

# THE SHIRE



Lors de la mise en place, **après avoir révélé 3 tuiles Haut-Lieu**, mélangez la tuile The Shire avec les tuiles Haut-Lieu restantes et formez une pile, face cachée.



Jouez dans votre zone de jeu une carte visible, du chapitre en cours, qu'elle soit accessible ou non. Contrairement aux autres Hauts-Lieux, ne placez pas de Forteresse sur le plateau central.

During setup, **after revealing 3 Landmark tiles**, shuffle the The Shire tile with the other remaining Landmark tiles and form a stack, facedown.



Play a visible card, from the current chapter, to your play area, whether it's available or not. Unlike other Landmarks, do not place a Fortress on the central board.

**Nachdem bei der Vorbereitung die 3 Ortsplättchen aufgedeckt wurden**, mischt das „The Shire“-Plättchen zu den verbliebenen Ortsplättchen in den verdeckten Stapel.



Wähle 1 sichtbare Karte des aktuellen Kapitels und spiele sie aus – egal ob sie „erreichbar“ ist oder nicht. Im Gegensatz zu anderen Ortsplättchen darfst du keine Festung auf den Spielplan stellen.

Schud tijdens de spelvoorbereiding, **na het open leggen van de 3 monumentetegels**, de Shire-tegel met de overgebleven monumentetegels en maak er een gedekte stapel mee.



Leg een zichtbare kaart uit het huidige hoofdstuk in je speelgebied en speel de kaart, of deze nu beschikbaar is of niet. In tegenstelling tot andere Monumenten mag je geen vesting op het centrale bord plaatsen.

Durante la preparazione, **dopo aver rivelato 3 tessere Punto di Interesse**, mescola la tessera The Shire con le altre tessere Punto di Interesse.



Gioca una carta visibile del capitolo corrente nella tua area di gioco, che sia disponibile o meno. A differenza degli altri Punti di Interesse, non collocare una Fortezza sulla plancia centrale.

Durante la preparación, **después de revelar 3 tarjetas de Lugar clave**, mezcla la ficha de La Comarca con las demás tarjetas restantes y crea una pila, boca abajo.



Juega una carta bocarrriba, del Capítulo actual, en tu zona de juego, esté accesible o no. A diferencia que con el resto de tarjetas de Lugar clave, no coloques 1 Fortaleza sobre el tablero central.

# THE SHIRE



Podczas przygotowania do gry, **po odkryciu 3 płytek ważnych miejsc**, płytkę Shire należy potasować razem z pozostałymi płytkami, a następnie utworzyć z nich zakryty stos.

Zagraj widoczną kartę z bieżącego rozdziału do swojego obszaru gry bez względu na to, czy jest ona dostępna czy nie. W przeciwieństwie do innych ważnych miejsc nie umieszczaj na planszy głównej swojej twierdzy.



Under opsætningen, **efter at have placéret 3 landmærkebrikker på bordet**, blandes The Shire-brikken sammen med de resterende landemærker og placeres i en stak med billedsiden nedad.

Spil et synligt kort fra den nuværende bog i dit spilleområde, uanset om kortet er tilgængeligt eller ej. I modsætning til andre landmærker skal du ikke placere en fæstning på det centrale spillebræt.



**Etter å ha snudd 3 Landemerkebrikker under oppsettet**, stokkes Shire-brikken inn med de resterende Landemerkebrikkene som legges i en bunke, med bildesiden ned.

Spill et synlig kort, fra det aktuelle kapittelet til spillerområdet ditt, uavhengig av om det er tilgjengelig eller ikke. Til forskjell fra andre Landemerkebrikker, plasseres det ikke et Fort på det sentrale spillebrætt.



Under förberedelser, **efter att de 3 landmärkesbrickorna placerats**, blandas Fylkebrickan in med de andra landmärkesbrickorna.

Spela ett synligt kort, från det aktuella kapitlet, till ditt spelområde, oavsett om det är tillgängligt eller inte. Till skillnad från andra landmärken, placera inte en fästning på mittenbrädet.



Alkuvalmisteluissa **kun pöydälle on käännetty 3 maamerkkilaattaa**, sekoittakaa Kontu-laatta loppujen laattojen joukkoon ja muodostakaa niistä pino kuvapuoli alaspäin.

Pelaa yksi käynnissä olevan luvun kuvapuoli ylöspäin olevista korteista pelialueellesi riippumatta siitä, onko se vapaana vai ei. Muista laatoista poiketen et saa asettaa linnoitusnappulaa pelilaudalle.



Během přípravy hry, **poté co vyložíte 3 díly lokací**, zamíchejte díl Kraje se zbývajícimi díly a vytvořte hromádku lícem dolů.

Zahrajte viditelnou kartu z aktuální kapitoly do svého hracího pole, ať už je k dispozici, nebo ne. Na rozdíl od ostatních lokací neumístujte pevnost na herní desku.



Počas prípravy hry, **po tom ako vyložíte 3 dieliky krajín**, zamiešajte dielik Kraja so zvyšnými dielikmi a vytvorte hromádku lícom dole.

Vyložte viditeľnú kartu z aktuálnej kapitoly do svojej hernej oblasti bez ohľadu na to, či je, alebo nie je k dispozícii. Na rozdiel od ostatných krajín neumiestňujete pevnosť na herný plán.



Az előkészületek során, **a 3 helyszínlapka felcsapása után** keverjétek a Megye lapkát a többi helyszínlapka kupacába.

Játszd ki az aktuális fejezet egy látható kártyáját a játéktérületedre, akár elérhető, akár nem. A többi helyszínnel ellentétben nem tehetsz erődöt a játéktáblára.



Med pripravo, **po tem ko odprto položite na mizo 3 Znamenitosti**, zmešajte The Shire med preostale Znamenitosti in naredite zaprt kupček.

Igrajte odprto karto iz trenutnega poglavja na osrednjem igralnem področju, tudi če karta ni na voljo. Za razliko od drugih Znamenitosti, ne postavite Utrdbe na igralno ploščo.



Tijekom pripreme igre, **nakon otkrivanja 3 pločice Krajolika**, promiješajte The Shire s preostalim pločicama Krajolika i formirajte kup pločica, okrenutih licem prema dolje.

Odigrajte vidljivu kartu, iz trenutnog poglavlja, u vaš prostor za igru, bilo da je dostupna ili nedostupna. Za razliku od ostalih Lokacija, ne postavljate Utrvdu na središnju ploču.

## THE SHIRE



Током припреме, **након откривања 3 плочице локација**, умешајте плочицу Округа са преосталим плочицама локација и формирајте шпил лицем надолу.

Одиграјте видљиву карту из тренутног поглавља у свом делу за игру била она доступна или не. За разлику од других Локација, не стављајте Тврђаву на централну таблу.



При подготовката за игра, **след като разкриете три плочки**, разбъркайте Графството при останалите плочки с местности и ги поставете на купчина с лице надолу.

Израјте една открита карта от настоящата глава, без значение дали е достъпна или не, в игралата си зона. За разлика от останалите местности, не поставяте крепост на игралното табло.



Під час підготування до гри, **після того, як розкрили 3 тайли регіонів**, перемішайте тайл Шир з позostalими тайлами регіонів і покладіть утворений стос долілиць.

Зіграйте видиму карту поточного розділу у свою ігрову зону, незалежно від того, доступна вона чи ні. На відміну від інших тайлів регіонів, ви не виставляєте фортецю на ігрове поле.



ในช่วงการเตรียมเกม **หลังจากหงายไทม์แลนด์มาร์ก 3 แผ่นแล้ว** ให้สับไทม์เดอะ ไซร์เข้าไปในกองไทม์ที่เหลืออยู่

ผู้เล่นสามารถหยิบและเล่นการ์ดใบใดก็ได้ที่วางหงายจากพื้นที่การเล่นส่วนกลาง โดยไม่สนใจว่าการ์ดนั้นสามารถหยิบได้ตามปกติหรือไม่ การ์ดเดอะ ไซร์จะต่างจากไทม์แลนด์มาร์กแผ่นอื่น ซึ่งไทม์นี้จะไม่ได้ทำให้ผู้เล่นได้วางป้อมปราการเพิ่ม



在游戏设置期间, **翻开3个地标板块后**, 将夏尔板块与其他剩余地标板块一同混洗, 形成正面朝下的堆叠。

从当前章节打出一张可见卡牌到你游戏区域, 无论该卡牌是否可用。与其他地标不同, 不要在中央版图上放置堡垒。



在遊戲設置過程中, **將3個地標板塊翻面後**, 將夏爾板塊和其他地標板塊洗勻並面朝下形成一疊。

按照目前章節, 在你的遊戲區域中打出1張面朝上的卡牌, 不論該卡牌是否可獲得。和其他地標板塊不同, 不要將1個要塞棋子放置在中央圖板上。



ゲームの準備中、**場所タイルを3枚公開した後**、Shire (ホビット庄) タイルを残りの場所タイルとよく混ぜて、裏向きの山にします。

獲得可能かどうかを問わず、現在の章で表向きになっているカードを1枚得て、自分の手元にプレイします。他の場所タイルとは異なり、中央ボード上に要塞は置きません。



Durante a preparação, **após revelar 3 peças de Local**, embaralhe a peça The Shire com as peças de Local remanescentes e forme uma pilha virada para baixo.

Jogue uma carta visível, do capítulo atual, em sua área de jogo, quer ela esteja disponível ou não. Ao contrário de outros Locais, não posicione uma Fortaleza no Tabuleiro Central.