



WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

HOBBIT™

GÓRA I DOŁEM

„Bagginsowie (...) nigdy nie miewali przygód i nie sprawiali niespodzianek: każdy z góry wiedział, co Baggins powie o tej czy innej sprawie, tak że nie potrzebował go trudzić zadawaniem pytań. W tej historii opowiemy o Bagginsie, którego spotkała przygoda i który zrobił oraz powiedział wiele rzeczy niespodziewanych.”

–J.R.R. Tolkien, Hobbit

Witamy w instrukcji do *Hobbita: Górą i dołem*, pierwszego rozszerzenia-sagi do *Gry karcianej Władcy Pierścieni!*

W przeciwieństwie do innych rozszerzeń do *Władcy Pierścieni*, które wprowadzają do Śródziemia nowe przygody, rozszerzenia-sagi dają graczom możliwość bezpośredniego uczestnictwa w lub nawet odtworzenia wydarzeń opisanych w książkach J.R.R. Tolkiena.

W *Hobbicie: Górą i dołem* gracze dołączają do Bilba Bagginsa, Gandalfa i drużyny krasnoludów podczas ich wyprawy z Shire’u do Samotnej Góry. W tym pudełku znajdują się trzy scenariusze składające się na pierwszą połowę tej pasjonującej historii. Scenariusze opisujące drugą połowę „Hobbita” zostaną zamieszczone w nadchodzącym rozszerzeniu-sadze *Hobbit: Na progę*. Łącząc oba rozszerzenia, gracze będą mogli rozegrać historię „Hobbita” od początku do końca.

W *Hobbicie: Górą i dołem* znajdują się nowe karty, idealnie nadające się do talii przygotowywanych z myślą o scenariuszach z rozszerzeń-sag z serii *Hobbit*. Większość nowych kart jest uniwersalna i gracze mogą z nich korzystać, rozgrywając dowolny z opublikowanych scenariuszy do *Gry karcianej Władcy Pierścieni*, jednakże kilka z nich jest przeznaczonych wyłącznie do wykorzystania wraz ze scenariuszami, które można znaleźć w rozszerzeniach-sagach z serii *Hobbit*.

Elementy gry

W rozszerzeniu *Hobbit: Górą i dołem* znajdują się następujące elementy:

- Ta instrukcja
- 165 kart, w tym:
 - 5 kart Bohaterów
 - 45 kart Graczy
 - 106 kart Spotkań
 - 9 kart Wyprawy

Na stronie <http://www.fantasyflightgames.com/lotr-questlog> znajduje się internetowy *Dziennik Wypraw*, w którym gracze mogą zapisywać swoje wyniki, a także sprawdzać wyniki innych graczy z całego świata.

Polska instrukcja *Dziennika Wypraw* dostępna jest na stronie www.galakta.pl.

Zasady i nowe terminy gry

Odporność na efekty kart Graczy

Karty, na których znajduje się zdanie „Odporna na efekty kart Graczy”, ignorują efekty wszystkich kart Graczy. Dodatkowo, karty odporne na efekty kart Graczy nie mogą zostać obrane za cel efektów kart Graczy.

Bilbo Baggins

W *Hobbicie: Górą i dołem* pojawia się nowa, specjalna karta bohatera Bilbo Baggins, rządząca się własnymi zasadami. Rozgrywając scenariusze z tego rozszerzenia, gracze muszą korzystać z tej wersji Bilba. Znajdująca się w tym pudełku karta Bilba Bagginsa należy do unikalnej sfery wpływów – sfery Bagginsa – oznaczonej symbolem ♣. Tak jak w książce Thorin i jego towarzysze nauczyli się polegać na tym niecodziennym bohaterze, tak gracze będą potrzebować jego pomocy, aby poradzić sobie ze scenariuszami z tego rozszerzenia.

Przygotowanie gry

Jeśli gracze rozgrywają jeden ze scenariuszy z rozszerzenia *Górą i dołem*, na początku gry pierwszy gracz musi objąć kontrolę nad nowym wcieleniem bohatera ♣ Bilba Bagginsa. Oznacza to, że podczas rozgrywki w jeden z tych scenariuszy gracze nie mogą korzystać z żadnej innej wersji Bilba Bagginsa. Ta wersja Bilba Bagginsa posiada koszt zagrożenia równy 0, nie bierze się jej również pod uwagę podczas sprawdzania początkowego limitu bohaterów gracza. Zatem możliwa jest sytuacja, w której pierwszy gracz rozpocznie grę kontrolując maksymalnie 4 bohaterów (jeśli jednym z nich jest ♣ Bilbo Baggins).

Gracze nie mogą korzystać z tej wersji Bilba Bagginsa podczas gry ze scenariuszami, które nie pochodzą z rozszerzenia *Hobbit: Górą i dołem*.

Sfera Bagginsa



Bilbo Baggins jest bohaterem, dlatego podczas fazy Zasobów otrzymuje 1 żeton zasobów. Jednakże treść karty tej wersji Bilba Bagginsa stanowi: „Nie może otrzymywać zasobów w wyniku efektów kart Graczy”. Oznacza to, że rozsądne gospodarowanie ograniczonymi zasobami ♣ jest ważnym elementem każdego ze znajdujących się w tym rozszerzeniu scenariuszy

Zasoby ♣ będą służyć nie tylko do zagrywania kart odpowiadających sferze Bagginsa (oraz kart neutralnych), ale także pomogą graczom w wielu sytuacjach pojawiających się w tych scenariuszach.

Bilbo pomoże graczom podczas przeprawy przez każdy ze scenariuszy z tego rozszerzenia, ale oni muszą z kolei dbać o jego bezpieczeństwo. **Jeśli Bilbo Baggins opuści grę – bez względu na powód – gracze natychmiast przegrywają.**

Zasady gry na wielu graczy

Treść karty tej wersji Bilba Bagginsa stanowi: „Pierwszy gracz obejmuje kontrolę nad Bilbem Bagginsem”. Kiedy znacznik pierwszego gracza zostanie przekazany podczas fazy Odpoczynku, nowy pierwszy gracz obejmuje kontrolę nad Bilbem Bagginsem, całą jego pulą żetonów zasobów oraz wszystkimi dołączonymi do niego kartami.

Jeśli Bilbo Baggins jest ostatnim kontrolowanym przez danego gracza bohaterem, a następnie wyjdzie spod kontroli tego gracza, gracz ten zostaje natychmiast wyeliminowany z gry.



Skarby

Skarby to nowy rodzaj karty Gracza przedstawiający kolekcję najrzadszych i najcenniejszych przedmiotów, które bohaterowie mogą znaleźć podczas swoich przygód w Śródziemiu. Kart skarbu nie można tak po prostu dodać do talii Gracza. Zamiast tego, gracze muszą odkryć je podczas scenariusza – dopiero wtedy będą mogli robić z nich użytek w późniejszych scenariuszach.

Gracz może dodać kartę skarbu do swojej talii, jeśli spełni **oba** poniższe warunki:

1. Karta skarbu, którą gracz chce wykorzystać, została przez niego odkryta dzięki efektom gry w jednym z poprzednich scenariuszy, rozegranym tą samą grupą bohaterów, z której gracz obecnie korzysta.

2. Ta karta skarbu należy do zestawu skarbów, który został wymieniony w opisie obecnie rozgrywanego scenariusza. Symbol zestawu skarbów pojawia się na karcie skarbu w miejscu symbolu sfery wpływów. Symbol ten służy też do identyfikacji scenariusza, w którym daną kartę można odnaleźć.

Podczas przygotowywania scenariusza gracz może dołączyć do swojej talii każdą kartę skarbu, która spełnia powyższe warunki. Do danej talii Gracza nie można dołączyć więcej niż 1 kopii (według nazwy karty) danej karty skarbu. Kart skarbu dodanych do talii nie bierze się pod uwagę podczas podliczania minimalnej wielkości talii (wynoszącej 50 kart).

Przykład: W trakcie rozgrywania scenariusza „Lećmy, zanim wstanie świt” Tomek odkrył kartę skarbu „Żądło”. Przygotowując scenariusz „Ponad gór omglonych szczyt” zauważył, że Żądło należy do zestawu skarbów, który może wykorzystać. W związku z tym Tomek dodaje 1 kopię Żądła do swojej talii.

Symbol rozszerzenia

Karty z rozszerzenia-sagi *Hobbit: Górą i dołem* można rozpoznać po poniższym symbolu, poprzedzającym kolekcjonerski numer karty.



Opis karty skarbu

1. Nazwa karty
2. Koszt
3. Symbol zestawu skarbów
4. Cechy
5. Treść karty
6. Rodzaj karty
7. Informacje dotyczące zestawu



Lećmy, zanim wstanie świt

W cichej krainie zwanej Shire Bilbo Baggins, zamożny hobbit, cieszył się spokojnym porankiem. Ni z tego, ni z owego czarodziej Gandalf zaprosił go do wzięcia udziału w wyprawie Thorina Dębowej Tarczy i jego drużyny krasnoludów. Bilbo przyjął nieoczekiwanych gości, a usłyszawszy opowieści krasnoludów, zapalał chęcią przeżycia przygody. Porzucił wygody swej hobbickiej nory w zamian za miejsce w drużynie zmierzającej do Samotnej Góry. Ale do Góry daleka droga, a nasi bohaterowie wpadli w kłopoty wcześniej, niż się spodziewali – w dziczy spotkali trzy głodnetrolle.

Talia Spotkań Lećmy, zanim wstanie świt składa się z następujących zestawów spotkań: Lećmy, zanim wstanie świt i Zachodnie krainy. Zestawy te posiadają następujące symbole:



Talia worków

Do tego scenariusza należy przygotować oddzielną talię zwaną „talią worków”. Podczas przygotowania gry z talii Spotkań należy usunąć siedem kart celów „**Worek**” (karty z numerami 44-50), potasować je i utworzyć z nich talię.

Pochwyć w worek X

Pochwyć w worek to nowe słowo kluczowe pojawiające się w tym scenariuszu, zmuszające graczy do losowania kart z talii worków. Kiedy talia Spotkań aktywuje słowo kluczowe pochwyć w worek X, pierwszy gracz losuje X wierzchnich kart z talii worków i rozpatruje efekty „pochwycenia w worek” tych kart. Jeśli gracze muszą wylosować kilka kart z talii worków, losują je i rozpatrują pojedynczo.

Jeśli słowo kluczowe pochwyć w worek X zostanie aktywowane, ale w talii worków nie będzie już kart, ten efekt należy zignorować. Jeśli z dowolnego powodu karta **Worka** opuści grę, należy ją ponownie wtasować do talii worków.

Kiedy pierwszy gracz rozpatruje efekt „pochwycenia w worek” karty **Worka**, a w grze znajdują się dwa (lub więcej) dopuszczalne cele dla tej karty, musi on wybrać jeden z nich. Jeśli karta **Worka** nakazuje graczom wybrać cel, który nie jest dopuszczalny, pierwszy gracz musi wybrać dopuszczalny cel. Jeśli w grze nie ma dopuszczalnych celów, kartę **Worka** należy z powrotem wtasować do talii worków.

Przykład: Ania właśnie weszła w zwanie z kartą wroga – Bertem – aktywując słowo kluczowe pochwyć w worek 1. Losuje wierzchnią kartę z talii worków; to karta Mocnego Worka. Jej treść stanowi:

„**Pochwyć w worek:** Dołącz do postaci (poza Gandalfem) o najwyższej wydrukowanej ✨, do której nie dołączono jeszcze **Worka**”.

Postacią o najwyższej ✨ jest Beorn. Jednakże treść karty Beorna stanowi: „Nie może posiadać dodatków”. Oznacza to, że nie jest on dopuszczalnym celem. Ania musi więc znaleźć dopuszczalny cel.

Następną najwyższą wydrukowaną ✨ posiadają dwie postaci: zarówno Gimli, jak i Thalín posiadają po 2 ✨. Ania jest pierwszym graczem, dlatego musi wybrać, która z tych postaci zostanie celem **Worka**. Ania wybiera Thalína i dołącza do niego Mocny Worek.



Ponad gór omglonych szczyt

Po krótkim odpoczynku w Domu Elronda w Rivendell, Bilbo i krasnoludy rozpoczynają długą wspinaczkę na drugą stronę Gór Mglistych. Elrond ostrzegł ich o niebezpieczeństwach stoków: o kamiennych olbrzymach rzucających w siebie nawzajem skalami dla zabawy i o złowrogich istotach, czyhających w mrocznych jaskiniach na nic niespodziewających się, nieostrożnych wędrowców. To jednak były zagrożenia, z którymi Bilbo i jego towarzysze musieli się zmierzyć, aby dotrzeć na drugą stronę górskiego łańcucha i wznowić wyprawę do Samotnej Góry.

Scenariusz Ponad gór omglonych szczyt rozgrywa się przy użyciu **dwóch** talii Spotkań. Pierwsza talia spotkań składa się z następujących zestawów spotkań: Ponad gór omglonych szczyt i Zachodnie krainy. Zestawy te posiadają następujące symbole:



Druga talia spotkań składa się z następujących zestawów spotkań: Gobliny Gór Mglistych i Wielki Goblin. Zestawy te posiadają następujące symbole:



Podczas przygotowania tego scenariusza gracz może dodać do swojej talii odkryte wcześniej karty skarbów posiadające następujące symbole:



Aktywna i nieaktywna talia Spotkań

W przeciwieństwie do większości scenariuszy, gdzie korzysta się tylko z jednej talii Spotkań, w „Ponad gór omglonych szczyt” występują aż dwie takie talie. Na początku gry gracze tasują karty z zestawów *Ponad gór omglonych szczyt* i *Zachodnie krainy* w jedną talię, natomiast *Gobliny Gór Mglistych* i *Wielki Goblin* w drugą. Tę drugą talię należy odłożyć na bok, na początku gry będzie nieaktywna. Gracze nie mogą wchodzić w interakcję z nieaktywną talią, chyba że efekt wyprawy poleci im uczynić ją talią aktywną. Aktywna talia to ta, która znajduje się w grze. Karty i efekty gry, które wchodzi w interakcję z talią Spotkań, mogą wpłynąć jedynie na aktywną talię Spotkań.

Jeśli efekt karty Wyprawy sprawi, że druga talia Spotkań stanie się aktywną talią Spotkań, wszystkie karty Spotkań znajdujące się obecnie w grze oraz wszystkie karty ze stosu odrzuconych kart Spotkań zostają usunięte z gry razem z pierwszą talią Spotkań. Te karty stają się nieaktywne, należy odłożyć je na bok.



Żeby wydrzeć lochom, grotom

Podczas ucieczki od goblinów, które pojmały drużynę po zachodniej stronie gór, Bilbo został rozdzielony od swoich towarzyszy i zgubił się w mrokach głębokich jaskiń. Tam stanął oko w oko z istotą zwąca się Gollumem. W międzyczasie krasnoludy wywalczyły sobie drogę do wschodniej bramy i w dół górskiego zbrocza. Uciekły z jaskiń goblinów, ale na leśnej polanie szybko wpadły w pułapkę wargów!

Talia spotkań Żeby wydrzeć lochom, grotom składa się z następujących zestawów spotkań: Gobliny Gór Mglistych i Żeby wydrzeć lochom, grotom. Te zestawy posiadają następujące symbole:



Podczas przygotowania tego scenariusza gracz może dodać do swojej talii odkryte wcześniej karty skarbów posiadające następujące symbole:



Przygotowanie gry

Na początku scenariusza „Żeby wydrzeć lochom, grotom” gracze muszą utworzyć „obszar zagadek” i umieścić w nim

etap 2A talii Wyprawy. Obie karty Wyprawy znajdują się w grze jednocześnie (patrz poniżej).

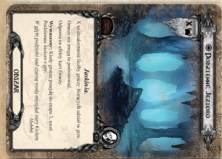
Obszar zagadek

Etap 1A nakazuje graczom utworzyć obszar zagadek. Obszar zagadek to nowy obszar gry, oddzielny od strefy przeciwności. Obszar zagadek reprezentuje grę w zagadki, jaką prowadził Bilbo z Gollumem. Obszar zagadek składa się z etapu 2 talii Wyprawy „Zagadki w ciemności”, a także karty wroga „Gollum” i karty celu „Magiczny Pierścień Bilba”. Podczas przygotowywania tego scenariusza na obszarze zagadek umieszcza się również kartę Bilba Bagginsa.

Karty na obszarze zagadek (w tym Bilbo Baggins) są odporne na działanie efektów kart Graczy i nie mogą opuścić tego obszaru, chyba że w wyniku efektu konkretnych kart Wyprawy. Dopóki Gollum znajduje się na obszarze zagadek, nie dodaje swojego zagrożenia do strefy przeciwności podczas fazy Wyprawy, a gracze nie mogą z nim wchodzić w zwanie. Kiedy Bilbo Baggins znajduje się na obszarze zagadek, nadal znajduje się pod kontrolą pierwszego gracza; jednakże nie może on zostać przydzielony do wyprawy, atakować, otrzymywać obrażeń od kart innych, niż Gollum, otrzymywać dodatków zagranych na niego przez graczy ani bronić się (z wyjątkiem obrony przeciwko Gollumowi).

Sugerowane przygotowanie gry do scenariusza Żeby wydrzeć lochom, grotom

Strefa przeciwności



Talia Wyprawy



Talia Spotkań



Stos odrzuconych kart Spotkań



Obszar zagadek



Zagadki

„Zagadka” to nowy efekt gry pojawiający się na niektórych kartach Spotkań. Kiedy z talii Spotkań zostanie odkryta karta z efektem zagadki, pierwszy gracz musi albo rozpatrzyć tę kartę normalnie, albo odpowiedzieć na umieszczoną na karcie zagadkę. Pierwszy gracz może odpowiedzieć na zagadkę tylko, jeśli karta została odkryta z talii Spotkań. Jeśli karta z zagadką została rozdana jako karta cienia, pierwszy gracz nie może odpowiedzieć na taką zagadkę.

Aby odpowiedzieć na zagadkę, pierwszy gracz musi zastosować się do poleceń zagadki, zgodnie z poniższymi krokami:

Krok 1 - Każdy efekt zagadki rozpoczyna się od słów „Pierwszy gracz wybiera ___.”

Pierwszy gracz zgaduje na podstawie rzecz(y), które zagadka poleciła mu wybrać: rodzaju karty, sfery lub kosztu. Rodzaje

kart, które gracz może wybrać to: *sprzymierzeniec*, *wydarzenie*, *dobatek* lub *skarb*. Sfery, które może wybrać to: *przywództwo*, *duch*, *wiedza*, *taktyka* i *Baggins*. Koszt to dowolna liczba.

Krok 2 - Na drugą część zagadki składa się tekst: „potasuj swoją talię i odrzuć X wierzchnich kart”.

Pierwszy gracz tasuje swoją talię i odrzuca X kart z jej wierzchu, tak jak poleciła mu to zrobić zagadka.

Krok 3 - Ostatnia część zagadki stanowi: „Za każdą kartę, która odpowiada warunkom, umieść 1 żeton postępu na etapie 2”.

Pierwszy gracz umieszcza 1 żeton postępu na etapie 2 za każdą odrzuconą w wyniku efektu zagadki kartę, która odpowiada wybranemu podczas kroku 1 rodzajowi karty / sferze / kosztowi. Jeśli polecenie nakazuje wybrać więcej niż 1 rzecz, za kartę pasującą do warunków uważa się taką, na której znajduje się każda z wybranych rzeczy jednocześnie.

Przykład: Tomek przydzielił swoich bohaterów do wyprawy „Z Patelni...”. Pierwsza odkryta karta Spotkania to Dzicy Wargowie, posiadająca efekt zagadki. Tomek jest pierwszym graczem, dlatego to do niego należy decyzja czy dodać Dzikich Wargów do strefy przeciwności czy też odpowiedzieć na zagadkę z karty. Tomek decyduje się odpowiedzieć na zagadkę, która brzmi: „Zagadka: Pierwszy gracz wybiera rodzaj karty, a następnie tasuje swoją talię i odrzuca 2 wierzchnie karty. Za każdą kartę, która odpowiada warunkowi, umieść 1 żeton postępu na etapie 2”.

Tomek wybiera rodzaj karty – sprzymierzeńcy – tasuje swoją talię i odrzuca 2 karty z jej wierzchu. Odrzuca karty: Atak z Zaskoczenia (wydarzenie) i Kram (dobatek). Żadna z tych kart nie jest sprzymierzeńcem, Tomek nie spełnił więc warunków zagadki. To aktywowało efekt Golluma, który stanowi: „Wymuszony: Jeśli pierwszy gracz próbuje odpowiedzieć na zagadkę i nie uda mu się znaleźć przynajmniej 1 odpowied-

niej karty, Gollum zaatakuj Bilba Bagginsa”.

W związku z tym Tomek decyduje się wykorzystać efekt Magicznego Pierścienia Bilba, który stanowi: „Kiedy odpowiadasz na zagadkę, wydaj 1 żeton zasobów \ aby odrzucić dodatkową kartę Gracza z wierzchu swojej talii”.

W puli zasobów Bilbo Bagginsa znajdują się 2 żetony, dlatego Tomek wydaje 1 z nich i odrzuca kolejną kartę ze swojej talii, tym razem Sprawdzian Woli (wydarzenie). Tomek nadal nie odpowiedział na zagadkę, dlatego wydaje ostatni żeton zasobów z puli Bilba Bagginsa, aby odrzucić jeszcze jedną kartę z talii. Tą kartą okazuje się być Ereberski Kowal (sprzymierzeniec). Tomek wreszcie trafił na odpowiednią kartę, dlatego umieszcza 1 żeton postępu na Zagadkach w Ciemności. Tomek odpowiedział na zagadkę, dlatego odkłada Dzikich Wargów na stos odrzuconych kart Spotkań. Tomek odpowiedział na zagadkę, dlatego tym razem Gollum nie zaatakuj Bilba Bagginsa.

Władca Pierścieni: Gra karciana – Hobbit: Górą i dołem © 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Górą i dołem, Śródziemie, Hobbit, Władca Pierścieni oraz postacie, wydarzenia, przedmioty i miejsca w nich zawarte są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi 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. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. 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 851-639-1905. Zachowaj te informacje. Nie nadaję się dla dzieci poniżej 36 miesiąca ze względu na drobne elementy. Faktyczne elementy mogą się różnić od tych zamieszczonych powyżej. Wyprodukowano w Chinach. TO NIE JEST ZABAWKA. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DLA OSÓB W WIEKU 13 LAT LUB MNIEJ.

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

Okladka autorstwa Chrisa Rahna



DOWÓD
ZAKUPI
HOBBIT:Górą i Dołem
MEC16
978-1-61661-441-6
1301MAY12

Talie z okresu Hobbita

Scenariusze znajdujące się w rozszerzeniu *Hobbit: Góra i dołem* toczą się w czasie „Hobbita”, 60 lat przed wydarzeniami z „Władcy Pierścieni”. Wielu bohaterów i sprzymierzeńców z gry karcianej Władcy Pierścieni jeszcze nimi nie było. Aby rozgrywka była bardziej klimatyczna, zachęcamy graczy do rozegrania tych scenariuszy tylko przy wykorzystaniu kart z okresu „Hobbita”. Aby wam pomóc, sporządziliśmy listę kart wchodzących w skład dwóch takich „historycznie poprawnych” talii, wykorzystując do tego tylko karty z zestawu podstawowego *Gry karcianej Władcy Pierścieni* oraz zawartość tego pudełka.

Bohaterowie

Gimli
Thalin
Ori

Sprzymierzeńcy

Gandalf (zestaw podstawowy) x3
Beorn (zestaw podstawowy) x1
Bofur x3
Topornik Weteran x3
Włócznik Gondoru x2
Dori x2
Ereborski Kowal x2
Henamarth Rieczna Pieśń x1

Wydarzenia

Pogromca Goblinołów x3
Młot na Wroga x3
Szybkie Uderzenie x2
Finta x2
Nie Został Zaskoczony Znienacka x3
Sekretna Ścieżka x2
Spryt Radagasta x2
Wiedza z Imladris x2
Włamywacz Baggins x3

Dodatki

Róg Gondoru x1
Ostrze Gondolinu x2
Mapa Throra x2
Opiekun Lorien x2
Krasnoludzki Topór x2
Pancerz z Cytadeli x2

Bohaterowie

Thorin Dębowa Tarcza
Gloin
Nori

Sprzymierzeńcy

Gandalf (*Góra i dołem*) x3
Brock Żelazna Pięść x1
Długobrody Zabójca Orków x2
Fili x3
Kili x2
Łuczniczka znad Srebrnej Żyły x2
Tuk Włóczykij x2
Strażnik Cytadeli x3
Zwiadowca ze Śnieżnego Potoku x3

Wydarzenia

Bardzo Ciekawa Historia x3
Spóźniony Śmiałek x3
Włamywacz Baggins x3
Sprawdzian Woli x2
Pospieszny Cios x2
Krasnoludzki Grobowiec x1
Zawsze Czujny x2
Atak z Zaskoczenia x2
Pozdrowienie Galadhrimów x2
Ponura Determinacja x1

Dodatki

Kram x3
Zapasowy Kaptur i Płaszcz x2
Nieoczekiwana Odwaga x1
Namiestnik Gondoru x2

