





A GYŰRŰKÜLDETÉS HATÁSAI*


 Vegyél el 1 érmét a készletből.

 Vegyél le 1 ellenséges erődöt egy tetszőleges területről, és add vissza az ellenfelednek.

 Amikor befejezted ezt a kört, újra te kerülsz sorra.

 A Szauron játékos azonnal győz.

 Tegyél 1 egységet egy tetszőleges területre.

 A Szövetség játékos azonnal győz.

A HELYSZÍNEK HATÁSAI*



BARAD-DÛR

Tegyél 1 erődöt **Mordorba**.
Vedd el a dobópakli összes lapját, titokban válassz egyet, majd játszd ki ingyen.



BRÍ

Tegyél 1 erődöt és 2 egységet **Arnorba**.
Hajts végre 2 mozgást a játéktáblán.



ÉREBOR

Tegyél 1 erődöt **Rhovanionba**.
Vegyél el 5 érmét a készletből.
Hajts végre 1 mozgást a játéktáblán.



SZÜRKERÉV

Tegyél 1 erődöt **Lindonba**.
Vedd el egy tetszőleges nép legfelső két jelzőjét, és fedd fel őket. Az egyiket válaszd ki és vedd magad elé. A másikat tedd vissza képpel lefelé a saját kupaca tetejére.



HELM-SZURDOK

Tegyél 1 erődöt és 3 egységet **Rohanba**.



VASUDVARD

Tegyél 1 erődöt **Enedwaith-ba**.
Dobj el 1 szürke kártyát az ellenfeled játékerületéről.
Mozgasd a karaktered 1 mezőt előre a gyűrűküldetéssávon.



MINAS TIRITH

Tegyél 1 erődöt és 1 egységet **Gondorba**.
Mozgasd a karaktered 2 mezőt előre a gyűrűküldetéssávon.

* A helyszínek és a gyűrűküldetéssáv hatásai **azonnali hatások**, amelyeket csak **egyszer** használhatsz, amikor megszerzed azokat.

A NÉPEK HATÁSAI



TÜNDÉK



Amikor kijátszol egy sárga kártyát, az aktuális köröd után újra te kerülsz sorra.



Amikor kijátszol egy piros kártyát, az összes új egységed a 7 terület bármelyikére (de mindenképpen ugyanarra) leteheted.



Körönként egyszer rendelkezel egy tetszőleges extra tulajdonsággal.



HOBBITOK



A sas szimbólum egy extra népszimbólum, ami a népek támogatása győzelmi feltételhez szükséges 6 szimbólum egyikének számít.



Amikor kijátszol egy kék kártyát, feltehetsz 1 egységet is egy tetszőleges területre.



Amikor egy láncolatszimbólum segítségével kijátszol 1 kártyát, vegyél el 3 érmét a készletből.



ENTEK*



Ezután a köröd után újra te kerülsz sorra.



Vegyél le 1 ellenséges erődöt egy tetszőleges területről, és add vissza az ellenfelednek.



Válassz háromszor az alábbi lehetőségek közül: vegyél le 1 ellenséges egységet; az ellenfeled elveszít 1 érmét; hajts végre 1 mozgást a játéktáblán.



TÖRPÖK



Amikor kijátszol egy helyszínlapkát, hagyd figyelmen kívül az extra érmeköltséget.



Amikor kijátszol egy helyszínlapkát, az aktuális köröd után újra te kerülsz sorra.



Amikor kijátszol egy zöld kártyát, hajts végre 2 mozgást is a játéktáblán.



EMBEREK



Amikor kijátszol egy sárga kártyát, lépj előre 1 mezőt is a karaktereddel a gyűrűküldetéssávon.



Amikor kijátszol egy piros kártyát, 1-gyel több egységet tegyél le a választott területre.



Amikor eldobsz egy kártyát, kétszer annyi érmét vegyél el a készletből, mint ahányadik fejezetben jártok (2, 4 vagy 6 érmét).



MÁGUSOK*



Mozgasd a karaktered 2 mezőt előre a gyűrűküldetéssávon.



Tegyél le 2 egységet 1 általad választott területre, vagy tegyél le 1-1 egységet 2 általad választott területre.



Vedd el a dobópakli összes lapját, titokban válassz egyet, majd játszd ki ingeny.

* Az entek és a mágusok hatásai **azonnali hatások**, amelyeket csak **egyszer** használhatsz, amikor megszerzed őket.