



# POSZUKIWANIA PIERŚCIENIA™

AUTORZY GRY:  
**MARCO MAGGI,**  
**GABRIELE MARI**  
| FRANCESCO NEPITELLO



*„Jeżeli chcesz usłuchać  
mojej rady, idź do  
Rivendell. Podróż tam  
nie powinna być zbyt  
niebezpieczna, jakkolwiek  
droga jest teraz  
trudniejsza niż dawniej,  
a pod jesień pogorszy  
się jeszcze”.*



*Drużyna Pierścienia*  
Księga 1, Rozdział 3: Trzech to już kompania

## WPROWADZENIE

**W** *Poszukiwaniach Pierścienia* jeden z graczy – Powiernik Pierścienia – musi poprowadzić Froda Bagginsa i jego przyjaciół hobbitów do Rivendell, gdzie znajdują bezpieczne schronienie, jednocześnie unikając straszliwych Nazgûli kontrolowanych przez maksymalnie 4 innych graczy. Gracze Upiorów Pierścienia koordynują swoje poszukiwania Froda, korzystając z 4 figurek Nazgûli (bez względu na liczbę graczy).

## LISTA ELEMENTÓW GRY

- Instrukcja
- Plansza (dwustronna)
- 7 plastikowych figurek (Frodo, 4 Nazgûle, Gandalf Szary i Wódz Nazgûli)
- Zasłonka Powiernika Pierścienia
- Dziennik podróży (dwustronny)
- 36 kart podróży (dwie talie po 18 kart każda)
- 22 karty czarnoksięstwa
- 44 karty sprzymierzeńców (dwie talie po 22 karty każda, jedna dla części I i jedna dla części II)
- 5 kart kompanii
- 5 kart pomocy Upiorów Pierścienia
- Karta pomocy Gandalfa Szarego
- Karta pomocy Czarnych Jeźdźców
- 7 kości akcji Upiorów Pierścienia (6 zwykłych kości akcji i 1 specjalna kość akcji Wodza Nazgûli)
- Koperta „List od Gandalfa”
- 90 żetonów i znaczników

## PRZEBIEG ROZGRYWKI

*Poszukiwania Pierścienia* rozgrywa się dwuetapowo, korzystając z dwustronnej planszy i wielu różnych elementów. Gracze mogą rozegrać obie części gry podczas jednego długiego posiedzenia, sugerujemy jednak rozegrać każdą z nich oddzielnie, podczas kolejnych spotkań. Jeśli zdecydujecie się tak postąpić, elementy gry spakujcie do pudełka zgodnie z zasadami ze strony 25, korzystając z koperty „List od Gandalfa” – otworzycie tę kopertę następnym razem, kiedy spotkacie się, aby rozegrać część II.

- W części I, *Trzech to już kompania* – rozgrywanej na stronie planszy otoczonej zieloną ramką – hobbiti rozpoczynają podróż i kierują się do Bree, poza wschodnie granice Shire. Gracz Powiernika Pierścienia notuje ruchy Froda w sekrecie, a gracze Upiórów Pierścienia próbują go znaleźć, zgadując, jaką ścieżkę obrał.
- W części II, *Bieg do brodu* – rozgrywanej na stronie planszy otoczonej pomarańczową ramką – Frodo opuszcza Bree i, prowadzony przez Obieżyświata, kieruje się do Rivendell. Tym razem trasa Froda będzie generowana automatycznie, a gracz Powiernika Pierścienia będzie kontrolował Gandalfa Szarego, próbując ochraniać pierścień i zwodzić Nazgûle na manowce.

Gracz Powiernika Pierścienia wygrywa, jeśli Frodo zanieś Jedyne Pierścień do Rivendell, zanim całkowicie ulegnie pokusie i podda się Cieniowi. Gracze Upiórów Pierścienia wygrywają, jeśli w dowolnym momencie gry Frodo padnie ofiarą zepsucia.

W rozdziale 1 (strony od 8 do 25) znajduje się opis przygotowania gry i zasady części I. Część II w większości wykorzystuje te same mechaniki, dlatego w rozdziale 2 (strony od 26 do 34) zostały wyszczególnione tylko zmiany zasad obowiązujące podczas części II. Na końcu instrukcji znajduje się słowniczek najważniejszych terminów gry (strony 38–39).

## ZEPSUCIE



Zepsucie to kluczowy element gry, bowiem wygrana lub przegrana graczy zależy od stopnia zepsucia Froda.

Podczas rozgrywki Frodo będzie otrzymywał punkty zepsucia odzwierciedlające rosnące brzemień Jedyne Pierścienia w obliczu nieustannych poszukiwań Upiórów Pierścienia. Poziom zepsucia może wzrosnąć w wyniku spotkania z Nazgûłami (patrz strona 22), jako efekt zmęczenia wywołanego podróżą podczas tury mroku nocy (patrz strona 12) lub w wyniku działania kart czarnoksiężstwa (patrz strona 20).

Liczbę punktów zepsucia śledzi się przy użyciu znacznika zepsucia na umieszczonym po prawej stronie planszy torze zepsucia. Kiedy Frodo otrzymuje zepsucie, znacznik zepsucia należy przesunąć do przodu o jedno pole za każdy otrzymany punkt zepsucia.

Jak zaznaczono to w warunkach zwycięstwa każdej części gry (patrz strona 25 i strona 34), istnieje maksymalna wartość zepsucia, którą Frodo może zgromadzić. Po jej przekroczeniu gracz Powiernika Pierścienia przegrywa grę.

Jeśli znacznik zepsucia trafi na pole z daną wartością lub je przekroczy, gracze Upiórów Pierścienia wygrywają.

## DZIENNIK PODRÓŻY

CZĘŚĆ I



1  
Obszar początkowy

2  
Dziennik podróży

3  
Żetony informacji

CZĘŚĆ II



4  
Żetony Drużyny Pierścienia

5  
Karta podróży

6  
Żetony czynów Gandalfa

## PRZEGLĄD ELEMENTÓW GRY



Instrukcja



Koperta „List od Gandalfa”



Zasłonka Powiernika Pierścienia



Dziennik podróży (dwustronny)



Plansza (dwustronna)



FRODO  
BAGGINS



GANDALF  
SZARY



NAZGÛL



NAZGÛL



NAZGÛL



NAZGÛL



WÓDZ  
NAZGÛLI

7 plastikowych figurek



6 zwykłych kości akcji



1 kość akcji Wodza Nazgûli

## PRZEGLĄD ELEMENTÓW GRY (KARTY)



22 karty  
sprzymierzeńców  
z części I



22 karty  
sprzymierzeńców  
z części II



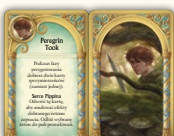
22 karty  
czarnoksiężstwa



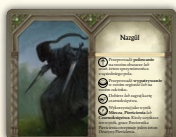
18 kart  
krótkiej podróży



18 kart  
długiej podróży



5 kart  
kompanii



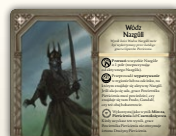
4 karty pomocy  
Upiórów Pierścienia



Karta pomocy  
Gandalfa Szarego



Karta pomocy  
Czarnych Jeźdźców



Karta pomocy  
Wodza Nazgûli

## PRZEGLĄD ELEMENTÓW GRY (ZNACZNIKI)

### TYLKO W CZĘŚCI I



REWERS AWERS

3 żetony początkowego obszaru Froda



REWERS AWERS

12 żetonów informacji

### TYLKO W CZĘŚCI II



REWERS AWERS

10 żetonów czynów Gandalfa



REWERS AWERS

2 żetony akcji Wolnych Ludów do *Wojny o Pierścień*



REWERS AWERS

2 żetony akcji Cienia do *Wojny o Pierścień*

### OBIE CZĘŚCI



PIERŚCIEŃ OKO

Znacznik tury



Znacznik zepsucia



4 żetony Drużyny Pierścienia



4 żetony dziennika kompanii



MIECZ OKO

12 żetonów śladów



REWERS x 3 x 1 x 1 x 1

6 żetonów dziennika Upiorów Pierścienia



8 żetonów sprzymierzeńców



4 żetony Nazguli



REWERS BEŻOWE CZERWONE SZARE

x 15

x 2

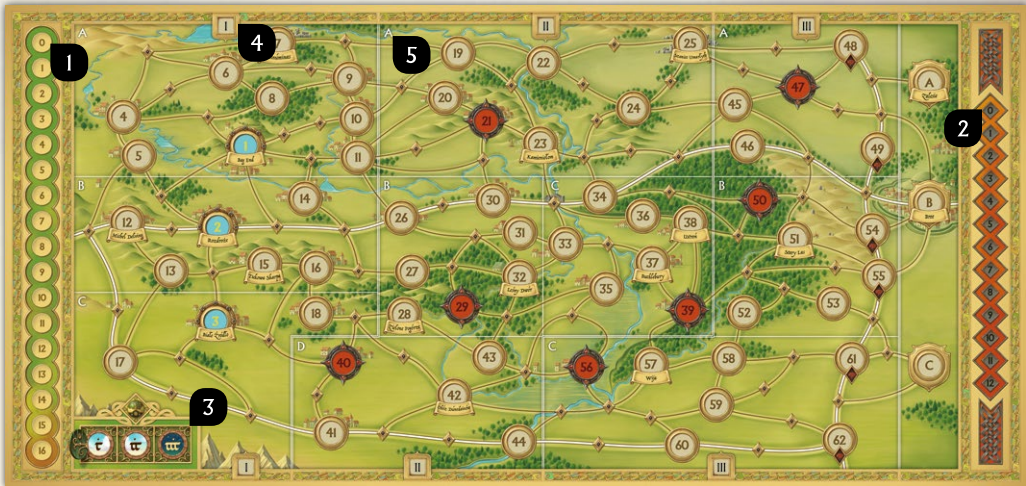
x 3

20 żetonów zepsucia



Żeton pierwszego gracza

## PLANSZA



1

Tor ruchu

2

Tor zepsucia

3

Tor tur

4

Oznaczenie odcinka (I–VI)

5

Oznaczenie regionu (A–D)

## OBSZARY



Normalny obszar



Obszar sprzymierzony



Obszar mroku



Obszar wyjścia



Początkowy obszar Froda



Początkowy obszar Nazgûla

## INNE SYMBOLE



Kropka



Ścieżka



Droga



Granica regionu



Granica odcinka

*„Nagły ślepy strach  
zdyął Froda. Wspomniat  
o Pierścieniu. Ledwie śmiał  
oddychać, ale pokusa, by  
dobyć Pierścienia z kieszeni  
ogarnęła go z taką siłą, że  
zaczął przesuwac z wolna  
rękę. Czuł, że byle wsunął  
Pierścień na palec – będzie  
bezpieczny”.*



*Drużyna Pierścienia*  
Księga 1, Rozdział 3: Trzech to już kompania

## CZĘŚĆ I: TRZECH TO JUŻ KOMPANIA

**P** przed rozpoczęciem rozgrywki w część I gracze powinni odłożyć do pudełka elementy wymagane jedynie podczas rozgrywki w część II:

- żetony zepsucia części II (szare);
- dwie talie kart podróży;
- talię kart sprzymierzeńców części II (pomarańczowy rewers);
- wszystko, co dotyczy Gandalfa (kartę pomocy, figurkę i żetony czynów Gandalfa);
- wszystko, co dotyczy Wodza Nazgûli (kartę pomocy, figurkę i kość akcji);
- kartę kompanii Obieżyświata.

Pozostałe elementy mogą zostać wykorzystane podczas rozgrywki w część I.

## PRZYGOTOWANIE GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze muszą ustalić, kto z nich będzie graczem Powiernika Pierścienia, a kto graczami Upiórów Pierścienia, kontrolującymi Nazgûle. Jeśli w rozgrywce bierze udział więcej niż jeden gracz Upiórów Pierścienia, gracze dzielą się Nazgûlami wedle uznania, ale każdy musi kontrolować przynajmniej jednego Nazgûla. Następnie na środku stołu należy umieścić planszę (stroną z częścią I ku górze).

### GRACZ POWIERNIKA PIERŚCIENIA

1. Weź **zasłonkę Powiernika Pierścienia** i umieść ją przed sobą tak, aby patrzeć na rysunek planszy części pierwszej. Weź czystą kartkę papieru, zegnij ją do odpowiedniego rozmiaru i wsuń do dziennika podróży, a następnie umieść dziennik na dnie zasłonki, stroną z częścią I ku górze.
2. Odłóż na bok trzy **żetony Drużyny Pierścienia** – to **pula Drużyny Pierścienia** – i umieść je na odpowiednim polu dziennika podróży.
3. Wylosuj żeton **początkowego obszaru Froda** i podejrzuj go w sekrecie przed innymi graczami. Umieść żeton za swoją zasłonką, na odpowiednim polu dziennika podróży. W ten sposób zanotowałeś początkowy obszar Froda. Pozostałe żetony odłóż do pudełka.



4. Weź **karty kompanii** *Frodo Baggins*, *Samwise Gamgee* i *Peregrin Took* i umieść je przed sobą tak, aby ich zdolności były widoczne. Na razie odłóż na bok kartę kompanii *Meriadok Brandybuck*.
5. Potasuj **talie kart sprzymierzeńców** części I (zielone rewersy), a następnie dobierz z niej trzy karty. To twoja początkowa ręka.
6. Umieść **znacznik tury** na pierwszym od lewej polu światła dnia na torze tur, stroną z Pierścieniem ku górze.
7. Umieść **znacznik zepsucia** na polu „0” toru zepsucia.
8. Umieść **figurkę Froda** na polu „0” toru ruchu.
9. Wylosuj pięć **żetonów informacji** i podejrzuj je w sekrecie przed innymi graczami. Następnie wybierz jeden z żetonów i przekaz go graczom Upiorów Pierścienia. Pozostałe cztery żetony informacji umieść za swoją zasłonką, na przeznaczonych na nie polach dziennika podróży. Pozostałe żetony odłóż do pudełka, nie ujawniając ich treści graczom Upiorów Pierścienia.

### GRACZE UPIORÓW PIERŚCIENIA

1. Weź 4 **figurki Nazgûli** i odpowiadające im karty Upiorów Pierścienia i rozdziel je pomiędzy graczy. Gracze, którzy będą kontrolować dwóch lub więcej Nazgûli, muszą teraz rozłożyć swoje karty Upiorów Pierścienia w takiej kolejności, w jakiej chcą, aby ich upiory wykonywały swoje tury.
2. Weź kartę pomocy **Czarnych Jeźdźców** i umieść ją na stole tak, aby wszyscy gracze ją widzieli. Umieść na tej karcie żeton informacji otrzymany od gracza Powiernika Pierścienia, w ten sposób odblokowując pierwszą zdolność.
3. Weź **żetony dziennika Upiorów Pierścienia** i umieść je na stole w zasięgu wszystkich graczy Upiorów Pierścienia.
4. Potasuj **talie kart czarnoksięstwa**. Następnie każdy z graczy Upiorów Pierścienia dobiera po jednej karcie czarnoksięstwa (każdy gracz dobiera po jednej karcie, bez względu na liczbę Nazgûli, które kontroluje). To będą początkowe ręce graczy Upiorów Pierścienia. W trakcie rozgrywki każdy z graczy Upiorów Pierścienia posiada własną rękę kart czarnoksięstwa.
5. Umieść zwykłe **żetony zepsucia** części I (beżowe) w nieprzezroczystym pojemniku lub worku. Dwa specjalne czerwone żetony zepsucia

powinny leżeć w pobliżu, ale nie należy ich mieszać z pozostałymi.

6. Losowy gracz Upiorów Pierścienia otrzymuje **żeton pierwszego gracza** (jeśli w grze bierze udział tylko jeden gracz Upiorów Pierścienia, to on otrzymuje żeton). Następnie, rozpoczynając od pierwszego gracza, każdy z graczy Upiorów Pierścienia umieszcza na planszy swoje **figurki Nazgûli**. Każda figurka musi się znaleźć na innym spośród sześciu początkowych obszarów Nazgûli.
7. Pierwszy gracz bierze sześć **kości akcji Upiorów Pierścienia** (tworząc pulę kości akcji Upiorów Pierścienia) i rzuca nimi. Gracz Powiernika Pierścienia otrzymuje po jednym żetonie Drużyny Pierścienia z puli za każdy uzyskany na kościach wynik Cienia. Gracz umieszcza te żetony na karcie kompanii Froda.

### POZIOM TRUDNOŚCI GRY

Łatwo poznać zasady gier ukrytych ruchów, takich jak *Poszukiwania Pierścienia*, ale znacznie trudniej jest je mistrzowsko opanować. Doświadczony gracz z łatwością wygra z mniej doświadczonymi przeciwnikami, co może sprawiać wrażenie niezbalansowania rozgrywki. Gracze mogą wprowadzić poniższe modyfikacje, aby dostosować trudność rozgrywki do swojej grupy.

#### FRODA NIE DA SIĘ POWSTRZYMAĆ!

Jeśli w waszych grach Frodo z niezwykłą łatwością dociera do Rivendell, podczas przygotowania części I – kiedy gracz Powiernika Pierścienia ma wybrać i przekazać graczom Upiorów Pierścienia jeden żeton informacji – musi on przekazać **dwa** żetony informacji (wybierając je z pięciu wylosowanych żetonów i zatrzymując trzy pozostałe).

#### NAZGÛLE SĄ STRASZNE!

Jeśli Upiory Pierścienia wydają się zbyt potężne, a Frodo zbyt łatwo ulega zepsuciu, gracz Powiernika Pierścienia **nie powinien** przekazywać im żadnego żetonu informacji i zatrzymać wszystkie pięć. Aby jeszcze bardziej pomóc graczowi Powiernika Pierścienia, możecie również zwiększyć początkową pulę żetonów Drużyny Pierścienia do czterech żetonów (zamiast trzech).

## ROZGRYWKA

Rozgrzywka dzieli się na **dni**. Każdy dzień odpowiada jednemu dniu podróży i dzieli się na trzy **tury**: dwie tury światła dnia i jedną turę mroku nocy. Obecną turę zaznacza się **znacznikiem tury**. Po zakończeniu tury mroku nocy gracze rozpatrują **fazę przygotowania**, a potem rozpoczynają nowy dzień.

Podczas każdej tury gracz Powiernika Pierścienia odbywa swoją kolejkę jako pierwszy. Następnie, rozpoczynając od pierwszego gracza, a potem kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, swoje kolejki odbywają gracze Upiorów Pierścienia. Gracze kontrolujący dwóch lub więcej Nazgûli odbywają po jednej kolejce za każdego Nazgûla, w kolejności wybranej podczas przygotowania gry.

Jeśli w grze bierze udział kilku graczy Upiorów Pierścienia, mogą oni ze sobą swobodnie rozmawiać i współpracować, aby tworzyć wspólne strategie, nie mogą jednak ujawniać swoich kart ani wymieniać tajnych informacji (gracz Powiernika Pierścienia powinien zawsze być w stanie słyszeć, co mówią).

### PRZEBIEG DNIA



PIERWSZA TURA ŚWIATEŁA DNIA



DRUGA TURA ŚWIATEŁA DNIA



ODWRÓĆ ŻETON, JEŚLI FRODO SIĘ PORUSZY

TURA MROKU NOCY

## PRZEBIEG DNIA (CZĘŚĆ I)

Każdy dzień składa się z dwóch tur światła dnia i jednej tury mroku nocy i kończy się fazą przygotowania.

### PIERWSZA TURA ŚWIATEŁA DNIA

(w tym momencie można zastosować pierwszą zdolność karty kompanii Froda)

1. Tura Powiernika Pierścienia – Frodo musi się poruszyć (w tym momencie można zastosować pierwszą zdolność karty kompanii Meriadoka).
2. Tury Upiorów Pierścienia – po jednej turze na każdego Nazgûla.
3. Spotkanie z Nazgûłami (jeśli Nazgûłom udało się polowanie na Froda).
4. Przesunięcie znacznika tury.

### DRUGA TURA ŚWIATEŁA DNIA

Należy powtórzyć kroki 1-4 (patrz wyżej).

### TURA MROKU NOCY

1. Tura Powiernika Pierścienia – Frodo może się poruszyć lub odpocząć (w tym momencie można zastosować pierwszą zdolność karty kompanii Samwise'a lub Meriadoka).
2. Tury Upiorów Pierścienia – po jednej turze na każdego Nazgûla.
3. Spotkanie z Nazgûłami (jeśli Nazgûłom udało się polowanie na Froda).
4. Przesunięcie znacznika tury na pole tury 1.

### FAZA PRZYGOTOWANIA

1. Gracz Powiernika Pierścienia dobiera jedną kartę sprzymierzeńca (w tym momencie można zastosować pierwszą zdolność karty kompanii Peregrina).
2. Jeśli w grze bierze udział więcej niż jeden gracz Upiorów Pierścienia, obecny pierwszy gracz przekazuje żeton pierwszego gracza graczowi Upiorów Pierścienia po swojej lewej.
3. Pierwszy gracz dobiera jedną kartę czarnoksiężstwa i rzuca kośćmi akcji.
4. Gracz Powiernika Pierścienia otrzymuje jeden żeton Drużyny Pierścienia za każdy uzyskany na kościach wynik Cienia.

## TURA POWIERNIKA PIERŚCIENIA

W każdej turze gracz Powiernika Pierścienia może *jednorazowo* wykonać *każdą* z poniższych akcji, w dowolnej kolejności:

- przesunąć Froda (*lub* odpocząć);
- zagrać jedną kartę sprzymierzeńca;
- wydać jeden żeton Drużyny Pierścienia, aby dobrać jedną kartę sprzymierzeńca.

Podczas obu tur światła dnia Frodo musi się poruszyć. Podczas tury mroku Frodo może się poruszyć lub odpocząć (patrz *Tura mroku nocy* na stronie 12).

### RUCH FRODA

Gracz Powiernika Pierścienia sprawdza obecną pozycję Froda – zaznaczoną w jego dzienniku podróży – i decyduje o kolejnym ruchu. (Aby nie zdradzać swojej pozycji przeciwnikom, gracz Powiernika Pierścienia może zamiast planszy przyglądać się mapie znajdującej się po wewnętrznej stronie zasłonki).

Kiedy gracz Powiernika Pierścienia zdecyduje się na ruch, zapisuje go ołówkiem w następnym pustym polu dziennika podróży. Figurkę Froda należy przesunąć o jedno pole na **torze ruchu**, tak aby jej pozycja odpowiadała numerowi właśnie wypełnionego pola.

- Nowy wpis do dziennika podróży może być albo **kropką**, albo numerem **obszaru**. Aby zanotować kropkę, gracz Powiernika Pierścienia rysuje po prostu kółeczko na pustym polu dziennika podróży. Aby zanotować obszar, gracz zapisuje odpowiadający mu numer.

### RUCH NA OBSZAR

Zanotowanie numeru obszaru w dzienniku podróży jest jednoznaczne ze stwierdzeniem, że Frodo dotarł do danego miejsca. Ostatni wpisany do dziennika podróży numer nazywany jest **ostatnim obszarem Froda**. Gracz Powiernika Pierścienia może zanotować obszar jako cel nowego ruchu Froda tylko, jeśli dany obszar jest **połączony** z ostatnim obszarem Froda i znajduje się **w zasięgu** (patrz ramka na stronie 12). Może to być obszar, który już odwiedził (pojawia się więc już w dzienniku podróży), w tym jego ostatni obszar.

### KARTY KOMPANII



**Karty kompanii** zapewniają graczowi Powiernika Pierścienia dodatkowe zdolności i mogą wywoływać efekty poza normalnym przebiegiem tur. W górnej części karty znajduje się zdolność, która jest dostępna zawsze, kiedy karta nie jest zakryta. W dolnej części karty znajduje się druga zdolność, z której można skorzystać tylko raz – po jej użyciu kartę należy odwrócić, tak aby widoczny był jedynie portret postaci. Od tej pory jej zdolności są niedostępne.

### RUCH NA KROPKĘ

Wejście na kropkę oznacza, że Frodo znajduje się gdzieś **w dziczy**, pomiędzy ostatnim i następnym obszarem: **za jego ostatni obszar nadal uważa się ostatni wpisany do dziennika podróży obszar opatrzonej kropką**.

**Uwaga:** Gracz Powiernika Pierścienia *zawsze* może uczynić celem nowego ruchu Froda kropkę – przesuwając go w dziczy – bez względu na to, jaki jest jego ostatni obszar i ile kropek zaznaczył już pod rzęd w dzienniku podróży.

## TURA MROKU NOCY

Podczas tury mroku nocy Frodo może się **poruszyć** lub **odpoczywać**.

### Ruch

Jeśli gracz Powiernika Pierścienia zdecyduje się poruszyć Froda, hobbit otrzyma jeden punkt zepsucia. Należy przesunąć znacznik zepsucia o jedno pole na torze zepsucia.

Następnie gracz Powiernika Pierścienia normalnie notuje swój ruch.



Dodatkowo, znacznik tury należy odwrócić na stronę z **Okiem**, aby gracze Upiorów Pierścienia pamiętali, że podczas tej tury mroku nocy będą mogli wykonać darmowe polowanie zamiast poszukiwań (patrz strona 19). Pod koniec tury mroku nocy należy odwrócić znacznik tury na stronę z **Pierścieniem**.

### Odpoczynek

Jeśli gracz Powiernika Pierścienia zdecydował się odpocząć, nie notuje niczego w dzienniku podróży.

## KLUCZOWE POJĘCIA



### SĄSIEDNIE

Dwa pola planszy (kropki lub obszary) uważa się za **sąsiednie**, jeśli łączy je bezpośrednio ścieżka lub droga.

*Obszar 31 sąsiaduje z obszarem 33 i kropką po lewej.*



### POŁĄCZONE

Dwa pola planszy (kropki lub obszary) uważa się za **połączone**, jeśli ze sobą sąsiadują lub są rozdzielone jedynie kropkami. Uważa się, że obszar jest również połączony z samym sobą.

*Obszar 37 jest połączony z sobą oraz obszarami 33, 35, 38 i 39, a także z kropką po lewej.*



### W ZASIĘGU

Uważa się, że obszar jest **w zasięgu**, jeśli sąsiaduje z ostatnim obszarem Froda lub jeśli jest **połączony** z ostatnim obszarem Froda tyłoma lub mniej kropkami, ile zostało zanotowanych w dzienniku podróży po wpisie ostatniego obszaru.

*Jeśli ostatnim obszarem Froda jest obszar 31, a gracz Powiernika Pierścienia zanotował w dzienniku jedną kropkę, za obszary w zasięgu uważa się obszary 26, 32 i 33.*

*Jeśli gracz zanotował dwie kropki, w zasięgu są również obszary 27 i 29.*

Figurka Froda nie zostaje przesunięta na torze ruchu, zepsucie Froda nie wzrasta, a znacznik tury pozostaje stroną Pierścienia ku górze.

### KORZYSTANIE Z KART SPRZYMIERZEŃCÓW DO WYKONANIA RUCHU

Karta kompanii *Froda Bagginsa*, a także kilka innych kart sprzymierzeńców (na przykład *Tom Bombadil*) pozwalają graczowi Powiernika Pierścienia przesunąć Froda. Gracz może wykonać taki ruch obok ruchu zwykłego (jako ruch dodatkowy), może go nawet wykonać w turze mroku nocy, nie otrzymując za niego punktu zepsucia ani nie odwracając

znacznika tury. Za każdy taki ruch figurkę Froda należy przesunąć o jedno pole na torze ruchu (zgodnie z normalnymi zasadami) i zanotować ruch w dzienniku podróży.

### RUCH I NAZGŪLE

Kiedy Frodo się porusza, pozycje figurek Nazgûli na planszy nie wywierają na niego żadnego efektu (Nazgûle nie blokują ani w żaden inny sposób nie wpływają na ruch Froda, chyba że w wyniku spotkania z Nazgûlami – patrz strona 22).

### PRZYKŁADY RUCHU FRODA



(1) Frodo rozpoczął na obszarze 1 (Bag End). Do tej pory poruszył się trzy razy – dwa razy po kropkach, zaznaczając je w dzienniku, a potem na obszar 10. Ostatni wpis w dzienniku podróży – „10” – to ostatni obszar Froda. W następnym ruchu gracz Powiernika Pierścienia może przesunąć się na kropkę, obszar 11 lub obszar 9 (oba obszary sąsiadują z obszarem 10). Gracz Powiernika Pierścienia chce przesunąć się na kropkę. Frodo jest teraz w dziczy. Mimo że Frodo przebywa w dziczy, za jego ostatni obszar nadal uważa się obszar 10.



(2) W kolejnym ruchu gracz Powiernika Pierścienia może przesunąć się na kolejną kropkę lub wejść na dowolny znajdujący się w zasięgu obszar. Gracz

zanotował w dzienniku jedną kropkę, dlatego „w zasięgu” znajdują się obszary 9, 11, 19, 20 lub 10. Frodo przesuwa się na obszar 19. Tak wygląda w tej chwili dziennik podróży Froda – obszar 19 jest teraz ostatnim obszarem Froda.



(3) Gracz Powiernika Pierścienia przesuwa się po raz kolejny, tym razem bezpośrednio na obszar 22, który jest sąsiednim polem (sąsiednie pola zawsze uważa się za połączone i będące w zasięgu).



## ZAGRANIE JEDNEJ KARTY SPRZYMIERZEŃCA



Karty sprzymierzeńców przedstawiają przychylny wydarzenia i postaci, z których gracz Powiernika Pierścienia może skorzystać, aby przeszkadzać Upiorom Pierścienia.

### DOBIERANIE KART SPRZYMIERZEŃCÓW

Podczas przygotowania gry gracz Powiernika Pierścienia otrzymuje trzy karty sprzymierzeńców. Gracz dobiera jedną kartę sprzymierzeńca podczas każdej fazy przygotowania. Gracz Powiernika Pierścienia może posiadać maksymalnie pięć kart sprzymierzeńców na ręce. Kiedy przekroczy ten limit, musi natychmiast odrzucić wybrane karty, aby mieć ich maksymalnie 5 na ręce.

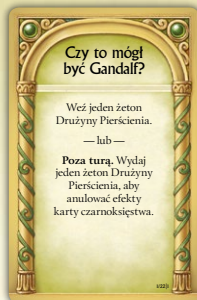
### ZAGRYWANIE KART SPRZYMIERZEŃCÓW

Podczas swojej tury gracz Powiernika Pierścienia może zagrać z ręki maksymalnie jedną kartę sprzymierzeńca. Może to zrobić przed albo po wykonaniu akcji ruchu lub odpoczynku Froda. Zagrane karty sprzymierzeńców umieszcza się na stosie kart odrzuconych. Kiedy talia sprzymierzeńców zostanie wyczerpana, nie należy jej tasować – podczas tej części rozgrywki gracz Powiernika Pierścienia nie może już korzystać z kart sprzymierzeńców.

- Wytluszczonego tekstu na górze karty (zazwyczaj zaczyna się od słów „Zagraj...” lub „Zagraj, jeśli...”) wskazuje, że karta posiada jakiś warunek, który należy spełnić, aby móc ją zagrać.
- Niektóre karty posiadają dwa efekty (zaznaczone słowem „lub”). Kiedy gracz Powiernika Pierścienia zagra jedną z takich kart, musi wybrać, którego z tych efektów użyje.
- Akcje wskazane na karcie sprzymierzeńca są obowiązkowe. Jeśli efektów karty nie można rozpatrzeć całkowicie, gracz może zagrać kartę, ale musi rozpatrzyć jej efekty na tyle, na ile to możliwe.

## KARTY „POZA TURĄ”

Niektóre efekty na kartach sprzymierzeńców zostały poprzedzone zwrotem „**poza turą**”. Tych efektów można użyć tylko podczas tur Nazgûli. Gracz Powiernika Pierścienia może zagrać dowolną liczbę kart sprzymierzeńców z efektem „poza turą”. Jeśli gracz używa takiego efektu, aby anulować efekt akcji Nazgûla, może poczekać z decyzją o jej anulowaniu do momentu, w którym gracz Upiorów Pierścienia nie ogłosi jej konkretnego efektu (np. zasięgu wypatrywania).



### ŻETONY SPRZYMIERZEŃCÓW



Niektóre karty sprzymierzeńców pozwalają graczowi Powiernika Pierścienia umieścić w grze żetony przedstawiające sprzymierzeńców i przyjaciół Froda. Takie żetony umieszcza się na obszarach planszy. Mogą się one przesuwac pomiędzy obszarami w wyniku działania innych kart sprzymierzeńców. Żetony sprzymierzeńców ograniczają możliwości i ruchy Nazgûli:

- Nazgûl nie może wejść ani przejść przez obszar, na którym znajduje się żeton sprzymierzeńca.
- Karty czarnoksiężstwa pozwalające graczom przeszukiwać lub polować nie mogą wybierać za cel obszar, na którym znajduje się żeton sprzymierzeńca (nie wpływa to jednak na wypatrywanie).

Kiedy żeton sprzymierzeńca zostanie wprowadzony do gry, musi zostać umieszczony na obszarze, na którym nie ma Nazgûla lub innego żetonu sprzymierzeńca. Kiedy gracz przesuwac żeton sprzymierzeńca (poprzez zagranie odpowiedniej karty sprzymierzeńca), może go przesunąć bezpośrednio na dowolny obszar połączony, na którym nie znajduje się Nazgûl lub inny żeton sprzymierzeńca. Żetony sprzymierzeńców *mogą* przesuwac się przez kropki, na których znajdują się Nazgûle.

Jednocześnie w grze może się znajdować maksymalnie osiem żetonów sprzymierzeńców. Kiedy karta sprzymierzeńca pozwala graczowi Powiernika Pierścienia umieścić na planszy żeton sprzymierzeńca, a żaden żeton nie jest już dostępny, gracz może usunąć z planszy dowolny żeton sprzymierzeńca, aby umieścić go w wyniku działania tej nowej karty.

Kiedy żeton sprzymierzeńca zostanie usunięty przez Nazgûla wydającego wynik Miecza (patrz strona 17), umieszcza się go z powrotem w puli dostępnych elementów gry.

## ŻETONY DZIENNIKA KOMPANII



Cztery żetony dziennika kompanii służą graczowi Powiernika Pierścienia do zaznaczania odpowiednich regionów, odcinków lub obszarów, będących celem efektów kart sprzymierzeńców. Gracz Powiernika Pierścienia umieszcza żeton dziennika na wymaganym polu, aby pamiętać o działaniu danej karty. Kiedy efekt przestanie działać, żeton należy usunąć.

## WYDANIE JEDNEGO ŻETONU DRUŻYNY PIERŚCIENIA



Podczas swojej tury gracz Powiernika Pierścienia może wydać maksymalnie jeden żeton Drużyny Pierścienia, aby dobrać jedną kartą sprzymierzeńca. Aby to zrobić, usuwa żeton z karty kompanii Froda i odkłada go z powrotem do puli Drużyny Pierścienia.

Niektóre karty kompanii lub sprzymierzeńców wymagają wydania żetonu Drużyny Pierścienia, aby osiągnąć konkretny efekt (szczegóły znajdują się na samych kartach). Wydanie żetonu w ten sposób nie jest brane pod uwagę podczas sprawdzania opisanego wyżej limitu.

## PULA DRUŻYNY PIERŚCIENIA

W grze podstawowej na początku rozgrywki dostępne są trzy żetony Drużyny Pierścienia. Tworzą one **pulę Drużyny Pierścienia** (oznacza to, że gracz Powiernika Pierścienia może normalnie posiadać jednocześnie trzy takie żetony). Wielkość puli może się zmienić podczas rozgrywki. W części I jeden z żetonów Drużyny Pierścienia może zostać trwale usunięty z puli w wyniku działania specjalnej zdolności karty kompanii Froda, co zmniejszy maksymalną liczbę dostępnych żetonów. W części II pojawiają się inne sposoby zmniejszania puli Drużyny Pierścienia.

## OTRZYMYWANIE ŻETONÓW DRUŻYNY PIERŚCIENIA

Kiedy pierwszy gracz rzuca kośćmi akcji podczas fazy przygotowania (i na początku danej części gry), gracz Powiernika Pierścienia otrzymuje jeden żeton Drużyny Pierścienia za każdy wyrzucony wynik Cienia. Gracz może zdobyć dodatkowe żetony Drużyny Pierścienia w wyniku efektu karty sprzymierzeńców lub zdolności karty kompanii Froda.

- Gracz Powiernika Pierścienia nigdy nie może posiadać w grze więcej żetonów Drużyny Pierścienia, niż znajdowało się w jego puli.
- Niewydane żetony Drużyny Pierścienia przechodzą z dnia na dzień.

## TURY UPIORÓW PIERŚCIENIA

Kiedy gracz Powiernika Pierścienia zakończy swoją turę, gracze Upiórów Pierścienia przystępują do aktywacji Nazgûli, jednego po drugim, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od pierwszego gracza. Tak jak zaznaczono to wcześniej, jeśli gracz kontroluje więcej niż jednego Nazgûla, aktywuje ich w kolejności, którą ustalił na początku rozgrywki.

- Podczas każdej tury aktywny Nazgûl może się poruszyć i wykonać jedną akcję (w dowolnej kolejności – poruszyć się i wykonać akcję lub wykonać akcję, a potem się poruszyć).
- Akcja może wymagać **wydania kości akcji** (patrz *Wydawanie kości akcji* na stronie 17) lub może być **darmową akcją**.
- Normalnie jedyną dostępną darmową akcją są **poszukiwania** – o ile aktywny Nazgûl przebywa na jakimś obszarze (patrz *Przeprowadzanie poszukiwań* na stronie 18). Jednakże, jeśli podczas tury mroku nocy znacznik tury został obrócony na stronę z Okiem (jeśli gracz Powiernika Pierścienia zdecydował się ruszyć), aktywny Nazgûl zamiast poszukiwań **przeprowadza polowanie** – o ile przebywa na jakimś obszarze (patrz *Przeprowadzanie polowania* na stronie 19).

## PORUSZANIE NAZGÛLI

Kiedy gracz porusza Nazgûla, przesuwają jego figurkę na planszy na sąsiednie pole (kropkę lub obszar). Nazgûl porusza się szybciej w poniższych sytuacjach:

- **Ruch drogą.** Nazgûl może się poruszyć do **trzech pól**, jeśli ruch odbywa się w całości po drodze (zarówno podczas tury światła dnia, jak i mroku nocy).
- **Ruch nocą.** Podczas tury mroku nocy Nazgûl może się poruszyć do **dwóch pól**, jeśli ruch odbywa się po ścieżce lub po ścieżce i drodze.

Ruch nigdy nie jest przymusowy. Przykładowo Nazgûl mógłby pozostać w miejscu i przeprowadzić jedynie poszukiwania lub wydać kość akcji. Gracz może również zdecydować się nie robić nic.

## PRZYKŁADY RUCHU NAZGŪLI



Podczas pierwszej tury światła dnia niebieski Nazgûl przesuwa się o jedno pole, z obszaru 48 na sąsiednią kropkę, wzdłuż ciągnącej się w lewo ścieżki. Zamiast tego mógłby się ruszyć na obszar 47.

Zielony Nazgûl, rozpoczynający rozgrywkę na obszarze 49, decyduje się skorzystać z ruchu drogą – może dotrzeć na obszar 48 (kropka–kropka–48) lub na obszar 46 (kropka–kropka–46). Ostatecznie decyduje się na obszar 46.



W trakcie mroku nocy (trzecia tura) zielony Nazgûl znajduje się na obszarze 34. Mógłby podróżować wzdłuż drogi do trzech pól, na przykład kropka–30–kropka), ale z uwagi na porę dnia, może skorzystać z ciemności i ruszyć się o dwa pola. Decyduje się ruszyć do Kamieniołomu (kropka–23).



## OGRANICZENIA RUCHU

Nazgúl nigdy nie może przesunąć się na ani przez obszar wyjścia. Dodatkowo, Nazgúl nie może wejść na lub przejść przez obszar, na którym przebywa żeton sprzymierzenia.



Figurki Nazgúli nie blokują ani nie utrudniają ruchu innym Nazgúłom. Na jednym obszarze może się znajdować więcej niż jeden Nazgúl (jeśli nie starczy miejsca dla kilku

figurek, gracze powinni zastąpić je odpowiadającymi im żetonami Nazgúli).

## WYDAWANIE KOŚCI AKCJI

Gracz Upiorów Pierścienia może wydać kość z puli akcji, aby wykonać przypisaną danemu wynikowi akcję.

Gracz może wydać kość akcji zamiast wykonywać darmową akcję (poszukiwania lub polowanie w turze mroku nocy), przed lub po ruchu aktywnego Nazgúla.

Wydana w ten sposób kość będzie niedostępna do następnej fazy przygotowania, dlatego gracze Upiorów Pierścienia powinni ustalić między sobą sposób, w jaki wydadzą swoje kości: w końcu kości jest 6, a tur Nazgúli danego dnia – 12.

**Przykład:** Trwa pierwsza tura światła dnia. Gracze Upiorów Pierścienia rzucili właśnie swoimi kośćmi akcji, uzyskując wyniki: Pierścień, Pierścień, Pierścień, Miecz, Czarnoksiężstwo, Cień.

Pierwszy gracz (niebieski) rozpoczyna swoją turę: nie chce wykorzystywać kości akcji. Zamiast tego przeprowadza darmowe poszukiwania na obszarze 48, a potem przesuwa się na sąsiednią kropkę.

Następnie gracz zielonego Nazgúla przesuwa się, korzystając z drogi, z obszaru 49 na 46. Potem wydaje wynik Pierścienia, aby na odcinku III przeprowadzić wypatrywanie. Gracz usuwa tę kość z puli.

Następnie gracz czerwonego Nazgúla używa wyniku Czarnoksiężstwa, aby dobrać kartę czarnoksiężstwa, a potem przesuwa swoją figurkę.

Wreszcie gracz fioletowego Nazgúla przesuwa swoją figurkę i decyduje się nie wykonywać żadnej akcji.

Tura dobiega końca, w puli pozostały cztery kości (Pierścień, Pierścień, Miecz, Cień), z których gracze będą mogli skorzystać podczas następnej tury światła dnia lub tury mroku nocy.

## KOŚĆ AKCJI

Każda kość akcji Upiorów Pierścienia posiada następujące symbole:



Pierścień  
(x 2)



Miecz  
(x 2)



Czarnoksiężstwo



Cień

WYNIK AKCJE



Wydadź wynik **Pierścienia**, aby:

- przeprowadzić **wypatrywanie** w *regionie*, w którym znajduje aktywny Nazgúl;
- lub*
- przeprowadzić **wypatrywanie** na *odcinku*, na którym znajduje aktywny Nazgúl.



Wydadź wynik **Miecza**, aby:

- przeprowadzić **polowanie** na obszarze, na którym znajduje się aktywny Nazgúl; *lub*
- **usunąć żeton sprzymierzenia** z obszaru sąsiadującego z aktywnym Nazgúlem.



Wydadź wynik **Czarnoksiężstwa**, aby:

- dobrać jedną kartę czarnoksiężstwa; *lub*
- zagrać jedną kartę czarnoksiężstwa.



Wydadź wynik **Cienia** tak, jakby był wynikiem Pierścienia, Miecza lub Czarnoksiężstwa (twój wybór).

**Uwaga:** mały symbol „Gandalfa” znajdujący się na środku wyniku Cienia przypomina, że za każdym razem, kiedy gracze uzyskają ten wynik w rzucie, gracz Powiernika Pierścienia otrzymuje jeden żeton Drużyny Pierścienia (patrz strona 25).

## PRZEPROWADZANIE POSZUKIWAŃ

**Poszukiwania** może przeprowadzić wyłącznie aktywny gracz Upiorów Pierścienia. Poszukiwania są **darmową akcją**, którą można wykonać przed lub po ruchu Nazgûlem, o ile dany Nazgûl przebywa na jakimś obszarze, a kierujący nim gracz nie zdecydował się wydać kości akcji.

Poszukiwania mogą też być wynikiem efektu karty czarnoksięstwa.

Przeprowadzając poszukiwania, gracz Upiorów Pierścienia pyta gracza Powiernika Pierścienia, czy obszar zajmowany obecnie przez aktywnego Nazgûla choć raz figuruje w dzienniku podróży Froda. Gracz Powiernika Pierścienia musi odpowiedzieć zgodnie z prawdą. Po sprawdzeniu, czy obszar figuruje w dzienniku, musi powiedzieć „tak” lub „nie”.

— Jeśli odpowiedź brzmi „tak”, poszukiwania zakończyły się sukcesem. Na przeszukanym obszarze należy umieścić **żeton śladów**, stroną z Okiem ku górze. Gracz Powiernika Pierścienia nie musi zdradzać, czy przeszukany obszar był ostatnim obszarem Froda.

Jeśli odpowiedź brzmi „nie”, poszukiwania nie powiodły się.

— Nie można przeprowadzać poszukiwań na początkowych obszarach Froda.

— Nie można przeprowadzać poszukiwań na obszarze, na którym znajduje się już żeton śladów (można natomiast przeprowadzać polowanie – patrz *Przeprowadzanie polowania* na stronie 19).

**Przykład:** Frodo rozpoczął grę na obszarze 1 (którego nie można przeszukać).



Po sześciu ruchach przeszedł przez obszary 10, 19 i 22. Poszukiwania na którymkolwiek z tych obszarów dałyby wynik „tak”, a gracz Upiorów Pierścienia umieściłby na odpowiednim polu żeton śladów. Poszukiwania na każdym innym obszarze skutkowałyby wynikiem „nie”.

## PRZEPROWADZANIE WYPATRYWANIA

Aktywny gracz Upiorów Pierścienia może przeprowadzić **wypatrywanie**, wydając kość akcji z wynikiem **Pierścienia**. Plansza (patrz strona 7) została podzielona na **odcinki** (oznaczone cyframi rzymskimi), a te z kolei na **regiony** (oznaczone literami). Gracz musi zdecydować, czy wypatrywanie skupia się na **regionie** czy **odcinku**, na którym znajduje się aktywny Nazgûl.

Wypatrywanie może też być wynikiem efektu karty czarnoksięstwa.

Przeprowadzając wypatrywanie, gracz Upiorów Pierścienia pyta gracza Powiernika Pierścienia, czy ostatni obszar Froda (ostatni numer zanotowany w dzienniku podróży) znajduje się we wskazanym regionie lub na wskazanym odcinku (gracz Upiorów Pierścienia wskazuje na region lub odcinek albo podaje jego cyfrę lub literę). Gracz Powiernika Pierścienia musi odpowiedzieć szczerze. Po sprawdzeniu dziennika podróży musi powiedzieć „tak” lub „nie”.

Jeśli odpowiedź brzmi „tak”, na odpowiednim regionie lub odcinku należy umieścić **żeton dziennika Upiorów Pierścienia** (patrz *Żetony dziennika Upiorów Pierścienia* na stronie 19).

**Przykład:** Ostatni obszar Froda ma numer 22 i mieści się na odcinku II, w regionie II•A (kropka się nie liczy, ważny jest tylko ostatni wpis numeryczny).



— Nazgûl z obszaru 31 przeprowadza wypatrywanie, wybierając odcinek II. Odpowiedź brzmi „tak”.

— Nazgûl z obszaru 31 przeprowadza wypatrywanie, wybierając region II•B. Odpowiedź brzmi „nie”.

— Nazgûl z obszaru 24 przeprowadza wypatrywanie, wybierając region II•A. Odpowiedź brzmi „tak”.



## PRZEPROWADZANIE POLOWANIA

Aktywny gracz Upiorów Pierścienia może przeprowadzić **polowanie**, wydając kość akcji z wynikiem **Miecza**. Aby móc przeprowadzić polowanie, aktywny Nazgûl musi się znajdować na jakimś obszarze (może to być jeden z początkowych obszarów Froda).

W turze mroku nocy – jeśli gracz Powiernika Pierścienia zdecyduje się przesunąć Froda i odwrócić znacznik tury na stronę z Okiem – Nazgûl może przeprowadzić polowanie (zamiast poszukiwań) jako darmową akcję (nie wydając kości akcji). Polowanie może też być wynikiem efektu karty czarnoksiężstwa.

Polowanie przypomina poszukiwania, ale jest potężniejsze. Przeprowadzając polowanie, gracz Upiorów Pierścienia pyta gracza Powiernika Pierścienia, czy obszar zajmowany obecnie przez aktywnego Nazgûla choć raz figuruje w dzienniku podróży Froda. Gracz Powiernika Pierścienia musi odpowiedzieć zgodnie z prawdą. Po sprawdzeniu, czy obszar figuruje w dzienniku, musi powiedzieć „tak” lub „nie”.

- Jeśli odpowiedź brzmi „tak”, polowanie zakończyło się sukcesem. Na przeszukanym obszarze należy umieścić **żeton śladów**, stroną z Mieczem ku górze. Jeśli odpowiedź brzmi „nie”, polowanie nie powiodło się.
- Jeśli polowanie się powiodło, a badany obszar jest ostatnim obszarem Froda, gracz Powiernika Pierścienia musi powiedzieć „Frodo tu jest”. Kiedy wszyscy gracze Upiorów Pierścienia zakończą swoje tury, rozpoczyna się spotkanie z Nazgûłami (patrz *spotkanie z Nazgûłami* na stronie 22).

**Przykład:** Ostatnim obszarem Froda jest obszar 22 (kropki się nie liczą; tylko ostatni wpis numeryczny ma znaczenie).



- Nazgûl z obszaru 19 przeprowadza polowanie. Odpowiedź brzmi „tak”, ale nie jest to ostatni obszar Froda, nie dochodzi więc do spotkania z Nazgûłami. Na obszarze 19 należy umieścić żeton śladów.
- Nazgûl z obszaru 22 przeprowadza polowanie. Odpowiedź brzmi: „Tak, Frodo tu jest”, bowiem jest to ostatni obszar Froda. Na obszarze 22 należy umieścić żeton śladów, a pod koniec tury dojdzie do spotkania z Nazgûłami.

## ŻETONY ŚLADÓW



OKO



MIECZ

Żeton śladów umieszcza się na planszy, aby zaznaczyć obszary, na których doszło do udanych poszukiwań i polowań. Kiedy do tego dojdzie, żeton umieszcza się na planszy odpowiednią dla działania stroną („Okiem” dla poszukiwań, „Mieczem” dla polowania).

- Na obszarze, na którym znajduje się żeton śladów, *nie można* przeprowadzić poszukiwań.
- Na obszarze, na którym znajduje się żeton śladów, nadal *można* przeprowadzić polowanie. Jeśli dany obszar jest ostatnim obszarem Froda, dojdzie do spotkania z Nazgûłami (patrz strona 22).
- Żetony śladów nie utrudniają ruchu. Frodo zawsze może ponownie odwiedzić obszar, który znajduje się w jego dzienniku podróży, nawet jeśli zawiera żeton śladów.

Żetony śladów pozostają na planszy do zakończenia części I rozgrywki.

## ŻETONY DZIENNIKA UPIORÓW PIERŚCIENIA



AWERS



REWERS

W trakcie rozgrywki gracze Upiorów Pierścienia nie mogą prowadzić notatek, ale mogą wedle uznania używać **żetonów dziennika Upiorów Pierścienia** do zaznaczania różnych rzeczy.

Na przykład, gracze mogliby umieścić na planszy żeton dziennika stroną z Pierścieniem ku górze, aby oznaczyć region, w którym doszło do udanego wypatrywania, a drugi żeton, tym razem z jednym klejnotem, umieścić na torze ruchu, aby zaznaczyć ruch odpowiadający temu wynikowi wypatrywania. Gracze Upiorów Pierścienia mogliby też użyć żetonów korony, aby oznaczyć możliwe punkty docelowe Froda, biorąc pod uwagę liczbę wykonanych ruchów od ostatniego czasu, kiedy hobbici zostali odkryci.

## KARTY CZARNOKSIĘSTWA



Karty czarnoksięstwa przedstawiają mroczne zaklęcia Nazgûli, a także działania ich szpiegów i sług. Każdy gracz Upiorów Pierścienia posiada własną rękę kart czarnoksięstwa. Gracze nie mogą pokazywać sobie swoich kart, a komunikowanie informacji o kartach musi odbywać się na głos, tak aby gracz Powiernika Pierścienia je słyszał.

Każdy gracz Upiorów Pierścienia może posiadać na ręce maksymalnie **pięć** kart czarnoksięstwa, bez względu na to, ile Nazgûli kontroluje.

Jeśli gracz przekroczy ten limit, musi natychmiast odrzucić z ręki tyle wybranych kart, aby pozostało mu ich tylko pięć.



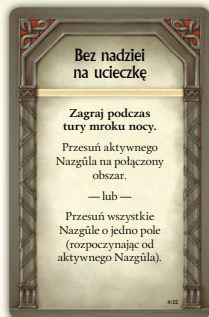
## DOBIERANIE KART CZARNOKSIĘSTWA

Karty czarnoksięstwa dobiera się w dwóch momentach rozgrywki: podczas przygotowania gry i podczas każdej kolejnej fazy przygotowania. W obu tych przypadkach pierwszy gracz dobiera jedną kartę czarnoksięstwa.

Aktywny gracz Upiorów Pierścienia może też dobrać jedną kartę z talii czarnoksięstwa, wydając wynik **Czarnoksięstwa** z kości.

## ZAGRYWANIE KART CZARNOKSIĘSTWA

Aktywny gracz Upiorów Pierścienia może zagrać z ręki jedną kartę czarnoksięstwa, wydając wynik **Czarnoksięstwa**. Aby zastosować efekt danej karty czarnoksięstwa, gracz po prostu stosuje się do jej treści.



- Wytluszczony tekst na górze karty (zazwyczaj zaczyna się od słów „Zagraj...” lub „Zagraj, jeśli...”) wskazuje, że karta posiada jakiś warunek, który należy spełnić, aby móc ją zagrać.
- Niektóre karty posiadają dwa efekty (zaznaczone słowem „lub”). Kiedy gracz Upiorów Pierścienia zagra jedną z takich kart, musi wybrać, którego z tych efektów użyje.
- Akcje wskazane na karcie czarnoksięstwa są obowiązkowe. Jeśli efektów karty nie można rozpatrzyć całkowicie, gracz może zagrać kartę, ale musi rozpatrzyć jej efekty na tyle, na ile to możliwe.
- Niektóre efekty zostały oznaczone słowami „część II” – podczas rozgrywki w część I należy zignorować te efekty.

Zagrane karty czarnoksięstwa tworzą stos kart odrzuconych. Kiedy talia czarnoksięstwa się wyczerpie, należy potasować stos kart odrzuconych i stworzyć z niego nową talię czarnoksięstwa.

## OBSZARY MROKU A CZARNOKSIĘSTWO

**Obszary mroku** przedstawiają siedliska zła sprzyjające Upiorom Pierścienia. Kiedy Nazgûl znajduje się na obszarze mroku, gracz Upiorów Pierścienia może wydać *dowolny* wynik kości akcji tak, jakby był wynikiem Czarnoksięstwa (tzn. dowolna kość akcji może być wykorzystana, aby dobrać lub zagrać kartę czarnoksięstwa).

## ŻETONY INFORMACJI I MOCE CZARNYCH JEŹDZCÓW



Podczas swojego wypadu do Shire Nazgûle szukały informacji na temat „Bagginsa”. W grze ten aspekt książki został przedstawiony za pomocą **żetonów informacji**.

Podczas części I gracze Upiorów Pierścienia mogą znajdować żetony informacji i gromadzić je, aby zwiększać moce Nazgûli, co odzwierciedla ich rosnący pośpiech i potrzebę schwytania Powiernika Pierścienia.

Każdy zebrany przez graczy Upiorów Pierścienia żeton informacji odblokowuje jedną specjalną zdolność, tak jak opisano to na karcie Czarnych Jeźdźców.

Należy pamiętać, że gracze Upiorów Pierścienia otrzymują jeden żeton informacji już podczas przygotowania gry, więc rozpoczynają rozgrywkę z jedną odblokowaną zdolnością (to może ulec zmianie, jeśli gracze postanowili zmienić trudność rozgrywki, patrz strona 9).

### ZNAJADOWANIE INFORMACJI

Każdy z 12 żetonów informacji posiada numer odpowiadający innemu obszarowi sprzymierzonemu z planszy części I.

Kiedy gracz Upiorów Pierścienia przeprowadzi poszukiwania lub polowanie na takim obszarze, gracz Powiernika Pierścienia musi sprawdzić, czy odpowiadający obszarowi numer nie pojawia się na żetonach informacji, które wylosował podczas przygotowania do gry i ukrywał za swoją zasłonką.

Jeśli tak jest, oprócz ogłoszenia normalnego wyniku poszukiwań lub polowania, gracz Powiernika Pierścienia musi odkryć taki żeton i umieścić go na następnym pustym polu **karty pomocy Czarnych Jeźdźców** (bez względu na to, czy poszukiwania lub polowanie się powiodło), natychmiast odblokowując nową zdolność.



Większość zdolności Czarnych Jeźdźców zapewnia graczom Upiorów Pierścienia dodatkowe sposoby wykorzystania kości akcji. Aktywny Nazgûl może skorzystać z takiej zdolności zamiast normalnie wykorzystywać kości akcji (i zamiast darmowych poszukiwań lub polowania).

- 1 żeton** Wydad 1 wybrany wynik kości akcji, aby przesunąć się o 1 dodatkowe pole.
- 2 żetony** Wydad 2 wybrane wyniki kości akcji, aby przeprowadzić polowanie lub wypatrywanie.
- 3 żetony** Wydad 1 wynik Miecza, aby przesunąć się o 1 dodatkowe pole, a potem przeprowadzić poszukiwania.
- 4 żetony** Wydad 1 wynik Pierścienia, aby przesunąć się o 2 dodatkowe pola.
- 5 żetonów** Rozpocznij część II z Wodzem Nazgûli w grze.

Pula zdolności ulega kumulacji. Na przykład, gracze Upiorów Pierścienia, którzy zbiorą trzy żetony, będą mieć dostęp do pierwszych trzech zdolności.

## UKRYWANIE INFORMACJI

Aby zapobiec zdobyciu informacji przez Nazgûle, gracz Powiernika Pierścienia może wysłać Froda na obszar sprzymierzony wskazany na żetonie informacji, który wciąż znajduje się za jego zastłonką.

Jeśli gracz Powiernika Pierścienia zanotuje w dzienniku podróży Froda obszar sprzymierzony, którego numer widnieje na wciąż posiadanym przez niego żetonie informacji, gracze Upiorów Pierścienia nie będą mogli już zdobyć tego żetonu. Gracz Powiernika Pierścienia odwraca w tajemnicy dany żeton informacji, aby zaznaczyć, że nie znajduje się on już w grze. Do końca gry gracze Upiorów Pierścienia nie będą mogli zdobyć informacji z tego obszaru.

## SPOTKANIE Z NAZGÛLAM I

Tak jak opisano to na stronie 19, jeśli Frodo zostanie znaleziony w wyniku udanego polowania, pod koniec tury (kiedy wszystkie Nazgûle wykonają swoje akcje) należy rozpatrzyć **spotkanie z Nazgûłami**.

## PULA POSZUKIWAŃ



REWERS



ZWYKŁE



SPECJALNE

**Pula poszukiwań** to zbiór znajdujących się w grze żetonów zepsucia. Pula przedstawia efekty spotkań Powiernika Pierścienia z Nazgûłami. Na początku rozgrywki te żetony umieszcza się w nieprzezroczystym pojemniku (np. kubku albo woreczku). Za każdym razem, kiedy dojdzie do udanego polowania, gracze będą je losować.

Na początku części I pula poszukiwań składa się wyłącznie ze zwykłych żetonów zepsucia części I (beżowe). Podczas rozgrywki, zagrywając odpowiadające im karty czarnoksiężstwa, gracze Upiorów Pierścienia mogą umieścić w puli do dwóch specjalnych żetonów zepsucia (czerwone).

## ROZPATRYWANIE SPOTKANIA

Aby rozpatrzyć spotkanie z Nazgûłem, gracz Powiernika Pierścienia wykonuje następujące czynności:

1. Dobiera żetony zepsucia.
2. Używa kart kompanii.
3. Otrzymuje zepsucie.
4. Następstwa.

### 1. DOBIERANIE ŻETONÓW ZEPSUCIA

W **spotkaniu biorą udział** wszystkie Nazgûle znajdujące się na obszarze, na którym doszło do polowania, a także Nazgûle z pól sąsiadujących (zarówno obszarów, jak i kropek). Gracz Powiernika Pierścienia musi dobrać jeden żeton zepsucia za każdego Nazgûła biorącego udział w spotkaniu.

### 2. UŻYWANIE KART KOMPANII

Kilka kart kompanii posiada specjalne zdolności pozwalające graczowi Powiernika Pierścienia wybrać jeden z wylosowanych żetonów zepsucia i anulować jego efekty, obniżając w ten sposób szkody wyrządzone polowaniem.

Kiedy gracz Powiernika Pierścienia wylosuje już wszystkie żetony, może zakryć maksymalnie jedną kartę kompanii, aby skorzystać z jej zdolności.

Wybrany żeton zostaje wrzucony z powrotem do puli poszukiwań, nie wywołując żadnego efektu.

W ten sposób nie można anulować specjalnych żetonów zepsucia.

### 3. OTRZYMYWANIE ZEPSUCIA

Po tym, jak żetony zostaną wylosowane – a jeden z nich, być może, anulowany – zepsucie Froda wzrasta o tyle punktów, ile wynika z pozostałych żetonów:

— Jeśli żeton posiada **cyfrę**, Frodo otrzymuje tyle punktów zepsucia, ile wynosi wartość danego żetonu. Następnie taki żeton należy odrzucić (i usunąć z gry).



— Jeśli zostanie wylosowany pojedynczy żeton **Oka**, Frodo otrzymuje jeden punkt zepsucia, plus po jednym punkcie zepsucia za każdy żeton Oka, który już znajduje się obok toru zepsucia. Następnie wylosowany żeton Oka należy umieścić obok toru zepsucia.



- Jeśli zostanie wylosowany **więcej niż jeden żeton Oka**, efekty żetonów Oka należy stosować po kolei: Frodo otrzymuje zepsucie za pierwszy żeton Oka, następnie ten żeton umieszcza się obok toru zepsucia. Teraz Frodo otrzymuje zepsucie za drugi żeton Oka, który następnie umieszcza się obok toru zepsucia i tak dalej.

#### 4. NASTĘPSTWA

Wylosowane podczas spotkania żetony zepsucia, które nie zostały anulowane, należy usunąć z gry. Jeśli zepsucie Froda wynosi mniej niż 12, gracz Powiernika Pierścienia przeprowadza **ucieczkę** (patrz poniżej), a następnie gracze kontynuują rozgrywkę, od następnej tury gracza Powiernika Pierścienia.

Jeśli zepsucie wynosi 12 lub więcej, gracz Powiernika Pierścienia przegrywa grę (patrz *Koniec części I* na stronie 25).

#### UCIECZKA

Gracz Powiernika Pierścienia musi wybrać:

- przesunąć Froda na nowy obszar z numerem; *albo*
- nie przesunąć Froda.

Gracz dokonuje tego wyboru w tajemnicy, nie ujawniając go graczom Upiórów Pierścienia.

**Jeśli Frodo się porusza**, gracz Powiernika Pierścienia przesuwa Froda na nowy obszar.

- Nowy obszar musi być *połączony* z jego ostatnim obszarem (Frodo nie może „przeskoczyć” obszaru), i znajdować się w zasięgu wynoszącym *maksymalnie* dwa plus liczba kropek zanotowanych do tej pory w dzienniku podróży
- Ustalając, czy dany połączony obszar znajduje się w zasięgu ruchu ucieczki, gracz może wziąć pod uwagę wszystkie kropki zanotowane w dzienniku podróży od ostatniego obszaru, a także dwie dodatkowe kropki.
- **Numer wybranego obszaru** należy zanotować w następnym pustym polu dziennika podróży, na prawo od ostatniego zapisanego ruchu.
- Nowy obszar nie może być obszarem wyjścia.

**Jeśli Frodo się nie porusza**, gracz Powiernika Pierścienia wpisuje do następnego pustego pola w dzienniku podróży – na prawo od ostatniego zapisanego ruchu – ukośną kreskę. Uważa się, że Frodo pozostał w miejscu, w którym był podczas poprzedniego ruchu.

W obu przypadkach figurkę Froda przesuwa się o jedno pole na torze ruchu (bez względu na to, czy przesunął się o 1 lub więcej pól, czy też w ogóle się nie poruszył).

#### PRZYKŁAD SPOTKANIA Z NAZGŪLAMI (LOSOWANIE ŻETONÓW ZEPSUCIA)



Zielony Nazgûl przeprowadził polowanie na obszarze 23 i znalazł tam Froda. Po zakończeniu tur wszystkich Nazgûli jeden z nich (zielony) znajduje się na obszarze 23, a dwóch innych z nim sąsiaduje (fioletowy z obszaru 21 i czerwony z kropki na prawo od obszaru 23). Niebieski Nazgûl, przebywający na obszarze 19, jest zbyt daleko (obszar 19 łączy się z obszarem 23, ale z nim nie sąsiaduje). W spotkaniu biorą udział 3 Nazgûle, dlatego gracz losuje trzy żetony zepsucia.

#### PRZYKŁAD SPOTKANIA Z NAZGŪLAMI (OTRZYMYWANIE ZEPSUCIA)

W spotkaniu biorą udział trzy Nazgûle, więc gracz Powiernika Pierścienia dobiera trzy żetony zepsucia: „3” i dwa żetony Oka. Wcześniej gracz Powiernika Pierścienia nie wylosował jeszcze żetonu Oka, dlatego decyduje się zakryć kartę kompanii Samwise’a, aby anulować żeton zepsucia „3” i odłożyć go z powrotem do puli poszukiwań. Następnie gracz rozpatruje oba żetony Oka: za pierwszy żeton Oka Frodo otrzymuje 1 punkt zepsucia, po czym umieszcza żeton obok toru zepsucia. To oznacza, że za drugi żeton Oka gracz otrzyma 2 punkty zepsucia (1 za sam żeton i 1 za drugi żeton Oka, który spoczywa już obok toru zepsucia). Drugi żeton również umieszcza obok toru zepsucia. Frodo otrzymał w sumie 3 punkty zepsucia, znacznik na torze zepsucia należy przesunąć o odpowiednią liczbę pól.

## PRZYKŁAD SPOTKANIA Z NAZGÛLAMAMI (NASTĘPSTWA)



W wyniku polowania Frodo został odkryty na obszarze 23.  
Od ostatniego obszaru w jego dzienniku podróży zanotowano dwie kropki.



**Przykład 1:** Aby uciec, gracz Powiernika Pierścienia decyduje się ruszyć.

Gracz Powiernika Pierścienia może zdecydować ruszyć się na jeden z kilku połączonych obszarów. Może to być każdy obszar oddalony od obszaru 23 o maksymalnie cztery pola (gracz ma już dwie kropki w dzienniku, a może poruszyć się o dwa dodatkowe pola). Mogłby na przykład ruszyć się na pola 33, 36, 45, 46 lub nawet z powrotem na 23 lub 19. Nie mógłby ruszyć się na obszar 38 – ten obszar jest oddalony tylko o trzy pola, ale nie jest połączony z obszarem 23.

Gracz wybiera obszar 46 – chce, aby Frodo dotarł do Bree jak najszybciej, i uważa, że to najlepszy wybór.

Obszar 46 zostaje zanotowany w dzienniku, a figurka Froda przesunięta na torze ruchu.



**Przykład 2:** Aby uciec, gracz Powiernika Pierścienia decyduje się pozostać w miejscu.

Gracz Powiernika Pierścienia decyduje się nie ruszać, aby zmylić graczy Upiorów Pierścienia, nie wybierając najbardziej oczywistego ruchu.

W tym przypadku gracz notuje w dzienniku ukośną kreskę i przesuwa figurkę Froda na torze ruchu.

Frodo nadal znajduje się w dziczy z 2 kropkami zanotowanymi w dzienniku i podczas następnego ruchu będzie miał do wyboru wiele możliwości – jednocześnie ukrywając swoje poczynania przed Upiorami Pierścienia.





## FAZA PRZYGOTOWANIA

Kiedy tura mroku nocy dobiegnie końca, gracze przechodzą do fazy przygotowania.

1. Gracz Powiernika Pierścienia dobiera jedną kartę sprzymierzeńca.
2. Podczas rozgrywki w więcej niż 2 osoby żeton pierwszego gracza należy przekazać graczowi Upiórów Pierścienia, który siedzi na lewo od poprzedniego właściciela żetonu.
3. Pierwszy gracz dobiera jedną kartę czarnoksiężstwa i rzuca wszystkimi kośćmi akcji – kośćmi wykorzystanymi podczas poprzedniej tury, a także wszystkimi niewykorzystanymi kośćmi.
4. Gracz Powiernika Pierścienia otrzymuje po jednym żetonie Drużyny Pierścienia za każdy uzyskany wynik Cienia.

Rozpoczyna się nowy dzień gry.

## KONIEC CZĘŚCI I

Część I kończy się w jednej z poniższych sytuacji:

### FRODO DOTARŁ DO CELU

Jeśli Frodo dotarł na obszar wyjścia w 16 lub mniej ruchach, musi to natychmiast ogłosić. Frodo bezpiecznie dotarł do Bree, a część I dobiegła końca.

### FRODO MUSI ZOSTAĆ URATOWANY

Gdy tylko znacznik na torze ruchu dotrze na pole 16 (w wyniku ruchu lub ucieczki), a Frodo nie dotarł jeszcze na obszar wyjścia, część I natychmiast się kończy (Upiory Pierścienia nie wykonują swoich tur).

Kiedy do tego dojdzie, gracz Powiernika Pierścienia musi policzyć, ile ruchów Frodo potrzebowałby, żeby dotrzeć na najbliższy obszar wyjścia, a następnie wylosować tyle żetonów zepsucia i odpowiednio podnieść poziom zepsucia Froda.

- Każdy żeton z cyfrą i żeton Oka podnosi poziom zepsucia Froda o normalną wartość.
- Gracz Powiernika Pierścienia może odwrócić jedną kartę kompanii, aby anulować jeden żeton zepsucia, w taki sam sposób jak podczas spotkania z Nazgûłami.

### FRODO PODDAJE SIĘ ZEPSUCIU

Jeśli w dowolnym momencie (w tym podczas ratunku, patrz powyżej) poziom zepsucia Froda

**Przykład:** Frodo znajduje się na ostatnim polu toru ruchu, a ostatnie notatki z dziennika podróży to 53/•. Najbliższy obszar wyjścia to obszar „C” oddalony o dwa pola od obecnej pozycji Froda. Gracz Powiernika Pierścienia losuje dwa żetony zepsucia.



dotrze na pole 12, Powiernik Pierścienia poddaje się Cieniowi, a gracze Upiórów Pierścienia natychmiast wygrywają (bez rozgrywania części II).

## PRZECHOWYWANIE GRY PO ROZGRYWKĘ W CZĘŚĆ I

Jeśli gracze chcieliby rozegrać część II podczas innego spotkania, muszą odpowiednio zapakować grę (wykorzystując do tego kopertę „List od Gandalfa”). Wewnątrz koperty należy umieścić następujące elementy:

- niewydane żetony Drużyny Pierścienia,
- nieodwrócone karty kompanii,
- rękę kart sprzymierzeńców gracza Powiernika Pierścienia,
- wszystkie karty czarnoksiężstwa z rąk graczy Upiórów Pierścienia (pozostałe karty czarnoksiężstwa należy odłożyć do pudełka, ale nie należy mieszać talii i stosu kart odrzuconych),
- żetony informacji znalezione przez graczy Upiórów Pierścienia,
- odrzucone żetony zepsucia,
- specjalne żetony zepsucia, które zostały umieszczone w grze,
- żetony Oka znajdujące się w posiadaniu gracza Powiernika Pierścienia (w tym kartę czarnoksiężstwa „Strach przed upiorami z kurhanów”, o ile została zagrana).

Następnie wszystkie pozostałe elementy należy umieścić w pudełku. Wreszcie w dzienniku podróży Froda należy zanotować posiadany pod koniec części I poziom zepsucia.

Kiedy gracze będą gotowi, aby rozegrać część II, powinni wyciągnąć z koperty „List od Gandalfa” wszystkie przechowywane wewnątrz elementy, a następnie postępować zgodnie z zasadami przygotowania gry części II.

*„W tunelu, który zostawili za sobą, wciąż jeszcze dudniło echo, jakby spieszne kroki pościgu; rozległ się szum, jakby wiatr się zerwał i nadszcigał między gałęziami sosen. Głorfindel obejrzał się, posłuchał przez sekundę, potem z głośnym okrzykiem skoczył naprzód. – W nogi! – zawołał. – W nogi! Nieprzyjaciół nacierają!”*



*Drużyna Pierścienia*  
Księga I, Rozdział 12: Bieg do brodu

## CZĘŚĆ II: BIEG DO BRODU

Jeśli Frodo nie został pokonany w części I, rozgrywka będzie kontynuowana w części II.

Rozgrywka w część II wymaga wszystkich elementów gry, które odłożono na bok podczas rozgrywki w część I:

- żetony zepsucia części II (szare),
- dwie talie kart podróży,
- talię kart sprzymierzeńców części II (pomarańczowy rewers),
- wszystko, co dotyczy Gandalfa (kartę pomocy, figurkę i żetony czynów Gandalfa),
- wszystko, co dotyczy Wodza Nazgûli (kartę pomocy, figurkę i kość akcji),
- kartę kompanii Obieżyświata.

Poniższe elementy nie będą już wymagane i mogą zostać odłożone do pudełka:

- talia kart sprzymierzeńców części I (zielony rewers),
- żetony informacji (z wyjątkiem tych, które zebrali gracze Upiorów Pierścienia),
- żetony początkowych obszarów Froda,
- odrzucone żetony zepsucia,
- odwrócone karty kompanii.

## PRZYGOTOWANIE GRY

Jeśli gracze rozegrali część I podczas innego spotkania, otwierają kopertę „List od Gandalfa” i rozdają odpowiednim graczom wszystkie elementy gry, które schowali do środka pod koniec części I. Jeśli gracze rozgrywają część II tuż po zakończeniu części I, każdy z graczy po prostu zatrzymuje swoje elementy gry.

Gracze wcielają się w te same role, w które wcielili się w części I. Planszę należy umieścić na środku stołu, stroną części II ku górze.

## NIELAJAWNOŚĆ I CZARNOKSIĘSTWO

Jedne elementy przechowywane w kopercie „List od Gandalfa”, które wymagają odrobiny dyskrecji podczas przygotowania gry, to karty czarnoksięstwa, które pozostały w rękach graczy Upiorów Pierścienia pod koniec części I. Z tego powodu zalecamy, aby karty te wyciągnął z koperty gracz Upiorów Pierścienia.

### GRACZ POWIERNIKA PIERŚCIENIA

1. Weź **zasłonkę Powiernika Pierścienia** i umieść ją przed sobą tak, aby patrzeć na rysunek planszy części drugiej. Weź czystą kartkę papieru, zegnij ją do odpowiedniego rozmiaru i wsuń do dziennika podróży, a następnie umieść dziennik na dnie zasłonki, stroną z częścią II ku górze.
2. Weź **karty kompanii**, które pozostały ci pod koniec części I. Dołóż do nich karty *Obieżyświat* i *Meriadok Brandybuck* (chyba że Meriadok wszedł już do gry w części I) i umieść je przed sobą, stroną ze zdolności ku górze.
3. Weź **kartę pomocy Gandalfa**.
4. Weź **żetony Drużyny Pierścienia**, które pozostały ci pod koniec części I i umieść je na karcie Froda. Następnie przygotuj **pule Drużyny Pierścienia** części II: weź odpowiednią liczbę żetonów Drużyny Pierścienia (trzy, jeśli Frodo nie jest odwrócony, dwa – jeśli jest odwrócony, nie licząc tych, które już znajdują się na jego karcie) i umieść je na odpowiednim polu dziennika podróży.
5. Podziel **karty podróży** według rodzajów (krótka lub długa podróż) i potasuj każdą z obu talii oddzielnie. Następnie dobierz po jednej karcie z obu talii, obejrzyj je i zatrzymaj jedną. To twoja obecna karta podróży. Drugą kartę wtasuj z powrotem do odpowiedniej talii. Talię, z której wybrałeś kartę, umieść blisko siebie, natomiast drugą talię kart podróży odłóż do pudełka (nie odkrywając jej). Wreszcie umieść swoją kartę podróży za zasłonką, na odpowiednim polu dziennika podróży.
6. Potasuj **talie kart sprzymierzeńców** części II (pomarańczowe rewersy), a następnie odrzuć karty sprzymierzeńców, które pozostały ci pod koniec części I i dobierz tyle samo kart z nowej talii.
7. Umieść **znacznik tury** na torze tur, na znajdującym się najbardziej po lewej polu światła dnia, stroną z Pierścieniem ku górze.

8. Umieść **znacznik zepsucia** na polu toru zepsucia, które odpowiada poziomowi zepsucia Froda z końca części I (zanotowanego w dzienniku podróży części I). Wszystkie żetony Oka, które posiadał gracz Powiernika Pierścienia (w tym zagrana kartę „Strach przed upiorami z kurhanów”), umieść obok toru zepsucia.
9. Umieść **figurkę Froda** na polu „0” toru ruchu.
10. Wylosuj cztery **żetony czynów Gandalfa** i obejrzyj je w sekrecie. Następnie wybierz jeden i umieść go na odpowiednim polu dziennika podróży – to początkowy obszar Gandalfa. Pozostałe trzy wylosowane żetony zatrzymaj za zasłonką, na odpowiednim polu dziennika podróży. Odłóż na bok pozostałe żetony, nie pokazując ich graczom Upiorów Pierścienia.

### GRACZE UPIORÓW PIERŚCIENIA

1. Weź 4 **figurki Nazgûli** i odpowiadające im karty Upiorów Pierścienia i rozdziel je pomiędzy graczami. Gracze, którzy będą kontrolować dwóch lub więcej Nazgûli, muszą teraz rozłożyć swoje karty Upiorów Pierścienia w takiej kolejności, w jakiej chcą, aby ich upiory wykonywały swoje tury.
2. Weź **kartę pomocy Czarnych Jeźdźców** i umieść ją na stole tak, aby wszyscy gracze ją widzieli. Umieść na niej żetony informacji zdobyte przez graczy Upiorów Pierścienia podczas części I.
3. Weź **żetony dziennika Upiorów Pierścienia** i umieść je na stole w zasięgu wszystkich graczy Upiorów Pierścienia.
4. Weź **talię czarnoksięstwa i stos odrzuconych kart czarnoksięstwa** z pudełka i umieść je w grze dokładnie w takim układzie, jak znajdowały się pod koniec części I.
5. Weź na rękę **karty czarnoksięstwa**, które miałeś na ręce pod koniec części I. Gracze Upiorów Pierścienia mogą teraz rozdzielić i wymienić się kartami czarnoksięstwa w dowolny sposób, ale ostatecznie każdy z nich musi otrzymać tyle kart, z iloma zakończył część I.
6. Stwórz **pule poszukiwań**, dodając do żetonów zepsucia z części I (żetonów, które nie zostały wylosowane podczas części pierwszej) trzy **żetony zepsucia** z części II (szare), a także wszystkie specjalne żetony, które zostały wprowadzone do gry podczas części I. Żetonów odrzuconych w trakcie części I nie należy ponownie dodawać do puli.

7. Losowy z graczy Upiorów Pierścienia otrzymuje **żeton pierwszego gracza** (jeśli w grze bierze udział tylko jeden gracz Upiorów Pierścienia, to on otrzymuje żeton). Karty Upiorów Pierścienia należy rozłożyć zgodnie z zasadami części I, tak aby ustalić ich kolejność. Figurkę i specjalną kość Wodza Nazgûli należy umieścić blisko planszy.
8. Rozpoczynając od pierwszego gracza, każdy z graczy Upiorów Pierścienia umieszcza na planszy swoje **figurki Nazgûli**. Każda figurka musi się znaleźć na jednym z dwóch początkowych obszarów Nazgûli (obszarze 28 lub obszarze 33). Na każdym obszarze muszą się znaleźć 2 Nazgûle. Jeśli została już odblokowana piąta zdolność z karty pomocy Czarnych Jeźdźców, należy zastąpić jednego z Nazgûli pierwszego gracza Wodzem Nazgûli.
9. Pierwszy gracz bierze sześć **kości akcji Upiorów Pierścienia** i rzuca nimi. Gracz Powiernika Pierścienia otrzymuje po jednym żetonie Drużyny Pierścienia z puli za każdy uzyskany na kościach wynik Cienia. Gracz umieszcza te żetony na karcie kompanii Froda.

## ROZGRYWKA

Części I i II różnią się dwoma ważnymi elementami.

Podczas części II gracz Powiernika Pierścienia kieruje Gandalfem, nie Frodem. Porusza go w tajemnicy – używając dziennika podróży, w podobny sposób, jak robił to w części I. Gandalf porusza się po Śródziemiu, chroniąc Froda i jego towarzyszy, pokrzepiając ich swoimi czynami i zwodząc Upiory Pierścienia.

W międzyczasie Obieżyświat prowadzi Froda do Rivendell. Droga, którą obierają, znajduje się poza bezpośrednią kontrolą gracza Powiernika Pierścienia – zależy od trasy wyznaczonej przez obecną **kartę podróży**. Gracz Powiernika Pierścienia nie wybiera i nie notuje w dzienniku podróży ruchów Froda. Jego położenie śledzi przy pomocy toru ruchu i karty podróży.

Gracze Upiorów Pierścienia będą próbować powstrzymać Froda, podobnie jak w części I. Tym razem po ich stronie stanie jednak potężny Wódz Nazgûli. Wódz Nazgûli nie jest kontrolowany tylko przez jednego gracza, ale może pojawiać się w grze zastępując jednego z pozostałych Nazgûli. Jednocześnie będzie im przeszkadzać Gandalf, dlatego muszą uwzględniać w swych planach jego obecność.

## TURA POWIERNIKA PIERŚCIENIA



W części II ruch Froda zależy od **karty podróży**.

W grze występują dwie talie kart podróży: jedna z **krótszymi trasami**, wymagającymi 14 ruchów, aby dotrzeć do Rivendell, i pozwalającymi Frodowi otrzymać do 12 punktów zepsucia, zanim całkowicie ulegnie zepsuciu.

Druga talia zawiera **dłuższe trasy**, wymagające 16 ruchów, aby dotrzeć do celu, ale pozwalające Frodowi otrzymać do 14 punktów zepsucia, zanim całkowicie ulegnie zepsuciu.

Obie talie posiadają ten sam rewers, ale ich karty łatwo rozróżnić po innych awersach.

### RUCH FRODA

Na początku każdej tury światła dnia gracz Powiernika Pierścienia przesuwają figurkę Froda na torze ruchu o jedno pole. Na początku tury mroku nocy gracz Powiernika Pierścienia może zdecydować, że Frodo kontynuuje ruch (przesuwa się o jedno pole na torze ruchu) lub odpoczywa, dokładnie w taki sam sposób jak w części I.

Cel ruchu Froda *nie zależy* jednak od woli gracza Powiernika Pierścienia. Cel każdego ruchu wynika z karty podróży. Pozycję Froda można w dowolnym momencie ustalić, porównując pole toru ruchu, na którym znajduje się figurka Froda, z odpowiednim rzędem karty podróży. Kolumna po lewej odpowiada pozycji na torze ruchu, natomiast kolumna po prawej wskazuje pozycję Froda na planszy.

Kiedy figurka dotrze na ostatnie pole toru ruchu wskazane na karcie podróży (14 pole dla krótkiej trasy lub 16 dla długiej), uważa się, że Frodo dotarł na obszar wyjścia prowadzący do Rivendell; gra natychmiast się kończy.

**Przykład:** Jeśli karta obok jest obecną kartą podróży, a figurka Froda znajduje się na polu 7 toru ruchu, Frodo przebywa na obszarze 27 (Ostatni Most). (Wcześniej podróżował przez obszary 2, 10 i 23). Jego następnym ruchem automatycznie będzie kropka.



Kiedy figurka Froda dotrze na pole 14 toru ruchu, gracz Powiernika Pierścienia opuści planszę obszarem wyjścia A, a gra się zakończy – chyba że Nazgûle dorwą go wcześniej!

## GANDALF SZARY

W części II gracz Powiernika Pierścienia notuje w sekrecie ruchy Gandalfa (używając do tego celu dziennika podróży). Istnieją dwie ważne różnice pomiędzy ruchem Froda i Gandalfa:

- Gandalf porusza się w każdej turze – światła dnia i mroku nocy.
- Gandalf przesuwa się bezpośrednio z obecnego obszaru na inny połączony obszar (znajdujące się pomiędzy nimi ewentualne kropki nie wpływają na jego ruch).

W akapicie poniżej opisano kilka innych ważnych zasad dotyczących Gandalfa.

## GANDALF NIE POZOSTAWIA ŚLADÓW

Chociaż każdy ruch Gandalf jest notowany w dzienniku podróży, Nazgûle mogą go wykryć jedynie na jego ostatnim obszarze.

Dla celów polowania należy zignorować wszystkie poprzednie wpisy, natomiast poszukiwania nigdy go nie wykryją (patrz *Frodo*, *Gandalf* i *Nazgûle* na stronie 31).

## POZIOM TRUDNOŚCI: SCHRONIENIA

Jeśli wygranie rozgrywki jako gracz Powiernika Pierścienia wydaje wam się trudne, możecie wprowadzić do gry poniższe opcjonalne zasady.

Dłuższe karty podróży mają jeszcze jedną przewagę nad krótszymi (prócz wyższego progu zepsucia): na każdej takiej karcie jeden lub więcej obszarów sprzymierzeńców zostało oznaczonych kropką przy nazwie. Ta kropka oznacza, że te obszary są **schronieniami**.

Kiedy Frodo znajduje się na obszarze oznaczonym jako schronienie, Nazgûle mogą odnaleźć Froda tylko przeprowadzając polowanie (poszukiwania zawsze zakończą się porażką). Jeśli ostatnim obszarem Froda nie jest obszar schronienia, poszukiwania ujawnią trasę Froda, a gracze będą mogli normalnie umieścić żeton śladów na odpowiednim polu planszy.

## UJAWNIE NIE GANDALFA

Jeśli po zakończeniu ruchu Gandalf znajduje się na obszarze, na którym przebywa jeden lub więcej Nazgûli, gracz Powiernika Pierścienia może go **ujawnić**. Aby to zrobić, gracz Powiernika Pierścienia wydaje jeden z żetonów Drużyny Pierścienia i permanentnie usuwa go z gry (zmniejszając pulę Drużyny Pierścienia o jeden) i umieszcza figurkę Gandalfa na planszy, na obszarze odpowiadającym jego ostatniemu obszarowi.

Następnie gracz Powiernika Pierścienia:

- przesuwa (razem lub osobno) wszystkie Nazgûle znajdujące się na tym samym obszarze co Gandalf o maksymalnie 2 pola;
- odrzuca jedną wybraną zwykłą kość akcji z puli akcji Upiorów Pierścienia (ale nie kość Wodza Nazgûli); kość zostanie ponownie dodana do puli podczas następnej fazy przygotowania.

## PRZYKŁADY RUCHÓW GANDALFA I FRODA



Gandalf rozpoczął na obszarze 8 (Wichrowe Wzgórza). Aby zmylić Nazgûle, gracz Powiernika Pierścienia chce trzymać go blisko Froda, ale nie w tym samym regionie.

Zgodnie z kartą podróży Frodo porusza się wzdłuż górnej krawędzi planszy (z obszaru 1 na 7, potem 8, potem 19), dlatego gracz chciałby, aby Gandalf podróżował na południu i przeciął środek planszy. Jednakże, chce również, aby Gandalf dotarł na Wichrowy Czub (obszar 18), bowiem odpowiada on jednemu z żetonów czynów, które wylosował.



W pierwszej turze Gandalf przesuwa się na obszar 7, a Obieżyświat prowadzi Froda lasami pomiędzy obszarami 1 i 7.

W drugiej turze Gandalf przesuwa się na obszar 10, a Frodo dociera na obszar 7.

W trzeciej turze zapada noc. Frodo odpoczywa (figurka Froda pozostaje na polu 2 toru ruchu), natomiast Gandalf jedzie naprzód na obszar 18.

Następnie ujawnia, że posiada żeton czynu odpowiadający numerem numerowi obszaru, na którym się znajduje, i umieszcza go obok toru zepsucia, aby pamiętać, że odporność Froda na zepsucie wzrosła o jeden (z 14 na 15).

Jeśli w późniejszym momencie rozgrywki Nazgûle przeszukają obszar 7, znajdą tam ślady Froda, ale nie Gandalfa – poszukiwania nie ujawniają jego ruchów.

## GANDALF PONOWNIE SIĘ UKRYWA

Podczas tur Upiorów Pierścienia następujących po umieszczeniu figurki Gandalfa na planszy żaden Nazgûl nie może wejść na lub przejść przez obszar, który zajmuje Gandalf. Co więcej, obszar ten nie może być celem poszukiwań ani polowania (np. przeprowadzanych w wyniku zagrania karty czarnoksiężstwa).

Kiedy tury wszystkich Upiorów Pierścienia dobiegną końca, figurkę Gandalfa należy usunąć z planszy.

Następnie gracz Powiernika Pierścienia dobiera dwa nowe żetony czynów Gandalfa, wybiera jeden z nich i notuje numer obszaru z tego żetonu w pierwszym pustym polu dziennika podróży. Wybrany żeton zostaje usunięty z gry, a drugi żeton odłożony do puli dostępnych żetonów czynów Gandalfa.

## DOKONYWANIE CZYNÓW GANDALFA I ZEPSUCIE



Jeśli Gandalf znajduje się na obszarze odpowiadającym numerem jednemu z **żetonów czynów** wciąż znajdujących się za zasłonką gracza Powiernika Pierścienia, ten gracz może odkryć taki żeton i umieścić go odkrytego obok toru zepsucia – Gandalf dokonał właśnie jednego ze swoich czynów, pokazem swoich mocy podnosząc morale Powiernika i zastrasząc Nazgûle.

Aby dokonać danego czynu, gracz musi ogłosić graczom Upiorów Pierścienia numer obszaru, na którym przebywa Gandalf. Gandalf nie zostaje jednak „ujawniony” (tak jak opisano to powyżej) – jego figurki nie umieszcza się na planszy, a Nazgûle nie zostają przegonione z jego obszaru.

**Każdy dokonany czyn Gandalfa podnosi maksymalny poziom zepsucia, jaki może wytrzymać Frodo, o jeden.**

Gracz Powiernika Pierścienia może również zwiększyć odporność Froda na zepsucie, przesuując Gandalfa do Rivendell. Jeśli w dowolnym momencie rozgrywki Gandalf dotrze do Rivendell (to jest, na dowolny obszar wyjścia), gracz Powiernika Pierścienia może to ogłosić, umieszczając tam jego figurkę. Od tego momentu Gandalf znajduje się poza grą, ale maksymalny poziom zepsucia, jaki może wytrzymać Frodo, wzrasta o jeden.

## TURY UPIORÓW PIERŚCIENIA

Tury Upiorów Pierścienia odbywają się zgodnie z tymi samymi zasadami, które opisano w części I. Jednakże obecność Gandalfa silnie wpływa na poszukiwania miejsca pobytu Froda. Gracze mogą też otrzymać wsparcie ze strony Wodza Nazgûli, który tymczasowo zastąpi „zwykłego” Nazgûla.

## FRODO, GANDALF I NAZGÛLE

Gracze Upiorów Pierścienia mogą wykryć pozycje Froda i Gandalfa, wykonując swoje normalne akcje.

Szukanie Froda przebiega jednak inaczej niż szukanie Gandalfa – gracz Powiernika Pierścienia może to wykorzystać i zwodzić przeciwników, aby zdobyć nad nimi przewagę. Poniższe zasady opisują, w jaki sposób Upiory Pierścienia z części II postrzegają obecność i ruchy Froda i Gandalfa.

## KARTY PODRÓŻY

W części II karty podróży służą do ustalania pozycji Froda (w podobny sposób jak dziennik podróży w części I). Pozycję Froda można w ustalić w dowolnym momencie, porównując miejsce zajmowane przez jego figurkę na torze ruchu do odpowiedniego rzędu karty podróży. Wszystkie obszary znajdujące się w tej kolumnie powyżej obecnego obszaru uważa się za odwiedzone. Z drugiej strony, wszystkie obszary znajdujące się w tej kolumnie poniżej obecnego obszaru uważa się za nieodwiedzone i „niefigurujące w dzienniku podróży Froda” dla celów poszukiwań, polowań lub innych efektów gry.





### WYPATRYWANIE

Obecność Gandalfa może zmylić Nazgûle. Jeśli gracz Upiorów Pierścienia przeprowadzi **wypatrywanie** i wskaże region lub odcinek, na którym znajduje się **ostatni obszar** Froda, Gandalfa lub ich obu, gracz Powiernika Pierścienia odpowiada po prostu „tak”. Innymi słowy, gracz Powiernika Pierścienia nie musi mówić dokładnie, *кто* został zauważony – odpowiedź będzie brzmieć tak samo, bez względu na to, czy we wskazanym regionie lub odcinku przebywają obaj bohaterowie, czy tylko jeden z nich.

**Uwaga:** Wyjątkiem od tej zasady jest wypatrywanie wywołane specjalnym wynikiem kości Wodza Nazgûli (patrz strona 33).

### POSZUKIWANIA

**Poszukiwania** przeprowadzone na obszarze, który znajduje się na obecnej karcie podróży Froda, uważa się za udane (gracz Powiernika Pierścienia odpowiada „tak”), w takim sam sposób jak poszukiwania na obszarach Froda zanotowanych w dzienniku podróży w części I.

Gandalf nie pozostawia śladów i nie można go zlokalizować poszukiwaniami. Przeszukanie obszaru zanotowanego w jego dzienniku podróży będzie skutkowało odpowiedzią „nie” (nawet jeśli to jego ostatni obszar).

### POLOWANIE

Polowanie przeprowadzone na obszarze, który znajduje się na obecnej karcie podróży Froda, rozpatruje się w normalny sposób – jeśli to jego ostatni obszar, dojdzie do spotkania z Nazgûłami (patrz strona 34).

Polowanie zlokalizuje Gandalfa tylko, jeśli zostanie przeprowadzone na jego ostatnim obszarze (wszystkie pozostałe wpisy w dzienniku podróży są ignorowane). Kiedy do tego dojdzie, Gandalf zostaje odkryty i zmuszony do ucieczki:

- Gracz Powiernika Pierścienia ogłasza, że Gandalf został odkryty. Następnie dobiera jeden nowy żeton czynu Gandalfa, wpisuje jego numer w następnym pustym polu swojego dziennika podróży (to nowy obszar Gandalfa) i odrzuca go, nie pokazując go pozostałym graczom.

### SPECJALNE PRZYPADKI

- Jeśli **poszukiwania** odbędą się na obszarze, który jednocześnie figuruje na karcie podróży Froda i w dzienniku podróży Gandalfa, na planszy umieszcza się żeton śladów, aby zaznaczyć szlak Froda (obecność Gandalfa nie zostaje w żaden sposób zdradzona).
- Jeśli **polowanie** odbędzie się na obszarze, który jednocześnie figuruje na karcie podróży Froda i jest ostatnim obszarem Gandalfa, na planszy umieszcza się żeton śladów, aby zaznaczyć szlak Froda, a Gandalf zostaje odkryty i zmuszony do ucieczki.
- Jeśli Gandalf zostanie odkryty w wyniku **polowania**, które odbywa się na obszarze odpowiadającym jednocześnie ostatniemu obszarowi Froda, zostanie on zmuszony do ucieczki, na planszy zostanie umieszczony żeton śladów, a Frodo będzie musiał odbyć spotkanie z Nazgûłami.

### WÓDZ NAZGÛLI

Wódz Nazgûli wchodzi do gry, jeśli zostanie zagrana któraś z kart czarnoksiężstwa *Kapitan dziewięciu* lub jeśli podczas części I gracze odblokowali ostatnią zdolność z karty pomocy Czarnych Jeźdźców. Kiedy Wódz Nazgûli znajduje się w grze, do puli kości akcji Upiorów Pierścienia należy dodać specjalną kość akcji Wodza Nazgûli. Gracze będą rzucać tą kością podczas następnego etapu przygotowania razem z pozostałymi kośćmi akcji.

**Uwaga:** Dla celów efektów kart i wszystkich zasad, które nie zostały tu wyraźnie wyszczególnione, Wódz Nazgûli uważa się za Nazgûła.



## WPROWADZENIE WODZA NAZGŪLI DO GRY

Jeśli Wódz Nazgûli wejdzie do gry za sprawą karty, obecny gracz zastępuje nim aktywnego Nazgûla, zamieniając figurki i umieszczając jego kartę na karcie tego Nazgûla.

Jeśli Wódz Nazgûli wejdzie do gry podczas przygotowania gry części II (ponieważ odblokowano piątą zdolność z karty pomocy Czarnych Jeźdźców), zastępuje Nazgûla pierwszego gracza (lub jednego z nich, jeśli dany gracz kontroluje kilku).

## KORZYSTANIE Z WODZA NAZGŪLI

W każdej ze swoich tur Wódz Nazgûli może się poruszyć i wykonać jedną z poniższych akcji (przed lub po ruchu):

- wydać **kość akcji**; *lub*
- przeprowadzić **polowanie** (jeśli znajduje się na jakimś obszarze).

Wódz Nazgûli nie musi wydawać kości akcji, aby przeprowadzić polowanie.

## WÓDZ NAZGŪLI I POLOWANIE

Jeśli Wódz Nazgûli bierze udział w spotkaniu z Nazgûlami, należy wziąć pod uwagę poniższe zasady:

- gracz Powiernika Pierścienia dobiera za niego dwa żetony zepsucia (zamiast jednego);
- pod koniec spotkania Wódz Nazgûli opuszcza grę: należy go zastąpić odpowiadającym mu „zwykłym” Nazgûlem.

## KOŚĆ WODZA NAZGŪLI

Kiedy ta specjalna kość zostanie dodana do puli kości akcji, rzuca się nią wraz z pozostałymi kośćmi. Kość Wodza Nazgûli może być wykorzystana przez każdego gracza Upiorów Pierścienia (a nie tylko przez gracza kontrolującego Wodza Nazgûli).

W przeciwieństwie do pozostałych kości, wyniku kości Wodza Nazgûli nie można anulować, modyfikować ani przerzucić (na przykład gracz nie może go odrzucić, ujawniając Gandalfa).

Jeśli Wódz Nazgûli opuści grę, jego kość akcji należy usunąć z puli pod koniec obecnego dnia.

## KOŚĆ WODZA NAZGŪLI

Kość Wodza Nazgûli posiada trzy zwykłe symbole (Pierścień, Czarnoksiężstwo i Miecz), a także trzy specjalne wyniki: Morgulski Pierścień, Morgulski Cień i Pościg. Te specjalne wyniki działają w następujący sposób:



Pierścień



Miecz



Czarnoksiężstwo






Morgulski Pierścień



Pościg



Morgulski Cień

WYNIK	AKCJE
	Wydadz wynik <b>Morgulskiego Pierścienia</b> , aby:
	— przeprowadzić <b>wypatrywanie</b> w <i>regionie</i> , w którym znajduje się aktywny Nazgûl; <i>lub</i>
	— przeprowadzić <b>wypatrywanie</b> na <i>odcinku</i> , na którym znajduje się aktywny Nazgûl.
	Jeśli wypatrywanie się powiedzie, gracz Powiernika Pierścienia musi powiedzieć, kto przebywa w danym regionie lub na danym odcinku: Frodo, Gandalf czy obaj bohaterowie.
	Wydadz wynik <b>Pościgu</b> , aby przesunąć wszystkie Nazgûle o 1 pole (rozpoczynając od aktywnego Nazgûla).
	Wydadz wynik <b>Morgulskiego Cienia</b> tak, jakby był wynikiem Pierścienia, Miecza lub Czarnoksiężstwa (twój wybór).
	W przeciwieństwie do zwykłego wyniku Cienia, w momencie uzyskania tego wyniku gracz Powiernika Pierścienia nie otrzyma żetonu Drużyny Pierścienia.







## SPOTKANIE Z NAZGÛLAMI

Tak jak opisano to na stronie 32, jeśli Frodo zostanie odkryty w wyniku udanego polowania, pod koniec tury (po zakończeniu ruchów i akcji wszystkich Nazgûli) należy rozpatrzyć **spotkanie z Nazgûlami**. Ucieczka Froda w części II różni się znacznie od ucieczki z części I.

### UCIECZKA

Kiedy pod koniec spotkania Frodo ucieka, gracz Powiernika Pierścienia musi wybrać:

1. Cofnąć Froda o jedno pole na torze ruchu i zastąpić jego obecną kartę podróży nową kartą (patrz *zmiana trasy* po prawej); *lub*
2. Zachować obecną kartę podróży (i pozycję) i normalnie wznowić grę – ta opcja jest dobra jedynie, kiedy Frodo jest już bardzo blisko obszaru wyjścia.

Wyboru dokonuje się otwarcie, obwieszczając go graczom Upiorów Pierścienia.

### ZMIANA TRASY

Jeśli gracz Powiernika Pierścienia zdecyduje się zastąpić obecną kartę podróży nową:

1. Figurkę Froda należy cofnąć o jedno pole na torze ruchu.
2. Wszystkie żetony śladów znajdujące się na planszy należy odrzucić.
3. Gracz Powiernika Pierścienia odrzuca starą kartę podróży i w sekrecie dobiera nową kartę z tej samej talii (o tej samej długości trasy).

**Uwaga:** Jeśli karta kompanii Obieżyświata została jeszcze odwrócona, gracz może z niej teraz skorzystać.



Nowa karta jest teraz obecną kartą podróży Froda. Nową pozycję Froda ustala się w normalny sposób, porównując miejsce zajmowane przez jego figurkę na torze ruchu z odpowiednim rzędem na karcie dziennika.

## KONIEC CZĘŚCI II

Część II kończy się w jednej z poniższych sytuacji:

### FRODO DOTARŁ DO RIVENDELL

Jeśli figurka Froda dotarła na ostatnie pole toru ruchu (14 lub 16), odpowiadające ostatniemu wpisowi z karty podróży, gra natychmiast się kończy. Frodo bezpiecznie dotarł do Rivendell, a gracz Powiernika Pierścienia wygrał grę.

### FRODO PODDAŁ SIĘ ZEPSUCIU

Jeśli w dowolnym momencie poziomu zepsucia Froda przekroczy próg zepsucia (wynikający z karty podróży i dokonanych czynów Gandalfa, a także ewentualnej obecności Gandalfa w Rivendell), gra natychmiast się kończy. Frodo stał się niewolnikiem Pierścienia, a gracz Upiorów Pierścienia wygrywał.

# SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE . . . . .	2
LISTA ELEMENTÓW GRY . . . . .	2
PRZEBIEG ROZGRYWKI . . . . .	2
ZEPSUCIE . . . . .	3
<b>CZĘŚĆ I: TRZECH TO JUŻ KOMPANIA</b> . . . . .	8
PRZYGOTOWANIE GRY . . . . .	8
Gracz Powiernika Pierścienia . . . . .	8
Gracze Upiorów Pierścienia . . . . .	9
ROZGRYWKA . . . . .	10
PRZEBIEG DNIA (CZĘŚĆ I) . . . . .	10
PIERWSZA TURA ŚWIATŁA DNIA . . . . .	10
DRUGA TURA ŚWIATŁA DNIA . . . . .	10
TURA MROKU NOCY . . . . .	10
FAZA PRZYGOTOWANIA . . . . .	10
<b>TURA POWIERNIKA PIERŚCIENIA</b> . . . . .	11
RUCH FRODA . . . . .	11
RUCH NA OBSZAR . . . . .	11
RUCH NA KROPKĘ . . . . .	11
Tura mroku nocy . . . . .	12
Korzystanie z kart sprzymierzeńców do wykonania ruchu . . . . .	13
Ruch i Nazgûle . . . . .	13
ZAGRANIE JEDNEJ KARTY SPRZYMIERZENIA . . . . .	14
Dobieranie kart sprzymierzeńców . . . . .	14
Zagrywanie kart sprzymierzeńców . . . . .	14
Karty „poza turą” . . . . .	14
Żetony sprzymierzeńców . . . . .	14
Żetony dziennika kompanii . . . . .	15
WYDANIE JEDNEGO ŻETONU DRUŻYNY PIERŚCIENIA . . . . .	15
Puła Drużyny Pierścienia . . . . .	15
Otrzymywanie żetonów Drużyny Pierścienia . . . . .	15
<b>TURY UPIORÓW PIERŚCIENIA</b> . . . . .	15
PORUSZANIE NAZGÛLAMI . . . . .	15
Ograniczenia ruchu . . . . .	17
WYDAWANIE KOŚCI AKCJI . . . . .	17
PRZEPROWADZENIE POSZUKIWAŃ . . . . .	18
PRZEPROWADZENIE WYPATRYWANIA . . . . .	18
PRZEPROWADZANIE POLOWANIA . . . . .	19
ŻETONY ŚLADÓW . . . . .	19
ŻETONY DZIENNIKA UPIORÓW PIERŚCIENIA . . . . .	19
KARTY CZARNOKSIĘSTWA . . . . .	20
Dobieranie kart czarnoksięstwa . . . . .	20
Zagrywanie kart czarnoksięstwa . . . . .	20
Obszary mroku a czarnoksięstwo . . . . .	20
ŻETONY INFORMACJI I MOCE CZARNYCH JEŹDZCÓW . . . . .	21
Znajdowanie informacji . . . . .	21
Ukrywanie informacji . . . . .	22
<b>SPOTKANIE Z NAZGÛLAMI</b> . . . . .	22
PUŁA POSZUKIWAŃ . . . . .	22

<b>ROZPATRYWANIE SPOTKANIA</b> . . . . .	22
1. DOBIERANIE ŻETONÓW ZEPSUCIA . . . . .	22
2. UŻYWANIE KART KOMPANII . . . . .	22
3. OTRZYMYWANIE ZEPSUCIA . . . . .	22
4. NASTĘPSTWA . . . . .	23
Ucieczka . . . . .	23
<b>FAZA PRZYGOTOWANIA</b> . . . . .	25
<b>KONIEC CZĘŚCI I</b> . . . . .	25
Frodo dotarł do celu . . . . .	25
Frodo musi zostać uratowany . . . . .	25
Frodo poddał się zepsuciu . . . . .	25
PRZECHOWYWANIE GRY PO ROZGRYWCIE W CZĘŚĆ I . . . . .	25
<b>CZĘŚĆ II: BIEG DO BRODU</b> . . . . .	26
PRZYGOTOWANIE GRY . . . . .	26
NIEJAWNOŚĆ I CZARNOKSIĘSTWA . . . . .	27
Gracz Powiernika Pierścienia . . . . .	27
Gracze Upiorów Pierścienia . . . . .	27
<b>ROZGRYWKA</b> . . . . .	28
<b>TURA POWIERNIKA PIERŚCIENIA</b> . . . . .	28
RUCH FRODA . . . . .	28
GANDALF SZARY . . . . .	29
Gandalf nie pozostawia śladów . . . . .	29
Ujawnienie Gandalfa . . . . .	29
Gandalf ponownie się ukrywa . . . . .	31
Dokonywanie czynów Gandalfa i zepsucie . . . . .	31
<b>TURY UPIORÓW PIERŚCIENIA</b> . . . . .	31
FRODO, GANDALF I NAZGÛLE . . . . .	31
Karty podróży . . . . .	31
Wypatrywanie . . . . .	32
Poszukiwania . . . . .	32
Polowanie . . . . .	32
Specjalne przypadki . . . . .	32
WÓDZ NAZGÛLI . . . . .	32
Wprowadzenie Wodza Nazgûli do gry . . . . .	33
Korzystanie z Wodza Nazgûli . . . . .	33
Wódz Nazgûli i polowanie . . . . .	33
Kość Wodza Nazgûli . . . . .	33
<b>SPOTKANIE Z NAZGÛLAMI</b> . . . . .	34
UCIECZKA . . . . .	34
Zmiana trasy . . . . .	34
<b>KONIEC CZĘŚCI II</b> . . . . .	34
Frodo dotarł do Rivendell . . . . .	34
Frodo poddał się zepsuciu . . . . .	34
<b>ŁĄCZENIE „POSZUKIWAŃ PIERŚCIENIA” Z „WOJNĄ O PIERŚCIEŃ”</b> . . . . .	36
OTRZYMYWANIE ŻETONÓW AKCJI . . . . .	36
Rozgrywka z Panami Środziemia . . . . .	36
ŻETONY AKCJI . . . . .	36
<b>SŁOWNICZEK</b> . . . . .	38

## ŁĄCZENIE „POSZUKIWAŃ PIERŚCIENIA” Z „WOJNĄ O PIERŚCIEN”

Nasza gra planszowa *Wojna o Pierścień* pokazuje podróż Drużyny Pierścienia z Rivendell do Góry Przeznaczenia – *Poszukiwania Pierścienia* można potraktować jako prolog do tej epickiej wyprawy.

Jeśli posiadacie egzemplarz *Wojny o Pierścień*, możecie postanowić, że wynik rozgrywki w *Poszukiwaniach Pierścienia* wpłynie na waszą rozgrywkę w *Wojnę o Pierścień*; w ten sposób połączycie ze sobą dwie gry i odtworzycie całą sagę *Władcy Pierścieni*.

Poniższe zasady pozwolą wam to zrobić przy założeniu, że nawet w przypadku porażki Powiernika Pierścienia w *Poszukiwaniach Pierścienia* Frodo i tak w jakiś sposób został uratowany przez Elronda i sprowadzony do Rivendell – jednak w takim wypadku jego rekonwalescencja może potrwać dłużej, dając przewagę Cieniowi. Z drugiej strony, jeśli *Poszukiwania* zakończą się dla Wolnych Ludów lepiej niż w książce, to gracz Wolnych Ludów zdobędzie przewagę. Tę przewagę reprezentują żetony akcji.

## OTRZYMYWANIE ŻETONÓW AKCJI

Zależnie od zakończenia rozgrywki w *Poszukiwaniach Pierścienia*, podczas przygotowania gry *Wojny o Pierścień* gracze otrzymają żetony akcji według poniższych zasad:

Frodo poddał się zepsuciu w części I lub przed 8 polem toru ruchu części II	Cień: <b>2 żetony</b>
---	--------------------------

Frodo poddał się zepsuciu w części II, na 8 lub dalszym polu toru ruchu	Cień: <b>1 żeton</b>
---	-------------------------

Frodo dotarł do Rivendell bez żadnej karty kompanii	Cień i Wolne Ludy: <b>po 1 żetonie</b>
---	---

Frodo dotarł do Rivendell z 1 lub 2 kartami kompanii	Wolne Ludy: <b>1 żeton</b>
--	-------------------------------

Frodo dotarł do Rivendell z 3 lub większą liczbą kart kompanii	Wolne Ludy: <b>2 żetony</b>
--	--------------------------------

Kiedy gracz otrzymuje tylko jeden żeton, może wybrać, który z żetonów chce otrzymać.

## ROZGRYWKĄ Z PANAMI ŚRÓDZIEMIA

Jeśli gracze w *Wojnę o Pierścień* z rozszerzeniem *Panowie Śródziemia*, gracz Cienia otrzymuje te żetony akcji jako dodatek do żetonów akcji, które otrzymuje, kiedy gracz Wolnych Ludów rozpoczyna grę z towarzyszami poza Drużyną Pierścienia (tak jak opisano to w opcjonalnych zasadach *Rady Elronda*).

## ŻETONY AKCJI

W *Poszukiwaniach Pierścienia* można znaleźć cztery żetony akcji, po dwa dla gracza Wolnych Ludów i gracza Cienia.

Podczas rozpatrywania akcji gracz może wykorzystać jeden żeton akcji zamiast wyniku kości akcji.



- Każdy z żetonów akcji może być wykorzystany tylko raz na rozrywkę, w celu osiągnięcia konkretnego efektu.
- W danej turze można wykorzystać tylko jeden żeton akcji.
- Żetonów akcji nie bierze się pod uwagę, kiedy sprawdza się liczbę dostępnych dla graczy akcji, aby ustalić, czy mogą spasować.
- Żeton akcji nie może być wykorzystany jako „dowolny wynik kości akcji” (aby aktywować kartę Wydarzenia lub zdolność Postaci zawierającą taki zwrot), nie może być też zmodyfikowany Pierścieniem Elfów.
- W grze wieloosobowej z żetonu akcji Wolnych Ludów może skorzystać każdy z graczy Wolnych Ludów, a z żetonu akcji Cienia każdy z graczy Cienia.

ŻETONY AKCJI WOLNYCH LUDÓW		ŻETONY AKCJI CIENIA
Rewers		Rewers
Awers: Dobierz jedną kartę wydarzenia.		Awers: Przesuń Nazgûle i sługi.
Awers: Przesuń naród Wolnych Ludów na torze polityki.		Awers: Przesuń naród Cienia na torze polityki.

Żetony akcji Cienia posiadają następujące efekty:

- **Przesuń Nazgûle i sługi** (działa tak samo jak akcja z wyniku Postaci Cienia).
- **Przesuń naród Cienia na torze polityki** (działa tak samo jak akcja z wyniku Mobilizacji Cienia).

Żetony akcji Wolnych Ludów posiadają następujące efekty:

- **Dobierz jedną kartę wydarzenia** (działa tak samo jak akcja z wyniku Wydarzenia Wolnych Ludów).
- **Przesuń naród Wolnych Ludów na torze polityki** (działa tak samo jak akcja z wyniku Mobilizacji Wolnych Ludów).



## SŁOWNICZEK

**CZYN GANDALFA:** W części II każdy wykonany czyn Gandalfa zwiększa o jeden poziom zepsucia, który Frodo może wytrzymać.

**DROGA:** Gruba biała linia łącząca pola planszy.

**DZICZ:** Patrz **W dziczy**.

**DZIENNIK PODRÓŻY:** Kartka wsunięta do specjalnej kieszonki, służy do notowania ruchów Froda (część I) i Gandalfa (część II).

**DZIEŃ:** Odpowiada jednemu dniu podróży i dzieli się na trzy **tury**.

**FAZA PRZYGOTOWANIA:** Po każdej turze mroku nocy, a przed rozpoczęciem nowego **dnia** gracze odbywają fazę przygotowania.

**KARTA CZARNOKSIĘSTWA:** Karta wykorzystywana przez graczy Upiorów Pierścienia, aby pomagać Nazgûłom lub przeszkadzać Powiernikowi Pierścienia. Normalnie zagranie karty czarnoksięstwa wymaga użycia wyniku Czarnoksięstwa.

**KARTA KOMPANII:** Przedstawia Froda lub jednego z jego towarzyszy. Każda karta posiada dwie zdolności: jedną działającą do momentu zakrycia karty i jedną, z której można skorzystać tylko raz (po czym kartę należy zakryć, blokując obie zdolności).

**KARTA PODRÓŻY:** Karta używana w części II do ustalania ruchów Froda. W grze znajdują się dwie talie kart podróży (długie i krótkie trasy).

**KARTA POMOCY CZARNYCH JEŹDźCÓW:** Specjalna karta, na której wyszczególniono dodatkowe zdolności zdobywane przez graczy Upiorów Pierścienia.

**KARTA SPRZYMIERZEŃCA:** Rodzaj karty używany przez gracza Powiernika Pierścienia (zazwyczaj tylko raz na turę), aby pomóc Frodowi. Istnieją dwie różne talie sprzymierzeńców, talia części I i talia części II.

**KOŚCI AKCJI:** Specjalne kości, których gracze Upiorów Pierścienia mogą użyć podczas swoich tur, aby wykonać akcję.

**KOŚĆ WODZA NAZGŪLI:** Specjalna kość wykorzystywana przez graczy Upiorów Pierścienia w części II, jeśli Wódz Nazgûli znajduje się w grze.

**KROPKI:** Małe pola w kształcie diamentów, pozbawione numerów.

**LIST OD GANDALFA:** Koperta służąca do przechowywania wyników rozgrywki części I, jeśli gracze planują zagrać w część II innym razem.

**MROK NOCY (TURA):** Trzecia tura dnia, podczas której Frodo może się poruszyć (i otrzymać punkt zepsucia) lub odpocząć.

**OBSZAR:** Okrągłe **pole** opatrzone numerem.

**OBSZAR MROKU:** Okrągłe **pole** z czerwonym tłem i czarną ramką.

**OBSZAR SPRZYMIERZONY:** Okrągłe **pole** podpisane nazwą.

**OBSZARY WYJŚCIA:** Obszary oznaczone literami i ramką w kształcie tarczy, mieszczące się po prawej stronie każdej planszy.

**ODCINEK:** Każda plansza została podzielona na 3 odcinki, ponumerowane od lewej do prawej (I, II, III na planszy części I; IIII, V, VI na planszy części II). Każdy odcinek został też podzielony na trzy lub cztery **regiony**.

**ODPOCZYNEK:** Decyzja, aby Frodo nie poruszał się podczas tury **mroku nocy** (by uniknąć **zepsucia**).

**OSTATNI OBSZAR:** Ostatni **obszar** zanotowany w **dzienniku podróży** Froda lub Gandalfa (okrągłe **pole** z numerem, nie kropką).

**POCZĄTKOWY OBSZAR FRODA:** Okrągłe **pole** na niebieskim tle i z ramką wysadzaną klejnotami.

**POCZĄTKOWY OBSZAR NAZGŪLI:** Okrągłe **pole** z symbolem Oka.

**PODRÓŻ FRODA:** Sekwencja ruchów Froda, śledzona w **dzienniku podróży** Froda (część I) lub na **karcie podróży** Froda (część II).

**POLE:** Każda pozycja na planszy używana podczas ruchu: (**kropka** lub **obszar**).

**POLOWANIE:** Akcja Nazgûli, wykorzystywana do sprawdzenia, czy Frodo przebywa na danym **obszarze**. Jeśli polowanie odbywa się na **ostatnim obszarze** Froda, w jego wyniku dojdzie do **spotkania z Nazgûłami**. W części II służy również do odkrywania Gandalfa. Normalnie polowanie przeprowadza się, wykorzystując wynik Miecza z kości akcji, lub jako darmową akcję, jeśli Frodo porusza się w **mroku nocy**.

**POŁĄCZONE:** Dwa dowolne **poła** (**kropki** lub **obszary**) są połączone, jeśli ze sobą sąsiadują lub dzielą je tylko kropki (uważa się, że **obszar** jest połączony z samym sobą).

**POSZUKIWANIA:** Akcja Nazgûli, wykorzystywana do sprawdzenia, czy Frodo przebywa lub przebywał na danym **obszarze**. Normalnie jest to darmowa akcja, wykonywana przed lub po ruchu Nazgûla.

**POZA TURĄ:** Określenie pojawiające się na kartach sprzymierzeńców, wskazujące, że dany efekt może zostać użyty podczas tury Upiorów Pierścienia.

**POZYCJA:** Dowolne **pole** planszy, na którym mogą przebywać Frodo, Gandalf, Nazgûle lub sprzymierzeńcy (**kropka** lub **obszar**).

**PULA AKCJI UPIORÓW PIERŚCIENIA:** Zestaw wyników **kości akcji** dostępnych dla graczy Upiorów Pierścienia danego **dnia**.

**PULA DRUŻYNY PIERŚCIENIA:** Zestaw **żetonów Drużyny Pierścienia** dostępny dla gracza Powiernika Pierścienia.

**PULA KOŚCI AKCJI:** Zestaw kości akcji dostępny dla graczy Upiorów Pierścienia w danej turze.

**REGION:** Każda plansza została podzielona na 10 regionów rozdzielonych pomiędzy 3 **odcinki** (I, II, III). Każdy region na danym odcinku posiada przypisaną literę (A, B, C, D). Region identyfikuje się poprzez podanie cyfry (jego odcinka) i litery (na przykład *region II•B*).

**SĄSIEDNI:** Dwa **poła** sąsiadują ze sobą, jeśli łączą je ścieżka lub droga, czyli są od siebie oddalone o jedno pole.

**SPOTKANIE (NAZGŪLE):** Możliwy wynik **polowania**, zazwyczaj, kiedy Nazgûle znajdują się na ostatnim obszarze Froda.

**ŚCIEŻKA:** Cienka brązowa linia łącząca **poła** planszy.

**ŚWIATŁO DNIA (TURA):** Pierwsza lub druga tura **dnia**, podczas której Frodo musi się poruszyć.

**TOR RUCHU:** Pasek z numerami mieszczący się po lewej stronie planszy. Służy do zaznaczania liczby ruchów odbytych od momentu rozpoczęcia podróży Froda.

**TOR TUR:** Trzy pola u dołu planszy podzielone na tury **światła dnia** (pola ponumerowane 1 i 2 w elfickim alfabecie runicznym Tengwar) oraz jedną turę **mroku nocy** (z elfickim numerem 3).

**TOR ZEPSUCIA:** Pasek z numerami mieszczący się po prawej stronie planszy.

**TURA:** Każdy **dzień** składa się z trzech tur: **światła dnia**, **światła dnia** oraz **mroku nocy**.

**UCIECZKA:** Wynik **spotkania z Nazgûlami** (chyba że Frodo poddał się zepsuciu). W każdej części gry stosuje się inne zasady ucieczki.

**W DZICZY:** Frodo znajduje się w dziczy, jeśli ostatni wpis w **dzienniku podróży** lub na karcie podróży to **kropka**.

**W ZASIĘGU:** **Obszar** znajduje się w zasięgu innego **połączonego** obszaru, jeśli odległość między nimi jest nie większa od liczby **kropek** zanotowanych w dzienniku podróży od ostatniego obszaru.

**WYPATRYWANIE:** Akcja, dzięki której Nazgûl próbuje ustalić, w jakim regionie lub na jakim odcinku przebywa obecnie Frodo (i/lub Gandalf w części II). Normalnie przeprowadzenie wypatrywania wymaga użycia wyniku Pierścienia.

**ZEPSUCIE:** Miara, którą mierzy się fizyczne i psychiczne cierpienie Froda, jak również zew Jedynego Pierścienia. Używa się jej do ustalenia zwycięzcy.

**ZNACZNIK ZEPSUCIA:** Znacznik używany do śledzenia obecnego **poziomu zepsucia** Froda na **torze zepsucia**.

**ZNACZNIK TURY:** Znacznik wykorzystywany do śledzenia obecnej tury **dnia**.

**ŻETON AKCJI WOJNY O PIERŚCIEŃ:** Żeton wykorzystywany podczas rozgrywki w *Wojnę o Pierścień* prowadzoną w oparciu o wynik rozgrywki w *Poszukiwania Pierścienia*.

**ŻETON DZIENNIKA KOMPANII:** Żeton używany do zaznaczania efektów pewnych **kart sprzymierzeńców**.

**ŻETON SPRZYMIERZEŃCA:** Żeton służący do zaznaczania położenia sprzymierzeńca na obszarach. Blokuje ruchy Nazgûli.

**ŻETON ZEPSUCIA:** Losowany podczas **spotkania z Nazgûlami**, aby ustalić liczbę **punktów zepsucia**, które otrzyma Frodo.

**ŻETON CZYNU GANDALFA:** Żeton wskazujący **obszar**, na którym Gandalf może dokonać swojego **czynu**. W części II służy również do ustalenia pozycji startowej Gandalfa i jego pozycji po zakończeniu **polowania**, w wyniku którego został odkryty.

**ŻETON DRUŻYNY PIERŚCIENIA:** Żeton używany przez gracza Powiernika Pierścienia (zazwyczaj tylko raz na turę), aby dobrać kartę sprzymierzeńca lub wraz ze zdolnością z **karty sprzymierzeńca** lub **karty kompanii**.

**ŻETON DZIENNIKA UPIORÓW PIERŚCIENIA:** Żeton, który służy graczom Upiorów Pierścienia do zaznaczania różnych rzeczy na planszy.

**ŻETON INFORMACJI:** Żetony informacji są wykorzystywane w części I, aby zaznaczać **obszary**, na których Nazgûle mogą znaleźć informacje o Frodzie i otrzymać dodatkowe moce opisane na **karcie pomocy Czarnych Jeźdźców**.

**ŻETON NAZGŪLA:** Żeton służący do zaznaczania obecności Nazgûla na danym polu, jeśli nie ma na nim miejsca, żeby umieścić figurkę.

**ŻETON PIERWSZEGO GRACZA:** Żeton ten służy do identyfikacji gracza Upiorów Pierścienia, który aktualnie jest pierwszy w kolejności.

**ŻETON POCZĄTKOWEGO OBSZARU FRODA:** Żeton służący do ustalenia **początkowego obszaru Froda** podczas części I.

**ŻETON ŚLADÓW:** Żeton używany do zaznaczania obszaru, przez który podróżował Frodo (ustalonego w wyniku **poszukiwań lub polowania**).

Autorzy **MARCO MAGGI, GABRIELE MARI i FRANCESCO NEPITELLO**

# HUNTI ' FOR THE RING

Projekt gry **MARCO MAGGI, GABRIELE MARI i FRANCESCO NEPITELLO**

Ilustracje **JOHN HOWE i FRANCESCO MATTIOLI**

Kierownictwo artystyczne i projekt graficzny **FABIO MAIORANA**

Układ graficzny **HONDA EIJI**

Figurki **BOB NAISMITH**

Produkcja **ROBERTO DI MEGLIO i FABRIZIO ROLLA**

Zasady w języku angielskim **ROBERTO DI MEGLIO i FRANCESCO NEPITELLO**

Redakcja angielskiej edycji **KRISTOFER BENGTTSSON, KEVIN CHAPMAN i ANDREW POULTER**

Tłumaczenie **MARCIN WEŁNICKI**

Korekta wersji polskiej **ZUZANNA KMAK, ALEKSANDRA MISZTA i BORYS WOŁKOWIECKI**

Lokalizacja elementów graficznych **MATEUSZ SZUPIK**

Cytaty występujące w grze zostały zaczerpnięte z „Władcy Pierścieni”  
oraz „Hobbita” w tłumaczeniu Marii Skibniewskiej.

**Testy:** Ilkka Airaksinen, Amado Angulo, Marcello Balbo, Menno Barends, Tommaso Battimiello, Gabriel Bengtsson, Kristofer Bengtsson, Silvia Bolognesi, Kevin Chapman, Melanie Chapman, Tim Cottrell, Alan D'Amico, Eva Denysiuk, Sven Denysiuk, Johan Denysiuk, Roberto Di Meglio, Stefanie Ehmke, Christopher Felleisen, Roberta Frascari, Sean Grap, Roberto Grasso, Doug Hall, Tara Hall, Randy Heath, Gareth Jenkins, Grant Johnson, Antonina Kraszewska, Heikki Laakkonen, Dick Leban, Laurie Leban, John Lloyd, Mike Luke, Chris Lusty, Barry MacMillan, Fabio Maiorana, Simone Malfatti, Oskari Männikkö, Giacomo Marchi, Verena Merlind Wolf, Frank Merten, Laura Neri, Kerry Penver, James Peoples, Ken Peoples, Timothy Peoples, Simone Peruzzi, Matteo Pironi, Andrew Poulter, Jennifer Poulter, Riku Riekkinen, Leonardo Rina, Fabrizio Rolla, Craig Rose, Giacomo Santopietro, Gianluca Santopietro, Demis Savini, Ralf Schemmann, Terence Shea, Paola Sintoni, Monica Socci, Marcello Taglioli, Livio Valentini, Alija Vila, Maria Vittoria Pieri, Ralf Wagner, Roy Wiseman, Michael Wolf, Antti Yli-Tainio.

Gra stworzona, opublikowana  
i dystrybuowana na świecie przez

**ARES GAMES SRL**



Via dei Metallmeccanici 16, 55041,  
Capezzano Pianore (LU), Włochy  
Tel. +39 0584 968696, Fax +39 0584 325968

[www.aresgames.eu](http://www.aresgames.eu)

Wersja polska  
**GALAKTA**



ul. Łagiewnicka 39,  
30-417 Kraków, Polska  
tel. 12 656 34 89,

[www.Galakta.pl](http://www.Galakta.pl)



Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, The War of the Ring, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used under license by Sophisticated Games Ltd and their respective licensees. Hunt for the Ring Boardgame © 2017, 2018 Ares Games Srl. © 2017, 2018 Sophisticated Games Ltd. Letters from Whitechapel is a trademark of Tiopi Srl. Ten produkt nie jest zabawką. Produkt nie jest przeznaczony do użytku przez osoby w wieku poniżej 14 lat. Wyprodukowano w Chinach. Proszę zachować te informacje.