

# MIDDLE-EARTH QUEST™

has shire by sorrows that the first of the sun and stars by the light of the sun and the moon



the light of the sun and the moon and the stars by the light of the sun and the moon

## RULES OF PLAY

# WPROWADZENIE

*Mówiono, że Ciemna Wieża została odbudowana. Stamtąd moc rozprzestrzeniła się daleko, a na Wschodzie i Południu toczyły się wojny i rosło przerażenie.*

*– „rozdziału” Cień przeszłości”  
Władca Pierścieni, Drużyna Pierścienia.*

Śródziemnie. Zbliża się koniec trzeciej ery.

Nastal czas rozprzestrzeniającej się ciemności i desperacji. W krainie Mordor, Sauron stał się naprawdę potężny. Jego siła z każdym dniem wzrasta tak jak cień, który ogarnie wszystkich. Nie ma możliwości przeciwstawienia się tej mocy. Chwała i siła, która wyrosła z ostatniego sojuszu Elfów i Ludzi teraz została zapomniana.

Elfy mają wszystko oprócz porzuconego Śródziemnia. Sprytny obserwator, ma szansę napotkać rodziny Elfów, zmierzające w blasku gwiazd w kierunku Szarych Przystani. Oni stąd uciekają. Ich celem jest wielkie morze i leżąca za nim odległa Wieczna Kraina.

Królestwo Ludzi zostało osłabione i poróżnione. Ci z Południa i ze Wschodu już pokłonili się Mordorowi. Alas, na Zachodzie, niegdyś silny, teraz zalane krwią Numemora. To, co pozostało z jego wigoru teraz zamieszkuje w Minas Tirith oraz z kilkoma strażnikami leśnymi z północy, którzy nawiedzają ruiny i dziką krainę Arnor. Krążą plotki, że nawet szlachetni lordowie Rohanu, niegdyś niezależni, teraz płacą daninę władcy Mordoru za niezakłócanie spokoju.

Jednakże tli się nadzieja.

Moc trzech pierścieni Elfów oraz tych, którzy je noszą przeciwstawia się woli Saurona. Bearing Nenyą, Królową Elfów Galadriel pozostaje w Lothlorien z ostatnim Galadhrim. Z Vilyą, Półelfami Elrond i jego rodzina nadal zamieszkuje bastion wiedzy i uzdrawiania Rivindell. Narya i Gandalf Szary kontynuują swoją wyprawę mającą na celu zjednoczenie mieszkańców Zachodu oraz zniweczenie intryg Saurona, gdziekolwiek je odkryją.

Oprócz być może Aragorna, który podejrzewa, tylko Gandalf wie o tym, kto może być największą nadzieją i największym zagrożeniem ze wszystkich.

Gandalf wierzy, że mógł odnaleźć Pierścień: najważniejszy, który Sauron wykuł w ogniach Mount Doom. Pierścień, który po odzyskaniu przez Władcę Ciemności, zdominowałby trzy pierścienie, które na razie są poza jego władaniem. Poprzez zdobycie Jedyne Pierścienia odzyskałby swą dawną siłę. Póki co, mimo nieustających poszukiwań pierścień był poza zasięgiem Saurona przez blisko wiek.

Ów pierścień, którego Władca Ciemności tak pragnie, stał się własnością niewielkiej postaci. Hobbita. Nosi imię Frodo Baggins, a otrzymał go od swego wuja Bilbo. Gandalf, oddany przyjaciel obu hobbistów już wiele lat temu nabral podejrzeń, że świecidelko Bilbo może być czymś bardziej znaczącym niż na to wygląda. Może być relikwią o dużym znaczeniu. O najwyższym znaczeniu. Gandalf zrozumiał, że Jedyne Pierścień pozostaje z hobbitemi w odległym i spokojnym Shire. Jest to wielka odpowiedzialność, która spoczywa w jego sercu.

Mimo, iż jest prawie pewny prawdziwej natury pierścienia Frodo, Gandalf cały czas zwleka z przedstawieniem sprawy White Council. Szuka dowodu i całkowitego zrozumienia zanim wyzna całą sprawę. Aktualnie tropi żalostnego Golluma, kreaturę, która weszła w posiadanie pierścienia przed Bilbo. Natomiast Gandalf poszukuje informacji o ostatnich dniach Isildura, króla, który był ostatnią osobą, która nosiła Pierścień.

Pojawia się kolejna nadzieja. Że w nadchodzących dniach Bohaterowie powstaną. Bohaterowie, którzy na żądanie Gandalfa będą strzec Shire przez zlem. Bohaterowie, którzy stawia czoła niebezpieczeństwom Misty Mountains w poszukiwaniu wiadomości o Balinie. Bohaterowie, którzy będą odierać z mieszkańcami Gondoru najazdy Mordoru.

Śródziemnie potrzebuje teraz Bohaterów, którzy przeciwstawia się Sauronowi do czasu nadejścia Dni Ostatecznych. By wstrzymać cień nad zatoką, dopóki zjednoczone siły ludzi, elfów, krasnoludów i hobbistów nie wywołają wydarzeń prowadzących do Wojny o Pierścień na koniec Trzeciej Ery.



Wydarzenia w grze Middle-earth Quest są osadzone w realiach powieści J.R.R. Tolkiena Władca Pierścieni. Rozgrywka odbywa się w ciągu 17 lat. Od roku, w którym Bilbo obchodzi swoje 111 urodziny (a Frodo 33) do ostatnich dni przed wyjazdem Frodo z Shire. To lata wydarzeń i narastającej ciemności.

Czy wcielił się w rolę Bohatera, pomagając Gandalfowi i White Council w ich walce przeciw Ciemności? Czy może wcielił się w rolę Saurona poszukując dominacji, korupcji i ujarzemia wszystkiego co wole i dobre? Czy jako Władca Ciemności odniesiesz sukces odnajdując Pierścień-zanim plan Gandalfa dojrzeje?

Jakiegokolwiek wyboru dokonasz-Śródziemnie jest w Twoich rękach.

## OPIS GRY

2 W grze *MEQ*, gracz wciela się w rolę Saurona, kiedy pozostali gracze stają się walecznymi bohaterami Zachodu.

Sauron musi użyć złowrogą intrygę, wszechobecny wpływ i władzę nad sługami zła do osiągnięcia swoich celów. Jeśli mu się powiedzie, odnajdzie Pierścień, a fala ciemności zaleje Zachód.

Zadaniem Bohaterów jest pomoc Gandalfowi odkryć prawdę o Pierścieniu. W tym celu zmuszeni są poszukiwać wiadomości i wskazówek przemierzając Śródziemie. Muszą przedsięwziąć ryzykowne wyprawy, żeby udaremnić i pokrzyżować plany Władcy Ciemności i jego popleczników. Jeśli powiedzie się Bohaterom, Gandalf posiędzie potrzebne informacje. Z tą wiedzą, Gandalf wywiezie z Shire Frodo i Pierścień, rozpoczynając podróż, którą zwieńczy zniszczenie pierścienia.



## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- Plansza (2 części)
- 220 Dużych Kart zawierających:
  - 42 karty Wydarzeń
  - 26 Kart Cienia
  - 10 Początkowych Kart Wypraw
  - 5 Zaawansowanych Kart Wypraw
  - 3 Początkowych Kart Intrygi
  - 15 Zaawansowanych Kart Intrygi
  - 75 Kart Spotkań Regionów
  - 15 Kart Spotkań Przystani
  - 15 Kart Zagrożenia
  - 14 Kart Odniesienia Potworów
- 255 Małych kart, zawierających:
  - 75 Kart Walki Potworów
  - 125 Kart Bohaterów
  - 20 Kart Umiejętności
  - 10 Kart Misji
  - 9 Kart Przedmiotów
  - 16 Kart Korupcji
- 235 żetonów, zawierających:
  - 50 żetonów Potworów
  - 80 Żetonów Wplywu
  - 30 Żetonów Przysług
  - 1 Żeton Pierwszego gracza
  - 24 Żetony Poziomu
  - 30 Żetonów ran (20 "1" i 10 "3")
  - 4 Żetony Akcji Saurona
  - 8 Żetonów Postaci
  - 4 Żetony Opowieści
  - 3 Żetony Intrygi
  - 1 Żeton Wydarzeń
- 8 Plastikowych Podstawek
- 5 Figurek Bohaterów
- 5 Figurek Sług

# OMÓWIENIE ELEMENTÓW GRY

## PLANSZA

Plansza przedstawia wiele lokacji Middle Earth, dokąd Bohaterowie mogą podróżować w trakcie gry. Zawiera informacje dotyczące Sług, działań Saurona, na karty i żetony (zajrzyj na stronę 6).



## KARTY WYDARZEŃ

Wywołują ciągłe lub natychmiastowe efekty i pouczają gracza o zagranium żetonów Przysługi i Postaci w konkretnych Lokacjach



## KARTY CIENIA

Te karty dostarczają Sauronowi szeroki zakres władczych Zdolności, jak wciąganie Bohaterów w zasadzki, lub odwracanie ich uwagi, nasylanie potworów itd.



## POCZĄTKOWE I ZAAWANSOWANE KARTY WYPRAW

Każdy Bohater ma dwie Początkowe Karty Wypraw i jedną Zaawansowaną. Karty przyznają bohaterom korzyści za spełnienie ich wymagań.



## KARTY INTRYGI

Reprezentują różnorakie przedsięwzięcia Saurona w jego drodze do opanowania Śródziemia. Trzy z nich to karty Początkowe, w tym jedna pojawia się od początku gry.



## KARTY SPOTKAŃ

Prezentują różnorakie sytuacje na jakie natrafia Bohaterowie w trakcie podróży przez Śródziemie. Pięć z tych talii odnosi się do różnych Regionów, kiedy jedna z nich odnosi się do Osady Wolnych Ludzi



## KARTY ZAGROŻENIA

Przedstawiają niebezpieczeństwa, jakie czają się na podróżników w zagrożonych/niebezpiecznych Lokacjach planszy.



## KARTY ODNIESIENIA POTWORÓW

Karty zawierają wykaz przywilejów, zdolności potworów, których bohaterowie napotykają.



## KARTY WALKI POTWORÓW

Te karty występują w trzech różnych taliach. Używa ich Sauron rozstrzygając walki między bohaterami a potworami bądź Sługami.



## KARTY BOHATERÓW

Każdy bohater ma własną talię. Są używane do oznaczenia poziomu zdrowia bohatera a są odrzucane z ręki w trakcie poruszania i walki.



## KARTY UMIEJĘTNOŚCI

Te karty są wynagrodzeniem dla bohaterów w ciągu gry i są dodawane do Kart Bohaterów na rękę.



Dostarczają nie tylko zdolności bojowych ale zwiększają poziom zdrowia. Zauważ że karty te mają taki sam rewers co karty bohaterów i na początku gry powinny być starannie rozdzielone.

## KARTY KORUPCJI

Te karty otrzymują bohaterowie w ciągu gry jako rezultat kart Cienia i Zagrożenia. Wywołują trwale negatywne skutki, a mogą być odrzucone jedynie gdy bohater odpoczywa (płaci odpowiednią ilość Przynależności) bądź jeśli pozwala na to inna karta lub zdolność.



## KARTY PRZEDMIOTÓW

To zdobycze Bohaterów w ciągu gry, wywołują trwale specjalne skutki.



## KARTY MISJI

Każda strona rozgrywki (Sauron i Bohaterowie) ma własną talię tych kart. Na początku gry każda ze stron losuje po jednej karcie i zachowuje ją w ukryciu. Ta karta dostarcza informacji dla stron, jak natychmiast zwyciężyć przez *dominację* w Finale (patrz na stronie 33-34)



## KARTY POSTACI

Karty Postaci wliczają zdolności i przywileje Bohaterów



## ŻETONY POTWORÓW

Są one układane na planszy dla oznaczenia możliwych miejsc pobytu potworów. Żetony mają kolorystykę pomagającą identyfikować ich miejsce położenia.



## ŻETONY WPŁYWU

Są używane do oznaczenia rozmiaru rozprzestrzenienia mocy i gniewu Saurona na Śródziemiu. Nieustannie rosnąca obecność tych żetonów na planszy i Puli Cienia pozwalają Sauronowi Na zagrywanie Kart Cienia i Kart Intrygi uczynienie lokacji bardziej nieprzyjawnymi dla bohaterów.



## ŻETONY PRZYSŁUGI

Symbolizują dobrą wolę i wsparcie Wolnych Plemion Śródziemia. Bohaterowie zbierają je z lokacji, od napotkanych postaci, dzięki kartom Spotkań i wypełnionym misjom. Bohaterowie używają tych żetonów do odrzucenia Kart Intrygi Saurona lub do uzyskania innych korzyści.



## ŻETON PIERWSZEGO GRACZA

Gracze mogą korzystać z niego do oznaczenia który z nich aktualnie wykonuje ruch. Na koniec kolejki oddaj go graczowi po lewej stronie itd.



## ŻETONY POZIOMU

Są nagrodą dla bohaterów za ukończone wyprawy i kontakty z postaciami. Są używane do oznaczenia zwiększenia przywilejów bohatera.



## ŻETONY RAN

Używane do oznaczenia ran otrzymywanych przez Potwory i Sług w trakcie bitew.



## ŻETONY OPOWIEŚCI

Są układane na szlaku Opowieści na Planszy. Oznaczają postęp w dążeniu Saurona i Bohaterów do swoich celów.



## ŻETONY AKCJI SAURONA

Układane na Polu Akcji Saurona na Planszy w trakcie jego ruchu, w celu oznaczenia jego dostępnych czynności.



## ZNACZNIKI INTRYGI

Oznaczają miejsca na planszy będące pod wpływem Kart Intrygi Saurona. Każdy żeton oznacza lokację, do których bohaterowie muszą dotrzeć, żeby odrzucić wspólnie Karty Intrygi.



## ZNACZNIK WYDARZENIA

Położony na planszy określa lokacje w których aktualna Karta Wydarzeń wywołuje skutki.



## POSTACI I PODSTAWKI

Przedstawiają przywódców i osobistości Śródziemia. Znajdują się w specjalnych lokacjach dzięki Kartom Wydarzeń i dostarczają korzyści z konfrontacji z nimi.

Przed rozpoczęciem gry umieść każdy kartonik postaci w plastikowej podstawie.



## PLASTIKOWE FIGURKI

### SŁUG

Przedstawiają podwładnych Saurona, są używane do zaznaczenia aktualnej lokalizacji Sług. Tylko dwie figurki Sług są umieszczane na planszy na początku gry. Trzy pozostałe dołączają później.



## PLASTIKOWE FIGURKI

### BOHATERÓW

Reprezentują różnych bohaterów, stosowane do oznaczenia aktualnej pozycji na planszy



## OPIS PLANSZY GRY



1. Miejsce na Obowiązującą Kartę Wydarzeń

2. Obszar Przysług i Postaci

3. Szlak Opowieści

4. Opis przebiegu rundy

5. Pola na talie kart Sprzymierzeńców

6. Obszar Sług Złego

7. Obszar Wpływu

8. Pole na Talię Kart Zagrożenia

9. Pole na talię Kart Korupcji

10. Pole na talię Cienia

11. Talia Cienia

12. Obszar Czynności Saurona

13. Pole na Talię Intrygi

14. Szlak Intrygi

15. Lokalizacje Zagrożające Stale

16. Twierdza Cienia i Stale Zagrożające Lokalizacje

17. Zwykle Lokalizacje

18. Port

19. Zwykła Ścieżka

20. Szlak wodny

# ROZPOCZĘCIE

## CEL GRY

Celem gry dla Saurona jak i bohaterów jest dotarcie na szlaku Opowieści do pola Final i dopełnić warunki określone w karcie Misji. Szlak Opowieści jest przemierzany na różne sposoby, w zależności od Strony rozgrywki do której należy.

Szlaki Opowieści Saurona bazują na Kartach Intrygi, które posiada w grze. Celem Saurona jest osiągnięcie pola Final na jednym ze szlaków bądź pola Shadow Falls na wszystkich trzech. (spójrz na stronę 33-34)

Gracz wcielony w rolę bohatera wygrywa (lub przegrywa) jako grupa. Ich znacznik Opowieści przemieszcza się każdorazowo w turze Saurona, ale w zależności od aktualnych Kart Cienia lub Wydarzeń, zmienia położenie wolniej lub szybciej.

Kiedy jedna ze stron osiąga Final, ale nie wykonuje swoich Misji, o zwycięstwie rozstrzygnie finałowa walka między bohaterem i Ringwraiths

## LICZBA GRACZY

W *Middle-earth Quest* zagra od 2 do 4 graczy, przy czym jeden wcieli się w Saurona, a pozostali gracze w role bohaterów. Zasady gry przewidziane są dla 3 lub większej liczby graczy. W grze dwuosobowej gracze powinni zapoznać się z całą lekturą instrukcji a następnie kierować się specjalnymi zasadami dla dwóch graczy na stronie 35.

## PRYSWAJANIE ZASAD.

MEQ jest unikatową grą, w której role Saurona i pozostałych graczy są diametralnie inne. Dlatego w instrukcji występuje podział zasad na części Zasady Gry Saurona oraz Zasady Gry Bohaterów. Ważne żeby gracze czytali obie części, bo podstawowe informacje znajdują w obu częściach. Również zasady dodatkowe jak bitwy czy Final gry znajduje się w tych częściach.



# PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem gry wykonaj następujące czynności:

- a. **Wybierz stronę:** Najpierw gracze decydują kto zagra Sauronem, pozostali gracze zostają bohaterami Śródziemia
- b. **Rozłóż Planszę:** Rozłóż dwuczęściową planszę na środku stołu w ten sposób, żeby dopasować do siebie obie części grafiki. Grający jako Sauron powinien zająć miejsce w pobliżu jego strefy akcji na planszy.
- c. **Ustawienie Bohaterów:** Grający Bohaterami wykonują następujące czynności, kiedy Sauron wykonuje swoje (krok 4)

**a. Wybierz Bohatera:** Każdy wybiera sobie postać i kartę danego bohatera i jego kartonik, oraz umieszcza go w odpowiednim miejscu początkowym na planszy. Jeśli gracze nie dojdą do porozumienia co do wyboru postaci, wybierają je losowo.

**b. Rozmieść Przysługi i Postaci:** rozłóż je w odpowiadającym miejscu na planszy.

**c. Ustaw Bohatera** w miejscu wskazanym na jego karcie

**d. Rozdziel wszystkie karty Bohaterów** na pięć talii i jedną talię Umiejętności. Pamiętaj, że Karty Umiejętności odróżnisz dzięki gwiazdce, kiedy Karty Bohaterów zdołają ich własne wizerunki, na dole karty.

Ułóż Talię Umiejętności zakrytą w sąsiedztwie planszy. Każdy z graczy pobiera talię odpowiednią dla swojego Bohatera, tasuje i układa zakrytą po lewej stronie Karty Charakterystyki na słowach Life Pool (czytaj Pula Życia na stronie 21). Wszystkie składniki (karta charakterystyki, figurki, karty Bohatera) nieużywanych Bohaterów odłóż do pudełka.

**e. Ustawienie Początkowych Wypraw:** Każdy bohater wybiera losowo jedną kartę Początkową Wyprawy. Podąża za wskazówkami ustawić zamieszczonych na niej i odkrywa ją przed sobą. Nieużywane Początkowe karty Wypraw wracają do pudełka i nie będą już potrzebne. Bohater otrzymuje również zaawansowaną kartę Wypraw, ale będzie ona możliwa do wykorzystania dopiero po wypełnieniu Wyprawy Początkowej.

**f. Ustawienie Talii Wydarzeń:** Rozdziel karty Wydarzeń według numerów na rewersie. Potasuj trzy talie i ulóż zakryte w pobliżu górnej krawędzi planszy.

**g. Ustawienie Talii Spotkań:** Rozdziel Karty Spotkań według Regionów (pięć talii różniących się kolorem na rewersie i szósta, Talia Spotkań Przystani, z trzema białymi wieżami na rewersie). Potem potasuj wszystkie talie i ulóż zakryte w wyznaczonych miejscach po lewej stronie Planszy.

**h. Umieść Znaczniki Opowieści:** Umieść cztery znaczniki (zielone dla bohaterów, żółty, czarny i czerwony dla Saurona) na początek Szlaku Opowieści.

4. **Ustawienia Saurona:** Gracz wykonuje następujące czynności w trakcie kiedy pozostali wykonują Ustawienia bohaterów (krok 3)

**a. Umieść Wpływy:** Umieść żetony wpływu na odpowiednim miejscu na Planszy.

**b. Umieść Figurki Popleczników:** Umieść figurki Czarnej Węża i Ust Saurona na polach startowych Sług na Planszy. Potem umieść pozostałe trzy figurki popleczników tuż obok planszy.

**c. Uzyskaj Intrygę Początkową:** Losowo wybierz jedną z trzech Początkowych kart Intrygi. Nieużywane karty wracają do pudełka i nie będą użyte do końca gry. Połóż wybraną kartę na polu "1" Aktywnego Szlaku Intrygi i przyporządkuj znacznik intrygi w lokacji, której dotyczy Karta Intrygi (zajrzyj na stronę 14). Podążaj za instrukcjami na karcie.

**d. Ułóż Talie Cienia, Korupcji, Zagrożenia i Zaawansowanych Intryg:** Potasuj wszystkie talie oddzielnie i ulóż je zakryte na odpowiadających polach na planszy.

**e. Rozłóż Karty Odniesienia Potworów i Karty Walki Potworów:** Połóż Karty Statystyk Potworów odkryte na stosie gotowe do użycia. Potem potasuj trzy talie Walki Potworów oddzielnie i rozłóż je w sąsiedztwie planszy.

**f. Rozłóż Żetony Potworów:** Rozdziel pięć typów tych żetonów w zależności od koloru, pomieszaj i umieść zakryte obok grającego Sauronem.

**g. Umieść Pozostałe Żetony:** Weź żetony ran, znaczniki akcji Saurona, żetony poziomu i znacznik Wydarzenia i umieść w pobliżu planszy. Umieść "2" i "3" - znaczniki wskazówek obok talii Wskazówek.

5. **Wylosuj Kartę Misji:** Potasuj talie Misji Saurona i bohaterów oddzielnie, następnie każda ze stron wyciąga w sekrecie wierzchnią kartę swojej talii. Strony (bohaterowie jako grupa) mogą w każdej chwili zajrzeć do karty ale bezwzględnie nie może się tą informacją podzielić z przeciwnikiem. Po przeczytaniu kart odłóż je zakryte obok graczy, pozostałe karty odłóż do pudełka, już się nie przydadzą.

6. **Rozpoczęcie Rozgrywki:** Po wykonaniu wszystkich ustawień Sauron rozpoczyna swój pierwszy ruch.



# SCHEMAT ROZSTAWIENIA



- |  |  |
|--|--|
| 1. Obszar gry Bohatera                                   | 15. Figurki Slug (w lokalizacji początkowej)             |
| 2. Główna Karta Bohatera                                 | 16. Talia Kart Intrygi                                   |
| 3. Talia Kart Bohatera(Talia Życia)                      | 17. Znaczniki Intrygi i Znaczniki wydarzeń               |
| 4. Wyprawa Początkowa                                    | 18. Żetony Wplywu (w Obszarze Wplywów)                   |
| 5. Talia Kart Zdolności                                  | 19. Talia Kart Zagrożenia                                |
| 6. Talia Kart Przedmiotów                                | 20. Talia Kart Korupcji                                  |
| 7. Żetony Poziomu  | 21. Talia Kart Cienia                                    |
| 8. Talia Kart Wydarzeń                                   | 22. Znacznik Aktualnego Gracza                           |
| 9. Żetony Przysług i Postaci                             | 23. Karty Misji Saurona                                  |
| 10. Znaczniki Opowieści                                  | 24. Żetony Ran   |
| 11. Karty Misji Bohatera                                 | 25. Pula Żetonów Potworów                                |
| 12. Figurki Bohaterów (w lokalizacji początkowej)        | 26. Żetony Akcji Saurona                                 |
| 13. Aktualna Karta Intrygi i odpowiedni Znacznik Intrygi | 27. Karta Odniesienia Potwora i Talia Kart Walki Potwora |
| 14. Talie Kart Spotkań                                   |  |

# OMÓWIENIE ROZGRYWKI

## RUNDY GRY

MEQ rozgrywany jest w ciągu wielu rund do czasu gdy Final zostanie wywołany (zazwyczaj znacznik Opowieści osiągnie koniec szlaku Opowieści- strony 33-34)

Począwszy od Saurona gracze wykonują swoje rundy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W czteroosobowej grze porządek rund może wyglądać następująco:

(1) Sauron, (2) Bohater 1, (3) Bohater 2, (4) Bohater 4;  
Po zakończeniu ruchu bohatera Sauron ponownie rozpoczyna swoją rundę; i tak aż do wywołania Finalu.

## RUNDA SAURONA

W trakcie rundy Saurona, znaczniki opowieści mogą się przesuwać (nawet znaczniki bohaterów), Sauron może zagrać Kartę Wskazówki, Sauron wykonuje akcje w celu zwiększenia i obrony jego wskazówek.

Kroki rundy Saurona opisane są poniżej, a szczegółowy opis jest na stronie 11-19

- Krok Rajdu Bohatera:** Odrzuć wszystkie żetony Wpływu z każdej lokacji Bohaterów  
*Przykład: W swojej poprzedniej rundzie, Beravor zakończył ruch w lokacji Moria, zawierającej dwa Żetony Wpływu. W kroku Rajdu Bohatera Saurona, te dwa Żetony są usuwane. Sauron przemieszcza te żetony do pola Wpływu na Planszy.*
- Krok Opowieści:** Przesuń znacznik opowieści bohatera o dwa pola na szlaku Opowieści. Znacznik Opowieści Saurona zmienia położenie w zależności od jego aktywnych kart Intrygi (strona 13). **Pomiń ten krok w pierwszej rundzie gry.**  
*Zauważ: Jeśli jest to pierwsze przesunięcie znacznika Opowieści do części II lub III Szlaku Opowieści, Sauron może umieścić nowych Sługów w grze (strona 12)*
- Ustawianie Wskazówek:** Sauron może zagrać kartę Intrygi z ręki lub odrzucić aktywną kartę Intrygi (strona 13). **Pomiń ten krok w pierwszej rundzie gry.**
- Krok Wydarzeń:** Sauron wyciąga trzy karty z wierzchu talii aktualnego Etapu. Następnie rozstrzyga skutki jednej z nich (według zasad na stronie 14).  
**WYJĄTEK:** Jeśli żadna ze stron nie jest *Dominująca*, Sauron wyciąga tylko jedną kartę i wciela jej skutki w życie. **To będzie zawsze zasadą w pierwszej rundzie gry.**
- Krok Akcji:** Sauron może przeprowadzić dwie akcje (lub trzy w grze czteroosobowej). Zobacz "Akcje" na stronach 15-19.
- Krok Kart Bohatera:** Każdy Bohater może wyciągnąć karty z jego puli Życia w liczbie odpowiadającej jego wartości *Męstwa*. (strona 19)

## RUNDA BOHATERA

W trakcie każdej rundy bohater przemieszcza się, walczy, odkrywa i rozstrzyga treść karty Spotkania w lokacji docelowej.

Kroki rundy bohatera opisano poniżej, a szczegółowo na stronach 20-25

- Krok Odpoczynku:** Jeśli w lokacji nie ma żetonów Potworów ani Popleczników, ani bohater nie jest w Twierdzy Cienia, wtedy może *odpocząć* (strona 20).  
*Zauważ, że jeśli bohater znajduje się w Przystani, może się *leczyć* (strona 27-32).*
- Krok Zasadzki:** Sauron musi wybrać i zaatakować jednym potworem bądź Sługą (poplecznikiem) w lokacji bohatera. W tym przypadku rozpoczyna się walka (strony 27-32).
- Krok Podróży:** Bohater może przemieścić się do sąsiedniej lokacji, walczyć z wrogami, rozpatrywać zagrożające lokacje lub odkrywać w następujący sposób:

**Zauważ że bohater może wykonywać te kroki (powtarzając niektóre z nich) tak wiele razy, jak pozwalają na to karty na rękę.**

- Ruch:** Bohater może przemieścić się do sąsiedniej lokacji, odrzucając odpowiednią kartę (karty) z ręki (str.22-23)
  - Walka lub Zagrożenie:** Sauron decyduje o tym czy bohater będzie walczył z potworem/Sługą w lokacji, czy rozstrzygnie kartę Zagrożenia (jeśli jest w zagrożonej lokacji str. 22-23)
  - Odkrywanie:** Bohater może Odkryć swoją aktualną lokację. Składa się na to: pozyskiwanie Przysług, konfrontacje z postaciami, wykonywanie misji itd (str. 24)  
Jeśli bohater chce odkryć lokację w której zaczyna swój ruch, może pominąć kroki: **Ruch i Walka lub Zagrożenie** i po prostu do kroku **Odkryć**.
- Krok Spotkań:** Po zakończeniu ruchu, jeśli bohater nie jest w zagrożonej lokacji, wyciąga trzy karty ze swojej talii spotkań i rozpatruje kartę z najniższą cyfrą pasującą do danej lokacji czy regionu (jeśli w ogóle jakaś pasuje) str. 24-25

# ZASADY GRY SAURONA

## RUNDA SAURONA-SZCZEGÓŁOWO

Ten rozdział zawiera szczegółowy opis rundy Saurona, która składa się z następujących kroków: Rajd Bohatera, Opowieść, Intryga, Akcja, Losowanie kart Bohatera.

Zauważ, że niektóre kroki w tej rundzie dają korzyści Sauronowi a inne bohaterom (losowanie kart)

## KROK RAJDU BOHATERA

W tym momencie każdy z Bohaterów odrzuca wszystkie Żetony Wpływu ze swojej aktualnej lokalizacji (chyba, że znajduje się w Twierdzy Cienia). Każdy odrzucony Żeton Wpływu wraca do obszaru wpływów na planszy.

Odrzucanie Żetonów Wpływu podczas tego kroku służy wielu celom, włączając w to przerywanie ciągłości wpływu z Twierdzy Cienia (patrz str. 16-17) i zapobieganie umieszczeniu żetonów Potworów przez Saurona.

## WAŻNE TERMINY

Poniżej omówiono powszechne i często użyte terminy w tej instrukcji i na kartach.

**Dominujący:** Karty i zasady odnoszą się do strony, o której można powiedzieć, że jest dominująca. Jest to strona, której znacznik OPOWIEŚCI jest bliżej pola **Finał** niż znacznik przeciwnika (str.14)

**Postaci:** Te żetony reprezentują wpływowych ludzi Śródziemia, którzy mogą dostarczyć bohaterom wskazówki, przysługi lub inne korzyści.

**Aktualny Etap:** Pierwszy przedział na Szlaku Opowieści, który zawiera przynajmniej jeden znacznik Opowieści.

**Wróg:** Postać, gracz, nie należący do tej samej strony. Bohaterowie są wrogami Saurona.

**Wyczerpany:** Wyczerpany wojownik nie może zagrywać dodatkowych Kart Walki do końca jej trwania (patrz str. 32).

**Otoczenie:** Seria przyległych lokacji, z których każda zawiera żetony wpływu, otaczających co najmniej jedną Twierdzę Cienia (str.16-17)

**Przyjaciele:** Postaci i gracze, należący do tej samej strony

**Bohater:** Jest to termin określający figurki, składniki postaci i gracza kontrolującego tego bohatera.

**Siła Wpływu:** Liczba żetonów Wpływu w Twierdzy Cienia

**Lokacja:** Okrągłe pola, są podstawowymi elementami planszy. Każda lokacja ma kolorową ramkę, która określa region do której należy lokacja. Lokacje mają nazwy, do których odnoszą się inne elementy gry.

**Ścieżka:** Wykropkowane bądź ciągle niebieski linie, łączące przyległe lokacje Twierdza Cienia: Dowolna lokacja z ikonką Twierdzy Cienia (czarna wieża) Sauron jest zdolny do rozmieszczania wpływu w otoczeniu Twierdzy Cienia (str.16)

**Region:** Na planszy jest 10, kolorystycznie zróżnicowanych regionów, z których każdy zawiera liczbę lokacji Nazwa każdego regionu znajduje się po prawej stronie odpowiedniego miejsca Tali Spotkań na planszy. Mapa regionów jest na stronie 36.

**Sauron:** Jest to skrót, określający grającego Sauronem

**Strona:** „Wyprawa do Śródziemia” jest rozgrywana zasadniczo przez dwa zespoły, bohaterów i Saurona. Te zespoły nazywane są stronami.

**Przystań:** Lokacja z symbolem Przystani (trzy białe wieże). Kiedy bohater odpoczywa w przystani, może się również leczyć (str.20)

**W odległości X Pól:** Wiele kart odnosi się do lokacji, które zawierają pewną liczbę pól. Sąsiednie lokacje są uważane za jedno pole. Np *Zanierający 1 pole bohatera* zawiera aktualną lokację bohatera i każdą przyległą lokację.



## SZLAK OPOWIEŚCI

W każdej rundzie Saurona, oprócz pierwszej, znacznik Opowieści bohatera przesuwa się o dwa miejsca wzdłuż szlaku Opowieści. Wtedy każdy z trzech znaczników Saurona jest przesuwany osobno, według treści aktywnej karty Intrygi (diagram: przesuwanie znacznika Opowieści)

Jeśli któryś ze znaczników osiągnie pole FINAL, lub wszystkie trzy znaczniki osiągną pole Zapada Zmrok, rozpoczyna się Finał (warunki zwycięstwa str. 33-34)

## OBJAŚNIENIE SZLAKU OPOWIEŚCI



Szlak Opowieści biegnie wzdłuż górnej krawędzi planszy. Zawiera cztery znaczniki Opowieści, opisujące, jak blisko Sauron i bohaterowie są osiągnięcia swych celów.

Znacznik Bohaterów mówi, w jakim stopniu udaje się Wolnym Ludom utrzymać siły Saurona na dystans i umożliwia heroiczne wyczyny opisane we „Władcy Pierścieni”. Jeśli znacznik dotrze do końca szlaku, rozpocznie się Finał (str. 33-34)

Znacznik Saurona pokazuje, jak Sauron jest blisko osiągnięcia wystarczającej mocy i wiedzy, niezbędnej do utrzymania całkowitej władzy nad Zachodem. Znacznik „pierścienia” (złoty) ilustruje, jak blisko Sauron jest odkrycia planów Gandalfa i odnalezienie Jedynego Pierścienia, znacznik „podboju” (czerwony) określa stopień zaawansowania w gromadzeniu siły militarnej, znacznik „korupcji” (czarny) oznacza stopień korupcji Wolnych Ludów



## WYJAŚNIENIE ETAPÓW GRY

Gra jest podzielona na trzy etapy, która symbolizują przebieg Er Śródziemia, z tematycznymi wydarzeniami, które właśnie wtedy miały miejsce. Szlak Opowieści jest także podzielony na trzy części, które odzwierciedlają te etapy począwszy od I do III.

Termin *Aktualny etap* oznacza pierwszy **przedział z prawej strony szlaku, który zawiera przynajmniej jeden znacznik Opowieści**.

Kiedy tylko karta lub zdolność odwołuje się do aktualnego etapu, gracze sprawdzają szlak Opowieści i przedział najbliższej położony w stosunku do pola Finał.

Etap gry również determinuje, którą talię wydarzeń losuje Sauron podczas kroku Wydarzeń (str.14) i jak dużo żetonów wpływu może być w puli Cienia (str.16).

## PRZESUWANIE ZNACZNIKÓW OPOWIEŚCI



1. W trakcie kroku Opowieści, znacznik bohaterów przesuwa się o dwa pola
2. Sauron ma aktywne tylko dwie karty Intrygi. Każda z nich pozwala mu na przesunięcie jego znacznika Korupcji o jedno pole na szlaku Opowieści
3. Od kiedy po raz pierwszy znacznik Opowieści wkroczy na przedział II lub III, aktualnym etapem jest teraz etap II lub III, a Sauron natychmiast kładzie Witch-king- Sługę na jedną z jego lokacji początkowych

## UMIESZCZANIE SŁUG

Zaraz po przesunięciu znaczników, jeśli jest to pierwszy raz, kiedy znacznik osiąga przedział II lub III szlaku Opowieści, Sauron układa przynależne figurki Sług (jak zaznaczono na szlaku Opowieści) na planszy

Z początkiem gry Sauron otrzymuje *Usta Saurona* i *Czarnego Węża* (I przedział szlaku Opowieści).

Kiedy gra wkracza w II etap Sauron otrzymuje Sługi: *Ringwraith* i *Gothmog of Gorgoroth* i na końcu, w etapie II otrzymuje *Witch-King*.

Otrzymując Sługę Sauron umieszcza jego figurkę na początkowej lokacji Sługi, określonej na polu Sługi na planszy.

## KROK INTRYGI

W tym kroku Sauron wykonuje jedno z poniższych działań. Krok jest pomijany w pierwszej rundzie gry:

- **Zagranie karty Intrygi:** Sauron może wybrać jedną kartę Intrygi z ręki do zagrania. Żeby to uczynić, Sauron musi zrealizować warunki niezbędne do jej zagrania i umieścić ją na wolnym polu szlaku Aktywnej Intrygi. Następnie umieszcza odpowiedni żeton Intrygi w lokacji określonej przez kartę. Jeśli na szlaku Intrygi nie ma już wolnych miejsc, Sauron nie może zagrać karty Intrygi.
- **Odrzucanie Kart Intrygi:** Sauron może odrzucić jedną z kart ze szlaku Intrygi. Najczęściej robi to, gdy szlak jest pełny, a chce zagrać inną kartę Intrygi w przyszłej rundzie.
- **Pasowanie** Jeśli Sauron nie ma kart Intrygi, które chciałby zagrać i nie chce odrzucać żadnej karty ze szlaku, może spasować w tym kroku (nie robić nic).

## KARTY INTRYGI

Przedstawiają plany i intrygi Saurona zmierzające do skorumpowania i zawiadnięcia Śródziemiem. W trakcie każdego kroku opowieści, znacznik Opowieści Saurona przesuwa się o liczbę pól, którą określa treść jego aktywnej karty Intrygi.



## ZAGRYWANIE KART INTRYGI

W celu zagrania takiej karty, Sauron musi być gotów wypełnić wszystkie niezbędne wymagania. Większość z nich jest opisanych kursywą na górze pola tekstowego (*wymaga żetonu potwora lub Sługi w otoczeniu Woodland Realm*).

Kiedy karta jest już zagrana, wymagania są już ignorowane. Znaczy to, iż karta pozostaje w grze, jeśli w trakcie warunki uległy zmianie (pula Cienia nie zawiera już odpowiedniej liczby żetonów)

Każda karta posiada liczbę wpływu w lewym górnym rogu. Oznacza ona liczbę żetonów w puli cienia, niezbędną do zagrania karty.

## LOKACJE POD WPLYWEM KART INTRYGI

Wszystkie karty intrygi odnoszą się do konkretnych lokacji. Kiedy karta jest zgrana na szlaku Intrygi, odpowiedni żeton jest natychmiast umieszczany w wyznaczonej lokacji. Żeton jest wizualnym przypomnieniem dla bohatera, gdzie na daną intrygę jest narażony.

## ODRZUCENIE KART INTRYGI

Kiedy bohater chce odrzucić aktywną kartę Intrygi, musi Odkryć lokację z nią związaną (wskazaną przez znacznik) i wydać liczbę przysług wskazaną na karcie (poniżej opis kart Intrygi). Odrzuca kartę, zdejmując ją ze szlaku i odkłada odkrytą tuż obok talii Intrygi. Odpowiedni znacznik jest usuwany z planszy.

Pamiętaj że Sauron może odrzucać karty Intrygi w trakcie rundy zamiast je zagrywać.

## WIELOKROTNE KARTY INTRYGI

Jeśli Sauron posiada takie karty, możliwe jest że dwa lub trzy znaczniki Opowieści będą przesuwane w trakcie kroku Opowieści.

Jeśli taka karta porusza ten sam znacznik wzdłuż szlaku, porusz znacznik dwa lub trzy razy, jak sugeruje karta.

## OPIS KARTY INTRYGI



1. **Wymagania Wpływu:** Sauron musi posiadać tyle wpływu w puli Cienia, żeby mógł zagrać tę kartę.
2. **Koszt Odrzucenia:** Liczba przysług, jaką bohater musi wydać, Odkrywając lokację, w celu odrzucenia karty.
3. **Przesunięcie Znacznika Opowieści:** Tak długo jak ta karta jest w grze, w każdym kroku Opowieści, odpowiedni znacznik jest przesuwany o wskazaną liczbę pól.
4. **Tytuł:** sugeruje jakiej tematyki dotyczy karta
5. **Tekst gry:**
  - a. wymagania, jakie Sauron musi spełnić w celu zagrania karty
  - b. nazwa wyznaczonej lokacji
  - c. specjalne zasady, które pojawiają się w momencie wejścia karty na szlak Intrygi

## PODEJMOWANIE DECYZJI PRZEZ BOHATERA

Wiele kart wymaga od bohaterów podjęcia decyzji jako Strona. Np. bohaterowie mogą poruszyć do 3 żetonów wpływu/potworów z lokacji Rohan lub umieścić 1 przysługę w Helm's Deep. Bohaterowie muszą się zgodzić co do przemieszczenia lub położenia przysługi. W braku porozumienia powinni decydować losowo.

Bohaterowie mogą otwarcie dyskutować nad ich kartami ale nie mogą ich pokazywać innym graczom.

On ma wielu szpiegów: Sauron powinien być obecny przy wszystkich rozmowach bohaterów.

## KROK WYDARZEŃ

W tym kroku Sauron losuje dwie karty (do gry wprowadza jedną) z talii Wydarzeń aktualnego Etapu. W tym celu przeprowadza kolejno czynności:

1. **Wylosuj i Rozpatrz Wydarzenie:** Sauron wykonuje tu następujące czynności:
  - a. Jeśli bohaterowie są Dominujący, Sauron losuje 3 karty Wydarzeń i rozpatruje jedną z najniższą cyfrą pierszeństwa.
  - b. Jeśli Sauron jest Dominujący, losuje 3 karty i rozpatruje tę, z najwyższą cyfrą pierszeństwa.
  - c. kiedy żadna ze stron nie jest Dominująca, losuje wierzchnią kartę i rozstrzyga jej treść.



Po rozpatrzeniu karty Wydarzeń, Sauron odrzuca pozostałe wyciągnięte karty odkryte na pulę odrzuconych kart Wydarzeń.

2. **Umieść Postać i Przysługę:** Na dole każdej karty znajduje się instrukcja odnośnie umieszczenia żetonów Przysługi i Postaci na planszy.

Za każdą przysługę, weź jedną Żeton Przysługi z obszaru Przysługi i Postaci na planszy i umieść w lokacji określonej przez kartę wydarzeń. Zrób to samo z żetonami Postaci.

Jeśli określony żeton Postaci już leży na innej lokacji, musi tam pozostać i nie przemieszcza się.

## OKREŚLANIE DOMINACJI

Wiele kart i zasad odnosi się do stanu, w którym jedna ze stron jest *Dominująca*. **Jest to strona, której znacznik Opowieści jest bliżej pola Finał niż przeciwnika.**

Ustalają to następujące czynności:

1. Bohaterowie obliczają liczbę pól od znacznika do pola Finał
2. Sauron bierze pod uwagę **najniższą z liczb:**
  - a. odległość od pola Finał do najbliższego z trzech znaczników Opowieści
  - b. łączna liczba pól niezbędna dla trzech znaczników do osiągnięcia pola "Zapada Zmrok" na szlaku
3. Strona z najniższą liczbą jest uważana za Dominującą. W przypadku remisu żadna ze stron nie jest Dominująca.

*Przykład: W trakcie kroku Wydarzeń, znacznik opowieści bohaterów leży o cztery pola od Finału a najbliższy znacznik Saurona, o 5 pól. Jakkolwiek Sauron potrzebuje tylko przesunięcia dwóch pozostałych znaczników o 1 pole, żeby osiągnąć pole "Zapada Zmrok". Dlatego Sauron jest Dominujący bo jego liczba to "2"; bohaterowie mają "4"*

3. **Zatrzymaj w Grze lub Odrzuć:** Jeśli karta posiada ikonkę znacznika Wydarzeń (zielona flaga) w prawym górnym rogu, jest on układany na polu aktualnej Karty Wydarzeń, odrzucając jedną z leżących tam wcześniej. Jeśli karta nie ma żadnego symbolu znacznika, jest odrzucana.

## LOKALIZACJE POD WPŁYWEM KART WYDARZEŃ

Niektóre karty odwołują się do konkretnych lokacji. Kiedy karta zostanie położona na polu kart Wydarzeń, przesun również znacznik wydarzeń do tej lokacji. Będzie to wizualne przypomnienie dla pozostałych graczy.

Kiedy karta wydarzeń jest odrzucana (zazwyczaj gdy bohater Odkrywa lokację), znacznik Wydarzeń jest również usuwany z planszy.

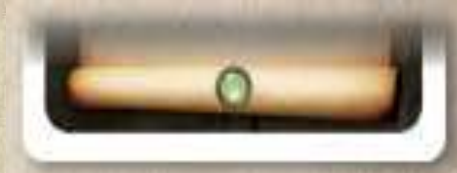
Zauważ, że jeśli bohater Odkrywa oznaczoną lokację, ale nie uruchamia zdolności karty, karta nie jest odrzucana (a znacznik zostaje na planszy). Ponadto, kiedy karta Wydarzeń jest odrzucana, Przysługa, Postać dostarczona dzięki niej, pozostają na swoich miejscach.

## ELEMENTY KARTY WYDARZEŃ



1. **Priorytet (pierwszeństwo):** Ta liczba jest używana do określenia, która z wylosowanych kart wywołuje skutki. Wyżej numerowane karty dążą do wynagradzania bohaterów bardziej niż te z małymi liczbami.
2. **Nazwa i Opis Karty**
3. **Symbol Znacznika Zdarzeń:** Karta, która posiada symbol zielonej flagi, zostaje w grze aż do czasu, gdy jej wymagania nie zostaną spełnione, lub jest zastępowana przez inną kartę.
4. **Zdolności:** Karta, która zawiera zdolności jest natychmiast wykonywana lub, jeśli lokacja jest wyznaczona, jest wykonywana, kiedy wymagania zostają spełnione.
5. **Przysługi i Postaci:** Każda karta wydarzeń umieszcza przysługę i/lub Postać na konkretnej lokacji na planszy (str.24)

## KLEJNOT OKREŚLAJĄCY REGION



Każda karta, która odwołuje się do konkretnej lokacji, również zawiera pewną liczbę kolorowych klejnotów na dole karty. Ich celem jest pomoc graczom w znalezieniu lokacji wspomnianych na karcie (przedstawiają kolor regionu, do którego należy lokacja).

Jeśli karta odwołuje się do wielu lokacji, klejnoty ułożone są od lewej do prawej w porządku, w jakim karta się do nich odwołuje. Klejnoty również pojawiają się na żetonach potworów, określając region, w którym każdy z nich ma być umieszczony.

## KROK AKCJI

W trakcie każdego kroku Akcji, Sauron może wykonać dwie akcje (lub trzy w grze czteroosobowej)

Za każdym razem gdy Sauron wykonuje akcje, wybiera jedną z trzech możliwych czynności, określonych przez szlak Akcji na planszy. Robi to układając jeden ze swoich żetonów w pierwszym możliwym polu po lewej stronie szlaku Akcji. Następnie wykonuje akcje w oparciu o jej typ.



Tak długo jak trzy lub mniej znaczników akcji są na planszy, zostają na miejscach, gdzie zostały położone, redukując akcje i efektywność (wybór Saurona). Kiedy Sauron umieszcza czwarty znacznik akcji na szlaku Akcji, natychmiast usuwa poprzednie żetony, zostawiając czwarty na jego miejscu. (Przykład Akcji Saurona str. 19)

Są trzy typy akcji, które Sauron może wykonać: **Wzmocnij Wpływ, Losuj kartę Cienia lub Intrygi, Rozkazuj potworom i Sługom.**



## AKCJA WZMOCNIJ WPŁYW



Akcja ta dostarcza Sauronowi pewną liczbę żetonów wpływu, równą liczbie na zaznaczonym szlaku Akcji. Wykonując tę akcję, Sauron może natychmiast umieścić do dwóch żetonów Wpływu w Puli Cienia a resztę w otoczeniu Twierdzy Cienia (str. 16)

*Przykład: Sauron umieszcza znacznik akcji na polu "4" szlaku akcji (wzmocnij wpływ). Decyduje żeby umieścić 1 żeton w Puli Cienia a trzy w otoczeniu Twierdzy Cienia*

## SZLAKI AKCJI



Każda z trzech typów akcji ma własny szlak Akcji. Każdy szlak ma trzy ponumerowane pola z wartościami zmniejszającymi od lewej do prawej. Symbolizują one zmniejszający się efekt powtarzanej tej samej akcji.

Kiedy Sauron wykonuje akcje, kładzie żeton akcji na pierwszym wolnym polu z lewej strony.

Trzy typy akcji zostały podsumowane poniżej szlaku Akcji na planszy. Każde użycie "X" określa zaznaczony numer na szlaku Akcji.

## ŻETONY WPŁYWU

Sauron może zyskiwać wpływ, dzięki akcji wzmocnienie wpływu w takim stopniu w jakim określa to karta Wydarzenia, Cienia, lub Spotkań. Wpływ spełnia dwie funkcje w zależności czy znajduje się w Puli Cienia czy na lokacji.



### WPŁYW W PULI CIENIA

Kiedy Sauron wykonuje akcję Wzmocnienie Wpływu, otrzymuje określoną liczbę żetonów wpływu z wpływowego obszaru planszy. Może umieścić do dwóch żetonów w Puli Cienia, a resztę w Otoczeniu Twierdzy Cienia.

Żetony w Puli Cienia umożliwiają Sauronowi zagrywanie coraz silniejszych Kart Cienia i Intrygi.

Zamieszczone w lewym górnym rogu każdej z kart Intrygi i Cienia cyfry określają liczbę żetonów w puli Cienia, niezbędna do zagrania karty.



Zauważ, że karta nie wymaga aby po zagranie karty Sauron odrzucał jakiegokolwiek żeton wpływu z Puli Cienia.

Liczba żetonów wpływu, jaką Sauron może posiadać w Puli jest równa czterokrotnej cyfrze aktualnego etapu (str 12) Np może posiadać do 4 żetonów w I etapie do 8 w drugim i do 12 w trzecim.

## Układanie żetonów na lokacjach

Kiedy Sauron umieszcza żetony na lokacji korzystając z akcji Wzmocnij Wpływ, musi ułożyć je w OTOCZENIU Twierdzy Cienia.

Otoczenie Twierdzy Cienia znaczy że Sauron musi znaleźć nieprzerwaną ścieżkę między lokacjami, zawierającymi żetony wpływu a Twierdzą. Taki żeton może zostać umieszczony na samej Twierdzy, na lokacji która jest częścią Otoczenia, lub na lokacji sąsiedniej z tą która jest częścią Otoczenia. (17)

Żetony Wpływu nie mogą być nigdy układane w lokacjach Przystani.

## Maksymalny Wpływ

*Sila Wpływu* Twierdzy Cienia jest równa liczbie żetonów wpływu na niej. Czerwona cyfra na Twierdzy określa maksymalną liczbę żetonów, jaka może zostać tam ułożona.

Żadna z lokacji Otoczenia **nie może zawierać więcej żetonów niż wynosi siła przyległej Twierdzy Cienia.**

Jeśli lokacja znajduje się w otoczeniu kilku Twierdz, liczy się najwyższa wartość.



Jeśli te zasady obejmują jakąś lokację, żetony które przekraczają limit, muszą być natychmiast usunięte z lokacji. (do minimum 1 żetonu)

Zauważ, że bohaterowie mają możliwość przerywania ciągłości żetonów. W tym celu usuń wszystkie żetony, zostawiając jeden, z lokacji, które już nie są Otoczeniem Twierdzy Cienia.





## PRZYKŁAD UMIESZCZANIA ŻETONU



1. Wykonując akcję Wzmacnianie wpływu, Sauron umieszcza żeton akcji na polu 6 szlaku akcji. Pobiera 6 żetonów wpływu z Puli Wplywu.
2. Decyduje na umieszczenie 1 żetonu w Puli Cienia.
3. Umieszcza 1 żeton na *Sea of Udun*. Może to zrobić dopóki wyznaczy ścieżkę z tej lokacji z powrotem do Twierdzy
4. Umieszcza 2 żetony na *Barad-dur*, zwiększając ich liczbę do 3. Oznacza to że każda lokacja w jego otoczeniu może mieć do 3 żetonów.
5. Umieszcza swoje ostatnie 2 żetony na *Dead Marshes*. Może to robić dopóki wyznaczy ścieżkę z tej lokacji z powrotem do Twierdzy i dopóki jego siła wynosi 2.

## AKCJE: LOSOWANIE KART CIENIA I INTRYGI



Akcje te pozwalają Sauronowi losować określoną ilość kart Cienia i Intrygi w liczbie równej cyfrze na szlaku Akcji aktualnie zaznaczonym polu.

Dla wyjaśnienia, Sauron może losować określoną liczbę kart Cienia i taką samą liczbę kart Intrygi z odpowiednich talii.

Sauron układa karty Cienia na rękę, ale może zatrzymać tylko jedną z wylosowanych kart Intrygi. Sauron wybiera zatem, którą z kart pozostawia na rękę, zostawiając pozostałe odkryte pod spodem talii Intrygi (wedle własnego wyboru).

*Przykład: Sauron układa znacznik akcji na polu "2" na szlaku Akcji. Losuje dwie karty Intrygi i dwie Cienia. Pozostawia Karty Cienia na rękę i wybiera jedną kartę intrygi do odłożenia na spód talii. Pozostałą zostawia na rękę.*

## KARTY CIENIA

Są zazwyczaj losowane w trakcie akcji Saurona. Dostarczają mu szeroki zakres mocnych zdolności.

### ZAGRYWANIE KART CIENIA

Kiedy Sauron chce zagrać kartę Cienia, musi posiadać ilość żetonów wpływu w puli Cienia równą lub wyższą od liczby, której wymaga karta (lewy górny róg karty)

Musi również przestrzegać instrukcji dotyczących momentu użycia danej karty. Np karta Cienia mówi: Zagraj na początku bitwy, i może być zagrana tylko wtedy, zanim zostaną przeprowadzone jakiegokolwiek czynności związane z bitwą.

**Tylko jedna karta Cienia może być zagrana w trakcie rundy gracza.** W czteroosobowej grze Sauron może zagrać do czterech kart Cienia na rundę (jedną w swojej rundzie i po jednej w rundzie graczy)

## OPIS KARTY CIENIA



1. **Wymagania Puli Cienia:** Wymagana liczba żetonów w Puli Cienia, niezbędna do zagrania karty.
2. **Tytuł karty:**
3. **Instrukcja Czasu:** Instrukcja co do momentu zagrania karty.
4. **Efekt w grze:** Te instrukcje muszą być wykonane natychmiast po zagraniu karty.

## AKCJA: ROZKAZY POTWORÓW I SŁUGÓW



Ta akcja umożliwia Sauronowi wykonywanie *rozkazów* w liczbie określonej przez aktualnie zaznaczone pole na szlaku Akcji.

Na każdy z rozkazów składa się jedna z poniższych czynności:

- **Przesunąć Potwora lub Sługę:** Sauron wybiera i przemieszcza żeton potwora lub sługi do sąsiedniej lokacji. W odróżnieniu od bohaterów, potwory i Sługi ignorują symbol ruchu, przy poruszeniu z lokacji do lokacji

*Żetony potworów* mogą być przesunięte tylko na lokacje, zawierające przynajmniej 1 żeton wpływu. (*Sługi* mogą się przemieszczać do dowolnych lokacji)

Zauważ, że *Sługi* mogą się przemieścić nawet do lokacji Przystani, ale Sauron nie może rozpocząć bitwy w tych lokacjach, chyba że bohater na to zezwoli.

- **Umieścić Żeton Potwora:** Sauron losuje żeton potwora z jednej z pięciu puli. Może w sekrecie obejrzeć jego awers i umieścić zakryty w lokacji pasującej do koloru żetonu. Sauron musi stosować się do poniższych zaleceń, umieszczając żetony potworów:

- a. Potwór może być położony tylko w lokacji zawierającej żeton wpływu
- b. Sauron może umieścić tylko jednego Potwora w każdej akcji Rozkazów (niezależnie od liczby *rozkazów* jaka jest dostępna)
- c. Potwory nie mogą być umieszczane w lokacji gdzie jest już Bohater (ale mogą być tam przemieszczane z innej lokacji). Również więcej niż jeden potwór (sługa) może okupować jedną lokację.

- **Wyleczyć Sługę:** Sauron zabiera do czterech ran z wybranego na planszy Sługi. **Nie może uleczyć Sługi z tej samej lokacji co bohater.**

**Każdy potwór i sluga** może realizować tylko jeden rozkaz w trakcie akcji *rozkazów*.

Potwór nie może zostać przemieszczony przy użyciu tej samej akcji, dzięki której znalazł się na planszy. Również przesunięcie potwora i Sługi nie może wystąpić dwa razy dzięki tej samej akcji.

Jest równie ważne, iż wszystkie bitwy (27-32) zachodzą w trakcie rund bohaterów. Jeśli potwór lub sluga wkracza na lokację bohatera, bitwa zachodzi dopiero w następnym kroku Zasadki (str 22).

*Przykład: Sauron umieszcza żeton akcji na polu "3" szlaku Akcji. Jako pierwszy rozkaz, Sauron losuje żeton potwora, ogląda go, i umieszcza w regionie zgodnym z kolorem żetonu potwora. Jako drugi rozkaz, przemieszcza jednego ze swoich Sług do sąsiedniej lokacji. Jako trzeci rozkaz, ulecza jednego ze Sług, usuwając żetony ran z jego lokacji na planszy.*

## SŁUDZY

Każdy z pięciu Sług Saurona posiada swoją figurkę. Reprezentują najbardziej zagorzalych wyznawców i są zdeterminowani w popieraniu jego intryg.



Dwóch Sług Saurona zaczyna grę od początku, pozostali są umieszczani na planszy w momencie wejścia w etap II i III. Ilustruje to Szlak Opowieści.

Wszystkie atrybuty, zdolności Sług są opisane na polach planszy, gdzie Sauron również będzie umieszczał żetony ran zadane tym Sługom. Takie rany pozostają na żetonie, dopóki nie zostaną uleczone, bądź Sługa nie zostanie pokonany (str. 32).

# PRZYKŁAD KROKU AKCJI SAURONA



Początek kroku Akcji Saurona. Jeśli w grze bierze udział dwóch bohaterów, Sauron może wykonać dwie akcje w tym kroku.

1. Sauron miał znaczniki akcji na polach “6” i “5” szlaku Wplywu w poprzednim kroku. Znaczniki pozostają aż do ułożenia czwartego znacznika na szlaku.
2. Jako pierwsza akcja, kładzie znacznik akcji na polu “4” szlaku Wplywu. To pozwala mu na umieszczenie do dwóch żetonów wplywu w Puli Cienia, a resztę w otoczeniu Twierdzy Cienia. Nie może zaś umieścić znaczników akcji na polach “5” i “6” ponieważ są już zajęte przez poprzednie znaczniki.
3. Jako drugą akcję, umieszcza znacznik akcji na polu “3” szlaku Akcji. Wtedy wydaje rozkazy trzem różnym potworom/Slugom (str. 18).
4. Ponieważ umieścił swój czwarty znacznik akcji na planszy, otrzymuje wszystkie żetony oprócz jednego, umieszczonego na polu *Wydawanie Rozkazów...* szlaku Akcji

## ŻETONY POTWORÓW



Sauron może umieścić potwora w lokacji zawierającej wplyw używając akcji Rozkazy. 60% żetonów reprezentuje rzeczywiste potwory, kiedy pozostałe 40% żetonów jest pustych i symbolizują fałszywe pogłoski o potworach.

Położone żetony na planszy Sauron może podglądać dowolną ilość razy.

Pomimo tego że potwory są słabsze niż Slugi, nadal mogą zadawać rany bohaterom i sprawiają trudności w poruszaniu bohaterów. Nie ma ograniczeń w liczbie potworów/Slug w jednej lokacji.

## KROK LOSOWANIA BOHATERA

W trakcie tego kroku, każdy bohater losuje karty z talii życia w liczbie równej *Męstwa* bohatera.

Nie ma ograniczeń w liczbie kart na rękę bohatera, ale powinni oni uważać na takie karty Cienia, które wymagają odrzucenia przez bohaterów do 5 kart z ręki.

Bohaterowie nie muszą losować takiej liczby kart ile stanowi ich *Męstwo*, ale zazwyczaj będą chcieli wylosować wszystkie dostępne karty.

# ZASADY GRY DLA BOHATERA

W tym rozdziale opisane są podstawowe idee i zasady obowiązujące Bohaterów, ze szczególnym uwzględnieniem kroków rund.

## SZCZEGÓŁOWY OPIS RUNDY BOHATERA

Każdy z Bohaterów, podczas swojej rundy wypełnia następujące Kroki, w określonej kolejności.

### KROK ODPOCZYNKU

Podczas tego kroku Bohater ma prawo odpocząć (a w niektórych przypadkach leczyć się).

W trakcie rozgrywki, gdy Bohater podróżuje po Śródziemiu i stawia czoła kreaturom Saurona, gracz będzie zmuszony do ułożenia swoich kart Bohatera w dwóch taliach-talił Odpoczynku i talił Ran (obok swojej karty Bohatera).

Jeśli karty z ręki i z talił Życia się skończą, Bohater zostaje pokonany (patrz str.32).. Dlatego odpowiednie używanie tych kart jest bardzo ważnym elementem gry.

Aby odpocząć, gracz po prostu tasuje karty z talił Odpoczynku w kartami z talił życia. Następnie musi przesunąć do przodu znacznik opowieści Saurona na szlaku Opowieści, najbardziej wysunięty w lewą stronę (jeśli jest remis, może wybrać, który ze znaczników chce przesunąć).

Jeśli w polu Bohatera znajduje się potwór lub Sługa, lub jeśli Bohater znajduje się w polu Twierdzy Cienia, nie może odpocząć (ten krok jest pomijany).

### ODRZUCANIE KART KORUPCJI

Podczas odpoczynku, Bohater może odrzucić jedną ze swoich kart korupcji poprzez odrzucenie wymaganej przez kartę (w prawym dolnym rogu) ilości żetonów Przysługi.

### LECZENIE

Gdy Bohater odpoczywa w polu Przystań, może się leczyć.

Czyniąc to, tasuje karty z talił Ran z talił Życia.

### OBJAŚNIENIE KARTY BOHATERA

Na Karcie Bohatera opisane są jego specjalne zdolności i atrybuty, jest ona również wykorzystywana do umieszczania poszczególnych talił kart Bohatera.



#### 1. WYKRES WALKI

Każdy Bohater ma na karcie wykres reprezentujący stosunek kart Wsparcia (niebieskie) do Bijatyki (czerwone) w swojej tali. Wykres ten jest ważny dla graczy w czasie Walki, zwłaszcza gdy Sauron próbuje przewidzieć strategię bojową Bohatera.

#### 2. ZDOLNOŚCI

Każdy z Bohaterów posiada specjalne zdolności, zapewniające mu unikatowy rodzaj przewagi, który może być używany zgodnie z instrukcjami na karcie.

#### 3. LOKALIZACJA POCZĄTKOWA

Każda karta Bohatera wskazuje, gdzie na początku gry należy umieścić figurkę Bohatera. Lokalizacja ta jest wskazana na dole karty jako „Lokalizacja Startowa” i posiada kolorowy symbol klejnotu odpowiedniego regionu. (patrz str.15).

#### 4. ATRYBUTY

Na każdej Karcie Bohatera opisane są cztery atrybuty: męstwo, siła, zręczność i mądrość. Każdy Bohater posiada inne wartości przypisane tym cechom. Opisane są poniżej:

##### Męstwo

Jest to wartość opisująca, ile kart może wylosować gracz podczas kroku Saurona Gotowość Bohatera. Karty te są losowane z wierzchu talił życia i dodawane do kart w rękę. (Później są zagrywane przez Bohatera aby umożliwić mu podróżowanie po planszy oraz walkę z wrogami.)

Bohaterowie nie muszą losować wszystkich kart, na które pozwala ich Męstwo, ale zazwyczaj będą chcieli. Nie ma żadnego limitu kart, które gracz może mieć w ręce.

##### Siła

Wartość siły Bohatera określa, ile kart może on zagrać w trakcie Walki. Każda karta zagrywana podczas Walki ma określony koszt, wskazany w lewym dolnym rogu karty. Więcej informacji o wykorzystaniu Siły patrz rozdz. „Walka” na str 27-32.

# TALIE KART BOHATERA



Trzy krawędzie Głównej Karty Bohatera opisane są określeniami: „Talia Życia”, „Talia Odpoczynku” i „Talia Ran”. Na początku gry, każdy gracz tasuje swoją talię Kart Bohatera i umieszcza je zakryte przy krawędzi oznaczonej jako „Talia Życia”. Podczas gry tworzone są dwie dodatkowe talie kart – „Talia Odpoczynku” i „Talia Ran”, układa się je przy odpowiednio opisanych krawędziach Karty Bohatera (są to tak naprawdę odkładane karty z talii Życia).

Te trzy talie są używane do śledzenia stanu zdrowia Bohatera (talia życia), zmęczenia Bohatera (talia odpoczynku) oraz ilości odniesionych ran (talia ran).

## 1. TALIA ŻYCIA

Karty Talii Życia są zawsze ułożone tak, by ich treść nie była widoczna. Jest to jedyna talia, z której gracz może losować karty. Jeśli karty w tej talii się skończą, a gracz nie posiada już kart w ręce, zostaje automatycznie pokonany (patrz str.32).

Ilość kart, które dany Bohater posiada w swojej puli nie jest tajemnicą i każdy z graczy może je w każdej chwili przeliczyć (jednakże ich treść nadal pozostaje ukryta).

## 2. TALIA ODPOCZYNKU

Treść kart Talii Odpoczynku jest zawsze odkryta. Kiedykolwiek gracz musi odrzucić karty Bohatera (np. podróżując po planzsy), są one umieszczane odkryte na górze talii. Gdy Bohater odpoczywa, bierze wszystkie karty z talii odpoczynku i tasuje je razem z kartami talii życia.

Pozostali gracze mogą przeglądać karty z talii odpoczynku w każdej chwili, jednakże nie mogą zmieniać kolejności w jakiej zostały ułożone.

## 3. TALIA RAN

Karty w talii ran są zawsze zakryte. Kiedykolwiek Bohater zostaje ranny, musi odrzucić z ręki lub/i z talii życia taką ilość kart równą ilości przyjętych ran. Gdy Bohater się leczy, tasuje karty z talii ran razem z kartami z talii życia (patrz str.20).

Ilość kart w talii ran każdego z Bohaterów nie jest utrzymywana w tajemnicy i w każdej chwili inni gracze mogą je przeliczyć (bez zapoznawania się z treścią).

## Zręczność

Zręczność Bohatera określa, ile kart może on wylosować na początku Walki, lub ile siły dostaje jako bonus.

Podczas Kroku Przygotowania do Walki, Bohater musi zdecydować, jaką część zręczności chce wykorzystać do losowania kart Bohatera i jaką część Zręczności zsumuje z Siłą (patrz „Przygotowanie” str.28).

## Wiedza

Wiedza Bohatera określa jego zdolność do unikania zagrażających lokacji (zapobiega również efektom wielu kart wrogów).

Podczas Kroku Podróży Bohatera, jeśli wielkość wpływu na lokację jest wyższa niż wiedza Bohatera, lokacja ta uznawana jest za zagrażającą Bohaterowi, a Sauron może wylosować trzy karty z Talii Zagrożenia i wybrać jedną, którą zagra na Bohatera (patrz str.22-23).

## KROK ZASADZKI

Jeśli Bohater znajdzie się w lokalizacji, w której znajduje się jeden lub więcej żetonów potworów(i)/lub Sluga, Sauron musi wybrać **jednego** z tych potworów (lub Sluga), z którym Bohater będzie musiał stoczyć walkę.

Zauważ, że jeśli Bohater zostaje **pokonany** w walce, jego runda kończy się natychmiast(patrz str.32).

Jeśli Bohater przebywa w lokalizacji Przystań, walka może się odbyć tylko wtedy, gdy Bohater wyrazi na to zgodę.

## KROK PODRÓŻY

Podczas kroku podróży Bohater może przesuwać się i odkrywać sąsiednie lokalizacje.

Ten etap jest unikatowy pod tym względem, że **może być wykonany tyle razy ile Bohater będzie chciał lub mógł** (zazwyczaj jest ograniczony tylko przez ilość kart Bohatera, które posiada w ręce, lub jeśli Bohater zostanie pokonany w walce podczas tego etapu).

Za każdym razem gdy Bohater wykonuje ten etap, stosuje się do poniższych kroków:

### a) RUCH

Bohater może przesunąć się do przyległej lokalizacji poprzez odrzucenie odpowiedniej ilości kart Bohatera z ręki.

Każda ścieżka Pomiedzy przyległymi lokacjami na planszy zawiera symbol ruchu i numer, opisujący koszt ruchu Pomiedzy tymi lokalizacjami. Jest sześć różnych symboli ruchu (*wzgórze, góra, las, równina, haona oraz domalna karta*)



Aby przemieścić się z jednej lokalizacji do drugiej, Bohater musi odrzucić z ręki jedną kartę, na której znajduje się symbol odpowiadający ikonie ruchu znajdującej się na łączącej ścieżce.

Jeśli Bohater nie może lub nie chce odrzucać karty z pasującym symbolem, może zamiast tego odrzucić ilość kart wskazaną przez cyfrę na ikonie ruchu.

Gdy Bohater odrzuca karty, są one układane odkryte w talii Odpoczynku(patrz str. 21).

*Na przykład, podczas etapu ruchu, Bohater chce przejść ścieżkę, która jest oznaczona symbolem „Wzgórze 3”. Aby skorzystać z tej ścieżki, Bohater musi odrzucić albo kartę Bohatera zawierającą symbol Wzgórze lub odrzucić dowolne trzy karty z ręki. Odrzucone karty są umieszczane w talii Odpoczynku.*



## Podróżowanie szlakami wodnymi

Niebieskie ścieżki oznaczają szlak wodny. **Bohater może poruszać się po tych szlakach tak jak po naziemnych**, jednakże dużo łatwiej mu podróżować jeśli posiada kartę z symbolem „Łodzi”.(Gdy bohater posiada tą kartę, może podróżować po szlakach wodnych odrzucając tylko jedną kartę z ręki, nie zważając na ikonę i cyfrę ruchu na danej ścieżce.)



### Symbol Dowolnej Karty

Symbol ten informuje, że gracz musi odrzucić dowolną kartę z ręki aby przejść po tej ścieżce.

### b) WALKA LUB ZAGROŻENIE

Podczas podróżowania po planszy Bohaterowie często będą stawać do Walki przeciwko kreaturom Saurona.

Jeśli Bohater przesunął się do nowej lokalizacji, która jest *zagrożająca*(patrz poniżej) i/lub zawiera jednego lub więcej żetonów potworów lub Sluga, Sauron musi wykonać jedną z poniższych czynności (jeśli to możliwe):

- **Atak potwora lub Slugi:** jeśli w polu Bohatera znajduje się żeton potwora lub Slugi, Sauron może wybrać tą opcję. Jeśli tak, musi odwrócić żeton wybranego potwora lub wybrać Slugę w tej lokalizacji.

Następnie Bohater musi stoczyć z wybranym przez Saurona walkę.

**Jeśli Bohater nie pokona w walce potwora lub Slugi jego runda natychmiast się kończy.**(W przeciwieństwie do Walki podczas Kroku Zasadzki, w której Bohater może kontynuować rundę dopóki nie zostanie pokonany.)

Jeśli wybrany żeton potwora jest pusty, czyli nie zawiera symbolu potwora), jest odkładany, a Bohater przechodzi do Odkrywania, która jest częścią Kroku Podróży.

- **Zagrożenie:** Jeśli lokalizacja, do której wchodzi Bohater jest zagrożająca, Sauron może wybrać tą opcję.

Aby tak zrobić, losuje trzy karty z talii zagrożenia i wybiera jedną, którą zagrywa na lokalizację/region, w którym jest Bohater.

Po rozpatrzeniu karty zagrożenia, wszystkie trzy karty są odkładane odkryte obok talii zagrożenia.

Zauważ, że Sauron nie może wybrać karty zagrożenia, która nie dotyczyłaby aktualnej lokalizacji lub regionu Bohatera(patrz następna str.). Jeśli żadna z kart wylosowanych nie dotyczy danej lokalizacji/regionu, są one odkładane nie wywołując żadnego efektu.



# PRZYKŁAD KROKU PODRÓŻY



1. Aktualnie Araglad wykonuje swój Krok Podróży. Odkłada Kartę Bohatera z symbolem *Las*, aby przemieścić się z *Woodland Realm* do *Forest Trail*. Ponieważ w *The Forest Trail* nie ma żadnych żetonów potworów ani Slug, a lokalizacja nie jest zagrażająca, pomija on część „Walka lub Zagrożenie” kroku Podróży.
2. Podczas części Odkrywanie etapu Podróży, Araglad konsultuje się z Gandalfem i decyduje się na zebranie dwóch żetonów przysługi. Przesuwa Gandalfa do obszaru Przysługi i Postaci.
3. Następnie postanawia wykonać Krok Podróży po raz kolejny. Odrzuca kartę Bohatera z symbolem *Góry*, aby przesunąć się z *The Forest Trail* do *The High Pass*.
4. W związku z tym, że *The High Pass* posiada większy wskaźnik wpływu niż wiedza Araglada, lokalizacja okazuje się być zagrażająca dla niego. Po jego wejściu na to pole, Sauron losuje trzy karty zagrożenia i wybiera jedną, którą zagra na Araglada.
5. Araglad nie Odkrywa *The High Pass* i decyduje się wykonać kolejny Krok Podróży. Ponieważ nie posiada kart Bohatera z symbolem góry, odrzuca trzy karty Bohatera, aby przemieścić się z *The High Pass* do *Gladden Fields*.
6. Ponieważ w *The Gladden Fields* znajduje się żeton potwora, Araglad musi wykonać Krok „Walka lub Zagrożenie”. Sauron odwraca żeton potwora i odkrywa Orka. Araglad musi z nim teraz stoczyć walkę.

Jeśli nie uda mu się pokonać Orka, runda Araglada dobiega końca. Jeśli udałoby mu się pokonać Orka, mógłby kontynuować Krok Podróży (rozpoczynając od Odkrywania *Gladden Fields*).

## KARTY ZAGROŻENIA

Karty odzwierciedlają złe wydarzenia, które mogą spotykać Bohaterów podczas przemieszczania się po Śródziemiu spowitym cieniem (reprezentowanym przez Żetony wpływu Saurona lub przez lokalizacje zagrażające).

Za lokalizację zagrażającą uważa się pola otoczone ramką zagrożenia (stałe pola zagrażające) lub pole, w którym przebywa Bohater zawierające więcej żetonów wpływu niż wynosi wskaźnik wiedzy Bohatera.



1. **Lokalizacja pod wpływem karty:** Ten opis wskazuje, którego pola dotyczy dana karta. Jeśli wskazana lokalizacja nie odpowiada lokalizacji, w której przebywa Bohater, Sauron nie może zagrać tej karty na danego Bohatera. Niektóre karty zagrożenia dotyczą „dowolnej lokalizacji” i Sauron może ich użyć niezależnie od lokalizacji Bohatera.
2. **Tytuł i opis karty:** Każda karta zagrożenia ma nadany tytuł oraz zawiera opis wyjaśniający jakiej tematyki dotyczy.
3. **Efekt Karty:** Poniżej opisu zawarte są instrukcje, do których bohater musi się zastosować podczas rozpatrywania karty Zagrożenia.

### c) ODKRYWANIE

Po przesunięciu się do nowej lokalizacji (i ewentualnym przeprowadzeniu Walki lub Zagrożeniu) Bohater może dokonać Odkrywania swojej obecnej lokalizacji, aby coś uzyskać. Gdy Bohater eksploruje lokację, może wykonać wszystkie lub dowolne z poniższych czynności w dowolnej kolejności:

- **Uzyskanie Przysługi:** może zebrać dowolną ilość żetonów przysług z aktualnej lokacji i umieścić je na swojej Karcie Bohatera.
- **Konsultacja z Postaciami:** może otrzymać Przysługę lub użyć zdolności każdej z Postaci w tej samej lokalizacji, jednakże musi wybrać jedną z tych opcji (patrz „Żetony Postaci” poniżej). Postać jest następnie przesuwana do pola Przysług i Postaci na planszy.
- **Wybranie Ciemnej Ścieżki:** Jeśli Bohater ma 3 lub mniej kart korupcji może wybrać uzyskanie 1 Przysługi i 1 karty Korupcji. Bohater może wybrać ciemną ścieżkę tylko raz podczas swojej rundy.
- **Dokończenie Wyprawy:** Może dokończyć wyprawę dla której spełnia warunki (patrz „Karty Wyprawy” na str.25). Nie ma limitu dotyczącej ilości wypraw, które mogą być zakończone.
- **Odrzucenie Intrygi:** Może odrzucić dowolną aktywną kartę Intrygi Saurona, która dotyczy aktualnej lokalizacji Bohatera, poprzez wypełnienie warunków odrzucenia danej karty (zazwyczaj poprzez wydanie Przysług). Patrz „Odrzucanie Aktywnych Kart Intrygi” str. 13.
- **Wymiana:** Wszyscy Bohaterowie znajdujący się w tej samej lokalizacji mogą wymieniać się Przysługami, kartami Przedmiotów i Wypraw (wyluczając Początkowe i Zaawansowane wyprawy).

*Przykład: Aragalad odkrywa pole, w którym znajduje się Beravor. Mimo iż zakończyła już swoją rundę Aragalad może dokonać z nią wymiany. Beravor decyduje, że Aragalad bardzo potrzebuje jej Przysługi i oddaje mu swoje wszystkie Żetony Przysług.*

Jeśli gracz chce odkrywać lokalizacje, w której zaczynał swoją rundę, może opuścić części Ruch i Walka lub Zagrożenie etapu Podróż a następnie dokonać eksploracji swojej aktualnej lokalizacji (po tym może wybrać wykonanie kolejnego etapu Ruch).

### ŻETONY PRZYSŁUG

Żetony Przysług reprezentują wsparcie i dobrą wolę różnych narodów i przywódców Śródziemia. Przysługi są zbierane przez Bohaterów i mogą być wydane (odrzucone) na różne potrzeby (np. aby odrzucić kartę intrygi).



Przysługi można uzyskać na różne sposoby, takie jak dokończenie wyprawy, konsultacja z postaciami czy zbieranie ich z lokalizacji na planszy. Gdy Bohater otrzymuje Przysługę, bierze odpowiednią ilość żetonów ze swojej lokacji (lub z obszaru Przysług i Postaci jeśli tak mówi karta) a następnie umieszcza je na swojej Głównej Karcie Bohatera.

### ŻETONY BOHATERÓW

Żetony Bohaterów reprezentują mocarnych przywódców i wpływowych mieszkańców Śródziemia. Na początku rozgrywki są oni umieszczani w obszarze Przysług i Postaci na planszy.

Różne Wydarzenia i karty Wypraw nakazują umieszczenie poszczególnych postaci w określonych lokalizacjach na planszy.



Podczas odkrywania w kroku Podróż jest możliwość konsultacji z postaciami w tej samej lokalizacji co Bohater.

### KONSULTACJA Z POSTACIĄ

Gdy Bohater konsultuje się z postacią, może zrobić jedną z poniżej opisanych czynności:

- **Wykorzystanie Zdolności:** bohater może wykorzystać zdolność opisaną na żetonie postaci. Dzięki temu Bohater często awansuje na wyższy poziom (patrz str.26) lub otrzymuje inne specjalne wynagrodzenie.
- **Uzyskanie przysługi:** Bohater może wybrać uzyskanie przysługi, wymienionej na żetonie postaci. Wtedy dobiera ilość Przysług z obszaru Przysług i Postaci i umieszcza je na swojej Głównej Karcie Bohatera.

Po zakończeniu konsultacji z postacią jej żeton jest odkładany na obszar Przysług i Postaci na planszy.

### KROK SPOTKAŃ

Po tym jak Bohater ukończył Krok Podróż i nie znajduje się w lokalizacji zagrożonej, musi wylosować Kartę Spotkania.

Aby to zrobić, losuje trzy karty z talii Spotkań odpowiadającej kolorowi lokalizacji, w której przebywa (tzn. musi się zgadzać kolor jednego z dwóch dużych klejnotów na odpowiadającej talii kart spotkań).

Jeśli Bohater jest w lokalizacji Przystań, zamiast tego losuje trzy karty z talii kart Spotkań Przystani (zawiera rysunek trzech białych wież).

Następnie rozpatruje kartę z najniższym wskaźnikiem pierwszeństwa, która dotyczy danej lokalizacji. Dwie pozostałe karty są odkrywane i odkładane do stosu kart odłożonych talii spotkań.

Jeśli żadna z Kart Spotkań nie dotyczy pola lub regionu, w którym przebywa Bohater, wszystkie karty należy odłożyć, a runda Bohatera dobiega końca.

Zauważ, że jeśli losuje się dwie lub więcej kart Spotkań i wszystkie dotyczą lokalizacji Bohatera, nadal obowiązują zasada, że rozparte się kartę z najniższym priorytetem.

Większość kart spotkań jest rozpatrywana natychmiast a następnie odkładana. Jednakże jeśli zawiera ona słowo „Wyprawa” (Quest), zapisane kursywą u góry pola z opisem, Bohater umieszcza tą kartę odkrytą w swoim polu gry (patrz „Wyprawy” na str.25).

Jeśli talia kart spotkań jest wyczerpana należy potasować stos kart odłożonych i utworzyć z nich nową talię.



## PRZYKŁAD KROKU SPOTKANIA



1. Przychodzi kolej Argalada na wykonanie etapu spotkań. Ponieważ jest on w *Gladden Fields*, losuje trzy karty Spotkań z zielonej talii kart spotkań. Następnie układa karty od najniższego do najwyższego priorytetu.

2. Najpierw sprawdza lokalizację/region, na którą wpływa ta karta. Jeśli nie zgadza się z lokalizacją, w której przebywa Bohater karta nie jest rozpatrywana.

3. Następnie sprawdza kartę z następnym najniższym priorytetem, ponieważ lokalizacja w której znajduje się Bohater odpowiada lokalizacji będącej pod wpływem karty (region *Misty Mountains*), jest ona rozpatrywana.

Ponieważ jest to karta Wyprawy, umieszcza ją w swoim polu gry, aby później ją dokończyć.

4. Nie rozpatruje się już kolejnej karty Spotkania.

## ELEMENTY KARTY SPOTKANIA



**1. Priorytet (Pierszeństwo):** Gdy Bohater rozpatruje kartę spotkania losuje trzy a następnie wybiera jedną, która ma najniższy priorytet i jednocześnie wpływa na lokalizację, w której jest Bohater (patrz „Lokalizacja pod wpływem karty” poniżej).

**2. Lokalizacja pod wpływem karty (wyznaczona):** Opis informuje, której lokalizacji dotyczy ta karta. Jeśli Bohater aktualnie nie znajduje się we wskazanym polu, karta nie jest rozpatrywana (sprawdza się kolejną kartę z najniższym priorytetem).

**3. Kolor regionu:** Kolor Karty i klejnotu w rogu wskazuje, którego z regionów może ona dotyczyć.

**4. Tytuł i opis Karty:** Każda Karta Spotkania ma tytuł i objaśnienie tematyki, którą reprezentuje.

**5. Efekt Karty:** Są to instrukcje, do których zastosować musi się Bohater rozpatrując daną kartę.

## WYPRAWY

Wszystkie karty wypraw znajdują się w Początkowych/Zaawansowanych taliach kart wypraw i taliach kart spotkań.

Tylko niektóre z kart spotkań są kartami wypraw. Określa to wpisany kursywą tytuł karty „Wyprawa” (Quest) u góry karty.

Każda karta wyprawy opisuje zadanie, które musi być wypełnione, aby otrzymać nagrodę opisaną na karcie.

Poprzez Zakończenie Wypraw, Bohaterowie otrzymują nagrody i udoskonalają zdolności i umiejętności. Kończenie wypraw może również opóźnić pogoń Saurona. Bohater może posiadać dowolną ilość niezakończonych wypraw w swoim polu gry w tym samym czasie.

### KOŃCZENIE WYPRAW

Wszystkie wyprawy wymagają od Bohatera wypełnienia określonych zadań, aby je zakończyć. Po spełnieniu wymagań zawartych w jednej z kart wyprawy Bohatera, otrzymuje on opisaną w karcie korzyść. Karty Zakończonych wypraw są odkładane do pudełka i nie wykorzystuje się ich w dalszej rozgrywce.

Dopóki nie jest napisane inaczej, Wyprawy są kończone podczas odkrywania w kroku Podróży Bohatera.

Wyprawa jest zawsze przypisana do Bohatera, u którego znajduje się karta Wyprawy w polu gry i może być zakończona tylko przez niego, jednakże Bohaterowie mogą wymieniać się wyprawami (pomijając początkowe i zaawansowane wyprawy) gdy przebywają w tej samej lokalizacji.



# POZOSTAŁE ELEMENTY GRY

Ten rozdział opisuje szczegółowo pozostałe elementy gry oraz ich użycie podczas rozgrywki.

## ŻETONY POZIOMU

Żetony poziomu są używane do zaznaczenia wzrostu wartości jednego z atrybutów Bohatera (męstwo, siła, zręczność i wiedza). Każdy żeton poziomu zawiera opis, którego atrybutu dotyczy oraz jaką wartość zastępuje poprzednią wartość atrybutu Bohatera.



Żetony poziomu mogą być uzyskiwane w różny sposób, np. poprzez kończenie wypraw czy konsultację z postaciami. Gdy Bohater podnosi poziom, otrzymuje żeton opisany przez źródło, dzięki któremu go uzyskał. Np. „Zyskaj 1 wiedzę” oznacza, że Bohater powinien otrzymać żeton wiedzy z wartością o 1 większą niż jego obecny wskaźnik wiedzy.

Gracz umieszcza żeton na odpowiednim miejscu na Głównej Karcie Bohatera.

*Przykład: Eometh kończy wyprawę, co daje mu wyższy poziom wiedzy. Ponieważ jego wartość wiedzy wynosi „2” znajduje żeton wiedzy z wartością „3” i umieszcza go na swojej Karcie Bohatera. Teraz jego poziom wiedzy wynosi 3 do końca gry (chyba, że ulegnie kolejnemu podniesieniu).*

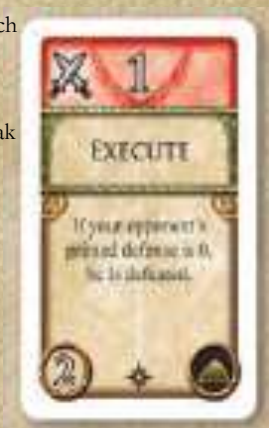
Każdy z Bohaterów może podnieść każdy ze swych atrybutów maksymalnie dwa razy w trakcie rozgrywki. Innymi słowy, bohater może uzyskać osiem żetonów poziomu-po dwa za każdy atrybut. Jeśli pozwoliłaby Bohaterowi uzyskać trzeci żeton podniesienia poziomu dla jakiegoś atrybutu, po prostu go nie otrzymuje.

Zwróć uwagę, że Żetony poziomu są dwustronne i zawierają różne wartości z każdej strony.

## KARTY ZDOLNOŚCI

Karty zdolności reprezentują różne umiejętności walczone oraz trening, które gracze mogą nabyć podczas gry. Zdolności mogą być uzyskane z różnych źródeł, takich jak Wyprawy, Karty Wydarzeń i Postaci.

Mimo iż posiadają takie same rewersy jak karty Bohaterów, każda zdolność jest oznaczona symbolem zdolności, aby łatwiej było je rozróżnić.



## TRENING

Karty zdolności są uzyskiwane zazwyczaj gdy karta pozwala Bohaterowi na odbycie treningu. Gdy tak się dzieje, gracz losuje dwie karty z talii Zdolności, wybiera jedną i dodaje ją do kart w ręce, odkładając drugą odkrytą w stosie przyległym do talii kart zdolności.

Gdy gracz dobrał już kartę, traktowana jest ona jako karta Bohatera. Może być zagrywana jako normalna karta Bohatera i zwiększa jego maksymalną zdrowotność (ponieważ teraz stała się elementem jego kart w ręce).

## KARTY PRZEDMIOTÓW

Karty przedmiotów zapewniają umiejętności na stałe. Mogą być uzyskane z różnych źródeł, takich jak Wyprawy, Wydarzenia i Postaci.

Gdy Bohater otrzymuje Kartę Przedmiotu po przeszukaniu wybiera z talii kart przedmiotów jedną kartę i umieszcza ją odkrytą w swoim polu gry. Tak długo jak karta pozostaje przed nim może czerpać opisane w niej korzyści.



## Karty Korupcji

Karty Korupcji mogą być uzyskane przez Bohaterów dzięki kartom Cienia, Wydarzeń i Spotkań. Karty korupcji mogą być również uzyskane na drodze wymiany za przysługę (patrz str.24).



Karty korupcji wzmagają toczące się złe wydarzenia, osłabiają zdolność do Walki z rosnącą siłą Saurona. Dodatkowo, karty Cienia mogą być znacznie mocniejsze jeśli są zagrywane na skorumpowanego gracza.

Gdy Bohater odpoczywa, może odrzucić jedną ze swoich kart korupcji poprzez wydanie ilości przysług wymienionej w prawym dolnym rogu karty. W grze znajdują się również karty wydarzeń i spotkań (szczególnie w Przystani), które pozwalają Bohaterom na odrzucenie kart korupcji za darmo.

# WALKA

W trakcie rozgrywki Bohaterowie często muszą walczyć z potworami i Slugami Saurona. Każda walka zawsze toczy się Pomiedzy dwoma stronami: jednym Bohaterem i jednym potworem lub Slugą Zlego.

Walka w *Wyprawie do Śródziemia* przebiega szybko i stosunkowo łatwo.

Walka składa się z serii rund Walki. Runda rozpoczyna się od wybrania karty z ręki przez każdego gracza. Następnie umieszcza się je zakryte, każdy z graczy przed sobą. Następnie karty są jednocześnie odwracane i rozpatruje się ich efekty, zadając rany walczącym.

Jeśli jedna ze stron walczących zostaje pokonana (zdrowotność spada do 0) walka kończy się. W innym wypadku, walka jest kontynuowana dopóki walczący ze sobą nie są wyczerpani, wtedy walka się kończy (patrz str.32).

Walka nigdy nie odbywa się w Przystani, chyba że Bohater się na nią zgadza.

W poniższym opisie użyjemy terminu „Karty walki” w odniesieniu do Kart Walki Potwora i Kart Bohatera (włączając w to karty Zdolności w talii kart Bohatera).

## ELEMENTY KARTY ODNIESIENIA POTWORA

Karty Odniesienia Potwora zawiera niezbędne informacje o 14 typach potworów. Każda z kart odniesienia potwora zawiera następujące informacje:



1. **Zdrowotność:** Każda karta odniesienia zawiera wartość zdrowotności. Wskaźnik ten mówi, ile ran trzeba zadać potworowi aby go pokonać.
2. **Nazwa potwora:** Każdy potwór ma nazwę, do której odwoływać się mogą pewne karty.
3. **Wykres Walki:** Każda karta zawiera mały wykres reprezentujący stosunek kart Zasięgu (niebieskich) do kart Bijatyki (czerwonych) w talii potwora. Ten wykres jest użyteczny podczas walki, zwłaszcza, gdy Bohaterowie próbują przewidzieć strategię Saurona.
4. **Talia Walki:** Każda Karta odniesienia Potwora wskazuje, która z trzech talii kart Walki Potwora jest używana w walce przez tego potwora: „Zealot”, „Marauder” czy „Behemoth”.
5. **Atrybuty:** Każdy z potworów i Slug Zlego ma trzy atrybuty, które funkcjonują nieco inaczej niż atrybuty Bohatera:
  - a) *Męstwo:* ten atrybut wskazuje ilość kart, które Sauron losuje z odpowiedniej talii kart Walki potwora na początku Walki.
  - b) *Sila:* ten atrybut ogranicza ilość kart, które walczący może użyć podczas Walki. Jeśli suma wszystkich kart Walki potwora użyta podczas Walki przewyższa wskaźnik siły, zostaje ona wyczerpana.
  - c) *Wiedza:* ten atrybut wskazuje ilość żetonów wpływu, które Sauron może umieścić w Twierdzy Cienia na końcu Walki jeśli przeciwnik nie został pokonany (patrz str.32)
6. **Specjalne zdolności:** Każdy potwór posiada specjalną zdolność, która jest rozpoczynana przez kartę Zasięgu (niebieską) lub Bijatyki (czerwoną). Te zdolności zapewniają Sauronowi pewne możliwości na czas Walki i czynią każdego potwora unikatowym.

Sludzy Saurona nie mają swoich kart odniesienia, zamiast tego informacje o ich waleczności (i innych zdolnościach) są wydrukowane w obszarze Slug Zlego na planszy. Atrybuty Slug Zlego są wykorzystywane w taki sam sposób jak odpowiadające im atrybuty potworów.



## ELEMENTY KARTY WALKI



- Rodzaj karty:** Symbol w lewym górnym rogu i kolor karty w jej górnej części wskazuje na jej typ.
- Wartość ataku:** Każda karta zawiera liczbę w swojej górnej, centralnej części. Ta wartość określa ile ran powoduje dana karta.
- Wartość Obronności:** Każda Karta ma wartość obronności określoną przez ilość symboli w prawym górnym rogu. Wartość ta jest odejmowana od wartości ataku przeciwnika, aby określić ile ran zostało mu zadane.
- Zdolność:** Na każdej karcie znajduje się specjalna zdolność wykorzystywana w walce, nazwa i opis znajdują się na środku karty.
- Koszt siły:** Każda karta posiada określony koszt siły wskazany w lewym dolnym rogu. Karta ta jest używana podczas Walki i mówi o tym ile kart może być użyte w walce przez każdą ze stron (patrz str.29).
- Właściciel:** Każda karta jest przypisana do określonej talii, wskazane jest to u dołu karty. Zazwyczaj jest to nazwa (np. „Behemoth”) lub obrazek (taki jak symbol zdolności lub sylwetka Bohatera).
- Symbol ruchu(tylko bohaterowie):** Każda karta Bohatera i Zdolności zawiera symbol ruchu w lewym prawym rogu. Te ikony są używane podczas Kroku Podróży Bohatera (patrz str.22-23).

## KARTY WALKI POTWORÓW

Sauron posiada trzy różne talie Kart Walki Potworów: „Zealot”, „Ravager” i „Behemoth”. Każda talia zawiera różniące się między sobą karty, które zapewniają różne umiejętności walczące kilku rodzajom potworów.

Każda Karta Odniesienia Potwora i obszar planszy Sługi Złego wskazuje, których talii potwór lub sługa może używać.

## ETAPY WALKI

Ten rozdział zawiera szczegółowy opis poszczególnych etapów walki. Należy przestrzegać wykonywania ich w określonej kolejności, dopóki walka się nie skończy.

- Przygotowanie Saurona:** Gracz w roli Saurona bierze odpowiednią kartę odniesienia potwora (jeśli walczy potwór) i odpowiednią talię kart Walki potwora, która jest wskazana przez kartę odniesienia lub na odpowiednim obszarze Sługi Złego na planszy. *Np. Argalad walczy z Orkiem. Zanim walka się rozpocznie, Sauron bierze kartę odniesienia Orka i oraz wskazaną na niej talię kart Walki „Zealot”.*
- Przygotowanie:** gracz w roli Saurona losuje ilość kart równą wskaźnikowi męstwa walczącego z odpowiedniej talii kart Walki potwora. Następnie Bohater decyduje, ile poświęca ze swojej zręczności na wylosowanie kart z talii życia, następnie dobiera taką ilość.

Każda nieużyta do losowania kart jednostka zręczności daje Bohaterowi +1 siłę do końca tej Walki.

- Rundy Walki:** W każdej rundzie obaj gracze zagrywają zakrytą kartę Walki ze swojej ręki. Następnie jednocześnie karty są odwracane, rozpatruje się ich zdolności i oblicza zadane rany. Kroki są powtarzane (w ten sam sposób) dopóki jedna ze stron nie zostanie pokonana lub obie strony będą wyczerpane. Każda runda Walki składa się z następujących części:

- Wybieranie Kart:** Każdy z walczących wybiera jedną kartę z ręki, umieszcza ją zakrytą przed sobą.

Jeśli któraś ze stron jest wyczerpana, nie może zagrywać dodatkowych art. i pomija tą część.

- Odkrywanie kart:** Po tym jak obaj gracze wybrali karty, są one jednocześnie odkrywane. Każdy gracz następnie umieszcza odkrytą kartę na wierzchu swojego stosu kart Walki (patrz str.29).

Jeśli któryś z graczy jest wyczerpany, nie ma kart do odkrycia wtedy tylko jego przeciwnik odwraca kartę. Gracz wyczerpany ma wartość ataku „0”, obronność również „0” i nie otrzymuje zdolności z kart, a jego rodzaj Walki nie jest ani uznawany za Bijatykę ani za Wspar.



- c. **Obliczanie siły:** Obaj gracze dodają do siebie wartości siły ze wszystkich kart w stosie Walki. Jeśli całkowita siła walczącego przewyższa wskaźnik siły wskazany na głównej karcie Bohatera, staje się on natychmiast wyczerpany, a jego karta zostaje anulowana. Jeśli obie strony walczące stają się wyczerpane, żaden z walczących nie zostaje pokonany, należy przejść do kroku 4.
- d. **Zdolności z poprzedniej rundy:** Jeśli podczas poprzedniej rundy Walki wybrana została karta na której napisane było, że odnosi się do następnej rundy, wtedy jej zdolności są rozpatrywane w tym momencie (dopóki nie zaznaczono że jest inaczej), najpierw przez Bohatera, później przez Saurona.
- Pamiętaj, że jeśli jeden z walczących staje się wyczerpany w tej rundzie, zdolności karty z poprzedniej rundy są anulowane.
- e. **Zdolności z aktualnej rundy:** Wszystkie zdolności z tej karty, które były zagrywane w tej rundzie są teraz rozpatrywane, najpierw przez Bohatera, następnie przez Saurona.
- f. **Zadawanie ran:** zadawanie ran odbywa się jednocześnie, należy odjąć wartość swojej obronności od wartości ataku przeciwnika. (Np. jeśli wartość ataku potwora wynosi 5 a obronność Bohatera wynosi 3, Bohaterowi zadane są 2 rany.) Jeśli po tym etapie, któraś ze stron zostaje pokonana (patrz str.32), należy przejść do punktu 4. Jeśli nikt nie zostaje pokonany runda zaczyna się od punktu a. „Wybierz kartę”.
4. **Rozwiązanie:** Po stoczeniu wszystkich rund Walki, gracze wykonują następujące kroki:

- a. **Odrzucenie kart:** Gracz umieszcza swój stos kart Walki (zachowując układ kart) odkryty na wierzchu swojej talii odpoczynku. Sauron tasuje swoje karty ze stosu Walki z kartami talii Kart Walki Potwora.
- b. **Odrzucenie Żetonów Potworów:** Jeśli w walce brał udział żeton Potwora, teraz należy go odłożyć odkryty obok żetonów nieużytych. Ten krok wykonuje się niezależnie od tego czy potwór został pokonany czy nie. Zauważ, że niepokonanych żetonów Sług Złego nie usuwa się, pozostają one w tej samej lokalizacji po walce.
- c. **Niepokonany Potwór lub Sługa Złego:** Jeśli potwór lub sługa Złego nie zostanie pokonany w walce, wtedy Sauron może natychmiast umieścić ilość wpływów równą wiedzy swojego wojownika w Otoczeniu Twierdzy Cienia. Jeśli to się stanie podczas Kroku Podróży Bohatera, wtedy runda Bohatera się kończy.

## OBJAŚNIENIE SŁÓW KLUCZOWYCH W WALCE

W tym rozdziale opisane są niektóre słowa i frazy często pojawiające się w opisie zdolności walecznych.

- **Anulowanie:** Zdolności do anulowani są bardzo silnymi zdolnościami. Kiedy karta zostaje anulowana, cały jej opis jest ignorowany, a wartość ataku i obronności właściciela karty jest uznawana za „0”. Zauważ, że wartości nie można modyfikować tak aby stały się ujemne oraz, że nie można zredukować kosztu karty anulowanej (innymi słowy, należy ponieść koszt –siłą-karty, która jest anulowana). Jeśli dwie karty anulują się nawzajem, wtedy obie stają się puste z wartościami ataku i obronności równymi „0”. Jeśli anulowana zostaje karta, która ma zdolność odnoszącą się do następnej rundy, wtedy nie można skorzystać z tej zdolności (ponieważ nie rozpatruje się tekstu zawartego na karcie).
- **Zadaj X ran:** Niektóre karty zadają rany w sposób bezpośredni, niezależnie od wartości obronności przeciwnika. Rany są wtedy zadawane podczas etapu rozpatrywania zdolności, jednakże strony walczące nie mogą być pokonane dopóki nie nadejdzie etap Zadawanie Ran.
- **Modyfikacja wartości ataku i obronności:** Wiele kart Walki podnosi wartość ataku lub obronności karty (np. +1 atak). Karty z taką zdolnością po prostu zmieniają ostateczną wartość ataku lub obronności w etapie Zadawanie ran.
- **Jeśli Wartość (Ataku lub Obronności) Przeciwnika wynosi X:** Działanie niektórych kart jest uzależnione od wartości ataku lub obronności karty przeciwnika. Wartość X odnosi się do wartości wydrukowanej na karcie, a nie zmodyfikowanej).

*Przykład: Jeśli Bohater odkrywa kartę z następującym opisem: „Zyskujesz +5 atak jeśli wydrukowana na karcie wartość obronności twój wroga wynosi 0.” Przeciwnik odkrywa swoją kartę, której wartość obronności wynosi 0, a opis mówi: „Zyskaj +2 obronność.” W tym przypadku, dzięki karcie Bohater zyskuje +5 do wartości ataku a potwór uzyskuje +2 do wartości obronności. Efekt karty Bohatera jest doliczany dlatego, że jej opis odnosi się do wartości wydrukowanej na karcie potwora, a nie zmodyfikowanej.*

- **Zredukuj do 0:** Jeśli wartość ataku lub obronności którejś ze stron w walce zostaje zredukowana do „0”, wartość ta nie może być już podniesiona (wszelkie modyfikacje są ignorowane).
- **Stos kart Walki:** Wszystkie karty, które są zagrywane w czasie Walki muszą być układane w stos przed graczem, określa się go mianem stosu kart Walki. Celem, dla którego układu się w nim karty jest śledzenie ile siły gracz już użył oraz jakie karty były używane w poprzednich rundach.

Pewne karty mogą mieć wpływ na układ stosu poprzez dodawanie lub odejmowanie z niego kart (tak więc dodają lub odejmują siłę gracza).

- **Rodzaje:** Wiele kart Walki odnosi się do rodzaju tych kart. Każda Karta Walki może być **Wsparcia** (niebieska) lub **Bijatyki** (czerwona).



## PRZYKŁAD PIERWSZEJ RUNDY WALKI



1. Argalad walczy w Orkiem. Sauron Bierza kartę Odniesienia Orka oraz kart Walki „Zealot” i umieszcza je przed sobą.
2. Sauron losuje 5 kart, ponieważ wskaźnik męstwa Orka wynosi 5. Bohater decyduje o użyciu swojej zręczności aby wylosować kartę Bohatera i dodaje dwie pozostałe jednostki zręczności dodaje do wskaźnika siły(dając mu w sumie wartość 7).
3. Zaczyna się pierwsza runda Walki. Sauron i Bohater wybierają po jednej karcie z ręki i układają je przed sobą, zakryte.
4. Jednocześnie odkrywają treść swoich kart.
5. Obaj gracze sprawdzają swoje siły. Każdy z graczy wydał dwie jednostki siły, a ponieważ jest to wartość niższa od siły każdego z nich, żaden nie staje się wyczerpany.
6. Ponieważ jest to pierwsza runda Walki, nie ma żadnych zdolności z poprzedniej rundy. Następnie rozpatruje się zdolności z odkrytych kart. Karta Suarona zmniejsza obronność przeciwnika do „0”, podczas gdy karta zdolność z karty Bohatera pomoże mu w przyszłej rundzie. Zdolność karty Orka „Fanatical” powinna być rozpatrzona w tym momencie (jeśli to możliwe).
7. Następnie zadaje się rany. Bohater otrzymuje 2 rany (2 z ataku rywala, minus 0 za obronność). Argalad odrzuca 2 karty Bohatera ze swojej talii życia, umieszczając je w talii ran.
8. Następnie Orkowi zadawana jest 1 rana (2 z ataku przeciwnika minus 1 za obronność). Ponieważ żadna ze stron nie została pokonana, rozpoczyna się kolejna runda Walki(patrz str.31).

## PRZYKŁAD DRUGIEJ RUNDY WALKI



1. Rozpoczyna się druga runda Walki. Sauron i Bohater wybierają po jednej karcie z ręki i układają zakryte przed sobą.
2. Obaj gracze jednocześnie odkrywają wyłożone przez siebie karty.
3. Obaj gracze teraz dodają wydane przez siebie siły. Ork wydał w sumie 5 jednostek siły (2 z poprzedniej rundy i trzy z tej rundy). Ponieważ wydał więcej niż wynosi jego siła czyli cztery, jest wyczerpany a jego karta jest anulowana.
4. Argalad wydał w sumie 5 jednostek siły. Nie jest wyczerpany, ponieważ jego siła wynosi 7.
5. Argalad w tym momencie rozpatruje swoje zdolności z karty z poprzedniej rundy. Dają mu one +2 atak, ponieważ zagrał kartę Wsparcie w tej rundzie.
6. Aargalad teraz rozpatruje swoje zdolności z tej rundy. Nie dostaje bonusu w postaci +3 do ataku, ponieważ jego przeciwnik jest wyczerpany (i dlatego nie zagrał karty Bijatyka)
7. Ork nie jest w stanie skorzystać z żadnych zdolności (z tej ani z poprzedniej rundy) ponieważ jest wyczerpany.
8. Obronność Orka wynosi „0” (ponieważ jest wyczerpany) więc otrzymuje 5 ran (3 z ataku plus 2 z ataku Aargalada w wyniku działania karty z poprzedniej rundy).
9. Ponieważ ilość żetonów ran (6) jest przynajmniej równa zdrowotności Orka (3) , Ork zostaje pokonany. Walka wkracza w etap Rozwiązania.

## KOLEJNOŚĆ ROZPATRYWANIA KART

Większość Kart Walki zawiera jasne instrukcje o tym, kiedy powinien zostać rozpatrzony ich opis. Jeśli więcej kart powinno zostać rozpatrzonych w tym samym momencie wtedy w pierwszej kolejności rozpatrywane są karty Bohatera.

## WYCZERPANI PRZECIWNICY

Jeśli jeden z walczących zagrywa kartę Walki, która powoduje że suma jednostek siły użytych w walce (ułożonych w stosie kart Walki) przekroczy wartość siły tej postaci, staje się on wyczerpany.

Gdy gracz jest wyczerpany podczas Obliczania Siły (w punkcie c), Karta Walki, która została właśnie zagrana zostaje anulowana (oznacza to że wartość ataku i obronności zostaje zredukowana do zera i wszelkie zdolności z karty są ignorowane).

Gdy jedna z walczących stron jest wyczerpana, jego przeciwnik kontynuuje rozpatrywanie rund Walki dopóki nie zostanie spełniony warunek: a) walczący zostaje pokonany lub b) obie strony Walki stają się wyczerpane. W tym momencie Walka przechodzi do etapu Rozwiązania (etap 4).

**Ważne:** Przed rozpoczęciem jakiegokolwiek rundy Walki, jeśli któryś z walczących nie ma w ręce kart Walki (albo nie chce zagrywać kart), ogłasza, że jest wyczerpany. Jeśli obie strony chcą ogłosić wyczerpanie w tej samej rundzie, Bohater musi to zrobić jako pierwszy (po tym Sauron może zdecydować czy nadal chce zrobić to samo).

Wyczerpany wojownik pozostaje w takim stanie na czas trwania danej Walki.

## ZADAWANIE RAN I BYCIE POKONANYM

### POTWORY

Za każdą ranę, którą w czasie Walki otrzymuje potwór układa się jeden żeton rany na karcie odniesienia potwora. Jeśli podczas Zadawania ran (część f) ilość żetonów ran na karcie potwora jest równa bądź wyższa niż zdrowotność potwora, zostaje on pokonany.

Gdy potwór zostaje pokonany, jego żeton jest usuwany z planszy i umieszczany odkryty obok puli nieużytych żetonów potworów.

### SŁUDZY ZŁEGO

Za każdą ranę zadaną słudze układa się jeden żeton rany na odpowiednim polu Slugi na planszy. Żetonów ran nie zdejmujemy się ze Slugi po zakończeniu Walki, zostają one dopóki sluga nie zostanie wyleczony lub pokonany.

Jeśli ilość żetonów ran na słudze jest równa lub przewyższa jego zdrowotność, zostaje on pokonany. Gdy Sluga jest pokonany wszystkie Żetony ran są usuwane z pola Slugi a jego figurka jest usuwana z planszy.

Pokonani słudzy nie wracają do gry, za wyjątkiem „Ringwrights”, którzy wracają do Minas Morgul na początku kolejnego kroku Saurona.

## PRZYDZIELANIE RAN BOHATEROM

Za każdą ranę zadaną Bohaterowi, musi on odrzucić jedną kartę z wierzchu talii życia (bez zapoznawania się z jej treścią) lub odrzucić jedną wybraną przez siebie kartę z ręki. Wszystkie karty, które są odrzucane za rany są umieszczane (po jednej na raz) zakryte w talii ran Bohatera. Jeśli Bohater nie ma kart w talii i w ręce, natychmiast staje się *pokonany*.

### POKONANI BOHATEROWIE

Gdy Bohater zostaje pokonany, w wyniku odniesionych ran budzi się w najbliższej lokalizacji Przystań (jego poranione ciało zostało przeniesione przez oddanego przyjaciela do Przystani). Pokonany Bohater musi wypełnić następujące kroki:

1. **Postęp w opowieści Saurona:** znacznik opowieści Saurona najbardziej wysunięty na lewą stronę jest przesuwany o jedno miejsce w górę Szlaku Opowieści. Jeśli należałoby przesunąć więcej niż jeden żeton (ze względu na remis), Bohater może zdecydować, który z remisujących żetonów przesunąć.
2. **Utrata przysługi lub Karty Przedmiotu:** Bohater musi wybrać czy chce odrzucić jeden żeton przysługi ze swojej Karty Bohatera czy jedną kartę Przedmiotu. Jeśli Bohater nie ma ani żetonów przysług ani Przedmiotu ten krok jest pomijany.
3. **Przesunięcie do Przystani:** Figurka Bohatera jest przesuwana do najbliższego pola Przystań (najbliższego pod względem ilości pól dzielących Przystań i obecne pole Bohatera). Jeśli więcej niż jedna lokalizacja Przystani jest w takiej samej odległości, Sauron decyduje, do której z tych lokalizacji jest przesuwany Bohater.
4. **Odzyskanie sił:** Bohater tasuje wszystkie karty ze swojej talii odpoczynku i talii ran z kartami z talii życia.
5. **Koniec rundy:** Runda Bohatera kończy się natychmiast i grę kontynuuje kolejny gracz.



# ZWYCIĘSTWO W GRZE

Na zakończenie Kroku Opowieści, jeśli znacznik opowieści osiągnął pole Final (na końcu szlaku opowieści) rozpoczyna się final.



Alternatywnie, na zakończenie kroku Opowieści, jeśli trzy znaczniki opowieści Saurona osiągnęły pole Zapada Zmrok, również rozpoczyna się Final.

## ELEMENTY KARTY MISJI

Pojedyncza Karta misji jest losowana na początku gry i nie powinna być pokazywana przeciwnikowi. Podczas rozgrywki, każda ze stron stara się wypełnić opisane w niej warunki, aby zapewnić sobie natychmiastowe zwycięstwo w Finale. Poszczególne elementy karty misji zostały opisane poniżej:



1. **Tytuł:** Każda Karta Misji posiada tytuł, odpowiadający temu co Sauron lub Bohaterowie starają się osiągnąć.
2. **Grafika:** po lewej stronie karty znajduje się obrazek ilustrujący wymagania karty misji.
3. **Warunki misji:** Pole tekstowe, w którym opisane są kryteria, które Sauron lub Bohaterowie muszą spełnić, aby wygrać grę (lub przesunąć znacznik opowieści podczas Finalu-patrz str.34).



# FINAL

Gdy finał się rozpoczyna, gracze nie wykonują standartowych rund, zamiast tego wypełniają poniższe kroki:

1. **Sprawdź spełnienie warunków natychmiastowego zwycięstwa:** Strona dominująca ujawnia swoją kartę misji. Jeśli zostały spełnione warunki natychmiastowego zwycięstwa, **strona dominująca natychmiast wygrywa grę**. W innym wypadku gracze przechodzą do kroku 2.
  - a. Jeśli *żadna* ze stron nie jest dominująca, obaj gracze odkrywają swoje karty Misji. Jeśli tylko jedna strona jest w stanie wypełnić kryteria zawarte w karcie misji, wtedy ten gracz zostaje zwycięzcą rozgrywki.
  - b. Jeśli żadna ze stron nie wygrała w ten sposób należy przejść do kolejnego kroku.
2. **Zaawansowanie znaczników opowieści:** Jeśli Sauron spełnia wymagania karty Misji, przesuwa każdy ze swoich znaczników opowieści na szlaku opowieści. Również jeśli Bohaterowie wypełniają warunki karty misji, przesuwiają swój znacznik opowieści o jedno pole na szlaku opowieści.
  - a. Jeśli znacznik opowieści znajdzie się na polu Final na szlaku opowieści, nie jest już przesuwany dalej.
3. **Przygotowanie:** Sauron usuwa teraz swoje wcześniejsze uszkodzenia z pola Sług Ringwraiths na planszy.

Każdy Bohater tasuje swoje wszystkie karty z ręki, talii odpoczynku i talii ran z kartami z talii życia. Każdy Bohater następnie losuje ilość kart w wierzchu talii, równą wskaźnikowi jego męstwa.

4. **Dostosowanie Poziomu Trudności:** Jeśli jedna drużyna jest *dominująca*, atrybuty Ringwraiths'a są modyfikowane w następujący sposób:

- Dominacja Saurona: Ringwraiths otrzymuje tyle jednostek zdrowotności i męstwa, ile pól dzieli znacznik opowieści Bohatera od pola Final na szlaku opowieści.
- Dominacja Bohaterów: Zdrowotność i męstwo Ringwraiths'a są pomniejszane o niższą z tych wartości:
  - a. Ilość pól dzielących znacznik opowieści Saurona od pola Final na szlaku opowieści
  - b. Sumę ilości pól potrzebnych, aby pozostały (pozostałe) znaczniki opowieści Saurona dotarły do pola Zapada Zmrok na szlaku opowieści (patrz „Przykład Finału”).

5. **Wybierz Przedstawiciela:** Bohaterowie wybierają jednego Bohatera. Ten gracz będzie walczył z Ringwraiths w kroku 6.

Pamiętaj, że Bohaterowie już losowali karty w ilości równej wskaźnikowi męstwa i mogą wybrać swojego Przedstawiciela opierając się na tym, który z Bohaterów uważa, że ma najsilniejsze karty w ręce.

6. **Walka:** Wybrany Przedstawiciel walczy z Ringwraithsem według podstawowych zasad Walki.

7. **Określenie zwycięzcy:** Jeśli Ringwraiths został pokonany podczas etapu 6, Bohaterowie natychmiast wygrywają grę. Jeśli Ringwraiths nie został pokonany, Sauron wygrywa grę.

## PRZYKŁAD FINAŁU



1. Podczas Etapu Opowieści, znacznik opowieści Bohatera osiągnął pole Final na szlaku opowieści, wywołując tym samym rozpoczęcie Finału.

Bohaterowie dominują, ale nie są w stanie spełnić warunków z karty Misji, dlatego nie odnoszą natychmiastowego zwycięstwa.

2. Znacznik opowieści Saurona przesuwa się o 1 pole, ponieważ wypełnia wymagania karty Misji.

4. Ponieważ Bohaterowie są stroną dominującą, Sauron liczy ilość pól dzielącą jego znacznik opowieści od pola Final i pola Zapada Zmrok. Jego najbliższy znacznik opowieści znajduje się 3 pola od pola Final na Szlaku opowieści.

5. Pozostałe znaczniki opowieści Saurona dzieli 5 pól od pola Zapada Zmrok na Szlaku Opowieści (2 pola dla żółtego znacznika plus 3 pola dla czerwonego znacznika).

6. Sauron używa niższej wartości aby dodać Ringwraiths'owi 3 jednostki zdrowotności oraz 3 jednostki męstwa podczas nadchodzącej Walki przeciw Bohaterowi.

# POZOSTAŁE ZASADY

## ROZGRYWKA DWUOSOBOWA

Podczas dwuosobowej rozgrywki w *Wyprawę do Śródziemia*, zmienia się następujące zasady.

Bohater otrzymuje 2 rundy za każdą rundę Saurona:

- Po tym jak Bohater kończy swój pierwszy krok Spotkań, rozpatruje się specjalny etap rajdu Bohatera oraz Etap Losowania.
- Następnie Bohater otrzymuje drugą rundę ,rozpoczynając ją od kroku odpoczynku.
- Na zakończenie swojego drugiego kroku Spotkań, Sauron rozpoczyna swoją rundę w standardowy sposób(rozpoczynając od etapu Rajdu Bohatera).
- Sauron może zagrać jedną kartę Cienia podczas obu rund Bohatera.

## TASOWANIE

Kiedy talia kart lub pula żetonów potworów zostanie wyczerpana, po prostu potasuj ponownie odłożone karty (lub Żetony) w nową talie/pulę.

## OGRANICZENIA ILOŚCI ŻETONÓW

Jeśli skończą się Żetony przysług, Wpływu lub ran do gry należy wprowadzić zamienniki(takie jak np. monety).

Ilość wszystkich pozostałych elementów w grze jest ograniczona do ilości dostarczonej z grą.

## ZASADY OPCJONALNE

Ten rozdział zawiera opis opcjonalnych zasad, które mogą być wykorzystane w rozgrywce nadając jej określony styl. Każda z tych zasad może być wykorzystana tylko gdy zgodzą się na to wszyscy gracze przed rozpoczęciem rozgrywki.

### ZAAWANSOWANA DOMINACJA

Ta zasada jest wskazana dla graczy, którzy preferują bardziej sprecyzowane (i bardziej skomplikowane) obliczenia służące określeniu która ze stron jest *dominująca*.

Strona uważana za jest za dominującą, jeśli w aktualnym etapie gry musiałaby wykonać mniej kroków na szlaku opowieści do osiągnięcia pola Final niż przeciwnik. Oblicza się to poprzez zsumowanie kroków na szlaku opowieści wymaganych do osiągnięcia pola Final przy obecności w grze aktywnej karty Intrygi Saurona.

*Przykład: Znacznik Bohatera znajduje się pięć pól od pola Final. Ponieważ znacznik Bohatera jest przesuwany o dwa pola za każdy etap Opowieści, wymagałby trzech etapów Opowieści, aby dotrzeć do pola Final.*

*Aktywna Karta Intrygi Saurona powoduje przesunięcie jego czarnego i czerwonego znacznika o 2 pola każdy na szlaku opowieści. Dotarcie do pola Final lub The Shadow Falls będzie wymagało czterech etapów Opowieści dla każdego ze znaczników. Dlatego Bohaterowie są stroną dominującą (ponieważ osiągną oni pole Final w 3 rundach, a nie w 4 jak Sauron).*

### ETAP III O WYSOKĄ STAWKĘ

Ta opcjonalna zasada jest przeznaczona dla graczy, którzy chcą większej ilości okazji do odrobienia strat dla strony przegrywającej podczas etapu III. Należy dokonać następujących zmian:

- Jeśli Bohater dominuje w etapie III, Sauron może zdecydować, który z jego trzech znaczników jest przesuwany z każdym razem gdy pokona Bohatera(zamiast przesuwania najniższego znacznika).
- Jeśli Sauron dominuje podczas etapu III, Bohaterowie przesuwają swój znacznik opowieści o jedno miejsce na szlaku opowieści za każdym razem gdy pokonają Sługę Złego.

## RADY DOTYCZĄCE STRATEGII

Ten rozdział ma pomóc nowym graczom zrozumieć na czym skupić się podczas kilku pierwszych rozgrywek. Nie ma obowiązku stosowania się do tych porad, jednak mogą się one okazać bardzo pomocne.

### STRATEGIA BOHATERA

Ciemność narastająca od wschodu wydaje się być niemalże nie do zatrzymania. W sercach ludzi, w wiedzy elfów, w harcie ducha karłów i w woli życia wszystkich żywych istot tkwi wielka siła, aby uwolnić się spod wpływu cienia. Pokonanie Saurona będzie wymagało odwagi, śmiałości, wiedzy i pomocy sprzymierzeńców oraz przyjaźni. Nie wszystko stracone, więc czytaj uważnie:

- Najcenniejszym towarem Bohatera są Przysługi. Gdy otrzymujesz możliwość wybrania Pomiedzy otrzymaniem przysługi lub innego przywileju, Bohater powinien wybrać przysługę. Bohaterowie powinni także pamiętać o możliwości eksploracji opcji „Choose a Dark Path”. Może być ona użyteczna, ale należy ją wykorzystywać z rozwagą.
- Bohaterowie powinni uniemożliwiać Sauronowi wprowadzanie do gry kart Intrygi, nawet jeśli Bohaterowie prowadzą w grze. Sauronowi łatwiej jest zagrywać karty Intrygi w dalszej części rozgrywki, tak więc Bohaterowie powinni starać się osłabiać Saurona jak tylko to możliwe od samego początku.
- Nie bój się pokonania! Czasami jest niezbędna uwikłanie się w sytuacje, które mogą skutkować pokonanie. Bohaterowie nie powinni obawiać się podejmowania ryzyka, jeśli to może doprowadzić do powstrzymania Intrygi Saurona. Oczywiście Bohaterowie nie powinni zbyt często odpoczywać lub być pokonanymi, ponieważ to doprowadzi do szybkiego zwycięstwa Saurona.

## STRATEGIE SAURONA

Władca Ciemności jest silny, ale jest osamotniony. Jego arogancja może być jego największą słabością.

- Sauron nie powinien zapominać, że wygrywa grę przez zagrywanie kart Intrygi i utrzymywanie ich w grze. W każdej rundzie Sauron powinien być pewny co do możliwości zagrywania kart intrygi w następnych rundach
- Kiedy to tylko możliwe, Sauron powinien starać się zagrywać karty Intrygi, które odwołują się do lokacji jak najdalej od bohaterów. To w dużym stopniu utrudni ich odrzucenie.
- Dobrym pomysłem jest umieszczanie Slug w lokacjach do których odwołują się karty Intrygi. Ta taktyka również utrudnia bohaterom odrzucanie tych kart.
- Celem potworów i Slug jest obrona kart Intrygi Saurona i powolnienie bohaterów. Są to narzędzia w jego rękach a ich stan nie powinien odciągać Saurona od prawdziwego celu- przesuwania znaczników Opowieści, przez zagrywanie kart Intrygi
- Sauron powinien używać kart Cienia do trzymania bohaterów na dystans. Odpowiednio użyte karty Cienia gwarantują czasami Zwycięstwo.

## ISTOTNE ZASADY

- Sauron zagrywa maksymalnie jedną kartę Cienia na rundę gracza (także swoją)
- Slugi nie mogą być uleczone kiedy są w lokacji razem z bohaterem
- Sauron nie może umieścić potwora w lokacji bohatera (ale może *przenieść* potwora na lokację bohatera)
- Jeśli wszystkie trzy miejsca na szlaku Intrygi są zajęte, Sauron nie może zagrać karty Intrygi. Zamiast, może odrzucić jedną z kart Intrygi ze szlaku (w celu zagrania innej w przyszłości)
- Karty Misji są usuwane z gry po ich wypełnieniu.
- Bohater zostaje pokonany kiedy nie ma już kart w Puli Życia *oraz* żadnej karty na ręku.
- Bohater nie może odpoczywać w Twierdzach Cienia
- Bohater nie może losować kart Spotkań w zagrożonych lokacjach
- Bohater może przemieszczać się wzdłuż niebieskich szlaków (woda) jak po zwykłych ścieżkach, ale o wiele łatwiej będzie się po nich przemieszczać, jeśli bohater ma kartę przedmiotu - "Łódź".

## MAPA REGIONÓW

Poniższy opis dostarcza informacji na temat nazw regionów planszy. Nazwy znajdują się również na planszy, w sąsiedztwie odpowiednich talii Spotkań.



## CREDITS

**Game Design and Development:** Coey Kozmeczka and Christian T. Petersen

**Additional Development:** Tim Urrut

**Editing and Proofreading:** Mark O'Connor

**Graphic Design:** Kevin Childress, Andrew Navaro, Brian Schomburg, and Wil Springer

**Art Direction:** Zoë Robinson

**Cover Art:** Tomasz Jedruszek

**Map Art and Character Design:** Tim Arney-O'Neil

**Map Location Art:** Trevor Cook

**Interior Art:** Ryan Barger, Anna Christensen, Daarken, John Gravato, John Howe, and Sedore Thorevilay

**Production Manager:** Gabe Lauthman

**Publisher:** Christian T. Petersen

**License Manager (Sophisticated Games):** Robert Hyde

**Playtest Coordinators:** Robert A. Kouba and Mike Zeberowski

**Playtesters:** William Baldwin, Jaffer Batica, Kevin Beckley, Bob Bednar, Carolina Blanken, Pieter Blanken, Bryan Bockmaeller, Kevin Childress, Kim W. Christensen, Flannery Clark, Emile de Maat, Jean9 Duncan, Darcy Fomanagh, Rob Fomanagh, J.R. Godwin, John Goodenough, Eric Hanson, Peter Hawthorne, Stephen Horvath, Tara King, Thomas Laurson, Erik Lind, Jay Little, Richard Nauritz, Andrew Navaro, Jacob Overbo, Gilbert D. Pommes, Mike Ring, Paul Schulzsteinberg, Arjan Snippe, Erik Snippe, Jeremy Stornberg, Seth Swapp, Jeff Tidball, Steen Moldrup Thomsen, Tim Urrut, James Vaellier, Wilco van de Camp, Jason Walden, Matthew Xavier, Tom Zebro, and Jannie Zepfyr

**Blind Playtesters:** "The Lurkers in the Valley" - Ed Bective, Marc England, Loren Overby, Jeffrey Poff, Lisa Puff, Vern Wetter.

Christian would like to thank Professor Tolkien for boundless inspiration, Robert Hyde for his amazing patience with him and the marathon MEQ project both, and Camy K. for carrying this game to an epic conclusion, and making this game so much better than what he could have accomplished alone.

Coey would also like to specially thank all of our playtesters, particularly all outside groups who spent countless hours cutting and pasting, and Eric Hanson and Jean9 Duncan who donated many late nights to help iron out the bugs.

© 2009 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Middle-earth Quest, Middle-earth, The Watcher logs, The Lood of the Rings, and characters, events, items, and places therein are registered trademarks of the Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises, and are used under license by Sophisticated Games Ltd and their licensors. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China.

Visit Us on the Web at

[WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM](http://WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM)



## INDEKS

- Aktualny etap str.11-12  
Anulowanie str.29  
Atrybuty Bohaterów str.20-21  
Atrybuty Potworów str.27  
Bohaterowie pokonani, Potworów i Sług str.32  
Eksploracja str.24  
Etap Akcji str.15-19  
Etap Intrygi str.13  
Etap losowania Bohatera str.19  
Etap Odpoczynku str.20  
Etap opowieści str.12  
Etap Podróży str.22-23  
Etap Rajdu str.11  
Etap Spotkania str.24-25  
Etap Wydarzenia str.14  
Etap Zasadzki str.22  
Etapy gry str.12  
Final str.33-34  
Karta Odniesienia Potwora str.27  
Karty Intrygi str.13  
Karty Korupcji str.20,26  
Karty Przedmiotów str.26  
Karty Walki Potwora str.28  
Karty Wypraw str.25  
Karty Zagrożenia str.23  
Karty Zdolności str.26  
Konsultacja z Postaciami str.24  
Lokalizacje pod wpływem Kart Intrygi str. 14  
Lokalizacje pod wpływem Kart Wydarzeń str. 13  
Lokalizacje zagrażające str.22-23  
Losowanie Kart Cienia i Kart Intrygi str.17-18  
Męstwo Bohaterów str.20  
Męstwo Potworów str.27  
Określanie Dominacji str.14  
Omówienie elementów gry str.4-6  
Omówienie Głównej Karty Bohatera str.20-21  
Omówienie Kart Cienia str.18  
Omówienie Szlaku Akcji str. 16  
Opis elementów planszy str.6  
Opis Kart Misji str.33  
Opis Karty Bohatera Karty Zdolności str.28  
Opis Karty Spotkania str.25  
Opis Karty Wydarzenia str.15  
Otoczenie ,wpływ str.16-17  
Rozmieszczanie żetonów potworów str.18  
Ruch Bohaterów str.22-23  
Ruch Potworów i Sług str.18  
Runda gry str.10  
Opis rundy Bohatera str.10  
Przystań str.11  
Region str.11  
Rozgrywka dwuosobowa str.35  
Rozkazywanie Potworom i Sługom str.18-19  
Runda Saurona, Szczegółowy opis str.11-19  
Runda Saurona, omówienie str.10  
Siła Bohatera str.20  
Siła Potwora str.27  
Siła wpływu str.16  
Słudzy Złego str.12,18  
Spis elementów gry str.3  
Symbole ruchu str.22  
Szczegółowy opis Rundy Bohatera str. 20-25  
Szlak opowieści str.12  
Ścieżki, Ruch str.6, 22  
Talia Cienia str.16  
Talia Odpoczynku str.21  
Talia ran str.21  
Talia Życia str.21  
Talie Kart str.21  
Trening str.26  
Twierdza Cienia str.11  
Umieszczanie Wpływu str.15-17  
Ustawienie str.8  
Uzdrowianie Bohaterów str.20  
Uzdrowianie Potworów str.18  
Walka str.27-32  
Walka, Etapy str.28-29  
Walka, przykład str.30-31  
Walka, słowa kluczowe str.29  
Ważne Pojęcia str.11  
Wiedza Bohatera str.21  
Wiedza Potworów i Sług str.27  
Wpływ, rozszerzanie str.16-17  
Wyczerpani Wojownicy str.32  
Zadawanie ran str.32  
Zręczność str.21  
Zwycięstwo w grze str.33-34  
Żeton Akcji str.15  
Żetony Postaci str.24  
Żetony Postaci str.24  
Żetony Potworów str.19  
Żetony Poziomu str.26  
Żetony przysług str.24



# WAR OF THE RING™

Based on The Lord Of The Rings trilogy by  
J.R.R. Tolkien

All about the hills, the hosts of Mordor raged. The Captains of the West were foundering in a gathering sea. The sun gleamed red, and under the wings of the Ringwraiths the shadows of death fell dark upon the earth.

The Dark Lord Sauron has returned and his armies have mustered for their final assault on the Free Peoples of Middle-Earth. The nations of the Free Peoples are scattered and unprepared...but hope yet remains. Marshal your armies and stand ready to defend your strongholds. Powerful Captains such as Aragorn and Gandalf are at your disposal - but are they best used in the field, or as guides and escorts for Frodo and the One Ring?

This is the final clash of the Third Age. This is the War of the Ring! An epic strategy wargame for 2-4 players.



## LORD of the RINGS™ THE CONFRONTATION

The time has come for the final confrontation in Middle Earth. Only one side can win!

An intense, 30-minute game of bluffing, strategy, and guts, Lord of the Rings: the Confrontation is one of acclaimed designer Reiner Knizia's most celebrated games. Take command of the Fellowship of the Ring and use strength, courage, and guile to see Frodo safely to Mt. Doom and the ring destroyed, or play as Sauron and do everything in your dark power to reclaim your Ring and destroy the Shire... This deluxe edition features improved artwork and a brand-new alternate game. For 2 players.



## PODSUMOWANIE

### KARTY MISJI

Ten fragment opisuje wszystkie karty Misji i może być pomocny w przygotowaniu drogi do Finału.

### KARTY MISJI SAURONA

His Dark Throne: Sauron zwycięża, jeśli w grze są 3 karty Intrygi

In Darkness Bind Them: Sauron zwycięża, kiedy żółty znacznik przesunie się do III przedziału szlaku Opowieści.

To Rule Them All: Sauron zwycięża, kiedy czerwony znacznik przesunie się do III przedziału szlaku Opowieści.

Where the Shadows Lie: Sauron zwycięża, kiedy czarny znacznik przesunie się do III przedziału szlaku Opowieści.

To Find Them All: Sauron zwycięża, jeśli posiada Ringwraiths lub 6 żetonów w Ilywu w Shire.

Karty Misji Bohaterów

Noble Blood: Bohaterowie wygrywają jeśli razem mają 1 lub mniej kart Korupcji

Against the Shadow: Bohaterowie wygrywają kiedy w grze jest nie więcej niż dwa potwory.

Isildur's Secret: Bohaterowie wygrywają, jeśli razem mają pięć przysług.

Minas Morgul Kept at Bay: Bohaterowie wygrywają jeśli w grze zastaje dwoje lub mniej Slug.

The Spear of the West: Bohaterowie wygrywają kiedy każdy bohater wypełni jednocześnie początkową i Zaawansowaną Misję.

### ETAPY WALKI

1. Ustawienia Saurona
2. Przygotowanie (losowanie kart Walki)
3. Rundy Walki
  - Wybór kart
  - Odkrywanie kart
  - Obliczanie Siły
  - Zdolności z poprzedniej rundy
  - Zdolności aktualnej rundy
  - Zadawanie ran
4. Rozwiązanie
  - Odrzuć Karty
  - Odrzuć Żetony Potworów
  - Niepokonane Potwory i Slugi

### RUNDA SAURONA

7. **Rajd Bohatera:** Odrzuć żetony wpływu z każdej lokacji bohatera
8. **Krok Opowieści:** Przesuń znacznik Opowieści Bohatera o dwa pola na szlaku i znacznik Saurona, odnosząc się do jego kart Intrygi. **Omiń ten krok w pierwszej rundzie gry.**
9. **Krok Intrygi:** Sauron zagrywa kartę Intrygi z ręki lub odrzuca aktywną kartę Intrygi. **Omiń ten krok w pierwszej rundzie gry.**
10. **Krok Wydarzeń:** Sauron losuje trzy karty z aktualnej talii Wydarzeń. Potem rozpatruje jedną z nich (str. 14). Jeśli żaden zespół nie jest Dominujący, Sauron losuje i rozpatruje jedną kartę.
11. **Krok Akcji:** Sauron może wykonać dwie akcje (lub trzy w grze czteroosobowej)
12. **Krok Losowania Bohaterów:** Bohater losuje kartę z puli Życia w liczbie równej wartości *męstwa*.

### RUNDA BOHATERA

4. **Odpoczynek:** Bohater może odpoczywać, jeśli na tej samej lokacji nie ma potwora ani Slugi. Jeśli bohater jest w Przystani, może się leczyć
5. **Zasadzka:** Sauron może wybrać i zaatakować potworem lub Slugą w lokacji bohatera.
6. **Podróż:** W trakcie tego kroku bohater może przemieścić się do sąsiedniej lokacji, walczyć, rozpatrywać zagrożone lokacje i odkrywać: **tak wiele razy jak pozwalają na to karty.**
  - **Ruch:** przemieszczenie do sąsiedniej lokacji, odrzucając karty z ręki.
  - **Walka lub Zagrożenie:** Sauron wybiera czy bohater walczy z potworem/Slugą w swojej lokacji lub rozpatrzyć kartę zagrożenia w zagrożonej lokacji.
  - **Odkrywanie:** Po zakończeniu ruchu, jeśli bohater nie jest w zagrożonej lokacji, losuje trzy z kart talii Spotkań i rozpatruje najniższą numerowaną kartę pasującą do jego lokacji.

### SKRÓCONY INDEKS

Etapy walki- 28-29  
Finał – 33-34  
Indeks – 38  
Istotne Zasady – 36  
Ważna Terminologia – 11  
Mapa Regionów – 8  
Gra Dwuosobowa – 35