

WŁADCA PIERSCIENI

KONFRONTACJA

Autor: Reiner Knizia. Ilustracje: John Howe.
Gra dla dwóch osób od 12 lat • Trwa około 30 minut

Rozstrzygająca konfrontacja między siłami światła i mroku w Śródziemiu. Kto zwycięży?
Czy hobbit Frodo zdoła z pomocą towarzyszy zanieść pierścień do Mordoru, na Górę
Przeznaczenia? Czy też wpadnie po drodze w łapy popleczników władcy ciemności Saurona
i mrok ogarnie całe Śródziemie? Zwycięzca może być tylko jeden!

REKWIZYTY

9 jasnych kart światła



2 specjalne
karty jasne



9 podstawek
jasnych



9 jasnych żetonów -
Drużyna Pierścienia

9 ciemnych kart mroku



2 specjalne
karty ciemne

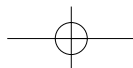


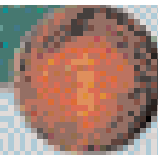
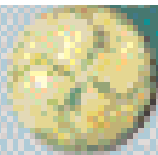
9 podstawek
ciemnych



9 ciemnych żetonów -
mroczne postacie

Plansza: 16 krain
(terytoriów)





WSTĘP DO GRY

Przed pierwszą grą należy ostrożnie wydobyć żetony z przegródek.

Każdy gracz winien zaznajomić się z figurami i kartami własnymi oraz przeciwnika, by poznać ich właściwości.

- * Jeden z graczy kieruje dziewięcioma członkami Drużyny Pierścienia - jest to gracz światła.
- * Drugi z graczy kieruje dziewięcioma mrocznymi postaciami i jest graczem mroku.
- * Gracz światła umieszcza 9 żetonów z członkami Drużyny Pierścienia w jasnych podstawkach w ten sposób, by obraz i napis były widoczne dla niego, ale nie dla przeciwnika. Gracz mroku umieszcza podobnie 9 ciemnych żetonów z mrocznymi postaciami w ciemnych podstawkach. W ten sposób obaj gracze mają po 9 figur. (Uwaga! Przeciwnik nie może widzieć, który żeton jest w której podstawce).
- * Każdy gracz otrzymuje do ręki po 9 kart: gracz światła jasne karty, a gracz mroku - ciemne. (Karty specjalne - po dwie - stosowane są tylko w dodatkowym wariantcie gry).
- * Mapę układa się pomiędzy graczami tak, aby krańiec z Shire był po stronie gracza światła, a krańiec z Mordorem po stronie gracza mroku. Pośrodku mapy, między graczami przebiega łańcuch górski. Należą do niego krainy: **Wysoka Przełęcz, Góry Mgliste, Moria, Wrota Rohanu**.
- * Gracz światła wybiera cztery swoje figury i stawia je w Shire. Pozostałe pięć figur umieszcza dowolnie w pięciu krainach leżących przed Shire. Po jednej figurze na każdą krainę.

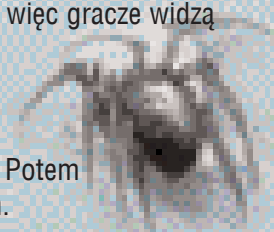
* Gracz mroku wybiera cztery swoje figury i ustawia je w Mordorze. Pozostałe pięć figur rozdziela między pięć leżących przed Mordorem krain, ustawiając po jednej figurze w każdej.

* Na początku gry żadna figura nie może stać w górach.

* Ustawione figury skierowane są ślepą stroną podstawek ku przeciwnikowi, więc gracze widzą tylko własne żetony.

PRZEBIEG GRY

Gracz mroku robi pierwszy ruch. Potem gracze poruszają się na przemian.



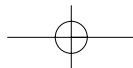
Ruch gracza to:

- * albo przemieszczenie i walka, jeśli natrafi na figurę przeciwnika
- * albo jedynie przemieszczenie figury

Przemieszczenie figury

Podczas swojego ruchu, gracz przesuwa swoją figurę do jednej z przyległych krain.

- * Figurę można przesuwać tylko do przodu, a nie w bok czy do tyłu - chyba, że zezwala na to napis na figurze lub karcie (na przykład z **Cordolanu** jedynie gracz światła może przesunąć figurę do **Enedwaith** czy **Mrocznej Puszczy**).



- * W górach nigdy nie można przesuwać figury w bok (nawet gdy napis na figurze lub karcie na to zezwala).
 - * W Shire i Mordorze mogą stać nie więcej niż cztery figury każdego gracza.
 - * W każdej odrębnej krainie strefy górzystej może stać tylko po jednej figurze danego gracza.
 - * Na wszystkich pozostałych terytoriach mogą stać nie więcej niż dwie figury każdego gracza.
 - * Gracz nigdy nie może wprowadzić swej figury do krainy, w której znajduje się już maksymalna liczba jego figur (nawet powołując się na napis na żetonie lub karcie).
 - * Gracz może w każdej chwili zmienić ustawienie figur stojących na jednym terytorium (także wzięc do ręki i zamienić za plecami) by zmylić przeciwnika; jest to przydatne, gdy w trakcie gry przeciwnik zidentyfikował figurę (Uwaga! Nie wolno zamieniać figur z różnych krain).
- * Rzeka Anduina na mapie - gracz światła może wykorzystać obecność rzeki, przesuwając się w bok z Mrocznej Puszczy do Fangornu bądź z Fangornu do Rohanu (ale nie w przeciwnym kierunku). Gracz mroku nie ma tej możliwości.
 - * Kopalnie Morii - gracz światła może swoje figury przesuwać przez kopalnie bezpośrednio z Eregionu do Fangornu (ale nie w kierunku przeciwnym, nawet w celu odwrotu). W przypadku, gdy gracz mroku odłoni w Morii Balroga, jasna figura zostaje natychmiast pokonana bez walki. Gracz mroku nie może użyć kopalni jako skrótu.

Walka światła i mroku

Gdy tylko figura wkroczy do krainy zajętej przez jedną lub więcej figur przeciwnika, dochodzi do walki.

Jeśli na atakowanym terytorium stoi więcej figur przeciwnika, napastnik wyzywa do walki jedną z nich.

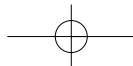
1. Obie walczące figury odkrywa się, kładąc na danym terytorium. Ich napisy odczytuje się na głos (jeśli walczy warg, ignoruje się napis na jasnej figurze).

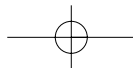


Jasne figury: Frodo i Pippin są zdolne do ucieczki i wycofania się do przyległej krainy, w tył albo w bok (tylko na początku walki, zaraz gdy zostaną odkryte ich żetony i treść z nich odczytana). Figury nie można jednak wycofać na terytorium zajęte przez jakąś figurę przeciwnika ani na takie, na którym stoją już własne figury w maksymalnej liczbie. W górach nigdy nie wolno przesuwać się w bok.

Jeśli nie nastąpi wycofanie figur, może się zdarzyć, że na podstawie napisów na żetonach jedna albo obie figury zostaną natychmiast pokonane. Gdy gracz pokona figurę przeciwnika, zabiera ją z mapy i odkrytą kładzie przed sobą.

2. Jeśli żadna z obu figur nie zostanie od razu pokonana, gracze wybierają po jednej ze swoich kart i jednocześnie wykładają. Niektóre karty zawierają teksty, inne liczby (wartości siły).





Karty z tekstem, mają zawsze pierwszeństwo przed kartami z liczbami. Gdy obaj gracze wyłożą po karcie z tekstem, pierwszeństwo przysługuje graczowi mroku. Ignoruje się teksty nie pasujące do danej walki.

3. Jeśli nawet po zastosowaniu się do tekstów na kartach walka nie jest zakończona, zlicza się siłę figur i siłę kart liczbowych użytych w tej walce. Pokonanym jest ten, kto w sumie posiada mniejszą siłę. Gdy łączne siły obu graczy okażą się równe, obydwie figury uważa się za pokonane.

Po zakończeniu walki użyte karty układa się poza planszą, obok siebie, odkryte. Gdy zostanie wykorzystanych wszystkie 9 kart, każdy z graczy bierze swoje karty ponownie.

Jeśli po zakończeniu walki, na jakimś terytorium wciąż stoją figury obu graczy, następuje kolejna walka. Napastnik wskazuje następną figurę przeciwnika z którą chce walczyć - i tak dalej. (Na przykład w Shrie może stać do czterech jasnych figur, w Mordorze do czterech ciemnych, w górach można się natknąć tylko na jednego nieprzyjaciela, w pozostałych krajach na jednego albo dwóch.) Ruch gracza kończy się dopiero wówczas, gdy wszystkie walki w danym kraju będą rozstrzygnięte i pozostaną tam tylko jasne albo tylko ciemne figury, bądź nie pozostanie żadna.



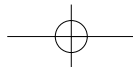
Po zakończeniu walki, a także po odwróceniu, leżące, odsłonięte figury, które nie zostały pokonane, ponownie się ustawia i zakrywa przed wzrokiem przeciwnika.

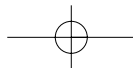
Zasady walki w skrócie

1. Odkryć obie walczące figury, odczytać ich napisy tekstowe i postąpić stosownie do treści (odwrot? zwycięstwo od razu? natychmiastowa przegrana?)
2. Gdy walka nie jest rozstrzygnięta, jednocześnie wyłożyć po jednej karcie z ręki; odczytać teksty z kart i postąpić zgodnie z ich treścią - najpierw gracz mroku.
3. Gdy walka nadal jest nierozstrzygnięta: zliczyć siłę figur i kart, porównać - słabszy przegrywa; w razie równowagi obie figury są pokonane.

KONIEC GRY

- * Gracz światła zwycięża, gdy Frodo dotrze do Mordoru; nieważne, czy są tam jeszcze figury przeciwnika.
- * Gracz mroku zwycięża, gdy:
 - pokona Froda
 - lub
 - gdy trzy ciemne figury znajdą się w Shire.
- * Gracz przegrywa natychmiast, jeśli podczas swojej kolejki nie może przesunąć żadnej figury.





Proponujemy rozegrać dwie partie. Każdy niech raz będzie graczem światła, drugi raz graczem mroku. Zwycięzca partii otrzymuje po jednym punkcie za każdą swoją figurę pozostałą na mapie na koniec gry. Figury zwyciężonego nie liczą się. Wygrywa ten, kto po dwóch partiach uzyska więcej punktów.

FIGURY

Liczby w nawiasach oznaczają siłę.

Figury jasne



Frodo (1)

Może uciec w bok gdy zostanie zaatakowany, ale nie może, jeśli sam jest atakującym. W walce z wargiem nie może użyć tej zdolności. Z możliwości ucieczki w bok może skorzystać tylko na początku walki, przed wyłożeniem kart. Nie może przesuwac się w bok przy zwykłym przemieszczaniu.



Sam (2)

Gdy znajdzie się na tym samym terytorium co Frodo, dysponuje szczególnymi zdolnościami. Ma wówczas w walce siłę równą 5. Jeśli Frodo pierwszy będzie zaatakowany, Sam może od razu walczyć za niego, także przeciw orkowi. W tym przypadku gracz na początku walki musi odkryć Froda i Sama, by udowodnić siłę Sama. W przypadku walki z wargiem ignoruje się tekst na jasnzych figurach, a więc i specjalne uzdolnienia Sama. W górach każdy z graczy może ustawić tylko jedną figurę w danej krainie, toteż Sam nigdy nie może tam walczyć w zastępstwie Froda.



Pippin (1)

Gdy atakuje i jego figura oraz figura przeciwnika zostaną odkryte, może wycofać się na położone z tyłu ościenne terytorium - ale nie wtedy, gdy zaatakuje warg. Zdolność do odwrotu posiada tylko na

początku walki, nie zaś w sytuacji, gdy karty zostaną wyłożone, ani nie w trakcie zwykłego przemieszczania. Zaatakowany nie może się wycofywać.



Merry (2)

Pokonuje Króla-Czarnoksiężnika z Angmaru - od razu, bez wykładania kart. Z pozostałymi walczy według ogólnych reguł.



Gandalf (5)

Walcząc z Gandalfem gracz mroku musi jako pierwszy wybrać i wyłożyć kartę - ale nie w przypadku, gdy walczy warg. Jeśli gracz mroku zagra kartę "Magia", wymienia ją natychmiast na inną. Następnie gracz światła wyklada swoją kartę - (także wówczas, gdy gracz mroku użył karty "Ucieczka").



Aragorn (4)

Może przejść na dowolne ościenne terytorium, naprzód, wstecz, w bok - jeśli atakuje tam figurę przeciwnika. W innych przypadkach może ruszać się tylko do przodu, jak wszystkie figury. Może atakować warg, gdy wkroczy już na jego pole - tekst na żetonie wargu w tym wypadku nie ma mocy. W górach nie wolno mu atakować w bok.



Legolas (3)

Pokonuje od razu Latającego Nazgula, bez zagrywki kartami. Z pozostałymi walczy według ogólnych reguł.



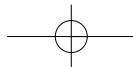
Gimli (3)

Pokonuje od razu orka, bez zagrywki kartami. Z pozostałymi walczy według ogólnych reguł.



Boromir (0)

Czy jest atakującym czy atakowanym, obie figury od razu uważa się za pokonane - nie dotyczy to jedynie wargu. Nie dotyczy też Balroga, gdy Boromir idzie na skrót przez kopalnię.



Figury ciemne



Balrog (5)

Balrog stojący w Morii zwycięża od razu, bez walki każdą jasną figurę korzystającą ze skrótu przez kopalnię (z Eregionu do Fangornu). Przechodzący przez kopalnię, Frodo nie może wykorzystać swojej zdolności do ucieczki! Boromir przechodząc przez kopalnię także nic nie może zrobić Balrogowi.



Szeloba (5)

Gdy pokona jakąś figurę przeciwnika, natychmiast wraca do Gondoru. Jeśli jednak w Gondorze znajdują się już dwie ciemne figury bądź jedna albo dwie jasne, uważana jest za pokonaną.



Czaroksiążnik z Angmaru (5)

Wolno mu przesuwać się w bok na sąsiednie terytorium, jeśli atakuje tam figurę przeciwnika. Tej zdolności nie posiada w górach. W innych przypadkach może poruszać się tylko naprzód, jak wszystkie figury.



Latający Nazgul (3)

Potrafi przelecieć w dowolnym kierunku, na dowolną odległość, nad dowolną liczbą figur, i wylądować na terytorium zajmowanym przez dokładnie jedną jasną figurę, by ją zaatakować. Jeśli chce dostać się na pustą albo zajęte przez więcej nieprzyjacielskich figur terytorium, porusza się jak każda inna figura, o jedno pole do przodu.



Czarny Jeździec (3)

By zaatakować, może jechać naprzód przez wiele krain, jeśli nie są zajęte przez maksymalną liczbę ciemnych figur, aż dotrze do terytorium, gdzie stoi przynajmniej jedna figura jasna. Jeśli nie chce atakować, porusza się jak inne figury, o jedno pole do przodu.



Saruman (4)

Może zdecydować, że w walce nie będą używane karty. Jeśli żadna z figur nie zostanie pokonana natychmiast, walkę rozstrzyga siła figur. W innych przypadkach obowiązują ogólne reguły walki.



Ork (2)

Zawsze, gdy atakuje, od razu pokonuje pierwszą zaatakowaną jasną figurę - o ile ta nie ucieknie, nie wycofa się. W kolejnych walkach w tym samym ruchu ork nie ma żadnych specjalnych zdolności. Gimli zwycięża orka i wychodzi z walki bez szwanku. Gdy ork walczy z Boromirem, obie figury uważa się za pokonane.



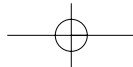
Warg (2)

W przypadku walki z wargiem teksty na jasnych figurach nie mają znaczenia. Jedyne Aragorn może użyć swej zdolności do zaatakowania sąsiedniego terytorium, gdyż walka między nim a wargiem rozpoczyna się dopiero po wkroczeniu Aragorna na obszar zajęty przez warga.



Troll (9)

Gdy w walce z trollem dochodzi do wyłożenia kart, karta gracza mroku nie ma znaczenia. Gracz mroku musi jednak zagrać kartę i odłożyć ją odkrytą.



KARTY

Karty jasne

Są to karty siły o wartości od 1 do 5 oraz karty z tekstem, poniżej objaśnione.



Magia

Każdy gracz dysponuje jedną kartą "Magia", którą może zastosować w walce. Gdy karta ta zostanie wybrana i wyłożona, gracz może ją w tej walce natychmiast zastąpić dowolną wybraną spośród swoich już odłożonych, odkrytych kart.

W przypadku, gdy obaj gracze zagrają jednocześnie kartą "Magia", pierwszy na jej zastąpienie musi się jawnie zdecydować gracz mroku.



Poświęcenie

W razie zastosowania tej karty obie figury biorące udział w walce uważa się za pokonane - chyba, że gracz mroku zagrał kartą "Ucieczka", wówczas żadna z figur nie jest pokonana.



Płaszcz Elfów

Gdy gracz światła zagra tą kartą, a gracz mroku wyłoży jednocześnie kartę z liczbą, ignoruje się siłę ciemnej karty. Gdy jednak gracz mroku zagra kartą z tekstem, wówczas jasna karta "Płaszcz Elfów" jest nieskuteczna.



Odwrot

Gracz światła może przesunąć swą figurę do tyłu, na sąsiednie terytorium, o ile nie jest zajęte przez figurę przeciwnika bądź przez maksymalną liczbę figur jasnych. Gracz światła dokonuje przesunięcia figury również wtedy, gdy gracz mroku zagrał swoją kartą "Ucieczka" i wycofał się z tej krainy.

Karty ciemne

Są to karty siły o wartości od 1 do 6 oraz karty z tekstem, poniżej objaśnione.



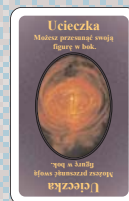
Magia

Patrz objaśnienie do kart jasnych.



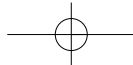
Oko Saurona

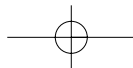
Gdy gracz mroku zagrywa tą kartą, a gracz światła wyłoży jednocześnie kartę z tekstem, ignoruje się tekst jasnej karty. Gdy jednak gracz światła zagra kartą z liczbą, wówczas ciemna karta "Oko Saurona" jest nieskuteczna.



Ucieczka

Gracz mroku może przesunąć swoją figurę na sąsiednie terytorium położone z boku, o ile nie jest zajęte przez figurę przeciwnika bądź przez maksymalną liczbę figur ciemnych. W górach nigdy nie wolno przesuwać się w bok. Gdy z tą kartą gracz mroku uchodzi z pola walki, a zarazem gracz światła zagrywa kartą "Poświęcenie", wówczas jasna karta jest nieskuteczna.



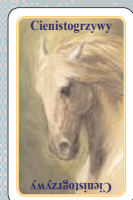


WARIANTY GRY

Gra zawiera cztery dodatkowe karty specjalne, których funkcje są inne niż kart z zestawu podstawowego. Gracz światła kładzie przed sobą odkrytych: mędrca Gandalfa i Cienistogrzywego.

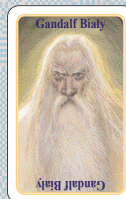
Gracz mroku kładzie tak samo Palantira i Upiora Pierścienia. Karty specjalne mogą być użyte tylko jeden raz i potem wychodzą z gry.

Gdy spotkają się w walce dwie figury o różnej sile, można użyć obu lub jednej karty specjalnej do wyrównania szans.



Cienistogrzywy

Gdy gracz światła ma ruch, może przesunąć figurę naprzód, do sąsiedniego kraju (figurze wolno przy tym przejść przez kopalnie Morii, gdzie oczywiście grozi jej pokonanie przez Balroga). W docelowym kraju nie może przebywać żadna figura ciemna. Na koniec gracz światła może przesunąć figurę wykonać swój zwykły ruch.



Gandalf Biały

Gracz światła rezygnuje z ruchu, w zamian może odzyskać swoją pokonaną figurę Gandalfa i postawić go w Fangornie, pod warunkiem, że nie ma tam figur ciemnych, a jasna jest najwyżej jedna.



Palantir

Gdy gracz mroku ma ruch, może na początku obejrzeć figury przeciwnika w jednym z krajów z wyjątkiem Shire. Do końca tego ruchu gracze światła nie wolno przestawiać oglądniętych figur.



Upiór Pierścienia

Gracz mroku rezygnuje z ruchu, w zamian wolno mu zdjąć z mapy jakąś swoją figurę i wstawić z powrotem do Mordoru, pod warunkiem, że nie ma tam figur jasnych ani więcej niż trzech ciemnych.

Ilustrator

John Howe, urodzony w Kanadzie, obecnie mieszka z rodziną w Szwajcarii. Uważany za jednego z najbliższych ilustratorów Tolkiena. Przy kręceniu trylogii "Władcy pierścieni" Petera Jacksona miał decydujący głos w dziedzinie scenografii.

Autor

Reiner Knizia, ur. 1957 w Illertissen w Bawarii. Doktor nauk matematycznych. Obecnie mieszka w Anglii, swej przybranej ojczyźnie, poświęcając się wyłącznie grom. Twórca gier cieszący się międzynarodową sławą, laureat liczących nagród na całym świecie.

Podziękowanie

Reiner Knizia dziękuje Davidowi Farquharowi za jego wkład w opracowanie gry i zachętę, jak również wszystkim testującym grę - a byli to w pierwszym rzędzie Matthew Dodkins, Kevin Jacklin, Chris Lawson i Less Murrell.

Grafika: Bluguy Grafik-Design, München
Polska wersja: Galakta 2005



© 2002 Tolkien Enterprises
© 2002 Sophisticated Games Ltd.
GALAKTA, ul. Trawniki 4, 30-660 Kraków
tel. (012) 425-57-87
<http://www.galakta.pl/>, E-mail: firma@galakta.pl
Wszystkie prawa zastrzeżone.

The Lord of the Rings and the characters and places therein are trademarks of Tolkien Enterprises, Berkeley CA and are used, under license, by Sophisticated Games Ltd.

