



Opomba založnika:
Igra uporablja
angleška imena likov
in lokacij.

THE LORD OF THE RINGS DUEL FOR MIDDLE-EARTH™



Poglejte si video z razlago
pravil (v angleškem jeziku)!

**Boste igrali kot Bratovščina prstana, branili svobodne rase in uničili Prstan?
Ali pa boste igrali kot Sauron in izsledili Froda in Sama, medtem ko boste svoje horde pošiljali
na vrata sovražnih mest? Prihodnost Srednjega sveta je v vaših rokah!**

CILJ IGRE

Igra poteka čez 3 poglavja, ki potekajo precej podobno.

Ko ste na potezi, krepite svoje veščine, kopičite zaklade, razširite svojo prisotnost po Srednjem svetu, pridobite rase na svojo stran ali pospešite iskanje Prstana.

Za zmago morate izpolniti enega od treh ciljev igre:

- ✦ izpolnite nalogo vezano na Prstan,
- ✦ zberite podporo 6 ras Srednjega sveta,
- ✦ osvojite Srednji svet.

VSEBINA

<p>Karte za 3 poglavja</p> <p>×69</p>	<p>Znamenitosti</p> <p>×7</p>	<p>Igralna plošča</p> <p>×1</p>	<p>Sledilec Prstana</p> <p>v 4 kosih</p>	<p>Zlatniki</p> <p>×30</p>
<p>Žetoni zaveznitva</p> <p>×18 (3 na raso)</p>	<p>Enote in utrdbe za Bratovščino</p> <p>×15</p>	<p>Enote in utrdbe za Saurona</p> <p>×15</p>	<p>Igralni pripomoček</p> <p>×1</p>	<p>Pravila</p> <p>×1</p>



Oznake za barvno slepe

V pomoč vsem vrstam barvne slepote, ima vsaka barva kart v igri ustrežno oznako:

- ◆ Siva
 ● Rumena
 ■ Modra
 ▲ Zelena
 ✕ Rdeča
 ★ Vijolična



PRIPRAVA



- 1 Izberite ali naključno določite, kdo bo igral za Bratovščino in kdo za Saurona. Postavite predse ustrezne **Enote in Utrdbe**.
- 2 Položite **igralno ploščo** na sredo med vas in nasprotnika, zamaknjeno na eno stran.
- 3 Na igralno ploščo položite **2 Enoti Bratovščine** na Arnor in **2 Sauronovi Enoti** na Mordor.

- 4 Sestavite **Sledilec Prstna**, kot je prikazano na diagramu na desni in ga položite ob igralno ploščo.

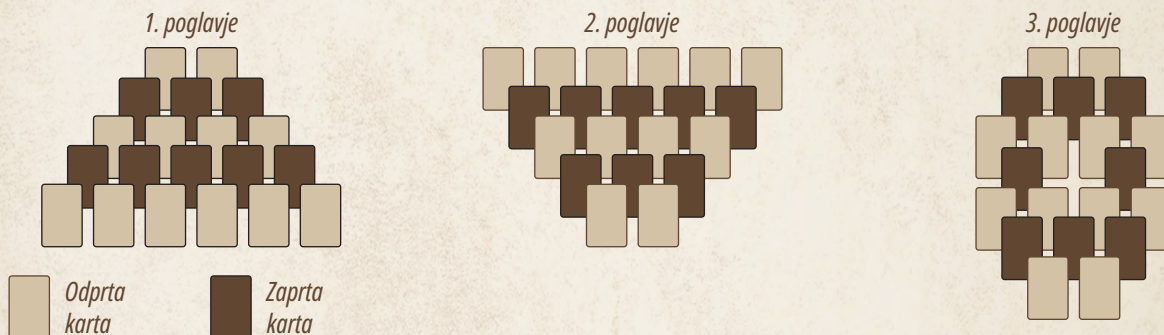


- 5 Bratovščina dobi **3 Zlatnike**, medtem ko Sauron vzame **2 Zlatnika**. Preostale Zlatnike dajte na stran v Zakladnico.
- 6 **Žetone zavezništva** razdelite glede na oznake na njihovih hrbtnih straneh, dobili boste en kupček za vsako raso. Kupčke premešajte in jih postavite na zareze na zgornjem robu igralne plošče s hrbti navzgor.
- 7 Premešajte **Znamenitosti** in 3 odprto položite na mizo. Zraven naredite kupček preostalih Znamenitosti.
- 8 **Karte za poglavja** razdelite v tri kupčke, glede na označbe na njihovih hrbtih **P** (1), **R** (2) in **A** (3), nato pa vsak kupček zase dobro premešajte.

RAZLAGA SISTEMA POGLAVIJ

► Priprava poglavja

Na začetku vsakega poglavja (1, 2, nato 3) položite karte za ustrezno poglavje na **osrednje igralno področje** po spodnji shemi (*prikazano tudi na straneh škatle*). Bodite previdni, saj so nekatere karte obrnjene odprto, druge pa zaprto. Ostale vam bodo 3 karte, ki jih obrnjene zaprto odložite na odlagališče.



► Potek kroga

Igro začne Sauron, nato sta igralca **izmenično na potezi**. Ko ste na potezi, lahko **vzamete karto za poglavje** ali **Znamenitost**.

A. Vzemite karto za poglavje

Na osrednjem igralnem področju izberite karto, ki je **na voljo**, torej tisto, ki ni delno zakrita z drugimi kartami. Nato jo odigrajte na svoje področje **ali** jo odvrzite na odlagališče.



ODIGRAJTE KARTO NA SVOJE PODROČJE

Plačajte ceno karte, če jo ima (*glej stran 4*), in jo položite na svoje igralno področje. Takoj pridobite prednosti, ki jih prinaša karta (*glej stran 5*).

Opomba: Pred seboj zlagajte karte na mizo po barvah, vendar tako, da se vidi prednost karte.

ali

ODVRZITE KARTO

Karto odložite zaprto na odlagališče in vzemite število Zlatnikov enako številki poglavja:

- ★ 1. poglavje: 1 Zlatnik
- ★ 2. poglavje: 2 Zlatnika
- ★ 3. poglavje: 3 Zlatnike

Na koncu, na osrednjem igralnem področju, odprite še karte, ki so sedaj na voljo.

B. Vzemite Znamenitost

Izberite eno od odprtih Znamenitosti. Plačajte njeno ceno (*glejte stran 4*) in jo postavite na vaše igralno področje. Nato na ustrezno regijo na igralni plošči postavite Utrdbo in razrešite efekt Znamenitosti (*glejte igralni pripomoček*). Končajte krog, vendar ne odkrijte nove Znamenitosti.

► Konec poglavja

Poglavje se konča, **ko zmanjka kart za trenutno poglavje na osrednjem igralnem področju**.

Postavite karte za naslednje poglavje v skladu z ustrezno shemo in razkrijte nove Znamenitosti, tako da bodo ponovno odprte največ 3. Nadaljujte igro.

Opomba: Ker sta igralca izmenično na potezi, igralec, ki konča poglavje ne bo začel naslednjega, razen v primeru, ko uporabi "Ponovno na potezi" (glejte Igralni pripomoček).

CENA ZA KARTE IN ZNAMENITOSTI

Zlatniki

Nekatere karte je potrebno plačati z Zlatniki, tako da Zlatnike vrnete v Zakladnico.



Veščine

Za igranje Znamenitosti in večine kart boste potrebovali v igri ustrezne veščine (glej stran 5).

Če vam manjka katera od veščin, lahko **za vsako manjkajočo veščino** plačate **1 Zlatnik** in igrate željeno Znamenitost oz. veščino.



Opombe:

- Ni omejitve za število Zlatnikov, ki jih lahko na krog plačate za manjkajoče veščine.
- Če karta nima cene potem za to, da jo lahko igrate, ne potrebujete veščine niti Zlatnikov. Lahko jo igrate brezplačno.



Znamenitosti imajo **dodatno ceno**, enako številu **vaših Utrdb**, ki so že na igralni plošči. Dodatna cena za vašo prvo Znamenitost je 0 Zlatnikov.



Veriženje

Od 2. poglavja naprej imajo nekatere karte v ceni **simbol veriženja**. Te karte lahko v določenih primerih igrate brezplačno.

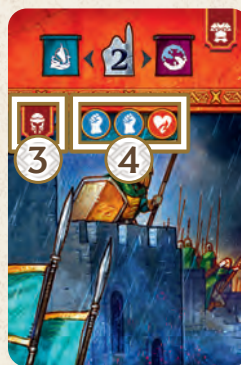
Če imate v igri karto z enakim simbolom veriženja v zgornjem desnem kotu, lahko karto s simbolom v ceni igrate brezplačno, brez potrebnih veščin.

Opomba: Če nimate ustreznega simbola za veriženje, lahko karto kljub temu igrate, z ustreznimi veščinami in plačilom Zlatnikov.

Primer:



V 1. poglavju lahko to karto igrate brezplačno ①. Karta ima svoj efekt (glej stran 5) in simbol za veriženje ②.



V 2. poglavju lahko to karto igrate brezplačno, ker že imate v igri karto iz prejšnjega primera z ustreznim simbolom veriženja ③. Če karte ne bi imeli v igri, bi morali imeti ustrezne veščine (ali plačati 1 Zlatnik za vsako veščino, ki vam manjka) ④.

EFEKTI KART IN ZNAMENITOSTI

Sive karte ♦ vam dajo večšine, ki vam olajšajo igranje drugih kart in Znamenitosti. Vsak prikazan simbol vam prinaša **1 večšino**. Vsak simbol lahko uporabite vsak krog **samo enkrat**.



Zvijaka



Moč



Hrabrost



Védenje



Poveljevanje



Če je na karti več večšin ločenih z /, lahko uporabite samo **eno med njimi** na krog (po vaši izbiri).

Rumene karte ● takoj vam dajo Zlatnike, ki jih boste lahko porabili za igranje drugih kart in Znamenitosti.



Vzemite v simbolu napisano število Zlatnikov.

Modre karte ■ takoj se premaknite naprej na Sledilcu prstana.



Premaknite svoj lik naprej na Sledilcu Prstana za eno polje za vsak simbol Prstana na karti.

Zelene karte ▲ predstavljajo različne rase, ki živijo v Srednjem svetu in vaše morebitne zaveznike.



Vilinci



Enti



Hobiti



Ljudje

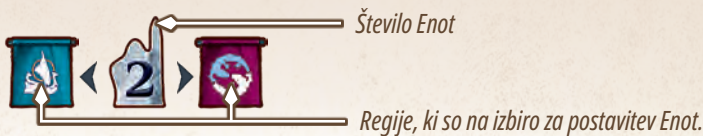


Škratje



Čarovniki

Rdeče karte ✂ takoj postavite Enote na regije Srednjega sveta (glej stran 7). Izberite **eno od dveh regij**, ki ju označujeta zastavi na karti in nanjo postavite **prikazano število Enot**.



Vijolične karte ★ (samo v 3. poglavju) takoj izvedite prikazano akcijo.



Premaknite 1 svojo Enoto v sosednjo regijo.



Nasprotnik mora plačati v Zakladnico 1 Zlatnik.



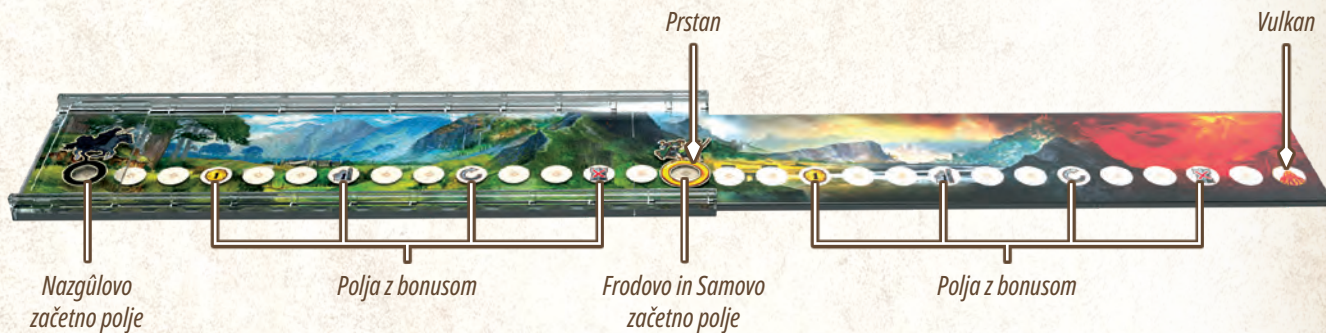
Odstranite 1 nasprotnikovo Enoto iz regije.

Znamenitosti vam omogočajo postavitev Utrdbe na prikazano regijo (glej stran 7) in prinašajo poseben efekt (glej igralni pripomoček).



Regija na katero lahko postavite Utrdbo

SLEDILEC PRSTANA



Kadar se lahko premaknete po Sledilcu Prstana, premaknite vaš lik po poljih naprej (Frodo in Sam za Bratovščino oz. Nazgûl za Saurona). Ko **dosežete ali prečkate** polje z bonusom, takoj dobite bonus, ki ga polje prinaša (glej igralni pripomoček).

Opomba: Košček na Sledilcu Prstana, ki predstavlja Nazgûla leži na kosu, ki predstavlja Froda and Sama. Vsakič, ko se premaknete Frodo in Sam, se avtomatsko premakne tudi Nazgûl. Z drugimi besedami, razdalja med liki se lahko samo zmanjšuje, ne more se povečati.



Primer: Kot igralec Bratovščine, igrate Modro karto z 2 Prstanoma (1). Froda in Sama premaknete 2 polji (2). Prečkate polje z bonusom (3) in dobite bonus (v prikazanem primeru, vzamete 1 Zlatnik iz Zakladnice).

ZAVEZNIŠTVA

Med igro lahko tvorite zavezništva z rasami Srednjega sveta. Igrati morate **Zelene karte** z ujemajočimi ali različnimi simboli ras:

2 UJEMAJOČA SIMBOLA RAS

Ko imate 2 ujemajoča simbola ras, vzemite iz ustreznega kupčka zgornja dva žetona zavezništva in jih **razkrijte**.

Enega izberite in ga položite predse; v nadaljevanju igre vam je na voljo bonus, ki ga prinaša (glej igralni pripomoček). Drugi žeton obrnite s hrbtno navzgor in ga vrnite **na vrh** ustreznega kupčka.

ali

3 RAZLIČNE SIMBOLE RAS

Enkrat na igro, ko imate 3 različne simbole ras, vzemite zgornje žetone zavezništva iz vseh 3 kupčkov ustreznih ras in jih **razkrijte**.

Enega izberite in ga položite predse; v nadaljevanju igre vam je na voljo bonus, ki ga prinaša (glej igralni pripomoček). Druga dva žetona obrnite s hrbtno navzgor in ju vrnite **na vrh** ustreznega kupčka.

Opombe:

- Za oba pogoja lahko uporabite isti simbol ras (2 ujemajoča simbola in 3 različni simboli).
- Žetone razkrijte **obema igralcema**. Informacija ni skrivna.

OSVOJITEV SREDNJEGA SVETA



Ko postavljate oz. premikate eno ali več vaših Enot sta možna dva primera:

- ✦ **Na polju ni nasprotnikovih Enot:** nič se ne zgodi.
- ✦ **Na polju so nasprotnikove Enote:** sproži se boj. Vsak igralec odstrani eno svoj Enoto in jo vrne v svojo zalogo. Ponavljajte dokler vsaj en igralec na polju regije nima več Enot.

Opomba: Nasprotnikova Utrdba ne sproži boja in ne preprečuje postavljanja Enot v regijo. Oba igralca sta lahko prisotna v isti regiji.

Ko imate na voljo več premikov, lahko premaknete eno Enoto večkrat, ali z vsakim premikom premaknete svojo Enoto.

Za vsak premik premaknite Enoto v sosednjo regijo (prek povezave). Vsak premik izvršite in razrešite morebiten boj preden nadaljujete z naslednjim premikom.



Primer: Igrate vijolično karto, ki vam da 3 premike ①. Prvi premik uporabite za premik Enote iz regije Eenedwaith v Rohan ②. Ker je v regiji nasprotnikova Enota pride do boja in umaknete obe Enoti. Svoj drugi in tretji premik uporabite, da premaknete drugo Enoto iz regije Eenedwaith prek Rohana v Mordor ③.

KONEC IGRE

Igra se konča, takoj ko en igralec doseže enega od treh ciljev igre:

Prstan

Bratovščina: Ko Frodo in Sam **dosežeta vulkan**, uničite Prstan in ste zmagovalec.

Sauron: Ko Nazgûl **ujame Froda in Sama**, imate spet Prstan in ste zmagovalec.

Podpora Srednjega sveta

Če zberete **6 različnih simbolov ras** na svojih **Zelenih kartah** v igri, ste na svojo stran zbrali dovolj ras Srednjega sveta in ste zmagovalec.

Opomba: Simbol orlov, ki se nahaja na enem od žetonov zaveznitva, je dodaten simbol ras, ki tudi šteje, kot 1 od 6 simbolov potrebnih za zmago s podporo Srednjega sveta.

Osvojitev Srednjega sveta

Ko ste **prisotni v vsaj 7 regijah** (z Utrdbo in/ali vsaj eno Enoto), ste osvojili Srednji svet in ste zmagovalec.

Če noben cilj ni dosežen do konca 3. poglavja, je zmagovalec igralec, ki je **prisoten v največ regijah** Srednjega sveta (z Utrdbo in/ali vsaj eno Enoto). V neodločenem primeru si delite zmago z vašim soigralcem.



ZASLUGE

Avtorja: **Antoine Bauza & Bruno Cathala** • Ilustracije: **Vincent Dutrait**

Nadaljne zasluge in posebna zahvala: 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

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.

Proizvod je namenjen osebni uporabi.

