

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

HOBBIT™ NA PROGU

ROZSZERZENIE - SAGA

Trząsł się ze strachu, ale jego drobna twarzyczka miała wyraz stanowczy i zawzięty. Nie był to już ten sam hobbit, który ongi wybiegł ze swej norki bez chustki do nosa. Od dawna już nauczył się obywać bez chustki! Wysunął mieczyk, zacisnął pasa i szedł naprzód.

- J. R. R. Tolkien, *Hobbit*

Witamy w instrukcji do *Hobbita: Na progu*, drugiego i zarazem ostatecznego rozszerzenia-sagi *Hobbit* do gry karcianej *Władca Pierścieni!*

W przeciwieństwie do innych rozszerzeń do gry karcianej *Władca 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: Na progu 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 drugą połowę tej pasjonującej historii. Scenariusze opisujące pierwszą połowę „Hobbita” zostały zamieszczone w poprzednim rozszerzeniu-sadze *Hobbit: Góra i dołem*. Łącząc oba rozszerzenia, gracze będą mogli rozegrać historię „Hobbita” od początku do końca.

W Hobbicie: Na progu 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 *Władca 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: Na progu* znajdują się poniższe elementy:

- Ta instrukcja
- 165 kart, w tym:
 - 5 kart Bohaterów
 - 45 kart Graczy
 - 102 karty Spotkań
 - 13 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.

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

Karty Graczy z rozszerzenia-sagi

Wszystkie karty Graczy z tego rozszerzenia-sagi są w pełni kompatybilne z innymi produktami z linii *Władcy Pierścieni: Gry karcianej*, z poniższymi wyjątkami:
z wszystkich kart ♣ (w tym Bilba Bagginsa) i sześciu kart skarbów (Magicznego Pierścienia Bilba, Arcyklejnotu, Mithrilowej Kolczugi, Bitewnego Topora Thróra, Myśliwskiego Łuku Thróra i Złotego Pucharu Thróra) należy korzystać jedynie podczas rozgrywania jednego ze scenariuszy znajdujących się w tym pudełku.

Bilbo Baggins

W Hobbicie: Na *progu* pojawia się nowa, specjalna karta Bilba Bagginsa, 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 *Na progu*, na początku gry pierwszy gracz musi objąć kontrolę nad nowym (pochodzącym z rozszerzenia *Na progu*) 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: Na progu*.

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 z kart, które nie są skarbami”. 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 kart Gracza przedstawiający kolekcję najrzadszych i najcenniejszych przedmiotów, które bohaterowie mogą znaleźć podczas swoich przygód w Śródziemiu. Kart skarbow 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.

Przed rozpoczęciem rozgrywki 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 poprzednim scenariuszu, 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. Ten symbol 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 skarbow dodanych do talii nie bierze się pod uwagę podczas podliczania minimalnej wielkości talii (wynoszącej 50 kart).

Przykład: W trakcie rozgrywania scenariusza „Samotna Góra” Emilia odkryła kartę skarbu „Arcyklejnot”. Przygotowując scenariusz „Bitwa Pięciu Armii” zauważyła, że Arcyklejnot należy do zestawu skarbów, który może wykorzystać. W związku z tym Emilia dodaje 1 kopię Arcyklejnotu do swojej talii.

Symbol rozszerzenia

Karty z rozszerzenia-sagi *Hobbit: Na Progu* 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



Muchy i pająki

Gobliny i wrony osaczyli Bilba Bagginsa i jego towarzyszy, na szczęście z pomocą przyszły orły z Gór Mglistych. Po słusznym odpoczynku w domu Beorna bohaterowie wznawiają podróż ku Samotnej Górze. Dotarcie do rodowej siedziby Thorina nie będzie jednak takie proste - Bilbo i krasnoludy muszą najpierw pokonać niebezpieczne ostępy Mrocznej Puszczy, gdzie olbrzymie pająki rozwieszają swoje pajęczyzny pomiędzy drzewami, czekając na nieświadomych podróżnych.

Talia Spotkań Muchy i pająki składa się z następujących zestawów spotkań: Muchy i pająki i Dzikie Kraje. Zestawy te posiadają następujące symbole:



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



Jad, karty trucizny i zatruty

Jad to nowe słowo kluczowe pojawiające się w scenariuszu Muchy i pająki. Pająki z Mrocznej Puszczy użyły tego straszliwego jadu, aby obezwładnić krasnoludy. Dzięki temu mogły je potem ciasno spętać swoimi pajęczyznami.

Kiedy wróg ze słowem kluczowym jad zada postaci obrażenia, kontrolujący tę postać gracz musi jej przydzielić 1 kartę trucizny. Aby to zrobić, gracz bierze wierzchnią kartę ze swojej talii i dołącza ją zakrytą do tej postaci. Zakryte karty dołączone do postaci uważa się za „truciznę”. Karty trucizny to dodatki z cechą **Stan**. Uważa się, że postaci, które posiadają dowolną liczbę takich dołączonych kart, są „zatrute”.

Nieprzytomne postacie

Kiedy tylko postać będzie posiadać tyle dołączonych kart trucizny, ile wynosi jej wydrukowana wytrzymałość, natychmiast traci przytomność. Aby to zaznaczyć, jej kartę należy obrócić o 180 stopni. Kiedy postać straci przytomność, dołączone do niej karty trucizny należy odłożyć na stos odrzuconych kart ich właściciela. Na karcie każdego etapu scenariusza Muchy i pająki znajduje się zdanie: „*Nieprzytomne postacie nie mogą być przydzielane do wyprawy, atakować, bronić się, zbierać zasobów, aktywować zdolności, być zatrwane lub przygotowywane (chyba że w wyniku działania efektu, który obiera za cel nieprzytomne postacie).*” Takie postacie zostały obezwładnione przez pająki.

Jeśli postać, do której dołączono karty trucizny, opuści grę, karty trucizny należy odłożyć na stos odrzuconych kart ich właściciela. To samo dotyczy kart trucizny, które z dowolnego powodu należy usunąć z postaci.

Przykład: Do Bombura dołączono już 4 karty trucizny. Gracz wyczerpuje go, aby bronić się przed atakiem Straszliwego Pająka – Bombur otrzymuje 1 obrażenie. Straszliwy Pająk posiada słowo kluczowe **jad**, dlatego gracz kontrolujący Bombura musi do niego dołączyć 1 kartę trucizny. W tym momencie Bombur posiada już 5 kart trucizny, czyli dokładnie tyle, ile wydrukowanych punktów wytrzymałości. W związku z tym gracz obraca Bombura o 180 i umieszcza wszystkie 5 kart trucizny, które były do niego dołączone, odkryte na swoim stosie kart odrzuconych.

Przygotowanie nieprzytomnej postaci

Kiedy efekt karty nakazuje graczowi „przygotować nieprzytomną postać”, gracz ten wybiera nieprzytomną postać i obraca ją o 180 stopni, tak aby powróciła ona do pozycji „przygotowanej”. Taka postać została przygotowana i nie uważa się jej już za nieprzytomną.

Tworzenie strefy przeciwności

Etap 2B nakazuje graczom „*odkryć etap 3 i w oparciu o niego stworzyć odrębną strefę przeciwności dla pierwszego gracza.*” Kiedy pierwszy gracz otrzyma polecenie „stworzenia własnej strefy przeciwności”, powinien przygotować przed sobą odrobinę miejsca, które będzie służyć za jego prywatną strefę przeciwności. Pozostali gracze nadal dzielą pierwotną strefę przeciwności. Tylko gracze, którzy dzielą wspólną strefę przeciwności, mogą wchodzić ze sobą w jakąkolwiek interakcję. Gracze nadal rozpatrują wszystkie fazy zgodnie z normalną kolejnością, rozpoczynając od pierwszego gracza, ale każdy gracz lub gracze, którzy dzielą strefę przeciwności, rozstrzygają daną fazę tak, jakby tylko oni pozostali w grze.

- Gracze nie mogą wpływać na innych graczy (lub kontrolowane przez nich karty), z którymi nie dzielą wspólnej strefy przeciwności. Oznacza to, że gracz nie może obniżyć poziomu zagrożenia innego gracza, zagrywać dodatków na jego postacie itd., jeśli dany gracz nie dzieli z nim strefy przeciwności.
- Podczas fazy Spotkań gracze odkrywają tylko po 1 karcie na gracza dzielącego daną strefę przeciwności. Oznacza to, że w grze 4-osobowej, w której 3 graczy dzieli pierwotną strefę przeciwności, pierwszy gracz odkryłby 1 kartę spotkania, a pozostali odkryliby 3 jako grupa.
- Efekty kart Spotkań oddziałują tylko na strefę przeciwności, w której te karty się znajdują. Na przykład, jeśli efekt wspomina o „każdym graczem”, efekt ten odnosi się jedynie do każdego gracza, który dzieli wspólną strefę przeciwności, w której znajduje się karta Spotkania z tym efektem.

Łączenie stref przeciwności

Treść etapu 3B stanowi: „*Kiedy ten etap zostanie zakończony, przejdziesz do etapu 4 dopiero, kiedy zakończy się faza Wyprawy (jeśli to konieczne, połącz strefy przeciwności).*” Kiedy pierwszy gracz umieści na tym etapie ostatni żeton postępu, zanim będzie mógł przejść do etapu 4, musi poczekać do końca fazy Wyprawy, tak aby pozostali gracze mogli rozpatrzyć własną fazę Wyprawy. Następnie pierwszy gracz dołącza do pozostałych graczy w etapie 4. Karty wrogów i obszarów ze strefy przeciwności pierwszego gracza są dołączane do pierwotnej strefy przeciwności. Wszyscy wrogowie znajdujący się z nim w zwarciu pozostają z nim w zwarciu.

Samotna Góra

Elfy z Mrocznej Puszczy ocaliły krasnoludy od pajków po to tylko, aby zamknąć je w lochach swojego króla. Dopiero nieustraszony Pan Baggins zorganizował im dość niecodzienną ucieczkę. Tak więc Leśna Rzeka poniosła kompanię wewnątrz ogromnych beczek aż do samego Miasta na Jeziorze – tuż pod nosem niepokojących elfów. W mieście przyjęto ich ciepło i należycie zaopatrzonych wyprawiono w ostatni etap podróży. Kiedy drużyna dotarła do Samotnej Góry, Thorin poinformował Bilba, że zbadanie leża Smauga i wykradzenie jego skarbu należy do obowiązków włamywacza.

Talia Spotkań Samotnej Góry składa się z następujących zestawów spotkań: Samotna Góra i Dzikie Kraje. Zestawy te posiadają następujące symbole:



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



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.

Słowo kluczowe „Niezniszczalny”

Wróg ze słowem kluczowym niezniszczalny nie może zostać zabity w wyniku obrażeń nawet, jeśli otrzymał już tyle obrażeń, ile posiada punktów wytrzymałości.

Włamanie

„**Włamanie**” to nowy efekt gry, który można znaleźć na niektórych kartach spotkań z talii Samotnej Góry. Takie efekty ignoruje się, chyba że gracze dokonują „próby włamania”.

Próby włamania odzwierciedlają starania Bilba Bagginsa – hobbit próbuje przekraść się niepostrzeżenie do smoczego leża i ukraść skarb, nie budząc przy okazji Smauga. Aby podjąć się próby włamania, pierwszy gracz musi postąpić zgodnie z poniższymi instrukcjami:

Krok 1 – Kiedy karta nakazuje pierwszemu graczowi podjąć się próby włamania, musi on odrzucać karty z wierzchu talii Spotkań, dopóki nie odrzuci w ten sposób karty z efektem włamania. Następnie gracz powinien odczytać dany efekt i rozpatrzyć go zgodnie z krokami 2 i 3.

Krok 2 – Pierwszy gracz tasuje swoją talię i odkrywa wierzchnią kartę. Jeśli w talii pierwszego gracza nie ma już kart, próba włamania automatycznie kończy się porażką.

Krok 3 – Każdy efekt włamania nakazuje pierwszemu graczowi odrzucić pewną liczbę kart, które odpowiadają sferze odkrytej karty, jej rodzajowi, kosztowi lub jakiejś kombinacji tych rzeczy. Jeśli pierwszy gracz odrzuci z ręki wymagane karty, próba włamania kończy się sukcesem. Jeśli nie, próba włamania kończy się porażką.

Przykład: Karol jest pierwszym graczem w momencie, w którym wyprawa się powiodła. Treść obecnego etapu (2B) stałowi: „**Wymuszony:** Kiedy wyprawa się powiedzie, umieść 1 żeton postępu na Smaugu Złocistym. Następnie pierwszy gracz podejmuje się próby włamania. Jeśli próba włamania zakończy się sukcesem, pierwszy gracz zabiera na rękę wierzchnią kartę skarbu spod Samotnej Góry. Następnie gracze mogą przejść do etapu 3.” Karol odrzuca więc wierzchnią kartę z talii Spotkań: Mrocznego Nietoperza. Ta karta nie posiada efektu włamania, Karol odrzuca więc kolejną kartę z wierzchu talii Spotkań – tym razem jest to Spustoszenie Smauga. Spustoszenie Smauga posiada efekt włamania o treści:

„**Włamanie:** Pierwszy gracz tasuje swoją talię i odkrywa wierzchnią kartę. Następnie może odrzucić z ręki 2 karty o tym samym koszczie, co odkryta karta.” Karol odkrywa Olbrzymi Cisowy Łuk o koszczie 2. Na rękę posiada tylko jedną kartę o koszczie 2, dlatego decyduje się skorzystać z dalszej części treści Samotnej Góry: „**Akcja:** Kiedy pierwszy gracz podejmuje się próby włamania, może wydać 2 żetony zasobów ♣, aby wziąć na rękę odkrytą kartę i odkryć kolejną kartę.” Karol usuwa 2 żetony z puli zasobów Bilba Bagginsa, bierze Olbrzymi Cisowy Łuk na rękę i odkrywa następną kartę: Króla Spod Góry o koszczie 2 (to jest obecna odkryta karta). Karol posiada na rękę dwie karty o koszczie 2, dlatego odrzuca je obie – próba włamania kończy się sukcesem, Karol zabiera na rękę wierzchnią kartę skarbu spod Samotnej Góry.



Bitwa Pięciu Armii

Kradzież skarbu naprawdę rozwścieczyła Smauga. Smok przypuścił dziki atak na Miasto na Jeziorze, aby zemścić się na tych, których uznał za winnych. Tam, wskutek nieprzewidywalnego ciągu wydarzeń, powalił go Bard Łucznik. Bard poznał tajemnicę achillesowej pięty smoka od starego drozda, a ten z kolei wyciągnął ją od Bilba Bagginsa. Śmierć Smauga i zniszczenie Esgarothu sprawiły, że armie ludzi, elfów i krasnoludów ruszyły na Samotną Górę, aby zagarnąć smoczy skarbiec dla siebie. Zanim jednak spór o kosztowności przerodził się w nieprzyjemne starcie, z północy nadeszło znacznie większe zagrożenie: armia orków i wargów przybyła zagarnąć skarby Ereboru dla siebie.

Talia Spotkań Bitwy Pięciu Armii składa się z następujących zestawów spotkań: Bitwa Pięciu Armii i Dzikie Kraje. Zestawy te posiadają następujące symbole:



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



Równoczesne współwystępowanie etapów

Podczas scenariusza Bitwa Pięciu Armii etapy 2, 3 i 4 będą znajdować się w grze równocześnie. Uważa się, że tekst każdego etapu w grze jest aktywny.

Obecny etap wyprawy

Na początku każdej rundy, zanim gracze pobiorą swoje żetony zasobów, pierwszy gracz musi zdecydować, który z etapów będzie podczas tej rundy obecnym etapem wyprawy. Podczas tej rundy gracze będą mogli umieszczać żetony postępu tylko na obecnym etapie wyprawy, a wszystkie efekty kart wpływające na „obecną wyprawę” będą wpływać jedynie na ten etap.

Bitwa

Jeśli karta posiada słowo kluczowe bitwa, podczas rozpatrywania wyprawy przydzielone do niej postacie biorą pod uwagę swoją łączną , a nie . Tę wartość nadal porównuje się do wrogów i obszarów.

***Przykład:** Tomek przydzielił do wyprawy postaci Gandalfa i Bilba Bagginsa. Obecna karta Wyprawy to Bitwa w Dale (3B), posiadająca słowo kluczowe bitwa. Rozpatrując tę wyprawę, Tomek będzie brał pod uwagę łączną swoich postaci (zamiast łącznej). Gandalf posiada równe 4, a Bilbo Baggins równe 1, razem posiadają równe 5. Tomek porównuje tę wartość do strefy przeciwności, która wynosi 3. W związku z tym Tomkowi udało się pomyślnie odbyć wyprawę – umieszcza na karcie Wyprawy 2 żetony postępu.*

Oblężenie

Jeśli karta posiada słowo kluczowe oblężenie, podczas rozpatrywania wyprawy przydzielone do niej postacie biorą pod uwagę swoją łączną , a nie . Tę wartość nadal porównuje się do wrogów i obszarów.

Władca Pierścieni: Gra karciana – Hobbit: Na progu © 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Na progu, Śroczmie, „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 651-639-1905. Zachowaj te informacje. Nie nadaje 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 i w instrukcji zostały zaczerpnięte z „Władcy Pierścieni” oraz „Hobbita” w tłumaczeniu Mami Skobniewskiej.

Okladka autorstwa Chrisa Rahna



DOWÓD
ZAKUPU
HOBBIT: NA PROGU
MEC24
978-1-61661-540-6
1532DEC12

Talie z okresu Hobbita

Scenariusze znajdujące się w rozszerzeniu *Hobbit: Na progę* toczą się w czasie „Hobbita”, 60 lat przed wydarzeniami z „Władcy Pierścieni”. Wiele bohaterów i sprzymierzeńców z gry karcianej *Władca 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 *Władca Pierścieni* oraz zawartość obu rozszerzeń-sag z serii *Hobbit* (*Góra i dołem* oraz *Na progę*).

Talia Taktyki i Wiedzy

Bohaterowie

Gimli
Bombur
Ori

Sprzymierzeńcy

Gandalf (zestaw podstawowy) x3
Bifur x2
Bofur x2
Dori x1
Beorn x1
Topornik Weteran x3
Ereberski Kowal x2
Górnik z Żelaznych Wzgórz x2

Wydarzenia

Pogromca Goblinów x3
Młot na Wroga x3
Włamywacz Baggins x3
Finta x2
Nie Został Zaskoczony Znienacka x3
Sekretna Ścieżka x2
Spryt Radagasta x2
Wiedza z Imladris x2
Kruki z Samotnej Góry x3

Dodatki

Róg Gondoru x1
Ostrze Gondolinu x2
Mapa Thróra x1
Doświadczony Poszukiwacz
Skarbów x2
Opiekun Lórien x2
Krasnoludzki Topór x2
Pancerz z Cytadeli x1

Talia Przywództwa i Ducha

Bohaterowie

Thorin Dębowa Tarcza
Balin
Nori

Sprzymierzeńcy

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

Wydarzenia

Bardzo Ciekawa Historia x3
Spóźniony Śmiałek x3
Szczęśliwy Numer x3
Sprawdzian Woli x2
Pospieszny Cios x2
Do Mnie, Rodacy! x3
Atak z Zaskoczenia x2
Pozdrowienie Galadhrimów x2
Ponura Determinacja x1

Dodatki

Kram x3
Zapasowy Kaptur i Płaszcz x2
Król Spod Góry x2
Namiestnik Gondoru x2
Klucz Thróra x1

