

WŁADCA PIERŚCIENI POJEDYNEK ŚRÓDZIEMIE™



Obejrzyj filmik
z zasadami gry!

Czy pokierujesz Drużyną Pierścienia, aby bronić wolnych ras i zniszczyć Jedyny Pierścień?
Czy wcielisz się w Saurona ścigającego Froda i Sama i wyślesz swoje hordy
pod bramy wrogich miast? Los Śródziemia leży w Twoich rękach!

WPROWADZENIE I CEL GRY

Rozgrywka obejmuje 3 następujące po sobie rozdziały, które przebiegają w podobny sposób.

W swojej turze gracz rozwija umiejętności, gromadzi skarby, poszerza wpływ w Śródziemiu, stara się sprzymierzyć z innymi rasami i prowadzi Wyprawę Pierścienia.

Gracz wygrywa natychmiast, gdy spełni 1 z 3 warunków zwycięstwa:

- ✦ ukończy Wyprawę Pierścienia,
- ✦ sprzymierzy się z 6 rasami Śródziemia,
- ✦ podbije Śródziemie.

ZAWARTOŚĆ

karty rozdziałów



×69

płytki ważnych miejsc



×7

plansza główna



×1

tor Wyprawy
Pierścienia



4 części

monety



×30

żetony sojuszu



×18 (po 3 na rasę)

jednostki i twierdze
Drużyny Pierścienia



×15

×7

jednostki i twierdze
Saurona



×15

×7

pomoc gracza



×1

instrukcja



×1

Symbole dla osób z zaburzeniami widzenia barw

Aby osoby cierpiące na zaburzenia widzenia barw mogły bez przeszkód grać w naszą grę, każdemu kolorowi kart odpowiada określony symbol.

◆ szary ● żółty ■ niebieski ▲ zielony ✖ czerwony ★ fioletowy



PRZYGOTOWANIE DO GRY



- 1 Gracze wybierają albo losują, który z nich będzie kierował Drużyną Pierścienia, a który siłami Saurona. Następnie każdy z graczy kładzie przed sobą swoje **jednostki i twierdze**.
- 2 **Planszę główną** należy umieścić między graczami, obok centralnego obszaru gry.
- 3 Na planszy głównej należy umieścić: **2 jednostki Drużyny** w Arnorze i **2 jednostki Saurona** w Mordorze.

- 4 Należy złożyć **tor Wyprawy Pierścienia** tak, jak pokazano na rysunku po prawej, a następnie położyć go poniżej planszy głównej.

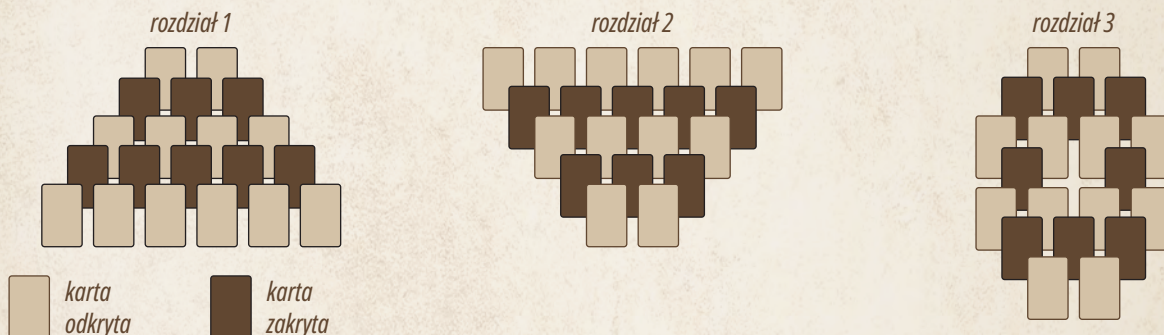


- 5 Drużyna Pierścienia bierze **3 monety**, a siły Saurona **2 monety**. Pozostałe monety tworzą **bank**.
- 6 **Żetony sojuszu** należy posortować ze względu na ich rewersy i utworzyć po 1 stos na rasę. Każdy stos należy teraz osobno potasować i położyć zakryty przy górnej krawędzi planszy głównej w odpowiednim gnieździe.
- 7 **Płytki ważnych miejsc** należy potasować i umieścić 3 z nich odkryte na stole. Z pozostałych płytek należy utworzyć zakryty stos.
- 8 **Karty rozdziałów** należy posortować na 3 stosy w zależności od ich rewersów: **P** (1), **R** (2) i **A** (3), a następnie każdy stos osobno potasować.

PRZEBIEG ROZDZIAŁU

Przygotowanie rozdziału

Na początku każdego rozdziału (1, 2 i 3) należy wziąć karty danego rozdziału i wyłożyć w **centralnym obszarze gry** według schematu poniżej (schematy znajdują się także na bokach pudełka). Uwaga! Niektóre karty należy wyłożyć odkryte, a inne zakryte. Pozostałe 3 karty należy położyć zakryte na stos kart odrzuconych.



Przebieg tury

Rozgrywkę rozpoczynają siły Saurona, następnie gracze **rozgrywają swoje tury** naprzemiennie aż do końca gry. W swojej turze gracz może wziąć **kartę rozdziału** albo **płytkę ważnego miejsca**.

A. Wzięcie karty rozdziału

Gracz wybiera 1 **dostępną** kartę z centralnego obszaru gry. Dostępna karta to taka, która nie jest nawet częściowo przykryta innymi kartami. Następnie zagrywa ją na stół albo odrzuca.



ZAGRANIE KARTY

Gracz opłaca (ewentualny) koszt karty (zob. str. 4) i kładzie ją w swoim obszarze gry. Gracz może natychmiast skorzystać z jej efektu (zob. str. 5).

Uwaga! Karty najlepiej układać kolorami i w kolumnach tak, aby widoczne były ich efekty.

albo

ODRZUCENIE KARTY

Gracz odkłada kartę na stos kart odrzuconych i bierze z banku liczbę monet odpowiadającą numerowi bieżącego rozdziału.

- ★ Rozdział 1: 1 moneta.
- ★ Rozdział 2: 2 monety.
- ★ Rozdział 3: 3 monety.

Na koniec swojej tury gracz odkrywa wszystkie karty, które są teraz dostępne.

B. Wzięcie płytki ważnego miejsca

Gracz wybiera 1 z odkrytych płytek, opłaca jej koszt (zob. str. 4) i kładzie w swoim obszarze gry.

Następnie natychmiast umieszcza twierdzę na planszy głównej w regionie odpowiadającym zakupionej płytce i korzysta z innych efektów tej płytki (zob. pomoc gracza).

Na koniec tury gracz nie odkrywa nowej płytki.

Koniec rozdziału

Rozdział dobiega końca, **gdy zostanie zabrana ostatnia karta tego rozdziału**.

W tym momencie należy przygotować karty następnego rozdziału zgodnie z odpowiednim schematem i odkryć tyle nowych płytek, aby odkryte były w sumie 3 płytki (jeśli to możliwe).

Następnie rozgrywka toczy się według standardowych reguł.

Uwaga! Jako że gracze rozgrywają swoje tury naprzemiennie, gracz, który kończy rozdział, nie rozpoczyna następnego, chyba że używa efektu „Rozegraj dodatkową turę” (zob. pomoc gracza).

Monety

Niektóre karty mają koszt wyrażony w monetach, które gracz wpłaca do banku.



Umiejętności

Płytki i większość kart wymagają od gracza posiadania w swoim obszarze gry przynajmniej 1 umiejętności (zob. str. 5).

Jeśli gracz nie ma wymaganych umiejętności, może zapłacić po **1 monecie za każdy brakujący symbol umiejętności**.



Objaśnienia:

- W swojej turze gracz może zapłacić monetami za dowolną liczbę brakujących umiejętności.
- Jeśli karta nie ma żadnego kosztu, nie wymaga posiadania żadnej umiejętności ani płacenia monet. Gracz zagrywa ją za darmo.



Płytki ważnych miejsc mają dodatkowy koszt w monetach równy liczbie **twierdz gracza** stojących na planszy głównej. Dodatkowy koszt pierwszej płytki wynosi zatem 0 monet.



Warunek darmowej budowy

Począwszy od rozdziału 2, określone karty mogą być zagrywane za darmo dzięki specjalnym **symbolom powiązania**.

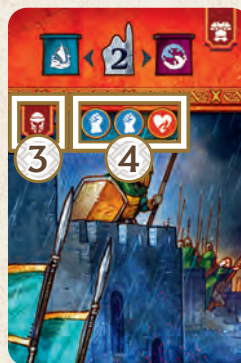
Jeśli gracz w swoim obszarze gry ma kartę z pasującym symbolem powiązania w prawym górnym rogu, może zagrać daną kartę za darmo, nawet jeśli nie ma wymaganych umiejętności.

Uwaga! Jeśli gracz nie ma pasującego symbolu powiązania, nadal może zagrać kartę, opłacając jej koszt w umiejętnościach lub monetach.

Przykład.



W rozdziale 1 gracz zagrywa tę kartę za darmo ①. Oprócz swojego efektu (zob. str. 5) karta ma symbol powiązania ②.



W rozdziale 2 gracz może zagrać tę kartę za darmo, bo ma pasujący symbol powiązania ③ na 1 ze swoich zagryanych wcześniej kart. Gdyby nie miał tego symbolu, musiałby mieć wymagane umiejętności (albo zapłacić 1 monetę za każdy brakujący symbol umiejętności) ④.

EFEKTY KART I PŁYTEK

Szare karty ♦ zapewniają umiejętności pozwalające na zagrywanie innych kart i płytek. Gracz zyskuje **1 umiejętność za każdy symbol** na karcie. Każdy symbol może być użyty tylko **raz na turę** w każdej turze gracza.



przebiegłość



siła



odwaga



wiedza



przywództwo



Gdy kilka umiejętności jest oddzielonych od siebie znakiem /, gracz może użyć w 1 turze tylko **1 z nich** (wybranej przez siebie).

Żółte karty ● natychmiast zapewniają monety, które gracz może wydać, aby zagrać inne karty i płytki.



Gracz bierze z banku liczbę monet widniejącą na symbolu.

Niebieskie karty ■ pozwalają graczowi natychmiast przesunąć się na torze Wyprawy Pierścienia.



Gracz przesuwa swoją postać na torze Wyprawy Pierścienia o 1 pole za każdy symbol Pierścienia.

Zielone karty ▲ reprezentują rasy zamieszkujące Śródziemie, z którymi gracz może nawiązywać sojusze.



Elfowie



Entowie



Hobbici



Ludzie



Krasnoludowie



Czarodzieje

Czerwone karty ✂ pozwalają graczowi natychmiast umieścić swoje jednostki w regionach Śródziemia (zob. str. 7). Gracz wybiera **1 z 2 regionów** na karcie (reprezentowanych przez sztandary) i umieszcza w nim **wskazaną liczbę jednostek**.



Liczba jednostek, które należy umieścić.

Regiony do wyboru (gracz wybiera 1 z nich).

Fioletowe karty ★ (dostępne tylko w rozdziale 3) pozwalają graczowi natychmiast przeprowadzić różne działania.



Gracz przesuwa 1 ze swoich jednostek do sąsiedniego regionu.



Przeciwnik traci 1 monetę.



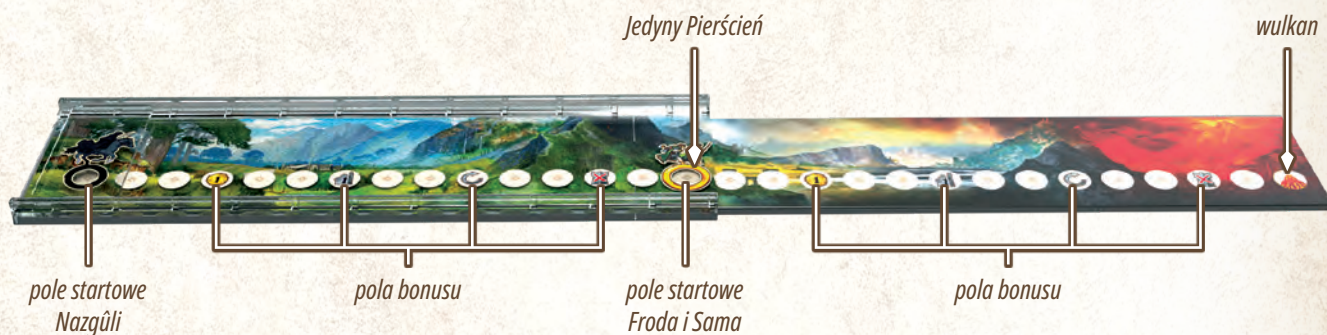
Gracz usuwa 1 jednostkę przeciwnika z dowolnego regionu.

Płytki ważnych miejsc pozwalają graczowi natychmiast umieścić twierdze w regionach Śródziemia (zob. str. 7) i skorzystać z ich unikatowych efektów (zob. pomoc gracza).



Region, w którym gracz może umieścić swoją twierdzę.

WYPRAWA PIERŚCIENIA



Gdy gracz porusza się na torze Wyprawy Pierścienia, przesuwa swoją część toru (Froda i Sama dla Drużyny Pierścienia albo Nazgûli dla sił Saurona) na kolejne pola toru.

Gdy gracz **dotrze na pole bonusu albo je minie**, może natychmiast skorzystać z jego efektu (zob. pomoc gracza).

Uwaga! Część toru Nazgûli znajduje się na części toru Froda i Sama.

Dlatego gdy Frodo i Sam się poruszają, Nazgûle poruszają się automatycznie z nimi. W konsekwencji dystans między postaciami będzie mógł się tylko zmniejszać, nigdy zwiększać.



Przykład. Gracz kierujący Drużyną Pierścienia zagrywa niebieską kartę z 2 pierścieniami ①, co pozwala mu przesunąć Froda i Sama o 2 pola ②. Postaci mijają pole bonusu ③, więc gracz korzysta z jego efektu (w tym wypadku bierze 1 monetę z banku).

SOJUSZE Z INNYMI RASAMI

W trakcie rozgrywki gracze mogą nawiązywać sojusze z rasami zamieszkującymi Śródziemie. W tym celu zagrywają **zielone karty** z takimi samymi albo różnymi symbolami ras zgodnie z następującymi zasadami:

2 TAKIE SAME SYMBOLE RAS

Gdy tylko gracz będzie miał 2 takie same symbole ras, bierze 2 żetony sojuszu z wierzchu stosu tej rasy i **je odkrywa**.

Następnie wybiera 1 żeton, który kładzie przed sobą. Może teraz skorzystać z jego efektu (zob. pomoc gracza). Drugi żeton odkłada zakryty **na wierzch** odpowiedniego stosu.

albo

3 RÓŻNE SYMBOLE RAS

Raz na grę, gdy gracz ma 3 różne symbole ras, bierze po 1 żetonie sojuszu z wierzchu stosu każdej z tych ras i **je odkrywa**.

Następnie wybiera 1 żeton, który kładzie przed sobą. Może teraz skorzystać z jego efektu (zob. pomoc gracza). Pozostałe 2 żetony odkłada zakryte **na wierzch** odpowiednich stosów.

Objaśnienia:

- Jeden symbol rasy może zostać użyty do obu powyższych celów (2 takie same albo 3 różne symbole).
- Oboje graczy widzi treść odkrywanych żetonów. Wszystkie informacje są jawne.

PODOBÓJ ŚRÓDZIEMIA



Gdy gracz umieszcza albo przesuwa swoje jednostki na planszy, możliwe są 2 sytuacje:

- ✦ **W regionie nie ma jednostek przeciwnika:** nic się nie dzieje.
- ✦ **W regionie obecne są jednostki przeciwnika:** dochodzi do **konfliktu**. Oboje graczy usuwa po 1 swojej jednostce i kładzie je z powrotem przed sobą. Działanie należy powtarzać do momentu, aż co najmniej 1 z graczy nie będzie miał w regionie żadnej swojej jednostki.

Uwaga! Obecność twierdzy przeciwnika nie powoduje konfliktu w regionie i nie przeszkadza graczowi w umieszczeniu w nim swoich jednostek. Z tego względu możliwa jest obecność obu graczy w tym samym regionie.

Gdy gracz ma do wykorzystania kilka ruchów, może przesunąć 1 jednostkę kilka razy albo rozdzielić ruch pomiędzy więcej jednostek. Każdy ruch pozwala na przesunięcie 1 jednostki do sąsiedniego (połączonego linią) regionu. Każdy ruch należy wpiwer zakończyć, rozwiązując potencjalny konflikt, zanim gracz wykona kolejny ruch.



Przykład. Gracz zagrywa fioletową kartę zapewniającą 3 ruchy ①. Pierwszy wykorzystuje na ruch jednostki z Eredwaithu do Rohanu ②. Jako że w docelowym regionie jest jednostka przeciwnika, dochodzi do konfliktu, wskutek którego oboje graczy usuwa swoje jednostki. Następnie gracz wykorzystuje swój 2. i 3. ruch, aby wysłać kolejną jednostkę z Eredwaithu do Mordoru, przechodząc bezpiecznie przez Rohan ③.

KONIEC GRY

W grze występują 3 warunki natychmiastowego zwycięstwa:

Wyprawa Pierścienia

Drużyna Pierścienia: Jeśli Frodo i Sam **dotrą do wulkanu**, niszczą Jedyny Pierścień i kierujący nimi gracz natychmiast wygrywa.

Siły Saurona: Jeśli Nazgûle **złapią Froda i Sama**, przechwytyują Jedyny Pierścień i kierujący nimi gracz natychmiast wygrywa.

Wsparcie ras

Jeśli gracz zbierze **6 różnych symboli** ras na swoich **zielonych kartach**, uzyskuje wsparcie ras Śródziemia i natychmiast wygrywa grę.

Uwaga! Symbol orła widniejący na 1 z żetonów sojuszu jest dodatkowym symbolem rasy, który zalicza się do 6 symboli wymaganych do zwycięstwa.

Podbój Śródziemia

Jeśli gracz jest **obecny w każdym z 7 regionów** (dzięki twierdzy lub przynajmniej 1 jednostce), dominuje w Śródziemiu i natychmiast wygrywa grę.

Jeśli przed końcem 3. rozdziału żaden z graczy nie spełni żadnego z powyższych warunków zwycięstwa, wygrywa gracz, który jest **obecny w większej liczbie regionów** Śródziemia (dzięki twierdzy lub przynajmniej 1 jednostce). W przypadku remisu gracze współdzielą zwycięstwo.



AUTORZY

Projekt gry: **Antoine Bauza i Bruno Cathala** • Ilustracje: **Vincent Dutrait**
Autorzy i podziękowania: www.rprod.com/en/duel-for-middle-earth/credits

© MIDDLE-EARTH ENTERPRISES, LLC. ALL RIGHTS RESERVED.

© REPOS PRODUCTION 2024. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

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.



REPOS
PRODUCTION