



Napomena izdavača:
Ova igra koristi originalnu englesku inačicu imena likova i imena lokacija.

THE LORD OF THE RINGS DUEL FOR MIDDLE-EARTH™



Pogledajte video s pravilima!

Hoćete li igrati kao Prstenova družina te zaštititi slobodne narode i uništiti Prsten? Ili ćete igrati kao Sauron i proganjati Froda i Sama i postavljati vaše horde pred vratima neprijateljskih gradova? Sudbina Međuzemlja u vašim je rukama!

PREGLED I CILJ IGRE

Igra se kroz 3 uzastopna poglavlja koja se odvijaju na sličan način.

Na svom potezu, pojačajte svoje Vještine, nagomilajte blago, povećajte svoju prisutnost u Međuzemlju, pridobijte Rase za vaše ciljeve, ili napredujte u potrazi za Prstenom.

Odmah pobjeđujete u igri ako ispunite jedan od 3 pobjednička uvjeta:

- ✦ završite Potragu za Prstenom,
- ✦ osigurajte podršku 6 različitih Rasa,
- ✦ osvojite Međuzemlje.

SADRŽAJ

Karte poglavlja



×69

Pločice Lokacija



×7

Središnja ploča



×1

Traka potrage za Prstenom



u 4 dijela

Novčići



×30

Saveznički žetoni



×18 (3 po rasi)

Jedinice i Utrve za Družinu



×15

×7

Jedinice i Utrve za Saurona



×15

×7

Podsjetnik za igrače



×1

Pravila igre



×1

Simboli za daltoniste



Kako bi bila prilagođena bilo kojem obliku sljepoće na boje, boja svake karte u igri ima i odgovarajući simbol:

- ◆ Siva
- Žuta
- Plava
- ▲ Zelena
- ✕ Crvena
- ★ Ljubičasta



POSTAVLJANJE IGRE



① Izaberite, ili nasumično odredite, tko će igrati kao Prstenova Družina i tko će igrati kao Sauron. Postavite svoje **figure Jedinica i Utvrda** ispred sebe.

② Postavite **središnju ploču** između sebe i vašeg protivnika, pored središnjeg prostora za igru.

③ Na središnjoj ploči, postavite **2 Jedinice Družine** na Arnor and **2 Sauronove Jedinice** na Mordor.

④ Sastavite traku **Potrage za Prstenom** kako je prikazano na desnom dijagramu, i postavite je ispod središnje ploče.



⑤ Igrač Družine uzima **3 Novčića** dok igrač Saurona uzima **2 Novčića**. Zatim od preostalih Novčića napravite **zalihu**.

⑥ Razvrstajte **žetone Saveznika** prema njihovim poledinama, tako da svaka Rasa čini jedan kup. Promiješajte svaki kup zasebno i postavite ih, licem prema dolje, iznad središnje ploče, u za to predviđene utore.

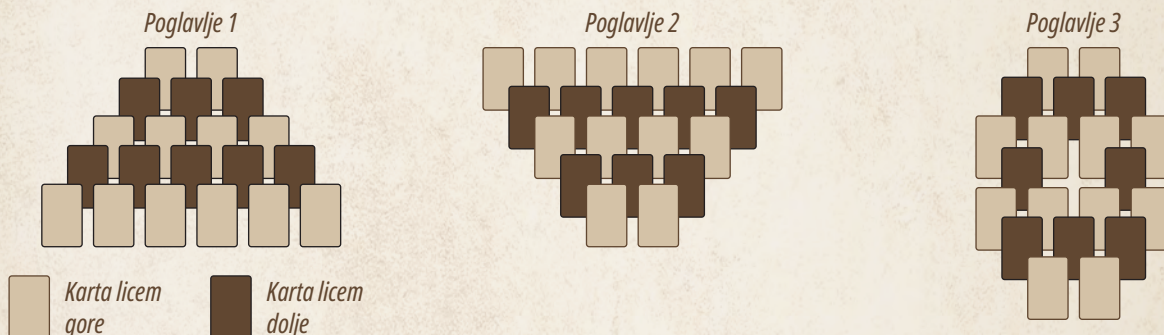
⑦ Promiješajte **pločice Lokacija** i 3 postavite, licem gore, na stol. Od preostalih pločica napravite kup, okrenut licem prema dolje.

⑧ Razvrstajte **Karte poglavlja** u 3 kupa, prema njihovoj poledini **P** (1), **R** (2) i **A** (3), a zatim svaki kup zasebno promiješajte.

PREGLED POGLAVLJA

Postavljanje poglavlja

Na početku svakog poglavlja (1, 2, i 3), postavite karte odgovarajućeg poglavlja **na središnji prostor za igru**, pratite dijagram ispod (*podsjetnik je na stranicama kutije*). Budite pažljivi, pošto se određene karte postavljaju licem gore, a ostale licem dolje. Preostale 3 karte, postavite licem dolje, u kup odbačenih karata.



Pregled kruga

Počinje igrač koji igra Saurona, nakon toga igrači naizmjenično **igraju krugove**, do kraja igre. Na svom krugu, možete ili **uzeti kartu Poglavlja** ili **uzeti pločicu Lokacije**.

A. Uzimanje karte Poglavlja

Iz središnjeg prostora za igru, izaberite **dostupnu** kartu, onu koja nije djelomično prekrivena s ostalim kartama. Nakon toga, odigrajte ju ispred sebe **ili** ju odbacite.



ODIGRAVANJE KARTE ISPRED SEBE

Platite cijenu karte, ako postoji (*vidi str. 4*), i stavite ju u svoj prostor za igru. Možete odmah iskoristiti njene učinke (*vidi str. 5*).

Napomena: Složite karte ispred sebe prema boji, pobrinite se da i dalje možete vidjeti njihove učinke.

ili

ODBACIVANJE KARTE

Postavite kartu, licem prema dolje, u kup odbačenih karata i uzmite Novčiće iz zalihe prema broju poglavlja :

- ★ Poglavlje 1: 1 Novčić
- ★ Poglavlje 2: 2 Novčića
- ★ Poglavlje 3: 3 Novčića

Na kraju, završite svoj krug tako što ćete preokrenuti sve karte koje su sad dostupne.

B. Uzimanje pločice Lokacije

Izaberite jednu pločicu okrenutu licem gore. Platite cijenu (*vidi str. 4*) i postavite ju u svoj prostor za igru. Odmah postavite figuru Utvrde na odgovarajuću regiju na središnjoj ploči i iskoristiti njene druge učinke (*vidi Podsjetnik za igrače*). Na kraju, završite svoj krug bez preokretanja nove pločice.

Kraj poglavlja

Poglavlje završava **nakon što se uzme zadnja karta poglavlja**.

Postavite karte za iduće poglavlje prema odgovarajućem dijagramu i otkrijte nove pločice Lokacija dok ih ne bude, ako je moguće, 3 okrenute licem gore.

Nakon toga nastavite igru na uobičajen način.

*Napomena: Pošto krugove igrate naizmjenice, igrač koji je završio poglavlje ne počinje drugo, osim ako ne iskoristi učinak "Igrajte još jedan krug" (*vidi Podsjetnik za igrače*).*

Novčići

Kako biste ih mogli odigrati, neke karte imaju cijenu u Novčićima koju morati platiti u zalihu.



Vještine

Kako biste ih mogli odigrati, pločice i većina karata zahtijevaju da imate jednu ili više Vještina (vidi stranicu 5) u svom prostoru za igru.

Ako ne posjedujete traženu Vještinu, možete platiti **1 Novčić** u zalihu **za svaki** simbol Vještine koji nedostaje.



Napomene:

- Ne postoji ograničenje na broj Vještina koje u svom krugu možete platiti u zalihu.
- Ako karta nema cijenu, ne zahtijeva ni Vještinu niti Novčić, i zato je možete odigrati besplatno.



Pločice Lokacija imaju dodatnu cijenu u Novčićima koja je jednaka broju **vaših figura Utvrda** koji se već nalaze na središnjoj ploči. Dakle, dodatna cijena vaše prve pločice je 0 Novčića.



Lančane akcije

Počevši s poglavljem 2, određene karte se mogu odigrati besplatno korištenjem njihovih **lančanih simbola**.

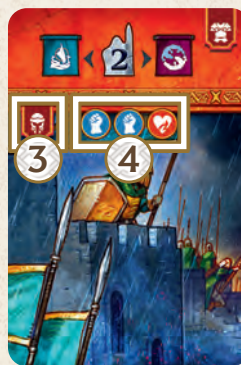
Ako u svojem prostoru za igru, imate kartu s odgovarajućim simbolom u gornjem desnom kutu, možete besplatno odigrati kartu, ne morate imati odgovarajuću Vještinu.

Napomena: Ako nemate odgovarajući lančani simbol za kartu, i dalje ju možete odigrati tako da platite njenu cijenu u Vještini i/ili Novčićima.

Primjer:



U poglavlju 1, ovu kartu možete odigrati besplatno ①. Uz svoje Učinke (vidi str. 5), ima lančani simbol ②.



U poglavlju 2, ovu kartu možete odigrati besplatno budući da imate podudarne lančane simbole ③ na jednoj od vaših odigranih karata. Inače, trebala bi vam određena Vještina (ili bi platili 1 Novčić za svaki nedostajući simbol Vještine) ④.

UČINCI KARATA I PLOČICA

Sive karte ♦ osiguravaju Vještine koje vam omogućuju odigravanje ostalih karata i pločica u vašem prostoru za igru. Vi dobivate **1 Vještinu za svaki vidljivi simbol**. Svaki simbol se može iskoristiti **jednom** po krugu, na svakom vašem krugu.



Lukavstvo



Snaga



Hrabrost



Znanje



Liderstvo



Kad su različite Vještine odvojene znakom /, možete koristiti samo **jednu od njih** po krugu (vi birate).

Žute karte ● odmah osiguravaju Novčiće koje možete potrošiti kako bi odigrali ostale karte i pločice u vašem prostoru za igru.



Uzmite, iz zalihe, onoliko Novčića koliko je prikazano na simbolu.

Plave karte ■ odmah omogućavaju napredak na traci Potrage za Prstenom.



Pomaknite svojeg lika na traci Potrage za Prstenom, jedno mjesto za svaki simbol Prstena.

Zelene karte ▲ predstavljaju Rase Međuzemlja s kojima možete sklopiti savezništvo.



Vilenjaci



Enti



Hobbiti



Ljudi

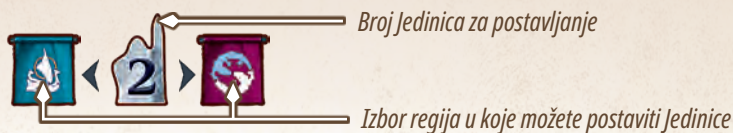


Patuljci



Čarobnjaci

Crvene karte ✕ odmah omogućavaju postavljanje Jedinica u regije Međuzemlja (*vidi str. 7*). Izaberite **jednu od dvije regije** koja je prikazana na zastavama i postavite **sve Jedinice** u izabranu regiju.



Ljubičaste karte ★ (dostupne jedino u poglavlju 3) odmah omogućavaju završavanje različitih manevara.



Pomaknite 1 vašu Jedinicu u susjednu regiju.



Vaš protivnik gubi jedan Novčić.



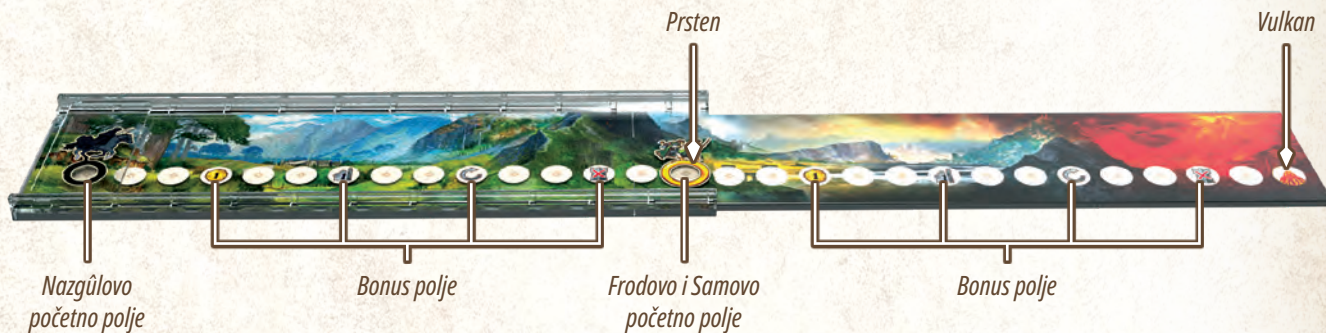
Uklonite 1 neprijateljsku Jedinicu iz bilo koje regije.

Pločice Lokacija odmah omogućavaju postavljanje Utvrda u regijama Međuzemlje (*vidi str. 7*) i iskorištavanje njihovih jedinstvenih Učinaka (*vidi Podsjetnik za igrače*).



Regija u koju možete postaviti Utvrdu

POTRAGA ZA PRSTENOM



Kad napredujete na traci Potrage za Prstenom, pomaknite svoje likove (*Frodo i Sam* za Prstenovu družinu ili *Nazgûla* za Saurona) s jednog polja na drugo.

Kad **dođete na ili prijedete** Bonus polje, odmah iskoristite njegove Učinake (vidi *Podsjetnik za igrače*).

Napomena: Dio koji predstavlja Nazgûla se postavlja na dio koji predstavlja Froda i Sama. Posljedično, kad se pomiču Frodo i Sam, automatski se pomiče i Nazgûl. Drugim riječima, udaljenost između likova će se samo smanjiti, nikad se neće povećati.



Primjer: Kao igrač Prstenove Družine, odigravate Plavu kartu s 2 Prstena ① koja vam omogućava pomicanje Froda i Sama za 2 polja ②. Oni prelaze Bonus polje ③, koje vam omogućava iskorištavanje njegovih Učinaka (u ovom slučaju, uzmite 1 Novčić iz zalihe).

SAVEZ RASA

Za vrijeme igre, možete oformiti savez s Rasama Međezemlja. Kako bi to učinili, u vašem prostoru za igru, odigrajte **Zelene karte** koje imaju podudarne ili različite simbole Rase, prema slijedećim uvjetima:

2 PODUDARNA SIMBOLA RASE

Čim osvojite 2 podudarna simbola Rase, uzmite gornja 2 žetona Družine te Rase i **otkrijte ih**.

Izaberite 1 kojeg ćete staviti ispred sebe; sad možete iskoristiti njegove učinke (vidi *Podsjetnik za igrače*). Drugi žeton stavite licem prema dolje, **na vrh** njegovog kupa.

ili

3 RAZLIČITA SIMBOLA RASE

Jednom u igri, kad imate 3 različita simbola Rase, uzmite gornji žeton Družine od svake od tih Rasa i **preokrenite ih**.

Izaberite 1 kojeg ćete staviti ispred sebe; sad možete iskoristiti njegove učinke (vidi *Podsjetnik za igrače*). Druga 2 žetona stavite, licem dolje, **na vrh** odgovarajućih kupova.

Napomene:

- *Pojedinačni simbol Rase se može iskoristiti za oba uvjeta (2 odgovarajuća simbola i 3 različita simbola).*
- *Otkrijte žetone obojici igrača. Ne postoje skrivene informacije.*

OSVAJANJE MEĐUZEMLJA



Kod postavljanja ili pomicanja jedne ili više Jedinica, moguće su dvije situacije:

- ✦ **Ako neprijateljska jedinica nije prisutna:** ništa se ne događa.
- ✦ **Ako je prisutna jedna ili više neprijateljskih Jedinica:** pokreće se **sukob**. Svaki igrač uklanja jednu od svojih Jedinica i vraća ih ispred sebe. Ponavljate isto dok barem jedan igrač više nema Jedinica u toj regiji.

Napomena: Protivnička Utvrda neće pokrenuti sukob i neće vas spriječiti da postavite vaše Jedinice u tu regiju. Posljedično, moguće je da oba igrača budu prisutna u istoj regiji.

Kada vršite višestruka kretanja, možete pomicati istu Jedinicu više puta, ili razdijeliti vaše kretanje među više raznih Jedinica. Za svako kretanje, pomaknite neku Jedinicu u susjednu regiju (onu s kojom je povezana). Svako kretanje morate dovršiti nezavisno, rješavajući moguće sukobe, jednog po jednog, redom kojim su pokrenuti.



Primjer: Igrate Ljubičastu kartu koja daje 3 kretanja ①. Prvo vam omogućava da pomaknete Jedinicu iz Eenedwaitha u Rohan ②. Budući da je tamo prisutna protivnička Jedinica, pokreće se sukob i svaki igrač uklanja svoju Jedinicu. Zatim koristite svoje drugo i treće kretanje kako bi poslali iduću Jedinicu iz Eenedwaitha u Mordor, prolazeći kroz Rohan ③.

KRAJ IGRE

Postoje 3 uvjeta za pobjedu:

Potruga za Prstenom

Za Družinu: Ako Frodo i Sam **dođu do vulkana**, oni uništavaju Prsten i automatski pobjeđujete u igri.

Za Saurona: Ako Nazgûli **uhvate Frodu and Sama**, oni će zgrabiti Prsten i automatski pobjeđujete u igri.

Savezništvo Rasa

Ako sakupite **6 različitih simbola Rasa** na vašim **Zelenim kartama**, osigurali ste podršku Rasa Međuzemlja i automatski pobjeđujete u igri.

Napomena: Simbol Orla, koji se nalazi na jednom od žetona Saveza, je dodatni simbol Rase koji se računa kao 1 od 6 potrebnih simbola za pobjedu putem Savezništva Rasa.

Osvajanje Međuzemlja

Ako ste **prisutni u svih 7 regija** (s Utvrdom i/ili barem 1 Jedinicom), dominirate Međuzemljem i automatski pobjeđujete u igri.

Ako nijedan od ovih uvjeta za pobjedu nije ostvaren do kraja poglavlja 3, igrač koji je **prisutan u najviše regija** Međuzemlja (s Utvrdom i/ili barem 1 Jedinicom) pobjeđuje u igri. U slučaju neriješenog rezultata, dijelite pobjedu.



ZASLUGE

Dizajneri: **Antoine Bauza & Bruno Cathala** • Ilustrator: **Vincent Dutrait**
Zasluge i posebne zahvale: 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 – Belgija • www.rprod.com

Middle-earth, The Lord of the Rings, and the characters, events, items and places therein, are TM of Middle-earth Enterprises, LLC and used under license by Asmodee North America, Inc. and Repos Production.

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

Ovaj materijal može se koristiti samo za privatnu zabavu.



REPOS
PRODUCTION