza grę, jeden z graczy powinien ją umieścić obok swojej planszy zagrożenia, aby pamiętać o doliczeniu punktów zwycięstwa podczas podliczania punktów pod koniec gry. Zaleca się, aby jeden z graczy zbierał wszystkie zwycięskie karty, które gracze zdobędą podczas danego scenariusza, ponieważ gracze zdobywają punkty zwycięstwa jako grupa (patrz „Podliczanie punktów” na stronie 22).



Efekty przewlekłe

Wiele efektów trwa tylko przez czas jednej akcji (natychmiast po aktywacji), ale niektóre efekty trwają przez pewien dłuższy okres, a czasem nawet przez cały czas. Efekty, które trwają dłużej niż przez czas jednej akcji są nazywane efektami przewlekłymi.

W danym momencie na daną kartę może wpływać wiele efektów przewlekłych. Kolejność działania tych przewlekłych efektów nie ma znaczenia, bowiem na kartę działa suma wszystkich takich efektów.

Jeśli w dowolnym momencie gry w wyniku wszystkich efektów oddziaływujących na daną kartę atrybut (♥, ♠, ♣, i ♣) bohatera, sprzymierzeńca, wroga lub obszaru zostanie sprowadzony do wartości mniejszej niż 0, zaokrągla się go do 0. Za każdym razem, kiedy na daną kartę zaczyna wpływać nowy efekt, gracze powinni ponownie wyliczyć sumę działania wszystkich efektów.

Płacenie za koszty

Wiele kart zostało opisanych zwrotami „zapłać lub wyczerp X, aby Y.” W takim wypadku wszystko, co poprzedza „aby” uważa się za koszt, a wszystko, co następuje po „aby” za efekt.

Gracz może płacić za koszty kartami lub zasobami, które kontroluje. Jeśli efekt zostanie anulowany, koszt nadal uważa się za zapłacony.

Kontrolowanie i własność

Gracz jest „właścicielem” bohaterów i kart, które wybrał do swojej talii Gracza. Gracz „kontroluje” wszystkie karty, których jest właścicielem, chyba że inny gracz lub talia Spotkań przejmą kontrolę nad daną kartą za sprawą jakiegoś efektu gry. Za każdym razem, kiedy karta opuszcza grę, wraca na rękę, do talii lub na stos kart odrzuconych swojego właściciela (zgodnie z poleceniem efektu, który wymusił na karcie opuszczenie gry).

Kiedy gracz zagrywa kartę sprzymierzeńca, wchodzi ona do gry pod jego kontrolą i zostaje umieszczona na jego obszarze gry. Jeśli inny gracz przejmie kontrolę nad tym sprzymierzeńcem, należy go przesunąć na obszar gry tego gracza. Kart sprzymierzeńców nie można zagrać „pod kontrolą” innych graczy, takie karty mogą przejść pod cudzą kontrolę tylko za sprawą efektów kart.

Kiedy gracz zagrywa kartę dodatku, może przekazać kontrolę nad tą kartą innemu graczowi, dołączając ją do jednej z postaci tego gracza. Gracze zawsze przejmują kontrolę nad kartami dodatków, które zostały dołączone do ich postaci. Jeśli dana postać przejdzie pod kontrolę kogoś innego, razem z nią przechodzą pod kontrolę dołączone do niej karty dodatków.

„W grze” i „poza grą”

Określenie „w grze” odnosi się do kart, które zostały zagrane lub umieszczone w grze (na obszarach gry graczy), kart oczekujących w strefie przeciwności, obecnie odkrytej karty Wyprawy oraz do kart Spotkań będących w zwarciu z graczami. Miejsca „poza grą” to: „na rękę gracza”, „w talii” lub „na stosie kart odrzuconych.” Efekty karty nie wpływają na karty znajdujące się poza grą, chyba że efekt wyraźnie wskazuje na dane miejsce.

Kończenie się kart

Jeśli graczowi skończą się karty w jego talii Gracza, musi kontynuować grę z kartami, które ma na ręce i które znajdują się na jego obszarze gry. Taki gracz nie tasuje swojego stosu kart odrzuconych.

Jeśli w trakcie fazy Wyprawy skończy się talia Spotkań, w celu przygotowania nowej talii Spotkań należy potasować stos odrzuconych kart Spotkań.

Rozmowy przy stole

Gracze mogą rozmawiać ze sobą podczas gry (w zasadzie jest to wskazane) i pracować zespołowo podczas obmyślenia planu i podejmowania decyzji o najlepszym sposobie postępowania. Gracze mogą rozmawiać o czym zechcą, ale nie mogą podawać nazw kart ani czytać na głos ustępów z kart posiadanych na ręce lub kart, które widzieli, ale których nie widziała reszta graczy.



Przegląd scenariuszy

W zestawie podstawowym znajdują się trzy unikalne scenariusze. Każdy z nich, wraz z listą zestawów spotkań wchodzących w skład talii Spotkań dla danego scenariusza, można znaleźć poniżej.

Przeprawa przez Mroczną Puszcze

Poziom trudności = 1

Mroczna Puszcza od dawna już była niebezpiecznym miejscem. Ostatnimi czasy jeden z patroli króla Thranduila odkrył ślady rosnącej w siłę Ciemności w okolicy Dol Guldur. Z ostrzeżeniem dla Pani Galadrieli o nadciągającym niebezpieczeństwie wyruszyła drużyna śmiałków, kontrolowana przez graczy. Bohaterowie będą musieli ponieść wiadomość przez Mroczną Puszcze, w dół Anduiny i wreszcie do samego Lórien.

Talia Spotkań Przeprawy przez Mroczną Puszcze składa się z następujących zestawów spotkań: Przeprawa przez Mroczną Puszcze, Pająki Mrocznej Puszczy i Orki z Dol Guldur. Te zestawy posiadają następujące symbole:



Ucieczka z Dol Guldur

Poziom trudności = 7

Jeden z towarzyszy bohaterów, przeprowadzający zwiad w pobliżu Dol Guldur na prośbę Pani Galadrieli, został pojmany przez sługi Nekromanty i oczekuje teraz na przesłuchanie w lochach pod wzgórzem. Wiedząc, że ich kompan nie ma wiele czasu, bohaterowie decydują się podjąć desperacką próbę ratunku.

Talia Spotkań Ucieczki z Dol Guldur składa się z następujących zestawów spotkań: Ucieczka z Dol Guldur, Pająki Mrocznej Puszczy i Orki z Dol Guldur. Te zestawy posiadają następujące symbole:



Podróż w dół Anduiny

Poziom trudności = 4

Przeżywszy niebezpieczeństwa Mrocznej Puszczy, bohaterowie kontynuują swoją podróż wzdłuż brzegu Anduiny, w kierunku Lórien, niosąc ponure wieści o Ciemności zbierającej się w Południowej Mrocznej Puszczy.

Talia Spotkań Podróży w dół Anduiny składa się z następujących zestawów spotkań: Podróż w dół Anduiny, Wpływy Saurona, Orki z Dol Guldur i Dzikie Krainy. Te zestawy posiadają następujące symbole:



Składanie i dostosowywanie talii turniejowych

We *Władcy Pierścieni*: Grze karcianej najwięcej możliwości i rozrywki daje wymyślanie i składanie oryginalnych talii, korzystając z kart zawartych w zestawie startowym, jak i tych, które można znaleźć w Zestawach Przygodowych. Talia turniejowa musi się składać z przynajmniej **50** kart. Ponadto w talii danego gracza nie mogą się znaleźć więcej niż **trzy** kopie danej karty (o takiej samej nazwie). Poza tymi zasadami możliwe są dowolne kombinacje sprzymierzeńców, dodatków i wydarzeń.

Każdy gracz rozpoczyna też rozgrywkę z 1-3 bohaterami. Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze mogą się naradzać, z jakich bohaterów chcieliby tym razem skorzystać. Jeśli więcej niż jeden gracz pragnie używać tego samego bohatera, gracze muszą ustalić, który z nich będzie z niego korzystał, a który wybierze w zamian innego bohatera. Jeśli w takiej sytuacji gracze nie mogą dojść do porozumienia, w sposób losowy należy ustalić, komu przypadnie dany bohater.

Składając talię gracze powinni mieć na uwadze sposób, w jaki będą później płacić za karty, które umieszczają w swoich taliach. Wykorzystanie trzech najpotężniejszych dostępnych bohaterów może wydawać się kuszące, ale czy warto rozpoczynać grę z wysokim poziomem zagrożenia, jaki ci bohaterowie zapewnią? W podobny sposób talia pełna kart i efektów z wysokim kosztem w teorii może wydawać się potężna, ale czas, jaki zajmie zbieranie zasobów, aby zagrać te karty, może się okazać problematyczny, gdy będziecie atakowani przez wrogów. Gracz powinien się też upewnić, że wszystkie karty w jego talii należą do sfer odpowiadających symbolom zasobów przynajmniej jednego z jego bohaterów, w przeciwnym razie może skończyć z beużyteczną kartą na ręce, której nie będzie mógł zagrać.

Każda ze sfer wpływów ma swój niepowtarzalny klimat, który może pomóc graczom w budowaniu talii wokół danej sfery. Na przykład, można skonstruować talię wokół sfery Taktyki, która będzie wspierać bohaterów szerokim wachlarzem potężnych pancerzy oraz broni i która pozwoli graczowi podjąć bezpośrednią walkę z wrogami wyłaniającymi się z talii Spotkań. Gdy za sprawą Zestawów Przygodowych pula dostępnych kart wzrośnie, każda z czterech startowych talii z tego zestawu podstawowego będzie mogła zostać rozwinięta w pełni grywalną talię turniejową.

Można też stworzyć talię w oparciu o kilka sfer wpływów. Talia skonstruowana wokół sfery Ducha i sfery Wiedzy może się skupić na przetrwaniu gracza. W takim wypadku będzie pełna efektów leczących

punkty wytrzymałości i redukujących poziom zagrożenia. Cała sztuka składania talii opartych o wiele sfer polega na umiejętnym zarządzaniu zasobami. W talii opartej na dwóch lub trzech sferach posiadanie odpowiedniego rodzaju zasobów we właściwym czasie staje się coraz trudniejsze.

Innym użytecznym podejściem jest budowanie talii wokół jakiejś cechy. Na przykład, jeśli gracz chce zagrać talią opartą o trzy różne sfery, może się okazać właściwie wykorzystanie kart **Krasnoludów** ze wszystkich tych sfer, aby skorzystać na synergii i interakcjach pomiędzy takimi kartami.

Gra podstawowa

Nowi gracze lub gracze, którzy wolą prostszą rozgrywkę, mogą nie rozdawać kart cienia podczas fazy Walki. Taki zabieg eliminuje niepewność, która mogłaby uczynić grę zbyt trudną dla początkujących. Kiedy gracze będą się czuć pewnie, mogą dodać efekty cienia, aby uczynić walkę mniej przewidywalną i bardziej ekscytującą.

Gra mistrzowska

Gracze mogą też podjąć wyzwanie na poziomie mistrzowskim. W takim wypadku mogą spróbować pokonać wszystkie 3 scenariusze tą samą kombinacją graczy, talii i bohaterów. Wyniki wszystkich scenariuszy zostaną później zsumowane, aby uzyskać jeden wspólny wynik dla całej kampanii. Jeśli gracze chcą podjąć wyzwanie na poziomie „koszmaru”, na początku każdego scenariusza nie powinni odnawiać poziomu zagrożenia, punktów wytrzymałości i talii Graczy. Grając w taką kampanię, gracze powinni rozpocząć od scenariusza „Przeprawa przez Mroczną Puszczę”, kontynuować grę scenariuszem „Podróż w dół Anduiny” i zakończyć ją scenariuszem „Ucieczka z Dol Guldur.”



Opracowanie

Projekt gry: Nate French

Projekt graficzny: Kevin Childress

Dodatkowe projekty graficzne: Brian Schomburg,
Andrew Navaro i Michael Silsby

Zarządzanie graficzne: Kyle Hough

Kierownictwo graficzne: Zoë Robinson

Rozwój zawartości twórczej: Jason Walden

Zasady: Nate French

Redakcja: Kevin Tomczyk

Korekta: Patricia Meredith i Mark Pollard

Okladka: Daryl Mandryk

Kierownik produkcji: Eric Knight

Producent: Mike David

Główny projektant gier FFG: Corey Conieczka

Główny producent gier FFG: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Polska wersja: Galakta

Cytaty występujące na kartach zostały zaczerpnięte z „Władcy Pierścieni” oraz „Hobbita” w tłumaczeniu Marii Skibniewskiej.

Specjalne podziękowania dla Joe'a Mandragona, Fredrici Drotos i Sama Bensona z Middle-earth Enterprises za ich cierpliwość i uwagę. Cudownemu zespołowi głównych testerów: Damonowi Stone'owi, Jonathanowi Pechonowi, Jerry'emu Warwickowi, Kathy Warwick, Kat Pealsey, Denise Shepler, Jonathanowi Bentonowi, Tony'emu Sullivanowi, Nathanowi Bradley'owi, Chrisowi Perry'emu, Robowi Jonesowi, Mariusowi Hartlandowi, Ericowi F. Huigenowi, Martijnowi Ketelaarsowi, Jamesowi Blackowi, Jasonowi Hawthorne'owi, Ninno Canonicowi, Jaredowi Duffy'iemu, Steve'owi Zamborsky'iemu, Cesare'owi Ciccarelliemu, Willowi Lentzowi, Francesco Moggia'owi, Johnowi Goodenoughowi, Jasonowi Waldenowi, Adamowi Sadlerowi i Brady'emu Sadlerowi. I wszystkim, którzy grali w grę demonstracyjną na GenConie 2010. Dzięki, dzięki, dzięki.

©2010 Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. „Hobbit”, „Drużyna Pierścienia”, „Dwie Wieże”, „Powrót Króla”, „Władca Pierścieni” oraz postacie, wydarzenia, przedmioty i miejsca w nich zawarte są znakami towarowymi Saul Zaentz Company d/ b/a Middle-earth Enterprises i są wykorzystywane na licencji przez Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply oraz logo FFG są znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Żywa gra karciana, LCG oraz logo LCG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. Można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować niniejsze informacje. Produkt nieodpowiedni dla dzieci poniżej 36 miesięcy ze względu na małe elementy. Faktyczne elementy mogą się różnić od tych zamieszczonych powyżej. Wyprodukowano w Chinach. TO NIE JEST ZABAWKA. NIE JEST PRZEZNACZONA DLA OSÓB W WIEKU 12 LAT LUB MŁODSZYCH.



Indeks

- Akcje 23
Arkusze punktowy 32
Atakowanie wrogów (*rysunek*) 21
Atakowanie wrogów 20
Dystans 24
Efekty cienia 23
Efekty kart 23
Efekty podróży 23
Efekty przewlekłe 25
Efekty trwałe 23
Efekty wymuszone i efekty odkrycia 23
Elementy gry 3
Eliminacja gracza 22
Faza 1: Zasoby 12
Faza 2: Planowanie 12
Faza 3: Wyprawa 14
Faza 4: Podróż 15
Faza 5: Spotkania 16
Faza 6: Walka 18
Faza 7: Odpoczynek 22
Gra mistrzowska 27
Gra podstawowa 27
Indeks 29
Karty Bohaterów 8
Karty celów 7
Karty dodatków 9
Karty obszarów 6
Karty podstępów 7
Karty postaci 8
Karty sprzymierzeńców 9
Karty unikatowe 8
Karty wrogów 6
Karty wydarzeń 9
Karty Wyprawy 5
Kontrolowanie i własność 25
Kończenie się kart 25
Mroczna fala 24
Obrona przed atakami wrogów (*rysunek*) 19
Odpowiedzi 23
Ograniczenie 24
Opis gry 2
Opracowanie 28
Opuszczanie gry przez karty cienia 20
Pierwsza rozgrywka 10
Płacenie za karty (*rysunek*) 13
Płacenie za karty neutralne 12
Płacenie za koszty 25
Płacenie za zdolności kart 12
Podliczanie punktów 22
Podróż w dół Anduiny 26
Postęp wyprawy 22
Przebieg gry 4
Przebieg rundy 12
Przegląd scenariuszy 26
Przeprawa przez Mroczną Puszcze 26
Przygotowana i wyczerpana 14
Przygotowanie 10
Punkty wytrzymałości i obrażenia 20
Rodzaje kart i talii 5
Rozgrywka 10
Rozmowy przy stole 25
Rozpatrywanie ataków wrogów 18
Rozpatrywanie wyprawy (*rysunek*) 15
Sfery wpływów 4
Składanie i dostosowywanie talii turniejowych 27
Skrót przebiegu rundy 30-31
Słowa kluczowe 24
Stosy kart odrzuconych 10
Strefa przeciwności 10
Strzeżona 24
Sugerowane przygotowanie obszaru gry (*rysunek*) 11
Talia Gracza 9
Talia Spotkań 6
Talia Wyprawy 5
Ucieczka z Dol Guldur 26
„W grze” i „poza grę” 25
Wartownik 24
Wprowadzenie 2
Wygrana 22
Wykonywanie testów zwarcia (*rysunek*) 17
Zakończenie gry 22
Zasady zaawansowane 23
Zguba X 24
Złota zasada 4
Zwycięstwo X 24
Żywa gra karciana 2

Skrót przebiegu rundy

Poniższy skrót przedstawia szczegółowy przebieg poszczególnych faz i kroków rundy gry. Wpisy na czerwonym tle to wydarzenia kluczowe, bowiem ich zajście wynika ze struktury gry. Okna akcji – okresy, podczas których gracze mogą podejmować akcje – zostały opisane na tle zielonym.

• Czerwone – Gracze nie mogą przerywać tych punktów swoimi akcjami. Odpowiedzi mogą zostać zagrane, jeśli zostaną spełnione ich warunki.

• Zielone – Każdy gracz może podejmować akcje generalnie albo pomiędzy krokami opisanymi w zasadach.

1. Faza Zasobów

• Każdy gracz dodaje po 1 żetonie zasobów do puli zasobów każdego ze swoich bohaterów, a potem losuje 1 kartę.

• Akcje graczy.

2. Faza Planowania

• Pierwszy gracz zagrywa karty sprzymierzeńców i dodatków.

• Akcje graczy.

• Następny gracz zagrywa karty sprzymierzeńców i dodatków itd.

• Akcje graczy.

3. Faza Wyprawy

• Gracze przydzielają bohaterów do wyprawy.

• Z talii Spotkań odkrywa się po 1 karcie na gracza.

• Akcje graczy.

• Rozpatrzenie wyprawy.

• Akcje graczy.

4. Faza Podróży

• Jeśli aktualnie nie ma żadnego aktywnego obszaru, gracze mogą podróżować na 1 obszar.

• Akcje graczy.

5. Faza Spotkań

- Każdy gracz może wybrać 1 wroga ze strefy przeciwności i wejść z nim w zwanie.

- Akcje graczy.

- Wykonuje się testy zwania.

- Akcje graczy.

6. Faza Walki

- Każdemu z wrogów należy rozdać po 1 karcie cienia.

- Akcje graczy.

- Pierwszy gracz rozstrzyga ataki wykonywane przeciwko niemu przez wrogów (patrz strona 18).

- Następny gracz rozstrzyga ataki wykonywane przeciwko niemu przez wrogów itd.

- Pierwszy gracz deklaruje i rozstrzyga ataki wykonywane przeciwko wrogom (patrz strona 20).

- Następny gracz deklaruje i rozstrzyga ataki wykonywane przeciwko wrogom itd.

- Akcje graczy.

7. Faza Odpoczynku

- Każdy gracz przygotowuje (odwraca do pionu) wszystkie kontrolowane przez siebie karty.

- Poziom zagrożenia każdego z graczy wzrasta o 1.

- Znacznik pierwszego gracza jest przekazywany do następnego gracza po lewej.

- Akcje graczy.

Nazwa scenariusza

Liczba graczy

Imiona graczy	Ostateczny poziom zagrożenia	Koszt zagrożenia wszystkich martwych bohaterów	Żetony obrażeń na pozostałych przy życiu bohaterach	Indywidualne wyniki graczy
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Notatki



Zsumowane indywidualne wyniki graczy

Zdobyte punkty zwycięstwa

Ostateczna punktacja zespołu

Nazwa scenariusza

Liczba graczy

Imiona graczy	Ostateczny poziom zagrożenia	Koszt zagrożenia wszystkich martwych bohaterów	Żetony obrażeń na pozostałych przy życiu bohaterach	Indywidualne wyniki graczy
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Notatki



Zsumowane indywidualne wyniki graczy

Zdobyte punkty zwycięstwa

Ostateczna punktacja zespołu

Nazwa scenariusza

Liczba graczy

Imiona graczy	Ostateczny poziom zagrożenia	Koszt zagrożenia wszystkich martwych bohaterów	Żetony obrażeń na pozostałych przy życiu bohaterach	Indywidualne wyniki graczy
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Notatki



Zsumowane indywidualne wyniki graczy

Zdobyte punkty zwycięstwa

Ostateczna punktacja zespołu