



Władca Pierścieni™

Dwie Wieże™

Wciągająca gra karciana

Dwie Wieże: Wciągająca gra karciana to kooperacyjna gra oparta na zbieraniu lew dla 1–4 graczy, która przedstawia drugą część klasycznej powieści autorstwa J.R.R. Tolkiena w 18 rozdziałach. Niniejsza gra jest kontynuacją *Drużyny Pierścienia: Wciągającej gry karcianej*, jednak można w nią grać bez poprzedniej części (rozdziały od 1 do 18 znajdują się w poprzedniej grze).

Na czym polega gra oparta na zbieraniu lew?

Mechanika zbierania lew wykorzystywana jest w wielu klasycznych grach karcianych (takich jak kierki, piki, juker, brydż, Doppelkopf czy tarot). Lewę tworzy się, gdy każdy z graczy zagrywa kartę z ręki na środek stołu. Jeden z graczy wygrywa lewę i bierze karty.

Na czym polega gra kooperacyjna? W grze kooperacyjnej gracze muszą współpracować, aby osiągnąć swoje cele i wygrać albo przegrać razem jako grupa.

Czym jest rozdział? Rozdziały to scenariusze, które razem tworzą opowieść o *Dwóch Wieżach*. Wskazują postacie, których gracze muszą użyć, szczególne zasady, których mają przestrzegać, i cele, które należy osiągnąć, aby wygrać i przejść dalej. Można je rozgrywać w dowolnej kolejności, zaleca się jednak rozgrywkę po kolei.

Zawartość



karta rozdziału 19



11 drewnianych żetonów

- 1 żeton Białej Wieży
- 1 żeton Czarnej Wieży
- 4 żetony gwiazd
- 1 żeton Pierścienia (używany w części II)
- 4 żetony brzemienia (używane w części II)



4 karty postaci



37 kart głównej talii



karty rozdziałów 20–36
(96 kart w ścisłym porządku
w 2 zamkniętych sekcjach)



6 kart pomocy

Najważniejsze rodzaje kart

Karty głównej talii



liczba informująca
o wartości karty

ikona koloru karty

Skład głównej talii:

- pagórki 1–8,
- góry 1–8,
- lasy 1–8,
- cienie 1–8,
- orkowie × 3,
- Biała Wieża × 1,
- Czarna Wieża × 1.

Karty postaci



imię postaci

opis postaci

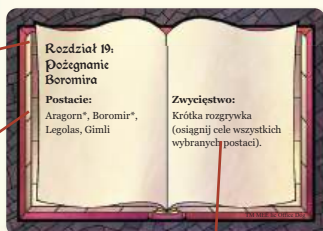
cel postaci

opis akcji przygotowania
do gry postaci

Karty rozdziałów

numer i tytuł
rozdziału

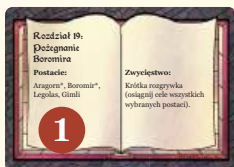
postacie używane
w tym rozdziale
(* przy postaci
oznacza, że trzeba
ją wybrać)



warunek zwycięstwa w rozdziale

Przygotowanie rozdziału 19

- 1 Kartę rozdziału 19: „Pożegnanie Boromira” należy położyć odkrytą razem z kartami wymienionych postaci na środku stołu.



- 2 Obok każdej postaci, której imię na karcie rozdziału oznaczone jest symbolem *, należy umieścić żeton gwiazdy.

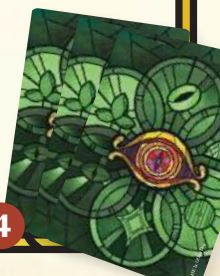


- 3 Karty głównej talii należy potasować i wyłożyć 1 kartę odkrytą obok karty rozdziału. To tak zwana **zagubiona karta**. Jeśli zagubiona karta to karta Białej Wieży, należy wyłożyć inną kartę, a kartę Białej Wieży wtasować z powrotem do talii.



- 4 Resztę kart głównej talii należy rozdać graczom (liczba kart zależy od liczby graczy). Gracze oglądają swoje karty, ale nie pokazują ich innym.

- **Rozgrywka 2-osobowa.** Każdy otrzymuje po 12 kart (zob. str. 26).
- **Rozgrywka 3-osobowa.** Każdy otrzymuje po 12 kart.
- **Rozgrywka 4-osobowa.** Każdy otrzymuje po 9 kart.



5 Gracz, który otrzymał kartę Białej Wieży, bierze kartę Aragorna i żeton Białej Wieży. Kartę Białej Wieży zachowuje na ręce.

6 Każdy gracz wybiera kartę postaci, poczynawszy od gracza na lewo od Aragorna. Jeśli postać ma na karcie żeton gwiazdy, należy ją wybrać w tej rundzie. To oznacza, że trzeba wybrać Boromira, ale nie musi tego zrobić gracz, który wybiera jako pierwszy. Kartę Gimliego i Legolasa należy położyć właściwą dla danej liczby graczy stroną do góry (3 albo 4 graczy). **Gdy wszyscy gracze wybiorą postacie, należy usunąć wszystkie żetony gwiazd.**

Wskazówka. Wybierając karty postaci, warto obejrzeć karty na ręce i zdecydować, który z celów będzie najłatwiejszy do osiągnięcia.

7 Rozpoczynając od Aragorna i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy, którego postać ma opis akcji przygotowania do gry (oznaczony symbolem ) , wykonuje tę akcję.

„**Wymień**” oznacza, że aktywna postać przekazuje 1 dowolną zakrytą kartę 1 ze wskazanych postaci. Postać, która otrzymała kartę, ogląda ją, dodaje do kart na swojej ręce, a następnie przekazuje z powrotem 1 dowolną zakrytą kartę (to może być ta sama karta).

Postacie, które nie występują w danej rundzie, nie mogą brać udziału w wymianie. Aragorn nie może wymienić karty Białej Wieży.

8 Gdy wszyscy wykonali swoje akcje przygotowania do gry, można rozpocząć rozgrywkę.



Zbieranie lew

Gracze mają na ręce karty, które reprezentują świat Śródziemia i siły, które chcą przejąć nad nim kontrolę. Gracze współpracują, umiejętnie zagrywając karty, aby osiągnąć cele wszystkich postaci i wygrać.

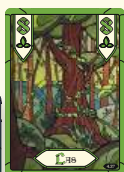
Każde rozdanie talii nazywane jest rundą. Składa się na nią seria rozegranych lew. Lewa składa się z zagranych przez poszczególnych graczy pojedynczych kart. Poniżej znajduje się więcej szczegółów dotyczących kluczowych terminów, sposobów zagrywania kart i ustalania zwycięzcy każdej lewy.

Rozpoczęcie. Gracz rozpoczynający lewę (nazywany graczem rozpoczynającym) zagrywa dowolną kartę z ręki na środek stołu. Kolor tej pierwszej karty jest kolorem wyjściowym lewy (pagórki, góry, lasy albo cienie). **Pierwszą lewę rozpoczyna Aragorn.**

Zagrywanie do koloru. Pozostali gracze, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (czyli następna jest osoba siedząca po lewej stronie gracza rozpoczynającego), układają na stół karty zgodne z kolorem wyjściowym, jeśli to możliwe. Nazywa się to zagrywaniem do koloru. Jeśli gracz nie może zagrać karty do koloru, może zagrać dowolną kartę z ręki.

Wygrana. Gdy wszyscy gracze zagrają do lewy po 1 karcie, należy sprawdzić, kto wygrał. Lewę wygrywa gracz, który zagrał kartę koloru wyjściowego o najwyższej wartości. Ten gracz bierze wszystkie karty z lewy i układa je odkryte na stosie przed sobą. **Zwycięzca lewy rozpoczyna kolejną lewę.**

Przykład. Aragorn rozpoczyna kartą pagórków o wartości „1”. Następny w kolejności jest Boromir. Ma karty pagórków o wartościach „3” i „6”, więc musi zagrać do koloru. Boromir decyduje się zagrać kartę pagórków o wartości „3”. Gimli nie ma żadnej karty pagórków, więc zagrywa kartę lasów o wartości „8”. Boromir zagrał kartę o najwyższej wartości w kolorze wyjściowym (pagórki), więc bierze lewę. Boromir rozpoczyna następną lewę. (Zob. ilustracja poniżej).



Karty wież

Karty Białej Wieży i Czarnej Wieży są kartami specjalnymi. Działają inaczej od pozostałych kart głównej talii.

Możesz zagrać kartę wieży tylko wtedy, gdy nie możesz zagrać karty do koloru.

Karta wieży wygrywa wówczas lewę bez względu na to, jakie karty zostały lub zostaną w niej zagrane. Jeśli obie karty wież zostały zagrane w tej samej lewie, nie wygrywa żadna (wzajemnie się anulują). Zamiast nich wygrywa karta o najwyższej wartości w kolorze wyjściowym, tak jak zwykle.

Gracz może rozpocząć lewę kartą wieży, ale z uwagi na to, że karty te nie mają koloru, następna zagrana karta może być dowolnego koloru i ustala kolor wyjściowy lewy (aczkolwiek gracza, który ją zagrał, nie należy traktować jako gracza rozpoczynającego). Wszyscy gracze w miarę możliwości grają do koloru wyjściowego. Jeśli karta wieży rozpoczyna lewę, nie trzeba zagrywać kolejnej karty wieży.

Gdy gracz zagra albo ujawni kartę wieży, którą miał na ręce, otrzymuje odpowiadający jej żeton wieży. (Świadomość tego, który gracz ma jaką kartę wieży, jest istotna w przypadku celów niektórych postaci).

Przykład. Aragorn rozpoczyna kartą lasów o wartości „2”. Następny w kolejności jest Boromir. Ma karty lasów o wartościach „3” i „7”, więc musi zagrać do koloru. Boromir decyduje się zagrać kartę lasów o wartości „7”. Gimli nie ma żadnej karty lasów, więc zagrywa kartę Czarnej Wieży. Gimli bierze lewę i rozpoczyna następną. (Zob. ilustracja poniżej).



Karty orków

3 karty orków są kartami specjalnymi. Działają inaczej od pozostałych kart głównej talii.

Możesz zagrać kartę orków tylko wtedy, gdy nie możesz zagrać karty do koloru.

Kartą orków nie można wygrać lewy.

Jeśli nie masz innej możliwości niż rozpocząć kartą orków, nie osiągasz swoich celów i przegrywacie rozdziel. Jednak zagraniem karty orków po tym, gdy lewę rozpoczęła karta wieży, nie sprawia, że przegrywacie rozdziel.

W rzadkim przypadku, w którym lewa składa się z co najmniej 1 karty orków i obu kart wieży, żaden z graczy nie wygrywa lewy. Odkłada się ją na bok i gracz rozpoczynający rozpoczyna kolejną lewę.



Komunikacja

Podczas przygotowania do gry i podczas rozgrywki gracze mogą omawiać tylko informacje widoczne dla wszystkich. Gracze nie mogą omawiać ani pokazywać swoich lub cudzych kart na ręce. Podczas przygotowania do gry gracze nie powinni omawiać preferencji dotyczących postaci, ponieważ mogą w ten sposób ujawnić informacje. Gracze mogą przypominać sobie wzajemnie o celach swoich postaci i szczególnych zasadach oraz rozmawiać o aktualnym stanie realizacji celów i wszelkich innych informacjach znanych wszystkim graczom, takich jak karty leżące odkryte na stole.

Wygrane lewy należy odkładać na bok zakryte, aby nie pomylić ich z kartami na ręce. W razie potrzeby gracze mogą odkładać odkryte te wygrane karty, które są związane z celem postaci (na przykład lasy w przypadku Legolasa), ale nie mogą pomylić kart na ręce z kartami zagrywanymi.

Cele postaci

Każda postać ma swój cel. Gracz, który ją wybrał w danej rundzie, musi go osiągnąć.

Oznaczanie osiągniętych celów. Po spełnieniu warunków celu postaci (i gdy w dalszej rozgrywce niepowodzenie nie jest możliwe) należy położyć żeton gwiazdy na swojej postaci, aby pozostali gracze pamiętali, że gracz osiągnął swój cel.

Wcześniejsze zakończenie. Jeśli wszyscy gracze osiągną wszystkie cele postaci (i w tej rundzie niepowodzenie nie jest już możliwe) i zagrają wszystkie karty orków, można zakończyć rozgrywkę wcześniej i przejść dalej.

Podobnie jeśli podczas dalszej rozgrywki osiągnięcie celu postaci nie będzie możliwe, można przerwać rundę, gdy tylko stanie się jasne, że celu nie uda się osiągnąć.

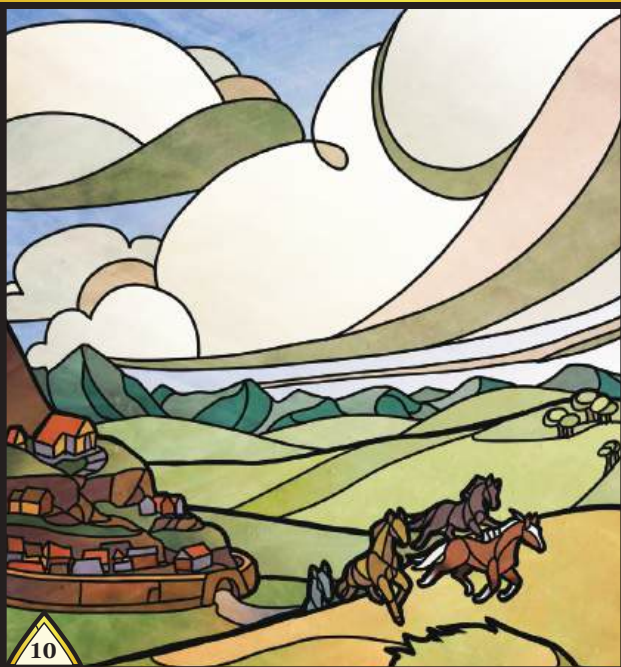
Koniec rundy

Runda dobiega końca, gdy wszyscy gracze zagrają wszystkie karty z ręki.

Jeśli wszyscy gracze osiągną cele swoich postaci w tej rundzie, wygrywają i kończą rozdział. Kartę tego rozdziału należy odłożyć na bok i wyjąć z pudełka kartę kolejnego rozdziału wraz ze wszystkimi potrzebnymi nowymi kartami. Jeśli choć 1 gracz nie osiągnie celu swojej postaci, wszyscy przegrywają. Można rozegrać rundę jeszcze raz.

W grze jest wiele rozdziałów, więc przejście wszystkich podczas 1 rozgrywki jest mało prawdopodobne. Warto skorzystać z tasemek w pudełku, aby zaznaczyć miejsce, w którym przerwano rozgrywkę.

**Teraz rozegrajcie
rozdział 19!**



Dodatkowe zasady

Kolejne rozdziały rozgrywa się podobnie jak pierwszy. Karty rozdziałów zawierają informacje o wszystkich potrzebnych kartach.

Zawsze obowiązuje złota zasada: „jeśli tekst na karcie jest sprzeczny z zasadami w instrukcji, należy postępować według zasad przedstawionych na karcie”.

Nowe postacie

Każdy nowy rozdział wprowadza nowe postacie i nowe wyzwania. Niektóre postacie z wcześniejszych rozdziałów pozostają w grze, inne odchodzą, a jeszcze inne wracają.

Nowa akcja przygotowania do gry: schowanie

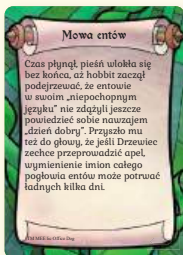
Niektóre postacie mogą wykonywać akcję przygotowania do gry, która pozwoli im schować kartę. Gracz bierze i wsuwa pod kartę swojej postaci 1 zakrytą kartę ze swojej ręki. Ta karta nie należy do ręki gracza (gracz nie może zostać zmuszony do zagrywania jej do koloru). Gracz przywraca ją do kart na ręce w dowolnym momencie przed albo po zagranie karty w lewie. Gdy nie będzie miał już innych kart, musi ją przywrócić na rękę.

Można w dowolnym momencie podejrzeć schowaną kartę, ale nie można jej zamienić. Nie można użyć schowanej karty podczas wymiany.



Wydarzenia i specjalne zasady

W niektórych rozdziałach pojawiają się karty wydarzeń, które zmieniają zasady. Instrukcji na tych kartach należy ściśle przestrzegać podczas przygotowania do gry lub w trakcie rozgrywki. W razie wątpliwości dotyczących konkretnego wydarzenia albo rozdziału warto sprawdzić pytania dotyczące rozdziałów na stronach 14–24.

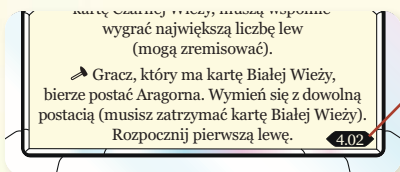


Nieobecność Aragorna

Jeśli w rozdziale nie występuje Aragorn, inna postać lub wydarzenie wskaże gracza, któremu w pierwszej kolejności zostanie przypisana postać na podstawie karty, którą ma na ręce (takiej jak określona karta wieży), następnie postaci wybierają kolejni gracze, zaczynając od gracza siedzącego po lewej stronie rozpoczynającego gracza. Akcja przygotowania do gry postaci wskazuje, czy ta postać rozpoczyna pierwszą lewę.

Numery kart

Dzięki małym numerom w prawym dolnym rogu karty można ułożyć z powrotem w fabrycznej kolejności, aby ponownie rozegrać rozdziały (numery kontynuują kolejność kart 1.01–3.48 z gry *Drużyna Pierścienia: Wciągająca gra karciana*).



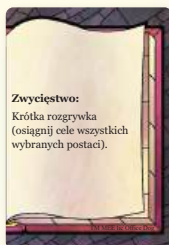
numer karty

Warunki zwycięstwa

Na karcie rozdziału znajdują się informacje o długości rozdziału (długa albo krótka rozgrywka) i warunkach zwycięstwa.

Krótką rozgrywką

„Osiągnij cele wszystkich wybranych postaci”. Jeśli gracze osiągną cele wszystkich wybranych postaci, wygrywają rozdział i mogą rozegrać kolejny. Jeśli nie uda się osiągnąć któregoś z celów, można rozegrać rozdział jeszcze raz.



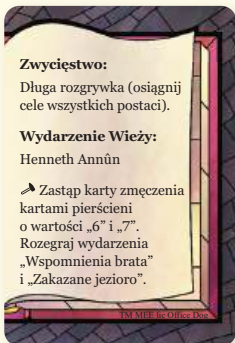


Długa rozgrywka

„Osiągnij cele wszystkich postaci”. Długie rozdziały rozgrywa się przez wiele rund. Gdy gracze osiągną cele wszystkich wybranych postaci, odkładają karty tych postaci na bok.

Jeśli graczom nie uda się osiągnąć celów wszystkich postaci, rozgrywają kolejną rundę tego rozdziału.

W niektórych rozdziałach występują postacie, których cele nie wymagają osiągnięcia.



Aby rozpocząć kolejną rundę, należy potasować karty głównej talii i je rozdać. Gracze wybierają postacie i postępują zgodnie z instrukcjami przygotowania do rundy, używając tej samej karty rozdziału. W kolejnej rundzie można wybrać postacie, których cele już osiągnięto, ale nie jest to konieczne. (Gracz może wybrać taką postać, jeśli uzna, że karty, które ma na ręce, nie sprawdzą się w przypadku postaci, których celów jeszcze nie osiągnięto).

W każdej rundzie trzeba użyć wymaganych kart postaci (z gwiazdką przy nazwie), nawet jeśli ich cele zostały osiągnięte.

Jeśli gracze osiągnęli cele wszystkich postaci (zarówno tych, którymi grali w poprzednich rundach, jak i tych, które wybrali do tej rundy), wygrywają rozdział i mogą przejść do kolejnego.

Zawsze, gdy gracze nie są w stanie osiągnąć celu, przegrywają rozdział i mogą zacząć go od nowa. Mogą wybrać, czy chcą rozpocząć rozdział od nowa, czy wolą zachować postacie, których cele osiągnęli.

Pytania dotyczące rozdziałów

(Rozdziały 19–28)

Poniżej znajdują się dodatkowe szczegóły dotyczące konkretnych rozdziałów i postaci.

Rozdział 19

Gracz, który ma kartę Czarnej Wieży, nie ujawnia tego.

Aragorn nie będzie wiedział, kto jest jego partnerem do momentu, w którym karta Czarnej Wieży zostanie zagrana. Jeśli to **Aragorn** zagra kartę Czarnej Wieży, musi sam wygrać większość lew. **Boromir** może wygrać lewę, w której została zagrana karta Czarnej Wieży, ale nie będzie się ona liczyła do 2 lew, które musi wygrać, aby osiągnąć swój cel.

Rozdział 20

Jeśli **Éomer** ma co najmniej 2 karty orków na ręce na początku rozgrywki, to nie jest w stanie osiągnąć swoich celów. Uważaj!

Rozgrywka 2-osobowa. Jeśli piramida kontroluje (tzn. jest do niej przypisana) postać z akcją przygotowania do gry „schowanie”, należy wybrać 1 z 5 odkrytych kart i częściowo wsunąć ją odkrytą pod jej kartę postaci. Nie należy jej traktować jak kartę, którą można zagrać. Możesz ją umieścić z lewej strony piramidy w dowolnym momencie (albo jeśli nie masz innej możliwości).

Rozgrywka 1-osobowa. Dodaj 2 karty orków i 2 karty wież do początkowego rozdania kart na 4 ręce.

Rozdział 21

Grisznák i **Uglúk** muszą wygrać tę samą liczbę lew. Jeśli **Grisznák** nie ma karty Czarnej Wieży w czasie wykonywania swojej akcji przygotowania do gry, gracz, którą ją ma, przekazuje ją **Grisznákowi**, który w zamian przekazuje mu 1 zakrytą kartę ze swojej ręki. **Uglúk** może przekazać kartę Białej Wieży, jeśli chce.

Rozgrywka 2-osobowa. Przed rozdaniem kart należy usunąć z głównej talii obie karty wież. Po rozdaniu pierwszych 7 kart w piramidzie należy z powrotem wtasować karty wież do głównej talii. Następnie należy skończyć rozdawać karty w piramidzie przed przystąpieniem do rozdawania kart obu graczom.

Rozdział 22

Karty lasów i lasów Fangorn są tego samego koloru (dlatego wartość koloru lasów wynosi od 1 do 16). Karty lasów Fangorn zostały tak nazwane, aby łatwiej było je dodać do głównej talii i je usunąć.

Drzewiec może być postacią, która zagrywa kartę o 1 lewę później od pozostałych postaci. Gdy rozpoczyna lewę, kolor wyjściowy ustala karta, którą położył pod żetonem Białej Wieży (a nie karta, która jest spod niego zagrywana). Jeśli **Drzewiec** rozpoczyna lewę, a pod żetonem Białej Wieży znajduje się karta orków, gracze nie przegrywają rozdziału. Przegrywają wtedy, gdy **Drzewiec** jako gracz rozpoczynający umieści kartę orków pod żetonem Białej Wieży. **Drzewiec** nie może wymienić karty Białej Wieży. Jeśli żaden gracz nie zagra do koloru, nikt nie wygrywa lewy. Odkłada się ją na bok i gracz rozpoczynający rozpoczyna kolejną lewę.

Przykład. Drzewiec rozpoczyna lewę, kładąc na stole kartę cieni o wartości „7”. Cienie są teraz kolorem wyjściowym. Drzewiec następnie bierze kartę gór o wartości „5” spod żetonu Białej Wieży i zagrywa ją do lewy. Kładzie żeton Białej Wieży na swojej karcie cieni o wartości „7”. Następny jest Merry i musi zagrać do koloru cieni. Zagrywa kartę cieni o wartości „2”. Następny w kolejności jest Żwawiec i zagrywa do koloru kartę cieni o wartości „4”. Żwawiec zagrał kartę o najwyższej wartości w kolorze wyjściowym (cienie), więc bierze lewę.



Kontynuacja przykładu. Żwawiec rozpoczyna lewę kartą lasów o wartości „1”. Drzewiec musi zagrać do koloru, więc bierze z ręki kartę lasów o wartości „6” i kładzie ją na stole. Następnie bierze kartę cieni o wartości „7” spod żetonu Białej Wieży i zagrywa ją do lewy. Drzewiec kładzie żeton Białej Wieży na swojej karcie lasów o wartości „6”. Następny w kolejności jest Merry i musi zagrać do koloru lasów, więc zagrywa kartę lasów o wartości „2”. Merry zagrał kartę o najwyższej wartości w kolorze wyjściowym (lasy), więc bierze lewę.



Kontynuacja przykładu. Merry rozpoczyna lewą kartą lasów o wartości „3”. Drzewiec musi zagrać do koloru lasów, więc bierze z ręki kartę lasów o wartości „8” i kładzie ją na stole. Następnie bierze kartę lasów o wartości „6” spod żetonu Białej Wieży i zagrywa ją do lewy. Drzewiec kładzie żeton Białej Wieży na swojej karcie lasów o wartości „8”. Następny w kolejności jest Żwawiec i musi zagrać do koloru lasów, ale nie ma żadnej karty lasów, więc zagrywa kartę cieni o wartości „1”. Drzewiec zagrał kartę o najwyższej wartości w kolorze wyjściowym (lasy), więc bierze lewę.



Rozdział 23

Przed rozdaniem kart należy usunąć z głównej talii karty lasów Fangorn i przywrócić do niej karty pagórków.

Dwie karty postaci „**Starzec w bieli**” należy wymieszać i położyć stroną **Gandalf/Saruman** do dołu, aby nie było wiadome, która z nich jest którą. Gdy obie postacie „**Starzec w bieli**” wygrają co najmniej 1 lewę, należy odwrócić obie karty postaci „**Starzec w bieli**”. Wszystkie wygrane przez nich lewy należy odrzucić. Następnie **Gandalf Biały** wykonuje swoją akcję przygotowania do gry przed rozpoczęciem kolejnej lewy. Będzie musiał wygrać jeszcze 2 lewy, aby osiągnąć swój cel. Odrzucone lewy przestają być częścią rundy i nie liczą się do celu **Aragorna**. **Gandalf** kończy rundę z odkrytą kartą na stole. Jeśli do końca rundy obie karty postaci „**Starzec w bieli**” nie zostaną odwrócone, gracze przegrywają rozdział. Gracz wcielający się w **Gandalfa Białego** może użyć karty pomocy w ramach przypomnienia o swojej odkrytej karcie.

Rozgrywka 2-osobowa. Jeśli piramida kontroluje **Gandalfa Białego**, należy dodać zagubioną kartę odkrytą do dolnego rzędu kart.

Rozdział 24

Wygranie lewą kartą wieży nie liczy się do celu **Éowiny**.

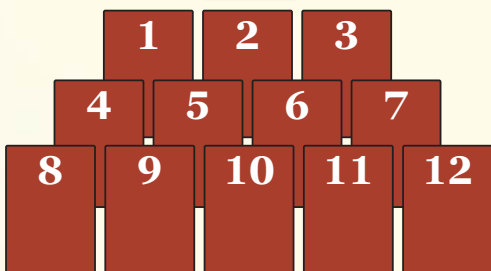
Rozgrywka 2-osobowa. Należy rozdać w piramidzie 4 górne karty podczas przygotowania wydarzenia „**Podszepty Gadziego Języka**”.

Rozgrywka 1-osobowa. Podczas przygotowania wydarzenia „**Podszepty Gadziego Języka**” należy rozdać kartę Białej Wieży i po 2 karty na rękę, a następnie przydzielić postacię przed przygotowaniem gry do 1-osobowej rozgrywki w normalny sposób.

Rozdział 25

Ten rozdział rozgrywa się zawsze w 4 rundach. Jeśli do końca 4. rundy którejś z postaci nie powiedzie się osiągnięcie celu, gracze przegrywają rozdział. Gracze nie przegrywają rozdziału tylko dlatego, że któremuś z graczy (z wyjątkiem **Aragorna**) nie powiedzie się osiągnięcie celu. Karty orków, które **Legolas** położył pod kartą postaci **Gimliego**, zostają tam do momentu, w którym **Gimli** osiągnie swój cel. Gdy **Gimli** osiągnie swój cel, karty orków należy wtasować z powrotem do talii używanej w następnej rundzie (albo rundach). Sześć kart orków z unikalnymi ilustracjami należy traktować jak pozostałe karty orków. Należy je usunąć z głównej talii po ukończeniu tego rozdziału. Jeśli nie ma innej możliwości niż rozpocząć lewą kartą orków, gracze przegrywają rozdział.

Rozgrywka 2-osobowa. Gracz rozdający karty kontroluje piramidę. Piramida nie dobiera ani nie odrzuca kart, gdy słychać rogi w rundzie 3. Należy rozdać w piramidzie karty w kolejności podanej poniżej, a następnie odkryć wszystkie niezaskłonięte karty.



Rozdaj karty w podanej kolejności.

Rozgrywka 1-osobowa. Nie należy odkładać na bok kart wieży podczas przygotowania do każdej rundy. Zamiast tego należy losowo rozdać po 4 karty na ręce postaci po dodaniu kart wieży i określonej liczby kart orków do talii używanej w tej rundzie. Rozdawaj każdej postaci po 1 dodatkowej karcie po każdej lewie (tak jak zwykle) do momentu, w którym każda z nich dostanie wystarczającą liczbę kart, aby mogła zagrać w tyłu lewach, ile kart należałoby rozdać na początku tej rundy w rozgrywce 4-osobowej.

Rozdział 26

Żwawiec i **Brzozowiec** korzystają z tej samej talii składającej się z potasowanych kart pagórków (oboje otrzymają karty pagórków o innych wartościach). **Brzozowiec** osiąga swój cel, gdy wygrywa karty lasów i lasów Fangorn w liczbie dokładnie odpowiadającej wartości wybranej karty pagórków. (**Przykład.** Jeśli Brzozowiec wybierze kartę pagórków o wartości „2”, to osiąga swój cel, gdy wygrywa 1 kartę lasów i 1 kartą lasów Fangorn, 2 karty lasów i ani 1 karty lasów Fangorn albo ani 1 karty lasów i 2 karty lasów Fangorn).

Rozdział 27

Należy usunąć z głównej talii karty lasów Fangorn i dodać do niej z powrotem karty pagórków. W celu osiągnięcia celu **Sarumana** należy anulować działanie jego karty Czarnej Wieży przy użyciu karty Białej Wieży.

Rozdział 28

Rozdaj:

- Rozgrywka 2- albo 3-osobowa. Po 9 kart na rękę i 1 zagubioną kartę.
- Rozgrywka 4-osobowa. Po 7 kart na rękę i 1 zagubioną kartę.

Pippin nie dobiera kolejnych kart cieni, gdy skończyła się talia Palantíru.

Rozgrywka 2-osobowa. Należy skorzystać z poniższej ilustracji przedstawiającej wspólną rękę:



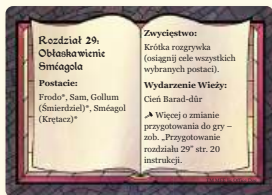


Długa, stromo wznosząca się dolina wspinała się głębokim, ciemnym wąwozem w góry. U jej dalekiego końca, między dwoma ramionami, wysoko na czarnym skalistym cokole pod szczytami Gór Cienia, wznosiły się mury i wieża Minas Morgul. Niebo i ziemia dookoła tonęły w ciemności, lecz z wieży było światło. Nie była to poświata miesięczna, uwięziona wśród marmurowych ścian dawnej Minas Ithil, Wieży Księżyca, piękna i radosna, rozjaśniająca ongi ten zakątek gór. To światło zdawało się bledsze niż księżyc zamierający podczas powolnego zaćmienia, rozchwiane i mętne jak opar nad zgniłym bagnem; trupie światło, które nie oświeślało niczego.

Przygotowanie rozdziału 29

Począwszy od rozdziału 29, zachodzą kluczowe zmiany w sposobie przygotowania głównej talii i w samej rozgrywce.

- 1 Kartę rozdziału 29: „Obłaskawienie Sméagola” należy położyć odkrytą razem z kartami wymienionych postaci na środku stołu.



- 2 Obok każdej postaci, której imię na karcie rozdziału oznaczone jest symbolem *, należy umieścić żeton gwiazdy.



- 3 Przygotowanie głównej talii. Należy usunąć z niej karty o wartości „8” każdego koloru (łącznie 4) i 3 karty orków. Następnie należy dodać 5 kart pierścieni i 2 karty zmęczenia do głównej talii. Jest to domyślny układ głównej talii, który będzie używany przez resztę rozgrywki.
- 4 Należy wykonać instrukcje z karty wydarzenia wieży poprzez odłożenie na bok odkrytej karty Białej Wieży w pobliżu karty wydarzenia wieży „Cień Barad-dûr” i żetonu Białej Wieży. Potasuj karty głównej talii.
- 5 Resztę kart głównej talii należy rozdać graczom (liczba kart zależy od liczby graczy). Gracze oglądają swoje karty, ale nie pokazują ich.

- **Rozgrywka 2-osobowa.** Każdy otrzymuje po 12 kart (zob. str. 26).
- **Rozgrywka 3-osobowa.** Każdy otrzymuje po 12 kart.
- **Rozgrywka 4-osobowa.** Każdy otrzymuje po 9 kart.



- 6 Gracz, który otrzymał kartę pierścieni o wartości „1”, bierze kartę Froda i żeton pierścienia obrócony stroną „Pierścienie nie rozpoczynają” do góry. Kartę pierścieni o wartości „1” zachowuje na ręce. Dodatkowo Frodo otrzymuje 4 żetony brzemienia (o numerach 2–5).
- 7 Każdy gracz wybiera kartę postaci, począwszy od gracza na lewo od Froda. Postacie z żetonem gwiazdy należy wybrać w tej rundzie. Oznacza to, że postacie Golluma i Sméagola muszą zostać wybrane, ale nie musi ich wybrać gracz, który wybiera jako pierwszy. Karty Golluma i Sméagola należy położyć właściwą stroną do góry (stroną początkową). **Gdy wszyscy gracze wybiorą postacie, należy usunąć wszystkie żetony gwiazd.**

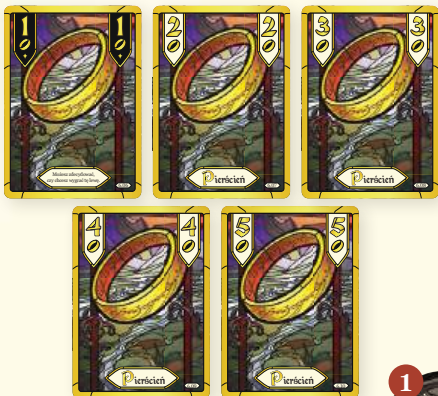
Wskazówka. Wybierając karty postaci, warto obejrzeć karty na ręce i zdecydować, który z celów będzie najłatwiejszy do osiągnięcia.

Żetony brzemienia. Frodo musi wybrać żeton brzemienia, który określa szczegóły osiągnięcia jego i Sama celów. Gdy Frodo wybierze żeton brzemienia na daną rundę, należy położyć go odkrytego obok jego karty postaci, a pozostałe 3 nieużywane żetony należy odłożyć na bok, aby ich ze sobą nie pomylić.

- 8 Rozpoczynając od Froda, każdy z graczy, którego postać ma opis akcji przygotowania do gry (oznaczony symbolem ) wykonuje tę akcję.
- 9 Można rozpocząć rozgrywkę. Frodo rozpoczyna pierwszą lewą.

Kolor pierścieni

Pierścienie są takim samym kolorem jak pozostałe 4, ale mają tylko 5 kart (inne kolory mają ich po 7) i wiążą się z nimi szczególne zasady.



Rozpoczynanie pierścieniami. Gracze nie mogą rozpocząć lewy kartą koloru pierścieni, dopóki ktoś nie zagra tego koloru w innej lewie (dzieje się tak w sytuacji, gdy gracz nie ma koloru wyjściowego i musi zagrać kartę pierścieni). W związku z tym na początku gry żeton pierścienia jest zwrócony szarą stroną do góry **1**.



Dopiero gdy ktoś zagra kartę pierścieni, gracze mogą rozpoczynać kolejne lewy kartą tego koloru. Należy obrócić żeton pierścienia kolorową stroną do góry **2**.

Gdy gracz rozpoczynający ma wyłącznie karty koloru pierścieni, co zdarza się rzadko, może rozpocząć tym kolorem, nawet jeśli nikt wcześniej nie zagrał pierścieni.

Jedyny Pierścień. Karta pierścieni o wartości „1” jest najsilniejszą kartą w grze. Gdy gracz zagra kartę pierścieni o wartości „1”, może zdecydować, że chce wygrać lewę. Wygrywa wówczas lewę bez względu na to, jakie karty zostały lub zostaną w niej zagrane. **Karta pierścieni o wartości „1” wygrywa każdą lewę, w której znajdują się karty wież.** Jeśli gracz nie skorzysta z automatycznej wygranej, należy przyjąć, że jest to karta z koloru pierścieni, a jej wartość wynosi „1”. Karta koloru pierścieni o wartości „1” podlega zwykłym zasadom zagrywania kart koloru pierścieni.

Ważne. Tylko karta pierścieni o wartości „1” pozwala wygrać dowolną lewę. Karty koloru pierścieni o wartości od „2” do „5” wygrywają i przegrywają tak samo jak pozostałe karty.

Karty zmęczenia

Z 2 kartami zmęczenia wiążą się szczególne zasady, które nie dotyczą pozostałych 5 kolorów.

Karty zmęczenia mogą być tylko kolorem wyjściowym.

Z uwagi na to, że karty zmęczenia nie mają koloru, następna zagrana karta może być dowolna (może nią być nawet karta koloru pierścieni). Następna zagrana karta mająca kolor ustali kolor wyjściowy lewy, aczkolwiek gracza, który ją zagrał, nie należy traktować jako gracza rozpoczynającego. Jeśli karta zmęczenia rozpoczyna lewą, nie trzeba zagrywać do lewy karty zmęczenia.

Jeśli gracz nie ma innej możliwości niż zagrać kartę zmęczenia bez rozpoczynania nią lewy, przegrywacie rozdział.

W rzadkim przypadku, w którym lewa składa się z co najmniej 1 karty zmęczenia i obu kart wieży, żaden z graczy nie wygrywa lewy. Odkłada się ją na bok i gracz rozpoczynający rozpoczyna kolejną lewą.



Wydarzenia wieży

Każdy rozdział w części 2. zawiera wydarzenie wieży, które wprowadzi dodatkowe warunki do przygotowania do gry. Nie należy wykładać zagubionej karty podczas rozgrywania wydarzeń wieży. Wszystkie karty powiązane z wydarzeniami wieży są odkryte.

Pytania dotyczące rozdziałów

(Rozdziały 29–36)

Poniżej znajdują się dodatkowe szczegóły dotyczące konkretnych rozdziałów i postaci.

Rozdział 29

Należy ułożyć główną talię z użyciem kart pierścieni i zmęczenia (zob. str. 22–23). Gdy zostanie zagrana karta pierścieni o wartości „1”, należy sprawdzić, czy **Gollum** wygrał większą liczbę lew od **Sméagola**. Jeśli tak, to osiągnął swój cel w tej rundzie. W przeciwnym razie należy odwrócić jego kartę postaci – musi teraz na koniec rundy wygrać mniejszą liczbę lew od **Sméagola**. Podobnie gdy zostanie zagrana karta pierścieni o wartości „1”, należy sprawdzić, czy **Sméagol** wygrał najmniejszą liczbę lew. Jeśli tak, to osiągnął swój cel w tej rundzie. W przeciwnym razie należy odwrócić jego kartę postaci – musi teraz na koniec rundy wygrać większą liczbę lew od **Golluma**. Lewa zawierająca kartę pierścieni o wartości „1” nie liczy się podczas sprawdzania celów **Sméagola** i **Golluma**, ale będzie się liczyła na koniec rundy.

Rozgrywka 2-osobowa. Jeśli piramida kontroluje Froda, to gracz kontrolujący piramidę wybiera także żeton brzemienia Froda.

Rozdział 30

Wydarzenie „Martwe Bagna” wpływa na wszystkich graczy. Jeśli karta zmęczenia rozpoczyna lewę, następną zagrana kartą może być karta cieni. Nie będzie to skutkowało przegraniem rozdziału z uwagi na wydarzenie „Martwe Bagna”.

Rozdział 31

Jeśli podczas przygotowywania wydarzenia „Czarna Brama” **Frodo** ma więcej niż 1 kartę o takiej samej najwyższej wartości, wybiera 1 spośród nich (kartę wieży należy traktować jako kartę o najwyższej wartości, ale kartę pierścieni o wartości „1” już nie). Jeśli podczas rozgrywania wydarzenia „Skrzydlate upiory” **Frodo** zagra kartę pierścieni do lewy rozpoczętej kartą wieży albo kartą zmęczenia, to ustali ona kolor wyjściowy, ale nie będzie się to liczyło jako rozpoczęcie lewy kartą pierścieni. W wydarzeniu „Wezwanie Saurona” należy użyć 1 dodatkowej karty orków z Helmowego Jaru w rozgrywce 4-osobowej. Karty wieży, orków i zmęczenia nie liczą się do celu **Golluma (Podstępnego)**, gdyż nie mają wartości.

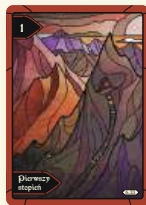
Rozgrywka 1-osobowa. Z uwagi na wydarzenie „Wezwanie Saurona” każdy gracz otrzymuje po 5 kart na rękę (zamiast 4).

Rozdział 32

Grupy postaci są podzielone między 3 i 4 graczy, ale to gracze decydują, w jakiej kolejności do nich przystąpią. Wygranie lewy z kartą Czarnej Wieży nie wlicza się do celu **Faramira**. Z wydarzeniem Wieży „**Henneth Annûn**” można wymieniać się wielokrotnie.

Rozdział 33

Należy usunąć z głównej talii karty pierścieni o wartości „6” i „7”, a następnie przywrócić do niej 2 karty zmęczenia z rozdziału 32. W wydarzeniu „Schody” **Sméagol (Nie-szczęśliwy)** osiąga swój cel, gdy wygrywa kartę o wartości „2”.



karta stopnia

Rozdział 34

W przypadku równoczesnej wymiany gracze w tym samym momencie przekazują zakrytą kartę i spoglądają na otrzymaną kartę. Należy użyć zarówno karty pierwszego, jak i ostatniego stopnia (każda musi być wybrana przez innego gracza). Cel **Golluma (Sługi skarbu)** można osiągnąć tylko wtedy, gdy **Sam** wygra karty pagórków w liczbie dokładnie odpowiadającej wartości żetonu brzemienia **Froda**.

Rozdział 35

Szeloba będzie miała 1 kartę na ręce na koniec tury. Kartami o wartości „8” są karta gór o wartości „8”, karta pagórków o wartości „8”, karta lasów o wartości „8” i karta cieni o wartości „8”. **Szeloba** może wymieniać się z **Gollumem** kartami o wartości „8”. Karta „Światło Eärendila” zawsze wygrywa lewą, nawet jeśli znajduje się w niej karta pierścieni o wartości „1” albo karta wieży. Gracze nie muszą używać karty „Światło Eärendila”.

Rozgrywka 1-osobowa. **Szeloba** może zagrywać karty zmęczenia, nie przegrywając przy tym rozdziału (tak samo jak **Gollum**).

Rozdział 36

Sam nie może dać innemu graczowi karty pierścieni o wartości „1”. Gracz może użyć karty pomocy w ramach przypomnienia o swojej odkrytej karcie. Wszyscy gracze (w tym **Sam**) odkrywają kartę.

Zmiany zasad dla 2 graczy

Przygotowanie do rozgrywki 2-osobowej przypomina przygotowanie do rozgrywki 3-osobowej, są jednak pewne różnice. Jeden z graczy kontroluje wspólną rękę w postaci piramidy. Piramida ma kartę postaci i pełni rolę 3. gracza w rundzie. Piramidę należy umieścić między graczami tak, jakby siedział tam 3. gracz.

Przygotowanie do gry. Karty rozdaje się tak jak w przypadku rozgrywki 3-osobowej, a z 1 ręki 12 kart buduje się piramidę. Należy ułożyć karty zgodnie z poniższą ilustracją. Najpierw układa się 3 karty w górnym rzędzie (2 odkryte i 1 zakrytą), następnie zasłania się je częściowo 4 kartami środkowego rzędu (wszystkie zakryte). Następnie środkowy rząd zasłania się częściowo dolnym rzędem kart (5 odkrytych kart).





Zmiany zasad dla 2 graczy, ciąg dalszy

Gracz, któremu jako pierwszemu przydzielono kartę postaci, kontroluje piramidę. Wybiera również dla niej postać podczas przygotowania do gry i zagrywa karty z piramidy podczas lew. Karty postaci należy odwrócić na stronę przeznaczoną dla 3 graczy.

Piramida może się wymieniać i można się z nią wymieniać, ale należy przy tym korzystać tylko z odsłoniętych kart w dolnym rzędzie.

Jeśli postać przypisana do piramidy dodaje karty do swojej ręki podczas przygotowania do gry, należy umieścić je odkryte z lewej albo prawej strony dolnego rzędu, nie zasłaniając innych kart.

Gracz kontrolujący piramidę może zagrywać tylko odsłonięte karty. Na początku rundy dolny rząd piramidy jest jedyną odsłoniętą częścią piramidy. Ułożone w piramidzie zakryte karty odkrywa się, gdy na koniec lewy nie zasłaniają ich inne karty.

Przygotowanie rozgrywki 1-osobowej

1. Weź kartę rozdziału i połóż ją odkrytą razem z kartami wymienionych postaci na stole.
2. Obok każdej postaci, której imię na karcie rozdziału oznaczone jest symbolem *, umieść żeton gwiazdy.
3. Odłóż na bok specjalną kartę (albo karty) w zależności od tego, w której części się znajdujesz: karty Białej Wieży i Czarnej Wieży w części I oraz kartę pierścieni o wartości „1” w części II.
4. Potasuj karty głównej talii i wyłóż 1 kartę odkrytą obok karty rozdziału. To tak zwana zagubiona karta.
5. Potasuj talię i rozdaj karty w następujący sposób:
po 4 odkryte karty na 3 ręce oraz 2 albo 3 zakryte karty i odłożoną na bok specjalną kartę (albo karty) na 4. rękę.
W każdej ręce powinny znajdować się 4 karty. Pozostałe karty tworzą talię dobierania.
6. Ręka ze specjalną kartą (albo kartami) bierze kartę postaci, która odpowiada danemu rozdziałowi.
7. Zaczynając od lewej strony gracza, który posiada specjalną kartę, do każdej ręki przydziel kartę postaci. Musisz przydzielić postaci z żetonem gwiazdy. Po przydzieleniu usuń żetony gwiazd.
8. Rozpoczynając od postaci gracza, który posiada specjalną kartę, każda postać, która ma opis akcji przygotowania do gry oznaczony symbolem , wykonuje tę akcję. Możesz użyć zdolności wymiany kart postaci tylko raz na rundę.

Rozgrzywka 1-osobowa

Każda z 4 postaci ma swoją własną rękę i rozpocznie lewą albo zagra w niej kartę.

Po ustaleniu zwycięzcy lewy należy rozdać na każdą rękę po 1 odkrytej karcie z talii dobierania, jeśli zostały w niej jeszcze karty.

Musisz osiągnąć cele wszystkich 4 postaci.

W pozostałych aspektach rozgrywka nie różni się od wieloosobowej.

A droga wiedzie w przód...

Po ukończeniu wszystkich rozdziałów można grać dalej.

Najpierw należy zebrać wszystkie karty z numerem w czarnej ramce w prawym dolnym rogu. Karty z numerem w białej ramce nie biorą udziału w grze.

4.02

numer
w czarnej ramce

5.09

numer
w białej ramce

Następnie należy przygotować główną talię zgodnie z instrukcją przygotowania rozdziału 19. W każdej rundzie będziecie używać Aragorna (Łowcy). Weźcie 8 (rozgrywka 2- albo 3-osobowa) albo 12 (rozgrywka 4-osobowa) losowych postaci wymienionych poniżej:

Boromir, Legolas (Łowca), Gimli (Łowca), Éomer, Merry, Pippin, Gandalf Biały, Saruman, Théoden, Éowina, Háma, Erkenbrand, Gamling Stary, Cienistogrzywy, Gollum (Podstępny), Faramir, Sméagol (Nieszczęśliwy), Gorbag i Szagrat.

Rozegrajcie rozdział zgodnie z zasadami długiego rozdziału.

Jeśli macie grę *Drużyna Pierścienia: Wciągająca gra karciana*, możecie użyć następujących postaci w trybie „A droga wiedzie w przód...”:

Bilbo (Osobliwy), Gandalf (Szary czarodziej), Gildor Inglorion, Grubas Bolger, Tom Bombadil, Złota Jagoda, Barliman Butterbur, Glorfindel, Kucyk Bill, Glóin, Arwena, Boromir (Kapitan Gondoru), Gwaihir, Cienistogrzywy (Władca koni), Radagast, Gandalf (sługa Tajemnego Ognia), Galadriela, Celeborn i Meriadok Brandybuck.



Na Isengard, na Isengard! Zły czeka los kamienną włość!

Choć Isengard, jak hardy czart i gładki dość, jak goła kość,

*Dziś każdy woj z nim stoczy bój i dźwignie głaz
i w dźwierza prask!*

Już pień się tli, pryskają skry, bój wzywa nas – idziemy wraz!

Na Isengard, i mieczem w pierś,

niesiemy śmierć,

niesiemy śmierć!

Twórcy

Projekt:

Bryan Bornmueller

Opracowanie:

Taylor Reiner

Ilustracje:

Elaine Ryan, Samuel Shimota

Projekt graficzny:

Blaise Sewell, Matt Fantastic,
Forever Stoked Creative,
Jay Hernishin, Randy Delven

Dyrektor kreatywny:

Brianna Woodward

Dyrektor artystyczny:

Matt Fantastic

Produkcja:

Guadalupe Gonzalez,
Ellie Gentry

Korekta angielskiej wersji gry:

Dan Varrette

Marketing:

Krystal Rose, Preston Wing

Testerzy:

Joseph Andaya, Alex Babakitis, Cardner Babakitis, Shannon Berry, Frea Bord, Jon Bruton, Stephen Buonocore, Ryan Campbell, Henry Cardboard, Chris Cepil, Elizabeth Chu, Protospiel Twin Cities, Corey Coleman, Cabel Dawson, Twin Cities Design Days, Paula Deming, Mehran D'Souza, Mark Engelberg, Nahvid Etedali, the Gathering of Friends, Svetozar Fubg, Matthew Gagan, Thomas Gallecier, Ruel Gaviola, Jacob Gerstel, Alma Gonzalez, Sam Green, Zach Greenwalt, Aaron Haag, Taylor Hall, Mary Hou, Ursula Murray Husted, Alec Jacobs, Ty James, Melisa Johnson, Corey Kallison, Debra Kaplan, Ben Kearns, Steve Kimball, Kay King, Peter Kolozvary, Jeff Kornberg, Adam Kunsemiller, Kristen Lee, Jess Loeb, Jonathan Loh, Dustin O'Keefe Lynch, Garret Maceira, Tila Maceira, Alex Marineau, Shae Marineau, Sid Miller, Protospiel MN, Nikhil Mohan, Matt Monasch, Mike Murphy, Nick Murphy, Garret Tyla Nane, James Nathan, Aaron Nehila, Daniel Newman, Phoenix, Jon Prather, Justin Radziewicz, Abbey Rhode, Lindsey Rider, Zoe Robinson, Jonah Rockowitz, Matt Saddoris, Sawson Salehpour, Chuck Seed, Elizabeth Sibley, Kellye Sibley, Alexander Sisco, Sofia, Amy Souza, Christopher Talbot, Srinivas Vasudevan, Andrew Villadsen, Daniel Wahlen, Eric Wettstein, Julie Wettstein, Paul Willenbring

Wiadomość od projektanta:

Spotkał mnie ogromny zaszczyt połączenia moich dwóch ulubionych rzeczy: Władcy Pierścieni i gier opartych na zbieraniu lew. Chciałbym podziękować projektantom ważnych gier opartych na podobnych założeniach, którymi się inspirowałem. Ci projektacni to: Fukutarou („Familiar's Trouble” / „Trick'n Trouble”), Thomas Sing („Załoga: W poszukiwaniu dziewiętej planety”) i „Załoga: Wyprawa w głębinę”), Akiyama Koryo i Kozu Yusei („Hameln Cave” / „Sail”), Hiroken („TRICKTAKERS”), Brent i Jeffery Beck („Skull King”) oraz twórcom gier Doppelkopf, kierki, brydż, piki i juker, których imiona się do dzisiaj nie zachowały, ale którym zawdzięczamy wszystko.

Dyrektor studia:

Mike Hummel

Zespół Office Dog:

Bryan Bornmueller, Randy Delven, Kevin Ellenburg, Ellie Gentry, Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin, Mike Hummel, Krystal Rose, Preston Wing, Brianna Woodward

Szczegółne podziękowania:

Justin Anger, Thorsten Baltus, Michael Blomberg, Teresa Dery, Halley Feil, Emily Frenchik, Thomas Gallecier, Laura Huls, Austin Litzler, Luke Peterschmidt, Alex Schlee, Jacinda Wilson

Licencja:

Ariel Didier, Kira Hartke, Kaitlin Souza, Emerald Thompson-Jereczek

Tłumaczenie:

Marek Gross

Redakcja polskiej wersji gry:

zespół Rebel

Podsumowanie zasad

Oto krótkie podsumowanie zasad skierowane do graczy, którzy znają zasady gier polegających na zbieraniu lew.

Osoby, które nie znają tej mechaniki, powinny najpierw przeczytać pełną instrukcję.

- Rozgrywka polega na standardowym graniu do koloru i zbieraniu lew. Gracze w miarę możliwości grają do koloru wyjściowego, a karta koloru wyjściowego o najwyższej wartości bierze lewę.
- Gracz rozpoczynający lewę może zagrać dowolną kartę.
- Karty Białej i Czarnej Wieży wygrywają dowolną lewę (o ile nie zostały zagrane w tej samej lewie, wtedy nie wygrywa żadna).
- Nie można rozpocząć lewy kartą orków. Jeśli nie ma innej możliwości niż rozpocząć kartą orków, gracze przegrywają rozdział.
- Runda kończy się, gdy każdy z graczy wykorzysta wszystkie swoje karty. Niektórym postaciom na koniec rundy może zostać karta na ręce.
- Aby wygrać rundę, wszyscy gracze muszą osiągnąć cele swoich postaci przed końcem rundy.
- Gracze nie mogą pokazywać ani omawiać kart, które mają na ręce.



Zeskanuj ten kod,
aby obejrzeć filmik
z zasadami!

MIDDLE-EARTH™

ENTERPRISES

© 2026 Middle-earth Enterprises, LLC. © 2026 Office Dog. Dwie Wieże, Władca Pierścieni, w tym nazwy postaci, przedmiotów, wydarzeń i miejsc, są znakami towarowymi Middle-earth Enterprises, LLC na licencji Office Dog. Gamegenic i logo Gamegenic to zarejestrowane i chronione prawem autorskim znaki towarowe Gamegenic GmbH w Niemczech. Office Dog, 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113, USA, 1-651-639-1905. Office Dog i logo Office Dog to zarejestrowane znaki towarowe Office Dog. Wszystkie prawa zastrzeżone. UWAGA! Przedstawione komponenty mogą się nieznacznie różnić kolorami od tych zawartych w pudełku.