

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

ZDRADA SARUMANA™

„Z wszystkich przeciwności, na jakie się ostatnio natykaliśmy, zdrada Isengardu zdawała się najbardziej złowróżbna. Saruman, nawet gdyby go oceniać jak zwykłego wodza i władcę, zgromadził znaczną potęgę. Zagroza Rohanowi i uniemożliwia Rohirrimom pójście na pomoc sąsiadom z Minas Tirith w momencie, gdy do ich stolicy zbliża się niebezpieczeństwo od wschodu. Lecz broń zdrady zawsze jest obusieczna. Saruman skrycie marzy o zdobyciu Pierścienia na własny użytek, a przynajmniej o porwaniu hobbitów dla swoich nikczemnych celów.” – Gandalf, *Dwie Wieże*

Witamy w instrukcji do *Władcy Pierścieni: Zdrady Sarumana*, rozszerzenia-sagi 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 rozszerzeniu *Zdrada Sarumana* gracze dołączają do Aragorna i jego towarzyszy podczas forsownego marszu przez równiny Rohanu, ku majaczącemu na horyzoncie widmu Orthanku i zdradzieckiego Czarodzieja. W tej kontynuacji rozszerzenia *Droga mrocznieje* znajdują się trzy scenariusze odpowiadające pierwszej połowie „*Dwóch Wież*”. Przygody będą kontynuowane w nadchodzącym rozszerzeniu-sadze *Władca Pierścieni: Kraina cienia*. Dzięki niemu gracze będą mogli rozegrać historię z drugiej połowy „*Dwóch wież*”.

Elementy gry

W rozszerzeniu *Władca Pierścieni: Zdrada Sarumana* znajdują się poniższe elementy:

- Ta instrukcja
- 165 kart, w tym:
 - 3 karty Bohaterów
 - 39 kart Graczy
 - 110 kart Spotkań
 - 10 kart Wyprawy
 - 3 karty Kampanii

Symbol rozszerzenia

Karty z rozszerzenia-sagi *Władca Pierścieni: Zdrada Sarumana* można rozpoznać po następującym symbolu, poprzedzającym kolekcjonerski numer karty:



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

Tryb kampanii

Zdrada Sarumana wprowadza nowe karty Kampanii oraz nowe łaski i brzemiona, które pozwolą graczom rozegrać znajdujące się tu 3 scenariusze w trybie kampanii. Kampanię *Władca Pierścieni* zapoczątkowano w rozszerzeniu-sadze *Czarni Jeźdźcy*. Scenariusze ze *Zdrady Sarumana* należy rozegrać po zakończeniu rozszerzenia *Droga mrocznieje*.

Rozszerzenia-sagi z serii *Władca Pierścieni* zostały zaprojektowane z myślą o grze w trybie kampanii, ale gracze, którzy wolą rozgrywać pojedyncze przygody, mogą pominąć opisane poniżej zasady kampanii i przejść od razu na stronę 4, do opisu scenariuszy. Na stronach 2-3 znajdują się przykładowe karty Kampanii i opis łask i brzemion.

Pełne zasady trybu kampanii można znaleźć w instrukcji do *Władcy Pierścieni: Czarnych Jeźdźców*. To rozszerzenie jest wymagane do gry w trybie kampanii.

Karty Kampanii

Karty Kampanii pozwalają osadzić scenariusze w szerszym kontekście kampanii. Przygotowując scenariusz w trybie kampanii, gracz musi umieścić obok talii Wyprawy kartę Kampanii rozgrywanego scenariusza i zastosować się do wynikających z niej dodatkowych poleceń przygotowania do gry. Kiedy gracz pokonają dany scenariusz, odwracają kartę Kampanii i stosują się do znajdujących się na niej poleceń następczych. Wynik tych poleceń należy odnotować w dzienniku kampanii.



KARTA KAMPANII

Rewers



Awers

Łaski i brzemia

Łaski i brzemia to dwa podtypy kart wykorzystywane tylko w trybie kampanii. Te karty to specjalne, rządzące się własnymi zasadami karty Graczy i Spotkań przedstawiające wyniki decyzji graczy - zarówno dobrych, jak i złych. Te karty podlegają szczególnym zasadom.

Łaski to neutralne karty Graczy, które można zdobyć jedynie, rozgrywając scenariusze w trybie kampanii. Innymi słowy, gracze mogą z nich korzystać tylko, jeśli je wcześniej zdobyli - chyba że z zasad danego scenariusza wynika co innego.

Brzemia to karty Spotkań, które można zdobyć jedynie, rozgrywając scenariusze w trybie kampanii. Kiedy dana karta brzemienia zostanie zdobyta, będzie od tej pory włączana do talii Spotkań. Karty brzemienia nie posiadają symbolu zestawu spotkań - zamiast tego posiadają „symbol zestawu brzemienia”, przyporządkowujący je do danego zestawu brzemion. Z tego względu gracze nie powinni ich umieszczać w talii Spotkań, dopóki nie otrzymają ku temu polecenia (nawet jeśli symbol zestawu brzemion odpowiada symbolowi zestawu spotkań wykorzystywanemu w danym scenariuszu).


KARTA ŁASKI



KARTA BRZEMIA



Karty Graczy z rozszerzenia-sagi


We *Władcy Pierścieni: Zdradzie Sarumana* znajdują się nowe karty, nadające się do talii przygotowywanych z myślą o scenariuszach z rozszerzeń-sag z serii *Władca Pierścieni*. 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 *Władca Pierścieni*. Te zastrzeżone karty należą do sfery Drużyny Pierścienia . Są nimi: Aragorn i Trzech Łowców, a także karty łask: Zastraszenie, Uzdrawiający Dotyk, Przestrzeżony, Przywódca Ludzi, Wbrew Wszelkiej Nadziei i Palantír z Orthanku.

Nowe zasady

Przygotowanie do gry

Jeśli gracze rozgrywają któryś ze scenariuszy z rozszerzenia *Zrada Sarumana*, na początku gry pierwszy gracz musi objąć kontrolę nad Aragornem, bohaterem ze sfery Drużyny Pierścienia znajdującym się w tym rozszerzeniu.

Sfera Drużyny Pierścienia

W tym rozszerzeniu pojawia się nowa sfera wpływów: sfera Drużyny Pierścienia oznaczona symbolem . Sfera Drużyny Pierścienia reprezentuje poświęcenie i wytrwałość dzielnych bohaterów, którzy podjęli się zniszczenia Jedynego Pierścienia i pokonania Saurona raz na zawsze.

Bohaterowie ze sfery Drużyny Pierścienia mogą być wykorzystywani jedynie podczas rozgrywania scenariuszy z rozszerzeń-sag z serii *Władca Pierścieni*. Dodatkowo, w grze może się znajdować tylko 1 bohater ze sfery Drużyny Pierścienia. To oznacza, że w żadnym momencie rozgrywki w grze nie może się znajdować więcej niż 1 bohater z tej sfery.



Aragorn

We *Władcy Pierścieni: Zdradzie Sarumana* pojawia się nowa wersja Aragorna, należąca do sfery Drużyny Pierścienia. Jeśli gracze korzystają z tej wersji Aragorna, ich startowym bohaterem nie może być inna wersja Aragorna, nie mogą też posiadać innych wersji Aragorna w swoich taliach.

Aragorn jest bohaterem, dlatego podczas fazy Zasobów otrzymuje 1 żeton zasobów. Zasoby te będą służyć do zagrywania kart odpowiadających sferze Drużyny Pierścienia oraz kart neutralnych.

Treść karty Aragorna stanowi: „Jeśli Aragorn opuści grę, gracze przegrywają.” Tej zasady nie można modyfikować efektami kart Graczy lub efektami kart Spotkań.

Ta wersja Aragorna należy do sfery Drużyny Pierścienia, dlatego gracze nie mogą korzystać z niej podczas gry ze scenariuszami, które nie pochodzą z rozszerzeń-sag z serii *Władca Pierścieni*.

Zasady gry na wielu graczy – Aragorn

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

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

Zasady trybu kampanii - Aragorn

Jeśli podczas poprzedniego scenariusza rozgrywanego w trybie kampanii gracz używał Aragorna jako jednego ze swoich bohaterów (odnotowując to w dzienniku kampanii), przygotowując w trybie kampanii scenariusze ze *Zdrady Sarumana*, straci kontrolę nad tamtą wersją tego bohatera. Gracz może wybrać innego bohatera, aby zastąpić Aragorna, i nie otrzyma z tej okazji kary +1 do poziomu zagrożenia. Nowego bohatera należy zapisać w dzienniku kampanii. Wszystkie karty ze słowem kluczowym trwały, które były dołączone do poprzedniej wersji Aragorna, zostają dołączone do Aragorna ze sfery Drużyny Pierścienia.

Jeśli Aragorn został wcześniej umieszczony na liście poległych bohaterów, jego imię należy usunąć z tej listy, ale każdy z graczy otrzyma permanentną karę +1 do poziomu zagrożenia.

Zasady trybu kampanii - Frodo

Podczas rozgrywki w scenariusze ze *Zdrady Sarumana* w trybie kampanii gracze nie mogą wykorzystywać jakichkolwiek kart z nazwą „Frodo Baggins”.

Nowe zasady strefy przeciwności

Grając w scenariusze z rozszerzeń-sag z serii *Władca Pierścieni*, gracze będą odkrywać karty Spotkań pojedynczo. Podczas kroku przeciwności fazy Wyprawy, rozpoczynając od pierwszego gracza, każdy z graczy odkryje i rozpatrzy 1 kartę Spotkania. Dopiero kiedy dana karta zostanie rozpatrzona, następny gracz odkryje kolejną kartę. Jeśli efekt karty Spotkania zwraca się do gracza bezpośrednio (np. „musisz...”), należy go odnieść do gracza, który odkrył daną kartę. Jeśli odkryta karta Spotkania posiada słowo kluczowe mroczna fala, ten sam gracz odkrywa dodatkową kartę Spotkania. Wszystkie karty Spotkań ze słowem kluczowym zguba X wpływają na wszystkich graczy.

Saruman i Gríma

Podczas rozgrywki w scenariusze ze *Zdrady Sarumana* gracze nie mogą wykorzystywać jakichkolwiek kart sprzymierzeńców lub bohaterów z nazwą „Saruman” lub „Gríma”.




Terminy gry

Odporność na karty 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.

Łucznictwo X

Kiedy karta ze słowem kluczowym łucznictwo znajduje się w grze, na początku każdej fazy walki gracze muszą zadać znajdującym się w grze kartom postaci tyle obrażeń, ile wynosi wartość łucznictwa. Te obrażenia mogą zostać zadane postaci kontrolowanej przez dowolnego gracza, gracze mogą też podzielić je pomiędzy siebie w dowolny sposób. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, co do podziału obrażeń pochodzących z łucznictwa, ostateczną decyzję podejmuje pierwszy gracz. Jeśli w grze znajduje się kilka kart ze słowem kluczowym łucznictwo, ich efekty ulegają zsumowaniu. Należy pamiętać, że  nie blokuje obrażeń pochodzących z łucznictwa.

Przykład: Tomek i Krzysiek rozgrywają scenariusz „Helmowy Jar”. W grze znajdują się dwie kopie Żołnierza Isengardu. Żołnierz Isengardu posiada słowo kluczowe łucznictwo 1. Wartości obu kart sumuje się, razem daje to łucznictwu wartość „2”. Na początku fazy walki gracze decydują, że 1 obrażenie zostanie zadane sprzymierzeńcowi Krzyśka, Hamie, a pozostały punkt bohaterowi Tomka, Théodenowi.

Opresja

Kiedy gracz odkryje kartę Spotkania ze słowem kluczowym opresja, musi rozpatrzyć umieszczenie tej karty w strefie przeciwności na własną rękę, bez naradzania się z innymi graczami. W tym czasie pozostali gracze nie mogą wykonać żadnych akcji ani aktywować jakichkolwiek odpowiedzi.

Niezniszczalny

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

Wytrzymałość X

Za każdym razem, kiedy wrogowi ze słowem kluczowym wytrzymałość zostaną przydzielone obrażenia, ich liczbę należy zmniejszyć o X.

Przykład: Michał zagrywa z ręki kartę sprzymierzeńca Gandalfa i decyduje się zadać 4 obrażenia Żołnierzowi Isengardu. Żołnierz Isengardu posiada słowo kluczowe wytrzymałość 1, dlatego obrażenia, które otrzyma, należy zmniejszyć z 4 do 3.

Trwała

Trwała to słowo kluczowe pojawiające się na niektórych kartach łask i brzemion. Kiedy gracze zdobędą kartę łaski lub brzemienia ze słowem kluczowym trwała, muszą ją dołączyć do jakiegoś bohatera. Ten wybór musi zostać odnotowany w dzienniku kampanii. Dana karta ze słowem kluczowym trwała zostanie dołączona do jednego bohatera na czas trwania całej kampanii. Dopóki taki bohater znajduje się w grze, dołączone do niego dodatki ze słowem kluczowym trwała nie mogą zostać odrzucone. Jeśli taki bohater opuści grę, dołączone do niego dodatki ze słowem kluczowym trwała zostają usunięte z gry.

Nowe zasady przygotowania do gry

Jeśli na początku rozgrywki gracz posiada w swojej talii kartę z **poleceniem przygotowawczym**, musi przeszukać talię, wziąć tę kartę i rozpatrzyć jej treść zanim dobierze swoją startową rękę. Podobnie, jeśli na początku rozgrywki w talii Spotkań znajduje się karta z **poleceniem przygotowawczym**, gracze powinni przeszukać tę talię, wziąć tę kartę i rozpatrzyć jej treść zanim przejdą do **poleceń przygotowawczych** z karty Wyprawy.

Uruk-hai

Drużyna Pierścienia rozpadła się po pamiętnym starciu na wzgórzu Amon Hen. Tam to jej członków zaatakowały olbrzymie orki noszące symbol Białej Dłoni Sarumana. W zamieszaniu część z bohaterów została pojmana, inni oddali życie w obronie towarzyszy.

Kiedy opadł bitewny pył, Aragorn i pozostali przy życiu członkowie Drużyny Pierścienia zdali sobie sprawę, że Frodo uciekł na wschodni brzeg Anduiny jedną z łodzi elfów. Stanęli przeto przed wyborem: podążyć za Powiernikiem Pierścienia do Mordoru albo uratować wziętych w niewolę przyjaciół.

Aragorn nie był gotów porzucić pojmanych towarzyszy na pastwę losu, dlatego zdecydował się ścigać orki. Doświadczony Strażnik z łatwością potrafił odszukać ślady Uruk-hai. Szybko stało się jasne, że jeńców prowadzono do Isengardu, twierdzy Sarumana.

Los uwięzionych miał rozstrzygnąć pieszy wyścig przez równiny Rohanu...

Talia Spotkań Uruk-hai składa się z następujących zestawów spotkań: Uruk-hai, Orki Białej Dłoni, Orki Snagi. Zestawy te posiadają następujące symbole:



Wartość pościgu i plansza pościgu

Podczas przygotowania scenariusza „Uruk-hai” gracze otrzymują polecenie ustawienia wartości pościgu na '10'. Aby to zrobić, gracze biorą dodatkową planszę zagrożenia i umieszczają ją obok talii Wyprawy. Ta plansza zagrożenia to od tej pory plansza pościgu, na której zaznacza się wartość pościgu. Wartość pościgu przedstawia szaleńczy marsz Uruk-hai w kierunku Isengardu. Im większa wartość pościgu, tym więcej żetonów postępu gracze muszą umieścić na obecnej wyprawie, aby pokonać dany etap. Jeśli pod koniec dowolnej rundy wartość pościgu wyniesie 30, Uruk-hai dotrą do Isengardu i dostarczą swoich więźniów Sarumanowi. Jeśli do tego dojdzie, graczom nie uda się uratować towarzyszy – przegrywają grę.



Helmowy Jar

Nieoczekiwanie to jeźdźcy Rohanu przeszkadzili orkom Sarumana w dostarczeniu jeńców do Isengardu, kiedy jednak spotkali na równinach Aragorna i jego towarzyszy, nie pomyśleli, aby przekazać im te wieści.

Przez chwilę Rohirrimowie wzięli tajemniczego Strażnika za szpiega Isengradu. Aragorn wybrał tę właśnie chwilę, żeby ujawnić swą tożsamość: był dziedzicem Elendila.

W odpowiedzi trzeci marszałek Marchii, Éomer, zdecydował się pomóc Aragornowi i jego kompanii i użyzyć im koni. Aragorn obiecał, że gdy tylko pozna los swoich przyjaciół, odprowadzi konie do Edoras, stolicy Rohanu.

Gdy Éomer i jego Éoredowie odjechali, Aragorn rozpoczął poszukiwania przyjaciół na pobojuwisku na granicy Fangornu. Odnalazł ślady prowadzące w głąb lasu, ale zanim nimi podążył, zatrzymał go Gandalf.



Czarodziej zapewnił Aragorna, że jego towarzysze byli bezpieczni w Fangornie, a potem opowiedział o planach zniszczenia Rohanu, jakie układał Saruman. Czarodziej poprosił Aragorna, aby wraz z nim udał się do Edoras. Uspokojony tymi słowami, Strażnik przystał na jego prośbę i czym prędzej pospieszył na Złoty Dwór Meduseld w Edoras, wesprzeć króla Théodena w przygotowaniach do wojny...

Talia Spotkań Helmowego Jaru składa się z następujących zestawów spotkań: Helmowy Jar i Orki Białej Dłoni. Zestawy te posiadają następujące symbole:



Obrona

Obrona to nowe słowo kluczowe, które pojawia się na kilku kartach Wyprawy ze scenariusza „Helmowy Jar”. Przedstawia ono oblężenie Helmowego Jaru przez armie Sarumana i ich próby zdobycia tej górskiej fortecy. Jeśli obecna karta Wyprawy posiada słowo kluczowe obrona, gracze nie mogą umieszczać na niej (lub na aktywnym obszarze) żetonów postępu poprzez odbywanie wyprawy. Zamiast tego to talia Spotkań będzie próbować umieścić żetony postępu na obecnej wyprawie. Jeśli talia Spotkań pokona etap 4B, armia Sarumana zdobędzie Helmowy Jar, a gracze przegrają.

Jeśli podczas rozpatrywania wyprawy całkowita  strefy przeciwności będzie większa od całkowitej  postaci przydzielonych do wyprawy, gracze nie podnoszą swoich poziomów zagrożeń. Zamiast tego pierwszy gracz umieszcza na obecnej wyprawie tyle żetonów postępu, ile wynosi różnica pomiędzy tymi dwoma wartościami.

Aktywny obszar nadal działa jak strefa buforowa. To znaczy, że żetony postępu zdobyte przez talię Spotkań lub efekt karty Spotkania muszą być w pierwszej kolejności umieszczane na aktywnym obszarze, a dopiero później na obecnej wyprawie (chyba że efekt karty omija aktywny obszar). Jeśli na karcie Wyprawy znajdzie się tyle żetonów postępu, ile wynosi jej wartość punktów wyprawy, dany etap uważa się za pokonany, a gracze przechodzą do kolejnego etapu zgodnie z normalnymi zasadami.



Droga do Isengardu

Dzielni mieszkańcy Rohanu ponieśli ciężkie straty podczas bitwy o Helmowy Jar, ale dzięki pomocy Gandalfa i Aragorna, udało im się zatriumfować nad siłami Isengardu. Armia Sarumana została całkowicie rozgromiona, przyszedł czas rozprawić się z samym zdrazieckim Czarodziejem. Gandalf poprowadził Aragorna, Théodena i jeźdźców Rohanu do Isengardu, negocjować z Sarumanem warunki kapitulacji.

Czarodziej uważał Isengard za niezdojty, dlatego wysłał wszystkie swoje siły przeciwko Rohanowi. W swoich planach nie wziął jednak pod uwagę starożytnej potęgi drzemiącej tuż na jego miedzy. Enty z Fangornu wiele wycierpiały od toporów orków z Isengardu. Ich gniew rósł powoli, teraz jednak był gotów eksplodować.

Pojawienie się w lesie zaginionych towarzyszy Aragorna, którzy opowiedzieli o zdradzie Sarumana, stało się iskrą, która wybudziła entów z letargu. Usłyszawszy o udziale Czarodzieja w wielkich wydarzeniach rozgrywających się na świecie, przywódca entów, Drzewiec, zwołał wiec entów, aby przekonać rodaków do ruszenia na wojnę.

Gniew dał entom siłę obalić mury Isengardu i zniszczyć maszyny wojenne Sarumana. Czarodziej był jednak przebiegły. Nawet wzięty z zaskoczenia miał do dyspozycji wiele niebezpiecznych mocy, zwłaszcza swój głos, który mógł zwieść wszystkich, prócz najsilniejszych wola. Jeśli bohaterowie chcieli położyć kres zdradzie Isengardu, musieli zmierzyć się z tymi zagrożeniami...

Talia Spotkań Drogi do Isengardu składa się z następujących zestawów spotkań: Droga do Isengardu i Orki Snagi. Zestawy te posiadają następujące symbole:



Czarodziejstwo

Czarodziejstwo to nowe słowo aktywacyjne wprowadzone w scenariuszu „Droga do Isengardu”, a mające przedstawiać wszelakie zaklęcia i podstęp, z których skorzysta Saruman, aby obronić Isengard przed atakiem. Kiedy obszar ze słowem aktywacyjnym **Czarodziejstwo** opuści grę jako zbadany obszar, gracze powinni aktywować jego efekt **Czarodziejstwa** (nawet jeśli ten obszar nie był aktywnym obszarem).



Talie

Aby pomóc graczom podczas przygód z rozszerzenia *Zdrada Sarumana*, sporządziliśmy dwie listy kart, które nadają się do złożenia dwóch talii. Do ich stworzenia wystarczą karty z zestawu podstawowego gry karcianej *Władca Pierścieni*, rozszerzenia *Czarni Jeźdźcy*, rozszerzenia *Droga mrocznieje* i rozszerzenia *Zdrada Sarumana*. Gra karciana *Władca Pierścieni* to kooperacyjna, żywa gra karciana, dlatego obie talie zostały tak zaprojektowane, aby się uzupełniać. Najlepiej grać jednocześnie z oboma tymi taliami.

Talia przywództwa i ducha

Bohaterowie

Gandalf
Théoden
Théodred

Sprzymierzeńcy

Faramir x2
Gimli x2
Galadriel x2
Północny Zwiadowca x2
Łucznik ze Srebrnej Żyły x2
Kucyk Bill x2
Hama x2
Strażnik Cytadeli x2
Bilbo Baggins x2
Tuk Włóczykij x2
Zwiadowca ze Śnieżnego Potoku x3

Wydarzenia

Ponura Determinacja x1
Trzech Łowców x2
Helm! Helm! x1
Zawsze Czujny x1
Płomień Anora x3
Sprawdzian Woli x2
Pospieszny Cios x2
Stawić Czola x1
Pozdrowienie Galadhrimów x2

Dodatki

Cienistogrzywy x2
Laska Gandalfa x2
Namiestnik Gondoru x2
Kamień Celebriany x1
Herugrim x1
Fajka Czarodzieja x2
Nieoczekiwana Odwaga x1

Talia taktyki i wiedzy

Bohaterowie

Merry
Pippin
Drzewiec

Sprzymierzeńcy

Beorn x1
Boromir x1
Legolas x2
Farmer Maggot x1
Elrond x3
Córka Nimrodel x2
Włóczyk Gondoru x3
Żwawiec x3
Gléowina x2
Barliman Butterbur x1
Ereborski Kowal x2
Górnik z Żelaznych Wzgórz x2
Henamarth Rieczna Pieśń x1

Wydarzenia

Intuicja Froda x3
Spryt Radagasta x2
Niezlomność Niziołka x2
Sekretna Ścieżka x2
Finta x2
Wiece Entów x2

Dodatki

Róg Gondoru x1
Arod x1
Kamień Elfów x3
Sztylet z Westernesie x2
Opiekun Lórien x2
Napój Entów x3
Instynkt Samozachowawczy x1



Poziomy 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 obwówek trudności wokół symboli zestawów spotkań. Listę kart, które należy usunąć w tych scenariuszach, można znaleźć na 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.



Opracowanie

Oryginalny projekt gry: Nate French

Projekt rozszerzenia: Caleb Grace

Projekt graficzny: Mercedes Opheim

Kierowniczy projektant graficzny: Brian Schomburg

Kierownictwo graficzne: Deb Freytag

Dyrektor zarządzający grafiką: Andy Christensen

Zasady: Caleb Grace

Koordynator licencji: Amanda Greenhart

Redakcja: Richard A. Edwards

Okladka: Chris Rahn

Producent: Caleb Grace

Wykonawca: Matthew Newman

Kierownik produkcji: Eric Knight

Główny projektant gier: Corey Konieczka

Główny producent gier: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Marcin Wehnicki

Wersja polska: Galakta

Testerzy: *Michael Strunk, Mark Anderson, Tony Fanchi, Teague Murphy, Craig Bergman, Jeremy Zwirn, Luke Eddy, Justin Engelking, Jeffery Holland, Ian Martin, Dan Poage, Matthew Dempsey, Jean-Francois JET, Tom Howard, Brian Schwebach i Jason Lyle Garrett.*



© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Środkiemie, *Władca Pierścieni* oraz postacie, przedmioty, wydarzenia oraz miejsca z nimi związane 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 to znak towarowy Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, logo FFG, Living Card Game, LCG oraz logo LCG są © Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, 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.

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA



GŁOS ISENGARDU™

„Saruman z dawna badał sztuki uprawiane przez Nieprzyjaciela, dzięki czemu nieraz mogliśmy je udaremnić. Właśnie rady Sarumana pomogły nam ongi wygnać Nieprzyjaciela z Dol Guldur.” –Gandalf, Drużyna Pierścienia

W *Głosie Isengardu*, trzecim dużym rozszerzeniu do gry karcianej *Władca Pierścieni*, bohaterowie Śródziemia wsłuchają się w słowa Białego Czarodzieja. 156 nowych kart pozwoli przenieść się graczom do Isengardu, gdzie czeka na nich wiele kart sprzymierzeńców, dodatków i wydarzeń, dwóch bohaterów i trzy scenariusze, w których gracze spróbują obrócić sztukę Nieprzyjaciela przeciwko niemu!



FANTASY
FLIGHT
GAMES



WWW.LORDOFTHERINGS.LCG.COM

Władca Pierścieni: Gra karciana - Czarni Jeźdźcy © 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Śródziemie, Władca Pierścieni oraz postacie, przedmioty, wydarzenia i miejsca z nimi powiązane są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi należącymi do The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises.