




# SORMUKSEN MATKAN VAIKUTUKSET\*





**1** Ota varastosta 1 kolikko.

 Poista 1 vastustajan linnoitus miltä tahansa alueelta ja palauta se hänen pelialueelleen.

 Pelaa toinen vuoro heti tämän vuoron perään.

 Sauron voittaa pelin heti.

 Aseta 1 yksikkö mille tahansa alueelle.

 Sormuksen saattue voittaa pelin heti.

## MAAMERKKIEN VAIKUTUKSET\*



### BARAD-DÛR

Aseta 1 linnoitus **Mordoriin**.

Katso kaikki poistopakan kortit (näyttämättä muille), valitse niistä 1 ja pelaa se ilmaiseksi.



### BREE

Aseta 1 linnoitus ja 2 yksikköä **Arnoriin**.

Tee 2 siirtoa pelilaudalla.



### EREBOR

Aseta 1 linnoitus **Rhovanioniin**.

Ota varastosta 5 kolikkoa.

Tee 1 siirto pelilaudalla.



### GREY HAVENS

Aseta 1 linnoitus **Lindoniin**.

Ota 2 päällimmäistä merkkiä minkä tahansa kansan pinosta, valitse 1 ja aseta se eteesi. Palauta toinen pinon päälle kuvapuoli alaspäin



### HELM'S DEEP

Aseta 1 linnoitus ja 3 yksikköä **Rohaniin**.



### ISENGARD

Aseta 1 linnoitus **Enedwaithiin**.

Siirrä 1 harmaa kortti vastustajan pelialueelta poistopakkaan.

Siirrä hahmoasi Sormuksen matka -radalla 1 ruudun verran.



### MINAS TIRITH

Aseta 1 linnoitus ja 1 yksikkö **Gondoriin**.

Siirrä hahmoasi Sormuksen matka -radalla 2 ruudun verran.

\* Maamerkkien ja Sormuksen matka -radan vaikutukset ovat **heti toteutettavia vaikutuksia**, jotka voi käyttää vain kerran.



## HALTIAT



Kun pelaat keltaisen kortin, pelaa toinen vuoro heti tämän vuoron perään.



Kun pelaat punaisen kortin, saat asettaa sen mukaiset yksiköt mille tahansa pelialueella 7 alueesta (kaikki samalle).



Saat käyttää kerran kullakin vuorolla haluamasi kyvyn.



## HOBITIT



Kotka-symboli on ylimääräinen kilpailusymboli, joka lasketaan yhdeksi kuudesta kilpailusymbolista, joita tarvitaan Liitot kansojen kanssa -voiton saamiseksi.



Kun pelaat sinisen kortin, aseta myös 1 yksikkö mille tahansa alueelle.



Kun pelaat kortin ketjutuksen avulla, ota varastosta 3 kolikkoa.



## KÄÄPIÖT



Kun pelaat maamerkkilaatan, jätä kolikkomääräinen lisähinta maksamatta.



Kun pelaat maamerkkilaatan, pelaa toinen vuoro heti tämän vuoron perään.



Kun pelaat vihreän kortin, tee myös 2 siirtoa pelialueella.



## IHMISET



Kun pelaat keltaisen kortin, siirrä myös hahmoasi Sormuksen matka -radalla 1 ruudun verran.



Kun pelaat punaisen kortin, aseta samalle alueelle 1 ylimääräinen yksikkö.



Kun asetat kortin poistopakkaan, ota varastosta kaksi kertaa kyseisen luvun mukainen kolikkomäärän (2, 4 tai 6 kolikkoa).



## ENTIT\*



Pelaa toinen vuoro heti tämän vuoron perään.



Poista 1 vastustajan linnoitus miltä tahansa alueelta ja palauta se hänen pelialueelleen.



Valitse 3 kertaa yksi seuraavista toiminnoista: poista 1 vastustajan yksikkö, vastustaja menettää 1 kolikon tai tee 1 siirto pelialueella.



## VELHOT\*



Siirrä hahmoasi Sormuksen matka -radalla 2 ruudun verran.



Aseta 2 yksikköä valitsemallesi alueelle tai 1 yksikkö kahdelle valitsemallesi alueelle.



Katso kaikki poistopakan kortit (näyttämättä muille), valitse niistä 1 ja pelaa se ilmaiseksi.

\* Enttien ja velhojen vaikutukset ovat **heti toteutettavia vaikutuksia**, jotka voi käyttää vain kerran.