



Władca Pierścieni

Drużyna Pierścienia™

Wciągająca gra karciana

Drużyna Pierścienia: Wciągająca gra karciana to kooperacyjna gra oparta na zbieraniu lew dla 1–4 graczy, która przedstawia pierwszą część klasycznej powieści autorstwa J.R.R. Tolkiena w 18 rozdziałach.

Na czym polega gra oparta na zbieraniu lew?

Mechanika zbierania lew wykorzystywana jest w wielu klasycznych grach karcianych (takich jak kierki, piki, juker, brydż, Doppelkopf czy tarot). Lewę tworzy się, gdy każdy z graczy zagrywa kartę z ręki na środek stołu. Jeden z graczy wygrywa lewę i bierze karty.

Na czym polega gra kooperacyjna? W grze kooperacyjnej gracze muszą współpracować, aby osiągnąć swoje cele i wygrać albo przegrać razem jako grupa.

Czym jest rozdział? Rozdziały to scenariusze, które tworzą opowieść o Drużynie Pierścienia. Wskazują postacie, których gracze muszą użyć, szczególne zasady, których mają przestrzegać, i cele, które należy osiągnąć, aby wygrać i przejść dalej. Można je rozgrywać w dowolnej kolejności, zaleca się jednak rozgrywkę po kolei.

Zawartość



karta rozdziału 1



4 karty postaci



37 kart głównej talii



5 drewnianych żetonów

- 1 żeton pierścienia
- 4 żetony gwiazd



6 kart pomocy



karty rozdziałów 2-18
(96 kart w ścisłym porządku
w 2 zamkniętych sekcjach)

Najważniejsze rodzaje kart

Karty głównej talii



liczba informująca
o wartości karty

ikona koloru karty

Skład głównej talii:

-  pagórek 1–8
-  góra 1–8
-  las 1–8
-  cień 1–8
-  pierścień 1–5

Karty postaci



imię postaci

opis postaci

 cel postaci

 opis akcji przygotowania
do gry postaci

Karty rozdziałów

numer i tytuł
rozdziału

postacie używane
w tym rozdziale

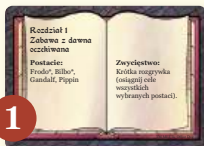
(* przy postaci
oznacza, że trzeba
ją wybrać)



warunek zwycięstwa w rozdziale

Przygotowanie rozdziału 1

- 1 Kartę Rozdział 1: „Zabawa z dawna oczekiwana” należy położyć odkrytą razem z kartami wymienionych postaci na środku stołu.



- 2 Obok każdej postaci, której imię na karcie rozdziału oznaczone jest symbolem *, należy umieścić żeton gwiazdy.



- 3 Karty głównej talii należy potasować i wyłożyć 1 kartę odkrytą obok karty rozdziału. To tak zwana zagubiona karta. Jeśli zagubiona karta to karta pierścieni o wartości „1”, należy wyłożyć inną kartę, a kartę pierścieni o wartości „1” wtasować z powrotem do talii.



- 4 Resztę kart głównej talii należy rozdać graczom (liczba kart zależy od liczby graczy). Gracze oglądają swoje karty, ale ich nie pokazują.

- **Rozgrywka 2-osobowa.**
Każdy otrzymuje po 12 kart (zob. str. 20).
- **Rozgrywka 3-osobowa.**
Każdy otrzymuje po 12 kart.
- **Rozgrywka 4-osobowa.**
Każdy otrzymuje po 9 kart.



- 5** Gracz, który otrzymał kartę pierścieni o wartości „1”, bierze kartę Froda i żeton pierścienia obrócony szarą stroną do góry. Kartę pierścieni o wartości „1” zachowuje na ręce. Kartę Froda należy położyć właściwą dla danej liczby graczy stroną do góry (rozgrywka 3- albo 4-osobowa).



- 6** Każdy gracz wybiera kartę postaci, począwszy od gracza na lewo od Froda. Postacie z żetonem gwiazdy trzeba wybrać w tej rundzie. To oznacza, że trzeba wybrać Bilba, ale nie musi tego zrobić gracz, który wybiera jako pierwszy. **Gdy wszyscy gracze wybiorą postacie, należy usunąć wszystkie żetony gwiazd.**

Wskazówka. Wybierając karty postaci, warto obejrzeć karty na ręce i zdecydować, który z celów będzie najłatwiejszy do osiągnięcia.

- 7** Rozpoczynając od gracza po lewej stronie Froda, każdy z graczy, którego postać ma opis akcji przygotowania do gry (oznaczony symbolem ) , wykonuje tę akcję.

„Wymień” oznacza, że aktywna postać przekazuje 1 zakrytą kartę 1 ze wskazanych postaci. Postać, która otrzymała kartę, ogląda ją, dodaje do kart na swojej ręce, a następnie przekazuje z powrotem 1 zakrytą kartę (to może być ta sama karta).

Postacie, które nie występują w danej rundzie, nie mogą brać udziału w wymianie (na przykład Merry lub Sam z karty Pippina). Frodo nie może wymienić karty pierścieni o wartości „1”.

- 8** Można rozpocząć grę.



Zbieranie lew

Gracze mają na ręce karty, które reprezentują świat Śródziemia i wpływ, jaki wywiera na niego Jedyny Pierścień. Umiejętnie rozgrywając karty, gracze współpracują, aby osiągnąć cele wszystkich postaci i wygrać. Każde rozdanie talii nazywane jest rundą. Składa się na nią seria rozegranych lew. Lewa składa się z zagryanych przez poszczególnych graczy pojedynczych kart. Poniżej znajduje się więcej szczegółów dotyczących kluczowych terminów, sposobów zagrywania kart i ustalania zwycięzcy każdej lewy.

Rozpoczęcie. Gracz rozpoczynający lewę (nazywany graczem rozpoczynającym) zagrywa dowolną kartę z ręki na środek stołu. Kolor tej pierwszej karty jest kolorem wyjściowym lewy (pagórki, góry, lasy, cienie albo pierścienie). **Pierwszą lewę rozpoczyna Frodo.**

Zagrywanie do koloru. Pozostali gracze, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (czyli następna jest osoba siedząca po lewej stronie gracza rozpoczynającego), układają na stół karty zgodne z kolorem wyjściowym, jeśli to możliwe. Nazywa się to zagrywaniem do koloru. Jeśli gracz nie może zagrać karty do koloru, może zagrać dowolną kartę z ręki.

Wygrana. Gdy wszyscy gracze zagrają do lewy po 1 karcie, należy sprawdzić, kto wygrał. Lewę wygrywa gracz, który zagrał kartę koloru wyjściowego o najwyższej wartości. Ten gracz bierze wszystkie karty z lewy i układa je zakryte na stosie przed sobą. **Zwycięzca lewy rozpoczyna kolejną lewę.**

Przykład. Frodo rozpoczyna kartą pagórków o wartości „1”. Następny w kolejności jest Gandalf. Ma karty pagórków o wartościach „3” i „6”, więc musi zagrać do koloru. Gandalf decyduje się zagrać kartę pagórków o wartości „3”. Bilbo nie ma żadnej karty pagórków, więc zagrywa kartę pierścieni o wartości „5”. Gandalf zagrał kartę o najwyższej wartości w kolorze wyjściowym (pagórki), więc bierze lewę. Gandalf rozpoczyna następną lewę. (Zob. ilustracja poniżej).



Kolor pierścieni

Pierścienie są takim samym kolorem jak pozostałe 4, ale mają tylko 5 kart (inne kolory mają ich po 8) i wiążą się z nimi szczególne zasady.



Rozpoczynanie pierścieniami. Gracze nie mogą rozpocząć lewy kartą koloru pierścieni, dopóki ktoś nie zagra tego koloru w innej lewej (dzieje się tak w sytuacji, gdy gracz nie ma koloru wyjściowego i musi zagrać kartę pierścieni). W związku z tym na początku gry żeton pierścienia jest zwrócony szarą stroną do góry **1**.



Dopiero gdy ktoś zagra kartę pierścieni, gracze mogą rozpoczynać kolejne lewy kartą tego koloru. Należy obrócić żeton pierścienia kolorową stroną do góry **2**.

Gdy gracz rozpoczynający ma wyłącznie karty koloru pierścieni, co zdarza się rzadko, może rozpocząć tym kolorem, nawet jeśli nikt wcześniej nie zagrał pierścieni.

Jedyny Pierścień. Karta pierścieni o wartości „1” jest najsilniejszą kartą w grze. Gdy gracz zagra kartę pierścieni o wartości „1”, może zdecydować, że chce wygrać lewą. Wygrywa wówczas lewą bez względu na to, jakie karty zostały lub zostaną w niej zagrane. Jeśli nie skorzysta z automatycznej wygranej, należy przyjąć, że jest to karta z koloru pierścieni, a jej wartość wynosi „1”. Karta koloru pierścieni o wartości „1” podlega zwykłym zasadom zagrywania kart koloru pierścieni.

Ważne. Tylko karta pierścieni o wartości „1” pozwala wygrać dowolną lewą. Karty koloru pierścieni o wartości od „2” do „5” wygrywają i przegrywają tak samo jak pozostałe karty.

Komunikacja

Podczas przygotowania do gry i podczas rozgrywki gracze mogą omawiać tylko informacje widoczne dla wszystkich. Gracze nie mogą omawiać ani pokazywać swoich lub cudzych kart na ręce. Podczas przygotowania do gry gracze nie powinni omawiać preferencji dotyczących postaci, ponieważ mogą w ten sposób ujawnić informacje. Gracze mogą przypominać sobie wzajemnie o celach swoich postaci i szczególnych zasadach oraz rozmawiać o aktualnym stanie realizacji celów i wszelkich innych informacjach znanych wszystkim graczom, takich jak karty leżące odkryte na stole.

Wygrane lewy należy odkładać na bok zakryte, aby nie pomylić ich z kartami na ręce. W razie potrzeby gracze mogą odkładać odkryte te wygrane karty, które są związane z celem postaci (na przykład pierścienie w przypadku Froda), ale nie mogą pomylić kart na ręce z kartami zagrywanymi.

Cele postaci

Każda postać ma swój cel. Gracz, który ją wybrał w danej rundzie, musi go osiągnąć.

Oznaczanie osiągniętych celów. Po spełnieniu warunków celu postaci (i gdy w dalszej grze niepowodzenie osiągnięcia celu nie jest możliwe) należy położyć żeton gwiazdy na swojej postaci, aby pozostali gracze pamiętali, że gracz osiągnął swój cel.

Wcześniejsze zakończenie.

Jeśli wszyscy gracze osiągną wszystkie cele postaci (i w tej rundzie niepowodzenie nie jest już możliwe), można zakończyć rozgrywkę wcześniej i przejść dalej.

Podobnie jeśli podczas dalszej gry osiągnięcie celu postaci nie będzie możliwe, można przerwać rundę, gdy tylko stanie się jasne, że celu nie uda się osiągnąć.



Cel Pippina został osiągnięty, więc jego karta została oznaczona żetonem gwiazdy.

Koniec rundy

Runda dobiega końca, gdy wszyscy gracze zagrają wszystkie karty z ręki (oprócz Gandalfa, który nadal będzie miał 1 kartę).

Jeśli wszyscy gracze osiągną cele swoich postaci w tej rundzie, wygrywają i kończą rozdział. Kartę tego rozdziału należy odłożyć na bok i wyjąć z pudełka kartę kolejnego rozdziału wraz ze wszystkimi niezbędnymi nowymi kartami. Jeśli choć 1 gracz nie osiągnie celu swojej postaci, wszyscy przegrywają. Można rozegrać rundę jeszcze raz.

W grze jest wiele rozdziałów, więc przejście wszystkich podczas 1 rozgrywki jest mało prawdopodobne. Warto skorzystać z tasemek w pudełku, aby zaznaczyć miejsce, w którym przerwano rozgrywkę.

Teraz rozegrajcie rozdział 1!



Dodatkowe zasady

Kolejne rozdziały rozgrywa się podobnie jak pierwszy. Karty rozdziałów zawierają informacje o wszystkich potrzebnych kartach.

Zawsze obowiązuje złota zasada: „jeśli tekst na karcie jest sprzeczny z zasadami w instrukcji, należy postępować według zasad przedstawionych na karcie”.

Nowe postacie

Każdy nowy rozdział wprowadza nowe postacie i nowe wyzwania. Niektóre postacie z wcześniejszych rozdziałów pozostają w grze, inne odchodzą, a jeszcze inne wracają.



Zagrożenie

Talia zagrożeń reprezentuje czyhające na Drużynę niebezpieczeństwa.



Wskazane na karcie rozdziału ponumerowane karty zagrożeń należy potasować i położyć zakryte, tworząc talię zagrożeń. Podczas przygotowania do gry niektóre postacie dobierają albo wybierają kartę zagrożenia z talii zagrożeń. Kartę zagrożenia umieszcza się odkrytą obok karty postaci.

W rzadkim przypadku, gdy zagubiona karta ma taką samą wartość jak dobrana karta zagrożenia i kolor wymagany do osiągnięcia celu postaci, należy dobrać nową kartę zagrożenia.

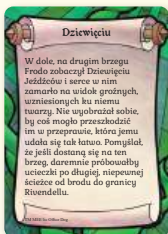
Przykład. Jeśli zagubioną kartą jest karta pagórków o wartości „3”, a Sam dobierze kartę Czarnego Jeźdźca o wartości „3”, dobiera nową kartę zagrożenia.



W niektórych rozdziałach używa się specjalnych kart zagrożeń, których nie tasuje się i nie umieszcza w talii zagrożeń. Są przydzielane konkretnym postaciom i wyznaczają im dodatkowy cel albo ograniczenie podczas danej rundy. Tych kart zagrożeń należy używać tylko wtedy, gdy odpowiednia informacja znajduje się na karcie rozdziału.

Wydarzenia i specjalne zasady

W niektórych rozdziałach pojawiają się karty wydarzeń, które zmieniają zasady. Tych instrukcji należy ściśle przestrzegać podczas przygotowania do gry lub w trakcie rozgrywki. W razie wątpliwości dotyczących konkretnego wydarzenia albo rozdziału warto sprawdzić pytania dotyczące rozdziałów na stronie 14.



Prezenty

W niektórych rozdziałach postacie otrzymują prezenty. Nakładają na daną postać dodatkowe zasady lub zapewniają jej korzyści podczas przygotowania do gry lub w trakcie rozgrywki. Z kart prezentów należy korzystać tylko wtedy, gdy odpowiednia informacja znajduje się na karcie rozdziału, ponieważ nie są przydzielane na stałe i nie obowiązują w innych rozdziałach. Poszczególne prezenty mogą zostać użyte tylko raz na rozdział.

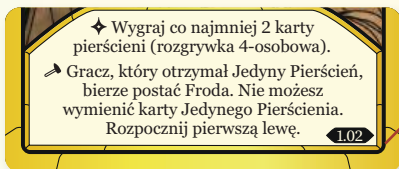


Nieobecność Froda

Jeśli w rozdziale nie występuje Frodo, gracz, który otrzymał kartę pierścieni o wartości „1”, wybiera postać jako pierwszy. Następnie postacie wybierają kolejni gracze, zaczynając od gracza siedzącego po lewej stronie rozpoczynającego gracza. Gdy wszyscy gracze wybiorą swoje postacie, gracz, który ma kartę pierścieni o wartości „1”, wykonuje swoją akcję przygotowania do gry jako pierwszy. Gracz z kartą pierścieni o wartości „1” zawsze bierze żeton pierścienia. Akcja przygotowania do gry postaci wskazuje, czy ta postać rozpoczyna pierwszą lewę.

Numery kart

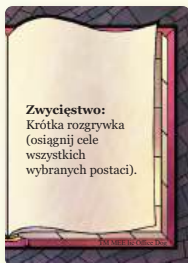
Dzięki małym numerom w prawym dolnym rogu karty można ułożyć z powrotem w fabrycznej kolejności, aby ponownie rozegrać rozdziały. Barwa ułatwia znalezienie wszystkich kart potrzebnych w trybie „A droga wiedzie w przód...” (zob. str. 19).



numer karty

Warunki zwycięstwa

Na karcie rozdziału znajdują się informacje o długości rozdziału (długa albo krótka rozgrywka) i warunkach zwycięstwa.



„Osiągnij cele wybranych postaci”. Jeśli gracze osiągną wszystkie cele wybranych postaci, wygrywają rozdział i mogą rozegrać kolejny. Jeśli nie uda się osiągnąć któregoś z celów, można rozegrać rozdział jeszcze raz.





Długa rozgrywka

„Osiągnij wszystkie cele postaci”.

Długie rozdziały rozgrywa się przez wiele rund. Gdy gracze osiągną wszystkie cele wybranych postaci, odkładają karty tych postaci na bok.

Jeśli graczom nie uda się osiągnąć celów wszystkich postaci, rozgrywają kolejną rundę tego rozdziału.

W niektórych rozdziałach występują postacie, których cele nie wymagają osiągnięcia.

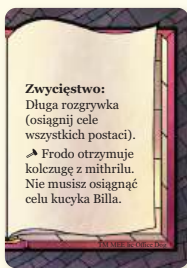
Aby rozpocząć kolejną rundę, należy potasować karty głównej talii i je rozdać. Gracze wybierają postacie i postępują zgodnie z instrukcjami przygotowania do rundy, używając tej samej karty rozdziału. W kolejnej rundzie można wybrać postacie, których cele już osiągnięto, ale nie jest to konieczne. (Gracz może wybrać taką postać, jeśli uzna, że karty, które ma na ręce, nie sprawdzą się w przypadku postaci, których celów jeszcze nie osiągnięto).

W każdej rundzie trzeba użyć karty Froda, nawet jeśli jego cel został osiągnięty.

Jeśli gracze osiągnęli cele wszystkich postaci i osiągnęli wszystkie cele wybranych w tej rundzie postaci, wygrywają rozdział i mogą przejść do kolejnego.

Zawsze, gdy gracze nie są w stanie osiągnąć celu, przegrywają rozdział i mogą go zacząć od nowa. Mogą wybrać, czy chcą rozpocząć rozgrywkę od początku rozdziału, czy wolą zachować postacie, których cele osiągnęli.

W niektórych długich rozdziałach pojawiają się bohaterowie opcjonalni. Tych bohaterów nie trzeba wybierać, aby skończyć rozdział. Jeśli jednak bohater opcjonalny zostanie wybrany, należy osiągnąć jego wszystkie cele.



Szczegóły dotyczące rozdziałów

Poniżej znajdują się dodatkowe szczegóły dotyczące konkretnych rozdziałów i postaci.

Rozdział 1

Pippin zawsze osiąga swój cel, jeśli wygrywa 0 lew.

Rozdział 2

Wyjaśnienie. Jeśli **Sam** dobierze kartę Czarnego Jeźdźca o wartości „3”, musi wygrać kartę pagórków o wartości „3”. **Merry** musi wygrać dokładnie 1 lewę albo dokładnie 2 lewy. Jeśli wygra mniej albo więcej, nie osiąga swojego celu. Uwaga! **Bilbo** nie występuje w tym rozdziale.

Rozdział 3

Gildor nie musi wygrać ostatniej lewy, a jedynie zagrać kartę lasów.

Rozdział 4

Rozgrywka trwa do momentu, aż wszystkim graczom skończą się karty. **Grubas** nie zagra karty w kilku ostatnich lewach. Jeśli **Grubas** wygra lewę swoją ostatnią kartą, kolejną lewę rozpoczyna postać po lewej stronie **Grubasa**. Akcja przygotowania do gry Grubasa nie liczy się jako wymiana.

Rozgrywka 1-osobowa. Na początku przygotowania do gry **Grubasa** należy rozdać mu 5 dodatkowych kart z talii (razem 9). Nie należy dawać **Grubasowi** nowej karty po każdej lewie.

Rozdział 5

Nie ma określonej kary za przegranie karty na rzecz karty Starej Wierzby, ale może to uniemożliwić postaci osiągnięcie celu. Karty Starej Wierzby o wartości „9” używa się tylko w tym rozdziale. Jeśli w rozgrywce uczestniczy 3 graczy, **Tom** zostanie z 2 kartami na ręce, a jeśli 4 graczy – z 1 kartą. W razie remisu karta Starego Lasu przegrywa. Karty wygrane za pomocą Starego Lasu nie mają wpływ na cel Pippina.

Rozgrywka 1-osobowa. Po stworzeniu talii Starego Lasu przygotuj rozgrywkę 1-osobową w normalny sposób. Wyjątkiem jest talia, z której gracz będzie dobierać karty na rękę. Będzie w niej tylko 12 kart.

Rozgrywka 2-osobowa. Należy skorzystać z poniższej ilustracji przedstawiającej wspólną rękę:



Rozdział 6

Złota Jagoda musi wygrać dokładnie 3 lewy (i żadnych lew oprócz tych 3) raz za razem. **Złota Jagoda** ma przez całą rundę odkryte karty. Gracze mogą je omawiać. Na koniec rundy **Tom** zostanie z 5 kartami na ręce. Przygotowując upiory Kurhanów, nie należy wyklądać zagubionej karty.

Rozgrywka 1-osobowa. Przygotowując wydarzenie upiorów Kurhanów, należy usunąć z talii 5 kart (tak jak w przypadku rozgrywki 4-osobowej), a następnie przygotować rozgrywkę 1-osobową w normalny sposób. Wyjątkiem jest talia, z której gracze będą dobierać karty na ręce. Będzie w niej tylko 16 kart. Podczas przygotowania do gry **Złotej Jagody** należy rozdać jej 4 karty z talii dobierania (zatem **Złota Jagoda** będzie miała 8 kart na ręce). W trakcie rundy nie otrzymuje dodatkowych kart.

Rozgrywka 2-osobowa. Grę należy przygotować na podstawie ilustracji do rozdziału 5. Jeśli piramida kontroluje **Złotą Jagodę** (tzn. Złota Jagoda jest do niej przypisana), wszystkie jej karty w piramidzie są ułożone odkryte, ale 5 górnych kart jest zasłoniętych. Jeśli piramida kontroluje **Toma**, wszystkie karty kurhanów są ułożone odkryte i żadna z nich nie zasłania innych kart.

Rozdział 7

Barliman może wygrać inne lewy, ale aby osiągnąć swój cel, musi wygrać 1 z ostatnich 3 lew. Rozpatrując jakiegokolwiek karty, nie można traktować **Pana Underhilla** jako **Froda** (np. **Sam** nie może się z nim wymienić). Pana Underhilla może wybrać dowolny z graczy, nie tylko gracz z kartą pierścieni o wartości „1”. Jeśli pan Underhill ma kartę pierścieni o wartości „1”, może ją wymienić.

Rozdział 8

Obieżyświat nie może nigdy wygrać lew w liczbie równej wartości jego karty zagrożenia. Czarnoksiężnik i Czarny Dech nie są wtasowywani do talii zagrożeń.

Rozdział 9

Wszystkie postacie otrzymują określoną kartę Czarnego Jeźdźca, gdy zostaną wybrane. **Obieżyświat** może obejrzeć swoją kartę zagrożenia i ogłosić osiągnięcie swojego celu. Cel **Froda** należy osiągnąć tylko raz. **Kucyk Bill** przekazuje po 1 karcie Frodowi i Samowi jednocześnie, nie po 1 naraz. Na koniec rundy **Glorfindel** zostanie z 1 kartą na ręce. Gdy w rundzie uczestniczą Glorfindel i Frodo, to Glorfindel rozpoczyna pierwszą lewę. Gracz z Jedyndym Pierścieniem nie musi wybierać Froda.

Rozgrywka 1-osobowa. **Obieżyświat** nie otrzymuje specjalnej karty zagrożenia „Niewidzialny”.

Rozdział 10

W tym rozdziale i w następnych nie używa się talii zagrożeń Czarnych Jeźdźców. Cel **Elronda** nie zastępuje celów pozostałych postaci. Należy osiągnąć wszystkie cele. Glóin i Arwena nie mogą zremisować za największą liczbę kart 1 koloru.

Rozgrywka 2-osobowa. Podczas przygotowania do gry **Elronda** gracze (ludzie) najpierw wybierają swoje karty, zanim wybiorą 1 z 5 odsłoniętych kart piramidy do przekazania.

Rozdział 11

Wymagany jest efekt rogu Gondoru. Jeśli **Boromir** ma na ręce najwięcej kart z więcej niż 1 koloru (po tyle samo kart), ujawnia wszystkie kolory, z których ma najwięcej kart. **Aragorn** nie wybiera karty zagrożenia podczas przygotowania do gry. Zamiast tego używa **złamanego miecza**.

Rozgrywka 1-osobowa. Róg Gondoru nie jest używany.

Rozdział 12

W wydarzeniu Sarumana kartę pierścieni o wartości „1” należy traktować jak zwykłą kartę o wartości „1”. Lewa wygrana przez **Gwaihira**, **Cienistogrzywego** lub **Radagasta** zawierająca więcej niż 1 kartę ich koloru liczy się do celów tych postaci (ale tylko raz). **Radagast** może wybrać dowolną kartę podczas przygotowania do gry, nawet kartę pierścieni (kartę, którą wybierze, odkłada na bok odkrytą). Wybrana karta ustali kolor wyjściowy lewy tylko wtedy, gdy będzie rozpoczynał lewą. **Cienistogrzywy** może w dowolnej chwili obejrzeć swoją schowaną kartę.

Rozdział 13

Można ponownie wybrać postać, której cel osiągnięto, ale ukończenie rozdziału może w tym przypadku wymagać rozegrania dodatkowej rundy.

Rozdział 14

Wydarzenia Morii można ukończyć w dowolnej kolejności. Wyjątkiem jest wydarzenie „Most”, które należy ukończyć jako ostatnie. Aby wygrać rozdział, należy ukończyć wszystkie 3 wydarzenia Morii. (Jedynym wydarzeniem, które można ukończyć wielokrotnie, jest „Wędrówka w ciemnościach”). Użycie kolczugi z mithrilu jest nadal traktowane jak ukończenie wydarzenia Morii.

Rozgrywka 1-osobowa. Należy zignorować przygotowanie do gry opisane na karcie wydarzenia „Wędrówka w ciemnościach”. Przygotowując wydarzenie „Most”, należy przygotować grę do 1-osobowej rozgrywki w normalny sposób, jednak talia, z której będą dobierane karty, będzie zawierać tylko 12 kart.

Rozgrywka 2-osobowa. Grę należy przygotować do wydarzenia „Most” na podstawie ilustracji do rozdziału 5.

Rozdział 15

Gimli może wygrywać lewy tak jak zwykle. Inni gracze po prostu nie mogą zobaczyć zagrywanej przez niego karty przed końcem lewy. Jeśli Gimli zagrywa kartę Jedyneho Pierścienia, zagrywa ją odkrytą.

Rozgrywka 1-osobowa. Nie należy używać wydarzenia „Zawiązane oczy”.

Rozgrywka 2-osobowa. Piramida nie może kontrolować Gimlego.

Rozdział 16

W przypadku rozgrywki 2- albo 3-osobowej nie używa się karty **Sama**.

Rozgrywka 1-osobowa. Należy zignorować wydarzenie „Zwierciadło”. Zamiast tego postaci są przydzielane do każdej ręki losowo (inne niż Frodo).

Rozgrywka 2-osobowa. Piramidę buduje się jak zwykle, a następnie 2 graczy (ludzi) wykonuje instrukcje z karty zwierciadła, wymieniając się kartami.

Rozdział 17

Jeśli gracze dobrze znają zasady gier polegających na zbieraniu lew, mogą potraktować karty rzeki jako atutowe (ale przegrywające z kartą pierścieni o wartości „1”).

Rozgrywka 1-osobowa. Karty rzeki należy dodać tak, jak w przypadku rozgrywki 4-osobowej. Po początkowym rozdaniu kart talia dobierania będzie się składała z 28 kart.

Rozgrywka 2-osobowa. Na górze piramidy należy dodać 2 zakryte karty tak, aby były zasłonięte przez rząd 3 kart.

Rozdział 18

Moc **Meriadoka Brandybucka** jest aktywna podczas całego przygotowania do gry. Każde ponowne dobranie karty powinno się odbywać w trakcie tury tej postaci. W przypadku rozgrywki 3-osobowej w każdej grupie będzie 1 niewybrana postać. Ten rozdział rozgrywa się zawsze w 2 rundach.





*Trzy pierścienie dla królów elfów pod otwartym niebem,
Siedem dla władców krasnali w ich kamiennych pałacach,
Dziewięć dla śmiertelników, ludzi śmierci podległych,
Jeden dla Władcy Ciemności na czarnym tronie
W Krainie Mordor, gdzie zaległy cienie.
Jeden, by wszystkimi rządzić, Jeden, by wszystkie odnaleźć,
Jeden, by wszystkie zgromadzić i w ciemności związać
W Krainie Mordor, gdzie zaległy cienie.*

A droga wiedzie w przód...

Po ukończeniu wszystkich rozdziałów można grać dalej.

Najpierw należy zebrać wszystkie karty z numerem w czarnej albo złotej ramce w prawym dolnym rogu.

Karty z numerem w białej ramce nie biorą udziału w grze.

1.05

numer
w czarnej ramce

2.01

numer
w białej ramce

3.44

numer
w złotej ramce

Niezależnie od liczby graczy w grze biorą udział karty Froda i Gandalfa oraz karty zagrożeń o numerach 1–7. Następnie należy wziąć losowe karty, aby stworzyć rozdział. Liczba kart zależy od liczby graczy.

2 albo 3 graczy

- 4 postaci z numerem w złotej ramce, 1 losowo wybrana postać na stronie „przytłoczony”,
- 3 postaci z numerem w czarnej ramce,
- karta prezentu,
- specjalny Czarny Jeździec (karty z czerwonym Czarnym Jeźdźcem na rewersie).

4 albo 1 gracz

- 5 postaci z numerem w złotej ramce, 1 losowo wybrana postać na stronie „przytłoczony”,
- 6 postaci z numerem w czarnej ramce,
- karta prezentu,
- specjalny Czarny Jeździec (karty z czerwonym Czarnym Jeźdźcem na rewersie).

Aby wygrać, należy osiągnąć wszystkie cele postaci, podobnie jak w przypadku warunku zwycięstwa długiej rozgrywki na kartach rozdziałów w trybie opowieści. Różnica polega na tym, że w 1. rundzie należy użyć specjalnej karty Czarnego Jeźdźcy, aby ukończyć grę. Kartę Czarnego Jeźdźcy otrzymuje losowo wybrana postać, której karta nie jest odwrócona stroną „przytłoczony” do góry. Kartę Czarnego Jeźdźcy „Niewidzialny” należy dać postaci, która używa karty zagrożenia.

Gracz, który otrzymał kartę pierścieni o wartości „1”, musi wziąć postać Froda (będzie używany w każdej rundzie) i zawsze rozpoczyna pierwszą lewę. Akcje przygotowania do pierwszej lewy bez Froda należy zignorować. Wszystkie interakcje z zagubioną kartą są opcjonalne. Jeśli wiele postaci wchodzi w interakcje z zagubioną kartą, gracze decydują wspólnie, która z postaci bierze tę kartę, ponieważ jest to istotne w przypadku postaci takich jak Tom Bombadil.

Zmiany zasad dla 2 graczy

Przygotowanie do rozgrywki 2-osobowej przypomina przygotowanie do rozgrywki 3-osobowej, są jednak pewne różnice. Jeden z graczy kontroluje wspólną rękę w postaci piramidy. Piramida ma kartę postaci i pełni rolę 3. gracza w rundzie. Piramidę należy umieścić między graczami tak, jakby siedział tam 3. gracz.

Przygotowanie do gry. Karty rozdaje się tak, jak w przypadku rozgrywki 3-osobowej, a z 1 ręki 12 kart buduje się piramidę. Należy ułożyć karty zgodnie z poniższą ilustracją. Najpierw układa się 3 karty w górnym rzędzie (2 odkryte i 1 zakrytą), następnie zasłania się je częściowo 4 kartami środkowego rzędu (wszystkie zakryte). Następnie środkowy rząd zasłania się częściowo dolnym rzędem kart (5 odkrytych kart).



Gracz, który otrzymał kartę pierścieni o wartości „1”, kontroluje piramidę. Wybiera również dla niej postać podczas przygotowania do gry i zagrywa karty z piramidy podczas lew. Kartę Froda należy odwrócić na stronę przeznaczoną dla 3 graczy.



Zmiany zasad dla 2 graczy, ciąg dalszy

Jeśli w piramidzie znajdzie się karta pierścieni o wartości „1” (tzn. jeśli żaden z graczy nie ma tej karty), piramida otrzymuje postać Froda. Kontroluje ją gracz znajdujący się po jej prawej stronie.

Piramida może się wymieniać i można się z nią wymieniać, ale należy przy tym korzystać tylko z odsłoniętych kart w dolnym rzędzie.

Jeśli postać przypisana do piramidy dodaje karty do swojej ręki podczas przygotowania do gry (np. Gandalf), należy umieścić je odkryte z lewej albo prawej strony dolnego rzędu, nie zasłaniając innych kart.

Gracz kontrolujący piramidę może zagrywać tylko odsłonięte karty. Na początku rundy dolny rząd piramidy jest jedyną odsłoniętą częścią piramidy. Karty ułożone w piramidzie zakryte odkrywa się dopiero wtedy, gdy na koniec lewy nie zasłaniają ich inne karty.

Przygotowanie rozgrywki 1-osobowej

1. Weź kartę rozdziału i połóż ją odkrytą razem z kartami wymienionych postaci na stole.
2. Obok każdej postaci, której imię na karcie rozdziału oznaczone jest symbolem *, umieść żeton gwiazdy.
3. Odłóż na bok kartę pierścieni o wartości „1”.
4. Potasuj karty głównej talii i wyłóż 1 kartę odkrytą obok karty rozdziału. To tak zwana zagubiona karta.
5. Potasuj talię i rozdaj karty w następujący sposób:
po 4 odkryte karty na 3 ręce oraz 3 odkryte karty i kartę pierścieni o wartości „1” na 4. rękę. Pozostałe karty tworzą talię dobierania.
6. Ręka z kartą pierścieni o wartości „1” bierze kartę Froda (stroną dla 3 graczy do góry) i żeton pierścienia szarą stroną do góry.
7. Zaczynając od lewej strony Froda, do każdej ręki przydziel kartę postaci. Musisz przydzielić postaci z żetonem gwiazdy. Po przydzieleniu usuń żetony gwiazd.
8. Rozpoczynając od postaci po lewej stronie Froda, każda postać, która ma opis akcji przygotowania do gry oznaczony symbolem , wykonuje tę akcję.
Użyj zdolności wymiany kart postaci tylko raz na rundę.

Rozgrzywka 1-osobowa

Każda z 4 postaci ma swoją własną rękę i rozpocznie lewą albo zagra w niej kartę.

Po ustaleniu zwycięzcy lewy należy rozdać na każdą rękę po 1 odkrytej karcie z talii dobierania, jeśli zostały w niej jeszcze karty.

Musisz osiągnąć cele wszystkich 4 postaci.

W pozostałych aspektach rozgrywka nie różni się od wieloosobowej.

Twórcy

Projekt:

Bryan Bornmueller

Ilustracje:

Elaine Ryan,
Samuel Shimota

Projekt graficzny:

Blaise Sewell, Matt Fantastic,
Forever Stoked Creative, Randy
Delven,
Jay Hernishin

Dyrektor kreatywny:

Brianna Woodward

Dyrektor artystyczny:

Stephanie Cost

Produkcja:

Guadalupe Gonzalez

Opracowanie:

Taylor Reiner

Korekta angielskiej wersji:

Dan Varrette

Teksty:

Sara Galasso

Licencja:

Dana Cartwright,
Kaitlin Souza, Kira
Hartke, Ariel Didier

Zespół Office Dog:

Brianna Woodward,
Bryan Bornmueller,
Guadalupe Gonzalez,
Jay Hernishin,
Luke Peterschmidt,
Toby the Office Dog

Szczególne podziękowania:

Justin Anger, Emily Frenchik,
Michael Blomberg, *The Prancing
Pony Podcast*, Kevin Ellenbrug,
Steve Kimball

Tłumaczenie:

Euron

Redakcja:

zespół Rebel

Cytaty występujące w grze zostały zaczerpnięte z cyklu
„Władca Pierścieni” w tłumaczeniu Marii Skibniewskiej.

Testerzy:

Aaron, Adam Gemmer, Addison Park, Alex Babakitis, Alex Marineau,
Alma Gonzalez, Amy Souza, Ben Kearns, Bill Altig, Brian Lenz,
Caleb Grace, Caleb Sohigian, Candice Harris, Cardner Babakitis,
Carol LaGrow, Chaeha Im, Chris Cepil, Chris Smolen, Corey
Coleman, Corey Kallison, Dan Hansen, Dan Vieu, Daniel Newman,
Daniel Wahlen, David Gordan, DJ Kennel, Emmy Caldwell, Henry
Cardboard, Ian Cross, Jacob Gerstel, Jaffer Batika, Jake Stanley,
Jason Levine, Jeff Sorenson, Jerry Hasegawa, Jess Loeb, Jessica
Cox, JL Reid, Jon Bruton, Jon Cox, Jordan Martin, Jordan Sayyah,
Karin Schleicher, Kathleen Spehar, Kay King, Kenny Cobble, Kristin
Lee, Lindsey Ridler, Lisa Hasegawa, Mary Hou, Mathieu Albert,
Matt Fonda, Matt Saddoris, Mike Mullns, Nguyen Won, Nicolas
Murray Husted, Paul Butler, Paul Willenbring, Preston Wing, Rick
Hou, Sean Ross, Shae Marineau, Shea Satterlee, Shreesh Bhat,
Stefan Brunelle, Steve Ellis, Steven Ungaro, Tam Myaing, Tanner
Simmons, Taylor Hall, Thomas Gallecier, Thomas Provost, Tila
Maceira-Klever, Tim Eisner, Tim Rose, Travis Severance, Ty James,
Ursula Murray Husted

Wiadomość od projektanta:

Spotkał mnie ogromny zaszczyt połączenia moich dwóch
ulubionych rzeczy: Władcy Pierścieni i gier o zbieraniu lew.
Chciałbym podziękować projektantom podobnych gier, którymi
się inspirowałem: Fukutarou (*Familiar's Trouble*, *Trick'n Trouble*),
Thomas Sing (*Zaloga: W poszukiwaniu dziewiętej planety*, *Zaloga:
Wyprawa w głębinę*), Akiyama Koryo oraz Kozu Yusei (*Hameln
Cave*, *Sail*), Hiroken (*TRICKTAKERS*), Brent oraz Jeffery Beck
(*Skull King*), a także twórcy Doppelkopfa, kierek, brydża, pików
i jukera, których imiona się do dzisiaj nie zachowały, ale którym
zawdzięczamy wszystko.

Podsumowanie zasad

Oto krótkie podsumowanie zasad skierowane do graczy, którzy znają zasady gier polegających na zbieraniu lew.

Osoby, które nie znają tej mechaniki, powinny najpierw przeczytać pełną instrukcję.

- Rozgrywka polega na standardowym graniu do koloru i zbieraniu lew. Gracze w miarę możliwości grają do koloru wyjściowego, a karta koloru wyjściowego o najwyższej wartości bierze lewę.
- Gracz rozpoczynający lewę może zagrać dowolną kartę z wyjątkiem kart koloru pierścieni (tych kart nie można zagrywać od razu).
- Pierścienie są szczególnym kolorem w 3 aspektach:
 - 🌀 Ten kolor składa się z kart o rangach 1–5 (a nie 1–8, jak w przypadku pozostałych 4 kolorów).
 - 🌀 Gracze nie mogą rozpoczynać lewy pierścieniami, dopóki nie zostaną użyte wcześniej (zagrane we wcześniejszej lewie zamiast koloru wyjściowego) albo nie jest to konieczne (gracz rozpoczynający ma tylko pierścienie).
 - 🌀 Karta pierścieni o wartości „1” może wygrać każdą lewę (tak jak karta atutowa w typowych grach polegających na zbieraniu lew). Kartę pierścieni o wartości „1” można zagrać również jako zwykłą kartę, nie atutową. Karty pierścieni o wartościach 2–5 nie są atutowe i działają jak karty innych, zwykłych kolorów.

Runda kończy się, gdy każdy z graczy wykorzysta wszystkie swoje karty. Niektórym postaciom na koniec rundy może zostać karta na ręce (na przykład Gandalfowi).

Aby wygrać rundę, wszyscy gracze muszą osiągnąć cele swoich postaci przed końcem rundy.

Gracze nie mogą pokazywać ani omawiać kart, które mają na ręce.



*Zeskanuj ten kod,
aby obejrzeć film
z zasadami!*

rebel

Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl, www.wydawnictworebel.pl

© 2025 Middle-earth Enterprises, LLC. © 2025 Office Dog.
Drużyna Pierścienia, Władca Pierścieni, w tym nazwy postaci,
przedmiotów, wydarzeń i miejsc, są znakami towarowymi
Middleearth Enterprises, LLC na licencji Office Dog.
Office Dog, 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113, USA,
1-651-639-1905. Office Dog i logo Office Dog to zarejestrowane
znaki towarowe Office Dog. Wszystkie prawa zastrzeżone.
UWAGA! Przedstawione komponenty mogą się nieznacznie
różnić kolorami od tych zawartych w pudełku.