

EFEKTY NA TORZE WYPRAWY PIERŚCIENIA*

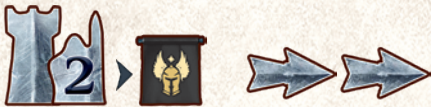
-  Weź 1 monetę z banku.
-  Usuń 1 twierdzę przeciwnika z dowolnego regionu (zwróć ją przeciwnikowi).
-  Rozegraj 1 dodatkową turę po zakończeniu bieżącej.
-  Siły Saurona natychmiast wygrywają.
-  Umieść 1 jednostkę w dowolnym regionie.
-  Drużyna Pierścienia natychmiast wygrywa.

EFEKTY WAŻNYCH MIEJSC*



BARAD-DÛR

Umieść 1 twierdzę w **Mordorze**.
Wybierz w sekrecie 1 kartę ze stosu kart odrzuconych i zagraj ją za darmo.



BREE

Umieść 1 twierdzę i 2 jednostki w **Arnorze**.
Wykonaj 2 ruchy na planszy głównej.



EREBOR

Umieść 1 twierdzę w **Rhovanionie**.
Weź 5 monet z banku.
Wykonaj 1 ruch na planszy głównej.



SZARA PRZYSTAŃ

Umieść 1 twierdzę w **Lindonie**.
Odkryj 2 żetony sojuszu z wierzchu stosu dowolnej rasy. Wybierz 1 z nich i połóż przed sobą. 2. żeton odłóż zakryty na wierzch stosu.



HELMOWY JAR

Umieść 1 twierdzę i 3 jednostki w **Rohanie**.



ISENGARD

Umieść 1 twierdzę w **Enedwaicie**.
Odrzuć 1 szarą kartę z obszaru gry przeciwnika.
Przesuń swoją postać o 1 pole na torze Wyprawy Pierścienia.



MINAS TIRITH

Umieść 1 twierdzę i 1 jednostkę w **Gondorze**.
Przesuń swoją postać o 2 pola na torze Wyprawy Pierścienia.

* Efekty ważnych miejsc i toru **Wyprawy Pierścienia** są **natychmiastowe** i gracz może ich użyć **tylko raz** (w momencie ich zdobycia).

EFEKTY RAS



ELFOWIE



Gdy zagrywasz żółtą kartę, rozegraj 1 dodatkową turę po zakończeniu bieżącej.



Gdy zagrywasz czerwoną kartę, możesz umieścić wszystkie jednostki z karty w 1 dowolnym regionie.



Raz na turę skorzystaj z dowolnej umiejętności.



HOBBICI



Symbol orła jest dodatkowym symbolem rasy, który zalicza się do 6 symboli wymaganych do zwycięstwa.



Gdy zagrywasz niebieską kartę, umieść także 1 jednostkę w dowolnym regionie.



Gdy zagrywasz kartę dzięki symbolowi powiązania, weź 3 monety z banku.



ENTOWIE*



Rozegraj 1 dodatkową turę po zakończeniu bieżącej.



Usuń 1 twierdzę przeciwnika z dowolnego regionu (zwróć ją przeciwnikowi).



Wybierz 3 razy spośród dostępnych działań: usuń 1 jednostkę przeciwnika, przeciwnik traci 1 monetę albo wykonaj 1 ruch na planszy głównej.



KRASNOLUDOWIE



Gdy zagrywasz płytkę ważnego miejsca, zignoruj dodatkowy koszt w monetach.



Gdy zagrywasz płytkę ważnego miejsca, rozegraj 1 dodatkową turę po zakończeniu bieżącej.



Gdy zagrywasz zieloną kartę, wykonaj także 2 ruchy na planszy głównej.



LUDZIE



Gdy zagrywasz żółtą kartę, przesun także swoją postać o 1 pole na torze Wyprawy Pierścienia.



Gdy zagrywasz czerwoną kartę, umieść 1 dodatkową jednostkę w tym regionie.



Gdy odrzucasz kartę, dwukrotnie weź z banku monety zależnie od numeru bieżącego rozdziału (czyli w sumie 2, 4 albo 6 monet).



CZARODZIEJE*



Przesun swoją postać o 2 pola na torze Wyprawy Pierścienia.



Umieść 2 jednostki w tym samym regionie albo w 2 różnych regionach.



Wybierz w sekrecie 1 kartę ze stosu kart odrzuconych i zagraj ją za darmo.

* Efekty Entów i Czarodziei są **natychmiastowe** i gracz może ich użyć **tylko raz** (w momencie zdobycia żetonu).