

# WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

## KHAZAD-DÛM™ ROZSZERZENIE

### Elementy gry

W rozszerzeniu *Khazad-dûm* do *Władcy Pierścieni: Gry karcianej* znajdują się poniższe elementy:

- Ta instrukcja
- 165 kart, w tym:
  - 2 karty Bohaterów
  - 33 karty Graczy
  - 117 kart Spotkań
  - 13 kart Wyprawy



### Zasady i nowe terminy gry

#### Karty Spotkań posiadające Akcje

Każdy gracz może aktywować „Akcję:” ze znajdującej się w grze karty Spotkania. Taki gracz musi stosować się do wszystkich normalnych ograniczeń aktywowania zdolności.

#### „Ostatni gracz”

Niektóre karty odnoszą się do „ostatniego gracza”. Za ostatniego gracza uważa się gracza siedzącego bezpośrednio na prawo od pierwszego gracza. Jeśli w grze bierze udział tylko jeden gracz, jednocześnie uważa się go za pierwszego i ostatniego gracza.

#### Odporność na obrażenia dystansowe

W treści karty Wielkiego Jaskiniowego Trolła znajduje się zdanie „Odporny na obrażenia dystansowe”. Ten tekst oznacza, że postacie biorące udział w ataku za pośrednictwem słowa kluczowego „Dystans” nie mogą zadać temu wrogowi obrażeń (jeśli postać posiadająca słowo kluczowe „Dystans” bierze udział w ataku na Wielkiego Jaskiniowego Trolła w inny sposób, niż za pośrednictwem tego słowa kluczowego, jest w stanie go zranić i gracz będzie brał pod uwagę jej ✖).

### Symbol rozszerzenia

Karty z rozszerzenia *Khazad-dûm* można rozpoznać po symbolu, poprzedzającym kolekcjonerski numer karty.



**Uwaga:** Żaden ze scenariuszy z rozszerzenia *Khazad-dûm* nie wykorzystuje zestawu spotkań „Góry Mgliste”, ale zestaw ten będzie potrzebny do rozgrywki z dodatkami z następnego cyklu Zestawów Przygodowych, *Dwarrowdelf*.





## Przegląd scenariuszy

W rozszerzeniu *Khazad-dûm* znajdują się trzy unikalne scenariusze. Opis każdego z nich, wraz z listą zestawów spotkań wchodzących w skład talii Spotkań dla danego scenariusza, można znaleźć poniżej.



## W Otchłań

Poziom trudności = 5

*Na żądanie Białej Rady bohaterowie udają się do kopalni Morii z ważną wiadomością dla Balina. Nie tak dawno temu Balin poprowadził w głąb Morii grupę krasnoludów, aby założyć kolonię w starożytnych salach swoich przodków. Od tamtej pory słuch o nim zaginął.*

*Talia Spotkań scenariusza W Otchłań składa się z następujących zestawów spotkań: W Otchłań, Labirynt Tuneli, Niebezpieczeństwa Otchłani i Gobliny z Głębi. Te zestawy posiadają następujące symbole:*



## Przygotowanie do gry

Przygotowując scenariusz W Otchłań, gracze muszą usunąć z talii Spotkań karty Pierwszej Sali i Mostu w Khazad-dûmie i odłożyć je na bok, poza grę. Karty te umieszcza się z dala od obszaru gry; gracze nie wejdą z nimi w interakcję, dopóki Wschodnia Brama nie zostanie zbadana, co spowoduje dodanie Pierwszej Sali do strefy przeciwności. Z kolei zbadanie Pierwszej Sali spowoduje dodanie do strefy przeciwności Mostu w Khazad-dûmie.

## Jaskiniowa Pochodnia

W tym scenariuszu wykorzystuje się kartę celu Jaskiniowej Pochodni. Pierwszy gracz wybiera bohatera, do którego należy ją dołączyć. Ten bohater będzie niósł Jaskiniową Pochodnię do końca gry. Jeśli w wyniku efektu karty lub wskutek opuszczenia gry przez bohatera, do którego dołączono Jaskiniową Pochodnię, Jaskiniowa Pochodnia miałaby opuścić grę, należy ją usunąć z gry. Jeśli Jaskiniowa Pochodnia zostanie usunięta z gry, należy ją odłożyć na bok i do końca gry ignorować. Kart „usuniętych z gry” nie należy odkładać na stos kart odrzuconych, a efekty, które cofają karty ze stosu kart odrzuconych, nie wpływają na takie karty.

## Odporność na efekty kart

W treści karty Wschodniej Bramy, karty obszaru z talii Spotkań, znajduje się zdanie „Odporna na efekty kart”. Ten tekst oznacza, że gracze nie mogą obrać Wschodniej Bramy za cel jakiegokolwiek efektu karty, a efekty kart, które wpływają **bezpośrednio** na Wschodnią Bramę, są ignorowane. Gracze mogą umieszczać na tej karcie żetony postępu tylko poprzez odbywanie wyprawy. Kiedy Wschodnia Brama zostanie aktywnym obszarem, pozostaje aktywnym obszarem dopóki nie zostanie zbadana (nawet takie karty jak Straszliwy Uskok i Ścieżka Obieżyświata nie mogą przesunąć jej do strefy przeciwności).

## Odkrywanie wrogów

Wrogów rozdanych jako karty cienia nie uważa się za „odkrytych z talii Spotkań”, nie aktywują oni więc wymuszonej odpowiedzi ze strony 2B karty Wyprawy Los Balina.



## Siódmy Poziom

Poziom trudności = 3

Umierający goblin wskazuje bohaterom drogę na Siódmym Poziom Morii, gdzie być może uda im się odnaleźć ślady kolonii Balina. Na Siódmym Poziomie mieści się Sala Kronik i zgodnie z tym, co powiedział goblin, to tam znajdują Balina. Wskazówki, co do losu kolonii, znajdują się też w pewnym starożytnym tomiszczu.

Talia Spotkań Siódmego Poziomu składa się z następujących zestawów spotkań: Siódmy Poziom, Plądrujące Gobliny i Gobliny z Głębi. Te zestawy posiadają następujące symbole:



### Księga Mazarbul

W tym scenariuszu wykorzystuje się kartę celu Księgi Mazarbul. Jeśli w wyniku efektu karty lub wskutek opuszczenia gry przez bohatera, do którego dołączono Księgę Mazarbul, Księga Mazarbul zostanie odłączona od bohatera, powraca do strefy przeciwności. Od tej chwili może ją zdobyć dowolny gracz, który aktywuje jej akcję. Co więcej, gracz może wyczerpać bohatera, aby zabrać Księgę Mazarbul innemu bohaterowi, do którego obecnie jest dołączona. Jeśli Księga Mazarbul zostanie usunięta z gry, należy ją odłożyć na bok i do końca gry ignorować.

## Ucieczka z Morii

Poziom trudności = 7

Kolonia Balina skończyła w ciemności i śmierci. Złożywszy hold przy grobowcu krasnoluda, bohaterowie wywalczyli sobie drogę przez Siódmy Poziom i zmierzają w kierunku bramy. Ale opuścić Morię nie będzie łatwo – na krańcu sali kształtuje się bowiem cieniasty kształt, który poprzedza groza. Bohaterowie muszą uciec z Morii, zanim będzie za późno.

Talia Spotkań Ucieczki z Morii składa się z następujących zestawów spotkań: Ucieczka z Morii, Plądrujące Gobliny, Odmęty Morii i Niebezpieczeństwa Otchłani. Te zestawy posiadają następujące symbole:



### Składanie talii Wyprawy

W tym scenariuszu występuje wiele kart Wyprawy etapu drugiego. Kiedy gracze wykonują szósty krok przygotowania do gry („Przygotowanie kart Wyprawy”), muszą potasować wszystkie karty Wyprawy etapu drugiego, stroną 2A ku górze, a następnie umieścić je pod etapem pierwszym. Te potasowane karty Wyprawy etapu drugiego uważa się za „talię Wyprawy”.

Gracze będą pokonywać karty Wyprawy etapu drugiego, dopóki nie wygrają gry; w tym scenariuszu nie występuje etap trzeci. Kart Wyprawy nie należy odwracać na stronę B natychmiast po ich odkryciu. Zamiast tego, obecna karta Wyprawy zostanie odkryta dopiero na początku kroku odkrywania przeciwności fazy Wyprawy. Jedyny wyjątek od tej zasady stanowią efekty kart, które odkrywają i odwracają nowe karty Wyprawy, takie jak Pochopna Rada.

### Omijanie karty Wyprawy




Pod koniec fazy Walki gracze mają możliwość ominięcia niektórych kart Wyprawy. Ominięcie obecnej karty Wyprawy powoduje usunięcie z karty wszystkich żetonów postępu i przesunięcie jej na spód talii Wyprawy, stroną 2B ku dołowi. Omijanie karty Wyprawy jest całkowicie opcjonalne, gracze mogą zdecydować się pozostać na obecnej karcie, zamiast ją omijać.

Kiedy gracze dokonają postępów w wyprawie, umieszczają daną kartę w swojej puli zwycięstwa lub wygrywają grę.



## Bezimienny Strach

Bezimienny Strach to wróg, który nie może wejść z graczami w zwarcie i z którym oni nie mogą wejść w zwarcie.

Bezimienny Strach jest również odporny na efekty kart, co oznacza, że nie może zostać obrany za cel jakiegokolwiek efektu karty, a efekty kart, które wpływają na niego bezpośrednio, są ignorowane. Wartość „X” jego ,  i  stale się zmienia; należy ją ponownie ustalić natychmiast, kiedy gracze otrzymają lub stracą punkty zwycięstwa.

## Poziom trudności gry

Gra karciana *Władca Pierścieni* nadaje się zarówno dla początkujących graczy, jak i oddanych entuzjastów. Aby każdy z graczy mógł bawić się w taki sposób, jaki lubi, grę można rozegrać w jednym z trzech poziomów trudności: łatwym, normalnym i koszmarnym.

## Poziom łatwy

Poziom łatwy nadaje się idealnie dla nowych graczy, a także dla graczy, którzy wolą przeżywać opowieść i dobrze bawić się w grupie, zamiast zmagać się z wyzwaniem. Aby rozegrać scenariusz w trybie łatwym, podczas przygotowywania danego scenariusza należy zastosować się do poniższych kroków:

- 1) Dodać po jednym żetonie zasobów do puli zasobów każdego z bohaterów.
- 2) Usunąć z talii Spotkań obecnego scenariusza wszystkie karty posiadające obwódkę trudności (złotą obwódkę) wokół symbolu zestawu spotkań.



W niektórych ze starszych scenariuszy (w tym w scenariuszach z pierwszych druków gry podstawowej) karty nie posiadają obwódek trudności wokół symboli zestawów spotkań. Listę kart, które należy usunąć w tych scenariuszach, można znaleźć na [www.galakta.pl](http://www.galakta.pl).

## Poziom normalny

Aby rozegrać scenariusz z normalnym poziomem trudności, gracze powinni po prostu zastosować się do zasad przygotowania danego scenariusza.

## Poziom koszmarny

Gracze, którzy pragną prawdziwego wyzwania, powinni się zaopatrzyć w dodatkowe, sprzedawane oddzielnie „koszmarne talie” dla każdego ze scenariuszy. Więcej informacji na temat koszmarnych talii do gry karcianej *Władca Pierścieni* można znaleźć na stronie [www.galakta.pl](http://www.galakta.pl).



## Okladka autorstwa Tomasza Jędruszka

Cytaty występujące na kartach, w instrukcji oraz na opakowaniu zostały zaczerpnięte z „*Władcy Pierścieni*” oraz „*Hobbita*” w tłumaczeniu Marii Skibniewskiej

© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody Śródziemia, *Władcy Pierścieni* oraz postacie, wydarzenia, przedmioty i miejsca są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises i zostały wykorzystane na podstawie licencji udzielonej Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply jest znakiem towarowym Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, logo FFG, Living Card Game, LCG oraz logo LCG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Suite 2, Roseville, Minnesota, 55113, USA i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.



DOWÓD  
ZAKUPU

PL-MEC08  
KHAZAD-DÛM