

AGES 9+
2 to 4 Players

RISK[®]

THE LORD OF THE RINGS

Trilogy



Edition

Magyar szabálykönyv

TARTALOM:

Játéktábla
4 különböző színű sereg
64 terület kártya
2 vadon kártya
60 küldetés kártya
Az Egy Gyűrű
3 vörös kocka
2 fekete kocka

BEVEZETŐ

Sok-sok évvel ezelőtt a Sötét Nagyúr, Szauron elkészítette az Egy Gyűrűt, hogy Középföldét uralhassa. Természetesen, óriási hatalmát birtokolni akarta mindenki, aki hatalomra vágyott. Hosszú ideig a holléte ismeretlen volt, de létrehozásának helyén érezték egyre növekvő erejét. A gonosz erők óriási hajtóvadászatot indítottak az Egy Gyűrűért, a többiek viszont, akik nem vágytak hatalomra, azon buzgólkodtak, hogy minél elérhetetlenebb legyen számukra a gyűrű.

A Rizikónak ez a különleges változata lehetőséget nyújt, hogy te dönts Középfölde embereinek a végzetéről. Választhatsz a jó és a gonosz erők között, hogy uralkodhass Középföldén. Gyűjtsd össze az erőidet a nagy háborúra, hogy ezzel biztosítsd, hogy jó kezekbe kerül a hatalom. Választhatsz úgy is, hogy sima Rizikóként játszol a játékkal, kihagyva a játék különleges elemeit.

A következőkben a hétköznapi szabályokkal ismertettek meg.

Speciális szabályok találhatóak a szabálykönyv végén.

Ha már ismered a Rizikót, akkor csak a KÉK szövegeket olvasd el. Ezek a különbségek a sima Rizikó és a Gyűrűk Ura Rizikó között.

A JÁTÉK CÉLJA

Minél több pontot elérni, mielőtt a Szövetség eléri a Végzet Hegyét. Pontokat kapsz minden Területért, minden általad uralt Régióért, a kijátszott kártyákért és a saját Erődökért.

KEZDJÜK A JÁTÉKTÁBLÁVAL

Itt van - Középfölde, csak arra vár, hogy meghódítsd.

A játéktábla 64 Területre saját névvel rendelkező területre van osztva. Ezek a területek Régiókra vannak csoportosítva (9 van belőlük), mindnek különböző a színe.

A seregeid egyik területről a másikra mozoghatnak abban az esetben, ha a területek szomszédosak egymással. Azok a területek szomszédosak, amelyeknek közös a határvonaluk, vagy a vízen tengeri út köti össze őket.

A hegyek és a folyók viszont járhatatlanok. Ezért azok a területek, amelyeket hegyek választanak el, nem szomszédosak; és azok sem, amelyeket folyó választ el, kivéve ha híd van rajta, ami összeköti a két területet.



RÉGIÓ	SZÍN	TERÜLETEK SZÁMA
Arnor	Vörös	11
Gondor	Barna	10
Rhovanion	Narancs	8
Rohan	Kék	7
Eriador	Sárga	7
Mordor	Szürke	6
Haradwaith	Okkersárga	6
Mirkwood	Zöld	5
Rhun	Lila	4



PÉLDA:

Minhiriath szomszédos South Downs-zal, mivel közös a határjuk. Ugyanúgy Enedwaith is és Dunland is, mert az őket elválasztó folyón híd van, amin átkelhetnek. Minhiriath szintén szomszédos Mithlond-dal, Belfalas-szal és Umbar-ral, mert tengeri útvonalak kötik össze őket az óceánon. Ha Minhiriath-ból indulnak seregek, ezek közül bármelyik szomszédos területet megtámadhatják. De vigyázz, mert ezekről a területekről szintén megtámadhatják a sereget Minhiriath-ban. Minhiriath nem szomszédos Harlindon-nal és a Megyével, mert folyó választja el egymástól és nincs a folyón híd.

PÉLDA:

Észak Mirkwood, Carrock, Kelet Mirkwood, Anduin völgye és Dél Mirkwood egy-egy terület. Együtt viszont ez az 5 terület teszi ki Mirkwood régiót.



A játéktábla bal alsó sarkában található a csatatér. Ezen a helyen fogtok majd csatázni. Ezt később részletezzük.

TOVÁBBI JELLEGZETESSÉGEK:

Középföldén különleges területek is vannak. Ezeket itt részletezzük.

ERŐDÖK: Ezek részei annak a területnek, ahol állnak, nem különálló helyek. Azok a seregek, amelyek olyan területet védnek, ahol Erőd van, a magasabb értékű védekező kockához hozzáadnak +1 értéket. Az Erődök a 4. oldalon találhatóak.





A HATALOM HELYEI: Ezek részei annak a területnek, ahol állnak, nem különálló helyek. Ha egy Vezérrel hódítasz meg egy olyan területet, ahol Hatalom helye van, a köröd végén húzhatsz egy Kalandkártyát. Néhány kalandkártyát csak akkor válthatsz be, ha egy Vezérrel egyik Hatalom helyére lépsz. Lásd a Hatalom helyeit az 5. oldalon.

A SZÖVETSÉG ÚTJA: Ez a pontozott vonal 18 területen halad keresztül, a Megyéből egészen a Végzet Hegyéig. A legtöbb kör végén a Szövetségnek (akit az Egy Gyűrű képvisel) egy területnyit előre kell lépnie az úton. A játék akkor ér véget, ha a Szövetség eléri a Végzet Hegyét. Itt egy rövid részlet a Szövetség útjából.



MOST LÁSSUK A MŰANYAG FIGURÁKAT...

A játékban 4 különböző színű sereg van. Minden játékos más színű sereggel lesz.

Ha közelebbről is megnézed a figurákat, láthatod, hogy 6 különböző formájú van: 3 a jóknak, és 3 a gonoszoknak. Ezek képviselik a seregeidet, de mindegyik különböző méretű sereget.

A JÓK SEREGEI



Tünde íjász
1 sereg



Rohan lovasa
3 sereg



Sas
5 sereg

A GONOSZOK SEREGEI



Ork
1 sereg



Fekete lovas
3 sereg



Barlangi troll
5 sereg

A játék során sok figura lesz a játéktáblán, néha akár egy területen is. Ha ez megtörténik, használj erősebb figurákat, hogy helyet takaríts meg. Sokkal könnyebb 2 Sast a táblára tenni, mint 10 Tünde íjászt (mindkettő 10 seregnyi). Mint ahogy könnyebb a papírpénzt használni, mint a fém-pénzeket.

PÉLDA: Minhiriath-ban a Zöldnek van 1 Rohani lovasa és 2 Tünde íjásza. Mivel Rohan lovasai 3 sereget jelentenek, a Tünde íjások 1-et, a Zöld játékosnak 5 serege van Minhiriath-ban (3+1+1). A Vörös játékosnak 1 Barlangi trollja, 1 Fekete lovasa és 1 Ork-ja Enedwaith-ban. Ez 9 sereget jelent (5+3+1).

Van még 2 figura, ami úgy néz ki, mint egy pajzs. Ezek a Vezérek. A Vezérek csatában plusz pontot érnek, és velük lehet Kalandkártyákat felhúzni (és néhány esetben kijátszani is).



A KOCKÁK

Kockákat használtsz, ha támadsz, vagy ha védesz területeket. A 3 vörös kocka a támadó kocka. A 2 fekete kocka a védekező kocka.

A KÁRTVÁK

2 féle kártya van -
Terület kártyák és Kalandkártyák.



HOBBITON



ELVEN
HALLS



BREE



CARN DÛM



MOUNT
GUNDABAD



GREY
HAVENS



THARBAD



HARLOND



LOTHLÓRIEN



WEATHERTOP



GATES OF
MORIA



EREBOR



EDORAS



EASTERLING
ENCAMPMENT



OSGILIATH



PELARGIR



HARADRIM
ENCAMPMENT



ERECH



RAUROS



DOL AMROTH



DAGORLAD



MOUNT
DOOM



TERÜLET KÁRTYÁK

Ez a Megye terület kártyája. Egy kép van rajta a területről, ezen kívül egy Fekete lovas és egy pajzs a jók seregének.



VADON KÁRTYA

Ez egy vadon kártya. Nincs rajta terület, és jó vagy gonosz szimbólum sincs, de a 3 seregtípus képe rajta van.



TERÜLET KÁRTYÁK

Mind a 64 területhez van 1 Terület kártya. Minden kártyán rajta van egy terület neve, a képe, egy figura képe a játékból (Tünde íjász, Fekete lovas vagy egy Sas), és - esetleg - egy szimbólum, ami a területet jónak vagy gonosznak jelöli meg (egy jó pajzs vagy egy gonosz pajzs).

Van még 2 vadon kártya is, amin nincs jó/gonosz szimbólum, de van a 3 sereg típusról egy kép rajtuk.

A Terület kártyák a játék kezdetén a kezdő helyszíneket határozzák meg, és a játék során a plusz utánpótlásokat.

Később mindent részletesen elmagyarázunk.

KALANDKÁRTYÁK

3 féle Kalandkártya van:

KÜLDETÉS KÁRTYÁK

Ezek a kártyák titkos küldetéseket tartalmaznak a Vezéreid számára.



KÜLDETÉS
KÁRTYA

ESEMÉNY KÁRTYÁK

A kártyákon található események segíthetnek vagy nehezíthetik is a küldetésedet, ha kijátszod őket.



ESEMÉNY
KÁRTYA



HATALOM
KÁRTYA

HATALOM KÁRTYÁK

A hatalom kártyák nagy változatosságot eredményezhetnek a stratégiádban.

A JÁTÉK KEZDETEI

Először tegyék mindenki által jól elérhető helyre a játéktáblát.

Különítsék el a terület kártyákat és a kaland kártyákat. Vegyék ki a 2 vadon kártyát a terület kártyák közül, és tegyék most félre. Azután alkossatok három paklit a terület kártyákból: külön a jókat, gonoszokat és a semlegeseket.



A jó terület kártyákon egy jó pajzs látható, a gonoszon egy gonosz pajzs, a semlegeseken nincs szimbólum. Keverjék meg a paklikat, és tegyék lefelé fordítva a játéktábla mellé.



Minden játékos válasszon egy színt, és vegye magához az összes azonos színű sereget. A sárga és zöld a jó seregeket képviseli, a fekete és a vörös pedig a gonoszokat.

3 személyes játékban egyik játékos válasszon egy jó sereget, a másik két játékos pedig a két gonosz sereget.

Most vegyük fel a kezdő seregeket. A játék kezdete előtt ezek a seregek a játéktáblára kerülnek. A kezdő seregek száma attól függ, hogy hány játékos játszik.

JÁTEKOSOK	KEZDŐ SEREGEK
2 játékos	fejenként 60 sereg (lásd 18. oldalon)
3 játékos	fejenként 52 sereg
4 játékos	fejenként 45 sereg

Számoljátok ki a kezdő seregeket az előttetek lévő seregekből, és vegyétek magatok elé. A 2 Vezért is tegyétek a kezdő seregeitekhez.

TERÜLETEK KIOSZTÁSA

A játékosok véletlenszerűen kapnak területeket a terület kártya pakliból kiosztva. 4 játékos esetén felezzétek el a jó terület kártyákat, és adjatok minden jó játékosnak 8 kártyát. Azután felezzétek el a gonosz terület kártyákat, és adjatok minden gonosz játékosnak 8 kártyát. (3 játékos esetén mind a 16 jó terület kártyát a jó játékos kapja meg. Azután felezzétek el a gonosz terület kártyákat, és adjatok minden gonosz játékosnak 8 kártyát, és a semleges terület kártyákból is kapjanak 8-at.) A játékosok minden a kártyájukon szereplő területre tegyenek le egy sereget. Azután az összes kártyát, beleértve a 2 vadon kártyát is, tegyék egy pakliba, keverjék meg jól, és tegyék lefelé fordítva a játéktábla mellé.

Kockadobással döntsétek el, ki kezdi a játékot. Óramutató járásának megfelelően jöjjön a következő.

További területek megszerzéséhez fogd az egyik seregedet, és tedd egy üres területre, ami még senkié. Mostantól TIÉD ez a terület. A következő játékos szintén letesz egy sereget egy üres területre, elfoglalva azt a területet, és így tovább. Nem tehetsz sereget olyan területre, amin már áll sereg. Ezáltal mind a 64 területet elfoglalja valaki. Lehet, hogy valakiknek eggyel több terület jut, mint a többieknek. Ez rendben is van így.

FONTOS: Mostantól, nincs gazdátlan terület. A terület gazdát cserélhet csata által, de egy terület soha nem lesz gazdátlan.





TERÜLETEK MEGERŐSÍTÉSE

Most, hogy minden terület ki lett osztva, elkezdhetitek a területeteket megerősíteni seregekkel. Minél több seregetek van egy területen, annál könnyebb onnan támadni, vagy megvédeni a területet.

A terület megerősítése egyszerű: csak tegyél le egyet a kezdő seregeid közül a területre. Ellenség területére nem tehetsz erősítést. Miután letettél egy utánpótlást, a tőled balra következő játékos jön, aztán az attól balra ülő, és így tovább. Addig folytassátok ezt, amíg az összes kezdő seregeiteket fel nem tesztitek.

Bármennyi sereg lehet egy területen. Dönthetsz úgy, hogy egy területedet erősítsd meg rengeteg sereggel, de akár szét is oszthatod a seregeidet a területeiden.

VEZÉREK LERAKÁSA

Miután minden sereged a táblán van már, egyik vezéredet tedd le egyik területedre. Ha mindenki letett már egy vezért, tedd le a másodikat is, a sorrendet betartva. **NEM** tehetsz 2 Vezért ugyanarra a területre.

TERÜLET KÁRTYÁK

Osszatok ki minden játékosnak 1 terület kártyát, arccal lefelé fordítva. Ezáltal egyszerűbb lesz terület halmazokat létrehozni a játékban.

KALANDKÁRTYÁK

Vedd ki az eseménykártyákat (amikre az van írva, hogy 'játszszad ki rögtön', 'Play Immediately') a kalandkártyák közül. Azután osszatok ki minden játékosnak 4 lefordított kalandkártyát. Ezután tegyétek vissza az eseménykártyákat a kalandkártyák közé, keverjétek meg, aztán lefelé fordítva tegyétek a játéktábla mellé.

AZ EGY GYŰRŰ

Tegyétek az Egy Gyűrűt a Megyébe (Shire). A Szövetség innen indul a nagy utazására. Mostantól az Egy Gyűrű képviseli a Szövetséget.

Eljött az ideje, hogy háborút indítsunk. Mindenki dob egy kockával, hogy meglássuk, ki kezd el a játékot. Megjegyzés: Akár az is lehet a kezdőjátékos, aki az első seregét lerakta.

A TE FORDULÓD

ÁTTEKINTÉS

Minden fordulód elején további seregeket kapsz, amelyeket a játéktáblára teszel, és megerősítheted a seregeidet. Ezután megtámadhatod az ellenséged, ha szeretnéd. Miután végeztél a csatával, lehetőséget kapsz, hogy átmozgasd néhány seregedet. Ha a fordulóban elfoglalsz egy területet, húznod kell egy terület kártyát. Amennyiben a Vezéreddel foglalsz el egy olyan területet, ahol Hatalom helye van, húznod kell egy kalandkártyát. A fordulód végén az Egy Gyűrűt tovább kell mozgatnod egy területtel a Szövetség útvonalán.

Ennyiből áll egy forduló. Most nézzük meg ezt részletesen is.

A FORDULÓD 7 LÉPÉSE

Ezt a 7 lépést ebben a sorrendben kell végrehajtani.

1. Utánpótlás átvétele és táblára rakása (mindig)
2. Csata (választható)
3. Pozíciód megerősítése (választható)
4. Terület kártya begyűjtése (ha elfoglaltál egy területet)
5. Kalandkártya begyűjtése (ha a Vezéred is elfoglalt egy területet, ahol Hatalom helye van)
6. Vezér felrakása (ha nincs a táblán ilyen)
7. Szövetség mozgatása

1. LÉPÉS: UTÁNPÓTLÁS ÁTVÉTELE ÉS TÁBLÁRA RAKÁSA

A fordulód elején további seregeket kapsz, hogy megerősíthesd a területeidet. Hogy mennyi utánpótlást kapsz, attól függ, **hogy hány erőd van a területeiden**, hány területed van, hány teljes régiód van (ha van ilyen), és hány terület kártyát szeretnél beváltani.

ERŐDÖK MEGERŐSÍTÉSE: Az első, hogy minden olyan területre, ahol erőd van, tegyél 1 sereget.

SZÁMOLD MEG A TERÜLETEIDET: Most számold meg a területeidet (azokat a területeket, ahol a seregeid vannak).

Az összes területed számát oszd el hárommal (a maradék nem számít). Ennyi utánpótlást fogsz kapni. Ettől függetlenül, az utánpótlásod száma SOHA nem lehet kisebb mint 3, szóval még ha kevés területed is van, akkor is kapsz legalább 3 sereget. Számoljátok ki az utánpótlás seregeket az előttetek lévő seregekből, és vegyétek magatok elé. Ez lesz az 'utánpótlás csomagod'.



PÉLDA:

A zöldnek 13 területe van a köre elején. 13 osztva 3-mal az 4 (Fontos: a maradék nem számít). A zöld 4 utánpótlást kap.

A vörösnek 5 területe van a köre elején. 5 osztva 3-mal az 1. De ugye soha nem kaphatsz 3-nál kevesebb erősítést, úgyhogy a vörös 3 utánpótlást kap.

PÉLDA:

A vöröse Mirkwood. Az előzőleg a területeiért kapott utánpótlás mellé vörös 4 erősítést kap Mirkwood régióért is.

A feketéé Rhovanion és Mordor. A területeiért járó utánpótlás mellé fekete még 7 erősítést kap (5-öt Rhovanion-ért, 2-t Mordor-ért), mivel 2 régió is az övé.

TERÜLETEK

1-11
12-14
15-17
18-20
21-23
24-26
27-29
30-32
33-35
36-38
39-41
42-44
45-47
48-50
51-53
54-56
57-59
60-62
63

UTÁNPÓTLÁS

3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21

Van URALMAD ALATT TELJES RÉGIÓ? Minden átlalad uralt régióért is kapsz erősítést. Fontos, hogy a régió ugyanolyan színű területek összessége. Ha egy régió minden területét uralod, akkor az egész régiót uralod.

Hogy mennyi erősítést kapsz, az attól is függ, hogy melyik régiót (vagy régiókat) irányítod (ha van ilyen). A játéktábla bal oldalán lévő grafikon mutatja, mennyi erősítést érnek a különböző régiók. Számold ki ezeket a seregeket, és tedd magad elé, az utánpótlás csomaghoz (ahová már leszámoltad a területekért az erősítést).

VÁLTSD BE A KÁRTYÁIDAT, ha vannak kártyáid: Arról még nem beszéltünk, hogyan szerezhetsz terület kártyákat (a 4. lépésben fogunk), de itt válthatod be a terület kártyáidat plusz erősítésért.

Ugye emlékszel, hogy minden terület kártya alján egy kép van - Tünde íjász, Fekete lovas vagy egy sas (a vadon kártyákon mindhárom)? Ha az összegyűjtött kártyáidon 3 ugyanolyan kép található, vagy egyik mindhárom képből, beválthatod erősítésre. Ha van egy vadon kártyád, az joker-ként bármelyik képet helyettesítheti.

Hogy hány erősítést kapsz, az attól függ, milyen fajtából jött össze a 3 kártyád. Az alábbi grafikon mutatja, hogy mire cserélhetők be, és ezeket tedd hozzá az utánpótlás csomagodhoz.

BEVÁLTATOD A KÁRTYÁIDAT, HA A KÖVETKEZŐK KÖZÜL EGYIKKEL RENDEKEZEL:

KOMBINÁCIÓ	PLUSZ SEREGEK
3 Tünde íjász	4
3 Fekete lovas	6
3 Sas	8
1 Tünde íjász, 1 Fekete lovas és 1 Sas	10

FONTOS: Egy vadon kártya a fentiek közül bármelyik helyére betehető joker-ként.

FONTOS: Ha 5 vagy több kártyád van, kötelező beváltanod a kártyákat, mivel ennyiből össze kell jönnie valamelyiknek.

Most van **ITT AZ IDEJE AZ UTÁNPÓTLÁS LEHELYEZÉSÉNEK:** Miután összegyűjtötted az utánpótlást, **MINDET** le kell raknod olyan területre, amit te uralsz. Le-rakhatod mindet akár egy területre is, vagy szétoszthatod, ahogy szeretnéd. Fontos: **MINDEN** erősítést le kell raknod.

2. LÉPÉS: CSATA

A fordulód legfontosabb része a csata. Most jött el az ideje, hogy megtámadd az ellenségeid, és területeket szerezz tőlük. Választhatsz, hogy hányszor akarsz támadni, milyen sorrendben, és mikor vonulj vissza. Az is lehet, hogy egyáltalán nem csatázol (akkor menj a 3. lépésre), vagy akár addig csatázhatsz, amíg alig maradt sereged. A fordulódban akár több területet is megtámadhatsz.

PÁR SZÓ A CSATÁRÓL

Néhány fontos csata kifejezés:

A **TÁMADÓ** mindig az, akinek épp a fordulója van folyamatban.

A **VÉDŐ** az, akit megtámadtak.

Egy **INVÁZIÓ** akkor történik, ha egy területet megtámadnak. Az invázió addig tart, amíg a területet elfoglalják, vagy a támadó visszahívja a csapatait. A fordulódban akár több területet is elfoglalhatsz.

Egy **CSATA** abból áll, hogy mindkét fél (a támadó és a védő) egyszer dob a kockáival az invázió során. Egy invázió állhat egy csatából is, de lehet, hogy sok csatából áll.

PÉLDA:

A vörösnek 4 kártyája van a köre elején. Azokon 2 Tünde íjász, egy Fekete lovas és egy Sas látható. Ebből 3 kártyát bevált: egy Tünde íjászt, egy Fekete lovast és egy Sast és ezekért 10 plusz sereget kap, amelyet az utánpótlás csomagba tesz le.

PÉLDA CSATÁRA, A SÁRGÁ INVÁZIÓT JELENT BE

A sárgának 3 serege van Evendim Hill-en, és el akarja foglalni Borderlands-ot. Erre a csatára 2 sereget küldhet Borderlands-be. Nem küldheti el mind a 3 seregét, mivel legalább 1 seregnek Evendim Hills-ben kell maradnia helyőrségnek.

A VÖRÖS VÉDEKEZIK

A vörösnek 3 védő serege van Borderlands-ben plusz egy vezére. Csak 2 sereget tud csatába küldeni. Elküld 2 sereget és a vezérét.

MERRE TÁMADHATOK?

Bármelyik területről támadást indíthatsz egy szomszédos területre. (Korábban már írtuk, mi is a szomszédos terület). Csak egy ellenség területére támadhatsz - sajátodra nem. Válaszd ki egyik saját területedet, és jelentsd be, melyik szomszédos területet akarod megtámadni.

VEZÉREK

A Vezérek mind támadásnál, mind védekezésnél plusz erővel rendelkeznek; ennek ellenére ők nem képviselnek sereget. A Vezéreknek együtt kell mozogniuk a sereggel.

Hogyan CSATÁZZ?

Legalább 2 seregednek kell lennie egyik területeden, hogy támadhass. Ez azért van, mert legalább 1 sereget hátra kell hagynod a területeden, aki őrzi azt. Ezt a sereget külön kell állítanod, ez nem vehet részt semmilyen csatában.

Most dönts el, hány seregedet fogod elküldeni a megtámadott területről csatába. Küldhetsz 1, 2 vagy 3 sereget. A támadó sereg sokkal nagyobb is lehet 3 seregnél, de minden csatában maximum 3 támadó sereged vehet részt.

Fogd a támadó seregeket, és tedd a tábla csatamezejének támadó helyeire (a játéktábla bal alsó sarkában).



VEZÉR

Ha a vezéredet is átmozgattad a megtámadott területre, őt is odateheted a csatamezőre. Ha így teszel, +1 plusz támadó pontot adhatsz a legmagasabb dobott kocka értékéhez.

Ezután a védő eldönti, hány sereggel fog védekezni a megtámadott területen. Védekezhetsz 1 vagy 2 sereggel. Több sereged is lehet a területen, de 2 sereg a maximum, amivel védekezhetsz a csatában. A megtámadott területeden addig védekezel, amíg az utolsó seregedet is legyőzik, vagy a támadó visszavonul az invázióból.

Fogd a védő seregeidet, és tedd a csatamező védő helyére.

VEZÉR & ERŐD

Ha a vezéred is a védett területen van, őt is odateheted a csatamezőre. Ha így teszel, +1 plusz pontot adhatsz a legmagasabb dobott kocka védelmi értékéhez. Ha a védett területen egy erőd is van, automatikusan hozzáadsz +1 pontot a magasabb kockádhoz. Tehár ha egy vezér és egy erőd is védekezik, +2 plusz pontot kap a magasabb kockaérték.

Kezdődjön a csata... Mindkét oldal minden támadó és védő seregért 1 kockával dob. Ez azt jelenti, hogy a támadó 1, 2 vagy 3 kockával, a védő pedig 1 vagy 2 kockával dobhat.



CSATA KIÉRTÉKELÉSE

Miután mindkét oldal dobott a kockáival, tedd sorrendbe a legnagyobbtól a legkisebbig a kockákat érték szerint. Ezután összehasonlítod a legmagasabb értéket az ellenfél legmagasabb értékével, hogy lássátok, ki nyert. FONTOS: Ha döntetlen az eredmény, a VÉDŐ nyer. A magasabb értéket dobó játékos nyer. A vesztes levesz egy sereget a csatamezőről. Ezt a sereget legyőzték. Ezt a levett sereget tedd vissza a többi közé az asztalon.

Miután összehasonlítottátok a legmagasabb kockaértékeket, hasonlítsátok össze a következő legmagasabbat.

Ha nincs mivel összehasonlítanod a kockádat, azaz 1 vagy 2 kockával többel dobtál, mint az ellenfeled, akkor ezeket a kockadobásokat figyelmen kívül hagyjuk.

Ha a csatának vége, minden megmaradt sereg visszatér az eredeti területére - de ne aggódj, rögtön visszaküldheted őket csatába.

INVÁZIÓ VISSZAHÍVÁSA

Bármelyik csata után dönthetsz úgy (csak a támadó), hogy visszahívod az inváziós csapatokat. Ezután megtámadhatsz egy másik területet, olyan területet, amit már korábban megtámadtál, vagy befejezheted a fordulód csata lépését.

PÉLDA CSATÁRA, CSATAKOCKÁK

A sárga 2 kockával dob, mert 2 sereggel támad. A vörös szintén 2 sereggel véd, ő is 2 kockával dob. FONTOS: A vörös nem dob kockával a vezére miatt. Viszont, lehetőségé van +1 pontot adni a magasabb dobásához.

PÉLDA CSATÁRA, CSATA

A sárga (a támadó) 4-et és 2-t dobott. A vörös (a védő) 3-at és 1-et. A játékosok először a magasabb értéküket hasonlítják össze: Sárga 4 és vörös 3, de a vörös a vezérét is csatába vitte, emiatt a magasabb védelmi kocka értékéhez hozzáad +1-et. Ezzel neki is 4 lesz. Mivel döntetlen esetén a védő nyer, vörös legyőzte a sárgát, a vörös leveheti egyik támadó seregét a csatamezőről. Most a játékosok a következő magas értékű kockákat hasonlítják össze: Sárga 2 és vörös 1. Ezúttal a sárga legyőzi a vöröset, mivel a kockaértéke magasabb a vörösnél. A vörös leveszi egyik védő seregét a csatamezőről. FONTOS:

A Vezér plusz értéke csak a játékos magasabb kockaértékéhez adódik hozzá.



PÉLDA CSATÁRA, A SÁRGÁ ÚJ TERÜLET- RŐL TÁMAD

A sárgának csak 2 serege maradt Evendim Hills-ben, de 10 serege van Lune Valley-ben, ami szintén szomszédos Borderlandszal. A sárga folytatja az inváziót Lune Valley-ből, és 2 sereget küld Borderlands elfoglalására. A vörös 2-vel több sereggel védekezik, plusz a vezérével.

A sárga 3 kockával dob (minden támadó seregéért), 6, 4 és 4 a dobás eredménye. A vörös védőként két 4-est dob. A sárga legmagasabb kockája 6, a vöröse 4. A vörös hozzáadja a vezetőért járó pluszpontot, így 5 az eredménye. Mivel a 6 magasabb mint az 5, a vörös elveszti egyik védő seregét és leveszik a csatamezőről. A sárga következő legmagasabb kockája 4, a vöröse szintén 4. Mivel így döntetlen (és a vesztes nyeri meg a döntetlenséget), a vörös nyer és a sárga elveszti egyik támadó seregét. Ezt leveszik a csatamezőről. A sárga utolsó dobása, a 4 nem let felhasználva, mivel nincs védő kocka, amivel össze lehetne hasonlítani.

MEGTÁMADOTT TERÜLET MEGVÁLTOZTATÁSA INVÁZIÓ FOLYAMÁN

Csaták között megválaszthatod azt a területet, ahonnan megtámadod az adott területet, és folytathatod az inváziót egy másik szomszédos területről. De nem teheted meg azt, hogy ugyanabban az időben több területről támadsz seregekkel egy területet. Egy csata során, minden seregednek ugyanarról a területről kell támadnia.

INVÁZIÓ MEGNYERÉSE ÉS TERÜLETFOGLALÁS

Akkor nyered meg az inváziót, ha legyőzted az utolsó védő sereget is a megtámadott területen. A csatában részt vevő seregeidet a csatamezőről tedd a frissen elfoglalt területre. További seregeket is mozgathatsz ide, hogy csatlakozhassanak a győztes seregekhez. Szóval lehet, hogy csak 3 sereggel csatázol, de ha egyszer megnyerted a területet, mozgathatsz még az új területre seregeket.

De ezt csak az előtt teheted meg, mielőtt kinyilvánítanád, hogy új inváziót kezdesz.

VEZÉREK

Ha egy Vezér is részt vett egy csatában, amellyel elfoglaltál egy területet, akkor a Vezért is át kell mozgatni az új területre a csata végén.

Ha egy területen Vezér van, és az utolsó ott lévő sereget is legyőzték, akkor a Vezért is legyőzték, és le kell venni a tábláról.

KÜLDETÉS BETELJESÍTÉSE

Ha a fordulód folyamán egyik Vezéred olyan Hatalom helyére mozog (vagy már ott van), ami rajta van egyik Küldeteskártyádon, akkor a küldetést befejezettnek nyilváníthatod, és begyűjtheted a jutalmat.

MÁSİK JÁTÉKOS MEGSEMISÍTÉSE

Abban az esetben semmisíted meg egyik játékost, ha az utolsó seregét is levett a játéktábláról. Ez a játékos KIESIK a játékból. Jutalomként megkapod az összes terület kártyáját (ha van neki). Vedd a kezedbe ezeket a terület kártyákat. **A kalandkártyáit NEM KAPOD MEG. Rőgtön az eldobópakliba kerülnek, akár kijátszották őket, akár nem.**

Ha a kezedben lévő terület kártyák száma 5 vagy annál több, azonnal megállítjátok a játékot, és erősítésre kell beváltanod a kártyákat. Ezeket az erősítéseket bármelyik terletedre leteheted.

Ha még mindig 5 vagy annál több kártyád van, ismét erősítést kell felvenned. Végül, ha már csak 4 vagy kevesebb kártya van a kezeden, folytathatod a fordulót.

KALANDKÁRTYÁK

Annyi kalandkártyát játszatsz ki a fordulóban, amennyit csak akarsz, vagy amennyit tudsz.

A küldetés kártyát akkor teljesíted, ha egyik Vezéredet eljuttatod arra a 'Hatalom hely'-re, ami rá van írva a kártyára. Vagy el kell foglalnod azt a területet, vagy már a tiéd, CSAK oda kell mozgatnoded egyik Vezéredet. Néhány küldetés kártya más jutalmat ad a jóknak, és mást a gonosz játékosoknak. A beteljesített küldeteskártyákat tartsd magad előtt, mivel a játék végén pontokat fogsz érte kapni.

A hatalom kártyák segíteni fognak a csata lebonyolításában, vagy néhány esetben, a másik játékos fordulójában. A kijátszott hatalom kártyákat tartsd magad előtt, mivel a játék végén pontokat fogsz érte kapni.

3. LÉPÉS: POZÍCIÓD MEGERŐSÍTÉSE

Miután befejezted a csatát (azt te döntöd el, hogy mikor), kapsz EGY erősítést (vagy 'szabad lépést') a seregeiddel.

Hogy megerősíthesd a pozíciódat, egyik területedről átmozgathatsz egy másik kapcsolódó területre akármennyi sereget. (FONTOS: Legalább 1 sereget hátra KELL hagynod - nem adhatsz fel egy területet.

Azokra a területek 'kapcsolódnak' egymáshoz, amelyeket szintén TE IRÁNYÍTASZ. Nem haladhatsz át olyan területen, ami más játékosé.

A megerősítés nem támadás; ez csupán mozgás egyik területről a másikra azért, hogy a frontvonalat védhessed, vagy hogy jó helyzetbe hozhasd magad a következő fordulóra.

VEZÉREK

A Vezéred áthaladhat olyan területen, ahol a másik Vezéred van, csak ugyanazon a területen nem fejezheti be a mozgását. Ha olyan területet erősítesz a Vezéreddel, ahol egyik Küldetés kártyádon található Hatalom helye van, azonnal beteljesítheted a küldetést.

4. LÉPÉS: TERÜLET KÁRTYA BEGYŰJTÉSE

A fordulód végén, lehetőséged van egy terület kártya felhúzására.

PÉLDA CSATÁRA, A SÁRGA MEGNYERI AZ INVÁZIÓT ÉS BIRTOKBA VESZI BORDERLANDS-T

A vörösnek már csak egy védője maradt Borderlandben, a sárga megint megtámadja Lune Valley-ből. A sárga átmozgat 3 sereget Lune Valley-ből a csatamezőre, és megtámadja Borderlands-t. A vörös egy seregét és a vezérét mozgatja át a csatamezőre, hogy megvédje Borderlands-t. A sárga egnyeri a csatát és az inváziót is. A vörös leveszi a seregét és a vezérét a csatamezőről. A sárga 3 támadó seregét átmozgatja Borderlands-be, és elfoglalja a területet, ezután a Lune Valley-ben maradt 6 seregből átozgat 5-öt Borderlands-be, 1-et hátra hagyva.

PÉLDA:

A köröd végén erősíthetsz az újonnan elfoglalt területedről, Borderlands-ról, Lune Valley-n, Mithlond-on keresztül egészen Forlindonig, mivel te birtoklod ezeket a területeket. Mivel végig csak saját területeken mész keresztül, Borderlands és Forlindon is "kapcsolódik" egymáshoz.

Ha legalább 1 területet elfoglaltál, 1 terület kártyát kapsz. A pakli tetejéről húzz fel egyet, és tedd a kezedbe, Nem számít, hogy 1 területet vagy 40-et győztél le, mindenképp csak 1 terület kártyát kapsz. Ha a fordulóban nem foglalsz el területet, akkor nem kapsz terület kártyát.

5. LÉPÉS: KALANDKÁRTYA BEGYŰJTÉSE

Ha a forduló során egyik Vezéred is elfoglalt egy olyan területet, ahol Hatalom helye van, a Kaland pakli tetejéről húzd fel a lefő lapot.

Ha a felhúzott kártya Esemény kártya (az van ráírva, hogy Játszd ki azonnal, 'Play Immediately'), akkor azonnal játszd ki a kártyát. Miután kijátszottad, húzz egy másik kártyát. Addig húzz Esemény kártyákat, amíg egy Küldetés vagy egy Hatalom kártyát húzol.

Ha Küldetés vagy Hatalom kártyát húzol, vedd a kezedbe. Ha ezáltal több mint 4 Kalandkártyád van, egyiket dobd el (amelyiket szeretnéd). Nem számít, hogy a Vezéred 1 területet vagy 40-et győzött le, mindenképp csak 1 Kalandkártyát kapsz.

Miután KÜLDETÉS vagy HATALOM kártyát húztál, több kártyát nem játszhatsz ki a fordulóban.

6. LÉPÉS: VEZÉR FELRAKÁSA

Ha nincs a játékban Vezéred, tedd fel egyik Vezéredet egyik területedre.

7. LÉPÉS: SZÖVETSÉG MOZGATÁSA



A Szövetség, akit az Egy Gyűrű képvisel, a Megyében kezdi a játékot. Minden játékos fordulója végén, A Szövetséget mozgasd tovább a pontozott vonalon a következő területre. Ha egy olyan területen van, ahol KOCKA szimbólum van, lépés előtt dobnod kell a kockával. Ha nagyobbat dobsz

3-nál, a Szövetség tovább haladhat az úton a következő helyre. Ha 3-at vagy kevesebbet dobsz, akkor a Szövetség ott marad, ahol van. A következő játékos majd újra próbálkozhat. A Szövetség addig ezen a helyen marad, amíg valakinek nem sikerül olyat dobni.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

Ha a Szövetség eléri a Végzet Hegyét, egy utolsó dobást kell végrehajtani az Egy Gyűrű elpusztításához. Ha nagyobb dobsz 3-nál, az Egy Gyűrűt beledobták a Végzet Hegyébe és a gyűrű megsemmisül. Ezzel van vége a játéknak. Az a játékos nyeri meg a játékot, akinek a legtöbb pontja van!

Ha 3-at vagy kevesebbet dobsz, a Szövetség nem semmisítette meg az Egy Gyűrűt. A játék addig folytatódik a következő játékosokkal, akik a fordulójuk végén dobhatnak kockával, amíg végül sikerül 3-nál nagyobbat dobni, és elpusztítják az Egy Gyűrűt.

PONTOK KISZÁMOLÁSA

Következésképpen számoljuk a pontokat:

- 1 pont minden saját területért;
- 2 pont minden saját erődért;
- Pontok minden kijátszott Kalandkártyáért (amennyi a kártya aljára van írva). A kezekben lévő kártyákért nem jár pont.
- A régiókért ugyanannyi pontot kapsz, mint amennyi sereget a régiókért járó erősítésnél (pl. Mirkwood 4 pontot ér, mivel 4 sereget kapsz érte, ha teljesen te uralod).

Megjegyzés: Lehetséges, de nem valószínű, hogy úgy nyered meg a játékot, hogy egész Középföldét meghódítod, mielőtt a Szövetség bedobná az Egy Gyűrűt a Végzet Hegyébe.

KÜLÖNBÖZŐ JÁTÉKMÓDOK

2 SZEMÉLYES JÁTÉK

Ha ketten játszotok, ugyanazok a szabályok érvényesek, mint 3 vagy 4 játékos esetén, néhány kivétellel:

Ha ketten játszotok, egyikőtök egy jó sereggel van, a másik egy gonosz sereggel. Egy harmadik, semleges sereg is játszani fog (bármelyik általatos nem választott színnel). Vedd ki a vadon kártyákat a Terület kártyapakliból.

A maradékot válaszd szét egy jó, egy gonosz és egy semleges paklira. Kevered meg mindegyik paklit, és oszd ki a játékosoknak az alábbiak szerint.





JÓ JÁTÉKOS - 16 JÓ GONOSZ JÁTÉKOS - 16 GONOSZ SEMLEGES Sereg - 21 SEMLEGES

Mindegyik játékos tegyen 1 sereget minden területére. Minden semleges terület 2 sereget kap a semleges színű seregből (összesen tehát 42 serege lesz a táblán).

Dobj egy kockával, hogy eldöntsétek, ki kezdi a játékot. Felvátva tegyetek 1-1 sereget minden gazdátlan területre, amíg minden területen van sereg. Ezután a játékosok felváltva helyezik a seregeiket az általuk uralt területekre, amíg mind a 60 kezdő sereg felteszik a táblára.

A semleges sereg mindenkinek az ellenfele, a következő feltételekkel: A semleges sereg nem támadhat, és nem csoportosíthatja át a seregeit.

Csatában a semleges sereg csak védekezhet. A semleges seregnek mindig a másik játékos dob a védelmi kockákkal (a feketékkel).

A semleges sereg nem kap Vezéreket és Kalandkártyákat.

A Szövetség, akit az Egy Gyűrű képvisel, nem lép a semleges sereg által.

szabványos Rizikó

Normál Rizikót is játszhat az Egy Gyűrű Ura Rizikó tábláján. Csak kövesd a feketével írott szövegeket, és hagyd ki a kék szövegeket. A játék addig folytatódik, amíg egyik játékos nem uralja az egész táblát.

SZÖVETSÉGESEK RIZIKÓJA

4 JÁTÉKOS SZÁMÁRA

A Szövetséges Rizikó szabályai ugyanazok, mint a normál játék

3 és 4 játékos számára, a következő kivételekkel:

A két jó sereg egy csapatot alkot, a két gonosz szintén egy csapatot alkot. De a játékosok, még ha egy csapatba is tartoznak, külön játszanak. Nem adhatnak át egymásnak területeket, nem erősíthetik egymás területét, és nem oszthatják meg egymással a kártyáikat.

Az a játékos nyer, akinek a csapatban magasabb a pontszáma.

A játék végén először mindkét csapat összesítse a pontjait (a jók és gonoszok). Ezután eldönthetitek, melyik játékosnak van több pontja a csapatban. Az a játékos a győztes.

Az is lehetséges, hogy a legmagasabb pontszámú játékos nem nyer, ha a csapattársa nagyon rosszul teljesített.

CSAPAT RIZIKÓ

4 JÁTEKOS SZÁMÁRA

A Csapat Rizikó szabályai ugyanazok, mint a normál játék 3 és 4 játékos számára, a következő kivételekkel:

Ebben a játékban a jáéksok nem egyénként, hanem csapatként nyernek. A pontok nem számítanak ebben a játékban. De a játékosok, még ha egy csapatba is tartoznak, külön játszanak. Nem adhatnak át egymásnak területeket, nem erősíthetik egymás területét, és nem oszthatják meg egymással a kártyáikat.

BEÁLLÍTÁSOK

Az a játékos rakja le utolsónak a seregeit, akinek több erődje van Mordorban, és ő is lép utolsónak. A tőle balra ülő játékos kezdi a seregei lerakását.

GYŐZELEM

A jók győznek, ha:

- Mindkét gonosz játékost legyőzték, VAGY
- Az Egy Gyűrűt bedobták a Végzet Hegyébe.

A gonoszok győznek, ha:

- Mindkét jó játékost legyőzték, VAGY
- Az Egy Gyűrűt megtalálta egyik gonosz játékos (ennek módját később írjuk le).

A GYŰRŰ MEGTALÁLÁSA

Van a fordulóban egy extra lépés. Ez az, amikor a gonosz játékos meg akarja találni az Egy Gyűrűt.

A FORDULÓD 8 LÉPÉSE

A fordulód 8 lépésből áll, ebben a sorrendben kell végrehajtani.

1. Utánpótlás átvétele és táblára rakása (mindig)
2. Csata (választható)
3. Pozíciód megerősítése (választható)
4. Terület kártya begyűjtése (ha elfoglaltál egy területet)
5. Kalandkártya begyűjtése (ha a Vezéred is elfoglalt egy területet, ahol Hatalom helye van)
6. Vezér felrakása (ha nincs a táblán ilyened)
7. Próbáld megtalálni az Egy Gyűrűt (ha az Egy Gyűrű olyan területen van, amit gonosz játékos irányít)
8. Szövetség mozgatása





7. LÉPÉS: PRÓBÁLD MEGTALÁLNI AZ EGY GYŰRŰT

MIELŐTT a Szövetség mozog, ellenőrizd, hogy az Egy Gyűrű olyan területen van, ami a gonoszoké. Ha így van, az a gonosz játékos, akié a terület, dob 2 kockával (mindegy, melyikkel).

Ha a gonosz játékos uralja az egész régiót, adj +1-et a kockák értékéhez.

Ha a gonosz játékos Vezére a területen van, adj +1-et a kockák értékéhez.

Ha a gonosz játékos uralja az egész régiót, és egy Vezére is van itt, adj +2-t a kockák értékéhez.

Ha a kockák dobott értéke, plusz a hozzáadott bónusz értéke egyenlő vagy nagyobb 12-nél, az Egy Gyűrűt megtalálták, és azonnal nyer a játékos.