



THE LORD OF THE RINGS DUEL FOR MIDDLE-EARTH™



Titta på regelvideon!

Utgivarens notering:
Spelet använder de ursprungliga engelska namnen på karaktärer och platser.

Kommer du att spela som Ringens Brödraskap för att försvara de fria folkslagen och förstöra den enda ringen? Eller kommer du att spela som Sauron och förfölja Frodo och Sam samtidigt som du sätter in dina horder vid portarna till fiendens städer? Midgårds öde ligger i dina händer!

ÖVERSIKT OCH MÅL

Ett parti spelas över 3 på varandra följande kapitel som alla utvecklas på liknande sätt. På din tur kan du stärka dina färdigheter, samla dina skatter, sprida ut din närvaro över Midgård, samla ihop folkslag för dina mål eller avancera i Ringens uppdrag.

Vinn omedelbart spelet genom att uppfylla ett av de 3 segervillkoren:

- * slutföra Ringens uppdrag,
- * samla stöd från 6 olika folkgrupper,
- * erövra Midgård.

INNEHÅLL

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| <p>Kapitelkort</p>  <p>×69</p> | <p>Landmärkesbrickor</p>  <p>×7</p> | <p>Mittenbräde</p>  <p>×1</p> | <p>Sträcka för Ringens uppdrag</p>  <p>14 delar</p> | <p>Mynt</p>  <p>×30</p> |
| <p>Alliansmarker</p>  <p>×18 (3 per folkslag)</p> | <p>Enheter och fästningar för Brödraskapet</p>  <p>×15 ×7</p> | <p>Enheter och fästningar för Sauron</p>  <p>×15 ×7</p> | <p>Spelarhjälp</p>  <p>×1</p> | <p>Regelbok</p>  <p>×1</p> |



Symboler för färgblinda

För att tillgodose alla typer av färgblindhet har varje kortfärg i spelet en motsvarande symbol:

- Grå
 Gul
 Blå
 Grön
 Röd
 Lila



FÖRBEREDELSE



① Välj, eller bestäm slumpmässigt, vem som ska spela som Brödraskapet och vem som ska spela som Sauron. Placera era respektive **enhets- och fästningspjäser** framför er.

② Placera **mittenbrädet** mellan dig och din motståndare, bredvid det centrala spelområdet.

③ På mittenbrädet, placera **2 Brödraskapsenheter** på Arnor och **2 Sauronenheter** på Mordor.

④ Sätt ihop **sträckan för Ringens uppdrag** som det visas i diagrammet till höger och placera det under mittenbrädet.



⑤ Brödraskapsspelaren tar **3 mynt** medan Sauronspelaren tar **2 mynt**. Gör sedan en **reserv** med de återstående mynten.

⑥ Sortera **alliansmarkerna** efter deras baksida, och gör en hög per folkslag. Blanda varje hög separat och placera dem nedåtvända ovanför centralbordet, i de avsedda skåror.

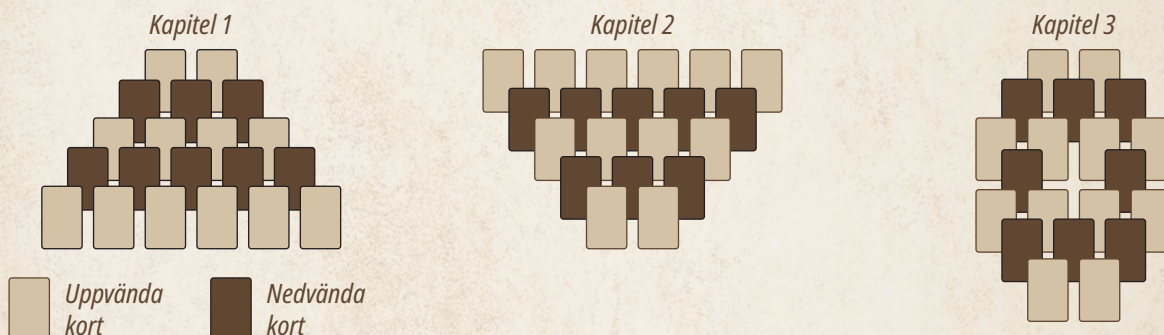
⑦ Blanda **landmärkesbrickorna** och placera 3, med framsidan uppåt, på bordet. Lägg de resterande brickorna i en hög med framsidan nedåt.

⑧ Sortera **kapitelkort** i 3 kortlekar efter deras baksida **P** (1), **R** (2) och **A** (3). Blanda sedan varje kortlek separat.

KAPITELÖVERSIKT

Förbereda ett kapitel

I början av varje kapitel (1, 2, sedan 3), placeras kort från motsvarande kapitel i det **centrala spelområdet** enligt diagrammet nedan (*påminnelse på sidorna av lådan*). Var noggrann, eftersom vissa kort placeras med framsidan upp och andra nedåt. Lägg de 3 återstående korten, med framsidan nedåt, i kashögen.

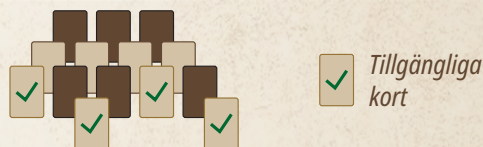


Turens översikt

Sauronspelaren börjar spelet, sen turas spelarna om att **ta turer** tills spelet tar slut. På din tur kan antingen **ta ett kapitelkort** eller ta en **landmärkesbricka**.

A. Ta ett kapitelkort

Välj ett **tillgängligt** kort från det centrala spelområdet, vilket betyder ett som inte delvis täcks av några andra kort. Spela det sedan framför dig **eller** släng det.



SPELA KORTET FRAMFÖR DIG

Betala kortets kostnad, om någon (*se sidan 4*) och placera den i ditt spelområde. Du får omedelbart dra nytta av dess effekt (*se sidan 5*).

Noterara: Stapla kort framför dig efter färg, men se till att du fortfarande kan se deras effekter.

eller

KASTA KORTET

Placera kortet nedåtvänt i kashögen och ta lika många mynt från reserven som det aktuella kapitlet:

- ★ Kapitel 1: 1 mynt
- ★ Kapitel 2: 2 mynt
- ★ Kapitel 3: 3 mynt

Till sist avslutar du din tur genom att vända upp kort som nu är tillgängliga.

B. Ta en landmärkesbricka

Välj en av de uppvända brickorna. Betala dess kostnad (*se sidan 4*) och placera den i ditt spelområde. Placera omedelbart en fästning på motsvarande region på spelplanen och dra nytta av dess andra effekter (*se Spelarhjälpen*).

Till sist avslutar du din tur utan att vända upp en ny bricka.

Ett kapitels slut

Ett kapitel tar slut **när det sista kortet i detta kapitel har tagits**.

Lägg upp korten för nästa kapitel enligt motsvarande diagram och avslöja nya Landmärkesbrickor tills det, om möjligt, finns 3 uppvända.

Fortsätt sedan spelet som vanligt.

Notera: Eftersom ni växelvis turas om börjar spelaren som avslutar ett kapitel inte nästa, såvida de inte använder en "Ta en annan tur"-effekt (se Spelarhjälpen).

Mynt

Vissa kort har en myntkostnad som du måste betala till reserven för att kunna spela dem.



Färdigheter

För att kunna spela brickor och de flesta kort krävs att du har en eller flera Färdigheter (se sidan 5) i ditt spelområde.

Om du inte har de nödvändiga färdigheterna kan du betala **1 mynt** till reserven **per saknad färdighetssymbol**.



Notera:

- Det finns ingen gräns för antalet färdigheter du kan betala för till reserven på din tur.
- Om ett kort inte kostar något kräver det inte en färdighet eller ett mynt, så du kan spela det gratis.



Landmärkesbrickor har en extra myntkostnad som är lika med antalet av **dina fästningsenheter** som redan finns på mittenbrädet. Därför är den extra kostnaden för din första bricka 0 mynt.



Kedjning

Från och med kapitel 2 kan vissa kort spelas gratis genom deras **kedjesymbol**.

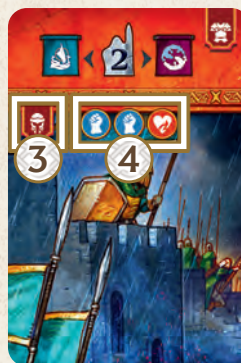
Om du i ditt spelområde har ett kort med en matchande symbol i det övre högra hörnet, kan du spela kortet gratis, utan att ha de nödvändiga färdigheterna.

Notera: Om du inte har den matchande kedjesymbolen för ett kort, kan du fortfarande spela det normalt genom att betala dess färdighets- och/eller myntkostnad.

Exempel:



I kapitel 1 spelar du detta kort gratis ①. Förutom dess effekt (se sidan 5) har den en kedjesymbol ②.



I kapitel 2 kan du spela detta kortet gratis eftersom du har den matchande kedjesymbolen ③ on one of your played cards. Annars skulle du behöva ha de nödvändiga färdigheterna (eller betala 1 mynt per saknad färdighetssymbol) ④.

KORT- OCH BRICKEFFEKTER

Grå kort ♦ ger färdigheter som låter dig spela andra kort och brickor i ditt spelområde. Du får **1 färdighet per symbol** som visas. Varje symbol får endast användas **en gång per tur**, på var och en av dina turer.



Knep



Styrka



Mod



Kunskap



Ledarskap



När fler färdigheter avdelas med ett /, kan du bara använda **en av dem** per tur (du väljer).

Gula kort ● ger dig omedelbart mynt som du kommer att kunna spendera för att spela andra kort och brickor i ditt spelområde.



Ta de antal mynt från reserven som visas i symbolen.

Blå kort ■ låter dig omedelbart avancera framåt på sträckan för Ringens uppdrag.



Flytta fram din karaktär längs sträckan för Ringens uppdrag, ett steg per ringsymbol.

Gröna kort ▲ representerar folkslagen i Midgård som du kan alliera dig med.



Alver



Enter



Hober



Människor



Dvärgar



Trollkarlar

Röda kort ✕ låter dig omedelbart placera enheter i Midgård regioner (se sidan 7). Välj **en av de två regionerna** som visas av standarerna och placera **alla enheter** i den valda regionen.



Antal enheter att placera ut

Val av regioner att placera ut enheterna i

Lila kort ★ (bara tillgänglig i kapitel 3) låter dig genast genomföra vissa manövrar.



Flytta 1 av dina enheter till en angränsande region.



Din motståndare blir av med 1 mynt.



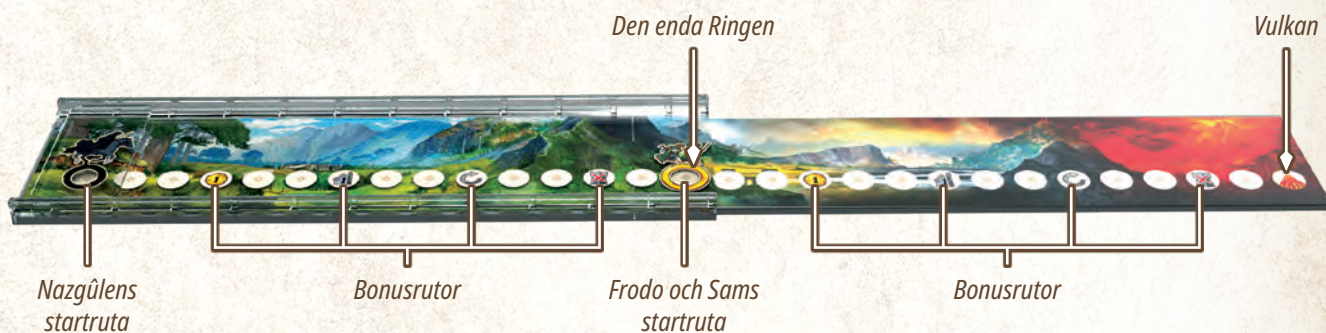
Plocka bort 1 fiendeenhet från valfri region.

Landmärkesbrickor låter dig omedelbart placera fästningar i Midgård regioner (se sidan 7) och dra nytta av unika effekter (se spelarhjälpen).



Regioner där du kan placera en fästning

RINGENS UPPDRAG



När du avancerar på sträckan för Ringens uppdrag flyttar du din karaktär (*Frodo och Sam* för Brödrskapet eller *Nazgûlen* för Sauron) från ruta till ruta.

När du **när eller passerar** en bonusruta får du omedelbart dra nytta av dess effekt (se *spelarhjälpen*).

Notera: Pjäsen som representerar Nazgûlen placeras på pjäsen som representerar Frodo och Sam. Därför, när Frodo och Sam rör sig, rör sig Nazgûlen automatiskt också. Med andra ord kommer avståndet mellan karaktärerna bara att minska, aldrig öka.



Exempel: Som Brödrskapsspelare spelar du ett blått kort med 2 ringar (1) som låter dig flytta Frodo och Sam 2 rutor (2). De passerar ett bonusutrymme (3), vilket låter dig dra nytta av dess effekt (i det här fallet, ta 1 mynt från reserven).

FOLKSLAGSALLIANSER

Under spelets gång kan du bilda allianser med Midgård's folkslag. För att göra detta spelar du **gröna kort** i ditt spelområde med matchande eller olika folkslagssymboler, enligt följande villkor:

2 MATCHANDE FOLKSLAGSSYMBOLER

Så fort du har 2 matchande folkslagssymboler, ta de 2 översta alliansmarkerna från detta folkslag och **vänd upp dem**.

Välj 1 att placera framför dig; du kan nu dra nytta av dess effekt (se *spelarhjälpen*).

Lägg tillbaka den andra markern, med framsidan nedåt, **ovanpå** sin hög.

eller

3 OLIKA FOLKSLAGSSYMBOLER

En gång per spel, när du har 3 olika folkslagssymboler, ta den översta alliansmarkern för var och en av dessa 3 folkslag och **vänd upp dem**.

Välj 1 att placera framför dig; du kan nu dra nytta av dess effekt (se *spelarhjälpen*).

Lägg de andra 2 markerna med framsidan nedåt **ovanpå** sina respektive högar.

Notera:

- *Samma folkslagssymbol kan användas för båda villkoren (2 matchande symboler och 3 olika symboler).*
- *Avslöja markerna för båda spelarna. Det finns ingen dold information.*

ERÖVRA MIDGÅRD



När du placerar eller flyttar en eller flera enheter är två situationer möjliga:

- ★ **Om ingen fiendeenhet är närvarande:** händer ingenting.
- ★ **Om en eller flera fiendeenheter är närvarande:** uppstår en **konflikt**. Varje spelare tar bort en av sina enheter och placerar den tillbaka framför sig. Upprepa detta tills minst en spelare inte har fler enheter i regionen.

Notera: En fiendefästning utlöser inte konflikter och hindrar dig inte från att placera dina enheter i dess region.

Därför är det möjligt för båda spelarna att vara närvarande i samma region.

När du genomför flera förflyttningar kan du flytta samma enhet flera gånger, eller dela din förflyttning mellan flera enheter. För varje förflyttning, flytta en enhet till en intilliggande region (en med en anslutning). Du måste slutföra varje förflyttning för sig och lösa alla konflikter som utlöses, en i taget.



Exempel: Du spelar ett lila kort som ger 3 förflyttningar ①. Den första låter dig flytta en enhet från Eneðwaith till Rohan ②. Eftersom det finns en fiendeenhet, utlöser du en konflikt och varje spelare tar bort sin enhet. Du använder sedan din andra och tredje förflyttning för att skicka en annan enhet från Eneðwaith till Mordor, som passerar genom Rohan ③.

SPELETS SLUT

Det finns tre omedelbara vinstvillkor:

Ringens uppdrag

För Brödraskapet: Om Frodo och Sam **når vulkanen** förstör de den enda Ringen vinner du omedelbart spelet.

För Sauron: Om Nazgûlen **fångar Frodo och Sam**, beslagtar de den enda Ringen vinner du omedelbart spelet.

Stöd från folkslagen

Om du samlar **6 olika folkslagssymboler** på dina **gröna kort**, samlar du stöd från alla folkslag i Midgård och vinner spelet omedelbart.

Notera: Örnsymbolen, som finns på en alliansmarker, är en extra folkslagssymbol som räknas som 1 av de 6 symboler som krävs för segern Stöd av folkslagen.

Erövra Midgård

Om du är **närvarande i alla 7 regionerna** (med en fästning och/eller minst 1 enhet), dominerar du Midgård och vinner omedelbart spelet.

Om ingen av dessa tre segervillkor uppnås i slutet av kapitel 3, vinner den spelare som är **närvarande i flest regioner** av Midgård (med en fästning och/eller minst 1 enhet) spelet. Vid oavgjort delas segern.



CREDITS

Skapare: **Antoine Bauza & Bruno Cathala** • Illustratör: **Vincent Dutrait**
Credits och specialtack: 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.

Detta material får endast användas för privat underhållning.



REPOS
PRODUCTION