

KÖR SORREND

1. Szövetség fázis

Ürítsd ki az alkony gyűjtőt

Hajts végre szövetség akciókat

Mozogj a következő helyszínre

2. Árny fázis(ok) – minden árny játékos számára egy-egy

Hajts végre árny akciókat

3. Manőver fázis

Hajts végre manőver akciókat

4. Íjászat fázis

Hajts végre íjászat akciókat

Távolsági harc lefolytatása

5. Kijelölés fázis

Hajts végre kijelölés akciókat

Jelöld ki a védőket

6. Közelharc fázis(ok) – minden közelharcra egy-egy

Hajts végre közelharc akciókat

Közelharc lefolytatása

7. Visszarendezés fázis

Hajts végre visszarendezés akciókat

Az Árny játékosok kiegészítik a kezüket

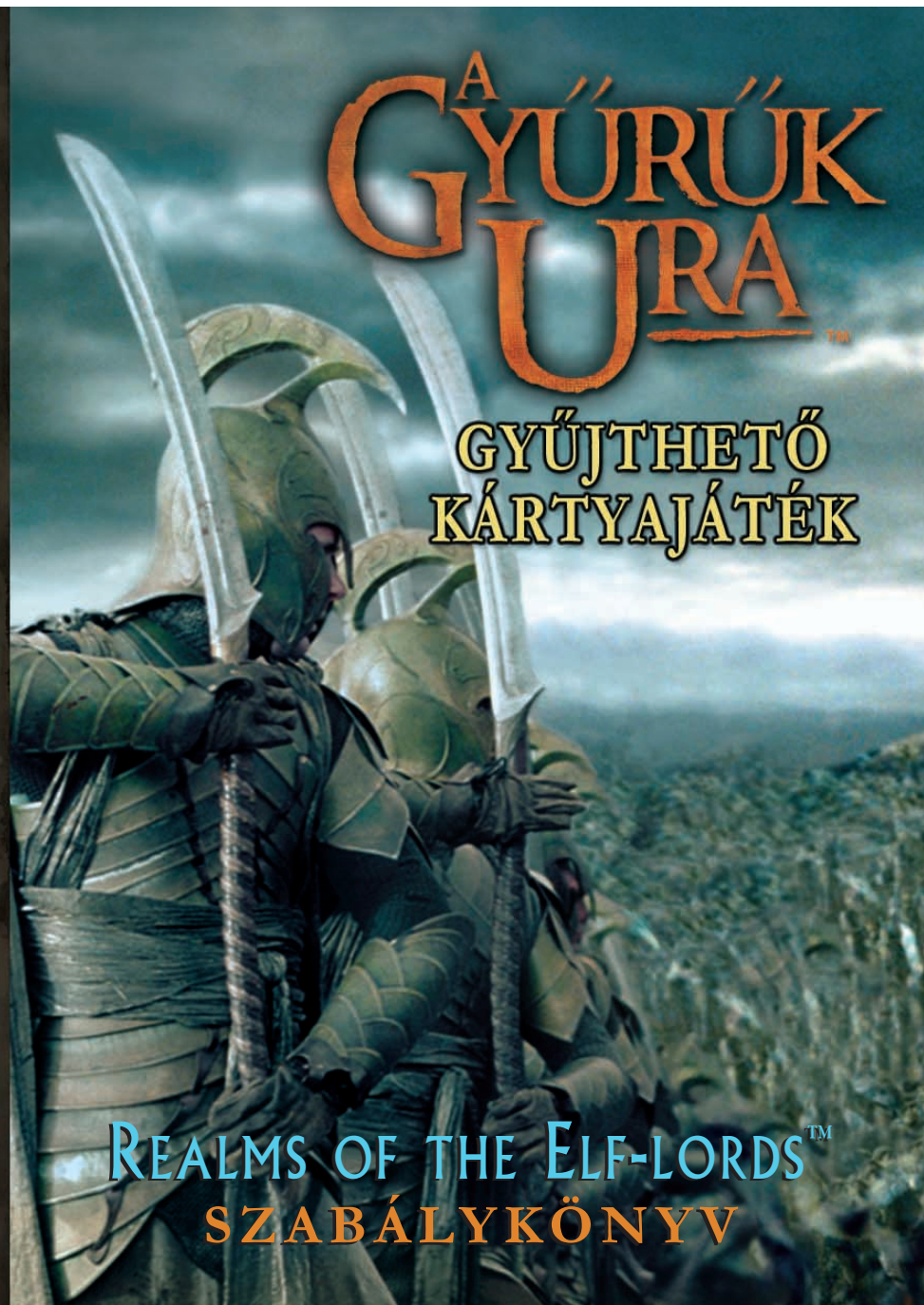
A Szabad Népek játékos mozgatja szövetségét a következő helyszínre (*majd visszatér az Árny fázishoz*) – vagy kiegészíti kezét, az Árny játékosok pedig minden kegyencüket eldobják



A GYŰRŰK URA

GYŰJTHETŐ
KÁRTYAJÁTÉK

REALMS OF THE ELF-LORDS™
SZABÁLYKÖNYV



A GYŰRŰK URA™ TCG INFORMÁCIÓ GYŰJTŐKNEK

A *Gyűrűk Ura* TCG 63 lapos *kezdőpaklikban* (két különböző létezik), 74 lapos *különleges kezdőcsomagokban*, és 11 lapos *kiegészítő csomagokban* érhető el.

De a lapok nem ugyanolyan gyakorisággal találhatók meg bennük. Némelyik *ritka*, mások *nem gyakoriak*, és megint mások *gyakoriak*. Minden 11 lapos kiegészítő csomag 1 ritka lapból, 3 nem gyakori és 7 gyakori lap keverékéből áll össze.

A kezdőpaklidban vagy a különleges kezdőcsomagokban lévő lapok közül hatvan állandó, vagyis ugyanazokat találod meg az azonos típusú kezdőpaklikban. A paklik másik három lapja viszont véletlenszerűen kiválasztott, ritka lap. Ezekon kívül a különleges kezdőcsomagban egy 11 lapos kiegészítő csomag is található.

A *Gyűrű Szövetsége*™ 365 különböző lapból áll: 121 ritka, 121 nem gyakori, és 121 gyakori lapból; valamint két prémium lap csak a kezdőcsomagokban található meg.

Minden lap jobb alsó sarkában egy alábbihoz hasonló kódot láthatsz: “**1 R 34**.” Az első szám a kiadást jelöli, jelen esetben az **1** jelzi a *Gyűrű Szövetsége* kiadást.

A betű a gyakorisági kód: **R** a *ritka* (rare), **U** a *nem gyakori* (uncommon), **C** a *gyakori* (common), és **P** pedig a *prémium*. Az utolsó szám a lap kiadáson belüli sorszáma. Vagyis a fenti példában a *Gyűrű Szövetsége* kiadás 34-es számú ritka lapjára hívatkoztunk.

A *Gyűrűk Ura* TCG Liga résztvevőjeként további érdekes prémium lapokhoz juthatsz.

A GYŰRŰK URA GYŰJTHETŐ KÁRTYAJÁTÉK

Sok kártyajáték egyetlen, soha nem változó pakliból áll, de a gyűjthető kártyajáték (TCG) másként működik. Egy TCG-ben saját magad állíthatod össze a paklidat a gyűjteményedben található lapokból.

A *Gyűrűk Ura* Gyűjthető Kártyajáték két vagy több játékos számára nyújtja ugyanazokat a kihívásokat, melyekkel Zsáros Frodó, az Egy Gyűrű hordozója szembesült veszélyes utazása során Hobbitfalvától a Végzet Hegyéig, hogy megsemmisítse a Gyűrűt.

Az alapkiadás, *A Gyűrű Szövetsége*, Frodó utazásának első részét mutatja be Hobbitfalvától az Anduin folyó mellett magasló Amon Hen-ig.

BEVEZETÉS

Minden játékos paklija tartalmazza saját szövetségét – útitársak csoportját, mindegyiküket külön lappal képviselve. Más lapok segítőket, tulajdonokat, ereklyéket, eseményeket és körülményeket jelenítenek meg, melyek támogatják és megvédik a szövetséged.

Minden játékos köre során egy, a szövetséget szimbolizáló jelző halad a kaland útvonalán – egymás után következő helyszíneken, melyek a kaland egyes részeit jelenítik meg. Minden játékos a kaland paklikból kijátszott helyszínekből álló, azonos útvonalat jár be.

Valahányszor egy szövetség előrehalad, az ellenfél vagy ellenfelek által kijátszott kegyencek megtámadhatják; ezek a kegyencek tulajdonokkal, ereklyékkel, eseményekkel és körülményekkel támogathatók. A támadások sikere vagy sikertelensége a karakterek és a kegyencek erejének összehasonlítása alapján dől el.

A gonosz kegyencei egyre számosabbak lesznek, ahogy a szövetség egyre beljebb merészkedik Középfölde vad tájain, ezáltal egyre nagyobb veszélynek kitéve a szövetséget és magát a Gyűrűhordozót. Szükség esetén a Gyűrűhordozó felhúzhatja a Gyűrűt, hogy megóvja magát – de ezzel növeli annak az esélyét, hogy a Gyűrű befolyása alá kerül, és elveszti a játékot.

Ha szövetséged túléli a kalandokat és elsőként éri el az utolsó helyszínt, nyertél!

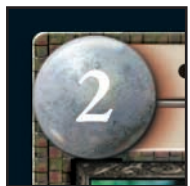
FONTOS FOGALMAK

A LAPOK FAJTÁI

A *Gyűrűk Ura* TCG-nek három alapvető laptípusa van: helyszín, Szabad Népek és Árny. Ezen kívül ott van még Az Egy Gyűrű, mely különbözik minden más laptól.

Helyszín (site) lapok

Minden játékos kaland paklija kilenc helyszínből áll. Ezen lapok használatosak a játék előrehaladásának ábrázolására.

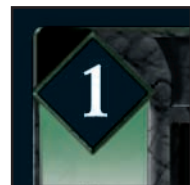


Szabad Népek (Free Peoples) lapok

A Szabad Népek lapok a jó oldal erőit jelenítik meg. Minden játékosnak van egy szövetsége, mely a Gyűrűhordozóból és

útitársaiból áll. A te köröd alatt játszhatod ki és használhatod a Szabad Népek lapjaidat.

A Szabad Népek lapoknak egy világos színű, kör alakú mező található a bal felső sarkukban.



Árny (Shadow) lapok

Az Árny lapok a rossz és a romlás erőit testesítik meg. Másik játékos köre alatt hozhatod játékba őket, hogy annak hátráltatására használd.

Az Árny lapoknak egy sötét színű rombusz alakú mező található a bal felső sarkukban.

Az Egy Gyűrű (The One Ring)

Ez a lap azt a rendkívüli hatalommal bíró tárgyat jelképezi, mely *A Gyűrűk Ura* történetének középpontjában áll. A lap közepén, a kép alatt, ahol más lapoknál a típus látható, Az Egy Gyűrű alcíme szerepel. Ennek a lapnak a típusa: “Az Egy Gyűrű”.

Az ehhez hasonló árnyékolt részekből tudhatod meg, hogyan kezdj játszani első alkalommal. Miután jó néhány játszmán túl vagy az alappakliddal, kezdj bele a teljes játékba.

KARAKTER (CHARACTER)

ÚTITÁRS (COMPANION), SEGÍTŐ (ALLY), KEGYENC (MINION)



Minden karakter típusú lap azonos felépítésű. Az **útitárs (companion)** a szövetség tagja. A **segítő (ally)** olyan karakter, aki segít az útitársaknak, de nem mozog velük. (Minden segítőnek van otthona, ahol bekapcsolódhat a küzdelembe az útitársak oldalán.) A **kegyenc (minion)** olyan Árny karakter, aki a másik játékos szövetségét támadja. (A kegyenc lapoknak helyszín száma van ott, ahol egyébként a pecsét látható.)

TULAJDON (POSSESSION), EREKLYE (ARTIFACT), ESEMÉNY (EVENT), KÖRÜLMÉNY (CONDITION)



A **tulajdonok (possession)** vagy **ereklyék (artifact)** lehetnek fegyverek, páncélok vagy más tulajdonok, amiket a karakter használni tud. (A *Gyűrű Szövetsége* kiadásban nincs ereklye, a későbbi kiegészítőkben viszont szerepel.) Az **események (event)** olyan lapok, melyeket fontos esemény jelzésére hozol játékba, és érvényre jutásuk után dobnod kell azokat. A **körülmények (condition)** a világban bekövetkező jelentős változásokat jelölik, melyek játékban maradnak mindaddig, míg valamilyen hatásra el kell dobni őket. Néha az ellenfél karaktereire is kijátszhat sz körülményeket.

HELYSZÍN



A kaland paklid kilenc helyszínből áll. Mind a kilenc helyszín más-más számú kell legyen, 1-től 9-ig. A 3-as vagy 6-os számú Menedék helyszínek eltérő színű sablonnal rendelkeznek.

KULTÚRA (CULTURE)

A legtöbb lap valamely egyedi kultúrához tartozik. A lap színe, a háttér mintája és a jobb felső sarok ikonja jelzi a kultúrát.

Észre fogod venni, hogy az egyazon kultúrához tartozó lapok jól együttműködnek. Ha lapjaidat kultúra szerint rendezed, akkor megkönnyítheted a pakli összerakását. Mégis, paklid különböző kultúrákhoz tartozó lapokat is tartalmazhat.

A helyszínek és Az Egy Gyűrű nem tartoznak egyik kultúrához sem.

A jelenleg rendelkezésre álló kultúrák listája a következő:

Szabad Népek lapok

- Törp (Dwarven)
- Tünde (Elven)
- Gandalf
- Gondor
- Megye (Shire)

Árny lapok

- Vasudvard (Isengard)
- Mória (Moria)
- Gyűrűlidérc (Ringwraith)
- Szauron (Sauron)

A neveket nem kell bemagolni, mert a lapok mindig szimbólumokkal hivatkoznak a kultúrákra. Egyedül a szimbólumokat kell egyeztetni az egyes lapokon.

PECSÉT (SIGNET)



Némely Szabad Népek karakter lapon a bal alsó sarokban egy pecsét található. Az azonos pecsétellátott lapok általában bónuszt adnak egymásnak és együttműködnek a pakliban.

Minden pecsét egy, a történet során fontos személyt ábrázol. A lehetséges pecsétek a *Gyűrű Szövetsége* kiadásban: Aragorn, Frodó és Gandalf.

ÉLETERŐ (VITALITY)

A játékban minden karakternek van életerejé. Ez jelképezi a karakter állóképességét, eltökéltségét és élni akarását.

Sebek (Wounds)

Amikor egy ellenséges támadás megsebez egy karaktert, csökkenti annak életerejét. Ennek szimbolizálásaként tégy egy sebjelzőt a karakterre. Üveggyöngy (lehetőleg piros) kiválóan alkalmas erre a feladatra. Egy karakterre egy

pillanatban csak egy sebjelző kerül. Tehát ha egy lap szövegezésében az szerepel, hogy “sebezz meg egy karaktert” (“wound a character”), csak egy sebjelzőt tégy rá.

Gyógyítás (Healing)

Amikor egy sebjelző lekerül egy karakterről, azzal a pihenést vagy a gyógyulást utánozzuk. Ha egy lap szövegezése azt mondja, hogy “gyógyíts egy karakteren” (“heal a character”), ez alapesetben azt jelenti, hogy végy le róla egy sebjelzőt. Nem gyógyíthatsz olyan karakteren, akin nincs legalább egy sebjelző.

Szövetséged tagjai általában csak azokon a helyszíneken gyógyulnak, melyeken szerepel a **menedék** (sanctuary) kulcsszó. A köröd elején, amennyiben szövetséged menedék helyszínen tartózkodik, legfeljebb 5 sebet gyógyíthatsz az útitársakon.

A segítők nem gyógyíthatók ilyen módon. Vannak segítők, akik más segítőköt gyógyítanak, mint Elrond, Galadriel és a Hobbit Ünnepi Vendég (Hobbit Party Guest).

Halál

Amennyiben egy karakteren a sebjelzők száma megegyezik az életerejével, akkor a karakter azonnal meghal. A halott Szabad Népek karaktert (útitársat vagy segítőt) a temetőbe tedd. A **temető (dead pile)** a dobott lapok gyűjtője mellett, attól elkülönítve található. A halott Árny karaktereket (kegyenceket) a dobott lapok gyűjtőjébe tedd.

Miután egy egyedi útitárs vagy segítőt kerül a temetőbe, nem játszhatod ki annak másik példányát vagy azzal azonos nevű lapot. (Nem egyedi karakterre, mely a temetőbe kerül, ez a szabály nem vonatkozik.)

Az egyediséget a lap neve előtt szereplő pont (•) jelzi.

Amikor egy útitársat vagy segítőt a lapján szereplő szövegezés miatt, vagy más hatás eredményeként dobod, akkor ne a temetőbe tedd.

Megerőltetés (Exert)

Néha a karaktert egy sebjelző ráhelyezésével **megerőltetésnek** lehet kitenni, ami azt jelzi, hogy a karakter életerejét az adott cselekvés igénybe vette.

A karakter nem erőltethető meg, ha **kimerült (exhausted)**, azaz már csak egy sebjelző kell a haláláig. Az ilyen karakter nem is választható, ha valakit meg kell erőltetni. Ha egy karaktert kimerültté kell tenned, erőltess meg annyiszor, ahányszor csak tudod.

Amikor egy karaktert a helyszínből fakadóan erőltetsz meg, az általában különböző fizikai erőfeszítéseket jelent: munkát, harcot, megpróbáltatást és így tovább. Néha a karaktert azért erőlteted meg, hogy egy másik helyszínen fejtsen ki hatást, ilyenkor a megerőltetés szimbolikus (és valami olyasmit is kifejezhet, ami elméletileg a múltban történt).

Például Zsizsik Gazda (Farmer Maggot) megerőlteti magát, hogy gyógyítsa Trufán vagy Pippinen. Ez azért van, mert a történet során Trufa és Pippin lop a Zsizsik Gazda által kemény munkával ültetett és nevelt zöldségből. A játékban ezeket a növényeket valamikor a múltban ültették el. Amikor Trufa és Pippin megeszi azokat, hogy erőt merítsen, az egyszerűség kedvéért egy jelzőt tesz el Zsizsik Gazdára. Ez szimbolizálja, hogy munkája előnyös volt a szövetség számára.

Többszörös megerőltetés

Ha egy akció egy karakter X alkalommal való megerőltetését igényli, akkor a karakternek legalább X+1 életerejével kell rendelkeznie, különben az akció nem hajtható végre.

ALKONY GYŰJTŐ (TWILIGHT POOL)

Az alkony gyűjtő a játéktér azon része, ahová az alkony jelzőket helyezik. Az alkony gyűjtőben található jelzők mutatják, hogy mennyire veszélyes a világ a szövetség számára. Üveggyöngy (lehetőleg fekete) kiválóan alkalmas alkony jelzőnek, de bármilyen erre megfelelő jelző megteszi. Tarts kéznél nagy mennyiségű alkony jelzőt.

Alkony költség (twilight cost)

Minden Szabad Népek és Árny lap bal felső sarkában szerepel az adott lap alkony költsége. Ez a szám jelzi, hogy egy lap kijátszásához hány jelzőt kell betenned vagy kivenned az alkony gyűjtőből.

Amikor egy Szabad Népek lapot játszol ki, akkor **be kell tenned** az alkony költséggel megegyező számú jelzőt az alkony gyűjtőbe. Amikor ellenfeled Árny lapot játszik ki, akkor **ki kell vennie** az alkony költséggel megegyező számú jelzőt az alkony gyűjtőből. Árny lap nem játszható ki, ha nincs hozzá elegendő jelző a gyűjtőben.

A lapok szövegezésében szereplő “Tégy be ●-t” (add ●) jelentése tehát: “Tégy egy jelzőt az alkony gyűjtőbe”.

Sebzés Bónusz (damage bonus)

A sebzés bónusz egy olyan módosító, melyet akkor kell figyelembe venni, amikor egy karakter közelharcban győz és szövegezésében “+X sebzés” (“Damage +X”) is szerepel. Sebzés bónuszt bármilyen típusú lap adhat.

FELKÉSZÜLÉS A JÁTÉKRA

A játékosoknak sebjelzőkre (lehetőleg piros), és alkony jelzőkre (lehetőleg fekete) van szükségük. Ezen kívül minden játékosnak rendelkeznie kell egy (eltérő színű) játékos jelzővel is, ami jelzi, hogy hol is tart a szövetség a kaland útvonalán.

Ha csak a kezdő készlettel játszol, akkor csak az első 7 helyszínt helyezd képpel lefelé az asztalra, kialakítva saját kaland paklidat. A 8-as és 9-es helyszíneket tedd vissza a dobozba.

Rakd ki az alábbi lapok egy-egy példányát (attól függően, hogy melyik kezdőpaklid van) képpel felfelé az asztalra az Egy Gyűrűt viselő Frodó mellé (tedd Frodó alá úgy, hogy az elnevezése látszódjon).

Különleges kezdőcsomag: Trufa (Merry), Pippin, Samu (Sam), Az Egy Gyűrű

Aragorn kezdőpakli: Aragorn, Frodó, Az Egy Gyűrű

Gandalf kezdőpakli: Gandalf, Frodó, Az Egy Gyűrű

A többi lap alkotja a húzó paklidat.

Az első játéknál véletlenszerűen dönts el, hogy ki kezdjen.

Ezután ugorj **A Játék Menetéhez**.

A PAKLID FELÉPÍTÉSE

A játékot minden játékos Frodóval, Az Egy Gyűrűvel, egy húzó és egy kaland paklival kezdi.

Húzó pakli

Legalább 60 lapból kell álljon, egyenlő számú Árny és Szabad Népek lapot foglalva magában, egymással összekeverve. Az Egy Gyűrűt és helyszín lapot a húzó pakli nem tartalmazhat.

A lap alcímét figyelmen kívül hagyva, azonos nevű lapból legfeljebb négy lehet a húzó pakliban.

A húzó pakliban négy példány lehet az Aragorn, Király Száműzetésben (Aragorn, King in Exile) nevű lapból, vagy kettő ebből, és kettő az Aragorn, Északi Kósza (Aragorn, Ranger of the North) nevűből. A lapokból nem lehet négy-négy, mert azonos elnevezésűek (bár az alcímük eltér).

Kivétel: Mivel Frodó egy példánya mindig része a szövetségnek, ezért a húzó pakliban Frodóból legfeljebb három példány lehet.

Kaland pakli

A kaland pakli kilenc különböző helyszínből áll, mindegyik számúból egy-egy. A játék folyamán a kaland paklidat más játékos nem nézheti meg.

KI KEZD?

A játékosoknak titokban kell tétet kell tenniük, hogy eldöntsék, ki is kezdje a játékot. A tét fekete jelzőkkel történik, melyek **terhek (burden)** lesznek a Gyűrűhordozón.

Nem érdemes túl magas tétet tenni, mert így a Gyűrűhordozód esetleg túl sok teherrel kezd, és közel áll majd ahhoz, hogy a Gyűrű befolyása alá kerüljön. (Ha 10 teher halmozódik fel, elveszted a játékot.)

Ha a Gyűrűhordozód ellenállásával egyenlő, vagy több terhet tesz fel tétként, akkor a Gyűrűhordozó már a játék indulása (az első helyszín kijátszása) előtt a Gyűrű befolyása alá kerül, és elveszted a játékot.

Minden játékos tetszőleges számú fekete jelzőt helyez a kezébe (akár egyet sem). Miután mindenki megtette ezt, egyszerre megmutatják tétjeiket. A legnagyobb téttel rendelkező játékos választ először, hogy hányadik lesz a körben. Bármilyen választás lehetséges.

Ezután a második legmagasabb tétet tett játékos választ, és így tovább. A tét során felhasznált jelzőket a játékosok saját Frodó lapjukra teszik – ez lesz az induló teher számukra.

Döntetlent tétek esetén véletlenszerűen dől el a sorrend.

Tomi, Karcsi, Tibi és Miki játszik, kezdeti tétjeik a következők: Tomi 3, Karcsi 4, Tibi 3, Miki pedig 1 jelzőt kockáztat. Karcsi nyeri az elsőként választás jogát, és úgy dönt, hogy első lesz (4 terhet tesz Frodójára). Tomi és Tibi döntetlent értek el, pénzfeldobással határozzák meg a sorrendet, ahol is Tomi nyer. Ő a második helyet választja (3 teher), Tibi sorrendben a negyedik szeretne lenni (3 teher), Mikinek pedig csak a harmadik marad (1 teher).

A játékosok választásuk szerinti sorrendben az óramutató járása szerint körbeülik az asztalt. Rakd ki a játéktérre a kaland paklidat (képpel lefelé) és Frodót (képpel felfelé). Tedd Frodó alá Az Egy Gyűrűt (úgy, hogy látszódjon a neve) és helyezd rá a tétnél használt terhet.

A kezdő játékos kiteszi az asztalra az egyes számú helyszínét (a kaland paklijából), elindítva ezzel a kaland útvonalát. Minden játékos az első helyszínre helyezi játékos jelzőjét.

A kezdő Szövetség

A Szövetséged Az Egy Gyűrűt hordozó Frodóval indul. Kezdő karakternek más útitársakat is választhatsz a húzó paklidból (segítőket nem), amíg a kezdő útitársak alkony költsége el nem éri a négyet. A kezdő szövetségedért nem kell alkonyjelzőket kitenned. A helyszínek szövegezése ekkor még nem aktív. A kezdő útitársakon szereplő “Amikor kijátszod...” (“When you play...”) képességeket használhatod.

A kezdő szövetségeket a játékos sorrend szerint kell felfedni. (Versenyen meccsről-meccsre megváltoztathatod a kezdő csapatodat.)

Rámutathatsz egy, a kezdő szövetségedben lévő lapra, hogy játékba hozz egy másik kezdő lapot. Az “Amikor kijátszod...” (“When you play...”) hatások szokványosan működnek a kezdő útitársakon.

A JÁTÉK MENETE

Keverd meg a húzó paklidat, emeltesd el a jobb oldaladon ülő ellenfeleddel, majd húzz nyolc lapot.

A kezdő játékos kiteszi az asztalra az egyes számú helyszínét (a kaland paklijából), elindítva ezzel a kaland útvonalát. Minden játékos az első helyszínre helyezi játékos jelzőjét.

Az óramutató járása szerint minden egyes játékos a következő fázisok szerinti sorrendben hajtja végre körét:

- 1. Szövetség fázis**
- 2. Árny fázis**
- 3. Manőver fázis**
- 4. Íjászat fázis**
- 5. Kijelölés fázis**
- 6. Közelharc fázis**
- 7. Visszarendezés fázis**

Ha egy játékos befejezte a körét, az óramutató járása szerint következő (azaz a neki bal kéz felől eső) játékos jön és így tovább.

Bár a kör sorrendje balra megy körbe, a játék során több cselekvés jobbra halad.

IDŐZÍTÉSEK

Mielőtt a kör fázisairól többet mondanánk, elmondjuk, hogy miképpen kapcsolódnak bizonyos cselekvések az időzítések révén e fázisokhoz.

A kör minden egyes fázisa során, egy vagy több játékos akciót hajt végre, melyek időzítésül az adott fázis nevét tüntetik fel. Az időzítés vastagon kiemelve szerepel a lap szövegezésében és kettőspont követi.

Minden egyes akció az időzítésében megnevezett fázis időtartama alatt hat (kivéve, ha más van feltüntetve).

Van egy különleges időzítés fajta, a Válasz (Response), mely később kerül kifejtésre a szabályokban.

Minden esemény lapnak van időzítése, mely meghatározza, hogy mikor játszhatod ki. A lap szövegezése annyiszor kerül végrehajtásra, ahány példányban kijátszottad azt.

Nem hozhatsz játékba a húzó pakliból vagy a gyűjtőből egy olyan esemény lapot, melyen nem az éppen aktuális fázis neve van időzítésként feltüntetve.

Más típusú lapok időzítés helyett speciális képességet tüntetnek fel a lap szövegezésében, melyek csak akkor használhatók, ha a lap játékban van. (Az időzítés határozza meg, mikor.) Minden speciális képességet annyiszor használhatsz ugyanazon fázison belül, ahányszor akarsz.

Minden akció vagy kötelező, vagy választható. A kötelező akciók mindenképp érvényesülnek, ha valami kiváltja azokat, vagy egy bizonyos előfeltétel teljesül. A választható akciók az események, a speciális képességek (beleértve a válaszokat), és az olyan akciók, melyek szövegezésében feltételes mód szerepel (“may”). A bizonyos mozzanatok által kiváltott kötelező akciók mindig a választható akciók előtt érvényesülnek.

A fázis akciókba a speciális képességek használata és az események kijátszása tartozik. Minden akció előtt szerepel időzítés, és az akciók hatása teljesen érvényre jut, mielőtt egy másik akció kezdődne.

Például: Pippin, Tuk Úrfi (Pippin, Mr. Took) képessége (Szövetség: Játssz ki Gandalfot vagy Aragornt –2 alkony költséggel) és A Pajkos Póni képessége (Szövetség: Adj egy terhet, hogy kijátszd Aragornt a húzó pakliból) nem hajthatók végre egyszerre.

1. SZÖVETSÉG FÁZIS

A köröd elején először ki kell ürítened az alkony gyűjtőt, ezután szövetség akciókat hajthatsz végre, beleértve a Szabad Népek lapok kijátszását. Végül a szövetségeddel tovább lépsz a kaland útvonalán.

A 4-es szabály

A szövetség fázisban nem húzhatsz (vagy vehetsz kezvedbe) 4-nél több lapot. Ez a laphoz jutás bármilyen formájára érvényes. Ha egy hatás úgy hozza, hogy át kellene lépned ezt a számot, akkor hajtsd végre a lehető legteljesebben, de a kimaradó lapokat hagyd figyelmen kívül.

Például a játékos azszal kezdi a körét, hogy húz egy lapot Gandalf, A Szürke Zarándok (Gandalf, The Grey Pilgrim) képességét felhasználva. A kör elején húzott lapok a szövetség fázis előtt történnek, ezért rájuk ez a szabály nem vonatkozik.

Ezután, már a szövetség fázisában megerőlteti Elrondot, és húz 2 lapot. Aztán Gimlire mutat, kijátszik egy Mória Kincsei (Wealth of Moria) lapot, és ennek hatásaként 3 Szabad Népek lapot fordít fel húzó paklija tetejéről. Kettőt kiválaszt és a kezébe vesz, az utolsót pedig eldobja. Minden, még ebben a szövetség fázisban lap kézbevétele eredményező hatás létrejön, de lap ténylegesen nem kerül fel kézbe.

Az alkony gyűjtő kiürítése

Minden szövetség fázisod elején vedd ki az összes alkonyjelzőt az alkony gyűjtőből. (Az alkony gyűjtő a játék kezdetén üres, erre tehát nincs szükség a játék első körében.)

Szövetség akciók végrehajtása

Amennyiben éppen te vagy a Szabad Népek játékos, a fázis során bármilyen sorrendben végrehajthatsz szövetség akciókat.

Két szövetség akció bármikor lehetséges:

- Szabad Népek útitárs, segítő, tulajdon, ereklye vagy körülmény kijátszása kezedből az asztalra.
- Egy egyedi útitárs vagy segítő kézről eldobása, hogy gyógyíthass az azonos nevű (de akár eltérő alcímű) karakteren.

Az egyediséget a lap neve előtt szereplő pont (•) jelöli.

A kezedben tartott eseménylapokon más szövetség akciókat is láthatsz, illetve a játékban lévő lapokon is szerepelhetnek speciális képességek.

Költség megfizetése

Szabad Népek lap kijátszásakor tégy be az alkony gyűjtőbe a költséggel megegyező számú alkony jelzőt.

Útitársak kijátszása

Az útitársakat egy sorba játsz ki, a már játékban lévő szövetség mellé.

Egyszerre nem lehet kilencnél több útitársad összesen a játékban és a temetőben. (Minden nem egyedi útitárs a játékban vagy a temetőben külön útitársnak számít.)

Segítők kijátszása

A segítő karakterek nem számítanak bele a szövetségbe. Helyezd őket a szövetség sora mögé, amit **hátszág**nak nevezünk (Support Area).

Segítő bármelyik szövetség fázisod során kijátszható (nem kell megvárnod, míg a szövetség a segítő otthonába ér). A játékban lévő segítők száma nem korlátozott.

A hátszágod Középfölde egészét jeleníti meg. Eszerint ahogy a játék előrehalad, itt hobbitok, tündék, törpök és más karakterek

találhatók majd, akik különböző helyeken élnek és dolgoznak. A hátszág más típusú lapokat is tartalmazhat (ahogy azt a lap szövegezése jelzi).

Tulajdonok és ereklyék kijátszása

A Szabad Népek tulajdonokat és ereklyéket olyan módon csatoljuk a karakterre, hogy a bal szélén látható maradjon a lap neve és **tulajdonság módosítói** (olyan bónuszok, melyek a karakter erejéhez és/vagy életerejéhez járulnak, jelölésük pl. “+2”). Több tulajdon és ereklye szövegezése jelzi, hogy azt a hátszágodba játsz ki.

Tulajdon típusok

Minden karakter egy tulajdon típusból egyszerre csak egyet viselhet. Például egy karakter viselhet egy kézifegyvert, egy távolsági fegyvert, egy páncélt és egy köpenyt.

Több ereklye és tulajdon nem rendelkezik típussal. Az egy karakterre csatolható típus nélküli ereklyék és tulajdonok száma nem korlátozott.

A legtöbb tulajdont és ereklyét egyszerre csak egy karakter viselheti. Am néhány “többségi” tulajdont, mint például a pipafüveket, egy nagyobb csapat tagjai osztják meg maguk közt, és ezért ezek szövegezése jelzi azt, hogy a hátszágodba játsz ki őket.

Körülmények kijátszása

A Szabad Népek körülményeket szintén csatoljuk a karakterekhez (mint a tulajdonokat, amennyiben a lap szövegezése azt jelzi, hogy viselni kell (“Bearer must be...”) vagy a hátszágodba kerülnek, ha a lap szövege úgy határoz.

Követelmények

Amikor egy olyan akciót hajtasz végre, melynek hatása megköveteli, hogy a kezedből vagy a gyűjtődből egy lapot hozz játékba, a lapot mindenképp ki kell játszani. Ez a szabály minden akció végrehajtásakor (események kijátszásakor, speciális képességek használatakor, “Amikor kijátszod...” (“When you play...”) típusú szövegezések esetén, és így tovább), és (a húzó pakli kivételével) bármilyen módon történő kijátszásakor érvényes.



A szövetséged mozgatása

Minden egyes szövetség fázisod során, miután befejezted szövetség akcióid végrehajtását, szövetségednek tovább kell lépnie a kaland útvonalának következő helyszínére.

Amikor a szövetség mozog, először minden, a helyszín elhagyásakor végrehajtandó kötelező akció érvényesül, majd azokat az akciókat kell lebonyolítani, melyeket az új helyszínre való lépés vált ki (ide tartozik az Árny Szám és az útítársak után betett alkony jelzők betétele). Ha egy akció nem mondja meg, hogy helyszínről távozásakor vagy oda érkezéskor fejt ki hatását, akkor mindig távozásakor érvényesül.

Hogyan mozogjunk

Helyezd a játékos jelződet a kaland útvonalának következő helyszínére. Ha még nincs ott helyszín, akkor az egyik Árny játékos kaland paklijából kell kirakni azt.

Annak a meghatározására, hogy melyik játékosnak kell kiraknia az új helyszínt, nézd meg azt, amiről éppen távozol. Minden helyszín rendelkezik egy nyíllal alul, középen. Ez jelzi azt, hogy melyik játékosnak kell kijátszania az új helyszínt: a  a tőled jobbra, a  pedig a tőled balra

lévő Árny játékos jelenti. (Két játékos esetén egyetlen Árny játékos van, tehát mindig ő teszi ki az új helyszínt.)

Amikor a játékos jelződet a következő helyszínre teszed, tégy az alkony gyűjtőbe a helyszín Árny Számával egyenlő mennyiségű alkony jelzőt (az érték a helyszín lap jobb felső sarkában található).

Valahányszor a szövetséged mozog, minden egyes útítárs után tégy egy újabb jelzőt az alkony gyűjtőbe.

Mozgáskor először azokat a cselekvéseket hajtsd végre, amelyek a helyszín elhagyásához fűződnek, majd pedig azokat, amelyek az új helyszínhez kapcsolódnak (pl. árnyjelzők hozzáadása az útítársakért).

2. ÁRNY FÁZIS(OK)

Minden más játékosnak, kezdve a jobboldon ülővel, van egy-egy Árny fázisa.

Minden játékos Árny fázisa során, a játékos Árny akciók végrehajtására jogosult, beleértve Árny lapok kijátszását is. Minden Árny játékos tetszőleges sorrendben hajthatja végre Árny akcióit saját Árny fázisa alatt.

Árny akciók végrehajtása

Egy Árny akció van, ami mindig végrehajtható:

- Árny kegyenc, tulajdon, ereklve vagy körülmény kijátszása kezedből az asztalra.

Minden Árny játékos bármennyi Árny akciót végrehajthat saját Árny fázisa során. Ha játékos minden Árny akcióját végrehajtott, akkor a jobb oldalán ülő játékos Árny fázisa következik (már ha van ilyen).

Árny lapok kijátszása

A kegyenceket az asztal közepére kell kijátszani, az aktív szövetséggel szemben. Az ereklyék, tulajdonok, és körülmények kijátszási helyét szövegezésük határozza meg. Az Árny játékosnak az Árny lap alkony költségével megegyező számú alkonyjelzőt ki kell vennie az alkony gyűjtőből.

Az Árny játékos nem játszhat ki Árny körülményt, ereklyét vagy tulajdont más Árny játékos kegyenceire vagy más játékos hátszögébe. Viszont az Árny lapok más játékosok Árny lapjainak is megadják bónuszait vagy egyéb hatásukat, valamint Árny játékosok Árny eseményeket más játékosok Árny lapjaira is játszhatnak.

Általában minden kegyenc csak bizonyos helyszíneken kerül kijátszásra, melyeket a kegyenc Helyszín Száma határoz meg. Ha viszont egy kegyenc a Helyszín számától alacsonyabb számú helyszínen kerül kijátszásra, vagy ott tartózkodik, akkor **kóborlónak** (roaming) tekintendő. A játékosnak ki kell fizetnie a kóborlásért járó büntetést, ami a kijátszási költségen felül két plusz alkony jelző elvételével történik. (Vannak olyan helyszínek, melyek csökkentik az oda kijátszott kegyencek kóborlási büntetését.)

A Goblin Íjász (Goblin Archer) 4-es Helyszín Számmal rendelkezik, ezért 2-vel több alkonyjelzőt kell kivenni, hogy 2-es vagy 3-as helyszíneken játszható legyen. Ha ugyanezt a Goblin Íjászt 4-estől a 9-es helyszínig hozod játékba, nincs kóborlási büntetés.

Ha az első Árny játékos befejezte az Árny fázisát, a tőle jobbra ülő Árny játékos következik. Minden Árny játékos

ugyanabból az alkony gyűjtőből költsékezik a lapjaiért. A második Árny játékos az első által meghagyott alkonyjelzőkből gazdálkodhat, és így tovább.

Az Árny játékosok beszélhetnek és egyeztethetnek egymással, de nem mutathatják meg egymásnak a kezükben lévő lapokat. Megállapodást köthetnek, de ez később semmire nem kötelezi őket.

Ha minden Árny játékos befejezte Árny fázisát, akkor eljött az ideje a manőver fázisnak. (Ha nincs játékban kegyenc az Árny fázisok végeztével, akkor egyenesen a Visszarendezés fázisra kell ugrani.)

3. MANŐVER FÁZIS

Manőver fázisod alatt te és az ellenfeleid manőver akciókat hajthatsz végre.

Manőver akciók végrehajtása

A játékosok a következő **akció sorrend** szerint hajtják végre manőver akcióikat:

Szabad Népek játékosként te hajthatsz végre először manőver akciókat, majd a tőled jobbra található játékos, és így tovább az óramutató járásával ellentétes irányban.

Ha egy játékos nem óhajt manőver akciókat végrehajtani, akkor egyszerűen passzol. A passzolás nem akadályozza meg a játékosot abban, hogy azon a fázison belül később akciókat hajtson végre.

Viszont ha minden játékos egymás után passzol, akkor az íjászat fázis következik.

4. ÍJÁSZAT FÁZIS

Az íjászat fázis alatt te és az ellenfeleid íjászat akciókat hajthatok végre, majd végül lezajlik a távolsági harc.

Íjászat akciók végrehajtása

A játékosok a manőver fázisnál ismertetett akció sorrend szerint hajtják végre íjászat akcióikat. Miután minden játékos egymás után passzol, akkor elkezdődik a távolsági harc.

Távolsági harc

Minden Árnny játékosnak össze kell számolnia azon a kegyenceit, melyek szövegezésében szerepel az **íjász** (**archer**) kulcsszó, majd a kapott számokat össze kell adni, hogy meghatározzák az “kegyencek összesített íjászerejét” (“minion archery total”). Nem számít, hogy hány Árnny játékos van, csak egyetlen kegyenc összesített íjászereje létezik. Szabad Népek játékosként szintén össze kell számolnod az **íjász** útitársakat, hogy meghatározd ezzel a “szövetség összesített íjászerejét” (“fellowship archery total”). Ehhez az értékhez hozzáadhatod az íjász segítőket is abban az esetben, ha a szövetséged azok otthonában tartózkodik, vagy egy lap hatása lehetővé teszi számukra, hogy részt vehessenek távolsági harcban.

Ezután a kegyencek összesített íjászerejével megegyező számú sebet szét kell osztanod az útitársakon (és a résztvevő segítőkön) belátásod szerint.

Miután elosztottad a sebeket, válassz ki egy Árnny játékos, akinek szét kell osztania a szövetség összesített íjászerejével megegyező számú sebet az általa irányított kegyenceken, szintén belátása szerint.

Ezek a jelzők sebeket jelölnek és nem megerősítést, azaz a játékosoknak meg van a lehetőségük arra, hogy annyi sebet osszanak ki egy kegyencnek vagy útitársnak, hogy az belehaljon.

A sebek egyenként kerülnek kijelölésre, így egy karakterre nem lehet az életerejénél több sebjelzőt rakni. Amennyiben maradt seb, ami már nem osztható ki, akkor azt figyelmen kívül kell hagyni.

Ha az íjászat fázis után nincs több kegyenc, azonnal a visszarendezés fázis következik.

5. KIJEJELÖLÉS FÁZIS

A kijelölés fázis során te és az ellenfeleid kijelölés akciókat hajthatok végre, majd útitársakat jelölhetsz ki védekezésre a támadó kegyencek ellen. Minden kijelölés akciónak be kell fejeződnie, mielőtt elkezdődik a védők kijelölése.

Ha a kijelölés fázis véget ér, minden megtámadott útitárs számára egy külön közelharc fázis kezdődik.

Kijelölés akciók végrehajtása

A játékosok a manőver fázisnál ismertetett akció sorrend szerint hajtják végre kijelölés akcióikat.

Sok kijelölés akció kegyenceket jelöl ki útitársakhoz. Ezek a kijelölések egy-az-egyhez kell történjenek, azaz csak akkor jelölhetsz ki egy karaktert egy másikhoz, ha még mindkettő kijelöletlen.

Az Árnny játékos kijelölheti kegyencét még ki nem jelölt segítő ellen, amennyiben a szövetség a segítő otthonában tartózkodik.

Ha minden játékos egymást követően passzolt, a védők kijelölése következik.

Védők kijelölése

A kijelölés akciók végeztével rendszerint marad még kijelöletlen kegyenc és/vagy útitárs. Az ilyen útitársakat tetszőleges sorrendben kijelölheted ezekhez a kegyencekhez (ehhez nincs szükség esemény lapokra vagy speciális képességekre). A játékos nem jelölhet ki egy útitársnál többet ugyanahhoz a kegyenchez.

A karakterek kijelölése mindig egy-az-egyhez alapú, a következő két kivétellel:

- Amennyiben a kijelölt útitárs rendelkezik a **+1-es védekező (defender +1)** kulcsszóval, akkor a karaktert egy másik kijelöletlen kegyenchez is kijelölheted. A +2-es védekező azt jelenti, hogy az útitárs további két még ki nem jelölt kegyenc ellen védekezhet, és így tovább. A +2-es védekező képesség elegendő az olyan lapok által támasztott követelményeknek, melyek +1-es védekezőt igényelnek.
- Miután befejezted az útitársak kijelölését, az Árnycsapat játékosok akárhány kijelöletlen kegyencet bármely útitárs ellen kijelölhetnek (még akkor is, ha az az útitárs már ki van jelölve). A jobb oldali Árnycsapat játékos jelölheti ki először kijelöletlen kegyencet, majd az óramutató járásával ellentétesen következő többi játékos.

Amennyiben valamilyen módon minden kegyencet visszavonnak a kijelöléséből, azonnal a visszarendezés fázis következik.

6. KÖZELHARC FÁZIS(OK)

Ha a kijelölés fázis befejeződött, minden egyes védekező útitárs részt vesz egy külön közelharc fázisban. Egy általam választható sorrendben, a közelharcok egyesével zajlanak le, mindegyik külön közelharc fázisban.

Minden közelharc fázis alatt te és az ellenfeleid közelharc akciókat hajthatsz végre, majd utána le kell bonyolítani a közelharcot. Minden közelharc akciónak be kell fejeződnie, mielőtt elkezdődik a közelharc lebonyolítása.

Amennyiben egy közelharc fázis véget ér, a Szabad Népek játékosnak ki kell választania egy másik közelharcot ha van, és azt a közelharc fázist is le kell bonyolítani.

Egy karakter akkor “folytat közelharcot” (“skirmishing”), ha az a közelharc lebonyolítása folyik éppen, amelybe kijelölték.

Közelharc akciók végrehajtása

A játékosok a manőver fázisnál ismerttetett akció sorrend szerint hajtják végre közelharc akcióikat. Ha minden játékos egymást követően passzolt, bonyolítsd le ezt a közelharcot. Minden közelharc akció hatása csak egy közelharc fázis időtartamára érvényes.

Amennyiben az egyik oldal összes karaktere még a közelharc fázis megkezdése előtt valamilyen módon visszavonásra kerül, az a közelharc nem jön létre.

Közelharc lebonyolítása

Amennyiben egy oldal erőinek összege meghaladja a másik oldalét, akkor megnyeri a közelharcot. (Ha egyenlő, akkor az Árnycsapat oldal győz.) Helyezz egy sebjezőt a vesztes oldalon lévő összes karakterre.

Ha a 8-as erővel rendelkező Aragorn két 3-as erejű orkkal néz szembe (összesített erejük 6), akkor Aragorn kerül ki győztesen a közelharcból, és mindkét vesztes ork kap egy-egy sebet.

Ha a győztes oldalon egy vagy több karakteren a **+1 sebzés (damage +1)** kulcsszó szerepel, akkor minden vesztes

karakter egy újabb sebzést szenved el. (+2 sebzés esetén még két sebzeltőt tégy rá, és így tovább.)

A fenti példánál maradva, ha Aragorn +1 sebzéssel rendelkezik, akkor az orkok két-két sebet kapnak.

Viszont ha mindkét orknak +1 sebzése van, és erejük külön-külön 4 (ekkor megnyerik a harcot az összesített 8-as erejükkel), akkor Aragorn három sebzeltőt kap.

Ha az egyik oldal összes karaktere még az erő összeszámolása előtt valamilyen módon visszavonásra kerül a közelharcból, a közelharcban az oldal ereje nullának tekintendő.

Ha egy közelharcot törölnek, az azonnal véget ér győztes és vesztes nélkül.

Ha egy oldal erőinek összege legalább a duplája a másik oldalénak, akkor a vesztes fél minden karaktere meghal sebzeltőik számától és életerejüktől függetlenül. Ezt **túlütésnek (overwhelmed)** is nevezzük. Ha valamely karaktert túlütik, akkor nem kap újabb sebzeltőt – egyszerűen meghal.

Ha valamely oldal ereje nulla (és a másik oldalé nem), akkor a nulla erejű oldal túlütöttnek tekintendő. Amennyiben mindkét oldal ereje nulla, akkor az Árny oldal győz, de az eredmény nem számít túlütésnek.

Ha a Gyűrűhordozót túlütik, meghal, függetlenül attól, hogy viseli-e a Gyűrűt vagy sem.

Egy közelharc fázis akkor ér véget, ha a győzelem vagy a vereség által kiváltott összes kötelező hatás lezajlott.

A túlélő kegyencek és útitársak (valamint a résztvevő segítők) harcolhatnak még ebben a körben, amennyiben a szövetség tovább mozog, vagy ha van "ádáz közelharc".

ÁDÁZ KÖZELHARC

Miután minden szokványos közelharc lezajlott, az **ádáz (fierce)** kulcsszóval rendelkező kegyencek ellen újból védekezni kell. A játékosok egy újabb kijelölés fázist hajtanak végre, ahol minden ádáz kegyenc ellen ki kell jelölni egy védekezőt, és le kell játszani egy újabb közelharc fázist minden ádáz harc után.

Lurtz egy ádáz uruk-hai kegyenc. Támadáskor Aragorn jelöli ki ellene harcolni. A szokványos közelharc fázisban Aragorn győz, és Lurtz kap egy sebet. Az ezt követő ádáz közelharc fázisban, a Szabad Népek játékosnak ismét ki kell jelölnie egy útitársat Lurtz ellen védekezésre. Ez az útitárs lehet Aragorn, vagy akár egy másik útitárs.

Egy ádáz közelharc kijelölés fázisakor figyelmen kívül kell hagyni minden olyan hatást, mely nem ádáz kegyenchez jelöl ki.

Amikor minden közelharc véget ért, a visszarendezés fázis következik.

7. VISSZARENDEZÉS FÁZIS

A visszarendezési fázis során a játékosok visszarendezési akciókat hajthatnak végre, majd minden Árny játékos kiegészíti a kezében tartott lapjait. Végül választanod kell, hogy befejezed a köröd, vagy újra mozogsz ebben a körben.

Visszarendezés akciók végrehajtása

A játékosok a manőver fázisnál ismertett akció sorrend szerint hajtják végre visszarendezés akcióikat. Ha minden játékos egymást követően passzolt, az Árny játékosok kezében tartott lapok kiegészítése következik.

Az Árny játékosok lapjainak kiegészítése

Minden Árny játékos kiegészíti a kezében tartott lapok számát nyolcra, a következőképpen:

- Először eldobhat egy lapot a kezéből.
- Ha ez után kevesebb, mint nyolc lap van a kezében, akkor annyi lapot vesz fel a húzó paklijából, míg nyolc nem lesz.
- Egyébként (ha nyolcnál több lap van a kezében) addig kell lapot dobni, amíg nyolc nem lesz.

A Szabad Népek játékos választási lehetőségei

Amennyiben te vagy a Szabad Népek játékos, a visszarendezés fázis végén a következő két választási lehetőség van:

- Mozgasd a szövetséget a következő helyszínre (a megfelelő Árny játékos kirakhat újabb helyszínt, amennyiben szükséges), majd tégy jelzőket az alkony gyűjtőbe (az új helyszín Árny száma és a szövetség útitársainak száma után), és térj vissza az Árny fázis(ok)hoz.
- Vagy egészítsd ki a kezében tartott lapokat (hasonlóan az Árny játékosokhoz). Ezután az Árny játékosok minden játékban lévő kegyencüket eldobják, és a köröd véget ér.

Mozgás limit

Minden köröd során a szövetségednek egyszer mozognia kell, és legfeljebb annyiszor, amennyi a mozgás limit.

Két játékos párbajánál a mozgás limit kettő. Ennél több játékos esetén a mozgás limit az ellenfeleid kezdeti számával egyenlő.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

Az a játékos nyer, kinek a szövetsége eljut a 9. helyszínre és a Gyűrűhordozója túléli a közelharc fázist.

A kezdő paklival való első játéknál az a játékos nyer, akinek a szövetsége a 7. helyszínt eléri.

A játékos akkor is nyer, ha egyedül marad a játékban (lásd lentebb).

A JÁTÉK ELVESZTÉSE

A játékos elveszíti a játékot, ha Frodót megölik és Samu nem tagja a csapatnak, hogy ő legyen a Gyűrűhordozó. (Ha már Samu a Gyűrűhordozó, akkor az ő halálával veszted el a játékot.)

Ezen kívül a játékos elveszíti a játékot, ha a Gyűrűhordozója a Gyűrű befolyása alá kerül. Amennyiben a Gyűrűhordozón a teher jelzők száma eléri a lapon szereplő ellenállás (resistance) értéket, akkor a Gyűrű befolyása alá kerül.

Ha egy játékos kiesik és még legalább két másik játékos marad, akkor a kiesett játékos jelzőjét elkell távolítani az összes játékban lévő lapjával együtt (az ellenfelek összes, a kiesett játékos lapjaihoz csatolt lapját úgyszintén).

Helyszín lapjait el kell távolítani a kaland útvonalából, majd az ellenfelek megfelelő számú helyszíneivel kell helyettesíteni azokat, kezdve a kiesett játékos jobbán ülő játékosal, az óramutató járásával ellentétes irányban haladva tovább.

TOVÁBBI FONTOS SZABÁLYOK SEGÍTŐK

A segítők nem útitársak, és nem utaznak a szövetséggel a kaland útvonalon. A segítők rendelkeznek egy otthont jelölő számmal a lap típusjelzése után, vele egy sorban (pl. SEGÍTŐ • OTTHON 3 • TÜNDE — ALLY • HOME 3 • ELF).

A hátszágodban tartózkodó segítőkre úgy kell tekinteni, mintha otthon lennének.

A segítők általában nem vesznek részt távolsági és közelharcban. Speciális képességeik (mint például az íjászat és közelharc akciók) szokványosan használhatók.

Viszont ha a szövetséged a segítő otthonában tartózkodik, akkor az részt vehet a távolsági és közelharcban.

Vannak lapok, melyek hatásaként segítőd akkor is harcolhatnak, ha a szövetség nem tartózkodik az otthonukban.

EGYEDISÉG

Egyedi lapok

Több karakter, tulajdon és ereklje olyan dolgot jelenít meg, amiből csak egy létezik. Ezen lapok neve előtt egy pont (•) szerepel, jelezve, hogy egyszerre legfeljebb egy ilyen lapod lehet játékban. Két lap azonos névvel, de eltérő alcímmel ugyanazon lapnak számít.

Csak egy olyan lapod lehet játékban egyszerre, melynek elnevezése •Gandalf. A többi játékosnak is lehet •Gandalf elnevezésű lapjuk a játékban, de játékosonként csak egy.

Árny lapok esetén, ha egy egyedi lap már játékban van és aktív, nem játszhat ki vele azonos nevűt (figyelmen kívül hagyva az alcímet).

Nem egyedi lapok

Amelyik lapnak nincs pont (•) a neve előtt, az nem egyedi. Ez azt jelenti, hogy abból a lapból minden játékosnak több példánya is játékban lehet egyszerre.

A legtöbb körülmény nem egyedi, ezekből több példány is játékban lehet egyszerre. E lapok hatása összeadódik.

A Szarumán Becsvágya (Saruman's Ambition) nevű lap nem egyedi, szövegezése pedig a következőt mondja: "A ✎ eseményeid alkony költsége -1." ("The twilight cost of your ✎ events is -1"). Ha a hátszágodban két példány található ebből a lapból, akkor ✎ eseményeid alkony költsége -2 lesz.

AKTÍV LAPOK

A köröd alatt csak a Szabad Népek lapjaid és az ellenfelek Árny lapjai aktívak. A nem aktív lapok nem fejtik ki hatásukat, és a játéknak sincs hatása rájuk.

Az útitársaid és az ellenfelek kegyencei aktívak. Az ellenfeleid útitársai nem.

Kivétel: az aktív lapokra csatolt lapok aktívak, a nem aktívakra csatoltak nem azok.

Egy ellenfél Árny körülménye egy másik ellenfél útitársán nem aktív, mert annak szövetsége sem az.

A helyszínek mindig aktívak, de szövegezésük csak akkor érvényes, ha az aktuális szövetség ott tartózkodik.

A helyszín szövegezése nem aktív, amikor a kezdő szövetségeket játsszák ki.

Amennyiben egy helyszín szövegezése Árnyn speciális képességet tartalmaz, csak akkor használhatod azt a képességet, ha az aktív szövetség azon a helyszínen tartózkodik és te Árnyn játékos vagy.

Nem játszatsz ki újabb példányt egy már játékban lévő, aktív egyedi lapból.

Kettőnél több játékos esetén előfordulhat, hogy egy egyedi lapnak két példánya van egyszerre játékban.

Kijátszható olyan egyedi Árnyn lap, melyet a Szabad Népek játékos már játékba hozott, mivel az nem aktív. Amikor egy harmadik játékos válik a Szabad Népek képviselőjévé, akkor az egyedi Árnyn lap mindkét példánya aktívvá válna – de egyszerre csak egy lesz az.

Ilyen esetben a Szabad Népek játékoshoz jobbról legközelebb eső játékos lapja lesz aktív.

Kettőnél több játékos esetén egy nem egyedi lapnak 4 példánya (vagy egy egyedi lap 1 példánya) hat egyszerre a Szabad Népek játékostól jobbra haladva. A többi példány is aktív, de szövegezésüket figyelmen kívül kell hagyni.

AZ EGY GYŰRŰ (THE ONE RING)

Frodó a játékot mindig Gyűrűhordozóként kezdi. Úgy tekintendő, mintha a zsebében vagy egy nyakláncon hordaná Az Egy Gyűrűt.

Ha élete veszélybe kerül, az Egy Gyűrű lap megvédheti őt (Frodó “felveszi a Gyűrűt” (“wears the Ring”).

Jegyezd meg: ha az ellenség túllüti Frodót, meghal, mielőtt felvehette volna a Gyűrűt.

A Gyűrű viselésekor Frodó átlép az árnyvilágba, így sokkal sebezhetőbbé válik a Gyűrű hatalmával és Szauron akarataival szemben.

A Gyűrű viselése közben Frodó minden szokásos akciót végrehajthat, úgymint mozgást és a közelharcot. A Gyűrű viselése közben őt érő sebek helyett egy vagy több terhet (fekete jelzőt) tégy rá. Terhet csak a Gyűrűhordozó viselhet.

Ha a terhek száma eléri a Gyűrűhordozó ellenállását (általában 10), akkor a Gyűrű befolyása alá kerül és elveszted a játékot.

A visszarendezés fázis elején a Gyűrűhordozó leveszi a Gyűrűt, és tovább hordozza.

Ha Frodót megölik (azaz nem a Gyűrű befolyása alá kerül), csak egyetlen más útitárs hordhatja tovább a Gyűrűt: hűséges szolgálója, Samu. Egyedül neki van meg a bátorsága és akarata, hogy viselje e nehéz terhet, s neki is csak akkor, ha gazdája elbukott.

VÁLASZ (RESPONSE)

A válasz olyan időzítés fajta, mely jelzi, hogy csak akkor játszatsz ki egy eseményt (vagy használatsz egy speciális képességet), ha a lap szövegezésében leírtak megtörténnek.

Egy szituációban többször is élhetsz válasszal.

Előfordul, hogy egy válasz megszakít egy másik akciót, megakadályozva annak bekövetkeztét. Ilyen esetekben az akció nem fejezi ki hatását, de költségét és kijátszási feltételeit akkor is teljesíteni kell.

KÖLTSÉGEK ÉS HATÁSOK

A költségek és hatások alapján lehet: alkony jelzőket betenni/kivenni, karaktert megerőltetni, eldobni egy lapot, vagy sok más dolgot végrehajtani. Az akció költsége vagy feltétele általában a “to” szó előtt található (“Tégy be X-et, hogy Y teljesüljön...” – “Pay X to do Y...”).

Költségek (Cost)

Amennyiben egy lapnak vagy egy speciális képességnek költsége van, akkor azt ki kell fizetni, különben nem játszhatod ki azt a lapot, vagy nem használhatod azt a speciális képességet. Mielőtt kifizetnéd a költségét, a lap kijátszása (vagy egy hatás érvényesítése) előtt ellenőrizd, hogy végrehajtásának minden követelménye adott. Valahányszor kijátszol egy lapot, akár a gyűjtődből is, minden költséget ki kell fizetni.

Ha egy esemény költsége megköveteli, hogy megerőltess egyik karaktered, de mindegyikük kimerült, akkor nem tudod kijátszani azt az eseményt.

Valahányszor költséget fizetsz, az egyszerre csak egy lap szükségleteit fedezi.

Ha két körülményed van játékban, és mindegyik olyan speciális képességgel, ami megkívánja, hogy megerőltess egy törpöt, akkor nem tudod mindkettőt teljesíteni egyazon megerőltetéssel.

Hatások (Effects)

Ha egy lap vagy speciális képesség hatása megköveteli, hogy végrehajts egy akciót, de te nem tudod, akkor annyit hajts végre, amennyit tudsz, a többivel ne törődj.

Ha egy esemény hatása megköveteli, hogy eldobj kezedből 2 lapot, de csak 1 van, akkor dobd el csak azt az 1-et.

Hatás megakadályozása

Ha egy akciót megakadályoznak, akkor annak hatása egyáltalán nem érvényesül, de költségét és követelményeit ekkor is teljesíteni kell.

Hatás forrása

Egy hatás forrásának azt a lapot tekintjük, amelyen az adott hatás nyomtatásra került.

Bár az olyan események kijátszásához, mint a Könyörtelen Robam (Relentless Charge) vagy a Gyűlölet (Hate) meg kell erőltetni egy kegyencet, az okozott sebek forrása nem a kegyenc, hanem az esemény lap.

Újabb példaként vegyük a Trufát, A Borbuggyanon Túról (Merry, From O'er the Brandywine) akihez csatolva van egy Hobbit Kard (Hobbit Sword), és éppen egy Uruk-hai Horda (Troop of Uruk-hai) ellen folytat közelharcot 5-ös erejével. Trufa +2 erejének forrása nem a fegyver, hanem saját szövegezése.

Amikor egy lap játékba kerül

Ha egy lapot kijátszásakor dobatnak, az általa esetlegesen kiváltott kötelező események nem következnek be. Ez magában foglalja a kegyencek szövegezését (úgy mint: “Amikor kijátszod ezt a kegyencet...” – “When you play this minion...”), és más, játékban lévő hatásokat (mint például: “Valahányszor... játszol ki” – “Each time you play...”).

EGYÉB FOGALMAK

Lap eldobása (discard)

Az “eldobás” szó jelentése alapesetben az, hogy “dobd el a játékból” (a gyűjtőbe). A más helyről való eldobás (kézből, húzó pakli tetejéről, vagy egyéb helyekről) mindig le van írva az utasításban.

Saját gyűjtődöt bármikor átnézheted, de ellenfeleidét nem.

Lap távoztása

Ha egy lap bármilyen okból távozik a játékból, minden rá csatolt lapot és jelzőt dobni kell.

Lap megtekintése

Amikor egy hatás úgy rendelkezik, hogy egy játékos “megnézhet” (“look at”) egy lapot, akkor kizárólag ő nézheti meg.

Lap felfedése

Amikor egy hatás úgy rendelkezik, hogy egy játékosnak “fel kell fednie” (“reveal”) egy lapot, akkor azt minden játékosnak meg kell mutatni.

Módosítók

Ha az összes érvényes módosító összeadásakor (erőnél, életerőnél, alkony költségénél vagy íjászserőnél) az eredmény nullánál kevesebb, akkor az eredmény nulla.

Utolsó lapod felhúzása

Ha felhúzod a húzó paklid utolsó lapját, nem veszed el a játékot. Folytasd nyugodtan a játékot a kezvedben (és az asztalon) maradt lapjaiddal.

Kulcsszavak

A kulcsszavak vastag betűvel szedetten találhatóak a lap szövegezésének elején (úgy mint a **keresés** – search), vagy a **rejtőzés** – stealth). Hat kulcsszóhoz (**íjász** – archer, **+1 sebzés** – damage +1, **+1-es védekező** – defender +1, **Gyűrűhordozó** – Ring-bearer, **menedék** – sanctuary, valamint **ádáz** – fierce) tartoznak speciális szabályok (lásd Index).

Lapok mozgatása a paklik között

Amikor egy lapot egyik pakliból a másikba teszel át (mint amikor visszakeversz egy lapot a gyűjtőből a húzó paklidba), minden játékosnak meg kell mutatnod, hogy ellenőrizhessék: a megfelelő lapot mozgattad.

Lap kijátszása a húzó pakliból

Néhány lap lehetőséget nyújt arra, hogy egyenesen a húzó paklidból játssz ki egy lapot. Ilyenkor is ki kell fizetned a lap minden költségét, és az összes kijátszási feltételnek teljesülnie kell.

Ha befejezted húzó paklid átnézését, keverd meg azt, majd emeld el az egyik ellenfeleddel. Annak nincs következménye, ha nem találod azt a lapot, amit kerestél.

Faj (race)

Minden karakter faja a típusjelölés után, azzal egy sorban van feltüntetve (pl. **ÚTITÁRS • EMBER** – **COMPANION • MAN**).

*Az “ember” faj a nőket is magában foglalja a megfelelő kultúrákban. A csak * emberek által viselhető tulajdonokat tehát * nők is viselhetik.*

Ne feledd: A Gyűrűk Ura TCG-ben az uruk-hai és az ork egymástól különböző fajok.

Megmutatás (spot)

Ez a szó egy főnévhez rendelve egy lap vagy speciális képesség kijátszási feltételeként szerepel a lap szövegezésében, úgymint “Kijátszásához mutass egy törpre” (“To play, spot a Dwarf”). Ez megegyezik azzal a terminológiával, hogy “egy törpnek játékban és aktívnek kell lennie, hogy kijátszhasd ezt a lapot”.

Általában, ha nem akarod, nem kell megmutatnod az összes, feltételnek eleget tevő lapot.

A Bilbo Pipája (Bilbo's Pipe) lap szövegezése a következőképpen rendelkezik: “Mutass X pipára” (“spot X pipes”). Ha két pipa van játékban (és aktívak), választhatasz kettőt, egyet vagy egyet sem.

Viszont amikor egy lap szövegezése azt mondja, hogy “mutatni tudsz” (“you can spot”), akkor nincs más választásod: meg kell mutatni bármit és mindent, ami megfelel a kívánalomnak.

Az Uruk-hai Fegyvertár (Uruk-hai Armory) azt írja: “Amíg rá tudsz mutatni egy uruk-haira, a szövetség összesített íjászára –1” (“While you can spot an Uruk-hai, the fellowship archery total is –1”). Nincs választásod, hogy megmutatod-e vagy sem (vagy működik, vagy nem).

Csatolás

Amennyiben egy lap szövegezése azt írja, hogy “csatolj” (“stack”) egy lapot egy másikra, akkor az nem kijátszást jelent. A csatolt lapok képpel felfelé kerülnek a játékba, és bármikor, bármelyik játékos megnézheti azokat. A csatolt lapok nem aktívak.

Időzítési konfliktusok

Ha kettő vagy több kötelező akció történik egyszerre (például több “minden köröd elején” akció), akkor a Szabad Népek játékos dönti el a hatások sorrendjét.

Ereklyék és tulajdonok átadása

A szövetség fázisod során két Szabad Népek karaktered között átadhatsz egy ereklyét vagy tulajdont, ha újra kifizeted az ereklye vagy tulajdon alkony költségét.

Mindkét karakternek ugyanazon helyszínen kell tartózkodnia. (Emlékezz: a segítők mindig otthonukban tartózkodnak a szövetség fázisban.)

Ereklye vagy tulajdon csak olyan karakternek adható át, aki viselni is képes (ezt a “Csak... viselheti” – “Bearer must be...” szöveg jelzi).

Promóciós és versenylapok

A promóciós és versenylapok játékban való engedélyezésének pontos dátumáért kérjük kövesd a Decipher weboldalán található linket.

A GYŰRŰK URA SZEREPJÁTÉK

A szerepjáték-rajongók is beléphetnek Középföldre világába a Decipher gondozásában megjelent *A Gyűrűk Ura* Szerepjátékkal. Jelenleg fejlesztés alatt áll, a teljes szabályrendszer 2002 nyarán jelenik meg.

A GYŰRŰK URA KALANDJÁTÉK

Nem tudsz várni nyárig? Új vagy a szerepjátékok táján? Kezdd a dobozos kalandjátékkal, mely már kapható "Mória Bányáin Keresztül" ("Through the Mines of Moria", Adventure Game) címmel.

KAPCSOLAT A DECIPHER-REL

Nézd meg a weblapunkat, küldj emailt vagy telefonálj:

- szabállyal kapcsolatos kérdések emailben: elrond@decipher.com
- ügyfélszolgálati email: ccgcustomerservice@decipher.com
- postacím: P.O. Box 56, Norfolk, VA, USA 23501-0056
- Tel: 757-623-3600 Web: www.decipher.com

A HIVATALOS MAGYAR NYELVŰ VÁLTOZAT

A hivatalos magyar nyelvű szabálykönyvet Grigely Csaba és Purak Sándor munkája alapján Szabó Áron, Csete Viktor és Villányi Pál készítette.

IMPORTÁLJA ÉS FORGALMAZZA

Delta Vision Kft. Tel: (36)-1-216-7053
Ferenc Krt. 27. Fax: (36)-216-7054
Budapest, 1094 Web: www.deltavision.hu

www.lordoftherings.net



NEW LINE CINEMA
An AOL Time Warner Company

© 2002 New Line Productions Inc. A Gyűrűk Ura, A Gyűrű Szövetsége, a szereplők és helyszínek a The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises bejegyzett védjegyei, a New Line Productions Inc számára licenszelve. Minden jog fenntartva. Decipher Inc. mint jogosult felhasználó. TM, ®, & © 2002 Decipher Inc., P.O. Box 56, Norfolk, Virginia U.S.A. 23501. Minden jog fenntartva.



A GYŰRŰK URA RAJONGÓI KLUB

A Gyűrűk Ura Rajongói Klubon keresztül vásárolhatsz a filmhez kapcsolódó tárgyakat és exkluzív relikviákat. Ezen kívül megkapod a filmről szóló, kéthavonta megjelenő magazint, valamint a klubtagok egyedi kedvezményeket kaphatnak az online üzletben való vásárlásokkor. Látogass el a lotrfanclub.com weblapra, vagy hívd az ingyenes 1-800-451-638 1 számot (az USA-ból vagy Kanadából) vagy a +1-303-574-0907 számot (USA-n és Kanadán kívül).