

# A GYŰRŰK URA PÁRBAJ KÖZÉPFÖLDÉÉRT™



Nézd meg  
a szabálymagyarázó videót!

A gyűrű szövetségét irányítod majd, hogy megvédd a szabad népeket, és elpusztítsd az Egy Gyűrűt? Vagy Szauronként veszed üldözőbe Frodot és Samut, miközben rettentő seregeidet az ellenséges városok ostromára vezényled? Középfölde sorsa a te kezében van.

## A JÁTÉK ALAPJAI ÉS CÉLJA

A játék 3 egymást követő fejezetből áll, amelyek hasonlóan épülnek fel.

A körödben erősítheted a tulajdonságaidat, kincseket halmozhatsz fel, terjeszkedhatsz Középföldén, népeket állíthatsz a magad oldalára, vagy haladhatsz a gyűrűküldetés teljesítése felé.

Ha teljesíted az alábbi 3 győzelmi feltételt egyikét, azonnal te győzöl:

- ✦ teljesíted a gyűrűküldetést;
- ✦ megszerzed Középfölde népeinek támogatását;
- ✦ meghódítod Középföldét.

## TARTOZÉKOK

Fejezetkártyák



×69

Helyszínlapka



×7

Játéktábla



×1

Gyűrűküldetésáv



4 darabból

Érmék



×30

Szövetségjelzők



×18 (minden néphez 3)

A Szövetség  
egységei és erődjei



×15

×7

Szauron  
egységei és erődjei



×15

×7

Segédlet



×1

Játékszabály



×1

## Színtévesztő-szimbólumok

A játékban minden kártyaszínnek megfelel egy az alábbi szimbólumok közül, ezzel segítve a színvakokat és színtévesztőket:

- ◆ szürke   ● sárga   ■ kék   ▲ zöld   ✕ piros   ★ lila





# ELŐKÉSZÜLETEK



- 1 Válasszátok vagy sorsoljátok ki, hogy ki lesz a gyűri szövetségével, és ki Szauronnal. Vegyétek el az oldalakhoz tartozó **egység- és erődbábukat**.
- 2 Tegyétek a **játéktáblát** a két játékos közé, a közös játéktérület mellé.
- 3 Tegyetek a játéktáblára **2 Szövetség egységet** Arnorba, és **2 Szauron egységet** Mordorba.

- 4 Állítsátok össze a **gyűrűküldetésávot** az ábra szerint, és tegyétek a játéktábla alá.



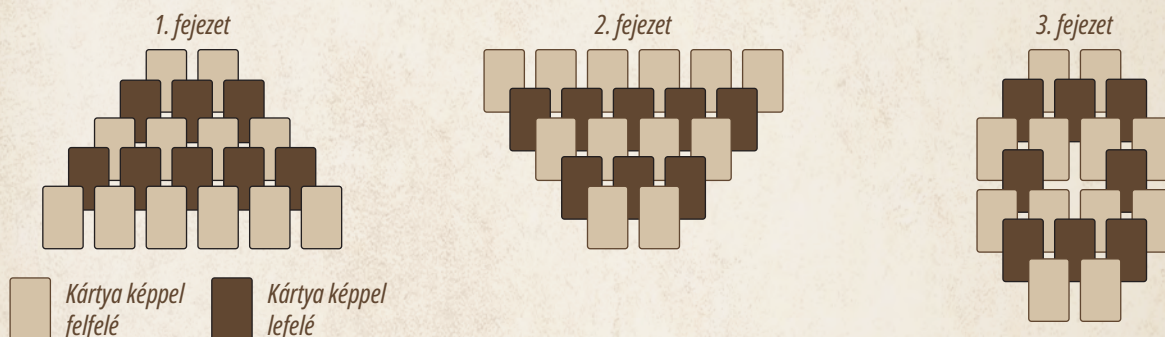
- 5 A Szövetség játékos vegyen el **3 érmét**, a Szauron játékos pedig **2 érmét**. A maradék érméket tegyétek egy közös **készletbe**.
- 6 A **szövetségjelzőket** válogassátok szét a hátoldaluk alapján, és tegyétek népenként egy-egy kupacba. Minden kupacot külön-külön keverjétek meg, majd tegyétek képpel lefelé a játéktábla felett kijelölt helyekre.
- 7 Keverjétek össze a **helyszínlapkákat**, és tegyetek 3-at képpel felfelé az asztalra. A maradék lapkákból alkossátok egy képpel lefelé fordított kupacot.
- 8 A **fejezetkártyákat** válogassátok 3 paklira a hátoldaluk **P** (1), **R** (2) és **A** (3) alapján, majd mindhárom paklit keverjétek meg külön-külön.



# EGY FEJEZET ÁTTEKINTÉSE

## ▶ Egy fejezet előkészítése

Minden fejezet (1, 2 majd 3) elején tegyék az aktuális fejezet kártyáit a **közös játékkerületre** az alábbi ábra alapján (*emlékeztetőt találsz a doboz oldalain*). Figyeljete oda, hogy egyes kártyákat képpel felfelé, míg másokat képpel lefelé kell letenni. A megmaradt 3 kártyát tegyék képpel lefelé a dobópakliba.

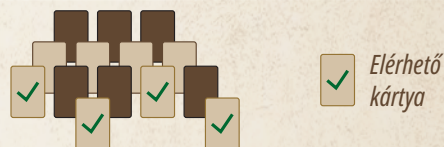


## ▶ Egy kör menete

A játékot a Szauron játékos kezdi, majd a játékosok **felváltva követik egymást**, amíg a játék véget nem ér. A körödben vagy **egy fejezetkártyát**, vagy **egy helyszínlapkát** veszel el.

### A. Egy fejezetkártya elvétele

Válassz egy **elérhető** kártyát (nem takarja másik kártya) a közös játékkerületről. A választott kártyát játszd ki magad elé **vagy** dobd el.



### KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

Ha a kártyának van költsége, fizesd ki (*lásd a 4. oldalon*), majd tedd a kártyát a játékkerületre. Azonnal végrehajthatod a hatását (*lásd az 5. oldalon*).

*Megjegyzés: a kártyákat színenként egy oszlopban gyűjtsd magad előtt úgy, hogy mindegyiknek látható legyen a hatása.*

vagy

### KÁRTYA ELDOBÁSA

Tedd a kártyát képpel lefelé a dobópakliba, és vedd el a készletből annyi érmét, ahányadik fejezetben jártok:

- ★ 1. fejezet: 1 érme
- ★ 2. fejezet: 2 érme
- ★ 3. fejezet: 3 érme

A köröd végén fedd fel az újonnan elérhetővé váló kártyákat.

### B. Egy helyszínlapka elvétele

Válaszd ki a képpel felfelé lévő lapkák egyikét. Fizesd ki a költségét (*lásd a 4. oldalon*), majd tedd a játékkerületre. Azonnal vedd el egy erődbábút a játéktábla megadott területére, és hajtsd végre az egyéb hatásait (*lásd a segédleten*). A köröd végén ne fedj fel új lapkát.

## ▶ Egy fejezet vége

Egy fejezet akkor ér véget, amikor egy játékos **elveszi a fejezethez tartozó utolsó kártyát**.

Készítsétek elő a következő fejezet kártyáit a megfelelő ábra alapján, és ha tudtok, fedjétek fel új helyszínlapkákat úgy, hogy összesen 3 legyen felfedve.

A játék ezután a szokott módon folytatódik.

*Megjegyzés: Mivel a játékosok felváltva kerülnek sorra, az új fejezetet nem az fogja kezdeni, aki az előzőt befejezte, ha csak nem használt egy „Újra te kerülsz sorra” hatást (lásd a segédleten).*



# A KÁRTYÁK ÉS A LAPKÁK KÖLTSÉGE

## Érmék

Bizonyos kártyák kijátszása érmékbe kerül, ezeket a készletbe kell befizetni.



## Tulajdonság

A lapkák és a kártyák többségének kijátszásához rendelkezned kell a játéktérületeden egy vagy több tulajdonsággal (lásd az 5. oldalon).

Ha nem rendelkezel a szükséges tulajdonságokkal, **minden hiányzó tulajdonságszimbólum után fizethetsz 1 érmét** a készletbe.



### Megjegyzés:

- A körödben bármennyi tulajdonságért fizethetsz.
- Ha egy kártyának nincs költsége, akkor nem kell hozzá érmét fizetned, vagy tulajdonsággal rendelkezned. Ezeket a kártyákat ingyen kijátszhatod.



A helyszínlapkáknak van egy extra érmeköltsége, ami megegyezik a játéktáblán lévő **erődbábuid** számával. Az első lapkád extra költsége tehát 0 érme.



## Láncolatok

A 2. fejezettől kezdve egyes kártyák ingyen kijátszhatók a **láncolatszimbólumuk** segítségével.

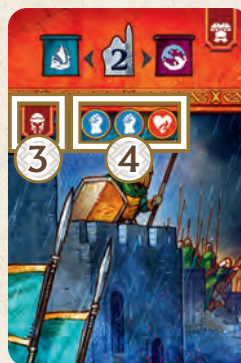
Ha van a játéktérületeden olyan kártya, aminek a jobb felső sarkában található egyező szimbólum, akkor ingyen kijátszhatod az adott kártyát, nem kell rendelkezned a szükséges tulajdonságokkal.

Megjegyzés: Ha nem rendelkezel egy kártya láncolatszimbólumával, akkor is kijátszhatod, ha kifizeted a megszokott érme- és/vagy tulajdonságköltségét.

### Példa:



Az 1. fejezetben ingyen kijátszod ezt a kártyát (1). A hatásán felül (lásd az 5. oldalon) van egy láncolatszimbóluma is (2).



A 2. fejezetben ingyen kijátszhatod ezt a kártyát, mivel rendelkezel egyező láncolatszimbólummal (3). Ha nem lenne láncolatszimbólumod, rendelkezned kellene a szükséges tulajdonságokkal (vagy fizetned kellene 1 érmét minden hiányzó tulajdonság után) (4).



# A KÁRTYÁK ÉS LAPKÁK HATÁSAI

A **szürke kártyák** ♦ tulajdonságokat biztosítanak, amelyek segítségével más kártyákat és lapkákat játszatsz ki a játékterületedre. **Minden látható szimbólum 1 tulajdonságot** biztosít. Minden szimbólumot használatsz minden körödben, de egy **körben** mindent csak **egyszer**.



Fortély



Erő



Bátorság



Tudás



Vezetői készség



Ha több tulajdonságot egy / választ el egymástól, akkor ezek közül **csak egyet** használatsz a körödben (te választasz).

A **sárga kártyák** ● azonnal érmét biztosítanak, amelyek segítségével más kártyákat és lapkákat játszatsz ki a játékterületedre.



Vegyd el a készletből annyi érmét, amennyi a szimbólumban látható.

A **kék kártyák** ■ segítségével azonnal léphetsz a gyűrűküldetéssávon.



Lépj előre a karaktereddel a gyűrűküldetéssávon minden Gyűrű szimbólum után egy mezőt.

A **zöld kártyák** ▲ jelképezik Középfölde népeit, akikkel szövetségre léphetsz.



Tündék



Entek



Hobbitok



Emberek



Törpök



Mágusok

A **piros kártyák** ✂ segítségével azonnal egységeket tehetsz le Középfölde területeire (lásd a 7. oldalon). Válaszd ki a **két, lobogó által jelzett terület egyikét**, és tedd az **összes egységet** a kiválasztott területre.



A lehető egységek száma

A lehetséges területek, ahová az egységeket teheted

A **lila kártyák** ★ (amelyek csak a 3. fejezetben érhetők el) segítségével azonnal végrehajthatsz bizonyos manővereket.



Mozgasd át 1 egységedet egy szomszédos területre.



Az ellenfeled elveszít 1 érmét.



Vegyd le a 1 ellenséges egységet egy tetszőleges területről.

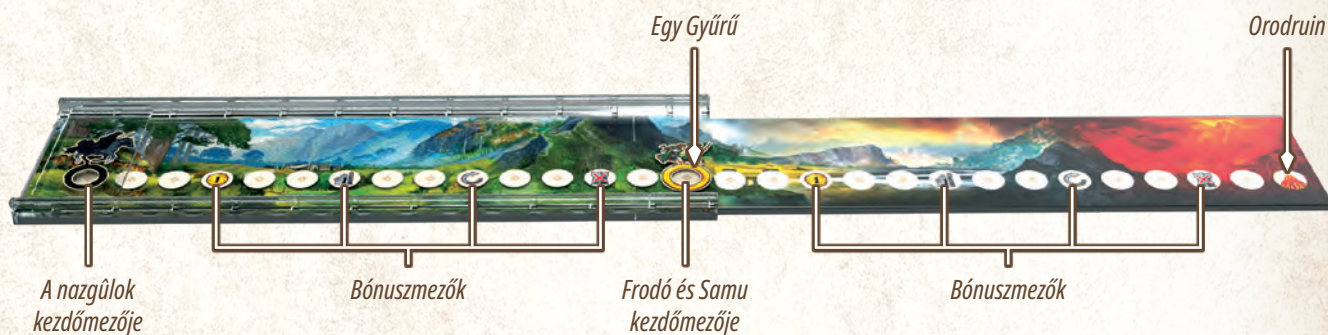
A **helyszínlapkák** segítségével azonnal erődöket tehetsz Középfölde területeire (lásd a 7. oldalon), és végrehajthatod az egyedi hatásukat is (lásd a segédleten).



A terület, ahová erődöt tehetsz



# A GYŰRŰKÜLDETÉS



Amikor a gyűrűkületéssávon lépsz, mezőről mezőre haladj a karaktereddel (a Szövetség *Frodóval és Samuval*, Szauron a *nazgûllal*). Ha **elérsz** egy bónuszmezőt **vagy áthaladsz** rajta, azonnal végrehajthatod a hatását (lásd a *segédleten*).

*Megjegyzés:* a sáv nazgûlokat jelképező darabját a *Frodót és Samut* jelképező darabra kell tenni. Így, amikor *Frodó és Samu* mozog, a nazgûlok is automatikusan mozognak. Vagyis a karakterek között lévő távolság soha nem nőhet, csak csökkenhet.



*Példa:* Szövetség játékosként kijátszol egy kék kártyát, rajta 2 gyűrűvel (1), így léphetsz *Frodóval és Samuval* 2 mezőt (2). Áthaladsz egy bónuszmezőn (3), így végrehajthatod a hatását (jelen esetben elvehetsz 1 érmét a készletből).

# A NÉPEK SZÖVETSÉGE

A játék során szövetségre léphetsz Középfölde népeivel. Ehhez a saját játékerületre kell egyező vagy különböző népszimbólummal ellátott **zöld kártyákat** kijátszanod az alábbi feltételek szerint:

## 2 EGYFORMA NÉPSZIMBÓLUM

Amint van 2 egyforma népszimbólumod, **fedd fel** az adott nép legfelső 2 szövetségjelzőjét.

Válaszd ki az egyik jelzőt, és tedd magad elé; azonnal végrehajthatod a jelző hatását (lásd a *segédleten*). A másik jelzőt tedd vissza képpel lefelé a saját kupaca **tetejére**.

vagy

## 3 KÜLÖNBÖZŐ NÉPSZIMBÓLUM

**A játék során egyszer**, amikor van 3 különböző népszimbólumod, **fedd fel** ennek a 3 népnek a legfelső népjelzőit.

Válaszd ki az egyik jelzőt, és tedd magad elé; azonnal végrehajthatod a jelző hatását (lásd a *segédleten*). A másik két jelzőt tedd vissza képpel lefelé a saját kupacuk **tetejére**.

*Megjegyzés:*

- Egy népszimbólumot akár mindkét feltétel teljesítésére is használhatsz (2 egyező és 3 különböző szimbólum részeként).
- A felfedett jelzők mindkét játékos számára nyíltak. Nincs rejtett információ.



# KÖZÉPFÖLDE MEGHÓDÍTÁSA



Amikor leteszel vagy átmozgatsz egy vagy több egységet, két helyzet állhat elő:

- ✦ **Ha nincs a területen ellenséges egység:** semmi nem történik.
- ✦ **Ha van a területen egy vagy több ellenséges egység:** csatára kerül sor. Mindkét játékos leveszi egy-egy egységét, és visszateszi azt maga elé. Ezt addig ismételjétek, amíg már csak az egyik játékosnak vannak egységei az adott területen.

*Megjegyzés: Egy ellenséges erőd nem vált ki csatát, és nem is akadályozza meg, hogy az egységeidet az adott területre tedd. Ezáltal előfordulhat az is, hogy egy adott területen mindkét játékos jelen van.*

Ha egy akcióval több mozgást is végrehajtasz, ezeket a mozgásokat megteheted ugyanazzal az egységgel, vagy megoszthatod több egység között. Minden egyes mozgásért lépj át egy egységgel egy szomszédos (az aktuális területteddel kapcsolatban lévő) területre. Minden egyes mozgást külön-külön kell végrehajtanod, az esetlegesen kialakuló csatákat egyesével lejátszva.



*Példa: Kijátszol egy lila kártyát, ami 3 mozgást biztosít ①. Az első mozgásoddal átmozgatsz egy egységet Enedwaith-ból Rohanba ②. Mivel ott van egy ellenséges egység, csatára kerül sor, és mindkét játékos leveszi az egységét. Ezután a második és harmadik mozgásoddal átmozgatsz egy egységet Enedwaith-ból Rohanon keresztül Mordorba ③.*



# A JÁTÉK VÉGE

A játékban háromféleképpen lehet azonnal győzni:

## A gyűrűküldetés

A Szövetség számára: Ha Frodó és Samu **eléri az Orodruint**, elpusztítják az Egy Gyűrűt, és ezzel te győztél!

Szauron számára: Ha a nazgûlok **utoléri Frodót és Samut**, megszerzik az Egy Gyűrűt, és ezzel te győztél!

## A népek támogatása

Ha összegyűjtesz a **zöld kártyáidon 6 különböző népszimbólumot**, sikeresen megszerezted Középfölde népeinek támogatását, és ezzel te győztél!

*Megjegyzés: az egyik szövetségjelzőn található sas szimbólum egy extra népszimbólum, ami a győzelemhez szükséges 6 szimbólum egyikének számít.*

## Középfölde meghódítása

Ha **jelen vagy mind a 7 területen** (erőddel és/vagy legalább egy egységgel), azzal uralod Középföldét, és azonnal győzöl.

Ha a 3. fejezet végéig a három győzelmi feltétel egyikét sem sikerül teljesíteni, akkor az a játékos győz, aki Középfölde **több területén jelen van** (erőddel és/vagy legalább egy egységgel). Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.



# KÉSZÍTŐK

Tervezők: **Antoine Bauza és Bruno Cathala** • Illusztrátor: **Vincent Dutrait**  
További készítő és köszönetnyilvánítás: [www.rprod.com/en/duel-for-middle-earth/credits](http://www.rprod.com/en/duel-for-middle-earth/credits)

© MIDDLE-EARTH ENTERPRISES, LLC. ALL RIGHTS RESERVED.

© REPOS PRODUCTION 2024. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

A Middle-earth (Középfölde), The Lord of the Rings (A Gyűrűk Ura), valamint az ezekben található szereplők, tárgyak, események és helyszínek a Middle-earth Enterprises bejegyzett védjegyei, amelyek az Asmodee North America és Repos Production licenctulajdonosok licence alapján kerültek felhasználásra.

Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.

A játék csak magánjellegű szórakozásra használható.



REPOS  
PRODUCTION