

KIERROSJÄRJESTYS DELUXE-SÄÄNNÖILLÄ

Poista kaikki varjomerkit.

Suorita kaikki "vuorosi alussa" tehtävät toiminnot.

1. Saattuevaihe

Suorita **saattu**toiminnot.

Siirry seuraavalle alueelle.

2. Varjovaihe(-et) – jokainen varjopelaaja erikseen

Suorita **varjon** toiminnot.

3. Manööverivaihe

Suorita **manööveri**toiminnot.

4. Jousiammuntavaihe

Suorita **jousiammuntatoiminnot**.

Ammunnan tulokset

5. Käskytysvaihe

Suorita **käskytystoiminnot**.

Puolustajien valinta.

6. Taisteluvaihe(-et) – jokainen taistelu erikseen

Suorita **taistelutoiminnot**.

Ratkaise taistelun tulos.

7. Uudelleenryhmittäytymisvaihe

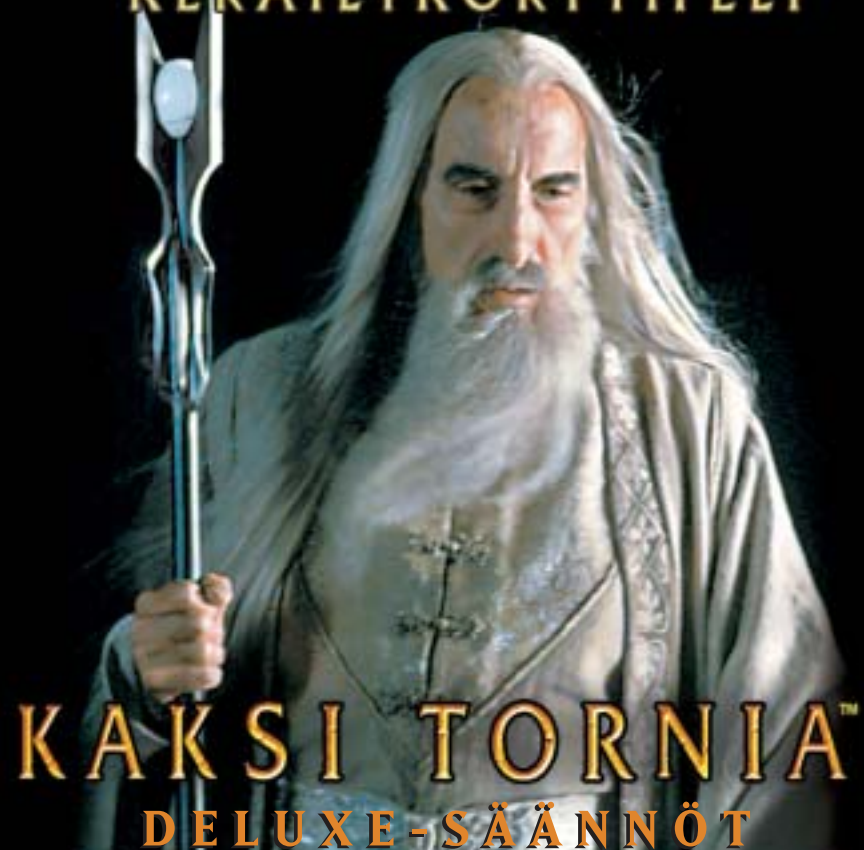
Suorita **uudelleenryhmittäytymistoiminnot**.

Varjopelaajien käsien järjestely.

Joko Vapaiden Kansojen pelaaja siirtyy seuraavaan paikkaan (*palataan varjovaiheeseen*) — tai Vapaiden Kansojen pelaaja järjestää kätensä ja varjopelaajat poistavat kaikki pelaamansa palvelijat.

TARU SORMUSTEN HERRASTA™

KERÄILYKORTTIPELI



DELUXE-SÄÄNNÖT	SISÄLLYS
Johdanto	1
Deluxe-säännöt	2
Aloittelijasäännöt	2
Johdanto	3
Ansioluettelo	3
Tärkeitä käsitteitä	3
Korttityypit	3
Kulttuuri	6
Elinvoima	6
Valmistelut peliä varten	7
Pakan kokoaminen	7
Kuka aloittaa?	8
Pelaaminen	11
Seuraavat vaiheet	11
Muita tärkeitä sääntöjä	17
Toiminnot	17
Liittolaiset	20
Ainutlaatuisuus	20
Aktiiviset kortit	21
Sormus	21
Kahden Tornin uudet säännöt	24
Seikkailupakka	24
Seikkailureitti	24
Avainsanat	25
Alueen hallinta	26
Kulttuurimerkit	27
Keräilijätietoa	28
Fantasiapelit	29
Decipherin yhteystiedot	29

TARU SORMUSTEN HERRASTA™

KERÄILYKORTTIPELI

KAKSI TORNIA™

DELUXE-SÄÄNNÖT

Jos olet pelannut tätä peliä aiemmin

Näissä **Deluxe-säännöissä** on kaikki *Kaksi Torniä* – perussetissä tarvittavat uudet säännöt. Hanki Aloittelijasäännöt (Starter Rulebook) niin käytössäsi on kaikki tarvittavat säännöt.

Aloittelijasäännöissä kuvataan yksinkertaistettu peli uusille pelaajille. Nämä säännöt tunnet jo, mikäli olet kokenut pelaaja. Aloittelijasäännöt on erinomainen tapa tutustuttaa ystäväsi tähän peliin.

Jos et ole koskaan pelannut keräilykorttipelejä

Parhaiten opit pelin ystävältäsi, joka jo osaa pelata. Mikäli et tunne ketään, joka osaisi pelin, on sitä varten laadittu **Aloittelijasäännöt** ja 60 kortin kiinteä korttipakka. Siinä on enemmän esimerkkejä ja selityksiä kuin perussäännöissä, jotta uusien pelaajien olisi helpompi oppia KKP:jä.

Jos osaat jotain muuta keräilykorttipeliä

Pelaa peli tai pari **Aloittelijasäännöillä** ja kiinteällä 60 kortin pakalla aivan kuin et olisi koskaan pelannut KKP:jä. Lue sen jälkeen **Deluxe-säännöt** ja lisää pakkaasi muutama boosteri, niin pääset tutustumaan pelin hienouksiin ja strategiaan.

DELUXE-SÄÄNNÖT

Jos olet aiemmin pelannut *Taru Sormusten Herrasta* – keräilykorttipeliä, niin useimpien tämän sääntökirjan käsitteiden pitäisi olla sinulle tuttuja.

Uusia käsitteitä ovat: *liittolaiset, arvoesineet, pakanrakentamisen säännöt, aloitusvuorosta maksaminen, neljän sääntö, yhdeksän sääntö, manööverit, jousiammunta, käskyttäminen, uudelleenryhmitys ja siirto.*

Kaksi Tornia – perussettiin liittyvät uudet säännöt löytyvät kuitenkin vain tästä kirjasta. Näihin kuulluvat muutokset *seikkailupakkaan, seikkailureittiin, avainsanoihin* ja uudet säännöt alueen *hallinnasta*.

ALOITTELIJASÄÄNNÖT

Aloittelijapakan kiinteä 60 kortin osa on tarkoitettu käytettäväksi aloittelijasääntöjen kanssa, mutta pakettiin sisältyvät kolme harvinaista korttia (ja boosterikortit) eivät. Näissä korteissa saatetaan viitata sääntöihin, joita Aloittelijasäännöissä ei ole.

Mikäli tämä on ensimmäinen kerta kun pelaat keräilykorttipeliä, tulee sinun ottaa harvinaiset kortit ja boosterit sivuun. Harvinaiset kortit (englanniksi Rare) on merkitty **R**-kirjaimella oikean alakulman keräilytiedoissa.

Aloittelijasäännöissä kerrotaan, kuinka pelataan kahden tai useamman pelaajan peli, kun jokaisella on *Kaksi Tornia* – aloittelijapakka. Muissa *Taru Sormusten Herrasta* KKP aloittelijapakoissa saattaa olla viitteitä sääntöihin, joita tässä sääntökirjassa ei kuvata.

JOHDANTO

Tämä Deluxe-säännöstö noudattaa samaa yleistä muotoa kuin Aloittelijasäännöt. Oletamme, että Aloittelijasäännöstö on sinulle tuttu.

Aloittelijasääntöjen ja Deluxe-sääntöjen yhdistelmä korvaa kaikissa aiemmissasääntökirjoissa (myös Sääntölaajennuksessa “Expanded Rulebook”) olevat säännöt. Et tarvitse näiden kahden lisäksi muita sääntöjä TSH KKP:n pelaamiseen.

Kaksi Tornia – pelin uusia sääntöjä etsivät kokeneet pelaajat voivat siirtyä suoraan sivulle 26.

ANSIOLUETTELO

Suunnittelu: Joe Alread, Chuck Kallenbach, Tom Lischke, Mike Reynolds. **Projektinjohto:** Tim Ellington. **Taiteellinen johto:** Dan Burns. **Graafinen suunnittelu:** Joe Boulden, Jeff Hellerman, Leslie Burns, Rob Burns, Ed Gartin. **Pelitestauksenjohto:** Brian Kallenbach, Geoff Snider. **Tuotanto:** Ross Campbell, Mike Carosi, Sandy Wible. **New Line Cinemasta:** John Mayo, Mark Ordesky, Glen Sharah. **Tolkien Enterprises – yhtiöstä:** Laurie Battle. **Erityiskiitokset:** Brad Defruiter, Evan Lorentz, lukuisat pelitestaajamme – ja, kuten aina ennenkin – Warren Holland.

TÄRKEITÄ KÄSITTEITÄ

KORTTITYYPIT

Aloittelijasäännöissä mainitut kaksi korttityyppiä käsitellään seuraavilla sivuilla: Liittolaiset ja Arvoesineet.

LIITTOLAISET (ALLY)



Kaikilla henkilökorteilla on sama perusmuoto. **Liittolainen** on henkilö, joka auttaa hahmojasi etäältä kulkematta heidän kanssaan. (Jokaisella liittolaisella on kotipaikka, jossa hän voi osallistua taisteluihin hahmojesi rinnalla.)

Joissakin korteissa saatetaan sallia, että liittolainen saapuu saattueesi seuraksi myös muualle kuin omaan kotipaikkaansa.

Aiempien settien liittolaisilla ei ole kotipaikkaa *Kaksi Tornia* - seikkailureitillä. *Kaksi Tornia* - seikkailureitin paikat on merkitty tornikuviolla (kuten 3 ja 4).

ARVOESINEET (ARTIFACT)



Arvoesine on ainutlaatuinen ase, haarniska tai muu erityinen esine, jota hahmo käyttää.

Velhojen sauvat, Palantirit, Balrogin aseet, Bilbon mithrilpaita, Narsilin sirpaleet ja Haltiasormukset (ei kuitenkaan Yksi Sormus) ovat kuvattuna arvoesinekortteissa.

Arvoesineitä käytetään pelissä kuten muita esineitä, vaikka ne ovatkin eri korttityyppejä. Kortit, jotka vaikuttavat esineisiin tai omaisuuteen eivät vaikuta arvoesineisiin.

KULTTUURI

Kolme kulttuuria esiintyy ensimmäistä kertaa *Kaksi Tornia* – perussetissä: **Rohan** (Rohirrimin miehet ja naiset), **Mustainmaa** (mustainmaalaisiksi kutsutut villi-ihmiset) sekä **Raider** (idän ja etelän ilkeät kansat).

Kulttuurien nimet ja lyhenteet

Vapaiden kansojen kortit	Varjon kortit
 Kääpiöt	 Mustainmaalaiset
 Haltiat	 Isengard
 Gandalf	 Moria
 Gondor	 Raider
 Rohan	 Sormusaaveet
 Kontu	 Sauron

ELINVOIMA

Parantaminen

Aloitettaessa kierros turvapaikassa ei liittolaisia saa parantaa. Parantamissääntö koskee vain kumppaneita.

Kuolema

Jos kantajalleen elinvoimabonuksen antava kortti poistetaan, kuolee kantaja välittömästi, mikäli hänen haavojensa määrä on vähintään jäljelle jäävän elinvoiman määrä.

Rasittaminen

Mikäli jonkin toiminnan suorittaminen vaatii hahmoa rasittamaan itseään X kertaa, tulee hahmolla olla X+1 elinvoimapistettä jäljellä. Muutoin toimintoa ei voida suorittaa.

VALMISTELUT PELIÄ VARTEN

PAKAN KOKOAMINEN

Jokainen pelaaja tarvitsee alussa vähintään 71 korttia:

- Frodo ja hänellä kannossa Yksi Sormus (2 korttia)
- vähintään 60 kortin nostopakka
- 9 kortin seikkailupakka

Sormuksen viejä

Pelin alussa sinulla tulee olla yksi kappale Frodo-korttia (mikä tahansa versio kelpaa) joka kantaa Sormusta (edelleenkin mikä tahansa versio käy). Nämä kaksi korttia eivät kuulu nostopakkaasi eli niitä ei lasketa mukaan Vapaiden Kansojen korttimäärään.

Nostopakka

Nostopakassasi tulee olla vähintään 60 korttia ja Varjon ja Vapaiden Kansojen kortteja tulee olla yhtä monta. Nämä sekoitetaan keskenään. Mukana ei saa olla Sormuskorttia eikä paikkoja.

Kutakin korttia saa nostopakassa olla korkeintaan neljä kappaletta. Alaot sikoteivät ole merkityksellisiä.

Sinulla voi siis olla pakassasi neljä kertaa Aragorn, Kuningas Maanpaossa; tai sinulla voi olla tuo kortti kaksi kertaa ja kaksi kertaa kortti Aragorn, Pohjoisen samooja. Molempia kortteja ei voi olla neljää, koska niillä on sama nimi, vaikkakin alaotsikko on eri.

Poikkeus: Koska Frodo kuuluu aina osana saattueeseen, saa nostopakassa olla vain kolme Frodoa.

Vetäessään viimeisen kortin nostopakasta ei häviä automaattisesti. Peliä jatketaan niillä korteilla, jotka kädessä ja pelissä sillä hetkellä on. Älä sekoita käytetyistä korteista itsellesi uutta pakkaa, näin tehdään ainoastaan pelattaessa Aloittelijapakalla ja Aloittelijasäännöillä.

Seikkailupakka

Seikkailupakassa on yhdeksän erilaista paikkakorttia, yksi kutakin paikkanumeroa kohti.

Eri blokkien paikkoja ei voi sekoittaa samaan *seikkailupakkaan*. Seikkailupakan korttien tulee olla joko *Ritariblokista* (setit 1, 2 ja 3) tai *Torniblokista* (setit 4, 5 ja 6).

Koska kaikkien seikkailupakkojen kortit muodostavat yhteisen seikkailureitin, tulee pelin kaikkien pelaajien valita korttinsa samasta blokista.

KUKA ALOITTA?

Aloittelijasäännöissä aloittaja arvottiin. Deluxe-säännöissä pelaajat käyvät huutokauppaa taakka panoksenaan.

Pelaajat sijoittavat huutokauppaan toisiltaan salassa haluamansa määrän mustia merkkejä, joista muodostuu Sormuksen Viejän **taakka**.

Älä käytä liian suurta panosta, koska silloin Sormuksen Viejäsi joutuu aloittamaan liian suurella taakalla ja saattaa korruptoitua helposti. Jos Frodon taakka kasvaa kymmeneen, häviät pelin.

Jos panoksesi nousee yhtä suureksi kuin Sormuksen Viejäsi vastustuskyky, korruptoituu Sormuksen viejä ennen pelin

alkua ja häviät jo ennen kuin kukaan ehtii pelata ensimmäistäkään korttia.

Jokainen pelaaja sulkee muilta salassa haluamansa määrän taakkamerkkejä käteensä. Kaikkien ollessa valmiita avataan kädet samaan aikaan. Enitentarjonnut pelaaja saa päättää kuinka monentena hän on pelivuorossa. Minkä tahansa paikan saa valita.

Seuraavaksi toiseksi eniten tarjonnut saa valita jäljellä olevista alotuspaikoista. Näin jatketaan kaikkien pelaajien osalta. Muistakaa pitää lukua siitä, paljonko kukin tarjosi, sillä tämä määrä asetetaan hänen Frodo-kortilleen taakaksi.

Mikäli kaksi tai useampia pelaajia on tarjonnut saman määrän, arvotaan valintajärjestys heidän välillään.

Tom, Jarmo, Timo ja Anneli pelaavat ja tarjoavat aloitustuorosta seuraavasti: Tom 3, Jarmo 4, Timo 3 ja Anneli 1. Jarmo saa valita ensimmäisenä ja hän päättää aloittaa kierroksen (ja sijoittaa 4 taakkamerkkiä Frodolle). Tom ja Timo ovat tarjonneet yhtä paljon ja Tomin voitettua kolikonheitossa hän saa valita seuraavaksi. Hän ottaa kakkosvuoron (3 taakkaa Frodolle). Timo ottaa viimeisen vuoron (3 taakkaa), joten Annelille jää kolmas pelivuoro (1 taakka).

Ensimmäinen pelaaja istuutuu pöydän ääreen ja muut asettuvat pelivuoron mukaan aloittajasta myötöpäivään.

Aseta seikkailupakka (kuvapuoli alas) ja Frodo (kuvapuoli ylös) pöydälle. Suurin Sormus asetetaan Frodon alle niin, että kortin otsikko jää näkyviin. Tarjouksessa Frodolle muodostunut taakka asetetaan Frodo-kortin päälle.

Ensimmäinen pelaaja asettaa ykköspaikkaa kuvaavan korttinsa (seikkailupakastaan)pöydälle seikkailureitin alkukohdaksi. Kaikki pelaajat siirtävät pelinappulansa tämän kortin päälle.

Saattueen muodostaminen

Aloittelijasäännöissä pelaajat valitsevat aloitussaattueensa sen mukaan, mikä aloittelijatuote heillä on. Deluxe-säännöissä pelaajat voivat muokata aloitussaattuettaan.

Aluksi saattueessa on Frodo, joka kantaa Sormusta. Voit pelata muita kumppaneita (ei liittolaisia, tavaroita, arvoesineitä eikä olosuhteita) nostopakastasi (vapaassa järjestyksessä), kunhan aloituskumppaniesi varjohinta ei nouse yli neljän.

Näistä saattueen jäsenistä ei lisätä taakkamerkkejä. Aluetta koskeva teksti ei myöskään ole voimassa aloitussaattuetta koottaessa.

Voit halutessasi noudattaa aloituskumppanin kortissa olevaa “Pelatessasi tämän kortin”-tekstiä. Voit myös pelata ensin kumppanin, joka on vaatimuksena toisen kumppanin saamiselle.

Jos Legolas on aloitussaattueessasi, voit käyttää häntä pelataksesi toisen haltiakumppanin, jonka kortissa lukee “Pelataksesi tämän kortin on sinun löydettävä haltia.”

Ainakin yhden aloitussaattueesi jäsenistä on oltava pelattavissa ilman muita kumppaneita.

Aloitussaattueet valitaan ja paljastetaan pelijärjestyksessä. (Turnauspeleissä voi aloitussaattuetta vaihdella pelistä toiseen.)

PELAAMINEN

Kukin pelaaja vuorollaan (myötäpäivään kiertäen) pelaa seuraavat vaiheet:

1. Saattuevaihe
2. Varjovaihe
3. Manööverivaihe
4. Jousiammuntavaihe
5. Sijoitteluvaihe
6. Taisteluvaihe/vaiheet
7. Uudelleenryhmittäytymisvaihe

Yksi pelaaja kerrallaan pelaa kaikki nämä vaiheet läpi, jonka jälkeen pelivuoro siirtyy järjestyksessä seuraavalle pelaajalle.

Vaikka pelivuoro kiertääkin myötäpäivään (vasemmalle), niin monet pelin tapahtumista kierteävät vastapäivään eli oikealle.

I. SAATTUEVAIHE

Vaikka säännöt sallivat korttien vetämisen yleensä vain uudelleenryhmittäytymisvaiheessa, on monilla korteilla vaikutus, joka mahdollistaa vetämisen myös saattuevaiheen aikana.

Seuraava sääntö rajoittaa tällaista korttien vetämistä:

Neljän sääntö: Et saa vetää (tai ottaa käteesi) yli 4 korttia oman saattuevaiheesi aikana.

Tämä koskee kaikkia käteen otettavia kortteja riippumatta siitä, millä tavoin ne otetaan käteen. Tämä sääntö ei koske kortteja, jotka vedetään “jokaisen pelivuorosi aluksi”. Mikäli joku tapahtuma vaatisi sinua rikkomaan tätä sääntöä, pelataan tapahtumasta niin paljon kuin mahdollista ja loppuosa jätetään tekemättä.

Kumppanien pelaaminen

Yhdeksän sääntö: Sinulla voi olla korkeintaan 9 kumppania pelissä ja kuolleiden pinossa samanaikaisesti. (Jokainen kappale ei-ainutlaatuista kumppania pelissä tai kuolleiden pinossa lasketaan eri kumppaniksi.)

Jos sinulla on •Merri (ainutlaatuinen kumppani) ja kaksi Kääpiövartijaa (ei-ainutlaatuinen kumppani) kuolleiden pinossasi, saa sinulla olla saattueessasi korkeintaan 6 kumppania.

Liittolaisten pelaaminen

Liittolaiset ovat hahmoja, joita ei lasketa saattueesi jäseniksi. Ne pelataan saattueen taakse riviin, jota kutsutaan tukialueeksi. Liittolaisia voit pelata minkä tahansa saattuevaiheesi aikana (sinun ei tarvitse odottaa saattueen saapumista liittolaisen kotialueelle.) Pelissä olevien liittolaisten määrälle ei ole rajoituksia.

Arvoesineiden pelaaminen

Vapaiden kansojen arvoesineet pelataan aivan samalla tavalla kuin vapaiden kansojen esineet.

VARJOVAIHE (-ET)

Varjokorttien pelaaminen

Varjon arvoesineet pelataan aivan samalla tavalla kuin varjon muutkin esineet.

Voit käyttää (ja rasittaa) toisen pelaajan hahmoa maksaaksesi hinnan varjokortin tai erityisominaisuuden käyttämisestä.

Varjon pelaajat saavat keskustella ja tehdä suunnitelmia keskenään. He voivat mainita kädesssänsä olevia kortteja nimeltä, mutta eivät saa näyttää kortteja toisilleen. He voivat tehdä sopimuksia, mutta ne eivät ole sitovia.

MANÖÖVERIVAIHE

Aloittelijasäännöissä ei manöövereitä ollut ollenkaan. Deluxe-sääntöihin on lisätty manööverivaihe ennen jousiammuntavaihetta, jotta pelaajat voivat suorittaa manöövereitä.

Tämän vaiheen aikana sinä ja vastustajasi voitte suorittaa manöövereita (“**Maneuver**”-sanalla merkittyjä erikoiskykyjä pelissä olevilla korteilla sekä samalla sanalla merkittyjä tapahtumia).

Manööveritoimintojen pelaaminen

Pelaajat voivat suorittaa manööverinsä seuraavalla tavalla.

TOIMINTATAPA

Vapaiden kansojen pelaaja saa ensimmäisenä suorittaa toiminnon ja sen jälkeen kaikki muut, vastapäivään kiertäen. Mikäli pelaaja ei halua suorittaa toimintoa, hän voi jättää vuoronsa väliin. Väliin jättäminen ei kuitenkaan estä pelaajaa suorittamasta toimintoja myöhemmin saman vaiheen aikana.

Kun kaikki pelaajat peräkkäin ovat jättäneet vuoronsa väliin, on vaihe pelattu.

JOUSIAMMUNTAVAIHE

Aloittelijasäännöissä ei ollut jousiammuntavaihetta ollenkaan. Deluxe-säännöissä tässä vaiheessa on mahdollisuus ampua jousella.

Tämän vaiheen aikana sinä ja vastustajasi voitte ampua (“**Archery**”-sanalla merkityt erikoiskyvyt pelissä olevilla korteilla sekä samalla sanalla merkityt tapahtumat).

Jousiammuntatapahtumat

Pelaajat toimivat samalla tavalla kuin edellisessä vaiheessa kuvattiin. Kaikkien jätettyä vuoronsa väliin siirrytään tulituksen vaikutuksiin.

Varsinainen ampuminen

Jousilla ampuvat liittolaiset voidaan laskea saattueen tulivoimaan mukaan, mikäli saattue on heidän kotialueellaan tai kortissa on sanottu heidän voivan osallistua ampumiseen.

5. KÄSKYTYSVAIHE

Aloittelijasäännöissä ei käskytystapahtumia ollut. Tämä mahdollisuus on kuitenkin lisätty Deluxe-sääntöihin.

Tämän vaiheen aikana sinä ja vastustajasi voitte käskyttää hahmoja (“**Assignment**”-sanalla merkityt erikoiskyvyt pelissä olevilla korteilla sekä samalla sanalla merkityt tapahtumat).

Sen jälkeen voit määrätä kumppaneita puolustamaan vihollisten hyökkäyksiä vastaan. Kaikkien käskytystoimien tulee olla tehty ennen puolustajien valintaa.

Käskytysvaiheen jälkeen jokaista kumppania kohden pelataan oma taisteluvaihe.

Käskytystapahtumat

Pelaajat suorittavat käskytystapahtumat samalla tavalla kuin edellisissäkin vaiheissa. Kaikkien pelattua haluamansa tapahtumat siirrytään puolustajien valintaan.

Useat käskytystoiminnot määräävät avustajan jonkin kumppanin käskyvaltaan. Nämä komentosuhteet toimivat 1:1 -periaatteella eli kumpikaan osapuolista ei voi olla toisessa käskytysuhteessa muun hahmon kanssa.

Puolustajien valinta

Saattueen ollessa liittolaisen kotialueella (tai jonkin kortin salliessa liittolaisen osallistumisen taisteluun) voidaan liittolainen komentaa taisteluun samalla tavoin kuin kumppani komennettaisiin.

6. TAISTELUVAIHE (-ET)

Taistelun ratkaiseminen

Mikäli taisteluun osallistuu jommalla kummalla puolella kaksi tai useampia osapuolia, käytetään heidän yhteenlaskettua taisteluvoimaansa.

Jos taistelu peruuntuu, se päättyy heti eikä kumpikaan voita tai häviä.

Jos kaikki toisen osapuolen hahmot poistetaan taistelusta ennen sen alkamista, taistelua ei suoriteta.

Jos kaikki toisen osapuolen hahmot poistetaan taistelun aikana ennen voimien yhteenlaskua, voittaa toinen osapuoli.

Taistelua ratkaistaessa se osapuoli, jonka voima on yli nolla voittaa ja tappaa toisen osapuolen. Jos molempien voima on nolla, varjon puoli voittaa mutta ei tapa vastustajaa.

RAIVO

Käskytysvaihe (Raivo)

Deluxe-säännöissä on pelaajilla mahdollisuus pelata käskytystapahtumia myös tässä vaiheessa.

Raivokäskytysvaiheessa sellainen vaikutus, joka koskee ei-raivokasta hahmoa jätetään huomioimatta.

Hahmon on oltava raivokas raivokäskytysvaiheen alussa, jotta sitä voidaan käyttää tässä vaiheessa.

Liittolainen, joka pystyi osallistumaan normaaliin taisteluun (joko koska saattue oli liittolaisen kotialueella tai jonkin kortin vaikutuksen vuoksi) voi osallistua myös raivovaiheen taisteluun.

Taisteluvaihe(-et) (Raivo)

Kun hahmo on määrätty osallistuvaksi raivovaiheen taisteluun, on kyseinen taistelu ratkaistava myös tuon hahmon osalta, vaikka hahmo jotenkin muuttuisikin ei-raivokkaaksi.

7. UUELLEENJÄRJESTÄYTYMISVAIHE

Aloittelijasäännöissä ei ollut uudelleenjärjestäytymistä. Deluxe-säännöissä pelaajat voivat tässä vaiheessa suorittaa uudelleenjärjestäytymistoimintoja.

Uudelleenjärjestäytymisvaiheessa pelaajat voivat suorittaa uudelleenjärjestäytymistoimintoja (**“Regroup”**-sanalla merkityt erikoiskyvyt pelissä olevilla korteilla sekä samalla sanalla merkityt tapahtumat). Tämän jälkeen jokainen varjon pelaaja järjestelee kätensä.

Uudelleenjärjestelytoiminnot

Pelaajat voivat suorittaa uudelleenjärjestäytymistoimintoja samalla tavoin kuin edellisissäkin vaiheissa. Kaikkien pelattua riittävästi tapahtumia jatketaan varjopelaajien käsien järjestelystä.

Siirtoraja

Jos siirtoraja muuttuu kierroksen aikana, pysyy muutos voimassa koko kierroksen, vaikka muutokseen vaikuttaneet tekijät muuttuisivatkin.

MUITA TÄRKEITÄ SÄÄNTÖJÄ

TOIMINNOT

Lähes kaikki pelin aikana tapahtuva on jonkinlainen toiminto. Pelaajat tekevät toimintoja pelatessaan kortteja, käyttääkseen erityiskykyjä, siirtääkseen saattuettaan, järjestäessään kättään jne.

Pakollinen vai vapaaehtoinen

Jokainen toiminto on joko vapaaehtoinen tai pakollinen. Vapaaehtoisia toimintoja ovat: tapahtumat, erikoiskyvyt tai tapahtumat, joiden kuvauksessa käytetään sanoja “halutessaan”, “saa” tai “voi”. Muut tapahtumat ovat pakollisia.

Jos useampia tapahtumia osuu samaan hetkeen (esimerkiksi useampi “jokaisen vuorosi aluksi” -tapahtuma), saa vapaiden kansojen pelaaja päättää niiden järjestyksen.

Vastaustoiminnot

Kun kaikki tiettyyn asiaan liittyvät toiminnot on pelattu, pelaajat saavat suorittaa vastaustoimintoja kyseiseen tapahtumaan käyttäen normaalia toimintotapaa.

Vastaus on ajoitusmääre joka tarkoittaa, että toiminto voidaan pelata (tai käyttää erikoiskykyä) tietyn tapahtuman sattuessa. Samaan tapahtumaan voi vastata useammankin kerran.

Joskus vastaustoiminto keskeyttää toisen toiminnon ennenkuin se ehditään ratkaista. Kun näin tapahtuu, alkuperäinen tapahtuma ei toteudu, mutta sen hinta ja vaatimukset jäävät silti voimaan.

Vaatimukset

Tarkista kaikki toiminnon (esim. kortin pelaamisen) vaatimukset ennen kuin maksat sen hinnan. Jokin kortit

saattavat esimerkiksi vaatia, että pystyt laskemaan varjoaltaassa olevat pelimerkit.

Vaiheiden toiminnot

Vaiheiden toimintoihin kuuluvat erityiskykyjen käyttäminen ja tapahtumakorttien pelaaminen. (*Poikkeus:* vastaustoiminnot eivät ole vaiheen toimintoja.)

Jos toiminto voidaan pelata eri vaiheissa (esimerkiksi manööveri- tai taisteluvaiheessa), katsotaan sen tyyppin olevan se, jossa vaiheessa se pelataan.

Hinta ja vaikutukset

Hinta tai vaikutus voi olla varjomerkkien lisääminen tai poistaminen, hahmon rasittaminen, kortin poistaminen kädestä tai jokin lukuisista muista vaihtoehdoista. Hinta ilmoitetaan kortissa yleensä sanalla “to” (muodossa “pay X to do Y” eli maksa X, jotta saat tehtyä Y. Tässä X on hinta ja Y vaikutus.)

Hinta

Mikäli kortilla tai erikoiskyvyllä on hinta, on se maksettava jotta korttia/kykyä saa käyttää.

Aina maksaessasi hinnan koskee maksu vain yhtä korttia.

Jos toiminto torjutaan, ei vaikutusta tapahdu, mutta hinta ja vaatimukset on silti maksettava.

Vaikutukset

Mikäli kortin tai erityiskyvyn vaikutus vaatii sinua suorittamaan toiminnon etkä kykene siihen, on siitä suoritettava niin paljon kuin mahdollista ja loppuosa jätettävä huomioimatta.

Jos seurauksena on poistaa kädestä kaksi korttia ja kädessäsi on vain yksi, luovut ainoasta kortistasi ja unohdat loput (toisen kortin).

Mikäli seuraus vaatii sinua valitsemaan kahdesta eri toiminnosta, on sinun (mikäli mahdollista) valittava se, jonka pystyt kokonaan suorittamaan.

Jos pystyt täyttämään kaikki vaatimukset ja maksat hinnan kortin pelaamisesta, saat pelata kortin, vaikka sillä ei olisi mitään vaikutusta.

Poikkeus: Jos suoritat toiminnon, jonka vaikutuksiin kuuluu kortin pelaaminen kädestä tai pakasta, on kyseinen kortti pelattava.

Tämä poikkeus vaikuttaa kaikenlaisiin toimintoihin (tapahtumakorttien pelaamiseen, erityiskykyjen käyttämiseen “pelatessasi”-tekstiin jne) ja kaikkiin erilaisiin tapoihin, joilla kortti voidaan pelata pois lukien kortin pelaaminen suoraan nostopakasta.

Vaikutuksen aiheuttaja on se kortti, johon vaikutus on painettu. Vaikka kortti saattaa vaatia hahmoa rasittamaan itseään, ei hahmo ole vaikutuksen aiheuttaja.

Joillakin korteilla voi olla useampia vaikutuksia liittyen samaan ehtoon. Silloin lasketaan jotain pelissä olevaa ja jos niitä on tiettyä määrää enemmän, on vaikutus suurempi.

Uglukin teksti on seuraava:

Jos löydät 2 🖐️ jäljittäjää, on Uglukin voima +3.

*Jos löydät 3 🖐️ jäljittäjää, on Uglukin **vahinko +1**.*

Sinun ei tarvitse löytää viittä jäljittäjää saadaksesi molemmat edut. Kolme riittää täyttämään sekä ensimmäisen että toisen ehdon.

LIITTOLAISET

Liittolaiset eivät ole kumppaneita eivätkä seuraa saattueesi mukana seikkailureittiä. Liittolaiskorteissa on ilmoitettu kotipaikka heti kortin tyypin jälkeen (esim. **ALLY • HOME 3** • **MAN** eli **LIITTOLAINEN • KOTI 3** • **IHMINEN**). Kaikkien tukialueellasi olevien liittolaisten katsotaan olevan kotipaikassaan.

Liittolaiset eivät yleensä osallistu jousiammuntaan tai taisteluihin. Erikoiskykyjä (kuten jousiammunta- tai taistelutoiminnot) voidaan käyttää normaalisti.

Saattueen ollessa liittolaisen kotipaikalla nämä osallistuvat kuitenkin jousiammuntaan ja taisteluihin.

Tämä ei tarkoita sitä, että liittolaisen tulisi saada haava tai joutua vapaiden kansojen pelaajan komentamaksi taisteluun vaan sitä, että vapaiden kansojen pelaaja voi halutessaan tehdä niin.

Varjon pelaaja voi käskyttää ennestään käskyttämätöntä palvelijaansa saattueen ollessa sen kotipaikalla.

Joissain korteissa on vaikutuksia, joilla liittolainen voi osallistua peliin myös saattueen ollessa muualla kuin liittolaisen kotipaikalla. Tällöin liittolaista pelataan aivan kuin se olisi saattueen mukana.

AINUTLAATUISUUS

Ainutlaatuiset kortit

Kaksi korttia kuvaa samaa asiaa, jos niiden otsikko on sama (vaikka alaotsikoissa tai keräilytiedoissa olisikin eroa) tai jos niissä on sama keräilytieto (vaikka otsikoissa olisikin eroa). Kahdella kortilla voi olla sama otsikko vaikka ne olisivat erikielisiä.

AKTIIVISET KORTIT

Joskus moninpelissä saattaa olla kaksi kappaletta samaa varjon korttia pelissä samanaikaisesti.

Ainoastaan vapaiden kansojen pelaajan oikealla puolella lähinnä istuvan varjopelaajan ensimmäinen tällaisen kortin kappale (tai ensimmäiset 4 kappaletta) vaikuttavat kerralla. Muut kappaleet ovat myös aktiivisia, mutta niiden tekstiä ei noudateta.

SORMUS

Suurin Sormus on erikoiskortti joka ei kuulu vapaille kansoille eikä varjolle. Sillä ei ole varjopistehintaa ja sen tyyppi on "The One Ring" (Sormus).

Sormuksesta on kolme eri versiota: Mahtisormus, Isildurin Turma ja Vastaus Kaikkiin Arvoituksiin. Aloittelijasäännöissä kerrotaan kuinka Mahtisormus toimii, koska juuri se versio Sormuksesta tulee aloittelijapaketin mukana. Muiden versioiden eroavaisuudet ovat:

Milloin Sormusta voi käyttää?

Isildurin Turmassa on myös vastaustoiminto, jolla Sormus voidaan laittaa sormeen. Sormuksen Viejä voi käyttää tätä toimintoa milloin tahansa ollessaan saamassa haavan, ei ainoastaan taisteluvaiheen aikana. Vastauksessa Kaikkiin Arvoituksiin on myös erityiskyky (ei vastaustoiminto), jolla Sormuksen voi laittaa sormeesa.

Mitä tapahtuu Sormuksen ollessa sormessa?

Sormuksen Viejän pitäessä sormessaan Isildurin Turmaa saa hän kaksi taakkapistettä jokaisen haavan sijaan (minkä tahansa pelivaiheen aikana).

Sormuksen Viejän pitäessä sormessaan Vastausta Kaikkiin Arvoituksiin saa hän +2 bonuksen voimaansa ja lisää yhden taakkapisteen kunkin haavan sijasta (mutta ainoastaan taisteluvaiheessa).

Kuinka Sormus otetaan pois sormesta?

Jos Sormuksen Viejä laittaa Sormuksen (mikä tahansa versio) sormeensa uudelleenjärjestäytymisvaiheen aikana, hän ottaa sen pois kyseisen vaiheen lopuksi.

SEKALAISTA

Poistopakka

Poistopakat pidetään aina kuvapuoli ylöspäin ja kortit laitetaan niihin yksitellen, niin että kaikki pelaajat näkevät poistettavat kortit.

Oman poistopakan saa käydä läpi milloin tahansa, mutta ei vastustajien.

Kun kortti poistetaan pelistä mistä tahansa syystä, kaikki sen päälle pelatut tai pinotut kortit poistetaan myös.

Korttien pelaaminen nosto- tai poistopakasta

Poistopakan järjestyksellä ei ole väliä ja voit asettaa minkä tahansa kortin päällimmäiseksi pelattuasi siitä.

Jos haet tiettyä korttia nostopakastasi mutta et löydä sitä (tai päätätkin olla pelaamatta sitä) ei tästä tule mitään rangaistusta.

Katsominen / paljastaminen

Kun pelaajan käsketään *katsoa* (“Look at”) kortti, hän ei näytä sitä muille.

Kun pelaajan käsketään *paljastaa* (“Reveal”) kortti, se näytetään kaikille pelaajille.

Muutokset numeroarvoihin

Kun kaikki muutokset numeroarvoihin (esim. voimaan, elinvoimaan, varjopistehintaan tai jousiammunta-arvoon) on laskettu mukaan ja tulos menee alle nollan, käsitellään tätä lukua nollana.

Korttien siirtäminen pakasta ja pinosta toiseen

Aina kun kortti siirretään pakasta toiseen (kuten sekoitettaessa poistopakasta otettu kortti nostopakkaan) on kortti näytettävä kaikille, jotta kaikki tietävät että oikea kortti siirrettiin.

Pinoaminen

Kortin pinoaminen ei tarkoita sen pelaamista. Pinotut kortit asetetaan kuvapuoli ylöspäin ja kuka tahansa pelaaja voi katsoa niitä halutessaan. Pinotut kortit eivät ole pelissä eikä niitä voi löytää.

Pinottuja kortteja ei huomioida laskettaessa jonkin kortin ainutlaatuisuutta. Pinottu ainutlaatuinen kortti voi olla pelissä jossain muualla. Samanlaisia ainutlaatuisia kortteja voidaan pinota keskenään.

Esineiden ja arvoesineiden siirtäminen

Vapaiden kansojen hahmot voivat vaihtaa keskenään arvoesineitä ja esineitä saattuevaiheen aikana maksamalla uudelleen siirrettävien esineiden varjopistehinnan. (Varjon palvelijat eivät voi siirtää arvoesineitä tai esineitä.)

Molempien siirtoon osallistuvien hahmojen tulee olla samassa paikassa. (Muista että liittolaiset ovat saattuevaiheen aikana aina kotonaan.)

Arvoesineen tai esineen voi ottaa vastaan ainoastaan hahmo, joka voi sitä kantaa (kortissa lukee “bearer must be” eli “kantajan on oltava”). Esineitä tai arvoesineitä ei voi vapaaehtoisesti heittää pois.

Kortin siirtäminen ei ole sen pelaamista. Vaikka kortin siirtämisestä maksetaan hinta, ei “when you play” eli “pelatessasi” -tekstiä noudateta.

KAHDEN TORNIN UUDET SÄÄNNÖT

FORMAATIT

Jokainen peli noudattaa nykyään jotain seuraavista formaateista:

- Torniblokki (kortteja ainoastaan seteistä 4, 5 ja 6)
- Ritariblokki (kortteja ainoastaan seteistä 1, 2 ja 3) tai
- avoin (kaikki kortit sallittuja (poislukien ritariblokin paikat)

SEIKKAILUPAKKA

Kaksi Tornia -perussetissä paikat on merkitty Tornisymbolilla (♣). Kahden Tornin paikat on numeroitu 1♣:stä 9♣:hen samoin kuin Sormuksen Ritareissa paikkojen numerot olivat 1-9.

Nämä 9 uutta paikkaa ovat vaihtoehto alkuperäisille paikoille, ei laajennus. Pelin seikkailupakassa saa olla ainoastaan 9 paikkaa.

Eri blokkien paikkoja ei saa sotkea samaan seikkailupakkaan.

SEIKKAILUREITTI

Kahden tornin paikat on merkitty ♣:llä. Sormuksen ritareissa vastaavaa symbolia ei ollut, siksi korteissa on “tyhjä” tunnus.

Suurella Salilla on paikkanumero 6 ja symboli 6. Hämypuron laaksolla on myös numero 6, mutta ilman symbolia ♣ (eli se kuuluu Sormuksen ritarit -blokkiin).

Palvelijat

Varjon palvelijoiden osalta käytetään paikkanumeroa eikä ollenkaan symbolia.

Morian örkki saattaa vaeltaa paikassa 3 (Ritariblokki) yhtä hyvin kuin paikassa 3♣ (Torniblokki)

Liittolaiset

Liittolaisten kotipaikasta käytetään koko tunnusta. Ritariblokin liittolaisilla ei ole kotipaikkaa Torniblokissa. *Elrondin kotialue on 3, ei 3♣.*

Peliteksti

Jos kortin tekstissä mainitaan paikkanumero, on siinä blokin tunnus mukana.

Kortilla Hobittien hiipiminen (Taistelu: Paikoissa 1-5 peruuttaa taistelun johon osallistuisi hobitti. Kaikissa muissa paikoissa, lisää hobitin voimaan +2.) ei voi peruuttaa taistelua Torniblokissa, sen sijaan se kasvattaa hobittien voimaa.

AVAINSANAT

Varaamattomat avainsanat

Uusia varaamattomia avainsanoja ovat taistelutanner (battleground), Itäläinen (Easterling), Entti (Ent), kone (machine), Eteläinen (Southron), urhea (valiant) sekä kyläläinen (villager).


Varatut avainsanat

Uusia varattuja avainsanoja ovat väijytys (ambush), Sormuksen lumoissa (Ring-bound), ei lumoissa (nonbound) ja hätäilemätön (unhasty).

Väijytys: Kun vapaiden kansojen pelaaja käskyttää jonkin hahmoistaan taisteluun sellaisen palvelijan kanssa, jolla on avainsana **väijytys** ●, voi palvelijaa ohjaava varjon pelaaja lisätä ●:n.

Jos vapaiden kansojen pelaaja käskyttää jonkun eteläisen kimppuun, jolla on väijytys ●, saat lisätä 2 merkkiä varjoaltaaseen.

Sormuksen lumoissa ja ei lumoissa: Ainoastaan kumppanit (ei liittolaiset tai palvelijat) voivat olla joko ei-lumoissa tai lumoissa. Kaikki ne kumppanit, joilla ei lue avainsanaa Sormuksen lumoissa, ovat ei-lumoissa. *Poikkeus:* Kaikki Frodon ja Samin versiot ovat Sormuksen lumoissa.

Hätäilemätön on varattu avainsana, jota käytetään enttien yhteydessä ja sen merkitys on: “Tämä liittolainen voi osallistua jousiammuntaan tai taisteluihin ainoastaan kotipaikallaan tai -kortin sen salliessa.”

ALUEEN HALLINTA

Varjon pelaajat voivat nyt vallata tietyn alueen seikkailureitiltä ja vapaiden kansojen pelaaja voi vapauttaa vallatun alueen. Joidenkin korttien vaikutuksissa viitataan näihin hallinnassa oleviin alueisiin.

Hallinta

Varjon pelaajat voivat käyttää korttien vaikutuksia saadakseen alueen hallintaansa. Varjon pelaaja voi ottaa alueen haltuunsa vasta sitten, kun kaikki pelaajat ovat kulkeneet sen ohi. Ohi kulkeminen tulkitaan siten, että kaikki pelaajanappulat ovat suurempinumeroisella alueella.

Kun kaikki pelaajat ovat siirtyneet alueelle 2  tai pidemmälle, voit vallata alueen 1 .

Varjon pelaajan vallatessa aluetta hänen on valittava seikkailureitin se alue, jolla on pienin numero.

Jos 1  on vastustajan hallinnassa ja kaikki pelaajat ovat alueella 4  tai pidemmällä, on sinun valittava haltuunoton kohteeksi 2 .

Otettuasi alueen hallintaasi siirrä alueen kortti tukialueellesi poikittain. Monien korttien vaikutukset *Kaksi Tornia* –setissä riippuvat siitä, montako aluetta sinulla on hallinnassasi.

Hallitsemasi alue on aina aktiivinen ja sen peliteksti toimii kuten seikkailureitilläkin. Toisen pelaajan vuorolla valtaamasi alue pysyy aktiivisena myös omalla vuorollasi.

Vapauttaminen



Vapaiden kansojen pelaajalla saattaa olla kortti, jolla hän voi vapauttaa alueen. Ainoastaan toisen pelaajan hallinnassa (tukialueella) oleva alue voidaan vapauttaa. Et voi vapauttaa aluetta, joka on seikkailureitillä, jonkun seikkailupakassa tai omassa hallinnassasi.

Vapauttaessasi alueen aseta se takaisin seikkailureitille.

Kaikki kyseiselle kortille asetetut muut kortit poistetaan.

Ensimmäisenä on vapautettava suurinumeroisin vastustajiesi hallinnassa oleva alue riippumatta siitä, kuka vastustajistasi sitä hallitsee. (Jos suurinumeroisin alue on sinun hallinnassasi, on sinun vapautettava seuraavaksi suurin aluenumero.)

KULTTUURIMERKIT

Joissain tilanteissa sinua pyydetään “lisäämään -merkki tälle kortille” (tai “-merkki” jne).

Voit käyttää mitä tahansa sopivasti käsillä olevaa nappulaa merkinä. Niiden ei ole pakko olla mitään tiettyä väriä.

Voit käyttää samoja merkkejä, joita käytät taakka- tai haavamerkkeinä, sillä näitä merkkejä ei laiteta hahmokorteille.

ALAOTSIKOT

Joillakin esineillä, arvoesineillä tai tilannekorteilla voi olla alaotsikko. Näitä käytetään samoin kuin hahmokorteissa olevia alaotsikoita.

“Gandalfin sauva, kävelykeppi” ja “Gandalfin sauva” (ilman alaotsikkoa) kuvaavat samaa asiaa.

RATSAILLA

Joidenkin korttien tekstissä esiintyy sana ratsailla (mounted), joka tarkoittaa “hahmolla on hallussaan esinekortti, jonka tyyppi on ratsu (mount)”.

KERÄILIJÄTIETOA

Taru Sormusten Herrasta -keräilykorttipelin **Kaksi tornia** -perussettiin kuuluu 63-korttinen **aloittelijapakka** (näitä on kaksi erilaista), 74-korttinen **deluxe-aloittelijapakka** sekä 11 kortin **boostereita**.

Jokaisessa 11 kortin boosterissa on 1 harvinainen (rare) ja 10 kpl tavallisia (common) tai epätavallisia (uncommon) kortteja.

Aloittelijapakan 60 korttia ovat aina kiinteät, koska kaikissa eri pakoissa nämä kortit pysyvät samoina. Kolme on satunnaisesti valittuja harvinaisia kortteja. Deluxe-aloituspakkaukseen kuuluu lisäksi yksi 11 kortin boosteri. Täydelliseen **Kaksi tornia** -settiin kuuluu 365 korttia: 121 harvinaista, 121 epätavallista ja 121 tavallista sekä kaksi erikoista (premium) joita löytyy ainoastaan aloittelijapakoista.

Jokaisen kortin oikeassa alakulmassa on koodi tyyliin “4 R 12”. Ensimmäinen numero ilmoittaa setin, nelonen kuuluu **Kahteen Torniin**.

Kirjain kertoo kortin yleisyyden, **R** (rare) on harvinainen, **U** (uncommon) epätavallinen, **C** (common) tavallinen ja **P** (premium) erikoinen. Viimeinen luku on kortin numero setissä.

FANTASIAPELIT

- www: <http://fantasiapelit.com>
- Helsinki: Vilhonkatu 4 B, 00100 Helsinki, (09) 650 803
- Joensuu: Torikatu 24, 80100 Joensuu, (013) 284 314
- Jyväskylä: Kauppakatu 2, 40100 Jyväskylä, (014) 216 629
- Oulu: Koulukatu 28, 90100 Oulu, (08) 374 906
- Tampere: Rongankatu 5-7, 33100 Tampere, (03) 222 52 00
- Turku: Yliopistonkatu 33 A, 20100 Turku, (02) 232 84 13

DECIPHERIN YHTEYSTIEDOT

- www: <http://decipher.com> ja <http://lotrfanclub.com>
- sääntökysymykset sähköpostilla (englanniksi): elrond@decipher.com
- asiakaspalvelun email: ccgcustomerservice@decipher.com
- fan club email: help@lotrfanclub.com
- puhelin: (USA) 757-623-3600
- postiosoite: P.O. Box 56, Norfolk, VA 23501-0056

DECIPHER®
The Art of Great Games®

Visit: www.lordoftherings.net



NEW LINE CINEMA
An AOL Time Warner Company

© 2002 New Line Productions, Inc. The Lord of the Rings and the characters, names and places therein, TM The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Decipher Inc. Authorized User. TM, ®, & © 2002 Decipher Inc., P.O. Box 56, Norfolk, Virginia U.S.A. 23501. All rights reserved. Printed in the U.S.A.