

RAT ZA PRSTEN



STARWAY

Laguna
www.laguna.rs

KREIRAO
I JAN BRODI



UVOD

U *Ratu za Prsten* dva do četiri igrača se takmiče u dve ekipe, Senke protiv Slobodnih Naroda. Svaki igrač ima jedinstveni špil karata sa svim snagama i slabostima različitih nacija u ratu.

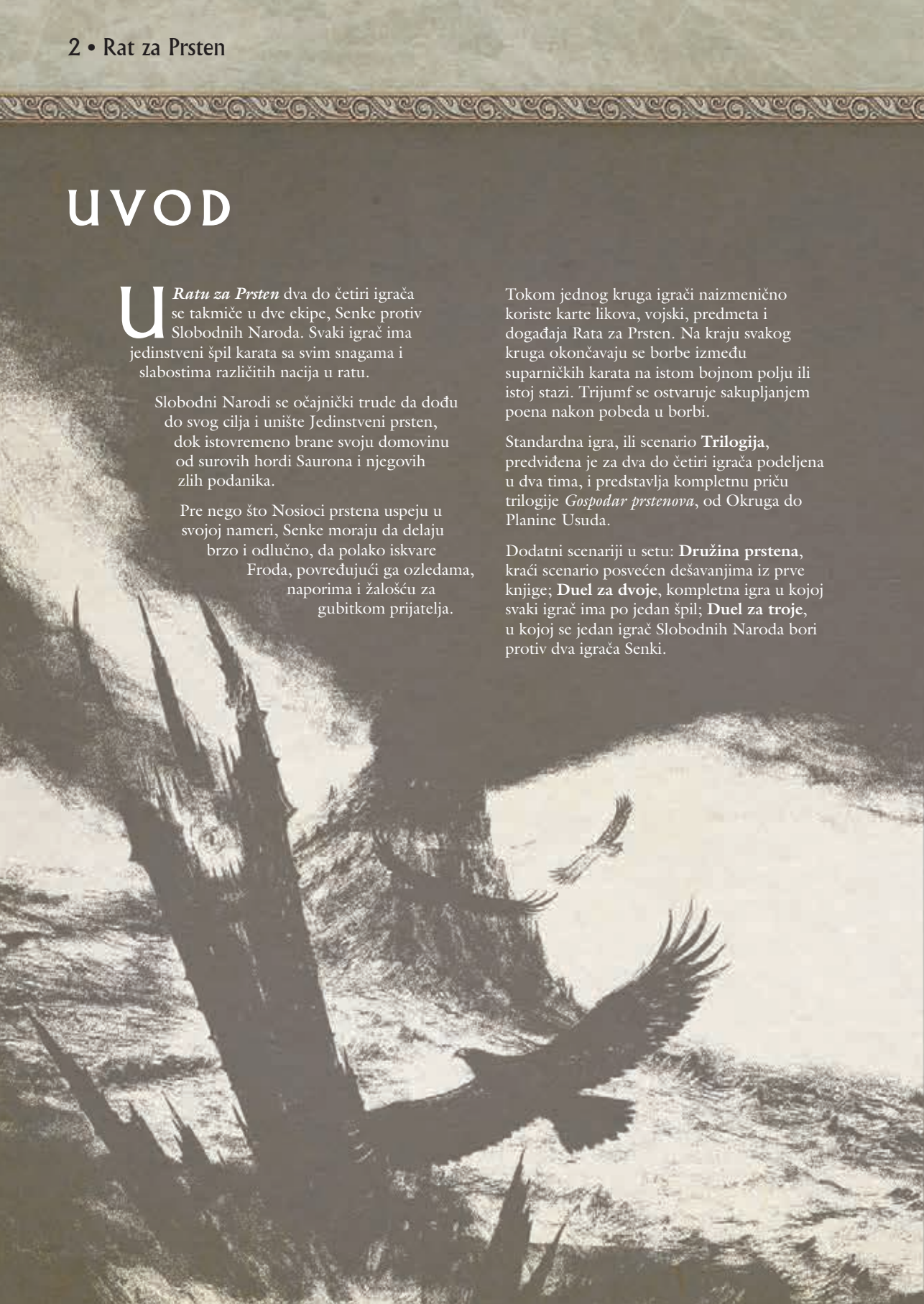
Slobodni Narodi se očajnički trude da dođu do svog cilja i unište Jedinstveni prsten, dok istovremeno brane svoju domovinu od surovih hordi Saurona i njegovih zlih podanika.

Pre nego što Nosioći prstena uspeju u svojoj nameri, Senke moraju da delaju brzo i odlučno, da polako iskvare Froda, povređujući ga ozledama, naporima i žalošću za gubitkom prijatelja.

Tokom jednog kruga igrači naizmenično koriste karte likova, vojski, predmeta i događaja Rata za Prsten. Na kraju svakog kruga okončavaju se borbe između suparničkih karata na istom bojnom polju ili istoj stazi. Trijumf se ostvaruje sakupljanjem poena nakon pobeda u borbi.

Standardna igra, ili scenario **Trilogija**, predviđena je za dva do četiri igrača podeljena u dva tima, i predstavlja kompletnu priču trilogije *Gospodar prstenova*, od Okruga do Planine Usuda.

Dodatni scenariji u setu: **Družina prstena**, kraći scenario posvećen dešavanjima iz prve knjige; **Duel za dvoje**, kompletna igra u kojoj svaki igrač ima po jedan špil; **Duel za troje**, u kojoj se jedan igrač Slobodnih Naroda bori protiv dva igrača Senki.



SADRŽI:

120 KARATA NACIJA



60 Slobodnih Naroda:



Dundaini



Vilovnjaci



Patuljci



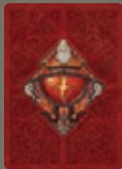
Hobiti



Rohan



Čarobnjaci



60 Senki:



Izengard



Čudovišni

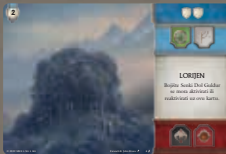


Južnjaci

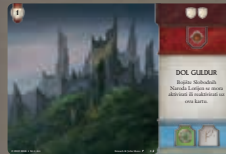


Mordor

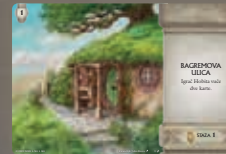
41 KARTA LOKACIJA



7 bojišta Slobodnih Naroda



7 bojišta Senki



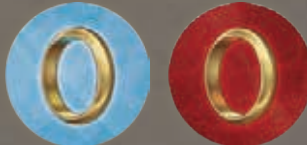
27 staza



41 TOKEN



1 token prvog igrača na potezu



4 tokena Prstena
(po dva za svaku ekipu)



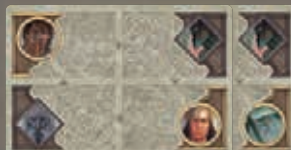
20 tokena borbe
(5 po simbolu)



16 tokena Zla



1 marker poteza



1 karta redosleda poteza



4 pomoćne karte (po dve za svaku ekipu)



POSTAVKA

1. IZABERITE SCENARIO

Pravila koja slede napisana su pod pretpostavkom da igrate scenario **Trilogija** za četiri igrača. Ukoliko želite da igrate neki drugi scenario ili sa manje od četiri igrača, pređite na stranu 20–22.

2. PRIPREMITE ŠPILOVE

U igri *Rat za Prsten* svaki igrač koristi zaseban špil karata.

Svaki špil se sastoji od karata jedne **nacije** ili više njih. Svaka nacija ima jedinstvenu boju i simbol u gornjem levom uglu po kojima se razlikuje od ostalih.

SLOBODNI NARODI



DUNDAINI



PATULJCI



VILOVNJACI



HOBITI



ROHAN



ČAROBNJACI

SENKE



IZENGARD



ČUDOVIŠNI



MORDOR



JUŽNJACI

U scenariju Trilogija igrači nose imena glavnih likova iz svojih špilova. Dva igrača Slobodnih Naroda – Frodo i Aragorn – igraju u timu protiv dva igrača Senki – Vešca-kralja i Sarumana.

Špilovi igrača sastoje se od sledećih nacija:

- FRODO – SLOBODNI NARODI**
Patuljci, Hobiti, Rohan i Čarobnjaci
- VEŠTAC-KRALJ – SENKE**
Mordor
- ARAGORN – SLOBODNI NARODI**
Dundaini, Vilovnjaci
- SARUMAN – SENKE**
Izengard, Čudovišni i Južnjaci

Napomena: Igrači će u nekim trenucima biti nazivani po nacijama u svom špilu, na primer: „Hobit igrač vuče dve karte.“ Izvučene karte ne moraju da budu karte Hobita, budući da igrač ima i druge nacije u svom špilu. Tekst sa karte odnosi se samo na igrača, ali ne i na karte koje izvlači.

- Svaki igrač priprema svoj špil tako što uzima odgovarajuće karte svojih nacija i temeljno ih meša.
- Svaki igrač dobija jedan token **Prstena** i jednu **pomoćnu kartu**.
- Igrač koji predstavlja Froda dobija token **prvog igrača na potezu**.

3. POSTAVITE ŠPILOVE BOJIŠTA I STAZA

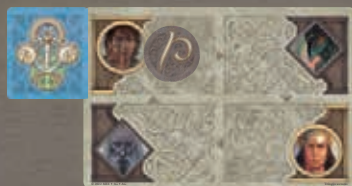
- Odvojte karte **bojišta** Senki i Slobodnih Naroda i pažljivo ih promešajte.
- Zatim postavite špil sa kartama **staza**. Nemojte ih mešati, već ih posložite tako da tri karte staze 1 budu na vrhu, praćene kartama staze 2 i tako sve do karte staze 9.

4. IZVLAČENJE (I ODVAJANJE) KARATA

- Svaki igrač izvlači ukupno 7 karata, **dve odvaja** na Posebnu gomilu i ostaje sa 5 karata u ruci.
- Karte koje se odvajaju odlaze se na **Posebnu gomilu** desno od špila za povlačenje karata (Videti Odvajanje na strani 13).

REDOSLED POTEZA

Karta redosleda poteza pomaže u praćenju postavljenog redosleda kada igrači ne mogu da sede oko stola ili kada se igra sa manje od četiri igrača. Na početku igre postavite token prvog igrača na potezu na sliku Froda na redosledu poteza. Nakon svakog završenog poteza pomerajte marker, a token prvog igrača na potezu na kraju svake runde.



PODRUČJE IGRE

Slika ispod prikazuje postavku stola za scenario Trilogija u kojem učestvuju četiri igrača, postavljena tako da je redosled poteza u smeru kazaljke na satu. Naravno, ukoliko želite možete postaviti saigrače u timu jedne pored drugih ili u bilo kojoj drugoj formaciji.



Svaki igrač poseduje:

- Karte u rukama (koje ne pokazuje drugima).
- Špil za povlačenje (licem nadole). **1**
- Posebnu gomilu (licem nadole): mesto za karte koje odvajamo. **2**
- Odbačenu gomilu (licem nadole): mesto za karte koje smo odbacili. **3** Ove karte se više ne mogu koristiti tokom partije – vodite računa da ih ne pomešate sa kartama iz Posebne gomile!
- Rezervnu gomilu: mesto na stolu gde se odlažu karte u rezervi (videti stranu 11). **4**

Zajednički prostori sadrže:

- Špil staza **5** i dva špila bojišta **6** koja su dostupna svim igračima.
- Tokene borbe i Zla, smeštene zajedno za kasniju upotrebu. **7**
- Svaki tim određuje mesto na stolu za **Osvojeno** **8** (videti stranu 18), gde ekipe sakupljaju karte bojišta, staza i tokene Zla (koje sakuplja samo ekipa Senki) nakon dobijene borbe.
- Ostavite prostora u sredini kako bi borbe mogle da se odvijaju oko aktivnih bojišta i staza. **9**

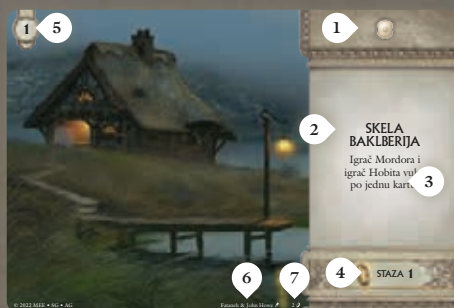
KARTE LOKACIJA

Postoje dva različita tipa lokacija – **karte bojišta** i **karte staza** koje predstavljaju dva paralelna narativa *Gospodara Prstenova*: poprišta čuvenih bitaka kod Minas Tirita, Helmovog ponora i svih drugih mesta u kom su se dve sukobljene strane srele, te opasnih staza kojima Družina prstena hrabro korača ka svom cilju.

Bojišta i staze se **aktiviraju** čim se pojave u igri (za razliku od karata nacija kojima se igra).



BOJIŠTE



STAZA

1. **Znakovi odbrane** (videti *Borbe na bojištima* na strani 16).
2. **Simboli nacija koje se brane**: samo nacije čiji su simboli istaknuti na kartama bojišta mogu da se brane znakom odbrane (♠).
3. **Naziv**.
4. **Tekst aktivacije**: efekti karte se primenjuju odmah po aktivaciji ili reaktivaciji bojišta.
5. **Simboli nacija koje napadaju**: samo nacije čiji su simboli istaknuti na kartama bojišta mogu da napadaju znakom napada (♣).
6. **Vrednost osvojenih poena**: porednička ekipa osvaja poene u vrednosti prikazanoj u gornjem levom uglu karte (pogledati *Bodovanje i pobeđa* na str. 18).
7. **Umetnik**: nema efekta na igru.
8. **Serijski broj karte**: nema efekta na igru.

Samo nacije prikazane na karti bojišta smeju da se odigraju ili pomere u napadu ili odbrani na tu kartu lokacije, osim u slučaju da tekst karte ne nalaže drugačije.

Tekst na kartama nacija može upućivati na bojišta po imenu, ali i po simbolima nacija. Na primer, „bilo koje Dundainsko bojište“ označava svako bojište sa simbolom Dundaina, bilo u napadu ili odbrani.

1. **Znakovi odbrane** (videti *Borbe na stazi* na strani 14).
2. **Naziv**.
3. **Tekst aktivacije**: efekti karte se primenjuju odmah po aktivaciji staze.
4. **Broj staze**: označava napredak i približavanje cilju Slobodnih Naroda i kreće se od 1 do 9. Takođe određuje koji likovi mogu da učestvuju u borbi na ovoj stazi.
5. **Vrednost osvojenih poena**: ukoliko Slobodni Narodi pobeđu u borbi na stazi, osvajaju broj poena u vrednosti prikazanoj u gornjem levom uglu karte. Ukoliko pobeđu Senke, broj poena može da varira (videti *Okončavanje borbi na stazama* na strani 14).
6. **Umetnik**: nema efekta na igru.
7. **Serijski broj karte**: nema efekta na igru.

Karte nacija upućuju na stazu pomoću svog imena, ali i broja.

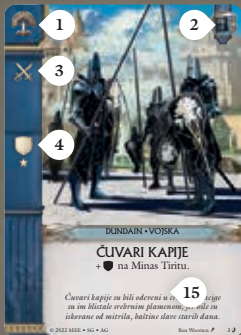
Napomena: ne postoje staze nakon broja 9. Zanimarite tekst karata koji aktivira višu stazu od staze 9.



KARTE NACIJA

Karte nacija predstavljaju vojske, likove, posebne predmete i najvažnije događaje Rata za Prsten. U scenariju Trilogija svaki igrač igra sa jedinstvenim špilom od 30 karata, sa jednom nacijom ili više njih.

U nastavku ćemo detaljnije objasniti strukturu ovih karata.



VOJSKA



LIK



PREDMET



DOGAĐAJ

1. **Nacija:** ovaj simbol određuje kom špilu pripada karta i na kojim se bojištima može odigrati ili premestiti. Često se pominje u tekstovima karata.
2. **Znak vrste karte:** vojska, lik, događaj ili predmet.
3. **Znak napada na bojištu.**^[1]
4. **Znak odbrane na bojištu.**^[1]
5. **Znak napada vođe.**^[2]
6. **Znak odbrane vođe.**^[2]
7. **Dozvoljene staze** (samo za likove): staze na kojima lik sme da bude odigran ili pomenen. Brojevi odvojeni povlakom sadrže i sve brojeve između.
8. **Znakovi borbe na stazama.**^[1]
9. **Nacija i vrsta:** tekstualno objašnjenje simbola sa vrha karte.
10. **Naziv.**
11. **Tekst karte:** dodatni efekti, objašnjenja pravila ili načini upotrebe karata. Podebljane reči unutar teksta označavaju određeno vreme kada se efekat može desiti. Ako je samo prva reč podebljana (na primer „Nazgul“ ili „Oružje“), označava osobinu karte i to samo u korelaciji sa nekom drugom kartom. U suprotnom se može ignorisati.
12. **Dozvoljeni nosioci** (samo predmeti): jedini likovi koji mogu da koriste predmet.
13. **Umetnik:** nema efekta na igru.
14. **Serijski broj karte:** nema efekta na igru.
15. **Citati:** nemaju efekta na igru. Ne sadrži ih svaka karta.

^[1] Simbol * znači da broj znakova varira u zavisnosti od teksta na kartama.

^[2] Manji zaokruženi znak simbolizuje vođu (⊗ / ⊙) – videti *Likovi u borbama na Bojištima* na strani 16.

SKRAĆENICE

- Neke karte upućuju na lika samo po njegovom prvom imenu. Na primer „Sem Gemdži“ ostaje samo sa imenom „Sem“.
- „Gandalf“ može da predstavlja i „Gandalfa Sivog“ i „Gandalfa Belog“.
- Karte se skraćeno nazivaju po svojim vrstama, na primer „lik“ umesto „karta lika“.
- Neki tekst se odnosi na ključne reči na kartama, poput „Nazgul“ ili „Oružje“.

SADRŽAJ RUNDE IGRE

Svaka runda prolazi kroz različite faze, a broj rundi u jednoj partiji može da varira (maksimum broj rundi je 9):

1. FAZA LOKACIJE

Prvi igrač na potezu aktivira jedno bojište i jednu stazu (videti *Faza lokacije* u nastavku strane).

2. FAZA AKCIJE

Igrači naizmenično igraju ili preskaču svoj potez, počevši od onog sa tokenom prvog igrača na potezu, i nastavljaju ustanovljenim redom (u scenariju Trilogija prvo započinje Frodo, potom Veštac-kralj, Aragorn, Saruman, pa opet Frodo i tako dalje). Igrači povlače svoje poteze sve dok više nemaju šta da preduzmu. Kada svi igrači završe sa svojim potezima, faza akcije se završava. (Videti *Faza akcije* na strani 10).

3. FAZA BORBE

Borba se odvija na svakom aktivnom bojištu i aktivnoj stazi. (Videti *Faza borbe* na strani 14).

4. PROVERA POBEDE

Proverava se da li je neka strana izvojevala pobedu. (Videti *Bodovanje i pobeđa* na strani 18).

5. FAZA IZVLAČENJA

U scenariju Trilogija, svaki igrač Slobodnih Naroda izvlači 3 karte, dok svaki igrač Senki izvlači 4 karte.

Na kraju token prvog igrača na potezu se prosleđuje sledećem igraču na redu. Stoga, u ovom scenariju bi to bio Veštac-kralj u drugoj rundi, Aragorn u trećoj i tako dalje.



FAZA LOKACIJE

U svakoj rundi, tokom faze lokacije, početni igrač će prvo aktivirati jednu kartu bojišta i primeniti efekte iz teksta karte, a zatim aktivirati jednu kartu staze i primeniti efekte iz teksta karte.

Uvek kada se bojište ili staza aktiviraju (ili reaktiviraju), kartu postaviti licem nagore na sredinu stola i primeniti efekte iz teksta karte.

U većini slučajeva staze i bojišta su aktivirana tokom prve faze, no postoje i karte nacija koje mogu da ih aktiviraju tokom druge faze – faze akcije. Ova pravila se primenjuju u oba slučaja.

AKTIVIRANJE BOJIŠTA

U scenariju Trilogija bojište se aktivira tokom faze lokacije tako što se nasumično izvlači karta bojišta iz špila tima igrača koji započinje igru.

U retkom slučaju da je neki od timova ostao bez karata bojišta, izvlače kartu bojišta iz protivničkog špila. U još ređem slučaju kada su špilovi bojišta oba tima iskorišćena – nećete aktivirati bojište tokom faze lokacije.

Kada tekst na karti nalaže da se aktivira bojište, tada se bojište ne može izvući nasumično. Ukoliko više bojišta ispunjava uslove iz teksta karte, izbor je na igraču koji ga aktivira. Nakon što je konkretna karta bojišta izvučena, špil se meša.

Ne postoji ograničenje koliko bojišta može da bude aktivno istovremeno.

REAKTIVIRANJE BOJIŠTA

Nekada tekst karte nalaže da se bojište reaktivira, što znači da se umesto iz špila bojišta uzima iz Osvojenog.

Kada se bojište reaktivira, ono iznova mora da se osvoji. Igrači u napadu i odbrani se ne menjaju. Videti *Borbe na reaktiviranim bojištima*, strana 16 za dodatna pravila koja se odnose na ovaj slučaj.

Primer: Ako je Dol Guldur reaktiviran, Lorijen se takođe aktivira ili reaktivira.



AKTIVIRANJE STAZA

U scenariju Trilogija, u fazi lokacije prve runde, početni igrač nasumično bira jednu kartu staze 1, od tri dostupne.

Tokom svake sledeće runde staza aktivirana tokom faze lokacije se bira nasumično od ponuđene tri staze broja više vrednosti u odnosu na staze korišćene u prethodnoj rundi.

Na primer, ako je poslednja aktivirana staza u prethodnoj rundi bila staza 5, preostale karte sa brojem 5 se odbacuju, a nasumična staza 6 se aktivira.

U toku igre se ne može aktivirati više staza.

Ukoliko tekst karte nalaže da se aktivira nova staza, aktivna staza se odbacuje. Međutim, pre nego što se efekti novoizvučene staze primene, borba na trenutnoj stazi pokreće se automatski usled faze akcije. Ova borba ne menja onu iz faze borbe koja će takođe biti rešena do kraja kruga.

Ukoliko tekst karte nalaže da se aktivira druga staza, igrač bira koju želi da ostavi aktivnu.

Za razliku od Bojišta, jedna staza se ne može aktivirati više puta u toku jedne runde. Ne mogu se koristiti karte nacija koje zahtevaju aktiviranje već iskorišćene staze.

OKONČAVANJE BORBI

Borbe na bojištima se okončavaju tokom treće faze borbe.

Borbe na stazama se okončavaju tokom druge faze kada tekst na karti nalaže da se aktivira. U ostalim slučajevima se takođe okončava tokom faze borbe.

Videti strane 14–17 za kompletno objašnjenje okončavanja borbi.



KO ŠTA MOŽE DA VIDI

Lice karte koja je izvučena iz špila ili na koju upućuje već postojeća karta u igri mora se pokazati protivničkom igraču.

U svakom trenutku možete da pregledate Posebnu gomilu i Odbačenu gomilu da biste zaključili da li je neka karta i dalje u vašem špilu. Karte okrenute licem nagore možete pregledati u svakom trenutku.

Ne smete pokazivati karte iz ruke drugim igračima. Razgovori između saigrača u timu nisu tajni, stoga možete reći svom saigraču koje karte imate, a vaši protivnici će samim tim takođe znati.

FAZA AKCIJE

Tokom faze akcije, igrači naizmenično preduzimaju akcije, počevši od prvog igrača na potezu, a zatim po već ustaljenom redu u scenariju (Frodo, Veštac-kralj, Aragorn, Saruman u scenariju Trilogija).

Kada je red na vas, **možete preduzeti jednu akciju ili preskočiti potez**. Ova faza traje dok svi igrači ne primene svoje akcije. Obično možete imati više od jednog poteza u fazi akcije, ali ne možete izvršiti više od jedne radnje po potezu.

Faza akcije podrazumeva nekoliko potencijalnih akcija koje igrač bira:

- **Odigravanje** jedne karte iz ruke.
- **Pomeranje** jednog lika ili vojske iz rezerve na aktivnu stazu ili bojište.
- **Odvajanje** jedne karte na Posebnu gomilu.
- Smanjivanje broja karata u ruci odbacivanjem dve, a izvlačenjem jedne karte, tzv. **Sejanje**.
- **Primenjivanje efekta** iz teksta karte.
- **Upotrebljavanje tokena Prstena** za izvlačenje karata.

Korišćenje karata je objašnjeno u nastavku strane, dok su sve ostale radnje objašnjene na strani 12.

Umesto odigravanja poteza, igrač može i da **preskoči krug**, ali samo kada je:

- Broj karata u ruci manji ili jednak **ograničenju** (videti dole);
- Broj karata u ruci manji od broja karata u rukama svakog protivnika.

Moguće je preskočiti trenutni i odigrati potez odmah u sledećem krugu, ukoliko se drugi korak ne završi pre početka sledećeg.

OGRANIČENJE

Ograničenje predstavlja maksimalni broj karata koji igrač sme da ima u ruci na kraju faze akcije. **Svaki igrač počinje ograničenjem od dve karte.**

KRAJ FAZE AKCIJE

Faza akcije se završava kada su svi igrači odigrali svoj potez, jedan za drugim.

ODIGRATI KARTU

Odigrati kartu znači upotrebiti jednu od karata koje imate u ruci u skladu sa znakom vrste te karte.

- **Svaki put kada odigramo kartu, drugu moramo istovremeno izdvojiti na Posebnu gomilu, pre nego što primenimo efekat odigrane karte.** Kada je izdvojimo na Posebnu gomilu, stavljamo je licem nadole (Videti *Odvojene* na strani 13)
- Ukoliko odigramo poslednju kartu iz ruke, moramo da se odreknemo jedne karte (videti *Odricanje* na strani 13) jer u ruci nemamo karata koje možemo da odvojimo na Posebnu gomilu.

KARTE VOJSKE

Kada odigramo kartu Vojske, možemo je postaviti samo licem nagore na aktivno bojište ili na Rezervnu gomilu.

Da bismo je odigrali ili pomerili na bojište, simbol na karti mora da se podudara sa simbolom na karti bojišta. Vojske ne mogu da dejstvuju na stazama.



ZNAK
VOJSKE

KARTE LIKOVA

Kada odigramo kartu Likova, možemo je postaviti licem nagore na aktivno bojište ili stazu, ili na Rezervnu gomilu.

Da bismo je odigrali ili pomerili na bojište, simbol na karti mora da se podudara sa simbolom na karti bojišta.



ZNAK
LIKA

Da bismo je odigrali ili lika na stazu na stazu, broj Staze mora da se podudara sa brojem na karti lika.

U IGRI / VAN IGRE

Karta nacije je u igri kada je u rezervnim kartama, na bojištu ili na stazi. Karte u špilju, Posebnoj gomili i Odbačenoj gomili su van igre.

GANDALF I ARAGORN

Ovi junaci trilogije su predstavljeni sa dve karte. Kada god odigrate Gandalfa Belog, Gandalf Sivi se uklanja iz igre. Karta je odbačena, gde god da se nalazi (u ruci, špilju za povlačenje, u igri, na Posebnoj gomili).

Isto tako, kada god odigrate Aragorna, Strajder se odmah uklanja iz igre gde god da se nalazi.

KARTE PREDMETA

Predmeti se uvek dodaju na kartu lika, koji onda postaje **nosilac** tog predmeta. Dodatno sa tekstom na karti mnogi predmeti nose borbene poene svojim nosiocima.



ZNAK
PREDMETA

- **Predmet se može samo dodati nosiocu kojem je to naznačeno na karti tekstom, i koji je već u igri.**
- Ako je nosilac pomeren sa Rezervne gomile na bojište ili stazu, predmeti se pomeraju sa njim.
- Znakovi na karti predmeta se dodaju znakovima na karti lika. U borbi predmeti sa znakovima odbrane ne mogu poništiti znakove napada bez svog nosioca, sem ako se tekst karte ne odnosi na lokaciju, a ne nosioca (Bočica Galadrijelina, na primer).
- Ukoliko je nosilac odbačen, svi njegovi predmeti su takođe odbačeni.
- Ukoliko je nosilac izdvojen, svi njegovi predmeti su takođe izdvojeni.
- Predmeti se ne mogu razmenjivati između nosilaca.



Nosilac i predmet ne moraju da pripadaju istoj naciji. U ovom slučaju važe sledeća pravila:

- Kada se na karti predmeta i na karti nosioca razlikuje Nacija, karta predmeta prati svog nosioca na svako bojište na koje on može da ode – predmeti ne podležu restrikcijama bojišta za Naciju vojski i likova.

- Predmet se uvek odvaja na Posebnu gomilu igrača koji ga je prvi iskoristio, čak i ako drugi igrač igra s kartom nosioca.
- Karta predmeta čiji je nosilac na Rezervnoj gomili može biti odbačena samo od strane igrača koji kontroliše nosioca, čak i ako nije prvi odigrao kartu predmeta.



KARTE DOGAĐAJA

Kada odigrate kartu događaja, efekat teksta na karti se odmah primenjuje, a karta se odlaze. Karte događaja nikada ne mogu da budu u igri niti na Rezervnoj gomili.



ZNAK
PREDMETA

POLJE SA REZERVNIM KARTAMA

- **Karte odložene na Rezervnu gomilu se ne mogu koristiti u okviru iste runde.**
- Efekat teksta karte kada je u rezervi se odmah ostvaruje, **nema ograničenja do sledećeg kruga.**

Da biste lakše zapamtili koje karte ste odvojili na Rezervnu gomilu tokom kruga, možete ih rotirati, pa vratiti na početku sledećeg kruga.

Na primer: Ako odigrate Elronda u rezervi, vaše ograničenje karata u ruci je odmah podignuto za 1. Ako kasnije pomerite ili odbacite tu kartu, ograničenje karata u ruci se smanjuje za 1.

Isto tako, Kradljivac može biti odvojen u istom krugu kada natera igrača Slobodnih Naroda da se odreknu jedne karte.



POSEBNA GOMILA

Kada ostanete bez karata u špilju, odmah počinite da koristite Posebnu gomilu na koju ste do sada odvajali karte. Promešajte Posebnu gomilu i spustite licem nadole kao vaš novi špil za povlačenje. Ukoliko ste ostali bez karata usred izvlačenja, takođe odmah koristite Posebnu gomilu i nastavite sa izvlačenjem dok u ruci nemate potreban broj karata.

Ponekad tekst na karti nalaže da je izdvojite na Posebnu gomilu i pomešate je sa špilom za izvlačenje.

POSEBNI SLUČAJEVI

- Ako vam karta nalaže da izvedete nekoliko zadataka, izvedite ih po redu kako su napisani.
- Ukoliko vam karta nalaže da je odvojite, odreknete je se ili je odbacite, morate da odvojite i obaveznu kartu zbog igranja (videti *Odigrati kartu* na strani 10).
- Mnoge karte vas upućuju da „vučete“ određen broj karata, „odigrate“ jednu ili više izvučenih, a zatim „odvojite ostale“ (sve neodigrane izvučene). U ovom slučaju, u svakom trenutku morate imati još jednu kartu koju koristite za svaki potez odvajanja. Na primer, ukoliko odigrate Jomera i izvučete kartu vojske, jedna od preostale četiri karte koje ste izdvojili ispunjava uslove da igrate vojskom.
- Iako je tehnički moguće, ne smete odigrati istu kartu lika ili predmeta u istom krugu. Ovo se može desiti ako je karta odvojena pa vraćena u igru u toku istog kruga.



DRUGE RADNJE

ODVAJANJE IZ RUKE

Odvojite kartu iz ruke i stavite licem nadole na Posebnu gomilu (Ovo se retko dešava, ali neke situacije to zahtevaju!).

POMERANJE

Pomerite vojsku ili lika iz rezervnih na aktivnu stazu ili bojište.

- Ne možete da pomerite kartu na bojište i stazu na kojima ne možete da je odigrate.
- Ne možete da pomerite kartu koja je u toku aktuelnog kruga smeštena u rezervu.

Tekst nekih karata likova upućuje na efekat koji se sprovi samo onda kada se karta **odigra**, ne i kada se **pomeri**.

Primer: Ako se Princ Imrahil pomeri iz rezerve na aktivno bojište, tekst „nakon igranja ove karte“ se ignoriše.



UPOTREBA EFEKATA KARATA

Ukoliko tekst karte nalaže da postoji određeni efekat na igru, taj efekat se odmah primenjuje.

No, ukoliko igrač preskoči ili ne iskoristi svoj korak tokom faze akcije, efekat karte se ne aktivira.

Primer: Ukoliko je Lembas eliminisan tokom poteza igrača Senki, igrači Slobodnih Naroda ne dobijaju korist od njenog efekta.



UPOTREBA TOKENA PRSTENA

U scenariju Trilogija, jednom u toku partije tokom svoje faze akcije možete iskoristiti token Prstena da biste vukli dve karte. Nakon toga odbacujete token.

Ukoliko ga ne iskoristite u toku partije, token vredi 1 poen na kraju igre kada dolazi do konačnog bodovanja.

Korišćenje tokena Prstena može biti i drugačije, u zavisnosti od scenarija koji igrate (videti *Scenarija* na stranama 20–22).

SEJANJE KARATA

Odbacite dve karte iz ruke, zatim vucite jednu kartu iz špila.

RADNJE U IGRI

Ova sekcija će objasniti značenja određenih termina u igri.

ODVAJANJE KARATA

Kada odvojite kartu, odložite je licem nadole na svoju Posebnu gomilu. U svakom trenutku možete da pogledate koje ste karte odvojili.

Ukoliko vam tekst karte nalaže da odvojite kartu, to znači da je morate odvojiti zajedno sa onom koju ste već namenili za odvajanje kako biste odigrali potez (na primer, Princ Imrahil).

Ukoliko više nemate karata u rukama, a od vas se traži da odvojite kartu iz ruke, morate da se odreknete jedne karte (videti *Odricanje* u nastavku strane). Ovo podrazumeva i situaciju kada igrate poslednju kartu iz ruke.

POVLAČENJE KARATA

Povlačite prvu kartu sa vrha vašeg špila za povlačenje, mada postoji nekoliko izuzetaka (Teoden, na primer).

Ne postoji ograničenje koliko karata možete da držite u ruci, osim na kraju faze akcije kada ne možete imati više od onoga što je dozvoljeno.

ODBACIVANJE KARATA

Kada *odbacite* kartu, spustite je licem nadole na svoju Gomilu odbačenih karata. Uvek možete da proverite koje ste karte odbacili.

Karta koja je jednom odbačena, više se ne može koristiti u igri.

Prilikom odbacivanja karata obavezno proverite tekst koji se na njima nalazi i postoji li efekat koji se aktivira odbacivanjem karte (Frodo, na primer). Ukoliko karta sadrži takav efekat, pokažite je i drugim igračima i odmah ga primenite. U suprotnom, ne otkrivajte drugim igračima karte koje ste odbacili iz ruke ili špila za povlačenje.

Ukoliko vam igra nalaže da odbacite karte, a niste u mogućnosti da to i uradite, nema dodatnih kazni. Takođe, u slučajevima kada odbacite neku kartu kako biste ostvarili dobit, ne možete ga ostvariti ako nemate uslova da odbacite kartu (na primer, ne možete da sežete (videti stranu 12) ukoliko u ruci nemate dve karte koje možete da odbacite).

ODRICANJE KARATA

Kada vam igra nalaže da se **odreknete** neke karte, to znači da je odbacujete na jedan od sledeća tri načina:

- Odbacujete kartu po želji iz ruke;
- Odbacujete kartu po želji iz rezerve (možete se odreći predmeta nezavisno od njihovih nosioca);
- Odbacujete gornju kartu iz špila za povlačenje.

Ne možete proveriti koje karte se odričete sa vrha špila za povlačenje, pre nego što to uradite! Ipak, nakon što ste se odrekli karte sa vrha špila za povlačenje, morate je pogledati i proveriti njene efekte nakon što je uklonjena iz igre.

POMERANJE KARATA

Kada vam igra nalaže da **pomerite** kartu, važe ista pravila i ograničenja kao pomeranje tokom faze akcije (videti stranu 12).

REAKTIVIRANJE/AKTIVIRANJE (BOJIŠTA ILI STAZE)

Kada vam igra nalaže da **aktivirate** ili **reaktivirate** bojište, ili da aktivirate stazu, pratite pravila sa strane 8.

UKLANJANJE KARATA

U slučajevima kada igra nalaže da se neka karta **ukloni**, morate je istog trenutka eliminisati iz igre, bez obzira na to gde se nalazi: u špilu za povlačenje, Posebnoj gomili, u ruci ili u igri. Ukoliko je oduzeta iz špila za povlačenje, promešajte špil.

PONESTAJANJE KARATA

Kada ostanete bez karata u špilu za povlačenje i Posebnoj gomili jer ste iskoristili sve karte, koristite karte iz ruke. Ukoliko ste ostali bez ijedne karte (u ruci, špilu i Posebnoj gomili), nema kazni kada nemate kartu na raspolaganju za odbacivanje karata kada efekti to nalažu.

UZIMANJE IZ ŠPILA ZA POVLAČENJE

Kada vam igra nalaže da uzmete konkretnu kartu iz špila za povlačenje, možete listati špil dok ne nađete traženu kartu. Kada je pronađete, pokažite je i drugim igračima, a nakon toga promešajte špil.

FAZA BORBE

Tokom faze Borbe okončavaju se sukobi na svakom aktivnom bojištu i aktivnoj stazi.

Pored toga, moguće je okončati borbu na stazi tokom faze akcije ukoliko je aktivirana nova staza.

Tokom faze Borbe prvi igrač na potezu odlučuje redosled kojim će se borbe okončati.

Borba se okončava čak i ako samo jedan tim ima karte na stazi ili bojištu, ali i kada nijedan igrač ne postavi ništa na kartama lokacije.

BORBA NA STAZI

Na stazi se igrači Slobodnih Naroda uvek brane dok igrači Senki uvek napadaju. Pratite sledeće korake da biste saznali kako se okončavaju borbe.



1. Prebrojte koliko znakova postoji na kartama Senki i tokenima na stazi.
2. Poništite onoliko znakova koliko znakova ima na samoj stazi, podrazumevajući pritom i sve tokene odbrane koji su dodati na stazu (znakovi ili tokeni odbrane na likovima se broje u sledećoj fazi).
3. Ukoliko je preostalo znakova, Slobodni Narodi moraju da ih ponište što više, uklanjajući karte sa staze sve dok broj eliminisanih znakova nije veći ili jednak broju preostalih znakova, ili dok ne ostanu bez karata.
4. Sve preostale karte Slobodnih Naroda sa staze se odvajaju na Posebnu gomilu.

Lik Slobodnih Naroda mora biti uklonjen iz igre ukoliko poništi makar jedan znak, bez obzira na to koliko znakova poseduje (zapamtite da predmeti sa znakovima odbrane ne mogu poništiti znakove napada nezavisno od svog nosioca).

Na kraju borbe na stazi sve karte likova Senki u toj borbi su odbačeni iz igre.

Napomena: Ukoliko igrači Slobodnih Naroda ne mogu da se odluče koje likove žele da odbace, igrači Senki mogu da donesu tu odluku umesto njih.

TOKENI BORBE

Određene karte dodaju borbene znakove u skladu sa tekstom na njima (na primer, Njenja, prsten od Adamanta).

Tokeni borbe postoje da bi se lakše pratio broj znakova koje karte dodaju.

Ovi tokeni mogu da pojačaju snagu odbrane staze ili bojišta ili da poboljšaju vrednosti napada ili odbrane neke od karata na stazi ili bojištu.

Zapamtite da znak odbrane koji se dodaje na stazu ili bojište poništava znakove napada pre nego što se borbi priključe likovi i vojske.

Znak koji se dodaje Liku ili Vojsci je sastavni deo te karte i ne može poništiti napad nezavisno od Lika ili Vojske kojima pripada.



OKONČAVANJE BORBI NA STAZAMA

U scenariju Trilogija, ukoliko Slobodni Narodi uspeju da ponište sve znakove, oni osvajaju kartu staze i odlažu je na Osvojenu gomilu. Osvojene karte staza nose onoliko poena koliko je naznačeno na osvojenoj karti staze.

Ukoliko Slobodni Narodi ne uspeju da ponište sve znakove, Senke u svoju Osvojenu gomilu dodaju onoliko tokena Zla koliko je preostalo znakova, zajedno sa kartom staze. Kartu treba odložiti licem nadole kao podsetnik da poeni koje ona nosi ne važe u konačnom bodovanju.



PRIMER BORBE NA STAZI

NAPADAČI

Zapovednik (☠) i
Pokoritelj (☠) sa
Atom Crnih jahača (☠).



ODBRANA

Gimli (●) i
Legolas (●) koji nosi
Luk Galadrime (●).

Na polju su tri znaka napada (☠). Jedan od ☠ znakova je poništen odbranom na stazi. Treba poništiti još dva. Uklanjanje Gimlija ostavlja još jedan ☠ znak, tako da bi i Legolas takođe bio uklonjen. Luk Galadrime ne može biti uklonjen bez uklanjanja i Legolasa (predmeti ne mogu da ponište znakove napada nezavisno od svog nosioca). Igrač Slobodnih Naroda odlučuje da ukloni Legolasa i Luk Galadrime da bi poništio oba ☠ znaka. Gimli je odvojen na Posebnu gomilu. Svi napadači su eliminisani.

Slobodni Narodi su izvojevali pobjedu i dodali Egladil na svoju Osvojenu gomilu.

Da Legolas i Gimli nisu bili na stazi, dva tokena Zla i Egladil (licem nadole) bi bili dodati u Osvojenu gomilu igrača Senki.

BORBE NA BOJIŠTIMA

Na bojištu jednu stranu čine napadači, a drugu odbrana. Na bojištu Senki, Senke su uvek u odbrani, a Slobodni Narodi napadaju. Na bojištu Slobodnih Naroda, Slobodni Narodi su uvek na strani odbrane dok ih Senke napadaju.



Nacije u napadu i odbrani su definisane kartom bojišta, bez obzira na koji način je bojište aktivirano. Na primer, na Dol Gulduru Mordor je uvek u odbrani dok su Vilovnjaci i Čarobnjaci uvek u napadu.



Pratite sledeće korake da biste okončali borbe na bojištima.

1. Prebrojte koliko znakova postoji na kartama u napadu.
2. Poništite onoliko znakova koliko znakova ima na bojištu, uključujući i sve tokene odbrane koji su dodati na bojište (znakovi ili tokeni odbrane na likovima i vojskama se broje u sledećoj fazi).
3. Ukoliko je preostalo još znakova, odbrana ih mora poništiti što više, odbacujući karte sa bojišta sve dok broj eliminisanih znakova nije veći ili jednak broju preostalih znakova, ili dok ne ostanu bez karata.
4. Sve preostale karte odbrane na bojištu se odvajaju na Posebnu gomilu.

Karta odbrane se odbacuje iz igre ukoliko poništi makar jedan znak, bez obzira na to koliko znakova poseduje.

Na kraju borbe na bojištu sve karte napada su odbačene iz igre.

Napomena: Ukoliko igrači u odbrani ne mogu da odluče kog lika ili vojsku žele da odbace, napadači mogu da odluče umesto njih.



BORBE NA REAKTIVIRANIM BOJIŠTIMA

Ako je bojište iz špila lokacija jedne strane reaktivirano sa Osvojene gomile druge strane, znakovi tog bojišta se ignorišu i ne poništavaju znakove napadača.

Na primer, ako je Dol Guldur reaktiviran iz Osvojenih karata Slobodnih Naroda, Senke nemaju koristi od znakova tokom borbe. No igrači Senki ostaju u odbrani i tekst karte bojišta je opet na snazi.

OKONČAVANJE BORBI NA BOJIŠTIMA

Ukoliko odbrana uspe da poništi sve znakove, odbrana je uspešna i pobjeda je izvojevana. U suprotnom, napadači odnose pobjedu.

Pobednička strana osvaja kartu bojišta i stavlja je u svoje *Osvojene karte* (videti stranu 18).

LIKOWI U BORBAMA NA BOJIŠTIMA

Neki likovi su moćni ratnici, koji mogu da se suprotstave čitavim armijama. Ali većina likova stiče (ili dobija dodatne) borbene znakove tek kada su na čelu vojske. Ovi **znakovi vođstva** su predstavljeni manjim znakovima unutar kruga.



Da bi se znakovi vođstva (napad ili odbrana) računali u borbi, lik i armija koju vodi moraju biti iste nacije na istom bojištu. Za vojsku tada kažemo da **prati** lika. Jedna vojska može pratiti samo jednog lika.

U odbrani, kada se poništavaju znakovi napada, lik i vojska koja je u pratnji se može odvojeno eliminisati; znakovi vođstva će se i dalje računati u toku aktuelne bitke, čak i ako je druga karta odbačena.

Ukoliko lik tokom borbe nosi i predmet, zapamtite da predmeti ne mogu da ponište znakove napada nezavisno od svog nosioca.

PRIMER BORBE NA BOJIŠTU



NAPADAČI

Galadrijela ($\heartsuit + \heartsuit$)
sa Nenjom, prstenom od Adamanta (\heartsuit),
koju prati vojska Visokorodnih Vilovnjaka ($\heartsuit \heartsuit$).



ODBRANA

Orci Mordora (\heartsuit),
Gorbag i Sagrat (\heartsuit)
koje prati vojska Olog-haija ($\heartsuit \heartsuit$).



Na polju ima 5 znakova napada (\heartsuit), uključujući Galadrijelin znak vođstva. Dva znaka ($\heartsuit \heartsuit$) su poništena znakovima odbrane na bojištu ($\heartsuit \heartsuit$). Preostala tri znaka ($\heartsuit \heartsuit \heartsuit$) treba poništiti uklanjanjem karata u odbrani.

Igrač Mordora eliminiše Orke Mordora i Olog-haija.

Svi znakovi napada su poništeni, tako da Senke odnose pobjedu.

Svi napadači su eliminisani, Gorbag i Sagrat su odvojeni na Posebnu gomilu i Senke dodaju Dol Guldur na svoju Osvojenu gomilu.

Nije bilo moguće sačuvati Olog-haij; da su Senke odbacile Gorbaga i Sagrata umesto njega, jedan \heartsuit znak se ne bi poništio i Olog-haij bi takođe bio eliminisan.

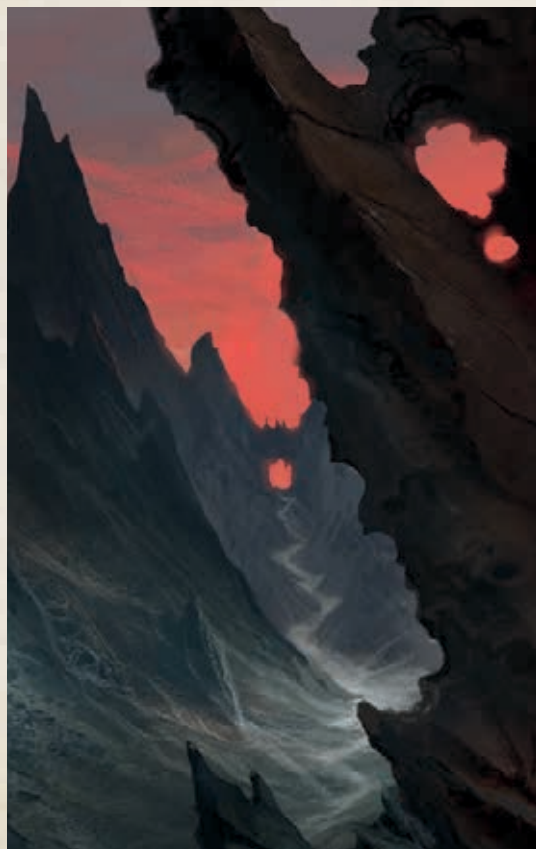
BODOVANJE I POBEDA

U scenariju Trilogija, da biste izračunali koliko ste poena osvojili, morate da pregledate bojišta, staze i tokene u svojoj Osvojenoj gomili.

BODOVANJE

BOJIŠTA

Svako bojište u vašoj Osvojenoj gomili vredi onoliko poena koliko je naznačeno u gornjem levom uglu karte.



STAZE

- Svaka staza koju osvoje Slobodni Narodi vredi onoliko poena koliko je naznačeno u gornjem levom uglu karte.
- Broj poena koji na stazama osvaja ekipa Senki zavisi od broja tokena Zla preostalih na kraju borbe. Sama karta staze ekipi Senki ne donosi nikakve poene. Ukoliko je osvoje, ekipa Senki je spušta licem nadole.

TOKENI ZLA



Tokeni Zla beleže štetu nanetu protivniku u toku igre. Svaki put kada ekipa Senki osvoji poen, dodaje im se i po jedan token Zla u njihove osvojene poene.

Najčešće se dodaju tokom borbi na stazama, ali se mogu dodavati i oduzimati i kao posledica efekta karata.

Ukoliko karta nalaže da se token Zla ukloni, a njega više nema, ta karta se ignoriše.

Svaki token Zla ekipi nosi jedan poen za ekipu Senki u konačnom bodovanju.

TOKENI PRSTENA

U scenariju Trilogija svaki neiskorišćeni token Prstena vredi jedan poen u konačnom bodovanju. Tokeni Prstena se računaju samo na kraju igre, nakon što je okončana borba na poslednjoj stazi.

PROVERA OSVOJENIH POENA

Tokom ove faze svaki tim računa osvojene poene.

- Ukoliko je razlika u poenima između dve ekipe veća od 10, tim sa većim brojem poena pobeđuje i igra se završava.
- Nakon što je borba na poslednjoj stazi okončana, tim sa više poena pobeđuje. U slučaju istog broja poena, ekipa Senki pobeđuje.



PRIMER BODOVANJA

SLOBODNI NARODI

Bojišta: Helmov ponor, Minas Tirit,
Lorijen, Ortank – 9 poena



SENKE

Bojišta: Minas Morgul,
Dol Guldur – 3 poena



Staze: Bagremova ulica, Elrondov Savet, Lotlorijen,
Henet Anun – 4 poena



Staze: Breg Vetrova, Kazad-dum, Amon Hen, Kirit
Ungol, Rascepina Usuda – 7 tokena Zla



UKUPNO: 13 POENA

UKUPNO: 10 POENA

U ovom primeru, Slobodni Narodi su pobedili rezultatom 13 prema 10 nakon borbe na stazi 9.

SCENARIJA

U nastavku sledi nekoliko scenarija za igranje *Rata za Prsten*:

- Scenario **Trilogija** je predviđen za dve ekipe sa po dva igrača (ili manje od 4 igrača po ekipi) i pruža pravi doživljaj ove društvene igre.
- **Duel za dvoje** je predviđen kao brža postavka igre sa jednostavnijim potezima od scenarija Trilogija, i igra se sa 2 igrača. **Duel za troje** je varijacija ovog scenarija i može se igrati utroje.
- Scenario **Družina Prstena** je predviđen za dva igrača, naročito ako ste početnici i ako nemate mnogo vremena na raspolaganju.

Trilogija, Duel za dvoje i Duel za troje koriste svaku stazu i bojište u igri. Scenario Družina Prstena koristi samo karte lokacija koje su unapred izdvojene.

Predlažemo da koristite kartu redosleda poteza kada igrate Duel za troje ili Trilogiju sa manje od četiri igrača na onoj strani koja predstavlja igrače koje koristite.

Špilovi nose imena značajnih likova ove priče, ali nemaju nikakva dodatna značenja.

SCENARIO TRILOGIJA

Ova igra za dva do četiri igrača prati kompletnu knjišku trilogiju, od Bagremove ulice do Planine Usud.

PRVI IGRAČ NA POTEZU I REDOSLED

Frodo započinje igru tokenom prvog igrača na potezu. Nakon njega igraju Veštac-kralj, Aragorn pa Saruman.

1. **FRODO – SLOBODNI NARODI**
Patuljci, Hobiti, Rohan i Čarobnjaci
2. **VEŠTAC-KRALJ – SENKE**
Mordor
3. **ARAGORN – SLOBODNI NARODI**
Dundaini, Vilovnjaci
4. **SARUMAN – SENKE**
Izengard, Čudovišni i Južnjaci

POSTAVKA

Svaki igrač povlači ukupno 7 karata, 2 odvaja na Posebnu gomilu i ostaje sa 5 karata u ruci.

FAZA POVLAČENJA KARATA

Svaki igrač Slobodnih Naroda povlači 3 karte, dok svaki igrač Senki povlači 4 karte.

TOKENI PRSTENA

Svaki igrač počinje igru sa jednim tokenom Prstena koji može da koristi jednom u toku runde.

SCENARIO TRILOGIJA ZA DVA ILI TRI IGRAČA

Ako igrate sa tri igrača, jedan igrač kontroliše oba špila Senki dok preostala dva igraju svaki sa po jednim špilom Slobodnih Naroda. Ukoliko igrate sa dva igrača, svaki igrač će kontrolisati po dva špila.

Kada kontrolišete više od jednog špila, koristite špilove zasebno, kao da predstavljate dva različita igrača. Povlačite individualne poteze, napravite zasebne rezervne gomile, osvojene itd.

Sva pravila koja se odnose na „tebe“ ili „igrača“ odnose se na špil kojim raspolazete, a ne na vas kao osobu. Pravila su napisana pod pretpostavkom da jedan igrač kontroliše jedan špil.

TOKEN PRSTENA U TRILOGIJI



Jednom u toku partije možete iskoristiti svoj token Prstena da biste vukli dve karte.

Ako na kraju igre niste iskoristili svoj token, on vam donosi 1 poen u ukupnom bodovanju.

DUEL ZA DVA IGRAČA

Ovaj scenario je predviđen za dva igrača. Postavka i igra je mnogo brža od scenarija Trilogija sa dva igrača. Pažljivo pročitajte pravila ovog scenarija, budući da se razlikuju od osnovne postavke.

PRVI IGRAČ NA POTEZU I REDOSLED

Gandalf započinje igru tokenom prvog igrača na potezu.

1. **GANDALF – SLOBODNI NARODI**
Sve karte Slobodnih Naroda
2. **VEŠTAC-KRALJ – SENKE**
Sve karte Senki

POSTAVKA

- Gandalf vuče 4 karte.
- Veštac-kralj vuče 6 karata.
- Nijedan igrač ne odvaja karte na Posebnu gomilu.

FAZA POVLAČENJA KARATA

Tokom faze povlačenja Gandalf vuče 4 karte dok Veštac-kralj vuče 6 karata.

TOKENI PRSTENA

Svaki igrač igru započinje tokenom Prstena koji može da koristi jednom u toku runde.

POSEBNA PRAVILA

- **Bodovanje staza:** Nakon borbe na stazi Gandalf osvaja kartu staze samo ako je ukupan broj ● znakova veći od ukupnog broja ☠ znakova. Ukoliko je broj znakova jednak, nijedna ekipa ne dobija poene za tu stazu.

TOKEN PRSTENA U DUELU



Jednom u toku runde možete da iskoristite svoj token Prstena da biste izvukli 3 karte sa vrha vašeg špila. Zatim odbacujete jednu kartu iz ruke, a jednu odvajate na Posebnu gomilu.

- „**Svaki igrač**“: kada igra ili tekst karte upućuje na „svakog igrača Slobodnih Naroda“ ili na „svakog igrača Senki“, sve što radite – radite dva puta (odvajanje, odbacivanje, odricanje...). Ukoliko vam karta nalaže više akcija, sprovedite sve akcije jednu po jednu prvi put, zatim i drugi, redosledom kojim su napisane. Imajte u vidu da ovo nije uvek slučaj, već samo kada se nalaže da akciju sprovede svaki igrač u timu.

Primer: Ukoliko je Egladil aktivan, Gandalf vuče dve karte, odvaja jednu, zatim vuče još dve i odvaja još jednu kartu.

DUEL ZA TRI IGRAČA

U ovoj verziji Duela za dvoje jedan predstavnik Slobodnih Naroda je Gandalf koji igra protiv dva igrača Senki, Vešca-kralja i Sarumana. Gandalf se koristi sličnim pravilima poput onih u Duelu za dvoje, dok se igrači Senki koriste sličnim pravilima poput onih u scenariju Trilogija, budući da koriste dva odvojena špila.

PRVI IGRAČ NA POTEZU I REDOSLED

Gandalf započinje igru tokenom prvog igrača na potezu. Nakon njega igraju Veštac-kralj, zatim ponovo Gandalf, pa Saruman.

1. **GANDALF – SLOBODNI NARODI**
Sve karte Slobodnih Naroda
2. **VEŠTAC-KRALJ – SENKE**
Mordor
3. **GANDALF – SLOBODNI NARODI**
4. **SARUMAN – SENKE**
Izengard, Čudovišni i Južnjaci

POSTAVKA

- Svaki igrač Senki vuče 7 karata, zatim odvaja 2 na Posebnu gomilu i ostaje sa 5 karata u ruci.
- Gandalf vuče 6 karata i zadržava ih sve.

FAZA POVLAČENJA KARATA

Tokom faze povlačenja Gandalf vuče 6 karata dok igrači Senki vuku po 4 karte.

TOKENI PRSTENA

Svaki igrač počinje igru sa po jednim tokenom Prstena, koji igrači Senki mogu da iskoriste jednom u toku runde, prateći pravila scenarija Trilogija dok Gandalf prati pravila Duela za dvoje, te ga može koristiti jednom u toku svake runde.

POSEBNA PRAVILA

Posebna pravila iz Duela za dvoje važe i ovde („Svaki igrač“ i *Bođovanje staza*).

DRUŽINA PRSTENA

Ovaj kratki scenario za dva igrača prati dešavanja iz prve knjige – od Okruga do obala Anduina.

PRVI IGRAČ NA POTEZU I REDOSLED

Igrač koji kontroliše Balroga od Morije započinje igru tokenom prvog igrača na potezu.

1. BALROG OD MORIJE – SENKE

Čudovišni (8): Balrog od Morije, Mogil-stvorovi, Karadras Surovi, Pećinski div, Jata Krebaina, Brdski div, Goblini sa Maglenih planina (2).

Mordor (18): Crni dah, At Crnih jahača, Grišnak, Orci Mordora (3), Morgulsko sečivo, Ogartač Nazgula, Utvare Prstena su u pohodu, sve Nazgul karte (9).

Izengard (4): Palantir Ortanka, Saruman, Sarumanov štap, Jugluk

2. GANDALF – SLOBODNI NARODI

Dundain (3): Oštrica Zapadnih strana, Boromir, Strajder

Patuljci (2): Sekira patuljaka, Gimli

Vilovnjaci (13): Sve karte ove Nacije: Aruena, Luk Galadrima, Elrond, Vilin-ogrtić, Galadrijela, Visokorodni Vilovnjaci (2), Legolas, Lembasd, Ogledalo Galadrijelino, Nenja, prsten od Adamanta, Bočica Galadrijelina i Vilja, prsten od vazduha.

Hobiti (8): Bilbo Bagins, Debeli Boldžer, Frodo Bagins, Veseli Brendibak, Mitril-verižnjača, Pipin Tuk, Sem Gemdži, Žalac

Čarobnjaci (4): Gandalf Sivi, Narja veliki, Gandalfov štap, Glamdring.

POSTAVKA

Svaki igrač vuče po 7 karata, zatim 2 odvaja na Posebnu gomilu i zadržava 5 karata u rukama.

Koriste se samo sledeće karte lokacija:

BOJIŠTA

Runda 1: Minas Morgul

Runda 2: Rivendel

Runda 3: Morija

Runda 4: Lorijen i Dol Guldur

Runda 5 (ako je potrebno): Ortank

Runda 6 (ako je potrebno): Moranon

STAZE

Staza 1: Skela Baklberija, Gildorov tabor

Staza 2: Kod Ponija koji se propinje, Stara šuma

Staza 3: Gaz na Bruinenu, Imladris

Staza 4: Karadras, Kazad-dum, Dvorane Durinove

Staza 5: Egladil, Dimril Dol, Lotlorijen

Staza 6: Amon Hen

FAZA POVLAČENJA KARATA

Tokom faze povlačenja Gandalf vuče 3 karte, dok Balrog od Morije vuče 4 karte.

TOKENI PRSTENA

Tokeni Prstena se ne koriste u ovom scenariju.

SPECIJALNA PRAVILA

- Ovaj scenario počinje na stazi 1 i završava se na stazi 6 – može da traje između 4 i 6 rundi. Koriste se samo gorepomenute staze.
- Bojišta se ne biraju nasumično, već su aktivirana po gorenavedenom redosledu.



POJMOVNIK

AKTIVIRANJE: uzimate neiskorišćenu kartu bojišta ili kartu staze iz odgovarajućeg špila i postavite je licem nagore na prostor u sredini. Ako aktivirate stazu dok se u igri već nalazi **aktivna** druga staza, borba mora najpre da se okonča na stazi koja je prva aktivirana.

AKTIVNA STAZA/BOJIŠTE: staza ili bojište koje je **aktivirano** u toku runde, ali čija borba još uvek nije okončana.

BIRANJE: uzimanje konkretne karte iz špila za povlačenje ili gomile.

IGRANJE KARTE: prebacivanje karte iz ruke u igru, ili u slučaju karte događaja rešavanje efekta sa karte i odbacivanje. Uglavnom se za svaku odigranu kartu jedna karta mora odvojiti na Posebnu gomilu.

LOKACIJA: bojište ili staza.

NACIJA: Dundaini, Patuljci, Vilovnjaci, Hobiti, Rohan, Čarobnjaci, Izengard, Čudovišni, Mordor, Južnjaci. Svaka nacija je predstavljena različitim simbolima i dizajnom karata.

NOSILAC: lik u igri opremljen predmetom.

ODBACIVANJE: odložite kartu na Odbačenu gomilu. Odbačene karte su trajno izuzete iz partije.

OGRANIČENJE: maksimalni broj karata koje igrač može držati u ruci na kraju faze akcije. Istovremeno je i maksimalni broj karata koje igrač može da drži ako želi da preskoči krug, čak i kada ima isti ili veći broj karata od protivnika.

ODRICANJE: izaberite kartu koje želite da se odreknete iz ruke, iz rezerve ili sa vrha špila.

ODUZIMANJE: eliminisanje karte gde god se nalazila, uzimanje iz špila ili Posebne gomile, čak i kada nije u igri.

ODVAJANJE: karte odvajate na **Posebnu gomilu** iz ruke, rezerve ili sa vrha špila za povlačenje. Kada ostanete bez karata u špilu za povlačenje, promešajte karte sa Posebne gomile i koristite ih za dalje povlačenje.

OSVOJENO: mesto predviđeno za skladištenje svih osvojenih karata lokacija nakon izvojevanih pobjeda u borbi, kao i tokena koje osvajaju igrači Senki.

POMERANJE: pomeranje karte Nacije iz rezerve na stazu ili bojište.

POVLAČENJE: uzimanje karte sa vrha špila.

PRAĆENJE: da bi se znakovi vođstva nekog lika aktivirali, potrebno je da se podudaraju Nacija i bojište lika i vojske koja ga prati. Jedna vojska može da prati samo jednog lika.

PROPUŠTANJE KRUGA: preskakanje svog poteza, ili zbog manjka karata u ruci u odnosu na protivnika, ili zbog ograničenja karata u ruci.

REAKTIVIRANJE: isto kao i aktiviranje bojišta, s tim što se karta aktivira iz Osvojenih.

REZERVA: karte sa Rezervne gomile se smeštaju licem nagore na predviđeno mesto svakog igrača, ali ne mesto na kojem stoje staze i bojišta. Karta smeštena na Rezervnu gomilu se ne može odigrati u istom krugu.

SEJANJE: odbacivanje dve karte iz ruke da bi se zauzvrat povukla jedna karta iz špila za povlačenje.

U IGRI: karta Nacije je u igri kada je licem nagore na stolu, bilo da je u rezervi, na stazi ili bojištu.

VRSTA: vojska, lik, predmet, događaj.

ZNAK NAPADA: ✖ (bojište), ☠ (staza)

ZNAK ODBRANE: ♣ (bojište), ● (staza)

ZNAK VOĐSTVA: ⊗ (napad), ⊙ (odbrana). Znak vođstva se aktivira kada je lik praćen vojskom.

Autor: IJAN BRODI

RAT ZA PRSTEN

Dizajn: IJAN BRODI

Adaptacija: KARIN VESTON-BRODI i ROBERTO DI MELJO

Umetnički urednik FABIO MAJORANA

Grafički dizajn: FABIO MAJORANA i FRANČESKO MATIOLI

Prelom: HONDA EIĐI

Ilustracije: DŽON HAU, DŽON HODŽSON, FATANE HAU, MATEO MAKI,
FRANČESKO MATIOLI, ANDREA PIPARO, DMITRI PROSVIRNIN, BEN VUTEN,
KUO JANG, STUDIO KVADRA ANTONIJA DE LUKE
(MAURO ALOĆI, DOMENIKO KAVA, FEDERIKA KOSTANTINI)

Lektura i korektura: DŽON VELONIS, KEVIN ČAPMAN

Produkcija: ROBERTO DI MELJO i FABRICIO ROLA

Zahvaljujemo dizajnerima originalne igre *Rat za Prsten* – Robertu di Melju, Marku Magiju, Frančesku Nepitelu na inspiraciji i savetima tokom kreiranja ove igre.

Igru prilagodili i distribuirali:

ARES GAMES SRL



RAT ZA PRSTEN

Za izdavača: Dejan Papić

Preveo: Aleksandar Nešić

Lektura i korektura:

Saša Bošković i Irina Markić

Slog i prelom: Predrag Bujić

Štampa: Kina

Tiraž: 2000

Beograd, 2023.

Izdavač: **Laguna**, Beograd,

www.laguna.rs

CIP – Каталогизacija y publikaciji
Народна библиотека Србије, Београд

794.3(086.4)

БРОДИ, Ијан

Rat za prsten [Viševrsna građa] : prema trilogiji Gospodar prstenova Dž. R. R. Tolkina / igru kreirao Ijan Brodi. - Beograd : Laguna, 2023 (Kina). - 1 kutija (165 kartica, 45 tokena, 1 marker poteza, 1 redosled poteza) : ilustr. ; 30 x 30 x 7 cm

Nasl. sa kutije. - Podatak o autorima preuzet iz kolofona. - Tiraž 2.000.

ISBN 978-86-521-4984-1

COBISS.SR-ID 120918281



The War of the Ring, Middle-earth, The Lord of the Rings, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises ("SZC") and are used under license by Sophisticated Games Ltd and their respective licensees. War of the Ring — The Card Game © 2022 Ares Games Srl.

© 2022 Sophisticated Games Ltd. Translation copyright © 2023 za srpsko izdanje, LAGUNA

Upozorenje: U igri se nalaze sitni delovi, zbog opasnosti od gušenja nije za decu mlađu od 3 godine

