



Utgivers merknad:
Dette spillet bruker de originale engelske navnene på karakterer og steder.

THE LORD OF THE RINGS DUEL FOR MIDDLE-EARTH™



Se regelvideoen!

*Vil du spille som Ringens Brorskap for å forsvare de frie folkeslagene og ødelegge Den Ene Ringen?
Eller vil du spille som Sauron og forfølge Frodo og Sam mens du stiller opp dine horder
ved portene til fiendens byer? Midgards skjebne er i dine hender!*

OVERSIKT OG MÅLSETNING

Et spill spilles over 3 etterfølgende kapitler som åpner seg samtidig.
I din tur, styrk Evnene dine, saml skattene dine, spred deg ut over Midgard,
saml Rasene for din sak eller flytt på Letingen etter Ringen.

Vinn umiddelbart spillet ved å oppfylle én av de 3 seiersbetingelsene:

- ★ fullføre Letingen etter Ringen,
- ★ samle støtte fra 6 forskjellige folkeslag,
- ★ erobre Midgard.

INNHOOLD

<p>Kapittelkort</p>  <p>×69</p>	<p>Landemerkebrikker</p>  <p>×7</p>	<p>Hovedbrett</p>  <p>×1</p>	<p>Leting etter Ringen-bane</p>  <p>i 4 deler</p>	<p>Mynter</p>  <p>×30</p>
<p>Alliansebrikker</p>  <p>×18 (3 per Rase)</p>	<p>Enheter og Fort for Brorskapet</p>  <p>×15 ×7</p>	<p>Enheter og Fort for Sauron</p>  <p>×15 ×7</p>	<p>Spillerhjelp</p>  <p>×1</p>	<p>Regelhefte</p>  <p>×1</p>



Fargeblindsymboler


For å imøtekomme enhver type fargeblindhet, har hver farge et korresponderende symbol:

- Grå
 Gul
 Blå
 Grønn
 Rød
 Lilla



OPPSETT

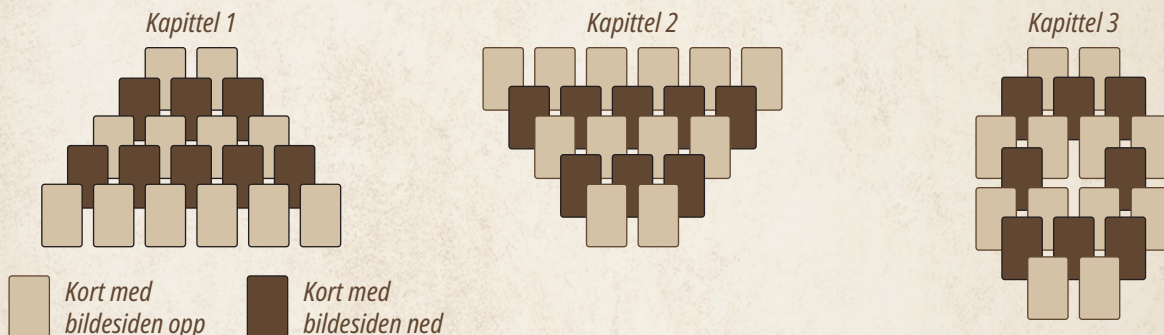


- ① Velg, eller avgjør tilfeldig, hvem som skal spille som Brorskapet og hvem som skal spille som will Sauron. Plasser dine respektive **Enhets- og Fortbrikkene** foran deg.
- ② Legg **hovedbrettet** mellom deg og dine motstandere, ved siden av det felles spillområdet.
- ③ Plasser **2 Brorskapsenheter** på Arnor og **2 Sauronenheter** på Mordor på hovedbrettet.
- ④ Sett sammen **Letingen etter Ringen-banen** som vist i diagrammet til høyre, og legg det nedenfor hovedbrettet.
 
- ⑤ Brorskaps spilleren tar **3 mynter** mens Sauronspilleren tar **2 mynter**. Lag så et **forråd** med de gjenværende myntene.
- ⑥ Sorter **Alliansebrikkene** i henhold til deres bakside, så de danner én stabel per Folkeslag. Bland hver stabel for seg og legg dem med bildesiden ned, over hovedbrettet, i de tilpassede stedene.
- ⑦ Stokk **Landemerkbrikkene** og plasser 3, med bildesiden opp på bordet. Lag en stabel, med bildesiden ned, med resten av brikkene.
- ⑧ Sorter **Kapittelkortene** i 3 bunker i henhold til baksidene deres **P** (1), **R** (2) og **Q** (3), stokk så hver bunke for seg.

KAPITTELOVERSIKT

► Forberede et kapittel

På begynnelsen av hvert kapittel (1, 2, så 3), legg kort fra de forskjellige kapitlene i **det felles spillområdet**, som vist i diagrammet nedenfor (*påminner på siden av esken*). Vær forsiktig, da noen kort legges med bildesiden opp og andre med bildesiden ned. Legg de 3 gjenværende 3 kortene, med bildesiden ned, i kastebunken.

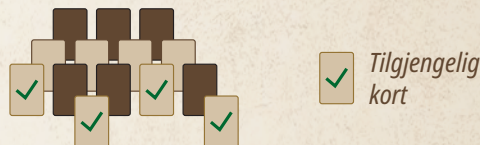


► Turoverikt

Sauronspilleren begynner spillet, så tar begge spillerne **turer**, til spillet slutter. I din tur kan du enten **ta ett Kapittelkort** eller **ta én Landemerkebrikke**.

A. Ta et Kapittelkort

Velg et **tilgjengelig** kort, fra det felles spillområde, som betyr et som ikke er delvis dekket av andre kort. Så spiller du det ut foran deg, **eller** kaster det.



SPILL KORTET FORAN DEG

Betal kortkostnaden, om noen (*se side 4*), og legg det i spillerområdet ditt. Du kan umiddelbart bruke fordelen av dets effekt (*se side 5*).

Merk: Legg kortene foran deg etter farge, og pass på at du fremdeles kan se deres effekter.

eller

KAST KORTET

Legg kortet, med bildesiden ned på kastebunken og ta så mange mynter fra forrådet som det aktuelle kapittelet:

- ★ Kapittel 1: 1 mynt
- ★ Kapittel 2: 2 mynter
- ★ Kapittel 3: 3 mynter

Avslutt turen din med å avsløre kortene som nå er tilgjengelige.

B. Ta en Landemerkebrikke

Velg én av brikkene med bildesiden opp. Betal dens kostnad (*se side 4*) og legg den i ditt spillerområde. Plasser umiddelbart en festningsbrikke på den tilsvarende regionen på midtbrettet og dra nytte av de andre effektene (*se Spillerhjelpen*).

Avslutt så turen din med å avsløre en ny brikke.

► Et kapitells slutt

Et kapittel slutter **når det siste kortet i dette kapittelet er blitt tatt**.

Legg kortene for neste kapittel i henhold til diagrammet, og avdekk nye landemerkebrikker til det er 3 åpne brikker, hvis mulig, i Midgard.

Fortsett så spillet som normalt.

Merk: Siden dere tar turer på omgang, begynner ikke spilleren som avsluttet et kapittel det neste, om denne ikke bruker en «Ta en tur til» effekt (se Spillerhjelpen).

Mynter

For å kunne spille dem har visse kort en myntkostnad som du må betale til reserven.



Evner

For at du skal kunne spille brikkene og de fleste kortene, må du ha en eller flere ferdigheter (se side 5) i spilleområdet.

Hvis du ikke har de påkrevde Evnene, kan du betale **1 mynt** til forrådet **per manglende Evnesymbol**.



Merk:

- Det er ingen begrensning for antallet Evner du kan betale for, til reserven, i din tur.
- Hvis et kort ikke har noen kostnad, krever det ingen Evne eller en mynt, så du kan spille det gratis.



Landmerkebrikker har en ekstra myntkostnad lik antallet **Fortbrikker du** allerede har på hovedbrettet. Derfor er tilleggs-kostnaden for din første brikke 0 mynter.



Lenking

Begynnende i kapittel 2, kan enkelte kort bli spilt gratis gjennom deres **lenkingssymbol**.

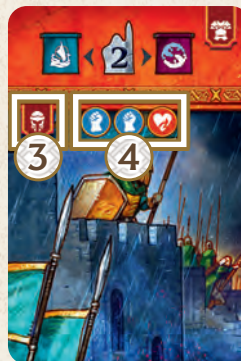
Hvis du, i ditt spillerområde, har et kort med et matchende symbol i dets øvre høyre hjørne, kan du spille det gratis, uten å ha de påkrevde Evnene.

Merk: Hvis du ikke har det matchende lenkingssymbolet til et kort, kan du fremdeles spille det som vanlig og betale dets Evne- eller/og myntkostnad.

Eksempel:



I kapittel 1 spiller du dette kortet gratis ①. I tillegg til dets effekt (se side 5), har det et lenkingssymbol ②.



I kapittel 2 kan du spille dette kortet gratis siden du har det matchende kjedesymbolet ③ på et av de spilte kortene dine. Ellers hadde du måttet ha de påkrevde evnene (eller betale 1 mynt for hvert manglende Evnesymbol) ④.

KORT- OG BRIKKEEFFEKTER

Grå kort ♦ gir deg Evner som lar deg spille andre kort og brikker i spillerområdet ditt. Du får **1 Evne per symbol** vist. Hvert symbol kan bare bli brukt **én gang per tur**, i hver av dine turer.



List



Styrke



Mot



Kunnskap



Lederskap



Når flere Evner er delt med en /, kan du bare bruke **én av dem** per tur (du velger).

Gule kort ● Gir deg umiddelbart mynter som du kan bruke for å spille andre kort og brikker i ditt spillerområde.



Ta, fra forrådet, det antallet mynter som vist i symbolet.

Blå kort ▮ Lar deg umiddelbart flytte fremover på Leting etter Ringen-banen.



Flytt karakteren din fremover på Leting etter Ringen-banen, ett felt per Ringsymbol.

Grønne cards ▲ Representerer Folkeslagene i Midgard du kan alliere deg med.



Elves



Ents



Hobbits



Humans

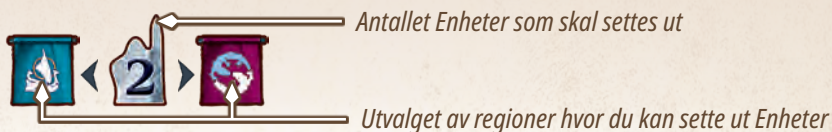


Dwarves



Wizards

Røde kort ✂ Lar deg umiddelbart plassere ut Enheter i Midgards regioner (se side 7). Vel **én av de to regionene** angitt av fanene og sett **alle Enhetene** i den valgte regionen.



Lilla kort ★ (bare tilgjengelig i kapittel 3) Lar deg umiddelbart fullføre forskjellige manøvre.



Flytt 1 av Enhetene dine til en naboregion.



Motstanderen din mister 1 mynt.



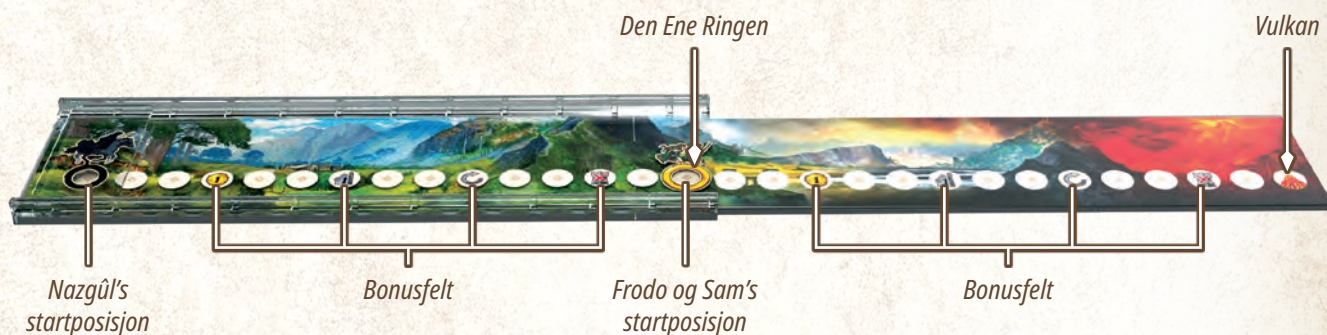
Fjern 1 fiendtlig Enhet fra en valgfri region.

Landmerkebrikker lar deg umiddelbart sette ut Fort i regionene i Midgard (se side 7) og få fordelene av unike effekter (se Spillerhjelpen).



Regioner hvor du kan sette ut et Fort

LETING ETTER RINGEN



Når du flytter fremover på Leting etter Ringen-banen, dytt karakteren din (*Frodo og Sam* for Brorskapet eller *Nazgûl* for Sauron) fra felt til felt.

Når du **når eller passerer** et Bonusfelt, kan du umiddelbart bruke fordelen av dets effekt (se *Spillerhjelpen*).

Merk: Brikken som representerer Nazgûl plasseres på brikken som representerer Frodo og Sam. Derfor vil, Nazgûl flytte seg automatisk når Frodo og Sam flytter. Med andre ord vil distansen mellom karakterene bare minke, aldri øke.



Eksempel: Som Brorskapsspiller, spiller du et Blått kort med 2 Ringer ① som lar deg flytte Frodo og Sam 2 felter ②. De passerer et Bonusfelt ③, som lar deg bruke det effekt (i dette tilfellet, ta 1 mynt fra forrådet).

FOLKESLAGALLIANSER

I løpet av spillet kan du danne allianser med Folkeslagene i Midgard. For å gjøre dette, spill **Grønne kort** til spillerområdet ditt med matchende eller forskjellige Folkeslagsymboler, i henhold til de følgende betingelsene:

2 MATCHENDE FOLKESLAGSYMBOLER

Så fort du har 2 matchende Folkeslagsymboler, ta de øverste 2 Alliansebrikkene for dette folkeslaget og **avslør dem**.

Velg 1 å legge foran deg; du kan nå bruke dens effekt (se *Spillerhjelpen*). Legg den andre, med bildesiden ned, øverst på dens stabel.

3 FORSKJELLIGE FOLKESLAGSYMBOLER

Èn gang per spill, når du har 3 forskjellige Folkeslagsymboler, ta den øverste Alliansebrikken fra hver av disse 3 Folkeslagene og **avslør dem**.

Velg 1 å legge foran deg; du kan nå bruke den effekt (se *Spillerhjelpen*). Legg de 2 andre, med bildesiden ned, øverst på sine stabler.

eller

Merk:

- Et enkelt Folkeslagsymbol kan bli brukt for begge betingelser (2 matchende symboler og 3 forskjellige symboler).
- Vis brikkene til begge spillere. Det er ingen skjult informasjon.

BESEIRE MIDGARD



Når du plasserer eller flytter en eller flere Enheter, er to situasjoner mulige:

- ★ **Hvis det ikke er noen fiendtlige Enheter der:** skjer ingenting.
- ★ **Hvis det er en eller flere fiendtlige Enheter der:** utløses en **konflikt**. Hver spiller fjerner en av sine Enheter og setter den tilbake foran seg. Gjenta dette til minst én spiller ikke har noe flere Enheter igjen i regionen.

Merk: Et fiendtlig Fort utløser ingen konflikt og forhindrer deg ikke i å sette ut Enheter der. Derfor er det mulig for begge spillere å være til stede i den samme regionen.

Når du fullfører flere flytt, kan du flytte den samme Enheten flere ganger, eller dele opp flyttene dine mellom flere Enheter. For hvert flytt, flytt en Enhet til en naboregion (en med en kobling). Du må gjøre hvert flytt uavhengig, og løse enhver konflikt som blir utløst, en av gangen.



Eksempel: Du spiller et Lilla kort som gir 3 flytt **1**. Det første gjør at du kan flytte en Enhet fra Enedwaith til Rohan **2**. Siden det er en fiendtlig Enhet der, utløser du en konflikt, og hver spiller må fjerne sin Enhet. Du bruker så ditt andre og tredje flytt til å sende en annen Enhet fra Enedwaith til Mordor, gjennom Rohan **3**.

SPILLETS SLUTT

Det er tre umiddelbare seiersbetingelser:

Leting etter Ringen

For Brorskapet: Hvis Frodo og Sam **når vulkanen**, ødelegger de Den Ene Ringen og du vinner umiddelbart spillet.

For Sauron: Hvis Nazgûl **fanger Frodo og Sam**, tar de Den Ene Ringen og du vinner umiddelbart spillet.

Folkeslagenes støtte

Hvis du samler **6 forskjellige Folkeslagsymboler** på de **grønne kortene** dine, samler du støtte fra alle folkeslag i Midgard og vinner spillet umiddelbart

Merk: Ørn-symbolet, som finnes på én alliansebrikke, er et ekstra folkeslag-symbol som teller som ett av de seks symbolene som kreves for å vinne "Folkeslagenes støtte".

Erobre Midgard

Hvis du er **til stede i alle 7 regioner** (med et Fort og/eller minst 1 Enhet), dominerer du Midgard, og vinner umiddelbart spillet.

Hvis ingen av disse tre seiersbetingelsene er nådd innen slutten av kapittel 3, vinner spilleren som **er til stede i flest regioner** av Midgard (med et Fort og/eller minst 1 Enhet). Om det skulle være uavgjort, del seieren.



KREDITERINGER

Spillskapere: **Antoine Bauza & Bruno Cathala** • Illustratør: **Vincent Dutrait**
Krediteringer og spesiell takk: 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 – Belgia • 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.

Innholdet i dette spillet kan bare brukes med formål om privat underholdning.



REPOS
PRODUCTION