

# A GYŰRŰK ÚRA A KALANDJÁTÉK

## SZABÁLYOK

### JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A játékos Frodót képviseli, akinek az a célja, hogy elérje Mordort, és beledobja a GYŰRŰT a Végzet Hegyének lávájába, megakadályozza, hogy megöljék az ellenségek, és ne kaphassa el a Boszorkánykirály.

### A JÁTÉK ELEMEI

1 darab 54 lapos kártyapakli, 1 kezdőkártya, 1 játéklap.

A játékosnak szüksége lesz kb. 20 zsetonra is (aprópénz, bármilyen színű kocka), amelyekkel a játéklapon jelezheti a játékos egészségét, fordulóit, az eszközeit, stb.

### GYŐZELMI FELTÉTELEK

A játékos megnyeri a játékot, ha elfogy az 54 kártyalap, 25 forduló alatt.

A játékos veszít, ha:

1. Nem éri el a Végzet Hegyét 25 forduló alatt (minden forduló 1 nappól vagy 1 éjszakából áll) Vagy Ha az egészsége eléri a 0-t (a játékos 10 élet ponttal kezd). Vagy
3. Elkapja őt a Boszorkánykirály (ha 3 Boszorkánykirály jelző van a játéklapon).

### KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE:



Ezek közül az irányok, az agresszió értéke, és a kártya hatása a fontos (a többi töltelék).

### A. Vegyük úgy, mintha a kártya egy útkeresztvezető lenne:

Ezáltal lehetőséget kapsz, hogy merre indulj el (előre, balra és/vagy jobbra).

Az Irányok számokat is mutatnak (1-től 5-ig terjedően), és azt is mutatják, hogy hány lapot kell felhúznod, hogy folytathasd a küldetésed.

### B. Minden kártyán lévő agresszió érték (0-tól 3-ig terjed) azt mutatja, hogy hány támadást szenvedtél el utazásaid során.

Minden kártya felhúzás után összesítsd az agresszió értékeket, ez jelzi a Támadások értékét, hogy ebben a fordulóban mennyi sérülést szenvedtél el.

Abban a pillanatban, hogy ez az érték nagyobb, mint Frodó egészség pontjainak értéke, a játékos azonnal elveszti a játékot. A Támadás értéke lesz az ebben a fordulóban felhúzott kártyák összege, az agresszió számok összege.

*Példa:* ha a játékos olyan irányt választ, aminek nagy az értéke, gyorsabban haladhat, a küldetését befejezheti 25 fordulón belül. Ugyanakkor növekszik az esélye, hogy megsérül, és megölik.

Bármikor, mielőtt kártyákat húzol fel a küldetés pakliból, használhatod a GYŰRŰT, amitől Frodó láthatatlan lesz. Ezáltal minden támadást elkerülhet (tehát az agresszió értéke 0 lesz). DE ha így teszel, a Boszorkánykirály is közelebb kerül hozzád: amikor csak használod a Gyűrűt, tegyél egy zsetont a Boszorkánykirály mezőre, a játéklapra. Ha először használod a Gyűrűt, tegyél egy zsetont a Gyűrű szimbólumra, a játéklapra: ez jelzi, hogy legalább egyszer használtad a gyűrűt.

Kártyák felhúzása közben, vagy előtte (eszköztől függően) a játékosnak lehetősége van egy nála lévő eszközt használni.

A játékos csak egy eszközt használhat fordulónként.

### C. A Kártyák Hatása lehet jó vagy rossz, a kártyától függően.

A játékos CSAK a forduló utolsó kártyájának hatását hajtja végre: tehát ha nincs más utasítás, a kártyák felhúzása közben CSAK az agresszió értéke számít.

*Példa:* ha a játékos egy 3 értékű irányt választ, felhúzik (egyszerre csak egyet) 3 kártyát, hozzáadja ennek a 3 kártyának az Agresszió Értékét, és CSAK az utolsó, 3. kártya hatását hajtja végre.

## EGY FORDULÓ MENETE:

Minden forduló egy éjszakát vagy nappalt jelent Középföldén, a játékosnak 25 forduló alatt kell befejeznie a küldetését (a játéklapon folyamatosan jelezd a Forduló Jelzőn a fordulókat).

Minden forduló 6 fázisból áll:

1. Válaszd ki az egyik irányt, ami a kártyára van írva.
2. Az irányon lévő számú kártyát húzz fel.
3. A felhúzott kártyákon lévő agresszió számot add össze, ennyi értékkel támadnak meg téged. Az Egészség Jelző Sávról végy le annyi szív jelzőt, amennyi sérülést elszenvedtél.
4. Hajtsd végre az utolsónak felhúzott kártya hatását.
5. Pihenj, vagy automatikusan, vagy ha szeretnél (ha magadtól pihensz, a forduló jelzőt léptesd előre 2 mezővel).
6. Forduló vége, léptesd előre a Forduló Jelzőt 1 mezővel.

A játék akkor ér véget, ha bármelyik feltétel teljesül a vereséghez; vagy ha a játékos felhúzza az utolsó lapot is.

## PIHENÉS:

Ha pihensz, minden sérülésed begyógyul, az Egészség Jelző Sávon tedd a jelzőt a kezdő mezőre.

Automatikusan pihenés következik, ha a játékos (a fordulójának a pihenési fázisában) a Forduló Jelző Sávon a HOLD szimbólumon áll a játéklapon.

A játékos DÖNTHET úgy is, hogy pihen a NAP szimbólumon, de ez 2 fordulónyi lépésbe kerül. Ha így teszel, léptesd a jelzőt 2 mezővel előrébb a Forduló Jelzőn (azaz tedd a jelzőt a következő NAP ikonra).

Ez azt jelenti, hogy ha a játékos nem pihen a forduló végén (magától vagy automatikusan), a kapott sérülések megmaradnak a következő fordulóra is.

*Példa:* a 9. forduló vége jött el (NAP ikonnal), és a játékos úgy dönt, hogy pihen. A játékos visszaállítja a sérülés jelzőket, és 2 lépésnyit előre lép, egy Holdat (10. forduló) és egy Napot (11. forduló). Ezután, a következő fázisban továbbmozgatja a jelzőt 1 lépéssel (befejezve ezzel a fordulót a 12. helyen, egy Holdon).

## BEÁLLÍTÁSOK:

Keverd meg a kártyákat, és lefelé fordítva tedd a játéklapra, a Küldetés helyre.

Tegyél egy jelzőt a Forduló Jelző Sáv elejére, a játéklapra.

Tegyél 10 jelzőt minden Szív ikonra, mint Sérülések, a játéklapra.

A többi jelzőt tedd a játéklap mellé.

A játéklapon lévő Dobott Lapok mezőn válassz egy irányt (1 vagy 3).

Most elkezdődik a küldetésed.

## A KÁRTYÁK HATÁSAI (FAQ):

A kártyáknak különböző hatásuk van: találkozásokat jelölhet; választási lehetőséget ad a játékosnak; van, aminek nincs különös hatása (ez persze csak a Kártya Hatását érinti, nem az Agresszió Értékét - kivéve, ha máshogy írja a kártya).

**Aragorn:** a játékos vegyen le 1 Boszorkánykirály jelzőt a játéklapról.

Ha a játékos akarja, bármikor megkeresheti Aragorn-t, az dobott lapokból felhúzza kártyát, és azt a küldetés pakliba áthelyezve.

Ha így tesz, amikor megtalálja Aragorn-t, azonnal eldob 1 Boszorkánykirály jelzőt a játéklapról. Ilyenkor egyik kártyának SEM szabad figyelembe venni a hatását, és az agresszióját sem (még Aragornét sem).

Ez az akció 1 napot/lépést vesz igénybe, de a játékosnak a küldetést ugyanonnan kell folytatnia, ahol megtalálta Aragorn-t.

**Boszorkánykirály:** a játékos tegyen le 1 Boszorkánykirály jelzőt a játéklapra.

Amikor a játéklapra felkerül a 3. Boszorkánykirály jelző, a játékos azonnal elveszíti a játékot.

**Galadriel:** a játékos kap 1 életet, ezt jelölje a játéklapon.

**Gollam:** a játékos MINDIG végrehajtja a Gollam kártya hatását, ha ez a célkártya (függetlenül más kártyák hatásától). Visszaveszel 3 kártyát (felhúzol 2 kártyát plusz a Gollam kártyát) az eldobott lapok közül, és visszateszed a küldetés pakliba.

A 3. kártya hatását hajtsd végre, de nem támadnak meg.

**Arwen:** a játékos vegyen le MINDEN Boszorkánykirály jelzőt a játéklapról.

**Banyapók Odúja:** a játékos azonnal lépjen előre 1 napot a jelző sávon (a forduló 4. lépésében).

A lépés végén a jelzőt léptesd tovább, mint ahogy szoktad.

**Faramir:** a játékos MEGNÉZHETI a következő 3 kártyát a küldetés pakliban, és átrendezheti azokat.

**Gandalf:** a játékos, miután megnézte a következő kártyát, dönthet úgy, hogy nem hajtsa végre a hatását.

**A Rohírok:** a játékos előre léphet 2 lépést, a Támadás értéke 0, de NE hajtsd végre a cél kártya hatását.

**Legolas:** a játékos a következő körben, amikor kártyákat húz fel, egyik kártya agresszió értékét lenullázhhatja.

**Gimli:** a játékosra ható teljes támadás értéke a következő körben 2-vel csökkenjen.

**Osgiliath:** a játékos húzzon fel 3 lapot véletlenszerűen a dobott lapok közül, és keverje bele a küldetés pakliba.

**Szilszakáll:** a következő körben felhúzendó 1. kártya agresszió értéke legyen 0 (a többit hozzá lehet adni).

**Troll:** a játékos nem pihenhet ebben a körben.

**Orkok:** a játékos véglegesen csökkentse az életerejét 1-gyel.

**Szauron:** a játékos ellenőrizze, hogy használta-e már eddig a gyűrűt. Ha még nem használata, semmi nem történik, mehet tovább a játék. Ellenkező esetben vedd ki az összes Boszorkánykirályt a Dobott Lapok közül, és keverd bele a küldetésekbe.

**Sűrű köd az erdőben:** ha NEM balra mész, nem nézheted meg a kártyáidat, ahogy felhúzol őket; CSAK a célkártyát nézheted meg. NE add hozzá az agresszió értékeket, csak a célkártya agresszió értéke számít.

**A barlangok mélyére:** Ha NEM jobbra mész, és bármelyik felhúzott kártyád egy Troll, kétszerezd meg a támadások értékét.

Ha több troll is felhúzol, azoknak nincs külön hatásuk.

**Vasudvard kapui:** ha egyenesen mész, és bármelyik felhúzott kártyának az értéke 0, az most 2 értékű lesz.

Ez minden 0 értékű kártyára érvényes.

**A Holt Láp:** ha jobbra indulsz el, NEM pihenhatsz a következő célállomáson, ezáltal a sérüléseidet sem gyógyíthatod.

**A hegyi út:** Ha előre mész, ne hajtsd végre a következő kártya hatásait.

**A régi fogadó:** Ha belépsz a fogadóba (előre), találsz egy Mithril páncélinget, ami mostantól 1-gyel csökkent MINDEN téged ért támadást (beleértve a következőt is).

Helyezz egy zsetont a Páncél felszerelésre.

Több is kifejti hatását.

**Vándorlás az erdőben:** Ha előre mész, kapsz egy fegyvert, ami BÁRMIKOR használható, hogy bármelyik agresszió értéke 0 legyen (ebben a körben is).

Kártyák felhúzása közben dönts el; NEM akkor, miután minden kártyát felhúztál.

Helyezz egy zsetont a Fegyver felszerelésre.

A fegyver csak egyszer használható.

Több fegyvert is hordhatsz egyszerre.

**Minas Tirith:** a játékos húzzon fel 5 lapot véletlenszerűen a dobott lapok közül, és keverje bele a küldetés pakliba.

**Völgyzugoly:** ha eléred Völgyzugolyt, a kapott támadások összege 0.

**A Keresztutak:** nincs különleges hatásuk.