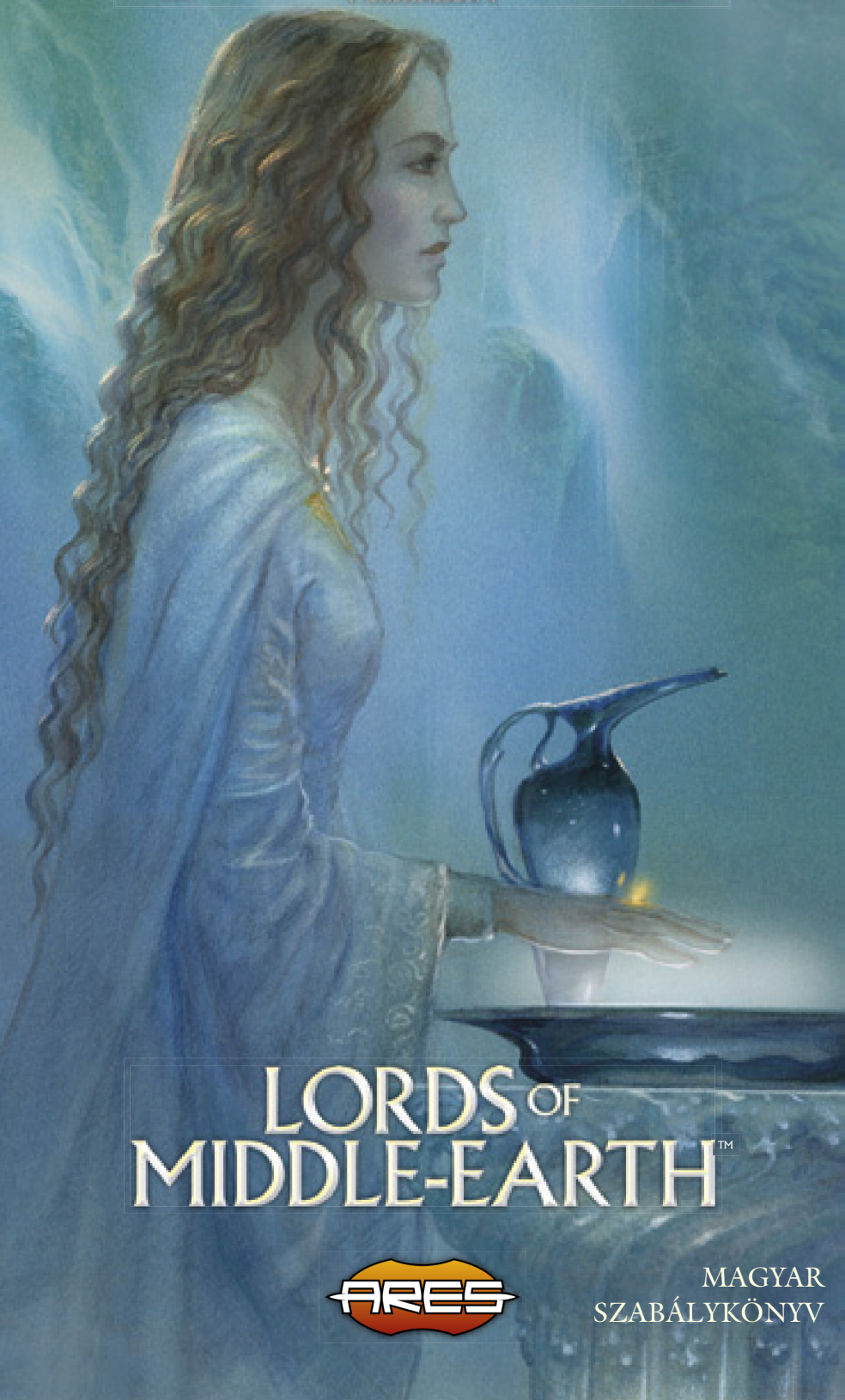


A GAME BY R. DI MEGLIO, M. MAGGI & F. NEPITELLO

WAR OF THE RING™

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

EXPANSION



LORDS OF MIDDLE-EARTH™



MAGYAR
SZABÁLYKÖNYV

I. FEJEZET: BÉVEZETÉS

A Középfölde Urai a második kiadású A Gyűrű Háborúja társasjáték kiegészítője. Új játékmenet-mechanikákat mutat be, amelyek célja friss játékbeli lehetőségek bevezetése, Tolkien regényeiben nem teljes mértékben kibontott események és szereplők által inspirálva.

A Gyűrűk Ura fontos személyiségei, akik korábban a játékban kizárólag eseménykártyák használatán keresztül jelentek meg, most különálló figurákként speciális szabályok révén kerülnek megjelenítésre. Egyes főszereplők alternatív ábrázolásai szintén szerepelnek a kiegészítőben.

JÁTÉKELEMEK

A Középfölde Urai kiegészítő az alábbi elemeket tartalmazza:

- Játékszabály
- 3 tünde gyűrűk őrzői speciális akció kocka
- 2 kisebb csatlós speciális akció kocka
- 6 új műanyag figura
 - 1 figura Elrond urat ábrázolva
 - 1 figura Galadriel úrnőt ábrázolva
 - 1 figura Mória Balrogját ábrázolva
 - 1 figura Gothmogot ábrázolva
 - 1 figura Szauron szája, a sötét númenorit ábrázolva
 - 1 figura a Boszorkányúr, a gyűrűlidérek urát ábrázolva
- 2 bónusz műanyag figura
 - 1 figura Aragorn, Isildur örökösét ábrázolva
 - 1 figura Fehér Gandalfot ábrázolva
- 11 karton számláló és jelölő, köztük:
 - 4 Szméagol hajsza jelző
 - 1 Szméagol karakter jelölő
 - 1 Balrog státusz jelölő
 - 3 tünde gyűrű jelölő
 - 2 sötétség akció jelölő
- 1 Szméagol speciális eseménykártya "Kell nekünk!"
- 3 új útitárs karakterkártya: Elrond, Galadriel, Szméagol
- 7 alternatív útitárs karakterkártya: Boromir, Gandalf, Gimli, Legolas, Trufa, Pippin, Vándor
- 2 új kisebb csatlós karakterkártya: A Balrog, Gothmog

- 2 alternatív csatlós karakterkártya: Szauron szája, a sötét númenori, Boszorkányúr, a gyűrűlidércek ura
- 13 új eseménykártya (6 a szabad népeknek, 7 a sötétségnek)

Megjegyzés: 2 további Szméagol hajsza jelző található a dobozban nagyobb méretben, A Gyűrű Háborúja gyűjtői kiadás tulajdonosai számára.

Az egyensúly érdekében a Középfölde Urai által bevezetett minden szabályt és játékelemet teljes egészében hozzá kell adni minden játékhoz. Az egyes elemek külön használata természetesen lehetséges, de megváltoztathatja a játék egyensúlyát. Az alternatív útítársak (lásd: Völgyzugolyi tanács, 30. oldal) a játékosok döntése szerint bekerülhetnek, vagy ki is maradhatnak a játékból.

A JÁTÉK ALAPBEÁLLÍTÁSA

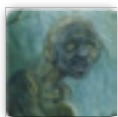
A szokásos módon végezzétek el a játék alapbeállítását az alábbi változtatásokkal:

- Vándor és Szürke Gandalf (mindkét verziójuk) választható a szövetség vezetőjének.
- Használjátok az új tünde gyűrű jelölőket az alapjáték jelölői helyett! Az új jelölők tartalmazzák a portréját annak a karakternek, aki birtokolja azt.
- Vegyétek elő az új eseménykártyákat (hat a szabad népek játékosának, hét a sötétség játékosának)! A sötétség játékos cserélje ki a "Mória Balrogja" karakter eseménykártyáját az "Egy Balrog jön!" eseménykártyára! A maradék tizenkét kártyát keverjétek az eseménypakliba (négy - négy karakter és két - két stratégia eseménykártya mindkét játékosnak)!
- A játék kezdetén adjatok két Szméagol hajsza jelölőt a hajsza készlethez!
- A többi játékelemet helyezétek a tábla mellé! Ezek később kerülnek játékba. Az alternatív útítárs karakterkártyák és a két sötétség akció jelölő csak a "Völgyzugolyi tanács" opcionális szabállyal (30. oldal) használhatóak, kivéve Gandalf, Narya örözeje (19. oldal).
- Fehér Gandalf és Aragorn figuráit a vizuális hatás érdekében használhatjátok a játék során, miután játékba hoztátok őket. Nem tartozik hozzájuk új szabály.

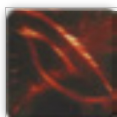
Megjegyzés: A rövidítés kedvéért "Az akció kockák visszaszerzése és eseménykártyák felhúzása" fázisra egyszerűen "Az akció kockák visszaszerzése" fázisként fog hivatkozni a szabály.

JELZŐK ÖSSZEFOGLALÁSA

Szméagol hajsza jelzők (4)



Eleje



Hátlap

Szméagol karakter jelölő (1)

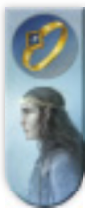


Eleje

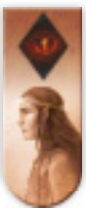


Hátlap

Tünde gyűrű jelölők (3)



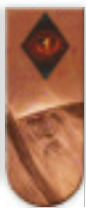
Elrond (Vilya)



Galadriel (Nenya)



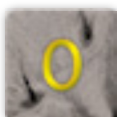
Gandalf (Narya)



Balrog státusz jelölő (1)



Eleje



Hátlap

Sötétség akció jelölők (2)



Eleje: Nazgûlok és csatlósok mozgatása



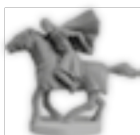
Eleje: Egy sötétség nemzet előreléptetése a politikai sávon



Hátlap

MŰANYAG FIGURÁK

Szabad népek karakterei



Aragorn



Elrond



Galadriel



Fehér Gandalf

Sötétség karakterei



A Balrog



Gothmog



Szauron
szája



A boszorkányúr

AKCIÓ KOCKÁK

A tünde gyűrűk őrzői



Elrond (Vilya)



Galadriel (Nenya)



Gandalf (Narya)

Kisebbs csatlósok



A Balrog



Gothmog

II. FEJEZET

ÚJ SZABÁLYOK

ÚJ KIFEJEZÉSEK

MEGHÓDÍTATLAN

A meghódítatlan kifejezés azokra a településekre vonatkozik, amelyeket az a játékos irányítja, amelyik a játék kezdetén irányította.

Az a település amelyet egy játékos elfoglal, majd az eredeti tulajdonosa visszafoglalja, szintén meghódítatlannak minősül.

Egy ostrom alatt álló erődítmény meghódítatlannak minősül, ha a védekező játékos az erődítmény eredeti tulajdonosa.

RÖPKÉPTELEN CSATLÓS

Néhány új csatlós (Mória Balrogja, Gothmog) nem tud repülni, mint a Nazgûlok (vagy a Boszorkányúr), ezért rájuk röpképtelen csatlósként fog hivatkozni a szabály.

Ugyanazokkal a korlátozásokkal mozognak, mint Szauron szája, az egyetlen csatlós ebből a típusból a Gyűrű Háborújában (a Boszorkányúr repül, Szarumán pedig egyáltalán nem mozog).

A röpképtelen csatlósok mozgása:

- Ha sereg nélkül mozog, a szintjével megegyező számú mezőt haladhat és figyelmen kívül hagyja az ellenséges seregeket.
- Nem kelhet át áthatolhatatlan területen.
- Nem léphet be, vagy hagyhat el olyan mezőt ami szövetséges erődítményt tartalmaz, melyet ellenséges sereg ostromol.
- Ha sereg nélkül mozog, nem léphet be olyan területre, melyen a szabad népek által uralt erődítmény található, kivéve, ha azt egy sötétség sereg ostromolja.

ÚJ SPECIÁLIS AKCIÓ KOCKÁK

A kiegészítővel új, speciális akció kockák kerülnek játékba, melyek a "tünde gyűrűk őrzői" kockák (röviden: őrző kockák) és a "kisebb csatlós" kockák.

Ezeknek a speciális kockáknak a szabályait alább ismertetjük.

ÚJ SZABÁLYOK AZ AKCIÓ KOCKÁK VISSZASZERZÉSE ÉS AZ AKCIÓ DOBÁS SORÁN

Amikor ezek a speciális kockák játékba kerülnek, a következő szabályok módosulnak az akció kockák visszaszerzése és az akció dobás során:

- Amikor játékban vannak, együtt kell dobni őket a többi akció kockával.
- Ha egy játékos több speciális akció kockával dob a forduló során, választania kell egyet a dobott eredmények közül, a többi kockát pedig el kell távolítania abban a fordulóban, még az akció végrehajtása fázis előtt.
 - Ha egy játékos "szem" eredményt dob a speciális akció kockákkal, muszáj azt választania.
 - Ha mindkét játékos több speciális akció kockával dob, először az a játékos választ a kockák közül, akinek több kocka van a készletében. Döntetlen esetén a szabad népek játékosja választ először.
- A fel nem használt speciális akció kockák visszakerülnek a készletbe a következő forduló akció kockák visszaszerzése fázisa során.

ÚJ AKCIÓ KOCKA EREDMÉNYEK

Az új speciális akció kockák új szimbólumokat tartalmaznak:



A "kártya húzás" eredmény lehetővé teszi a játékosoknak, hogy húzzanak egy eseménykártyát bármelyik esemény paklijukból.



A "balrog" eredmény a Balrog speciális kockáján található. Ennek magyarázata a karakterek leírásánál található (23-25. oldal)



Az "eltávolítás" szimbólum ★ néhány másik szimbólummal együtt található meg a kockákon. Ha bizonyos feltételek



teljesülnek, az eltávolítás szimbólummal ellátott kockák használatuk után végleg kikerülnek a játékból (10-11. oldal).

Né feledd, a "szem" szimbólum megtalálható a szabad népek speciális kockáin is. Ha ilyen eredményt dob, a szabad népek játékosának egyel kevesebb akciója lesz, ráadásul a sötétség játékosát erősíti a hajsza során.

SPECIÁLIS KOCKA EREDMÉNY KIVÁLASZTÁSA

Ha egy játékos több mint egy speciális akció kockával dob, választania kell egyet a dobott eredmények közül, a többi speciális akció kockát pedig el kell távolítania a következő körig. A játékos a kiválasztott kockát a szokásos módon játszhatja majd ki az akció végrehajtása fázis során.

Ha bármelyik játékos "szem" eredményt dob, mindenképpen azt kell választania, a többi speciális akció kockát pedig el kell távolítania.

Ha több kockán is "szem" eredmény szerepel, a játékos egyet választ közülük. A kiválasztott kocka a hajsza mezőre kerül az alapszabályok

SPECIÁLIS KOCKA EREDMÉNY HASZNÁLATA

Ha a dobott eredmény nem tartalmaz "szem" szimbólumot, a kiválasztott kocka az alapjáték szabályai szerint használható fel az akció végrehajtása fázis során. A speciális akció kockák az akció kocka készlet részét képezik minden szempontból.

Minden kockát a rajta lévő szimbólum szabályai szerint kell kijátszani.

Megjegyzés: Minden speciális akció kocka eredmény (kivéve a "szem") felhasználható egy-egy eseménykártya, vagy karakter akció kijátszása során

SPECIÁLIS AKCIÓ KOCKÁK ELTÁVOLÍTÁSA

Egy speciális akció kocka az akció kockák visszaszerzése fázis során kerül eltávolításra, ha a hozzá tartozó karakter az előző forduló során kikerült a játékból. A kockák további feltételek miatt is kikerülhetnek a játékból (10-11. oldal).

AZ ŐRZŐ KOCKÁK

A három tünde gyűrű őrzői rejtett erővel rendelkeztek, melyek használatával a szabad népeket támogathatták. Ugyanakkor a gyűrűk használata kockázatot is jelentett, mert felhívta Szauron figyelmét az Egy Gyűrű sorsára. Ezt az erőt és a használatával járó veszélyt a játékban a speciális akció kockáik, valamint egyéb képességeik jelenítik meg.

AZ ŐRZŐ KOCKÁK SZIMBÓLUMAI

Elrond (Vilya)



Sereg +
Eltávolítás



Utánpótlás



Esemény



Kártya
húzás



Kártya
húzás



Szem +
Eltávolítás

Galadriel (Nenya)



Karakter
+ Eltávolítás



Utánpótlás



Esemény



Kártya
húzás



Kártya
húzás



Szem +
Eltávolítás

Gandalf (Narya)



Karakter



Utánpótlás



Esemény



Kártya
húzás



Sereg



Szem

ŐRZŐ KOCKÁK HOZZÁADÁSA A KÉSZLETHEZ

Ha Elrond úr vagy Galadriel úrnő játékban van, vagy ha Szürke Gandalf, Narya őrzője a szövetség vezetője, akkor az adott karakterhez tartozó speciális akció kockát a kocka készlethez kell adni.

Elrond a Vilya, Galadriel pedig a Nenya kockát adja hozzá a készlethez amikor játékba kerülnek (16-18. oldal).

A speciális akció kockákat a szabad népek akció kocka készletéhez kell adni a forduló elején, miután Elrond vagy Galadriel játékba került.

A Narya kocka az akció kocka készlethez kerül, ha az akció kockák visszaszerzése fázis során Szürke Gandalf, Narya őrzője a Szövetség vezetője (19-20. oldal).

ŐRZŐ KOCKÁK VISSZASZERZÉSE ÉS ELTÁVOLÍTÁSA

Az akció kockák visszaszerzése fázis során a játékban lévő felhasznált és a fel nem használt őrző kockák egyaránt visszakerülnek a készletbe.

A hajsza mezőben lévő szabad népek akció kockáinak visszaszerzésére vonatkozó szabályok nem érvényesek, ha a hajsza mezőből visszaszerzett akció kocka egy őrző kocka, amelyen "szem" eredmény szerepel.

Ha Fehér Gandalf játékban van az akció kockák visszaszerzése fázis során, az új forduló elején, akkor az előző fordulóban kiválasztott őrző kockát el kell távolítani a játékból, ha az eredményen "eltávolítás" szimbólum ★ található.



A KISEBB CSATLÓS KOCKÁK

Bár nem olyan kiemelkedőek, mint Szauron többi szolgálja, Mória Balroga és Gothmog, Morgul helytartója hűen szolgálták a Sötét Urat. Erejüket a játékban a speciális akció kockáik, valamint egyéb képességeik jelenítik meg.

A KISEBB CSATLÓS KOCKÁK SZIMBÓLUMAI

A Balrog



Karakter
+ Eltávolítás



Balrog



Balrog



Utánpótlás



Kártya
húzás



Szem +
Eltávolítás

Gothmog



Sereg +
Eltávolítás



Sereg



Utánpótlás



Utánpótlás



Kártya
húzás



Szem +
Eltávolítás

KISEBB CSATLÓS KOCKÁK HOZZÁADÁSA A KÉSZLETHEZ

Ha Mória Balroga vagy Gothmog játékban van, akkor az adott karakterhez tartozó speciális akció kockát a kocka készlethez kell adni.

A speciális akció kockákat a sötétség akció kocka készletéhez kell adni a forduló elején, miután a Balrog vagy Gothmog játékba került.

KISEBB CSATLÓS KOCKÁK VISSZASZERZÉSE ÉS ELTÁVOLÍTÁSA

Az akció kockák visszaszerzése fázis során a játékban lévő felhasznált és fel nem használt kisebb csatlós kockák egyaránt visszakerülnek a készletbe.

Ha a Boszorkányúr (bármelyik verzió) játékban van az akció kockák visszaszerzése fázis során, az új forduló elején, akkor az előző fordulóban kiválasztott kisebb csatlós kockát el kell távolítani a játékból, ha az eredményén "eltávolítás" szimbólum ★ található.

PÉLDÁK

Szürke Gandalf játékban



Az 1. fordulóban a szabad népek játékosa Szürke Gandalfot, Narya őrzőjét választja a Szövetség vezetőjének. A Narya kockát együtt dobja a négy alap akció kockájával: az eredmény "kártya húzás", így a szabad népek játékosának öt akciója van a forduló során.

Ha az eredmény "szem" lett volna, a kocka a hajsza mezőbe kerülne és a játékosnak csak négy akciója lenne.

Szürke Gandalf és Galadriel játékban



A következő forduló kezdetén Szürke Gandalf, Narya őrzője a Szövetség vezetője és Galadriel úrnő játékban van. A szabad népek játékosa a Narya és a Narya őrző kockát is hozzáadja az akció kocka készletéhez.

A Narya kockával "sereg" eredményt, a Narya kockával pedig "esemény" eredményt dob. A játékosnak most ki kell választania a két eredmény közül az egyiket, mielőtt az akciók végrehajtása fázis elkezdődik. A játékos az "esemény" eredményt választja.

A Narya kocka fel nem használt marad és átmenetileg el kell távolítani. A következő fordulóban újra hozzá kell adni a készlethez, ha a megfelelő feltételek teljesülnek (azaz Gandalf továbbra is a Szövetség vezetője és legalább egy szabad népek akció kocka visszakérül a hajsza mezőből).

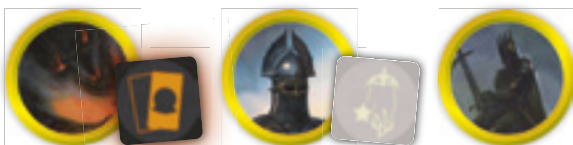
Elrond, Galadriel és Fehér Gandalf játékban



Egy későbbi fordulóban Galadriel úrnő, Elrond úr és Fehér Gandalf is játékban van. A szabad népek játékosja hozzáadja a Nenyá és a Vilya őrző kockát az akció kocka készletéhez, majd mindkettővel "szem + eltávolítás" eredményt dob. Csak egy "szem" kerül a hajsza mezőbe, ezért a szabad népek játékosának ki kell választania, melyik őrző kockát használja. A döntés fontos, hiszen mindkét kockán "eltávolítás" szimbólum is szerepel és amennyiben Fehér Gandalf a következő akció kockák visszaszerzése fázis során még játékban van, a kiválasztott kocka végleg kikerül a játékból.

A szabad népek játékosja úgy dönt, hogy a Vilya kockát használja. A fél nem használt Nenyá kockát félre kell tenni és a következő fordulóban ismét dobni kell vele, ha Galadriel továbbra is játékban van.

A Balrog, Gothmog és a Boszorkányúr játékban



Gothmog, Mória Balrogja és a Boszorkányúr, a gyűrűlédércek ura mind játékban vannak a forduló elején. Gothmog kockájával "sereg + eltávolítás" eredményt, a Balrog kockájával pedig "kártya húzás" eredményt dob a játékos.

Bár a "sereg" eredmény most hasznosabb lenne, a sötétség játékos a "kártya húzás" eredményt választja, mert azon nincs "eltávolítás" szimbólum. A Balrog kockáját hozzá adja az adott fordulóban felhasználható akcióihoz. Ha a "sereg" eredményt választotta volna, Gothmog kockája a következő akció kockák visszaszerzése fázis során végleg kikerült volna a játékból (feltéve, hogy a Boszorkányúr továbbra is játékban marad).

A TÜNDE GYŰRŰK

A Középfölde Urai három új karaktert vezet be, akik a tünde gyűrűket birtokolják: Elrond úr, Galadriel úrnő, Szürke Gandalf, Narya őrzője. Az ebben a fejezetben található szabályok azt írják le, hogyan módosul a tünde gyűrűk használata a játékban ezeknek a karaktereknek a megjelenésével.

A TÜNDE GYŰRŰK JELÖLŐI

Elrond úr, Vilya őrzője, Galadriel úrnő, Narya őrzője és Szürke Gandalf, Narya őrzője mind rendelkeznek egy-egy speciális képességgel, amely a karakter nevében megnevezett tünde gyűrű használatához kapcsolódik.

Annak érdekében, hogy a három gyűrű könnyebben megkülönböztethető legyen egymástól, a doboz új tünde gyűrű jelölőket tartalmaz. Ezeken a jelölőkön a gyűrű képe mellett az adott gyűrű őrzőjének portréja is szerepel.

A TÜNDE GYŰRŰK HASZNÁLATA

Mindegyik tünde gyűrű használható a Gyűrű Háborúja alapjáték szabályai szerint, vagy felhasználható az adott gyűrű speciális képességének aktiválására (lásd lentebb). A gyűrűk normál használata esetén a szabad népek játékos fordulónként egyszer felhasználhat egy tünde gyűrűt arra, hogy megváltoztassa egy akció kocka eredményét.

Ez a lehetőség mindig rendelkezésre áll, függetlenül attól, hogy a gyűrű jelölőn szereplő karakter játékban van-e.

A tünde gyűrűk nem használhatók arra, hogy megváltoztassák egy őrző kocka, vagy kisebb csatlós kocka eredményét.

Miután egy gyűrűt felhasználtak, a jelölőt a hátoldalára kell fordítani, majd át kell adni a sötétség játékosának (aki a szokásos szabályok szerint felhasználhatja azt, hogy megváltoztassa egy saját akció kockájának eredményét).

Amikor a szabad népek játékos egy gyűrűt használ fel egy dobás eredményének megváltoztatására, ki kell választania egy konkrét tünde gyűrű jelölőt, mivel az a gyűrű később már nem lesz elérhető a saját speciális képességének használatához.

Megjegyzés: A tünde gyűrűk speciális képességének aktiválása nem számít bele a fordulónként megengedett egyetlen normál gyűrűhasználatba.

ÚJ SPECIÁLIS GYŰRŰ KÉPESSÉGEK

Egy gyűrű speciális képességének használata csak akkor érhető el, ha a hozzá tartozó karakter játékban van; a gyűrűk képessége az adott őrző útítárs kártyájának leírásánál található. Amikor egy gyűrűt a speciális képességének aktiválására használnak, a megfelelő jelölőt a "Lángoló Szem" oldalára kell fordítani, majd át kell adni a sötétség játékosának.

A "Három gyűrű ragyogjon a tünde-királyok kezén" eseménykártya lehetővé teszi a szabad népek játékos számára, hogy visszaszerezzen egy korábban felhasznált gyűrűt.

A TÜNDE GYŰRŰK SPECIÁLIS KÉPESSÉGEI



Elrond úr (Vilya, a legkülönb a három közül)
Használd a Vilya tünde gyűrűt, hogy egy akció kockát, amit most használtál fel, megtarts (kivéve nyugat akarata). A felhasznált kocka nem kerül sem a használtak közé, sem a hajsza mezőbe.



Galadriel úrnő (Nenya, a gyémántgyűrű)
Amikor egy "szem" hajsza jelző kerül kihúzásra, használd a Nenya tünde gyűrűt, hogy töröld a hatását és húzz helyette egy másik jelzőt. A törölt hatású "szem" hajsza jelző végleg kikerül a játékból.



Szürke Gandalf (Narya, a fenséges)
Ha Szürke Gandalf, Narya őrzője egy meghódítatlan, szabad népek nemzet településén tartózkodik, felhasználhatod a Narya tünde gyűrűt és egy bármilyen akció kocka eredményt, hogy aktiváld azt a nemzetet és azonnal a "háborúban" mezőre mozgasd.

Ha ez bekövetkezik, a játékos bármelyik gyűrűt választhatja. Az egyetlen kikötés, hogy először a játékból kikerült gyűrűk közül kell választania és csak ezután választhat a sötétség játékosának birtokában lévő gyűrűk közül. Ebben az esetben az adott őrző speciális képessége újra elérhetővé válik, ha az őrző még mindig játékban van.

TÖBBJÁTÉKOS SZABÁLYOK

Ha a többjátékos szabályok szerint játszotok:

- Elrond úr és Galadriel úrnő a "Gondor játékos" irányítása alatt állnak, de a "Vezérjátékos" dönti el az őrző kocka dobás eredményét és bármelyik játékos használhatja azt.
- Ha bármelyik szabad népek játékos tünde gyűrűt használ egy kocka eredményének megváltoztatására, a "Gondor játékos" választja ki, hogy melyik konkrét gyűrűt használják.
- Mória Balroga és Gothmog a "Boszorkányúr játékos" irányítása alatt állnak, de a "Vezérjátékos" dönti el a kisebb csatlós kocka dobás eredményét és bármelyik játékos használhatja azt.

III. FEJEZET:

ÚJ SZEREPLŐK

A Középfölde Urai kiegészítő több új karaktert vezet be. Hatuk - Vándor, Boromir, Gimli, Legolas, Trufa és Pippin alternatív verziói - kizárólag a "Völgyzugolyi tanács" opcionális szabályok szerint kerülnek be a játékba (30. oldal).

A többi karaktert itt mutatjuk be és minden játékhoz hozzá kell adni őket, ha a kiegészítőt használjátok.

Ezek a karakterek a következők:

- A három tünde gyűrű őrzője (Galadriel úrnő; Elrond úr; Szürke Gandalf, Narya őrzője);
- Szméagol;
- Két kisebb csatlós (Mória Balrogja; Gothmog);
- Szauron szája, a sötét númenori;
- A Boszorkányúr, a gyűrűlédércek ura.

Szméagol nem rendelkezik külön figurával, mivel mindig a Gyűrű Szövetségének része, amikor játékban van.

Az útítársak alternatív verzió sem rendelkezik külön figurával, mivel az, hogy használják-e őket vagy sem, kezdetben titokban marad a sötétség játékosai előtt (30. oldal).

Minden szabály, amely az új karakterek használatához szükséges, részletesen le van írva itt és összefoglalva szerepel az egyes útítárs kártyákon.

ELROND ÚR VILYA ŐRZŐJE



Elrond, Völgyzugoly ura, valaha Gil-galad hírnöke volt és a Sötét Úr Középföldén maradt legkitartóbb ellenfelei közé tartozik. Ő a Vilya őrzője, a három tünde gyűrű közül a leghatalmasabb; veszélyes ellenfél lehet a sötétség számára, de milyen árat kell fizetni azért, ha a Hatalom Gyűrűjét Szauron Szeme elé tárjuk? A következő szabályok ezt a lehetőséget taglalják.



Elrond tulajdonságai a következők:

- Szint: 0 (Elrond nem hagyhatja el Völgyzugolyt)
- Vezetői Érték: 2
- Nemzet: Tündék.
- Hozzáadja a Vilya őrző kockát a szabad népek akció kocka készletéhez.

HOGYAN KERÜL ELROND JÁTÉKBA

Ha Szauron vagy a tündék "háborúban" állnak és Völgyzugoly meghódítatlan, egy utánpótlás akció kocka eredménnyel felhelyezheted Elrondot Völgyzugolyba.

ELROND A JÁTÉKBAN



Elrond a három tünde gyűrű őrzőinek egyike és amíg játékban van, hozzáadja a Vilya kockát a szabad népek akció kocka készletéhez.

A Vilya kocka egy "tünde gyűrűk őrzői" kocka és a használata a 9. oldalon leírt szabályok szerint történik.

A Vilya kocka az akció kockák visszaszerzése fázis során végleg kikerül a játékból, ha:

- Elrond kikerült a játékból, vagy
- a kocka "sereg" vagy "szem" eredményét választották (amelyeken eltávolítás szimbólum található) és Fehér Gandalf játékban van.

Különleges képességek

Vilya, legkülönb a három közül

Használd a Vilya tünde gyűrűt, hogy egy akció kockát, amit most használtál fel, megtarts (kivéve nyugat akarata). A felhasznált kocka nem kerül sem a használtak közé, sem a hajsza mezőbe.

Elrond háza

Minden, Elronddal közös régióban lévő elit tünde egység vezérnek is minősül minden csatával kapcsolatos szempontból.

További szabályok

- Elrond 3-as szintű útitárs a csata kártyák hatásai szempontjából.
- Elrond nem hagyhatja el Völgyzugolyt és el kell távolítani a játékból, ha Völgyzugolyt elfoglalják.

GALADRIEL ÚRNŐ NENYA ŐRZŐJE



Galadriel úrnő, az Aranyerdő királynője, az egyik leghatalmasabb tünde, aki Középföldén maradt; azonban Nenia, a gyémántgyűrű őrzőjeként már régen úgy döntött,

hogy rejtve marad Szauron elől. Mi történt volna, ha Galadriel nyíltan használja hatalmát, hogy segítse a szabad népeket, ezzel felfedve magát Szauron Szeme előtt? A következő szabályok ezt a lehetőséget taglalják.

Galadriel tulajdonságai a következők:

- Szint: 0 (Galadriel nem hagyhatja el Lórient)
- Vezetői Érték: 2
- Nemzet: Tündék.
- Hozzáadja a Nenia őrző kockát a szabad népek akció kocka készletéhez.



HOGYAN KERÜL GALADRIEL JÁTÉKBA

Ha Szauron vagy a tündék "háborúban" állnak és Lórien meghódíthatatlan, egy utánpótlás akció kocka eredménnyel felhelyezheted Galadrielt Lórienbe.

GALADRIEL A JÁTÉKBAN



Galadriel a három tünde gyűrű őrzőinek egyike és amíg játékban van, hozzáadja a Nenia kockát a szabad népek akció kocka készletéhez.

A Nenia kocka egy "tünde gyűrűk őrzői" kocka és a használata a 9. oldalon leírt szabályok szerint történik.

A Nenia kocka az akció kockák visszaszerzése fázis során végleg kikerül a játékból, ha:

- Galadriel kikerült a játékból, vagy
- a kocka "karakter" vagy "szem" eredményét választották (amelyeken eltávolítás szimbólum található) és Fehér Gandalf játékban van.

Különleges képességek

Nenya, a gyémántgyűrű

Amikor egy "szem" hajsza jelző kerül kihúzásra, használd a Nenya tünde gyűrűt, hogy töröld a hatását és húzz helyette egy másik jelzőt. A törölt hatású "szem" hajsza jelző végleg kikerül a játékból.

A tünde nép bátorsága

Toborozhatsz Lórienbe akkor is, ha ostrom alatt áll.

További szabályok

- Galadriel 3-as szintű útítára a csata kártyák hatásai szempontjából.
- Galadriel nem hagyhatja el Lórient és el kell távolítani a játékból, ha Lórient elfoglalják.

SZÜRKE GANDALF, NARYA ŐRZŐJE

Egyedül a Bölcsék tudták, hogy Gandalf volt az egyik tünde gyűrű, Narya, a fenséges őrzője. Szürkerév ura, Círdan bízta rá a gyűrűt, amikor a mágus Középföldre érkezett.

A Gyűrűk Urában Gandalf látszólag visszafogottan használja a gyűrű erejét, hogy erőt és bátorságot adjon a körülötte lévőknek. De mi történt volna, ha úgy dönt, hogy nyíltabban él a hatalmával? Szürke Gandalf ezen alternatív változata ezt a lehetőséget vizsgálja.



Megjegyzés: Mivel ez a karakter kiemelt jelentőségű a Középfölde Urai kiegészítőben, a szabad népek játékosai akkor is választhatja a használatát, ha a "Völgyzugolyi tanács" variáns szabályai (30. oldal) nincsenek használatban.

Szürke Gandalf, Narya őrzőjének tulajdonságai a következők:

- Szint: 3
- Vezetői Érték: 1
- Nemzet: Szabad Népek.
- Hozzáadja a Narya őrző kockát a szabad népek akció kocka készletéhez, ha ő a Szövetség vezetője.

HOGYAN KERÜL SZÜRKE GANDALF JÁTÉKBA

A játék elején a szabad népek játékosai dönthet úgy, hogy kicseréli Szürke Gandalfot, Szürke Gandalf, Narya őrzőjére. Ehhez helyezze a megfelelő útitárs kártyát az útitársak paklijába (anélkül, hogy felfedné a választását a sötétség játékosának, kivéve, ha Gandalf a játék kezdetén a Szövetség vezetője).

Szürke Gandalf, Narya őrzője a szokásos szabályok szerint leválasztható a Szövetségről.

SZÜRKE GANDALF A JÁTÉKBAN



Fehér Gandalf a három tünde gyűrű őrzőinek egyike és amíg ő a Szövetség vezetője, hozzáadja a Narya kockát a szabad népek akció kocka készletéhez.

Különleges képességek

Vezető.

Ha az akció kockák visszaszerzése fázis során Szürke Gandalf a Szövetség vezetője és legalább egy szabad népek akció kocka volt a hajsza mezőben az előző körben, add a Narya kockát az akció kocka készlethez!

Ez azt jelenti, hogy a Gandalf által biztosított extra akció kocka csak akkor kerül az akció kocka készletbe, ha ő a Szövetség vezetője és a Szövetség legalább egyszer mozgott az előző fordulóban. A Narya őrző kocka használata a 9. oldalon leírt szabályok szerint történik.

Ne feledd, ha Gandalf a forduló "Szövetség fázisában" válik vezetővé, a Narya őrző kocka csak a következő fordulóban kerül hozzáadásra, feltéve, hogy akkor is ő a vezető.

Kivétel: Ha Gandalf a Szövetség vezetője a játék kezdetén, a Narya őrző kockát hozzá kell adni az akció kocka készlethez az első fordulóban.

Narya, a fenséges

Ha Szürke Gandalf, Narya őrzője egy meghódíthatatlan, szabad népek nemzet településén tartózkodik, felhasználhatod a Narya tünde gyűrűt és bármilyen akció kocka eredményt, hogy aktiváld azt a nemzetet és azonnal a "háborúban" mezőre mozgasd.

A nyugat küldötte

Ha Szürke Gandalf, Narya őrzője nincs a Szövetségben, kicserélhető Fehér Gandalfra (útmutatás Fehér Gandalf útitárs kártyáján).

SZMÉAGOL, A MEGSZELÍDÍTETT NYAVAJÁS

A Gyűrűk Urában Gollamot akkor pillantjuk meg először, amikor a Szövetség elhagyja Mória balrangját, de csak akkor csatlakozik a Gyűrűhordozókhoz, amikor Frodó és Samu egyedül maradnak a küldetésük során. Mi történhetett volna, ha a Szövetség még a felbomlása előtt megszelídíti ezt a szerencsétlen nyavajást? A következő szabályok ezt a lehetőséget taglalják.



Szméagol tulajdonságai különleges értékekkel rendelkeznek, melyek a következők:

- Szint: X (Szméagol szintje megegyezik a Szövetségben lévő legmagasabb szintű útítárs szintjével.)
- Vezetői Érték: 0 (Szméagol soha nem használható egy sereg vezéréként.)

HOGYAN KERÜL SZMÉAGOL JÁTÉKBA



Ha egy játékos Szméagol jelzőt húz a hajsza készletből, a hajsza sebzés értéke 0 és Szméagol speciális útítársként játékba kerül; mindig ő a Szövetség vezetője.

Helyezd Szméagol útítárs kártyáját a Szövetség mezőbe; ő a Szövetség vezetője. Helyezd Szméagol útítárs jelzőjét a többi útítárs jelzője közé.

Távolítsd el a kihúzott Szméagol jelzőt a játékból.

Szméagol összes különleges képessége azonnal aktívvá válik.

Megjegyzés: Szméagol nem Gollam. A játék eseményei, vagy a különböző kártya hatások, amelyek Gollamra hivatkoznak nem érvényesülnek Szméagol jelenlétével.

Ha Gollam játékba kerül Szméagol előtt (vagy ha Szméagol már játékban volt, majd később kikerült) Szméagol jelző húzása esetén el kell távolítani a kihúzott jelzőt és újat kell húzni helyette.

SZMÉAGOL A JÁTÉKBAN

- Szméagol átlagos útítársnak minősül, kivéve, hogy mindig ő a Szövetség vezetője. Növeli a játékban lévő útítársak számát a sötétség játékosai által a hajsza mezőbe helyezhető

kockák mennyisége szempontjából és hajsza során eltávolítható veszteségként, mint bármelyik másik útitárs.

- Szméagol szintje X. Ez azt jelenti, hogy a szintje megegyezik a Szövetségben lévő legmagasabb szintű útitárs szintjével.
- Szméagol leválasztható a Szövetségről, mint bármelyik másik útitárs, de el kell őt távolítani, ha ez megtörténik.
- Távolítsd el Szméagolt, ha a Szövetség bejelenti a helyzetét egy meghódítatlan szabad népek nagyvárosban, vagy erődtáborban!
- Ha Szméagol bármilyen módon eltávolításra kerül, a "Kell nekünk!" speciális eseménykártya azonnal játékba kerül.
- Ha bármikor Szméagol marad az egyetlen útitárs a Szövetségben cseréld le Szméagolt Gollamra! Ebben az esetben nem kerül játékba a "Kell nekünk!" speciális eseménykártya.
- Ha Szméagol elhagyta a játékot, egy Szméagol jelző húzása esetén el kell távolítani a kihúzott jelzőt és újat kell húzni helyette.
- Ha Szméagol már nincs játékban, Gollam a szokásos módon léphet játékba.

Különleges képességek

Vezető.

Szméagol jelző húzása esetén a hajsza sérülés értéke 0. A kihúzott Szméagol hajsza jelzőt el kell távolítani a játékból.

Szméagol és az eseménykártyák

A kiegészítő új eseménykártyái közül néhány módosítja Szméagol jelenlétének hatását:

- Az "Ismered az odavezető utat" hozzáadja a harmadik és a negyedik Szméagol hajsza jelzőt a hajsza készlethez.
- A "Nem megyünk vissza" előnnyé fordítja a hajsza készletben található Szméagol hajsza jelzőket a sötétség játékos számára.
- A "Biztonságos ösvények a sötétben" lehetővé teszi a "Kell nekünk!" és a "Nem megyünk vissza" eseménykártyák eltávolítását.

MÓRIA BALROGJA, AZ ŐSI VILÁG DÉMONA



A Balrog az ősi háborúk túlélője, egy démon, egy rég elfeledett korból, aki a hegyek alatt rejtőzik. Morgoth

szolgája rettenetet zúdíthatott

volna a földre, de végül Szürke Gandalf keze által lelte végzetét a Zirak-Zigil csúcsán.

Mi történhetett volna, ha ez a gonosz teremtmény elegendő időt kapott volna, hogy kiterjessze hatalmát Középfölde szívében? A következő szabályok ezt a lehetőséget taglalják.



A Balrog tulajdonságai a következők:

- Szint: 0 (A Balrog nem hagyhatja el Móriát, kivéve, ha aktiválják, lásd lentebb)
- Vezetői Érték: 3
- Hozzáadja a Balrog kisebb csatlós kockát a sötétség akció kocka készletéhez.

HOGYAN KERÜL A BALROG JÁTÉKBA

A sötétség játékos felhsználhat egy "utánpótlás" akció kocka eredményt, hogy játékba hozza a Balrogot Móriában. Ha Mória meghódítatlan és nem áll ostrom alatt, a sötétség játékos toborozhat oda egy Szauron egységet (simát vagy elitet) is.

Amikor a Balrog játékba kerül, a tünde és törp nemzetek egy mezővel előrébb haladnak a politikai sávon.

Helyezd a Balrog státusz jelölőt a csatlós kártya mellé az inaktív oldalával felfelé!

Balrog státusz jelölő



Eleje: Aktív Hátlapja: Inaktív

A BALROG A JÁTÉKBAN



A Balrog egy kisebb csatlós és amíg játékban van, hozzáadja a Balrog kisebb csatlós kockát (11. oldal) a sötétség akció kocka készletéhez.

A Balrog kocka az akció kockák visszaszerzése fázis során végleg kikerül a játékból, ha:

- A Balrog kikerült a játékból, vagy
- a kocka "karakter" vagy "szem" eredményét választották (amelyeken eltávolítás szimbólum található) és a Boszorkányúr (bármelyik verzió) játékban van.

Különleges képességek

Tűz és árnyék

Húzz egy hajsza jelzőt, ha a Szövetséget felfedték vagy bejelentette a helyzetét és ennek eredményeként be-, ki-, keresztül mozgott, vagy ott maradt a balrog régiójában! Hagyd figyelmen kívül a felfedés szimbólumot a hajsza jelzőn!

Ha a kihúzott jelző egy "szem", távolítsd el a Balrogot és a Szövetség vezetőjét is (ha Gollam a Szövetség vezetője, a "szem" jelző hatás nélkül eldobásra kerül).

Udûn lángja

Ha a Balrog egy csatában vesz részt, adj kettőt a sötétség sereg harci erejéhez (maximum 5 kockával dobhatsz).

A Balrog aktiválása



Kezdetben a Balrog inaktív - a szintje 0 és nem hagyhatja el Móriát. Ha a sötétség játékos felhasználja a "Balrog" eredményt a dobott kisebb csatlós kockán, vagy kijátssza az "Egy Balrog jön!" eseménykártyát, a Balrog aktívvá válik. Fordítsd át a Balrog státusz jelölőt az aktív oldalára emlékeztetőül.

Az aktiválás hatásai

A Balrog szintje 2 amíg aktív státuszban van.

A Balrog elhagyhatja Móriát amíg aktív státuszban van, röpképtelen csatlósnek számít és 2 mezőt mozoghat.

Ha a Balrog már aktív státuszban van, a "Balrog" eredménnyel az alábbi akciók közül hajthatsz végre egyet:

- Mozgass egy sereget amiben a Balrog található, vagy
- Támadj egy sereggel amiben a Balrog található, vagy
- Mozgasd a Balrogot a táblán.

A Balrog inaktívvá tétele

Miután a Balrog aktiválódott, aktív marad mindaddig, amíg a szabad népek játékos a inaktívvá nem teszi.

A szabad népek játékos a következő módokon teheti inaktívvá a Balrogot:

- Egy "nyugat akarata" akció kocka eredmény felhasználásával, vagy
- Egy "karakter" akció kocka eredmény felhasználásával, ha Gandalf (bármelyik verzió) ugyanabban a régióban tartózkodik, mint a Balrog.

Ha a Balrog Mórián kívül válik inaktívvá, kikerül a játékból. Ha Mórián belül válik inaktívvá, a szintje 0-ra csökken. Fordítsd át a Balrog státusz jelzőt az inaktív oldalára emlékeztetőül!

További szabályok

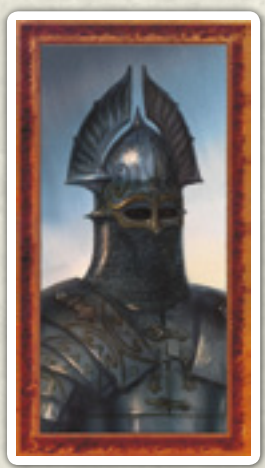
- A Balrog nem minősül csatlósna a Fehér Gandalf játékba hozatalához kapcsolódó szabályok szempontjából.

GOTHMOG, MORGUL HELYTARTÓJA



Morgul helytartójának valódi természete nem kerül felfedésre a Gyűrűk Urában. Miután a Boszorkányúr elpusztul Pelennor mezőin, ő veszi át a sötétség seregeinek főparancsnokságát,

így bizonyosan a sötétség leghatalmasabb szolgálói közé tartozik. Ha Aragorn nem érkezik meg időben, Gothmog talán képes lett volna a csata kimenetelét a sötétség javára fordítani. De mi történt volna, ha Gothmog már korábban megkapja Mordor seregeinek parancsnokságát, miközben a Boszorkányúr az Egy Gyűrű visszaszerzésén fáradozik? A következő szabályok ezt a lehetőséget taglalják.



Gothmog tulajdonságai a következők:

- Szint: 3
- Vezetői Érték: 1
- Hozzáadja a Gothmog kisebb csatlós kockát a sötétség akció kocka készletéhez.

HOGYAN KERÜL GOTHMOG JÁTÉKBA

Ha Szauron "háborúban" áll, Minas Morgul meghódíthatatlan és a Boszorkányúr, a fekete kapitány nincs játékban, egy "utánpótlás" akció kocka eredménnyel játékba hozhatod Gothmogot Minas Morgulban.

GOTHMOG A JÁTÉKBAN



Gothmog egy kisebb csatlós és amíg játékban van, hozzáadja a Gothmog kisebb csatlós kockát (11. oldal) a sötétség akció kocka készletéhez.

A Gothmog kocka az akció kockák visszaszerzése fázis során végleg kikerül a játékból, ha:

- Gothmog kikerült a játékból, vagy
- a kocka "sereg" vagy "szem" eredményét választották (amelyeken eltávolítás szimbólum található) és a Boszorkányúr (bármelyik verzió) játékban van, vagy
- ha a Boszorkányúr, a fekete kapitány játékba kerül.

Hajtsuk őket a harcba

Ha Gothmog egy sötétség sereggel egy szabad régióban tartózkodik, egy "utánpótlás" akció kocka eredménnyel toborozhatsz egy sima Szauron egységet, vagy lecserélhetsz egy sima Szauron egységet egy elit egységre abban a régióban.

További szabályok

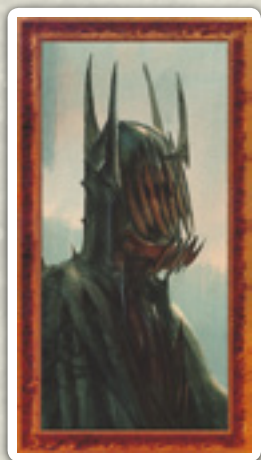
- Gothmog nem minősül csatlósnak a Fehér Gandalf játékba hozatalához kapcsolódó szabályok szempontjából.
- Gothmog röpképtelen csatlósnak minősül a mozgás szempontjából.

SZAURON SZÁJA A SÖTÉT NÚMENORI



A Gyűrűk Urában Sauron szája követként és hadvezérként jelenik meg, aki Sauron győzelme esetén a szabad népek zsarnokává válhatott volna. Azonban Sauron szája egy sötét númenori mágus

volt, aki jelentős hatalommal bírt. Mi történt volna, ha a Sötét Úr hamarabb szabadítja rá ezt a kegyetlen hadvezért ellenségeire? A következő szabályok ezt a lehetőséget taglalják.



Sauron szájának statisztikái a következők:

- Szint: 3
- Vezetői Érték: 2
- Hozzáad egy sima akció kockát a sötétség akció kocka készletéhez.

HOGYAN KERÜL SZAURON SZÁJA JÁTÉKBA

Ha a szabad népek játékosának 1, vagy több győzelmi pontja van, egy "utánpótlás" akció kocka eredménnyel játékba hozhatod Sauron száját egy meghódíthatatlan Sauron erődtítményben.

A sötétség játékosja dönthet úgy is, hogy Sauron száját, a sötét númenorit sorozza be, Sauron szája, Barad-dûr helytartója helyett, amikor a Szövetség a Mordor sávon tartózkodik.

Megjegyzés: Sauron szájának egyik változata sem (a sötét númenori, vagy Barad-dûr helytartója) hozható játékba, ha a másik változat már játékban van, vagy korábban kikerült a játékból.

SZAURON SZÁJA A JÁTÉKBAN

Különleges képességek

Gonosz tudomány.

Ha a sötét númenori egy erődöt ostromló seregben tartózkodik, a sötétség játékosja meghosszabbíthatja a csatát egy körrel, akciónként egyszer, elit egység lefokozása nélkül.

Hatalmas boszorkányság.

Ha a sötét númenori egy sötétség seregben tartózkodik, a sötétség játékos fordulóként egyszer, egy "utánpótlás" akció kocka eredményt "karakter" akció kocka eredményként használhat azon a seregen.

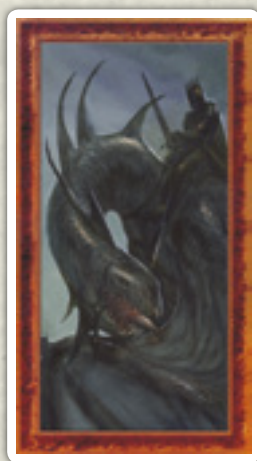
A BOSZORKÁNYÚR, A GYŰRŰLIDÉRCEK URA



A Gyűrűk Urában,
miután a Nazgûlok
vereséget szenvednek
Bruinen gázlójánál,
a Boszorkányúr új,

démoni hatalmat kap és

Szauron fekete kapitányaként tér vissza, hogy a Minas Tirith elleni fő támadást vezesse. De mi történt volna, ha Szauron ismét a gyűrűlédércek urát bízta meg az Egy Gyűrű felkutatásával, ahelyett, hogy erejét a háborúra tartalékolja? A következő szabályok ezt a lehetőséget taglalják.



A Boszorkánvúr tulajdonságai a következők:

- Szint: ∞ (A Boszorkányúr Nazgûlként mozog)
- Vezetői Érték: 1
- Hozzáad egy sima akció kockát a sötétség akció kocka készletéhez.

HOGYAN KERÜL A BOSZORKÁNYÚR JÁTÉKBA

Ha a Szövetség nem egy meghódíthatlan szabad népek erődítményben tartózkodik, egy "utánpótlás" akció kocka eredménnyel játékba hozhatod a gyűrűlédércek urát .

Ha a Boszorkányúr, a fekete kapitány nincs játékban, helyezd a gyűrűlédércek urát a Szövetséggel azonos régióba. Ha a fekete kapitány már játékban van, kicserélheted őt a gyűrűlédércek urára abban a régióban ahol tartózkodik.

A BOSZORKÁNYÚR A JÁTÉKBAN

A fekete kapitány besorozása

Ha a gyűrűléderecek ura játékban van, a sötétség játékos a egy "utánpótlás" akció kocka eredmény felhasználásával lecserélheti őt a fekete kapitányra, feltéve hogy a fekete kapitány játékba hozatalának feltételei teljesülnek. A fekete kapitány ugyanarra a területre kerül, ahol korábban a gyűrűléderecek ura tartózkodott.

Ne feledd, a Boszorkányúr alternatív verziói csak egyszer cserélhetők le egymásra a játék során. Ha a sötétség játékosja egyszer már lecserélte a Boszorkányúr egyik változatát a másikra, ezt többé nem teheti meg. Továbbá a Boszorkányúr semelyik változata nem hozható játékba, ha bármelyik változata korábban kikerült a játékból.

Különleges képességek

A félelem szigonya.

Ha a gyűrűlidércek ura a Szövetség régiójában tartózkodik, amikor egy eseménykártyát játszol ki a karakter pakliból, azonnal húzhatsz egy másik eseménykártyát a karakter pakliból.

Megjegyzés: Ha az "Orthanc palantírja" sötétség eseménykártya játékbán van, csak egy kártya húzható.

Ő látja, ő tudja.

Ha a Szövetség bejelenti a helyzetét és nem egy meghódítatlan szabad népek erődítményben tartózkodik, a sötétség játékos a Gyűrűhordozók régiójába mozgathatja gyűrűlidércek urát, akció felhasználása nélkül.

További szabályok

- A Boszorkányúr, a gyűrűlidércek ura nem minősül csatlósnak a Fehér Gandalf játékba hozatalához kapcsolódó szabályok szempontjából.
- Minden olyan eseménykártya, amely "a Boszorkányúrra" hivatkozik, a gyűrűlidércek ura esetében is felhasználható.



IV FEJEZET:

A VÖLGYZUGOLYI
TANÁCS

A völgyzugolyi tanács szabályai nagyobb eltérést mutatnak a Gyűrűk Ura történetétől, mint ahogyan azt mindannyian ismerjük. Emiatt az a variáns opcionális szabályként kerül bemutatásra.

Mi történt volna a Gyűrű Háborúja során, ha a völgyzugolyi tanács - ahelyett, hogy kilenc útitársból álló szövetséget küld a Végzet-hegye küldetésre - egy vagy több hőst visszaküld a saját hazájába?

A völgyzugolyi tanács variáns ezt a lehetőséget taglalja.

ALTERNATÍV ÚTITÁRSOK

Az előkészületek során a szabad népek játékosa a Gyűrű Háborújában szereplő Szövetség karakterei közül bármelyiket lecserélheti a kiegészítő megfelelő karakterére. A kiválasztott útitárs kártyákat helyezd a Szövetség pakliba.

Az útitársak kiválasztása nem kerül felfedésre a sötétség játékosa előtt, kivéve, ha az adott karakter a Szövetség vezetője, mert a vezető mindig látható. Bármely más karaktert fel kell fedni, ha:

- a Szövetség vezetőjévé válik, vagy
- egy hajsza áldozataként kerül kiválasztásra, vagy
- leválasztják a Szövetségről.

AZ ÚJ ÚTITÁRSOK AKTIVÁLÓ KÉPESSÉGEI

Ne feledd, az új útitársak közül nem mindegyik rendelkezik nemzet szimbólummal az útitárs kártyáján. Ez szándékosan van így: ezek az útitársak csak a speciális képességeik segítségével tudnak aktiválni egy nemzetet.

ÚTITÁRSOK A SZÖVETSÉGEN
KÍVÜL

Néhányan az új útitársak közül (Trufa, Pippin, Boromir, Gimli és Legolas) a Szövetségen kívül, a saját hazájában is kezdheti a játékot.

Ez azt jelképezi, hogy ők még a Gyűrűhordozók indulása előtt elhagyták Völgyzugolyt és így Frodó és társai utazásának kezdetére visszaérhettek saját hazájukba.

Az első forduló szövetség fázisában a szabad népek játékosai kijelölheti, hogy egy vagy több útitárs a Szövetségen kívül kezdje meg a játékot, Ezeket az útitársakat távolítsuk el a Szövetségből és helyezzük a játéktáblára az útitárs kártyájukon megadott kezdő területre. A játék minden szempontjából úgy kell kezelni őket, mint bármelyik másik útitársat, aki levált a Szövetségről.

Ha ezek az útitársak nem a Szövetségen kívül kezdik a játékot, akkor a szokásos módon a Szövetséggel utaznak és a megszokott szabályok szerint választhatók le.

A SÖTÉTSÉG AKCIÓ JELZŐI

Ha bármelyik útitárs a Szövetségen kívül kezdi a játékot, a sötétség játékosai a következőket kapja:

- egy akció jelzőt a saját választása szerint, ha csak egy útitárs kezdi a játékot a Szövetségen kívül;
- mindkét akció jelzőt, ha egynél több útitárs kezdi a játékot a Szövetségen kívül.

A sötétség játékosai kétféle akció jelző közül választhat:

- Nazgûlok és csatlósok mozgatása (ugyanúgy, mint egy sötétség "karakter" akció kocka eredménnyel)
- Egy sötétség nemzet előreléptetése a politikai sávon ugyanúgy, mint egy sötétség "utánpótlás" akció kocka eredménnyel)

SÖTÉTSÉG AKCIÓ JELÖLŐK



Eleje: Nazgûlok és csatlósok mozgatása



Eleje: Egy sötétség nemzet előreléptetése a politikai sávon



Hátlapja

A sötétség játékosai az akció végrehajtása fázis során használhat fel egy akció jelölőt egy akció kocka helyett.

Mindkét akció jelölő csak egyszer játszható ki a játék során a rajta szereplő hatás aktiválására. Nem használhatók fel egy "bármilyen akció kocka eredményként" (eseménykártyák, vagy karakter képességek aktiválásához) és tünde gyűrűvel sem módosíthatók.

Fordulónként csak egy akció jelölő használható fel.

Az akció jelölők nem számítanak bele a sötétség játékosának rendelkezésére álló akciók számába a passzolás szabályainak szempontjából.

Többjátékos játék esetén bármelyik sötétség játékos felhasználhatja az akció jelölőket.

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

LORDS OF MIDDLE-EARTH™

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

Art **JOHN HOWE**

Additional Art **JON HODGSON**

Art Direction & Graphic Design **FABIO MAIORANA**

Sculptures **BOB NAISMITH** and **DUST STUDIO**

Sculpture Design **MATTEO MACCHI** and **FRANCESCO NEPITELLO**

Photos **CHRISTOPH CIANCI**

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

Fordította **JUHÁSZ BENCE**

ENGLISH EDITION

Editing **JIM LONG**

Additional Editing **KRISTOFER BENGTTSSON** and **KEVIN CHAPMAN**

Layout **HONDA EIJI**

Playtesting: Amado Angulo, Kristofer Bengtsson, Rafael Brinner, Kevin Chapman,
Melanie Chapman, John McKendrick, Peter Majek, David Morse, Nicolas Pagès,
Andrew Poulter, Leonardo Rina, Craig Rose, Ralf Schemmann, Glenn 'Magic Geek' Shanley,
Barrett Tucker, Alija Villa, Wes Wagner, Chris Young.

Special Thanks to Kristofer Bengtsson and Kevin Chapman for their continuous support to the playtest group and to the WOTR community at large, as well as for their contribution to the design of new Combat Cards; to Andrew Poulter, for keeping the WOTR Online client always on the "cutting edge" of any development of the playtest version; to Rafael Brinner, Ralf Schemmann and Chris Young for their exceptional efforts and precious suggestions during the playtest process.

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



Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capezzano Pianore (LU), Italy
Tel. +39 0584 968696, Fax +39 0584 325968
www.aresgames.eu

Lords of Middle-earth, Middle-earth, The War of the Ring, The Hobbit, The Lord of the Rings and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used under license by sophisticated Games Ltd. and their respective licensees. War of the Ring Boardgame © 2012 Ares Games Srl. © 2012 Sophisticated Games Ltd.

Warning. Not suitable for children under three years. Small parts.
Choking hazard. Made in China. Retain this information for your records.

