

J.R.R. TOLKIEN

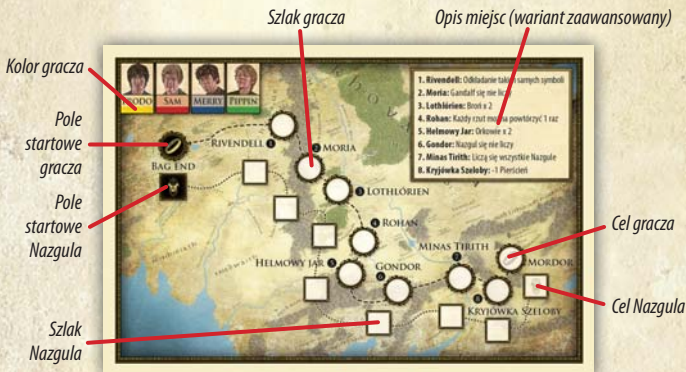
WŁADCA PIERŚCIENI™

WYPRAWA DO MORDORU

GRA DLA 2-4 OSÓB W WIEKU 8-108 LAT

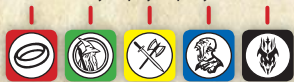
ELEMENTY GRY

BLOCZEK Z PLANSZAMI DO GRY



5 KOSTEK Z SYMBOLAMI

Kostki są w 5 kolorach (czarnym i 4 kolorach graczy). Kolor ma znaczenie tylko przy rozpatrywaniu działania Nazgula.



Nazgul na czarnej kostce zawsze wpływa na aktywnego gracza.

Symbole na kostkach:



Pierścień



Gandalf



Broń



Ork



Nazgul



Białe Drzewo

CEL GRY

Gracze wcielają się w Powierników Pierścienia. Ich zadaniem jest dotrzeć do Mordoru i zniszczyć Pierścień w Górze Przeznaczenia. W swojej turze gracz rzuca kostkami. Za każdy odłożony Pierścień przemieszcza się na szlaku, zakreślając okrągłe pola na swojej planszy. **Gdy gracz dotrze do Mordoru (zakreśli ostatnie okrągłe pole), wygrywa grę.**

Gracze muszą uważać na Nazgule, które podążają ich tropem. Za każdym razem, gdy na kostce wypadnie symbol Nazgula, któryś gracz musi zakreślić kwadratowe pole na swoim szlaku Nazgula. Jeżeli gracz zakreśli ostatnie kwadratowe pole na swojej planszy, odpada z gry, a Sauron staje się potężniejszy.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Każdy gracz bierze **długopis** oraz **planszę**, na której będzie zaznaczał przebyty szlak do Mordoru. Długopisy nie są dołączone do gry.
2. Gracze wybierają, którym **hobbitem** będą grać, i zaznaczają to na swojej planszy. Każdy musi wybrać inną postać. Hobbiti mają przypisany swój kolor, co ma znaczenie podczas rozpatrywania działań Nazguli.



Gra posiada 2 warianty: podstawowy i zaawansowany. Przed grą zdecydujcie, w który wariant będziecie grać, i połóżcie plansze odpowiednią stroną do góry (patrz niżej).

WARIANT PODSTAWOWY:

Miejsca na planszy nie mają specjalnego działania. Polecamy ten wariant młodszym graczom oraz tym, którzy grają po raz pierwszy. Ten wariant został opisany poniżej.



WARIANT ZAAWANSOWANY:

Miejsca na planszy mają specjalne działanie. Polecamy ten wariant graczom, którzy opanowali już dobrze podstawowe zasady. Ten wariant został opisany na końcu instrukcji.



PRZEBIEG GRY

Gracze wykonują swoje tury po kolei, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Zaczyna gracz, który jako ostatni przeczytał albo oglądał *Władcę Pierścieni*.

Tura gracza przebiega w dwóch fazach:

Faza 1: Rzuty kostkami

Faza 2: Wykorzystanie symboli na kostkach

FAZA 1: RZUTY KOSTKAMI

Gracz rzuca kostkami kilka razy (maksymalnie 5 rzutów).

Po każdym rzucie **musi** odłożyć na bok **co najmniej 1** kostkę. Może odłożyć więcej kostek (nawet wszystkie), ale każda z nich **musi mieć inny symbol**.

Pozostałymi kostkami (nieodłożonymi) **musi** rzucić ponownie. Odłożonymi kostkami nie można już więcej rzucać.

Gracz kończy rzuty, jeżeli odłoży wszystkie 5 kostek albo odłoży symbol drzewa (patrz opis na str. 6).

Nazgule

Jeżeli na kostkach wypadną Nazgule, gracz zawsze musi odłożyć jednego. Jeżeli wypadnie kilka Nazguli, gracz wybiera, którego z nich odkłada (nie może odłożyć 2 takich samych symboli).

Przykład: Po pierwszym rzucie gracz chce odłożyć Pierścień oraz broń i musi odłożyć Nazgula. Gracz nie może odłożyć drugiego Pierścienia (każdy odkładany symbol musi być inny). Pozostałymi 2 kostkami rzuca ponownie.



W drugim rzucie na kostkach wypadły 2 Nazgule. Gracz odkłada czerwonego. Ostatnią kostką musi rzucić ponownie.



W trzecim rzucie na kostce wypadł Pierścień. Gracz musi go odłożyć.



Gracz ma odłożone wszystkie 5 kostek, więc kończy fazę rzutów.



FAZA 2: WYKORZYSTANIE SYMBOLI NA KOSTKACH

Po zakończeniu fazy rzutów gracz wykonuje działania związane z symbolami na odłożonych kostkach.

PIERŚCIEŃ



Za każdy odłożony Pierścień gracz zakreśla **1 okrągłe pole** na swoim szlaku do Mordoru. Na przykład, 2 Pierścienie pozwalają zakreślić 2 pola.

Gracz musi zakreślać pola po kolei, zaczynając od pierwszego pola od lewej (Rivendell). Nie można pominąć żadnego pola.

Gdy gracz zakreśli ostatnie okrągłe pole, wygrywa grę (dociera do Mordoru i niszczy Pierścień). Nadmiarowe Pierścienie przepadają.



Przykład: Frodo ma odłożony 1 symbol Pierścienia. Zakreśla więc 1 pole na swoim szlaku do Mordoru.

ORKOWIE



Jeżeli wśród odłożonych kostek są orkowie, **wszystkie** symbole Pierścienia przestają się liczyć. Gracz nie może zakreślić więc żadnego pola na swoim szlaku do Mordoru.

Gracz może walczyć z orkami za pomocą broni (patrz opis broni).

Przykład: Pippin odłożył 2 Pierścienie i orka. Pippin nie może zakreślić żadnego pola na szlaku do Mordoru, ponieważ ork mu to uniemożliwia.

BRONŃ



Każdy symbol broni pozwala pokonać 1 orka.

	Jeżeli na odłożonych kostkach orków jest tyle samo lub mniej niż symboli broni, orkowie zostają pokonani. Symbole Pierścienia pozwalają zakreślać pola na szlaku do Mordoru.
	Jeżeli na odłożonych kostkach jest więcej orków niż broni, symbole Pierścienia się nie liczą.

Przykład 1: Sam odłożył Pierścień, orka i broń. Zakreśla 1 pole na swoim szlaku do Mordoru (ma tyle samo broni, co orków).

Przykład 2: Sam odłożył 2 Pierścienie, 2 orków oraz 1 broń. Nie może zakreślić żadnego pola na swoim szlaku, bo ma na odłożonych kostkach więcej orków niż broni.

NAZGUL



Za każdy symbol Nazgula, na odłożonych kostkach, któryś gracz musi zakreślić **jedno kwadratowe pole** na swoim szlaku Nazgula.

Nazgul może działać na aktywnego gracza albo przeciwnika, w zależności od koloru kostki, na której wypadł:

- ♦ **Aktywny gracz** zakreśla kwadratowe pole, gdy odłożył Nazgula na kostce w swoim kolorze, czarnej albo neutralnej. Kostki neutralne to te w kolorze nieprzypisanym do żadnego gracza (występują, gdy w grze bierze udział mniej niż 4 graczy).
- ♦ **Przeciwnik** zakreśla kwadratowe pole, gdy Nazgul wypadł na kostce w jego kolorze.

Dla ułatwienia, w trakcie rzutów, gracz powinien kłaść kostki z Nazgulami przed graczami w adekwatnych kolorach.

Gdy gracz zakreśli ostatnie kwadratowe pole na swoim szlaku Nazgula, odpada z gry.

Przykład: *Niebieski gracz (Merry) zakończył fazę rzutów. Ma odłożonych 3 Nazguli: niebieskiego, czarnego i czerwonego. Merry musi zakreślić 2 pola na swoim szlaku Nazguli – za niebieską i czarną kostkę.*

Czerwony gracz (Sam) musi także zakreślić 1 pole na swoim szlaku Nazguli (choć nie jest aktywnym graczem).

GANDALF



Za każdy symbol z Gandalfem na odłożonych kostkach gracz **może przepołowić 1 kwadratowe pole** na swoim szlaku Nazgula. W ten sposób 1 pole zmienia się w 2, a szlak Nazgula się wydłuża.

Gdy wśród odłożonych kostek są symbole Gandalfa i Nazgula, to gracz może najpierw przepołowić pole, a dopiero potem je zakreślić.

Jeżeli gracz przepołowił już wszystkie kwadratowe pola, symbol Gandalfa przestaje mieć dla niego znaczenie. Ostatnie kwadratowe pole (z symbolem Nazgula) także może być podzielone na pół. Każde pole może zostać przepołowione tylko raz.

Przykład: *Czerwony gracz odłożył Gandalfa i Nazgula. Dzięki Gandalfowi przepołowił kwadratowe pole na swoim szlaku Nazgula. Następnie zakreślił połowę kwadratowego pola (w efekcie działania czerwonego Nazgula).*

BIAŁE DRZEWO Jeżeli gracz odłoży kostkę z Białym Drzewem, jego faza rzutów dobiega końca. Jeżeli gracz nie chce kończyć fazy rzutów, nie musi odkładać kostki z Białym Drzewem.



Oprócz Białego Drzewa gracz może też odłożyć inne symbole (i musi odłożyć Nazgula, jeśli wypadł na kostce). Pozostałe nieodłożone symbole się nie liczą.

Wskazówka: Białe Drzewo występuje tylko na czarnej kostce.



Przykład: Pippin wyrzucił: dwa Pierścienie, Nazgula, Białe Drzewo i orka. Odkłada Pierścień, Nazgula oraz Białe Drzewo – i kończy fazę rzutów. Nie chce odłożyć orka i nie może odłożyć drugiego Pierścienia. Te dwie kostki nie liczą się więc w tej kolejce. Pippin mógłby odłożyć tylko Nazgula i Pierścień (bez Białego Drzewa). Wtedy rzucałby dalej nieodłożonymi kostkami.

ODPADNIĘCIE Z GRY

Jeżeli gracz zakreśli ostatnie kwadratowe pole na swojej planszy (na szlaku Nazgula), odpada z gry. Może się to stać nawet w trakcie tury innego gracza.

Gdy gracz dotrze do Mordoru w tej samej turze, co Nazgul, to i tak odpada z gry. Nazgul dociera do Mordoru, a graczowi nie udaje się zniszczyć Pierścienia.

Kolory graczy, którzy odpadli z gry, stają się neutralne (Nazgul na kostce neutralnej wpływa na aktywnego gracza).



Przykład: Pippin zakreślił ostatnie pole na swoim szlaku Nazgula. Odpada z gry. Pozostali gracze walczą dalej.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy:

- **wszyscy odpadną z gry** (każdy zakreśli ostatnie kwadratowe pole na swoim szlaku Nazgula). Wszyscy gracze przegrywają, triumfują siły zła.

ALBO

- **któryś gracz dotrze do Mordoru** (zakreśli ostatnie okrągłe pole). Rundę przeprowadza się do końca, tak by każdy gracz rozegrał równą liczbę tur.

Jeżeli tylko jeden gracz dotrze w niej do Mordoru, właśnie on zwycięża. Jeżeli w tej rundzie do Mordoru dotrą także inni, wygrywa gracz, który na swoim szlaku Nazgula ma najwięcej niezakreślonych pól (połówek + pełnych).

Wariant zakończenia gry: Wygra gracz, który dotrze do Mordoru albo zostanie jako ostatni w grze (pozostali odpadną).

PRZYKŁADY



Merry zakończył rzuty i odłożył: Pierścień, Gandalfa, broń, orka i Nazgula.

- ♦ Broń pokonuje orka.
- ♦ Pierścień pozwala zakreślić jedno okrągłe pole na szlaku gracza.
- ♦ Gandalf pozwala przepołówić jedno kwadratowe pole na szlaku Nazgula.
- ♦ Nazgul sprawia, że Merry musi zakreślić jedno pole na szlaku Nazgula. Pierwsze pole jest przepołowione, więc Merry zakreśla tylko jego połówkę.

Sam zakończył rzuty i ma: dwa Nazgule, orka, Gandalfa i Pierścień.

- ♦ Ork uniemożliwia skorzystanie z Pierścienia (gracz nie ma broni, którą mógłby go pokonać).
- ♦ Gandalf pozwala przepołówić jedno kwadratowe pole na szlaku Nazgula.
- ♦ Czerwony Nazgul sprawia, że gracz musi zakreślić jedno pole na swoim szlaku Nazgula. Ponieważ pierwsze pole na tym szlaku jest przepołowione, zakreśla tylko jego połówkę.
- ♦ Niebieski Nazgul sprawia, że przeciwnik grający kolorem niebieskim (Merry), musi zakreślić pole na swoim szlaku Nazgula. Merry zakreśla drugą połówkę kwadratowego pola (pierwszą zakreślił w poprzedniej kolejce).

EGMONT

SKLEP EGMONT.PL



krainaplanszowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

EGMONT Polska Sp. z o.o.

ul. Dzielnia 60, 01-029 Warszawa

www.egmont.pl

www.krainaplanszowek.pl

© 2015 Egmont Polska Sp. z o.o.

© 2015 Sophisticated Games Ltd

Autor gry: Michael Rieneck

Ilustracje: Jon Hodgson

i Suzanne Helmigh

Wydawca: Tomasz Kołodziejczak

Redakcja: Patryk Blok

Koordinacja produkcji: Agnieszka Kupczyk

Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

„Władca Pierścieni”, postaci, wydarzenia, miejsca i rekwizyty są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi firmy The Saul Zaentz, zarejestrowanej jako Middle-earth Enterprises. Licencji udziela Sophisticated Games Ltd, na podstawie odpowiednich licencji posiadanych przez firmę.

Grę polecają:



Multikino



ZASADY ZAAWANSOWANE

W tym wariantcie gry zasady zmieniają się w zależności od miejsca, w którym aktywny gracz znajduje się na początku swojej tury (okrągłe pole planszy, które zakreślił jako ostatnie).

1) Rivendell → odkładanie takich samych symboli

Można odłożyć 2 lub więcej kostek z tym samym symbolem. Na przykład, jeżeli w jednym rzucie wypadły graczowi 3 Pierścienie, może (ale nie musi) odłożyć je wszystkie.

Rivendell to siedziba elfów, niezwykle przyjazna dla hobbitów. Tutaj gracze spotykają Elronda.

2) Moria → Gandalf się nie liczy

Gracz może odłożyć kostkę z Gandalfem, ale nie daje on żadnego efektu.

W Morii Gandalf toczy walkę z Balrogiem, w wyniku której obaj spadają w przepaść.

3) Lothlórien → broń x 2

Każda broń liczy się podwójnie. Na przykład, 1 bronią można pokonać 2 orków.

Lothlórien to kraina elfów walczących z siłami Saurona. Gracze znajdują tutaj schronienie.

4) Rohan → każdy rzut można powtórzyć 1 raz

Jeżeli gracz nie jest zadowolony z pierwszego rzutu (na przykład wypadł symbol Nazgula), może rzucić ponownie wszystkimi kostkami. Dopiero wtedy odkłada co najmniej 1 kostkę. Następnie, tak jak zwykle, rzuca pozostałymi kostkami. Jeżeli wynik znowu będzie niesatisfakcjonujący, może powtórzyć ten rzut i tak dalej.

Rohan to kraj władców koni, w którym gracze spotykają Éomera.

5) Helmowy Jar → orkowie x 2

Każdy ork liczy się podwójnie. Aby pokonać 1 orka, trzeba posiadać 2 bronie.

W Helmowym Jarze rozegrała się wielka bitwa z orkami dowodzonymi przez Sarumana.

6) Gondor → Nazgul się nie liczy

Nazgula trzeba odkładać na normalnych zasadach, ale nie ma on wpływu na aktywnego gracza. Nadal ma jednak wpływ na przeciwników (w kolorze kostki, na której znajduje się jego symbol).

Gondor to największe królestwo ludzi w Śródziemiu. Gracze spotykają tutaj księżniczkę Éowinę.

7) Minas Tirith → liczą się wszystkie Nazgule

Wszystkie odłożone Nazgule, niezależnie od koloru, mają wpływ na aktywnego gracza. Pozostałych graczy Nazgule oszczędzają.

Minas Tirith jest stolicą Gondoru, która została zaatakowana przez armię Saurona.

8) Kryjówka Szeloby → -1 Pierścień

Aby dotrzeć do Mordoru, gracz musi mieć odłożone co najmniej 2 Pierścienie!

Na pograniczu Mordoru gracze napotykają Szelobę – olbrzymiego pająka.