



GOSPODAR PRSTENOVA™

Dve Kule™

Igra uzimanja štihova

Dve Kule: Igra uzimanja štihova! je kooperativna igra kartama za 1 do 4 igrača koja vas u 17 poglavlja vodi kroz drugi deo klasične priče Dž. R. R. Tolkina. Ova igra je samostalni nastavak igre *Družina Prstena: Igra uzimanja štihova*. (Poglavlja od 1 do 18 možete pronaći u prethodnoj igri.)

Šta je igra uzimanja štihova? Uzimanje štihova postoji u mnogim klasičnim kartaškim igrama (srca, pikovi, juker, dopelkopf i tarot, na primer). Štih se formira kad svi igrači odigraju kartu iz ruke na sredinu stola. Jedan igrač osvaja štih i uzima karte.

Šta je kooperativna igra? U kooperativnoj igri igrači moraju da sarađuju da bi svi igrači ostvarili cilj i pobedili ili izgubili zajedno kao grupa.

Šta je poglavlje? Poglavlja su scenariji koji čine priču *Dve Kule*. Oni daju likove koje igrači moraju da koriste, posebna pravila koja moraju da poštuju i ciljeve koje moraju da ostvare da bi pobedili i napredovali. Mogu da se igraju po bilo kom redu, mada se preporučuje igranje od prvog ka poslednjem.

Komponente



Karta Poglavlja 19



11 drvenih komponenti

- 1 Token Bele kule
- 1 Token Crne kule
- 4 žetona zvezde
- 1 žeton prstena (dva lica)
- 4 žetona tereta (dva lica)



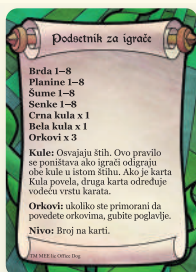
4 karte likova



37 karata u glavnom špilju



Karte za Poglavlja 20 – 36
(96 karata stavljenih
po redu u dva
zapečaćena dela)



6 karata podsetnika za igrače

Ključni tipovi karata

Karte iz glavnog špila



Nivo karte

Ikonica vrste karte

Sadržaj glavnog špila:

- Brdo 1–8
- Planina 1–8
- Šuma 1–8
- Senka 1–8
- Orkovi x 3
- Bela kula x 1
- Crna kula x 1

Karte likova



Ime lika

Opis lika

Cilj lika

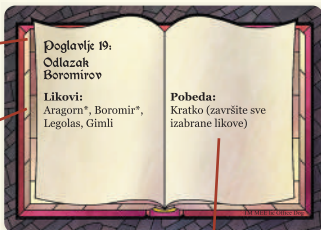
Priprema igre za lika

Karte poglavlja

Naziv i broj poglavlja

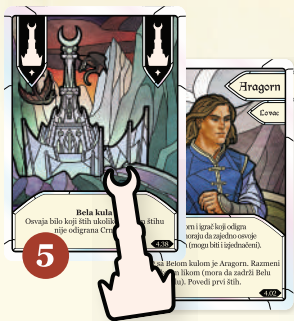
Likovi u ovom poglavlju

(* znači da se ovaj lik mora izabrati)



Uslov za pobedu u ovom poglavlju

5 Igrač koji je dobio kartu Bele kule, uzima Aragorna i Token Bele kule. Kartu Bele kule zadržava u ruci.



6 Igrači levo od Aragorna redom biraju po kartu lika. Likovi sa žetonom zvezde moraju biti izabrani u ovom krugu. To znači da Boromir mora biti izabran, ali prvi koji igrač koji bira ne mora da izabere njega. Proverite da li koristite odgovarajuću stranu karte Gimlija i Legolasa prema broju igrača u partiji (3 ili 4 igrača). **Sklonite sve žetone zvezda kad su svi igrači izabrali lik.**

Savet: Kada birate karte likova, pogledajte karte u svojoj ruci i prosudite koji cilj možete najbolje da ostvarite.

7 Počevši od Aragorna u smeru kazaljke na satu, svaki igrač koji ima lika sa akcijom postavke (naznačenu ) obavlja tu akciju.

Razmena znači da aktivni lik prosleđuje 1 kartu licem nadole jednom od navedenih likova. Lik koji dobije tu kartu je pogleda, doda je svojoj ruci, onda prosledi 1 kartu licem nadole. (To može da bude i ta karta koja mu je prosleđena.)

Likovi koji ne učestvuju u tom krugu ne mogu da učestvuju u razmeni. Aragorn ne može da razmeni Belu kulu.

8 Nakon što su svi završili akciju postavke spremni ste da igrate.



Uzimanje štiha

Igrači u rukama drže karte koje predstavljaju svet Srednje zemlje i sile koje žele da ih kontrolišu. Pametnim odigravanjem tih karata igrači sarađuju da bi svi ostvarili svoje ciljeve i pobedili u partiji.

Svako deljenje karata iz špila zove se krug, koji se igra kao niz štiha. U štihu svi igrači odigravaju po jednu kartu. Ispod je više detalja o glavnim terminima, kako se karte odigravaju, kako se određuje osvajač štiha.

Vodeći: Prvi igrač u štihu (koji se zove vodeći igrač) odigrava bilo koju kartu iz ruke na sredinu stola. Vrsta te prve karte je vodeća vrsta u tom štihu (Brda, Planine, Šuma ili Senka). **Aragorn vodi prvi štih.**

Praćenje: Ostali igrači, u smeru kazaljke na satu od vodećeg igrača, moraju da odigraju kartu na sto, i to one vrste koje je vodeća karta, ako mogu. To se zove praćenje vrste karte. Ako igrač ne može da prati vrstu karte, može da odigra bilo koju kartu iz ruke.

Pobeda: Kad svi igrači odigraju po 1 kartu u štih, pogledajte ko ga je osvojio. Igrač s najvišom kartom vodeće vrste osvaja štih. Taj igrač uzima sve karte u špil licem nadole ispred sebe. **Osvajač štiha vodi sledeći štih.**

Primer: Aragorn počinje s brdima 1. Sledeći igra Boromir. On ima Brda 3 i Brda 6 i mora da prati vrstu karte. Boromir odlučuje da odigra Brda 3. Gimli nema karte Brda, pa odlučuje da odigra Šumu 8. Boromir je odigrao najvišu kartu vodeće vrste, Brda, i uzima štih. Onda Boromir vodi sledeći štih (vidi dijagram ispod).



Karte Kula

Karte Bela kula i Crna kula su posebne karte koje funkcionišu drugačije od ostalih karata u glavnom špilu.

Možete odigrati kartu Kule u štihi samo ako nemate da pratite na vrstu.

Karta kule će osvojiti svaki štih u kom se nalazi, bez obzira na nivo ostalih karata. Međutim, ako su obe karte Kula odigrane u istom štihi, nijedna ne osvaja štih (međusobno se poništavaju), i onda osvaja karta koja je od povedene vrste, kao i obično.

Igrač može da povede sa kartom Kule, ali pošto karte Kule nemaju vrstu, sledeći igrač koji odigrava kartu, može da odigra bilo koju vrstu i ona postaje vodeća vrsta tog štiha (iako se ne računa da je taj igrač započeo štih). Svi igrači moraju da isprate vrstu, ako su u mogućnosti. Ako je povedeno kartom Kule, ne mora se pratiti sa drugom kartom Kule.

Odgovarajući token Kule se daje igraču čim pokaže ili otkrije kartu Kule iz ruke, kao podsetnik svim igračima (poznavanje koji igrač ima koju kartu Kule je često bitno zbog ciljeva likova).

Primer: Aragorn povede sa Šumom 2. Sledeći igra Boromir. On ima Šumu 7 i Šumu 3 i mora da prati vrstu karte. Boromir odlučuje da odigra Šumu 7. Gimli nema karte Šuma kod sebe, pa bira da odigra Crnu kulu. Gimli osvaja štih. Onda Gimli vodi sledeći štih. (Vidi dijagram ispod.)



Karte Orkova

3 karte Orkova su posebne karte koje funkcionišu drugačije od ostalih karata u glavnom špilju.

Možete odigrati kartu Orkova u štihi samo ako nemate da pratite na vrstu.

Karta Orkova nikada ne može da osvoji štihi.

Ukoliko ste prinuđeni da povedete sa kartom Orkova, odmah se računa kao da niste ispunili cilj i gubite poglavlje. Igranje karte Orkova nakon što je Kula povela štihi, ne uzrokuje gubitak poglavlja.

U malo verovatnom slučaju da štihi sadrži 1 ili više karata orkova i obe karte Kula, nijedan igrač ne osvaja štihi, postavite ga sa strane, i igrač koji je poveo štihi, vodi ponovo.



Komunikacija

Igrači mogu da razgovaraju samo o onome što je vidljivo svim igračima tokom pripreme i igre. Igrači ne mogu da razgovaraju o kartama u rukama niti da ih pokazuju. Igrači tokom pripreme partije ne treba da razgovaraju o svojim likovima jer to može da otkrije informacije. Igrači mogu da podsete jedni druge na ciljeve njihovih likova, na posebna pravila, na trenutno stanje njihovih ciljeva ili na bilo šta drugo što je poznato svim igračima, kao što su npr. karte licem nagore na stolu.

Igrači osvojene štihove treba da drže sa strane licem nadole da ih ne bi pobrkali s kartama u ruci. Ako je korisno, igrači osvojene karte koje su deo cilja njihovog lika mogu da drže licem nagore kao podsetnik (Karte Šuma za Legolasa, na primer), ali pazite da ne bude zabune koje karte su u ruci i koje odigravate.

Ciljevi likova

Svaki lik ima cilj koji mora da ostvari igrač koji je tog lika izabrao tokom kruga.

Obeležavanje ostvarenog cilja: kada ispunite uslov za cilj lika (i kasnije to ne može da se promeni), stavite žeton zvezde na svoj lik da podsetite druge igrače da ste ostvarili svoj cilj.

Ranije završavanje: Ako svi ostvare sve ciljeve svih likova (i to ne može da se promeni kasnije u krugu), i odigrali ste sve karte Orkova, možete ranije da prestanete da igrate taj krug i nastavite partiju.

Takođe, ako vidite da nećete moći da ostvarite cilj nekog lika, možete da prestanete da igrate taj krug čim vidite da nećete ostvariti cilj.

Kraj kruga

Kada svi igrači odigraju sve karte iz ruku, krug je završen.

Ako su u ovom krugu svi ostvarili clijeve svojih likova, igrači su pobedili i završili poglavlje. Sklonite kartu ovog poglavlja i iz kutije uzmite kartu novog poglavlja, kao i potrebne karte za njega. Ako samo 1 igrač nije ostvario cilj svog lika, svi su izgubili. Možete opet da igrate to poglavlje i pokušate ponovo.

Igra ima mnogo poglavlja i malo je verovatno da ćete ih odigrati sve u jednoj sesiji. Trakama iz kutije obeležite gde ste stali da biste mogli kasnije da nastavite odatle.

Sada igrajte Poglavlje 19!



Dodatna pravila

Naredna poglavlja su slična prvom poglavlju. Počinjete kartom poglavlja koja će vam reći koje karte ćete koristiti.

Uvek važi zlatno pravilo: “Ako tekst na karti protivreči pravilima, igrajte po pravilima na karti.”

Novi likovi

Svako novo poglavlje uvodi nove likove i izazove. Neki likovi iz ranijih poglavlja ostaju u igri, a neki odlaze ili se vraćaju.

Nova akcija postavke: Podvlačenje karata

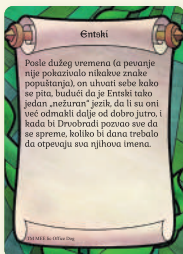
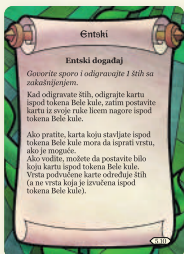
Neki od likova imaju akciju postavke da im omogućava podvlačenje karata. Izaberite bilo koju od karata iz vaše ruke i postavite je licem nadole ispod vašeg lika. Ova karta se ne računa u vašoj ruci (samim tim ne možete biti primorani da je odigrate kako bi ste ispratili vrstu, na primer). Možete je dodati u vašu ruku kad god poželite, pre ili posle odigravanja štih. Ukoliko nemate karte u ruci, morate je vratiti nazad u ruku.

Kad god poželite možete pogledati podvučenu kartu tokom kruga, ali ne i da je zamenite. Takođe je ne možete koristiti tokom razmene.



Događaji i posebna pravila

Neka poglavlja imaju karte događaja koje menjaju pravila. Pažljivo sledite ta uputstva tokom pripreme i/ ili igre. Pogledajte pitanja za pojedina poglavlja (str. 14 i 24) ako vam je nejasno kako se određeni događaj ili poglavlje igra.

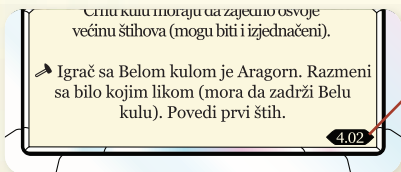


Aragornovo odsustvo

Ukoliko Aragorn nije deo poglavlja, neki drugi lik ili događaj će naznačiti ko igra prvi na karti koja je kod nekog igrača (kao na primer da imate posebnu kartu Kule), onda se selekcija nastavlja u smeru kazaljke sata od tog igrača. Akcija postavke lika će odrediti koji lik vodi prvi štih.

Brojevi na kartama

Mali brojevi u donjem desnom uglu karata su korisni ako želite ponovo da odigrate poglavlja po njihovom redosledu. (Napominjemo da se brojevi karata nastavljaju posle brojeva karata uključenih u igri *Družina prstena: Igra uzimanja štihova*, 1.01 do 3.48)



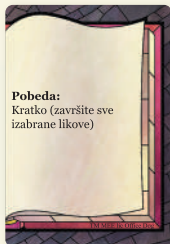
Broj karte

Uslovi za pobedu

Na karti poglavlja su navedeni dužina poglavlja i uslov za pobedu, kratko ili dugo.

Kratko

“Završite sve izabrane likove”: Ako igrači ostvare sve ciljeve izabranih likova, pobedili su u poglavlju i mogu da igraju sledeće poglavlje. Ako neki cilj nije ostvaren, mogu ponovo da odigraju poglavlje.





Dugo

“Završite sve likove”: Duga poglavlja se igraju u više krugova. Ako igrači ostvare sve ciljeve izabranih likova, karte tih likova se sklanjaju sa strane.

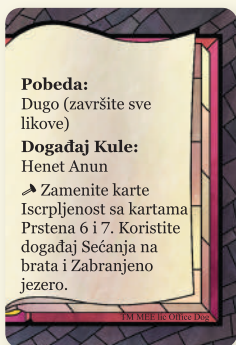
Ako igrači nisu završili sve likove, igraju još jedan krug u tom poglavlju. U nekim poglavljima su naznačeni posebni likovi koji ne moraju da se završe.

Da započnete sledeći krug, promešajte glavni špil i podelite karte. Igrači će birati likove i pripremiti igru na osnovu iste karte poglavlja. Igrači u sledećem krugu mogu da izaberu već završene likove, ali ne moraju. (Igrač može da odluči da izabere ranije završeni lik jer misli da mu karte u ruci nisu dovoljno dobre za neki nezavršeni lik.)

Koristite obavezne likove u svakom krugu, i pošto su završeni.

Ako su igrači završili sve likove i ostvarili sve ciljeve svih likova koje su izabrali za taj krug, pobedili su u tom poglavlju i mogu da igraju sledeće poglavlje.

Ako u bilo kom trenutku igrači ne ostvare cilj, gube u tom poglavlju i mogu da počnu ispočetka. Mogu da odluče da počnu od početka poglavlja ili da zadrže likove koje su završili.



Pitanja za pojedina poglavlja

(Poglavlja 19–28)

Ispod su neki dodatni detalji o pojedinim poglavljima i likovima:

Poglavlje 19

Igrač sa kartom Crne kule to ne otkriva. **Aragorn** neće znati ko mu je saveznik sve dok Crna kula ne bude odigrana. Ako **Aragorn** odigra Crnu kulu, mora sam da osvoji većinu štihova. **Boromir** može da osvoji štih u kojem je odigrana karta Crne kule, ali se to ne računa kao jedan od 2 štiha koja mora da završi kako bi ispunio svoj cilj.

Poglavlje 20

Ako **Jomer** ima 2 ili više karata Orkova u ruci na početku igranja za poglavlje, on ne može da ostvari svoj cilj. Budite oprezni.

2 igrača: ako Piramida kontroliše lika sa akcijom postavke podvlačenja karte, izaberite 1 od 5 vidljivih karata i stavite je delimično ispod njegove karte lika licem nagore. Možete je premestiti nazad u piramidu u bilo kom trenutku ili kad nema drugih karata koje se mogu odigrati.

Solo: dodajte 2 karte Orkova u inicijalno deljenje od 4 ruke zajedno sa 2 karte Kula.

Poglavlje 21

Grišnak i **Ugluk** moraju da osvoje podjednak broj štihova. Ako **Grišnak** nema kartu Crne kule tokom svoje postavke, igrač koji je poseduje je prosleđuje **Grišnaku**, koji onda prosledi 1 kartu nazad licem nadole. **Ugluk** može da prosledi kartu Bele kule ako to želi.

2 igrača: pre deljenja, uklonite obe karte Kula iz špila. Nakon što podelite prvih 7 karata piramidi, umešajte nazad karte Kula u špil. Sledeće, završite deljenje piramide pre nego što podelite igračima.

Poglavlje 22

Karte Šuma i Fangornove šume su obe vrsta Šuma (tako da vrsta Šuma ide od 1 do 16). Karte Fangornove šume su imenovane tako, kako bi bilo lakše dodati ih ili ukloniti iz špila.

Drvobradi se može gledati kao da igra 1 štih kasnije od ostalih igrača. Kad on povede štih, karta koju stavi ispod tokena Bele kule određuje početnu vrstu (odnosno, karta koja izađe ispod tokena ne određuje vrstu). Ako **Drvobradi** povede a ispod tokena Bele kule je karta Orkova, on ne gubi, gubi od karte Orkova samo ako on povede i postavi kartu Orkova ispod tokena Bele kule. **Drvobradi** ne može da razmeni Belu kulu. Ako nijedan igrač ne odigra kartu iz vodeće vrste, niko ne osvaja štih. Štih stavite sa strane, i igrač koji je poveo štih, igra opet prvi.

Primer: Drvobradi povede sa kartom Senka 7 iz svoje ruke, postavlja je na sto. Vodeća vrsta je sada Senka. Drvobradi zatim uzme kartu Planina 5 koja je ispod tokena Bele kule i odigrava je u štih, kao njegova odigrana karta. Drvobradi onda stavi token Bele kule preko njegove karte Senka 7. Meri je sledeći i mora da prati vodeću vrstu – Senka. On odigrava kartu Senka 2. Brzozrak je sledeći da igra i on prati vrstu sa kartom Senka 4. Brzozrak osvaja štih sa najvećom kartom vodeće vrste.



Nastavak primera: Brzozrak povede sa kartom Šuma 1. Drvobradi mora da prati vrstu Šuma, tako da odigrava kartu Šuma 6 iz svoje ruke i postavlja je na sto. Zatim Drvobradi uzima kartu Senka 7 ispod tokena Bele kule i odigrava je u štih kao njegovu kartu. Drvobradi sada stavlja token Bele kule na kartu Šuma 6. Meri je sledeći da igra i mora da isprati vodeću vrstu Šuma, i odigrava kartu Šuma 2. Meri osvaja štih sa najvećom kartom vodeće vrste.



Nastavak primera: Meri povede sa kartom Šuma 3. Brzozrak igra sledeći i mora da isprati vodeću vrstu Šuma, ali nema nijednu kartu vrste Šuma u svojoj ruci, pa tako da odigrava kartu Senka 1. Drvobradi mora da prati vrstu Šuma, tako da odigrava kartu Šuma 8 iz ruke i postavlja je na sto. Zatim Drvobradi uzima kartu Šuma 6 ispod tokena Bele kule i odigrava je u štih kao njegovu kartu. Drvobradi sada stavlja token Bele kule na kartu Šuma 8. Drvobradi osvaja štih sa najvećom kartom vodeće vrste.



Poglavlje 23

Budite sigurni da ste uklonili sve karte Fangornove šume i vratili sve karte brda pre deljenja za ovo poglavlje.

Dva lika **Starca u Belom** započinju sa stranom **Gandalf/Saruman** okrenutom nadole i nasumično pomešani, tako da ne znate koji je koji. Obe karte **Starca u belom** se okreću licem nagore kada oba lika **Starca u belom** osvoje bar jedan štih. Svi štihovi koje su osvojili se odbacuju, a igrač sa **Gandalfom Belim** će sprovesti svoju akciju postavke pre početka sledećeg štiha, i mora da osvoji još 2 štiha kako bi ispunio svoj cilj. Odbačeni štihovi se uklanjaju iz kruga i ne računaju se ni za ni protiv **Aragornovog** cilja. **Gandalf** će imati jednu kartu ostavljenu licem nagore na stolu na kraju kruga. Ako oba lika **Starca u Belom** nisu okrenuta do kraja kruga, gubite poglavlje. Igrač koji ima **Gandalfa Belog** može koristiti Podsetnik za igrače za svoju kartu okrenutu licem nagore.

2 igrača: ako piramida kontroliše **Gandalfa Belog** dodajte izgublenu kartu licem nagore blizu donjeg dela piramide.

Poglavlje 24

Jovajnino osvajanje štiha sa kartom kule se ne računa za njen cilj.

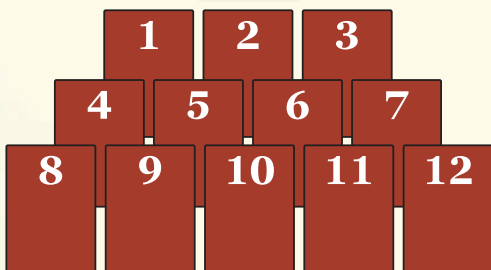
2 igrača: podelite 4 karte sa vrha, za piramidu, tokom događaja Crvjezikovo Veće.

Solo: za događaj Crvjezikovo Veće podelite Belu kulu i ukupno po 2 karte za svaku ruku, zatim dodelite Aragorna i ostale likove pre nego što završite postavku kao i obično.

Poglavlje 25

Ovo poglavlje je uvek 4 kruga. Ako do kraja četvrte runde niste završili sa svakim likom, gubite poglavlje. Ne gubite poglavlje ako ne ispunite cilj nekog lika (osim **Aragornovog**). Karte Orkova koje **Legolas** postavi ispod **Gimlijeve** karte ostaju tamo dok **Gimli** ne ispunji svoj cilj. Te karte Orkova se mešaju nazad u špil za naredni ili naredne krugove nakon što **Gimli** uspešno ispunji svoj cilj. Tih 6 karata Orkova sa jedinstvenim ilustracijama tretiraju se kao i ostale karte Orkova, ali se uklanjaju nakon ovog poglavlja. Ako ste primorani da povedete štih kartom Orkova, gubite poglavlje.

2 igrača: Delilac igra za piramidu. U trećem krugu piramida ne odbacuje niti povlači kad Zatrubi Rog. Podelite karte piramidi po redosledu prikazanom ispod. Okrenite sve karte licem nagore.



Podelite ovim redosledom

Solo: ne izdvajajte karte Kula na početku svakog kruga tokom pripreme. Umesto toga, nakon dodavanja karte Kula u špil i određen broj karata Orkova za taj krug, podelite nasumično 4 karte svakoj ruci. Onda 1 dodatnu kartu svakoj ruci nakon štiha kao i uobičajeno, dok svi likovi ne dobiju ukupan broj karata potreban za odigravanje onoliko štihova koliko je predviđeno raspodelom karata za taj krug u igri sa 4 igrača.

Poglavlje 26

Bukvakost i **Brzozrak** koriste isti promešani špil karata brda (ali će dobiti različite nasumične karte brda). **Bukvakost** ispunjava svoj cilj ako ukupan broj osvojenih karata šume i Fangornove šume bude jednak nivou njegove izabrane karte brda (odnosno, ako Bukvakost izabere kartu brda 2 on će ispuniti svoj cilj ako osvoji 1 kartu šuma i 1 kartu Fangornove šume, 2 karte šuma i 0 karata Fangornove šume, ili 0 karata Šuma i 2 karte Fangornove šume).

Poglavlje 27

Budite sigurni da ste uklonili sve karte Fangornove šume i vratili sve karte brda pre deljenja za ovo poglavlje. Moraćete da poništite **Sarumanovu** kartu Crne kule sa kartom Bele kule kako biste ispunili njegov cilj.

Poglavlje 28

Podelite:

- 2 ili 3 igrača: 9 karata po igraču i 1 izgubljenu kartu
- 4 igrača: 7 karata po igraču i 1 izgubljenu kartu

Pipin ne povlači više karte Senka nakon što Palantir špil ostane bez karata.

2 igrača: koristite dijagram ispod za otvorenu ruku:



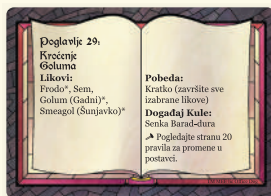


Dugačka, nagnuta dolina, protezala se daleko u planine. Sa druge strane, negde unutar zagrljaja doline, visoko na kamenitom sedlu na crnim obroncima Efel Duata, nalazili su se zidovi i kula Minas Morgula. Sve oko nje bilo je mračno, zemlja i nebo, ali bila je puna svetla. Nije to bilo zatvoreno mesečevo svetlo koje je nekada davno prodiralo kroz mermerne zidove Minas Itila, Kule Meseca, lepe i sjajne u dolini između brda. Svetlost je sada bila bleđa, bleđa čak i od meseca koji vene u nekoj sporoj pomračenosti, svetlost koja je treperila i vijorila se poput neprijatnog izdaha raspadanja, svetlost leša, svetlost koja nije osvetljavala ništa.

Postavka Poglavlja 29

Počevši od poglavlja 23, dolazi do nekoliko ključnih promena u glavnom špil i načinu igranja.

- 1 Uzmite kartu poglavlja 29 „Kroćenje Goluma“ i postavite je zajedno sa nevedenim likovima licem nagore na sredini stola.



- 2 Postavite žeton zvezde pored likova sa * posle njihovog imena na karti poglavlja.



- 3 Pripremite glavni špil tako što ćete ukloniti karte nivoa 8 od svake vrste (ukupno 4) i 3 karte Orkova. Dodajte 5 karata Prstenova i dve karte Iscrpljenost u glavni špil. Ovo je osnovna postava špila za ostatak igre.
- 4 Prateći uputstva događaja Kula, izdvojite kartu Bele kule i postavite je licem nagore pored karte događaja Kula Senka Barad-dura kao i token Bele kule. Promešajte glavni špil.
- 5 Podelite ostale karte iz glavnog špila u skladu sa brojem igrača. (Igrači gledaju svoje karte, ali ih drže u tajnosti.)
 - 2 igrača: po 12 karata (vidi stranicu 26)
 - 3 igrača: po 12 karata
 - 4 igrača: po 9 karata



- 6** Igrač kome je dodeljena karta Prsten 1 uzima Froda i žeton prstena sa stranom „Ne može da povede prstenom“ licem nagore. Zadržava kartu Prsten 1 u svojoj ruci. Takođe, Frodo uzima 4 žetona Tereta (brojevima 2 - 5).
- 7** U smeru kazaljke na satu od Froda, svaki igrač bira lika. Likovi sa žetonom zvezde moraju biti izabrani u ovom krugu. To znači da Golum i Smeagol moraju biti izabrani, ali prvi igrač koji bira ne mora nužno da odabere njih. Budite sigurni da koristite ispravnu stranu karte Goluma i Smeagola (koristite početnu stranu karte). **Uklonite sve žetone zvezda kada svi igrači odaberu likove.**

Savet: kada birate likove, pažljivo pogledajte karte u svojoj ruci i odlučite koji cilj vam je najlakše da ispuniti.

- 8** Počevši od Froda, svaki igrač sa likom koji ima akciju postavke (prikazana sa ) odigrava tu akciju.

Žeton Tereta: Frodo mora da odabere žeton Tereta, koji određuje detalje njegovog i Semovog cilja za taj krug. Kada Frodo izabere žeton Tereta za taj krug, postavi ga licem nagore u blizini svoje karte lika, preostala 3 žetona odloži sa strane kako ne bi došlo do zabune.

- 9** Spremni ste za igru. Frodo povede prvi štih.

Prsten Vrst

Prsten vrsta je kao ostalih 4 vrsta, izuzetak je što ima samo 5 karata Prstena (ostalih ima 7), i imaju posebna pravila vezana za njih.



Vodeći Prsten: igrači ne mogu da povedu sa kartom Prstena dok neko ne odigra kartu Prstena u drugi štih (jer igrač nije imao vodeću vrstu i umesto toga je odigrao kartu Prsten). Žeton prstena počinje sa stranom „ne može da povede prstenom“ **1** okrenutom nagore.

Kad neko odigra kartu Prstena, igrači mogu da povedu kartom Prstena buduće štihove. Okrenite ovaj žeton na stranu „može da povede prstenom“ **2**.



U malo verovatnom slučaju da igrač koji povede ima samo karte Prstena, može da povede Prstenom, čak i ako još niko nije odigrao kartu te vrste.

Jedinstveni Prsten: Prsten 1 je najjača karta u igri. Kada igrač odigra kartu Prsten 1, on može da odluči da li želi da osvoji štih. Ako želi, osvojiće štih bez obzira koja karta je odigrana ili će biti odigrana u štih. **Prsten 1 osvaja bilo koji štih što uključuje i karte Kula.** Ako odluči da ne osvoji štih, tretirajte kartu kao nivo 1 vrste Prsten. Prsten 1 mora da prati normalna pravila odigravanja karata vrste Prsten.

Bitno: samo karta Prsten 1 može da osvoji bilo koji štih. Karte Prsten od 2 do 5 osvajaju ili gube štih kao sve ostale karte.

Karte iscrpljenosti

Dve karte Iscrpljenost su posebne karte koje funkcionišu drugačije od ostalih 5 vrsta.

Karte iscrpljenosti se mogu igrati samo kao prve u potezu. Pošto nemaju vrstu, sledeća odigrana karta može biti bilo koja (čak i karta vrste Prsten). Sledeća karta koja ima vrstu će odrediti vodeću vrstu za ovaj štih, mada se igrač koji je odigrao tu kartu ne računa da je poveo štih. Ako je karta iscrpljenosti povel, ne morate da pratite sa kartom Iscrpljenosti.

Ako ste primorani da odigrate kartu Iscrpljenosti, a da niste povel, gubite poglavlje.

U malo verovatnom slučaju da štih sadrži jednu ili više karata iscrpljenosti i obe karte Kula, nijedan igrač ne osvaja štih. Postavite ga sa strane, a igrač koji je poveo štih, vodi ponovo.



Događaj Kule

Svako poglavlje iz Dela 2 uključivaće događaj Kule koji dodaje dodatne uslove za postavku. Ne morate da podelite izgubljenu kartu tokom događaja Kule. Sve karte u vezi sa događajem kule su okrenute licem nagore.

Posebna pitanja za poglavlja

(Poglavlja 29–36)

Ispod su neki dodatni detalji o određenim poglavljima i likovima:

Poglavlje 29

Ne zaboravite da ponovo sastavite špil sa kartama Prsten i Iscrpljenost (vidi stranice 22-23). Čim se karta Prsten 1 odigra, proverite da li je **Golum** osvojio više štihova od **Smeagola**. Ako jeste, njegov cilj je završen za ovaj krug. U suprotnom, okrenite njegovu kartu, i sada mora da ima manje osvojenih štihova od **Smeagola** na kraju ovog kruga. Slično tome, kada je odigrana karta Prsten 1, proverite da li **Smeagol** ima manje štihova od bilo kojih ostalih likova. Ako ima, njegov cilj je završen za ovaj krug. U suprotnom, okrenite njegovu kartu, i sada mora da ima više osvojenih štihova od **Goluma** na kraju ovog kruga. Štih koji sadrži kartu Prsten 1 se ne računa u proveru ciljeva za **Smeagola** i **Goluma**, ali će se računati na kraju kruga.

2 igrača: ako je piramida **Frodo**, igrač koji kontroliše piramidu takođe bira **Frodo** žeton Tereta.

Poglavlje 30

Događaj Mrtve močvare utiče na sve igrače. Ako karta Iscrpljenosti povede, nakon nje se može odigrati karta Senke, bez da izgubte poglavlje zbog događaja Mrtve močvare.

Poglavlje 31

Za događaj Crna Kapija, ako **Frodo** ima više najviših karata istog nivoa, može izabrati bilo koju od njih. (Karta Kule je najviša, ali karta Prsten 1 nije.) Za događaj Utvare na krilima, ako **Frodo** odigra kartu Prsten nakon što je karta Kule ili Iscrpljenost povel, to određuje vrstu štih, ali se ne računa kao da je on poveo kartom Prsten. Za događaj Vojske Sauronove, potrebno je koristiti jednu od Orka sa Helmove Doline kada igraju 4 igrača. Cilj **Goluma (Izopačeni)** nije pogođen kartama Kule, Orka ili Iscrpljenosti, jer te karte nemaju nivo.

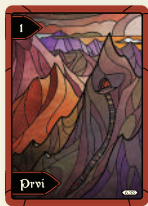
Solo: svaki krug započinje sa 5 karata (umesto 4) zbog događaja Vojske Sauronove.

Poglavlje 32

Grupe likova su određene za 3 i 4 igrača, mada igrači biraju kojim redom će ih igrati. Štih sa Crnom kulom se ne računa za **Faramirov** cilj. Moguće je uraditi više razmena sa **Henet Anun**.

Poglavlje 33

Obavezno uklonite karte Prstena 6 i 7 i vratite u špil 2 karte Iscrpljenosti iz Poglavlja 32. **Smeagol (Bedni)** ispunjava svoj cilj ako osvoji kartu nivoa 2 za događaj Stepenište.



Karta stepeništa

Poglavlje 34

Za istovremene razmene, oba igrača prosleđuju karte licem nadole i pogledaju ih u isto vreme. Koristiće se i prva i poslednja karta, a različiti igrači moraju izabrati svaku od njih. **Cilj Goluma (Sluga Prekrasnog)** znači da **Sem** mora da osvoji tačno onoliko karata brda koliko pokazuje **Frodov** žeton Tereta.

Poglavlje 35

Šelobi će na kraju kruga ostati 1 karta u ruci. Karte nivoa 8 su Planina 8, Brda 8, Šuma 8 i Senka 8. **Šeloba** može da razmenjuje karte nivoa 8 sa **Golumom**. Svetlost Earendila osvaja bilo koju kartu, uključujući i Prsten 1 i karte Kula. Igrači ne moraju da koriste Svetlost Earendila.

Solo: **Šeloba** takođe može da odigrava karte Iscrpljenosti (kao što može **Golum**) da ne izgubite poglavlje.

Poglavlje 36

Sem ne može iskoristiti kartu Prstena broj 1 za događaj Kula. Drugi igrači mogu da koriste karte podsetnik za igrače da podsete sebe na kartu ispred njih okrenutu licem nagore. Svi igrači (uključujući i **Sema**) otkrivaju kartu.

Izmene pravila za 2 igrača

Priprema igre za 2 igrača je slična onoj za 3 igrača, uz neke izmene. Jedan igrač će kontrolisati otvorenu ruku predstavljenu piramidom karata. Ta piramida će imati kartu lika i ponašati se kao treći igrač u tom krugu. Pozicija piramide treba da bude između dva igrača, ponašajući se kao da treći igrač sedi tu.

Priprema: Podelite karte kao što biste u partiji sa 3 igrača i uzmite 1 ruku od 12 karata da napravite piramidu karata. Sledite dijagram ispod. Prvo podelite 3 karte u gornji red (2 licem nagore i 1 licem nadole), a onda ih delimično pokrijte sa 4 karte iz srednjeg reda (sve licem nadole), pa to delimično pokrijte donjim redom (5 licem nagore).





Nastavak izmena pravila za 2 igrača

Prvi igrač kome je dodeljen lik kontroliše piramidu, uključujući izbor lika za nju tokom postavke i igranje karata iz ruke piramide tokom odigravanja štihoa. Koristite stranu karte lika za 3 igrača.

Piramida može da razmenjuje i s njom može da se razmenjuje, ali ona za to koristi samo nepokrivene karte u donjem redu.

Ako lik dodeljen piramidi dodaje karte njenoj ruci tokom pripreme, one se dodaju licem nagore levo ili desno od donjeg reda i ne pokrivaju druge karte.

Igrač koji kontroliše piramidu može da odigrava samo nepokrivene karte. Donji red je jedini nepokriveni deo piramidine ruke na početku kruga. Karte licem nadole u piramidinoj ruci okreću se licem nagore kad ih druge karte ne pokrivaju na kraju štija.

Príprema za solo ígru

1. Uzmite kartu poglavlja i stavite nju i navedene karte likova licem nagore na sto.
2. Stavite žeton zvezde pored svakog lika sa * pored imena na karti poglavlja.
3. Stavite po strani posebne karte (kartu) u zavisnosti u kom ste delu igre: karta Bele kule i karta Crne kule u prvom delu, i Prsten 1 u drugom delu.
4. Promešajte glavni špil i podelite 1 kartu licem nagore pored karte poglavlja. To se zove izgubljena karta.
5. Uklonite sve karte koje su deo početnog rasporeda likova (na primer, Bela kula) i pomešajte ih sa dovoljnim brojem nasumičnih karata iz špila kako biste formirali 4 ruke od po 4 karte. Preostale karte čine špil za povlačenje.
6. Ruka sa posebnim kartama (kartom) uzima odgovarajućeg lika.
7. Počevši od nosioca posebnih karata (karte) u smeru kazaljke na satu, svakoj ruci se dodeljuje lik. Likovi sa žetonom Zvezde moraju biti dodeljeni. Uklonite žeton Zvezde nakon što su likovi izabrani.
8. Počevši od nosioca posebnih karata (karte), njegovog lika, svaki lik radi svoju akciju postavke prikazanu  .
Koristite samo 1 razmenu lika po krugu.

Solo ígra

Sva 4 lika imaće svoju ruku koja će voditi štih ili odigravati karte u njega.

Kad utvrdite osvajača stiha, podelite svakoj ruci po 1 novu kartu licem nagore iz špila za povlačenje, ako je u njemu ostalo karata.

Morate da ostvarite ciljeve sva 4 lika.

Inače se igra kao partija za više igrača.

Put se pruža i ne prestaje...

Kad završite poglavlja, možete da nastavite da igrate.

Prvo uzmite sve karte sa crnim brojem u donjem desnom uglu karte. Karte s belim poljem sa brojem se ne koriste.

4.02

Crni broj

5.09

Beli broj

Postavite špil kako je navedeno za Poglavlje 19. Uvek ćete koristiti Aragorna (lovac) u svakom krugu. Sada naumično odaberite 8 (za 2 ili 3 igrača) ili 12 (za 4 igrača) likova sa spiska:

Boromir, Legolas (lovac), Gimli (lovac), Jomer, Meri, Pipin, Gandalf Beli, Saruman, Teoden, Jovajna, Hama, Erkenbrand, Gamling Stari, Golum (Gadni), Faramir, Smeagol (Bedni), Gorbag, Šagrat.

Igrate kao da igrate dugo poglavlje.

Ukoliko posedujete igru: *Družina Prstena: igra uzimanja štihova*, možete dodati ovde likove iz dela: "Put se pruža i ne prestaje..."

Bilbo (Neobični), Gandalf (Sivi Čarobnjak), Gildor Inglorion, Feti Boldžer, Tom Bombadil, Zlatozrna, Barliman, Glorfindel, Poni Bil, Gloin, Aruena, Boromir (Kapetan Gondora), Gvaihir, Senko (Gospodar konja), Radagast, Gandalf (Sluga Tajne Vatre), Galadrijela i Keleborn.



Iako je Izengard opasan i opkoljen kamenim vratima;

Iako je Izengard jak i čvrst, hladan kao kamen i gol kao kost,

Idemo, idemo, idemo u rat, da sečemo drvo i lomimo vrata;

Jer trupci i grane sada gore, peć rži – idemo u rat!

Ka zemlji tame, sa korakom sudbine, sa tutnjem bubnja,

dolazimo, dolazimo;

Ka Izengardu sa sudbinom dolazimo!

Sa sudbinom dolazimo, sa sudbinom dolazimo!

Zasluge

Osmislio:

Bryan Bornmueller

Razvoj:

Taylor Reiner

Ilustracije:

Elaine Ryan, Sam Shimota

Grafički dizajn:

Blaise Sewell, Matt Fantastic,
Forever Stoked Creative,
Jay Hernishin, Randy Delven

Kreativna direktorka:

Brianna Woodward

Umetnički direktor:

Matt Fantastic

Produkcija:

Guadalupe Gonzalez,
Ellie Gentry

Lektura i korektura:

Dan Varrette

Marketing:

Krystal Rose, Preston Wing

Direktor studija:

Mike Hummel

Office Dog Tim:

Bryan Bornmueller, Randy
Delven, Kevin Ellenburg, Ellie
Gentry, Guadalupe Gonzalez,
Jay Hernishin, Mike Hummel,
Krystal Rose, Preston Wing,
Brianna Woodward

Posebna zahvalnost:

Justin Anger, Thorsten Baltus,
Michael Blomberg, Teresa Dery,
Halley Feil, Emily Frenchik,
Thomas Gallecier, Laura
Huls, Austin Litzler, Luke
Peterschmidt, Alex Schlee,
Jacinda Wilson

**Asmodee North America
licenciranje:**

Ariel Didier, Kira Hartke,
Kaitlin Souza, Emerald
Thompson

IMENA LIKOVA, DOGAĐAJA I
TOPONIMI SU PREUZETI IZ KNJIGE
DŽ.R.R. TOLKINA GOSPODAR
PRSTENOVA, U PREVODU ZORANA
STANOJEVIĆA I IZDANJU ALFA/
NARODNE KNJIGE IZ 2002. GODINE.

Igru testirali:

Joseph Andaya, Alex Babakitis, Cardner Babakitis, Shannon Berry,
Frea Bord, Jon Bruton, Stephen Buonocore, Ryan Campbell,
Henry Cardboard, Chris Cepil, Elizabeth Chu, Protospiel Twin
Cities, Corey Coleman, Cabel Dawson, Twin Cities Design Days,
Paula Deming, Mehran D'Souza, Mark Engelberg, Nahvid Etedali,
the Gathering of Friends, Svetozar Fubg, Matthew Gagan, Thomas
Gallecier, Ruel Gaviola, Jacob Gerstel, Alma Gonzalez, Sam Green,
Zach Greenwalt, Aaron Haag, Taylor Hall, Mary Hou, Ursula
Murray Husted, Alec Jacobs, Ty James, Melisa Johnson, Corey
Kallison, Debra Kaplan, Ben Kearns, Steve Kimball, Kay King,
Peter Kolozvary, Jeff Kornberg, Adam Kunsemiller, Kristen Lee,
Jess Loeb, Jonathan Loh, Dustin O'Keefe Lynch, Garret Maceira,
Tila Maceira, Alex Marineau, Shae Marineau, Sid Miller, Protospiel
MN, Nikhil Mohan, Matt Monasch, Mike Murphy, Nick Murphy,
Garret Tyla Nane, James Nathan, Aaron Nehila, Daniel Newman,
Phoenix, Jon Prather, Justin Radziewicz, Abbey Rhode, Lindsey
Rider, Zoe Robinson, Jonah Rockowitz, Matt Saddoris, Sawson
Salehpour, Chuck Seed, Elizabeth Sibley, Kellye Sibley, Alexander
Sisco, Sofia, Amy Souza, Christopher Talbot, Srinivas Vasudevan,
Andrew Villadsen, Daniel Wahlen, Eric Wettstein, Julie Wettstein,
Paul Willenbring

Beleška autora:

*Bila mi je velika čast da spojim dve od svojih omiljenih stvari:
Gospodara prstenova i igre karata sa štihovima. Želeo bih da se
zahvalim dizajnerima nekih važnih igara ovog žanra koje su me
inspirisale: Fukutarou (Familiar's Trouble / Trick'n Trouble),
Thomas Sing (The Crew: The Quest for Planet Nine i The Crew:
Mission Deep Sea), Akiyama Koryo i Kozu Yusei (Hameln Cave /
Sail), Hiroken (TRICKTAKERS), Brent i Jeffery Beck (Skull King),
kao i dizajnerima Doppelkopfa, Hearts, Bridge, Spades i Euchre,
čija su imena izgubljena u istoriji, ali na čijim snažnim
ramenima svi mi zahvalno ponosno stojimo.*

Sažetak pravila

Ako su vam poznate igre s uzimanjem štihova, evo kratkog pregleda kako se igra.

Ako vam je ova vrsta igre nova, molimo da prvo pročitate pravila.

- Ovo je standardna igra s praćenjem vrste karte i uzimanjem štihova. Igrači moraju da prate vrstu karte ako mogu, a najviša karta vodećeg znaka osvaja štih.
- Igrač koji pokreće štih može da odigra bilo koju kartu.
- Karta Bele kule i Karta Crne kule osvajaju svaki štih (samo ako nisu obe u istom štihu).
- Igrač ne može da povede štih kartom Orkova. Ukoliko je primoran da to uradi, gubi to poglavlje.
- Krug se završava kad svi odigraju sve svoje karte. Nekim likovima će možda ostati u ruci karta na kraju kruga.
- Da bi pobedili u krugu, svi igrači moraju da ostvare ciljeve svojih likova do kraja kruga.
- Igrači ne mogu da pričaju o kartama koje imaju u ruci, niti da ih pokazuju.



Skenirajte ovaj kod da pogledate naš „kako se igra“ video!

MIDDLE-EARTH™ ENTERPRISES

© 2026 Middle-earth Enterprises, LLC. © 2026 Office Dog. The Two Towers, The Lord of the Rings, i imena likova, stvari, događaja i toponima su zaštićeni znakovi kuće Middle-earth Enterprises, LLC pod licencom kuće Office Dog. Gamegenic i Gamegenic logo su ® i © Gamegenic GmbH, Nemačka. Office Dog, 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113, USA, 1-651-639-1905. Office Dog i Office Dog logo su TM/® kuće Office Dog. Sva prava zadržana. Komponente mogu varirati od prikazanih.