



Julkaisijan huomautus:
Pelissä käytetään
hahmojen
ja paikkojen
alkuperäisiä nimiä.

THE LORD OF THE RINGS DUEL FOR MIDDLE-EARTH™



Katso
säännöt videolta!

*Pelaatko Sormuksen saattueessa puolustaen vapaita kansoja ja yrittäen tuhota Valtasormuksen?
Vai oletko Frodoa ja Samia jahtaava Sauron, joka lähettää ryöstöjoukkojaan viholliskaupunkien porteille?
Keski-Maan kohtalo on käsissäsi!*

PELIN TAVOITE

Pelissä on kolme peräkkäistä lukua, jotka pelataan samalla kaavalla. Pelaaja voi vuorollaan vahvistaa kykyjään, kartuttaa rahavarojaan, levittäytyä laajemmalle Keski-Maahan, koota kansoja avukseen tai edistää sormuksen matkaa.

Pelaaja voittaa pelin, kun hän täyttää yhden kolmesta voiton ehdosta:

- ✦ saa päätökseen sormuksen matkan
- ✦ kerää tukea kuudelta eri kansalta
- ✦ valloittaa Keski-Maan.

SISÄLTÖ

Lukukortit



×69

Maamerkkilaatat



×7

Pelilauta



×1

Sormuksen
matka -rata



koostuu 4 osasta

Kolikot



×30

Liittolaismerkit



×18 (3 kansaa kohden)

Saattueen
yksiköt ja linnoitukset



×15

×7

Sauronin
yksiköt ja linnoitukset



×15

×7

Pelaajan apu



×1

Sääntökirjanen



×1

Värisokeille tarkoitetut merkit



Jotta myös värisokeiden on helppo käyttää kortteja, jokaisella pelissä olevalla kortin värillä on oma merkkinsä:

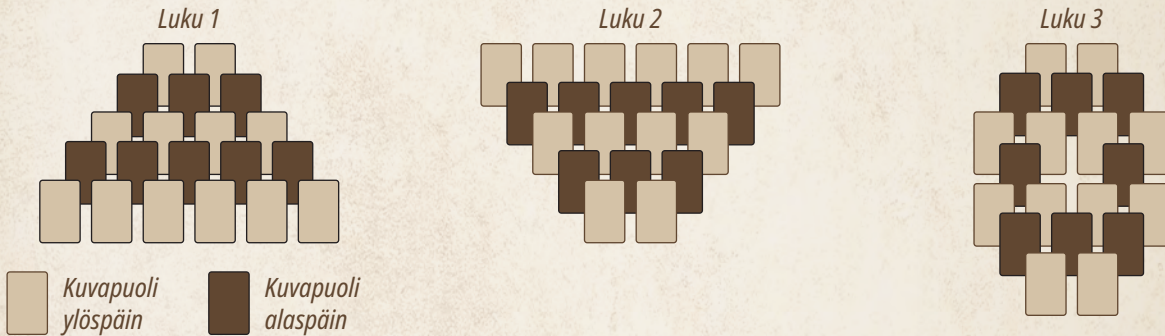
- ◆ Harmaa ● Keltainen ■ Sininen ▲ Vihreä ✕ Punainen ☆ Violetti



LUKUJEN KUVAUS

Luvun valmistelu

Asettakaa kunkin luvun (1, 2, 3) alussa kyseisen luvun kortit **keskipelialueelle** kuvan mukaiseen muodostelmaan (*näkyvissä pelilaatikon reunoissa*). Huomatkaa, että osa korteista on kuvapuoli ylöspäin ja osa alaspäin. Asettakaa 3 yli jäävää korttia poistopakkaan kuvapuoli alaspäin.

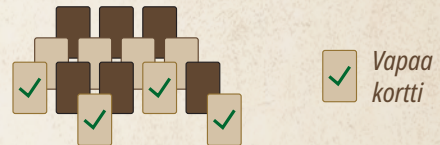


Vuoro

Sauronina pelaava pelaaja aloittaa. Sen jälkeen peliä pelataan **vuorotellen** loppuun asti. Pelaaja voi omalla vuorollaan joko **ottaa lukukortin** tai **ottaa maamerkkilaatan**.

A. Lukukortin ottaminen

Pelaaja ottaa keskipelialueelta **vapaan** kortin eli kortin, jonka päällä ei ole toista korttia. Hän pelaa kortin eteensä pöydälle **tai** asettaa sen poistopakkaan.



PELAA KORTTI PÖYDÄLLE

Pelaaja maksaa kortin mahdollisen hinnan (*katso sivu 4*) ja asettaa kortin pelialueelleen. Hän saa heti hyödyntää sen vaikutuksen (*katso sivu 5*).

Huomio: Kortit kannattaa pinota väreittäin niin, että niiden vaikutus jää näkyviin.

tai

ASETA KORTTI POISTOPAKKAAN

Pelaaja asettaa kortin kuvapuoli alaspäin poistopakkaan ja ottaa käynnissä olevan luvun verran rahoja:

- ★ luku 1: 1 kolikko
- ★ luku 2: 2 kolikkoa
- ★ luku 3: 3 kolikkoa

Vuoron päätteeksi pelaaja kääntää kaikki vapaana olevat kortin kuvapuoli ylöspäin.

B. Maamerkkilaatan ottaminen

Pelaaja valitsee yhden kuvapuoli ylöspäin olevista laatoista. Hän maksaa sen hinnan (*katso sivu 4*) ja asettaa sen pelialueelleen. Aseta välittömästi linnoitusnappula keskuslaudun vastaavalle alueelle ja hyödy sen muista vaikutuksista (*katso Pelaajan apu*). Vuoron päätteeksi ei käännetä uutta laatua.

Luvun päättyminen

Luku päättyy, **kun sen viimeinen kortti on otettu**.

Asettakaa sitten seuraavan luvun kortit oikeanlaiseen muodostelmaan ja kääntäkää pöydälle (jos mahdollista) 3 uutta laatua. Peli jatkuu tavalliseen tapaan.

Huomio: Koska pelaajat pelaavat vuorotellen, luvun päättänyt pelaaja ei aloita seuraavaa lukua, paitsi jos hän käyttää vaikutuksen "Pelaa toinen vuoro" (katso apusivu).

KORTTIEN JA LAATTOJEN HINTA

Rahat

Jotta voit pelata niitä, tietyillä korteilla on kolikkokustannus, joka sinun on maksettava vararahastoon.



Kyvyt

Jotta voit pelata niitä, laatat ja suurin osa korteista edellyttävät, että pelialueellasi on yksi tai useampi taito (katso sivu 5).

Jos pelaajalla ei ole pelialueellaan vaadittuja kykyjä, hän voi maksaa varastoon **1 kolikon kutakin puuttuvaa kykysymbolia kohden**.



Huomio:

- Kolikoilla korvattavien kykyjen määrää ei ole rajoitettu.
- jos korttiin ei ole merkitty hintaa, siitä ei makseta kolikoilla eikä kyvyillä vaan sen voi ottaa ilmaiseksi.



Maamerkkilaatoissa on lisähintana sama määrä kolikoita kuin pelaajalla on **linnoitusnappuloita** pelialudalla. Ensimmäisen laatan lisähinta on siis 0 kolikkoa.



Ketjuttaminen

Luvusta 2 alkaen osa korteista on mahdollista pelata ilmaiseksi. Kortissa on tämän merkinä **ketjutussymboli**.

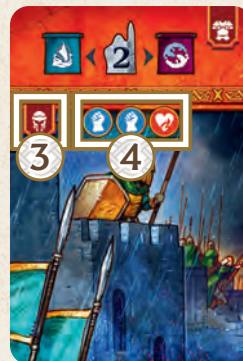
Jos pelaajalla on alueellaan kortti, jonka oikeassa yläkulmassa on sama symboli, hän saa pelata kortin ilmaiseksi ilman kykyjä.

Huomio: Jos pelaajalla ei ole tarvittavaa ketjutussymbolia, hän voi pelata kortin tavalliseen tapaan maksamalla sen kyky- ja/tai kolikkohinnan.

Esimerkki:



Luvussa 1 voit pelata tätä korttia ilmaiseksi ①. Kortissa on vaikutuksen (katso sivu 5) lisäksi ketjutussymboli ②.



Luvussa 2 voit pelata tämän kortin ilmaiseksi, koska sinulla on vastaava ketjusymboli ③. Muuten hänellä pitäisi olla vaaditut kyvyt (tai hänen pitäisi maksaa 1 kolikko kutakin puuttuvaa kykyä kohden) ④.

KORTTIEN JA LAATTOJEN VAIKUTUKSET

Harmaista korteista ♦ saa kykyjä, joiden avulla voi pelata muita kortteja ja laattoja pelialueelle. **Kustakin** kortissa/laatassa olevasta **symbolista saa 1 kyvyn**. Pelaaja voi käyttää kutakin symbolia jokaisella vuorollaan **kerran vuoron aikana**.



Oveluus



Voima



Rohkeus



Tieto



Johtajuus



Kun kahden tai useamman kyvyn välissä on vinoviiva /, pelaaja saa valita kullakin vuorolla vain **yhden niistä**.

Keltaisista korteista ● saa heti kolikkoja, joiden avulla voi pelata muita kortteja ja laattoja pelialueelle.



Pelaaja ottaa varastosta symbolin osoittaman kolikkomäärän.

Sinisten korttien ■ avulla pääsee heti etenemään Sormuksen matka -radalla.



Pelaaja siirtää hahmoaan Sormuksen matka -radalla yhden ruudun kutakin sormussymbolia kohden.

Vihreät kortit ▲ kuvaavat Keski-Maan kansoja, joiden kanssa voi liittoutua.



Haltiat



Entit



Hobitit



Ihmiset



Kääpiöt



Velhot

Punaisen kortin ✂ avulla saa heti asettaa yksiköitä Keski-Maan alueille (*katso sivu 7*). Pelaaja valitsee **jommankumman** vaihtoehdoiksi **annetuista** alueista ja asettaa **kaikki yksiköt** sinne.



Asetettävien yksiköiden määrä

Aluevaihtoehdot johon voi sijoittaa yksiköitä

Violetin kortin ★ avulla (käytössä vain luvussa 3) saa heti toteuttaa erilaisia toimintoja



Pelaaja siirtää 1 yksiköstään viereiselle alueelle.



Vastustaja menettää 1 kolikon.



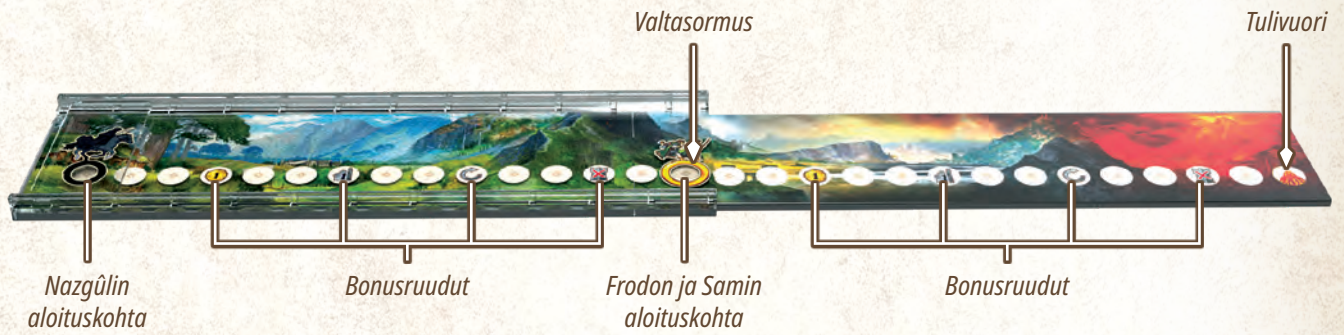
Pelaaja poistaa 1 vastustajan yksikön miltä tahansa alueelta.

Maamerkkilaattojen avulla saa heti asettaa linnoituksia Keski-Maan alueille (*katso sivu 7*) ja hyödyntää tiettyjä vaikutuksia (*katso apusivu*).



Alue, jolle voi asettaa linnoituksen.

SORMUKSEN MATKA



Kun pelaaja pääsee etenemään Sormuksen matka -radalla, hän siirtää hahmoaan (saattueella *Frodo ja Sam*, Sauronilla *nazgûl*) liu'uttamalla rataa.

Jos hän pysähtyy bonusruutuun **tai ylittää** sellaisen, hän saa heti hyödyntää sen vaikutuksen (*katso Pelaajan apu*)

Huomio: Nazgûlia liikuttava osa on kiinni Frodoa ja Samia liikuttavassa osassa, joten Frodon ja Samin edetessä myös nazgûl etenee automaattisesti. Hahmojen välinen etäisyys voi siis vai lyhentyä, ei koskaan pidentyä.



Esimerkki: Saattueen pelaaja pelaa sinisen kortin, jossa on kaksi sormussymbolia ① Hän saa siis liikuttaa Frodoa ja Samia 2 ruutua eteenpäin ②. Pelaaja ylittää bonusruudun ③ ja saa hyödyntää heti sen vaikutuksen (tässä tapauksessa ottaa 1 kolikon).

LIITTOUTUMINEN KANSOJEN KANSSA

Pelissä voi liittoutua Keski-Maan kansojen kanssa. Tämä varten pelaajan on pelattava eteensä **vihreitä kortteja**, joissa on joko saman tai eri kansan symbolit, seuraavien sääntöjen mukaan:

2 SAMAN KANSAN SYMBOLIA

Kun pelaajalla on kaksi saman kansan symbolia, hän ottaa kyseisestä liittolaismerkkipinosta kaksi päällimmäistä merkkiä ja **näyttää ne**.

Pelaaja asettaa toisen merkeistä eteensä ja saa sen vaikutuksen käyttöönsä (*katso Pelaajan apu*). Toinen asetetaan kuvapuoli alaspäin takaisin pinon **päälle**.

tai

3 ERI KANSOJEN SYMBOLIA

Kun pelaajalla on kolmen eri kansan symboli, hän ottaa kustakin näiden kansojen pinosta päällimmäisen liittolaismerkin. Kumpikin pelaaja saa tehdä näin **kerran pelin aikana**.

Pelaaja asettaa yhden merkeistä eteensä ja saa sen vaikutuksen käyttöönsä (*katso Pelaajan apu*). Loput asetetaan kuvapuoli alaspäin takaisin pinojensa **päälle**.

Huomio:

- *Samaa symbolia saa käyttää kummankin ehdon täyttämiseen (2 samaa ja 3 eri symbolia).*
- *Merkit näytetään kummallekin pelaajalle. Niiden sisältöä ei saa salata.*

KESKI-MAAN VALLOITTAMINEN



Kun pelaaja asettaa yhden tai useamman yksikön tai siirtää niitä, on kaksi mahdollisuutta:

- ✦ **Jos alueella ei ole vastustajan yksikköä:** ei tapahdu mitään.
- ✦ **Jos alueella on yksi tai useampi vastustajan yksikkö:** käynnistyy **konflikti**. Kumpikin pelaaja ottaa yhden yksiköistään takaisin eteensä. Tätä jatketaan, kunnes alueella on vain yhden pelaajan yksiköitä (tai ei kummankaan).

Huomio: Vastustajan linnoitus ei käynnistä konfliktia eikä estä asettamasta yksikköä alueelle.

Siksi kummallakin pelaajalla voi olla edustusta samalla alueella.

Jos pelaaja tekee useita siirtoja, hän voi siirtää samaa yksikköä useaan kertaan tai eri yksiköitä. Kussakin siirrossa yksikkö siirretään viereiselle alueelle (johon on suora yhteys). Jokainen siirto on erillinen, ja sen jälkeen ratkaistaan mahdollinen konflikti ennen mahdollista seuraavaa siirtoa.



Esimerkki: Pelaaja pelaa violetin kortin, josta saa kolme siirtoa ①. Ensimmäisellä hän siirtää yksikön Eenedwaithista Rohaniin ②. Koska siellä on vastustajan yksikkö, syntyy konflikti ja kumpikin poistaa yksikkönsä. Sitten pelaaja siirtää toisella ja kolmannella siirrolla toisen yksikön Eenedwaithista Rohanin kautta Mordoriin ③.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Jos yksi seuraavista kolmesta voiton ehdosta täyttyy, peli päättyy heti:

Sormuksen matka

Saattue: Jos Frodo ja Sam **pääsevät tulivuorelle** ja tuhoavat Valtasormuksen, saattue voittaa heti.

Sauron: Jos nazgûlit **saavuttavat Frodon ja Samin**, ne nappaavat Valtasormuksen ja voittavat pelin heti

Liitot kansojen kanssa

Jos pelaajalla on pelialueellaan olevissa **vihreissä korteissa 6 eri kansan symbolia**, hän on liittoutunut riittävän monen Keski-Maan kansan kanssa ja voittaa pelin heti.

Huomio: Yhdessä liittolaismerkissä oleva kotkansulkasymboli on ylimääräinen kansan symboli, joka lasketaan yhdeksi kuudesta voittoon tarvittavasta symbolista.

Keski-Maan valloittaminen

Jos pelaajalla on **edustusta** (linnoitus ja/tai vähintään 1 yksikkö) **kaikilla 7 alueella**, hän hallitsee Keski-Maata ja voittaa pelin heti.

Jos mikään näistä voiton ehdoista ei täyty luvun 3 loppuun mennessä, pelin voittaa pelaaja, jolla on **edustusta** (linnoitus ja/tai vähintään 1 yksikkö) **useammalla Keski-Maan alueella**. Jos peli päättyy tasan, pelaajat jakavat voiton.



TEKIJÄT

Suunnittelija: **Antoine Bauza & Bruno Cathala** • Kuvittaja: **Vincent Dutrait**

Muut tekijät ja erityiskiitokset: www.rprod.com/en/duel-for-middle-earth/credits

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

© REPOS PRODUCTION 2024. KAIKKI OIKEUDET PIDÄTETÄÄN.

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.

Tämä materiaali on tarkoitettu vain yksityiskäyttöön



REPOS
PRODUCTION