



WŁADCA PIERŚCIENI™

KONFRONTACJA™

INSTRUKCJA

W Śródziemiu nastal czas ostatecznej konfrontacji Wolnych Ludów Zachodu z Sauronem, władcą ciemności. Czy hobbit Frodo i jego kompani zdołają dotrzeć z Pierścieniem do Góry Przeznaczenia, piętrzącej się w samym sercu Mordoru? Czy siły Saurona zwyciężą drużynę, a Śródziemie na zawsze ogarnie mrok?

Zwycięzca może być tylko jeden!

WITAJCIE

Gra planszowa *Władca Pierścieni: Konfrontacja* pozwoli wam odtworzyć epickie zmagania pomiędzy Drużyną Pierścienia i sługami Saurona, opisane w klasycznej trylogii fantasy autorstwa J.R.R. Tolkiena.

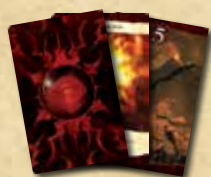
Jeżeli jesteście gotowi pokierować Drużyną w czasie niebezpiecznej wyprawy do Góry Przeznaczenia albo chcecie objąć kontrolę nad siłami Saurona, usiłującymi przechwycić Pierścień, czytajcie dalej. Czeka was emocjonująca przygoda!

Zawartość pudełka

18 kart walki



karty walki
Drużyny Pierścienia



karty walki
Saurona

8 kart specjalnych



18 podstawek



18 kart postaci



18 żetonów postaci



2 arkusze pomocy



Plansza



1. Regiony górskie
2. Region

KLASYCZNE ZASADY GRY

Ta część instrukcji zawiera zasady **KLASYCZNEJ** wersji gry *Władca Pierścieni: Konfrontacja*. W dalszej części broszury znajdziecie też reguły **WARIANTU** oraz **ROZGRYWKI Z DRAFTEM**.

Podczas gry w wersję klasyczną należy upewnić się, czy gracze używają odpowiedniej strony żetonów postaci oraz właściwych kart. Zostały one oznaczone **symbolem pierścienia** (postaci oznaczonych **gwiazdą** nie używa się w wersji klasycznej).



PIERŚCIEŃ
(WERSJA KLASYCZNA)



GWIAZDA
(WARIANT)

Władca Pierścieni: Konfrontacja to gra dla dwóch osób. Podczas rozgrywki jeden z uczestników obejmuje kontrolę nad dziewięcioma członkami Drużyny Pierścienia – określa się go dalej mianem **DRUŻYNY PIERŚCIENIA**. Jego rywal dowodzi dziewięcioma sługami Saurona, stąd nazywa się go dalej **SAURONEM**. Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze powinni zapoznać się z postaciami i kartami zarówno własnymi, jak należącymi przeciwnika. Ich specjalne zdolności opisano szczegółowo na stronach 10-15.

PRZYGOTOWANIE

Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie odpakować karty, a kartonowe elementy wypchnąć z ramek.

- Drużyna Pierścienia wsuwa dziewięć żetonów postaci Drużyny Pierścienia (ze złotymi cyframi) do jasnych plastikowych podstawek. Sauron wsuwa dziewięć żetonów postaci Saurona (z czerwonymi cyframi) do ciemnych podstawek. Dzięki temu każdy gracz ma do dyspozycji dziewięć pionków, określanych mianem **POSTACI**.

Należy pamiętać, że podczas rozgrywki w wariant klasyczny wszystkie widoczne postacie muszą mieć na sobie widoczny symbol pierścienia.

- Każdy gracz bierze do ręki dziewięć swoich kart walki – odpowiednio, Drużyny oraz Saurona (osiem kart specjalnych wykorzystuje się wyłącznie podczas wariantu rozgrywki, opisanego na stronie 9).
- Pośrodku stołu, pomiędzy graczami układa się planszę, tak, by grający Drużyną Pierścienia siedział przy narożniku z Shire, a Sauron przy narożniku z Mordorem.

- Drużyna Pierścienia wybiera cztery ze swoich postaci i umieszcza je w Shire. Następnie rozstawia pięć pozostałych postaci w pięciu regionach znajdujących się przed Shire (Arthedain, Cardolan, Enedwaith, Eregion oraz Rhudaur), tak, by w każdym znajdowała się jedna postać.
- Sauron wybiera cztery ze swoich postaci i umieszcza je w Mordorze. Następnie rozstawia pięć pozostałych postaci w pięciu regionach znajdujących się przed Mordorem (Gondor, Dagorlad, Fangorn, Mroczna Puszcza oraz Rohan), tak, by w każdym znajdowała się jedna postać.
- Na początku rozgrywki nie umieszcza się żadnej postaci w regionie górskim.
- Obaj gracze układają przed sobą dziewięć kart postaci – znajdując się na nich imiona i specjalne zdolności bohaterów.
- Każdy gracz otrzymuje arkusz pomocy, zawierający skrócony opis kart i postaci, kontrolowanych przez przeciwnika.

Postacie umieszcza się na planszy tyłem (tj. częścią podstawki zasłaniającą żeton) do przeciwnika. Dzięki temu tylko gracz kontrolujący daną postać zna jej tożsamość.



PRZYGOTOWANIE GRY



1. Arkusz pomocy Drużyny Pierścienia

2. Karty walki Saurona

3. Karty postaci Saurona

4. Postacie Saurona

5. Plansza

6. Karty postaci Drużyny Pierścienia

7. Karty walki Drużyny Pierścienia

8. Postacie Drużyny Pierścienia

9. Arkusz pomocy Saurona

Opis karty i limitu postaci



- | | |
|--|----------------------|
| 1. Wartość siły | 3. Imię |
| 2. Kolor frakcji (złoty dla Drużyny Pierścienia, czerwony dla Saurona) | 4. Zdolność |
| | 5. Symbol wersji gry |

Rozgrywka

Jako pierwszy ruch wykonuje Sauron. Po nim rusza się Drużyna Pierścienia, i tak dalej, na przemian, aż do zakończenia rozgrywki.

Ruch

W swojej turze gracz **musi poruszyć do przodu jedną** ze swoich postaci, przestrzegając przy tym poniższych zasad:

- Postać może się poruszyć tylko *do sąsiedniego regionu z przodu*. Nie wolno jej ruszać się na boki ani do tyłu, chyba że pozwala im na to zdolność, zagrana karta lub zasada specjalna.
- W górach postacie nie mogą nigdy ruszać się na boki, nawet jeśli akurat pozwala im na to karta lub zdolność – chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.

- W Shire i Mordorze mogą znajdować się najwyżej cztery postacie danego gracza.
- W regionie górskim znajdować się może tylko jedna postać danego gracza.
- W każdym innym regionie znajdować się mogą najwyżej dwie postacie gracza.



- Liczbę postaci jednego gracza, które gracz może mieć w danym regionie została oznaczona **SYMBOLEM LIMITU POSTACI**, wydrukowanym na planszy.
- Niektóre postacie mają specjalne zdolności ruchu, opisane na swoich kartach. Taki specjalny ruch oraz wszystkie inne specjalne zdolności postaci opisano dokładnie na stronach 11-14.
- **Anduina:** Drużyna Pierścienia może wykorzystać rzekę, by poruszyć swoją postać z Mrocznej Puszczy do Fangornu lub z Fangornu do Rohanu (co zaznaczono żółtymi strzałkami). Choć jest to ruch w bok, uznaje się go za ruch do przodu, wykonywany podczas tury Drużyny Pierścienia. Nie wolno natomiast wykonać ruchu w drugą stronę, to jest z Rohanu do Fangornu lub z Fangornu do Mrocznej Puszczy, chyba że pozwala na to zdolność postaci lub zagrana karta (umożliwiająca odwrót w bok).
- **Kopalnie Morii:** Drużyna Pierścienia może w jednym ruchu przenieść postać przez Kopalnie Morii (co oznaczono żółtą strzałką), z Eregionu do Fangornu, ale nigdy w drugą stronę (z Fangornu do Eregionu) – nawet, jeżeli ta postać wykonuje odwrót. Z kopalni można korzystać nawet, gdy w Caradhras znajduje się postać Saurona.

Kiedy postać zostaje pokonana, jej pionek zdejmuje się z planszy i odkłada na bok.



Przykłady ruchu



1. Jeżeli postać nie wchodzi właśnie do Mordoru, do Shire ani nie porusza się wzdłuż żółtej strzałki, musi zawsze wykonywać ruch do jednego z dwóch sąsiednich regionów, znajdujących się z przodu.



2. W górach postać nie może ruszyć się ani wykonać odwrotu w bok. W powyższym przykładzie Frodo nie może skorzystać ze swojej zdolności, pozwalającej na wykonanie odwrotu w bok, ponieważ do walki doszło w regionie górskim.



3. Jedynie Drużyna Pierścienia może poruszać swoje postacie bezpośrednio z Eregionu do Fangornu, przez Kopanie Morii. Nie może jednak poruszać się ani wykonywać odwrotu w przeciwnym kierunku (z Fangornu do Eregionu).



4. Postać nie może poruszyć się ani wykonać odwrotu do regionu, w którym już znajduje się maksymalna liczba postaci gracza, który ją kontroluje.



5. Tylko Drużyna Pierścienia może poruszać swoje postacie wzdłuż Anduiny, w kierunku wskazanym przez żółte strzałki.

WALKA

Jeśli postać wejdzie do regionu, w którym znajduje się co najmniej jedna postać przeciwnika, dochodzi do **WALKI**. Wchodzący do regionu jest **ATAKUJĄCYM**, a postać przeciwnika **OBROŃCĄ**. Ruch do regionu, w którym znajduje się co najmniej jedna postać przeciwnika to **ATAK**.

Jeśli w zaatakowanym regionie znajdują się dwie lub więcej nieujawnione postacie wroga, atakujący **losuje**, która z nich będzie jego przeciwnikiem podczas walki (obrońca może wymieszać pionki, zanim atakujący dokona wyboru). Atakujący może też zawsze zdecydować, że będzie walczył z postacią wroga, która została już ujawniona.

Walkę rozgrywa się w czterech etapach:

1. UJAWNIE NIE POSTACI

Obaj gracze ujawniają przeciwnikowi walczącą postać.

2. ROZEGRANIE ZDOLNOŚCI POSTACI

Gracz Drużyny Pierścienia jako **pierwszy** odczytuje i rozgrywa zdolność, wydrukowaną na karcie walczącej postaci. Po nim tak samo robi Sauron (Wyjątek: Jeśli w walce uczestniczy Warg, zdolność postaci Drużyny Pierścienia nie działa).

Część zdolności postaci (na przykład Aragorna) nie ma efektu podczas walki – należy je wówczas zignorować.

ODWRÓT

Kilka postaci Drużyny Pierścienia posiada zdolności pozwalające na początku walki wykonać **ODWRÓT**, zanim Sauron odczyta swoją zdolność (za wyjątkiem walki z Wargiem, który blokuje zdolności Drużyny Pierścienia). Po ujawnieniu takiej postaci i odczytaniu jej zdolności gracz może natychmiast wykonać nią odwrót, jak napisano na jej karcie.

Postać **nie może** wykonać odwrotu do regionu zajętego przez wroga ani zawierającego maksymalną dozwoloną liczbę. Co więcej **nie może wykonać odwrotu w bok**, kiedy znajduje się w **górach**, ani w tył przez Kopalnie Morii.

Jeśli graczowi Drużyny Pierścienia uda się wykonać odwrót, ignoruje się działanie zdolności postaci Saurona.

Jeżeli któryś z walczących wykona odwrót albo postać (lub obie postacie) zostanie pokonana w wyniku działania zdolności przeciwnika, walka się kończy (nie zagrywa się żadnych kart).

3. ZAGRYWANIE KART

Każdy gracz w **tajemnicy** wybiera jedną ze swoich pozostałych **KART WALKI**. Gdy obaj gracze się zdecydują, jednocześnie odkrywają karty. Niektóre karty posiadają **TEKST**, opisujący ich zdolność, inne natomiast są **KARTAMI SIŁY** i posiadają tylko wartość siły.

Karty z tekstem **zawsze** działają przed kartami siły. Jeśli obaj gracze odkryją karty z tekstem, jako **pierwszą** rozgrywa się zawsze kartę Saurona, a po niej kartę Drużyny Pierścienia.

Jeśli któryś z walczących wykona odwrót albo zostanie pokonany (lub obie postacie zostaną pokonane) w wyniku działania karty tekstowej, walka się kończy. Obydwie karty zawsze się odrzuca, nawet, jeśli nie miały żadnego efektu.

4. PORÓWNANIE SIŁ

WARTOŚĆ SIŁY karty siły każdego gracza (jeśli taka została zagrana) jest dodawana do **WARTOŚCI SIŁY** jego postaci.

Następnie postać, która uzyskała **niższą sumę siły zostaje pokonana**. Jeśli całkowita siła obu postaci jest taka sama, **obie** zostają pokonane. Walka się kończy.

Opis karty walki

 <p>KARTA Z TEKSTEM</p>	 <p>KARTA SIŁY</p>	
1. Nazwa	2. Zdolność	3. Wartość siły

Po walce obie karty walki odkłada się odkryte obok planszy. Kiedy gracz zużyje wszystkie dziewięć kart (co zawsze dzieje się równocześnie dla obu grających), bierze wszystkie karty z powrotem do ręki.

Jeżeli po walce w spornym regionie znajdują się inne wrogie postacie, rozpoczyna się kolejna walka. Należy toczyć je do momentu, gdy w regionie pozostaną tylko postacie jednej strony (albo żadne).

Ukrycie postaci

Na koniec tury gracza wszystkie ujawnione postacie zostają ukryte dla przeciwnika (chyba że zaznaczono inaczej, jak w przypadku zdolności karty „Krebainy z Dunlandu”).

Mieszanie postaci

Gracz może w dowolnym momencie wymieszać swoje postacie, znajdujące się w jednym regionie, aby zmylić przeciwnika (w tym celu zabiera pionki z planszy, miesza je za plecami lub pod stołem, a następnie odkłada do właściwego regionu). Przydaje się to zawsze, gdy przeciwnik zna tożsamość jednej z postaci w regionie. Nie można mieszać postaci znajdujących się w różnych regionach ani takich, które w danym momencie są ujawnione.

KONIEC GRY

Rozgrywka kończy się w jednym z poniższych przypadków:

- Drużyna Pierścienia wygrywa natychmiast, gdy Frodo wejdzie do Mordoru – niezależnie od tego, czy w Mordorze znajdują się postacie Saurona (nie rozgrywa się walki).
- Sauron wygrywa natychmiast, jeśli w Shire znajdują się trzy jego postacie albo Frodo został pokonany (w wersji klasycznej).
- Gracz przegrywa natychmiast, jeśli podczas swojej tury nie może poruszyć postaci do przodu.

Polecamy zawsze rozgrywać po dwie partie, by każdy z uczestników raz zagrał Drużyną Pierścienia i raz Sauronem. Zwycięzca każdej partii otrzymuje jeden punkt za każdą jego postać, która na koniec gry znajduje się na planszy (przeegrany nie otrzymuje żadnych punktów). Po dwóch rozgrywkach zwycięża ostatecznie gracz z większą liczbą punktów.

Przykład walki



1. Aragorn właśnie skorzystał ze zdolności, aby zaatakować z Mrocznej Puszczy znajdującą się w Fangornie postać Saurona. Sauron ujawnia, że Aragorn zaatakował Szelobę.
2. Żadna z walczących postaci nie posiada zdolności pozwalającej na wykonanie odwrotu ani pokonanie wroga, dlatego gracze muszą w tajemnicy wybrać po jednej karcie walki, które następnie odkryją. Drużyna Pierścienia odkrywa kartę o wartości „4”, a Sauron odkrywa „Oko Saurona”. Ponieważ przeciwnik nie wybrał karty z tekstem „Oko Saurona” nie działa.
3. Drużyna Pierścienia dodaje wartość siły karty do wartości siły Aragorna, co daje sumę 8. W związku z tym, że karta Saurona nie miała wartości siły, ostateczna wartość siły Szeloby to 5. A zatem siła Aragorna jest wyższa od siły Szeloby – pajęczycza zostaje pokonana i usunięta z planszy.

WARIANT

Po rozegraniu kilku partii wersji klasycznej i zapoznaniu się ze strategiami oraz niuansami *Władcy Pierścieni: Konfrontacji* gracze mogą spróbować swoich sił rozgrywając poniższy wariant.

Zasady rozgrywki pozostają bez zmian, z tą różnicą, że zamiast klasycznych postaci używa się bohaterów oznaczonych gwiazdą, znajdujących się po drugiej stronie żetonów postaci i kart postaci.

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy upewnić się, że wszystkie żetony w podstawkach są odwrócone na stronę z wariantem (postacie z wariantu oznaczone są gwiazdą, a nie pierścieniem). Choć niektórzy bohaterowie występują w obu wersjach, wszystkie postacie z wariantu mają nowe zdolności.

Wersja klasyczna opowiada o konfrontacji dziewięciu wszechstronnych, ale słabych postaci Drużyny Pierścienia z potężnymi sługami Saurona, symulując w ten sposób desperacką wędrówkę Drużyny do Mordoru. Wariant natomiast szerzej traktuje walkę Wolnych Ludów Zachodu przeciw złowrogim zakusom Saurona. Drużyna Pierścienia otrzymuje więcej silnych postaci, takich jak Elrond, Drzewiec czy Theoden, a Sauron może grać bardziej przebiegle dzięki takim postaciom jak Gadzi Język oraz nowy Czarnoksiężnik z Angmaru.

Kiedy gracze używają postaci z wariantu, (lub w draftcie), obowiązują następujące zasady:

- Sauron wygrywa natychmiast, jeśli Czarnoksiężnik z Angmaru (w wersji z gwiazdą) wejdzie do Shire – niezależnie od tego, czy w Shire znajdują się postacie Drużyny Pierścienia (nie rozgrywa się walki).
- Dostępny w wariantcie Frodo rozpoczyna grę jako „Powiernik Pierścienia”. Jeśli zostanie pokonany, nowym Powiernikiem Pierścienia zostaje Sam. Drużyna Pierścienia musi ujawnić Sama, kiedy obejmuje on funkcję Powiernika (Sam nie musi przy tym znajdować się w tym samym regionie, co Frodo). Jeśli Sam został pokonany przed wyeliminowaniem Froda, Sauron natychmiast wygrywa grę. Jeżeli Sam zostanie pokonany po objęciu funkcji Powiernika Pierścienia, Sauron natychmiast wygrywa.
- Drużyna Pierścienia natychmiast wygrywa grę w momencie, gdy Powiernik Pierścienia wejdzie do Mordoru – niezależnie od tego, czy znajdują się tam postacie Saurona (nie rozgrywa się walki).

DRAFT

Po rozegraniu kilku partii wersji klasycznej oraz wariantu gracze będą gotowi na zupełnie nowy sposób gry we *Władcę Pierścieni: Konfrontację*.

Rozgrywka w formacie draft pozwala graczom zdecydować, czy korzystać będą z postaci klasycznych, pochodzących z wariantu, a nawet ich mieszaniny.

Przed rozpoczęciem rozgrywki każdy gracz, w tajemnicy przed przeciwnikiem, umieszcza żetony swoich postaci w plastikowych podstawkach, tak, by widoczna była **strona, którą wybrał**. Może przy tym dowolnie mieszać postacie klasyczne i z wariantu.

Przykład: Podczas rozgrywki w formacie draft Sauron musi wybrać dziewięć postaci, które wystawi do gry. Musi na przykład zdecydować, czy użyje Szeloby, czy Gadziego Języka, gdyż te postacie znajdują się po różnych stronach tego samego żetonu.

Gdy gracze wybiorą swoje postacie, kładą przed sobą odpowiadające im odkryte karty. W ten sposób ujawniają przeciwnikowi, kogo wybrali. Następnie rozgrywka toczy się normalnie.

KARTY SPECJALNE

W pudełku z grą znajduje się osiem kart specjalnych – cztery dla Drużyny Pierścienia i cztery dla Saurona. Przedstawiają one specjalne moce i zdolności, które można wprowadzić do gry i w ten sposób ją uatrakcyjnić. Każdej kartej specjalnej można użyć tylko **raz podczas gry** – potem odkłada się ją do pudełka. Kart specjalnych można używać zarówno w rozgrywce klasycznej, jak i w wariantcie oraz podczas draftu.

Jeżeli gracze zdecydują się użyć kart specjalnych, przed rozpoczęciem gry każdy gracz wybiera dwie z nich i pokazuje je rywalowi. Będzie mógł użyć ich podczas tej partii. Pozostałe dwie karty odkłada do pudełka.

Ponadto, jeżeli gracze bardzo różnią się doświadczeniem, mniej obyty z grą może otrzymać pomoc w postaci kart specjalnych. Gracze sami powinni zdecydować, ile powinni ich otrzymać, by zniwelować przewagę doświadczenia rywala.

Na karty specjalne nie działają zasady odnoszące się do kart walki – wszystkie postacie oraz karty, których treść odnosi się do „kart” działają **tylko** na karty walki, a nie na karty specjalne. Zdolności kart specjalnych zostały opisane na stronach 15 i 16.

KARTY WALKI

W tej części instrukcji znajduje się opis wszystkich kart walki, zawierających tekst.

KARTY DRUŻYNY PIERŚCIENIA

Drużyna Pierścienia dysponuje pięcioma kartami siły o wartościach 1-5 oraz czterema kartami z tekstem:

MAGIA

Drużyna Pierścienia oraz Sauron posiadają po jednej karcie walki „Magia”. Po zagranium, gracz wymienia ją na jedną ze swoich odrzuconych kart (sam ją wybiera). Jeśli wybrana karta posiada tekst, należy ją natychmiast rozegrać. Jeżeli gracz nie ma żadnych odrzuconych kart, „Magia” nie ma żadnego efektu. Jeśli obaj gracze zagrają karty „Magii” podczas tej samej walki, Sauron jako pierwszy wybiera, na jaką kartę ją zamieni.



SZLACHETNE POŚWIĘCENIE

Po zagranium tej karty obie postacie biorące udział w walce zostają pokonane, chyba że Sauronowi udało się najpierw użyć karty „Odwrót” – wówczas żadna postać nie zostaje pokonana (ale obie karty należy odrzucić).

PLASZCZ ELFÓW

Jeśli Drużyna Pierścienia zagra tę kartę, a Sauron użyje jednej ze swoich kart siły, kartę Saurona należy zignorować (jej siła nie dolicza się do siły postaci). Jeżeli Sauron zagrał kartę „Magii” i zastąpił ją kartą siły, siłę nowej karty również się ignoruje.



ODWRÓT

Po zagranium tej karty walcząca postać Drużyny Pierścienia musi wykonać odwrót **w tył**, do sąsiedniego regionu, pod warunkiem, że nie ma w nim żadnych postaci Saurona ani maksymalnej dozwolonej liczby postaci Drużyny (w takim wypadku nie można wykonać odwrotu i normalnie rozgrywa się walkę). Jeżeli tylko to możliwe, postać Drużyny Pierścienia musi wykonać odwrót.

KARTY SAURONA

Sauron posiada sześć kart siły o wartościach 1-6 oraz trzy następujące karty z tekstem:

MAGIA

Patrz opis karty „Magia” Drużyny Pierścienia.



OKO SAURONA

Jeśli Sauron zagra tę kartę, a Drużyna Pierścienia zagra kartę z tekstem, treść karty Drużyny nie ma żadnego efektu.



ODWRÓT

Po zagranium tej karty walcząca postać Saurona musi wykonać odwrót **w bok**, do sąsiedniego regionu, pod warunkiem, że nie jest to region górski, nie ma w nim żadnych postaci Drużyny Pierścienia ani maksymalnej dozwolonej liczby postaci Saurona (w takim wypadku nie można wykonać odwrotu i normalnie rozgrywa się walkę). Jeśli to tylko możliwe, postać Saurona musi wykonać odwrót.



POSTACIE

Poniżej opisane zostały zdolności wszystkich postaci. Liczba w nawiasie oznacza siłę.

POSTACIE DRUŻYNY PIERŚCIENIA: WERSJA KLASYCZNA:

FRODO (1):

Jeżeli Frodo się broni, może wykonać odwrót w bok, do sąsiedniego regionu. Frodo może skorzystać z tej zdolności tylko przed rozpoczęciem walki, zanim zostaną zagrane karty. Nie może wykonywać odwrotu w bok, kiedy znajduje się w górach.



SAM (2):

Jeśli Sam znajduje się w tym samym regionie co Frodo, a Frodo został zaatakowany jako pierwszy, Sam może się ujawnić aby zająć miejsce Froda w walce (należy to zrobić przed rozegraniem zdolności Froda).



Ponadto, gdy Sam znajduje się w tym samym regionie co Frodo, jego siła wynosi 5. Aby skorzystać z tej premii, Drużyna Pierścienia musi ujawnić Froda przed wybraniem kart. Drużyna Pierścienia może też nie ujawniać Froda – wówczas siła Sama wynosi po prostu 2.

Sam nie może zastąpić Froda, kiedy ten walczy z Wargiem. Jeżeli Sam walczy z Wargiem, jego siła zawsze wynosi 2, nawet jeśli w tym samym regionie znajduje się Frodo. Jeśli Orkowie (z wersji klasycznej) atakują Froda podczas swojego pierwszego ataku, a Sam zastąpi Froda w walce, to on zostaje pokonany.

Przypomnienie: Ponieważ w regionach górskich może znajdować się tylko jedna postać, Sam nie może towarzyszyć tam Frodowi.

PIPPIN (1):

Kiedy Pippin atakuje, może wykonać odwrót w tył, do sąsiedniego regionu. Pippin może skorzystać z tej zdolności tylko na początku walki, zanim zostaną karty.



MERRY (2):

Jeżeli Merry walczy z Czarnoksiężnikiem z Angmaru, pokonuje go przed wybraniem kart. Zdolność ta nie działa na żadną inną postać Saurona.



GANDALF (5):

Kiedy podczas walki z Gandalfem zagrywa się karty, Sauron musi wówczas jako pierwszy wybrać i ujawnić swoją kartę. Dopiero potem Drużyna Pierścienia wybiera i zagrywa własną kartę (zawsze musi jakąś zagrać, nawet jeśli Sauron użył „Odwrotu”). Następnie obie karty zostają normalnie rozegrane (Sauron rozgrywa swoją jako pierwszy).



Jeżeli Sauron odkryje kartę „Magia” (patrz strona 10), musi ją rozegrać i wybrać nową zanim Drużyna Pierścienia wybierze i odkryje własną kartę (jeśli nowa karta Saurona posiada tekst, nie rozgrywa się go do czasu odkrycia karty Drużyny Pierścienia).

ARAGORN (4):

Podczas ruchu Aragorn może przesunąć się do dowolnego sąsiedniego regionu – w przód, w bok lub do tyłu, pod warunkiem, że w ten sposób zaatakuje co najmniej jedną postać Saurona. Jeżeli ruch Aragorna nie prowadzi do walki, można go wykonać tylko w przód do sąsiedniego regionu. Aragorn może zaatakować przy pomocy tej specjalnej zdolności Warga, ponieważ korzysta z niej zanim wejdzie do regionu, w którym znajduje się Warg. Aragorn nie może poruszać się w bok, kiedy znajduje się w górach.



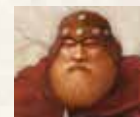
LEGOŁAS (3):

Jeżeli Legolas walczy z Latającym Nazgûlem, pokonuje go przed zagranie kart. Zdolność ta nie działa na żadną inną postać Saurona.



GIMLI (3):

Jeżeli Gimli walczy z Orkami, pokonuje je zanim zostanie rozegrana ich zdolność. Zdolność nie działa na żadną inną postać Saurona.



BOROMIR (0):

Podczas walki Boromir oraz walcząca z nim postać Saurona zostają pokonani przed rozegraniem zdolności postaci Saurona. Jedynym wyjątkiem jest walka z Wargiem, w której zdolność Boromira nie działa, walka przebiega normalnie i zagrywa się w niej karty.



POSTACIE SAURONA: WERSJA KLASYCZNA:

BALROG (5):

Jeśli Balrog znajduje się w regionie Caradhras kiedy Drużyna Pierścienia używa Kopalni Morii (poruszając się z Eregionu do Fangornu), Sauron **może** go ujawnić, aby natychmiast, bez walki, pokonać postać Drużyny Pierścienia (także Froda). Balrog pozostaje na swoim miejscu (nie pokonuje go nawet Boromir). Pokonana przez Balroga postać Drużyny Pierścienia, podróżująca przez Kopalnię Morii nie dociera do Fangornu, więc Sauron nie ujawnia znajdującej się tam postaci.



SZELOBA (5):

Jeśli Szeloba pokona w walce postać Drużyny Pierścienia, natychmiast wraca do Gondoru (chyba że walka toczyła się w Gondorze – wówczas pozostaje na miejscu). Jeżeli w Gondorze już znajdują się dwie postacie Saurona lub przebywają tam postacie Drużyny Pierścienia, Szeloba zostaje pokonana i usunięta z gry.



CZARNOKSIĘŻNIK Z ANGMARU (5):

Podczas ruchu Czarnoksiężnik z Angmaru może poruszyć się w bok do sąsiedniego regionu, jeśli dzięki temu zaatakuje co najmniej jedną postać Drużyny Pierścienia. Jeżeli ruch nie prowadzi do walki, Czarnoksiężnik z Angmaru wykonuje go normalnie – tylko w przód, do sąsiedniego regionu. Czarnoksiężnik z Angmaru nie może poruszać się w bok, kiedy znajduje się w górach. Jeśli podczas ataku w bok Czarnoksiężnik z Angmaru napotka Froda, ten może wykonać odwrót do regionu, w którym wcześniej znajdował się Czarnoksiężnik z Angmaru, pod warunkiem, że nie ma tam innej postaci Saurona.



LATAJĄCY NAZGŪL (3):

Podczas ruchu Latający Nazgûl może poruszyć się do **dowolnego regionu** na planszy, pod warunkiem, że znajduje się z nim **jedna** postać Drużyny Pierścienia (i w ten sposób ją zaatakować). W przeciwnym wypadku Latający Nazgûl musi przestrzegać normalnych zasad ruchu. Zdolność Latającego Nazgûla pozwala poruszyć się w bok do sąsiedniego regionu w górach, pod warunkiem, że znajduje się tam jedna postać Drużyny Pierścienia.



CZARNY JEŹDZIEC (3):

Podczas ruchu Czarny Jeździec może przemieścić się do przodu o dowolną liczbę regionów, pod warunkiem, że w ten sposób zaatakuje przynajmniej jedną postać Drużyny Pierścienia. W przeciwnym wypadku musi przestrzegać normalnych zasad ruchu. Czarny Jeździec nie może poruszyć się do, ani przez region, w którym przebywa maksymalna dozwolona liczba postaci Saurona. Nie może także przechodzić przez region zajęty przez Drużynę Pierścienia.



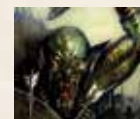
SARUMAN (4):

Podczas walki z Sarumanem postać Drużyny Pierścienia nie może wykonać odwrótu przy pomocy swojej specjalnej zdolności. Ponadto Sauron może ogłosić, że nie zagrywa się żadnych kart, a walkę rozstrzyga w oparciu o siłę samych postaci. Poza tym podczas walki obowiązują wszystkie pozostałe zasady.



ORKOWIE (2):

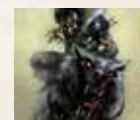
Podczas ataku, przed zagranieniem kart, Orkowie pokonują pierwszą postać Drużyny Pierścienia w zaatakowanym regionie. Jeśli znajduje się tam więcej postaci Drużyny Pierścienia, podczas kolejnych bitew zdolność Orków nie ma żadnego efektu.



Postać Drużyny Pierścienia ze zdolnością umożliwiającą odwrót może wykonać odwrót przed rozegranieniem zdolności Orków. Jeśli postać Drużyny Pierścienia wykona odwrót, kończąc w ten sposób walkę, wciąż uznaje się ją za pierwszy atak Orków (oczywiście, jeżeli to nie one się broniły).

WARG (2):

Podczas walki z Wargiem zdolność postaci Drużyny Pierścienia nie działa.



JASKINIOWY TROLL (9):

Podczas walki z Jaskiniowym Trollem, karta Saurona nie ma efektu ani siły. Sauron nadal musi ją jednak zagrać i odrzucić kartę, choć nie otrzymuje z tego tytułu żadnych korzyści.



POSTACIE DRUŻYNY PIERŚCIENIA: WARIANT:

FRODO (1):

Podczas walki z Frodem nie działa tekst kart Saurona.



Jeśli Frodo zostanie pokonany, należy ujawnić Sama, który staje się nowym Powiernikiem Pierścienia (patrz strona 9). Jeżeli Froda pokona Warg, albo Sam został pokonany wcześniej, Sauron natychmiast wygrywa grę.

SAM (1):

Podczas obrony wartość siły Sama jest równa sile atakującej go postaci Saurona. Karty walki oraz specjalne zdolności postaci takich jak Gandalf (w wersji z wariantu) dodaje się do wartości siły Sama normalnie. Jeśli Sam zostanie zaatakowany przez Orków (w wersji z wariantu), jego siła wynosi 6.



ELROND (3):

Podczas walki z Elrondem nie działają karty Saurona „Oko Saurona” oraz „Magia”.



ARAGORN (4):

Kiedy Aragorn się broni, **może** ogłosić, że nie zagrywa się żadnych kart, a walka zostaje rozstrzygnięta w oparciu o wartości siły samych postaci. Podczas walki obowiązują wszystkie pozostałe zasady. Jeżeli Aragorn zrezygnuje z użycia tej zasady w walce z Sarumanem (w wersji klasycznej), Saruman może zdecydować, że ostatecznie nie zagra się żadnych kart.



GANDALF (5):

Gdy podczas walki w regionie, gdzie znajduje się Gandalf lub regionie sąsiednim (nawet w górach) zostaną odkryte karty, Drużyna Pierścienia może ujawnić Gandalfa aby dodać 1 do wartości siły walczącej postaci Drużyny Pierścienia. Gandalf może skorzystać ze swojej specjalnej zdolności nawet jeśli na skutek zdolności Aragorna (w wersji z wariantu) lub Sarumana (w wersji klasycznej) nie zagrano kart. Nie może natomiast skorzystać ze zdolności, jeśli walka toczy się przeciwko Wargowi, ani w walce, w której sam jest atakującym lub obrońcą.



DRZEWIEC (4):

Kiedy Drzewiec znajduje się w Fangornie, jego siła zwiększa się do 6. Podczas ruchu Drzewiec może poruszyć się z dowolnego regionu planszy do Fangornu, pod warunkiem, że znajduje się tam **jedna** postać Saurona (w ten sposób ją atakuje). W przeciwnym wypadku musi przestrzegać normalnych zasad ruchu.



Drzewiec może skorzystać ze swojej zdolności aby zaatakować Warga znajdującego się w Fangornie, ponieważ korzysta z niej zanim wejdzie do regionu z Wargiem. Natomiast wartość siły Drzewca nie wzrasta do 6, kiedy walczy w Fangornie z Wargiem.

FARAMIR (3):

Kiedy Faramir atakuje, może wykonać odwrót w bok do sąsiedniego regionu. Z tej zdolności może skorzystać tylko na początku walki, przed zagranieniem kart. Faramir nie może wykonać odwrotu w bok, kiedy znajduje się w górach.



SMÉAGOL (0):

Kiedy Sméagol się broni, a w jego regionie nie ma żadnych innych postaci Drużyny Pierścienia, może zamienić się miejscami z postacią Drużyny Pierścienia znajdującą się w sąsiednim regionie. Sméagol nie może wykonać zamiany **w bok** kiedy znajduje się w górach. Z tej zdolności może skorzystać tylko na początku walki, przed zagranieniem kart.



Jeśli Sméagol zamieni się miejscami z sąsiednią postacią, nowa postać zajmuje jego miejsce w walce. Jej zdolność należy rozegrać, jakby to ona została zaatakowana.

Jeżeli Sméagola zaatakują Orkowie (w wersji klasycznej), może zamienić się miejscami, zanim zostanie pokonany. W tym wypadku walki nie uznaje się za stoczoną, a Orkowie atakują nową postać, jakby to był ich pierwszy atak.

THÉODEN (2):

Kiedy Théoden walczy w Rohanie lub Gondorze, jego wartość siły wzrasta do 4.



POSTACIE SAURONA: WARIANT:

URUK-HAI (4):

Podczas ruchu Uruk-Hai mogą poruszyć się do przodu o dowolną liczbę regionów, pod warunkiem, że zakończą ruch w pustym regionie. Nie mogą przy tym przejść przez region, w którym już znajduje się maksymalna dozwolona liczba postaci Saurona ani wejść do i przejść przez region zajęty przez co najmniej jedną postać Drużyny Pierścienia. Poza tym Uruk-Hai muszą przestrzegać normalnych zasad ruchu.



CZARNOKSIĘŻNIK Z ANGMARU (2):

Kiedy Czarnoksiężnik z Angmaru wejdzie do Shire, Sauron natychmiast wygrywa. Nie ma znaczenia, czy znajdują się tam jakieś postacie Drużyny Pierścienia (nie rozgrywa się walki).



SARUMAN (3):

Kiedy Saruman walczy z Gandalfem, pokonuje go przed zagranieniem kart.



W czasie walki z postacią Drużyny Pierścienia inną niż Gandalf, po tym jak Drużyna Pierścienia odkryje swoją kartę, Saruman może zmusić ją do odkrycia i rozegrania innej karty. Saruman nie może skorzystać z tej zdolności jeśli Aragorn (z wariantu) zdecyduje, że podczas walki nie zagrywa się żadnych kart, albo Drużynie Pierścienia została tylko jedna karta. Kiedy Saruman zmusza Drużynę Pierścienia do odkrycia nowej karty, karta zagrana pierwotnie wraca do ręki Drużyny.

GADZI JĘZYK (-1):

Kiedy Gadzi Język zostaje pokonany, nie zostaje usunięty z gry, tylko może wykonać odwrót w tył do pustego sąsiedniego regionu (nawet, jeśli pokonał go Boromir albo efekt karty „Szlachetne poświęcenie”). Jeżeli pokonany Gadzi Język nie może wykonać odwrotu, zostaje usunięty z gry.



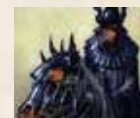
ORKOWIE (3):

Podczas ataku wartość siły Orków zwiększa się do 6.



RZECZNIK SAURONA (3):

Gdy obaj gracze odkryją karty podczas walki (ale zanim je rozegrają), Sauron może zamienić zagraną przez siebie kartę na kartę siły o wartości „4” (nawet, jeśli ta znajduje się na stosie kart odrzuconych). Jeśli Sauron zabiera „4” ze stosu kart odrzuconych, musi odłożyć tam kartę, którą zagrał pierwotnie, a jeżeli zagrywa ją z ręki, pierwotna karta wraca na jego rękę.



Rzecznik Saurona nie może skorzystać z tej zdolności jeśli Aragorn (z wariantu), zdecyduje, że nie zagrywa się żadnych kart.

Kiedy Rzecznik Saurona walczy z Gandalfem (w wersji klasycznej), Sauron decyduje czy zamienia zagraną kartę **po tym** jak Drużyna Pierścienia wybierze i odkryje swoją kartę (zdolność Gandalfa nie pozwala Drużynie Pierścienia przewidzieć wyboru Rzecznika Saurona).

CZATOWNIK (6):

Po ujawnieniu, Czatownik zostaje ujawniony do końca rozgrywki i nie może się normalnie poruszać.



Czatownik może wykonać odwrót w bok przy pomocy karty Saurona „Odwrót”, można też przenieść go do Mordoru przy pomocy karty specjalnej „Wezwanie do Mordoru” (w obu wypadkach pozostaje ujawniony).

LATAJĄCY NAZGŪL (5):

Podczas ruchu Latający Nazgûl może poruszyć się do przodu, omijając jeden region, aby zaatakować. Wolno mu ominąć region, w którym znajduje się maksymalna dozwolona liczba postaci Saurona lub co najmniej jedna postać Drużyny Pierścienia. W pozostałych przypadkach Latający Nazgûl musi korzystać z normalnych zasad ruchu.



GOLLUM (1):

Podczas walki Gollum może wykonać odwrót **do przodu**. Z tej zdolności może skorzystać tylko na początku walki, przed zagranieniem kart.



Gollum nie może wykonać odwrotu jeśli postać Drużyny Pierścienia już wykonała odwrót.

KARTY SPECJALNE DRUŻYNY PIERŚCIENIA

CENISTOGRZYWY

Przed ruchem Drużyna Pierścienia może użyć „Cienistogrzywego” aby poruszyć swoją postać do przodu, do sąsiedniego regionu, w którym nie ma żadnych postaci Saurona, ani maksymalnej dozwolonej liczby postaci Drużyny. Ruch wzdłuż żółtej strzałki jest dozwolony, ale postać poruszająca się na „Cienistogrzywym” przez Kopalnię Morii zostaje pokonana, jeśli Sauron ujawni Balroga w Caradhras. Po użyciu „Cienistogrzywego” Drużyna Pierścienia musi poruszyć normalnie tę **samą** postać. Postać, która nie może ruszyć się przy pomocy „Cienistogrzywego” a potem normalnie, nie może skorzystać z tej karty.



GANDALF BIAŁY

Drużyna Pierścienia może ominąć całą swoją turę, aby skorzystać z „Gandalfa Białego” i umieścić pokonanego Gandalfa w Fangornie. „Gandalfa Białego” nie można użyć, jeśli w Fangornie znajduje się jakkolwiek postać Saurona albo dwie postacie Drużyny Pierścienia. Oczywiście, z karty nie można skorzystać, póki Gandalf nie zostanie raz pokonany.



KRÓL SIĘ UJAWNIA

Drużyna Pierścienia może ominąć całą swoją turę, aby skorzystać z karty „Król się ujawnia”. W tym celu ujawnia Aragorna i wybiera postać Saurona. Podczas nadchodzącej tury Sauron musi poruszyć tę właśnie postać (nie może ominąć swojej kolejnej tury, aby zagrać kartę specjalną). Jeżeli Sauron nie jest w stanie ruszyć wybranej postaci, musi wyjaśnić dlaczego nie ma takiej możliwości, po czym może normalnie poruszyć inną postać. Drużyna Pierścienia nie może skorzystać z „Król się ujawnia”, jeśli Aragorn został pokonany.



GWAIHIR WŁADCA WIATRU

Drużyna Pierścienia może na początku walki (przed rozegraniem zdolności postaci) zagrać „Gwaihira Władcę Wiatru” by walcząca postać Drużyny Pierścienia zyskała na czas tej walki zdolność „może wykonać odwrót w bok lub do tyłu” (która zastępuje normalną zdolność tej postaci). Podczas używania nowej zdolności należy przestrzegać wszystkich zasad odwrotu, opisanych na stronie 7. Drużyna Pierścienia nie może użyć „Gwaihira Władcy Wiatru” w walce z Wargiem.



KARTY SPECJALNE SAURONA

WEZWANIE DO MORDORU

Sauron może ominąć całą swoją turę, aby skorzystać z „Wezwania do Mordoru”. Bierze wówczas jedną postać Saurona, znajdującą się w dowolnym miejscu planszy i umieścić ją z powrotem w Mordorze. „Wezwania do Mordoru” nie można zagrać, jeśli w Mordorze znajduje się postać Drużyny Pierścienia albo cztery postacie Saurona.



MROK MORDORU

Przed ruchem Sauron może użyć „Mroku Mordoru”, aby poruszyć postać Saurona do przodu, do sąsiedniego regionu, w którym nie ma żadnych postaci Drużyny Pierścienia ani maksymalnej dozwolonej liczby postaci Saurona. Następnie Sauron musi normalnie poruszyć **inną** swoją postać. Za pomocą tej karty nie można poruszyć ujawnionego Czatownika.



KREBAINY Z DUNLANDU

Sauron może ominąć całą swoją turę, aby zagrać „Krebainy z Dunlandu”. Wybiera wówczas postać Drużyny Pierścienia i ujawnia ją. Wybrana postać pozostaje ujawniona do końca rozgrywki (poza tym działa normalnie). Jeśli ujawniony został Gandalf, którego później pokonano i który wrócił do gry w wyniku zagrania karty „Gandalf Biały”, „Krebainy z Dunlandu” już na niego nie działają.



PALANTIR

Sauron może użyć „Palantiru” w dowolnym momencie swojej tury, aby ujawnić wszystkie postacie Drużyny Pierścienia znajdujące się w jednym regionie **za wyjątkiem Shire**.



OBJAŚNIENIA

- Postać **UKRYTA** to taka, której tył skierowany jest w stronę przeciwnika. **UJAWNIONĄ** postać układa się na planszy na płask, aby widzieli ją obaj gracze.
- Kiedy gracz musi „wybrać postać”, może wskazać tylko postać znajdującą się na planszy (ukrytą lub ujawnioną). Akt wybierania postaci (jak w przypadku karty „Król się ujawnia”) nie powoduje jej ujawnienia, chyba że zaznaczono inaczej.
- Ujawniona postać nadal może być „ujawniona” jeśli zajdzie taka potrzeba (wówczas po prostu pozostaje ujawniona). Na przykład Gandalf (w wersji z wariantu) może skorzystać ze swojej zdolności nawet, jeśli jest celem karty „Krebainy z Dunlandu”.
- Pokonane postacie, karty specjalne oraz zawartość stosów kart odrzuconych jest zawsze jawna dla obu graczy.
- Postaci wykonujących odwrót nie uznaje się za pokonane.
- „Pusty” region to taki, w którym nie ma żadnych postaci.
- Walka przebiega następująco:
 1. Ujawnienie postaci
 2. Rozegranie zdolności postaci (jeśli są dostępne)
 - a. postać Drużyny Pierścienia
 - b. postać Saurona
 3. Rozegranie kart walki z tekstem (jeśli są)
 - a. karta Saurona
 - b. karta Drużyny Pierścienia
 4. Porównanie sił
 5. Postać o niższej sile zostaje pokonana (w przypadku remisu pokonane są obie)



Twórcy gry

Projekt gry: Reiner Knizia

Reiner Knizia urodził się w Niemczech, jest doktorem matematyki i obecnie mieszka w Anglii. Całe życie poświęcił projektowaniu gier i uznawany jest za jednego z najlepszych i najbardziej płodnych twórców na świecie. Jego gry cieszą się uznaniem w wielu zakątkach Ziemi.

Podziękowania autora:

Davidowi Farquaharowi za wkład w rozwój gry oraz wszystkim testerom, a w szczególności Matthew Dodkinsowi, Kevinowi Jacklinowi, Chrisowi Lawsonowi i Lesowi Murellowi.

Projekt postaci i kart specjalnych z wariantu:

Christian T. Petersen oraz Eric M. Lang

Treść zasad: Christian T. Petersen

Dodatkowy rozwój: John Goodenough

Producenci: Mark O'Connor with Jason Walden

Redakcja: Adam Baker oraz Mark O'Connor.

Projekt graficzny: Shaun Boyke

Wykonawczy kierownik artystyczny: Andrew Navarro

Kierownictwo artystyczne: Zoë Robinson

Grafika planszy: John Howe

Grafiki kart: Daarken, John Gravato, Tomasz Jędruszek, Diego Gisbert Llorens, Chris Rahn, Sedone Tongvilay oraz Magali Villeneuve

Kierownictwo produkcji: Eric Knight

Koordinacja produkcji: Megan Duehn, Jason Glawe oraz John Britton

Główny producent: Steven Kimball

Główny projektant: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Christian T. Petersen

Wydawca: Christian T. Petersen

Wersja polska: Galakta



www.Galakta.pl

©2013 Sophisticated Games, Ltd. *Władca Pierścieni* oraz postacie i miejsca z nim powiązane są znakami towarowymi The Saul Zaenz Company d/b/a Middle-earth Enterprises i zostały wykorzystane na podstawie licencji udzielonej przez Sophisticated Games, Ltd. oraz ich licencjodawców. Gra wydana na świecie przez Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, oraz logo FFG są TM lub © Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, MN 55113, USA i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Uwaga! Produkt nieodpowiedni dla dzieci w wieku poniżej 3 lat ze względu na małe elementy. Ryzyko zadławienia. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. **TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU 13 LAT LUB MNIEJ.**