

WOJNA O PIERŚCIEŃ

na podstawie trylogii J.R.R. Tolkiena „Władca Pierścieni”™

Druga edycja

v 2.4, 16.04.2018, Kamil Łukasik

Ogromne podziękowania dla: Andrzej Hnacik, pinata i całej społeczności fanów gry za pomoc przy tworzeniu niniejszej Erraty i FAQ.

Błędy w polskiej instrukcji

- **str. 33**

- jest: „*Atakująca oblężona armia może wycofać się do wolnego sąsiedniego regionu.*”

- powinno być: „*Armia dokonująca oblężenia, która została zaatakowana może wycofać się do wolnego sąsiedniego regionu.*”

- **str. 41**

- jest: „*Gracz Wolnych Ludów może zagrać jedną odpowiednią kartę Wydarzenia: „Zagraj na stół”, aby anulować lub zmniejszyć ciężar brzożenia wynikły z poszukiwań*”

- powinno być: „*Gracz Wolnych Ludów może **wykorzystać** jedną, **leżącą przed nim** odpowiednią kartę Wydarzenia: „Zagraj na stół”, aby anulować lub zmniejszyć ciężar brzożenia wynikły z poszukiwań.*”

[Nie zagrywamy nowej karty z ręki, a jedynie mamy możliwość wykorzystania jednej z zagranych wcześniej kart].

- **str. 43**

- jest: „*Gracze tworzą nową pulę poszukiwań – wszystkie wcześniej wylosowane żetony z symbolem „Oka”, a także specjalne żetony wprowadzone do gry za pośrednictwem kart Wydarzeń należy umieścić w puli. Do puli nie należy dodawać żetonów, które zostały trwale usunięte z gry.*”

- powinno być: „*Gracze tworzą nową pulę poszukiwań – **nowa pula składa się z niewylosowanych jeszcze żetonów, wszystkich wcześniej wylosowanych żetonów z symbolem „Oka”, a także specjalnych żetonów wprowadzonych do gry za pośrednictwem kart Wydarzeń.** Do puli nie należy dodawać żetonów, które zostały trwale usunięte z gry.*”

[Sugerowana zmiana wynika z faktu, że oryginalny zapis to duży skrót myślowy balansujący na granicy błędu. Czytając go można odnieść wrażenie, że nowa pula składa się wyłącznie z żetonów specjalnych i symboli „Oka”].

Błędy na kartach

- **GOLLUM:**

- jest: „*Zwyczajne żetony poszukiwań z symbolem odkrycia nie odkrywają miejsca pobytu Drużyny Pierścienia*”.

- powinno być: „*Zwyczajne **ponumerowane** żetony poszukiwań z symbolem odkrycia nie odkrywają miejsca pobytu Drużyny Pierścienia*”.

[To bardzo ważne, bo żeton z symbolem „Oka” nadal odkrywa Drużynę.]

- **MOC TOMA BOMBADILA:**

[Uwaga! Ten błąd dotyczy tylko niektórych kopii z wczesnego druku.]

- zamiast „*Stara Droga Leśna*” powinien być „*Stary Las*”.

Jak poprawnie rozpatrywać ruch Drużyną Pierścienia

Ruch Drużyną Pierścienia POZA torem Mordoru wygląda następująco:

1. Jeśli Drużyna jest zakryta, gracz Wolnych Ludów wydaje kość akcji Postaci na ruch i **OD RAZU** przesuwają żeton na torze Drużyny Pierścienia o jedno pole (nie ma znaczenia, co zostało wylosowane z worka w przypadku ewentualnych udanych poszukiwań - przesunięcie żetonu następuje automatycznie i natychmiastowo).
2. Kość akcji Postaci użyta do ruchu trafia do „wirtualnej poczekalni” (nie jest jeszcze umieszczana na polu poszukiwań). Następnie gracz Cienia rzuca tyłoma K6, ile kości z symbolem „Oka” jest w puli (maksymalnie 5!) i jeśli to był pierwszy ruch Drużyną w tej turze to otrzymuje sukces na wynikach 6 (pamiętajcie, kość użyta do ruchu jest w „poczekalni”, nie jest jeszcze na polu poszukiwań). Kość akcji Postaci trafia na pole poszukiwań dopiero na sam koniec akcji!

Założmy, że był to drugi ruch Drużyny w turze. To oznacza, że na polu poszukiwań leży już kość akcji Postaci z pierwszego ruchu (a kość z rozpatrywanego właśnie drugiego ruchu trafia do „poczekalni”). Przez to, że jedna kość akcji Postaci już leży na polu poszukiwań, gracz cienia otrzymuje sukces na wynikach 5-6! Gdyby to był trzeci ruch Drużyny w turze, otrzymywałby sukcesy na wynikach 4-5-6 itd.

3. Jeśli w momencie wykonywania rzutu poszukiwań Powiernicy Pierścienia przebywają w regionie, w którym znajduje się jeden lub więcej z poniższych elementów:
 - twierdza kontrolowana przez gracza Cienia,
 - jedna lub więcej jednostek armii Cienia,
 - jeden lub więcej Nazgûli,to po wykonaniu rzutu poszukiwań, za każdy spełniony warunek gracz Cienia może przerzucić po jednej kości, na której nie uzyskał sukcesu (**każdą kość można przerzucić tylko RAZ!**)
4. Jeśli wypadł chociaż jeden sukces, to rozpatrujemy poszukiwania zgodnie z instrukcją. Pamiętajcie, że ciężar brzemienia za wylosowany żeton z symbolem „Oka” wynosi tyle, ile sukcesów Cień uzyskał na k6.

Ruch Drużyną pierścienia NA torze Mordoru wygląda następująco:

Ważne! Po wejściu na tor Mordoru, tor Drużyny Pierścienia wykorzystywany jest jedynie do zaznaczania poziomu zepsucia Powierników Pierścienia i tego, czy Drużyna jest odkryta/zakryta. Nie używa się go już do zaznaczania postępów Drużyny Pierścienia.

1. Jeśli Drużyna jest zakryta, gracz Wolnych Ludów wydaje kość akcji „Postaci” na ruch, ale **NIE PRZESUWA automatycznie** figurki Powierników Pierścienia na torze Mordoru o jedno pole. Wynika to z faktu, że specjalne czerwone żetony Cienia wrzucane do worka po wejściu na tor Mordoru blokują ten ruch jeśli zostaną wylosowane!
2. Kość akcji „Postaci” użyta do ruchu trafia do „wirtualnej poczekalni” (nie jest jeszcze umieszczana na polu poszukiwań). Gracz Cienia **NIE RZUCA** kośćmi, tylko **od razu losuje żeton**. Jeśli wyciągnie żeton z symbolem „Oka”, to ciężar brzemienia wynosi tyle, ile w sumie leży kości na polu poszukiwań (zarówno kości akcji „Postaci” jak i kości z symbolem „Oka”). Pamiętajcie, że kość akcji „Postaci” z właśnie wykonywanego ruchu będąca w „poczekalni” jeszcze nie leży w puli i jej nie liczymy! Trafia do puli dopiero na sam koniec akcji.
3. Wylosowany żeton rozpatruje się zgodnie z instrukcją (jeśli nie zawiera symbolu zatrzymania, wówczas należy poruszyć figurkę Powierników Pierścienia o jedno pole na torze Mordoru).

Jeśli gracz nie wykona próby zakrycia Drużyny lub ruchu w turze (to ważne - chodzi tu o próbę, a nie o poruszenie się! Jeśli ruch zostanie zablokowany przez czerwony żeton, to nadal liczy się to jako próba ruchu), wówczas Powiernicy Pierścienia otrzymują 1 punkt zepsucia.

NAJCZĘŚCIEJ ZAPOMINANE ZASADY I FAQ

Drużyna Pierścienia

1. Drużyna Pierścienia może wejść do oblężonej twierdzy - w ten sposób gracz Wolnych Ludów może „przemycać” towarzyszy za mury i odłączyć ich w oblężonej twierdzy.
2. Jeśli poszukiwania pierścienia zakończą się sukcesem, gracze postępują w następujący sposób: gracz Wolnych Ludów może wykorzystać JEDNĄ, leżącą przed nim odpowiednią kartę Wydarzenia: „Zagraj na stół”, aby anulować lub zmniejszyć ciężar brzemienia wynikły z poszukiwań.
3. **Ujawnienie (*Declare*) to coś zupełnie innego niż Odkrycie (*Reveal*)!** Ujawnienie to inaczej „zadeklarowanie pozycji Drużyny” przeprowadzane w fazie Drużyny Pierścienia i absolutnie NIE skutkuje odwróceniem żetonu na odkrytą stronę! Odkrycie natomiast następuje w wyniku wylosowania żetonu z symbolem odkrycia (np. w drodze udanych poszukiwań pierścienia lub zagrania jakiegoś wydarzenia) i może do niego dojść wyłącznie podczas fazy rozpatrywania akcji!
4. Aby wejść na tor Mordoru, Powiernicy Pierścienia muszą znajdować się w Minas Morgul lub Morannon, a gracz Wolnych Ludów musi zadeklarować chęć wejścia na tor w Fazie Drużyny Pierścienia. To oznacza, że **samo przemieszczenie się do tych regionów nie skutkuje automatycznym wejściem na tor!** Czasem graczowi Wolnych Ludów opłaca się po prostu poczekać w tych regionach na bardziej dogodny moment.

WAŻNE: Drużyna Pierścienia **może wkroczyć na tor Mordoru nawet, jeśli jest odkryta!**

5. Za każdym razem, kiedy zasady lub karty Wydarzeń odnoszą się do „**regionu, w którym znajduje się Drużyna Pierścienia**” lub „**ostatniego znanego miejsca pobytu Drużyny Pierścienia**”, uważa się za nie miejsce, w którym aktualnie znajduje się figurka Powierników Pierścienia (bez względu na pozycję znacznika postępów Drużyny Pierścienia na torze).
6. Kiedy Drużyna Pierścienia zostanie **odkryta** [nie mylić z ujawnieniem!], gracz Wolnych Ludów wytycza jej ścieżkę z ostatniego znanego miejsca pobytu. Jeśli podczas tego ruchu Drużyna **przesuwa się przez, wychodzi z, wkracza do, lub pozostaje w twierdzy Cienia kontrolowanej przez gracza Cienia**, gracz ten musi natychmiast wylosować żeton poszukiwań, tak jakby poszukiwania zakończyły się sukcesem.

Towarzysze, Sługi, Nazgûle, dowódcy

7. Gdy Towarzysz wejdzie do regionu z twierdzą kontrolowaną przez gracza Cienia, to musi się tam zatrzymać (ruch jest przerywany).
8. Dopóki Naród Saurona nie jest w stanie wojny, Cień nie może rekrutować Nazgûli (bo można je rekrutować tylko w twierdzach Saurona). Obecne na planszy Nazgûle mogą jednak brać udział w bitwach i przekraczać granice regionów, bo na potrzeby ruchu są traktowane tak, jakby od początku były w stanie wojny (podobnie jak Towarzysze i Sługi).
9. Towarzysze, Sługi, Nazgûle i dowódcy nie wliczają się do limitu jednostek w regionie.
10. **Umiejętność „Biały Jeździec” Gandalfa Białego:**

Umiejętność ta opisana jest w następujący sposób: „[...] *na początku tej bitwy możesz poświęcić jego [Gandalfa] zdolności przywódcze, aby na czas tej bitwy zanegować zdolności wszystkich Nazgûli [...]*”.

Pomimo słów „na czas tej bitwy” istnieją dwie sytuacje w których „Biały Jeździec” może zostać zdezaktywowany:

- Karta Bitwy „Słowa Mocy” potrafi anulować na jedną rundę bitwy nawet umiejętność „Biały Jeździec”.
- Poświęcenie Gandalfa na potrzeby Karty Bitwy „Bohaterska Śmierć” powoduje ustanie działania umiejętności „Biały Jeździec” od następnej rundy bitwy.

11. **Saruman / Drzewiec** (karta promocyjna):

Saruman nigdy nie może opuścić Orthanku. Jeżeli broniąca się w Orthanku armia Cienia ucieknie do sąsiedniego regionu, to Saruman odłączy się od niej i pozostanie w Orthanku. Gdy w konsekwencji takiej ucieczki armia Wolnych Ludów wkroczy do Orthanku, to - zgodnie z ogólnymi regułami gry - Saruman **nie zginie**.

Pomimo braku możliwości opuszczenia Orthanku przez Sarumana, jego zdolności przywódcze mogą zostać wykorzystane podczas ataku armii Cienia z Orthanku na sąsiedni region (np.: Brody na Isenie).

Wszystkie powyższe zasady mają też zastosowanie do Drzewca w Fangornie (zanim uzyska on poziom 2, w wyniku zagrania jednej z kart „Entowie się budzą”).

12. Wykorzystując wynik „Postaci” kości akcji, gracz Wolnych Ludów może **odłączyć** od Drużyny Pierścienia **jednego Towarzysza** albo **jedną grupę Towarzyszy** - nie może uformować więcej niż jednej grupy podczas takiej akcji i nie może „zostawiać po drodze” części Towarzyszy z odłączonej grupy i rozdzielać ich na wiele regionów! Figurki z grupy są przesuwane wspólnie do **jednego** regionu i na potrzeby tego ruchu bierze się pod uwagę najwyższy poziom Towarzysza w grupie.

Karty wydarzeń

13. Za pomocą kart wydarzeń (spełniwszy ewentualne warunki zapisane na danej karcie) można rekrutować jednostki nawet jeżeli naród nie jest w stanie wojny i nawet w oblężonych twierdzach.

Dotyczy to również sytuacji, kiedy gracz próbuje odbić własną twierdzę (czyli jest siłą oblegającą). Oznacza to, że np. karta Straż Cytadeli da graczowi Wolnych Ludów jednostki w rejonie Minas Tirith zarówno w przypadku, gdy jest on oblężony w twierdzy, jak i wtedy, gdy w twierdzy zamknęła się armia Cienia, a Wolne Ludy ją oblegają.

14. Kilka kart wywołuje efekty, które mogą zmusić gracza do usunięcia z gry pewnych figurek. Jeśli efekt takiej karty wyeliminuje wszystkie jednostki danej armii, wszyscy dowódcy Wolnych Ludów, którzy towarzyszyli takiej armii, zostają natychmiast usunięci. Nazgûle, Towarzysze lub Sługi pozostają w danym regionie, chyba że z treści karty wynika co innego.
15. Jeśli odrzucenie karty (zagranej na stół) wymaga wykorzystania kości akcji, **odrzucenie tej karty uważa się za akcję**. Jeśli gracz przestanie spełniać warunki zagrania karty, należy ją natychmiast odrzucić.

16. **Wykorzystanie kart wydarzeń do poruszania armii:**

„Kiedy gracz przesuwa armie za pośrednictwem efektu karty Wydarzenia, musi się stosować do wszystkich normalnych ograniczeń ruchu.” I dalej: „Jeśli armia porusza się przez regiony zawierające inne przyjazne armie, ograniczenie wielkości armii sprawdza się jedynie, kiedy wszystkie ruchy zostaną zakończone”.

17. Wyjaśnienie dotyczące karty „**Gadzi Język**”:

Karta mówi: *Zagraj na stół, jeśli Saruman znajduje się w grze. Dopóki Gadzi Język znajduje się w grze, Rohan nie może zostać aktywowany, chyba że w wyniku wykorzystania specjalnej zdolności jakiegoś Towarzysza, Drużyna Pierścienia ujawni się w Edoras lub Helmowym Jarze albo Edoras lub Helmowy Jar zostaną zaatakowane. Jeśli Rohan zostanie aktywowany lub Saruman zostanie wyeliminowany, musisz natychmiast odrzucić tę kartę ze stołu.*

To oznacza, że:

- gdy w Helmowym Jarze lub Edoras nie ma wojsk Wolnych Ludów, a Cień wkroczy tam swoją armią, to nie jest to traktowane jako atak, tylko zdobycie Osady i ta karta utrzymuje się w grze.
- jeśli ta karta jest w grze, to pomimo tego, że Rohan nie jest aktywowany, to w przypadku ataku Cienia na armię Rohanu (albo zajęcia Osady Rohanu) znacznik Rohanu na torze polityki wciąż obniża się o jedno pole (tyle, że nie może wejść na pole stanu wojny).

18. Wyjaśnienie dotyczące karty „Szara Drużyna”:

Elitarną jednostkę rekrutuje się w tym samym regionie, w którym znajduje się Obieżyświat/Aragorn (jest to po prostu ulepszenie jednostki regularnej do elitarnej).

19. Wyjaśnienie dotyczące karty „Wyczerpały Was Troski i Trudy” (WWTIT):

Karta ta aktywuje się w momencie, gdy któryś z Towarzyszy zostaje *usunięty jako straty*.

Pojęcie „usunięty jako straty” oznacza zmniejszenie ciężaru brzemienia poprzez poświęcenie przewodnika lub losowego Towarzysza podczas rozpatrywania udanych poszukiwań.

- Skorzystanie ze zdolności „Przewodnik” hobbitów Meriadoka i/lub Pippina **nie jest** traktowane jako „usunięcie jako straty”.
- Skorzystanie ze zdolności „Weźcie ich żywcem!” hobbitów (np. gdy w następstwie udanych poszukiwań gracz Wolnych Ludów postanowi poświęcić losowego Towarzysza i trafi na któregoś z hobbitów) **jest** traktowane jako „usunięcie jako straty”. Pomimo tego, że hobbit przeżyje całe zamieszanie.

Większość z kart wydarzeń generujących poszukiwania współdziała z kartą WWTIT. Istnieje kilka przypadków szczególnych:

- „Rozłam Drużyny Pierścienia” - efekt **nie jest** traktowany jako „straty”.
- „Urok Pierścienia” - efekt **nie jest** traktowany jako „straty”.
- „Zguba Isildura” - karta nie pozwala na poświęcanie Towarzyszy, więc oczywiście nie współdziała z WWTIT.
- „Plugawy Stwór z Głębi” - karta współdziała z WWTIT, przy czym należy pamiętać o uwagach do zdolności hobbitów (powyżej).

20. **Timing dociągania kart:**

- W przypadku Króla Nazgûli karta dociągana jest **po decyzji o kontynuowaniu lub zakończeniu bitwy**.
- W przypadku zdolności przewodnika Gandalfa Szarego lub efektu „Palantiru z Orthanku” karta dobierana jest **po całkowitym rozpatrzeniu** zagranej karty. Dla przykładu, jeżeli w grze znajduje się „Palantir z Orthanku”, a gracz Cienia zagra kartę „Grond, Młot Podziemi”, to kartę dociąganą dzięki Palantirowi można dobrać dopiero po całkowitym zakończeniu bitwy wywołanej przez „Grond...”.

Warunek efektu pozwalającego na dociąg karty sprawdzany jest w momencie dociągu. Oznacza to, że:

- Jeżeli Król Nazgûli zginął w pierwszej turze bitwy, to karta nie jest dociągana.
- Jeżeli Gandalf Szary zginął lub odłączył się od Drużyny w wyniku zagrania karty wydarzenia (przy użyciu wyniku kości akcji „Wydarzenia”), to karta nie jest dociągana.
- Jeżeli w wyniku zagrania karty wydarzenia (przy użyciu wyniku kości akcji „Wydarzenia”), będący przewodnikiem Obieżyświat zginął lub odłączył się od Drużyny, a przewodnikiem został Gandalf Szary, to karta jest dociągana.

21. **Wpływ kart na tor polityki:**

Instrukcja mówi, że karty wydarzeń mogą wpływać na tor polityki, gdy:

- Jest to na nich wprost napisane (np.: „Zbyt Wielka, Straszliwa Potęga” lub „Zwiastun Burzy”).
- Inicjują atak na armię przeciwnika (np.: „Nieoczekiwana Pomoc” lub „Grond, Młot Podziemi”).

Trzy karty „Entowie się Budzą: ...” oraz karta „Umarli z Dunharrow” są przy tym wyjątkami i również przesuwać na torze polityki „zaatakowany” naród.

Istotne jest, że karty inicjujące atak nie tylko powodują zwykłe konsekwencje (przesunięcie zaatakowanego narodu na torze polityki), ale również podlegają zwykłemu ograniczeniu, tj. wymagają, by atakujący naród znajdował się już w stanie wojny.

Pomimo tego, że instrukcja wspomina tylko o kartach inicjujących atak, to zwykłe polityczne konsekwencje (oraz ograniczenia) występują również w przypadku użycia kart pozwalających na wykonanie ruchu armią/armiami, gdy ruch ten spowoduje wkroczenie do regionu przeciwnika i/lub zdobycie jego niebronionej osady.

Karty potencjalnie niszczące jednostki przeciwnika, lecz **nie wpływające** na tor polityki, ani nie podlegające jego ograniczeniom to:

- „Zwiadowcy Faramira”
- „Nadlatują Orły!”
- „Duch Mordoru”
- „Powrót do Valinoru”
- „Szaleństwo Denethora”
- „Straszne Czary”

Bitwy i armie

22. Jeśli obie karty posiadają tę samą wartość inicjatywy, jako pierwszą zawsze rozpatruje się kartę obrońcy.
23. Najpierw atakujący decyduje, w jaki sposób usunąć swoje straty.
24. Obrońca może wycofać się do twierdzy przed każdą rundą bitwy (również przed pierwszą!)
25. **Podział armii i odłączanie postaci od armii:**

W tym punkcie pisząc *postać* mam na myśli Towarzysza, Sługę lub Nazgûla. Pisząc *dowódca* ma na myśli dowódcę Wolnych Ludów, jednostkę elitarną Isengardu (jeżeli Saruman znajduje się w grze) lub *postać*.

Zasady gry stanowią, że:

- Wykonując ruch za pomocą kości akcji „Armii” nie można przesunąć samej *postaci* wchodzącej w skład armii, bowiem akcja ta wymaga przesunięcia przynajmniej jednej jednostki. Można natomiast przesunąć wszystkie jednostki z danego regionu, pozostawiając jednak w tym regionie jedną lub więcej *postaci* (już bez żadnych jednostek).
- Powyższe ograniczenie obowiązuje również przy użyciu kości akcji „Postaci” do poruszenia armii, z tą różnicą, że w przesuwanej armii musi znaleźć się przynajmniej jeden *dowódca*.
- Dla odmiany wydzielając przed atakiem tylną straż, nie można pozostawić w niej samych *postaci*. W tylnej straży musi znaleźć się przynajmniej jedna jednostka.

Po udanym ataku napastnik otrzymuje możliwość przesunięcia jednostek i *dowódców* (nie wchodzących w skład tylnej straży) do zdobytego regionu. Niezależnie od sposobu ataku (kość akcji „Armii”, kość akcji „Postaci” lub zagranie Karty Wydarzenia) zasady tego przesunięcia są takie same, jak podczas zagrania kości akcji „Armii”.

Oznacza to, że nawet jeżeli do ataku wykorzystano kość akcji „Postaci” i w atakującej armii znajduje się wymagany w tym przypadku *dowódca*, to przesuwać jednostki do zdobytego regionu

ów **dowódca** wcale nie musi zostać poruszony. Jeżeli jednak **dowódca** ma zostać przesunięty, to zgodnie z zasadami ruchu dla kości akcji „Armii”, musi mu towarzyszyć przynajmniej jedna jednostka. Ograniczenie to nie dotyczy oczywiście jednostki elitarnej Isengardu, która jest jednocześnie **dowódcą** i jednostką (gdy Saruman znajduje się w grze).

Różne

26. Jeśli gracz posiada mniej niewykorzystanych kości akcji niż jego przeciwnik może SPASOWAĆ swoją kolejkę, pozwalając przeciwnikowi na wykonanie kolejnej akcji.

Gracz może też zdecydować się POMINAĆ swoją akcję. W takim wypadku odrzuca jedną ze swoich kości akcji bez żadnego efektu (gracz nie wykorzystuje jej wyniku). Pominięcie akcji nie jest tożsame z pasowaniem!

27. **Twierdza Wolnych Ludów i Twierdza Kontrolowana przez Wolne Ludy to zupełnie inne terminy** (analogicznie ma się to do gracza Cienia). Przykładowo, Drużyna Pierścienia nie może po ujawnieniu leczyć się w Morii nawet, gdy została ona zdobyta przez Wolne Ludy (bo to twierdza kontrolowana przez Wolne Ludy, a nie twierdza Wolnych Ludów). Bardzo łatwo to przeoczyć.

28. Jeśli w poprzedniej turze gracz Wolnych Ludów umieścił na polu poszukiwań przynajmniej 1 kość akcji, gracz Cienia musi przeznaczyć minimum 1 kość akcji na poszukiwania.

29. **Zyskanie lub utrata kości akcji:**

Kiedy gracz zyskuje lub traci kość akcji, ten zysk lub strata stanie się ważna **od następnej tury**: kość zostanie dodana lub usunięta z puli kości podczas fazy Odzyskiwania kości akcji i dobierania kart Wydarzeń następnej tury.

PANOWIE ŚRÓDZIEMIA™

Błędy w polskiej instrukcji dodatku

- str. 24 Aktywacja Balroga

- jest: *"Z początku Balrog jest nieaktywny – posiada poziom 0 i nie może opuścić Morii. Jednakże kiedy gracz Cienia wyrzuci na kości Balroga wynik wykorzystania Balroga lub zagra kartę Wydarzenia „Nadciąga Balrog!”, Balrog stanie się aktywny."*

- powinno być: *"Z początku Balrog jest nieaktywny – posiada poziom 0 i nie może opuścić Morii. Jednakże kiedy gracz Cienia wyrzuci na kości Balroga **i WYBIERZE** wynik wykorzystania Balroga lub zagra kartę Wydarzenia „Nadciąga Balrog!”, Balrog stanie się aktywny."*

[Z oryginalnego zapisu wynika, że do aktywacji Balroga wystarczy uzyskać w rzucie jego wynik, pominięto, że trzeba ten wynik do aktywacji jeszcze wybrać/użyć.]

Błędy na kartach z dodatku

Polskie tłumaczenie alternatywnych kart Towarzyszy (Rada Rivendell) zawiera błąd czy raczej brak informacji o tym, że dowolnym wynikiem kości akcji można **nie tylko przesunąć** dany naród na torze polityki **lecz także go AKTYWOWAĆ**. Postacie, których to dotyczy (Gimli, Boromir, Meriadok i Peregrin) nie mają na karcie symbolu narodu i nie aktywują go tak jak ich normalne wersje z podstawki (czyli wchodząc do miasta czy twierdzy danego narodu). Mogą go aktywować (jednocześnie przesuając po torze polityki) **tylko używając dowolnego wyniku z kości akcji**.