

WŁADCA PIERŚCIENI™

GRA KARCIANA

GÓRA OGNIATM

„Oko, wysilone, śledzi nas, niemal ślepe na wszystko inne. Musimy je na sobie jak najdłużej skupić. W tym cała nadzieja. Moja rada jest więc taka: Nie mamy Pierścienia. Mądrość czy też szaleństwo kazało nam wysłać go tam, gdzie może zostać zniszczony, nie zaś czekać, by on nas zniszczył. Bez niego nie możemy siłą przeciwstawić się potędze Saurona. Ale musimy za wszelką cenę odwrócić uwagę Oka od istotnego niebezpieczeństwa, które mu grozi. Nie możemy zwyciężyć orężem, lecz walką orężną możemy wzmocnić tę nikłą szansę, jedyną szansę, jaką ma Powiernik Pierścienia, by spełnić swoją misję”.

— Gandalf, *Powrót króla*

Witamy w instrukcji do *Władcy Pierścieni: Góry Ognia*, 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.

Władca Pierścieni: Góra Ognia to epicki finał serii rozrzeszeń-sag. W tej kontynuacji rozszerzenia *Płomień Zachodu* znajdują się trzy scenariusze odpowiadające drugiej połowie „*Powrotu króla*”. Scenariusze te pozwolą graczom dołączyć do Froda i Aragorna w ich najczarniejszej godzinie, kiedy narażając się na wielkie niebezpieczeństwo spróbują pokonać potęgę Saurona raz na zawsze.

Elementy gry

W rozszerzeniu *Władca Pierścieni: Góra Ognia* znajdują się poniższe elementy:

- Ta instrukcja
- 165 kart, w tym:
 - 4 karty Bohaterów
 - 27 karty Graczy
 - 121 kart Spotkań
 - 9 kart Wyprawy
 - 3 karty Kampanii
 - 1 karta epickiego trybu wieloosobowego

Symbol rozszerzenia

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



Dziennik Wypraw

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

Góra Ognia 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 z *Góry Ognia* należy rozegrać po zakończeniu rozszerzenia *Plomień Zachodu*.

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 oraz 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.

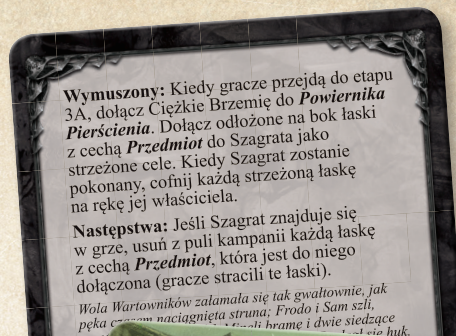
Karty Kampanii

Karty Kampanii pozwalają osadzić scenariusze w szerszym kontekście kampanii. Przygotowując scenariusz w trybie kampanii, gracze muszą umieścić obok talii Wyprawy kartę Kampanii rozgrywanego scenariusza i zastosować się do wynikających z niej dodatkowych poleceń przygotowania do gry. Kiedy gracze 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



Wymuszony: Kiedy gracze przejdą do etapu 3A, dołącz Ciężkie Brzemię do *Powiernika Pierścienia*. Dołącz Ciężkie Brzemienie do Sazgrata jako strzeżone cele. Kiedy Sazgrat zostanie pokonany, cofnij każdą strzeżoną łaskę na rękę jej właściciela.

Następstwa: Jeśli Sazgrat znajduje się w grze, usuń z puli kampanii każdą łaskę z cechą *Przedmiot*, która jest do niego dołączona (gracze stracili te łaski).

Wola Wartowników zamalała się tak gwałtownie, jak pęka czeremcha naciągnięta struna; Frodo i Sam szli, a po nich pozostały tylko bramy i dwie stędzące w m...

Nie...
i ca...
mi...



Awers

WIEŻA CIRTH UNGOL

WŁADCA PIERŚCIENI - CZĘŚĆ 16

Przygotowanie: Każdy z graczy może zmienić kontrolowane przez siebie karty bohaterów, nie otrzymując kary +1 do początkowego poziomu zagrożenia. Dołącz Ciężkie Brzemienie do bohatera, do którego dołączono Ostatniego z Drużyny. Każdy z graczy wybiera łaskę z cechą *Przedmiot* (oprócz Andúрила) z puli kampanii i odkłada ją na bok, poza grę. Usuń z talii Spotkań wszystkie brzemiona posiadające niższe symbole zestawów brzemion, a potem odwróć tę kartę.



KAMPANIA

Ilus. Stanislav Dibacenko © 2017 Middle-earth Enterprises © 2017 FFG 69

Łaski i brzemiona

Łaski i brzemiona 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 poprzez rozgrywanie scenariuszy w trybie kampanii. Innymi słowy, gracze mogą z nich korzystać tylko, jeśli je wcześniej zdobyli – chyba że z zasad danego scenariusza wynika co innego.

Brzemiona 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 brzemion nie posiadają symbolu zestawu spotkań – zamiast tego posiadają „symbol zestawu brzemion”, 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). **Uwaga:** w rozszerzeniu-sadze *Góra Ognia* nie wprowadzono żadnych nowych brzemion.


KARTA ŁASKI



KARTA BRZEMIENTA




Karty Graczy z rozszerzenia-sagi Frodo Baggins

We *Władcy Pierścieni: Górze Ognia* 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: Frodo Baggins, Aragorn i Orcze Przebranie, a także karta łaski: Gwaihir.


Nowe zasady

Przygotowanie do gry

Jeśli gracze rozgrywają któryś ze scenariuszy z rozszerzenia *Góra Ognia*, na początku gry pierwszy gracz musi objąć kontrolę nad bohaterem ze sfery Drużyny Pierścienia.


W scenariuszu *Czarna Brama Została Otwarta* pierwszy gracz obejmuje kontrolę nad Aragornem  z tego rozszerzenia. W scenariuszach *Wieża Cirith Ungol* i *Góra Przeznaczenia* pierwszy gracz musi objąć kontrolę nad bohaterem ze sfery Drużyny Pierścienia z cechą **Powiernik Pierścienia** i dołączyć do niego Jedyny Pierścień.

Sfera Drużyny Pierścienia

W tym rozszerzeniu pojawia się nowa sfera wpływów, rządząca się własnymi zasadami: 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. **Uwaga:** to ograniczenie nie obowiązuje podczas rozgrywki w epickim trybie wieloosobowym opisanym na stronie 9.

We *Władcy Pierścieni: Górze Ognia* pojawia się nowa wersja Froda Bagginsa, należąca do sfery Drużyny Pierścienia. W tym pudełku to jedyny bohater posiadający cechę **Powiernik Pierścienia**. Jeśli gracze korzystają z tej wersji Froda Bagginsa, ich startowym bohaterem nie może być inna wersja Froda Bagginsa, nie mogą też posiadać innych wersji Froda Bagginsa w swoich taliach.

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

Ta wersja Froda Bagginsa 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*.

Jedyny Pierścień

We *Władcy Pierścieni: Górze Ognia* znajduje się nowa karta celu: Jedyny Pierścień. Rozgrywając scenariusze *Wieża Cirith Ungol* i *Góra Przeznaczenia*, gracze **muszą** z niej korzystać. Przygotowując taki scenariusz, pierwszy gracz musi dołączyć Jedyny Pierścień do kontrolowanego przez siebie bohatera z cechą **Powiernik Pierścienia**.

Treść Jedynego Pierścienia stanowi: „Bohater, do którego dołączono tę kartę, nie jest brany pod uwagę podczas sprawdzania limitu bohaterów gracza”. Zatem możliwa jest sytuacja, w której pierwszy gracz rozpocznie grę, kontrolując maksymalnie 4 bohaterów (jeśli jednym z nich jest bohater z cechą **Powiernik Pierścienia** z dołączonym Jedynym Pierścieniem).

Treść Jedynego Pierścienia stanowi również: „Jeśli Jedyny Pierścień opuści grę, gracze przegrywają”. Tak jak w książkach, gracze muszą strzec **Powiernika Pierścienia**, bowiem jeśli opuści on grę, Jedyny Pierścień zostanie odrzucony, a oni przegrają.


Zasady gry na wielu graczy – Jedyny Pierścień

Treść karty Jedynego Pierścienia stanowi: „Pierwszy gracz obejmuje kontrolę nad bohaterem, do którego dołączono tę kartę”. Kiedy znacznik pierwszego gracza zostanie przekazany podczas fazy Odpoczynku, nowy pierwszy gracz obejmuje kontrolę nad bohaterem z cechą **Powiernik Pierścienia**, do którego dołączono tę kartę, całą jego pulą żetonów zasobów oraz wszystkimi dołączonymi do niego kartami.

Jeśli bohater, do którego dołączono Jedyny Pierścień, jest ostatnim kontrolowanym przez danego gracza bohaterem, a następnie wyjdzie spod kontroli tego gracza, ten gracz zostaje natychmiast wyeliminowany z gry.

Aragorn

We *Władcy Pierścieni: Górze Ognia* 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  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.

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.



Terminy gry

Odporna 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.

Łucznicstwo X

Kiedy karta ze słowem kluczowym łucznicstwo znajduje się w grze, na początku każdej fazy walki gracze muszą zadać znajdującym się w grze kartom postaci tyle obrażeń, ile wynosi wartość łucznicstwa. 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 łucznicstwa, ostateczną decyzję podejmuje pierwszy gracz. Jeśli w grze znajduje się kilka kart ze słowem kluczowym łucznicstwo, ich efekty ulegają zsumowaniu. Należy pamiętać, że ♣ nie blokuje obrażeń pochodzących z łucznicstwa.

Przykład: Tomek i Krzysiek rozgrywają scenariusz „Czarna Brama Została Otwarta”. W grze znajdują się dwie kopie Snagowego Łuczownika. Snagowy Łuczownik posiada słowo kluczowe łucznicstwo 2. Wartości obu kart sumuje się, razem daje to łucznicztwu wartość „4”. Na początku fazy walki gracze decydują, że 2 obrażenia zostaną zadane sprzymierzeńcowi Krzyśka, Elladanowi, a pozostałe 2 punkty bohaterowi Tomka.

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.

Monumentalne

Monumentalne to nowe słowo kluczowe pojawiające się na części kart Wyprawy z tego rozszerzenia. Słowo kluczowe monumentalne odzwierciedla epickie, zmieniające świat poczynania bohaterów Śródziemia, które opisano w ostatniej księdze *Władcy Pierścienia*. Kiedy główna wyprawa posiada słowo kluczowe monumentalne, poziom eliminacji graczy wzrasta do 99. Efektami kart Graczy gracz może obniżyć swój poziom zagrożenia o maksymalnie 1 punkt na rundę (z wyjątkiem kart łask). Słowo kluczowe monumentalne nie wpływa na efekty kart łask. Dodatkowo poziom zagrożenia aktywujący efekty **męstwa** wzrasta z 40 do 80.



Wieża Cirith Ungol

Kiedy Aragorn pędził przez południowy Gondor w kierunku portu w Pelargirze, pokraczna istota, Gollum, wprowadziła Froda i Sama do Jaskini Szeloby, chcąc odzyskać swój „Skarb”. Gollum pomylił się jednak wielce co do siły desperackiej odwagi Sama. Kiedy gigantyczny pajak, Szeloba, rzucił się na hobbita, otrzymał śmiertelną ranę elfim sztyletem. Gollum musiał uciec z pustymi rękoma.

Zrada Golluma miała jednak wysoką cenę. Szeloba ukąsiła Froda, zatruwając go jadem. Sam, wierząc, że jest ostatnim żyjącym członkiem Drużyny Pierścienia, wziął na siebie brzemień dalszej samotnej podróży do Góry Przeznaczenia. Nie zaszedł jednak daleko, kiedy oddział orków odnalazł ciało Froda. Sam podsłuchał jak plugawe stwory rozmawiają o znalezisku i dowiedział się zaskakującej rzeczy: Frodo nie był martwy! Działanie jadu było tymczasowe, ale młody hobbit miał się przebudzić w niewoli orków.

Prerażony tym odkryciem Sam zdecydował się ratować swojego pana i podążył za orkami do wieży Cirith Ungol. Gdy dotarli do zewnętrznych murów, zdziwiły go bardzo dochodzące z wnętrza twierdzy odgłosy walki. Wyglądało na to, że orki klóciły się co zrobić z jeńcem. Zachęcony tym nieoczekiwanym uśmiechem losu, Sam zebrał się w sobie i samotnie zapuścił w głąb fortecy. Najpierw musiał jednak ominąć jej milczących strażników...

Talia Spotkań „Wieża Cirith Ungol” składa się z następujących zestawów spotkań: Wieża Cirith Ungol, Orki z Mordoru i Głębokie Cienie. Zestawy te posiadają następujące symbole:



Uwaga: podczas rozgrywki w scenariusz *Wieża Cirith Ungol* gracze nie mogą korzystać z Aragorna.

Czarna Brama Została Otwarta

Po cudownym zwycięstwie w bitwie na Polach Pellenoru Aragorn zebrał radę lordów, aby zdecydować o następnym ruchu. Podczas zebrania Gandalf doradził mu nie czekać na następne posunięcie Saurona, tylko przegrupować armię i pomaszerować na Mordor. Ten rozpaczliwy gambit miał na celu utrzymanie uwagi Oka na Zachodzie.

Chociaż Aragorn nie zasiadł jeszcze na tronie Gondoru, zgromadzeni lordowie zgodzili się podążyć za jego chorągwią pod Czarną Bramę królestwa Saurona, wiedząc, że takie działanie może kupić cenny czas Powiernikowi Pierścienia, a tylko on był w stanie położyć kres Czarnemu Władcy. Trzy dni po bitwie na Polach Pellenoru Zastęp Zachodu pomaszerował z Minas Tirith na Mordor.

Maszerowali bez nadziei na zwycięstwo. Każdy wiedział, że ich armia nie była dość silna, aby rzucić Sauronowi prawdziwe wyzwanie. Mieli tylko nadzieję, że uda im się wyciągnąć siły Saurona z jego krainy i w ten sposób oczyścić drogę Frodowi i Samowi, aby mogli pokonać ostatni odcinek podróży do Góry Przeznaczenia.

Gdy hobbici wędrowali przez Czarną Krainę, Aragorn powiadł swoją armię na północ, pod Morannon. Tam postawił sztandar Elendila i wyzwał Czarnego Władcę, aby osobiście przybył wysłuchać osądu. Przez długi czas nie było żadnej odpowiedzi, ale gdy tylko Aragorn i jego świta zawrócili konie, aby dołączyć do armii, Czarna Brama została otwarta. Na spotkanie Aragorna wyjechał emisariusz z samego Barad-dûr...

Talia Spotkań scenariusza „Czarna Brama Została Otwarta” składa się z następujących zestawów spotkań: Czarna Brama Została Otwarta i Orki z Mordoru. Zestawy te posiadają następujące symbole:



Uwaga: podczas rozgrywki w scenariusz *Czarna Brama Została Otwarta* gracze nie mogą korzystać z Froda Bagginsa.

Góra Przeznaczenia

Frodo i Sam ledwo uszli z życiem z Wieży Cirith Ungol. Na chwilę zatrzymali się na krawędzi Morgai, wewnętrznego pasma zachodniego łańcucha górskiego Mordoru. Poniżej rozciągały się niezmierzone równiny Gorgoroth, usiane obozowiskami wroga. Po porażce pod Minas Tirith Sauron gromadził całą swą potęgę.

Orki kręciły się po równinie popiołów jak mrówki. Niezliczone ogniska rozjarzały Czarną Krainę niczym gwiazdy na niebie. Kiedy hobbici zeszli niżej wzdłuż pasma Morgai, zdali sobie sprawę, że nie będą w stanie przekraść się do Góry Przeznaczenia.

Wtem, ku zdziwieniu Powiernika Pierścienia i jego sługi, wielkie armie Mordoru pomaszerowały na północ, pozostawiając drogę do Orodruiny niestrzeżoną. Sauron skierował wszystkie siły pod Morannon, gdzie, rzuciwszy wyzwanie Czarnemu Władcy, swoją armię poprowadził Aragorn.

Nie wiedział o tym żaden z hobbitów, jasnym jednak było, że oto nadarza się sposobność ukończenia wyprawy. Jej ostatni etap miał zdecydować o losach Śródziemia: albo Pierścień zostanie zniszczony w ogniach Góry Przeznaczenia, albo Powiernik Pierścienia zostanie odkryty, a Pierścień z powrotem oddany w ręce swego mrocznego Pana...

Talia Spotkań „Góry Przeznaczenia” składa się z następujących zestawów spotkań: Góra Przeznaczenia i Głębokie Cienie. Zestawy te posiadają następujące symbole:



Uwaga: podczas rozgrywki w scenariuszu *Góra Przeznaczenia* gracze nie mogą korzystać z Aragorna.

Testy wytrwałości

Testy wytrwałości odzwierciedlają odwagę i determinację **Powiernika Pierścienia**, który wbrew przytłaczającym przeciwnościom próbuje dotrzeć do Góry Przeznaczenia. Kiedy gracz otrzymuje polecenie wykonania testu wytrwałości, musi wyczerpać dowolną liczbę kontrolowanych przez siebie bohaterów i przydzielić ich do testu. Następnie musi odrzucić X wierzchnich kart z talii Spotkań, gdzie X to cyfra dziesiątek jego poziomu zagrożenia. Jeśli suma siły woli bohaterów przydzielonych do testu jest większa od liczby symboli Oka Saurona \odot znajdujących się na odrzuconych podczas testu kartach Spotkania, gracz zdał test wytrwałości. Jeśli liczba symboli Oka Saurona \odot znajdujących się na odrzuconych podczas testu kartach Spotkania jest równa lub wyższa od sumy siły woli bohaterów przydzielonych do testu, test wytrwałości się nie powiódł. Jeśli podczas testu wytrwałości talia Spotkań zostanie wyczerpana, należy potasować stos odrzuconych kart Spotkań i stworzyć z niego nową talię Spotkań.

Akcje graczy podczas testów wytrwałości

Testy wytrwałości przerywają normalną sekwencję tury i tworzą nowe okno akcji. Gracze mogą wykonywać akcje po ustaleniu całkowitej liczby symboli Oka Saurona \odot znajdujących się na odrzuconych kartach. Kiedy test wytrwałości zostanie rozpatrzony, gra toczy się dalej, a gracze mogą podejmować akcje tylko podczas normalnych okien akcji.

Przykład: Janek przydzielił postaci do etapu 3B, karty Ostatni Oddech. Z talii Spotkań odkrył kartę Pozbawionego Powieki Oka, którego treść stanowi: „**Po odkryciu:** Wykonaj test wytrwałości”. Janek wyczerpuje Froda Bagginsa i Sama Gamgee’ego i przydzielił ich do testu. Ma w sumie 5 punktów siły woli. Następnie odrzuca tyle kart z wierzchu talii Spotkań, ile wynosi cyfra dziesiątek swojego poziomu zagrożenia. Poziom zagrożenia Janka wynosi 43, odrzuca więc 4 karty. Na pierwszej karcie nie ma symboli \odot , na drugiej jest 1, a trzecia i czwarta mają po 2 symbole, w sumie daje to 5 symboli \odot . Suma siły woli przydzielonych do testu bohaterów jest równa liczbie symboli \odot , wygląda więc na to, że test Janka zakończy się porażką. Janek wyczerpuje jednak Różyczkę Cotton, aby dodać 2 do siły woli Sama Gamgee’ego, co podnosi całkowitą wartość siły woli do 7. W związku z tym Janek zdał test wytrwałości.

Epicki tryb wieloosobowy



Ostatnie dwa scenariusze, *Czarna Brama Została Otwarta* i *Góra Przeznaczenia*, można rozegrać w epickim trybie wieloosobowym, w którym może uczestniczyć jednocześnie 2–8 graczy. Gracze zostaną podzieleni na dwa zespoły: jeden będzie rozgrywać scenariusz *Czarna Brama Została Otwarta*, zaś drugi *Górę Przeznaczenia*. Każdy scenariusz to odrębna rozgrywka i wymaga oddzielnej strefy przeciwności i talii Spotkań. Zespoły z różnych scenariuszy muszą ze sobą współpracować, aby wspólnie pokonać Saurona i wygrać grę.

Aby rozegrać grę w epickim trybie wieloosobowym, należy postępować zgodnie z zasadami **przygotowania** dwustronnej karty przygotowania zatytułowanej „Epicki tryb wieloosobowy”.

Przygotowanie epickiego trybu wieloosobowego

Zasady **przygotowania** z karty przygotowania epickiego trybu wieloosobowego nakazują graczom stworzyć 2 oddzielne strefy przeciwności: jedną dla scenariusza *Czarna Brama Została Otwarta*, drugą dla scenariusza *Góra Przeznaczenia*. Aby to zrobić, należy przygotować odpowiednio duży obszar gry, na którym zmieszczą się oba scenariusze, a następnie postępować zgodnie z poleceniami **przygotowania** poszczególnych scenariuszy.

Następnie gracze dzielą się na 2 zespoły, po jednym na każdy scenariusz. Do każdego scenariusza musi zostać przydzielony przynajmniej 1 gracz; do danego scenariusza może zostać przydzielonych maksymalnie 4 graczy. Co więcej, liczba graczy przydzielonych do scenariusza *Góra Przeznaczenia* nie może być większa od liczby graczy przydzielonych do scenariusza *Czarna Brama Została Otwarta*.

Uwaga: W epickim trybie wieloosobowym wykorzystuje się zarówno Aragorna , jak i **Powiernika Pierścienia**. Podczas przygotowania gry pierwszy gracz scenariusza *Czarna Brama Została Otwarta* obejmuje kontrolę nad Aragornem , zaś pierwszy gracz scenariusza *Góra Przeznaczenia* obejmuje kontrolę nad **Powiernikiem Pierścienia**. Po zakończeniu przygotowania gry kartę epickiego trybu wieloosobowego należy odwrócić na drugą stronę i umieścić obok talii Wyprawy scenariusza *Góra Przeznaczenia*.

Karty Spotkań, które wykorzystuje się tylko w epickim trybie wieloosobowym, zostały oznaczone poniższym symbolem:



Rozgrywka w epickim trybie wieloosobowym

Gracze z danego scenariusza są jedynymi graczami w grze w danym scenariuszu. To oznacza, że różni gracze z różnych scenariuszy mogą korzystać z tego samego bohatera. Jednakże gracze znajdujący się w tym samym scenariuszu muszą przestrzegać ograniczenia wynikającego z unikalności kart. Karty Graczy nie mogą obierać za cel lub wpływać na karty z innych scenariuszy.

Kiedy zespół zakończy rundę na swoim etapie, nie przechodzi do następnej rundy, dopóki drugi zespół nie będzie na to gotów. Zanim oba zespoły przejdą do następnej rundy, należy rozpatrzyć **wymuszone** efekty z karty epickiego trybu wieloosobowego i celu Oka Saurona. Gracze powinni omówić te efekty, aby ustalić najlepsze dla całej grupy podejście. W wyniku ich działań Oko Saurona może przemieścić się z jednego scenariusza do drugiego.

Rozgrywka w epickim trybie wieloosobowym w trybie kampanii

Dwóch do czterech graczy może rozegrać scenariusze *Czarna Brama Została Otwarta* i *Góra Przeznaczenia* w epickim trybie wieloosobowym jako wielkie zwieńczenie kampanii. Należy po prostu postępować zgodnie z poleceniami z karty epickiego trybu kampanii oraz odpowiednich kart Kampanii. Należy pamiętać, aby na każdym etapie dołączyć do gry wszystkie odpowiednie łaski i brzemiona. Jeśli dana łaska lub brzemień znajduje się w poleceniach **przygotowawczych** obu scenariuszy, gracz, który kontroluje **Powiernika Pierścienia**, decyduje, który scenariusz otrzyma daną łaskę lub brzemień.

Przykład: Tomek i Maciek przygotowują scenariusze *Czarna Brama Została Otwarta* i *Góra Przeznaczenia* w epickim trybie wieloosobowym jako zakończenie kampanii. W puli kampanii znajdują się karty *Poważna Rana* i *Opętany Smutkiem*. Każde z tych brzemion zostaje wymienione w poleceniach przygotowawczych każdego z tych scenariuszy. Maciek kontroluje **Powiernika Pierścienia**, dlatego to on decyduje, jak je przydzielić: podczas przygotowania gry *Poważna Rana* trafi do strefy przeciwności scenariusza *Czarna Brama Została Otwarta*, zaś *Opętany Smutkiem* do strefy przeciwności scenariusza *Góra Przeznaczenia*.

Talie

Scenariusze zawarte w rozszerzeniu *Władca Pierścieni: Góra Ognia* przedstawiają bohaterskie czyny Froda i Aragorna, ryzykujących wszystko, aby obalić Czarnego Władcę. Ich celem jest oddanie motywów rozpacz i heroizmu powieści, dlatego potrafią dać graczom w kość. Aby pomóc graczom podczas przygód z rozszerzenia *Góra Ognia*, sporządziliśmy dwie listy kart, które nadają się do złożenia dwóch talii. Do ich stworzenia potrzebne są karty z zestawu podstawowego gry karcianej *Władca Pierścieni* oraz rozszerzeń *Czarni Jeźdźcy*, *Droga mrocznicze*, *Zdrada Sarumana*, *Kraina Cienia*, *Plomień Zachodu* i *Góra Ognia*. Talię przywództwa, wiedzy i taktyki należy wykorzystać w połączeniu z *Powiernikiem Pierścienia* w scenariuszach *Wieża Cirith Ungol* i *Góra Przeznaczenia*, zaś talię przywództwa i ducha z Aragornem w scenariuszu *Czarna Brama Została Otwarta*.

Talia przywództwa, wiedzy i taktyki

Bohaterowie

Sam Gamgee
Merry
Pippin

Sprzymierzeńcy

Gandalf x3
Gimli x1
Legolas x1
Boromir x1
Halbarad x1
Galadriela x2
Elrond x2
Różyczka Cotton x2
Kucyk Bill x2
Mablung x2
Narwaniec x1
Ghân-buri-Ghân x1
Barliman Butterbur x1
Henamarth Rzeczna Pieśń x1

Wydarzenia

Intuicja Froda x3
Niezlomność Niziołka x3
Atak z Zaskoczenia x2
Finta x2
Zasmakuj Stali! x2
Przysięgnij! x2

Dodatki

Drużyna Pierścienia x2
Sztylet Westernesne x3
Płaszcz Hobbitów x2
Laska z Drzewa Lebethron x1
Kamień Elfów x2
Orcze Przebranie x2
Najlepszy z Przyjaciół x3

Talia przywództwa i ducha

Bohaterowie

Gandalf
Éomer
Beregond

Sprzymierzeńcy

Gimli x1
Legolas x1
Książę Imrahil x1
Halbarad x1
Faramir x1
Anborn x1
Elfhelm x2
Háma x2
Elrohir x2
Elladan x2
Galadriela x1
Bilbo Baggins x2
Strażnik Cytadeli x3
Zwiadowca znad
Śnieżnego Potoku x3

Wydarzenia

Trzech Łowców x1
Kapitanowie Zachodu x2
Plomień Amoru x3
Rozpaczliwa Obrona x3
Sprawdzian Woli x2
Stawić Czoła x1

Poziom trudności gry

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

Poziom normalny

Aby rozegrać scenariusz na normalnym poziomie 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
Dalsze prace nad rozszerzeniem: Matthew Newman
Zasady: Caleb Grace
Redakcja: Richard A. Edwards
Okladka: Chris Rahn
Kierownictwo graficzne: Deb Freytag
Kierowniczy projektant graficzny: Melissa Shetler
Projekt graficzny: Shaun Boyke
Dyrektor zarządzający grafiką: Brian Schomburg
Koordynator licencji: Simone Elliot
Producent rozszerzenia: Caleb Grace
Zarządzanie produkcją: Megan Duehn
Główny projektant gier: Corey Konieczka
Główny producent gier: Michael Hurley
Wydawca: Christian T. Petersen
Tłumaczenie: Marcin Welnicki
Wersja polska: Galakta
Cytaty występujące na kartach zostały zaczerpnięte z „Władcy Pierścieni” oraz „Hobbita” w tłumaczeniu Marii Skibniewskiej.
Testerzy: Justin Engelking, Brian Schwebach, David Gearhart, Robert Kopp, Robert Moran, Jacob Purvis, Michaël Hatik, Jérémy Fouques, Vincent Doquang, Mark Craumer, Mike Bogenschutz, Mark Bridge, Brad Smith, Landon Sommer, Michael Foster-Coode, Christopher Kraft, Jacob Hampton, Christopher Crissey, Tyler Parrott, Thomas Burns, Eyn Tomeny, Molly Tomeny, Peter Lazar, Ira Fay, Matthew “Cast it into the fire!” Newman, Matt Holland, Jimmy Le, Jeremy “Danger” Zwirn, Anthony Fanchi, Luke Eddy, Ali Eddy, Zachary Varberg, Mike Strunk, Conrad Yaddof, and Jason Svec.



DOWÓD
ZAKUPU
PL-MEC62
Góra Ognia

© 2017 Fantasy Flight Games. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Śródziemie, *Władca Pierścieni* i powiązane z nimi postacie, przedmioty, wydarzenia oraz miejsca są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi należącymi do The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises i zostały użyte na podstawie licencji udzielonej Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply to znak towarowy Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, logo FFG, Living Card Game, LCG oraz logo LCG są © Fantasy Flight Games. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA. 651-639-1905. 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

PIASKI HARADU™

ROZSZERZENIE



Zagubieni pośród piasków pustyni. Setki mil od domu. Otoczeni przez wrogów... Czas na bohaterstwo!

Piaski Haradu, szóste duże rozszerzenie do gry *Władca Pierścieni: gra karciana* zawiera 156 nowych kart, wśród których znajdują się trzy nowe scenariusze, alternatywne wersje Gimlego oraz Legolasa, a także liczne karty graczy, które otworzą nowy wachlarz możliwości podczas tworzenia talii.

WWW.GALAKTA.PL

