

SOJUSZNICY DRUŻYNY



Umieść wykorzystany żeton wpływu na znajdujących się na torze Wyprawy Pierścienia *Nazgûlach*. Zanim Twój przeciwnik będzie mógł przesunąć się na torze Wyprawy Pierścienia, musi najpierw użyć 1 , by usunąć ten żeton.



Umieść 2 wykorzystane żetony wpływów na znajdujących się na torze Wyprawy Pierścienia *Nazgûlach*. Zanim Twój przeciwnik będzie mógł przesunąć się na torze Wyprawy Pierścienia, musi najpierw użyć 1  na każdy żeton, by je usunąć.



Weź 3 monety z banku.



Weź 5 monet z banku **ORAZ** Twój przeciwnik traci 2 monety (jeśli to możliwe).



Wybierz rasę spośród Krasnoludów, Ludzi, Elfów i Hobbitów. Weź wierzchni żeton sojuszu dla tej rasy i połóż go przed sobą. Możesz od teraz korzystać z jego efektu.



Wybierz rasę spośród Czarodziejów i Entów. Weź wierzchni żeton sojuszu dla tej rasy i połóż go przed sobą. Możesz teraz skorzystać z jego efektu.



Potasuj wszystkie karty ze stosu kart odrzuconych bez oglądania ich. Wylosuj 1 z nich, odkryj ją, a następnie zagraj ją za darmo.

Uwaga! Rewersy kart pozostają widoczne, przez co możesz wybrać, jakiego rozdziału kartę wylosujesz.



Przejrzyj stos kart odrzuconych, dobierz z niego 1 kartę i zagraj ją za darmo.



Usuń 1 jednostkę przeciwnika
z dowolnego regionu.



Usuń wszystkie jednostki przeciwnika
z dowolnego regionu.



Umieść 1 jednostkę w dowolnym regionie
i wykonaj 1 ruch na planszy głównej.



Umieść 2 jednostki w tym samym regionie
albo po 1 w 2 różnych regionach.

Wykonaj dodatkowo 2 ruchy
na planszy głównej.





Odrzuć 1 dostępną kartę z centralnego obszaru gry.



Odrzuć 1 dostępną kartę z centralnego obszaru gry. Odkryj wszystkie karty, które stały się dostępne, a następnie odrzuć 1 dodatkową dostępną kartę z centralnego obszaru gry.

Uwaga! Odrzucanie kart przy użyciu tych efektów nie zapewnia monet, ale można dzięki nim uzyskać żetony wpływów.

