

THE LORD OF THE RINGS DUEL FOR MIDDLE-EARTH™



ดูวิดีโอ
กฎการเล่น!

คุณ sẽเลือกเดินทางผจญภัยไปกับเหล่าคณะพันธมิตรแห่งแหวน เพื่อปกป้องผู้คนและทำลายแหวน?
หรือเลือกสวมบทบาทเป็นเซารอน ไล่ล่าโฟรโดและแซม พร้อมกับเคลื่อนกองทัพอันยิ่งใหญ่
ไปยังประตูเมืองของผู้กล้าที่ตั้งตนเป็นอริ? ชะตากรรมของมิดเดิลเอิร์ธอยู่ในกำมือของคุณ!

ภาพรวมและเป้าหมายของเกม

เกมนี้จะประกอบด้วยการเล่นทั้งหมด 3 บท
ในเทิร์นของผู้เล่น ผู้เล่นสามารถเลือกเพิ่มพูนทักษะ, รวบรวมทรัพย์สินสมบัติ, ขยายอำนาจให้กัวมิดเดิลเอิร์ธ, มองหาพันธมิตรจากเผ่าต่างๆ
หรือทำการกิจแห่งแหวน

ผู้เล่นจะได้รับชัยชนะในทันที เมื่อสามารถทำ 1 ใน 3 เซ็นโซนี่ได้สำเร็จ:

- * ทำภารกิจแห่งแหวนได้สำเร็จ
- * รวบรวมการสนับสนุนจาก 6 เผ่าพันธมิตรได้สำเร็จ
- * พิชิตมิดเดิลเอิร์ธได้สำเร็จ

อุปกรณ์ในเกม

<p>การ์ดบทที่ 1-3</p> <p>×69 ใบ</p>	<p>ไทม์แลนดมาร์ค</p> <p>×7 แผ่น</p>	<p>กระดานเกม</p> <p>×1 แผ่น</p>	<p>แถบภารกิจแห่งแหวน</p> <p>4 ชิ้น</p>	<p>เหรียญ</p> <p>×30 เหรียญ</p>
<p>โทเคนเผ่าพันธมิตร</p> <p>×18 ชิ้น (เผ่าละ 3 ชิ้น)</p>	<p>กองทัพและป้อมปราการ ฝ่ายพันธมิตรแห่งแหวน</p> <p>×15 ชิ้น ×7 ชิ้น</p>	<p>กองทัพและป้อมปราการ ฝ่ายเซารอน</p> <p>×15 ชิ้น ×7 ชิ้น</p>	<p>แผ่นสรุปกติกา</p> <p>1 แผ่น</p>	<p>คู่มือการเล่น</p> <p>1 เล่ม</p>



สัญลักษณ์สำหรับผู้เล่นตาบอดสี


สำหรับผู้เล่นที่ตาบอดสี สีของการ์ดแต่ละใบในเกมนี้จะถูกแทนด้วยสัญลักษณ์พิเศษดังนี้:

- ◆ สีเทา
- สีเหลือง
- สีน้ำเงิน
- ▲ สีเขียว
- ✕ สีแดง
- ★ สีม่วง



การเตรียมเกม

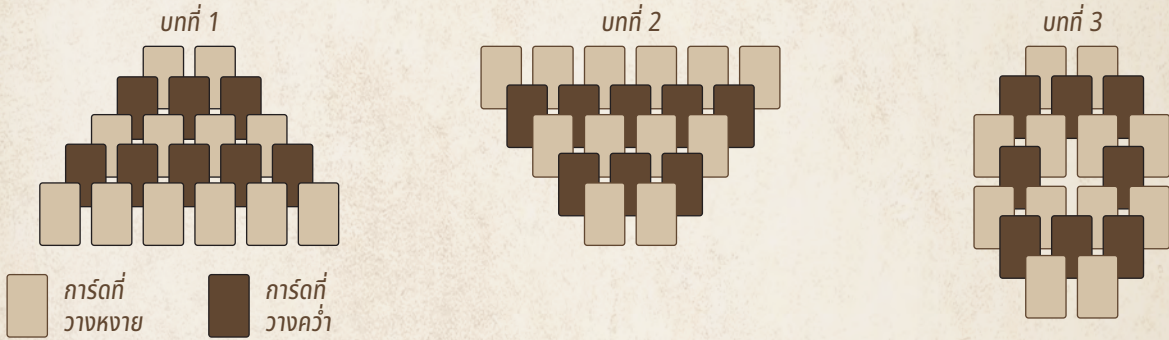


- ① ทำการสุ่มหรือเลือกฝ่ายในเกม โดยฝ่ายหนึ่งจะได้เล่นเป็นคณะพันธมิตรแห่งแหวน และอีกฝ่ายหนึ่งจะได้เล่นเป็นเซารอน จากนั้นแจก**กองทัพและป้อมปราการ**ที่ตรงกับฝ่ายที่เลือกให้กับผู้เล่นแต่ละคน
- ② วาง**กระดานเกม**ไว้ระหว่างผู้เล่นทั้ง 2 คน โดยวางไว้ใกล้กับพื้นที่การเล่นส่วนกลาง
- ③ วาง**กองทัพของคณะพันธมิตรแห่งแหวน 2 หน่วย**ลงในอาร์นอร์ (Arnor) และวาง**กองทัพของเซารอน 2 หน่วย**ลงในมอร์ดอร์ (Mordor)
- ④ ประกอบ**แถบภารกิจแห่งแหวน** ดังรูปที่แสดงอยู่ด้านขวา และวางไว้บริเวณด้านล่างของกระดานเกม
 
- ⑤ ผู้เล่นฝ่ายคณะพันธมิตรแห่งแหวนจะได้รับ **3 เหรียญ** และผู้เล่นฝ่ายเซารอนจะได้รับ **2 เหรียญ** เหรียญที่เหลืออยู่จะนำมาเป็น**เหรียญกองกลาง**
- ⑥ นำ**โทเคนเผ่าพันธมิตร**ทั้งหมดวางคว่ำลง แบ่งและสับแยกกันตามสัญลักษณ์เผ่า และวางไว้ในช่องว่างด้านบนบนของกระดานเกม
- ⑦ สับ**ไทม์แลนดมาร์ก**ทั้งหมดและเปิดหงายไว้ข้างกระดานเกม 3 แผ่น ไทม์ที่เหลือให้วางไว้เป็นกองด้านข้างกระดานเกม
- ⑧ แบ่ง**การ์ด**ทั้งหมดออกจากกันตามสัญลักษณ์ด้านหลัง บทที่ **P** (1), **R** (2) และ **S** (3) และสับการ์ดแต่ละกองแยกกัน

ภาพรวมในแต่ละบท

การเตรียมเกมในแต่ละบท

ก่อนทำการเริ่มเล่นในแต่ละบท (บท 1, 2 และ 3) ให้วางการ์ดในบทนั้นๆ ตามแผนภาพที่แสดงไว้ด้านล่างนี้บริเวณพื้นที่การเล่นส่วนกลาง (หรือสามารถดูได้ที่ด้านข้างกล่อง) โดยให้ระวางลำดับและด้านของการ์ดที่วางลงไป เพราะการ์ดบางใบจะต้องวางหงายและการ์ดบางใบจะต้องวางคว่ำ การ์ดที่เหลือ 3 ใบของแต่ละบทให้วางคว่ำหน้าลงในกองทิ้ง



ภาพรวมในแต่ละเทิร์น

ผู้เล่นฝ่ายเซารอนจะเริ่มเล่นก่อน และจะสลับเทิร์นกันเล่นจนกว่าจะจบเกม ในเทิร์นของผู้เล่น ผู้เล่นจะสามารถเลือกได้ว่าจะหยิบการ์ด 1 ใบ หรือ หยิบไทล์แลนด์มาร์ก 1 แผ่น

A. หยิบการ์ด 1 ใบ

ผู้เล่นหยิบการ์ดที่สามารถหยิบได้จากพื้นที่การเล่นส่วนกลาง โดยการ์ดที่สามารถหยิบได้คือการ์ดที่ไม่มีการ์ดใบอื่นวางปิดทับส่วนใดส่วนหนึ่งอยู่ จากนั้นเลือกเล่นการ์ดที่หยิบมาไว้หน้าตนเอง หรือ ทิ้งการ์ดที่หยิบมาลงกองทิ้ง



เล่นการ์ดที่หยิบมาไว้หน้าตนเอง

จ่ายค่าเล่นการ์ด (ดูต่อหน้า 4) หลังจากนั้นให้วางการ์ดไว้บนพื้นที่การเล่นด้านหน้าตนเอง และผู้เล่นจะได้รับผลจากความสามารถของการ์ดใบนั้นในทันที (ดูต่อหน้า 5)

หมายเหตุ: แนะนำให้ผู้เล่นวางการ์ดสีเดียวกันซ้อนกันไว้ด้านหน้าตนเอง โดยวางให้มองเห็นความสามารถของการ์ดแต่ละใบได้

หรือ

ทิ้งการ์ดที่หยิบมาลงกองทิ้ง

ทิ้งการ์ดลงกองทิ้งแบบคว่ำ และรับเหรียญตามบทที่กำลังเล่นอยู่ในขณะนั้น:

- ★ บทที่ 1: 1 เหรียญ
- ★ บทที่ 2: 2 เหรียญ
- ★ บทที่ 3: 3 เหรียญ

เมื่อจบเทิร์น ให้หงายการ์ดบนกระดานที่ไม่มีการ์ดใบอื่นทับอยู่ให้เป็นการ์ดที่สามารถหยิบได้

B. หยิบไทล์แลนด์มาร์ก 1 แผ่น

เลือกไทล์ 1 แผ่นที่หงายอยู่ ทำการจ่ายค่าเล่นไทล์ (ดูต่อหน้า 4) และนำไทล์แผ่นนั้นมาไว้บนพื้นที่การเล่นด้านหน้าตนเอง หลังจากนั้น ให้ผู้เล่นวางป้อมปราการของผู้เล่น ลงในพื้นที่ที่มีสัญลักษณ์ตรงกันลงบนกระดานเกม และจะได้รับความสามารถทันที (ดูต่อที่แผ่นสรุปกติกา) เมื่อจบเทิร์นของผู้เล่น จะไม่สามารถเปิดแผ่นไทล์เพิ่มได้อีก

การจบบท

แต่ละบทจะจบลงเมื่อการ์ดใบสุดท้ายของบทนั้นถูกหยิบไป

จากนั้นให้ผู้เล่นทำการจัดเตรียมการ์ดบทถัดไปตามแผนภาพที่แสดงไว้ของแต่ละบท และเปิดไทล์แลนด์มาร์กเต็มให้ครบ 3 แผ่นหากสามารถทำได้ จากนั้นดำเนินเกมต่อตามปกติ

หมายเหตุ: ในเกมนี้ผู้เล่นจะผลัดกันเล่นคนละเทิร์น ดังนั้นผู้เล่นที่เป็นคนจบบทก่อนหน้าจะไม่ได้เล่นเป็นคนต่อไปโดยเด็ดขาด ยกเว้นแต่ถ้าผู้เล่นคนนั้นจะใช้ความสามารถประเภท "เล่นอีก 1 เทิร์น" (ดูต่อที่ใบสรุปกติกา)

ค่าเล่นการ์ดและไถ้

▶ เหรียญ

การ์ดบางใบจะมีค่าเล่นการ์ดเป็นเหรียญที่ผู้เล่นจะต้องจ่ายคืนกองกลาง เพื่อเล่นการ์ดใบนั้น



▶ ทักษะ

สำหรับไถ้และการ์ดส่วนใหญ่ในเกมนี้ ผู้เล่นจำเป็นต้องมีทักษะในพื้นที่การเล่นของตนเองให้เพียงพอ เพื่อเล่นการ์ดหรือไถ้นั้นๆ (ดูต่อหน้า 5)

หากผู้เล่นไม่มีทักษะที่เพียงพอ ผู้เล่นจะต้องจ่าย **1 เหรียญ ต่อ 1 ทักษะที่ขาดไป**คืนไปยังกองกลาง



หมายเหตุ:

- ผู้เล่นสามารถจ่ายเหรียญแทนทักษะที่ขาดไปที่เหรียญก็ได้ในเทิร์นของตนเอง
- หากการ์ดใบนั้นไม่มีค่าเล่นการ์ด หมายความว่าผู้เล่นสามารถเล่นการ์ดนั้นโดยไม่มีค่าใช้จ่าย



ไถ้แลนดั้มาร์กจะมีค่าเล่นไถ้ที่ต้องจ่ายเหรียญเพิ่มขึ้นตามจำนวนป้อมปราการที่ผู้เล่นเป็นเจ้าของบนกระดานเกม ดังนั้น ค่าเล่นไถ้ของไถ้แลนดั้มาร์กแผ่นแรกจะมีค่า 0 เหรียญเสมอ



▶ การพัฒนาต่อยอด

ตั้งแต่มกที่ 2 เป็นต้นไป การ์ดบางใบจะสามารถเล่นได้ฟรีจาก**สัญลักษณ์ต่อยอด**

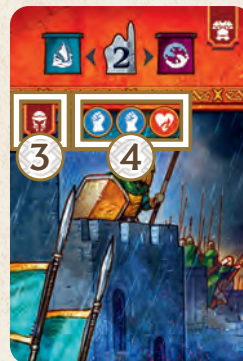
โดยหากผู้เล่นมีการ์ดที่มีสัญลักษณ์ที่ตรงกันบริเวณมุมขวาบนของการ์ด อยู่บนพื้นที่การเล่นของตนเอง ผู้เล่นจะสามารถเล่นการ์ดใบนั้นได้ฟรี โดยไม่ต้องมีทักษะหรือจ่ายเหรียญเพิ่มแต่อย่างใด

หมายเหตุ: หากผู้เล่นไม่มีสัญลักษณ์ต่อยอดที่ตรงกับการ์ดใบนั้น ผู้เล่นยังคงสามารถจ่ายทักษะ และ/หรือ เหรียญตามที่การ์ดใบนั้นต้องการตามปกติได้

ตัวอย่าง:



ใบมกที่ 1 ผู้เล่นจะสามารถเล่นการ์ดใบนี้ได้ฟรี ① โดยนอกจากจะได้รับความสามารถของการ์ดแล้ว (ดูต่อหน้า 5) ยังได้รับสัญลักษณ์ต่อยอดอีกด้วย ②



ใบมกที่ 2 ผู้เล่นจะสามารถเล่นการ์ดใบนี้ได้ฟรี เนื่องจากผู้เล่นครอบครองการ์ดที่มีสัญลักษณ์ต่อยอดที่ตรงกัน ③ หากผู้เล่นไม่มีสัญลักษณ์นี้ ผู้เล่นจะต้องมีทักษะตามที่การ์ดต้องการให้ครบ (หรือจ่าย 1 เหรียญต่อทักษะที่ขาดไป) ④

ความสามารถของการ์ดและไถ่

การ์ดสีเทา ♦ ให้ทักษะต่างๆ กับผู้เล่น เพื่อนำไปใช้จ่ายค่าเล่นการ์ดหรือไถ่อื่นๆ ผู้เล่นจะได้รับ **1 ทักษะต่อ 1 สัญลักษณ์** ที่แสดงอยู่ โดยแต่ละสัญลักษณ์จะสามารถใช้ได้เพียง **1 ครั้งต่อเทิร์น** เท่านั้น



ความเจ้าเล่ห์



ความแข็งแกร่ง



ความกล้าหาญ



ความรู้รอบรู้



ความเป็นผู้นำ



ทักษะที่ถูกแบ่งด้วยสัญลักษณ์ / ผู้เล่นสามารถจะเลือกใช้ได้เพียง **1 ทักษะ** ต่อ 1 เทิร์นเท่านั้น

การ์ดสีเหลือง ● ให้เหรียญกับผู้เล่นในทันที เพื่อนำไปใช้จ่ายค่าเล่นการ์ดหรือไถ่อื่นๆ



หยิบเหรียญจากกองกลาง ตามจำนวนตัวเลขที่แสดงอยู่บนสัญลักษณ์

การ์ดสีฟ้า ▣ ให้ผู้เล่นทำการเดินตัวละครไปบนเส้นทางของการกิจแห่งแควน



เดินตัวละครของผู้เล่นบนเส้นทางของการกิจแห่งแควน 1 ช่อง ต่อ 1 สัญลักษณ์แควน

การ์ดสีเขียว ▲ แสดงถึงตัวแทนของเผ่าต่างๆ ที่อาศัยอยู่ในมิดเดิลเอิร์ธ ซึ่งผู้เล่นสามารถขอรับการสนับสนุนและเป็นพันธมิตรด้วยได้



เอลฟ์



เอนท์



ฮอบบิท



มนุษย์

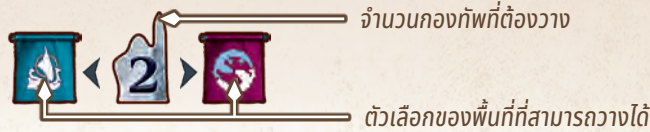


คนแคระ



พ่อมด

การ์ดสีแดง ✖ ทำให้สามารถส่งกองทัพไปยังพื้นที่ในมิดเดิลเอิร์ธได้ทันที (ดูหน้า 7) โดยเลือกส่งกองทัพไปยัง **1 ใน 2 พื้นที่** ตามรูปธงที่แสดงไว้ และจะต้องส่งกองทัพทั้งหมดตามจำนวนตัวเลขที่แสดงอยู่บนสัญลักษณ์ไปยังพื้นที่ที่เลือกไว้



การ์ดสีม่วง ★ (การ์ดสีนี้มีในบทที่ 3 เท่านั้น) โดยจะทำให้ผู้เล่นสามารถใช้ความสามารถพิเศษต่างๆ ได้ทันที



เดินกองทัพ 1 หน่วยของผู้เล่นไปยังพื้นที่ที่อยู่ติดกัน



ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามเสีย 1 เหรียญ



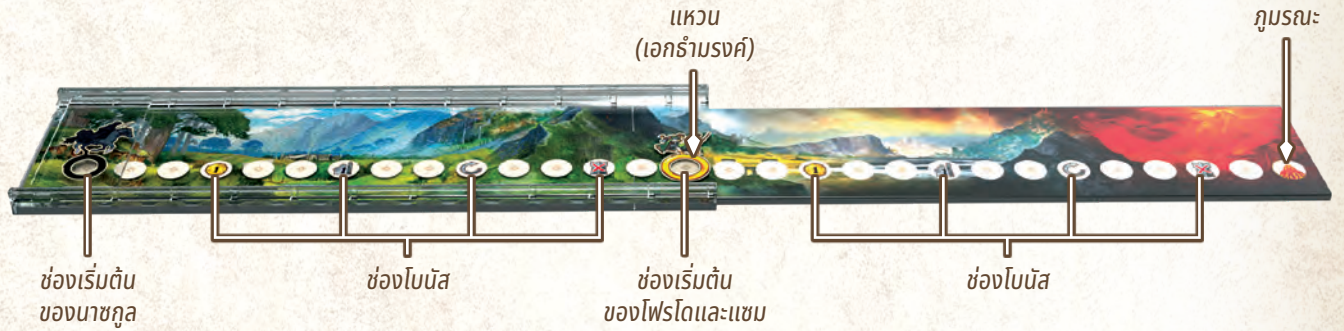
นำกองทัพของผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามออกจากพื้นที่ใดก็ได้ 1 หน่วย

ไถ่แลนด์มาร์ค ทำให้ผู้เล่นสามารถวางป้อมปราการไปยังพื้นที่ต่างๆ บนมิดเดิลเอิร์ธได้ทันที (ดูหน้า 7) และยังได้รับความสามารถพิเศษของไถ่แลนด์มาร์คที่แตกต่างกันแต่ละแผ่นด้วย (ดูที่แผ่นสรุปกติกา)



พื้นที่ที่ผู้เล่นสามารถวางป้อมปราการได้

ภารกิจแห่งแหวน



เมื่อผู้เล่นเดินหน้าบนเส้นทางของภารกิจแห่งแหวน ให้ผู้เล่นเดินตัวละครของผู้เล่น (โฟรโดและแซมสำหรับฝ่ายคณะพันธมิตรแห่งแหวน หรือนาซกูลสำหรับฝ่ายเซารอน) ไปตามเส้นทางที่ละช่อง

เมื่อผู้เล่น **เดินถึง** หรือ **เดินผ่าน** ช่องโบนัสต่างๆ ผู้เล่นจะได้รับความสามารถเหล่านั้นในทันที (ดูต่อที่แผ่นสรุปกติกา)

หมายเหตุ: ชิ้นส่วนที่แทนตัวนาซกูลจะวางอยู่บนชิ้นส่วนที่แทนตัวโฟรโดกับแซมเสมอ ดังนั้นเมื่อโฟรโดและแซมเคลื่อนที่ นาซกูลก็จะเคลื่อนที่ไปด้วยเช่นกัน ในอีกความหมายคือระยะห่างระหว่างตัวละครจะมีเพียงแต่จะลดลงเท่านั้น ไม่มีทางเพิ่มขึ้นได้



ตัวอย่าง: เมื่อผู้เล่นฝ่ายคณะพันธมิตรเล่นการ์ดสีฟ้าที่มีสัญลักษณ์แหวน 2 สัญลักษณ์ ① ทำให้ผู้เล่นเดินโฟรโดและแซมได้ 2 ช่อง ② ซึ่งเป็นการเคลื่อนที่ที่ผ่านช่องโบนัส ③ จึงทำให้ผู้เล่นได้รับความสามารถนั้นทันที (ในที่นี้คือได้รับ 1 เหรียญจากกองกลาง)

เผ่าพันธมิตร

ในระหว่างเกม ผู้เล่นสามารถสร้างพันธมิตรและรับการสนับสนุนจากเผ่าต่างๆ ในมิดเดิลเอิร์ธได้ โดยผู้เล่นจะต้องเล่นการ์ดสีเขียวที่มีสัญลักษณ์เผ่าที่เหมือนกัน หรือแตกต่างกันออกไปดังนี้:

เก็บสัญลักษณ์เผ่าเหมือนกัน 2 สัญลักษณ์

เมื่อผู้เล่นมีสัญลักษณ์เผ่าเหมือนกัน 2 สัญลักษณ์ ให้จ้าวโทเคนเผ่าพันธมิตรที่ตรงกับเผ่านั้น 2 ชิ้นและ**หงายให้เห็น** เลือก 1 ชิ้น โดยนำมาวางไว้บนพื้นที่การเล่นของผู้เล่น และผู้เล่นจะได้รับผลของความสามารถทันที (ดูต่อที่แผ่นสรุปกติกา) หลังจากนั้นให้วางโทเคนพันธมิตรที่ไม่ถูกเลือกกลับไปไว้ด้านบนสุดของกองที่หยิบมา

หรือ

เก็บสัญลักษณ์เผ่าต่างกัน 3 สัญลักษณ์

ใช้ได้ 1 ครั้งต่อเกมเท่านั้น เมื่อผู้เล่นมีสัญลักษณ์เผ่าต่างกัน 3 สัญลักษณ์ ให้จ้าวโทเคนพันธมิตรที่ตรงกันกับทั้ง 3 เผ่านั้นจำนวนเผ่าละ 1 ชิ้น และ**หงายให้เห็น** เลือก 1 ชิ้น โดยนำมาวางไว้บนพื้นที่การเล่นของผู้เล่น และผู้เล่นจะได้รับความสามารถทันที (ดูต่อที่แผ่นสรุปกติกา) หลังจากนั้นให้วางโทเคนพันธมิตรที่ไม่ถูกเลือกกลับไปไว้ด้านบนสุดของกองที่หยิบมา

หมายเหตุ:

- สัญลักษณ์เผ่า 1 ชิ้นสามารถใช้นับได้ทั้งกับ 2 กรณ์ (เหมือนกัน 2 สัญลักษณ์ และต่างกัน 3 สัญลักษณ์)
- การหงายโทเคนเผ่าจะต้องแสดงให้เห็นถึง **2 ฝ่ายเห็น** โดยไม่มีการปกปิดหรือซ่อนข้อมูล

การพิชิตมิดเดิลเอิร์ธ



เมื่อผู้เล่นทำการวางหรือเดินกองทัพ จะมี 2 เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น:

- ★ หากไม่มีกองทัพของฝ่ายตรงข้ามอยู่ในพื้นที่เดียวกัน: จะไม่มีอะไรเกิดขึ้น
- ★ หากมีกองทัพของฝ่ายตรงข้ามอยู่ในพื้นที่เดียวกัน: จะเกิดสงครามขึ้น ให้ผู้เล่นทั้ง 2 คนนำกองทัพของตนเองออกจากพื้นที่คนละ 1 หน่วย กลับมาไว้บริเวณด้านหน้าของผู้เล่น โดยทำงานกว่าจะมีผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งไม่เหลือกองทัพอยู่บนพื้นที่นั้นๆ อีก

หมายเหตุ: ป้อมปราการของผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะไม่ทำให้เกิดการสงคราม โดยผู้เล่นยังคงสามารถนำกองทัพวางลงในพื้นที่นั้นได้ ดังนั้นจึงเป็นไปได้ที่กองทัพของผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายจะอยู่ในพื้นที่เดียวกันได้

หากผู้เล่นสามารถเดินทัพได้หลายครั้ง ผู้เล่นจะสามารถเลือกเดินกองทัพเดิมได้ หรือจะสามารถแบ่งการเดินออกเป็นหลายทัพก็ได้เช่นกัน ในการเดินแต่ละครั้งให้เดินกองทัพไปยังพื้นที่ที่อยู่ติดกัน (ที่มีจุดเชื่อมต่ออยู่) โดยผู้เล่นจะต้องทำการเดินแต่ละครั้งให้ครบ และหากเกิดสงครามขึ้นให้ทำตามขั้นตอนทั้งหมดตามลำดับทุกครั้งจนครบ



ตัวอย่าง: ผู้เล่นเล่นการ์ดสีม่วงซึ่งจะได้เดิน 3 ครั้ง ① โดยครั้งแรกผู้เล่นเดินทัพจาก เอ็นด์วอร์ (Eenedwaith) ไปยัง โรฮัน (Rohan) ② ที่ซึ่งมีกองทัพของผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามอยู่และเกิดการสงครามขึ้น โดยผู้เล่นทั้งสองฝ่ายทำการนำกองทัพของตนเองออก หลังจากนั้นจึงทำการเดินครั้งที่ 2 และครั้งที่ 3 โดยการส่งกองทัพอื่นจาก เอ็นด์วอร์ (Eenedwaith) ไปยัง มอร์ดอร์ (Mordor) ผ่านทาง โรฮัน (Rohan) ③

การจบเกม

เกมนี้มีวิธีที่ได้รับชัยชนะทันที 3 เซียนไขดังนี้:

ภารกิจแห่งแหวน

สำหรับคณะพันธมิตรแห่งแหวน: หากโฟรโดและแซมไปถึง**ภูมรณะ**: พวกเขาจะทำลายแหวน และจะได้รับชัยชนะทันที

สำหรับ**เซารอบ**: หากนาซกูลจับ**โฟรโดและแซม**ได้ พวกเขาจะแย่งชิงแหวน และจะได้รับชัยชนะในทันที

รวบรวมการสนับสนุนจากเผ่าพันธมิตร

หากผู้เล่นสามารถรวบรวม**สัญลักษณ์เผ่าได้ถึง 6 สัญลักษณ์ที่ไม่ซ้ำกัน**จากการ์ดสีเขียวได้ จะถือว่าผู้เล่นรวบรวมการสนับสนุนจากทั้ง 6 เผ่าในมิดเดิลเอิร์ธได้สำเร็จ และจะได้รับชัยชนะทันที

หมายเหตุ: สัญลักษณ์บนก้อนกรี้ที่อยู่บนโทเคนเผ่าพันธมิตร จะนับเป็น 1 สัญลักษณ์ที่ไม่ซ้ำกัน ซึ่งผู้เล่นสามารถใช้สัญลักษณ์นี้เพื่อรับชัยชนะจากเงื่อนไขได้

พิชิตมิดเดิลเอิร์ธ

หากผู้เล่นมีกองทัพและป้อมปราการ**ครบทั้ง 7 พื้นที่** จะถือว่าผู้เล่นพิชิตมิดเดิลเอิร์ธได้สำเร็จ และจะได้รับชัยชนะทันที

หากไม่มีผู้เล่นที่สามารถชนะได้ด้วยเงื่อนไขจาก 3 เซียนไขนี้ ในช่วงจบบทที่ 3 ผู้เล่นที่มี**กองทัพและป้อมปราการอยู่บนพื้นที่มากกว่า** จะเป็นผู้ชนะเกม แต่หากมีเท่ากันให้ถือว่าชนะร่วมกัน



CREDITS

Designers: **Antoine Bauza & Bruno Cathala** • Illustrator: **Vincent Dutrait**

Credits and special thanks: 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

ตัวละคร เหตุการณ์ สิ่งของ และสถานที่ต่างๆ ในเกม ลอร์ด ออฟ เดอะ ริงส์: มหาสงครามชิงพิภพ เป็นเครื่องหมายการค้าของ Middle-earth Enterprises,

LLC โดยนำมาใช้ภายใต้การอนุญาตของ Asmodee North America, Inc. และ Repos Production. เท่านั้น

Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.

This material may only be used for private entertainment.



REPOS
PRODUCTION