

AUTORZY

Projekt gry: **Antoine Bauza i Bruno Cathala**

Ilustracje: **Vincent Dutrait**

Autorzy i podziękowania: www.rprod.com/en/duel-for-middle-earth/credits

© 2025 MIDDLE-EARTH ENTERPRISES, LLC.

ALL RIGHTS RESERVED.

© REPOS PRODUCTION 2025. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

Producent: Repos Production SA

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruksela – Belgia

www.rprod.com

Middle-earth, The Lord of the Rings oraz wszystkie zawarte w nich postacie, wydarzenia, przedmioty i miejsca są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Middle-earth Enterprises, LLC i są wykorzystane przez Asmodee North America, Inc. i Repos Production na licencji.

Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.

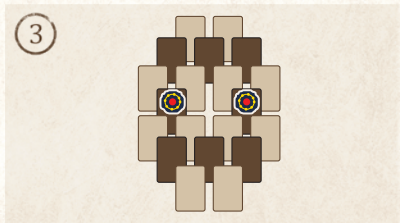
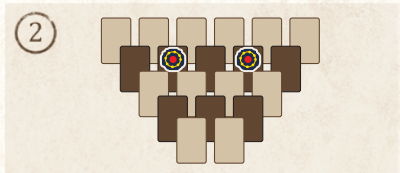
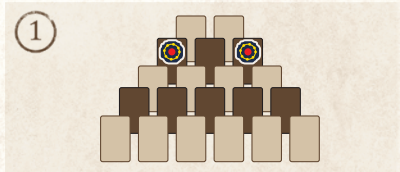
Gra może być wykorzystywana tylko do prywatnych celów rozrywkowych.



MIDDLE-EARTH
ENTERPRISES

 karta odkryta

 karta zakryta



INSTRUKCJA

WPROWADZENIE

Zdobycie i wykorzystanie żetonów wpływów w celu pozyskania sojuszników.

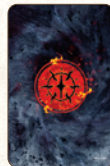
Rozgrywka z dodatkiem *Sojusznicy* jest nieco inna, ale warunki zwycięstwa pozostają takie same jak w podstawowej wersji gry.

ZAWARTOŚĆ

7 kart
sojuszników
Drużyny



7 kart
sojuszników
Saurona



8 żetonów wpływów



2 pomoce graczy



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- ✦ **Karty sojuszników** należy posortować według ich rewersów.

Każdy z graczy tasuje po 7 kart sojuszników dla swojej frakcji, a następnie losowo dobiera **3** (bez pokazywania ich swojemu przeciwnikowi).

Pozostałe karty sojuszników należy odłożyć do pudełka. Nie będą używane w tej rozgrywce.

- ✦ Należy wziąć odpowiadającą frakcji **pomoc gracza i 1 żeton wpływu**.

Pozostałe żetony wpływów należy położyć w zasięgu graczy. Będą używane podczas przygotowywania kolejnych rozdziałów.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Przygotowanie rozdziału

Na początku każdego rozdziału należy umieścić 2 żetony wpływów według schematu (zob. str. 6).

Przebieg tury

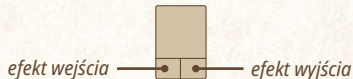
Uzyskanie żetonu wpływu

Za każdym razem, gdy gracz odkrywa w centralnym obszarze gry kartę, na której umieszczono żeton wpływu, najpierw zabiera ten żeton i kładzie go przed sobą.

Wezwanie sojusznika

Gracz może wezwać sojusznika i zastosować 1 z jego efektów w **dowolnym momencie swojej tury** (nawet po odkryciu kart w centralnym obszarze gry).

Karty sojuszników mają 2 efekty: wejścia (z lewej strony karty) i wyjścia (z prawej strony karty). Należy zastosować efekt wejścia, **zanim** będzie można zastosować efekt wyjścia.



„Wezwanie sojusznika” jest **dodatkowym działaniem** w turze, ale może zostać wykonane tylko **raz na turę**.

EFEKT WEJŚCIA

Odrzuć **1 ze swoich żetonów wpływów**, aby odkryć i położyć przed sobą 1 ze swoich kart sojuszników. Następnie zastosuj jej efekt wejścia. Możesz zastosować efekt wejścia danej karty tylko raz.

EFEKT WYJŚCIA

Odrzuć **2 ze swoich żetonów wpływów**, aby zastosować efekt wyjścia karty, którą wcześniej położyłeś przed sobą (w ramach efektu wejścia). Następnie odkładasz tę kartę na bok. Nie będzie można z niej ponownie skorzystać w tej rozgrywce.

Uwaga! Wszystkie efekty zostały opisane na pomocach graczy.