

WAR OF THE RING™

based on The Lord of the Rings™ Trilogy by J.R.R. Tolkien

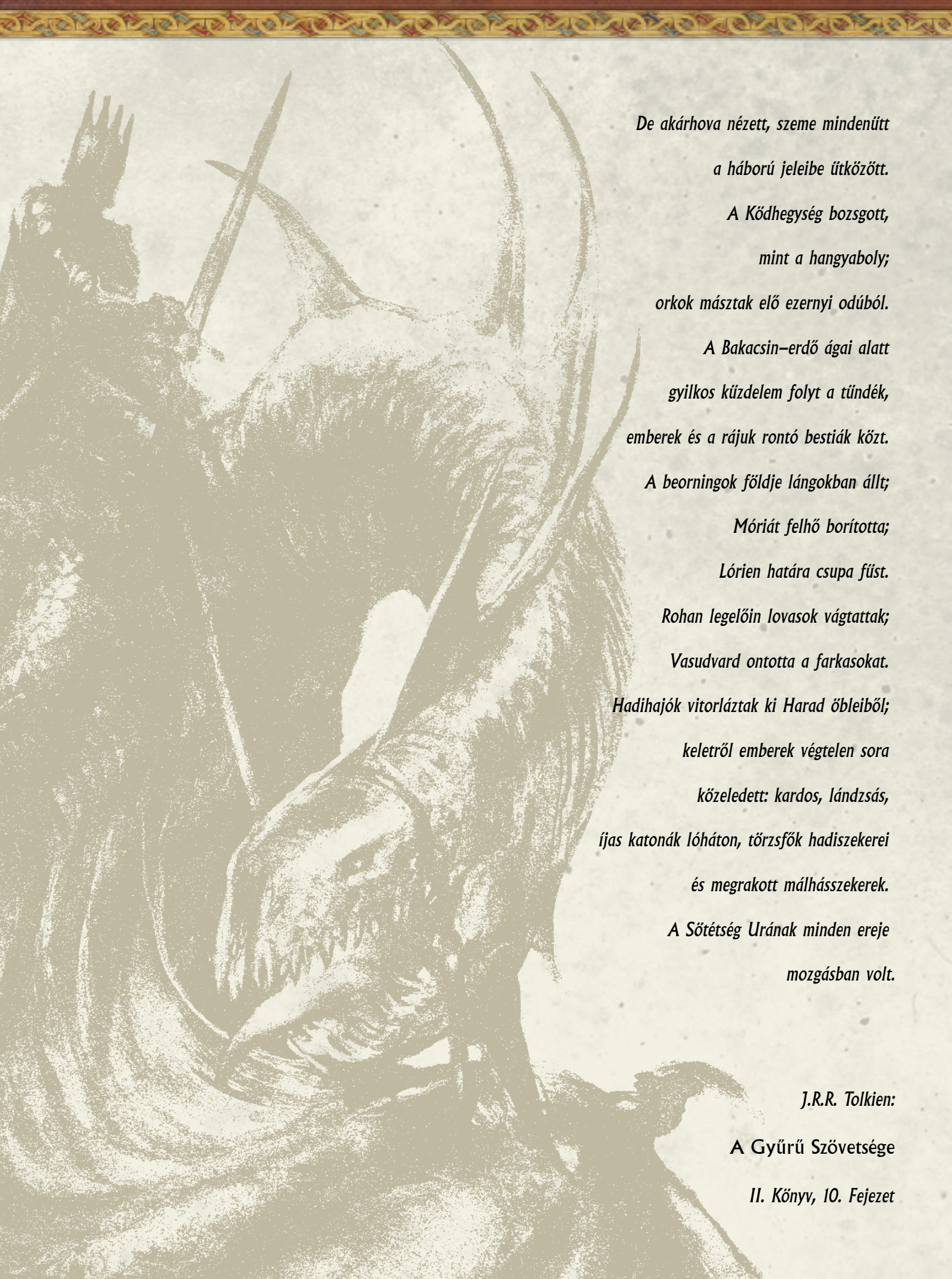
Second Edition



A GAME BY
ROBERTO DI MEGLIO,
MARCO MAGGI &
FRANCESCO NEPITELLO

MAGYAR
SZABÁLYKÖNYV





De akárhova nézett, szeme mindenütt

a háború jeleibe ütközött.

A Kódhegység bozsgott,

mint a hangyaboly;

orkok másztak elő ezernyi odúból.

A Bakacsin-erdő ágai alatt

gyilkos küzdelem folyt a tündék,

emberek és a rájuk rontó bestiák közt.

A beorningok földje lángokban állt;

Móriát felhő borította;

Lórien határa csupa füst.

Rohan legelőin lovasok vágattak;

Vasudvard ontotta a farkasokat.

Hadihajók vitorláztak ki Harad öbleiből;

keletről emberek végtelen sora

közeledett: kardos, lándzsás,

íjas katonák lóháton, törzsfők hadiszekerei

és megrakott málhásszekerek.

A Sötétség Urának minden ereje

mozgásban volt.

J.R.R. Tolkien:

A Gyűrű Szövetsége

II. Könyv, 10. Fejezet

I. FEJEZET: BEVEZETÉS

Köszöntelek a *Gyűrű Háborúja* társasjátékosok köreiben.

A *Gyűrű Háborúja* 2-4 játékosal játszható, a Gyűrűk Ura történetén alapszik.

A játékosok a Szabad Népek seregeinek küzdelmeiben és a Gyűrű Szövetségének útítársaiként szerepelnek, velük szemben pedig a Sötétség gonosz ura és a Sötét Úr gonosz szolgálói tevékenykednek.

Kétjátékos módban a két ellenfél a Szabad Népeket vagy a Sötétség seregeit irányítják, három vagy négy játékos esetén két csapatot alkotnak a szereplők, a két csapat a két oldalt irányítja.

A *Gyűrű Háborúja* játékban a Sötét oldal játékosai hatalmas katonai erejét próbálja kihasználni Középfölde leigázására.

Szauron parancsára Orkok és Trollok, Szarumán, a mágus erői, és a Déli és Keleti emberek sokasága gyülekezik, hogy árnyba borítsák a Nyugatot.

A támadás ellen a Szabad Népek játékosai (röviden: SzNJ) Tündék, Törpök, Rohan lovasai, Gondor emberei és az Északi emberek hűségét veti be - egy törékeny egységet, amely megpróbálja megvédeni Középfölde utolsó szabad birodalmait, időt nyerve vele, hogy a Gyűrűhordozók beteljesíthessék küldetésüket.

Amíg a seregek összecsapnak, a Gyűrű Szövetségének kilenc Útitársa halad a Sötét Úr birodalmának szívébe - a Végzet Hegyhez -, hogy elpusztítsák az Egy Gyűrűt a Tűz Hegyében.

A SzNJ-nak a Szövetség a valódi esélye a győzelemre, hiszen ha a Gyűrűt elpusztítja, a Sötétség katonai erejét mesterével együtt is legyőzi. A Küldetés viszont teli van soha nem látott veszélyekkel, ahogy terjed a Homály Középföldén...

A végén csak az egyik oldal kerül ki győztesként.

Ha a Sötét erők elég ellenséges várost és erődítményt meghódítanak, vagy ha a Gyűrűhordozók hibáznak és elbuknak, a Sötétség diadalmaskodik.

Ám ha a Szövetségnek sikerül a Gyűrűt elpusztítani, mielőtt ez megtörténik, vagy a Szabad Népek seregeinek sikerül megfordítani a szerencséjüket, és az ellenség saját erődítményeit elfoglalni, a Sötét Úr bukása a kezükben lesz...

JÁTÉKOSOK SZÁMA

A *Gyűrű Háborúja* 2-4 játékosal játszható.

A konfliktusban résztvevők két oldalra oszthatók: a Szabad Népek, és a Sötétség. Ha három játékos játszik, egyikük irányítja a Szabad Népeket, a többiek pedig a Sötétséget, a szerepeket megosztva. Ha négyen játszanak, minden résztvevő egyenlő mértékben ossza el a két oldal erőit.

Fontos, hogy ezek a szabályok első sorban két játékos számára érvényesek. Ha többen is játszanak, nézzétek meg a 11. Fejezetet, a *Többjátékos Szabályokat* (45. oldal).

MEGJEGYZÉS A MÁSODIK KIADÁSHOZ

A játéknak az új kiadásában néhány fontos változást hajtottak végre. Emiatt érdemes a tapasztalt játékosoknak is átolvasniuk.

A fő változtatásokat itt soroljuk fel, hogy a játékot ismerők könnyebben átláthassák:

- **Karakter Képességek:** Szürke Gandalf, Gollam, Borbak Trufiádok, Tuk Peregrin és a Boszorkánykirály különleges képességei megváltoztak (lásd Karakter Kártyák). Szürke Gandalf (Vezetői képesség) és a Boszorkánykirály (utánpótlás feltételei, "Varázsló" képesség) változtatásait különösen fontos megjegyezni.
- **Esemény kártyák:** Sok Esemény Kártya át lett írva, hogy javítsunk a hatásán, vagy egyszerűsítsük a használatát. Pl. "Ents of Fangorn", "Paths of the Woses" és "The Last Battle" kártyák.
- **Seregek felállítása:** A Törpök alapbeállítása is változott (lásd 16. oldal).
- **Akcio kockák:** A Sötétség játékosának (röviden: SJ) kötelező legalább 1 Akció Kockát a Hajsza szánni, ha a Szabad Népek legalább 1 Akció Kockát tettek a Hajsza Mezőbe az előző fordulóban (lásd 18-19. oldal).
- **Csata Kártyák használata:** A Csata Kártyákat is máshogyan lehet kiválasztani és kijátszani (lásd 29. oldal).
- **A Hajsza:** Új sorrendje van a Hajsza végrehajtásának, ezáltal végigvihetjük az Esemény Kártyák és Különleges Képességek hatásait (lásd 41-42. oldal).
- **Belépés Mordorba:** Mordorba való belépéshez elég, ha a Gyűrűhordozók Minas Morgul-ban vagy Morannon-on vannak, nem szükséges bejelenteni a Szövetség helyét. Ennek eredményeként a Szövetség beléphet Mordorba akkor is, ha nincsenek Rejtve (lásd 43. oldal).



II. FEJEZET:

A JÁTÉK
ALKATRÉSZEI

ALKATRÉSZEK LISTÁJA

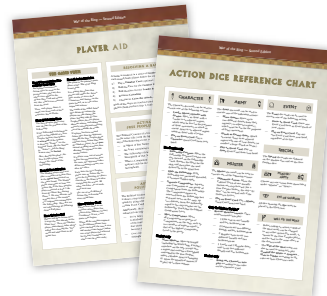
A *Gyűrű Háborúja* dobozban rengeteg alkatrészt találhatsz, részletezve:

- Ez a szabálykönyv
- 2 Játékos Segédlet
- 1 Játéktábla, 2 részből összerakva
- 6 Akció Kocka a Szabad Népeknek
- 10 Akció Kocka a Sötétség Erőinek
- 5 hatoldalú Csata Kocka
- 10 Útitárs Kártya (Szabad Népek Karakterei)
- 1 Gollam Kártya
- 3 Gonosz Vezér Kártya (Sötétség Karakterei)
- 96 Esemény Kártya (4 darab 24-es pakliba osztva)
- 205 műanyag figura a Gyűrű Háborúja Seregeit és Karaktereit képviselve, részletesen:
 - 90 vörös figura, a Sötétség Seregei
 - 75 kék figura, a Szabad Népek Seregei
 - 20 szürke figura, a Szabad Népek Vezetői és 8 Nazgul figura
 - 8 ezüst színű figura, a Gyűrűhordozók (Frodó és Samu) és Útitársaik
 - 3 ezüst színű figura, a Sötétség Gonosz Vezetői
 - 1 ezüst figura, Gollam
- 76 kartonpapír jelző, részletesen:
 - 24 Hajsza Jelző (16 Sima Hajsza Jelző és 8 Különleges Hajsza Jelző)
 - 6 Sereg Jelző
 - 3 Tünde Gyűrű Jelző
 - 1 Romlottság Jelző
 - 7 Útitárs Jelző
 - 1 Aragorn - Isildur örököse Jelző
 - 1 Fehér Gandalf Jelző
 - 1 Szövetség Haladás Jelző
 - 8 Nemzet Politikai Jelző
 - 20 Település Birtoklás Jelző
 - 2 Győzelmi Pont Jelző
 - 2 Vezérjátékos Jelző (3 és 4 játékos módhoz)

A JÁTÉK ALKATRÉSZEI



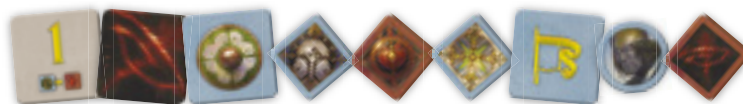
Ez a szabálykönyv



2 Játékos Segédlet



1 Játéktábla, 2 részből összerakva



76 Keménypapír Jelző



205 műanyag figura a *Gyűrű Háborúja* Seregeit és Karaktereit képviselve



6 Akció Kocka
a Szabad Népeknek



10 Akció Kocka
a Sötétség Erőinek



5 hatoldalú Csata Kocka



10 Útitárs Kártya
(Szabad Népek Karakterei)



1 Gollam Kártya



3 Gonosz Vezér Kártya
(Sötétség Karakterei)



96 Esemény Kártya
(4 darab 24-es pakliba
osztva)

JELZŐK ÖSSZEFOGLALÁSA

Hajza Jelzők (24)



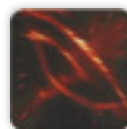
Sima



Különleges (Szövetség)



Különleges (Sötétség)



Hátlap

Sereg Jelzők (6)



Szabad Népek (eleje)



Szabad Népek (hátlap)



Sötétség (eleje)



Sötétség (hátlap)

Tünde Gyűrű Jelzők (3)



Eleje



Hátlapja



Eleje/Hátlapja

Romlottság Jelző (1)

Útitárs & Karakter Jelzők (9)



Eleje



Hátlapja



Eleje



Hátlapja

Szövetség Haladás Jelző (1)

Nemzet Diplomácia Jelző (8)



Szabad Népek (eleje)



Szabad Népek (hátlap)



Sötétség (eleje)



Sötétség (hátlap)

Település Birtoklás Jelző (20)

Győzelmi Pont Jelző (2)

Vezérjátékos Jelző (2)



Szabad Népek



Sötétség



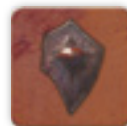
Szabad Népek



Sötétség



Szabad Népek



Sötétség

MŰANYAG FIGURÁK

Gonosz Vezérek

Gyűrűlédércek (8)



Szarumán



Boszorkánykirály



Szauron Szája



Nazgul

Vasudvard - Isengard (18)

Szauron (42)

Déliék & Keletiek (30)



Sima (12)



Elit (6)



Sima (36)



Elit (6)



Sima (24)



Elit (6)

A Gyűrű Szövetsége

Útitársak



A Gyűrűhordozók



Gollam



Boromir



Gandalf



Gimli



Legolas

Útitársak

Törpök (14)



Trufa



Pippin



Vándor/Aragorn



Sima (5)



Elit (5)



Vezér (4)

Tündék (19)

Gondor (24)



Sima (5)



Elit (10)



Vezér (4)



Sima (15)



Elit (5)



Vezér (4)

Északiak (19)

Rohan (19)



Sima (10)



Elit (5)



Vezér (4)



Sima (10)



Elit (5)



Vezér (4)

A JÁTÉK ELEMEI

MŰANYAG FIGURÁK

A játékban minden résztvevő Sereget, az őket vezető hősokeket és szörnyeket műanyag figurák képviselik.

Seregek

Egy Nemzet teljes katonai erejét **Sereg egységek** képviselik.

Egy Nemzet Sereg egységei szétválaszthatóak **Sima és Elit egységekre**, ahol a sima egységek átlagos tudású harcosok, az elit egységek különleges harcosok vagy erős szörnyek.

Egy Sereg változó számú harcosból állhat, párszáz tapasztalt harcostól kezdve akár orkok ezreiből is. A játék során minden ugyanolyan típusú egységnek (Sima vagy Elit) ugyanolyan harci képességei vannak, függetlenül attól, hogy melyik Nemzethez tartoznak.

Az összes egyazon régióban lévő, ugyanazon játékos által irányított harcoló egységet egy csoportnak tekintünk, ezt hívjuk **Seregnek**.

Egy Seregben maximum **tíz egység** lehet, vagy **öt egység**, ha a Sereg ostrom alatt álló Erődítményben van.

A Szabad Népek Vezérei

A Szabad Népek Seregeit vezető kapitányokat és törzsfőnököket **Vezér** figurák képviselik.

A Vezérek önmagukban nem mozoghatnak, és mindig egy baráti Sereg részét kell képezniük. Ha egy Vezér bármilyen módon Sereg nélkül marad, azonnal le kell venni.

Egy Seregben jelenlévő Vezér csatában ad előnyöket, és különleges mozgási képességeket. Akármennyi Vezér lehet ugyanabban a Seregben. A Szabad Népek Vezérei, függetlenül a nemzetiségüktől, bármilyen Szabad Népek Nemzetéből összeállt Sereget vezethetnek.

A Vezérek nem minősülnek Sereg egységnek, ezért nem vehetők le veszteségként, és nem számítanak bele egy Sereg Harci Erejébe (lásd 28. oldal).

Nazgul

A **Nazgulok** vagy *Gyűrűlidércek* Vezérként tevékenykednek a Sötétség Seregeiben, szárnyas figurák jelképezik őket.

A Szabad Népek Vezéreinek szabályai ugyanúgy a Nazgulokra is vonatkoznak, az alábbi kivételekkel:

- A Nazgulnak nem kötelező baráti Sereghez tartoznia, önmagában is mozoghat, bármelyik régióra repülve (akár oda is, ahol Szabad Népek egységei vannak) egy önálló mozgásként.

Kivétel: Sereg nélkül mozgó Nazgul nem helyezhető ellenség által uralt Erődítményre.

- A Nazgult nem befolyásolja ellenséges Sereg jelenléte ugyanazon régióban.

Karakterek

A történet hőseit és fő ellenségeiket **Karakter** figurák képviselik.

A Karaktereket az egyszerű Vezérek fölé emelik képességeik. A Szabad Népek Karaktereit **Útitársaknak** nevezzük, a Sötétség Karaktereit **Gonoszoknak**.

Minden Karaktert egy figura képvisel, és egy Karakter Kártya részletezi a különleges képességeit. A játék kezdete előtt a játékosok gondosan olvassák el a Karakter Kártyákat.

A játékban a Karakterek hasonlóan viselkednek, mint a Vezérek, de azok hátrányai nélkül, és önmagukban is mozoghatnak a játéktáblán, figyelmen kívül hagyva az ellenséges Seregeket.

Útitársak: Frodó és Samu (a **Gyűrűhordozók**) Útitársaként és a Gyűrű Szövetségeként Legolas, Gimli, Boromir, Aragorn (Vándor), Trufa, Pippin, és Szürke Gandalf kezdik el a játékot. Ahogy a játék halad, elhagyhatják a Szövetséget, hogy segíthessék a Szabad Népek Nemzeteit a háborúban és a Szabad Népek Seregeinek Vezérei lehessenek.

Bizonyos feltételek esetén (amint az a Karakter Kártyájukon le van írva), Vándort és Szürke Gandalfot le lehet cserélni sokkal erősebb énjükre: **Aragornra - Isildur Örökösére** és **Fehér Gandalfra**.



Aragorn - Isildur
örököse Jelző



Fehér Gandalf
Jelző

Ha ez megtörténik, tegyék a megfelelő jelzőt a Karakter figurája alá, hogy emlékeztessen a cserére.

Gonoszok: A Sötét Úr legkiválóbb szolgálói - Szarumán, a Boszorkánykirály és Szauron Szája - nem lépnek játékba a játék kezdetén.

Később hozhatók játékba, a Karakter Kártyájukon leírt feltételek esetén.

Gollam: Gollam egy nagyon szokatlan Karakter. Gollam állandóan a Gyűrű Szövetségét követi, és ő lesz a Szövetség Vezetője, ha a Gyűrűhordozók magukra maradnak. Ha ez megtörténik, tedd a Gollam figurát a Gyűrűhordozók mellé emlékeztetőül. Gollam tevékenységének hatását a Karakter Kártyája és néhány Esemény Kártya határozza meg.

A JÁTÉKTÁBLA

A játéktábla Középfölde nyugati részét ábrázolja a Harmadkor végén. Ezen kívül, a játéktábla bizonyos helyein tárolhatóak a játékhoz szükséges alkatrészek.

A játéktábla ábrája (12-13. oldal) azt részletezi, hogy a játék kezdetén ezek hová kerüljenek.



		Törpök (barna)			Rohan (sötétzöld)
		Tündék (világoszöld)			Vasudvard (Isengard) (sárga)
		Gondor (sötétkék)			Szauron (vörös)
		Az Észak (világoskék)			Délvidékiek & Keletiek (narancs)

TÉRKÉP PÉLDÁK



A fehér vonal a határvonal két régió között.



A folyó két fehér vonal között szintén egy gyakori határ két régió között, ez szintén határvonalat jelent.



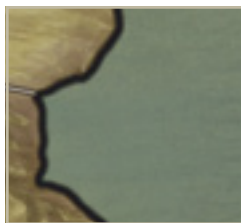
A vastag fekete vonal hegyi határokat jelent, ezen soha nem lehet átkelni.



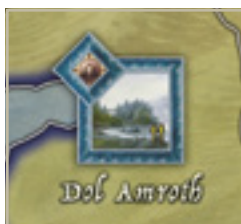
A határ mellett végigfutó színes vonal egy Nemzet határát is jelzi.



Ha két Nemzet határos egymással, mindkét oldalon színes vonal fut végig, a fehér határvonallal elválasztva.



A tengeri területek nem régiók, és soha nem lehet átkelni rajtuk.
A játéktábla bal oldalán a tengert határoló régiókat parti régióknak hívjuk.



Egy régió nevében a nagybetűk azt jelzik, hogy a régióban Nagyváros vagy Erődítmény található.

RÉGIÓK

A játéktábla legnagyobb részén Középfölde nyugati része található, a Harmadkor végén. A térképet **régióknak** nevezett területekre osztották. Minden régiónak neve van, amely vagy területet, vagy helységet jelöl (pl. Minas Tirith vagy Cardolan). A régiók határolják a mozgást, csatát, és a műanyag figurák lerakását.

A régiókat legtöbbször fehér vonal vagy folyó két fehér vonal között választja el.

A vastag fekete vonal áthatolhatatlan területet jelent, ami nem léphető át; ez általában hegyi övezet. Ha két régiót teljesen elválaszt egy ilyen vonal, azok a régiók nem számítanak szomszédosnak egymáshoz képest.

Néhány terület teljesen kék a játéktáblán, vagy fekete vonallal körülvéve, vagy fehér vonallal határolva. Ezek tengerek vagy tavak. A tenger vagy tó nem számít régióknak, és soha nem lehet átkelni rajta vagy rálépni.

Szabad Régiók

A szabályok és Esemény Kártyák sokszor utalnak **szabad régiókra**. Egy régió akkor szabad, ha nincs rajta ellenséges Sereg és/vagy ellenség által uralt Település.

Egy játékos számára az a régió, ahol ellenséges Erőd van, szintén szabad régióknak számít, ha a játékos Serege megostromolta az Erődöt.

NEMZETEK

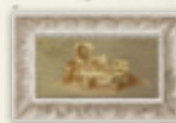
Több régió csoportosítva **Nemzetnek** számít, a határvonaluk színe jelöli őket (lásd 9. oldal). Néhány Nemzet több külön régiócsoporthoz áll, elválasztva és távol egymástól.

ERŐDÖK ÉS TELEPÜLÉSEK

Egy régió lehet üres, vagy tartalmazhat **Erődöt**, vagy egyet a háromféle **Település** közül (Nagyváros, Város vagy Erődítményt).

Erődök

Az Erőd egy régióban könnyen védhető pozíciót jelez, pl. várromot, erődöt, vagy folyami gázlót. Két Erőd van a térképen: Osgiliath és a Vasudvard Gázlója (Fords of Isen).



Erőd

Települések

A **Települések** olyan helyszínek, amelyek fontosak egy Nemzet gazdaságához és védelméhez. Egy régióban található Település bizonyos előnyöket biztosít az azt birtokló játékosnak.

A Városok sűrűn lakott területek, amelyek az adott Nemzet utánpótlását biztosítják. Egy Város a hozzá tartozó Nemzet szimbóluma mellett található.



Szabad Népek Városa



Sötétség Városa

A **Nagyvárosok** fő városi központokat jelentenek, ahol egységeket is lehet toborozni. Csatában a védőknek nagy előnyt biztosíthatnak.



Szabad Népek Nagyvárosa



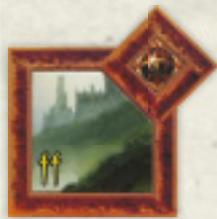
Sötétség Nagyvárosa

Az **Erődítmények** erődöket, Tünde otthonokat, és Középfölde legnagyobb fővárosait jelzik. Erődítményekben egységeket lehet toborozni, és a védők nagyon hatékony előnyöket kapnak csatában.

Megjegyzés: A játéktáblán minden Erődítményt ugyanolyan ábra jelzi az Erődítmény Mezőben (vagy egy általános ábra a Sötétség Erődítményeinél).



Szabad Népek Erődítménye



Sötétség Erődítménye

Középfölde Nagyvárosai és Erődítményei Győzelmi Pontot adnak annak a játékosnak, aki elfoglalja az ellenségtől (lásd 32. oldal).

A Nagyvárosok és Erődítmények keretének színe mutatja, hogy kezdetben melyik játékos birtokában vannak (vörös a Sötétségé, kék a Szabad Népeké). A felső sarokban lévő ikon pedig azt mutatja, hogy ezek melyik Nemzethez tartoznak.

A **†** szimbólum a Nagyvároson azt jelzi, hogy ha az ellenfél elfoglalja a Nagyváros régióját, 1 Győzelmi Pontot kap érte.

A **ff** szimbólum az Erődítményen azt jelzi, hogy ha az ellenfél elfoglalja az Erődítmény régióját, 2 Győzelmi Pontot kap érte.

Egy "Szabad Népek Nagyvárosa/Erődítménye/Települése" (vagy "Sötétség Nagyvárosa/Erődítménye/Települése") kifejezést akkor használjuk Karakter vagy Esemény Kártyákon, ha olyan Nagyvárosra/Erődítményre/Településre utalunk, amelynek eredeti tulajdonosa a SznJ (vagy SJ), függetlenül attól, hogy pillanatnyilag melyik játékos irányítja azt (kivéve ha az irányítást határozottan utasítják).

SÁVOK ÉS MEZŐK

Középfölde régióin kívül, a játéktáblán megtalálható néhány sáv és mező, amelyek különböző tevékenységeket jeleznek. Ezek a területek:

- A **Szövetség Sáv**, ami nyomon követi a Szövetség haladását, és a Gyűrűhordozók Romlottságát.
- A **Hajsza a Gyűrűért Mező** (röviden "Hajsza Mező") a SJ által a hajszára fordított kockákat mutatja, és nyomon követi, hogy egy forduló során a Szövetség hányszor lépett.
- A **Politikai Sáv** azt mutatja, hogy Középfölde mely Nemzetei állnak "Háborúban".
- A **Szövetség Vezetője Mező** azt a Karakter Kártyát mutatja, amelyik Karakter a Szövetség aktuális Vezetője.
- A **Gyűrű Szövetsége Mezőn** (röviden "Szövetség Mező") találhatóak az Útitársak azon figurái és jelzői, akik a Szövetséget alkotják.
- A **Tünde Gyűrűk Mezőkön** vannak a Tünde Gyűrű Jelzők.
- Az **Esemény Kártyák Mezőin** van a négy Esemény Kártya Pakli.
- Az **Erődítmény Mezők** mutatják a Várostromban résztvevő Seregeket.
- A **Sereg Mezőkön** tárolják a figurákat, ha nincs elég hely az adott régióban.
- A **Győzelmi Pont Sáv** jelzi a játékosok győzelmeinek számát.

A JÁTÉKTÁBLA

1

Szabad Népek
Karakter Esemény
Kártya Mező

2

Szabad Népek
Stratégia Esemény
Kártya Mező

3

Tünde Gyűrűk
Mező
(a Szabad Népek
oldalán)

4

Sereg
Mezők

5 5

Erődítmény
Mezők

6

Hajsza
Mező

7

Győzelmi Pont
Sáv

8

Tünde Gyűrűk
Mező
(a Sötétség oldalán)





9

Szövetség
Sáv

10

A Gyűrű Szövetsége
Mező

11

A Szövetség Vezetője
Mező

12

12

Politikai
Sáv

13

Mordor
Sáv

13

14

Sötétség Karakter
Esemény
Kártya Mező

15

Sötétség Stratégia
Esemény
Kártya Mező

III. FEJEZET:

A JÁTÉK

ALAPBEÁLLÍTÁSA

Játék kezdete előtt döntsétek el, ki lesz a Szabad Népekkel és ki a Sötétséggel.

Ezután készítsétek elő a játékot ezek szerint.

1. LÉPÉS

Tedd le a játéktáblát egy akkora helyre, ahol marad még körülötte hely az egyéb tartozékoknak (eldobott kártyáknak, legyőzött figuráknak, kockadobásnak).

2. LÉPÉS

Tedd a Gyűrűhordozókat Völgyzugolyba (Rivendell), a kezdőhelyükre.

3. LÉPÉS

Tedd a Szövetség Haladás Jelzőt a Szövetség Sáv "0" mezőjére, a "Rejtett" oldalával felfelé. A Romlottság Jelzőt szintén ennek a sávnak a "0" mezőjére tedd.

4. LÉPÉS

Minden Útitárs Kártyát tegyél a Szövetség Vezetője Mezőbe, legfelül **Szürke Gandalf** Karakter Kártyájával, mivel ő a Szövetség első Vezetője. Tedd félre az **Aragorn - Isildur Örököse**, **Fehér Gandalf** és **Gollam** kártyákat későbbre.

5. LÉPÉS

Tegyél minden Útitárs figurát és a jelzőiket a Gyűrű Szövetsége Mezőbe. A Gollam figurát tedd félre későbbre.

6. LÉPÉS

A három Tünde Gyűrű Jelzőt tedd a Szabad Népek Tünde Gyűrű Mezőbe, a "Gyűrű" oldalukkal felfelé.

7. LÉPÉS

Tedd félre a Sötétség Gonosz Kártyáit (Boszorkánykirály, Szarumán, Szauron Szája) és a hozzá tartozó figurákat későbbre.

8. LÉPÉS

Válaszd szét a Szabad Népek és a Sötétség Esemény Kártyáit **Karakter** és **Stratégia Paklikra** a hátlapjuk alapján, külön-külön keverd meg őket, és helyezd a játéktábla megfelelő helyére.

9. LÉPÉS

Tedd a Sima Hajsza Jelzőket (bézs színű) egy pohárba vagy más nem átlátszó tárolóba: ez a **Hajsza Készlet**. Tedd félre a Különleges Hajsza Jelzőket (kék és vörös) későbbre.

10. LÉPÉS

Adj hét Sötétség Akció Kockát a SJ-nak és négy kék Szabad Népek Akció Kockát a SzNJ-nak. Tedd félre a maradék Akció Kockákat későbbre. Az öt Csata Kockát is tedd félre.

11. LÉPÉS

Tedd a Szabad Népek Nemzeteinek Politika Jelzőjét a kezdő helyeikre, a Politika Sávrá. A Szabad Népek minden Politika Jelzőjét a "Passzív" oldalukkal felfelé tedd le, **kivéve a Tündékét**. A Tündék és minden Sötétség Sereg Nemzet Politika Jelzőjét az "Aktív" oldalával felfelé tedd le. Ahogy a sávon látható a szimbólumok alapján, Rohant, Északot, a Tündéket és a Törpök Nemzetének Politika Jelzőjét tedd a felső mezőre, Gondor és a Déliek/Keletiek Politika Jelzőjét a második mezőre, és végül Szauron és Vasudvard (Isengard) Politika Jelzője kerüljön a harmadik mezőre - közvetlenül a "Háborúban" mező fölé.

12. LÉPÉS

Válaszd szét a műanyag figurákat a színük és típusuk alapján, és a 16-17. oldalon lévő *Seregek Felállítása* alapján állítsd fel a Nemzetek Seregeit és Vezéreit. A maradék figurákat tedd félre későbbre erősítésnek, ügyelve arra, hogy később se keveredjenek el a játék során legyőzött egységekkel. Tedd félre a Sereg Jelzőket későbbi használatra.

A többi játék alkatrészt tedd vissza a dobozba; ezekre később lesz szükség.



SEREGEK FELÁLLÍTÁSA

Törpök

1 Erebor:
1 Sima, 2 Elit, 1 Vezér.

2 Ered Luin:
1 Sima.

3 Vasdombok (Iron Hills):
1 Sima.

Utánpótlás:
2 Sima, 3 Elit, 3 Vezér.

Tündék

4 Szürkerév (Grey Havens):
1 Sima, 1 Elit, 1 Vezér.

5 Rivendell (Völgyzugoly):
2 Elit, 1 Vezér.

6 Vadonföld (Woodland Realm):
1 Sima, 1 Elit, 1 Vezér.

7 Lórién:
1 Sima, 2 Elit, 1 Vezér.

Utánpótlás:
2 Sima, 4 Elit.

Gondor

8 Minas Tirith:
3 Sima, 1 Elit, 1 Vezér.

9 Dol Amroth:
3 Sima.

10 Osgiliath:
2 Sima.

11 Pelargir:
1 Sima.

Utánpótlás:
6 Sima, 4 Elit, 3 Vezér.

Az Észak

12 Bree:
1 Sima.

13 Szirtfő (Carrock):
1 Sima.

14 Suhatag (Dale):
1 Sima, 1 Vezér.

15 Északi Dombok (North Downs):
1 Elit.

16 A Megye (The Shire):
1 Sima.

Utánpótlás:
6 Sima, 4 Elit, 3 Vezér.

Rohan

17 Edoras:
1 Sima, 1 Elit.

18 Vasudvard Gázlója (Fords of Isen):
2 Sima, 1 Vezér.

19 Helm Szurdok (Helm's Deep):
1 Sima.

Utánpótlás:
6 Sima, 4 Elit, 3 Vezér.





Vasudvard (Isengard)

Orthanc: 1

4 Sima, 1 Elit.

Észak Dúnföldre (North Dunland): 2

1 Sima.

Dél Dúnföldre (South Dunland): 3

1 Sima.

Utánpótlás:

6 Sima, 5 Elit.

Szauron

Barad-Dûr: 4

4 Sima, 1 Elit, 1 Nazgul.

Dol Guldur: 5

5 Sima, 1 Elit, 1 Nazgul.

Gorgoroth: 6

3 Sima.

Minas Morgul: 7

5 Sima, 1 Nazgul.

Mória: 8

2 Sima.

Gundab Hegye (Mount Gundab): 9

2 Sima.

Núrn: 10

2 Sima.

Morannon: 11

5 Sima, 1 Nazgul.

Utánpótlás:

8 Sima, 4 Elit, 4 Nazgul.

Délvidékiek & Keletiek

Távol-Harad (Far Harad): 12

3 Sima, 1 Elit.

Közel-Harad (Near Harad): 13

3 Sima, 1 Elit.

Észak-Rhún (North Rhun): 14

2 Sima.

Dél-Rhún (South Rhun): 15

3 Sima, 1 Elit.

Umbar: 16

3 Sima.

Utánpótlás:

10 Sima, 3 Elit.

IV. FEJEZET:

A JÁTÉK FORDULÓI

A *Gyűrű Háborúja* több fordulóból áll, amíg egyik játékos meg nem nyeri a játékot. Minden forduló 6 fázisból áll.

A FORDULÓ ÖSSZEGZÉSE

A forduló fázisai a következők:

1. Fázis: Akció Kockák Visszaszerzése és Esemény Kártyák Felhúzása

Minden játékos visszakapja az előző fordulóban használt Akció Kockáit, plusz minden kockát, ami az Akció Kocka Készlethez hozzá lett adva, mínusz minden kocka, ami le lett véve a készletből.

Ezután minden játékos húz 2 kártyát, mindkét Esemény Pakliból egyet-egyet.

2. Fázis: Szövetség Fázis

A SzNJ *bejelentheti* a Szövetség jelenlegi pozícióját.

Ha a Szövetség egy Szabad Népek Nemzetének Nagyvárosában vagy Erődjében van, az a Nemzet **aktív** **válik** (ha eddig "Passzív" volt a Politika Sávon, fordítsd át "Aktívra"), a Gyűrűhordozók **gyógyulhatnak** is.

Ebben a fázisban a SzNJ lecserélheti a Szövetség Vezetőjét.

3. Fázis: Hozzárendelés a Hajszához

A SJ letehet pár Akció Kockát a játéktáblán található **Hajsza Mezőbe**. Legalább 1 Akció Kockát kötelező letennie, ha a SzNJ legalább 1 kockát visszakapott a Hajsza Mezőből az 1. Fázis során. Maximum annyi kockát rendelhet hozzá, ahányan a Szövetség Útitársai maradtak. *A következő Akció Dobás során ezekkel a kockákkal nem lehet dobni.*

4. Fázis: Akció Dobás

A játékosok dobhatnak az Akció Kockáikkal (azokat kivéve, amelyek a Hajsza Mezőben vannak). Ezután a SJ azonnal a Hajsza Mezőbe teszi azokat a kockákat, amin "Szem" van.

5. Fázis: Akció Végrehajtása

Ez a fázis az elsődleges a *Gyűrű Háborúja* társasjátékban.

Ebben a fázisban tudják a játékosok kihasználni az Akció Kockák eredményeit, mozgatják a Karaktereiket és Seregeiket a játéktáblán, vagy más fontos akciókat hajtanak végre.

A dobott Akció Kockák eredményei szabják meg, hogy a fázis során milyen akciókat hajthatnak végre a játékosok. A SzNJ-val kezdve, a két játékos felváltva hajt végre akciót, kiválasztva és felhasználva a dobott kockáik közül. (Lásd *Akció Kockák Használata*, 19. oldal)

Ha a SzNJ Akció Kockát használ a Szövetség mozgatására, azt a kockát az akció befejezése után mindig a Hajsza Mezőbe kell tenni. A többi használt kockát a következő fordulóig félre kell tenni.

Az Akció Kockák különféle használata később részletezve lesz.

6. Fázis: Győzelem Ellenőrzése

A játékosok most ellenőrzik, hogy egyikük megvalósította-e a Katonai Győzelmi Feltételeket. Ha nem, új forduló kezdődik.

Ha minden fázis akciói befejeződtek, a fordulónak vége, és egy új forduló kezdődik (kivéve ha egyik játékos elérte a Győzelmi Feltételeit, ekkor vége a játéknak).

AZ AKCIÓ KOCKÁK

Az **Akció Kockák** alapvető fontossággal bírnak a játékban, mivel ezek határozzák meg, hogy a játékosok mit tehetnek a fordulóban.

A kockáknak különleges ikonok vannak az oldalaikon, mindegyik ikon más és más akciót jelentve, amelyek közül választhat a játékos. A Szabad Népek és Sötétség Akció Kockáin lévő különböző számok és ikonok azt jelzik, hogy mindkét oldalnak máshogyan kell a *Gyűrű Háborúja* harcait lebonyolítani.

Az *Akció Kockák Ikon táblázata* magyarázza el az ikonok jelentését.

Megjegyzés: A Szabad Népek Akció Kockáinak két oldalán van "Karakter" akció, és ezeken a kockákon a "Sereg" akció csak az "Utánpótlás" akcióval együtt jelenik meg.

AKCIÓ KOCKA KÉSZLET

Egy játékos által dobható összes Akció Kockáinak száma a saját **Kocka Készlete**.

A SJ-nak hét kockája van a játék kezdetén, de a játék során még szerezhethet hozzá, maximum tíz kockát. Ezek a további Akció Kockák akkor kerülnek játékba, ha a SJ játékba hozza a Gonosz figuráit (1 kocka **Szarumánért**, 1 a **Boszorkánykirályért**, és 1 **Szauron Szájáért**).

AKCIÓ KOCKÁK ÁBRÁI

Szabad Népek

Karakter
Akció *Sereg
Akció *Utánpótlás
AkcióEsemény
AkcióUtánpótlás/Sereg
Akció

A Nyugat Akarata

Különleges
Akciók

Sötétség

Karakter
AkcióSereg
AkcióUtánpótlás
AkcióEsemény
AkcióUtánpótlás/Sereg
Akció

Szem

Különleges
Akciók

* **Fontos:** a Szabad Népek Akció Kockáin 2 oldalon van Karakter akció.
Ezekon a kockákon a “Sereg” akció csak az “Utánpótlás” akcióval együtt jelenik meg.

A SzNJ négy kockával kezdi a játékot.

A Sötétséghez hasonlóan, ő is szerezhethet további kockákat a játékban. A SzNJ további kockákat adhat a készletéhez, ha **Aragorn - Isildur Örököse** játékba lép, és még egyet, ha **Fehér Gandalf** is megjelenik.

Viszont mindkét játékos elveszti a plusz kockáit, ha az adott Karaktereket megsemmisítik.

Ha egy játékos nyer vagy veszít Akció Kockát, a nyereség vagy veszteség a következő fordulóig lesz érvényes: hozzáad, vagy elvesz kockát a kocka készletéből az Akció Kockák Visszaszerzése fázis során, a következő fordulóban.

HOZZÁRENDELÉS A HAJSZÁHOZ ÉS AKCIÓ DOBÁS

A SJ a Hozzárendelés a Hajszához Fázisban annyi Akció Kockát tehet a Hajsza Mezőbe, amennyit a Gyűrű utáni Hajszára rááldoz.

Ha egy vagy több Szövetség Akció Kocka volt a Hajsza Mezőben az előző forduló végén, *legalább* 1 kockát kötelező a Hajsza Mezőbe tennie.

Maximum annyi kockát tehet ide, ahányan éppen most a Szövetség Útitársai vannak (fontos, hogy a Gyűrű-hordozók nem számítanak Útitársnak, tehát nem számítanak bele a maximumba).

Ettől függetlenül a SJ mindig *legalább* 1 kockát tehet a Hajsza Mezőbe, akkor is, ha minden Útitárs kilépett a Szövetségből.

A Hajsza Mezőbe tett kockákkal nem lehet dobni, a SJ a kocka készletben maradt kockákkal dob, és minden kockát, amin “Szem” található, azonnal a Hajsza Mezőbe kell tennie.

A SzNJ egyszerűen csak dob az Akció Kocka készletével.

AZ AKCIÓ KOCKÁK HASZNÁLATA

A Szabad Népekkel kezdve, a játékosok felváltva kiválasztják egyik Akció Kockájukat és azonnal végrehajtják a rajta található akciót.

Minden Akció Kockára különböző ikonok lettek nyomva, mindegyik más és más akciót enged. Minden akció részletezve lesz, és az *Akció Kocka Referencia Táblázaton* összefoglalva (lásd 20. oldal).

Ha egy akciót végrehajtottál, a hozzá tartozó kockát “elhasználtad”, félre kell tenni a következő fordulóig.

Az egyetlen kivétel ez alól az, amikor a SzNJ *mozgatja a Szövetséget* Akció Kockával, azt a kockát a **Hajsza Mezőbe** kell tenni, miután végrehajtotta az akciót (fontos, hogy a következő forduló Akció Kockák Visszaszerzése és Esemény Kártyák Felhúzása fázisa során ezt a kockát is megkapja a SzNJ).

Ha egy játékosnak kevesebb el nem használt Akció Kockája van, mint az ellenfélnek (ez általában a SzNJ-re igaz, mivel kevesebb Akció Kockája van), akció helyett akár *passzolhat* is, ezáltal a másik hajt végre még egy akciót.

Ez a rész foglalja össze a két fél által Akció Kockával végrehajtható akciókat.



KARAKTER



A **Karakter** kocka az alábbi akciók közül enged egyet:

- **Vezér Mozog/Támad Sereggel.** Mozdass egy Vezérrel rendelkező Sereget olyan régióra, amelynek szabadnak kell lennie Sereg mozgathatóság céljára; vagy támadj meg egy ellenséges Sereget a szomszédos régióban Vezérrel rendelkező Seregeddel.
- **Esemény Kártya kijátszása.** Játssz ki egy Karakter Esemény Kártyát a kezedből.

Csak a Szabad Népek

- **Szövetség Haladása.** Mozdass a Szövetség Haladás Jelzőt egy lépéssel előre a Szövetség Sávon. Hajtsd végre a Gyűrű utáni Hajszt, az elhasznált Akció Kockákat tedd a Hajsza Mezőbe.
- **A Szövetség Elrejtése.** Ha a Szövetséget korábban Felfedezték, ismét Rejtetté válik.
- **Útitársak Leválasztása.** Válassz le egy Útitársat, vagy egy csoportnyi Útitársat a Szövetségről. Az Útitárs figurákat vedd ki az Útitárs Mezőből, és tedd a térképre, a Szövetségtől maximum akkora távolságra, amennyi a Szövetség Sávjának lépésszáma, plusz a legmagasabb Útitárs Szint.
- **Útitársak Mozgatása.** Mozdass minden Útitársat, vagy az Útitársak egy csoportját a térképen maximum annyi régiónyit, amennyi a legmagasabb Szint az Útitársak csoportjában.

Csak a Sötétség

- **Gonoszok Mozgatása.** Mozdass minden Nazgult (beleértve a Boszorkánykirályt, ha aktív) bárhová a térképen (kivéve olyan régióra, ahol Szabad Népek által uralt Erőd van, hacsak nem épp egy Sötétség Serege ostromolja azt). Mozdass Szauron Száját (ha játékban van) maximum három régió távolságra.



SEREG



A Sereg kockával az alábbi akciók egyike lehetséges:

- **Seregek Mozgatása.** Maximum két különböző Sereget mozgass el a régiójából olyan szomszédos régióra, amely Sereg mozgathatóság céljára szabadnak számít.
- **Ellenséges Sereg Megtámadása.** Támadj meg egy szomszédos régióban lévő ellenséges Sereget egyik Seregeddel (vagy hajts végre egy Ostromot vagy Bevetést).
- **Esemény Kártya kijátszása.** Játssz ki egy Sereg Esemény Kártyát a kezedből.



UTÁNPÓTLÁS



Az Utánpótlás kockával az alábbi akciók egyike lehetséges:

- **Diplomácia Akció.** A Politikai Sávon mozdass egyik Nemzetedet egy lépéssel előre (a Szabad Népek Nemzeteinek a "Háborúban" lépés csak akkor érhető el, ha a Nemzet Aktív).
- **Esemény Kártya kijátszása.** Játssz ki egy Utánpótlás Esemény Kártyát a kezedből.

Csak "Háborúban" álló Nemzetek számára

- **Utánpótlás Toborzása.** Utánpótlás behozása a játékba:
 - 1 Elit egység bármelyik baráti és szabad Településre **vagy**
 - 2 Vezér bármelyik két különböző baráti és szabad Településre **vagy**
 - 2 Sima egység bármelyik két különböző baráti és szabad Településre **vagy**
 - 1 Vezér és 1 Sima egység bármelyik két különböző baráti és szabad Településre.

Csak a Sötétség

- Egy Karaktert behozhatsz játékba, a Karakter Kártyán található szabályok betartásával.



ESEMÉNY



Az Esemény kockával az alábbi akciók egyike lehetséges:

- **Esemény Kártya felhúzása.** Bármelyik Esemény Pakliból húzz fel egy Esemény Kártyát.
- **Esemény Kártya kijátszása.** A kezedből játssz ki egy akármilyen Esemény Kártyát.



UTÁNPÓTLÁS/SEREG



Válassz egy akciót, ami az “Utánpótlás” és “Sereg” alatt fel van sorolva.

KÜLÖNLEGES

A **Különleges** kocka eredmények különböznek a Sötétség és a Szabad Népek kockáin:



SZAURON SZEME

Minden dobott kockát, amin a **Szem** van, tegyél a Hajsza Mezőbe.



A NYUGAT AKARATA

- Akció végrehajtása előtt, a Nyugat Akarata átfordítható a kocka bármelyik oldalára, amit a SzNJ választ ki, és végrehajtja a választott akciót.
- A **Nyugat Akarata** felhasználható arra is, hogy játékba hozd **Fehér Gandalfot** vagy **Aragornt - Isildur Örökösét**, ha teljesülnek a Karakter Kártyáikon található feltételek.

Egy játékos dönthet úgy is, hogy *használatlanul* félrerak egy Akció Kockát, és nem hajtja végre a hatásait.

Ha egyik játékosnak elfogynak a kockái, de a másiknak vannak még, akinek maradtak kockái, egymás után végrehajthatja azokat az akciókat is.

A TÜNDE GYŰRŰK

A játék kezdetén a SzNJ megkapja a három Jelzőt, amelyek a Tünde Gyűrűk Hatalmát jelképezik.

Mindegyiket a Tünde Gyűrűk Mezőn tárolja a játéktáblán, a Gyűrű oldalával felfelé, amíg el nem használja.

Ha a SzNJ elhasznál egy Tünde Gyűrűt, megfordítja a jelzőt a “Lángoló Szem” oldalára, és átadja a SJ-nak.

Ha a SJ is használja a jelzőt, azt ki kell venni a játékból.

Minden Tünde Gyűrűt/Szemet csak egyszer használhat a tulajdonosa, a következőképpen:

Ha egy játékos akciót szeretne végrehajtani az Akció Végrehajtása fázisban, egy Tünde Gyűrűt elhasználhat arra, hogy egyik még fel nem használt Akció Kockáját átfordítsa egy másik oldalára.

Az a játékos, aki elhasznál egy Tünde Gyűrűt, ezután végrehajt egy bármilyen akciót, kiválasztva egyik dobott Akció Kockáját (nem fontos azt választani, amit most fordított át a Tünde Gyűrűvel).

A Tünde Gyűrű használatánál ezeket kell figyelembe venni:

- Egy játékos csak egy Tünde Gyűrűt használhat egy forduló során.
- A SzNJ Tünde Gyűrűvel nem fordíthat át egy Akció Kockát a “Nyugat Akarata” oldalra.
- A SJ Tünde Gyűrűvel átfordíthat egy kockát a “Szem” oldalára (ez a kocka rögtön a Hajsza Mezőbe kerül). Ez nem számít akciónak, úgyhogy a szokásos módon választhat egy akciót. Viszont ellenkezőre nem változtathat, azaz Tünde Gyűrűvel nem fordíthat át olyan Akció Kockát, amin “Szem” van.

Tünde Gyűrű Jelzők



Eleje: a Szabad Népek Játékosa



Hátulja: a Sötétség Játékosa

V. FEJEZET:

AZ ESEMÉNY
KÁRTYÁK

Az Esemény kártyák képviselik a *Gyűrűk Ura* szerencsés (vagy szerencsétlen) részeit, pl. különleges eszközöket, váratlan eseményeket, stb.

Ezen kívül minden Esemény Kártyának választhatóan vannak különleges csata hatásai is. Ha az Esemény Kártya csata hatását használjuk, **Csata Kártyaként** fogjuk nevezni.

ESEMÉNY PAKLIK

Minden játékos két pakli Esemény Kártyát kap: **Stratégia Paklit** (sereg zászló jelzi) és **Karakter Paklit** (kard jelzi).

A Stratégia Pakli általában katonai és politikai lehetőségeket ad a játékosnak. A Karakter Pakli gyakran a Szövetséghez, illetve a térképen lévő Útitársak és Gonoszok akcióihoz kapcsolódnak.

ESEMÉNY KÁRTYÁK FELHÚZÁSA

Minden forduló első fázisában (beleértve az első fordulót) mindkét játékos húzzon fel egy-egy kártyát mindkét paklijából.

Másik megoldás, ha az Akció Fázis során dobott Akció Kockával akármelyik pakliból felhúzhatsz egy kártyát (lásd 21. oldal).

Maximum 6 kártya lehet a játékosok kezében, és azonnal el kell dobni a hatnál több plusz kártyákat, ha ezt a számot túllépi.

A kártyákat lefelé fordítva kell eldobni.

A kártyák felhúzása mindig megelőzi az eldobást. (Ha a játékos kezében hat kártya van az Esemény Kártyák Felhúzása fázis elején, felhúz két kártyát, és csak utána kell eldobni a fölösleges kettőt).

Ha egy pakli kifogy a játékból, az eldobott kártyákat **nem szabad újratekerni**. Abból a pakliból a játékos nem tud többé kártyákat felhúzni (tehát csak egy kártyát húzhat fel a másik pakliból az Akció Kockák Visszaszerzése és Esemény Kártyák Felhúzása során).

ESEMÉNY KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

Esemény Kártyákat két módon lehet játszani az Akció Végrehajtása fázisban:

- 1) Esemény Akció Kocka használatával (Palantír szimbólum), vagy

- 2) olyan Akció Kocka használatával, amelynek az ikonja megegyezik a kártya jobb felső sarkában található ikonnal.

Példa: Ha a SzNJ ki szeretné játszani a "Paths of the Woses" Stratégia Kártyát, vagy egy Palantír szimbólumú (Esemény), vagy egy Zászló szimbólumú (Sereg) Akció Kockát kell felhasználnia.

Általában az Esemény Kártyákat el kell dobni, miután a hatását végrehajtottuk.

Az Esemény Kártya hatása a szövegében van részletezve.

Gyakran előfeltételek szükségesek ahhoz, hogy egy kártya hatásait kiválthassuk; ha az előfeltétel nem teljesül teljesen, a kártya nem játszható ki.

Általában a kártya megengedi, hogy egy akcióval megsértsük az alapszabályokat; ez direkt van így, de ha egy szabály nincs leírva a kártyán, akkor az eredeti szabályok érvényesek.

Példa néhány kártyák által biztosított kivételre:

- Ha a kártyán ez áll: "Play on the table" (Asztalon játszd ki), a kártyát kijátszás után nem kell eldobni, és a hatása addig megmarad, amíg bizonyos feltételek teljesülnek, ezután kell eldobni a kártyát. Ha egy kártya eldobásához Akció Kocka használata kell, akkor a kártya eldobása önálló akciónak számít. Fontos, hogy ha a kártya kijátszásához szükséges feltételek megszűnnek, a kártyát azonnal el kell dobni.

Példa: "Denethor's Folly" kártyát el kell dobni, ha Minas Tirith többé nem áll ostrom alatt.

- Ha egy kártya egységek vagy Vezérek "toborzására" utasít, ezeket a meglévő utánpótlásaidból kell felvenni. Lásd Esemény Kártya Használata Seregek Toborzására a 27. oldalon.

Az Esemény Kártyán leírt akciók kötelezőek.

Viszont lehetséges, hogy egy Esemény Kártya hatásait nem lehet teljes mértékben végrehajtani. Ez esetben a kártya mégis kijátszható, és a hatásait a lehető legjobban végre kell hajtani.

Példa: A "Knights of Dol Amroth" kártya megengedi a SzNJ-nak, hogy toborozzon egy Vezért és egy Elít (vagy Sima) egységet Dol Amroth-ban. Ha nem áll rendelkezésre Vezér a Szabad Népek utánpótlásában, csak az Elít vagy Sima egység toborozható.

Esemény Kártyák Általi Veszteségek

Néhány kártyával azt lehet elérni, hogy egy játékos figurákat vegyen le a játékból. Ha egy ilyen kártya hatásaként egy Sereg utolsó egységét is leveszik, azzal a Sereggel lévő minden Vezért is le kell venni, ugyanakkor a Nazgulok, Útitársak vagy Gonoszok a régióban maradnak, kivéve ha a kártya máshogy utasít.

CSATA KÁRTYÁK

A szokásos Esemény Szöveg mellett minden Esemény Kártya tartalmaz további szöveget (a kártyák alján), amelyekkel Csata Kártyaként lehet őket használni.

Eltérően az Esemény Kártya szokásos használatától, Csata Kártyaként kijátszva nem igényel akció végrehajtását. A Csata Kártyákat csata során kell kijátszani, lásd a Csata Levezénylése a 29. oldalon.

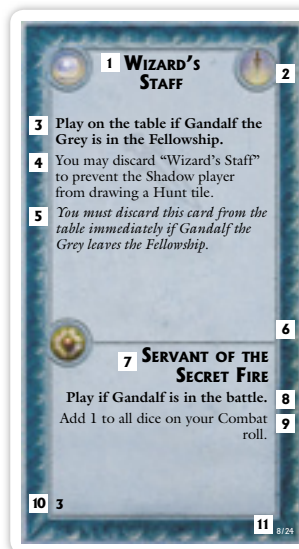
Hasonlóan az Esemény Kártya hatásához, a Csata Kártya hatása szintén módosítja a játék szokásos szabályait, és a kártya szövege mindig előnyt élvez a szokásos szabályok előtt.

A Csata Kártyaként kijátszott Esemény Kártyákat mindig el kell dobni használat után.

AZ ESEMÉNY KÁRTYÁK

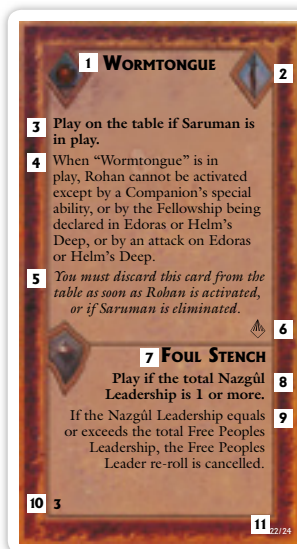
Szabad Népek Esemény Kártya

- Esemény Címe **1**
- Kártya Típusa **2**
- Esemény Előfeltétele (ha van ilyen) **3**
- Esemény Szövege **4**
- Esemény Eldobási Feltétele (ha van ilyen) **5**



Sötétség Esemény Kártya

- 6** Többjátékos Mód Információ (ha van ilyen)
- 7** Csata Címe
- 8** Csata Előfeltétele (ha van ilyen)
- 9** Csata Szövege
- 10** Sorrend Szám
- 11** Kártya Száma



Szabad Népek Esemény Kártya Típusa

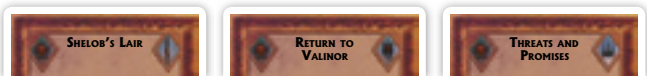


Karakter

Sereg

Utánpótlás

Sötétség Esemény Kártya Típusa



Karakter

Sereg

Utánpótlás

Szabad Népek Esemény Kártya Hátlapja



Karakter

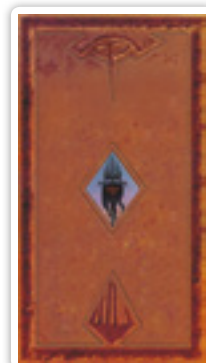


Stratégia

Sötétség Esemény Kártya Hátlapja



Karakter



Stratégia

VI. FEJEZET: SЕРЕГЕК ÉS CSATÁK

A Sötét Úr hatalmas hordái és a Nyugat bátor védelmezői fontos szerepet játszanak a *Gyűrű Háborújában*, az utánpótlásuk és használatuk létfontosságú. A kezdő pozíciójuktól kezdve (*A Játék Alapbeállításától*) mindkét játékos Seregei utánpótlásokkal bővül és az alábbi szabályok szerint mehet csatába.

KARAKTEREK

SZABAD NÉPEK KARAKTEREINEK KIJÁTSZÁSA

A Szabad Népek Karakterei kétféleképpen hozhatók játékba:

- Az Útitársak akkor lépnek játékba, ha leválnak a Szövetségről (lásd *Az Útitársak Leválasztása a Szövetségről*, 39. oldal).
- **Fehér Gandalf és Aragorn - Isildur Örököse** a Nyugat Akarata kockadobással jöhet játékba. A Karakter Kártyájukon található szabályokat vedd figyelembe.

SÖTÉTSÉG KARAKTEREINEK KIJÁTSZÁSA

A Sötétség Karakterei (Gonoszok) Utánpótlás kocka dobásával jönnek játékba. Ez az Utánpótlás kocka dobás nem a szokásos szabályokat követi - a Karakter Kártyájukon leírt szabályokat vedd figyelembe.

KARAKTEREK MOZGATÁSA

A Karakterek mozgatása az Akció Végrehajtása fázisban vagy Karakter Akció Kockával (Kard ikon), vagy olyan Esemény Kártya kijátszásával történhet, amelyik engedi Karakterek mozgását.

Egy Karakter Akció Kockával lehet:

- Mozgatni **minden** Útitársat, akik nincsenek a Szövetségben (csak SzNJ).
- Mozgatni **minden** Nazgult és Gonoszt (csak SJ).

Megjegyzés: Ha egy Karakterek "0" a Szintje, nem mozoghat akkor sem, ha Sereghez csatlakozott.

Útitársak Mozgatása

Ha a SzNJ Karakter Akció Kockával mozgatja a karaktereit, a térképen **minden** Útitárs maximum annyi régiónyit mozoghat, mint a saját **Szintje** (lásd később).

Viszont, ugyanabban a régióban lévő Útitársak *közös célra* mozoghatnak, maximum olyan távra, mint a csoportban található *legmagasabb* Szint.

A SzNJ egynél több csoportot is létrehozhat az Útitársakból ugyanabban a régióban, akik egymástól függetlenül, különböző helyekre is mehetnek.

Ha az Útitársak mozognak, az alábbi szabályok érvényesek rájuk:

- Ellenséges Sereg nincs rájuk befolyással. Ha egyedül vagy más Útitársakkal mozognak, be- vagy kiléphetnek olyan régióból, ahol Sötétség egységei vannak, de meg kell állniuk, ha a régióban SJ által irányított Erődítmény van.
- Soha nem léphetnek be vagy ki olyan régióról, ahol ellenséges Sereg által ostromlott baráti Erődítményük van (kivéve néhány Esemény Kártya hatása).
- Nem kelhetnek át áthatolhatatlan területen (fekete határok).

Nazgul és Gonoszok Mozgatása

Ha a SJ a Karaktereit Karakter Akció Kockával mozgatja, minden Nazgul (a Boszorkánykirály is) egy mozgással a játéktábla akármelyik régiójára mozoghat. Egy Karakter Akció Kockával mozgatható egy, néhány, vagy akár az összes Nazgul is.

Az egyetlen kikötés, hogy a Nazgul ilyen módon soha nem léphet olyan régióra, ahol Szabad Népek által irányított Erődítmény van, kivéve, ha azt az Erődítményt a Sötétség Seregei ostromolják.

Fontos, hogy a *Gyűrű Háborújában* a szabályok letisztázása miatt a Boszorkánykirály is Nazgulnak számít (érvényes rá minden érvényes "Nazgul" Esemény Kártya, kivéve ha a szövegben a nevét írja vagy a "Gonosz" nevet használja).

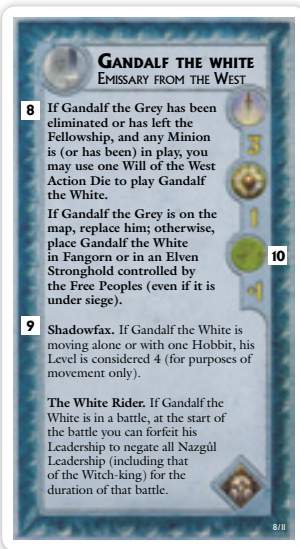
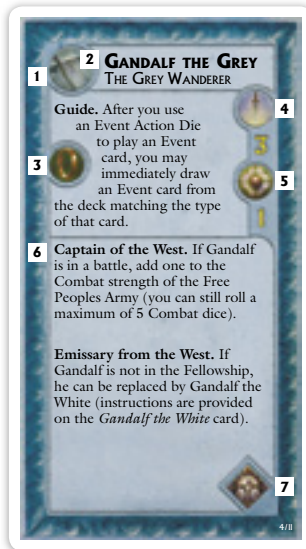
Szauron Szája és Szarumán nem rendelkezik a Nazgulok végtelen mozgási képességével; rájuk ezek a szabályok érvényesek:

- Szarumán soha nem hagyhatja el Orthanc Régiót.
- Szauron Szája maximum három régiót mozoghat, ha egyedül megy. Hasonlóan az Útitársakhoz, nem léphet át áthatolhatatlan területet, figyelmen kívül hagyhat ellenséges Sereget, ha egyedül mozog, és nem léphet be vagy ki olyan régióról, ahol ellenséges által ostromlott baráti Erődítmény van.

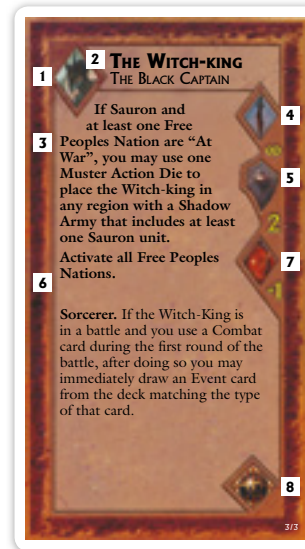
A Nazgulokhoz hasonlóan, Sereg nélkül mozgó Gonoszok nem mehetnek Szabad Népek által irányított Erődítményre, kivéve ha Sötétség Sereg ostromolja azt.

A KARAKTER KÁRTYÁK

Útitárs Kártyák



Gonosz Kártyák



- 1 Kép
- 2 Név
- 3 Különleges Képesség a Szövetség Vezetőjeként (ha van ilyen)
- 4 Szint
- 5 Vezetői Érték
- 6 Különleges Képesség, ha a Szövetségen kívül van (ha van ilyen)
- 7 Az a Nemzet, amit az Útitárs aktiválni tud (ha egy Szabad Népek szimbóluma van itt, az Útitársa csak azt a Szabad Népek Nemzetét aktiválhatja)
- 8 Feltétel az Útitárs kijátszásához (ha van ilyen)
- 9 Különleges Képességek
- 10 Akció Kocka Bónusz: Ha a "Nyugat Akarata" szimbólum van itt, adj egy kockát az Akció Kocka Készlethez, ha az Útitárs játékban van

- 1 Kép
- 2 Név
- 3 Feltétel a Gonosz kijátszásához
- 4 Szint (a ∞ szimbólum a Nazgul végtelen mozgását jelzi)
- 5 Vezetői Érték
- 6 Különleges Képességek
- 7 Akció Kocka bónusz: Ha a "Lángoló Szem" szimbólum van itt, adj egy kockát az Akció Kocka Készlethez, ha a Gonosz játékban van
- 8 A Gonosz ehhez a Nemzethez tartozik

SEREGEK ÉS MENNYISÉG

SEREG ÖSSZETÉTELE

Egy régióon belül minden baráti Sereg egység, Vezér és Karakter egy **Sereget** képez..

Egy Sereg tartalmazhat ugyanazon oldal más és más Nemzeteiből is egységeket.

Ha egy mozgó Sereg belép egy másik baráti Sereg által elfoglalt régióba, az akció végén a két Sereg egy Sereggé olvad össze.

Ugyanakkor egy Sereg többfelé *osztható* azáltal, hogy egy részét egy szomszédos régióra mozgatod, a maradékot hátrahagyva.

MENNYISÉGI HATÁROK

Egy önálló régióban maximum **10 Sereg egység** tartózkodhat.

Ha egy akció végén (pl. egységek mozgatása vagy toborzása után) 10-nél több egység lenne egy régióban, a 10-en felüli egységeket le kell vennie a játékosnak.

Az így levett egységek később utánpótlásként visszatérhetnek a játékba.

SEREG MEZŐK

A játéktábla bal szélén 3 számozott **Sereg Mező** található.

Ha egy régióba a műanyag figurákat mennyiségük miatt nehézkes lenne fizikailag letenni (azaz nincs hely rá), a játékos néhány vagy minden figuráját átteheti egy üres Sereg Mezőbe, a hozzá tartozó számozott Sereg jelzőt a régióba, a sereg helyére letéve. A figurák bármikor visszatehetők a játéktáblára a Sereg Mezőből.

A játékosok ügyeljenek arra, hogy Sereg Mező használataival nehegy túllépjék a mennyiségi határokat. Azok a figurák, amelyek a Mezőben vannak, úgy számítanak, mintha abban a régióban lennének, ahol a Sereg Jelző van.

***Példa:** A Szabad Népek 10 egységből álló Gondor-i seregével átlép Lossarnach-ra, és úgy látja, nincs ott elég hely számára.*

A 3. számú Sereg Mező még üres, úgyhogy a játékos levesz 8 Gondor-i Sima egységet, és a Sereg Mezőbe teszi őket. Ezután a 3. számú Sereg Jelzőt odateszi Lossarnach-ra, a maradék 2 figurával együtt. Amikor csak szükségesnek látja, a Jelző bármikor lecserélhető a Mezőben lévő figurákkal.

EGYSÉGEK TOBORZÁSA

ÚJ EGYSÉGEK ÉS VEZÉREK TOBORZÁSA

További Sereg egységeket és Vezéreket lehet játékba hozni az Akció Végrehajtása fázis során egy Utánpótlás Akció Kockával (Sisak ikon), vagy olyan Esemény Kártyával, ami egységeket toboroz.

Ahhoz, hogy Utánpótlás Akció Kockával tudjunk új egységeket a játéktáblára tenni, az új egység Nemzetének "Háborúban" állónak kell lennie (lásd később).

Egy Utánpótlás Akció Kockával a játékos az alábbi figurákat hozhatja játékba:

- két Sima egység, *vagy*
- két Vezér/Nazgul, *vagy*
- egy Sima egység és egy Vezér/Nazgul, *vagy*
- egy Elit egység.

Minden újonnan toborzott egységet és Vezért a játékos szabad utánpótlásából kell elvenni, és csak annak a Nemzetnek a **Nagyvárosába**, **Városába** vagy **Erődjére** lehet letenni.

Ha két sima egységet vagy Vezért, vagy ennek kombinációját hozod játékba Utánpótlás Akció Kockával, ezek különböző Nemzetekhez is tartozhatnak, amíg mindketten "Háborúban" állnak (lásd 35. oldal), és mindkettőt az egységhez tartozó Nemzet Nagyvárosába, Városába vagy Erődjére tudod letenni.

A Nazgulokat mindig csak a Szauron Nemzet Erődjeibe lehet toborozni.

TOBORZÁSI KORLÁTOZÁSOK

- Ha két figurát (egységet és/vagy Vezért) toborzol Utánpótlás Akció Kockával, a két figurát mindig különböző Településekre kell letenni.
- Nem toborozhatsz egységeket olyan Településre, amit az ellenség elfoglalt (éppen most foglalták el ellenséges egységek, vagy ellenséges Birtoklás Jelző van rajta).
- Nem toborozhatsz egységeket olyan Erődre, amit az ellenség ostromol (lásd 31-32. oldal), kivéve ha Esemény Kártyával toborzol.
- Maximum annyi egységet toborozhatsz, amennyi szabad figurád van.
Azaz, ha egyféle típusból minden egységed játékban van, olyan egységeket nem toborozhatsz.
A veszteségként levett Sötétség egységeket és Nazgulokat a lehetséges utánpótlások közé kell visszatenni (azaz szinte végtelen utánpótlást engedélyez).

Minden Karaktert (a Gonoszokat is) és a Szabad Népek egységeit és a Vezéreket, **végleg** le kell venni a játékból; célszerű végleges helyre félretenni őket (pl. a dobozba), hogy ne keveredhessenek össze az utánpótlással.

ESEMÉNY KÁRTYA HASZNÁLATA SEREGEK TOBORZÁSÁRA

Ha Esemény Kártyát használunk egységek toborzására, minden szokásos toborzási korlátozás érvényben marad, a következő kivételekkel:

- Ha egy kártya arra utasít, hogy egy bizonyos Nemzet egységeit toborozzad, de az a Nemzet még nem érte el a “Háborúban” lépést, a játékos ennek ellenére toborozhat.
- Ha egy kártya arra utasít, hogy Erődítménybe toborozz egységeket, és ha az Erődítmény ostrom alatt áll, akkor is lehet oda toborozni. Ez alól kivétel, ha egy Esemény Kártya egy bizonyos régióba enged toborozni (vagy régiókba), és ha az a régió nem szabad, a szokásos szabályoknak engedve ide nem lehet toborozni.

Példa: A “Rohan Lovasai” Esemény Kártya megengedi egy játékosnak, hogy Rohan egyik olyan régiójára egységeket toborozzon, ahol Útitárs is van. Ha van Útitárs Eastemnet-en, de azon a régióban ellenséges egységek is vannak, nem lehet oda toborozni.

SEREG MOZGÁS

Egy SEREG MOZGATÁSA

A Seregeket a játéktáblán az Akció Végrehajtása fázisa során lehet mozgatni egy Sereg Akció Kockával vagy egy Karakter Akció Kockával (ha a mozgó Seregben van egy Vezér vagy Karakter is), vagy olyan Esemény Kártyával, ami engedi a Sereg mozgatót. Egy Sereg többször is mozoghat a fordulóban, ha minden mozgásra elhasznál egy Akció Kockát.

Egy Sereg Akció Kocka használatával két *különböző* Sereg mozgatható, de nem mozgatható ugyanaz a Sereg kétszer.

Egy Karakter Akció Kockával egy olyan Sereg mozgatható, *amelyikben legalább egy Vezér vagy Karakter is van.*

Egy Sereg mozgatásához az egységeit csak helyezzük át egy szomszédos régióra.

Sereg Szétválasztása

Nem kötelező egy Sereg összes egységét mozgatnod. Egy Sereget ketté is lehet választani azzal, hogy csak egy részét mozgatsz át a szomszédos régióra.

A Szabad Népek Vezérei soha nem lehetnek harcoló egységek nélkül egy régióban, tehát ha egy Sereg minden

egysége elmegy egy régióról, minden ilyen Vezérnek is követnie kell a Sereget. Ha egy Sereg kettéoszlik, a Vezérek eldönthetik, hogy menjenek vagy maradjanak.

Ha egy játékos Karakter Akció Kockával mozgat egy Sereget, és a Sereg kettéválik, legalább egy Vezérnek vagy Karakternek a mozgó egységekkel kell mennie.

Fontos, hogy ha nem Karakter Akció Kocka eredményeként mozognak, a Karaktereknek (Útitársak és Gonoszok) és a Nazguloknak nem kötelező a Sereggel menniük, mivel önmagukban is a régióban maradhatnak.

Mozgási Korlátozások

- A mozgó egységek, valamint a Vezérek és Karakterek, szabadon választhatóak, de ugyanazzal az akcióval egy figura sem mozoghat kétszer (beleértve az Esemény Kártyákat, kivéve ha a kártyán más utasítás van). Tehát ugyanabban az akcióban nem engedélyezett az, hogy egy Sereg átmegy egy régióba, ahol baráti Sereg van már (egyesíti a két Sereget), és a frissen egyesült Sereg második lépésként továbbmegy, mivel az első Sereg egységei kétszer lépnének. Ahhoz, hogy egy akcióban mozoghassanak, ezeket a Seregeket különválasztva kell kezelni, amíg mindkét mozgást végrehajtod.
- Egy mozgó Sereg csak olyan régióra léphet, ami szabad régió (lásd *Szabad Régiók*, 10. oldal), vagy ellenség által irányított Település, ahol nincs ellenséges Sereg. Ezeket úgy hívják, hogy “Sereg mozgatás céljából szabad régiók”.
- Ha egy régiót ellenséges egységek foglalták el, nem lehet belépni, hanem meg kell támadni (lásd 28. oldal).
- Miután beléptél egy Sereggel egy régióra, a mennyiségi határok betartása miatt maximum 10 egység lehet ott.
- Ha egy mozgó Seregben olyan Nemzet egységei is vannak, akik nem állnak “Háborúban” a Politikai Sávon (lásd 35. oldal), nem léphetnek be olyan régióba, ami másik Nemzet határain belül van (még baráti sem).
- Egy Sereg soha nem léphet olyan régióra, amitől fekete vonal választja el (ami áthatolhatatlan területet jelent). Hasonló megkötések érvényesek a Karakterekre (lásd 24. oldal) és a Szövetségre (lásd 38. oldal).

ESEMÉNY KÁRTYA HASZNÁLATA SEREGEK MOZGATÁSÁRA

Ha Esemény Kártya hatásait használod egységek mozgatására, minden szokásos mozgási korlátozást figyelembe kell venni. Néhány Esemény Kártya megengedi egy játékosnak, hogy egy vagy több Sereggel is áthaladjon több régió is, a következő megkötésekkel:

- Minden mozgásra szánt Sereget be kell jelenteni a mozgás megkezdése előtt (lehetséges a mozgás előtt kettéosztani a Sereget). A Sereg az útján nem vehet fel és nem tehet le figurákat.



- Ha egy Sereg áthalad egy ellenség által irányított Településen, elfoglalja azt a Települést.
- Ha egy Sereg olyan régióba halad át, ahol más baráti Seregek állnak, a mennyiségi határokat csak azután kell ellenőrizni, miután minden mozgás megtörtént.

CSATA KIÉRTÉKELÉSE

TÁMADÁS SEREGEKKEL

Egy Sereg megtámadhat egy másik Sereget az Akció Végrehajtása fázisban, Sereg vagy Karakter Akció Kockával, vagy olyan Esemény Kártya kijátszásával, ami egy Sereg megtámadását engedélyezi.

Csak olyan Nemzetekből álló Sereg kezdhet Csátát, amelyik "Háborúban" áll a Politikai Sávon.

Egy játékos az alábbi célból használhat egy sereg Akció Kockát vagy Karakter Akció Kockát (ha a Seregben legalább egy Vezér vagy Karakter is van):

- Hogy megtámadjon egy ellenséges Sereget a szomszédos régióban.
- Hogy **Ostromot** vagy **Bevetést** kezdeményezzen egy ugyanabban a régióban tartózkodó Sereg ellen (lásd 32. oldal).

Fontos, hogy ellentétben azzal, ha mozgáshoz használjuk, egy Sereg Akció Kocka csak *egyetlen* Sereget aktiválhat támadás céljából.

Karakter Akció Kockával csak olyan Sereggel támadhatsz, amelyekben legalább egy Vezér vagy Karakter is van.

Megjegyzés: Ha csata kezdődik, a támadó egységek nem lépnek arra a régióra, amelyet megtámadtak, ehelyett a mostani régiójukban maradnak a támadás folyamán. A támadó csak akkor mehet át a megtámadott régióra, ha a csatának vége és megnyerte azt (lásd *Csata Vége*, 31. oldal).

Támadó Sereg Szétválasztása

Nem kötelező egy támadó Sereg összes egységével részt venni egy csatában.

Ha egy játékos támadni fog, kettéoszthatja a Seregét egy támadó Seregre és egy második Seregre, amit **utóvédnek** hívunk, és ami nem vesz részt az elkövetkező csatában.

Mindkét frissen létrehozott Seregnek tartalmaznia kell legalább egy Sereg egységet, de a Vezérek, Útitársak és Gonoszok a játékos tetszése szerint oszthatóak meg a két Sereg között.

Megjegyzés: Ha a játékos Karakter Akció Kockával támad, az újonnan létrejött támadó Seregben legalább egy Vezérnek vagy Karakternek is kell lennie.

A hátvédként hátrahagyott Sereget nem befolyásolja a csata, azt nem lehet Csata Kártyákkal megtámadni, a figurái nem vehetők le veszteséggént, és ha megnyerted a csatát, nem mehet tovább az elfoglalt régióra.

Ha a támadó Seregben egy vagy több figura olyan Nemzethez tartozik, amelyek nincsenek "Háborúban", kötelező kettéosztani a Sereget (hátvédként hátrahagyva a figurákat, akik nem állnak "Háborúban").

Fontos, hogy *minden* védő egység, beleértve a Vezéreket és Karaktereket is, részt vesz a csatában.

Harci Erő és Vezetői Érték

A támadó és védekező Sereg egységek, Vezérek, minden résztvevő Karakter együtt határozza meg a csatában résztvevő Seregek Harci Erejét és Vezetői Értékét.

- Egy Sereg **Harci Ereje** megegyezik a Sereg egységek teljes összegével (Sima és Elit egységek). A Harci Erő azt határozza meg, hogy **Csata Dobás** során hány kockával dobsz, ez maximum öt kocka lehet. Ez azt jelenti, hogy ha ötnél nagyobb létszámú a Sereg, nem dobsz több kockával, viszont nagyobb létszámú Sereg hosszabb ideig képes a teljes Harci Erejét megtartani, azaz öt kockával dobni (lásd *Veszteségek Eltávolítása* 30. oldal).

Példa: Annak a seregnek, amely 3 Sima egységből és 1 Elit egységből áll, 4 a Harci Ereje. Ugyanakkor annak a seregnek, amely 6 Sima egységből és 2 Elit egységből áll, 8 a Harci Ereje, de mégis maximum 5 kockával dobhat.

- Egy Sereg **Vezetői Értéke** megegyezik a Vezéreinek (vagy Nazgulok) számával, plusz minden résztvevő Karakter Vezetői Értéke (a Karakter Kártyán látható). A Vezetői Érték azt határozza meg, hogy **Vezér Újradozás** során hány kockával dobsz, ez szintén maximum öt kocka lehet.

Gyakran módosítják a Csata Kártyák és a Karakterek különleges képességei egy résztvevő Sereg Harci Erejét és Vezetői Értékét. Viszont a maximális öt kockánál többel nem lehet dobni, függetlenül a módosítóktól.

CSATA LEVEZÉNYLÉSE

Egy csata **Csata Körökből** áll. Minden körben mindkét játékos ebben a sorrendben hajtsa végre a lépéseket:

- 1) **Csata Kártya** kijátszása (választható).
- 2) **Csata Dobás** végrehajtása Kockákkal.
- 3) **Vezér Újradozás** végrehajtása Kockákkal.
- 4) **Veszteségek** Eltávolítása.
- 5) Választhatsz, hogy **Abbahagyod a Támadást**, vagy **Visszavonulsz**.

Minden lépést a játékosok egyszerre hajtsanak végre (mindketten az 1. lépést, mindketten a 2. lépést, stb.).

Csata Kártya Kijátszása

Csata Kör elején minden játékos kijátszhat a kezéből egy **Esemény Kártyát Csata Kártyaként**.

Először a támadó jelentse be, ha Csata Kártyát akar kijátszani, és válassza ki a kártyát.

Ezután a védő jelentse be, ha Csata Kártyát akar kijátszani, és válassza ki a kártyát. A védő akkor is kijátszhat Csata Kártyát, ha a támadó nem játszik ki.

A kártyákat titokban válasszák ki, és egyszerre fedjük fel. A kiválasztott kártya hátlapja viszont mindig látható az ellenfél számára.

Fontos, hogy mindketten figyelmesen olvassák el a Csata Kártya szövegét, mielőtt kiválasztják, figyelembe véve a kijátszás feltételeit, a módosítókat és az alkalmazását.

Ha nincs máshogy írva, a kártya hatásai csak erre a Csata Körre érvényesek.

A Csata Kör végén a Csata Kártyákat mindig el kell dobni.

Csata Kártyák Időzítése

Egy Csata Kártya szövege mindig tisztán kimondja, hogy a csata folyamán mikor érvényes a hatása.

Hogy a bizonytalanságokat elkerüljétek, a kártya bal alsó sarkában lévő Sorrend Szám jelzi, melyik kártyát kell előbb kijátszani: mindig az alacsonyabb számértékű kártya hatása az első.

Példa: A SJ a támadó és "Durin's Bane" kártyát játsza ki, amivel a szokásos csata kezdete előtt különleges támadást hajthat végre (Sorrend Szám: 2). A SzNJ "Scouts" kártyát játszik ki, ami megengedi neki, hogy visszavonuljon a szokásos csata előtt (Sorrend Szám: 1). Mivel a "Scouts"-nak kisebb a számértéke, ezt kell először végrehajtani, ezáltal a Szabad Népek Serege visszavonul, mielőtt a "Durin's Bane" különleges támadás megtörténne. Ezután mindkét kártyát el kell dobni.

Ha mindkét kártyán ugyanaz a számérték van, mindig a védő kártyáját kell előbb végrehajtani.

Csata Kártyák Előfeltételei

- Néhány Csata Kártyának különleges előfeltételei vannak (a Csata Cím alatti **vastag** szöveg), amelyeknek teljesülniük kell a kártya kijátszásához. Pl. néhány kártya csak akkor játszható ki, ha baráti Elit egységeket is be lehet vonni a csatába.
- Sok kártya előfeltétele a Vezetői Érték "elvesztése", ez azt jelenti, hogy ha a kiválasztott figura (vagy figurák) Vezetői Értékéről lemondasz, erre a Csata Körre nem számítanak Vezérnek (Vezetői Érték kiszámításánál). Nem veszítheted el egy figura Vezetői Értékét, ha valamilyen okból az már érvénytelenítve lett.

Csata Kártyák Támadás Dobása

Néhány Csata Kártya megengedi, hogy egy további támadást hajts végre, akár a Csata Dobás előtt (2. lépés), akár a veszteségek levétele után (4. lépés). Ha nincs másként meghatározva, ezek a támadások ugyanolyan találatokat visznek be, mint a Csata Dobás. Ugyanúgy hajthatóak végre, mint a Csata Dobás (lásd alább), három kivétellel:

- Vezér Újradozást nem lehet végrehajtani.
- Az ellenfél Csata Kártyája nem módosíthatja a Csata Dobás eredményét.
- Minden veszteséget azonnal le kell venni, és az ellenfél Csata Kártyája ezt nem befolyásolhatja.

Csata Dobás végrehajtása Kockákkal

Ebben a lépésben minden játékos annyi Csata Kockával dobhat, amekkora a résztvevő Seregének a Csata Ereje (maximum öt kockával).

Minden “5”-ös és “6”-os dobás **találatnak** számít. Viszont a Csata Kártyák, Erődök, Nagyvárosok, Erődítmények növelhetik vagy csökkenthetik is a találatához szükséges értéket.

Vezér Újradozás végrehajtása Kockákkal

A Csata Dobás után mindkét játékos annyi találatot el nem ért kockával dobhat újra, amennyi a Vezetői Értéke (maximum öt kockával.)

A találatához szükséges érték a Vezér Újradozás során ugyanaz marad, mint a Csata Dobás során (kivéve ha egy Csata Kártya hatása mást nem utasít).

***Példa:** Egy játékosnak 5 Sereg egysége és 3 Vezére van csatában. A Harci Ereje 5, a Vezetői Értéke 3. Csata Dobásként 5 kockával dob, ezek: 1, 3, 5, 5, 6 (három találat). A Vezetői Értéke 3, de csak 2 kocka nem talált, úgyhogy csak ezzel a 2 kockával dob újra. Ezúttal 1 kocka talál, ez összesen 4 találatot jelent.*

Kockadobások Módosítói

A Csata Dobások és a Vezér Újradozások kártyákkal és különleges képességekkel módosíthatóak. Dobások módosítói lehetnek: “adj hozzá 1-et”, “adj hozzá 2-t”, stb.

A módosítót minden dobott kockához hozzá kell adni, és a módosított értéket összehasonlítani a találatához szükséges értékkel. Több módosító hatása összeadódik, tehát össze kell adni az összes módosítót.

***Példa:** Ha egyet hozzáadsz a Csata Dobás értékéhez, “4”-es, “5”-ös és “6”-os dobás esetén is betalálsz, nem csak “5” és “6” esetén.*

Általában a Csata Kártya hatása megmondja, hogy csak a Csata Dobást, vagy a Vezér Újradozást módosítja, vagy mindkettőt.

Megjegyzés: Az “1”-es dobás soha nem találat, a “6”-os dobás mindig találat, függetlenül a módosítóktól.

Veszteségek eltávolítása

Miután mindkét játékos befejezte a Csata Dobásokat és Vezér Újradozásokat, leveszik a veszteségeiket.

Az ellenfél által bevitt találatok száma határozza meg a veszteségek számát, amelyet a játékos Seregé elszenved.

Először a támadó dönti el, hogyan vegye le az egységeit, a veszteségek kiszámolása a következő:

Minden ellenfél által bevitt találatért:

- vegyél le egy Sima egységet, *vagy*
- cserélj le egy Elit egységet Sima egységre.

Minden két találatért a fenti eseteket kétszer hajthatod végre, vagy helyette vegyél le egy Elit egységet.

***Példa:** Egy játékos két találatot kapott. Levehet két Sima egységet, vagy két Elit egységet becserélheti két Sima egységre, vagy levehet egy Elit egységet.*

Ha Elit egységet cserél le Sima egységre, a Sima egység felvehető a korábbi veszteségek közül is (ha van). Különben a játékos a cserét a lehetséges utánpótlásából tegye fel, ha tudja. A Szabad Népek közül becserél minden Elit egység a veszteségek közé kerül. Ha nincs szabad Sima egység a veszteségek és az utánpótlás között sem, az Elit egység nem cserélhető le, és további hatás nélkül meghal.

Szabad Népek és a Sötétség Veszteségei

Mint már korábban mondtuk, a Szabad Népek veszteségeit félre kell tenni, és ők kiesnek a játékból.

Ezért fontos, hogy a veszteségeket ne tárold ugyanott, mint a Szabad Népek lehetséges utánpótlását.

Viszont a SJ-nak nincs ilyen gondja, és az egységei soha nem esnek ki a játékból. Ezért a Sötétség veszteségeit nyugodtan vissza lehet tenni az utánpótlásai közé.

Vezérek és Karakterek Eltávolítása

Ha minden csatában résztvevő Sereg egység elpusztult, akkor minden Vezért (beleértve a Karaktereket is), akik annak a Seregnek a tagjai voltak, rögtön ki kell venni a játékból.

Hasonlóan a Sereg veszteségeihez, a Szabad Népek Vezérei is végleg kikerülnek a játékból. A Nazgul-ok visszatérhetnek utánpótlásként.

Az elpusztult Karakterek (köztük a Sötétség Gonoszai - Szarumán, Szauron Szája és a Boszorkánykirály) mindig végleg kikerülnek a játékból, kivéve ha a Karakter Kártyájuk másként nem utasít.

Fontos, hogy egy régióban lévő baráti Sereg nélküli Karakterek soha nem vonhatók bele csatába, mivel ők ott is tartózkodhatnak, ahol ellenséges Sereg egységek vannak. A Karaktereket (Gonoszok és Útitársak) csak úgy lehet legyőzni, ha részt vesznek ők is csatában segédként (kivéve néhány Esemény Kártya hatását), szóval nagyon nehéz őket elpusztítani.

Választhatsz, hogy abbahagyod a Támadást vagy Visszavonulsz

Minden Csata Kör végén a támadó játékosnak lehetősége van **abbahagyni a támadást**.

Ha viszont úgy dönt, hogy folytatja, a védőnek is lehetősége van arra, hogy **visszavonuljon**. Ha a védő sem akar visszavonulni, egy következő Csata Kör kezdődik.

Ha a támadó Sereg vonul vissza, a túlélő egységei egyszerűen csak ott maradnak, ahonnan a csatát indították.

Ha viszont a védő játékos vonul vissza, a Seregének azonnal egy szomszédos szabad régióra kell mennie.

Ha nincs ilyen régió, a védő nem vonulhat vissza.

Különleges Kivételek:

- Ha egy Sereget megtámadnak, és a régióban van a védő Sereggel baráti Erőd, a Sereg bármelyik Csata Kör kezdetén visszavonulhat az Erődbe, ezzel Ostromba Visszavonulva (lásd később).
- Ostromlott Sereg nem vonulhat vissza.
- Ha a visszavonuló Seregben van “0” Szinttel rendelkező Karakter, ő nem vonulhat vissza, ott kell hagyni az eredeti régióban.

Csata Vége

Egy csatának akkor van vége, ha a támadó vagy a védő visszavonul, vagy egy, vagy mindkét Sereg teljesen megsemmisül.

Ha a védő Sereg megsemmisül vagy visszavonul, a támadó rögtön bevonulhat a megtámadott régióra minden egységével vagy annak egy részével.

Ha egy sikeres támadásban elfoglalt régióban ellenséges Erőd is van, és **az Erődben ellenséges egységek vannak**, az **Erőd ostrom alá kerül** (lásd *Erőd Megtámadása*, lejjebb).

ERŐDÍTMÉNYEK, NAGYVÁROSOK, ERŐDÖK ÉS OSTROMOK

A *Gyűrűk Urában* sok csata szólt arról, hogy meg kell védeni vagy meghódítani egy erődöt, gázlót, várost vagy hasonlót. Az Erődítmények, Városok és Erődök tehát központi szerepet kapnak a *Gyűrű Háborújában*, amint az részletezve lesz.

NAGYVÁROS VAGY ERŐD MEGTÁMADÁSA

Ha az ellenség egy Várost vagy Erődöt védelmez, a **csata során az első Csata Körben** a támadó csak “6”-os vagy annál nagyobb eredménnyel ér el találatot (“5”-ös és annál nagyobb helyett).

Az első Csata Kör végeztével a szokásos szabályok érvényesek.

ERŐDÍTMÉNY MEGTÁMADÁSA

Ha olyan régiót támadsz meg, ahol a védőnek Erődítménye is van, **minden Csata Kör előtt** a védőnek döntenie kell, hogy a **Csatamezőn** akar csatázni, vagy **visszavonul Ostromba**.

Csata a Csatamezőn

Csatamezőn a szokásos módon kell csatát lebonyolítani.

Visszavonulás Ostromba

Amint a védő **Ostromba Vonul vissza**, az Erődítmény körüli régió szabadon marad az ellenségnek, aki azonnal előzönlí a régiót.

Ha a támadó Sereg úgy dönt, hogy elfoglalja azt, az Erődítmény mostantól **ostrom alá kerül, és a csatának vége**.

A védő egységeket úgy kell tekinteni, mintha az Erődítmény belsejében lennének, és a játéktábla hozzá tartozó Erődítmény Mezőbe kell tenni őket (ha külön helyre van szükség hozzá).

Egy ostrom alatt álló Erődítményben maximum öt Sereg egység lehet (és akárhány Vezér). Az ötnél több egységet rögtön le kell venni, ha az Erődítmény ostrom alá kerül. Az így levett egységek később utánpótlásként visszatérhetnek a játékba.

Egy ostrom akkor ér véget, ha a támadó Sereg elhagyja a régiót, vagy ha a támadó vagy a védő Sereg teljesen megsemmisül.

Az ostrom során az Erődítményt körülvevő régió az ostromló játékos számára szabad terület, az Erődítményt magát viszont a megostromlott játékos irányítja.

Ha egy ostrom véget ér, minden túlélő védőt tegyél vissza az Erődítmény Mezőről a térképre.



OSTROM LEVEZÉNYLÉSE

Ha egy Erődítményt ostromolnak, a benne lévő egységeket csak egy ugyanabban a régióban lévő Sereg támadhatja, az Akció Végrehajtása fázisban egy Akció Kockáért.

Minden ostromlott Sereg ellen kezdődő csatát Várostromnak hívunk.

Várostrom során a támadó csak “6”-os vagy nagyobb eredménnyel visz be találatot, a védő a szokásos “5”-ös és annál nagyobb dobással.

Viszont eltérően a sima csatától, egy Várostrom csak egy Csata Körig tart, kivéve ha a támadó úgy dönt, hogy egyik résztvevő Elit egységét önként lefokozza Sima egységnek. Ha a támadó ezt teszi, a Várostrom egy további körig tart még.

Lehetséges a Várostromot ismételten meghosszabbítani, amíg a támadónak van Elit egysége, amit a kör végén lefokozhat.

Ha a Várostromnak vége, és maradtak még védő és ostromló egységek, a védők ugyanúgy ostrom alatt állónak minősülnek.

Korlátozások

- Ostrom alatt álló Sereg soha nem vonulhat vissza szomszédos régióra.
- Az Erődítményt ostromló Sereg szabadon elmehet abból a régióból. Ha nem marad hátra Sereg, az Erődítmény többé nem áll ostrom alatt.

BEVETÉS

Egy Erődítményben lévő, ostrom alatt álló Sereg megtámadhatja az ostromló Sereget az Akció Végrehajtása fázisban egy Akció Kockáért.

Azt a csatát, amelyben a támadót visszatámadják, Bevetésnek hívják.

Egy Bevetés során az ostromlott Sereg Csatamezőn vív meg legalább egy körön keresztül, lemondva ezzel a védő Erődítmények előnyeiről.

Hátvédet (lásd Támadó Sereg Szétválasztása, 28. oldal) lehet hátrahagyni az Erődítményben.

A csata a szokásos módon folyik (mindkét Sereg találatá érvényes “5”-nél vagy nagyobbánál), de ha a támadó vissza akar vonulni, akkor az Erődítménybe vonul vissza.

Az Erődöt ostromló, ezúttal védő Sereg a szokásos módon visszavonulhat egy szomszédos régióba.

Ha a támadó Sereg megnyeri a Bevetést, nem nyomulhat tovább a régió kívültre.

OSTROM MEGSEGÍTÉSE

Egy szomszédos régióban lévő Sereg a szokásos módon megtámadhat olyan ellenséges Sereget, amelyik egy baráti Erődítményt ostromol.

Az Erődítményben lévő Sereg nem vesz részt a csatában.

A támadó Sereg nem nyomulhat be az Erődítményt tartalmazó régióra, kivéve ha az ostromló Sereg megsemmisül vagy visszavonul.

OSTROM UTÁNPÓTLÁSA

Amíg egy Erődítmény ostrom alatt áll, az ostromló játékos új egységeket mozgathat arra a régióra (mivel szabad régió). Ez mozgásnak számít, nem támadásnak.

TELEPÜLÉS ELFOGLALÁSA

A játék kezdetén minden Település ahhoz a Nemzethez tartozik, amelyekben található.

Egy települést elfoglalnak:

- Ha egy ellenséges Sereg lép be olyan régióra, ahol Nagyváros, Város vagy szabad Erődítmény van, vagy
- Egy Erődítményt védő minden egység megsemmisül és az ostromló Seregnek van a régióban legalább egy egysége.

A régiót elfoglaló játékos tegyen egy Település Birtoklás Jelzőt a régióra, ezzel jelezve, hogy az mostantól az ő birtokában van.

Egy elfoglalt Nagyváros, Város vagy Erődítmény nem használható egységek toborzására vagy előrelépésre a Politikai Sávon.

Az elfoglalt Nagyvárosok és Erődítmények győzelmi pontot jelentenek az elfoglaló játékosnak a Katonai Győzelem eléréséhez (lásd 44. oldal). Az elfoglaló játékos léptesse előre a Győzelmi Pont Sávon a Győzelmi Pont Jelzőjét egy ponttal, ha Nagyvárost, két ponttal, ha Erődítményt foglal el.

Ha az eredeti tulajdonos visszafoglalja a régiót, a Település Birtoklás Jelzőt le kell venni, és a megnyert győzelmi pontok elvesznek.

Település Birtoklás Jelzők



Szabad Népek
Település Birtoklás
Jelző



Sötétség
Település Birtoklás
Jelző



VII. FEJEZET: KÖZÉPFÖLDE POLITIKÁJA

A Harmadkor vége sötét kor volt Középföldén. Amíg a Szabad Népek egymáshoz való viszonya egyszerűen nyomon követhető, addig Szauron fenyegetéséhez való viszonyuk nagyban különbözik. A különböző Nemzetek diplomáciai helyzetét a Gyűrű Háborújában, a Nemzet pozíciója jelzi a játéktáblán lévő Politikai Sávon.

A POLITIKA SÁV

Egy Nemzet kezdeti helyzete a Politikai Sávon (a sávon lévő Nemzet ikon jelző mutatja) azt jelzi, hogy mi a diplomáciai álláspontja a háború kezdetén.

A sávon minél távolabb van a Politikai Jelző a “Háborúban” mezőtől, az a Nemzet annál kevésbé tud aktívan részt venni a konfliktusban.

Egy Nemzet akkor tekinthető teljesen mobilizálhatónak és harcra késznek, ha a Politikai Jelzője a sáv utolsó mezőjén van, “Háborúban”.

A Szabad Népek Nemzetei vonakodnak attól, hogy belépjenek a háborúba, ezért a játékot passzív állapotban kezdik (a Nemzet Politikai Jelzője a szürke oldalával felfelé van), a Tündéket kivéve.

Amíg egy Nemzet passzív marad, soha nem léphet a sáv utolsó mezőjére (“Háborúban”), ezáltal nem mobilizálható teljesen.

SZABAD NÉPEK NEMZETEINEK AKTIVÁLÁSA

A Szabad Népek Politikai Jelzője az alábbi esetekben fordítható az aktív oldalára (a világoskék oldalával felfelé):

- Ha ellenséges Sereg lép annak a Nemzetnek egyik régiójára.
- Ha megtámadnak egy olyan Sereget, amelyben annak a Nemzetnek is van egysége.
- A Gyűrű Szövetségét bejelentik annak a Nemzetnek egyik Nagyvárosában vagy Erődítményében.
- Ha egy Útitárs (aki képes azt a Nemzetet aktiválni) a mozgását annak a Nemzetnek egyik Nagyvárosában vagy Erődítményében fejezi be, vagy ilyen helyeken kerülnek játékba.

Minden Útitárs Kártyán, a jobb alsó sarokban van egy szimbólum, ez jelzi, hogy melyik Szabad Népek Nemzetét képes aktiválni az Útitárs, ha a mozgását annak a Nemzetnek egyik Nagyvárosában vagy Erődítményében fejezi be.



Fontos, hogy Gandalf, Aragorn, Borbak Trufa és Tuk Peregrin kártyáján nem egy kifejezett Nemzet szimbóluma, hanem a “Szabad Népek” szimbóluma van. Ezek a Karakterek bármelyik Szabad Népek Nemzetét képesek aktiválni, ha a mozgást egy Nagyvárosban vagy Erődítményben fejezik be.

EGY POLITIKAI ÁLLAPOT ELŐRELÉPTETÉSE

Egy Nemzet Politikai Jelzője a Politika Sávon akkor léphet előre (lejjebb léptetve eggyel a “Háborúban” hely felé), ha Utánpótlás Akció Kockát vagy bizonyos Esemény Kártyákat használ.

Ezen kívül a Nemzet jelzője automatikusan lép, ha az alábbi események egyike történik:

- Minden alkalommal, ha olyan Sereget támadnak meg, amelyben annak a Nemzetnek is van egysége (minden csata egy támadásnak számít, függetlenül a csata köröktől). Figyelj arra is, ha egy Nemzet Seregét megtámadják, az a Nemzet aktívvá válik.
- Minden alkalommal, ha egy Nemzet Települését (Város, Nagyváros, Erődítmény) elfoglalja az ellenség.

Példa: A SJ megtámadja Észak egyik Seregét Suhatag Városában (Dale). Az első csata kör után, a SzNJ úgy dönt, hogy az egyetlen megmaradt Északi Sima e gységgel visszavonul. A Sötétség Serege benyomul a frissen elfoglalt Városba és rátesz egy Birtoklás Jelzőt. Ennek eredményeként az Északi Nemzet aktiválódik, és a Politikai Jelzőjét két mezővel lejjebb lehet léptetni, mivel Észak egyik Serege lett megtámadva, és a Sötétség elfoglalta Észak egyik Városát.

A POLITIKAI SÁVOT BEFOLYÁSOLÓ ESEMÉNY KÁRTYÁK

Minden kártya, ami Sereggel kezdeményez csatát, politikai reakciót vált ki (aktiválást és/vagy továbblépést a Politikai Sávon). A három "Ent" Esemény Kártya és a "Dead Men of Dunharrow" Esemény Kártya szintén politikai hatást vált ki. Ezeknek a kártyáknak a hatása olyan, mint egy olyan csata, ahol az ellenség Serege nem támadhat vissza. A többi kártyának, ami politikai reakciót vált ki, a szövegében lesz részletezve a politikai hatás.

BELÉPÉS A HÁBORÚBA

Az a Nemzet, amelyik nem áll "Háborúban", nem számít hadviselő félnek.

Egy hadat nem viselő Nemzet egységeinek bizonyos korlátozásai vannak.

Részletezve, a hadat nem viselő Nemzet Seregeire és Vezéreire a következő megkötések érvényesek:

- A saját Nemzeti határain kiléphetnek, de más Nemzetek közötti határokon nem léphetnek át (beleértve baráti nemzeteket is).
- Nem támadhatnak meg ellenséges Seregeket (de támadás esetén védekezhetnek).
- Nem toborozhatnak egységeket Utánpótlás Akció Kocka eredményeként.

A fent leírt összes korlát érvényes, akkor is, ha hadat nem viselő Nemzet egységei keverednek "Háborúban" állóakkal.

Kivétel: Hadat nem viselő egységek átléphetnek más Nemzetek határain, ha csatából vonulnak vissza. Ha így tesznek, a következő mozgásnál kötelező elhagyniuk azt a Nemzetet, kivéve ha közben ők is "Háborúban" állóvá váltak.

Példa: Két Északi egység Suhatagban visszavonul csatából. Igaz, hogy az Északiaiak nincsenek "Háborúban", de az egységek visszavonulhatnak Erebor-ba (ami a Törpök Nemzetéhez tartozik). Szokásos mozgásként ezt nem teheték volna meg, de így, csatából való visszavonulás miatt engedélyezett.

Ha egy Nemzet Politikai Jelzője eléri a Politikai Sáv utolsó mezőjét, az a Nemzet "Háborúban" áll.

"Háborúban" álló Nemzetnek nincsenek olyan korlátozásai, mint egy hadat nem viselő Nemzetnek. A Seregeik szabadon kelhetnek át minden Nemzet határain és megtámadhatnak ellenséges Seregeket, és Utánpótlás Akció Kockával toborozhatóak az egységeik.

Ahogy korábban jeleztük, a passzív Szabad Népek Nemzete soha nem léphet a "Háborúban" mezőre, mert előbb aktiválni kell hozzá.

A KARAKTEREK A HÁBORÚBAN

Az Útitársak, Gonoszok és Nazgulok szabadon mozoghatnak és bekapcsolódhatnak csatákba, függetlenül a saját Nemzetük politikai helyzetétől. Lényegében úgy kell őket tekinteni, mintha már "Háborúban" állnának.

Példa: A Nazgulok részt vehetnek támadásban akkor is, ha Szauron még nincs "Háborúban".

A POLITIKAI JELZŐK

Törpök



Eleje: aktív



Hátulja: passzív

Gondor



Eleje: aktív



Hátulja: passzív

Az Észak



Eleje: aktív



Hátulja: passzív

Rohan



Eleje: aktív



Hátulja: passzív

Tündék



Szauron



Vasudvard

Déliak & Keletiek



VIII. FEJEZET: A GYŰRŰ SZÖVETSÉGE

A *Gyűrű Háborújában*, Frodó és Samu elválaszthatatlanok és közösen ők a **Gyűrűhordozók**. Ahogy a *Gyűrűk Urában* leírták, a két Hobbithez csatlakozott néhány **Útitárs**, akiket Középfölde Szabad Népei közül választottak.

Ezek a Karakterek együtt a **Gyűrű Szövetsége**. Amíg Frodó és Samu azon erőlködnek, hogy elérjék a Végzet Hegyét, a többi Útitársnak választási lehetősége van: maradhatnak és megvédik a Szövetséget, vagy épp időben, elhagyják a Szövetséget, hogy segítsék a Nyugat Szabad Népeit a Sötétség elleni harcukban.

A SZÖVETSÉGES FIGURÁK ÉS JELZŐK

A Gyűrű Szövetségét a játékban számos figura és jelző képviseli.

- A **Gyűrűhordozó** figurák (Frodó & Samu) jelzik a Szövetség *utolsó ismert pozícióját*. Ezt oda kell helyezni, ahol a Szövetséget bejelentették vagy felfedték (lásd 38. oldal). A játék kezdetén Völgyzugolyba kell tenni őket. Amikor a szabályok vagy Esemény Kártyák a Szövetség jelenlegi helyére utalnak, ezt a figura helye mutatja, függetlenül a Szövetség Haladás Jelző helyétől (lásd lejjebb).
- A **Szövetség Haladás Jelző** azt mutatja, milyen messzire jutott el a Szövetség az utolsó ismert helye óta, és jelzi, hogy a Szövetség **Rejtve**, vagy **Felfedve** van-e. Ezt a jelzőt a játéktábla **Szövetség Sávjára** kell tenni, és minden alkalommal eggyel továbbléptetni, ha a Szövetség előrehalad.
- Az **Útitárs** figurák és jelzők (hét önálló Karakter) a Szabad Népek hőseit jelzik. Kezdetben a figuráikat és jelzőiket a játéktábla **Gyűrű Szövetsége** Mezőbe kell tenni, jelezve, hogy a Szövetség részei. Ha egy Útitárs elhagyja a Szövetséget, a figuráját vedd ki a Mezőből a térképre, és a jelzője is kikerül a Szövetség Mezőből.

A Gyűrű Szövetsége



A Gyűrűhordozók figurája

Szövetség Haladás Jelző



Eleje: Rejtve



Hátlap: Felfedve

Útitárs Jelzők



Trufa



Pippin



Gimli



Legolas



Boromir



Szürke Gandalf



Vándor

A GYŰRŰHORDOZÓK

A Gyűrűhordozók figura Frodót és Samut együtt ábrázolja, mivel a *Gyűrű Háborújában* ez a két Hobbit nem válhat külön, és nem hagyhatják el a Szövetséget sem. Ezért a Gyűrűhordozók pozícióját mindig az ő figurájuk jelzi.

ROMLOTSÁG

Az Egy Gyűrű folyamatosan növekvő terheit a Gyűrűhordozók **Romlottsága** jelzi, egy számszerű pontszám, ami nullától 12-ig növekedhet.

Ha eléri a 12 Romlottság pontot, a Gyűrűhordozók azonnal elbuknak a küldetésükben, összeroskadnak az Egy Gyűrű súlya alatt, és a játékot a Sötétség nyeri meg.

A SzNJ azzal követi nyomon a Gyűrűhordozók Romlottságát, hogy a **Romlottság Jelzőt** a játéktáblán előrelépteti a Szövetség Sávon (ahol a Szövetség Haladás Jelzője is van), a megfelelő számozott helyre téve azt.

ÚTITÁRS KARAKTER KÁRTYÁK

Minden Útitárs és a képességei le vannak írva a **Karakter Kártyáján** (lásd 25. oldal).

A játék kezdetén minden Útitárs a Szövetségben van, a kártyáik egy pakliban közösen alkotják a **Szövetség Paklit** (tedd félre Gollamot, Aragorn - Isildur Örökösét és Fehér Gandalfot).

A paklit a Szövetség Vezetője Mezőbe kell tenni a játéktáblán. Amíg egy Útitárs a Szövetségben van, a hozzá tartozó kártya a Szövetség Pakliban marad.

Ha egy Útitárs elhagyja a Szövetséget, a kártyáját vedd ki a pakliból, és tedd a SzNJ elé az asztalra.

Minden Karakter Kártya a hozzá tartozó Útitársról az alábbiakat írja le:

- A **Szintjét**, egy olyan számot, amit a Hajsza a Gyűrűért során (lásd *Hajsza Hatásai*, 41. oldal) és az Útitárs mozgatása során használ.
- A **Nemzet** jelzője jelzi, hogy az Útitárs melyik Nemzetet tudja aktiválni.
- A **Különleges Képessége** akkor aktív, ha ő a Szövetség Vezetője (lásd később).
- A **Különleges Képessége**, ami akkor aktív, ha elhagyta a Szövetséget.
- A **Vezetői Értéke**, ami csatában használható.

A SZÖVETSÉG VEZETÉSE

A Szövetség egyik Útitársának kell a csoport **Vezetőjének** lennie a küldetés során.

A *Gyűrű Hábora* játék elején **Szürke Gandalf** ez az Útitárs.

Mindig az lesz a Vezető a megmaradt Útitársak közül, aki a legmagasabb Szintű. Ha több legmagasabb Szintű Útitárs van, akkor a játékos választhatja ki, hogy ki legyen közülük a Vezető.

***Példa:** A játék első fordulója során a Szövetség játékosai lecserélheti a Vezetőt, Gandalfot Vándorra, mivel mindketten 3. Szintű Útitársak.*

A SzNJ minden Szövetség Fázis végén kinevezhet egy új Vezetőt, vagy, ha a forduló során megváltozik a Szövetség összetétele (ha leválasztanak egy Karaktert, vagy elpusztítják a Szövetségből).

Ha a Szövetség Fázisban változtatnak is a Vezetőn, akkor is csak a legmagasabb Szinttel rendelkezők közül lehet kiválasztani az új Vezetőt.

A Vezetőként szereplő Útitárs Karakter Kártyáját kell a Szövetség Pakli tetején tartani, azért, hogy a különleges képességeit könnyen elérhesd.

Ha egy Útitárs Vezetőként szerepel, csak a **“Guide”** jelzésű különleges képessége (ha van ilyen) használható.

Az összes többi felsorolt különleges képesség nem elérhető, mivel azok csak akkor érvényesek, ha az Útitárs elhagyja a Szövetséget.

Gollam mint Vezető

Ha minden Útitárs elhagyta a Szövetséget, a Gyűrűhordozók egyedül maradnak, és Gollam lesz a Szövetség Vezetője.

Ha ez megtörténik, a Gollam Karakter Kártyát kell a Szövetség Mezőbe tenni.

A SZÖVETSÉG SÁV

A Gyűrűhordozók titkos mozgásának nyomon követéséhez használjátok a **Szövetség Sávot**.

A Gyűrűhordozók figurája a Szövetség utolsó ismert pozíciójának a meghatározására való, de mindig csak a **Szövetség Haladás Jelző** halad előre a Szövetség Sávon, amikor a Szövetség mozog.

Minél magasabb számot érsz el a Szövetség Sávon, annál messzebb ért el a Szövetség az utolsó ismert helyétől számítva.

SZÖVETSÉG MOZGATÁSA

Az Akció Végrehajtása Fázis során a SzNJ a Szövetség Haladás Jelzőt egy Karakter Akció Kocka dobással léptetheti előre, vagy bizonyos Esemény Kártyákkal.

Ha a Szövetség mozog, a Szövetség Haladás Jelzőt minden alkalommal **egy lépéssel** előre kell léptetni a Szövetség Sávon (a Haladás Jelzőt a *Rejtett* oldalán tartva).

Minden egyes Szövetség Haladás Jelző mozgás esetén, a SJ-nak lehetősége van arra, hogy a mozgó Szövetséget Hajszában megtalálja (lásd később). Mordor Sötét Ura reméli, hogy visszaszerezheti értékes Gyűrűjét a Gyűrűhordozók megrontásával, az Útitársak megölésével, vagy, végső soron, a Szövetség hollétének felfedésével.

Ha a Szövetség egynél többször mozog egy fordulóban, a Hajsza rendkívül veszélyessé válik: **minden alkalommal**, ha Akció Kockát használ a mozgásukra, azt a kockát be kell tenni a Hajsza Mezőbe, miután a Hajsza megtörtént (minden hozzáadott kocka bónuszt biztosít a Hajsza Dobáshoz, lásd 41. oldal).

Kivétel: Ha a SzNJ a Szövetséget Esemény Kártyával mozgatja, a kártya kijátszásához szükséges Akció Kockát ne tedd a Hajsza Mezőbe.

A Szabad Népek által kijátszott, Hajsza Mezőn található minden Akció Kocka a következő forduló elején visszakerül a játékoshoz.

SZÖVETSÉG MEGTALÁLÁSA

A Szövetség Sáv számozott lépései azt a távolságot jelzik (régiónban számolva), amennyit a Szövetség haladt az utolsó ismert helyzete óta (az a régió, ahol most a Gyűrűhordozók figurája van).

A Szövetség új pozíciója az alábbi két esetben fedhető fel:

- 1) A SzNJ úgy dönt, hogy **bejelenti** a Szövetség pozícióját, *vagy*
- 2) Egy Hajsza a Gyűrűért sikeres lesz, és **felfedezik** a Szövetséget.

Mindkét eset azt eredményezi, hogy a Gyűrűhordozók figuráját a játéktábla új helyszínére kell áttenni, és a Szövetség Haladás Jelzőt a "0"-ra vissza kell helyezni.

Ha a Gyűrűhordozók mozognak a játéktáblán, nem léphetnek át fekete határon (ami áthatolhatatlan területet jelent).

Fontos, hogy ha a Szövetség Haladás Jelzőt a Szövetség Sáv "0" lépésén hirdetik ki vagy fedik fel, a Szövetség ugyanabban a régióban marad, mint előtte (mivel nem mozdult el).

Fontos különbségek vannak közöttük, hogy "Bejelentik", vagy "Felfedezik" a Szövetség helyzetét.

Szövetség Bejelenti a Saját Helyzetét

Ha a Szövetség Rejtőzködik (a Haladás Jelző a "Rejtett" oldalával felfelé van), ez esetben a Szövetség Fázis során a SzNJ bejelentheti a pozícióját.

Ez általában akkor történik meg, ha a SzNJ a Gyűrűhordozók Romlottságát szeretné gyógyítani egy Nagyvárosban vagy Erődítményben, vagy aktiválni szeretne egy Nemzetet, vagy olyan Esemény Kártyát szeretne használni, amelyhez a Gyűrűhordozóknak bizonyos helyen kell lenniük.

Ha a Szövetséget bejelentik, a SzNJ azonnal léphet a Gyűrűhordozókkal maximum annyi régiónyit (az utolsó ismert pozíciótól), amekkora értéken a Szövetség Haladás Jelző volt a Szövetség Sávon. (A SzNJ dönthet úgy is, hogy a Gyűrűhordozókat a jelenlegi helyükön hagyja).

Ezután a SzNJ lenullázza a Szövetség Haladás Jelzőt, visszahelyezve azt a Szövetség Sáv "0" lépésére. A Szövetség Haladás Jelző a Rejtett oldalával felfelé marad.

***Példa:** A SzNJ a negyedik forduló Szövetség Fázisa során úgy dönt, hogy bejelenti a Szövetség helyzetét. A Szövetség utolsó ismert pozíciója és ezáltal a Gyűrűhordozók figurája Völgyzugolyban volt és a Szövetség Haladás Jelző az "5"-ösön áll.*

A játékos a Gyűrűhordozókat a Bruinen Gázlón, Hollinon, Mórián és Dimrill Dale-en át Lórienbe lépteti. A Szövetség Haladás Jelző visszatér a Szövetség Sávon a "0"-ra.

A Szövetség még mindig biztonságban Rejtve marad Lórien aranyerdejében. Ha a Gyűrűhordozóknak van már Romlottságuk, egy Romlottság pontot gyógyulhatnak, mivel a Szövetség Szabad Népek Erődjében tartózkodik.

Megjegyzés: A Szövetség szabadon beléphet egy ostromlott Erődítménybe is, vagy kiléphet onnan.

A Szövetséget Felfedezik a Gyűrű utáni Hajsza során

Ha a Szövetség Rejtve van, a SJ egy sikeres Hajsza eredményeként vagy bizonyos Esemény Kártyák hatásaként felfedezheti őket.

Ha a Szövetséget felfedezik, a Szövetség Haladás Jelzőt fordítsd a **Felfedett** oldalára, ezután a SzNJ-nak lépnie kell a Gyűrűhordozók figurájával (amint előzőleg le lett írva), azzal a kivétellel, hogy ily módon **soha** nem fejezheti be a mozgását olyan régióban, ahol Szabad Népek által irányított Nagyváros vagy Erődítmény van.

FONTOS: Ha a Szövetséget felfedezték, a SzNJ addig nem mozgathatja egy Karakter Akció Kockával, amíg ismét Rejtett nem lesz.

Ráadásul, a Felfedett Szövetség sokkal sebezhetőbb bizonyos Sötétség Esemény Kártyákkal, megsebezve a Gyűrűhordozókat vagy meggátolva a Szövetség mozgását.

***Példa:** A játék második fordulójában egy sikeres Hajsza felfedi a Szövetség helyét. A Szövetség utolsó ismert pozíciója Völgyzugoly volt, és a Szövetség Haladás Jelző a "3"-ason áll a Szövetség Sávon.*

A SzNJ átkelhetne a Bruinen Gázlón és Hollin-on egészen Móriába, de ha belépne a Mória régióra (ahol Sötétség Erődítmény van), egy plusz Hajsza Jelzőt kéne felhúznia (lásd 29. oldal).

E helyett, a SzNJ a Bruinen Gázlón át, a High Pass-on át a Goblinok Kapujára lép. A Szövetség Haladás Jelzőt tegyék vissza a Szövetség Sávon a "0"-ra, és fordítsátok át a Felfedett oldalára. A Szövetségnek Rejtettnek kell lennie ahhoz, hogy ismét mozoghasson.

A Szövetség a Sötétség Erődítményeiben

Ha a Szövetséget felfedezték, és az utolsó ismert helyszínből elindulva *átthalad, belép, elindul onnan, vagy folyamatosan* olyan Sötétség Erődítményben *marad*, amit a SJ irányít, rögtön fel kell húzni egy **Hajsza Jelzőt**, mintha sikeres Hajsza történt volna.

Ez a Hajsza Jelző felhúzás csak akkor történik, ha a SJ fedi fel a Szövetséget. De ez az összes sikeres Hajsza hatásán kívül történjen. A 40. oldalon részletezzük a Hajsza Jelzőket.

A SZÖVETSÉG ELREJTÉSE

A SzNJ egy Akció Kocka Karakter dobását arra is használhatja (vagy egy lehetséges Esemény Kártyát), hogy a Felfedett Szövetség Haladás Jelzőt ismét a Rejtett oldalára fordítsa.

Fontos, hogy ha Karakter Akció Kockát használsz a Szövetség elrejtésére, ez az akció nem engedélyezi a mozgatót is (és az elhasznált kocka nem kerül a Hajsza Mezőbe). A SzNJ-nak később másik Karakter Akció Kockát kell használnia a Rejtett Szövetség ismételt mozgására.

Ne felejtse, a Szövetség csak akkor mozoghat, ha a Rejtett oldalán van.

A GYŰRŰHORDOZÓ GYÓGYÍTÁSA

A Gyűrűhordozók segítséget kapnak a Gyűrű terheinek enyhítésére, ha egy menedéken pihennek.

Ha tehát a Szövetség Fázis során a Szövetség olyan régió *jelenti be* magát, ahol a Szabad Népek Nagyvárosa vagy Erődítménye van, és nincs ellenséges fennhatóság alatt, egy Romlottság pontot rögtön le kell venni (a minimumig, a "0"-ig akár). A SzNJ ennek megfelelően helyezze át a Romlottság Jelzőt a Szövetség Sávon.

Ha a Szövetség több fordulón keresztül ott marad egy Nagyvárosban vagy Erődítményben, minden forduló Szövetség Fázisában bejelenti magát ebben a régióban, gyűgyulhat egy Romlottságot.

BELÉPÉS MORDORBA

Mordor a Sötét Nagyúr birodalma. A hegyei szinte megmászhatatlanok és az átjárói jól őrzöttek. Ezért a Szövetség szokásos szabályai itt nem működnek.

Előbb vagy utóbb minden játékban a Szövetség eléri vagy a **Morannon**, vagy a **Minas Morgul** régiót. A Szövetségnek kötelező a Szövetség Fázisban ezen helyszínek egyikén elkezdni az útjuk utolsó szakaszát a Végzet Hegyére (lásd a Szövetség Mordorban, 43. oldal).

AZ ÚTITÁRSOK LEVÁLASZTÁSA A SZÖVETSÉGRŐL

A Szövetség Mezőn lévő Útitársakra úgy tekintünk, mintha ugyanabban a régióban volnának, mint a Gyűrűhordozók.

Viszont az Akció Végrehajtása fázisban, a SzNJ leválaszthat egy Útitársat (vagy az Útitársak egy csoportját) a Szövetségről egy Karakter Akció Kocka dobás eredményeként (kivéve ha a Szövetség Mordorban van, ahol ez tilos, lásd 43. oldal).

Ha leválasztasz egy Útitársat a Szövetségről, a leválasztott figurát ki kell tenni a Szövetség Mezőről a térképre.

Az Útitárs annyi régiónyit mozoghat a térképen, ahányadik számon a Szövetség Haladás Jelző van a Szövetség Sávon, *hozzáadva* az Útitárs Szintjét.

Ha a SzNJ Útitársak **csoportját** választja le, olyan régióra mozgassa együtt a figurákat, amit a csoport *legmagasabb* Szinttel rendelkező tagja még elérhetne.

A leválasztott Útitársak mozgására ugyanazok a szabályok érvényesek, mint a Karakterek mozgására, lásd 24. oldal. Fontos, hogy ha a Gyűrűhordozók figurája olyan régió van, ahol ostrom alatt álló Szabad Népek Erődítmény van, a leválasztott Útitárs(ak) az Erődítménybe kerülnek, és nem mehetnek el onnan.

Ha Útitársakat választasz le, a SzNJ kiveszi a Karakter Kártyájukat a Szövetség Pakliból, és az Útitársak Jelzőjét is kiveszi a Szövetség Mezőről.

Példa: A Szövetség utolsó ismert helye Völgyzugoly (Rivendell), és a Szövetség Haladás Jelző a Szövetség Sávon 5-ös mezőjén áll.

A SzNJ úgy dönt, hogy egy csoportban különválasztja Legolas-t (2. Szint) és Trufát (1. Szint).

Legolas és Trufa maximum 7 régiónyit (5+2) mozoghat el Völgyzugolyból. A játékos úgy dönt, hogy Vadonföldre (Woodland Realm) lépteti őket együtt.

Ha a Szövetség Vezetőjét leválasztják a szövetségről, a megmaradtak közül az egyik legmagasabb Szintű Útitárs lesz az új Vezető (vagy Gollam lesz az, ha nem marad már Útitárs).

Ha egy Útitárs elhagyta a Szövetséget, nem csatlakozhat ismét.

IX. FEJEZET:

HAJSZA
A GYŰRŰÉRT

Mialatt a Szövetség kétségbeesetten próbálja elérni a Végzet Hegyét, Szauron fáradhatatlanul keresi a Gyűrűhordozókat és az Útitársait. A Sötét Úr híreket gyűjt, kémeket küld ki, remélve, hogy megtalálja rég elveszett kincsét. Ezeket az erőfeszítéseket a *Gyűrű Háborújában* a **Hajsza a Gyűrűért** képviseli.

A HAJSZA KÉSZLET

A **Hajsza Készletben** egy csomó karton jelző jelzi a sikeres Hajsza hatásait. Ezeket a jelzőket célszerű egy nem átlátszó tartóba tenni a játék elején (pl. egy zsák), mivel minden sikeres Hajsza után *véletlenszerűen* húzni kell közülük jelzőt.

Ha a Hajsza Készletben lévő **összes** jelző elfogy, minden Sima Jelzőt (bézs színű) tegyetek vissza a készletbe, de a Különleges Jelzőket (kék/vörös), és azokat, amelyeket Esemény Kártya hatásaként “végleg eltávolítottak”, ne tegyetek vissza.

SIMA HAJSZA JELZŐK

A **Sima Hajsza Jelzők** (bézs háttérszínű) legtöbbje számértéket tartalmaz, 0-tól 3-ig. Ez az érték a **Hajsza Sérülés**, és azt mutatja, hogy mennyire volt hatékony a Hajsza.

HAJSZA JELZŐK



A háttérszín jelzi a lapka típusát:
bézs=sima, kék=Szövetség, vörös=Sötétség

1 Felfedés ikon (ha van ilyen)

2 Hajsza Sérülés

3 Stop ikon (ha van ilyen)

Néhány Hajsza Jelzőn különleges ikonok is vannak:

- A **Szem** ikon változó számértéket jelent (lásd Hajsza Sérülés Kiértékelése a 41. oldalon).
- A **Felfedés** ikon azt jelzi, hogy Szauron felfedezte a Szövetséget.

KÜLÖNLEGES HAJSZA JELZŐK

A Különleges Hajsza Jelzőket (amik lehetnek kék hátlapúak, a Szövetség Különleges Hajsza Jelzői, vagy vörös hátlapúak, a Sötétség Különleges Hajsza Jelzői) **félre kell tenni a játék elején**, és csak Esemény Kártyák hatásaként kerülnek játékba.

Ha ezeket az Esemény Kártyákat játsszátok ki, a kérdéses Különleges Hajsza Jelzőket félre kell tenni, amíg a Szövetség belép Mordorba (lásd 43. oldal). Ha a Szövetség belép Mordorba, minden ilyen Különleges Hajsza Jelzőt hozzá kell adni a Hajsza Készlethez.

Ha a Szövetség már Mordorban van, amikor egy ilyen Különleges Jelző játékba kerül, rögtön adjátok a Hajsza Készlethez.

Néhány Különleges Hajsza Jelzőn negatív szám vagy véletlen szám van, ezek ezt jelentik:

- Egy **negatív** szám (-2 vagy -1) azt jelenti, hogy nincs Hajsza Sérülés, ehelyett az adott számot **ki kell vonni** a Gyűrűhordozók Romlottságából a Szövetség Sávon (a minimumig, a “0”-ig akár).
- A **Kocka** ikon azt jelenti, hogy akkora a Hajsza Sérülés, amekkora egy utána dobott kockadobás eredménye (dobj, miután ilyen lapkát húztál). Esemény Kártya hatásaként húzza ilyen Jelzők számozott lapkának tekinthetők.
- Minden Különleges Hajsza Jelző jobb alsó sarka egy kicsi **Stop** ikont tartalmaz (lásd később).

A SZÖVETSÉG ÜLDÖZÉSE

HAJSZA KOCKADOBÁS

Ha a SzNJ lép a Szövetséggel, a SJ minden alkalommal dob a kockákkal, hogy eldöntse a Hajsza hatását.

A Hajsza hatása az alábbival dönthető el.

Először, a SJ megnézi a **Hajsza Szintjét**. A hajsza Szintje ugyanannyi, mint a Hajsza Mezőn lévő Sötétség Akció Kockák száma.

Megjegyzés: Ezeket a kockákat a SJ teszi a Hajsza Mezőbe a Hozzárendelés a Hajszához fázisban, plusz minden Akció Kockákkal dobott Szem is ide kerül.

Ezután a SJ végrehajt egy **Hajsza Dobást**, annyi Csata Kockával dobva, amekkora a Hajsza Szintje. Minden 6-os dobás **sikernek** számít.

Hajsza Dobásként maximum öt kockával lehet dobni. Ha a Hajsza Szint nagyobb ötnél, akkor sem lehet több kockával dobni.

Hajsza Kockadobás módosítói

Ha a Szövetség egynél többször mozog a fordulóban, a Hajsza könnyebbé válik.

Minden egyes Akció Kockáért, amit a SzNJ a Hajsza Mezőre tett (A Szövetség minden mozgása után egy Szabad Népek Akció Kocka kerül ide, lásd 37. oldal), a SJ Hajsza Dobásért +1 értéket kap.

Ha ezzel egy kocka dobás eredménye “6” vagy több, az sikeresnek számít.

***Példa:** Ha a Szövetség először mozog egy fordulóban, a SJ-nak “6”-ost kell dobnia sikeres Hajsza eléréséhez. Viszont ha a szövetség másodszor is mozog (miután a SzNJ az első mozgásra elhasznált egy Akció Kockát, és azt a Hajsza Mezőre tette), a SJ-nak már “5” és “6”-os dobás is elég a sikeres Hajszához.*

Megjegyzés: Egy “1”-es dobás mindig kudarc, függetlenül a módosítóktól.

Hajsza Újradobások

Szauron szolgálóinak és Erődítményeinek a jelenléte különösen veszélyessé teszi a Szövetség mozgását.

Ha Hajsza során a Gyűrűhordozók olyan régióban vannak, ahol egy vagy több ezek közül teljesül:

- A SJ által irányított Erődítmény
- Egy vagy több Sötétség Sereg egység
- Egy vagy több Nazgul

ebben az esetben, a Hajsza dobás után, a SJ minden teljesülő feltételért egy kockával újradobhat.

***1. Példa:** 3 Sereg egység és 2 Nazgul van olyan területen, ahol Szövetség figurája is található, úgyhogy a SJ újradobhat 2 kockával (eggyel a Sereg egységek, egy másikkal a Nazgulok jelenléte miatt).*

***2. Példa:** 1 Nazgul, 4 Sereg egység, és 1 Sötétség Erődje van olyan helyen, ahol a Szövetség figura is, úgyhogy a SJ 3 kockával dobhat újból (mivel a felsorolt feltételek mindegyike teljesült).*

Az Újradobások szintén +1 bónuszt kapnak minden Hajsza Mezőn lévő Szabad Népek kockájáért.

HAJSZA HATÁSAI, HA BEJELENTIK VAGY FELFEDEZIK A SZÖVETSÉGET

Ha a SzNJ **bejelenti** a Szövetséget, bizonyos képességek és események által kötelező lesz neki Hajsza Jelzőt húznia. Ha ez megtörténik, hagyj figyelmen kívül minden Felfedés ikont a felhúzott lapkán, ha a Szövetséget egy Szabad Népek Erődítményben vagy Nagyvárosban jelentet be.

Ha a Szövetséget **felfedezik**, és a SzNJ több Hajsza Jelzőt húz fel, mivel Sötétség Erődítmény, esemény vagy képesség kényszeríti rá, minden lapka hatását teljesen végre kell hajtani, mielőtt a következő lapka hatása érvényesül. Először a játékos annak a lapkának a hatását hajtja végre, ami felfedte a Szövetséget. Ezután az események és képességek által húzandó lapkák hatásai következnek. Végül, a Sötétség Erődítmény miatt felhúzott lapka hatását hajtja végre.

***Példa:** Egy Hajsza Jelző felfedi a Szövetséget Móriában, és a “Mória Balrogja” kártya is játékban van. Három Hajsza Jelzőt húztok (egy a Hajszáért, egy a Balrogért és egy a Sötétség Erődítményért). A játékos először végrehajtja az első Hajsza Jelző hatását (ami által a Szövetséget felfedezték), ezután amelyiket a Balrog kártyával húztatok, végül azt, amelyiket az Erődítményért húztatok.*

HAJSZA SÉRÜLÉS KIÉRTÉKELÉSE

Ha a SJ **legalább egy sikeres dobást** hajt végre a Hajsza dobásban (beleértve az újradobásokat is), a Hajsza *sikeres*, és a SJ felhúz egy lapkát a Hajsza Készletből.

- Ha a lapkán **szám** van, ez az érték jelzi, mekkora **Hajsza Sérülést** szenvedett el a Szövetség.
- Ha a lapkán **Szem** van, annyi a Hajsza Sérülés, mint a Hajsza Dobás során sikeres dobások száma (ha ilyen lapka lett felhúzva, mert a Szövetség belép vagy kilép Sötétség Erődítményéről, vagy Esemény Kártya hatásaként, a Szemnek “0” a találati értéke).
- Ha a lapkán **Felfedés** ikon van, minden hatás végrehajtása után a Szövetséget *fel kell fedni*.

A HAJSZA HATÁSAI

A sikeres Hajsza hatásait ezek a lépések alapján hajtsd végre:

- 1) A SzNJ kijátszhat *egy* odaillő “Play on the Table” Esemény Kártyát, hogy érvénytelenítse vagy csökkentse a Hajsza hatásait.
- 2) Ezután a SzNJ használhatja a Vezető különleges képességét. Ha ezek után a Hajsza Sérülés még mindig egy vagy több, a SzNJ dönthet úgy, hogy Sérülést

szenved el (lásd lejjebb) - elveszít egy Útitársat a veszélyek eredményeként, vagy a Szövetség és a Sötétség közötti harc kezdődik.

- 3) Minden megmaradt Hajsza Sérülést a **Gyűrű használatával** kell felhasználni (lásd lejjebb), ezzel növelve a Gyűrűhordozók Romlottságát.
- 4) Ha a Hajsza felfedi a Szövetséget, a Szövetség mostantól felfedett lesz (néha a Szövetség felfedezése eredményezheti új Hajsza Jelző húzását, lásd: *Hajsza Hatásai Ha Bejelentik vagy Felfedezik a Szövetséget*).

Megjegyzés: Ha a Hajsza során valamilyen okból egy új Vezetőt neveznek ki (pl. ha Trufa és Pippin Vezetői képességét használod, vagy mert a Vezető megsemmisült), az új Vezető képessége azonnal használható, ha lehetséges.

Sérülés Elszenvedése

Ha a SzNJ sérülést kap, meg kell semmisítenie egy Útitársat.

A SzNJ eldönti, hogy a Vezető kapja-e meg a sérülést vagy véletlenszerűen felhúz egy Útitársat (a Gyűrűhordozók kivételével, de a Vezetőt is beleszámítva) a Szövetségből. Ha a SzNJ véletlenszerű sérülés mellett dönt, a SJ felhúz egyet a lefordított Útitárs Jelzők közül a Szövetség Mezőről. A felhúzott Útitársat eltávolítod a játékból.

Ha a Hajsza Sérülés nagyobb, mint a felhúzott Útitárs Szintje (beleértve a Vezetőt), a többlet sérülést ugyanúgy hozzá kell adni a Gyűrűhordozók Romlottságához (lásd lent).

Ha a Hajsza Sérülés **kisebb**, mint az Útitárs Szintje, ő akkor is elpusztul (nem lehetséges “megsebesíteni” az Útitársat).

A Gyűrű használata

Ha a SzNJ használja a Gyűrűt, a Szövetség Sávon előrelép a Romlottság Jelzővel annyi lépéssel, amennyi a Hajsza Sérülés.

Példa: A negyedik fordulóban a Gyűrűhordozók a Goblinok Kapuja régióba állnak és a SzNJ a Szövetség Haladás Jelzőt átmozgatja az “1”-ről a “2”-re a Szövetség Sávon.

Három Sötétség kocka van a Hajsza Mezőn és egy Szabad Népek kocka, mivel ebben a fordulóban a Szövetség másodszor mozgott.

A SJ három Csata Kockával dob: legalább “5”-öt vagy “6”-ot kell dobnia sikeres Hajszához. Dobásai “2”, “5” és “6”: összesen két érvényes dobás (a SJ-nak

csak egy érvényes dobás kell a sikerhez). Ezután véletlenszerűen húz egy lapkát a Hajsza Készletből: ez egy “3” értékű lapka, és nincs “Felfedés” ikon. A Hajsza Sérülést végre kell hajtani.

Nincsenek felhasználható kártyák vagy Karakterek képességei, és a SzNJ úgy dönt, sérülést szenved el. Vándor a Szövetség Vezetője, és a játékos nem akarja, hogy ő meghaljon, ezért véletlenszerűen húz fel egy Karaktert. Minden Útitárs Jelzőt összekever és kihúzz egyet: Gimli lett felhúzva. A bátor törp a Sötétség szolgálóival harcolva veszté életét. Mivel Gimlinek 2 a Szintje, és a Hajsza Sérülés értéke 3, a maradék 1 Hajsza Sérülés pontot Romlottságként kapjuk meg, és a Gyűrűhordozók Romlottsága növekszik.

Mivel a lapkán nincs Felfedés ikon, a Szövetség Haladás Jelző Rejtett oldala marad felül.

AZ EGY GYŰRŰ ÉS A VÉGZET HEGYE KÜLDETÉSE

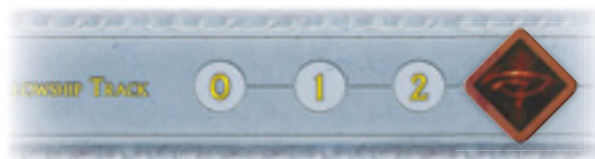
Amint a Sötét Úr kétségbeesetten keresi az Egy Gyűrűt, fel sem merül benne, hogy valaki Mordorba viszi azt. Tehát a saját földjének a határain belül nem is keresi a Gyűrűt.

A Gyűrű Háborújában, attól a pillanattól kezdve, hogy az Egy Gyűrű eléri Mordor határait, olyan események lendülnek mozgásba, amelyek kívül esnek a játékosok akaratán. Az igazi harc most a Gyűrű akarata, azaz, hogy visszatérjen Mesteréhez, és a Gyűrűhordozók eltökéltsége között folyik, hogy folytatni tudják a nehéz utat.

ROMLOTTSÁG NYOMONKÖVETÉSE



Romlottság Jelző



A Szövetség Sávon lévő Romlottság Jelző helye jelzi a Gyűrűhordozók Romlottságát.

A GYŰRŰ SÚLYA

A Gyűrűhordozók fizikai, szellemi és erkölcsi szenvedéseit a **Romlottság** képviseli.

Ha a Gyűrűt egy sikeres Hajsza elhárítására használod, vagy bizonyos Esemény Kártya hatása érvényesül, a Gyűrűhordozók Romlottsága minden alkalommal növekszik.

A Gyűrűhordozók Romlottsága akkor csökken, ha baráti Nagyvárosban vagy Erődítményben pihennek, vagy néhány Esemény Kártya különleges hatásaként.

Minden alkalommal, ha csökken vagy növekszik a Romlottság, a SzNJ ennek megfelelően mozgassa a Romlottság Jelzőt a Szövetség Sávon.

Amint a Romlottság Jelző eléri a 12 Romlottság pontot a Szövetség Sávon, a SzNJ azonnal elveszti a játékot.

A SZÖVETSÉG MORDORBAN

Mordorban mindenhol ott van a Sötét Úr hatalma, és minden lépéssel nehezebbé válnak a Gyűrű terhei. Az Egy Gyűrű elpusztításának utolsó lépése a **Mordor Sáv**.

A sávot csigavonalban elhelyezkedő körök jelzik a **Gorgoroth** régió a térképen. Fontos, hogy a körök nem számítanak a régió részének, és úgy tekintjük, mintha a Szövetség nem lenne a Gorgoroth régióban, vagy bármelyik másik régióban, ha a Mordor Sávon vannak.

Ha egy Szövetség Fázis során a Szövetség **Minas Morgul**-ban vagy a **Morannon**-on van, a SzNJ *dönthet* úgy, hogy belépnek Mordorba. Ebben az esetben azonnal hajtsd végre ezeket a lépéseket (miután teljesen végrehajtottad a Szövetség bejelentését, ha szükséges):

- 1) Tedd a Gyűrűhordozók figuráját a Mordor Sáv első lépésére (a Tünde írású "0"-val jelölve). Ettől kezdve a Szövetség a **"Mordor Sáv"-on** van. A Szövetség Haladás Jelző többé nem mozdul a Szövetség Sávon, de azt még most is jelzi, hogy a Szövetség Rejtve van-e vagy Felfedve.
- 2) Hozz létre egy új Hajsza Készletet, minden korábban felhúzott Szemet és a Hajsza Készlet maradékát összekeverve, és add hozzá az Esemény Kártyák által játékba hozott Különleges Jelzőket is. Ne tedd vissza a készletbe a korábban már "véglegesen" eldobott lapkákat.

Különleges Szabályok

Az alábbi különleges szabály érvényes, ha a Szövetség a Mordor Sávon van:

- Az Útitársak többé nem választhatóak le a Szövetségről, akár Akció Kocka, akár Esemény Kártya különleges hatásaként sem. Minden akció, ami normálisan leválasztaná az Útitársat, ehelyett eltávolítja a játékból.

- Ha a SzNJ az Akció Végrehajtási fázisban mozgatni szeretné a Szövetséget, ne dobj a Hajsza Kockákkal. Ehelyett, automatikusan húzz egy lapkát a Hajsza Készletből. Ezek hatásait úgy hajtsd végre, mint egy szokásos sikeres Hajszt, az alábbi kivétellel:
 - Ha a lapkán **Szem** van, annyi a Hajsza Sérülés, mint a Hajsza Mezőn lévő kockák száma (beleértve a Szabad Népek kockáit, amelyeket ebben a fordulóban való mozgásra használt el).
 - Normálisan a Szövetség egyet lép a Mordor Sávon, ha mozog. Viszont, ha a lapkán **Stop** ikon van, a Szövetség ugyanott marad, és nem lép előre.
- A Szövetségnek a Mordor Sávon is Rejtve kell lennie az előre haladáshoz. Ha a Szövetséget Felfedezik, a Szabad Népeknek a normális módon egy Karakter Akció Kockát kell használniuk a Szövetség ismételt elrejtésére.
- Ha egy Akció Végrehajtása fázis végén a SzNJ nem kísérelt meg mozogni vagy elrejtteni a Szövetséget a Mordor Sávon ebben a fordulóban, a Gyűrűhordozókhoz automatikusan hozzáadnak egy Romlottságot.
- Ha a Szövetség mind az öt lépést teljesítette a Mordor Sávon, a Végzet Hegyét elérték, és a SzNJ nyeri meg a játékot (kivéve ha a Gyűrűhordozók elérték a 12 Romlottság pontot, lásd 44. oldal).

MORDOR SÁV



- A Mordor Sáv nem számít a Gorgoroth régió részének.
- Ha a Szövetség belép Mordorba, a Gyűrűhordozókat a sáv első körére kell tenni.
- IHa a Szövetség rálép a Végzet Hegyére, és a Gyűrűhordozóknak nincs 12 Romlottság pontjuk, a SzNJ megnyeri a játékot.

X. FEJEZET: GYŐZELEM A JÁTÉKBAN

Négy mód van a játék megnyerésére. Két Győzelmi Feltétel bármikor teljesülhet a forduló során (lásd *Győzelmi Feltételek a Gyűrű Segítségével*, lejjebb), viszont a másik két Győzelmi Feltétel csak a forduló 6. fázisa során, a **Győzelem Ellenőrzése** során teljesülhet (lásd *Katonai Győzelmi Feltételek*, lejjebb).

Ha ezen Feltételek bármelyike teljesül, a játéknak vége egyik játékos Győzelmével.

Fontos, hogy az alacsonyabb számértékű Győzelmi Feltételek előnyt élveznek a magasabb számértékű Győzelmi Feltétellel szemben, ha kettő is teljesül egyazon fordulóban.

GYŐZELMI FELTÉTELEK A GYŰRŰ SEGÍTSÉGÉVEL

Szauron legfontosabb célja az Egy Gyűrű visszaszerzése, ugyanakkor a Szabad Népek elsőrendű célja a Gyűrű elpusztítása.

Ezért, ha **bármelyik esemény teljesül a forduló során**, a játék rögtön véget ér, **nem kell a Győzelem Ellenőrzése fázist megvárni.**

- 1) A Gyűrűhordozók Romlottsága:** Ha a Gyűrűhordozóknak 12 vagy több Romlottsága van, elbuktak a küldetésükben. Szauron visszaszerzi a Gyűrűjét, és a SJ nyeri meg a játékot.
- 2) A Gyűrű Elpusztítása:** Ha a Gyűrűhordozók figura a Mordor Sáv Végzet Hegye lépésén áll, és a Gyűrűhordozóknak 12 Romlottság pontnál kevesebbük van, a Gyűrűt elpusztították. Szauron teljesen eltűnik és a SzNJ nyeri meg a játékot.

KATONAI GYŐZELMI FELTÉTELEK

A *Gyűrűk Urában*, ha Szauron sikeresen elpusztította volna a Szabad Népek Nemzeteit, a Szabad Népek számára még a Gyűrű elpusztítása sem szerzett volna teljes győzelmet.

Ugyanakkor, ha a Szabad Népek sikeresen lekötötték volna Szauron katonai erejét, a Sötét Úrnak nagy erővel kellett volna a Szabad Népek Seregeire koncentrálnia, és a Gyűrűhordozóknak sokkal könnyebb lett volna a Végzet Hegyét elérniük.

Így, ha egy játék végére a két feltétel bármelyike teljesül, a játék katonai győzelemmel zárul.

GYŐZELMI PONTOK



A **f** szimbólum a Nagyvároson azt jelzi, hogy ha az ellenfél elfoglalja a Nagyváros régióját, 1 Győzelmi Pontot kap érte.



A **ff** szimbólum az Erődítményen azt jelzi, hogy ha az ellenfél elfoglalja az Erődítmény régióját, 2 Győzelmi Pontot kap érte.

- 3) A Sötétség meghódítja Középföldét:** Ha a SJ birtokol 10 vagy annál több Győzelmi Pontnyit a Szabad Népek Településeiből, ő nyer.
- 4) Szauront elűzik Középföldéről:** Ha a SzNJ birtokol 4 vagy annál több Győzelmi Pontnyit a Sötétség Településeiből, ő nyer.

A Katonai Győzelmi Feltételek Települések elfoglalásától függenek.

Katonai Győzelemhez egy játékos akkor birtokol egy ellenséges Települést, ha azon a játékos Település Birtoklás Jelzője van.

Minden ellenséges Nagyváros 1 Győzelmi Pontot, minden ellenséges Erődítmény 2 Győzelmi Pontot ér a játékosnak.

A játékosok a Győzelmi Pont Jelzőjükkel jelzik a Győzelmi Pont Sávon a hódításaikból származó Győzelmi Pontokat.

Győzelmi Pont Jelzők



**Szabad Népek
Győzelmi Pont Jelző**



**Sötétség
Győzelmi Pont Jelző**

XI. FEJEZET: TÖBBJÁTÉKOS SZABÁLYOK

Három- vagy négyjátékos módban minden játékos a *Gyűrűk ura* egyik fő hatalmát képviseli, bizonyos Nemzetekkel és Karakterekkel egyetemben.

NÉGYJÁTÉKOS MÓD

Négyjátékos módban a játékosok felelőssége így oszlik meg:

Szabad Népek:

- 1. Játékos: **Gondor** (plusz a Tündék)
- 2. Játékos: **Rohan** (plusz Észak és a Törpök)

Sötétség:

- 1. Játékos: **A Boszorkánykirály** (Szauron Nemzete)
- 2. Játékos: **Szarumán és Szauron Szövetségesei** (Vasudvard és a Déli & Keleti Nemzetek)

A szokásos szabályok érvényesek, az alábbi kivételekkel:

A játék kezdetén a Gondor játékos és a Boszorkánykirály játékos kapja meg a “Vezérjátékos Jelző”-ket.

Minden forduló elején (kivéve az 1. Fordulót), a Vezérjátékos átadja a csapattársának a “Vezérjátékos Jelző”-t.

ESEMÉNY FELHÚZÁSA

Az 1. Fordulóban minden játékos húz 1 kártyát mindkét Esemény Pakliból.

A következő fordulókban minden játékos csak egy kártyát húzhat fel, az általa választott Esemény Pakliból.

Kártya felhúzás után, és a fölösleges kártyák eldobása után, a csapattagok közös megegyezéssel elcserélhetik egymás között egy kártyájukat.

A játékosok nem mutathatják meg, és nem beszélhetik meg a kártyáikat. Csak annyit mondhatnak a csapattársuknak, hogy akarnak kártyát cserélni, vagy nem akarnak. Csak akkor lehet kártyát cserélni, ha mindkét játékos szeretne cserélni.

Négyjátékos játékban minden játékosnak maximum négy kártya lehet a kezében hat helyett.

SZÖVETSÉG FÁZIS

A Vezérjátékos dönti el a Szabad Népek csapatában, hogy bejelentsék-e a Szövetség helyét vagy ne, és ki legyen a Szövetség Vezetője.

HOZZÁRENDELÉS A HAJSZÁHOZ ÉS AKCIÓ DOBÁS

A Vezérjátékos dönti el a Sötétség csapatában, hogy hány Akció Kockát tegyenek a Hajsza Mezőre.

Mindkét csapat Vezérjátékosa dob az Akció Kockákkal.

AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

A Szabad Népek csapata kezd elsőnek.

A nem-Vezér játékos a Szabad Népek csapatában kiválaszt egy Akció Kockát, felhasználja azt egyik Nemzetének, vagy bármilyen akcióként a Szövetségnek, vagy bármelyik Útitársak csoportjának, pl. a Szövetség mozgatására vagy elrejtésére, vagy Útitársak mozgatására a térképen.

Ezután a nem-Vezér játékos a Sötétség csapatában választ ki egy Akció Kockát, aztán a Vezérjátékos a Szabad Népek csapatában, ezután a Vezérjátékos a Sötétség csapatában.

Az akciókat ebben a sorrendben kell végrehajtani, amíg mindkét csapat elhasználta az Akció Kockáit.

Ha egy játékos passzol egy akciót, a következő akcióját ugyanúgy végre kell hajtania, miután az ellenfél sorrendje megvolt.

AKCIÓK KORLÁTAI

Minden játékos csak bizonyos Nemzeteket irányít és csak ezeknek a Nemzeteknek a Seregeire tudja elhasználni az Akció Kockákat és Esemény Kártyákat toborzásra, mozgásra és harcra. Csak az adott Nemzetet irányító játékos mozgathatja annak a nemzetnek a Politikai Jelzőjét, kivéve, ha egyik Karakter különleges képességét használja.

Ha mindkét játékos Nemzetéből vannak egységek egy Seregben, egy régióban, ezek szabályait lásd a *Vegyes Seregeknél*, lejjebb.

ÖSSZEFOGLALÓ

Szabad Népek

- A Gondor játékos irányítja a Gondor-i és Tünde Nemzeteket.
- A Rohan játékos irányítja a Rohan-i, Észak-i és Törp Nemzeteket.
- Bármelyik játékos mozgathatja vagy elrejtheti a Szövetséget.
- Bármelyik játékos mozgathatja vagy leválaszthatja az Útitársakat.
- A Vezérjátékos dönti el, mik legyenek a Hajsza a Szövetségért hatásai.

Sötétség Seregei

- A Boszorkánykirály játékos irányítja a Szauron Nemzetet, a Boszorkánykirályt és Szauron Száját.
- A Szarumán és Szauron Szövetségesei játékos irányítja Vasudvardot és a Déli & Keleti Nemzeteket, és Szarumánt.
- Bármelyik játékos vadászhat a Szövetségre.
- Bármelyik játékos mozgathatja a Nazgulokat, de csak a Boszorkánykirály játékos toborozhat új Nazgult.
- Az Akció Kockák dobása előtt a Vezérjátékos dönti el, hogy hány Akció Kockát tegyenek a Hajsza Mezőre.

VEGYES SEREGEK

Ha akció után különböző játékosok által irányított egységek és Vezérek vannak ugyanazon régióban, maradhatnak különálló Seregek, vagy Vegyes Seregek is.

Ha különálló Seregek maradnak, minden játékos a saját egységeit és Vezéreit irányítja továbbra is. Ha a két Sereg összes egységének száma meghaladja a mennyiségi korlátot, a játékosok felváltva vegyennek le egységeket, kezdve a nem-Vezér játékossal, amíg eléri a korlátot.

A két játékos egységei Vegyes Sereget alkotnak, ha mindketten beleegyeznek; Vegyes Sereggé *kell* válniuk, ha a régiót megtámadják.

Az a játékos irányítja a Vegyes Sereget, akinek több Sereg egysége van a régióban. Döntetlen esetén, amelyik játékosnak több Elit egysége van, az irányítja a Sereget. Ha még mindig döntetlen, a mostani Vezérjátékos irányítja a Sereget.

Csak az irányító játékos használhat akciókat, hogy mozgasson vagy támadjon Vegyes Sereggel. Ha az egységek száma változik, a Vegyes Sereg irányítása átkerülhet a másik játékoshoz.

Egy játékos visszanyerheti az egységei feletti kontrollt a Vegyes Seregben, ha egy akcióval kivonul ezekkel az egységekkel arról a régióról, ahol Vegyes Sereg van.

A Vegyes Seregnek ugyanúgy megvannak a politikai korlátozásai (azaz nem kelhet át más nemzet határain), ha nem hadviselő Nemzet is tagja a Vegyes Seregnek.

ESEMÉNYEK

Alapból az Esemény Kártyákat a játékos csak akkor használhatja, ha ahhoz a Nemzethez vagy Karakterhez tartoznak, amelyeket a játékos irányít.

Az Esemény rész jobb alsó sarokban található ikon mutatja, melyik játékos használhatja a kártyát.

Azokat a kártyákat, amelyeken nincs ilyen ikon, akármelyik játékos játszhatja.

Játékosok Ikonjai



Gondor
Játékos



Rohan
Játékos



Boszorkány-
király
Játékos



Szarumán
és Szauron
Szövetségesei
Játékos

DÉLI & KELETI ELIT EGYSÉGEK

Többjátékos módban, ha Szarumán játékban van, minden Déli & Keleti Elit egység, és minden Vasudvard-i Elit Egység egyszerre Vezér és Sereg egység is a mozgás és csata tekintetében.

HÁROM JÁTÉKOS MÓD

A háromjátékos mód ugyanazokat a szabályokat alkalmazza, mint a négyjátékos mód, de csak egy SzNJ van, aki a szokásos kétjátékos szabályok szerint játszik, ezekkel a kivételekkel:

- A SzNJ nem használhat két egymás után következő akciót ugyanarra a Nemzetre (azaz egymás után nem toborozhat és mozgathat Gondor-i egységeket). Két egymás után következő akciót használhat Vegyes Seregekre, de nem ugyanarra a Seregbe (azaz mozgathat egy Gondor-i Sereget egyszer és utána egy Gondor/Rohan Sereget, de nem szabad kétszer ugyanazt a Gondor/Rohan Sereget mozgatni).

GYŐZELMI FELTÉTELEK

Minden csapat úgy nyer, mint kétjátékos módban. Csapaton belüli győzelem eldöntéséhez:

- Ha a Sötétség csapata nyer, számoljátok meg mindkét SJ által elfoglalt Erődítmények és Nagyvárosok Győzelmi Pontjait, és vonjátok ki belőle az elvesztett Nagyvárosok és Erődítmények pontjait. Az a játékos nyer, akinek több pontja van.
- Ha a Szabad Népek csapata nyer, az nyer, amelyik játékosnál kevesebb Győzelmi Pontot foglalt el a SJ Nagyvárosok és Erődítmények által.

TARTALOM

I. FEJEZET:

BEVEZETÉS 3

JÁTEKOSOK SZÁMA 3

MEGJEGYZÉS A MÁSODIK KIADÁSHOZ 3

II. FEJEZET:

A JÁTÉK ELEMEI 4

KOMPONENSEK LISTÁJA 4

A JÁTÉK ELEMEI 8

MŰANYAG FIGURÁK 8

Seregek 8

A Szabad Népek Vezérei 8

Nazgul 8

Karakterek 8

A JÁTÉKTÁBLA. 9

RÉGIÓK. 10

Szabad Régiók 10

NEMZETEK 10

ERŐDÖK ÉS TELEPÜLÉSEK. 10

Erődök 10

Települések 11

SÁVOK ÉS MEZŐK 11

III. FEJEZET:

A JÁTÉK ALAPBEÁLLÍTÁSA. 14

IV. FEJEZET:

A JÁTÉK FORDULÓI. 18

A FORDULÓ ÖSSZEGZÉSE 18

AZ AKCIÓ KOCKÁK. 18

AKCIÓ KOCKA KÉSZLET 18

HOZZÁRENDELÉS A HAJSZÁHOZ ÉS

AKCIÓ DOBÁS. 19

AZ AKCIÓ KOCKÁK HASZNÁLATA 19

A TÜNDE GYŰRŰK 21

V. FEJEZET:

AZ ESEMÉNY KÁRTYÁK 22

ESEMÉNY PAKLIK. 22

ESEMÉNY KÁRTYÁK FELHÚZÁSA. 22

ESEMÉNY KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA 22

Esemény Kártyák Általi Vesztések 22

CSATA KÁRTYÁK 23

VI. FEJEZET:

SEREGEK ÉS CSATÁK 24

KARAKTEREK 24

SZABAD NÉPEK KARAKTEREINEK

KIJÁTSZÁSA 24

SÖTÉTSÉG KARAKTEREINEK KIJÁTSZÁSA 24

KARAKTEREK MOZGATÁSA 24

Útitársak Mozgatása 24

Nazgul és Gonoszok Mozgatása. 24

SEREGEK ÉS MENNYISÉG. 26

SEREG ÖSSZTÉTELE 26

MENNYISÉGI HATÁROK 26

SEREG MEZŐK 26

EGYSÉGEK TOBORZÁSA. 26

ÚJ EGYSÉGEK ÉS VEZÉREK TOBORZÁSA 26

TOBORZÁSI KORLÁTOZÁSOK 26

ESEMÉNY KÁRTYA HASZNÁLATA SEREGEK

TOBORZÁSÁRA 27

SEREG MOZGÁS 27

SEREG MOZGATÁSA 27

Sereg Szétválasztása 27

Mozgási Korlátozások 27

ESEMÉNY KÁRTYA HASZNÁLATA SEREGEK

MOZGATÁSÁRA 27

CSATA KIÉRTÉKELÉSE 28

TÁMADÁS SEREGEKKEL 28

Támadó Sereg Szétválasztása 28

Harci Erő és Vezetői Érték. 28

CSATA LEVEZÉNYLÉSE 29

Csata Kártya Kijátszása. 29

Csata Dobás végrehajtása Kockákkal 29

Vezér Újradobás végrehajtása Kockákkal 30

Kockadobások Módosítói. 30

Veszteségek eltávolítása 30

Választhatsz, hogy abbahagyod a Támadást

vagy Visszavonulsz 30

Csata Vége 31

ERŐDÍTMÉNYEK, NAGYVÁROSOK,

ERŐDÖK ÉS OSTROMOK. 31

NAGYVÁROS VAGY ERŐD MEGTÁMADÁSA 31

ERŐDÍTMÉNY MEGTÁMADÁSA. 31

Csata a Csatamezőn 31

Visszavonulás Ostromba 31

OSTROM LEVEZÉNYLÉSE 32

Korlátozások 32

BEVETÉS 32

OSTROM MEGSEGÍTÉSE. 32

OSTROM UTÁNPÓTLÁSA 32

TELEPÜLÉS ELFOGLALÁSA 32

VII. FEJEZET:

KÖZÉPFÖLDE POLITIKÁJA . 34

A POLITIKA SÁV. 34

SZABAD NÉPEK NEMZETEINEK AKTIVÁLÁSA . 34

EGY POLITIKAI ÁLLAPOT ELŐRELÉPTETÉSE. 34

A POLITIKAI SÁVOT BEFOLYÁSOLÓ

ESEMÉNY KÁRTYÁK 35

BELÉPÉS A HÁBORÚBA 35

A KARAKTEREK A HÁBORÚBAN. 35

VIII. FEJEZET:

A GYŰRŰ SZÖVETSÉGE . . 36

A SZÖVETSÉGES FIGURÁK

ÉS JELZŐK 36

A GYŰRŰHORDOZÓK 36

ROMLOTTSÁG 36

ÚTITÁRS KARAKTER KÁRTYÁK . . 37

A SZÖVETSÉG VEZETÉSE 37

Gollam mint Vezető. 37

A SZÖVETSÉG SÁV. 37

SZÖVETSÉG MOZGATÁSA 37

SZÖVETSÉG MEGTALÁLÁSA 38

A Szövetség Kihirdeti a Saját Pozícióját 38

A Szövetséget Felfedezik a Gyűrű utáni

Hajza során. 38

A Szövetség a Sötétség Erődítményeiben. 39

A SZÖVETSÉG ELREJTÉSE 39

A GYŰRŰHORDOZÓ GYÓGYÍTÁSA 39

BELÉPÉS MORDORBA 39

AZ ÚTITÁRSÁK LEVÁLASZTÁSA

A SZÖVETSÉGRŐL 39

IX. FEJEZET:

HAJSZA A GYŰRŰÉRT . . . 40

A HAJSA KÉSZLET. 40

SIMA HAJSA JELZŐK 40

KÜLÖNLEGES HAJSA JELZŐK. 40

A SZÖVETSÉG ÜLDÖZÉSE. 40

HAJSZA KOCKADOBÁS. 40

Hajza Kockadobás módosítói. 41

Hajza Újradobások 41

HAJSZA SÉRÜLÉS KIÉRTÉKELÉSE. 41

HAJSZA HATÁSAI, HA BEJELENTIK VAGY

FELFEDEZIK A SZÖVETSÉGET 41

A HAJSA HATÁSAI 41

Sérülés Elszenvedése 42

A Gyűrű használata 42

AZ EGY GYŰRŰ ÉS A

VÉGZET HEGYE KÜLDETÉSE 42

A GYŰRŰ SÚLYA. 43

A SZÖVETSÉG MORDORBAN 43

Különleges Szabályok 43

X. FEJEZET:

GYŐZELEM A JÁTÉKBAN. 44

GYŐZELMI FELTÉTELEK A GYŰRŰ

SEGÍTSÉGÉVEL 44

KATONAI GYŐZELMI FELTÉTELEK 44

XI. FEJEZET:

TÖBBJÁTÉKOS SZABÁLYOK 45

NÉGYJÁTÉKOS MÓD 45

ESEMÉNY FELHÚZÁSA 45

SZÖVETSÉG FÁZIS 45

HOZZÁRENDELÉS A HAJSZÁHOZ

ÉS AKCIÓ DOBÁS. 45

AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA 45

AKCIÓK KORLÁTAI 45

ÖSSZEFOGLALÓ 45

Szabad Népek 45

Sötétség Seregei 46

VEGYES SEREGEK 46

ESEMÉNYEK. 46

DÉLI & KELETI ELIT EGYSÉGEK 46

HÁROM JÁTÉKOS MÓD. 46

GYŐZELMI FELTÉTELEK 46

TARTALOM 47

A game by **ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI** and **FRANCESCO NEPITELLO**

WAR OF THE RING

based on 'The Lord of the Rings'™ Trilogy by J.R.R. Tolkien
Second Edition

Game Design **ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI** and **FRANCESCO NEPITELLO**

Art **JOHN HOWE**

Art Direction & Graphic Design **FABIO MAIORANA**

Sculptures **BOB NAISMITH**

Sculpture Design **JOHN HOWE** and **MATTEO MACCHI**

Photos **CHRISTOPH CIANCI**

Production **ROBERTO DI MEGLIO** and **FABRIZIO ROLLA**

Fordította **NOVÁK TAMÁS**

Contributing Playtesters: Doug Adams, Kristofer Bengtsson, Kevin Chapman, Derek Coon, Andy Daglish, Caleb Diffell, Ugo Di Meglio, David Fristrom, Sergio Guerri, Kris Hall, Michael Hall, Mike Helba, Steve Hope, Christian Hrdlicka, Sean McCarthy, Marco Molin, Don Moody, Paolo Morescalchi, Steve Owen, Christian Petersen, Dan Raspler, Alex Rockwell, Steve Sanders, Douglas Silfen, Matthias Staber, Marcello Taglioli, Renaud Verlaque.

Second Edition Playtesters: Amado Angulo, Melanie Chapman, David Fortner, Tom Hanks, Peter Majek, David Morse, Luigi Pioto, Andrew Poulter, Craig Rose, Ralf Schemmann, Glenn 'Magic Geek' Shanley, Alija Villa, Wes Wagner, Kevin Warrender, Kevin Wojtaszczyk, Chris Young.

Special Thanks to Kristofer Bengtsson, Kevin Chapman and Andrew Poulter for their continuous support to the clarification of the *War of the Ring* rules and their precious feedback, incorporated into this new edition.

A Game Created, Published and Distributed Worldwide by **ARES GAMES SRL**



Piazza Petrucci 8, 55041, Camaiore (LU), Italy
www.aresgames.eu



Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, The War of the Ring, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used under license by Sophisticated Games Ltd and their respective licensees. War of the Ring Boardgame ©2011 Ares Games Srl. ©2011 Sophisticated Games Ltd. Warning! Not suitable for children under 36 months. Contains small parts. Choking hazard. Made in China. Retain this information for your records.