

# EFEKTY NA TORZE WYPRAWY PIERŚCIENIA\*

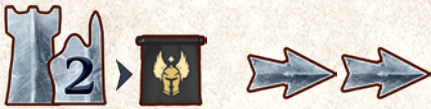
-  Weź 1 monetę z banku.
-  Usuń 1 twierdzę przeciwnika z dowolnego regionu (zwróć ją przeciwnikowi).
-  Rozegraj 1 dodatkową turę po zakończeniu bieżącej.
-  Siły Saurona natychmiast wygrywają.
-  Umieść 1 jednostkę w dowolnym regionie.
-  Drużyna Pierścienia natychmiast wygrywa.

## EFEKTY WAŻNYCH MIEJSC\*



### BARAD-DÛR

Umieść 1 twierdzę w **Mordorze**.  
Wybierz w sekrecie 1 kartę ze stosu kart odrzuconych i zagraj ją za darmo.



### BREE

Umieść 1 twierdzę i 2 jednostki w **Arnorze**.  
Wykonaj 2 ruchy na planszy głównej.



### EREBOR

Umieść 1 twierdzę w **Rhovanionie**.  
Weź 5 monet z banku.  
Wykonaj 1 ruch na planszy głównej.



### SZARA PRYZYSTAŃ

Umieść 1 twierdzę w **Lindonie**.  
Odkryj 2 żetony sojuszu z wierzchu stosu dowolnej rasy. Wybierz 1 z nich i połóż przed sobą. 2. żeton odłóż zakryty na wierzch stosu.



### HELMOWY JAR

Umieść 1 twierdzę i 3 jednostki w **Rohanie**.



### ISENGARD

Umieść 1 twierdzę w **Enedwaicie**.  
Odrzuć 1 szarą kartę z obszaru gry przeciwnika.  
Przesuń swoją postać o 1 pole na torze Wyprawy Pierścienia.



### MINAS TIRITH

Umieść 1 twierdzę i 1 jednostkę w **Gondorze**.  
Przesuń swoją postać o 2 pola na torze Wyprawy Pierścienia.

\* Efekty ważnych miejsc i toru *Wyprawy Pierścienia* są **natychmiastowe** i gracz może ich użyć **tylko raz** (w momencie ich zdobycia).

# EFEKTY RAS



## ELFOWIE



Gdy zagrywasz żółtą kartę, rozegraj 1 dodatkową turę po zakończeniu bieżącej.



Gdy zagrywasz czerwoną kartę, możesz umieścić wszystkie jednostki z karty w 1 dowolnym regionie.



Raz na turę skorzystaj z dowolnej umiejętności.



## HOBBCI



Symbol orła jest dodatkowym symbolem rasy, który zalicza się do 6 symboli wymaganych do zwycięstwa.



Gdy zagrywasz niebieską kartę, umieść także 1 jednostkę w dowolnym regionie.



Gdy zagrywasz kartę dzięki symbolowi powiązania, weź 3 monety z banku.



## ENTOWIE\*



Rozegraj 1 dodatkową turę po zakończeniu bieżącej.



Usuń 1 twierdzę przeciwnika z dowolnego regionu (zwróć ją przeciwnikowi).



Wybierz 3 razy spośród dostępnych działań: usuń 1 jednostkę przeciwnika, przeciwnik traci 1 monetę albo wykonaj 1 ruch na planszy głównej.



## KRASNOLUDOWIE



Gdy zagrywasz płytkę ważnego miejsca, zignoruj dodatkowy koszt w monetach.



Gdy zagrywasz płytkę ważnego miejsca, rozegraj 1 dodatkową turę po zakończeniu bieżącej.



Gdy zagrywasz zieloną kartę, wykonaj także 2 ruchy na planszy głównej.



## LUDZIE



Gdy zagrywasz żółtą kartę, przesuń także swoją postać o 1 pole na torze Wyprawy Pierścienia.



Gdy zagrywasz czerwoną kartę, umieść 1 dodatkową jednostkę w tym regionie.



Gdy odrzucasz kartę, dwukrotnie weź z banku monety zależnie od numeru bieżącego rozdziału (czyli w sumie 2, 4 albo 6 monet).



## CZARODZIEJE\*



Przesuń swoją postać o 2 pola na torze Wyprawy Pierścienia.



Umieść 2 jednostki w tym samym regionie albo w 2 różnych regionach.



Wybierz w sekrecie 1 kartę ze stosu kart odrzuconych i zagraj ją za darmo.

\* Efekty Entów i Czarodziei są natychmiastowe i gracz może ich użyć tylko raz (w momencie zdobycia żetonu).