



THE LORD OF THE RINGS DUEL FOR MIDDLE-EARTH™



Погледајте видео
с правилима

ХОЋЕТЕ ЛИ ИГРАТИ КАО ДРУЖИНА ПРСТЕНА ДА ОДБРАНИТЕ СЛОБODНЕ РАСЕ И УНИШТИТЕ ЈЕДИНСТВЕНИ ПРСТЕН?
ИЛИ ЋЕТЕ ИГРАТИ КАО САУРОН И ПРОГАЊАТИ ФРОДА И СЕМА ДОК ШАЉЕТЕ СВОЈЕ ХОРДЕ
НА КАПИЈЕ НЕПРИЈАТЕЉСКИХ ГРАДОВА? СУДБИНА СРЕДЊЕ ЗЕМЉЕ ЈЕ У ВАШИМ РУКАМА!

ПРЕГЛЕД И ЦИЉ ИГРЕ

Игра има 3 поглавља која се слично одвијају.

На свом потезу ојачајте своје вештине, сакупите благо, проширите присуство у Средњој земљи, окупите Расе за борбу или напредујте у Потрази за Јединственим прстеном.

Победите у игри испуњавањем једног од 3 услова:

- ✦ завршите Потрагу за прстеном,
- ✦ обезбедите подршку 6 различитих Раса,
- ✦ освојите Средњу земљу.

САДРЖАЈ

Карте поглавља



×69

Плочице локација



×7

Централна табла



×1

Стаза Потраге
за прстеном



из 4 дела

Новчићи



×30

Жетони савеза



×18 (3 по Раси)

Јединице и тврђаве
за Дружину



×15

×7

Јединице и тврђаве
за Саурана



×15

×7

Помоћ за играче



×1

Правила



×1



СИМБОЛИ ЗА ДАЛТОНИСТЕ

Као помоћ за све врсте далтонизма, све боје карата у игри имају своје симболе:

- ◆ Сива ● Жута ▭ Плава ▲ Зелена ✕ Црвена ☆ Љубичаста



ПРИПРЕМА



- ① Изаберите или насумично одредите ко ће играти као Дружина, а ко као Саурон. Ставите своје **фигуре за јединице и тврђаве**.
- ② Ставите **централну таблу између** себе и противника, поред централног дела за игру.
- ③ На централној табли ставите **2 јединице Дружине** на Арнор и **2 јединице Саурона** на Мордор.

- ④ Саставите **стазу Потраге за прстеном** како је приказано на слици десно и ставите је испод централне табле.

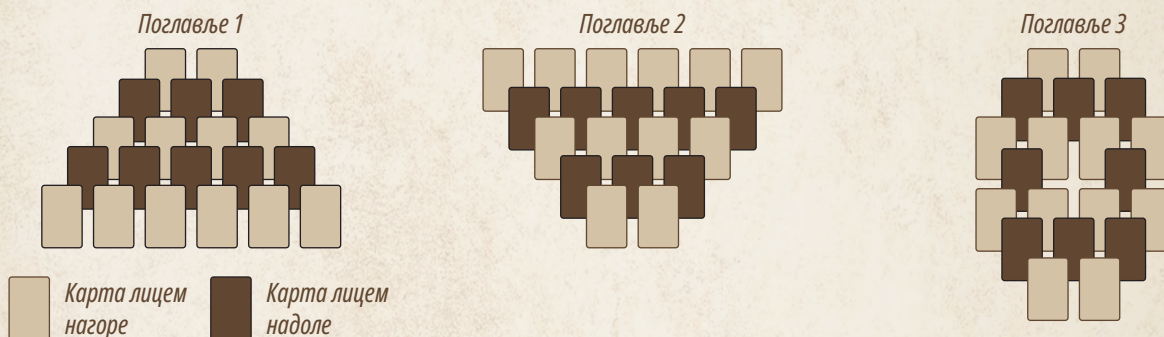


- ⑤ Играч који игра као Дружина узима **3 Новчића**, а играч који игра као Саурон **2 Новчића**. Од преосталих Новчића направите **залиху**.
- ⑥ Разврстајте **Жетоне савеза** по њиховој полеђини и формирајте по једну гомилицу по Раси. Промешајте све гомилице одвојено и ставите их лицем надоле изнад централне табле на за њих предвиђена места.
- ⑦ Промешајте **плочице Локација** и ставите 3 комада лицем нагоре на сто. Од осталих плочица направите шпил лицем надоле.
- ⑧ На основу њихове полеђине разврстајте **Карте поглавља** у 3 шпила **Р** (1), **К** (2) и **Ч** (3), онда одвојено промешајте шпилеве.

ПРЕГЛЕД ПОГЛАВЉА

ПРИПРЕМА ПОГЛАВЉА

На почетку сваког поглавља (1, 2 и 3), ставите карте из тог поглавља на **централни део за игру** према дијаграму испод (*подсетник на бочним странама кутије*). Припазите, неке карте се стављају лицем нагоре, а неке лицем надоле. Преостале 3 карте ставите у део за одбачене.



ПРЕГЛЕД КРУГА

Играч који игра као Саурон први почиње игру, а онда се оба играча **смењују** до краја партије. На свом потезу можете да узмете **Карту поглавља** или **плочицу Локације**.

А. УЗМИТЕ КАРТУ ПОГЛАВЉА

Из централног дела за игру изаберите једну **слободну** карту, која није делимично прекривена другим картама. Онда је одиграјте испред себе **или** одбаците.



Одиграјте карту испред себе

Платите карту, ако има цену (*види страну 4*), и ставите је у свој део за игру. Можете одмах да имате користи од њеног дејства (*види страну 5*).

Напомена: Карте стављајте испред себе по боји тако да можете да видите која су им дејства.

ИЛИ

Одбаците карту

Ставите карту лицем надоле у део за одбачене и из залихе узмите онолико новчића колико је предвиђено за то поглавље:

- ★ Поглавље 1: 1 новчић
- ★ Поглавље 2: 2 новчића
- ★ Поглавље 3: 3 новчића

На крају завршите свој потез откривањем слободних карата.

Б. УЗМИТЕ ПЛОЧИЦУ ЛОКАЦИЈЕ

Изаберите једну од плочица окренутих лицем нагоре. Платите њену цену (*види страну 4*) и ставите је у свој део за игру. Одмах ставите фигурицу тврђаве на одговарајућу регију централне табле и искористите ефекте њених других дејстава (*види Помоћ за играче*).

На крају, завршите свој потез не откривајући нову плочицу.

КРАЈ ПОГЛАВЉА

Поглавље се завршава **кад се узме последња карта у њему**.

Поставите карте за наредно поглавље према одговарајућем дијаграму и откријте нове плочице локација док их не буде, ако је могуће, 3 лицем нагоре.

Онда нормално наставите игру.

*Напомена: Пошто вам се потези смењују, играч који заврши поглавље не започиње наредно осим ако не користи дејство "Играј још једном" (*види Помоћ за играче*).*

ЦЕНЕ КАРТА И ПЛОЧИЦА

НОВЧИЋИ

Да бисте одиграли неке карте, морате њихову цену да уплатите у новчићима у залиху.



ВЕШТИНЕ

Да бисте их одиграли, плочице и већина карата захтевају да имате једну или више Вештина (види страну 5) у свом делу за игру

Ако немате потребне вештине, можете да уплатите у залиху **по 1 Новчић за сваки недостајући симбол Вештине**.



Напомена:

- Број Вештина за које на свом потезу можете да уплатите у залиху није ограничен.
- Ако карта нема цену, не захтева Вештину или Новчић, па можете да је одigrate бесплатно.



Плочице Локација коштају по један Новчић више за сваку вашу **фигурицу Тврђаве** која је већ на централној табли. Зато је додатна цена за вашу прву плочицу 0 Новчића.



УЛАНЧАВАЊЕ

Од поглавља 2, неке карте могу да се одиграју бесплатно на основу **симбола уланчавања** на њима.

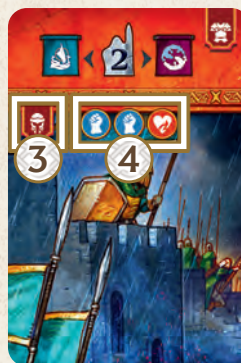
Ако у свом делу за игру имате карту с таквим симболом у горњем десном углу, можете да је одigrate бесплатно иако немате потребне Вештине.

Напомена: Ако немате одговарајући симбол уланчавања за неку карту, можете да је одigrate нормално ако платите за њену Вештину и/или износ исказан Новчићем.

Пример:



У Поглављу 1, ову карту играте бесплатно ①. Осим дејства, (види страну 5), има и симбол уланчавања ②.



У поглављу 2, ову карту можете да одigrate бесплатно пошто имате такав симбол уланчавања ③ на једној од својих одиграних карата. Иначе бисте морали да имате потребне Вештине (или да платите по 1 Новчић за сваки недостајући симбол Вештине) ④.

ДЕЈСТВА КАРТА И ПЛОЧИЦА

Сиве карте ♦ дају Вештине које вам омогућају да одиграте друге карте и плочице у свом делу за игру. Добијате по **1 Вештину** за сваки приказани симбол. Сви симболи се могу употребити само **једном у једном кругу**, у сваком кругу.



Лукавство



Снага



Храброст



Знање



Лидерство



Кад су Вештине одвојене са /, можете да употребите **само једну од њих** у једном кругу (изаберете коју).

Жуте карте ● одмах дају Новчиће које можете да потрошите на одигравање других карата и плочица у свом делу за игру.



Узмите из залихе онолико Новчића колико је приказано на симболу.

Плаве карте ■ вам одмах омогућавају да напредујете на стази Потраге за Прстеном.



Померите свој лик на стази Потраге за Прстеном за по једно поље за сваки симбол Прстена.

Зелене карте ▲ представљају Расе Средње земље које могу да вам буду савезници.



Вилењаци



Енти



Хобити



Људи

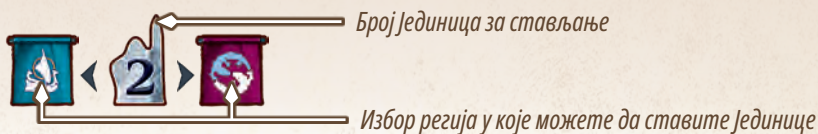


Патуљци



Чаробњаци

Црвене карте ✖ вам одмах омогућају да ставите Јединице у регије Средње земље (види страну 7). Изаберите **једну од две регије** приказане заставама и ставите **све Јединице** у одабрану регију.



Љубичасте карте ★ (само у Поглављу 3) вам одмах омогућају да извршите разне маневре.



Померите 1 своју Јединицу у суседну регију.



Ваш противник губи 1 Новчић.



Уклоните 1 непријатељску Јединицу из било које регије.

Плоцице Локација вам одмах омогућају да ставите Тврђаве у регије Средње земље (види страну 7) и да се окористите јединственим дејствима (види Помоћ за играче).



Регија у коју можете да ставите Тврђаву.

ПОТРАГА ЗА ПРСТЕНОМ



Када напредујете на стази Потраге за прстеном, померајте свој лик (Фродо и Сем за Дружину или Назгул за Саурона) с поља на поље. Кад **стигнете** до Бонус поља или га **прођете**, можете одмах да употребите његово дејство (види Помоћ за играче).

Напомена: Део који представља Назгула се ставља на део који представља Фродо и Сем. Дакле, кад се Фродо и Сем крећу, и Назгул се аутоматски креће. Другим речима, удаљеност између ликова ће се само смањивати, неће се повећавати.



Пример: Кад играте као Дружина, одиграте Плаву карту с 2 Прстена (1) и тако можете да померите Фродо и Сем за 2 поља (2). Прођу Бонус поље (3), па употребите његово дејство (у овом случају узмете 1 Новчић из залихе).

САВЕЗИ РАСА

Током партије можете да стварате савезе с Расама Средње земље. У свом делу за игру одиграјте **Зелене карте** с истим или различитим симболима Раса према следећим условима:

2 иста симбола раса

Чим имате 2 иста симбола Раса, узмите 2 Жетона савеза те Раса с врха и **откријте их**.

Изаберите 1 и ставите га испред себе; сада можете да употребите његово дејство (види Помоћ за играче). Други жетон ставите лицем надоле **на врх** његове гомилице.

3 различита симбола раса

Једном у току партије, кад имате 3 различита симбола Раса, узмите по 1 Жетон савеза те 3 Раса с врха и **откријте их**.

ИЛИ

Изаберите 1 и ставите га испред себе; сада можете да употребите његово дејство (види Помоћ за играче). Остала 2 жетона ставите лицем надоле **на врх** њихових гомилица.

Напомена:

- Један симбол Раса може да се употреби за оба услова (2 иста и 3 различита симбола).
- Нека оба играча виде жетоне. Нема скривања информација.

ОСВАЈАЊЕ СРЕДЊЕ ЗЕМЉЕ



Кад ставите или померите једну или више Јединица, могуће су две ситуације:

- ★ **Ако нема непријатељских Јединица:** ништа се неће догодити.
- ★ **Ако је ту једна или више непријатељских јединица:** почиње **сукоб**. Играчи уклањају по једну своју Јединицу и стављају је испред себе. Радите тако док бар један играч не остане без Јединица у тој регији.

Напомена: Непријатељска Тврђава не покреће сукоб и не спречава вас да стављате Јединице у тој регији. Зато је могуће да оба играча буду присутна у истој регији.

Код вишеструких померања можете да померате исту Јединицу више пута или да померите више Јединица. При сваком померању померите Јединицу у суседну регију (повезану). Свако померање морате да обавите одвојено и окончате сукобе један по један.



Пример: Одиграте Љубичасту карту која вам омогућује три померања (1). Прво је померање Јединице из Енедвајта у Рохан (2). Будући да је тамо присутна непријатељска Јединица, започињете сукоб и оба играча уклањају своју Јединицу. Онда друго и треће померање искористите да пошаљете још једну Јединицу из Енедвајта у Мордор, која ће проћи кроз Рохан (3).

КРАЈ ИГРЕ

Постоје три услова за моменталну победу:

ПОТРАГА ЗА ПРСТЕНОМ

За Дружину: Ако Фродо и Сем **стигну до вулкана**, уништиће Јединствени прстен и истог тренутка сте победили.

За Саурона: Ако Назгули **ухвате Фрода и Сема**, узимају Јединствени прстен и истог тренутка сте победили.

ПОДРШКА РАСА

Ако сакупите **6 различитих симбола Раса** на својим **Зеленим картама**, обезбеђена вам је подршка Раса Средње земље и одмах побеђујете.

Напомена: Симбол орла који се налази на једном од жетона савеза, додатни је симбол Раса који се рачуна као 1 од 6 симбола потребних за победу на основу Подршке Раса.

ОСВАЈАЊЕ СРЕДЊЕ ЗЕМЉЕ

Ако сте **присутни у свих 7 регија** (с Тврђавом и/или бар 1 Јединицом), доминирате Средњом земљом и истог тренутка сте победили.

Ако се ниједан од та три услова за победу не испуни до Поглавља 3, играч који је **присутан у највише регија** Средње земље (с Тврђавом и/или бар 1 Јединицом) је победио. Ако је нерешено, делите победу.



АУТОРИ ИГРЕ

Игру осмислили: **Антоан Бауза и Бруно Катала** • Илустратор: **Венсан Дитре**
Допринос игри и посебна захвалност: 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.

Овај материјал може да се користи само за приватну забаву.

