

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

WARRIORS OF MIDDLE-EARTH™



MAGYAR
SZABÁLYKÖNYV

I. FEJEZET

BÉVEZETÉS

A Középfölde Harcosai a második kiadású A Gyűrű Háborúja társasjáték kiegészítője. Egy új játékelemet vezet be a játékba: a frakciókat. A frakciók olyan népeket és lényeket foglalnak magukba, melyek a Gyűrű Háborúja során a szabad népeket (a Holtak Serege, Fangorn entjei, a Köd-hegység sasai) vagy a sötétséget (az umbari korzárok, a dúnföldi vademberek, a Banyapók ivadékai) támogatták.

JÁTÉKELEMEK

A Középfölde Harcosai kiegészítő az alábbi emeleket tartalmazza:

- Játékszabály
- 1 szabad népek speciális akció kocka (zöld)
- 1 sötétség speciális akció kocka (narancs)
- 48 új műanyag figura (frakciónként 8)
 - 8 figura Dúnharg halott embereit ábrázolva
 - 8 figura a Köd-hegység sasait ábrázolva
 - 8 figura Fangorn entjeit ábrázolva
 - 8 figura az umbari korzárokat ábrázolva
 - 8 figura a dúnföldi vadembereket ábrázolva
 - 8 figura a Banyapók ivadékait ábrázolva
- 6 frakció áttekintő kártya
- 2 frakció akció kocka áttekintő lap
- 62 kártya
 - 20 szabad népek frakció eseménykártya
 - 20 sötétség frakció eseménykártya
 - 6 szabad népek hadba hívás kártya
 - 6 sötétség hadba hívás kártya
 - 6 szabad népek eseménykártya
 - 3 sötétség eseménykártya
 - 1 szabad népek karakterkártya (Szilszakáll)

A JÁTÉK ALAPBEÁLLÍTÁSA

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

- Vegyétek ki a következő eseménykártyákat a szabad népek karakter esemény paklijából: "Szelura Gwaihir" (#15), "Jönnek a sasok!" (#18), "Az entek felébrednek: Szilszakáll" (#19), "Az entek felébrednek: Huornok" (#20), "Az entek felébrednek: Ent-tanács" (#21), "Dúnharg halott emberei" (#22). Ezeket a kártyákat a kiegészítő új, szabad népek eseménykártyái helyettesítik.
- Vegyétek ki a következő eseménykártyákat a sötétség stratégia esemény paklijából: "Umbar kalózái" (#10), "A dúnföldiek dühe" (#11); a sötétség karakter esemény paklijából: "A Banyapók odúja" (#1). Ezeket a kártyákat a kiegészítő új, sötétség eseménykártyái helyettesítik.
- Adjátok hozzá az új eseménykártyákat a megfelelő esemény paklikhoz.
- A két szokásos eseménypaklin kívül mindkét játékos rendelkezik egy-egy harmadik paklival is: a frakció esemény paklival. Mindkét játékos keverje meg a frakció esemény pakliját, majd helyezze a másik két eseménypakli mellé.
- A frakció kockákat, frakció figurákat és a hadba hívás kártyákat tegyétek félre; ezek később kerülnek játékba.
- Mindkét játékos vegyel el a saját frakcióihoz tartozó három frakció áttekintő kártyát és helyezze az asztalra képpel felfelé, hogy a játékba hozataluknak feltételei jól láthatóak legyenek.
- Mindkét játékos vegyen el egy-egy frakció akció kocka áttekintő lapot.

Megjegyzés: A kiegészítő játszható az alapjátékkal önmagában, vagy együtt a Középfölde Urai kiegészítővel. Utóbbi esetben a Középfölde Urai alapbeállításaira vonatkozó minden szabályt alkalmazni kell.

Ha a játék során használjátok a Szilszakáll promóciós figurát, cseréljétek le a karakter kártyáját a kiegészítőben található Szilszakáll karakter kártyára. A Szilszakáll figura nem része ennek a kiegészítőnek.

MŰANYAG FIGURÁK

Szabad népek frakció figurái (24)



Halott emberek (8)



Sasok (8)



Entek (8)

Sötétség frakció figurái (24)



Korzárok (8)



Dúnföldiek (8)



Pókok (8)

FRAKCIÓ KOCKÁK



Szabad népek



Sötétség

FRAKCIÓ ÁTTEKINTŐ KÁRTYÁK



Szabad népek (3)



Sötétség (3)

KÁRTYÁK

Frakció eseménykártyák (40)



Szabad népek (20)



Sötétség (20)

Hadba hívás kártyák (12)



Szabad népek (6)



Sötétség (6)

Eseménykártyák (9)



Szabad népek (6)



Sötétség (3)

Karakter kártya (1)



Szilszakáll

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.

A FRAKCIÓK

A Gyűrű Háborúja során a szabad népek - az emberek, a tündék és a törpök - seregei nem egyedül harcoltak, hanem számos szövetséges támogatta őket. Hasonlóképpen Szauron seregei sem csupán orkokból, trollokból vagy déliekből és keletiekből álltak. Ezeket a szövetségeseket a játékban frakciók képviselik, amelyeket ez a kiegészítő vezet be.

A frakciók működését két új játékelem határozza meg:

A frakció eseménykártyák és a frakció kockák.

FRAKCIÓ ESEMÉNYKÁRTYÁK

A Középfölde Harcosai kiegészítő használatakor a két szokásos esemény paklin (karakter és stratégia) kívül mindkét játékos rendelkezik egy harmadik paklival is: a frakció esemény paklival, amely húsz frakció eseménykártyából áll.

Az első fordulótól kezdve, minden forduló elején húzni kell egy frakció eseménykártyát ebből a pakliból.

Általános szabályként a frakció eseménykártyák eseménykártyáknak minősülnek, ezért ugyanazok a szabályok és hatások vonatkoznak rá, mint bármely más eseménykártyákra. A frakció esemény paklira szintén ugyanazok a szabályok érvényesek, mint bármely más esemény paklira.

Például Szürke Gandalf képessége a Szövetség vezetőjeként bármilyen típusú eseménykártyára hatással van, ezért a frakció eseménykártyákra és a frakció eseménypaklira is alkalmazható.

Másrészt azok a képességek, amelyek egy meghatározott pakliból származó kártyára hivatkoznak (például a Boszorkányúr, a gyűrűlidércek ura "A félelem szigonya" képessége, vagy a szabad népek "Mérhetetlen hatalom" eseménykártyájának eldobatási feltétele) nem vonatkoznak a frakció eseménykártyákra.

Van azonban néhány fontos különbség:

- A frakció eseménykártyák nem számítanak bele a hat lapos kézlimitbe.
- A játékos kezében legfeljebb négy frakció eseménykártya lehet. Ha ennél több lenne, azonnal el kell dobni a többletet a frakció eseménykártyák dobópaklijába.
- Ha a frakció esemény pakli kimerül, azonnal újra kell keverni a dobópaklit.

Fontos: Egy szokásos "esemény" akció kocka eredmény felhasználható arra, hogy felhúzz, vagy kijátssz egy frakció eseménykártyát. Az egyes kártyákon feltüntetett szimbólummal (karakter, sereg, utánpótlás) azonos akció kocka eredmény szintén használható frakció eseménykártya kijátszásához.

FRAKCIÓ TOBORZÓ KÁRTYÁK

Bizonyos frakció eseménykártyák arra szolgálnak, hogy új figurákat toborozzanak egy frakció számára. Ezek a kártyák eltérően működnek, mint a szokásos eseménykártyák, amelyek egységeket toboroznak:

- Ha egy játékos olyan frakcióhoz játszik ki eseménykártyát amely még nincs játékban, a kártyának nincs hatása, kivéve, ha a kártya lehetővé teszi, hogy figurákat adjunk a kezdő felálláshoz. Ebben az esetben a játékos a toborzott figurákat a frakció áttekintő kártyára helyezi. Ezek a figurák akkor kerülnek játékba, amikor az adott frakció játékba kerül, a frakció kezdő felállításában szereplő figurákkal együtt, a frakció bármely kezdő területén.
- Ha egy játékos olyan frakcióhoz játszik ki frakció eseménykártyát, amelyik már kikerült a játékból, a kártyának nincs hatása.
- Egyes frakció eseménykártyák lehetővé teszik, hogy a tulajdonosuk figurákat helyezzen a kártyára, majd onnan toborozza őket. A kártyán lévő figurák nem számítanak játékban lévőeknek és ha a kártyát bármilyen okból el kell dobni, a rajta lévő figurák visszakerülnek az erősítési készletbe.

A FRAKCIÓ KOCKÁK

A Középfölde Harcosai kiegészítő használatakor mindkét játékos kap egy speciális frakció kockát. Amikor egy játékos első frakciója játékba kerül, a következő forduló elején hozzáadja a frakció kockát az akció kocka készletéhez.

Megjegyzés: Ha a játék során bármelyik játékosnak egyik frakciója sincs már játékban, a következő forduló elején el kell távolítania a frakció kockát az akció kocka készletéből. A kocka ismét visszakerülhet, ha az adott játékos egy új frakciója játékba lép.

A frakció kocka használata akciónak számít, de csak a "passzolás" szabály szempontjából számít normál akció kockának. Bármely más tekintetben NEM minősül normál akció kockának (nem használhatók olyan eseményekhez, amelyek "bármilyen akció kocka eredményt" igényelnek és nem befolyásolják a tünde gyűrűk), hacsak egy szabály másként nem rendelkezik.

A frakció kocka eredményei kifejezetten a frakciókra vonatkoznak és csak a frakciókártyákon és frakció figurákon használhatók; az eredmény nem használható általános akcióként (kivétel ez alól a "szem" eredmény, lásd alább). Ha egy játékosnak több frakciója is játékban van, a frakció kocka által biztosított akció végrehajtásakor kiválaszthatja, hogy melyik frakcióra alkalmazza azt.

A FRAKCIÓ KOCKÁK SZIMBÓLUMAI

Szabad népek



Frakció
toborzás



Frakció
toborzás



Frakció
eseménykártya
húzás/
kijátszás



Frakció
eseménykártya
húzás/
kijátszás



Frakció
toborzás/
frakció
eseménykártya
kijátszás



Frakció
toborzás/
frakció
eseménykártya
húzás

Sötétség



Frakció
toborzás



Frakció
eseménykártya
húzás/
kijátszás



Frakció
toborzás/
frakció
eseménykártya
kijátszás



Frakció
toborzás/
frakció
eseménykártya
húzás



Szauron
szeme



Joker
kocka

Az adott akció frakciónként eltérő hatását az egyes frakciók szabályai részletezik. Az általános felhasználásuk a következő:

- Frakció toborzás: Egy játékban lévő frakcióhoz új figurát (vagy figurákat) ad hozzá, az adott frakció szabályai szerint; vagy egy új frakciót hoz játékba.
- Frakció eseménykártya kijátszás: Kijátszhatsz egy frakció eseménykártyát a kezedből.
- Frakció eseménykártya húzás: Húzhatsz egy frakció eseménykártyát.
- Szauron szeme: A hajsza mezőbe kerül, ugyanúgy és ugyanazokkal a hatásokkal, mint a normál akció kocka azonos eredménye.
- Joker kocka: Választhatsz a következő akciók közül: frakció toborzás, frakció eseménykártya kijátszás, frakció eseménykártya húzás.

Megjegyzés: A normál akció kockák eredményei nem alkalmazhatók a frakció figurákra (nem használhatók azok mozgatására, vagy toborzására). Ugyanakkor a megfelelő akció kocka eredmények felhasználhatók frakció eseménykártyák húzására és kijátszására, ahogyan azt már korábban ismertettük.

FRAKCIÓK A JÁTÉKBAN

A FRAKCIÓK JÁTÉKBA HOZATALA

A játék kezdetén egyetlen frakció sincs játékban. Minden frakció csak akkor léphet játékba, ha a meghatározott feltételeik teljesülnek.

Amint a játékba hozatalukhoz tartozó feltétel teljesül, egy utánpótlás akció kocka (vagy toborzás frakció kocka) eredménnyel játékba hozhatjuk az adott frakciót.

A feltételek a következők:

- Dúnharg halott emberei: Aragorn (vagy Vándor) Erechttől egy régió távolságon belül tartózkodik (a hegyek túloldalán található régiókat is beleértve: Edoras, Helm-szurdok, Nyugatfölde (Westemnet)).
- A Köd-hegység sasai: A Szövetség utolsó ismert pozíciója nem Völgyzugolyban található, vagy Fehér Gandalf játékban van.
- Fangorn entjei: Szarumán játékban van és egy útitárs, vagy a Szövetség Fangornban tartózkodik.
- Umbari korzárók: A déliek & keletiek "háborúban" állnak.
- Dúnföldi vademberek: Szarumán játékban van.
- A Banyapók ivadékai: A Szövetség utolsó ismert pozíciója nem Völgyzugolyban található.

Amint egy frakció játékba kerül, fordítsátok meg a hozzá tartozó frakció áttekintő kártyát, hogy a szabály összefoglaló oldala legyen felül.

A kezdő figurákat frakciónként az alábbiak szerint kell felhelyezni:

- Dúnharg halott emberei: 2 Erechben.
- A Köd-hegység sasai: 2 a Nagy Sziklapárkányon (Eagle's Eyrie).
- Fangorn entjei: 2 Fangornban.
- Umbari korzárók: 3 Umbarban.
- Dúnföldi vademberek: 2 Dúnföldre északi és 2 Dúnföldre déli területein.
- A Banyapók ivadékai: 1 Dol Guldurban, 1 Minas Morgulban.

Bizonyos frakció eseménykártyák kijátszásával további figurák is rendelkezésre állhatnak, amelyek a kezdő felálláshoz adódnak hozzá.

FRAKCIÓ FIGURÁK

A frakció figurák nem minősülnek sereg egységnek és célszerű őket elkülönítve tartani az ugyanabban a régióban tartózkodó egyéb egységektől.

Nincs harci erejük, az ellenséges egységek nem támadhatják meg őket, nem befolyásolják az ellenség mozgását és nem számítanak bele az egységlimitbe, hacsak egy szabály vagy esemény másként nem rendelkezik.

A frakció figurákra (ha a specifikus szabályaik másként nem rendelkeznek) nincsenek hatással a velük egy régióban tartózkodó baráti seregek sem. Például: Nem vonulnak vissza, ha a velük azonos régióban tartózkodó baráti sereg visszavonul, valamint nem érinti őket, ha az a sereg megsemmisül.

A frakció figurák jelenléte egy adott régióban nem biztosítja a régió irányítását és nincs hatással a politikai sávra.

Egy frakció játékba hozható figuráinak maximális száma a készletben elérhető figurák számával (frakciónként nyolc darab) megegyező. Azonban:

- A szabad népek frakciói esetében ez a szám limitált; a megsemmisített figurák végleg kikerülnek a játékból.
- A sötétség frakciói esetében nincs ekkora limit; a megsemmisített figurák visszakerülnek az erősítés készletbe.

FRAKCIÓK A CSATÁBAN

A játékosok csatába hívhatják egy játékban lévő frakció figuráit, a hozzájuk tartozó "hadba hívás" kártyáik felhasználásával.

Egy csata előtt a játékosok magukhoz vehetnek legfeljebb hat hadba hívás kártyát: frakciónként két kártyát (egy karakter és egy stratégia hadba hívás kártyát) minden olyan játékban lévő frakció után, amely teljesíti az adott csatába hívás feltételeit.

A csata kezdetén a játékosok a kezükbe veszik ezeket a kártyákat.

Megjegyzés: Bár a hátoldalukon karakter vagy stratégia szimbólum szerepel (az azonosíthatóságuk elkerülése érdekében) a hadba hívás kártyák nem tartoznak sem a karakter, sem a stratégia paklihoz. Ezért a Boszorkányúr "Boszorkánymester" képessége nem vonatkozik rájuk.

Minden harci kör elején mindkét játékos dönthet úgy, hogy kijátszik egy hadba hívás kártyát, ahelyett, hogy egy csatakártyát játszana ki.

A hadba hívás kártyák újra felhasználhatóak, amennyiben a kijátszásuk feltételei teljesülnek és minden harci kör végén visszakerülnek a játékosok kezébe.

Megjegyzés: Ha bármilyen hatás megakadályozza egy csatakártya kijátszását (például "Grond, az alvilág pörölye" vagy "Denethor ostobasága"), akkor a hadba hívás kártyák sem játszhatók ki. Hasonlóképpen, azok a kártyák, amelyek érvénytelenítik egy csatakártya hatását (például "Denevérraj"), a hadba hívás kártyák hatását is semlegesítik.

A csata végén a hadba hívás kártyákat el kell dobni a kézből és félre kell tenni későbbi felhasználásra.

TÖBBJÁTÉKOS SZABÁLYOK

Az alábbi szabályok érvényesek többjátékos Középfölde Harcosai játék esetén:

- Egy csapaton belül játékosonként 4 frakció eseménykártya helyett legfeljebb 3 frakció eseménykártya lehet a kézben.
- Minden forduló elején csak a vezérjátékos húz frakció eseménykártyát. Ezután dönthet úgy, hogy egy frakció eseménykártyát átad a csapattársának.
- A csapat bármelyik játékosa használhatja a frakció kockát, amikor normál akció kockát is használhatna.
- A csapat bármelyik játékosa használhat egy akció kockát, hogy egy frakció eseménykártyát játszon ki.
- A csapat bármelyik játékosa csatába hívhat egy frakciót, ha az általa irányított sereg részt vesz a csatában.
- Egy játékos bármelyik frakcióhoz tartozó frakció eseménykártyát felhasználhatja, függetlenül attól, hogy mely nemzeteket irányítja. Ugyanakkor az olyan frakció eseménykártyát, amely egy "sötétég seregére" hivatkozik, csak az általa irányított sereg alkalmazhatja.

III. FEJEZET

A FRAKCIÓK

DÚNHARG HALOTT EMBEREI
(HOLTAK SEREGE)

„Eljött végre az óra. Én most az Anduin-parti Pelargirba megyek, s ti gyertek utánam. S ha ezt az egész földet megtisztítjuk Szauron szolgálaitól, teljesítettnek nyilvánítom az eskütöket, eltávozhattok, s örökre békességet leltek. Mert én Elessar vagyok, a gondori Isildur örököse.



Dúnharg halott emberei egy vad nép szellemei, akik megszegették esküjüket Gondor urai felé. Megváltásuk és nyugalomuk érdekében teljesíteniük kell ősi fogadalmukat, szolgálva Isildur jogos örökösét.

A JÁTÉKBA LÉPÉS FELTÉTELE

A holtak serege akkor léphet játékba, ha Vándor (vagy Aragorn) Erechből egy régi távolságon belül tartózkodik, beleértve a hegyeken túli régiókat is - Helm-szurdok, Nyugatfölde, Edoras.

Amikor a holtak serege frakció játékba kerül, azonnal mozgasd Vándort/ Aragorn (valamint bármennyi, vele azonos régióban tartózkodó útítársat, még akkor is, ha ostrom alatt álló erődítményben tartózkodnak) Erechbe, hogy csatlakozzon a holtak seregéhez.

Megjegyzés: Az útitársak csak akkor csatlakozhatnak a holtak seregéhez, amikor az játékba kerül.

ALAPBEÁLLÍTÁS ÉS TOBORZÁS

A szabad népek játékos a frakció játékba lépésekor két halott ember figurát helyez Erechbe.

Amikor frakció toborzás eredményt használ, a szabad népek játékos a egy halott ember figurát ad a holtak seregéhez.

MENNYISÉGI HATÁROK

A holtak seregének nincs mennyiségi határa.

KORLÁTOZÁSOK

Dúnharg halott emberei mindig együtt tartózkodnak egy régióban (kezdetben Erechben) és így alkotják a holtak seregét. A holtak serege semmilyen szempontból nem minősül szabad népek seregnek.

Megjegyzés: Ha Vándor/Aragorn és a vele tartó útitársak a holtak seregével azonos régióban vannak, nem tekintendők úgy, mintha egy szabad népek sereggel tartózkodnának közös régióban. Az útitársak csak akkor hagyhatják el a holtak seregét, ha Vándor/Aragorn is elhagyja azt.

A HOLTAK SEREGÉNEK HASZNÁLATA

A holtak seregének használatát a megfelelő frakció eseménykártyák határozzák meg. A holtak serege akkor mozoghat és támadhat, ha a szabad népek játékos a kijátssza "A rettegés lidércei" frakció eseménykártyát. A kártyán röviden összefoglalt szabályokat itt részletezzük.

Mozgás

A holtak serege egy akción belül többször is mozoghat, minden alkalommal egy szomszédos régióba, feltéve, hogy a szabad népek játékos a minden egyes mozgáskor eltávolít egy halott ember figurát a holtak seregéből. A régiónak szabadnak kell lennie a mozgás szempontjából (az ellenséges seregek megtámadásának menetét a "Támadás" pontban ismertetjük). Ez a folyamat addig ismételhető, amíg egynél több halott ember figura található a holtak seregében.

Támadás

Miután a holtak serege befejezte a mozgását, a szabad népek játékos a megtámadhat egy szomszédos régióban tartózkodó sötétség sereget.

A holtak seregének támadása nem minősül normál csatának: a sötétség játékos a semmilyen módon nem reagálhat a támadásra; egyik játékos sem játszhat ki hadba hívás, vagy csatakártyát és a terepviszonyok sem befolyásolják a dobásokat.

A támadáshoz a szabad népek játékos a eltávolít egy halott ember figurát a holtak seregéből, majd dob három kockával és találatot visz be minden 4+ eredmény után.

Ezt a folyamatot megismételheti; minden további támadáshoz újabb halott ember figurát kell eltávolítani és addig támadhatja ugyanazt a sötétség sereget, amíg marad halott ember figura a holtak seregében.

Ha a támadás megsemmisíti a sötétség sereg összes egységét, az adott sereggel tartó nazgûlok és csatlósok is megsemmisülnek.

A támadás befejezése után a megtámadott sötétség seregnek vissza kell vonulnia egy szomszédos régióba - amely nem lehet az a régió ahonnan a támadás érkezett - a visszavonulás szokásos szabályai szerint. Ha a sötétség sereg nem tud visszavonulni (ostrom alatt áll, vagy nincs elérhető szabad régió), akkor nem vonul vissza.

A visszavonuló sereggel tartó nazgûlok és csatlósok a sötétség játékosának döntése alapján visszavonulhatnak a sereggel, vagy hátra is hagyhatóak.

Ha a megtámadott sereg megsemmisül vagy visszavonul, a holtak serege beléphet az így kiürült régióba anélkül, hogy ezért újabb halott ember figurát kellene eltávolítani.

Megjegyzés: Mivel a sötétség játékos a beléphet a seregével a holtak seregét tartalmazó régióba, előfordulhat, hogy a holtak serege és egy sötétség sereg azonos régióban tartózkodik. Ebben az esetben a szabad népek játékos a megtámadhatja a sereget a szokásos módon (mintha az szomszédos régió lenne: egy halott ember figura eltávolítása után három kockával dob), vagy figyelmen kívül hagyhatja a sötétség sereget és tovább mozoghat a holtak seregével abból a régióból.

HADBA HÍVÁS

Ha a holtak serege a védekező sereggel azonos, vagy szomszédos régióban tartózkodik, a szabad népek játékos a dönthet úgy, hogy csatakártya kijátszása helyett csatába hívja a holtak seregét.

A hadba hívás pontos hatását a megfelelő kártyák részletezik.

MEGSEMMISÜLÉS

- Bármelyik játékos akciójának kezdetén a szabad népek játékos a bejelentheti, hogy Vándor/Aragorn és a vele tartó útítársak elhagyják a holtak seregét (hogy csatlakozzanak egy azonos régióban tartózkodó szabad népek sereghez, vagy elmozogjanak abból a régióból). Ebben az esetben a holtak serege azonnal feloszlik és a frakció kikerül a játékból.
- Ha bármikor elfogynak a halott emberek a holtak seregéből, a frakció azonnal kikerül a játékból.

PÉLDA

Dúnharg halott embereit többször is toborozták, így 5 halott ember figura tartózkodik Erechben Vándorral. A szabad népek játékosa kijátssza "A rettegés lidércei" kártyát, hogy aktiválja őket.



- 1) Először a szabad népek játékosa eltávolít egy halott ember figurát, hogy a holtak seregét Lamedonba mozgassa.
 - 2) Ezután egy második halott ember figurát is eltávolít, hogy tovább mozgassa a holtak seregét Pelargirba.
 - 3) A holtak seregében így 3 halott ember figura marad. Egy sötétség sereg tartózkodik Délnyugat-Gondorban, ezért a játékos eltávolít egy halott ember figurát, hogy megtámadja azt.
- A szabad népek játékosa 3 kockával dob és 2 találatot ér el.
A holtak seregében így 2 halott ember figura marad.
- 4) A szabad népek játékosa úgy dönt, hogy befejezi a támadást, a sötétség játékosa pedig visszavonul seregével Délnyugat-Gondorból Dél-Ithiliába.

A szabad népek játékosa beléphetne a holtak seregével Délnyugat-Gondorba, de úgy dönt, hogy Pelargirban marad.

A KÖD-HEGYSÉG SASAI (SASOK)

„ Ott jött Szélura Gwaihir és testvére, Landroval, észak minden sasa közt a legnagyobb, az egykori Thorondor leszármazottai közt a leghatalmasabb, aki sziklafészékét Középfölde ifjúkorában a Kerítés-hegyek megközelíthetetlen csúcsain építette. Mögötte hosszú, széles, sebes sorokban közeledtek az északi hegyekből való társai. Egyenesen a nazgúlok felé tartottak, lecsaptak rájuk, szárnyzuhogásuk, ahogy elhúztak fölöttük, akár a szélvihar.



A Köd-hegység sasai Középfölde leghatalmasabb madarai. A valák szolgálói; Szauron és minden alantas szolgájának esküdt ellenségei. A sasok az égbolt bátor és független lényei, akik szoros kapcsolatban állnak Gandalf-fal és Radagasttal.

A JÁTÉKBA LÉPÉS FELTÉTELE

A sasok akkor léphetnek játékba, ha a Szövetség utolsó ismert pozíciója nem Völgyzugolyban található, vagy Fehér Gandalf játékban van.

ALAPBEÁLLÍTÁS ÉS TOBORZÁS

A szabad népek játékosai a frakció játékba lépésekor két sas figurát helyez a Nagy Sziklapárkányra (Eagle's Eyrie).

Amikor frakció toborzás eredményt használ, a szabad népek játékos a egy sas figurát helyez a Nagy Sziklapárkányra (Eagle's Eyrie).

MENNYISÉGI HATÁROK

A sasoknak nincs mennyiségi határa.

A SASOK HASZNÁLATA

A sasok használatát a megfelelő frakció eseménykártyák határozzák meg. A kártyán röviden összefoglalt szabályokat itt részletezzük.

Mozgás

Ha egy kártya az "összes sas mozgását" írja elő, a szabad népek játékos a minden játékban lévő sas figurát tetszőleges régiókba mozgathat a térképen, korlátozások nélkül.

HADBA HÍVÁS

Ha egy vagy több sas figura négy régió távolságon belül tartózkodik a védekező seregtől, a szabad népek játékos a dönthet úgy, hogy csatakártya kijátszása helyett csatába hívja a sasokat. A távolság meghatározásakor az áthatolhatatlan területek korlátozásait figyelmen kívül kell hagyni. Ezután a játékos a hatótávolságon belül tartózkodó tetszőleges számú sasokat áthelyezheti a csata helyszínére.

A hadba hívás pontos hatását a megfelelő kártyák részletezik.

MEGSEMMISÜLÉS

Ha bármikor egyetlen sas figura sincs játékban, a frakció azonnal kikerül a játékból.

FANGORN ENTJEI (ENTEK)

„Mi erősebbek vagyunk, mint a trollok. Minket a föld csontjából teremtettek. Mi fél tudjuk aprítani a követ, akár a fagyókerek, csak gyorsabban, sokkal gyorsabban, ha diühösek vagyunk. Ha nem vágnak ki, ha nem pusztítanak el tűzzel, széllel, vagy varázslattal, szálánkokra hasogatjuk Vásvardot, és törmelékke tapossuk a falait.



A Fangorn-erdő fapásztorai egy ősi faj utolsó képviselői. Szarumán tettei felbőszítették őket, végül úgy döntöttek, hogy részt vesznek a küzdelemben. Az entek hatalmasak és fékezhetetlenek haragjukban, de a Gyűrű útítársainak időben cselekvésre kell bírniuk őket, hogy beavatkozásuk eredményes legyen.

A JÁTÉKBA LÉPÉS FELTÉTELE

Az entek akkor léphetnek játékba, ha Szarumán játékban van és egy útítárs, vagy a szövetség Fangornban van.

ALAPBEÁLLÍTÁS ÉS TOBORZÁS

A szabad népek játékos a frakció játékba lépésekor két ent figurát helyez Fangornban, amivel létrejön az ent-erdő.

Amikor frakció toborzás eredményt használ, a szabad népek játékos egy ent figurát ad az ent-erdőhöz.

MENNYISÉGI HATÁROK

Az enteknek nincs mennyiségi határa.

KORLÁTOZÁSOK

Legalább egy entnek mindig Fangornban kell tartózkodnia egy útitárssal, vagy a szövetséggel együtt, hogy megformálja az ent-erdőt.

AZ ENTEK HASZNÁLATA

Az entek használatát a megfelelő frakció eseménykártyák határozzák meg. Az entek akkor mozoghatnak és támadhatnak, ha a szabad népek játékosa kijátssza "Az entek menetelése" frakció eseménykártyát. A kártyán röviden összefoglalt szabályokat itt részletezzük.

Az entek menetelése

Ha vannak ent figurák az ent-erdőben, a szabad népek játékosa a figurák használatával többször is mozoghat, vagy támadhat az entekkel, egy akción belül. Ez azt jelenti, hogy egy akció során tetszőleges sorrendben végrehajtható a mozgások és támadások sorozata, amíg található ent figura az ent-erdőben.

Mozgás

Az entek mozgatásához a szabad népek játékosa elvesz egy ent figurát az ent-erdőből, majd lehelyezi egy olyan régióba, amely szomszédos egy már entet tartalmazó régióval. A választott régióban nem tartózkodhat ellenséges sereg. A szabad népek játékosa addig ismételheti ezt a folyamatot, amíg legalább egy ent figura marad az ent-erdőben. Ezen instrukciók szerint az entek egy folyamatos láncot alkotnak, amely az ent-erdőből indul ki és azt is magába foglalja.

Támadás

A szabad népek játékosa megtámadhat egy enttel szomszédos régióban tartózkodó sötétség sereget. Ehhez a szabad népek játékosa eltávolít egy ent figurát az ent-erdőből, majd don három kockával és találatot visz be minden 4+ eredmény után. Ez a folyamat addig ismételhető amíg található ent figura az ent-erdőben.

Az entek támadása nem minősül normál csatának: a sötétség játékosa semmilyen módon nem reagálhat a támadásra; egyik játékos sem játszhat ki hadba hívás, vagy csatakártyát és a terepviszonyok sem befolyásolják a dobásokat. Ha a támadás megsemmisíti a sötétség sereg összes egységét, az adott sereggel tartó nazgúlok és csatlósok is megsemmisülnek.

Megjegyzés: Mivel a sötétség játékosa olyan régióba is mozoghat a seregével, ahol ent tartózkodik, előfordulhat, hogy egy ent figura és egy sötétség sereg ugyanabban a régióban található. Ebben az esetben a szabad népek játékosa ugyanúgy támadhat az entekkel, mintha az ellenséges sereg a szomszédos régióban tartózkodna.

Orthanc lerombolása és Szarumán eltávolítása

Ha egy ent támadás során minden sötétség egység megsemmisül Orthanc területén, vagy ha Orthancban nem tartózkodik ellenséges sereg és egy ent belép a régióba, el kell távolítani Szarumánt.

HADBA HÍVÁS

Ha egy ent figura a védekező sereggel azonos, vagy szomszédos régióban található, a szabad népek játékosai dönthet úgy, hogy csatakártya kijátszása helyett csatába hívja az enteket.

A hadba hívás pontos hatását a megfelelő kártyák részletezik.

MEGSEMMISÜLÉS

Ha bármikor egyetlen ent figura sincs Fangornban, vagy nincs útitárs (vagy a szövetség) Fangornban, a frakció azonnal kikerül a játékból.

PÉLDA

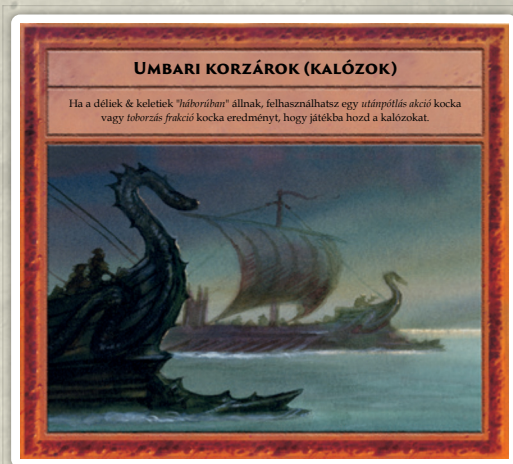
Négy ent tartózkodik Fangornban és egy három sima egységből álló vasudvardi sereg található a Vas-folyó gázlóinál. A szabad népek játékosai kijátssza az "Entek menetelése" frakciókártyát és úgy dönt, hogy megtámadja azt a sereget.



- 1) A szabad népek játékosai eltávolít egy ent figurát az ent-erdőből, majd dob három kockával; találatot visz be minden 4+ után. Két találatot ér el, így két sötétség egység megsemmisül.
- 2) Mivel a sötétség sereg még nem semmisült meg, a szabad népek játékosai folytatja a támadást és eltávolít egy újabb entet az ent-erdőből. Az új dobás egy találatot eredményez, ami elegendő az utolsó egység megsemmisítéséhez. Két ent marad az ent-erdőben.
- 3) Mivel jelenleg nem található ellenséges sereg a Fangornnal szomszédos régiókban, a szabad népek játékosai az egyik megmaradt entet az ent-erdőből a Vas-folyó gázlóihoz helyezi, hogy közelebb kerüljön Orthanchoz. Az entek akciója ezzel véget ér.

UMBARI KORZÁROK (KALÓZOK)

Mert egy nagy hajóhad közeledik az Anduin torkolatához, s rajta kalózok a déli Umbarból. Ők már régóta összeszűrték a leveket az Ellenséggel, s most lecsapni készülnek az ügye érdekében.



Az Umbar kikötővárosából kifutó hatalmas hajóikon érkező kalózok fenyegetése hosszú éveken át sújtotta Gondort.

A Gyűrű Háborúja idején fekete vitorláiktól való félelmük következtében a déli hűbéresei vonakodtak Minas Tirith segítségére sietni. Komoly pusztítást okozhattak volna, ha Aragorn nem győzi le őket Pelargirnál.

A kalózok Szauron hatalmas szövetségesei, mivel képesek voltak rajtaütéseket végrehajtani Középfölde partvidékein és az Anduin folyón, valamint képesek voltak a sötétség seregeit távoli partokra szállítani.

A JÁTÉKBA LÉPÉS FELTÉTELE

A kalózok akkor léphetnek játékba, ha a déliek & keletiek "háborúban" állnak.

ALAPBEÁLLÍTÁS ÉS TOBORZÁS

A sötétség játékos a frakció játékba lépésekor három kalóz figurát helyez Umbarba,

Amikor frakció toborzás eredményt használ, a sötétség játékos a egy kalóz figurát helyez Umbarba.

MENNYISÉGI HATÁROK

Legfeljebb öt kalóz figura tartózkodhat egy régióban. Ezek a figurák nem számítanak bele a normál 10 egységes limitbe.

KORLÁTOZÁSOK

A kalóz figurák nem minősülnek sötétség sereg egységnek, ugyanakkor együtt mozoghatnak egy velük azonos régióban tartózkodó sötétség sereggel.

Amikor mozognak - önállóan egy frakció eseménykártya hatására, vagy egy sötétség sereggel együtt - kizárólag az alábbi régiókba mozoghatnak:

- a Nyugati-tenger partvidéki régióira;
- Gondor bármelyik régiójába, kivéve Erechet;
- Osgiliathba.

Ha egy kalózokat tartalmazó sötétség sereg bármely más régióba mozog, a kalózokat hátra kell hagyni.

Ha a kalózok azonos régióban tartózkodnak egy előrenyomuló, vagy visszavonuló sötétség sereggel, együtt mozoghatnak, amennyiben a célterület olyan régió, ahová beléphetnek. Ellenkező esetben hátra kell hagyni őket.

Megjegyzés: Ha a kalózok azonos régióban tartózkodnak egy ostrom alatt álló sötétség sereggel, soha nem léphetnek az ostromlott erődön belülre.

A KALÓZOK HASZNÁLATA

A kalózok használatát a megfelelő frakció eseménykártyák határozzák meg. A kalózok akkor mozoghatnak, ha a sötétség játékos a kijátssza az "Egy kiváló flotta" eseménykártyát és akkor szállíthatnak sötétség seregeket, ha a játékos kijátssza a "Nagy merülésű hajók" eseménykártyát. A kártyákon röviden összefoglalt szabályokat itt részletezzük.

Mozgás

Amikor a kalózok mozognak, a sötétség játékos a kalóz figurákat legfeljebb négy régió távolságra mozgathatja, a korábban ismertetett korlátozások betartásával. A kalózok mozoghatnak együtt, vagy külön-külön is. Beléphetnek és áthaladhatnak olyan régiókon, melyen ellenséges sereg tartózkodik.

Sereg szállítása

A kalózok szállíthatják a sötétség egységeket, ha azonos régióban tartózkodnak. Minden kalóz figura legfeljebb két sötétség egységet, valamint tetszőleges számú csatlóst, vagy Nazgûlt szállíthat.

A kalózok és a sereg együtt legfeljebb négy régió távolságra mozoghat, betartva mind a seregekre, mind a kalózokra vonatkozó korlátozásokat. Mozgásukat egy szabad régióban, vagy egy ellenség által irányított, de nem megszállt településen kell befejezniük.

Sereg harcba szállítása

A kalózok harcba szállíthatják a sötétség egységeket, ha azonos régióban tartózkodnak. Minden kalóz figura legfeljebb két sötétség egységet, valamint tetszőleges számú csatlóst, vagy Nazgûlt szállíthat.

A kalózok és a sereg együtt legfeljebb két régió távolságra mozoghatnak, betartva mind a seregekre, mind a kalózokra vonatkozó korlátozásokat. Ezután megtámadhatnak egy szomszédos régióban tartózkodó sereget, vagy a saját régiójukban található ostrom alatt álló, ellenség által irányított erődtményt.

Megjegyzés: Ha a célterületen már tartózkodik sötétség sereg, a szállított sereg még a támadás előtt egyesülhet vele (a mennyiségi határookra vonatkozó szabályok betartásával).

HADBA HÍVÁS

Ha egy vagy több kalóz figura egy sötétség sereggel azonos régióban tartózkodik és a sötétség sereg nem áll ostrom alatt, a sötétség játékos a dönthet úgy, hogy csatakártya kijátszása helyett csatába hívja a kalózokat. A hadba hívás pontos hatását a megfelelő kártyák részletezik.

Megjegyzés: Ha az "Összehordta a szél" hadba hívás kártya hatására új sötétség egységek kerülnek a csatába, ezek az egységek a veszteségek alkalmazása után, de még a kör vége előtt csatlakoznak a sötétség sereghez.

Ezért az aktuális kör veszteségeihez még nem adhatók hozzá, ugyanakkor, ha a sötétség sereg megsemmisült volna, a csata az újonnan érkező egységeknek köszönhetően folytatódhat és a seregben lévő csatlósok, vagy Nazgûlok sem semmisülnek meg.

MEGSEMMISÜLÉS

Ha a szabad népek játékos a elfoglalja Umbart, a kalózok frakciója azonnal kikerül a játékból.

DÚNFÖLDI VADEMBEREK (DÚNFÖLDIEK)

“Félezer év alatt nem felejtették a sérelmüket [...]. És Szarumán most föllobbantotta közöttük ezt az ősi gyűlöletet. Vad népek ezek, ha fölingerlik őket. Ügyet sem vetnek a hajnalra, szürkületre, amíg Théoden király a kezükbe nem kerül, vagy ők maguk fübe nem harapnak.



Dúnfölde vademberei az őket megillető földek elbitorlóinak tekintették Rohan lovasait, Szarumán pedig könnyedén a saját előnyére fordította ezt a gyűlöletet. Bár olthatatlan gyűlöletet táplálnak ellenségeik iránt, a dúnföldiekben mélyen gyökerezik a félelem velük szemben, ezért a csatában nem számítanak különösebben megbízható harcosoknak.

A JÁTÉKBA LÉPÉS FELTÉTELE

A dúnföldiek akkor léphetnek játékba, ha Szarumán játékban van.

ALAPBEÁLLÍTÁS ÉS TOBORZÁS

A sötétség játékos a frakció játékba lépésekor két-két dúnföldi figurát helyez minden, a sötétség által irányított dúnföldi településre.

Amikor frakció toborzás eredményt használ, a sötétség játékos:

- egy-egy dúnföldi figurát helyez minden, a sötétség által irányított dúnföldi településre; vagy
- egy dúnföldi figurát helyez egy vasudvardi, vagy rohani régióba ahol található sötétség sereg (kivéve, ha az a sereg egy ostromlott erődtáborban tartózkodik).

MENNYISÉGI HATÁROK

Legfeljebb három dúnföldi figura tartózkodhat egy régióban. Ezek a figurák nem számítanak bele a normál 10 egységes limitbe.

KORLÁTOZÁSOK

A dúnföldi figurák nem minősülnek sötétség sereg egységnek, ugyanakkor együtt mozoghatnak egy velük azonos régióban tartózkodó sötétség sereggel, a szokásos szabályok betartásával.

Amikor sötétség sereg nélkül mozognak (egy frakció eseménykártya hatására), nem léphetnek be olyan régióba, ahol szabad népek sereg tartózkodik, vagy meghódíthatlan szapad népek erődítmény található (kivéve, ha azt egy sötétség sereg ostromolja).

A DÚNFÖLDIEK HASZNÁLATA

A dúnföldiek használatát a megfelelő frakció eseménykártyák határozzák meg. A kártyákon röviden összefoglalt szabályokat itt részletezzük.

Dúnföldiek sereg nélkül

Amikor a dúnföldiek önállóan mozognak - egy frakció eseménykártya hatására -, legfeljebb két régió távolságra mozoghatnak külön-külön vagy együtt, a fent ismertetett korlátozások betartásával.

Nem léphetnek be vagy ki egy ostrom alatt álló erődítménybe. Beléphetnek azonban egy olyan régióra, ahol egy sötétség sereg egy szabad népek erődítményt ostromol.

Dúnföldiek sereggel

A dúnföldiek önmagukban nem alkotnak sötétség sereget, azonban ha azonos régióban tartózkodnak egy sötétség sereggel, együtt mozoghatnak és támadhatnak azzal a sereggel. A karakterekhez hasonlóan a sötétség sereggel együtt nyomulnak előre, vagy vonulnak vissza; ha a sötétség sereg megsemmisül a sereggel tartó dúnföldiek is megsemmisülnek.

HADBA HÍVÁS

Ha a dúnföldiek azonos régióban tartózkodnak egy sötétség sereggel és a sereg nem áll ostrom alatt, a sötétség játékos a dönthet úgy, hogy csatákártya kijátszása helyett csatába hívja a dúnföldieket. A hadba hívás pontos hatását a megfelelő kártyák részletezik.

MEGSEMMISÜLÉS

Ha a szabad népek játékos a elfoglalja Dúnfölde északi és déli területét, a dúnföldiek frakciója azonnal kikerül a játékból.

A BANYAPÓK IVADÉKAI (PÓKOK)

„A fajtájából, utóbb könnyörtelenül lemeszárolt hím ivadékaitól származó fattyáiból egész fészekalja vándorolt szorosról szorosra, az Ephel Dúathtól a keleti hegyekig, Dol Guldurig és vissza, a Bakacsinerdő bűvőhelyéig. De hozzá, a Nagy Banyapókhoz, Ungoliant utolsó gyermekéhez fogható több nem akadt, közülük senki ennyi bajt a boldogtalan világnak nem okozott.



Shelob a Nagy, Ungoliant utolsó sarja, kis híján véget vetett a szabad népek reményeinek, amikor foglyul ejtette a gyűrűhordozót. Ugyanakkor Középfölde legsötétebb vidékeit óriáspókok gonosz jelenléte fertőzte meg és könnyen megeshetett volna, hogy a Gyűrű Háborújában egészen más szerepet töltenek be, mint ahogyan azt a történet elmeséli.

A JÁTÉKBA LÉPÉS FELTÉTELE

A pókok akkor léphetnek játékba, ha a szövetség utolsó ismert pozíciója nem Völgyzugolyban található.

ALAPBEÁLLÍTÁS ÉS TOBORZÁS

A sötétség játékos a frakció játékba lépésekor egy-egy pók figurát helyez Dol Guldurba és Minas Morgulba.

Amikor frakció toborzás eredményt használ, a sötétség játékos egy-egy pók figurát helyez Dol Guldurba és Minas Morgulba.

MENNYISÉGI HATÁROK

A pókoknak nincs mennyiségi határa, kivéve, ha a "Hatalmas és félelmetes" frakció eseménykártya játékban van. Amikor ez a kártya játékban van, egy sötétség sereggel azonos régióban tartózkodó pókok beleszámítanak annak a seregnek a mennyiségi határába.

KORLÁTOZÁSOK

A pók figurák nem minősülnek sötétség sereg egységnek, ugyanakkor együtt mozoghatnak egy velük azonos régióban tartózkodó sötétség sereggel, a szokásos szabályok betartásával.

Amikor sötétség sereg nélkül mozognak (egy frakció eseménykártya hatására), nem léphetnek be olyan régióba, ahol szabad népek sereg tartózkodik, vagy meghódíthatlan szabad népek erődítmény található (kivéve, ha azt egy sötétség sereg ostromolja).

A PÓKOK HASZNÁLATA

A pókok használatát a megfelelő frakció eseménykártyák határozzák meg. A kártyákon röviden összefoglalt szabályokat itt részletezzük.

Pókok sereg nélkül

Amikor a pókok önállóan mozognak - egy frakció eseménykártya hatására -, legfeljebb két régió távolságra mozoghatnak külön-külön vagy együtt, a fent ismertetett korlátozások betartásával.

Nem léphetnek be vagy ki egy ostrom alatt álló erődítménybe. Beléphetnek azonban egy olyan régióba, ahol egy sötétség sereg egy szabad népek erődítményt ostromol.

Pókok sereggel

A pókok önmagukban nem alkotnak sötétség sereget, azonban ha azonos régióban tartózkodnak egy sötétség sereggel, együtt mozoghatnak és támadhatnak azzal a sereggel. A karakterekhez hasonlóan a sötétség sereggel együtt nyomulnak előre, vagy vonulnak vissza; ha a sötétség sereg megsemmisül a sereggel tartó pókok is megsemmisülnek.

HADBA HÍVÁS

Ha a pókok azonos régióban tartózkodnak egy sötétség sereggel, a sötétség játékos a dönthet úgy, hogy csatakártya kijátszása helyett csatába hívja a pókokat.

A hadba hívás pontos hatását a megfelelő kártyák részletezik.

MEGSEMMISÜLÉS

Ha bármikor egyetlen pók figura sincs játékban, a frakció azonnal kikerül a játékból.

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

WARRIORS OF MIDDLE-EARTH™

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

Art **JOHN HOWE**

Art Direction & Graphic Design **FABIO MAIORANA**

Sculptures **BOB NAISMITH**

Sculpture Design **MATTEO MACCHI** and **BOB NAISMITH**

Photos **CHRISTOPH CIANCI**

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

Fordította **JUHÁSZ BENCE**

ENGLISH EDITION

Editing **JIM LONG**

Additional Editing **KRISTOFER BENGTSOON** and **KEVIN CHAPMAN**

Layout **HONDA EIJI**

Playtesting: Amado Angulo, Kristofer Bengtsson, Rafael Brinner, Kevin Chapman, Melanie Chapman, Tim Cottrell, Daniel Eppacher, Ira Fay, Christopher Felleisen, Steva Fields, Steve Fratt, Michael Hall, Grant Johnson, Heikki Laakkonen, Dick Leban, Laurie Leban, Nicolas Pages, Andrew Poulter, Mikko Raimi, Leonardo Rina, Craig Rose, Amina Sabanovic, Ralf Schemmann, Glenn Shanley, David Sneddon, Alija Vila, Roy Wiseman, Antti Yli-Tainio, Chris Young.

Special Thanks to the friends who provided feedback and suggestions through many months of playing endless versions of this expansion, including Rafael Brinner, Daniel Eppacher, Ira Fay, Steva Fields, Michael Hall, Grant Johnson, Heikki Laakkonen, Ralf Schemmann, Andrew Poulter, Roy Wiseman, Chris Young.

A special mention to Kristofer Bengtsson and Kevin Chapman for the many ideas they contributed, as well as for their outstanding support to the WOTR player community. Some of the Event cards and card ideas included here have been proposed by playtesters, including: "Take Someone You Can Trust" (Kristofer Bengtsson), "The Western Way" (Bruce Monson), "Great Winged Creatures" (Rafael Brinner).

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



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

Warriors of Middle-earth, 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 © 2012, 2022 Ares Games Srl. © 2012, 2022 Sophisticated Games Ltd. Warning. Not suitable for children under three years. Small parts. Choking hazard. Made in China. Retain this information for your records.

