

WŁADCA PIERŚCIENI™ **LOS**
DRUŻYNY
PIERŚCIENIA™

AUTOR GRY: MATT LEACOCK

rebel



ZMAN®
games

MIDDLE-EARTH™
ENTERPRISES

O GRZE

Wcielacie się w członków Drużyny Pierścienia, która razem z sojusznikami wyrusza w niebezpieczną podróż. Losy Śródziemia są w Waszych rękach. Jeśli nie zdołacie go ocalić, czeka je zagłada. Każde z Was kontroluje 2 bohaterów. Musicie współpracować, aby dzięki ich wyjątkowym zdolnościom ochronić Froda, uniknąć przenikliwego Oka Saurona, umknąć groźnym Nazgûlom i pokonać wrogie oddziały, które najeżdżają kluczowe miejsca Śródziemia. Na koniec Frodo musi wrzucić Jedyny Pierścień w ogień Góry Przeznaczenia, aby ocalić wolne plemiona od rozpacz i unicestwienia.



Zeskanuj ten kod QR,
aby obejrzeć
wideoinstrukcję!

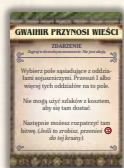
SPIS TREŚCI I ELEMENTY GRY

Plansza	3	3. Dobranie kart cienia	16
Przygotowanie do gry	4	Marsz	16
Kluczowe pojęcia	9	Posiłki	18
Przebieg rozgrywki	10	Specjalne karty cienia	19
1. Wykonanie akcji	10	Wygrana i przegrana	19
Podróż	10	Wypełnianie zadań	19
Więź drużyny	12	Utrata nadziei	19
Przygotowania	12	Zyskanie nadziei	19
Wezwanie sojuszników	13	Ważne zasady	20
Atak	13	Kolejne rozgrywki	21
Zdobycie twierdzy	14	Proponowane scenariusze	21
2. Dobranie 2 kart gry	15	Rozgrywka 1-osobowa	22
Karty mrocznego nieba	15	Twórcy	23

74 KARTY GRY



48 kart krain



14 kart zdarzeń



12 kart mrocznego nieba



24 karty zadań



10 kart pomocy
(po 2 dla każdego gracza)



13 kart bohaterów



13 pionków bohaterów



9 figurek Nazgûli



50 kart cienia



plansza



3 kości bitwy



7 kości poszukiwania



48 oddziałów cienia



35 oddziałów sojusznicznych
(8 krasnoludów, 9 elfów,
8 Rohirrimów, 10 Gondorczyków)



6 żetonów bezpiecznej przystani



6 żetonów twierdzy cienia



Oko Saurona



znacznik poziomu zagrożenia



znacznik aktywnego bohatera
(do rozgrywki 1-osobowej)



znacznik nadziei



36 żetonów symboli



36 żetonów symboli



36 żetonów symboli



36 żetonów symboli



wieża Barad-dûr

PLANSZA

zasoby oddziałów
sojuszniczych:
Gondorczyków,
Rohirrimów, elfów
i krasnoludów



pole:
bezpieczna
przystań

tor poziomu
zagrożenia

kraina

zwykłe
pole

szlaki z kosztem
(linie z symbolami)

szlaki bitewne
(kolorowe linie
ze strzałkami)

zwykłe szlaki
(białe linie)



tor nadziei

obszar na karty
cienia: pola na
talii dobierania,
rozpatrywane karty
i stos odrzuconych
kart cienia

pole pozwalające
wezwać sojuszników
(oznaczone
●, ●, ●, ●)

pole:
twierdza
cienia

pole cienia

obszar na karty gry:
pola na talii dobierania
i stos odrzuconych
kart gry

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. **Rozłożenie planszy.** Połóżcie planszę na środku stołu.

2. **Umieszczenie znaczników na torach.** Umieście znacznik poziomu zagrożenia na torze poziomu zagrożenia i znacznik nadziei na torze nadziei. Umieście je na polach oznaczonych kropką.

3. **Przygotowanie talii cienia.** Odlóżcie 2 specjalne karty cienia (przedstawiające Saurona i Sarumana) na stos odrzuconych kart cienia.

Następnie potasujcie pozostałe karty cienia i połóżcie zakryte na odpowiednim polu na planszy. To talia cienia.

❗ **Uwaga!** Karty cienia mają 2 różne rewersy. Podczas przygotowania talii cienia tasuje się wszystkie karty razem.

4. **Rozmieszczenie oddziałów początkowych, Oka Saurona i Nazgûli:**

❗ **Uwaga!** Małe symbole oddziałów przy polach na planszy wskazują początkowe rozmieszczenie oddziałów. Symbole przy nazwach krain wskazują początkowe rozmieszczenie Oka Saurona i Nazgûli.

Umieście 3 oddziały krasnoludów (szare) na polach:

- 1 1 w Górach Błękitnych
- 2 1 w Ereborze
- 3 1 w Żelaznych Wzgórzach

Umieście 4 oddziały elfów (zielone) na polach:

- 4 1 w Szarej Przystani
- 5 1 w Rivendell
- 6 1 w Lórien
- 7 1 w Leśnym Królestwie

Umieście 3 oddziały Rohirrimów (brązowe) na polach w Rohanie:

- 8 1 w Helмовym Jarze
- 9 1 w Edoras
- 10 1 w Emnie Wschodnim

Umieście 5 oddziałów Gondorczyków (niebieskie) na polach w Gondorze:

- 11 2 w Minas Tirith
- 12 2 w Dol Amroth
- 13 1 w Pelargirze





Pozostałe oddziały sojusznice każdego rodzaju oddłóżcie do zasobów oddziałów sojuszniczych na planszy. **C**

Wskazówka

Po rozmieszczeniu oddziałów sojuszniczych w zasobach zostanie po 5 oddziałów sojuszniczych każdego rodzaju.



Umieście 18 oddziałów cienia (czerwone) na polach:

- 14 1 w Dunlandzie
- 15 1 w Isengardzie
- 16 2 w Morii
- 17 1 w Dol Guldur
- 18 3 w Rhûn
- 19 2 w Minas Morgul
- 20 2 w Barad-dûr
- 21 3 w Núrn
- 22 1 w Umbarze
- 23 2 w Haradzie Bliskim

D Następnie odkryjcie 9 kart cienia (odkrywajcie je po 1 naraz) i umieście 1 oddział cienia na czerwonym polu wskazanym na każdej z nich. (Podczas przygotowania do gry zignorujcie resztę tekstu na kartach). Oddłóżcie te karty na stos odrzuconych kart cienia. Pozostałe 21 oddziałów cienia zostaje w zasobach ogólnych.

Uwaga! W przeciwieństwie do innych gier opartych na systemie Pandemic w tej grze nie ma limitu liczby oddziałów cienia, które mogą się znajdować na 1 polu.



Umieście 9 Nazgûli w krainach:

- 24 2 w Eriadorze
- 25 1 w Rhudaurze
- 26 1 w Górach Mglistych
- 27 1 w Gondorze
- 28 4 w Mordorze



Umieście Oko Saurona w Eriadorze. **E**

D



5. **Wyznaczenie kart zadań.** Połóżcie obok planszy odkryte karty zadań: „Zniszcz Jedyny Pierścień” (oznaczona czerwoną gwiazdką) i 3 inne losowo wybrane karty. (Możecie też skorzystać ze scenariuszy proponowanych na stronie 21).

Na początek. W pierwszej rozgrywce zamiast 3 losowych kart użyjcie następujących kart zadań: „Zdobądźcie błogosławieństwo elfów”, „Sarumanie, twoja różdżka jest złamana!”, „Rzućcie wyzwanie Sauronowi”, „Zniszcz Jedyny Pierścień” (3 pierwsze karty są oznaczone czarną gwiazdką).

Niewykorzystane karty zadań odłóżcie do pudełka.

Jeśli na kartach zadań są wskazane kroki związane z przygotowaniem do gry, wykonajcie je. Niektóre karty zadań wymagają włączenia do rozgrywki określonych bohaterów. Odłóżcie na bok karty tych bohaterów. Będą potrzebne w następnym kroku.

6. **Przydzielenie kart bohaterów i rozdanie kart pomocy.** Weźcie karty bohaterów, które odłożyliście w poprzednim kroku, a następnie dobrać losowo tyle kart bohaterów, aby w sumie mieć ich 2 razy więcej niż graczy.

Potasujcie te karty, a następnie rozdajcie każdemu z graczy po 2 losowe karty bohaterów.

Na początek. W pierwszej rozgrywce przydzielcie graczom następujących bohaterów w zależności od liczby graczy:

Gracz 1. Frodo i Sam, Legolas

Gracz 2. Merry i Pippin, Éowina

Gracz 3. Arwena, Aragorn

Gracz 4. Gandalf, Boromir

Gracz 5. Gimli, Éomer



- W rozgrywce 1-osobowej karty bohaterów przygotowuje się w inny sposób (zob. **Rozgrywka 1-osobowa**, str. 22).

Uwaga! Frodo i Sam liczą się jako 1 bohater, podobnie jak Merry i Pippin. Gdy zasady odnoszą się do któregoś z tych bohaterów, dotyczą również jego towarzysza.



Każde z Was bierze po 2 karty pomocy. Każda na jednej stronie zawiera omówienie akcji, a na drugiej omówienie kości.



7. Rozmieszczenie pionków bohaterów. Umieście każdego ze swoich 2 bohaterów na polach początkowych wskazanych na kartach bohaterów. Niewykorzystane karty bohaterów, pionki bohaterów i karty pomocy odłóżcie do pudełka.



Pola początkowe bohaterów:

Aragorn	Wichrowe wzgórza	3
Arwena	Rivendell	4
Boromir	Minas Tirith	11
Éomer	Wschodni Emnet	9
Éowina	Edoras	10
Faramir	Minas Tirith	11
Frodo i Sam	Shire	1
Galadriela	Lórien	8
Gandalf	Tharbad	2
Gimli	Erebor	6
Gollum	Moria	7
Legolas	Leśne Królestwo	5
Merry i Pippin	Shire	1



8. Rozdanie kart gry. Odłóżcie na bok 12 kart mrocznego nieba. Potasujcie 14 kart zdarzeń, a następnie dobierzcie bez oglądania odpowiednią ich liczbę w zależności od liczby graczy:

- **5 graczy:** 9 zdarzeń
- **4 graczy:** 7 zdarzeń
- **3 graczy:** 6 zdarzeń
- **2 graczy:** 6 zdarzeń
- **1 gracz:** 5 zdarzeń

Potasujcie te karty zdarzeń z 48 kartami krain. Rozdajcie każdemu z graczy odpowiednią liczbę kart gry w zależności od liczby graczy:

- **5 graczy:** 2 karty
- **4 graczy:** 2 karty
- **3 graczy:** 3 karty
- **2 graczy:** 4 karty
- **1 gracz:** 4 karty

Karty na ręce są jawne, więc trzymajcie je w taki sposób, aby każdy je widział.

9. Przygotowanie talii gry. Wybierzcie poziom trudności rozgrywki. Zalecamy rozpoczęcie od poziomu dla początkujących. Jeśli chcecie, aby rozgrywka była większym wyzwaniem, spróbujcie poziomu standardowego. (A jeśli jesteście bardzo odważni, rozważcie też inne poziomy trudności opisane na stronie 21).

Podzielcie pozostałe karty gry na odpowiednią liczbę zakrytych stosów w zależności od wybranego poziomu trudności:

- **Początkujący:** 4 stosy
- **Standardowy:** 5 stosów

Wtasujcie do każdego stosu po 1 zakrytej karcie mrocznego nieba.

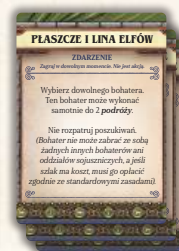
Potasujcie każdy stos osobno, a następnie ułóżcie stosy jeden na drugim, tworząc w ten sposób talię gry. (Jeśli któreś ze stosów są większe, umieśćcie je wyżej w talii).

Umieśćcie talię gry na polu na talię dobierania w prawym dolnym rogu planszy. Niewykorzystane karty zdarzeń i karty mrocznego nieba odłóżcie bez oglądania do pudełka.

10. Pierwsza tura. Gracz, który ma kartę krainy z najmniejszą liczbą, rozgrywa 1. turę.

Na początek. W pierwszej rozgrywce 1. turę rozgrywa gracz, który gra Frodem.

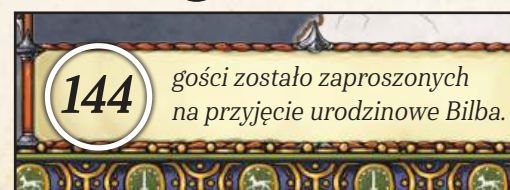
8



9



10



KLUCZOWE POJĘCIA

WSPÓŁPRACA

Wszyscy jesteście w tej samej drużynie i razem wygracie albo przegracie. Możecie się naradzać, omawiać strategię i dawać sobie wzajemnie rady. Wszyscy mogą dzielić się opiniami i pomysłami, ale podczas swojej tury ostatecznie każdy decyduje za siebie.

CEL GRY

Wygracie grę, jeśli wypełnicie wszystkie zadania wyznaczone podczas przygotowania danej rozgrywki. Zadanie „Zniszcz Jedyny Pierścień” należy wypełnić jako ostatnie.

Musicie wypełnić zadania, zanim Frodo utraci całą nadzieję.



NADZIEJA



Znacznik nadziei odzwierciedla morale Froda. Niektóre efekty powodują przypyły nadziei albo jej utratę. Gdy zyskujecie punkty nadziei, przesuniecie znacznik na torze nadziei o odpowiednią liczbę pól do góry, a gdy tracicie punkty nadziei, przesuniecie go o odpowiednią liczbę pól w dół. Jeśli znacznik nadziei kiedykolwiek dotrze na najniższe pole toru nadziei, będzie to oznaczać, że Frodo stracił całą nadzieję i przegraliście rozgrywkę.

WYDAWANIE SYMBOLI

Na kartach krain i na żetonach symboli znajdują się następujące symbole:



Przyjaźń



Waleczność



Ostrożność



Odporność

Można wydawać te symbole, aby wykonywać akcje i aktywować zdolności. Aby wydać symbol, gracz albo odrzuca z ręki kartę gry z tym symbolem (odkłada ją na stos odrzuconych kart gry), albo odkłada do zasobów ogólnych 1 ze swoich żetonów z tym symbolem.

Gdy gracz otrzymuje żeton symbolu, bierze go z zasobów ogólnych. Jeśli w zasobach ogólnych zabraknie żetonów symboli, nie otrzymuje żetonu.

RUCH

Oddziały i bohaterowie zajmują pola i przemieszczają się między nimi po szlakach (zwykłych, bitewnych i tych z kosztem). Szlaki są szczegółowo omówione w sekcjach *Podróż* (str. 10) i *Marsz* (str. 16).

WOLNE PLEMIONA



Bohaterowie. Każdy z graczy wciela się w 2 bohaterów. Każdy bohater ma odpowiadającą mu kartę bohatera z unikalnymi zdolnościami, a także pionek reprezentujący go na planszy.



Oddziały sojusznicze. Wolne plemiona Śródziemia: Gondorczyce (niebieskie), elfowie (zielone), Rohirrimowie (brązowe) i krasnoludowie (szare).



Bezpieczne przystanie. Miejsca schronienia. Oddziały cienia maszerują w ich kierunku, aby je przejąć.

SIŁY CIENIA



Oko Saurona. Wskazuje krainę, na którą spogląda aktualnie Sauron.



Nazgûle. 9 dowódców Saurona. Każdy z nich jest obecny w całej krainie, w której się znajduje. Oznacza to, że obecność Nazgûla jest odczuwana na każdym polu danej krainy.



Oddziały cienia. Są to oddziały piechoty: orkowie, trolle, Dunlendingowie, Easterlingowie, Haradrimowie i inni. Na planszy wszystkie te oddziały są reprezentowane przez czerwone pionki.



Twierdze cienia. Są to wrogie twierdze, które wolne plemiona mogą zdobywać, aby hamować napływ oddziałów cienia.



Oddziały i bohaterowie wchodzą na pola i przesuwają się wzdłuż szlaków.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka jest podzielona na tury rozgrywane zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Tura gracza składa się z 3 faz:

1. Wykonanie akcji.
2. Dobranie 2 kart gry.
3. Dobranie kart cienia.

Po fazie dobrania kart cienia tura gracza się kończy. Następnie swoją turę rozgrywa gracz siedzący po jego lewej stronie.

Gracze mogą dawać sobie wzajemnie rady, dzielić się opiniami i pomysłami. Jednak w danej turze to aktywny gracz ostatecznie decyduje, co robić.

Gracz może mieć na ręce zarówno karty krain, jak i karty zdarzeń. Karty krain mają symbole (♥, ✂, ♀, ○), które można wydawać, aby wykonywać akcje i aktywować zdolności. Większość kart zdarzeń można zagrać w dowolnym momencie gry, także w turze innego gracza.

1. WYKONANIE AKCJI

W swojej turze możesz wykonać maksymalnie 4 akcje jednym ze swoich bohaterów i maksymalnie 1 akcję drugim bohaterem. Możesz zdecydować, którą opcję rozpatrzysz najpierw, ale musisz wykonać wszystkie akcje pierwszym bohaterem, zanim przejdziesz do wykonywania akcji drugim bohaterem.

***Przykład.** Jeśli kontrolujesz Gimliego i Legolasa, możesz najpierw wykonać 4 akcje dowolnym z nich, a potem 1 akcję drugim, albo najpierw 1 akcję dowolnym z nich, a potem 4 akcje drugim.*

W rzadkiej sytuacji może się zdarzyć, że będziesz mieć tylko 1 bohatera. Wykonaj wtedy 4 akcje tym bohaterem, którego masz.

Niektóre akcje wiążą się z odrzucaniem kart lub żetonów, aby wydać ich symbole (zob. *Wydawanie symboli*, str. 9). Twoje karty na ręce i żetony nie są przypisane do poszczególnych bohaterów, mogą być wykorzystywane przez każde z nich.

Wybierz dowolną kombinację akcji spośród 6 omówionych niżej. Możesz wykonać tę samą akcję kilka razy, za każdym razem zużywając 1 akcję. Zdolności specjalne bohaterów mogą wpływać na wykonywane akcje.

PODRÓŻ

Przesuń bohatera, którym aktualnie wykonujesz akcje, na sąsiadujące, czyli połączone szlakiem pole. Możesz podróżować wzdłuż szlaku dowolnego rodzaju (zwykłego, bitewnego, z kosztem). Jeśli na polu, z którego przesuwasz swojego bohatera, znajdują się inni bohaterowie albo oddziały sojusznicze, możesz ich zabrać ze sobą (przed przesunięciem bohaterów innych graczy zapytaj tych graczy, czy się na to zgadzają).



Przesunięcie oddziałów sojuszniczych.

Podczas wykonywania akcji **podróży** możesz przesunąć ze swoim bohaterem dowolne oddziały sojusznicze znajdujące się na tym samym polu co Twój bohater. Oddziały sojusznicze nie mogą przesuwać się samodzielnie.



Szlaki z kosztem.

Na niektórych szlakach znajdują się symbole oznaczające koszt. Aby przesunąć się wzdłuż takiego szlaku, bohater wykonujący akcję **podróży** musi wydać wskazane symbole.



Szlaki bitewne.

Można **podróżować** wzdłuż szlaku bitewnego w dowolnym kierunku. (Należy zignorować strzałki. Mają znaczenie tylko podczas przesuwania oddziałów cienia). Podróż wzdłuż szlaków bitewnych także może wymagać opłacenia kosztu (rozpatrując karty, które odnoszą się do szlaków z kosztem, taki szlak bitewny traktuje się jak szlak z kosztem).

Pierwszy przykład podróży wzdłuż szlaku z kosztem. Jest tura Aragorna. Aragorn **podróżuje** z Arweną i Éowiną z Rivendell do Samotnej Skały. Wskazany koszt to 1 . Aragorn wydaje 1 i przesuwa się razem z Arweną i Éowiną do Samotnej Skały.



Drugi przykład podróży wzdłuż szlaku z kosztem. Gimli **podróżuje** z Hollinu do Morii z 3 oddziałami krasnoludów. Wskazany koszt to 1 . Gimli wydaje 1 i przesuwa się z 3 oddziałami do Morii.



Podróż Froda. Gdy Frodo wykonuje akcję **podróż** albo inny bohater wykonuje akcję **podróż** i zabiera ze sobą Froda, bohater wykonujący akcję **podróż** musi albo wydać 1 albo rozpatrzyć **poszukiwanie na polu docelowym** (zob. ramka niżej). Jest to dodatkowy koszt, który należy opłacić oprócz ewentualnego kosztu wskazanego na szlaku.

POSZUKIWANIE

Zawsze gdy masz rozpatrzyć poszukiwanie:

Rzuć 1 kością za każdego Nazgûla w krainie, w której znajduje się Frodo, i za każdy oddział cienia na polu, na którym znajduje się Frodo.

(W przypadku podróży bierze się pod uwagę pole docelowe Froda). Można rzucić maksymalnie 7 kośćmi. Jeśli nie ma żadnych Nazgûli ani oddziałów cienia, nie wykonuj rzutu.

WYNIKI

- Umkniecie.** Brak efektu.
- Zmęczenie.** Tracisz 1 punkt nadziei.
- Ujawnienie.** Tracisz 1 punkt nadziei. Zignoruj ten wynik, jeśli Frodo jest w bezpiecznej przystani.
- Przywołanie.** Jeśli w krainie obecny jest co najmniej 1 Nazgûl, przenieś 1 Nazgûla do Mordoru. Jeśli Frodo jest w Mordorze, ten symbol nie wywołuje żadnego efektu.

Los. Każdy z bohaterów obecnych na tym samym polu co Frodo może przerzucić 1 kość poszukiwania za każdy , który wyda.



Przykład poszukiwania. Frodo przesuwa się z Tharbadu do Dunlandu. Nie wydaje . W Dunlandzie są 3 oddziały cienia, a w Enedwaith jest 1 Nazgûl.

Frodo musi rzucić 4 kośćmi poszukiwania: 3 za oddziały cienia w Dunlandzie i 1 za Nazgûla w Enedwaith.

Uzyskuje , , i . Wydaje 1 , aby przerzucić 1 . Uzyskuje . Traci 1 punkt nadziei, a 1 Nazgûl zostaje przywołany do Mordoru.



WIĘŹ DRUŻYNY

Jeśli Twój bohater znajduje się na tym samym polu co bohater innego gracza, możesz wykonać 1 z 2 następujących działań, pod warunkiem że obydwójcie się na to zgodzicie:

- Daj temu graczowi 1 kartę odpowiadającą krainie, w której znajduje się Twój bohater.
- Weź od tego gracza 1 kartę odpowiadającą krainie, w której znajduje się Twój bohater.

Jeśli gracz, który otrzymał kartę, ma teraz na ręce więcej niż 7 kart, musi natychmiast odrzucić kartę albo zagrać kartę zdarzenia (zob. Karty zdarzeń, str. 15).

Przykład więzi drużyny. Gandalf i Frodo są na polu Shire. W ramach akcji Gandalf daje Frodowi kartę „Eriador”. Może to zrobić, ponieważ są na tym samym polu i jest to karta krainy, w której się znajdują.



Wskazówka

Dzięki więzi drużyny Frodo może zebrać symbole, których potrzebuje do zniszczenia Jedyne Pierścienia (zob. Zniszczenie Jedyne Pierścienia niżej).



ZNISZCZENIE JEDYNEGO PIERŚCIENIA

Frodo może wykonać tę specjalną akcję na Górze Przeznaczenia. Wydaje wtedy 5 , aby spróbować zniszczyć Jedyne Pierścień. Może podjąć tę próbę tylko wtedy, gdy pozostałe zadania zostały już wypełnione.

Frodo musi rozpatrzyć ostatnie poszukiwanie. Rzuć 1 kością  za każdego obecnego Nazgûla i każdy obecny oddział cienia (zgodnie ze standardowymi

zasadami), ale dodatkowo weź 1 kość  za każdy punkt nadziei, którego brakuje na torze nadziei (np. jeśli zostały 3 punkty nadziei, weź 5 dodatkowych kości ). Można rzucić maksymalnie 7 kośćmi.

Jeśli po rozpatrzeniu poszukiwania zostanie co najmniej 1 punkt nadziei, wygrywacie rozgrywkę!



PRZYGOTOWANIA

Jeśli Twój bohater znajduje się w bezpiecznej przystani, możesz odrzucić kartę dowolnej krainy, aby wziąć żeton symbolu odpowiadający symbolowi na odrzuconej karcie (, , , albo ). Jeśli w zasobach ogólnych nie ma wystarczającej liczby żetonów symboli danego rodzaju, nie możesz wykonać tej akcji.

Wskazówka

Akcja przygotowań pomaga zmniejszyć liczbę kart na ręce. Trzeba jednak pamiętać, że akcja więzi drużyny nie pozwala przekazać innemu graczowi żetonów symboli.

Przykład przygotowań. Frodo jest w Rivendell. Odrzuca kartę krainy z symbolem , aby wziąć żeton  z zasobów ogólnych.



+ WEZWANIE SOJUSZNIKÓW

Jeśli Twój bohater znajduje się na polu , ,  albo , możesz wydać 1 , aby umieścić na tym polu 1 oddział odpowiadający kolorowi tego pola. (Nie można wykonać akcji **wezwania sojuszników** na białych ani czerwonych polach).

Nie można wykonać akcji **wezwania sojuszników**, jeśli w zasobach oddziałów sojusznicznych nie ma już oddziałów danego koloru.

Przykład wezwania sojuszników. Éowina jest w Lórien . Wydaje 1 , aby umieścić na tym polu 1 oddział elfów .



ALBO



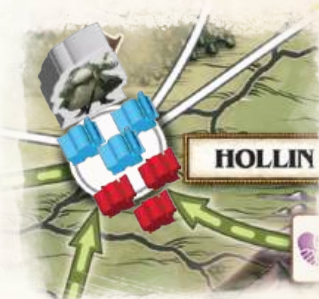
ATAK

Możesz wykonać akcję **ataku**, jeśli na polu, na którym znajduje się Twój bohater, są oddziały sojusznicze i oddziały cienia.



Najpierw przenieś Oko Saurona do krainy, w której ma miejsce atak. (**Ataki** wykonywane przez bohaterów rozpraszają Saurona, co może pomóc odwrócić jego uwagę od Froda).

Następnie rozpatrz **bitwę** (zob. ramka niżej).



BITWA

Jeśli bohater wykonuje akcję **ataku**, rzuć maksymalnie 1 kością  za każdy oddział sojuszniczy znajdujący się na tym samym polu co Twój bohater (*musisz rzucić co najmniej 1 kością, maksymalnie 3*).

Jeśli bitwa została zainicjowana przez kartę cienia albo kartę mrocznego nieba (zob. str. 15–18), rzuć 1 kością  za każdy oddział cienia na polu, na którym odbywa się bitwa (*musisz rzucić co najmniej 1 kością, maksymalnie 3*). Nie przenoś Oka Saurona.

WYNIKI



Triumf. Usuń 1 oddział cienia.



Cios za cios. Usuń 1 oddział cienia i 1 oddział sojuszniczy.



Oslabienie. Usuń 1 oddział sojuszniczy. Zignoruj ten wynik, jeśli bitwa ma miejsce w bezpiecznej przystani.



Nazgûl! Jeśli obecny jest co najmniej 1 Nazgûl, usuń 2 oddziały sojusznicze. W przeciwnym razie nie ma efektu.

Los. Po rzucie każdy z obecnych bohaterów może przerzucić 1 kość bitwy za każdy , który wyda.

Waleczność. Po rzucie każdy z obecnych bohaterów może usunąć 1 oddział cienia za każdy , który wyda.

Utrata bezpiecznej przystani. Jeśli oddziały cienia zajmują bezpieczną przystań i nie ma tam żadnych oddziałów sojusznicznych, pole staje się twierdzą cienia. Umieść na tym polu żeton twierdzy cienia (albo usuń żeton bezpiecznej przystani). Tracisz 3 punkty nadziei.

Koniec. Po wykonaniu wszystkich powyższych kroków bitwa się kończy.

 **Uwaga!** Po rozpatrzeniu bitwy na polu mogą pozostać zarówno oddziały sojusznicze, jak i oddziały cienia.



ATAK ciąg dalszy

Przykład ataku. W Helmowym Jarze są 2 oddziały Rohirrimów, 1 oddział elfów i 3 oddziały cienia. W Rohanie są 2 Nazgûle.

Arwena wykonuje akcję **atak**. Najpierw przenosi Oko Saurona do Rohanu. Następnie postanawia rzucić 2 kośćmi bitwy. Mogłaby rzucić 3 kośćmi (ponieważ na polu są 3 oddziały sojusznicy), ale chce ograniczyć potencjalne straty, rzucając mniejszą liczbą kości.

Uzyskuje  i . Zgodnie z wynikiem na jednej kości usuwa 1 oddział cienia. Za drugą kość, jako że w krainie są Nazgûle, traci 2 oddziały sojusznicy. Usuwa 1 oddział Rohirrimów i 1 oddział elfów. W Helmowym Jarze jest też obecny Legolas, który postanawia włączyć się do bitwy. Wydaje 1 żeton , aby usunąć 1 oddział cienia.



Na koniec akcji **ataku** Oko Saurona znajduje się w Rohanie, a w Helmowym Jarze został 1 oddział sojusznicy i 1 oddział cienia. W ramach kolejnej akcji Arwena może znowu wykonać **atak** albo może wybrać inną akcję.



ZDOBYCIE TWIERDZY

Jeśli Twój bohater znajduje się w twierdzy cienia i jest tam co najmniej 1 oddział sojusznicy, nie ma natomiast żadnego oddziału cienia, Twój bohater może wydać 3 , aby zdobyć tę twierdzę.



Jeśli zdobędziesz twierdzę cienia nadrukowaną na planszy, umieść na tym polu żeton bezpiecznej przystani. Teraz jest bezpieczną przystanią.



Jeśli zdobędziesz twierdzę cienia, która pierwotnie była bezpieczną przystanią, usuń z tego pola żeton twierdzy cienia. Znowu jest bezpieczną przystanią!

Następnie przenieś do tej krainy Oko Saurona. Zyskujesz 2 punkty nadziei.

Jeśli zostaną zdobyte **Moria**, **Isengard**, **Dol Guldur** albo **Umbar**, oddziały cienia nie będą się pojawiać na tych polach, dopóki będą bezpiecznymi przystaniami. Gdy karta cienia wskaże, aby umieścić oddział na polu twierdzy cienia, która została zdobyta, nie należy tego robić.



Przykład zdobycia twierdzy.

Gimli jest w Morii z 1 oddziałem sojusznicznym. Moria to twierdza cienia. Nie ma tam żadnych oddziałów cienia, więc Gimli może wykonać akcję **zdobycia twierdzy**. Wydaje 3  i umieszcza na tym polu żeton bezpiecznej przystani, dzięki czemu Moria jest teraz bezpieczną przystanią – nie jest już twierdzą cienia. Następnie Gimli przenosi Oko Saurona w Góry Mgliste i zyskuje 2 punkty nadziei.



2. DOBRANIE 2 KART GRY

Po wykonaniu akcji swoimi bohaterami dobierz jednocześnie 2 wierzchnie karty z talii gry.

Gdy talia gry się wyczerpie, tracisz 1 punkt nadziei za każdą kartę gry, której nie możesz dobrać.

KARTY MROCZNEGO NIEBA

Jeśli wśród dobranych kart jest karta mrocznego nieba, rozpatrz ją w następujący sposób:



1. **Cień rośnie.** Przesuń znacznik na torze poziomu zagrożenia o 1 pole do przodu.



2. **Widzę Cię!** Jeśli Oko Saurona jest w krainie, w której znajduje się Frodo, tracisz 2 punkty nadziei. W przeciwnym razie przenieś Oko Saurona do krainy, w której znajduje się Frodo.



3. **Pod osłoną ciemności.** Umieść 3 oddziały cienia na wskazanym polu.

Jeśli w zasobach ogólnych nie ma wystarczającej liczby oddziałów cienia, tracisz 1 punkt nadziei za każdy oddział cienia, którego nie możesz umieścić.

Jeśli na polu, na którym zostały umieszczone oddziały cienia, znajdują się oddziały sojuszniczne, rozpatrz **bitwę** (zob. *Bitwa*, str. 13).



4. **Wzrasta niebezpieczeństwo.** Potasuj karty ze stosu odrzuconych kart cienia, a następnie umieść je zakryte na wierzchu talii cienia.

Choć jest to niezwykle rzadkie, może się zdarzyć, że dobierzesz jednocześnie 2 karty mrocznego nieba. Jeśli tak się stanie, wykonaj wszystkie 4 opisane powyżej kroki, a następnie je powtórz.

Po rozpatrzeniu kart mrocznego nieba (jeśli zostały dobrane) usuń je z gry. Nie dobieraj kart w ich miejsce.

LIMIT KART NA RĘCE

Jeśli kiedykolwiek będziesz mieć na ręce więcej niż 7 kart (po rozpatrzeniu kart mrocznego nieba, jeśli jakieś zostały dobrane), musisz odrzucić nadmiarowe karty lub zagrać swoje karty zdarzeń tak, aby mieć na ręce nie więcej niż 7 kart.

KARTY ZDARZEŃ

Karty zdarzeń można zagrywać w swojej turze i w turze innego gracza. Zagranie tych kart nie jest akcją. Gracz, który zagrywa kartę zdarzenia, decyduje, w jaki sposób zostanie użyta. Po zagraniu karty zdarzenia należy ją odłożyć na stos odrzuconych kart gry.

MROCZNE NIEBO

1. **Cień rośnie**
Przesuń znacznik poziomu zagrożenia o 1 pole do przodu.
2. **Widzę Cię!**
Jeśli  jest w krainie, w której znajduje się Frodo, tracisz 2 punkty nadziei. W przeciwnym razie przenieś  do tej krainy.
3. **Pod osłoną ciemności**
Umieść 3  w Południowym Ithilien.
4. **Wzrasta niebezpieczeństwo**
Potasuj stos odrzuconych kart cienia. Połóż go na wierzchu talii cienia.

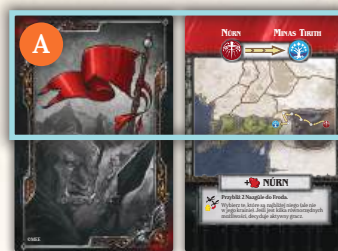


3. DOBRANIE KART CIENIA

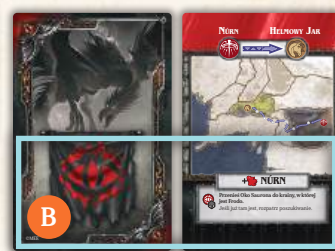
Odkryj wierzchnią kartę z talii cienia i umieść ją obok talii cienia. Na odkrytej karcie widoczne są 2 sekcje. Rewers wierzchniej karty talii dobierania przedstawia albo czerwoną chorągiew **A**, albo czarny sztandar **B**.

Rozpatrz tylko 1 sekcję odkrytej karty. Jeśli na wierzchu talii cienia jest widoczna czerwona chorągiew, rozpatrz górną sekcję odkrytej karty. Jeśli na wierzchu talii cienia jest widoczny czarny sztandar, rozpatrz dolną sekcję odkrytej karty.

Dobierz i rozpatrz tyle kart, ile wynosi aktualny poziom zagrożenia (wskazuje go liczba poniżej pola, na którym znajduje się znacznik na torze poziomu zagrożenia). Umieszczaj dobierane karty cienia na polu na rozpatrywane karty na planszy **C**, aby pamiętać, ile już zostało dobranych. Po rozpatrzeniu wszystkich kart cienia w danej turze odłóż je na pole odrzuconych kart cienia **D**.



Rozpatrz górną sekcję: MARSZ.



Rozpatrz dolną sekcję: POSIĘKI.



➔ MARSZ

Przesuń każdy oddział cienia na wskazanym szlaku bitewnym

o 1 pole do przodu. Szlaki bitewne zaczynają się na czerwonym polu cienia, biegną wzdłuż kolorowych linii ze strzałkami i kończą się w bezpiecznej przystani.

Najpierw przesuń oddziały znajdujące się najbardziej z przodu na szlaku bitewnym, potem cofając się, przejdź do następnego pola, na którym znajdują się oddziały cienia, i kontynuuj, aż przesuniesz o 1 pole każdy oddział cienia na tym szlaku bitewnym.

Przesuń oddziały cienia, nawet jeśli na tym samym polu są oddziały sojusznicy.

Jeśli na całym wskazanym szlaku nie ma żadnych oddziałów cienia, nic się nie dzieje.

Oddziały cienia znajdujące się na końcowym polu wskazanego szlaku bitewnego nie przesuwają się (ale zainicjują **bitwę**, jeśli są tam oddziały sojusznicy).



Rozpatrzenie bitew

Po przesunięciu oddziałów cienia rozpatrz **bitwę** na każdym polu na szlaku bitewnym, na którym znajdują się zarówno oddziały cienia, jak i oddziały sojusznicy, zaczynając od pola najbardziej z przodu na szlaku bitewnym, a potem się cofając (zob. *Bitwa*, str. 13).

Utrata bezpiecznej przystani

Jeśli oddziały cienia zajmują teraz bezpieczną przystań i nie ma tam żadnych oddziałów sojuszników, pole staje się twierdzą cienia. Umieść na tym polu żeton twierdzy cienia (albo usuń żeton bezpiecznej przystani). Tracisz 3 punkty nadziei.



Przykład marszu. Ten szlak bitewny zaczyna się w Morii, biegnie wzdłuż zielonych linii ze strzałkami i kończy się w Rivendell.

(Ciąg dalszy przykładu na następnej stronie).



Przykład marszu (cd.). Najpierw wszystkie oddziały cienia znajdujące się na zielonym szlaku  biegnącym z Morii do Rivendell przesuwają się o 1 pole:

- 1 2 oddziały cienia w Wichrowych Wzgórzach przesuwają się do Rivendell, gdzie już znajduje się 1 oddział cienia.
- 2 Następnie 1 oddział cienia w Hollinie przesuwa się do Tharbadu.
- 3 Na koniec 4 oddziały cienia w Morii przesuwają się do Hollinu.
- 4 Oddział cienia, który już znajdował się w Rivendell, nie przesuwa się, ponieważ Rivendell to końcowe pole zielonego szlaku. Oddziały cienia w Dunlandzie nie przesuwają się, ponieważ nie znajdują się na zielonym szlaku biegnącym z Morii do Rivendell.

Teraz rozpatrz bitwy i sprawdź, czy zostały utracone bezpieczne przystanie:

- 5 Rozpatrz bitwę w Rivendell, rzucając 3 kośćmi bitwy (po 1 za każdy oddział cienia na tym polu).
- 6 Uzyskane wyniki to ,  i .
- 7 Usuń 2 oddziały cienia i ostatni oddział elfów. Jako że w Rivendell jest oddział cienia, ale nie ma już żadnych oddziałów sojuszników, bezpieczna przystań zostaje przejęta i staje się twierdzą cienia. Umieść na tym polu żeton twierdzy cienia. Tracisz 3 punkty nadziei.



+ POSIŁKI

Umieść 1 oddział cienia na wskazanym polu. Nie ma limitu liczby oddziałów cienia, które mogą się znajdować na 1 polu.

Jeśli w zasobach ogólnych nie ma wystarczającej liczby oddziałów cienia, **tracisz 1 punkt nadziei** za każdy oddział cienia, którego nie możesz umieścić.

Jeśli wskazane pole to twierdza cienia, która została zdobyta i jest teraz bezpieczną przystanią, nie umieszczaj na tym polu oddziału cienia.

Rozpatrzenie bitwy

Jeśli na tym polu są oddziały sojusznice, rozpatrz **bitwę** (zob. *Bitwa*, str. 13).

Specjalne rozkazy

Następnie rozpatrz efekt wskazany w dolnej sekcji karty. Możliwe są 3 efekty:



Przenieś Oko Saurona do krainy, w której jest Frodo (16 kart). Jeśli Oko Saurona już jest w tej samej krainie co Frodo, rozpatrz **poszukiwanie**.



Przybliź 2 Nazgûle do Froda (16 kart). Przesuń pojedynczo 2 Nazgûle znajdujące się najbliżej Froda (ale nie w tej samej krainie co Frodo) o 1 krainę bliżej.



Wystaw 3 Nazgûle z Mordoru przy Oku Saurona (16 kart). Przenieś 3 Nazgûle bezpośrednio do krainy, w której znajduje się Oko Saurona. Przenoś je pojedynczo z Mordoru. Jeśli w Mordorze nie ma Nazgûli, przenieś je pojedynczo z krainy (albo krain), w których jest ich najwięcej (z wyłączeniem krainy z Okiem Saurona). Jeśli Oko Saurona jest w Mordorze, **przywołaj** do Mordoru pojedynczo 3 Nazgûle z największej ich grupy (albo grup) poza Mordorem.

Kilka możliwości. Jeśli specjalny rozkaz można rozpatrzyć na kilka sposobów, decyzję podejmuje aktywny gracz. Na przykład, jeśli jest kilka możliwości przesunięcia Nazgûli do docelowej krainy, to aktywny gracz wybiera 1 z tych możliwości.

Pierwszy przykład posiłków.

Najpierw umieść 1 oddział cienia w Rhûn. Następnie, jako że w Rhûn są oddziały sojusznice, rozpatrz tam bitwę. Rzuć 1 kością bitwy (bo jest tam 1 oddział cienia). Na koniec rozpatrz specjalny rozkaz „Wystaw 3 Nazgûle z Mordoru przy Oku Saurona” w następujący sposób:

- 1 Najpierw przenieś 1 Nazgûla, który jest w Mordorze, bezpośrednio do Gondoru, czyli krainy, w której znajduje się teraz Oko Saurona. W Mordorze nie ma już Nazgûli, więc pozostałe 2 Nazgûle muszą zostać wystawione z innych krain, w których jest najwięcej Nazgûli. W Rohanie są 4 Nazgûle, w Dale 3, a w Rhodaurze 1.
- 2 W Rohanie jest w tej chwili najwięcej Nazgûli, więc drugi Nazgûl zostaje wystawiony stamtąd. Rohan i Dale mają teraz po 3 Nazgûle.
- 3 Trzeci Nazgûl może być wystawiony z Rohanu albo z Dale (decyduje aktywny gracz).



Drugi przykład posiłków. Gracze zdobyli wcześniej Isengard, zmieniając go w bezpieczną przystań, a to oznacza, że nie zostaje tam teraz umieszczony oddział cienia. Rozpatrz specjalny rozkaz „Przybliź 2 Nazgûle do Froda” w następujący sposób:

- 1 Frodo jest w Eriadorze, a najbliższy Nazgûl znajduje się w Górach Mglistych. Przesuwa się o 1 krainę bliżej Froda, czyli do Enedwaith albo do Rhudauru (decyduje aktywny gracz).
- 2 Kolejne Nazgûle najbliżej Froda są w Rhovanionie i w Haradzie, więc 1 Nazgûl z którejs z tych krain przesuwają się o 1 krainę bliżej Froda (aktywny gracz decyduje, czy przesunąć Nazgûla z Rhovanionu do Rohanu czy z Haradu do Gondoru).



SPECJALNE KARTY CIENIA

„Bębny wojny” i „Machinacje Sarumana” działają inaczej niż pozostałe karty cienia. Jeśli odkryjesz którąś z nich, zamiast rozpatrywać marsz albo posiłki, rozpatrz efekt karty.



WYGRANA I PRZEGRANA

Wygracie grę, gdy Frodo wypełni zadanie „Zniszcz Jedyny Pierścień”.

Przegracie, jeśli Frodo straci całą nadzieję (znacznik nadziei dotrze na najniższe pole toru nadziei).

WYPEŁNIANIE ZADAŃ

Warunki wypełnienia zadań są wskazane na poszczególnych kartach. Gdy spełnicie warunki zadania, rozpatrzcie kroki podane na karcie w sekcji „Po wypełnieniu zadania”, a następnie zakryjcie tę kartę zadania, aby oznaczyć je jako wykonane.

Zadanie „Zniszcz Jedyny Pierścień” może zostać wypełnione dopiero wtedy, gdy wypełnicie wszystkie pozostałe zadania.

UTRATA NADZIEI

Główne sytuacje powodujące utratę nadziei:

- Jeśli podczas poszukiwania uzyskasz wynik (utrata 1 punktu nadziei za każdy taki wynik na kościach poszukiwania).
- Jeśli dobierzesz kartę mrocznego nieba, gdy Oko Saurona jest w krainie, w której znajduje się Frodo (utrata 2 punktów nadziei).
- Jeśli oddziały cienia przejmą bezpieczną przystań (utrata 3 punktów nadziei).
- Jeśli musisz umieścić oddział cienia, a w zasobach ogólnych nie ma już żadnych (utrata 1 punktu nadziei za każdy brakujący oddział).
- Jeśli musisz dobrać kartę gry, a w talii gry nie ma już kart (utrata 1 punktu nadziei za każdą brakującą kartę).

ZYSKANIE NADZIEI

Zdobycie twierdzy cienia zapewnia 2 punkty nadziei. Punkty nadziei można też zdobyć dzięki wielu zadaniom i niektórym zdolnościom. Jeśli znacznik nadziei znajduje się na najwyższym polu toru nadziei, nie możecie zyskać więcej punktów nadziei.

WAŻNE ZASADY

CZAS I KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ

- Większości kart zdarzeń i niektórych zdolności bohaterów można użyć w dowolnym momencie gry. Takich kart zdarzeń i zdolności można użyć podczas tury dowolnego gracza, nie można jednak tego zrobić w trakcie rozpatrywania poszukiwania, bitwy ani innej karty albo zdolności bohatera, chyba że zasada wyraźnie na to pozwala. Na przykład nie można zagrać karty zdarzenia przed pełnym rozpatrzeniem karty cienia (ale można zagrać karty zdarzeń przed dobraniem następnej karty cienia).
- Karty mrocznego nieba i karty cienia rozpatruje się natychmiast po dobraniu.
- Jeśli po rozpatrzeniu bitwy, akcji albo jakiegokolwiek innego efektu w bezpiecznej przystani są oddziały cienia i nie ma oddziałów sojusznicznych, tracicie 3 punkty nadziei, a bezpieczna przystań staje się twierdzą cienia.
- Jeśli 2 efekty kart miałyby zadziałać jednocześnie, gracze decydują, w jakiej kolejności je rozpatrzyć.

KARTY

- Obydwaj bohaterowie kontrolowani przez gracza mogą korzystać ze wszystkich kart gry (i żetonów) na jego ręce. Gracz może pozyskać kartę (albo żeton) jednym bohaterem, a użyć jej drugim bohaterem.
- Symbole na kartach można wydawać na dowolnym polu niezależnie od krainy wskazanej na karcie. Kraina na karcie ma znaczenie w przypadku niektórych akcji i zdolności bohaterów.
- Karty gry na ręce są jawne i wszyscy powinni je widzieć.
- Tylko karty gry liczą się do limitu 7 kart na ręce.
- W dowolnym momencie gry można przejrzeć stos odrzuconych kart gry i stos odrzuconych kart cienia. Nie można przeglądać rewersów kart cienia w talii dobierania (jawny jest wyłącznie rewers wierzchniej karty).

BITWY

- Oko Saurona należy przenieść, gdy gracze wykonują akcję **ataku**. Nie przenosi się go, gdy bitwę inicjują karty mrocznego nieba albo karty cienia ani gdy inne zdolności powodują usunięcie oddziałów cienia.
- Po rzucie kośćmi bitwy każdy z bohaterów obecnych na polu, na którym ma miejsce bitwa, może wydać  i , aby wpłynąć na jej wynik. Po wydaniu 1  i przrzuconiu 1 kości może wydać kolejny , aby wykonać kolejny przerzut.
- Jeśli mają zostać usunięte oddziały sojuszniczne, a na polu obecne są ich różne rodzaje (Gondorczycy, Rohirrimowie, elfowie, krasnoludowie), aktywny gracz decyduje, które oddziały zostaną usunięte.
- Jeśli ma zostać usuniętych więcej oddziałów sojusznicznych albo oddziałów cienia, niż jest ich obecnych na polu, gracze usuwają tyle, ile są w stanie, a pozostałe ignorują.
- Nie można wykonać akcji **ataku** na polu, na którym nie ma żadnych oddziałów cienia.
- Podczas wykonywania akcji **ataku** gracz musi rzucić co najmniej 1 kością bitwy.

POSZUKIWANIA

- Gdy Frodo używa zdolności „Założ pierścień”, traci 1 punkt nadziei, przenosi Oko Saurona do swojej krainy, a następnie rozpatruje poszukiwanie, ignorując wszystkie oddziały cienia znajdujące się na tym polu co on. Nie ignoruje jednak Nazgûli.
- Po rzucie kośćmi poszukiwania każdy z bohaterów obecnych na polu, na którym jest Frodo, może wydać , aby wpłynąć na wynik poszukiwania. Po wydaniu 1  i przrzuconiu 1 kości może wydać kolejny , aby jeszcze raz wykonać przerzut.

KOLEJNE ROZGRYWKI

W kolejnych rozgrywkach wykorzystujcie różne kombinacje bohaterów, kart zadań, kart zdarzeń i kart mrocznego nieba.

Jeśli przegracie, nie popadajcie w rozpacz – spróbujcie jeszcze raz! Jeśli zauważycie, że zwykle wygrywacie rozgrywki na początkującym i standardowym poziomie trudności, zmierzcie się z siłami cienia na wyższych poziomach: heroicznym, epickim albo legendarnym. Poszczególne poziomy różnią się liczbą używanych kart mrocznego nieba i kart zadań.

Poziomo trudności	Karty mrocznego nieba	Karty zadań
Początkujący	4	4
Standardowy	5	4
Heroiczny	5	5
Epicki	6	5
Legendarny	6	6

Uwaga! W rozgrywkach 1- i 2-osobowych, jeśli dobrane karty zadań wymagają więcej bohaterów, niż może być w grze (4 bohaterów w rozgrywce 2-osobowej i 5 bohaterów w rozgrywce 1-osobowej), należy potasować karty zadań i dobrać nowy zestaw.

PROPONOWANE SCENARIUSZE

Proponowane zestawy kart zadań, które można wypróbować na poszczególnych poziomach trudności:

Początkujący/standardowy (4 karty zadań)

- **Pierwsza rozgrywka.** „Zdobądźcie błogosławieństwo elfów”, „Sarumanie, twoja różdżka jest złamana!”, „Rzućcie wyzwanie Sauronowi”, „Zniszcz Jedyny Pierścień”.
- **Nie dopuście złego.** „Walka z Balrogiem”, „Wiarołomcy dotrzymują przysięgi”, „Ujarmijcie Umbar”, „Zniszcz Jedyny Pierścień”.

Heroiczny/epicki (5 kart zadań)

- **Jeźdźcy Rohanu.** „Bitwy éoredu”, „Uwolnijcie umysł Théodena”, „Rozprawcie się z potomkami Freki”, „Już nie tarczowniczką”, „Zniszcz Jedyny Pierścień”.
- **Los elfów.** „Jest sześciu!”, „Sztandar utkany przez Arwenę”, „Otwórzcie lochy”, „Przynieście światło do Mrocznej Puszczy”, „Zniszcz Jedyny Pierścień”.
- **Synowie namiestnika.** „Boromir odzyskuje honor”, „Strzeżcie przejścia przez Anduinę”, „Obalcie Denethora”, „Zinfiltrujcie Minas Morgul”, „Zniszcz Jedyny Pierścień”.

Legendarny (6 kart zadań)

- **Mali wielcy bohaterowie.** „Pomścijcie Balina!”, „Niech cień zniknie z ziem krasnoludów”, „Strażnicy strzegą Eriadoru”, „Hobbici ślubują wierność”, „Jaskinia Szeloby”, „Zniszcz Jedyny Pierścień”.



ROZGRYWKA 1-OSOBOWA

W rozgrywce 1-osobowej kontrolujesz Froda i Sama oraz 4 innych bohaterów.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotuj grę jak do rozgrywki wieloosobowej z następującymi zmianami:

1. Umieść obok planszy kartę Froda i Sama.
2. Wybierz losowo 4 inne karty bohaterów i połóż je przed sobą odkryte w rzędzie, jedna obok drugiej.
Na początek. Jeśli jest to Twoja pierwsza rozgrywka, weź karty następujących bohaterów: Merry i Pippin, Éowina, Legolas, Gandalf.
3. Połóż znacznik aktywnego bohatera  na 1. karcie bohatera od lewej.
4. Umieść figurki wszystkich używanych bohaterów na ich polach początkowych (zob. str. 7).



PRZEBIEG ROZGRYWKI

W swojej turze możesz wykonać maksymalnie 4 akcje bohaterem ze znacznikiem aktywnego bohatera.

W 1. turze jest to 1. bohater od lewej w rzędzie kart bohaterów przed Tobą. Przed albo po wykonaniu wszystkich akcji tym bohaterem możesz wykonać 1 akcję Frodem i Samem.

Po wykonaniu wszystkich akcji rozpatrz pozostałe fazy tury zgodnie ze standardowymi zasadami (dobierz 2 karty gry, a następnie rozpatrz karty cienia odpowiednio do poziomu zagrożenia).

Następnie przesun znacznik aktywnego bohatera w prawo na następną kartę bohatera. Gdy rozegrasz turę każdym z 4 bohaterów w rzędzie, połóż znacznik znowu na 1. karcie bohatera od lewej.

Jako że znacznika aktywnego gracza nie umieszcza się na karcie Froda i Sama, nigdy nie wykonasz nimi 4 akcji w turze.

Piątka Twoich bohaterów dzieli rękę kart gry i żetony symboli.

Wskazówka

Choć Frodo i Sam wykonują tylko 1 akcję na turę, możesz tak kierować działaniami pozostałych bohaterów, aby pomogli im dotrzeć do Góry Przeznaczenia.

AKCJE

W rozgrywce 1-osobowej zasady następujących 2 akcji są zmodyfikowane:



PRZYGOTOWANIA

Gdy wykonujesz akcję **przygotowań**, bohater musi być nie tylko w bezpiecznej przystani, ale również w krainie wskazanej na odrzucanej karcie.

Uwaga! Niektórych kart krain nie możesz odrzucić w ramach akcji **przygotowań**, ponieważ w niektórych krainach nie ma bezpiecznych przystani.



WIĘŹ DRUŻYNY

W rozgrywce 1-osobowej nie ma akcji **więzi drużyny**, ponieważ wszyscy Twoi bohaterowie dzielą tę samą rękę kart.

Przykład przygotowań. Legolas jest w Leśnym Królestwie (bezpiecznej przystani w Mrocznej Puszczy). Odrzuca kartę krainy „Mroczna Puszcza” z symbolem , aby wziąć żeton .

TWÓRCY

Autor gry: Matt Leacock

Z-MAN GAMES

Szef studia: Mike Hummel

Rozwój gry: Kevin Ellenburg

Dyrektor kreatywna: Bree Woodward

Dyrektor artystyczny: Jay Hernishin

Projekt graficzny: Jay Hernishin, Randy Delven, Sam Shimota, Tony Mastrangeli, Katherine Boils, David Ardila, Preston Wing

Figurki: Luigi Terzi

Okładka i ilustracje na pudełku: Cory Godbey

Ilustracje kartograficzne: Jared Blando

Produkcja: Guadalupe Gonzalez, Ellie Gentry

Redakcja wersji angielskiej: Dan Varrette

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

Tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska

Marketing: Krystal Rose, Preston Wing

Zagadnienia techniczne: David Killing

Renderowanie 3D: Jon „Jags” Nee

ZESPÓŁ Z-MAN

Bryan Bornmueller, Randy Delven, Kevin Ellenburg, Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin, Mike Hummel, Krystal Rose, Preston Wing, Bree Woodward, Jorge Zhang

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA

Justin Anger, Michael Blomberg, Teresa Dery, Halley Feil, Pete Fenlon, Emily Frenchik, Austin Litzler, Luke Peterschmidt, Alex Schlee, Jacinda Wilson

Specjalne podziękowania autora gry

Tom Lehmann, Paolo Mori, Rich Fulcher, Randy Hoyt, Brent Lloyd, Corey Thompson

Organizatorzy testów gry

Joe Babbitt, Miguel Gonzalez, David Gourevitch, David Ha, Emile de Maat, Jonathan Westfall

ASMODEE NORTH AMERICA

Szefowa działu licencji: Ariel Didier

Zatwierdzanie licencji: Kaitlin Souza

Koordynatorzy licencji: Emerald Thompson, Kira Hartke

TESTERZY

Mario Acanda, Scott Alden, Anissa Alexander, Gabriel Anderson, Jeff Anderson, Stephen P. Anderson, Nicole Arnold, Alan Aspinwall, Natalie Aspinwall, Maxwell Barber, Jocelyn Becker, Carolina Blanken, Martin Bouchard, Noah Bowlin, Brad Boyer, Cheryl Boyer, Stephen Buonocore, Andrew Camner, Nick Catalan, Leslie Chan, Sean Cheng, Lauren Christman, Gregory Cole, Heather Cunnane, Laurence Cunnane, Lincoln Damerst, Cabel Dawson, Tim DeJonge, Alain Duboust, Olin Edwards, Christine Ellenburg, Caprice Esmas, Kelsey Fahland, Chris Farrell, Kim Farrell, Marieke Franssen, Emily Franzini, Rich Fulcher, Owen Gage, Elliott Gold, Alma Gonzalez, Eliseo Gonzalez, Ashley Goolsby, Justin Goolsby, Joe Gracyk, Sophie Gravel, Lillian Gray, Carter Greene, Benjamin Griebner, Christina Ha, Frey Hackbarth, Colin Haine, Kira Haine, Phillip Haine, Karl Halvorson, Beth Heile, Emily Herold, Anita Hilberdink, Jonathan Hinds, Lionel Honda, Garrett Hoyt, Randy Hoyt, Dan “Shoe” Hsu, Trisha Huang, Wei-Hwa Huang, Kris Hunt, Simon Hunt, Ken Jenkins, Aimee Johanan, Erik Jordheim, Dylan Keitz-Playford, Ian Klein, John Knoerzer, Karolina Krajewska, Alex Lake, Anna Leacock, Colleen Leacock, Donna Leacock, Marcel LeClair, Andy Lee, Hana Lee, Tom Lehmann, Albert Leo, Jason Levine, Scott Lewis, Cindy Liu, Brent Lloyd, Dan Luxenberg, Julie Luxenberg, Kody Lyons, Jonathan Madison, Sarah Madison, Shalin Mehta, Matteo Menapace, Jane Miller, Matt Monasch, Zachary Moore, Chris Nappier, Tawnya Nappier, Siew Siang Neo, Kayla Nimis, Sam Nixon, André Nordstrand, Kevin O’Hare, Debbie Ohi, Devin Pariseau, Luke Peichel, Bill Phillips, Nikki Pontius, Femke Prins, Analese Steverson Pugh, Jeff Ridpath, Xavier Rodriguez, Joseph Roso, Marcus Round, Anthony Rubbo, Akash Salgamay, Chrissy Saul, Breyana Scales, Vera van Schaijk, Tim Scheller, Greg Sherman, Marissa Smith, Ken Starzer, Steven Stenzel, Brenden Sussman, Chris Talbot, Daniel Thirman, Shruti Thombare, Corey Thompson, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Ken Tidwell, Lisa Towell, Tom Twedell, Brian Villanueva, Simon Weinberg, Amanda “Panda8ngel” Wong, Jonathan Yu, Michelle Zentis

Z-Man Games ceni różnorodność i stawia sobie za cel powszechną dostępność gier. Jeśli macie jakieś wątpliwości lub sugestie, prosimy o kontakt poprzez naszą stronę internetową.

SYMBOLE



Przyjaźń

- Gdy wykonujesz akcję **wezwania sojuszników**, wydaj 1 symbol, aby umieścić 1  na polu , ,  albo .



Waleczność

- Wydaj 1 symbol podczas bitwy, aby usunąć 1 .
- Wydaj 3 symbole, gdy wykonujesz akcję **zdobycia twierdzy**.



Ostrożność

- Gdy wykonujesz akcję **podróży** Frodem albo Twój bohater zabiera ze sobą Froda, wydaj 1 symbol, aby uniknąć poszukiwania.



Odporność

- Wydaj 1 symbol, aby przerzucić 1 .
- Wydaj 1 symbol, aby przerzucić 1 .

INNE SYMBOLE

	bezpieczna przystań		nadzieja		kość poszukiwania
	twierdza cienia		rozpacz		umkniecie
	Oko Saurona		znacznik poziomu zagrożenia		zmęczenie
	Nazgûl		znacznik nadziei		ujawnienie
	oddział cienia		znacznik aktywnego bohatera		przywołanie
	oddział sojuszniczy		pole cienia		kość bitwy
	oddział krasnoludów		pole krasnoludów		triumf
	oddział elfów		pole elfów		cios za cios
	oddział Rohirrimów		pole Rohirrimów		osłabienie
	oddział Gondorczyków		pole Gondorczyków		Nazgûl!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

KARTY GRY

Liczba graczy	Karty zdarzeń	Początkowa ręka
5 graczy	9	2
4 graczy	7	2
3 graczy	6	3
2 graczy	6	4
1 gracz	5	4

POZIOMY TRUDNOŚCI

Poziom trudności	Karty mrocznego nieba	Karty zadań
Początkujący	4	4
Standardowy	5	4
Heroiczny	5	5
Epicki	6	5
Legendarny	6	6