



Gyűrűk Ura™

A két torony™

Kooperatív kártyajáték

A Két Torony kooperatív ütésvivős kártyajáték 1–4 játékos számára, amelyben 18 fejezeten keresztül élhetitek át J. R. R. Tolkien klasszikus történetének második részét. Ez a játék, bár folytatása A Gyűrű Szövetsége kooperatív kártyajátéknak, önállóan is játszható. (Az első 18 fejezet az előző játékban található.)

Mik azok az ütésvivős játékok? Az ütésvivés egy szabályrendszer, ami több klasszikus kártyajátékban (például a snapszerben, fekete macskában, bridzsben vagy ultiban) is megjelenik. Egy ütés abból áll, hogy minden játékos kijátszik egy lapot a kezéből az asztal közepére. Az egyik játékos elnyeri az ütest, és elviszi a lapokat.

Mik azok a kooperatív játékok? Egy kooperatív játékban a játékosoknak össze kell dolgozniuk azért, hogy minden játékos célját teljesítsék és közösen győzzenek, különben együtt veszítik el a játékot.

Mik azok a fejezetek? A fejezetek azon történetek szakaszai, amelyekből A Két Torony felépül. A fejezetek határozzák meg, hogy a játékosoknak mely szereplőket kell használniuk, milyen különleges szabályok vannak érvényben és milyen célokat kell teljesíteni a győzelem (és így a továbbhaladás) érdekében. A fejezetek tetszőleges sorrendben lejátszhatók, de azt javasoljuk, hogy sorban haladjatok.

Tartozékok



A 19. fejezet kártyája



4 szereplőkártya

11 jelző fából

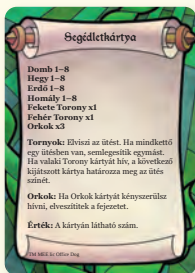
- 1 Fehér Torony jelző
- 1 Fekete Torony jelző
- 4 csillagjelző
- 1 gyűrűjelző (2. rész)
- 4 teherjelző (2. rész)



37 alapkártya



A 20–36. fejezetek kártyái
(96 kártya meghatározott
sorrendben, 2 lezárt
rekeszben)



6 segédletkártya

A kártyák főbb típusai

Alapkártyák



A kártya értéke

A kártya színének szimbóluma

Az alappakli összetétele:

Domb 1–8

Hegy 1–8

Erdő 1–8

Homály 1–8

3 db Orkok

1 db Fehér Torony

1 db Fekete Torony

Szereplőkártyák



A szereplő neve

A szereplő leírása

A szereplő célja

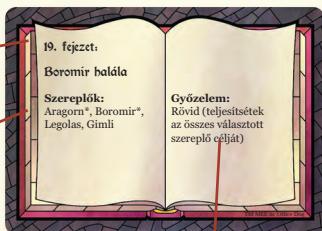
A szereplő előkészület akciója

Fejezetkártyák

A fejezet száma és címe

A fejezetben lévő szereplők

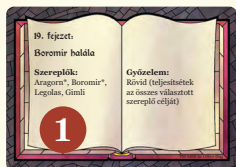
(a * jelzi, hogy a szereplőt valakinek ki kell választania)



A fejezet győzelmi feltétele

A 19. fejezet előkészületei

- 1 Tegyétek a 19. fejezet (Boromir halála) kártyáját és az azon látható szereplők kártyáit az asztal közepére.



- 2 Tegyetek 1 csillagjelzőt minden olyan szereplő kártyája mellé, akinek a neve mellett a fejezetkártyán * látható.



- 3 Keverjétek meg az alapkártyák pakliját, és tegyetek 1 kártyát a pakliból képpel felfelé a fejezetkártya mellé. Ez lesz az **elveszett kártya**. Ha az elveszett kártya a Fekete Torony vagy a Fehér Torony, húzzatok helyette másik lapot, a tornyot pedig keverjétek vissza a pakliba.



- 4 A pakli megmaradt lapjait osszátok szét a játékosok között a játékosok száma alapján. (A játékosok csak a saját lapjaikat nézhetik meg.)

- **2 játékos:** 12 kártya fejenként (lásd 26. oldal)
- **3 játékos:** 12 kártya fejenként
- **4 játékos:** 9 kártya fejenként



5 Az a játékos, akinél a Fehér Torony van, vegye el Aragornt és a Fehér Torony jelzőt. A Fehér Torony kártya a játékos kezében marad.

6 Az Aragorntól balra ülő játékosal kezdve mindenki válasszon egy szereplőkártyát. A csillagjelzővel ellátott kártyákat mindenképpen

választania kell valamelyik játékosnak. Vagyis Boromirt mindenképpen választania kell valakinek, de nem feltétlenül annak, aki először választ. Figyeljete oda, hogy Gimli és Legolas kártyájának a játékosok számának megfelelő oldalát használjátok.

Amint minden játékos választott egy szereplőt, dobjátok el a csillagjelzőket.

Tipp: a szereplőkártyák választásakor nézzétek meg, milyen kártyák vannak a kezetekben, és az alapján döntsetek, hogy melyik célt tudjátok könnyen teljesíteni.

7 Aragornnal kezdve, majd az óramutató járása szerint haladva minden játékos, akinek a szereplőjén van (🔪 ikonnal jelölt) előkészület akció, hajtsa végre az akcióját.

A **csere** azt jelenti, hogy a soron lévő játékos átadja 1 kártyáját képpel lefelé a megjelölt szereplőnek. A kártyát kapó játékos megnézi a lapot, a kezébe veszi, majd ad 1 lapot képpel lefelé annak, akitől lapot kapott. (Ez lehet akár ugyanaz a kártya is, mint amit kapott.)

Azok a szereplők, akik nem vesznek részt az adott fordulóban, nem cserélhetnek lapot. Aragorn nem cserélheti el a Fehér Tornyt.

8 Amint mindenki végrehajtotta az előkészület akcióját, készen álltok a játéokra.



Ütésvívás

A játékosok kezében lévő kártyák Középfölde világát és az azt uralni igyekvő hatalmakat jelképezik. A kártyák okos kijátszásával a játékosok együttes erővel teljesíthetik minden szereplő célját, hogy végül közösen győzzenek.

A pakli minden leosztása egy forduló, ami ütések sorozatából áll. Egy ütés minden játékos egy-egy kijátszott lapjából áll össze. Az alábbiakban az egyes kulcskifejezésekről, a kártyák kijátszásáról és az egyes ütések győztesének megállapításáról lesz szó.

Hívás: Az egyes ütések első játékosa (a hívó) kijátszik a kezéből egy tetszőleges lapot az asztal közepére. Az általa kijátszott lap színe lesz az adott ütés hívószíne (domb, hegy, erdő vagy homály). **Az első ütésnél Aragorn a hívó.**

Színkényszer: A többi játékos a hívótól az óramutató járása szerint, sorban köteles kijátszani egy-egy olyan kártyát, aminek a színe megegyezik a hívószínnel. Ez a színkényszer. Ha egy játékos nem tud a hívószínből kártyát kijátszani, bármilyen színű kártyát kijátszhat.

Ütés elvitele: Amint minden játékos kijátszott 1 kártyát az ütésbe, ellenőrizzétek, ki viszi az ütest. Az ütest az a játékos viszi, aki a legnagyobb értékű kártyát tette a hívószínből. Ez a játékos az ütött lapokat maga elé teszi egy kupacban, képpel lefelé. **Az a játékos lesz a következő ütés hívója, aki elvitte az előző ütest.**

Példa: Aragorn egy 1-es dombot hív. Boromir következik, a színkényszer miatt a kezében lévő 3-as és 6-os dombok közül kell választania – úgy dönt, hogy a 3-as dombot játssza ki. Gimlinek nincs domb kártyája, és úgy dönt, hogy a 8-as erdőt játssza ki. Boromir játszotta ki a legnagyobb értékű lapot a hívószínből, így ő viszi el az ütest. A következő ütésnél Boromir lesz a hívó játékos. (Lásd az alábbi ábrát.)



A Torony kártyák

A Fehér Torony és a Fekete Torony különleges kártyák, amik másképp működnek, mint az alappakli többi lapja.

Csak akkor játszhat ki egy ütésbe Torony kártyát, ha nem tudsz a hívószínnek megfelelő színű kártyát tenni.

A Torony kártyák bármilyen ütést elvisznek, amibe beleteszik őket, a többi kártya értékétől függetlenül. Azonban, ha egyazon ütésben mindkét Torony kártya szerepel, akkor egyik sem viszi el az ütést (semlegesítik egymást), így a megszokott módon a hívószínből kijátszott legnagyobb értékű lap viszi el az ütést.

Egy játékos hívhat Torony kártyát, viszont mivel annak nincs színe, a következőként kijátszott kártya bármilyen színű lehet, és ez a szín határozza majd meg az ütés színét is (de ettől még az azt kijátszó játékos nem lesz hívó). Az ütés színét lehetőleg minden játékosnak követnie kell. Ha valaki Torony kártyát hívott, arra nem kell Torony kártyát tenni.

A megfelelő toronyjelzők akkor kerülnek (emlékeztetőül) a játékosokhoz, amikor azok felfedik vagy kijátsszák a kezükben lévő Torony kártyát. (Az, hogy melyik Torony melyik játékosnál van, fontos lehet az egyes célok teljesítésekor.)

Példa: Aragorn egy 2-es erdőt hív. Boromir következik, a színkényszer miatt a kezében lévő 7-es és 3-as erdők közül kell választania – úgy dönt, hogy a 7-es erdőt játssza ki. Gimlinek nincs erdő kártyája, ezért úgy dönt, hogy a Fekete Tornyot játssza ki. Gimli viszi el az ütést. A következő ütésnél Gimli lesz a hívó játékos. (Lásd az alábbi ábrát.)



Az Orkok kártyák

A 3 Orkok kártya különleges kártya, amik másképp működnek, mint az alappkli többi lapja.

Csak akkor játszatsz ki egy ütésbe Orkok kártyát, ha nem tudsz a hívószínnek megfelelő kártyát tenni.

Egy Orkok kártyával soha nem lehet elvinni ütést.

Ha arra kényszerülsz, hogy Orkok kártyát hívj, azzal azonnal elbukod a célodat, és elveszítitek a fejezetet. Ha közvetlenül egy hívásként kijátszott Torony kártya után játszol ki Orkok kártyát, attól nem veszítitek el a fejezetet.

Abban a valószínűtlen esetben, ha egy ütés 1 vagy több Orkok kártyából és mindkét Torony kártyából áll, egyik játékos sem viszi el az ütést. Tegyétek félre a lapokat; újra az előző hívó játékos hív.



Kommunikáció

A játékosok csak olyan információkat beszélhetnek meg egymással, amelyek az előkészületek vagy a játék során mindannyiuk számára láthatók. A játékosok nem beszélhetnek a kezükben vagy bármely más játékos kezében tartott lapokról, és nem is mutathatják meg azokat egymásnak. Az előkészületek során nem beszélhetik meg, ki melyik szereplőt szeretné magának, mivel ez is információval szolgálhat a többiek számára. A játékosok emlékeztethetik egymást a saját szereplőjük céljára, a különleges szabályokra, hogy hogyan állnak a céljuk teljesítésével, illetve a mindenki számára elérhető információkra, mint például az asztalon képpel felfelé lévő kártyákra is.

Az elvitt ütésekért érdemes képpel lefelé, a játékosoktól arrébb tartani, hogy véletlenül se keveredjenek össze a kézben tartott lapokkal. Egyes szereplők számára hasznos lehet a céljaikhoz szükséges elvitt lapokat képpel felfelé tartani (például Legolasnak az erdőket), de figyeljete rá, hogy ne keveredjenek össze az elvitt, a kézben lévő és a kijátszott lapok.

A szereplők céljai

Minden szereplőnek van egy célja, amit az adott szereplőt választó játékosnak teljesítenie kell a fordulóban.

A teljesített célok jelölése: amint teljesítettétek egy szereplő célját (és azt később már nem bukhatjátok el), tegyetek egy csillagjelzőt a szereplőkártyára, hogy minden játékos számára látható legyen, hogy az adott szereplő célja már teljesült.

Korai befejezés: Ha az összes, játékban lévő szereplő célját teljesítettétek (és már nem bukhatjátok el azokat), korábban is befejezhetitek a játékot, és továbbbléphettek a következő fejezetre.

Akkor is befejezhetitek korábban a játékot, ha egyértelmű, hogy egy szereplő célja már nem teljesíthető.

Egy forduló vége

Amint minden játékos kijátszotta az összes kártyáját, a forduló véget ér.

Ha a fordulóban mindenki teljesítette a célját, a játékosok győznek, és ezzel teljesítik a fejezetet. Tegyétek félre az adott fejezet kártyáját, és vegyétek elő a dobozból a következő fejezet kártyáját, valamint a fejezethez szükséges további lapokat. Ha csak egyetlen játékos is elbukta a célját, mindenki veszít. Játsszátok le újra az adott fordulót, hogy megpróbáljátok teljesíteni a fejezetet.

A játékban több fejezet található, és nem valószínű, hogy egy játékalkalom során az összeset végig tudjátok játszani. A dobozban lévő szalagok segítségével megjelölhetitek, hol tartotok, hogy onnan folytathassátok a játékot.

**Most játsszátok le
a 19. fejezetet!**



További szabályok

A későbbi fejezetek hasonlóak az elsőhöz. Minden fejezetkártyán látható, hogy mely kártyákra lesz szükség.

Aranyszabály

„Ha egy kártyán látható szabály ellentmond a szabálykönyvnek, a kártyán látható szabály érvényes.”

Új szereplők

Minden új fejezetben új szereplők és új kihívások várnak rátok. A korábbi fejezetek egyes szereplői játékban maradnak, mások távozhatnak, hogy később térjenek vissza.

Új előkészület akció: félretétel

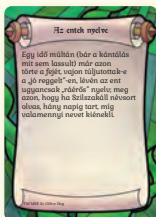
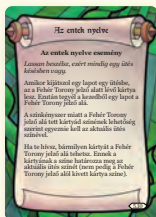
Egyes szereplők előkészület akciója lehetővé teszi, hogy egy kártyát félretegyenek. Válassz egy tetszőleges kártyát a kezedből, és tedd képpel lefelé a szereplőkártyád alá. Ez a kártya nem számít kezedben lévő kártyának (így például nem vagy köteles kijátszani színkényszer miatt). Bármelyik ütés előtt vagy után visszaveheted a kezedbe. Ha nincs több lap a kezedben, vissza kell vened a félretett kártyádat a kezedbe.

A játék során bármikor megnézheted a félretett kártyádat, de nem cserélheted ki azt. A cserék során nem használhatod a félretett lapodat.



Események és különleges szabályok

Egyes fejezetekben vannak eseménykártyák, amik megváltoztatják a szabályokat. Pontosan tartásotok be az eseménykártyák szabályait az előkészületek és/vagy a játék során. Ha bármilyen kérdésed felmerül egy esemény vagy egy fejezet kapcsán, olvassátok át a 14. és 24. oldalakon található „A fejezetekről részletesen” részt.

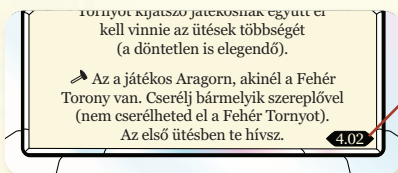


Aragorn távollétében

Ha Aragorn nem része egy fejezetnek, egy másik szereplő vagy esemény jelezni fogja, kinek és melyik szereplőt kell elsőként elvenni a játékosok kezében található kártyák (pl. egy adott Torony kártya) alapján. Ezután a tőle balra ülő játékos választ a szereplők közül. Az egyik szereplő előkészület akciójából derül ki, ki hív először.

A kártyák száma

A kártyák jobb alsó sarkában található szám jól jön, ha vissza szeretnétek állítani a kártyákat az eredeti sorrendbe, hogy újrajátszhattok a fejezeteket. (A kártyák számozása *A Gyűrű Szövetsége kooperatív kártyajátékban* található kártyák – 1.01-től 3.48-ig – után folytatódik.)



A kártya száma

Győzelmi feltételek

A fejezetkártyán megtalálható, hogy a fejezet hosszú vagy rövid, és hogy mik a győzelmi feltételek.

Rövid

Teljesítsétek az összes választott szereplő célját: Ha a játékosok teljesítik az összes választott szereplő célját, teljesítik a fejezetet, és továbbléphetnek a következő fejezetre. Ha bármelyik célt elbukják, újrajátszhatják a fejezetet.





Hosszú

Teljesítsétek az összes szereplő célját: A hosszú fejezetek több fordulón át tartanak. Ha teljesítettétek az összes választott szereplő célját, tegyétek félre ezeket a szereplőket.

Ha még nem teljesítettétek az összes szereplő célját, játsszatok egy új fordulót ebben a fejezetben. Egyes fejezetek megnevezhetnek szereplőket, akiknek a célját nem kell teljesíteni.

Győzelem:

Hosszú (teljesítsétek az összes szereplő célját)

Torony esemény:

Henneth Annûn

♣ Cseréljétek le a kimerültség kártyákat a 6-os és 7-es gyűrű kártyára. Hajtsátok végre az Egy fivér emléke és A tiltott tó eseménykártyákon szereplő utasításokat.

TM MEE Inc. Office Dog

A következő forduló elején keverjétek meg az alappaklit, és osszátok szét a lapokat. Válasszatok szereplőket, és hajtsátok végre az adott fejezet összes előkészületét. Akár olyan szereplőt is választhattok, akinek a célja már teljesült. (Egy játékos azért dönthet egy olyan szereplő mellett, akinek már teljesült a célja, mert úgy érzi, a kezében tartott lapokkal nem tudná teljesíteni a többi szereplő célját.)

A kötelező (*-gal jelölt) szereplőket minden fordulóban használjátok, akkor is, ha már teljesült a céljuk.

Ha az összes, az adott fordulóra választott szereplő célját teljesítettétek, és ezzel az összes szereplő célja is teljesült, teljesítettétek a fejezetet, és továbbléphettek a következőre.

Ha a fejezet során bármikor elbuktok egy célt, az egész fejezetet elvesztitek, és előlről kell kezdenetek. A fejezetet újrajátszhatjátok a legelejéről vagy megtarthatjátok azokat a szereplőket, akiknek a célját már teljesítettétek.

A fejezetekről részletesen

(19–28. fejezetek)

Az alábbiakban néhány extra információt találtok a fejezetekről és a szereplőkről.

19. fejezet

A játékos, akinél a Fekete Torony található, nem közli ezt a többiekkel. **Aragorn** nem tudja, ki a párja, egészen addig, amíg az ki nem játssza a Fekete Tornyt. Ha a Fekete Torony **Aragornnál** van, neki egyedül kell elvinnie az ütések többségét. **Boromir** elviheti azt az ütet, amiben a Fekete Torony van, de ez nem számít bele a célja teljesítéséhez szükséges 2 ütésbe.

20. fejezet

Ha a fejezet elején, a kártyák kijátszásának megkezdésekor **Éomer** kezében 2 vagy több Orkok kártya található, nem tudja teljesíteni a célját. Legyetek óvatosak.

Kétszemélyes játék: ha a piramis *félretétel* előkészület akcióval rendelkező szereplőt irányít, válaszd ki az 5 képpel felfelé fordított kártya egyikét, és csúsztasd be a szereplőkártyája alá képpel felfelé úgy, hogy félig kilátszódjon. Ezt a kártyát nem lehet kijátszani. Bármikor visszateheted a piramis bal oldalára. Ha nincs más kijátszható kártya, kötelező visszatenni.

Egyszemélyes játék: a 2 Torony kártya mellett tegyél 2 Orkok kártyát is a kezdeti 4 leosztáshoz.

21. fejezet

Grisnáknak és **Uglúknak** ugyanannyi ütet kell elvinnie. Ha az előkészületek során nem **Grisnáknál** van a Fekete Torony, az a játékos, akinél van, köteles átadni azt **Grisnáknak**, aki cserébe képpel lefelé visszaad 1 másik lapot. **Uglúk** átadhatja a Fehér Tornyt, ha szeretné.

Kétszemélyes játék: osztás előtt vegyétek ki mindkét Torony kártyát a pakliból. Miután kiosztottátok az első 7 piramiskártyát, keverjétek vissza a Torony kártyákat a pakliba. Ezután fejezzétek be az osztást a piramisnak, majd osszatok lapokat mindkét játékosnak.

22. fejezet

Mind az erdő, mind a Fangorn erdő kártyák erdő színű kártyának számítanak (így azok 1-től 16-ig számozódnak). A Fangorn erdő kártyákat a nevük alapján könnyű hozzáadni vagy kivenni a pakliból.

Szilszakállt tekinthetitek úgy, mintha 1 ütéssel később játszana ki lapot, mint a többiek. Amikor ő hív, a Fehér Torony jelző alá tett lapjának színe határozza meg az ütés színét (vagyis nem az a lap, amit onnan épp kivett). Ha **Szilszakáll** hívásakor Orkok kártya található a Fehér Torony alatt, nem veszít; az Orkok kártya miatt csak akkor veszít, ha ő hív, és Orkok kártyát tesz a Fehér Torony alá. **Szilszakáll** nem cserélheti el a Fehér Tornyt. Ha egyik játékos sem játszik ki a hívószínnek megfelelő kártyát, az ütest senki sem viszi el. Tegyétek félre a lapokat, majd újra az előző hívó játékos hív.

Példa: Szilszakáll egy 7-es homályt hív a kezéből, ezt leteszi az asztalra. A hívószín így homály. Ezután Szilszakáll kiveszi a Fehér Torony alatt lévő 5-ös hegyet, és beleteszi az aktuális ütésbe. Szilszakáll ezután a Fehér Tornyt ráteszi az imént lerakott 7-es homályra. Ezután Trufa kerül sorra, akinek a színkényszer miatt homályt kell kijátszania. Kijátszik egy 2-es homályt. Ezután Hamariberkenye kerül sorra, aki egy 4-es homályt játszik ki. Az ütest Hamariberkenye viszi, mivel ő tette a legnagyobb értékű kártyát a hívószínből.



A példa folytatása: Hamariberkenye egy 1-es erdőt hív. Szilszakáll a színkényszer miatt letesz a kezéből egy 6-os erdőt az asztalra. Ezután Szilszakáll kiveszi a Fehér Torony jelző alól a 7-es homályt, és beleteszi az ütésbe, majd a Fehér Torony jelzőt ráteszi az imént letett 6-os erdőre. Ezután Trufa következik, aki kijátszik egy 2-es erdőt. Az ütest Trufa viszi, mivel ő tette a legnagyobb értékű kártyát a hívószínből.



A példa folytatása: Trufa egy 3-as erdőt hív. Ezután Hamariberkenye következik, de nincs erdő kártyája, így egy 1-es homályt játszik ki. Szilszakállnak a színkényszer miatt letesz a kezéből egy 8-as erdőt az asztalra. Ezután Szilszakáll kiveszi a Fehér Torony jelző alól a 6-os erdőt, és beleteszi az ütésbe, majd a Fehér Torony jelzőt ráteszi az imént letett 8-as erdőre. Az ütest Szilszakáll viszi, mivel ő tette a legnagyobb értékű kártyát a hívószínből.



23. fejezet

Mielőtt kiosztanátok a fejezet kártyáit, mindenképpen vegyétek ki a Fangorn erdő kártyákat a pakliból, és tegyétek vissza a domb kártyákat.

A fejezet elején fordítsátok a 2 **Fehér ruhás öregember** szereplőt a **Gandalf/Szarumán** oldalával lefelé, és keverjétek össze őket, hogy ne lehessen tudni, melyik melyik. A 2 **Fehér ruhás öregember** kártyát akkor fordítsátok fel, ha már mindketten elvittek legalább 1 ütest. Az általuk vitt üteseket dobjátok el, **Fehér Gandalfnak** pedig a következő ütés előtt végre kell hajtania az előkészület akcióját. Ezután további 2 ütest kell vinnie ahhoz, hogy teljesítse a célját. Az eldobott ütesek kikerülnek a játékból, és Aragorn céljának teljesítése szempontjából nem számítanak. A forduló végén **Gandalf** előtt marad 1 képpel felfelé fordított kártya. Ha a forduló végéig nem sikerül felfordítani a 2 **Fehér ruhás öregembert**, elveszítitek a fejezetet. A **Fehér Gandalfot** irányító játékos a kezébe vehet egy segédletkártyát a képpel felfelé fordított kártyája emlékeztetőjéül.

Kétszemélyes játék: ha a piramis irányítja **Fehér Gandalfot**, tegyétek az elveszett kártyát képpel felfelé a piramis alja mellé.

24. fejezet

A Torony kártyákkal elvitt ütesek **Éowyn** céljának teljesítése szempontjából nem számítanak.

Kétszemélyes játék: A Kígyónyelvű tanácsa esemény során a legfelső 4 lapot osszátok a piramisnak.

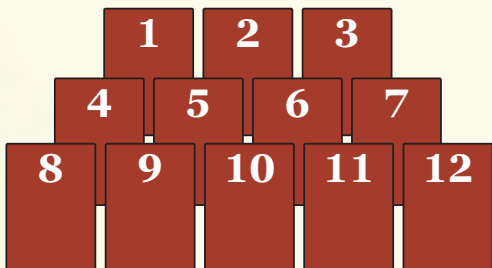
Egyszemélyes játék: A Kígyónyelvű tanácsa esemény során oszd ki a Fehér Torony kártyát, illetve 2 kártyát minden kéznek, majd oszd ki a szereplőket, mielőtt a szokott módon befejeznéd az egyszemélyes előkészületeket.

25. fejezet

Ez a fejezet mindig 4 fordulóból áll. Ha nem sikerül a negyedik forduló végéig minden szereplő célját teljesíteni, elveszítitek a fejezetet. Ha elbukjátok egy szereplő célját, azzal nem veszítitek el a fejezetet (kivéve, ha az a szereplő **Aragorn**). A **Legolas** által **Gimli** kártyája alá tett Orkok kártyák addig ottmaradnak, amíg **Gimli** nem teljesíti a célját. Miután **Gimli** teljesítette a célját, a későbbi fordulókbán ezeket a kártyákat vissza kell keverni a pakliba. Az egyedi illusztrációval rendelkező 6 Orkok kártya ugyanúgy működik, mint a többi Orkok kártya, de a fejezet után ki kell venni őket a pakliból. Ha Orkok kártyát kell valakinek hívnia, elveszítitek a fejezetet.

Kétszemélyes játék: Az osztó játszik a piramissal.

A harmadik fordulóban a piramisnak nem dob és húz lapot A kürt felharsan esemény miatt. Az alábbi ábra által jelölt sorrendben osszatok lapokat a piramisnak. Az elérhető kártyákat fordítsátok fel.



Ebben a sorrendben osszatok kártyákat

Egyszemélyes játék: Az egyes fordulók előkészületekor ne tedd félre a Torony kártyákat. Ehelyett, miután a Torony kártyákat és a megadott számú Orkok kártyát a pakliba keverted a forduló elején, ossz minden kéznek 4 kártyát véletlenszerűen. A szokott módon minden ütés után ossz minden szereplőnek további 1 kártyát, amíg minden szereplő annyi kártyát nem kapott, amennyi egy négyszemélyes játékhoz megadott számú ütéshez elegendő.

26. fejezet

Hamariberkenye és **Bükkbél** ugyanazt a domb paklit használják (de eltérő véletlenszerű kártyákat kapnak).

Bükkbél akkor teljesíti a célját, ha az általa elvitt erdő és Fangorn erdő kártyák mennyisége együtt annyi, mint a választott domb kártyájának értéke (vagyis pl. ha Bükkbél a 2-es dombot választja, akkor teljesíti a célját, ha 1 erdő és 1 Fangorn erdő, vagy 2 erdő és 0 Fangorn erdő, vagy 0 erdő és 2 Fangorn erdő kártyát visz).

27. fejezet

Mindenképpen vegyétek ki a pakliból a Fangorn erdő kártyákat és tegyétek vissza a domb kártyákat. Ahhoz, hogy teljesítsétek **Szarumán** célját, semlegesítenek kell a Fekete Tornyát a Fehér Toronnyal.

28. fejezet

Osszatok:

- 2 vagy 3 játékos esetén: 9 lapot mindenkinek, és 1 elveszett kártyát
- 4 játékos esetén: 7 lapot mindenkinek, és 1 elveszett kártyát

A Palantír pakli elfogyása után **Pippin** nem húz több homály kártyát.

Kétszemélyes játék: a nyílt leosztást az alábbi ábra alapján készítsétek elő:



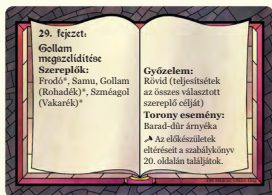


Hosszan lejtő völgy, mély árnyékából nyúlt messze a hegyek közé. A túlsó oldalán, nem messze a völgyben, az Ephel Dúath fekete térdének sziklatalapzatán állt Minas Morgul fala és tornya. Körülötte minden sötét volt, föld és égbolt, de a torony maga fénylett. Nem a holdfény áradt belőle, amit Minas Ithil fogadott magába régen, a hold gyönyörű és tündöklő Tornya a hegyek karéjában. Mostani fénye még a lassan fogyatkozó beteg hold fényénél is halványabb volt, fel-felderengő, el-elhaló, mint a rothadás bűzös és undorító kipárolgása, afféle hullafény, ami semmit meg nem világít.

A 29. fejezet előkészületei

A 29. fejezettől kezdve több fontos ponton is megváltozik az alappakli és a játékmenet.

- 1 Tegyetek a 29. fejezet (Gollam megszelídítése) kártyáját és az azon látható szereplők kártyáit képpel felfelé az asztal közepére.



- 2 Tegyetek 1 csillagjelzőt minden olyan szereplő kártyája mellé, akinek a neve mellett a fejezetkártyán * látható.



- 3 Készítsétek elő az alappaklit: vegyétek ki belőle minden szín 8-as értékű kártyáját (összesen 4 lapot), valamint a 3 Orkok kártyát. Keverjétek az 5 Gyűrű és a 2 kimerültség kártyát a pakliba. A játék hátralévő részében ez lesz az alappakli kiinduló állapota.
- 4 A Torony esemény utasításait követve tegyétek a Fehér Torony kártyát (képpel felfelé) és a Fehér Torony jelzőt a Barad-dûr árnyéka Torony eseménykártya mellé. Keverjétek meg az alappaklit.
- 5 A pakli megmaradt lapjait osszátok szét a játékosok között a játékosok száma alapján. (A játékosok csak a saját lapjaikat nézhetik meg.)

- 2 játékos: 12 kártya fejenként (lásd 26. oldal)
- 3 játékos: 12 kártya fejenként
- 4 játékos: 9 kártya fejenként



- 6** Az a játékos, akinél az 1-es gyűrű van, vegye el Frodót és a gyűrűjelzőt („nem hívható gyűrű” oldalával felfelé). Az 1-es gyűrű a játékos kezében marad. Frodó ezen kívül vegyen el 4 teherjelzőt (2-től 5-ig számozva).
- 7** A Frodótól balra ülő játékoskal kezdve mindenki válasszon egy szereplőkártyát. A csillagjelzővel ellátott kártyákat mindenképp választania kell valamelyik játékosnak. Vagyis Gollamot és Szméagolt ki kell választania valakinek, de nem feltétlenül annak a játékosnak, aki először választ. Gollam és Szméagol kártyájának a megfelelő (kezdő) oldalát használjátok. **Amint minden játékos választott egy szereplőt, dobjátok el a csillagjelzőket.**

Tipp: a szereplőkártyák választásakor nézzétek meg, milyen kártyák vannak a kezetekben, és az alapján döntsetek, hogy melyik célt tudjátok könnyen teljesíteni.

- 8** Frodóval kezdve minden olyan játékos, akinek a szereplőjén van (🗡️ ikonnal jelölt) előkészület akció, hajtsa végre az akcióját.

Teherjelzők: Frodónak választania kell egy teherjelzőt, ez meghatározza a saját és Samu céljának részleteit az adott fordulóra. Amint Frodó kiválasztotta a fordulóra érvényes teherjelzőjét, tegye azt képpel felfelé a szereplőkártyája mellé, a többi jelzőt pedig a félreértések elkerülése érdekében tegye félre.

- 9** Készen álltok a játéokra! Az első ütésben Frodó hív.

A gyűrű szín

A gyűrű alapvetően olyan, mint a többi négy szín, azzal a különbséggel, hogy csak 5 ilyen lap van (minden más színből 7), és néhány különleges szabály vonatkozik rá.



Gyűrű hívása: Addig nem hívható gyűrű, amíg valamelyik játékos egy másik ütésbe bele nem tesz egy gyűrű kártyát (mert nem volt nála lap a hívószínből, és úgy döntött, helyette gyűrű kártyát játszik ki). Erre emlékeztet az, hogy a játék kezdetén a gyűrűjelző a „nem hívható gyűrű” **1** oldalával felfelé látható.

Miután valaki kijátszott gyűrű kártyát, már bármelyik játékos hívhat gyűrűt a későbbi ütésekben. Fordítsátok át a gyűrűjelzőt a másik (színes) **2** oldalára.



Abban a valószínűtlen esetben, ha a hívó játékosnak csak gyűrű kártyák vannak a kezében, akkor is hívhat gyűrűt, ha még senki nem játszott ki gyűrűt a fordulóban.

Az Egy Gyűrű: az 1-es gyűrű a legerősebb lap a játékban. Amikor egy játékos kijátssza az 1-es gyűrűt, dönthet úgy, hogy elviszi az ütest: ha így tesz, ő viszi az ütest, függetlenül attól, hogy a többiek milyen kártyákat tesznek az ütésbe. **Az 1-es gyűrű azokat az ütések is viszi, amibe Torony kártyát tett valaki.** Ha a játékos nem szeretné automatikusan elvinni az ütest, kezeljétek a lapot 1-es gyűrűként. Az 1-es gyűrű kijátszására a megszokott gyűrű játszási szabályok vonatkoznak.

Fontos: Csak az 1-es gyűrűvel lehet bármilyen ütest elvinni, a többi gyűrű kártya a többi laphoz hasonlóan vihet el ütések.

Kimerültség kártyák

A 2 kimerültség kártya különleges kártya, amik másképp működnek, mint az 5 szín kártyái.

A kimerültség kártyákkal csak hívni lehet. Mivel nincs színük, a következő kijátszott kártya bármilyen színű lehet (akár gyűrű kártya is). A következő, színnel rendelkező kártya határozza majd meg a hívószínt, ennek ellenére az azt kijátszó játékos nem lesz hívó játékos. Ha valaki kimerültség kártyát hív, arra nem kötelező kimerültség kártyát tenni.

Ha egy játékosnak nem hívóként kell kimerültség kártyát kijátszania, azonnal elveszítitek a fejezetet.

Abban a valószínűtlen esetben, ha egy ütés 1 vagy több kimerültség kártyából és mindkét Torony kártyából áll, egyik játékos sem viszi el az ütest. Tegyétek félre a lapokat; újra az előző hívó játékos hív.



Torony események

A második rész minden fejezetéhez tartozik egy Torony esemény, ami további előkészületeket igényel. A Torony eseményeknél nem kell elvesztett kártyát osztanotok. A Torony eseményhez kapcsolódó összes kártyát képpel felfelé tegyétek ki.

A fejezetekről részletesen

(29–36. fejezetek)

Az alábbiakban néhány extra információt találtak a fejezetekről és a szereplőkről.

29. fejezet

Mindenképpen keverjétek bele a pakliba a gyűrű és kimerültség kártyákat (lásd a 22–23. oldalon). Amint valaki kijátssza az 1-es gyűrűt, ellenőrizzétek, hogy **Gollam** több ütést vitt-e el, mint **Szméagol**. Ha igen, akkor ő teljesítette erre a fordulóra a célját. Ha nem, fordítsátok meg a szereplőkártyáját; a forduló végén kevesebb elvitt ütéssel kell rendelkeznie, mint **Szméagol**. Hasonlóképpen, amint valaki kijátssza az 1-es gyűrűt, ellenőrizzétek, hogy **Szméagol** vitte-e az összes szereplő közül a legkevesebb ütést. Ha igen, akkor teljesítette erre a fordulóra a célját. Ha nem, fordítsátok meg a szereplőkártyáját; a forduló végén több elvitt ütéssel kell rendelkeznie, mint **Gollam**. Az 1-es gyűrűt tartalmazó ütés az első ellenőrzésnél egyik szereplőnek sem számít, a forduló végén azonban már igen.

Kétszemélyes játék: ha a piramis **Frodó**, a piramist irányító játékos választja ki **Frodó** teherjelzőjét.

30. fejezet

A Holtláp esemény minden játékosra hatással van. Ha valaki kimerültség kártyát hív, arra kijátszható homály kártya nélkül, hogy A Holtláp esemény miatt elveszítenétek a játékot.

31. fejezet

A Fekete Kapu esemény esetén, ha **Frodónak** több azonos értékű legmagasabb kártyája is van, ezek közül bármelyiket kiválaszthatja. (Torony kártya a legmagasabb értéknek számít, az 1-es gyűrű nem.) A Szárnyas lidércek esemény esetén, ha **Frodó** egy Torony vagy kimerültség hívásra gyűrű kártyát tesz, az meghatározza az ütés színét, de nem számít gyűrű hívásának. A Szauron seregei esemény esetén négy játékosnál használatos kell 1 Helm-szurdoki orkot. **Gollam (Gonosz)** céljára nincsenek hatással a Torony, Orkok és kimerültség kártyák, mivel ezeknek nincs értékük.

Egyszemélyes játék: a Szauron seregei esemény miatt minden szereplőnek 4 helyett 5 kártyát ossz.

32. fejezet

A szereplők csoportjai 3 és 4 játékos számára lettek meghatározva, de a játékosok eldönthetik, milyen sorrendben próbálják teljesíteni a csoportokat. Az az ütés, amelyikben a Fekete Torony található, **Faramir** célja szempontjából nem számít. Több cserét is végre lehet hajtani **Henneth Annúnnal**.

33. fejezet

Mindenképpen vegyétek ki a pakliból a 6-os és 7-es gyűrűt, és tegyétek vissza a 32. fejezetben kivett 2 kimerültség kártyát. **Szméagol (Nyomorult)** célja teljesül A lépcső esemény szempontjából, amikor sikerül, elvisz egy 2-es értékű kártyát.



Lépcsőfok kártya

34. fejezet

Az egyszerre történő cseréknél a két játékos egyszerre, képpel lefelé fordítva adja át a kártyáját, majd egyszerre veszi fel és nézi meg a kapott kártyát. Az első és az utolsó lépcsőfok kártyára is szükség lesz, és ezeket különböző játékosoknak kell elvenniük. **Gollam (A drágaság szolgája)** célja azt jelenti, hogy **Samunak** pontosan annyi domb kártyát kell elvinnie, amennyi **Frodó** teherjelzőjének értéke.

35. fejezet

A **Banyapók** kezében marad 1 kártya a forduló végén. A 8-as értékű kártyák a 8-as hegy, 8-as domb, 8-as erdő és 8-as homály. A **Banyapók** cserélhet 8-as kártyát **Gollammal**. Erendil fénye minden ütést visz, még az 1-es gyűrűt és a Torony kártyákat is. A játékosok nem kötelesek kijátszani Erendil fényét.

Egyszemélyes játék: A **Banyapók (Gollamhoz)** hasonlóan) játszhat ki kimerültség kártyát anélkül, hogy elveszítené a fejezetet.

36. fejezet

Samu nem adhatja át a Torony eseménynek az 1-es gyűrűt. A többi szereplőt irányító játékosok egy segédletkártya használatával jelölhetik az előttük lévő, képpel felfelé fordított kártyát. Minden játékosnak (**Samunak** is) fel kell fednie egy kártyáját.

Eltérések 2 játékos esetén

A kétszemélyes játék előkészületei a háromszemélyeshez hasonlóak, néhány eltéréssel. Az egyik játékos irányít majd egy nyílt leosztást, amit a kártyákból álló piramis jelképez. Ennek a piramisnak van szereplőkártyája is, és a forduló harmadik játékosaként működik. A piramist a két játékos közé tegyék, mintha egy harmadik játékos ülne ott.

Előkészületek: Osszatok kártyákat úgy, mint egy háromszemélyes játéknál, és az egyik 12 lapos osztásból építsetek egy kártyapiramist az alábbi ábra alapján. Először osszatok három lapot a felső sorba (2-t képpel felfelé, 1-et képpel lefelé), majd fedjétek le félig ezeket a lapokat egy 4 kártyából álló középső sorral (mind képpel lefelé), végül fedjétek le félig a középső sort egy 5 kártyából álló alsó sorral (mind képpel felfelé).





Eltérések 2 játékos esetén, folytatás.

A piramist az a játékos irányítja, aki először kapott szereplőt. Ő választ a piramis számára szereplőt az előkészületek során, és ő játszik ki lapokat az ütésekbe a nevében. A szereplők háromszemélyes oldalát használjátok.

A piramis cserélhet, és vele is lehet cserélni, de ehhez csak az alsó sor 5 felfedett lapja használható.

Ha a piramis szereplője lapokat húz a kezébe az előkészületek során, azokat tegyék képpel felfelé az alsó sor bal vagy jobb szélére úgy, hogy ne fedjenek le más kártyákat.

A piramist irányító játékos csak elérhető kártyát játszhat ki. A forduló elején csak a piramis alsó sora elérhető.

A piramisban képpel lefelé lévő kártyákat akkor kell felfordítani, amikor egy ütés után egy kártya sem fedi őket.

Az egyszemélyes játék előkészületei

1. Tegyd el egy fejezetkártyát és a rajta felsorolt szereplőket az asztal közepére.
2. Tegyd el egy csillagjelzőt minden olyan szereplő kártyája mellé, akinek a neve a fejezetkártyán *-gal van jelölve.
3. Tedd félre a különleges kártyákat attól függően, hogy melyik részben játsz: az első részben a Fekete és a Fehér Tornyt, a második részben az 1-es gyűrűt.
4. Keverd meg az alapkártyák pakliját, és tegyd el 1 lapot képpel felfelé a fejezetkártya mellé. Ez az elveszett kártya.
5. Távolítsd el azokat a kártyákat, amik valamelyik karakter előkészületének részei (például: Fehér torony), és keverd össze annyi véletlenszerű kártyával a pakliból, hogy 4 darab 4 lapos kezet oszthass. A megmaradt kártyák alkotják a húzópaklit.
6. A különleges kártyát birtokló osztás mellé tedd oda a fejezetben megjelölt szereplő kártyáját.
7. A megjelölt szereplőtől balra kezdve minden osztáshoz válassz egy szereplőkártyát. A csillagjelzővel jelölt szereplőket muszáj választanod. A szereplők kiosztása után vedd le a csillagjelzőket.
8. A megjelölt szereplővel kezdve hajtsd végre minden szereplő  szimbólummal jelölt előkészület akcióját. **Egy fordulóban csak 1 szereplő cseréjét hajthatod végre.**

Az egyszemélyes játék menete

Mind a 4 szereplőnek saját lapjai vannak, ezek közül játszanak ki minden ütésbe egyet-egyet.

Minden ütés után ossz el 1 új lapot képpel felfelé minden szereplőnek, amíg a húzópakli el nem fogy.

Mind a 4 szereplő célját teljesítened kell.

A játék minden más tekintetben ugyanúgy zajlik, mint a többszemélyes játék.

Indul a küszöbről az út...

A fejezetek teljesítése után is tovább játszhattok.

Keressétek ki azokat a kártyákat, amik jobb alsó sarkában a szám fekete háttérrel látható. A fehér háttérű számmal rendelkező kártyákra nem lesz szükség.

4.02

Fekete háttérű
szám

5.09

Fehér háttérű
szám

Ezután állítsátok össze a paklit a 19. fejezetben leírtaknak megfelelően. Aragorn (Vadász) minden fordulóban játszik. Ezután véletlenszerűen sorsoljatok az alábbi szereplők közül (2 vagy 3 játékos esetén) 8-at vagy (4 játékos esetén) 12-t:

Boromir, Legolas (Vadász), Gimli (Vadász), Éomer, Trufa, Pippin, Fehér Gandalf, Szarumán, Théoden, Éowyn, Háma, Erkenbrand, Az öreg Gamling, Keselyüstök, Gollam (Gonosz), Faramir, Szméagol (Nyomorult), Gorbag és Sagrat.

A játék ugyanúgy zajlik, mint egy megszokott hosszú fejezet.

Ha rendelkeztek *A Gyűrű Szövetsége kooperatív kártyajátékkal* is, az alábbi szereplőket is használhatjátok az Indul a küszöbről az út... játékváltozatban:

Bilbó (Különc), Gandalf (Szürke mágus), Gildor Inglorion, Bögyös Pufi, Bombadil Toma, Aranymag, Papsajt Ászok, Glorfindel, Buga a póni, Glóin, Arwen, Boromir (Gondor kapitánya), Gwaihir, Keselyüstök (A lovak ura), Radagast, Gandalf (a Titkos tűz szolgálója), Galadriel és Celeborn.



Vasudvardra föl! Kell oda pöröly,
mert vas kapuk, kő kapuk védik.
Vasudvard vár, csontcsupasz vár,
mégsem nőhet az égig!
Megyünk, megyünk, hadra kelünk,
nagy várat kell ledöntenünk;
Ajtót törünk, felperzselünk
ott mindent, véges-végig!
A föld remeg, mert végzetet
hoz a lábunk, por utánunk:
A dob pereg, a dob pereg,
Vasudvard, hozzuk végzeted!
Ó, jaj, neked! Ó, jaj neked!

Készítők

Tervező:

Bryan Bornmueller

Fejlesztő:

Taylor Reiner

Illusztrációk:

Elaine Ryan, Sam Shimota

Grafika:

Blaise Sewell, Matt Fantastic,
Forever Stoked Creative,
Jay Hernishin, Randy Delven

Kreatív igazgató:

Brianna Woodward

Művészeti vezető:

Matt Fantastic

Gyártás:

Guadalupe Gonzalez,
Ellie Gentry

Szerkesztő:

Dan Varrette

Marketing:

Krystal Rose, Preston Wing

Stúdióvezető:

Mike Hummel

Az Office Dog csapata:

Bryan Bornmueller, Randy
Delven, Kevin Ellenburg, Ellie
Gentry, Guadalupe Gonzalez,
Jay Hernishin, Mike Hummel,
Krystal Rose, Preston Wing,
Brianna Woodward

Külön köszönet:

Justin Anger, Thorsten Baltus,
Michael Blomberg, Teresa Dery,
Halley Feil, Emily Frenchik,
Thomas Gallecier, Laura
Huls, Austin Litzler, Luke
Peterschmidt, Alex Schlee,
Jacinda Wilson

Engedélyezettetés:

Ariel Didier, Kira Hartke,
Kaitlin Souza, Emerald
Thompson

A játék tesztelői:

Joseph Andaya, Alex Babakitis, Cardner Babakitis, Shannon Berry,
Frea Bord, Jon Bruton, Stephen Buonocore, Ryan Campbell,
Henry Cardboard, Chris Cepil, Elizabeth Chu, Protospiel Twin
Cities, Corey Coleman, Cabel Dawson, Twin Cities Design Days,
Paula Deming, Mehran D'Souza, Mark Engelberg, Nahvid Etedali,
the Gathering of Friends, Svetozar Fubg, Matthew Gagan, Thomas
Gallecier, Ruel Gaviola, Jacob Gerstel, Alma Gonzalez, Sam Green,
Zach Greenwalt, Aaron Haag, Taylor Hall, Mary Hou, Ursula
Murray Husted, Alec Jacobs, Ty James, Melisa Johnson, Corey
Kallison, Debra Kaplan, Ben Kearns, Steve Kimball, Kay King,
Peter Kolozvary, Jeff Kornberg, Adam Kunsemiller, Kristen Lee,
Jess Loeb, Jonathan Loh, Dustin O'Keefe Lynch, Garret Maceira,
Tila Maceira, Alex Marineau, Shae Marineau, Sid Miller, Protospiel
MN, Nikhil Mohan, Matt Monasch, Mike Murphy, Nick Murphy,
Garret Tyla Nane, James Nathan, Aaron Nehila, Daniel Newman,
Phoenix, Jon Prather, Justin Radziewicz, Abbey Rhode, Lindsey
Rider, Zoe Robinson, Jonah Rockowitz, Matt Saddoris, Sawson
Salehpour, Chuck Seed, Elizabeth Sibley, Kellye Sibley, Alexander
Sisco, Sofia, Amy Souza, Christopher Talbot, Srinivas Vasudevan,
Andrew Villadsen, Daniel Wahlen, Eric Wettstein, Julie Wettstein,
Paul Willenbring

A szerző megjegyzése:

*Különleges kiváltságban lehetett részem, hogy összegyűrhattam
a kedvenc dolgaim közül kettőt: A Gyűrűk Urát és az ütésvivő
játékokat. Szeretnék köszönetet mondani néhány olyan játék
szerzőjének, amelyek rengeteg inspirációt jelentettek: Fukutarou
(Familiar's Trouble / Trick 'n Trouble), Thomas Sing (The Crew:
Küldetés a 9. bolygóhoz és The Crew: A mélytengeri küldetés),
Akijama Kórjó és Kózu Júszej (Hameln Cave / A nagy kékség),
Hiroken (TRICKTAKERS), Brent és Jeffrey Beck (Skull King), és
a Doppelkopf, a fekete macska, a bridzs, a pikk és Euchre játékok
szerzőinek, akiknek a neve már a történelem homályába veszett,
de akiknek máig hálásak lehetünk.*

Összefoglaló

Ha már tudod, hogyan működik egy ütésvivős játék, íme egy rövid összefoglaló a játék menetéről.

Ha csak most ismerkedsz ezzel a játéktípussal, előbb olvasd el a teljes játékszabályt.

- Színkényszer van érvényben, vagyis a játékosok – ha tudnak –, kötelesek a hívószínnek megfelelő színű kártyát kijátszani. A legmagasabb értékű hívószínű kártya viszi el az ütet.
- A hívó játékos bármilyen kártyát hívhat.
- A Fekete Torony és a Fehér Torony kártyákkal bármilyen ütés elvihető (kivéve, ha ugyanazon ütésben mindkettő Torony megtalálható).
- Nem hívhatsz Orkok kártyát. Ha kénytelen vagy Orkok kártyát hívni, elveszítitek a fejezetet.
- Miután minden játékos kijátszotta az összes kártyáját, a forduló véget ér. Előfordulhat, hogy egyes szereplőknek marad a kezükben lap a forduló végén.
- A játékosok nem beszélhetnek a kezükben lévő lapokról és nem is mutathatják meg azokat a többieknek.
- A játékosok nem beszélhetnek a kezükben lévő lapokról és nem is mutathatják meg azokat a többieknek.

MIDDLE-EARTHTM ENTERPRISES

Gyártó: © 2026 Middle-earth Enterprises, LLC. © 2026 Office Dog. The Two Towers (A Két Torony), The Lord of the Rings (A Gyűrűk Ura), valamint az ezekben található szereplők, tárgyak, események és helyszínek a Middle-earth Enterprises, LLC védjegyei, amelyek az Office Dog licenctulajdonos licence alapján kerültek felhasználásra.

A Gamegenic és a Gamegenic logo ® és © Gamegenic GmbH, Germany. Office Dog, 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113, USA, 1-651-639-1905. Office Dog és Office Dog logo az Office Dog TM-ja. Minden jog fenntartva!



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu, info@gemker.hu