

sluge, plaća se za 2 Markera više (sluga luta). Tamni igrači se mogu dogovorati, ali ne smiju pokazivati karte jedan drugom. Kada svi tamni igrači odigraju svoje karte, ulazi se u fazu manevriranja.

3. FAZA MANEVIRANJA (MANEUVER PHASE)

U ovoj fazi odigravaju se akcije manevriranja. Smjer odigravanja je opet na desno.

4. FAZA STRIELACA (ARCHERY PHASE)

Prvo se odigravaju 'akcije strijeljanja'. Nakon toga tamni igrač prebroji svoje sluge s označkom **strijelac** (Archer). Ukupan broj njegovih strijelaca je jednak broju rana (Wounds) koje protivnički igrač mora dodijeliti članovima svoje družine i njihovim pomoćnicima koji učestvuju u borbi. Iza toga igrač koji je na potezu (vodi družinu) prebroji svoje strijelce. Ukupan broj njegovih strijelaca jednak je broju rana (Wounds) koje tamni igrač mora dodijeliti svojim likovima.

5. FAZA DODJELJIVANJA (ASSIGNMENT PHASE)

Prvo se odigravaju 'akcije dodjeljivanja'. One suprotstavljaju likove po principu 'jedan na jedan' i mogu se odigravati samo na likove koji još nisu suprotstavljeni nikome. Zatim igrač čiji je potez odreduje koji će se slobodni (onaj koji još nije suprotstavljen nikome) branitelj (članovi družine i eventualno pomoćnici) suprotstaviti kojem slobodnom služi (Minion). U slučaju da lik ima označku 'branillac+X' (Defender+X) gdje je X broj, on se može suprotstaviti protiv dodatnih X sluge. Nakon toga tamni igrač suprotstavlja preostale slobodne sluge braniteljima. Sluge se mogu udruživati (više sluge na jednog branitelja), dok se članovi družine ne mogu.

6. FAZA BORBE (SKIRMISH PHASE)

U ovoj fazi suprotstavljeni likovi ulaze u sukob. Igrač koji je na potezu odreduje redoslijed **sukoba** (Skirmish). Svaki sukob se rješava pojedinačno, a pobjednik odreduje ukupan zbroj snaga svih likova koji učestvuju u sukobu na jednoj strani. Lik(ovi) s većom ukupnom snagom pobjeduju u sukobu. Ukoliko su likovi jednake snage, tamna strana pobjeđuje. Na svakog lika koji izgubi u sukobu postavlja se jedna rana (Wound). Ukoliko jedna strana u sukobu ima barem dvostruko veću snagu, gubitnik odmah umire. Kada se završe svi normalni sukobi, sve sluge koje imaju označku "Fierce" ponovo napadaju. Ponovo se odigrava faza dodjeljivanja, ali ovaj put od tamnih likova učestvuju samo oni koji imaju označku "Fierce".

7. FAZA REGRUPIRANJA (REGROUP PHASE)

U ovoj fazi tamni igrači svode broj karata u ruci na 8 (po potrebi odbaciti ili povući karte). Ako žele, mogu prvo odbaciti jednu kartu iz ruke.

Igrač koji upravlja slobodnim narodima može birati da li će pomaknuti družinu na sljedeće mjesto i ponovo se vratiti u Fazu Sjenki ili će i on svestri broj karata u ruci na 8 - u tom slučaju tamni igrač odbacuje sve sluge u igri i krug je završen. Slijedeći je na redu igrač na lijevo od dosadašnjeg (u smjeru kazaljke na satu).



© 2001, LM Informatika d.o.o. Sva prava zadržana.
The characters and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a
Tolkien Enterprises under licence to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved.
Decipher Inc. Authorized User. TM, ®, © 2001, Decipher Inc., P.O. Box 56, Norfolk,
Virginia U.S.A. 23501. All rights reserved

Distributer za Hrvatsku: LM Informatika d.o.o., Starotrnjanska 22,
10 000 Zagreb, tel. 01/6130 - 260, fax. 01/6050 - 060,
e-mail: info@lminfo.hr, www.lminfo.hr

Uskoro: www.lminfo.hr/lotr

priprema seta

Postoje dva osnovna decka (Adventure deck i Draw deck), **kup mrtvih likova** (Dead pile) i **kup odbačenih karata** (Discard pile). Možete imati najviše 4 kopije iste karte (istog naslova) u Draw decku. U glavnom setu (Draw pile) morate imati minimalno 60 karata, s tim da se Adventure deck (mjesta), Frodo i Prsten ne računaju. Broj tamnih karata (Shadow) mora biti jednak broju karata slobodnih naroda (Free People). Oznake pečata i kulture olakšavaju izradu setova jer karte s istim **pečatom** (Signet) ili **kulturom** (Culture) jako dobro rade zajedno.



važni pojmovi

Marker (Token): postoje dvije vrste Markera koji dolaze u starterima. Jedni su crvene boje i koriste se za označavanje broja rana na liku (jedan Marker - jedna rana), a drugi tamno plave i koriste se za označavanje cijene (Twilight Cost) i tereta (Burden). U ovu svrhu se mogu koristiti bilo koji predmeti, sve dok se igrači slože oko toga što koji predstavlja.

Tamni fond (Shadow Pool): ovo je područje na stolu u koje se unose i iznose Markeri (Token).

Cijena (Twilight Cost): označava (broj u gornjem lijevom kutu karte) koliko je potrebno pomaknuti Markera u ili iz tamnog fonda (Twilight Pool) kod odigravanja te karte. Ukoliko se odgrava karta slobodnih naroda, Markeri se stavljaju u tamni fond (Twilight Pool), a ako se odgrava tamna karta (Shadow Card), Markeri se uklanjuju iz tamnog fonda.

Sposobnost (Game Text): opisuje dodatne sposobnosti karte.

Životi (Vitality): predstavlja izdržljivost, životnu snagu, volju za životom lika.

Rane (Wounds): smanjuju živote (svaka rana za jedan). Kada mu je broj života jednak nuli, lik umire.

Liječenje (Heal): predstavlja uklanjanje rana s lika (jednu po jednu). Kada je družina na mjestu označenom kao **utočište** (Sanctuary), aktivni igrač može zaličiti ukupno do 5 rana na početku poteza.

Ubijen (Killed): kada je lik ubijen, stavљa se u Dead pile. Ukoliko je lik jedinstven, više se ne može odigravati. Lik ne ide u Dead pile (nego u Discard pile) ukoliko je odbačen (Discarded).

Naprezanje (Exert): označava sposobnost lika da obavi dodatni napor. Kada se ova sposobnost lika upotrijebi, na njega se mora postaviti jedna rana. Ako lik ima vrijednost života 1, iscrpljen je i ne može koristiti ovu sposobnost.

PRAVILA

Za početak ove igre potrebno je da svaki igrač ima svoj deck. Za početak su najbolji starteri (po jedan za svakog igrača) koji sadrže dovoljno karata za odigravanje partije.

vrste karata

Postoje tri osnovne vrste karata: **karte mesta** (Site Cards), **karte slobodnih naroda** (Free Peoples Cards) i **tamne karte** (Shadow Cards; predstavljaju zlo). Karte se dodatno dijele na: **likove** (Characters), **vlasništva** (Possessions), **predmete** (Artifacts), **događaje** (Events - nakon odigravanja odlaze sa stola), **uvjetje** (Conditions - ostaju na stolu dok ih neka druga karta ne izbací).

Simbol karte slobodnih naroda

Simbol tamne karte

Cilj igre je prenijeti **jedinstveni prsten** (The One Ring) do kraja puta. Kraj je označen **mjestom** (Site) koji nosi broj 9 (osim kada se igra sa starterima, gdje je kraj označen mjestom broj 7). Kreće se, naravno, od mesta označenog brojem 1. Nosioci prstena mogu biti samo **Frodo** i **Sam**, ali Sam može nositi prsten samo ako Frodo pogine. To znači da se protivnika može sprječiti na dva načina. Prvo, može se ubiti Froda i Sama. Ukoliko na stolu nema nosioca prstena, igrač je izbačen iz igre. Drugi način je prisiljavanje protivnika na postavljanje **tereta** (Burden). Kada se broj tereta izjednači s **izdržljivosti nosioca** (Resistance), nosilac je **zaveden** (Corrupted) i igrač je izbačen iz igre. U ovoj igri vodit ćeće strane dobra i zla - kada ste vi na redu, vodite svoju **družinu** (Fellowship) kroz nedaće prema kraju puta, a kada je protivnikov red za igru, koristite svoje **sjenke** (Shadow) i **sluge** (Minion) da bi otežali ili sprječili kretanje protivničke družine.



Pomoćnici (Ally): dom im je označen brojem mesta (na karti). Učestvuju u sukobima samo ako je družina u njihovom domu.

Aktivne karte: karte slobodnih naroda glavnog igrača i tamne karte njegovih protivnika su aktivne. Mjesta su aktivna samo ako je na njima družina. Samo aktivne karte utječu na igru.

Jedinstvene karte (Unique): ako je karta jedinstvena (ima označku *) i samo jedna kopija te karte može biti aktivna.

Teret (Burden): označava u kojoj je mjeri Frodo pod utjecajem moći prstena. Ukoliko je broj tereta jednak njegovoj otpornosti, Frodo je zaveden (Corrupted), a igrač koji ga je vodio izbačen iz igre.

Jedinstveni prsten (One Ring): Frodo uvijek počinje igru kao nosilac prstena. Ako nosi prsten, kada je ozlijeden, umjesto rane se na njega može postaviti teret. Ukoliko je broj tereta jednak otporu, glavni igrač izlazi iz igre (izgubio je). Ukoliko Frodo pogine, Sam može preuzeti prsten.

početak igre

Na početku, svaki igrač postavlja svoju družinu licem prema dolje (kako protivnici ne bi videli s kakvom družinom počinjete igru). Družina se, na početku, sastoji od Froda, Jedinstvenog Prstena i jednog ili više **članova družine** (Companion), čija ukupna cijena ne smije prijeći 4. Da bi se odredilo tko će biti prvi na potezu, dolazi do licitacije. Svaki igrač stavlja u ruku određeni broj tamnih Markera koji označavaju broj tereta (Burden). Ti se Markeri poslije postavljaju na Froda. Igrači istovremeno pokazuju broj Markera u ruci. Igrač s najvećim brojem je prvi na potezu (vodi Free People - slobodne narode). Ako je broj Markera jednak, igrač koji je na potezu odreduje se bacanjem novčića. Taj igrač postavlja prvo mjesto (Site s oznakom 1) iz svog pomoćnog seta, Froda s Prstenom i bilo koje članove družine iz svog glavnog seta ukupne cijene (Twilight Cost) do 4 (slikom prema dolje).

faze igre

1. FAZA DRUŽINE (FELLOWSHIP PHASE)

Na početku ove faze vade se svi Markeri iz tamnog fonda (Shadow Pool). Igrač koji je na potezu (vodi slobodne narode) može odigrati člana družine (Companion), pomoćnika (Ally), vlasništvo (Possession), predmet (Artifact) ili stanje (Condition) iz ruke na stol ili može izbaciti jedinstvenog člana družine (s oznakom *) ili pomoćnika iz ruke da bi zaliječio lika s istim imenom (odbacio jednu ranu).

Trošak (Twilight Cost): označava broj Markera koje treba unijeti u tamni fond (Shadow Pool) da bi se odigrala karta slobodnih naroda (Free People). Ukupni broj članova družine (Companion) ne smije prijeći 9 (računaju se i likovi u Dead pile-u). Pomoćnici (Ally) se odigravaju u dio za podršku (nema ograničenja na njihov broj). Vlasništvo i predmeti se odigravaju ispod lika, a ponekad i u dio za podršku (Support Area).

Kretanje družine: igrač koji je na potezu pomakne svoju označku na sljedeće mjesto (mjesto s brojem za jedan većim od trenutnog). Ukoliko ga nema, igrač označen putokazom (strelica na karti mesta) ga mora postaviti. Kada se pomaknu, broj Markera koji treba dodati u tamni fond je broj članova u družini uvećan za broj sjenke na mjestu na koje stiže.

2. FAZA SJENKI (SHADOW PHASE)

U ovoj fazi karte odigravaju svi ostali igrači. Mogu se odigrati sluge (Minion), vlasništva, predmeti i stanja iz ruke na stol. Red odigravanja (igrača) ide na desno (suprotno od smjera kazaljke na satu). Sluge se odigravaju na sredinu stola nasuprot družine. Igrač uklanja onoliko Markera iz tamnog fonda kolika je cijena (Twilight Cost) na kartu koju odgrava. Ukoliko se sluga odgrava na mjesto čiji je broj manji od broja

