

Na podstawie powieści J.R.R. Tolkiena

# WŁADCA PIERŚCIENI

BITWA O ŚRÓDZIEMIE



## INSTRUKCJA

Gra dla 2-4 graczy w wieku 8-108 lat



FOXGAMES

# ELEMENTY GRY

- 64 karty

43 karty Pierścienia

(na rewersie Pierścień)

31 kart  
towarzyszy

12 kart  
Mordoru

Symbol

Nazwa karty



Cecha specjalna karty

21 kart wrogów

(na rewersie  
Oko Saurona)

Punkty

Symbole



Nazwa karty

## OPIS GRY

Gra oparta jest na powieści „Władca Pierścieni” J. R. R. Tolkiena. Gracze walczą u boku towarzyszy przeciwko wrogom z Mordoru. By pokonać siły zła, należy stworzyć drużynę, która weźmie udział w bitwie. Na kartach postaci znajdują się różnokolorowe symbole. Dokonać ataku można jedynie, gdy symbole na kartach towarzyszy i wrogów są takie same.

Pamiętaj, że Oko Saurona bacznie cię obserwuje. Możesz w każdej chwili spodziewać się ataku ze strony wrogów z Mordoru. Wygra gracz, który pokona najgroźniejszych wrogów i zdobędzie najwięcej punktów.

# PRZYGOTOWANIE GRY

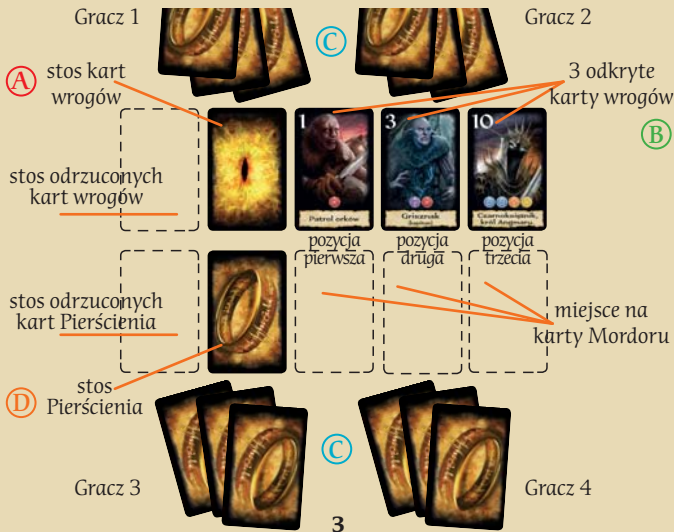
- Potasujcie **21 kart wrogów** (z Okiem Saurona na rewersie) i ułóżcie z nich stos, obrazkami do dołu (A). Następnie z wierzchu stosu weźcie **3 karty wrogów** i ułóżcie je w jednej linii obok stosu kart wrogów (obrazkiem do góry) (B).

Karta najbardziej po lewej zajmuje **pozycję pierwszą**, karta w środku **pozycję drugą**, a karta po prawej **pozycję trzecią**. Pod tymi kartami w trakcie gry wykładane będą karty Mordoru.

- **Karty Pierścienia** (z Pierścieniem na rewersie) podzielcie na dwie części: 31 kart towarzyszy i 12 kart Mordoru.

- potasujcie **31 kart towarzyszy** i rozdajcie **po 3** każdemu graczowi (C).

- pozostałe karty towarzyszy potasujcie razem z **12 kartami Mordoru** i stwórzcie z nich **stos Pierścienia** (karty na stosie leżą obrazkiem do dołu) (D).



# PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna gracz mający największy pierścień na palcu (lub gracz najmłodszy), a następnie rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Tura gracza może wyglądać na dwa sposoby (**A** albo **B**):

## PRZEBIEG TURY GRACZA

albo

**A**

**A1** - Wybierasz jedną kartę towarzysza spośród kart trzymanyh w ręku i dokładasz ją do już istniejącej drużyny lub tworzysz nową drużynę.



**A2** - Możesz (ale nie musisz!) wysłać do ataku jedną ze swoich drużyn.

[koniec tury gracza]

**B**

**B** - Dobierasz jedną kartę ze stosu Pierścienia i dokładasz ją do swoich kart trzymanyh w ręku.

[koniec tury gracza]

Szczegółowy opis przebiegu tury gracza:

**A1 - Wybierz jedną kartę towarzysza spośród kart trzymanyh w ręku i dołóż ją do już istniejącej drużyny lub stwórz nową drużynę.**

Gracz tworzy swoje drużyny układając karty przed sobą na stole.

- Liczba kart w drużynie jest nieograniczona.
- Każdy gracz może mieć dowolną liczbę drużyn.
- Tworząc drużyny, należy pamiętać, aby układać karty towarzyszy w taki sposób, by widoczne były umieszczone na nich symbole.

- **Uwaga!** Karta towarzysza raz dodana do drużyny nie może być przeniesiona do innej drużyny.

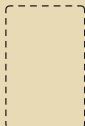
**Przykład:** dolożenie karty do drużyny.



Drużyna A



Drużyna B



Drużyna C

Gracz ma już dwie drużyny. W drużynie A jest trzech towarzyszy, a w drużynie B jeden. Podczas swojej tury gracz może dolożyć kartę z ręki do wybranej drużyny albo zapoczątkować nową (trzecią) drużynę.

## A2 - Możesz (ale nie musisz!) wysłać do ataku jedną ze swoich drużyn.

- **Uwaga!** Gracz może wykonać to działanie, jeśli wcześniej dodał kolejnego towarzysza do drużyny lub stworzył nową drużynę (A1).
- Na kartach towarzyszy i wrogów znajdują się różnokolorowe symbole. Aby pokonać wroga twoja drużyna musi posiadać wszystkie symbole pokazane na jego karcie.
- W jednej turze gracz może wysłać do ataku tylko **jedną drużynę**. Można jednak zaatakować **jednego lub więcej wrogów** (o ile drużyna posiada odpowiednie symbole).
- Po stoczonej bitwie gracz zdobywa karty pokonanych wrogów i kładzie je przed sobą na stole (obrazkiem do dołu). Na kartach wrogów znajdują się wartości punktowe. **Gracz, który na koniec gry będzie miał najwięcej punktów na zdobytych kartach wrogów, wygra grę.**

### Symbole

- W grze występują kolorowe symbole (czerwone, pomarańczowe, żółte, zielone, niebieskie i fioletowe) oraz symbol specjalny (**joker**).
- Na każdej karcie wroga jest od 1 do 4 kolorowych symboli.
- Na każdej karcie towarzysza jest od 1 do 2 kolorowych symboli lub symbol specjalny (joker).



Joker

- Niewykorzystane podczas bitwy symbole na kartach towarzyszy przepadają. Nie można ich już później wykorzystać.
- Na niektórych kartach towarzyszy znajduje się też akcja specjalna. Gracz może z niej skorzystać (patrz: „Opis cech specjalnych kart”).

### Po bitwie należy:

- Odrzucić **wszystkie karty towarzyszy** z drużyny biorącej udział w ataku. Odkładane są na stos odrzuconych kart Pierścienia.
- Karty z niezaatakowanymi wrogami należy przesunąć na kolejne pozycje w prawo.
- Puste miejsca na pozycjach 1, 2, 3 należy uzupełnić kartami z wierzchu stosu kart wrogów.
- Pod koniec gry w stosie może zabraknąć kart do uzupełnienia. Wówczas odkryte są mniej niż 3 karty wrogów (patrz: „Koniec gry”).

**Przykład:** Atak na wroga.



1. Gracz wysłał do ataku drużynę A. Symbole na jej kartach odpowiadają symbolom na dwóch kartach wrogów (Czarnoksiężnik i patrol Orków). Jeden z zielonych symboli drużyny nie jest wykorzystany i przepada.

2. Gracz zdobywa dwie karty wrogów i kładzie je przed sobą, obrazkiem do dołu.

3. Wszystkie karty należące do drużyny, która wzięła udział w bitwie, należy odłożyć na stos odrzuconych kart Pierścienia.

4. Pozostała po walce karta wroga należy przesunąć w prawo, a 2 wolne miejsca od razu należy uzupełnić nowymi kartami ze stosu kart wrogów.

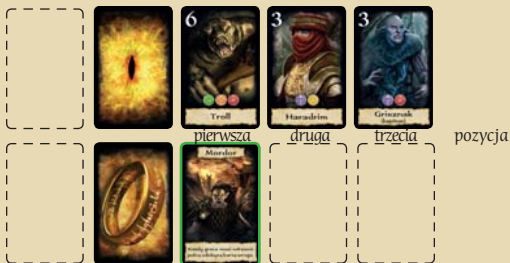
## **B – Wyciągnij jedną kartę ze stosu Pierścienia i dodaj ją do swoich kart trzymanyh w ręku.**

- **Uwaga!** Gracz może wykonać to działanie tylko, jeśli wcześniej zrezygnował z działania „Wybierz jedną kartę towarzysza spośród kart trzymanyh w ręku i dołóż ją do już istniejącej drużyny lub stwórz nową drużynę” (A1).
- W swojej turze gracz może wyciągnąć **jedną kartę ze stosu Pierścienia** i dodać ją do kart trzymanyh w ręku – o ile tylko ma w ręku **mniej niż 5 kart**. W żadnym momencie gry nie można mieć w ręku więcej niż 5 kart.
- **Jeśli gracz wyciągnie kartę towarzysza**, musi dołączyć ją do swoich kart trzymanyh w ręku. Na tym kończy się tura gracza.
- **Jeśli gracz wyciągnie kartę Mordoru**, musi postępować zgodnie z poniżej opisanymi regułami (patrz: „Karty Mordoru i kontratak”), a następnie wyciągnąć kolejną kartę ze stosu Pierścienia. Gracz postępuje w ten sposób aż do momentu wyciągnięcia karty towarzysza. Jeśli w stosie Pierścienia zabraknie kart, należy potasować stos odrzuconych kart Pierścienia i utworzyć z nich nowy stos Pierścienia.

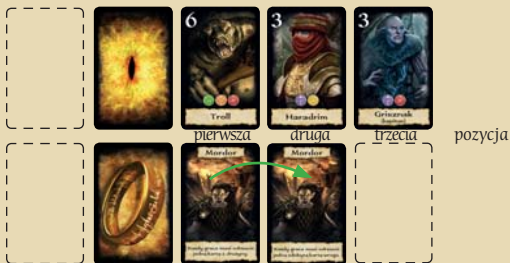
### **Karty Mordoru i kontratak**

- **Jeśli gracz wyciągnie kartę Mordoru** ze stosu Pierścienia, musi natychmiast wyłożyć ją na stół, obrazkiem do góry, na pierwszą pozycję (obok stosu Pierścienia).  
Gdy zostanie odkryta kolejna karta Mordoru, ta wyłożona wcześniej zostaje przesunięta o jedną pozycję w prawo. Pierwszą pozycję zajmuje nowo wyciągnięta karta Mordoru.
- Wraz z wyciąganymi kolejnymi kartami Mordoru, pierwsza odkryta karta Mordoru zostaje przesunięta z pozycji pierwszej na pozycję drugą (pośrodku), a następnie na pozycję trzecią (po prawej).

**Przykład:** umieszczanie kart Mordoru.



Pierwszą wyciągniętą kartę Mordoru należy położyć na pierwszej pozycji, pod trollem.



Gracz wyciąga drugą kartę Mordoru i wyklada ją na pierwszej pozycję. Poprzednio wyciągnięta karta Mordoru zostaje przesunięta na pozycję drugą, pod Haradrima.



Gracz wyciąga trzecią kartę Mordoru i wyklada ją na pierwszą pozycję. Wcześniej wyłożone karty Mordoru zostają przesunięte na pozycje drugą i trzecią. Nadszedł czas na kontratak.



**Uwaga!** Kontratak ma miejsce tylko wtedy, gdy wyłożona zostanie **trzecia** karta Mordoru. W tym momencie działanie ma tylko karta Mordoru z pozycji **trzeciej**. To właśnie na tej pozycji karty Mordoru zyskują moc. Dzięki temu gracze mają możliwość zaplanować swoje ruchy. Do kontrataku może dojść także w sytuacji, gdy wcześniej nie doszło do ataku żadnej z drużyn graczy.

### **Polecenia na kartach Mordoru**

**Każdy gracz musi odrzucić jedną kartę z drużyny.**

Gracze wybierają po jednej karcie towarzysza z jednej ze swoich drużyn i odkładają ją na stos odrzuconych kart Pierścienia.

**Każdy gracz musi odrzucić jedną kartę z ręki.**

Gracze wybierają z ręki po jednej karcie towarzysza i odkładają ją na stos odrzuconych kart Pierścienia.

**Każdy gracz musi odrzucić jedną zdobytą kartę wroga.**

Gracze wybierają po jednej karcie wroga, z tych, które wcześniej zdobyli, i odkładają ją na stos odrzuconych kart wrogów.

Kontratak kończy się w momencie, gdy wszyscy gracze wykonają polecenie z aktywnej karty Mordoru. Jeśli któryś z graczy nie dysponuje odpowiednią kartą, nie wykonuje polecenia. Nie odrzuca on żadnej karty.

Po kontrataku **wszystkie karty Mordoru** należy umieścić na stosie odrzuconych kart Pierścienia (by mogły po potasowaniu stosu wrócić do gry).

**Kartę wroga z trzeciej pozycji** należy umieścić na stosie odrzuconych kart wrogów. Pozostałe dwie karty wrogów (z pierwszej i drugiej pozycji) należy przesunąć na drugą i trzecią pozycję, a ze stosu kart wrogów należy odkryć nową kartę i umieścić ją na pierwszej pozycji.

Po zakończeniu kontraktaku gracz wyciąga kolejną kartę ze stosu Pierścienia. Bierze on kolejne karty (jeśli trzeba, stosując zasady dotyczące kart Mordoru), aż wyciągnie kartę towarzysza, którą dołącza do swoich kart trzymanyh w ręku. W tym momencie tura gracza kończy się.

**Przykład:** kontraktak.



„Każdy gracz musi odrzucić jedną kartę wroga.”

Gracz wyciąga trzecią kartę Mordoru i kładzie ją pod trollem (na pozycji pierwszej), przesuwając pozostałe dwie karty Mordoru na pozycje drugą i trzecią (pod karty: Haradrim i Grisznak). Polecenie, które znajduje się na karcie Mordoru z trzeciej pozycji, musi być niezwłocznie wykonane. Następnie Grisznak trafia na stos odrzuconych kart wroga. Karty Mordoru należy odłożyć na stos odrzuconych kart Pierścienia. Gracz, którego tura właśnie trwa, wyciąga kolejną kartę ze stosu Pierścienia, by zakończyć swoją turę.

## KONIEC GRY

**Gra kończy się, gdy na stole nie ma już żadnych odkrytych kart wroga.** Może się tak stać albo dlatego, że ostatni wróg został pokonany, albo dlatego, że ostatnia karta wroga trafiła na stos odrzuconych kart wroga po kontraktaku.

Jeżeli w ostatniej rundzie dojdzie do kontraktaku, rozgrywa się go przed podliczeniem punktów.

**Gracze sumują punkty:**

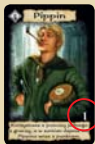
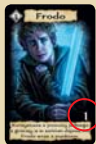
- na zdobytych kartach wrogów
- za szczególne sprawności swoich towarzyszy (Gandalf, Frodo, Sam, Merry, Pippin).

Wygrywa gracz, który uzyska najwięcej punktów.

W przypadku remisu wygrywa gracz, który pokonał najwięcej wrogów (zdobył najwięcej kart wroga). Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

## OPIS CECH SPECJALNYCH KART

**Frodo, Sam, Merry, Pippin**



Ruszając do ataku, możesz wykorzystać (tylko raz) symbole z karty należącej do drużyny innego gracza (karta tego gracza nie zmienia właściciela!). Po wykorzystaniu tej cechy specjalnej oddajesz kartę osobie, z której pomocy skorzystałeś. Osoba ta kładzie kartę obok siebie obrazkiem do dołu. Nie może ona ponownie wykorzystać cechy specjalnej karty, ale w zamian dostaje **1 punkt** na koniec gry za posiadanie tej karty.

**Uwaga!** Jeżeli w trakcie gry cecha specjalna nie zostanie wykorzystana, nikt nie otrzymuje punktu ze tę kartę.

## Theoden, Faramir, Boromir, Eomer



Symbol jednego z atakujących towarzyszy w drużynie liczy się **podwójnie**. Musi być to inny symbol niż znajdujący się na karcie z tą cechą specjalną.

**Przykład:** Boromir i Elrond przeprowadzają atak. Gracz korzysta z cechy specjalnej karty Boromira i podwaja jeden z zielonych symboli na karcie Elronda. Gracz nie może podwoić żółtego symbolu na karcie Boromira.



### Gandalf

Możesz wziąć kartę z drużyny innego gracza i dodać ją do jednej ze swoich drużyn. Po wykorzystaniu tej cechy specjalnej oddajesz kartę Gandalfa osobie, której zabrałeś członka drużyny. Osoba ta kładzie kartę obok siebie obrazkiem do dołu. Nie może ona ponownie wykorzystać cechy specjalnej karty, ale w zamian dostaje **2 punkty** na koniec gry za posiadanie tej karty.

**Uwaga!** Jeżeli w trakcie gry zdolność specjalna nie zostanie wykorzystana, nikt nie otrzymuje tego punktu.



### Gimli

Nie podlega wymianie na Gandalfa. Gimli jest odporny na kontratak sił Mordoru.



### Legolas

Po ataku Legolas zostaje wyłożony przed graczem i jako pierwsza karta tworzy nową drużynę. Nie można go odrzucić po ataku. Może zostać odrzucony jedynie w kontrataku.



### Tom Bombadil

Raz umieszczony przez gracza w drużynie, może przechodzić z jednej do drugiej drużyny w trakcie jednej tury przed atakiem.



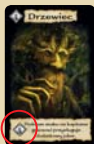
### Aragorn

Po umieszczeniu go w drużynie gracz może również umieścić inną kartę z ręki w dowolnej drużynie.



### Glorfindel

Podczas ataku na wroga, który ma więcej niż 2 symbole, graczowi przysługuje **dodatkowy joker** (czyli razem 2 jokery). Bez względu na liczbę atakowanych wrogów z dwoma symbolami dodatkowo można wykorzystać tylko jednego jokera.



### Drzewiec

Podczas ataku na wroga będącego kapitanem, graczowi przysługuje **dodatkowy joker** (czyli razem 2 jokery). Bez względu na liczbę atakowanych kapitanów dodatkowo można wykorzystać tylko jednego jokera.



### Angbor

Po wykorzystaniu tej karty gracz może od razu wyciągnąć kolejną kartę ze stosu Pierścienia, pod warunkiem, że w rękę trzyma mniej niż 5 kart.

# ZAGRAJ Z NAMI!



Dołącz do Bilbo Bagginsa i krasnoludów. Wyrusz w niebezpieczną wyprawę po skarb. Na swojej drodze spotkasz wielu wrogów: orki, trolle, wielkie pająki oraz smoka. Czy zdołasz ich pokonać?



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o. o.  
ul. Foksal 17, 00-372 Warszawa  
© 2013 Grupa Wydawnicza Foksal

Wydawca: Jarostaw Basalyga  
Tłumaczenie: Magdalena Miśkiewicz  
Opracowanie instrukcji: Michał Szewerniak  
Korekta: Katarzyna Suszał  
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

Autor: Andreas Zimmermann  
Ilustracje: Suzanne Helmigh



© 2013 Sophisticated Games Ltd  
[www.sophisticated-games.com](http://www.sophisticated-games.com)