

The background of the entire cover is a dramatic, painterly illustration of a battle scene. In the foreground, a white unicorn (Lumbar) is rearing up, its body glowing with a bright, ethereal light. To its left, a brown horse is also visible. In the lower right, a group of soldiers in dark armor and helmets are engaged in combat, with spears and swords raised. The scene is set in a dark, forested area with a large, dark tree trunk on the right. The overall atmosphere is one of intense action and fantasy.

Władca Pierścieni™
W KREGU
WOJNY™

INSTRUKCJA

rebel

MIDDLE-EARTH™
ENTERPRISES

Autorzy gry:
Geoff Engelstein i Stephen Buonocore

OFFICE DOG®

O GRZE

Jest Trzecia Era Śródziemia. Trwa wielka wojna, w którą angażuje się wiele ludów. W grze *Władca Pierścieni™: W kręgu wojny™* będziesz dowodzić jednocześnie siłami Cienia i wolnych plemion. Twoje wolne plemiona staną do walki z Cieniem gracza po lewej, a Twoje siły Cienia – z wolnymi plemionami gracza po prawej.

W każdej rundzie po wspólnym dla wszystkich graczy rzucie kośćmi zdecydujesz, jak wykorzystać dostępne symbole. Czy przywołasz ważne postacie, które wesprą wolne plemiona? A może wezwiesz jednostki Mordoru, by wzięły udział w jednej z dwóch kulminacyjnych bitew po stronie Cienia? Wyślesz Nazgûla, by ścigał drużynę przeciwnika, a może przesuniesz w sekrecie własną drużynę, by uniknęła przenikliwego Oka Saurona?

Jako wolne plemiona poprowadź drużynę do Góry Przeznaczenia lub postaraj się pokonać Cień w walce. Jako Cień doprowadź do pełnego zepsucia drużyny przeciwnika lub spróbuj pokonać wolne plemiona w walce.

Ostatecznie rozgrywkę wygra gracz, który zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa!

ELEMENTY



2 kości Śródziemia



6 kości ludów (po 1 każdego): Gondor, elfowie, Rohan, Mordor, południowcy i Easterlingowie, Isengard



4 karty pomocy



4 plansze graczy z unikatowymi ilustracjami na odwrocie (każda plansza ma 2 części: arkusz wolnych plemion z lewej strony i arkusz Cienia z prawej)



plansza Jedyne Pierścienia (z tabelą punktacji na odwrocie)



4 plansze wojny



4 suchościeralne mazaki



żeton pierwszego gracza



znacznik Golluma

Ścianki kości

Śródziemie



Gondor



Mordor



Elfowie



Południowcy i Easterlingowie



Rohan



Isengard



PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Na środku stołu należy położyć planszę Jedyne Pierścienia. Na pierwszym polu znajdującego się na niej toru (pole jest oznaczone strzałką) należy umieścić znacznik Golluma.
- 2 Na planszy Jedyne Pierścienia należy umieścić kości ludów – każdą na polu w odpowiadającym jej kolorze.
- 3 Najbardziej doświadczony gracz otrzymuje żeton pierwszego gracza. Pierwszego gracza można też wyznaczyć w losowy sposób.



PRZYGOTOWANIE GRACZY

Każdy gracz otrzymuje następujące elementy:

- plansza gracza, • karta pomocy,
 - plansza wojny, • mazak.
- 4 Każdy gracz umieszcza przed sobą swoją planszę gracza. Następnie kładzie planszę wojny między swoim obszarem gry a obszarem gry gracza po lewej w taki sposób, aby po swojej stronie mieć sekcję w złotym kolorze (Gondor/Rohan).
 - 5 Każdy gracz oznacza symbolem „X” pole Shire na mapie wolnych plemion na swojej planszy gracza.

Można zaczynać rozgrywkę!



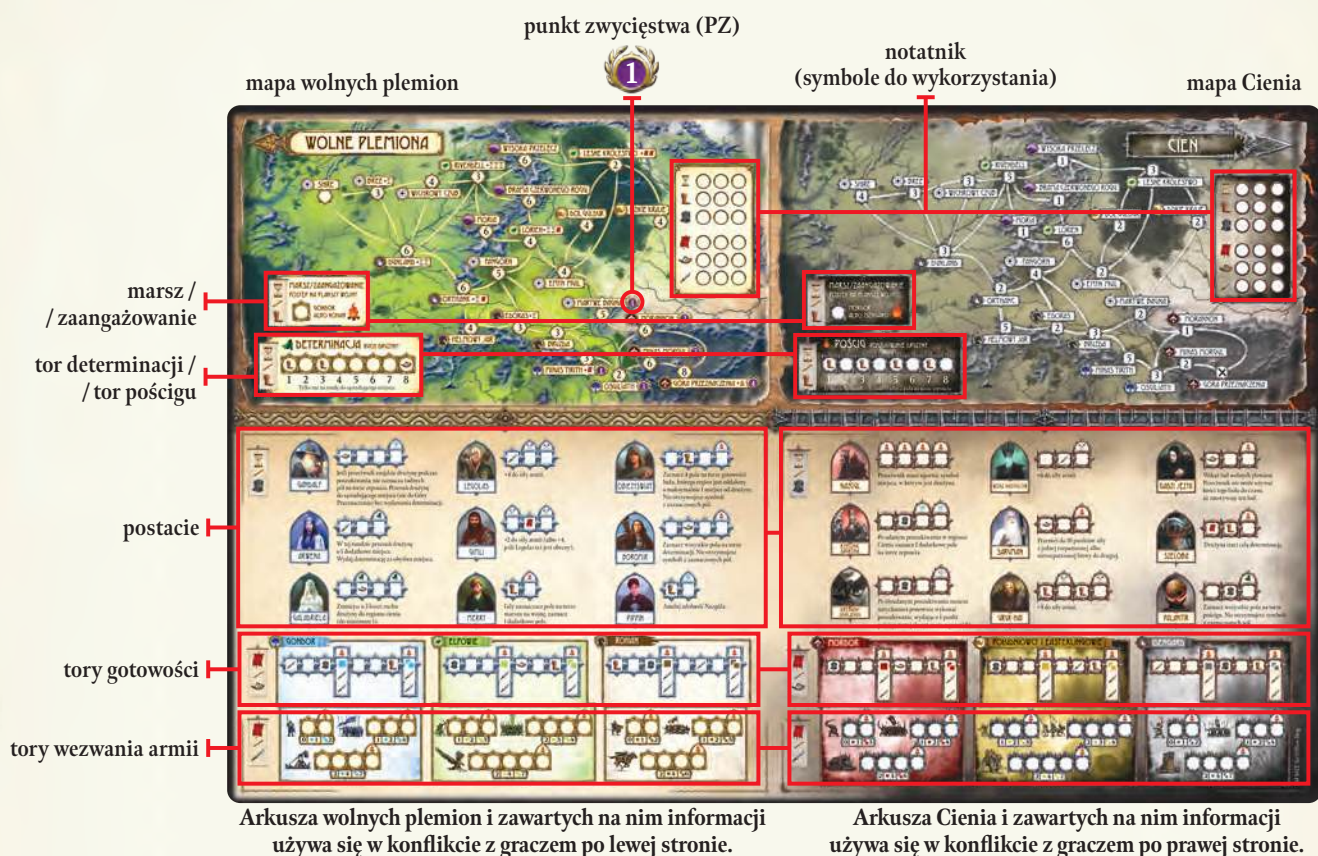
Zalecamy, aby przed pierwszą rozgrywką przeczytać instrukcję do strony 16 i zapoznać się z zasadami gry.

Informacje jawne i ukryte

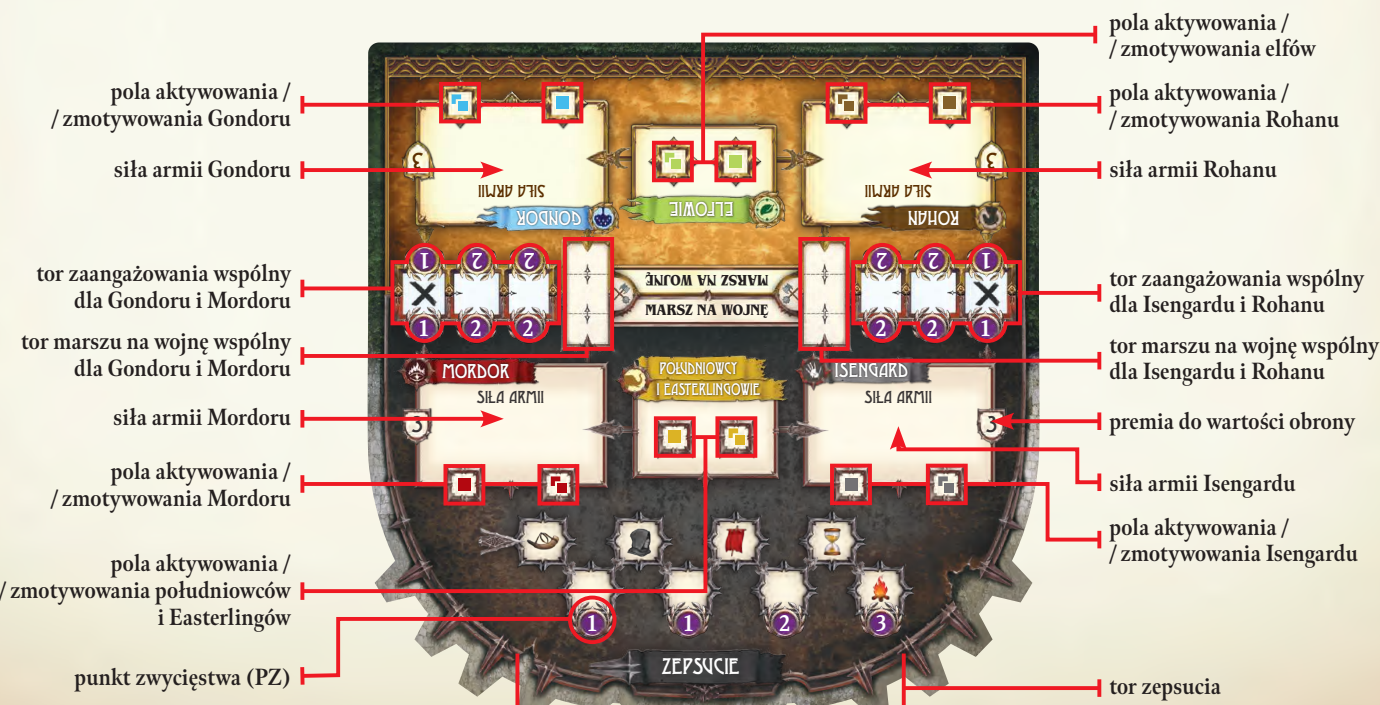
Informacje na planszy gracza są ukryte i nie należy ich ujawniać innym graczom. Informacje na planszy Jedyne Pierścienia i na planszach wojny są jawne.

PLANSZE

Plansza gracza ma 2 części: arkusz wolnych plemion (po lewej) i arkusz Cienia (po prawej). Każdy arkusz planszy gracza zawiera informacje potrzebne w konflikcie z graczem odpowiednio po lewej albo po prawej. W rozgrywce 2-osobowej gracz używa obu arkuszy w konflikcie z tym samym przeciwnikiem, a nie z dwoma różnymi przeciwnikami, jak w rozgrywkach dla większej liczby graczy.



Każda plansza wojny również ma 2 części: sekcję wolnych plemion (złota) i sekcję Cienia (szara). Na każdej planszy wojny można stoczyć 2 bitwy. Gracz będzie używać złotej sekcji na planszy wojny po swojej lewej stronie, a szarej sekcji na drugiej planszy wojny po prawej stronie. Sekcje na planszach wojny są powiązane z odpowiadającymi arkuszami na planszy gracza.



ZAZNACZANIE PÓL

W trakcie rozgrywki gracze będą otrzymywać symbole z kości, a także z pól na swoich planszach graczy i na planszach wojny. Otrzymane symbole będą wykorzystywać, zaznaczając pola w różnych obszarach na swoich planszach graczy.

Do każdego obszaru na planszy gracza przypisane są symbole, które są wymagane, aby zaznaczać pola na torze danego obszaru (przykład 1).

Podczas zaznaczania pól obowiązują następujące zasady:

- Pola toru trzeba zawsze zaznaczać od lewej do prawej, chyba że strzałka wskazuje inny kierunek (przykład 2).
- Gdy gracz zaznaczy pole z symbolem, natychmiast otrzymuje ten symbol. Musi go wykorzystać na tym samym arkuszu planszy gracza, na którym go otrzymał. Na przykład jeśli gracz otrzymał symbol na arkuszu Cienia, musi go wykorzystać też na arkuszu Cienia (przykład 3).

Pola na planszy gracza mają 2 kształty – są okrągłe albo kwadratowe.

- Okrągłe pola (przykład 4) można czyścić w trakcie rozgrywki, aby płacić za różne akcje. Czyści się tyle pól, ile wymagają wykonywane przez gracza akcje. Okrągłe pola czyści się od prawej do lewej. Wyczyszczone pola można później ponownie zaznaczyć. Gracz otrzymuje symbol z pola za każdym razem, gdy je zaznaczy.



Przykład 1. Tor determinacji wymaga albo .



Przykład 2. Kierunek zaznaczania pól na torze zepsucia, a także na torach zaangażowania wskazują strzałki.



Przykład 3. Gdy gracz zaznaczy pierwsze pole toru pościgu, otrzyma . Może go wykorzystać tylko na arkuszu Cienia, w tym na torze pościgu, aby zaznaczyć kolejne pole.

Przykład 4



okrągłe pola wolnych plemion



okrągłe pola Cienia

- Kwadratowych pól (przykład 5) nigdy się nie czyści. Nad niektórymi kwadratowymi polami znajduje się łukowe zwieńczenie z symbolem akcji . Gdy gracz użyje akcji, zaznacza zwieńczenie. Zwieńczeń nad kwadratowymi polami nigdy się nie czyści.

Przykład 5



kwadratowe pola wolnych plemion



kwadratowe pola Cienia

RUNDA



Obejrzyj
wideoinstrukcję!

Gracze rozpatrują każdą rundę wspólnie. Runda składa się z następujących faz:

1. Rzut kośćmi
2. Akcje Golluma/Sméagola
3. Przydzielenie kości
4. Wykorzystanie symboli i wykonanie sekretnych akcji
5. Jawne akcje wolnych plemion
6. Jawne akcje Cienia
7. Rozpatrzenie bitew
8. Sprawdzenie warunków końca gry



1. Rzut kośćmi

Pierwszy gracz bierze 2 białe kości Śródziemia, a w późniejszych rundach także kości ludów, które zostały *aktywowane* przez któregokolwiek z graczy (zob. str. 14), i wykonuje nimi rzut w takim miejscu stołu, aby wszyscy gracze widzieli wyniki.

2. Akcje Golluma/Sméagola

Tę fazę rozpatruje się tylko wtedy, gdy zostanie wyrzucony symbol  (Jedyny Pierścień). W przeciwnym razie należy ją pominąć.

Za każdy wyrzucony  należy przesunąć znacznik Golluma o 1 pole zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Jeśli znacznik dotrze do pola z symbolem  (Gollum) albo je minie, gracze wykonują akcję Golluma/Sméagola. Jeśli nie zajdzie taka sytuacja, należy przejść do fazy 3.

Każdy gracz w sekrecie wykonuje akcję Golluma albo akcję Sméagola.

- **Akcja Golluma.** Gracz zaznacza wszystkie pola toru *pościgu* na arkuszu Cienia.
- **Akcja Sméagola.** Gracz zaznacza wszystkie pola toru *determinacji* na arkuszu wolnych plemion.

Gracze nie otrzymują żadnych symboli z pól, które zaznacza na swoich planszach podczas akcji Golluma albo Sméagola. Gdy wszyscy gracze podjęli decyzję i zaznaczyli na swoich arkuszach odpowiednie pola, po kolei oznajmiają, którą akcję wybrali.

Jeśli gracz wykonał akcję Golluma, przeciwnik walczący z nim jako wolne plemiona, musi teraz ujawnić, w którym dokładnie miejscu znajduje się drużyna na jego mapie wolnych plemion. Gracz może notować na mapie Cienia informacje uzyskane dzięki akcji Golluma.

Jeśli znacznik Golluma dotrze na ostatnie pole toru, od tej pory zawsze po wyrzuceniu  gracze wykonują akcję Golluma/Sméagola.

Uwaga! Jeśli znacznik Golluma dotrze na ostatnie pole toru, a zostaną wyrzucone 2  w rundzie, gracze wykonują tylko 1 akcję Golluma/Sméagola.



3. Przydzielenie kości

Każdy gracz w sekrecie wybiera wynik wskazany na jednej z kości Śródziemia i przydziela go do swojego arkusza wolnych plemion. Wynik z drugiej kości Śródziemia przydziela do swojego arkusza Cienia. Nie można użyć wyników uzyskanych na obu kościach Śródziemia na tym samym arkuszu.

Uwaga! Wszyscy gracze wybierają wyniki z tego samego rzutu kośćmi.

Aktywowanie i zmotywowanie ludów umożliwi graczom korzystanie z większej liczby kości. Na str. 14 wyjaśniono, w jaki sposób odblokowuje się kości ludów i jak się z nich korzysta.

4. Wykorzystanie symboli i wykonanie sekretnych akcji

Każdy gracz w sekrecie wykorzystuje wszystkie symbole z kości przydzielonych do arkusza wolnych plemion i arkusza Cienia. Oznaczenie  (peleryna) wskazuje, że akcję wykonuje się w sekrecie.

- Jeśli wynik na kości wskazuje kilka symboli, gracz musi wykorzystać je wszystkie na arkuszu, do którego przydzielił kość, ale może rozdzielić poszczególne symbole między dowolne wymagające ich pola.
- Symbole można wykorzystywać w dowolnej kolejności.
- Gdy gracz zaznaczy pole z symbolem, otrzymuje ten symbol i może go wykorzystać do zaznaczenia pola, które wymaga tego symbolu, na tym samym arkuszu.
- Sekretne akcje można wykonywać przed wykorzystaniem symboli, po ich wykorzystaniu albo między jednym symbolem a kolejnym.
- Gdy gracz skończy wykorzystywać symbole i wykonywać sekretne akcje, powinien złożyć planszę gracza i położyć ją na stole, aby pozostali gracze widzieli, że zakończył tę fazę. Niewykorzystane symbole przepadają na koniec fazy.



Przykład. Gracz wykorzystuje 1 , aby zaznaczyć pierwsze pole na torze determinacji i natychmiast otrzymuje 1 , który może wykorzystać, aby zaznaczyć kolejne pole na arkuszu wolnych plemion.

(Kontynuacja opisu fazy 4 na str. 8).

Symbole

Poniższe symbole reprezentują różne zasoby i akcje.



Czas

Ten symbol jest używany wymiennie z  i . Reprezentuje czas, który mija, gdy drużyna przemierza Śródziemie, a Cień ją ściga, i gdy ważne postacie włączają się do wydarzeń.



But

Ten symbol reprezentuje ruch drużyny po Śródziemiu i poszukiwanie drużyny przez Cień. Reprezentuje też ludy maszerujące na wojnę.



Postać

Ten symbol reprezentuje ważne postacie włączające się do wydarzeń, aby wesprzeć wolne plemiona albo Cień.



Armie

Ten symbol jest używany wymiennie z  i . Reprezentuje armie wezwane do walki i ludy zmotywowane do udziału w wojnie.



Miecz

Ten symbol reprezentuje różne jednostki wojskowe włączające się do walki. Wolne plemiona i Cień mogą rekrutować małe, średnie i duże jednostki.



Róg

Ten symbol reprezentuje motywowanie ludów do włączenia się do wojny. Na początku rozgrywki każdy lud jest neutralny. W trakcie rozgrywki dzięki symbolom rogu może zostać *aktywowany*, a potem *zmotywowany*.



Pierścień

Ten symbol reprezentuje wpływ Jedyne Pierścienia na świat. Zasady dotyczące planszy Jedyne Pierścienia i Golluma opisano na str. 6.

4. Wykorzystanie symboli i wykonanie sekretnych akcji (kontynuacja)



Sekretna akcja: Ruch drużyny

A Każde pole na mapie reprezentuje miejsce w Śródziemiu. **B** Miejsca ze sobą sąsiadują, jeśli są połączone linią. **C** Gracz może w sekrecie przesunąć drużynę do sąsiadującego miejsca, jeśli wyda punkty *determinacji*. Aby to zrobić, musi wyczyścić odpowiednią liczbę pól na torze *determinacji* arkusza wolnych plemion. Liczba punktów *determinacji*, które musi wydać, jest równa liczbie wskazanej na polu miejsca, do którego się przesuwa. Gracz przesuwa drużynę, po czym wykonuje następujące kroki:

1. Czyści wymaganą liczbę pól na torze *determinacji*.
Przykład. Gracz wykonuje ruch drużyny z Shire do Bree. Musi wydać 3 punkty determinacji, więc czyści 3 okrągłe pola na torze determinacji.
2. Zamalowuje linię łączącą poprzednie miejsce z nowym.
3. Oznacza symbolem „X” pole nowego miejsca. „X” wskazuje miejsce, w którym aktualnie znajduje się drużyna (po wykonaniu ruchu).
4. Zamalowuje pole poprzedniego miejsca tak, aby znajdujący się tam „X” nie był już widoczny.
5. Otrzymuje i wykorzystuje symbole z nowego miejsca (jeśli są). Na przykład po ruchu do Bree gracz otrzymuje 1

Ruch drużyny można wykonać w dowolnej chwili w fazie wykorzystywania symboli i wykonywania sekretnych akcji. Na przykład gracz może wykorzystać / , aby zaznaczyć pola na torze *determinacji*, wykonać ruch, a potem znowu zaznaczyć pola na tym torze, wykorzystując kolejne symbole, jeśli jest w stanie to zrobić. Obowiązują również następujące zasady:

- Gracz może wykonać akcję ruchu drużyny tylko raz na rundę, nawet jeśli jest w stanie wydać więcej punktów *determinacji*.
- Drużyna zawsze porusza się w sekrecie. Gracz nie ogłasza pozostałym graczom, że wykonuje akcję ruchu drużyny.
- Gdy drużyna opuści miejsce, nie może do niego wrócić do końca rozgrywki.
- Jeśli drużyna dotrze do Góry Przeznaczenia, gracz musi wykonać akcję zniszczenia Pierścienia (zob. str. 9) w fazie jawnych akcji wolnych plemion w tej samej rundzie.

Gdy wszyscy gracze zakończą fazę 4, należy przejść do fazy 5.

Notowanie symboli do wykorzystania

Zalecamy, aby zakończyć wykorzystywanie symboli i wykonywanie sekretnych akcji na jednym arkuszu i dopiero potem przejść do drugiego. Pozwoli to uniknąć pomyłek i pomoże poprawnie zaznaczyć pola na jednym arkuszu przed przejściem do drugiego.

Notatnik z prawej strony każdej mapy ułatwia graczowi zapamiętanie, które symbole ma jeszcze do wykorzystania. Zaznacza się na nich otrzymane symbole, a po ich wykorzystaniu czyści się odpowiednie pola. Niewykorzystane symbole przepadają na koniec fazy. Zaznaczanie symboli w notatniku nie jest obowiązkowe, ale może być pomocne, zwłaszcza później podczas rozgrywki, gdy gracze otrzymują symbole z kilku kości ludów.



notatnik

5. Jawne akcje wolnych plemion

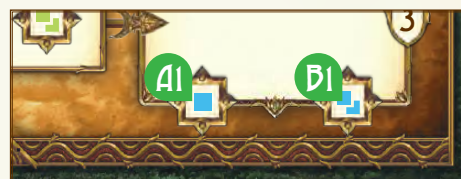
Pierwszy gracz wykonuje jawne akcje na arkuszu wolnych plemion (w dowolnej kolejności). Wykonywane akcje ogłasza pozostałym graczom. Następnie jawne akcje wolnych plemion wykonują postaci gracze w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Uwaga! W początkowych rundach rozgrywki gracze mogą nie mieć żadnych jawnych akcji.

- A. **Aktywowanie ludu.** Gracz ogłasza, który lud *aktywuje*. Zaznacza to w odpowiedniej sekcji planszy wojny **4I**. Począwszy od następnej rundy, będzie otrzymywał symbole z kości tego ludu (zob. str. 14).
- B. **Zmotywowanie ludu.** Gracz ogłasza, który lud *motywuje*. Zaznacza to w odpowiedniej sekcji planszy wojny **6I**. Począwszy od następnej rundy, będzie otrzymywał podwójne symbole z kości tego ludu (zob. str. 14).
- C. **Użycie zdolności postaci.** Gracz ogłasza, której postaci przygotował jawną akcję , i rozpatruje efekt (zob. opisy postaci: Merry, Obieżyświat i Boromir, str. 17).
- D. **Marsz albo zwiększenie zaangażowania.** Gracz ogłasza, czy wykonuje *marsz* czy *zwiększa zaangażowanie*, a potem zaznacza na planszy wojny następne pole na odpowiednim torze:
 - *marsz na wojnę* (zob. *Rozpatrzenie bitwy*, str. 11)
 ALBO
 - *zaangażowanie* (zob. *Tor zaangażowania*, str. 11).
- E. **Wezwanie armii.** Gracz ogłasza, która jednostka na torze *wezwania* armii została ukończona. Dodaje siłę tej jednostki do siły odpowiedniej armii na planszy wojny, a następnie czyści pola tej jednostki na torze *wezwania* armii (zob. *Tory wezwania armii*, str. 15).
- F. **Zniszczenie Pierścienia.** Jeśli drużyna wykonała ruch do Góry Przeznaczenia, gracz to ogłasza (zob. *Sprawdzenie warunków końca gry*, str. 12).



tor gotowości Gondoru



Rodzaje akcji



Sekretne akcje wykonuje się w fazie wykorzystywania symboli i wykonywania sekretnych akcji, nie ujawniając ich innym graczom.



Jawne akcje ogłasza się i wykonuje w fazie jawnych akcji wolnych plemion i w fazie jawnych akcji Cienia. Pola zwykle się zaznacza w fazie wykorzystywania symboli i wykonywania sekretnych akcji, ale efekty rozpatruje się w odpowiedniej fazie jawnych akcji.



Reakcje wykonuje się w odpowiedzi na jawne akcje, gdy mają zastosowanie.



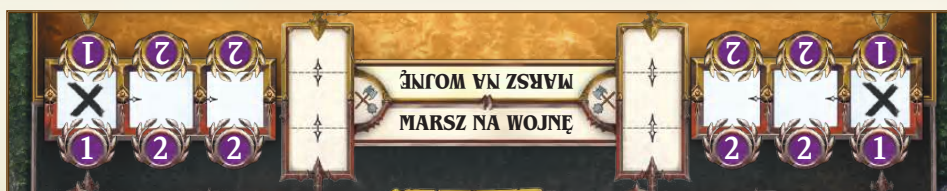
Akcje bitwy wykonuje się w fazie rozpatrywania bitwy.

Marsz/Zaangażowanie

Jeśli gracz zaznaczył pole marszu/zaangażowania na arkuszu wolnych plemion albo na arkuszu Cienia, będzie mógł przybliżyć rozpatrzenie bitwy albo zwiększyć wartość, jaką bitwa będzie miała dla zwycięzcy.

Podczas wykonywania jawnych akcji gracz wyczyści pole, aby zaznaczyć pole na torze *marszu na wojnę* albo na torze *zaangażowania* na planszy wojny. Te tory są wspólne dla obu stron walczących w danej bitwie.

Jeśli gracz zaznaczył pole marszu/zaangażowania na arkuszu wolnych plemion, zaznaczy potem pole na planszy wojny po swojej lewej stronie. Jeśli zaznaczył pole marszu/zaangażowania na arkuszu Cienia, zaznaczy pole na planszy wojny po swojej prawej stronie.



tory marszu na wojnę i zaangażowania na początku rozgrywki

6. Jawne akcje Cienia

Tę fazę rozpatruje się w taki sam sposób jak fazę jawnych akcji wolnych plemion (faza 5) – gracze ogłaszają i wykonują jawne akcje od 5A do 5E na arkuszu Cienia (w dowolnej kolejności). Postacie Cienia z jawnymi akcjami to Nazgûl, Saruman, Gadzi Język i Szeloba (zob. str. 18).

Uwaga! Cień ma dostęp do dodatkowej jawnej akcji: *poszukiwanie drużyny*.

Poszukiwanie drużyny

Gracz może *poszukiwać drużyny* w dowolnym miejscu, jeśli ma co najmniej tyle zaznaczonych pól na torze pościgu, ile wskazuje liczba na polu danego miejsca na mapie na arkuszu Cienia. Na polu przy Górze Przeznaczenia znajduje się „X”, ponieważ nie można *poszukiwać drużyny* w tym miejscu.

Gracz czyści tyle pól na torze pościgu, ile wskazuje liczba na polu miejsca, w którym *poszukuje drużyny* i ogłasza swój wybór przeciwnikowi walczącemu z nim jako wolne plemiona.

Ten przeciwnik musi udzielić 1 z 2 możliwych odpowiedzi:

- Jego drużyna nie znajduje się we wskazanym miejscu, co oznacza, że *poszukiwanie* się nie udało. Następnie musi ujawnić, o ile miejsc drużyna jest oddalona od wskazanego miejsca, uwzględniając najkrótszą drogę.

ALBO

- Jego drużyna znajduje się we wskazanym miejscu, co oznacza, że *poszukiwanie* się udało!

Jeśli *poszukiwanie* się udało, Cień powoduje *zepsucie*. Należy wykonać następujące kroki:

1. Gracz walczący jako Cień ogłasza, ile dodatkowych punktów *pościgu* chce wydać. Może nie wydawać żadnych.
2. Gracz walczący jako Cień czyści tyle pól na torze *pościgu*, ile dodatkowych punktów wydaje.
3. Gracz walczący jako wolne plemiona czyści tyle pól na torze *determinacji*, ile dodatkowych punktów Cień na torze *pościgu*. Jeśli ma wyczyścić więcej pól *determinacji* niż ma ich aktualnie zaznaczonych, czyści wszystkie zaznaczone pola.
4. Gracz walczący jako Cień zaznacza pola na swoim torze *zepsucia* (na planszy wojny po swojej prawej stronie) w zależności od tego, ile wolnym plemionom zostało punktów *determinacji*:
 - **więcej niż 0** – zaznacza 1 pole na swoim torze *zepsucia*,
 - **0** – zaznacza 2 pola na swoim torze *zepsucia*.

Gdy gracz zaznaczy na torze *zepsucia* pole z symbolem, otrzymuje ten symbol. Będzie mógł go wykorzystać na arkuszu Cienia w fazie wykorzystywania symboli i wykonywania sekretnych akcji (faza 4) w następnej rundzie. Teraz zaznacza go w notatniku.

Gracz może wykonać *poszukiwanie drużyny* tylko raz na rundę, nawet jeśli jest w stanie wydać więcej punktów *pościgu*.

Uwaga! Gracz nie porusza się po mapie Cienia. Połączenia między miejscami na tej mapie służą jedynie jako pomoc w próbach znalezienia drużyny. Gracze mogą notować na mapie Cienia informacje uzyskane podczas wcześniejszych *poszukiwań*.



Przykład akcji poszukiwania drużyny. W fazie jawnych akcji Cienia Szczepan chce wykonać *poszukiwanie* w Morii. Czyści 1 pole *pościgu*, ponieważ na arkuszu Cienia przy Morii wskazana jest liczba 1.

Okazuje się, że drużyna przeciwnika, Kacpra, rzeczywiście jest w Morii. Kacper ogłasza, że *poszukiwanie* się udało.

Szczepan czyści 3 dodatkowe pola *pościgu* w nadziei, że spowoduje większe *zepsucie*. Kacper musi w takim razie wyczyścić 3 pola *determinacji*. Zostały mu tylko 2 zaznaczone pola, więc jego *determinacja* spada do 0. Kacper ogłasza, że nie ma już *determinacji*, więc Szczepan zaznacza 2 pola na swoim torze *zepsucia*.

7. Rozpatrzenie bitwy

Bitwa ma miejsce, gdy tor *marszu na wojnę* na planszy wojny ma zaznaczone wszystkie 3 pola. W przeciwnym razie tę fazę należy pominąć dla danej planszy wojny.

Gracz, który zaznaczył trzecie pole toru *marszu na wojnę*, jest **napastnikiem**, a jego przeciwnik – **obrońcą**.

Bitwę między 2 ludami rozpatruje się, wykonując następujące kroki:

1. obrońca otrzymuje premię do siły obrony wynoszącą 3, o czym przypomina symbol **3** na planszy wojny.
2. Każdy gracz w secrecie wykonuje następujące czynności (gracze wykonują je jednocześnie):
 - Zaznacza zdolności postaci rozpatrywane podczas bitwy (☒), których chce użyć.
 - Liczy całkowitą siłę armii, uwzględniając używane zdolności postaci. Gracze zapisują na razie te wartości na swoich planszach graczy.
3. Każdy gracz ogłasza swoją całkowitą siłę armii i zapisuje tę wartość w odpowiednim polu na planszy wojny. Gracze ogłaszają również, których postaci użyli w trakcie bitwy.
4. Gracz z większą całkowitą siłą armii wygrywa bitwę. Zwycięzca zakreśla pole albo pola wskazujące PZ za daną bitwę odpowiednio do poziomu *zaangażowania*. Jeśli armie graczy mają taką samą siłę, żaden z nich nie wygrywa bitwy i nie przyznaje się PZ.

Na każdej planszy wojny każda bitwa może być stoczona tylko raz.

Po stoczeniu bitwy, gracze którzy ją stoczyli, nie mogą już dodawać siły do tej bitwy.

Na str. 12 przedstawiono przykład rozpatrzenia bitwy.



Tor zaangażowania

- A Na początku rozgrywki pierwsze pole na torze *zaangażowania* każdej bitwy jest zaznaczone, więc zapewni zwycięzcy 1 PZ.
- B Jeśli któryś z graczy zaznaczy drugie pole na torze *zaangażowania*, zwycięzca bitwy otrzyma w sumie 3 PZ (1 PZ z pierwszego pola i 2 PZ z drugiego pola).
- C Jeśli zostaną zaznaczone wszystkie 3 pola toru *zaangażowania*, zwycięzca bitwy otrzyma w sumie 5 PZ (1 PZ z pierwszego pola, 2 PZ z drugiego pola i 2 PZ z trzeciego pola).



- 1 **Ważne.** Na koniec gry gracze otrzymają też 1 PZ za każde 10 punktów siły armii (każde z 4 armii graczy liczy się osobno i należy uwzględnić użyte zdolności postaci), niezależnie od tego, czy wygrali czy przegrali daną bitwę, ani czy bitwa została rozpatrzona (zob. *Punktowanie na koniec gry*, str. 16).



Przykład rozpatrzenia bitwy

Szczepan (czerwony mazak) zaznaczył trzecie pole na torze *marszu na wojnę* Mordoru. Oznacza to, że zostanie rozpatrzona bitwa między Mordorem i Gondorem. Szczepan zaznaczył też wcześniej 1 pole na torze *zaangażowania* dla tej bitwy. Oznacza to, że wygrana jest warta o 2 PZ więcej.

Szczepan jest napastnikiem. Aktualna siła jego armii wynosi 19 – taka wartość widnieje w polu siły armii Mordoru.

Siła armii Kacpra (niebieski mazak) wynosi 10, jak wskazuje wartość wpisana w polu siły armii Gondoru. Kacper jest jednak obrońcą, więc dodaje premię 3 do siły. Ogłasza, że siła jego armii wynosi aktualnie 13.

Szczepan i Kacper jednocześnie i w sekrecie decydują, które postacie włączą do bitwy.

Szczepan ogłasza, że całkowita siła jego armii wciąż wynosi 19, jako że nie użył żadnych postaci.

Kacper podejrzewał, że tak będzie, więc zaryzykował, włączając do bitwy Legolasa (+4) i Gimlię (+4). Zaznaczył zwieńczenia z symbolami akcji bitwy przy tych postaciach. Całkowita siła armii Kacpra wynosi zatem 21 (10 z początkowej siły armii + 3 z premii do siły obrony + 4 z Legolasa + 4 z Gimlię).

Kacper wygrywa bitwę i – jako że zwiększono poziom *zaangażowania* – otrzymuje 3 PZ.

Po rozpatrzeniu bitwy obaj gracze zapisują całkowitą siłę swoich armii. Siła armii Gondoru wzrosła w trakcie bitwy, więc Kacper zapisuje nową całkowitą wartość, czyli 21.



8. Sprawdzenie warunków końca gry

Jeśli na którejkolwiek planszy gracza albo planszy wojny zostanie spełniony DOWOLNY z poniższych warunków, następuje koniec gry:

- Drużyna dotarła do Góry Przeznaczenia na mapie wolnych plemion.
- Zostało zaznaczone ostatnie pole na torze *zepsucia* na planszy wojny.
- Zostały stoczone obydwie bitwy na planszy wojny.

Jeśli nie został spełniony żaden z powyższych warunków, dotychczasowy pierwszy gracz przekazuje żeton pierwszego gracza kolejnemu graczowi zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna się nowa runda. Zasady punktowania na koniec gry przedstawiono na str. 16.

POSTACIE

Tory postaci mają po co najmniej 1 zwieńczeniu. Każde zwieńczenie pozwala użyć zdolności postaci, jeśli zdolność jest przygotowana, tj. pole poniżej jest zaznaczone. Zdolności postaci można użyć w tej samej rundzie, w której zostało zaznaczone pole poniżej niej, albo można zachować ją na później.

Po użyciu zdolności postaci należy zaznaczyć odpowiednie zwieńczenie – nie można go ponownie użyć.

Zdolności danej postaci można użyć tylko raz na rundę, nawet jeśli dana postać ma kilka zwieńczeń przygotowanych do użycia. Na przykład gracz nie może użyć Legolasa 2 razy w tej samej bitwie ani w 2 różnych bitwach w tej samej rundzie.

Szczegółowe opisy postaci znajdują się na str. 17-18.



LUDY

W grze jest 6 ludów oznaczonych różnymi kolorami:

Ludy wolnych plemion:

- Gondor: ■ niebieski
- Rohan: ■ brązowy
- elfowie: ■ zielony

Ludy Cienia:

- Mordor: ■ czerwony
- Isengard: ■ szary
- południowcy i Easterlingowie: ■ żółty

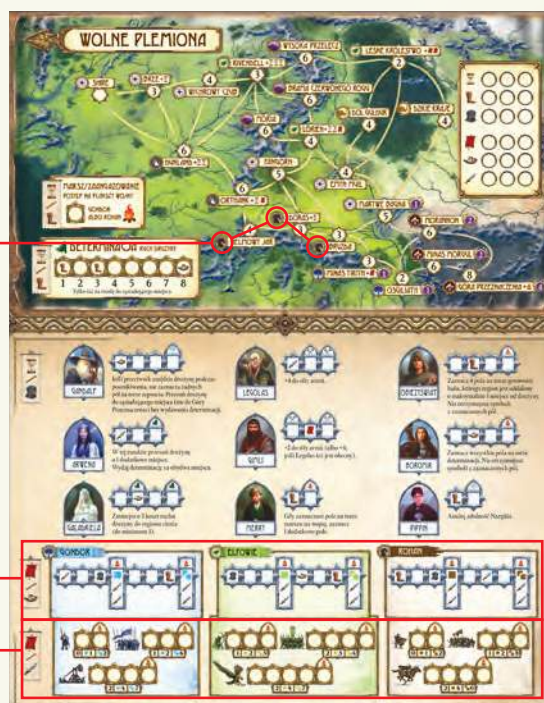
Ludy są reprezentowane na planszach graczy na 3 sposoby:

- regiony poszczególnych ludów
- tory gotowości poszczególnych ludów
- tory wezwania armii poszczególnych ludów

regiony
(tu: regiony Rohanu)

tory gotowości

tory wezwania armii



Regiony ludów na mapach

Regiony ludów to miejsca na mapach wolnych plemion i Cienia. Są oznaczone różnymi symbolami.

Regiony wolnych plemion:

- Gondor
- Rohan
- elfowie

Regiony Cienia:

- Mordor
- Isengard
- południowcy i Easterlingowie

Regiony neutralne:

Te miejsca nie są związane z żadnym ludem, ale mogą być istotne w przypadku zdolności postaci (np. Nazgûla).

- nieokreślony
- góra



tor gotowości wolnych plemion



tor gotowości Cienia

Tory gotowości

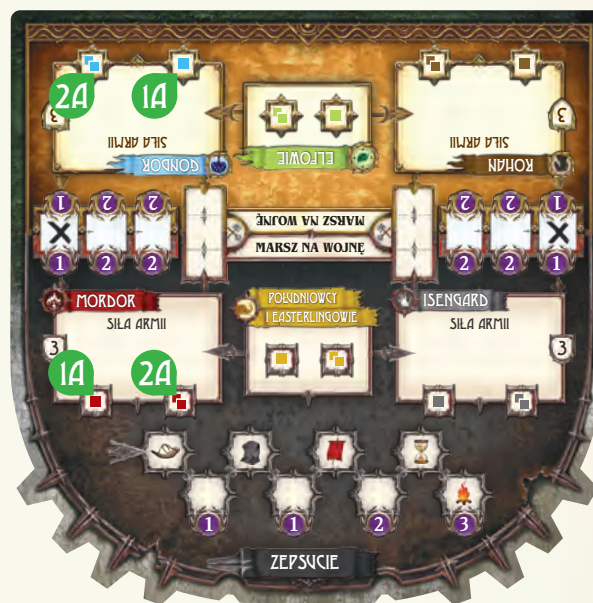
Tory *gotowości* wskazują, jak sprawnie mogą przeprowadzać przygotowania do walki. Lud może być *neutralny*, *aktywowany* (■) albo *zmotywowany* (■).

Gdy gracz zaznaczy pierwsze pole z symbolem kości, lud przechodzi ze stanu *neutralnego* do *aktywowanego* 1. Gdy zaznaczy ostatnie pole toru, lud przechodzi ze stanu *aktywowanego* do *zmotywowanego* 2. W fazie jawnych akcji gracz musi ogłosić, który lud *aktywował* albo *zmotywował*.

Gdy stan gotowości ludu się zmieni, gracz zaznacza odpowiednie pole w obszarze tego ludu na planszy wojny 14 24.

Ludy zawsze są w 1 z 3 stanów gotowości:

- **Neutralny.** Na początku rozgrywki każdy lud jest *neutralny*.
- 1 **Aktywowany.** Gdy lud zostanie *aktywowany*, gracz natychmiast otrzymuje 2 dla tego ludu. Zostaje też odblokowana kość tego ludu na przyszłe rundy (gracz nie może jej użyć w tej samej rundzie, w której ją odblokował). Od tej pory będzie nią wykonywany rzut w każdej rundzie w fazie rzutu kośćmi. Gracze, którzy *aktywowali* albo *zmotywowali* dany lud, będą mogli korzystać z tej kości. Wzrasta również siła wzywanych jednostek armii.
- 2 **Zmotywowany.** Gdy lud zostanie *zmotywowany*, gracz natychmiast otrzymuje 2 dla tego ludu. W dalszym ciągu w każdej rundzie wykonuje się rzut kością danego ludu, ale wskazany na niej symbol zostaje podwojony dla graczy, którzy *zmotywowali* ten lud (gracz nie może podwoić symbolu w tej samej rundzie, w której lud został *zmotywowany*). Wzrasta również siła wzywanych jednostek armii.



plansza wojny



Kości ludów

Z kości ludów mogą korzystać tylko ci z graczy, którzy *aktywowali* dane ludy. Jeśli lud jest *zmotywowany*, gracz podwaja symbol z jego kości. Kość ludu należy przydzielić do arkusza, na którym znajduje się dany lud, ale można wybrać dowolne pole, które wymaga symbolu z kości (nie musi to być pole w obszarze tego ludu). Jeśli podczas rzutu wypadnie pusta ścianka, kość ludu nie zapewnia w danej rundzie żadnego symbolu.



Przykład. Symbol z niebieskiej kości Gondoru można wykorzystać na dowolnym wymagającym go polu na arkuszu wolnych plemion, ale nie można go wykorzystać na arkuszu Cienia.



Tory wezwania armii

Tory *wezwania* armii reprezentują jednostki armii, które można *wezwać*, aby zwiększyć siłę armii ludu. Gdy gracz zaznaczy wszystkie pola jednostki, w fazie jawnych akcji może wezwać tę jednostkę. Wykonuje wtedy następujące czynności:

- Dodaje siłę tej jednostki do siły armii odpowiedniego ludu na planszy wojny.
- Czyści pola tej jednostki. Oznacza to, że będzie mógł ją ponownie *wezwać*, jeśli zaznaczy wszystkie pola.

Siłę jednostki zależy od tego, czy lud jest *neutralny*, *aktywowany* czy *zmotywowany*.

Siłę jednostek elfów można dodać do siły Gondoru albo Rohanu.

Siłę jednostek południowców i Easterlingów można dodać do siły Mordoru albo Isengardu.

Nie można dodawać siły jednostek do bitwy, która została już stoczona.



Przykład. Jednostka wojowników Isengardu ma siłę 1, jeśli lud jest neutralny; 2 – jeśli jest aktywowany, 4 – jeśli jest zmotywowany.

Jeśli gracz wzywa jednostkę, gdy lud jest neutralny, dodaje najniższą liczbę do siły armii na planszy wojny. Gdy w trakcie rozgrywki lud zostanie aktywowany, nie zmienia się siła wcześniej wezwanych jednostek, jednak przyszłe jednostki będą miały większą siłę.

Przykład wezwania

Pole z symbolem niebieskiej kości na torze Gondoru jest zaznaczone, więc Gondor jest *aktywowany*. Gracz zaznaczył wszystkie pola jednostki wojowników, ale tylko 2 z 4 pól trebusza. Siła jego armii Gondoru aktualnie wynosi 3.

W fazie jawnych akcji gracz ogłasza, że wzywa armię. Czyści 3 pola jednostki wojowników i – jako że Gondor jest *aktywowany* – dodaje 2 do siły armii, zwiększając ją do 5.



PUNKTOWANIE NA KONIEC GRY

Jeśli został spełniony dowolny z warunków końca gry, należy rozegrać aktualną rundę do końca, po czym rozgrywka się kończy. Należy odwrócić planszę Jedyne Pierścienia na drugą stronę i zanotować na niej zdobyte przez graczy PZ.

PZ wolnych plemion:

• PZ za bitwy:

- A** 1, 3 albo 5 PZ w zależności od poziomu *zaangażowania* w każdej wygranej bitwie.
- B** 1 PZ za każde 10 punktów siły armii w każdej bitwie. Gracz otrzymuje te PZ, nawet jeśli przegrał bitwę albo bitwa nie została stoczona.

• PZ z mapy:

- C** wszystkie PZ wskazane przy zaznaczonych miejscach, do których dotarła drużyna.

PZ Cienia:

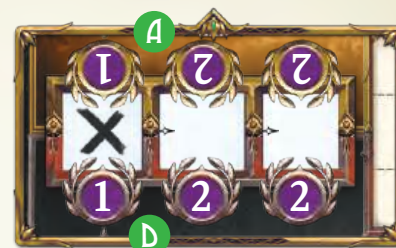
• PZ za bitwy:

- D** 1, 3 albo 5 PZ w zależności od poziomu *zaangażowania* w każdej wygranej bitwie.
- E** 1 PZ za każde 10 punktów siły armii w każdej bitwie. Gracz otrzymuje te PZ, nawet jeśli przegrał bitwę albo bitwa nie została stoczona.

• PZ z toru zepsucia:

- F** wszystkie PZ wskazane przy zaznaczonych polach na torze *zepsucia*.

Gracz, który zdobył najwięcej PZ, zostaje zwycięzcą! W razie remisu wygrywa ten z remisujących graczy, którego drużyna znajduje się najbliżej Góry Przeznaczenia na mapie wolnych plemion. Jeśli wciąż jest remis, rozstrzyga się go na korzyść gracza, który zdobył więcej PZ z toru *zepsucia*. Jeśli remis się utrzymuje, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.



Przykład punktowania

Na koniec gry Kacper sumuje zdobyte PZ:

- 1** Zdobywa łącznie 4 PZ z mapy wolnych plemion: 1 PZ z Minas Tirith, 1 PZ z Osgiliath i 2 PZ z Minas Morgul.
- 2** Kacper wygrał bitwę armią Gondoru. Dzięki zwiększonemu poziomowi *zaangażowania* zdobywa 3 PZ. Całkowita siła armii Gondoru wynosi 21, więc Kacper zdobywa dodatkowe 2 PZ (1 PZ za każde 10 punktów siły armii).
- 3** Kacper przegrał bitwę armią Rohanu. Całkowita siła tej armii wynosi jednak 11, więc zapewnia 1 PZ.
- 4** Armia Mordoru nie stoczyła bitwy, więc żaden z graczy nie zdobywa PZ z toru *zaangażowania*. Całkowita siła armii Kacpra wynosi mniej niż 10, więc nie zapewnia PZ.
- 5** Kacper wygrał bitwę armią Isengardu. Zdobywa 1 PZ, jako że pierwsze pole toru *zaangażowania* jest zawsze zaznaczone. Całkowita siła tej armii wynosi 16, więc zapewnia dodatkowy 1 PZ.
- 6** Kacper zdobywa 2 PZ z toru *zepsucia*.

Wynik końcowy Kacpra wynosi 14 PZ. Jeśli pozostali gracze zdobyli mniej PZ, Kacper wygrał rozgrywkę.



OBJAŚNIENIE POSTACI



Gandalf

Gdy przeciwnik walczący z Tobą jako Cień znajdzie Twoją drużynę podczas *poszukiwania*, możesz oznajmić przeciwnikowi, że używasz zdolności Gandalfa, aby uznać *poszukiwanie* za nieudane i w sekrecie

przesunąć drużynę do sąsiadującego miejsca bez wydawania punktów *determinacji*. Zgodnie ze standardowymi zasadami otrzymujesz symbole z nowego miejsca. Nie możesz przesunąć drużyny do Góry Przeznaczenia ani żadnego miejsca, w którym już była. Jeśli nie jesteś w stanie przesunąć drużyny do sąsiadującego miejsca, nie możesz użyć zdolności Gandalfa, aby anulować *poszukiwanie*. Jeśli użyjesz zdolności Gandalfa, przeciwnik nie zaznacza żadnych pól na torze zepsucia.

Musisz użyć zdolności Gandalfa, zanim przeciwnik ogłosi, ile wyda dodatkowych punktów *pościgu*. Przeciwnik, jeśli jest w stanie, może użyć zdolności Krebainów Dunlandu, aby ponownie wykonać *poszukiwanie*.



Arwena

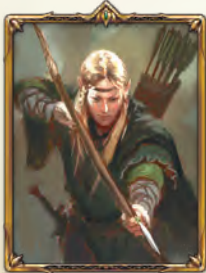
W fazie wykorzystywania symboli i wykonywania sekretnych akcji możesz użyć zdolności Arweny, aby przesunąć drużynę po raz drugi.



Galadriela

Gdy wykonujesz ruch drużyny do regionu Cienia (Mordoru, Isengardu albo południowców i Easterlingów), możesz użyć zdolności Galadrieli, aby zmniejszyć liczbę wymaganych punktów

determinacji o 3, ale musisz wydać co najmniej 1 punkt *determinacji*. Jeśli użyjesz zdolności Arweny i Galadrieli w tej samej turze, Arwena może zmniejszyć liczbę wymaganych punktów *determinacji* tylko dla 1 miejsca.



Legolas

W fazie rozpatrywania bitwy możesz użyć zdolności Legolasa, aby dodać 4 do siły swojej armii w aktualnej bitwie.



Gimli

W fazie rozpatrywania bitwy możesz użyć zdolności Gimliego, aby dodać 2 do siły swojej armii w aktualnej bitwie. Jeśli w tej bitwie została też użyta zdolność Legolasa, Gimli dodaje 4 do siły armii (zamiast 2).



Merry

W fazie jawnych akcji wolnych plemion po zaznaczeniu pola na torze marszu na wojnę Gondoru albo Rohanu, możesz użyć zdolności Merry'ego, aby zaznaczyć 1 dodatkowe pole tego samego toru.



Obieżyświat

W fazie jawnych akcji wolnych plemion, jeśli Twoja drużyna znajduje się w regionie Gondoru, Rohanu albo elfów albo w sąsiedztwie takiego regionu, możesz użyć zdolności Obieżyświata, aby zaznaczyć 4 pola na torze *gotowości* tego ludu. Nie otrzymujesz symboli z zaznaczonych pól, ale lud zostaje *aktywowany* albo *zmotywowany* zgodnie ze standardowymi zasadami (czyli otrzymujesz symbole za *zmotygowanie* / *aktywowanie* ludu).



Boromir

W fazie jawnych akcji wolnych plemion możesz użyć zdolności Boromira, aby zaznaczyć wszystkie pola na torze *determinacji*. Nie otrzymujesz  ani  z zaznaczonych pól.



Pippin

Gdy przeciwnik walczący z Tobą jako Cień używa zdolności Nazgûla, aby dowiedzieć się, w jakim regionie znajduje się drużyna, możesz anulować tę zdolność. Przeciwnik zaznacza jednak zdolność Nazgûla jako użytą.



Nazgûl

W fazie jawnych akcji Cienia możesz użyć zdolności Nazgûla, aby przeciwnik walczący z Tobą jako wolne plemiona ujawnił, w jakim regionie znajduje się drużyna. Przeciwnik ujawnia

jedynie region (symbol miejsca), a nie dokładne miejsce.

Regiony wolnych plemion:

- Gondor
- Rohan
- elfowie

Regiony Cienia:

- Mordor
- Isengard
- południowcy i Easterlingowie

Regiony neutralne:

- nieokreślony
- góra



Rzecznik Saurona

W fazie jawnych akcji Cienia po udanym *poszukiwaniu* w regionie Cienia (Mordoru, Isengardu albo południowców i Easterlingów), możesz użyć zdolności rzecznika Saurona, aby zaznaczyć 1 dodatkowe

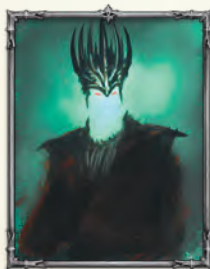
pole na swoim torze zepsucia.



Krebainy Dunlandu

W fazie jawnych akcji Cienia po nieudanym *poszukiwaniu* możesz użyć zdolności Krebainów Dunlandu, aby natychmiast wykonać ponownie *poszukiwanie*. Wymagana liczba pól *pościgu* jest mniejsza o 1 (koszt

może wynieść 0). Jeśli nie masz wystarczającej liczby zaznaczonych pól, aby wykonać drugie *poszukiwanie*, nie możesz użyć zdolności Krebainów Dunlandu.



Wódz Nazgûłów

W fazie rozpatrywania bitwy możesz użyć zdolności Wodza Nazgûłów, aby dodać 6 do siły swojej armii w aktualnej bitwie.



Saruman

W fazie jawnych akcji Cienia możesz użyć zdolności Sarumana, aby przenieść siłę między Mordorem i Isengardem.

Odejmij do 10 punktów siły jednej z tych armii i dodaj tyle

samo punktów siły drugiej armii. Nie możesz odjąć armii więcej punktów siły, niż ich ma.



Uruk-hai

W fazie rozpatrywania bitwy możesz użyć zdolności Uruk-hai, aby dodać 4 do siły swojej armii w aktualnej bitwie.



Gadzi Język

W fazie jawnych akcji Cienia możesz użyć zdolności Gadziego Języka, aby wskazać dowolny lud wolnych plemion (Gondor, Rohan albo elfów).

Przeciwnik walczący z Tobą jako wolne plemiona nie może używać

kości tego ludu w przyszłych rundach do czasu, aż *zmotywuje* ten lud. Możesz wskazać lud, nawet jeśli jego kość nie została jeszcze odblokowana.



Szeloba

W fazie jawnych akcji Cienia możesz użyć zdolności Szeloby, aby przeciwnik walczący z Tobą jako wolne plemiona wyczyścił wszystkie zaznaczone pola na torze *determinacji*. Możesz użyć

zdolności Szeloby przed *poszukiwaniem*, ale nie podczas *poszukiwania*.



Palantír

W fazie wykorzystywania symboli i wykonywania sekretnych akcji możesz użyć zdolności palantíru, aby zaznaczyć wszystkie pola na torze *pościgu*. Nie otrzymujesz z zaznaczonych pól.

TWÓRCY

Autorzy gry: Geoff Engelstein, Stephen Buonocore

Rozwój gry: Bryan Bornmueller, John Goodenough

Ilustracje na planszach graczy: Karl Fitzgerald

Ilustracje: Jared Blando, Paul Dainton, Thomas Elliott, Graey Erb

Kierownik ds. projektu: Randy Delven

Projekt graficzny: Zack Marsh, Tony Mastrangeli

Dyrektor kreatywna: Bree Woodward

Dyrektor artystyczny: Tony Mastrangeli

Produkcja: Guadalupe Gonzalez, Ellie Gentry

Redakcja techniczna: Amy Ellis

Redakcja: Dan Varrette

Marketing: Krystal Rose, Britta Fisher, Preston Wing

Licencje: Dana Cartwright, Ariel Didier, Kira Hartke, Kaitlin Souza, Emerald Thompson

Szef studia: Mike Hummel

Zespół Office Dog: Bryan Bornmueller, Randy Delven, Kevin Ellenburg, Britta Fisher, Ellie Gentry, Guadalupe Gonzalez, Mike Hummel, Waleed Ma'arouf, Zack Marsh, Tony Mastrangeli, Krystal Rose, Peyton Schwiebert, Preston Wing, Bree Woodward

Specjalne podziękowania Studia: Justin Anger, Michael Blomberg, Teresa Dery, Halley Feil, Eric Gajdostik, Thomas Gallecier, Laura Huls, Ellen Pahr, Luke Peterschmidt, Alex Schlee, Jacinda Wilson, Madeleine Wright

Od Autorów: Geoff i Stephen pragną podziękować zespołowi Office Dog za to, że dał im możliwość wyruszenia w tę niezwykłą podróż. To było wspaniałe doświadczenie.

Testerzy: Aaron, Julie Ahern, Allan Anderson, Ula Anderson, Jenny St. Arnold, Steven Bass, Chip Beauvois, Brian Biewer, Rachael Blaske, Elliot Bosveld, Chris Bouthner, Erica Bouyouris, Ryan Brandhagen, Jarred Bultema, Megan Bultema, Chappy Chapman, Liz Chapman, Larry Chong, Christopher Clark, Jay Cormier, Seth Eisenbraun, Brian Engelstein, Sydney Engelstein, Eric Gajdostik, Thomas Gallecier, Geof Gambil, Sophia Gambil, Trish Gavin, Christina Gonzales, James Green, Nina Green, Tony Green, Sam Healey, Karen Holah, Paul Incao, Dan King, June King, James Lenox, Mariana Lenox, Sen-Foong Lim, Whitney Red Loraine, Dan Luxenberg, Julie Luxenberg, Joel Lytle, Marian McBrine, Jason McCracken, Adam Michaud, Tiana Michaud, Pauline Milano, Joan Morley, Matt Morley, Colton Moroles, Cyril Multhauf, Jennifer Multhauf, Tiffany Prose, Travis Prose, Hector Reyes, Adrienne Ricker, Michael Russell, Steven Russell, Samantha, Alex Schmidt, Ian Schreiber, Andrew Scifers, Mihir Shah, Paul Shahbazian, Samantha Shahbazian, Michael Shea, Claire Shillabeer, Stephanie Slater, Ken Somerville, Mark Stang, Brody States, Chrissie Stern, Christopher Talbot, Richard Tatge, Thorin Tatge, Chris Theisen, Dan Thomas, Corey Thompson, Jakapan Thunpithayakul, Tim, Anthony Vizzone, Jeremy Wilson, Simon Winsall, Brian Winters, Edward Zock

Tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska

Wersja polska: zespół Rebel

Każde pudełko gry *Władca Pierścieni™: W kręgu wojny™* zawiera elementy do rozgrywki z udziałem maksymalnie 4 graczy.

Można jednak grać z dowolną liczbą graczy, używając elementów z kilku egzemplarzy gry. Należy wtedy wykorzystać dodatkowe plansze graczy, plansze wojny i mazaki suchościeralne.

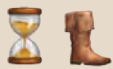
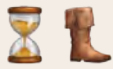
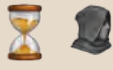
Nie używa się natomiast planszy Jedynego Pierścienia ani kości ludów z dodatkowych egzemplarzy. Gracze powinni siedzieć w kręgu i każdy powinien widzieć kości. Udanej zabawy!



Polskie wersje nazw występujących w grze zostały zaczerpnięte z powieści *Władca Pierścieni* J.R.R. Tolkiena w przekładzie Marii Skibniewskiej (wydanie jednotomowe, Muza SA, 2013).

© 2026 Middle-earth Enterprises, LLC. The Lord of the Rings (*Władca Pierścieni*) i zawarte w nich nazwy postaci, przedmiotów, zdarzeń i miejsc są znakami towarowymi Middle-earth Enterprises, LLC i są wykorzystane przez Office Dog na licencji.

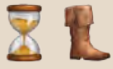
Wykorzystywanie symboli

Cel	Symbole	Gdzie zaznaczać	Opis
Zwiększenie determinacji (tylko arkuusz wolnych plemion)		tor determinacji	Pola zaznaczone na torze <i>determinacji</i> oznaczają punkty, które możesz potem wydać (czyszcząc pola), aby wykonać sekretną akcję ruchu drużyny i starać się umknąć ścigającemu ją Cieniowi.
Wzmocnienie pościgu (tylko arkuusz Cienia)		tor pościgu	Pola zaznaczone na torze <i>pościgu</i> oznaczają punkty, które możesz potem wydać (czyszcząc pola), aby wykonać akcję <i>poszukiwania drużyny</i> (próbując znaleźć drużynę i spowodować zepsucie).
Wzmocnienie postaci		tory postaci	Zaznaczając pola na torze postaci, przygotowujesz jej zdolność do użycia.
Zwoływanie ludów		tory gotowości	Zaznaczając pola na torze <i>gotowości</i> , dążysz do <i>aktywowania</i> , a potem <i>zmotywowania</i> ludu. Gdy to zrobisz, otrzymasz 2  (zarówno po aktywowaniu, jak i zmotywowaniu ludu), a także odblokujesz kość danego ludu, a potem otrzymasz podwojenie symbolu z tej kości. Gdy lud zostaje <i>aktywowany</i> i <i>zmotywowany</i> , wzrasta również siła jego jednostek.
Rekrutowanie jednostek		tory wezwania armii	Zaznaczając pola na torze <i>wezwania</i> armii, dążysz do ukończenia różnych jednostek. Ukończone jednostki możesz potem wezwać, aby zwiększyć siłę armii ludu i tym samym zwiększyć swoje szanse na wygranie bitwy.

Sekretne akcje

Akcje	Koszt	Skąd wydawać?	Opis
Ruch drużyny (tylko arkuusz wolnych plemion)	Punkty determinacji w liczbie wskazanej na polu, do którego przesuwa się drużyna.	tor determinacji	Możesz wydać punkty (wyczyścić pola) toru <i>determinacji</i> , aby wykonać sekretną akcję ruchu drużyny, czyli przesunąć drużynę do sąsiadującego miejsca.
Użycie zdolności postaci (z symbolem sekretnej akcji)	Zaznacz zwieńczenie z symbolem sekretnej akcji postaci.	—	Gdy na torze postaci zaznaczysz pole, nad którym znajduje się zwieńczenie z symbolem  , oznacza to, że zdolność tej postaci jest przygotowana. Po wykonaniu akcji zaznacz dane zwieńczenie – nie możesz go ponownie użyć.

Jawne akcje wolnych plemion i Cienia

Akcje	Koszt	Skąd wydawać?	Opis
Poszukiwanie drużyny (tylko arkuusz Cienia)	Punkty pościgu w liczbie wskazanej na polu, w którym szukasz drużyny.	tor pościgu	Możesz wydać punkty (wyczyścić pola) toru <i>pościgu</i> , aby wykonać akcję <i>poszukiwania drużyny</i> (próbując znaleźć drużynę i spowodować zepsucie).
Aktywowanie ludu	—	—	Jeśli w fazie wykorzystywania symboli i wykonywania sekretnych akcji na którymkolwiek torze <i>gotowości</i> zaznaczysz pole z symbolem kości, musisz wykonać tę akcję. W fazie jawnych akcji ogłoś, że dany lud został <i>aktywowany</i> . <i>Na początku każdej rundy będzie wykonywany rzut kością tego ludu. Możesz z niej korzystać w przyszłych rundach.</i>
Zmotywowanie ludu	—	—	Jeśli w fazie wykorzystywania symboli i wykonywania sekretnych akcji na którymkolwiek torze <i>gotowości</i> zaznaczysz pole z symbolem 2 kości, musisz wykonać tę akcję. W fazie jawnych akcji ogłoś, że dany lud został <i>zmotywowany</i> . <i>Symbole z kości tego ludu będą dla Ciebie podwojone w przyszłych rundach.</i>
Użycie zdolności postaci (z symbolem jawnej akcji)	Zaznacz zwieńczenie z symbolem jawnej akcji postaci.	—	Gdy na torze postaci zaznaczysz pole, nad którym znajduje się zwieńczenie z symbolem  , oznacza to, że zdolność tej postaci jest przygotowana. Po wykonaniu akcji zaznacz dane zwieńczenie – nie możesz go ponownie użyć.
Szykowanie bitwy		pole marszu/ /zaangażowania	Jeśli zaznaczysz pole <i>marszu/zaangażowania</i> na arkuszu wolnych plemion albo na arkuszu Cienia, możesz je potem wydać jako punkty (wyczyścić), aby przybliżyć rozpatrzenie bitwy z udziałem ludu z tego arkusza albo zwiększyć wartość, jaką ta bitwa będzie miała dla zwycięzcy.
Wezwanie armii	Wyczyść wszystkie pola ukończonej jednostki.	tor wezwania armii	Gdy zaznaczysz wszystkie pola danej jednostki, możesz dodać siłę tej jednostki do siły armii odpowiedniego ludu na planszy wojny. Wyczyść pola tej jednostki na torze wezwania armii. <i>Uwaga! Siła jednostki zależy od tego, czy lud jest neutralny, aktywowany czy zmotywany, np. 0/1/2 albo 1/2/4.</i>
Zniszczenie Pierścienia	—	—	Jeśli Twoja drużyna dotarła do Góry Przeznaczenia, musisz wykonać tę akcję.