

## Sekwencja Tury

### 1. Faza Drużyny

Usuń wszystkie żetony z puli mroku

Wykonaj działania **drużyny**

Przejdź do następnego miejsca

### 2. Faza(y) Cienia – jedna dla każdego gracza Cienia

Wykonaj działania **Cienia**

### 3. Faza Manewrów

Wykonaj działania **manewrów**

### 4. Faza Łucznictwa

Wykonaj działania **łucznicze**

Przeprowadź ostrzał łuczniczy

### 5. Faza Przydziałów

Wykonaj działania związane z **przydziałami**

Przydziel obrońców

### 6. Faza(y) Potyczek – jedna dla każdej potyczki

Wykonaj działania związane z **potyczkami**

Rozstrzygnij potyczki

### 7. Faza Przegrupowania

Wykonaj działania **przegrupowujące**

Uzupełnij rękę graczy Cienia

Gracz Wolnymi Ludźmi przemieszcza się do następnego miejsca (*powrót do fazy Cienia*) — lub uzupełnia swoją rękę, a gracze Cienia odrzucają popleczników

# WŁADCA PIERŚCIENI

## KOLEKCYJONERSKA GRA KARCIANA



DRUŻYNA PIERŚCIENIA™  
ZASADY

## WŁADCA PIERŚCIENI™ KGK INFORMACJA DLA KOLEKCJONERÓW

*Władca Pierścieni* KGK jest dostępna w 63 kartowych zestawach *podstawowych* (starter deck) w dwóch różnych wersjach i 11 kartowych zestawach *dodatkowych* (booster).

Nie wszystkie karty występują z taką samą częstotliwością. Niektóre, to karty *rzadkie*, inne *nieczęste*, a jeszcze inne to karty *częste*. Każdy 11 – kartowy zestaw zawiera jedną kartę rzadką i mieszankę 10 kart nieczęstych i częstych.

Sześćdziesiąt kart z talii podstawowej stanowi *stały* zestaw tzn., że w każdej talii podstawowej danego typu dostaniesz takie same karty. Dodatkowo wkładane są losowo trzy karty rzadkie.

Pełen zestaw kart do *Władcy Pierścieni* ma 365 kart: 121 rzadkich, 121 nieczęstych i 121 częstych; plus dwie karty premium dostępne tylko w taliach podstawowych.

W prawym dolnym rogu każdej karty, można zauważyć kod w stylu „1 R 34”. Pierwsza liczba oznacza numer zestawu, 1 wskazuje na zestaw *Drużyna Pierścienia*™.

Litera to częstotliwość występowania karty, **R** to *rzadka* (rare), **U** – *nieczęsta* (uncommon), **C** – *częsta* (common) i **P** karta *premium*. Ostatnia liczba to numer karty w całym zestawie. W tym przypadku to karta nr 34 z *Drużyny Pierścienia*.

Możesz także zebrać inne karty premium zostając członkiem Ligi *Władcy Pierścieni* KGK.

## WŁADCA PIERŚCIENI KOLEKCJONERSKA GRA KARCIANA

Większość gier karcianych to jedna talia, która się nie zmienia, ale kolekcjonerskie gry karciane (lub KGK) działają na innej zasadzie. Tutaj ty tworzysz swoją talię, wykorzystując karty ze swojej kolekcji.

*Władca Pierścieni* KGK stawia przed graczami te same przeszkody, którym stawiał czoła Frodo Baggins, Powiernik Pierścienia, w swojej wędrówce z Hobbitonu do Góry Przeznaczenia, aby zniszczyć Pierścień.

Pierwsza część, *Drużyna Pierścienia*, opowiada o podróży Frodo z Hobbitonu do Amon Hen nad rzeką Anduiną.

### WPROWADZENIE

Na karty każdego z graczy składa się jego drużyna — grupa towarzyszy, z których każdy reprezentowany jest przez inną kartę. Reszta kart reprezentuje sprzymierzeńców, ekwipunek, artefakty, wydarzenia i okoliczności, pomagające drużynie lub broniące jej.

W kolejnych turach żeton reprezentujący drużynę gracza, porusza się po ścieżce przygód — sekwencji miejsc, z których każde reprezentuje jakąś scenę z przygody. Wszyscy gracze, używając kart zagrywanych z talii, dzielą tę samą ścieżkę przygody.

Za każdym razem, gdy drużyna się przemieszcza, poplecznicy zagrywani przez jednego lub więcej przeciwników mogą ją atakować. Można ich wyposażać

w ekwipunek, artefakty, wydarzenia i okoliczności. Atak powiedzie się lub nie, w zależności od siły postaci i popleczników.

Popleczników zła jest tym więcej im dalej w dżicz Śródziemia zapuszcza się drużyna. Stwarza to coraz większe ryzyko dla drużyny i samego Powiernika Pierścienia. W wielkiej potrzebie powiernik może ratować się zakładając Pierścień, ale sprowadza to na niego jeszcze większe niebezpieczeństwo — owdładnięcia przez moce Pierścienia i przegrania gry. Jeżeli twoja drużyna przetrwa i dotrze do ostatniego miejsca jako pierwsza, wygrałeś!

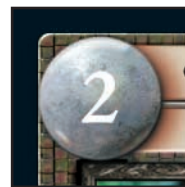
## WAŻNE UWAGI

### RODZAJE KART

*Władca Pierścieni* KGK ma trzy podstawowe rodzaje kart: miejsca, Wolnych Ludzi i Cienia. Jest jeszcze Jedyny Pierścień, który jest zupełnie inny od pozostałych kart.

#### Karty Miejsc

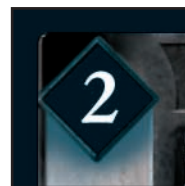
Każdy z graczy ma talię przygód z dziewięcioma kartami miejsc. Karty te używane są do oznaczania postępu gry.



#### Karty Wolnych Ludzi

Karty Wolnych Ludzi reprezentują siły dobra. Każdy z graczy ma swoją drużynę, złożoną z Powiernika Pierścienia i towarzyszy. Gdy następuje twoja tura, grasz i używasz kart wolnych ludzi.

**Karty Wolnych Ludzi mają okrągłe pole w jasnym kolorze, w lewym, górnym rogu.**



#### Karty Cienia

Karty cienia reprezentują siły zła i zepsucia. Gdy gracz przeciwny ma swoją turę, ty zagrywasz i używasz kart cienia, aby mu przeszkodzić.

**Karty Cienia mają w lewym, górnym rogu pole w ciemnym kolorze, o kształcie diamentu.**

#### Jedyny Pierścień

Karta ta reprezentuje wyjątkowo potężny przedmiot, wokół którego skupia się cała historia *Władcy Pierścieni*. Na środku karty, pod obrazkiem (tam gdzie inne karty mają rodzaj karty), Jedyny Pierścień ma podpis mówiący „Jedyny Pierścień”.

Zacienione obszary, takie jak ten, pomogą ci rozegrać twoją pierwszą grę. Gdy już rozegrasz kilka gier swoją talią podstawową, przejdź do pełnej gry.

## Postać (Towarzysz, Sprzymierzeniec, Polecznik)



Wszystkie postacie używają tego samego schematu karty. **Towarzysz** to członek twojej drużyny. **Sprzymierzeniec** to postać, która pomaga twojej drużynie z oddalenia, ale nie podąża wraz z nią (każdy ze sprzymierzeńców ma dom, skąd może wspomóc towarzyszy podczas potyczki walki). **Polecznik** to postać Cienia, który atakuje drużynę Pierścienia innych graczy (karty Poleczników mają w miejscu Pieczęci numer miejsca).

## Ekwipunek, Artefakt, Wydarzenie, Okoliczność



**Ekwipunek** lub **artefakty** to bronie, pancerze, lub inne przedmioty używane przez postacie (w części *Drużyna Pierścienia* nie ma kart artefaktów, ale pojawiają się w następnych częściach).

**Wydarzenie** to karta zagrywana z ręki, reprezentująca ważne zdarzenie. Odrzucasz ją po uzyskaniu w grze jej efektu.

**Okoliczność** to karta reprezentująca ważną zmianę w świecie, pozostaje w grze, aż z jakiegoś powodu zostanie odrzucona. Czasem okoliczność zagrywane są na postacie przeciwnika.

## Miejsce



W swojej talii przygód masz zestaw dziewięciu miejsc. Każde z tych miejsc musi mieć inny numer, po jednym z każdego od 1 do 9. Sanktuaria z numerami 3 i 6 mają inny schemat kolorów od pozostałych miejsc.

## Spółeczność

Większość kart należy do jakiejś społeczności. Kolor tej karty, jej tło i ikona w górnym, prawym rogu, wskazują do jakiej.

*Przekonasz się, że karty tej samej społeczności dobrze działają ze sobą. Ułożenie kart według społeczności sprawi, że będzie ci łatwiej tworzyć talię. Jeżeli jednak masz na to ochotę, twoja talia może zawierać wiele różnych społeczności.*

Karty miejsc i Jedyny Pierścień nie są częścią żadnej społeczności.

Oto lista wszystkich społeczności dostępnych w chwili obecnej:

Karty Wolnych Ludzi	Karty Cienia
 Elf	 Isengard
 Gandalf	 Moria
 Gondor	 Sauron
 Krasnolud	 Upiory Pierścienia
 Shire	

*Nie musisz zapamiętywać tych nazw, ponieważ społeczności zawsze oznaczane są symbolami. Wszystko, co będziesz musiał zrobić, to dopasować ikony.*

## Pieczęć



Niektóre z kart Wolnych Ludzi mają ikonę pieczęci, w lewym dolnym rogu karty. Karty z takimi samymi pieczęciami zazwyczaj dają sobie nawzajem korzyści i dobrze współdziałają w jednej talii.

Każda pieczęć dotyczy ważnej postaci z opowieści. W *Drużynie Pierścienia* dostępnymi pieczęciami są: Aragorn, Frodo i Gandalf.

## Żywotność

Wszystkie postacie w grze mają żywotność. Liczba ta reprezentuje siłę życiową, wytrzymałość, odporność i wolę życia postaci.

## Rany

Gdy postać zostaje raniona przez atak przeciwnika, jej żywotność się zmniejsza. Połóż na tej postaci żeton rany, aby to przedstawić. Szklane żetony (najlepiej krwistoczerwone), nadają się do tego doskonale. Rany są zawsze kładzione na postać po jednej na raz. Gdy „ranisz postać” kładziesz na niej tylko jedną ranę.

## Leczenie

Dzięki leczeniu lub odpoczynkowi, rana jest usuwana z postaci. Jeżeli tekst karty każe „wyleczyć postać”, oznacza to, że należy usunąć z niej jedną ranę. Nie możesz leczyć postaci, która nie ma przynajmniej jednej rany.

Ogólnie rzecz biorąc, twoja drużyna może się leczyć (usuwać rany) tylko w miejscach ze słowem kluczowym sanktuarium. Na początku swojej tury, gdy twoja drużyna znajduje się w **sanktuarium**, możesz uleczyć do 5 ran ze swoich towarzyszy.

*Sprzymierzeńcy nie leczą się w ten sposób. Są sprzymierzeńcy, którzy leczą innych sprzymierzeńców, tak jak Elrond, Galadriela, czy Hobbit z przyjścia.*

## Zabity

Gdy liczba ran na postaci równa się jej żywotności, postać zostaje natychmiast uśmiercona. Połóż zabite postacie Wolnych Ludzi (towarzyszy lub sprzymierzeńców) na stosie kart martwych. **Stos martwych** jest osobnym stosem, ułożonym obok stosu

kart odrzuconych. Zabite postacie Cienia (popleczników) odkładaj na stos kart odrzuconych. Jeżeli na swoim stosie martwych masz unikalną kartę towarzysza lub sprzymierzeńca, nie możesz zagrać innego egzemplarza tej karty, lub jakiegokolwiek innej karty o takiej samej nazwie (możesz zagrać inny egzemplarz nie-unikalnej karty, ze stosu martwych).

*Karta unikalna ma kropkę (•) w nazwie karty.*

Jeżeli odrzucasz towarzysza lub sprzymierzeńca w celu wykorzystania jego tekstu karty lub na skutek jakiegoś innego efektu, nie odkładasz tej karty na stos martwych.

## Wysiłek

Czasem możesz zmusić postać do **wysiłku** kładąc na niej ranę, aby wskazać, że postać ta wykonała czynność zmniejszającą jej żywotność.

Żaden z graczy nie może zmusić do wysiłku postaci, która jest **wyczerpana** (brak tylko jednej rany do śmierci). Taka postać nie może zostać wybrana do podjęcia wysiłku.

*Jeżeli zmuszasz postać do wysiłku, który będzie miał efekt w miejscu gdzie jest ta postać, to zazwyczaj oznacza to wysiłek fizyczny, jak praca, walka, stres itp. Czasem jednak postać podejmie wysiłek, a efekt będzie w innym miejscu. W takim wypadku jest to wysiłek symboliczny (może nawet oznaczać coś, co zdarzyło się w przeszłości).*

*Dla przykładu, Farmer Maggot może podjąć wysiłek aby uleczyć Merry lub Pippina. Dzieje się tak dlatego, że w książce, Merry i Pippin ukradli warzywa, nad których wyhodowaniem*

*Farmer Maggot ciężko pracował. W grze jednak, te warzywa zostały zasadzone jakiś czas temu. Gdy Merry i Pippin, w domyśle zjedzą je, aby odzyskać siły, dla uproszczenia kładziesz żeton na Farmerze Maggot. To symboliczny sposób ukazania pracy, z której skorzystała Drużyna.*

## PULA MROKU

Pula mroku to obszar na stole, gdzie kładzione są żetony mroku. Żetony w puli mroku reprezentują jak niebezpieczny jest świat dla drużyny. Szklane żetony (najlepiej czarne) będą się znakomicie do tego nadawać, choć dobre będą też jakiegokolwiek inne. Przygotuj sobie z góry pokaźny zapas żetonów mroku.

### Koszt mroku

W lewym górnym rogu karty każdego Wolnego Człowieka i Cienia, znajduje się koszt mroku tej karty. Jest to liczba żetonów mroku, które trzeba dodać lub usunąć z puli, aby zagrać tę kartę.

Gdy zagrywasz kartę Wolnych Ludzi, musisz **dodać** tyle żetonów mroku (z przygotowanych wcześniej) do puli, ile wynosi koszt mroku tej karty.

Jeżeli twój przeciwnik zagrywa kartę Cienia, musi **usunąć** liczbę żetonów mroku, z puli mroku, równą kosztowi mroku tej karty. Karta Cienia nie może być zagrana, jeżeli jej koszt mroku przewyższa liczbę żetonów w puli mroku.

W tekście gry znajdziecie zdania typu „Dodaj ●”, co oznacza: „Dodaj 1 żeton mroku do puli mroku.”

## USTAWIENIE GRY

Gracze będą potrzebowali żetonów ran (najlepiej czerwonych) i żetonów mroku (najlepiej czarnych). Każdy z graczy będzie także potrzebował żetonu gracza (w różnych kolorach), który będzie wskazywał, gdzie znajduje się jego drużyna w trakcie wędrówki.

Jeżeli grasz tylko talią podstawową, weź miejsca od 1 do 7 i ułóż je na stole zakryte, tworząc w ten sposób talię przygód. Miejsca 8 i 9 odłóż do pudełka.

Weź jedną kopie każdej karty opisanej poniżej (w zależności od tego, którą talię podstawową posiadasz). Połóż je na stole odkryte, razem z Frodo trzymającym Jedyny Pierścień (połóż go pod kartą Frodo, tak by było widać jego nazwę).

*Zestaw Aragorn:* Aragorn, Frodo, Jedyny Pierścień.

*Zestaw Gandalf:* Gandalf, Frodo, Jedyny Pierścień.

Pozostałe karty tworzą twoją talię dociągania.

Przy pierwszej grze zdecydujcie losowo, kto będzie zaczynał.

Przejdźcie do części **Rozgrywka**.

## TWORZENIE TALII

Każdy z graczy, musi mieć do gry postać Froda, Jedyny Pierścień, talię dociągania i talię przygód.

### Talia dociągania

Twoja talia dociągania musi mieć przynajmniej 60 kart i musi mieć taką samą ilość kart Cienia, co Wolnych Ludzi. Nie możesz mieć żadnej karty Jedynego Pierścienia lub miejsc w talii dociągania.

Możesz mieć do **czterech** sztuk karty o takiej samej nazwie (bez podtytułu) w swojej talii dociągania.

*W swojej talii dociągania możesz mieć cztery kopie Aragorna, Króla na Wygnaniu, lub dwie kopie tej karty i dwie Aragorna, Strażnika Północy. Nie możesz mieć po cztery kopie obu tych kart, ponieważ karty te mają taką samą nazwę (pomimo, że mają różne podtytuły).*

*Wyjątek:* Jako że jedna kopia Frodo jest zawsze częścią twojej drużyny, możesz mieć tylko trzy kopie Frodo w swojej talii dociągania.

### Talia przygód

Twoja talia przygód ma dziewięć różnych kart miejsc. Po jednej dla każdego z dziewięciu numerów miejsc. Żaden inny gracz nie może przeglądać twojej talii przygód w ciągu gry.

## KTO ZACZYNA?

Gracze ustalają w tajemnicy stawkę, która zadecyduje kto zacznie grę. Stawka jest oznaczana czarnymi żetonami, które będą **brzemieniem** Powiernika Pierścienia.

*Nie dawaj zbyt wysokiej stawki, gdyż twój Powiernik Pierścienia rozpocznie grę ze zbyt dużym brzemieniem i będzie bliski owdzięcia. (Jeżeli zbierze 10 żetonów brzemienia, przegrywasz grę.)*

Każdy z graczy bierze jakąś liczbę brzemion w rękę (można zero). Gdy wszyscy gracze są już gotowi, równocześnie pokazują stawkę. Największa stawka wygrywa prawo do wyboru, w jakiej kolejności rozpocznie swoją turę. Każdy wybór jest możliwy.

Następnie drugi, co do wysokości stawki, gracz wybiera swoje miejsce w porządku tur (z wolnych miejsc) itd. Zapamiętajcie wielkość stawki każdego gracza, te żetony staną się brzemieniem jego karty Frodo.

Jeżeli gracze zremisują, ustalają między sobą losowo, kto będzie pierwszy.

*Tom, Chuck, Tim i Mike chcą zagrać. Ich początkowe stawki: Tom 3, Chuck 4, Tim 3 i Mike 1. Chuck wygrywa prawo wyboru i wybiera, że chce zacząć pierwszy (kładąc 4 żetony brzemienia na Frodo). Tom i Tim mają remis, więc rzucają monetą i Tom wygrywa. Wybiera, że chce być drugi (kładąc 3 żetony brzemienia na Frodo). Tim wybiera czwarte miejsce (3 żetony), pozostawiając trzecie dla Mike'a (1 brzemie).*

Pierwszy gracz siada, a następnie pozostali w kolejności swoich wyborów, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Położ na stole swoją talię przygód (zakryte) i Frodo (odkryte). Położ pod nim Jedyne Pierścienie (tak by było widać nazwę karty), a żetony brzemienia, które były stawką, na kartę Frodo.

Pierwszy gracz kładzie swój egzemplarz miejsca nr 1 (ze swojej talii przygód) na stole. Aby rozpocząć wędrówkę każdy z graczy kładzie swój żeton gracza na miejscu 1.

### **Początkowa drużyna**

Twoja drużyna zaczyna się tworzyć od Frodo, Powiernika Jedynego Pierścienia. Możesz także zacząć z innymi towarzyszami (nie sprzymierzeńcami) ze swojej talii dociągania (w dowolnej kolejności), tak żeby koszt mroku rozpoczynających towarzyszy nie był większy niż 4. Nie dodajesz żetonów mroku za wyłożenie kart do swojej początkowej drużyny.

Odkryj drużynę w kolejności graczy. (W grze turniejowej, można zmieniać drużynę początkową pomiędzy grami.)

## **ROZGRYWKA**

Potasuj swoją talię dociągania, daj przeciwnikowi po swojej prawej stronie możliwość przełożenia i dociągnij osiem kart jako rękę początkową.

Pierwszy gracz kładzie swój egzemplarz miejsca nr 1 (ze swojej talii przygód) na stole. Każdy z graczy kładzie swój żeton gracza na miejscu 1.

Każdy z graczy w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, rozgrywa swoją turę zgodnie z **sekwencją tury**.

- 1. Faza Drużyny**
- 2. Faza Cienia**
- 3. Faza Manewrów**
- 4. Faza Łucznictwa**
- 5. Faza Przydziałów**
- 6. Faza Potyczek**
- 7. Faza Przegrupowania**

Gdy gracz skończy swoją turę, następny z graczy (po jego lewej) ma swoją turę itd.

Mimo iż porządek tury odbywa się w lewo, to wiele rzeczy w grze odbywa się w prawą stronę (odwrotnie do ruchu wskazówek zegara).

### **Określenia Faz**

Zanim nauczysz się więcej o fazach w turze, musisz poznać, w jaki sposób pewne działania w grze łączą się z tymi fazami przy użyciu określeń.

W każdej fazie tury, jeden lub więcej graczy może wykonać jakieś działanie mające określenie fazy odpowiadające nazwie tej fazy. Określenia fazy zapisane są pogrubioną czcionką i zakończone dwukropkiem.

Każde takie działanie trwa do zakończenia fazy wymienionej w określeniu fazy (chyba, że określono inaczej).

*Jest jeszcze specjalne określenie fazy: odpowiedź, ale o tym w dalszej części zasad.*

Każda karta wydarzenia ma określenie fazy, które ustala, kiedy możesz zagrać daną kartę z ręki. Tekst znajdujący się na tej karcie może być wykonany tylko raz dla każdej kopii zagranego wydarzenia.

Inne rodzaje kart mogą wykorzystywać określenie fazy do wskazania części tekstu karty zwanego **specjalną zdolnością**, która może być użyta tylko wtedy, gdy karta znajduje się w grze (określenie fazy decyduje kiedy można to zrobić). Możesz użyć każdej specjalnej zdolności tyle razy ile będziesz chciał, nawet kilkakrotnie podczas tej samej fazy.

## 1. FAZA DRUŻYNY

Podczas swojej fazy drużyny, najpierw przywracasz pulę mroku. Później wykonujesz działania drużyny łącznie z zagrywaniem większości kart Wolnych Ludzi. W końcu ruszasz swoją drużynę na ścieżkę przygody.

### Przywracanie puli mroku

Na początku każdej z twoich faz drużyny, musisz usunąć wszystkie żetony z puli mroku. (Pula mroku na początku gry jest pusta, więc nie musisz tego robić w pierwszej turze.)

### Wykonywanie działań drużyny

Jeżeli grasz Wolnymi Ludźmi, możesz wykonać działania drużyny podczas tej fazy, w dowolnej kolejności.

Dwa działania drużyny są zawsze dostępne:

- Zagranie towarzysza Wolnych Ludzi, sprzymierzeńców, ekwipunku, artefaktów lub okoliczności z ręki na stół.
- Odrzucenie unikalnego towarzysza lub sprzymierzeńca z ręki, aby wyleczyć postać o takiej samej nazwie (może mieć inny podtytuł).

*Karta unikalna ma kropkę (•) w nazwie karty.*

Inne działania drużyny możesz napotkać na kartach wydarzeń w twoim ręku, lub jako specjalne zdolności na kartach, które masz już w grze.

### Płacenie kosztu

Aby zagrać kartę Wolnych Ludzi, dodaj do puli mroku tyle żetonów mroku, ile wynosi koszt mroku tej karty.

### Zagrywanie towarzyszy

Karty towarzyszy zagrywaj w rzędzie obok innych kart drużyny już w grze.

**Nie możesz mieć łącznie więcej niż dziewięciu towarzyszy w grze i na stosie martwych, na raz.**

(Każdy egzemplarz nie-unikalnego towarzysza w grze czy na stosie martwych liczy się jako osobny towarzysz.)

### Zagrywanie sprzymierzeńców

Sprzymierzeńcy to postacie, które nie liczą się jako członkowie twojej drużyny. Zagrywaj ich w rzędzie pod kartami drużyny, zwanym **obszarem pomocniczym**. Sprzymierzeniec może być zagrany podczas każdej fazy drużyny (nie musisz czekać, aż twoja drużyna znajdzie się w domu sprzymierzeńca).

Nie ma ograniczeń, co do ilości sprzymierzeńców, których możesz mieć w grze.

*Obszar pomocniczy reprezentuje całe Śródziemie. Dlatego, w miarę postępu gry, w tym obszarze pojawiają się Hobbity, Elfy, Krasnoludy i inne postacie, które zasadniczo żyją i pracują w bardzo różnych rejonach. W obszarze tym mogą znajdować się też inne karty (jeżeli tak będzie wskazywał ich tekst).*

### Zagrywanie ekwipunku i artefaktów

Ekwipunek i artefakty Wolnych Ludzi, zagrywaj pod kartą postaci, tak by była widoczna lewa strona karty (z jej nazwą i **modyfikatorami cech** — czyli premie do siły lub żywotności postaci, zapisane z plusem np.+2). Niektóre z ekwipunków lub artefaktów mają zaznaczone, że zagrywa się je do obszaru pomocniczego.

### Rodzaj przedmiotu

Każda postać może być w posiadaniu tylko jednego ekwipunku lub artefaktu z danego rodzaju. Dla przykładu postać może nieść tylko jedną broń ręczną, tylko jedną broń dalekosiężną, jedną zbroję, jeden płaszcz.

Część ekwipunku i artefaktów nie posiada rodzaju. Takie rzeczy nie są ograniczone i postać może mieć ich każdą ilość.

*Większość ekwipunku i artefaktów jest noszona i używana przez jedną postać na raz. Jednak istnieją „wspólne” rzeczy jak „ziele fajkowe”, które są używane przez większą grupę, dlatego w ich tekście napisane jest by zagrywać je w obszarze pomocniczym.*

### Zagrywanie okoliczności



Okoliczności Wolnych Ludzi zagrywaj pod postać (tak jak ekwipunek, jeżeli na karcie jest napisane „właścicielem musi być...”) lub do obszaru pomocniczego, jak wskazuje tekst na karcie okoliczności.

### Przemieszczanie drużyny

Podczas każdej twojej fazy drużyny, po zakończeniu wszystkich działań, twoja drużyna musi przejść do następnego miejsca na ścieżce przygody.

### Jak się ruszać

Położ swój żeton gracza na następnym miejscu na ścieżce przygody. Jeżeli nie ma jeszcze żadnego miejsca, (jak w przypadku pierwszej tury pierwszego gracza), musi zostać zagrane nowe miejsce z talii przygód jednego z graczy Cienia.

Aby określić, który gracz kładzie nowe miejsce na ścieżce przygody, popatrz na miejsce, które opuszczasz. Każde miejsce, w dolnej, środkowej części ma strzałkę. Ona wyznacza, który z graczy Cienia ma zagrać nowe miejsce,  oznacza, że gracz po prawej stronie,  oznacza, że gracz po lewej. (W dwuosobowej rozgrywce, jest tylko jeden gracz Cienia, więc on zagrywa nowe miejsce.)

Gdy przemieścisz swój żeton gracza na kolejne miejsce, dodaj do puli mroku tyle żetonów, ile wynosi numer nowego miejsca.

**Oprócz tego, za każdego towarzysza w drużynie, musisz dodać jeden żeton do puli mroku, za każdym razem gdy twoja drużyna się przemieszcza.**

## 2. FAZA(Y) CIENIA

Każdy inny gracz w grze, zaczynając od gracza po twojej prawej, ma jedną fazę Cienia.

Podczas fazy Cienia każdego gracza, gracz wykonuje działania Cienia, czyli głównie zagrywa karty Cienia. Gracze Cienia mogą wykonywać swoje działania Cienia w dowolnej kolejności podczas swojej fazy Cienia.

### Wykonywanie działań Cienia

Jest jedno działanie Cienia, które jest zawsze dostępne:

- Zagranie poplecznika cienia, ekwipunku, artefaktu, lub okoliczności z ręki na stół.

Każdy z graczy Cienia może podejmować dowolne działania Cienia podczas swojej fazy Cienia. Gdy skończy wszystkie działania Cienia, które chce wykonać, następny gracz Cienia po prawej, (jeżeli jest) rozpoczyna swoją fazę Cienia.

### Zagrywanie kart Cienia

Poplecznicy zagrywani są na środek stołu, naprzeciwko aktywnej drużyny. Artefakty, ekwipunek i okoliczności, mają w swoim tekście karty, gdzie są zagrywane. Gracz Cienia musi usunąć żetony mroku z puli odpowiednio do kosztu zagrywanych kart Cienia.

Gracz Cienia nie może zagrywać okoliczności Cienia, ekwipunku, artefaktu na popleczników Cienia innego gracza, lub do obszaru pomocniczego innego gracza. Jednak karty Cienia mogą dawać premie lub inne efekty

kart Cienia dla innych graczy. Gracze Cienia mogą zagrywać wydarzenia dla kart Cienia innych graczy.

Każdy z popleczników zagrywany jest na miejsca, które mają numer nie niższy niż numer miejsca znajdujący się na karcie poplecznika. Tak więc, jeżeli poplecznik zostanie zagrany na miejsce o niższym numerze, poplecznik ten **włóczy** się. Gracz musi zapłacić karę za włóczęgę, odejmując dodatkowe dwa żetony z puli mroku. (Niektóre miejsca obniżają karę za włóczęgę popleczników zagrywanych na te miejsca.)

*Łucznik Morii z numerem miejsca 4 musi usunąć 2 dodatkowe żetony mroku, aby grać na miejscu nr 2 lub 3. Ten sam łucznik zagrany na miejsca między 4 a 9 nie będzie miał żadnych kar.*

Gdy pierwszy gracz Cienia skończy swoją fazę Cienia, następny gracz Cienia zaczyna. Wszyscy gracze Cienia płacą za karty korzystając z tej samej puli cienia. Drugi gracz Cienia używa żetonów mroku pozostałych po pierwszym graczem itd.

Gracze Cienia mogą ze sobą rozmawiać i wspólnie planować. Lecz nie mogą pokazywać sobie kart z ręki. Mogą się ze sobą umawiać, lecz umowy te nie są wiążące.

Gdy wszyscy gracze Cienia zakończą swoje fazy Cienia, nastaje czas na fazę manewrów. (Jeżeli nie ma żadnych popleczników w grze na końcu ostatniej fazy Cienia, przejdź od razu do fazy przegrupowania.)

### 3. FAZA MANEWRÓW

Podczas swojej fazy manewrów, ty i twój przeciwnik będziecie podejmowali działania manewrów.

#### Wykonaj działania manewrów

Gracze mogą podejmować działania manewrów używając następujących **procedur działania**:

Jako gracz Wolnych Ludzi, masz pierwszy okazję do wykonania działania manewrów, następnie gracz po twojej prawej ma taką okazję i tak dalej, odwrotnie do ruchu wskazówek zegara.

Jeżeli gracz nie chce wykonać działania manewrów, może po prostu spasować. Spasowanie nie przeszkadza graczowi w wykonaniu działań manewrów później w tej samej fazie.

Jeśli jednak wszyscy gracze po kolei spasują, przejdź do fazy łucznictwa.

### 4. FAZA ŁUCZNICTWA

Podczas swojej fazy łucznictwa, ty i twoi przeciwnicy będziecie wykonywali działania łucznicze, a potem prowadzili ostrzał łuczniczy.

#### Działania łucznicze

Gracze mogą wykonać działania łucznicze wykorzystując procedurę działania opisaną w fazie manewrów. Gdy wszyscy gracze po kolei spasują, przejdź do ostrzału łuczniczego.

#### Ostrzał łuczniczy

Wszyscy gracze Cienia liczą wszystkich popleczników, z wyrazem kluczowym **łucznik**, aby określić „sumę łuczników cienia”. Nieważne ilu jest graczy Cienia, jest tylko jedna suma łuczników.

Jako gracz Wolnych Ludzi, także liczysz swoich towarzyszy łuczników, aby określić „sumę łuczników drużyny”. Możesz doliczyć sprzymierzeńców łuczników, jeżeli drużyna znajduje się w ich domu, lub karta pozwala im uczestniczyć w ostrzale łuczniczym.

Teraz musisz przydzielić swoim towarzyszom (i biorącym udział sprzymierzeńcom), tyle ran, ile wynosiła suma łuczników cienia, w dowolny sposób.

Gdy już rozdzieliś rany z ostrzału, wybierasz jednego z graczy Cienia, który musi rozdzielić tyle ran, ile wynosiła suma łuczników drużyny, wśród swoich popleczników w dowolny sposób.

Ponieważ te żetony są przydzielane jako rany, a nie za wysiłek, każdy gracz może przydzielić liczbę ran, która nawet zabije towarzysza lub poplecznika.

Rany przydzielane są pojedynczo. Postać nie może mieć więcej ran niż wynosi jej żywotność. Zignoruj pozostałe rany, których nie można przydzielić.

Jeżeli po fazie łucznictwa nie pozostali żadni poplecznicy, przejdź od razu do fazy przegrupowania.

## 5. FAZA PRYZDZIAŁU

Podczas fazy przydziału, ty i twój przeciwnik będziecie wykonywać działania przydziałów, później będziecie wyznaczali towarzyszy do obrony przed poplecznikami. Wszystkie przydziały muszą być zakończone, zanim będzie można przejść do wybierania obrońców.

Kiedy faza przydziałów jest zakończona, każdy atak na towarzysza prowadzi do osobnej fazy potyczek.

### Wykonaj Przydziały

Gracze mogą wykonać przydziały według procedury działania opisanej w fazie manewrów.

Wiele przydziałów, łączy poplecznika z towarzyszem. Wszystkie one są przydziałami „jeden na jednego” — nie można przydzielić postaci do innej postaci, jeżeli obie nie są wolne.

Jeżeli wszyscy gracze po kolei spasuują, przejdź do przydziału obrońców.

### Przydziel obrońców

Po zakończeniu przydziałów, zazwyczaj pozostają nieprzydzieleni poplecznicy lub towarzysze. Możesz teraz przydzielić towarzyszy do tych popleczników, w dowolnej kolejności (bez potrzeby wydarzeń, czy specjalnych zdolności). Gracz nie może przydzielić więcej niż jednego towarzysza do jednego poplecznika.

Wszystkie przydziały postaci to przydziały jeden na jednego, z dwoma poniższymi wyjątkami:

- Jeżeli przydzielony towarzysz ma słowo kluczowe **obrońca +1**, pozwala przydzielić tę postać do jednego dodatkowego, bez przydziału poplecznika. Obrońca +2 pozwala towarzyszowi bronić się przed dwoma dodatkowymi poplecznikami bez przydziału, itd.
- Gdy zakończysz przydzielanie towarzyszy, każdy poplecznik bez przydziału może zostać przydzielony, przez gracza Cienia, do dowolnego towarzysza (nawet jeżeli ten towarzysz ma już przydział). Pierwszy gracz Cienia po prawej przydziela swoich popleczników bez przydziału, itd. odwrotnie do ruchu wskazówek zegara.

Jeżeli wszyscy poplecznicy zostali usunięci ze swoich przydziałów, przejdź do fazy przegrupowania.

## 6. FAZA(Y) POTYCZEK

Gdy faza przydziałów jest już zakończona, każdy broniący się towarzysz będzie walczył w osobnej fazie potyczki. W kolejności określonej przez ciebie, potyczki rozstrzygane są po kolei, przeprowadzając fazę potyczki dla każdej.

Podczas każdej fazy potyczek, ty i twój przeciwnik będziecie wykonywali działania potyczki, a następnie rozstrzygali tę potyczkę. Wszystkie działania potyczek muszą być zakończone przed przejściem do rozstrzygnięcia potyczki.

Gdy faza potyczek się skończy, gracz Wolnych Ludzi wybiera następną potyczkę, jeżeli jest jakaś, i wykonuje fazę potyczki.

## Wykonaj działania związane z potyczką

Gracz może wykonać działania związane z potyczką według procedury działań opisanej w fazie manewrów. Gdy wszyscy gracze po kolei spasują, przejdź do rozstrzygnięcia potyczki.

Każde działanie związane z potyczką trwa tylko na okres tej jednej potyczki.

## Rozstrzygnięcie tej potyczki

Jeżeli łączna siła jednej ze stron jest większa niż drugiej, strona posiadająca większą siłę wygrywa tę potyczkę. (Jeżeli jest remis, strona Cienia wygrywa.) Każda z postaci po stronie przegranej otrzymuje ranę.

*Jeżeli Aragorn o sile 8, będzie walczył przeciwko dwóm Orkom, każdy o sile 3 (łącznie siła 6), Aragorn wygra tę potyczkę, a każdy z Orków otrzyma jedną ranę.*

Jeżeli strona wygrywająca ma przynajmniej jedną lub więcej postaci ze słowem kluczowym **obrażenia +1**, wtedy każda przegrywająca postać dostaje dodatkową ranę za każde obrażenia +1. (Obrażenia +2 dają dwie dodatkowe rany, itd.)

*Kontynuując wcześniejszy przykład, jeżeli Aragorn ma obrażenia +1, Orki otrzymają po dwie rany.*

*Lecz jeżeli oba Orki będą miały obrażenia +1 i siłę 4, (wygrywając potyczkę łączną siłą 8), Aragorn otrzyma trzy rany.*

Jeżeli łączna siła jednej ze stron jest przynajmniej dwa razy większa niż drugiej, wszystkie postacie po stronie

przegranej zostają zabite (niezależnie od ilości ran czy żywotności). Nazywa się to **zdominowaniem**. Jeżeli postać jest zdominowana, nie otrzymuje więcej ran — zostaje zabita.

Jeżeli Powiernik Pierścienia zostanie zdominowany, nie ma czasu włożyć Pierścienia, więc zginie tak jak każda inna postać.

Wszyscy, którzy przeżyli potyczkę (poplecznicy, towarzysze, sprzymierzeńcy) mogą znów toczyć potyczki w tej turze, jeżeli drużyna wykona następny ruch, lub nastąpi „zaciekła potyczka”.

## Zaciekłe potyczki

Po rozstrzygnięciu wszystkich normalnych potyczek, trzeba się znów bronić przed pozostałymi poplecznikami, którzy mają słowo kluczowe **zaciekły**, Gracze podejmują następną fazę przydziałów, gdzie przydzielają obrońcę każdemu zaciekłemu poplecznikowi i przechodzą do dodatkowej fazy potyczki dla każdej zacieklej potyczki.

*Lurtz jest zaciekłym poplecznikiem Uruk-hai. Gdy zaatakował, do obrony przed nim przydzielono Aragorna. W normalnej fazie potyczki Aragorn wygrał i Lurtz otrzymał jedną ranę. Podczas następującej fazy zacieklej potyczki, gracz Wolnych Ludzi może znowu przydzielić towarzysza do obrony przed Lurtz'em. Obrońcą może być Aragorn lub inny towarzysz.*

Dopiero gdy wszystkie potyczki zostaną rozstrzygnięte, można przejść do fazy przegrupowania.

## 7. FAZA PRZEGRUPOWANIA

Podczas twojej fazy przegrupowania, gracze mogą wykonać działania przegrupowania, następnie każdy gracz Cienia uzupełnia swoją rękę. Wreszcie decydujesz czy chcesz już zakończyć swoją turę, czy wykonać kolejny ruch.

### Wykonaj działania przegrupowujące

Gracze mogą wykonać przegrupowania według procedury działania opisanej w fazie manewrów. Gdy wszyscy gracze po kolei spasują, przejdź do uzupełnienia ręki graczy Cienia.

### Uzupełnienie graczy Cienia

Każdy z graczy Cienia musi uzupełnić swoją rękę do ośmiu kart, jak następuje:

- Może najpierw odrzucić jedną kartę z ręki.
- Jeżeli teraz ma mniej kart w ręku niż osiem, musi dociągnąć karty do ośmiu.
- W innym wypadku (jeżeli ma więcej niż osiem kart w ręku) musi odrzucić karty tak, by miał w ręku tylko osiem.

### Gracz Wolnych Ludzi wybiera

Na końcu fazy przegrupowania, jeżeli jesteś graczem Wolnych Ludzi, musisz wybrać z dwóch poniższych możliwości:

- Ruszyć drużynę na następne miejsce (pozwalając odpowiedniemu graczowi Cienia położyć nowe

miejsce, jeżeli zajdzie potrzeba), dodać żetony do puli mroku (za numer Cienia nowego miejsca i liczbę towarzyszy w drużynie), i wrócić do fazy Cienia.

- Lub uzupełnić swoją rękę (tak jak gracz Cienia powyżej), następnie gracze Cienia odrzucają wszystkich popleczników z gry i twoja tura się kończy.

### Limit ruchu

Podczas każdej twojej tury, twoja drużyna musi ruszyć się raz, a może się ruszyć tyle razy ile wynosi twój limit ruchu.

W grze dwuosobowej, twój limit ruchu wynosi dwa. W grze wieloosobowej (trzech i więcej graczy), limit ruchu równa się liczbie twoich przeciwników, w momencie rozpoczęcia gry. Podczas twojej fazy przegrupowania, możesz zdecydować ruszyć się jeszcze raz, zgodnie z limitem.

## ZWYCIĘSTWO

Gracz wygrywa grę, gdy jego drużyna dociera do miejsca 9, a jego Powiernik Pierścienia przeżyje wszystkie fazy potyczek.

Wyjątkowo, w twojej pierwszej grze talią podstawową, gracz wygrywa, gdy drużyna dociera na miejsce nr 7.

Gracz może wygrać także, gdy zostanie jedynym graczem w grze (patrz niżej).



## Przegrana

Gracz przegrywa grę, gdy jego Frodo zostanie zabity, a Sam nie jest częścią jego drużyny i nie może przejąć roli Powiernika Pierścienia (oczywiście gdy Sam zostanie Powiernikiem Pierścienia i zostanie zabity, także przegrywasz grę).

Gracz przegrywa gdy także jego Powiernik Pierścienia zostanie owładnięty. Jeżeli Powiernik Pierścienia ma tyle znaczników brzemienia na sobie, ile wynosi jego odporność, zostaje owładnięty.

Jeżeli gracz przegra grę, a w grze pozostało przynajmniej dwóch innych graczy, usuń jego żeton gracza i karty z gry (odrzuć także karty przeciwnika, które były na nich zagrane).

Usuń jego miejsca ze ścieżki w kolejności numerów i zastąp każde opowiadającymi miejscami przeciwnika, odwrotnie do ruchu wskazówek zegara, zaczynając od gracza po jego prawej.

## INNE WAŻNE ZASADY

### SPRZYMIERZEŃCY

Sprzymierzeńcy nie są towarzyszami i nie wędrują po ścieżce przygody wraz z drużyną. Karty sprzymierzeńców mają na sobie numer domu, umieszczony zaraz po rodzaju karty, w tej samej linii (np. **SPRZYMIERZENIEC • DOM 3 • ELF**). Każdy Sprzymierzeniec w twoim obszarze pomocniczym, znajduje się w swoim domu.

Sprzymierzeńcy w normalnych warunkach nie uczestniczą w ostrzale łuczniczym, ani w potyczkach. Specjalne zdolności (jak łucznictwo czy potyczki) mogą zostać użyte jak normalne.

**Jeżeli jednak twoja drużyna znajduje się w domu sprzymierzeńca, ten może uczestniczyć w ostrzale łuczniczym i potyczkach.**

Niektóre efekty kart pozwalają sprzymierzeńcom walczyć w ten sposób, nawet jeżeli drużyna nie jest w domu sprzymierzeńca.

## UNIKALNOŚĆ

### Karty Unikalne

Wiele kart postaci, ekwipunku i artefaktów reprezentuje rzeczy, które występują tylko raz. Karty te mają kropkę (•) przed swoją nazwą. Oznacza to, że możesz mieć tylko jedną taką na raz. Dwie karty o takiej samej nazwie, lecz różnych podtytułach, reprezentują tę samą rzecz.

*Możesz mieć tylko jedną kartę o nazwie •Gandalf w grze na raz. Inni gracze mogą także mieć w grze kartę o nazwie •Gandalf, ale tylko po jednej na gracza.*

Jeżeli w grze znajduje się unikalna karta Cienia i jest aktywna, nie możesz zagrać drugiej o takiej samej nazwie (niezależnie od podtytułów).

### Karty nie-unikalne

Wszystkie karty, które nie mają kropki (•) przed swoją nazwą nie są unikalne. Oznacza to, że wszyscy gracze mogą mieć wiele kopii tych kart w grze na raz.

Większość okoliczności nie jest unikalna i możesz mieć wiele ich kopii w grze. Efekty tych kart się dodają.

*Tekst nie-unikalnej karty okoliczności Ambicja Sarumana mówi: „Koszt mroku twoich ✎ wydarzeń wynosi -1”. Jeżeli będziesz miał dwie sztuki tej karty w swoim obszarze pomocniczym, koszt mroku ✎ wydarzeń będzie -2.*

## AKTYWNE KARTY

Podczas twojej tury, karty twoich Wolnych Ludzi i karty Cienia przeciwników są jedynymi aktywnymi kartami. Nieaktywne karty nie wpływają na grę, i odwrotnie.

*Twoi towarzysze i poplecznicy twojego przeciwnika są aktywni. Towarzysze twojego przeciwnika nie są aktywni.*

*Wyjątek:* karty używane przez aktywne karty są aktywne, a karty używane przez karty nieaktywne są nieaktywne.

*Okoliczność Cienia przeciwnika na towarzyszu innego gracza jest nieaktywna, ponieważ ten towarzysz nie jest aktywny.*

Miejsca są aktywne tylko wtedy, gdy drużyna się tam znajduje. Tekst miejsca nie jest aktywny, gdy zagrywane są drużyny na samym początku gry.

*Jeżeli tekst karty miejsca ma specjalną zdolność Cienia, możesz użyć tej specjalnej zdolności tylko wtedy, gdy aktywna drużyna jest w tym miejscu i pod warunkiem, że jesteś graczem Cienia.*

Nie możesz zagrywać innej kopii karty unikalnej, która jest już w grze i jest aktywna.

Czasem, w grze wieloosobowej, dwie kopie takiej samej karty unikalnej znajdują się w grze w tym samym czasie.

*Ktoś może zagrać kopię unikalnej karty Cienia, którą miał już w grze gracz Wolnych Ludzi, ponieważ ta pierwsza kopia nie jest obecnie aktywna. Gdy trzeci gracz staje się graczem Wolnych Ludzi, obie kopie unikalnej karty Cienia mogą stać się aktywne – ale tylko jedna może być aktywna na raz.*

W takim wypadku, aktywną staje się ta należąca do gracza najbliższego prawej strony gracza Wolnych Ludzi.

## JEDYNY PIERŚCIEŃ

Frodo zawsze zaczyna grę jako twój Powiernik Pierścienia. Ma on zawsze Jedyne Pierścienie, tak jakby go niósł w kieszeni lub zawieszony na szyi.

Tekst karty Jedynego Pierścienia chroni go (Frodo „zakłada Pierścień”).

*Zauważ, że jeśli wróg zdominuje Frodo, zostanie on zabity zanim zdąży założyć Pierścień.*

Podczas gdy Frodo ma na palcu założony Pierścień, wchodzi do świata cienia, co sprawia, że jest bardziej podatny na potęgę Pierścienia i wolę Saurona.

Gdy Frodo ma założony Pierścień, może wykonywać wszystkie normalne czynności, jak poruszanie czy potyczka. Jednak, gdy ma otrzymać ranę, zamiast niej kładziesz na Froda jedno lub więcej brzemion (czarne żetony). Brzemie jest niesione tylko przez powiernika. Jeżeli Powiernik Pierścienia ma tyle brzemion ile wynosi jego odporność (zazwyczaj 10), zostaje owładnięty, a ty przegrywasz grę.

Na początku fazy przegrupowania, powiernik zdejmuje Pierścień i po prostu go niesie.

Jeżeli Frodo zostanie zabity, a nie owładnięty, tylko jego zaufany sługa Sam może nieść dalej Jedyny Pierścień. Tylko on ma odpowiednią siłę woli by unieść to brzemień, i tylko wtedy, gdy jego pan legnie.

## ODPOWIEDŹ

Odpowiedź to określenie kolejności, oznaczające, że zagrywasz wydarzenie (lub używasz specjalnej zdolności), gdy zdarza się sytuacja opisana w tekście karty.

Możesz odpowiadać więcej niż raz na daną sytuację.

Niektóre działania w odpowiedzi przerywają inne działania, by je anulować, zanim dojdą do skutku. Gdy tak się dzieje, anulowane działanie nie ma efektu, ale trzeba zapłacić jego koszt i wymagania.

## KOSZTY I EFEKTY

Koszt lub efekt może dodawać/odejmować żetony mroku z puli, wyczerpywać postać, odrzucać kartę lub jeszcze wiele innych. Koszt działania jest zazwyczaj wymieniony przed słowem „aby” (przybiera to formę „zapłacić X aby zrobić Y”).

### Koszty

Jeżeli karta lub specjalna zdolność ma koszt, musisz zapłacić ten koszt lub nie będziesz mógł użyć tej karty lub specjalnej zdolności.

*Jeżeli kosztem jakiegoś wydarzenia jest podjęcie wysiłku przez jedną z twoich postaci, a wszystkie twoje postacie są wyczerpane, nie możesz zagrać tego wydarzenia.*

Za każdym razem, gdy płacisz koszt, możesz użyć tego kosztu do spełnienia wymagań tylko jednej karty, na raz.

*Jeżeli masz w grze dwie okoliczności, każda ma specjalną zdolność, która wymaga podjęcia wysiłku przez krasnoluda, nie możesz użyć obu, podejmując wysiłek krasnoludem tylko raz.*

### Efekty

Jeśli efekt karty lub specjalnej zdolności wymaga wykonania działania, a ty nie możesz, musisz wykonać ile się da ignorując resztę.

*Jeżeli efekt wydarzenia wymaga odrzucenia dwóch kart z twojej ręki, a masz tylko jedną kartę w ręku, odrzuć tę jedną kartę ignorując resztę.*

## RÓŻNE

### Odrzucanie

Standardowe znaczenie słowa „odrzuć” spotykane w tekście kart, to „odrzuć z gry”. Odrzucenie z innych obszarów (twojej ręki, z wierzchu talii dociągania, lub z innych miejsc), jest zawsze szczegółowo opisane.

A twój stos kart odrzuconych możesz oglądać w dowolnej chwili, lecz nie możesz przejrzeć stosu przeciwnika.

## Ciągnięcie ostatniej karty

Gdy dociągasz ostatnią kartę ze swojej talii dociągania, nie przegrywasz. Grasz dalej kartami, które pozostały ci na ręku (i na stole).

## Słowa kluczowe

Słowa kluczowe to wytłuszczone słowa znajdujące się w tekście karty (np. **przeszukaj** lub **niewykrywalny**). Sześć słów kluczowych (**łucznik**, **obrażenia +1**, **obrona +1**, **Powiernik Pierścienia**, **sanktuarium** i **zaciekły**) ma specjalne zasady z nimi związane (patrz Indeks).

## Przemieszczanie kart pomiędzy taliami i stosami

Gdy przekładasz kartę z jednego stosu na drugi (np. przy wtasowaniu karty ze stosu odrzuceń do talii dociągania) musisz pokazać ją wszystkim graczom, tak by mogli zweryfikować czy odpowiednia karta została przemieszczona.

## Zagrywanie kart z tali dociągania

Niektóre karty pozwalają zagrać kartę bezpośrednio z talii dociągania. Wciąż musisz zapłacić koszt i spełnić wymagania konieczne do zagrania tej karty.

Po zakończeniu przeglądania talii dociągania, przetasuj ją i daj graczowi z prawej możliwość przełożenia jej. Nie ma żadnej kary jeżeli nie znajdziesz kary, której szukałeś.

## Rasa

Każda postać ma określoną rasę, wskazaną po rodzaju karty, w tej samej linijce (np. **TOWARZYSZ • CZOWIEK**).

**Zauważ, że w grze karcianej Władca Pierścieni, Uruk-hai, są odrębną rasą od Orków.**

## Spostrzeganie

To słowo w tekście karty oznacza wymaganie do zagrania karty lub użycia specjalnej zdolności w połączeniu z rzeczownikiem np. „Aby zagrać, spostrzeż Krasnoluda”. Oznacza to, „Krasnolud musi być w grze i być aktywny, byś mógł zagrać tę kartę”.

Zazwyczaj nie musisz spostrzec wszystkich kart w grze, odpowiadających wymaganiu, jeżeli nie chcesz.

*Fajka Bilba ma napisane „spozstrzeż X fajek”. Jeżeli w grze są 2 fajki (aktywne), możesz wybrać czy spostrzec obie, jedną lub żadną.*

Jeżeli jednak karta ma napisane „możesz spostrzec”, oznacza to, że nie masz wyboru i musisz spostrzec wszystkie wymagania tej karty.

*Zbrojownia Uruk-hai ma napisane: „Jeżeli możesz spostrzec Uruk-hai, suma łuczników drużyny jest -1”. Nie możesz dokonać wyboru spostrzegania dla tej karty (albo działa albo nie).*

## Konflikty kolejności

Jeżeli dwa lub więcej działań dzieje się w tym samym czasie (dla przykładu więcej niż jedno działanie „na początku każdej twojej tury”), gracz Wolnych Ludzi wybiera, w jakiej kolejności się wydarzą.

## Przenoszenie artefaktów i ekwipunku

Możesz przenieść artefakt i ekwipunek pomiędzy postaciami Wolnych Ludzi w swojej fazie drużyny, płacąc ponownie koszt mroku za dany artefakt lub ekwipunek.

Obie postacie biorące udział w właścicielu muszą być w tym samym miejscu (pamiętaj, że sprzymierzeniec, w twojej fazie drużyny, jest zawsze w swoim domu).

Artefakt lub ekwipunek może być przeniesiony tylko do postaci, która może go użyć (jak wskazuje tekst karty „właścicielem musi być...”).

## INDEKS

Aktywne karty . . . . .	32	Faza przegrupowania . . .	28
Anulować . . . . .	34	Faza manewrów . . . . .	22
Artefakt . . . . .	5, 18, 20	Faza przydziałów . . . . .	24
Brzemie . . . . .	13, 33	Ikony Społeczności . . . . .	7
Dom . . . . .	30	Ilość kart . . . . .	12
Działanie . . . . .	15	Informacja dla kolekcjonerów . . . . .	i
Ekwipunek . . . . .	5,18,20	Jedyny Pierścień . . . . .	3,33
Faza cienia . . . . .	20	Karty Cienia . . . . .	3,1
Faza drużyny . . . . .	16	Karty Wolnych Ludzi . . .	3,1
Faza łucznictwa . . . . .	22	Kolejność tury . . . . .	15
Faza potyczek . . . . .	25	Konflikty kolejności . . .	38

Kontakt z Decipher . . . . .	40	Rany . . . . .	8
Koszty i efekty . . . . .	34	Rasa . . . . .	37
Kto zaczyna? . . . . .	13	Rodzaj kart . . . . .	2
Leczenie . . . . .	8	Rodzaj przedmiotu . . . . .	18
Leczenie przez odrzucenie . . . . .	17	Sanktuarium . . . . .	8
Limit ruchu . . . . .	29	Słowa kluczowe . . . . .	36
Łucznik . . . . .	23	Społeczność . . . . .	6
Miejsce . . . . .	2,6,32	Spostrzeganie . . . . .	37
Modyfikator cech . . . . .	18	Sprzymierzeniec 4, 9, 17, 30	
Nie-unikalny . . . . .	31	Stos martwych . . . . .	8,17
Numer cienia . . . . .	19	Talia dociągania . . . . .	12
Numer miejsca . . . . .	6,12,21	Talia przygód . . . . .	6, 12
Obrażenia +1 . . . . .	26	Towarzysz . . . . .	4, 17
Obrońca +1 - . . . . .	25	Tworzenie talii . . . . .	12
Obszar pomocniczy . . . . .	17	Unikalność . . . . .	31
Odporność . . . . .	34	Ustawienie gry . . . . .	11
Odpowiedź . . . . .	34	Uzupełnij . . . . .	28
Okoliczność . . . . .	5, 19, 20	Włączenie się . . . . .	21
Określenia faz . . . . .	15	Wyczerpany . . . . .	9
Owładnięty . . . . .	34	Wydarzenie . . . . .	5,16
Pieczęć . . . . .	7	Wysłłek . . . . .	9
Początkowa drużyna . . . . .	14	Zabity . . . . .	8
Poplecznik . . . . .	4,21	Zaciekły . . . . .	27
Postać . . . . .	4	Zdolność specjalna . . . . .	16
Procedura działania . . . . .	22	Zdominowany . . . . .	27
Przeigrana . . . . .	30	Przywracanie puli mroku	16
Przenoszenie . . . . .	38	Zwycięstwo . . . . .	29
Przesuwanie drużyny . . . . .	19	Żetony . . . . .	8,10,11
Pula mroku . . . . .	10	Żywotność . . . . .	7

## Władca Pierścieni

## GRA FABULARNA

Również miłośnicy gier roleplaying zostaną zaproszeni do świata Śródziemia, z pojawieniem się nowej gry Deciphera *Władca Pierścieni – Gra Fabularna*. Obecnie system jest w przygotowaniu – premiera gry odbędzie się w lutym, 2002.

## Władca Pierścieni

## GRA PRZYGODOWA

Nie możesz się doczekać lutego? Dopiero zaczynasz przygodę z grami fabularnymi? Zacznij od zestawu wprowadzającego. Pudełko zawiera grę przygodową „Przez Kopalnie Morii” (Through the Mines of Moria) – dostępna od jesieni, 2001.

## Kontakt z Decipher

Zajrzyj na naszą stronę, przyslij nam e-mail, lub zadzwoń:

- strona internetowa: [decipher.com](http://decipher.com)
- e-maile z pytaniami o zasady: [elrond@decipher.com](mailto:elrond@decipher.com)
- działu obsługi klienta: [ccgcustomerservice@decipher.com](mailto:ccgcustomerservice@decipher.com)
- telefon: +1 757-623-3600
- adres: P.O. Box 56, Norfolk, VA, U.S.A. 23501-0056

Importer i dystrybutor: ISA Sp. z o.o., Al. Krakowska 110/114, 02-256 Warszawa; tel./fax: (22) 8462759; e-mail: [isa@isa.pl](mailto:isa@isa.pl)

[www.lordoftherings.net](http://www.lordoftherings.net)



**NEW LINE CINEMA**  
An AOL Time Warner Company

© 2001 New Line Productions Inc. Władca Pierścieni, Drużyna Pierścienia, oraz postaci i miejsca tam zawarte, są znakami handlowymi The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises, w licencji dla New Line Productions, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Decipher Inc. Upoważniony użytkownik. TM, ®, oraz © 2001 Decipher Inc., P.O. Box 56, Norfolk, Virginia U.S.A. 23501. Wszystkie prawa zastrzeżone.



## Fan Klub *Władcy Pierścieni*

Możesz nabyć upominki i wyjątkowe gadżety z kolekcjonerskie związane z filmem przez fan klub *Władcy Pierścieni*. Oprócz dwumiesięcznika filmowego, członkowie fan klubu cieszą się specjalnymi upustami w sklepach online. Zajrzyj na [lotrfanclub.com](http://lotrfanclub.com) lub zadzwoń na numer – 1-800-451-6381 (ze USA lub Kanady) lub +1-303-574-0907 (spoza USA i Kanady).