



a GYŰRŰK
URA[®]

Szerző Reiner Knizia
illusztrátor John Howe

tartalom

oldal

a doboz tartalma	2
előkészületek	3
a játék célja	4
az utazás kezdete	4
játék a kalandtáblákon	6
lépés a kalandtáblákon ...	6
a kocka	7
eseménylapocskák és események	7
akcióláncsorok	8
a gyűrű hatalma	9
a kaland vége	9
az utazás következő szakaszai	10
a játék vége	11
kártyák	11
játékvariációk	13
a történet rövid összefoglalása	14

a DOBOZ tartalma:

1 Főjátéktábla, 2 kétoldalú tábla összesen
4 kalanddal (Mória, Helm-szurdok,
Banyapók odúja, Mordor), 1 Szauron bábu,
5 Hobbit bábu, 6 Pozíciós gúla,
60 Hobbit-kártya, 5 Karakterkártya,
5 Gandalfkártya, 35 Helyszínekártya,
23 négyzetes Eseménylapocskák,
11 kerek Életkorong, 32 Pajzs,
1 Gyűrű, 1 dobókocka, 1 eredménylap.

**3 ÉV ALATTI GYERMEKEK RÉSZÉRE A
JÁTÉKTARTOZÉKOK LENYELÉSÉNEK VESZÉLYE
MIATT NEM AJÁNLJUK!**

az első játék előtt:

Óvatosan vedd ki valamennyi katonát
játékeszközt a keretéből.



J.R.R. Tolkien híres elbeszélése a személyes bátorságról és a jó gonosz elleni harcáról szól. Szauron a sötétség fejedelme kovácsolt egy Gyűrűt, amelynek segítségével megkísérli Középföldét és a Megyét, a hobbitok hazáját uralni. Amikor a hobbitok tulajdonába kerül a Gyűrű, néhányuk, így Frodó, Samu, Pippin és Trufa számára jónéhány kihívással teli utazás kezdődik. A barátokhoz Középfölde számos jószándékú lakosa csatlakozik: Aragorn - Gondor igazságos királya, Gandalf a varázsló, Legolas a tünde, Gimli a törp, és Boromir. Utazásuk célja a Gyűrű megsemmisítése, amelynek érdekében a Gyűrűt Szauron birodalmába, Mordorba kell vinniük és a Végzet Hegyének csúcsán a vulkán kráterébe kell hajítaniuk. A Gyűrű feletti ellenőrzés megszerzéséhez és ezzel a korlátlan hatalom ismételt elnyeréséhez, Szauron a Szövetségesek ellen harcba küldi sötét erőit. Mindez számtalan veszélyes kalandhoz vezet. Ebben a játékban a Szövetségesek feladatát veszitek át.

Megmutathatjátok, hogy méltóak vagytok Középfölde megmentésére. A játékosok közös célja, hogy a Gyűrűt megsemmisítsék és eközben annyi pajzsot szerezzenek, amennyit csak lehetséges. A pajzsok minden egyes játékosnak a sötét hatalom elleni küzdelemhez való hozzájárulását szimbolizálják, de csak akkor számítanak, ha a játékosok összetartanak, és együtt járnak sikerrel. Együttműködés nélkül nem lehetséges a győzelem. Ebben az összetett játékban nem létezik egyéni siker, a játékosok közösen érhetik el pontjaikat. Szauron ellen küzdenek, aki a játék részeként cselekszik.

sok sikert!

A JÁTÉK RENDKIVÜL ÖSSZETETT, EZÉRT JAVASOLJUK, HOGY A JÁTÉK MEGKEZDÉSE ELŐTT A TELJES TÁJÉKOZTATÓT FIGYELMESEN OLVASSÁTOK VÉGIG. (A PÉLDÁKRA KÜLÖN ÜGYELJETEK!)

előkészületek

Nyissátok ki a Főjátéktáblát, mely tartalmazza a Gyűrűk Ura játék összes helyszínét. A helyszínek alatt található a Sötétségsor (1-15-ig számozott mező). Helyezzétek a Szauront jelképező bábut a 12-es mezőre a Sötétségsoron. (Amennyiben a játékot először játszatok, rakjátok Szauront a 15-ös mezőre, lásd „Játékvariációk” fejezetet.) A Főjátéktáblát az egész játék során folyamatosan használjuk. Az egyes Kalandtáblákat a Főjátéktáblán szereplő helyszínek sorrendjében kerül sor, ahogy a játék menete halad előre.

1. Tegyetek egy Pozíciós gúlát a Főjátéktáblán szereplő Hobbitalvára. Innen indul a játék.

2. A Mória Kalandtáblát helyezétek a Főjátéktábla alá (e tábla másik oldalán szerepel a Helm-szurdok kaland). A Kalandtáblákat egymás után végigjátsszátok, ezért a Banyapók odúját és a Mordort ábrázoló Kalandtáblára csak később lesz szükség.

3. Helyeztetek egy Pozíciós gúlát a Mória Kalandtáblán az első Eseménymező feletti körre (a kör a kaland megnevezése előtt található).

4. Tegyetek egy-egy Pozíciós gúlát a Kalandtáblán minden egyes Akcióláncsor első mezőjére. (Mórián a következő három Akcióláncsor található: Utazás, Rejtőzködés, Harc; a későbbi játékokban a Szövetség is előkerül, így ebben a játékban egy Pozíciós gúlát nem használunk fel.)

5. Az 1, 2 és 3 értékű Pajzsokból különítsetek el kettőt-kettőt, majd összekeverve helyezétek azokat a táblák mellé a számot tartalmazó oldalukkal lefelé.

6. Tegyétek le felfelé fordítva, kis paklikba rendezve a maradék Pajzsokat és Életkorongokat (Szív, Nap, Gyűrű) és készítsétek elő a dobókockát.

7. Keverjétek meg az Eseménylapocskákat és az egész paklit ábrával lefelé fordítva tegyétek a táblák mellé.

8. Keverjétek meg a Hobbit-kártyákat (feliratok nélküli, Akciószimbólummal ellátott kártyák) és a paklit helyezétek lefelé fordítva szintén a táblák mellé.



A játék kezdetekor a táblák és kártyák elhelyezkedése

9. Szortírozzátok szét a Helyszínek kártyákat (a helyszínek megnevezése a kártyák alján található) a Főjátéktáblán szereplő helyszínek elnevezéseknek megfelelően. A kártyák száma helyszínenként különböző. Helyezétek ezeket a paklikat az asztalra ábrával felfelé a Főjátéktábla megfelelő elnevezésű helyszíneire fölé.

10. Tegyétek ki egymás mellé valamennyi játékos számára láthatóan a Gandalfkártyákat.

11. A Karakterkártyákat (öt különböző színnel jelölve) a résztvevő játékosok száma szerint az alábbi sorrendben osszátok ki:

- 2 játékos: Frodó és Samu
- 3 játékos: Frodó, Samu, Pippin
- 4 játékos: Frodó, Samu, Pippin, Trufa
- 5 játékos: Frodó, Samu, Pippin, Trufa, Pufi

A Karakterkártyákat úgy tegyétek magatok elé, hogy jól láthatóak legyenek (a játékosok osztás helyett megegyezhetnek, hogy ki melyik karakterrel kíván játszani). Minden karakternek van egy saját tulajdonsága, amely a játékosnak segít. Ezek leírása a Karakterkártyán szerepel. A megmaradt Karakterkártyákat visszahelyezzük a dobozba, azokat nem használjuk a játék során.

12. Valamennyi játékos a Karakterkártyájának megfelelő színű Hobbit-bábut a Sötétségsor 0-val jelölt világos mezőjére helyezi. A maradék Hobbit-bábutat visszateszük a dobozba.

13. A sárga Frodó figurával játszó játékos lesz a Gyűrű hordozója, maga elé helyezve a Gyűrűt. A Gyűrű hordozója kezdi a játékot. A játék az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik.

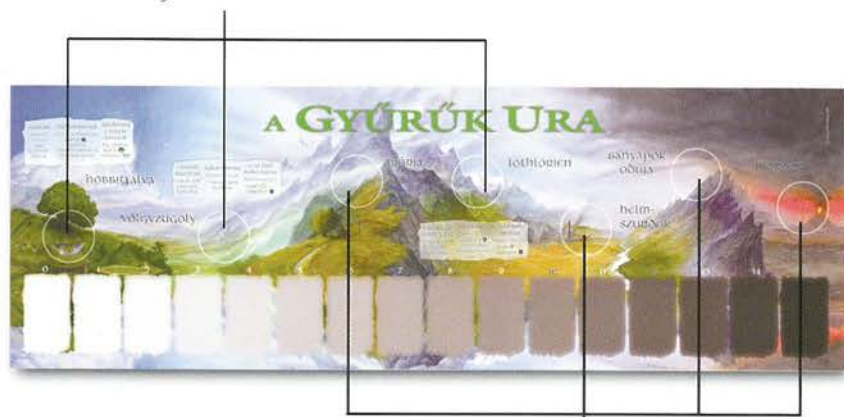
a játék célja

Az egész játék során kíséreljétek meg megakadályozni, hogy Szauron visszaszerezze a Frodónál lévő Gyűrűt. Mint játékos, az egyes kalandok folyamán együtt kell működnie a többi játékosal, ahogy ez a Gyűrű szövetségében is szerepel.

A Középföldén átvezető utazás négy veszélyes kalandot foglal magában: Móriát, Helm-szurdokot, Banyapók odúját és Mordort. A kalandok legvégén a Végzet Hegyének tűzében kell a Gyűrűt elpusztítani, mielőtt azt Szauron megkaparintaná.

az utazás kezdete

Kövessd a szöveget a Főjátéktáblán



Használd a megfelelő Kalandtáblát

A 60 Hobbit-kártya az Akciószimbólumok egyikét vagy egy csillagot tartalmaz (joker). A Hobbit-kártyák egy része fehér, másik része szürke hátterű. A 35 Helyszínkártya hozzá van rendelve a Főjátéktábla helyszíneihez. A Helyszínkártyák egy vagy több Akciószimbólumot tartalmaznak, fehér vagy szürke hátterűek lehetnek, illetve léteznek sárga Helyszínkártyák, amelyeket bármikor ki lehet játszani, kivéve, ha a játék másról rendelkezik. Ezenkívül a játékban szerepel 5 darab Karakterkártya és 5 darab Gandalfkártya. További részletek a 11. oldalon.

hobbitfalva

Hobbitfalván kezdődik a játékosok, mint Szövetségesek utazása. A Pozíciós gúla a Főjátéktáblán a Hobbitfalva mezőn áll. Az alatta lévő szöveg leírja az utasításokat, amelyeket végre kell hajtani. A megnevezéseknek (például: Gandalf) nincsen jelentősége, csak a könyvben leírt eseményekre utalnak. (Az első játékban nem kell figyelembe venni a Főjátéktáblán a dőlt betűvel írt szöveget).



Hobbit-kártyák

Gandalf

A Hobbit-kártyákat tartalmazó pakliból osszatok valamennyi játékosnak 6-6 lapot. A kártyapaklit helyezétek vissza lefordítva a táblák mellé. A kártyákon a következő Akciószimbólumok láthatók:



Szövetség



Utazás



Rejtőzködés



Harc





A csillaggal ellátott kártyák Jokerek és a négy Akciószimbólum bármelyikét helyettesíthetik.

előkészületek

Ez egy lehetséges játékverzióra utal. Ha a játékot először játszátok, nem kell figyelembe venni. Lásd az egyéb játékvariációkat a 13. oldalon.

feltűnnek a fekete lovasok

Valamelyik játékosnak a kezében lévő kártyákból két Rejtőzködés szimbólummal (kártyák:  szimbólummal) jelölt kártyát kell letennie. Természetesen Jokert ( szimbólum) is fel lehet használni. Amennyiben egy játékos sem tudja vagy akarja lerakni a kívánt kártyákat, Szauron a Sötétségsoron egy lépést tesz a hobbitok felé.

Völgyzugoly

Helyezzétek a Pozíciós gúlat a Főjátéktáblán Völgyzugolyra. Völgyzugoly egy biztos menedékhely. A keretben lévő szöveg a következő utasításokat adja:

ELROND HÁZÁBAN

Keverjétek meg a 12 Völgyzugoly elnevezésű Helyszínkártyát. Osszátok szét a kártyákat a játékosok között: 2 játékos esetén minden játékos 4-4 kártyát kap. A többi kártya megtekintés nélkül visszakerül a játék

dobozába. 3 játékosnál mindenki 4-4 kártyát, 4 játékosnál mindenki 3-3 kártyát kap. 5 játékos esetében a Gyűrű hordozója és a tőle balra eső játékos 3-3 kártyát kap, a többiek 2-2 kártyát. A játékosok a kártyákat a kezükbe veszik.

TANÁCSKOZÁS

Balra haladva mindenki egy lefelé fordított kártyát ad szomszédjának saját kártyái közül. A kört a Gyűrű hordozója kezdi és ez mindaddig tart, amíg a Gyűrű hordozója is kap egy kártyát. Használjátok ki ezt a lehetőséget arra, hogy a kezetekben lévő kártyák összetételét úgy változtassátok meg, hogy azok jobban megfeleljenek az előttetek álló kihívásoknak.

A GYŰRŰ SZÖVETSÉGE

Völgyzugolyban azzal a céllal gyűlnek össze a Szövetségesek, hogy a Gyűrűt megsemmisítsék. Ezért minden egyes játékos sorban lead egy Szövetség (vagy csillag) szimbólummal ellátott kártyát. Minden játékosnak, aki nem ad le ilyen kártyát, dobnia kell és végre kell hajtania a dobás következményét. (lásd „a Kocka” fejezetet a 7. oldalon)

UTASÍTÁSOK A SZÖVETSÉGESEKNEK

Szövetségesként lépéseidet érdemes megbeszélni és egyeztetni. Figyelj a fenyegető veszélyekre (különösen a Kalandtáblák Eseménymezőire) és beszélj arról, hogy milyen kártyáid különösen sárga Helyszínkártyáid vannak. Vitasd meg Szövetségeseiddel az előtted álló kihívásokat is. Ez létfontosságú az utazás sikere érdekében. Fogadd el, hogy a játékosok különböző időpontokban különböző mértékben járulnak hozzá a játék sikeréhez. Tegyétek meg mindent, ami a hatalmadban áll, annak érdekében, hogy Szauron a Sötétségsoron ne érjen el.

Csak kevés olyan dolog van, amit nem tehetsz meg:

- a kezekben lévő kártyákat nem mutathatod meg játékosársaidnak, de beszélhetsz róluk, annyit, amennyit szükségesnek érzel.
- nem szabad egyetlen kártyát vagy egyéb játékelemet sem kicserélned, kivéve, ha arra a szabályok lehetőséget adnak.



Játék a kalandtáblákon

A Pozíciós gúlát „Völgyzugoly“-t követően helyezték a Főjátéktáblán „Mória“-ra. A Mória kalandot a hozzá tartozó táblán játszottak le.

Minden egyes Kalandtáblán 3, vagy mind a 4 kalanddal kapcsolatban a következő Akcióláncsorok találhatóak:



Szövetség



Utazás



Rejtőzködés



Harc

A Kalandtáblák bal oldalán található az Eseménymező. Valamennyi kaland előtt keverjétek meg a négyszögletű Eseménylapocskákat és tegyétek lefelé fordítva a Kalandtábla mellé. (Fontos, hogy a következő kalandnál ne a maradék Eseménylapocskákkal játszatok, az egész paklit újból keverjétek meg.)



Azokat a Helyszínkártyákat, amelyek ehhez a kalandhoz tartoznak, rakjátok felfelé fordítva a Kalandtábla mellé. (A „Mória” esetében ez mindössze két kártya.)

A játékot a Gyűrű hordozója kezdi, majd a játék az óramutató járásával azonos irányban folytatódik. A soron következő játékost a továbbiakban aktív játékosnak nevezzük. A Főjátéktáblán mindenkor a Gyűrű hordozója az aktív játékos.

Lépés a kalandtáblákon

Ez a fejezet rövid áttekintést nyújt a lépés során végrehajtandó cselekvésekről.

Lépésed során a következő sorrendben cselekedj:

1. a játékos eseménylapocskát fed fel

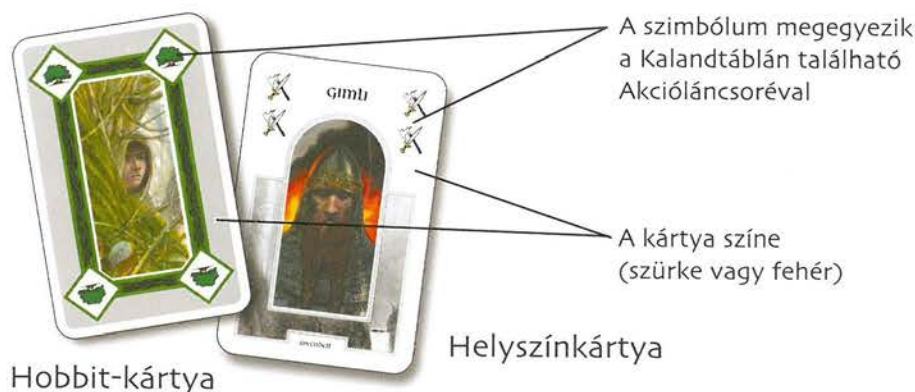
A játékos a lépését azzal kezdi, hogy felfordítja a legfelső Eseménylapocskát és mindenki számára láthatóan maga elé helyezi. Az Eseménylapocskahatása a következő három eset egyike lehet:

- A Pozíciós gúlát a következő – eggyel lejjebb található – Eseménymezőre helyezzük és ezzel bekövetkezik az azon szereplő esemény. (Bizonyos esetekben a játékosok kártyák, Életkorongok vagy Pajzsok leadásával elkerülhetik a következő Eseménymezőre történő előrelépést.)
- A Szauron vagy a hobbitok lépnek a Sötétségsoron.
- Az aktív játékos a felfedett Eseménylapocskán található szimbólumhoz tartozó Akcióláncsoron a Pozíciós gúlválal egyet lép.

A játékos **MINDADDIG** újabb és újabb Eseménylapocskákat húz, amíg azon a négy Akciósimbólum egyike meg nem jelenik, vagy a kaland be nem fejeződik. Amennyiben olyan Eseménylapocskát húz, amin a négy Akciósimbólum egyike szerepel, akkor a Pozíciós gúlválal lép egyet a hozzátartozó Akcióláncsoron, majd folytatja lépését a 2a. vagy 2b. szerint. *További részletek a 7. oldalon az „Eseménylapocskák és Események” fejezetben találhatóak.*

2a. a játékos kijátszik egy vagy két kártyát

A lépés folytatásaként a játékos a kezében lévő kártyái közül egyet vagy kettőt kijátszhat. Két kártyát azonban csak úgy játszhat ki, ha azok közül az egyik fehér a másik pedig szürke. A játékos dönti el, hogy melyik kártyát milyen sorrendben játsza ki. A kártyákat külön-külön egymást követően kell kijátszani. Minden egyes, a kártyán található Akciósimbólumhoz (Szövetség, Utazás, Rejtőzködés és Harc) tartozó Akcióláncsoron a Pozíciós gúlválal az Akciómezőn kell lépni és követni kell az Akciómezőn található utasítást. További részletek a 8. oldalon.



Hobbit-kártya

Például, ha egy játékos kijátsza a fent látható fehér Gimli Helyszínkártyát a két Harc szimbólummal, akkor két mezőt léphet előre a Harc Akcióláncsoron a Kalandtáblán belül. Ezután a játékos kijátszhatja a szürke Hobbit-kártyát a Rejtőzködést szimbolizáló fával, melynek megfelelően egy mezőt léphet a Rejtőzködés Akcióláncsoron.

Egy Jokerkártya valamennyi csillagszimbólumát kizárólag egy Akcióláncsoron történő lépéshez szabad felhasználni. Ha például egy Jokerkártyán két csillagszimbólum található, nem szabad a Pozíciós gúlválal mind a Rejtőzködés, mind pedig az Utazás Akcióláncsoron egy-egy mezőt lépni. (Amikor 1 kártyát két Jokerszimbólummal játszotok ki, az bármely két, akár különböző szimbólumot helyettesíthet, de lépéskor csak egy Akcióláncsoron belül használhatjátok.)

Az a kártya, amelyen olyan szimbólum található, amely az adott Kalandtáblán nem szerepel, az adott Kalandtábla esetében nincs hatással a játék menetére. Azok a kártyák sincsenek hatással a játék menetére, amelyeken található szimbólumhoz tartozó Akcióláncsoron a Pozíciós gúla már az utolsó Akciómezőn áll. *(Figyelem: az Eseménylapocskák esetében más a helyzet, azok ebben az esetben lehetővé teszik, hogy a Pozíciós gúlválal tetszőleges Akcióláncsoron lépjél, lásd a további leírásokat a 7. oldalon.)*

Megjegyzés: a sárga Helyszínkártyák kijátszása nem számít bele a két kártya kijátszására vonatkozó szabályba. (lásd a kártyákról szóló leírást a 11. oldalon).

2B. a játékos nem játszik ki kártyát

A játékos lemondhat a kártya kijátszásáról. A játékos ebben az esetben vagy két kártyát húzhat a lefelé fordított Hobbit-kártyák közül, vagy hobbitját – amennyiben lehetséges – a Főjátéktáblán szereplő Sötétségsoron egy lépéssel visszamozdíthatja a világosság irányába. Ez a játékosnak gyakran értékes taktikai lehetőségeket kínálhat.

3. a lépés befejezése

A játékos a felfedett Eseménylapocskákat a kijátszott Eseménylapocskapaklira, a kijátszott kártyáit pedig a kijátszott kártyapaklira helyezi. Ügyeljünk arra, hogy a lerakott Eseménylapocska, illetve a kijátszott kártyapaklin mindig csak a legfelső Eseménylapocska, illetve kártya látszódjon. A lerakott Eseménylapocskák, illetve a kártyapakli utólag nem lapozhatók át.

A játékosok a játék bármelyik pillanatában a kijátszott kártyapaklira helyezhetik azt a kártyát, amelyre nincs szükségük. Ez azokban az esetekben lehet előnyös, amikor a játék lehetővé teszi, hogy a kezetekben lévő kártyák számát megadott számúra kiegészítsék.

Az Eseménylapocskákra, Eseményekre, Akcióláncsorokra és kártyákra vonatkozóan a továbbiakban találtak részletes leírást.

a kocka a jó harca a gonosz ellen



Szauron a sötét oldalról indul és megkísérli Középföldén átvenni az uralmat, oly módon, hogy a Sötétségsoron a hobbitok felé mozog. A hobbitok a világos oldalról indulnak és fokozatosan a sötétség felé mozognak.

Amennyiben egy játékos lépései során a ■ találkozik (a Kalandtáblán található Eseménymezőkön vagy Akciómezőkön), dobnia kell. A dobás eredményeként a következő esetek következhetnek be:



A Szauron a Sötétségsoron egy lépést tesz a hobbitok felé.



A játékos Hobbit-bábujával egyet, kettőt vagy hármat lép a Sötétségsoron.



A játékosnak két tetszőleges kártyáját a kijátszott kártyapaklira kell tennie.



Nem történik semmi.



eseménylapocskák és események

Az aktív játékos Eseménylapocskát fed fel, mindaddig, amíg olyan Eseménylapocskát nem húz, amin a négy Akciószimbólum egyike szerepel és ennek megfelelően a Pozíciós gúlával valamelyik Akcióláncoron nem tud egyet lépni. Két fő csoportba lehet az Eseménylapocskákra szereplő eseményeket besorolni:

1-ES CSOPORT: gonosz eseménylapocskák

Az alábbi Eseménylapocskák felfedését követően, a játékosnak a következőket kell tennie:



A Gyűrűhordozó hobbit a Sötétségsoron egyet lép a sötétség felé. Ezt követően az aktív játékos egy további Eseménylapocskát húz.



Valamelyik játékos vagy kész hobbitjával önként a Sötétségsoron két lépést a sötétség felé lépni, vagy Szauron lép egy lépést a hobbitok irányába. Ezt követően az aktív játékos egy további Eseménylapocskát húz.



Bekövetkezik a Kalandtábla újabb eseménye. Miután az esemény bekövetkezett, az aktív játékos egy további Eseménylapocskát húz.



Amennyiben a játékosok összessége három tetszőleges kártyát a kijátszott kártyapaklira helyez, nem történik semmi, egyébként bekövetkezik az újabb esemény. Ezt követően az aktív játékos minden esetben egy további Eseménylapocskát húz.



Amennyiben a játékosok együtt összesen egy kártyát, egy Életkorongot és egy Pajzsot letesznek, nem történik semmi, különben bekövetkezik a következő esemény. Ezután az aktív játékos minden esetben egy újabb Eseménylapocskát húz.

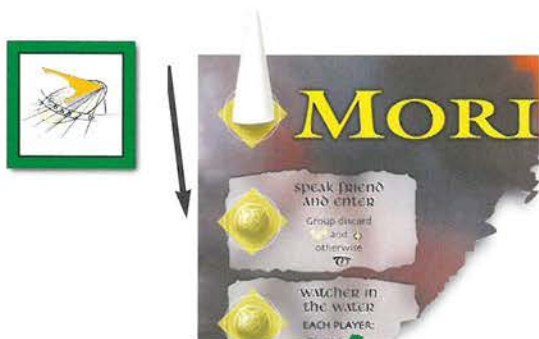
események

Amint az esemény bekövetkezik, a Pozíciós gúlát eggyel lejjebb, a következő Eseménymezőre helyezzük és ezzel bekövetkezik az ott leírt esemény.

Ebben az esetben a ■, ●, ● szimbólumoknak a hatása ugyanaz, mint amit „A kocka” fejezetben leírtunk. A ○ szimbólum azt jelenti, hogy a játékos hobbitjával (amennyiben lehetséges) egy lépést tehet a Sötétségsoron balra, azaz a világosság felé.

Előfordulhat, hogy a játékosoknak a húzott kártya szimbólumának megfelelő két, vagy esetleg három azonos jelölésű kártyát kell letennie. Ebben az esetben mindig lehet Joker kártyával helyettesíteni az egyes lapokat.

Amennyiben az Eseményező MINDEN JÁTÉKOST cselekvésre utasít (például kártyák leadására), akkor a sort az aktív játékos kezdi, majd sorrendben következnek a többiek. Ez egyben azt is jelenti, hogy a játékosok dönthetik el, hogy ki milyen kártyát tesz le az Eseményező által követelt esemény teljesítése érdekében.



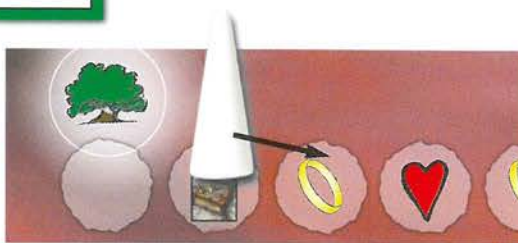
Példa: a húzott Eseménylapocskán a napóra szimbólum látható. A Pozíciós gúlat ennek megfelelően a következő Eseményezőre kell helyezni. Mória első Eseményezője azt kéri a játékosoktól, hogy tegyenek le 1 Szövetség és 1 Joker kártyát (vagy esetleg a Szövetség helyett még 1 Joker kártyát). Ha a csoport ezt nem tudja teljesíteni, Szauron lép egyet a Sötétségsoron a hobbitok felé. Természetesen húzni kell még egy Eseménylapocskát.

2-es csoport: akció eseménylapocskák

Az alábbi Eseménylapocskák felfedését követően, az aktív játékos az Akcióláncoron egyet lép, majd ezt követően már nem fordít fel újabb Eseménylapocskát.



A játékos a Pozíciós gúlat a megfelelő Akcióláncoron a következő Akciómezőre helyezi és végrehajtja az Akciómezőn található utasítást (lásd Akcióláncorok). Amennyiben a megfelelő Akcióláncor nem található a Kalandtáblán (például Mórián nincs Szövetség Akcióláncor), vagy a Pozíciós gúla már az Akcióláncor utolsó Akciómezőjén található, a játékos a Pozíciós gúával egy tetszőleges másik Akcióláncoron léphet. A játékosnak valamelyik Pozíciós gúával mindenképpen lépnie kell. Ezt követően az aktív játékos már nem húz újabb Eseménylapocskát, ugyanakkor kártyát még kijátszhat. *Lásd 6. oldal „Lépés a Kalandtáblán” fejezet 2A és 2B pontja*



PÉLDA: a kihúzott Eseménylapocskán a Rejtőzködést szimbolizáló fa látható. A megfelelő Pozíciós gúával egy mezővel tovább lépünk, aminek folytán a játékos kap egy Gyűrű Életkorongot.

akcióláncsorok

Az egyes Kalandtáblák Akcióláncsorai azt jelzik, hogy a Szövetségeseknek milyen feladatokat kell végrehajtaniuk. A Pozíciós gúlat vagy a felfedett Eseménylapocskákkal, vagy pedig a kijátszott kártyákkal mozgathatjátok.

Ha egy kijátszott kártya több mint egy szimbólumot tartalmaz, akkor a Pozíciós gúával a szimbólumok számának megfelelő Akciómezőt léphettek, de valamennyi érintett Akciómezőn található utasítást végre kell hajtani. Amennyiben az Akciómező egyike kockadobásra utasít, ezt utoljára tegyék meg, de még mindenképpen a következő kártya kijátszása előtt.

Valamennyi Kalandtáblán több Akcióláncsor található, ezek közül az egyik a Főakcióláncor. A Főakcióláncor a pontértékeket tartalmazó hullámalakú Akcióláncor.



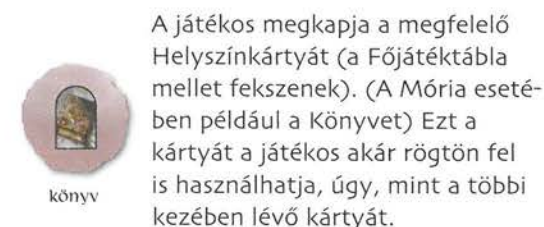
A Kalandtáblán található Akciómezők hatásai eltérőek lehetnek. Ezek a következők:



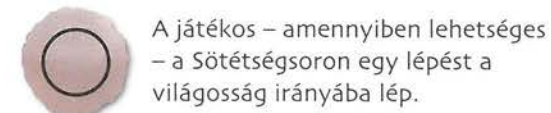
A játékos egy darab, 1 pontértékű Pajzsot kap és azt felfelé fordítva maga elé helyezi. A magasabb értékű Pajzsokat minden esetben becserélhetjük megfelelő mennyiségű alacsonyabb pontértékű Pajzsokra.

A játékos egyet elvesz az elkülönített, lefelé fordított Pajzsokból, majd azt felfelé fordítva maga elé helyezi.

A játékos kap egy megfelelő Életkorongot és azt maga elé helyezi az adott kaland végéig.



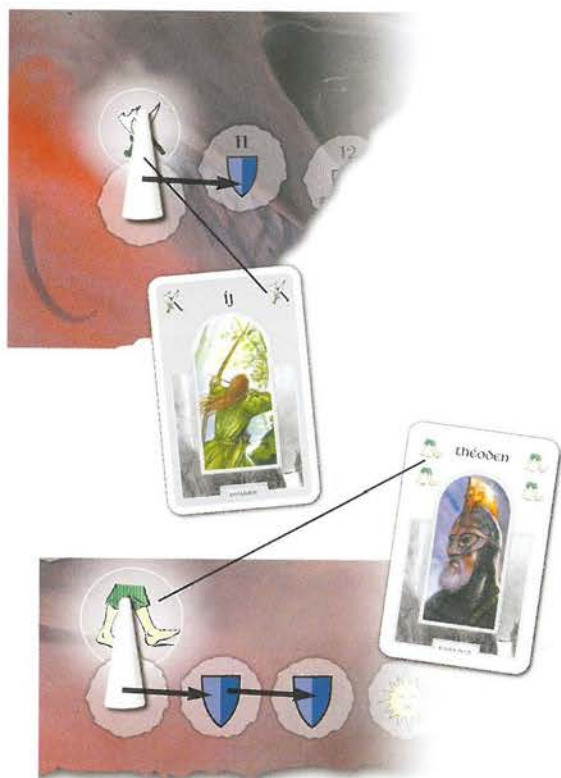
A játékos megkapja a megfelelő Helyszínkártyát (a Főjátéktábla mellett fekszenek). (A Mória esetében például a Könyvet) Ezt a kártyát a játékos akár rögtön fel is használhatja, úgy, mint a többi kezében lévő kártyát.



A játékos – amennyiben lehetséges – a Sötétségsoron egy lépést a világosság irányába lép.



A játékos dob a kockával.



a Gyűrű hatalma

Kalandonként a Gyűrű hordozója a Gyűrűt egyszer felhúzhatja vagy azt követően, hogy az aktív játékos húzott egy Eseménylapocskát, vagy egy Eseménylapocskán jelölt esemény végrehajtása vagy pedig egy kártya aktív játékos általi kijátszása után. A Gyűrűt ekkor a Főjátéktáblán a Gyűrűhordozó hobbitjára húzzuk.

A Gyűrű hordozója dob és végrehajtja a dobás eredményét, akkor is, ha az negatívan hat rá. Ezt követően a Gyűrű hordozója a Pozíciós gúlával egy tetszőleges Akcióláncsoron néhány mezőt léphet a következő szabályt figyelembe véve:



4 mínusz a dobott szimbólum száma

Például 4 mezőt, ha fehér felületet dob, 1 mezőt, ha három pontot dob vagy 3 mezőt, ha a Szauron szeme szimbólumot dobja. A mezők számát nem befolyásolják a Karakterkártyák és a negatív következményeket csökkentő sárga Helyszínek kártyák. (lásd „Sárga Helyszínek kártyák” fejezet a 11. oldalon). Azoknak a mezőknek az utasításait amelyekben a Gyűrű hordozója áthalad, vagy amelyekre érkezett nem kell végrehajtani, hiszen a Gyűrű láthatatlanná tette. A Pozíciós gúlával való lépés akkor ér véget, ha az az Akcióláncsor végét elérte. Ezután az aktív játékos folytatja a játékot. A Gyűrű ebben az esetben a kaland végéig a Hobbit-bábut marad és a Gyűrű hordozója minden további lépését úgy teszi meg, mint normál esetben.

PÉLDA a kártyák kijátszására és lépésre a Pozíciós gúlával az Akcióláncsoron: A játékos kijátszik egy sűrű, egy Harc szimbólummal jelölt kártyát és egy fehér, két Utazás szimbólummal jelölt kártyát. A Pozíciós gúlával a Harccal jelölt Főakcióláncsoron egy mezőt, és az Utazás Akcióláncsoron 2 mezőt léphet előre. A játékos ezért 3 darab, egyenként 1 pontértékű Pajzsot kap.

a kaland vége

Egy kalandnak akkor érünk a végére, ha:

- a Pozíciós gúla elérte a Főakcióláncsor utolsó Akciómezőjét (és így a Szövetségeseik sikeresen leküzdötték a kaland során felmerült legjelentősebb akadályokat),
- vagy ha bekövetkezett az utolsó esemény (ez általában szomorú következményekkel jár).

Amikor elérték az utolsó mezőt a Főakcióláncsoron minden egyéb tevékenység befejeződik (például a Pajzsok, vagy Életkorongok gyűjtése). Az aktív játékos befejezi a kört ahogy az a 7. oldal 3. pontjában szerepel.

FONTOS: az Eseménylapocskák felfedése után vagy használjátok a Gyűrűt, vagy a Gandalf-kártyák közül a Vezetést (lásd 12. oldal) ahhoz, hogy elérjétek a Főakcióláncsor végét, mielőtt az Eseménylapocskán szereplő utasítást végre kellene hajtani.

Játéktipp:

Használd a Gyűrűt annak érdekében, hogy az Akcióláncsorok kellemetlen mezőit áthidald, vagy hogy a Főakcióláncsor végét elérjed, mielőtt kellemetlen események következnenek be.
Lásd a jobb oldalon a Kaland vége leírást.

A Mória, a Helm-szurdok és a Banyapók odúja kalandok végén a megadott sorrendben a következők történnek:

Életkorongok



Valamennyi játékosnak birtokolnia kell egyetlen-egyet a három különböző Életkorongból annak bizonyítékául, hogy Középfölde jó lakói számára megőrizték a fényt és ellenálltak a Gyűrű gonosz hatalmának. Minden egyes hiányzó Életkorongért a játékosnak Hobbit bábujaival a Sötétségsoron egy lépéssel a sötétség irányába kell lépnie. A három különböző Életkorong melletti további Életkorongok birtoklásának nincs hatása a játékra.

a Gyűrű



Az a játékos lesz a Gyűrű új hordozója, aki a legtöbb Gyűrű szimbólumos Életkorongot gyűjtötte. Egyenlőség esetén az érintett játékosok közül az kapja a Gyűrűt, aki az óramutató járásával megegyező irányban haladva az első a jelenlegi Gyűrűhordozó után. A Gyűrű jelenlegi hordozója csak akkor lehet ismételt Gyűrűhordozó, ha neki több Gyűrű szimbólumos Életkorongja van, mint bármelyik másik játékosnak.

Tegyétek vissza valamennyi Szív, Nap és Gyűrű szimbólumos Életkorongot a Kalandjátéktábla mellé. A Gyűrű új hordozója maga elé teszi a Gyűrűt és húz két további Hobbit-kártyát.



pufi

A Pufi karakterjegű játékos húz két kártyát a Hobbit-kártya pakliból.

Játékipp:

Ügyeljenek arra, hogy mindenkinek a megfelelő számú Életkorong jusson. Lehet előre tervezni, hogy ki legyen az új Gyűrű hordozó. Igyekeztek befejezni a Főakcióláncsort, mielőtt sűrűsödnenek az események!

az utazás következő szakaszai

Az első kaland lezárását követően helyezzétek Móriáról a Pozíciós gúlát a Főjátéktáblán a Lothlórien mezőre. Ugyanúgy, mint Völgyzugoly esetében osszátok szét a Lothlórienhez tartozó Helyszínkártyákat. Kövessétek a Lothlórien mező alatt feltüntetett utasításokat.

Ezután következnek az újabb kalandok: Helm-szurdok, Banyapók odúja és végül Mordor. A megfelelő Kalandtáblát helyezzétek a Főjátéktábla alá, a Pozíciós gúákat pedig az első Eseményező feletti mezőre, illetve az Akcióláncsorok első mezőjére.

Vegyétek elő a soron következő Helyszínkártyákat, majd keverjétek meg az Eseménylapocskákat. Minden újabb kalandot a Gyűrűhordozó egy új Eseménylapocska felfedésével kezd.

Mihelyt elfogyott a Hobbit-kártya pakli, a kijátszott Helyszínkártyákat (a sárgákat is) és Gandalfkártyákat a kijátszott kártyapakliból kiszortírozzuk és a játék dobozába helyezzük. A maradék Hobbit-kártyákat újból megkeverjük és egy új Hobbit-kártya paklit képzünk.

kiesés a játékból

Az a játékos, akinek a Hobbit bábuja a Sötétségsoron Szauron mellé lép, vagy mellette elhalad azonnal kiesik a játékból.

A játékos akkor is azonnal kiesik, ha a megkövetelt kártyákat vagy Pajzsokat nem tudja lerakni. A játékos az összes kártyáját elveszti, visszatesszi Életkorongjait a többi közé, de megtartja Pajzsait. A játékos kiesését követően nem fejezheti be lépését.

Mindaddig, amíg nem a Gyűrű hordozójáról van szó, a játék megy tovább. A kiesett játékosok tanácsokat adhatnak a játék során.

MEGJEGYZÉS: abban az esetben, ha az Eseménylapocska húzása kapcsán esett ki a játékos az aktuális eseményt végre kell hajtania, természetesen a játékosnak már nem kell új lapot húznia. Hasonlóan abban az esetben amikor **MINDEN JÁTÉKOSNAK** kell a feladat teljesítésében közreműködnie a kieső játékoson kívül a többieknek teljesíteni kell a megkívánt feladatot.

Szauron szeme

Szauron mindent látó szeme ott kísért az utolsó Eseményezőn a Mordor Kalandtáblán. Csak egyszer lehet vele szembekerülni!

A GYŪRŰK URA

Eredménylap

időpont	SZAURON indulási mezője	pozíciós gúla értéke	játékos neve	pontszáma

a játék vége

A játéknak a következő esetekben van vége:

- A Gyűrű hordozója kiesik a játékból
- Bekövetkezik a Mordor Kalandtáblán az utolsó esemény: Szauron szeme elé kerültek.
- A Szövetség eléri a Végzet Hegyét az alább leírtaknak megfelelően.

A Gyűrű elpusztításának érdekében, a játékosoknak vagy legalábbis a Gyűrű hordozójának el kell érnie Mordort és ott a Főakcióláncsor utolsó mezőjét. A Főakcióláncsor utolsó mezőjén egy kockaszimbólum található. Az aktív játékosnak dobnia kell és a dobás eredményét végre kell hajtania kivéve, ha az utolsó mezőt úgy értük el, hogy a Gyűrűhordozó a Gyűrűt felhúzta. Ha a Gyűrű hordozója az aktív játékos dobását követően még játékban van, befejeződik a kaland, a Gyűrűt a vulkánba helyezzük és így, már nem lesz több Gyűrűhordozó. A Szövetség még játékban lévő tagjai megkísérlik megsemmisíteni a Gyűrűt.

Először az aktív játékos feladata, ha még játékban van, a Gyűrű megsemmisítése. Ha nincs játékban a következő játékos kerül sorra. Ezt kockadobással kell megkísérelnie:

- Ha a dobás eredményének kivitelezése után még játékban marad, eredményesen megsemmisítette a Gyűrűt. Ezért kap egyet az elkülönített Pajzsok közül. A játék így a Szövetségesek sikerével zárul.
- Ha a dobás eredményeként a játékból kiesik, akkor az óramutató járásával megegyező irányú következő játékos dob és kísérli meg a Gyűrű megsemmisítését. Ez a folyamat mindaddig tart, amíg a Gyűrűt nem semmisítették meg, vagy nem esett ki mindenki a játékból.

pontozás

Az elért pontszámokat a következőképpen kell számolni:

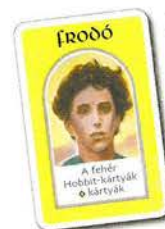
1. Ha a Gyűrűt megsemmisítették, valamennyi játékos (még a kiesettek is) kap 60 pontot, valamint az összes játékos által gyűjtött Pajzsok összértékének megfelelő bónuszpontokat. A Szövetségesek, mivel sikeresek voltak valamennyien ugyanannyi pontot kapnak. Példa: Ha a Szövetségeseknek összesen 25 pontértékű Pajzsuk van, akkor mindenki kap $60 + 25 = 85$ pontot.
2. Ha a Szövetségesek elérték a Végzet Hegyét, de valamennyi játékos elbukik a Gyűrű megsemmisítése során, akkor valamennyien 60 pontot érnek el, mivel a Pozíciós gúla Mordoron, a Főakcióláncsoron a 60 pontos mezőn áll. A Pajzsok értéke ebben az esetben nem számít.
3. Amennyiben a Gyűrű hordozója a játékból idő előtt kiesik, a játék haladéktalanul befejeződik. Valamennyi játékos annyi pontot kap, amennyit az a mező mutat a Főakcióláncsoron, amelyiken a Pozíciós gúla áll. Például, ha a Pozíciós gúla Mordor Főakcióláncsorának 52-es mezőjén áll, akkor minden játékos 52 pontot kap. A Pajzsok értéke ebben az esetben sem számít.

A pontszámokat a játékosok felvezethetik az Eredménylapra.

kártyák

karakterkártyák

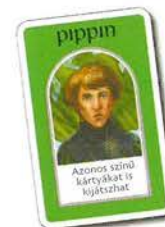
A Karakterkártyák minden játékost egyedi képességekkel ruháznak fel az egész játék során. A képességeket az adott kártyák tartalmazzák. (A játék folyamán a kártyák a játékosok előtt fekszenek).



FRODÓ: valamennyi fehér Hobbit-kártyát (amelyek kizárólag 1 Akciószimbólumot tartalmaznak) Jokerként használhat.



SAMU: a dobás során legfeljebb egy baj érheti; így legfeljebb egyet kell lépnie a sötétség felé vagy egy kártyát kell leadnia.



PIPPIN: a kártya kijátszása során nem kell tartania magát a fehér-szürke szabályhoz, lépése során két azonos színű kártyát is kijátszhat. (Lásd kártyák kijátszása a 6. oldalon).



TRUFA: más játékosokkal ellentétben minden kaland végén elég eggyel kevesebb Életkorongot bemutatnia. Ha 1 Életkorongja van 1 lépést kell tennie, ha 2 Életkorongja van NEM kell lépnie, ha egy Életkorongja sincs 2 lépést kell lépnie. (Lásd 9. oldal).



PUFI: minden lejátszott kalandot követően (Mória, Helm-szurdok, Banyapók odúja) 2 további Hobbit-kártyát húzhat a pakliból.

Gandalfkártyák



Bármelyik játékos a játék minden pillanatában segítségül hívhatja Gandalfot, amennyiben lead összesen 5 pontértékű Pajzsot. Ezt követően dönti el az aktív játékos, hogy melyik Gandalfkártyát veszi igénybe és azt kinek az érdekében használja fel. A Gandalfkártyákat rögtön fel kell használni, azt a játékos nem tarthatja a kezében.

Gyógyulás: amennyiben lehetséges, egyik játékos hobbítja a Sötétségsoron két lépést visszalép a világosság irányába.

Kitartás: egyik játékos 4 Hobbit-kártyát húzhat a pakliból.

Vezetés: ezt a kártyát az aktív játékos két tetszőleges kártyaszimbólum helyett használhatja, vagy kettőt léphet valamelyik Akcióláncosoron. Ez utóbbi esetben a kártyát csak azután használhatjátok, miután az aktív játékos vagy felfedett egy Eseménylapocskát, vagy végrehajtotta az adott kártya vagy Eseménylapoccska utasítását. Ez bizonyos esetekben a kaland végéhez vezethet (lásd 9. oldal).

Előrelátás: egyik játékos megtekintheti a felső három Eseménylapocskát és tetszőleges sorrendben helyezheti vissza azokat.

Mágia: valamennyi játékos figyelmen kívül hagyhatja azt az eseményt, amelyikre a Pozíciós gúlával éppen ráléptek. Ennek ellenére az utolsó esemény mindenképpen lezárja a kalandot. Ugyanakkor Mordor utolsó eseményét, ahol Szauron visszaszerzi a Gyűrűt, ezzel a Gandalfkártyával sem lehet megakadályozni.

Minden Gandalfkártyát csak egyszer lehet felhasználni, utána félre kell tenni.

JÁTÉKTIPP: A Gandalfkártyák rendkívüli erejűek. Már a játék elején próbáljátok ügyelni arra, hogy legalább egy játékos gyűjtsön össze a kiváltáshoz szükséges mennyiségű Pajzsot (5 db).

sárga helyszínekártyák

A sárga Gandalfkártyák mellett léteznek még sárga Helyszínekártyák is. Ezeket a kártyákat a játékosok tetszőleges pillanatban kijátszhatják és bármelyik tetszőleges játékos érdekében felhasználhatják (amennyiben a játék nem rendelkezik másró).



MIRUVOR: Egyik játékos átadhat egy kártyát egy másik játékosnak.



ARANYÖV: Egyik játékosnak nem kell dobnia (a kártyát a dobás előtt kell kijátszani, bármelyik másik játékos érdekében). A kártyát lehet használni a Végzet Hegyénél is, de nem lehet akkor használni, amikor a Gyűrűt a Gyűrű hordozója felhúzta.



MITHRIL: Egyik játékosnak a dobás után a dobás eredményét nem kell végrehajtania. (A kártyát a Mordor kalandnál, a Végzet Hegyénél is lehet használni bárki érdekében.) Abban az esetben amikor a Gyűrűhordozó „felhúzza” a Gyűrűt ez a kártya nincs hatással a Pozíciós gúlával megteendő lépések számára.



GYÓGYÍTÓFŰ: Ha az egyik játékosnak hiányoznak Életkorongjai, akkor nem érheti negatív következmény (a kártyát a kalandok végén, vagy Mordor megfelelő eseményénél bárki érdekében ki lehet játszani).



VARÁZSBOT: Kizárólag azt a felfedett Eseménylapocskát, amelyik Napóra szimbólumot és három további egyéb szimbólumot tartalmaz, nem kell figyelembe venni (a Pozíciós gúlával nem kell lépni).



KRISTÁLYÜVEG: az aktív játékos lépése során nem fed fel további Eseménylapocskát, ennek ellenére végrehajtja a maradék lépését (Kártya kijátszása). Ha a játékos ezt a kártyát az első Eseménylapoccska húzása előtt játsza ki, akkor az helyettesíti a játékos soronkövetkező lépését (azaz nem kell Eseménylapocskát húznia).



TÜNDEKŐ: a játékos hobbítja a Sötétségsoron egy lépést visszalép a világosság irányába (amennyiben ez lehetséges).



LEMBAS: egyik játékos a kezében lévő kártyák számát a Hobbit-kártya pakliból kiegészítheti hatra (a húzás közben a játékos nem tehet le kártyát, előtte viszont leteheti felesleges kártyáit).



Még egy különleges kártya van:

GOLLAM: Ez a három Jokerrel jelölt kártya más kártyák helyettesítésére, vagy három mező lelépésére ad lehetőséget az Akcióláncosorok valamelyikén. Azonban bármelyik esetben a játékosnak azonnal dobnia is kell egyet a kockával. Amennyiben ezt a kártyát Jokereinek használata nélkül alkalmazzuk, nem kell dobni (például amikor a játék utasításának megfelelően tetszőleges kártyát kell dobnotok).

JÁTÉKVARIÁCIÓK

Lehetőségek

(a) Hobbitfalván a Gyűrű hordozója eldöntheti, hogy több időre van-e szüksége az előkészületekhez. Dob, végrehajtja a dobás eredményét, majd 4 kártyát húz a Hobbit-kártya pakliból. Ezeket a kártyákat láthatóan maga elé helyezi. A kártyákról a Gyűrűhordozó szabadon rendelkezik, megtarthatja mindet vagy szétszthatja a többi játékos között.

(b) Amennyiben a Gyűrű hordozója kiesik a játékból, mert a megkövetelt kártyákat vagy Pajzsokat nem tudta leadni, de hobbitja a Sötétségsoron világosabb mezőn áll, mint Szauron, akkor a bal oldali szomszédja lesz a Gyűrű hordozója és a játék folytatódik.

(c) Annak érdekében, hogy a játékosok azonos mértékben kerüljenek sorra, úgy dönthetnek, hogy nem a Gyűrű hordozója kezdi a kalandot.

Kezdő- és profijáték

Ha ezt a játékot először játszátok, állítsátok a Szauront a Sötétségsor 15-ös mezőjére.

Mihelyt egyszer a játékot eredményesen befejeztétek (ami nem könnyű), játsszátok a jövőben az alapjátékot, amely során Szauront a 12-es mezőre kell helyezni. (Tapasztalt játékosok úgy dönthetnek, hogy Szauronnal mindjárt a 12-es mezőn kezdenek. De ne lepődjete meg, ha a Szauron könnyedén nyer!)

Ha végül a Gyűrűt az alapjátékban eredményesen megsemmisítettétek (ami csak sok játéktapasztalattal sikerülhet), át lehet térni a profijátékra, amely során Szauron a 10-es mezőről indul. Csak keveseknek sikerül, hogy ezen a szinten bizonyítsák, méltóak Középfölde megmentésére.

versenyző játék

Növekvő játéktapasztalatok mellett versenyezve is lehet játszani. Ebben az esetben a játékosok Pajzsaitak takarva tartják az egész játék folyamán. Sikeres játék esetén minden játékos kap 60 pontot valamint a saját Pajzsain szereplő bónuszpontokat, függetlenül attól, hogy még szerepelnek-e a játékban vagy sem. A Szövetségesek sikeres utazása esetén a legmagasabb pontszámot elérő játékos lesz a győztes.

A versenyző játékban van egy további szabály. Amennyiben a Gyűrű hordozójának három vagy több Gyűrű szimbólumos Életkorongja van, és hobbitja a Sötétségsoron találkozik Szauronnal, a Gyűrű sötét vonzása alá és így Szauron sötét oldalára kerül. Csak ő kapja azokat a pontokat, amelyeket a Pozíciós gúla a Főakcióláncsoron mutat. A többi játékos a játékot 0 ponttal fejezi be.

NE FELEJTSÉTEK EL azonban, hogy a Gyűrűk ura szellemisége a sötét hatalmakkal szemben a jók Szövetségében jelenik meg. A siker még egy versenyző játék során is csak együttműködéssel érhető el. Amennyiben a Gyűrűt nem sikerül megsemmisíteni, a Pajzsok nem számítanak, mindenki azt a pontszámot éri el, amelyet a Pozíciós gúla a Főakcióláncsoron mutat. Minél magasabb a pontszám annál jobb. De végül is a játéknak győztese nincs.



J.R.R. Tolkien „Gyűrűk urának” összefoglalása

A trilógia több, mint ezer oldalon meséli el a jó és a gonosz harcát. A történet Hobbitfalván, a Megyében, Zsákos Frodó hazájában kezdődik. A hobbitok a Megyében élő, kismövésű, szőrös lábú és nagy étvágyú lények. Alapesetben nem túl kalandvágyóak. Frodónak van egy arany Gyűrűje, amit unokafivéréből Bilbótól kapott. Ezt a Gyűrűt egykoron egy Gollam nevű lény vesztette el. A Gyűrűt Bilbó találta meg hosszú vándorútja során, amit J.R.R. Tolkien „A Babó” című művében beszél el.

HOBBITFALVA

A kaland akkor kezdődik, amikor Gandalf a bölcs varázsló mesél Frodónak a mágikus Gyűrűről. A három legszebb a tündék birtokában található, míg Frodó Gyűrűje az összes közül a legnagyobb erejű: „Egy Gyűrű mind fölött”. Hosszú idővel ezelőtt Szauron, a Sötét Úr kovácsolta és úgy hitte, hogy a Gyűrű elpusztult. De most Szauron érzi a Gyűrű hatalmának újraéledését és ismét meg akarja szerezni. Amennyiben ez sikerül, egész Középföldén uralkodni fog. Annak érdekében, hogy ezt megakadályozza, Frodónak a Gyűrűt Völgyzugolyba kell vinni, ahol a Gyűrű további sorsáról döntenek. Szauron kiküldi a kilenc Fekete lovas, hogy egész Völgyzugolyban a Gyűrű után kutassanak. Szauron már tud Frodóról és a Gyűrűről ezért Frodónak gyorsan és észrevétlenül el kell tűnnie. Barátja és követője, Samu és a hobbitok közül két további barát, Trufa és Pippin elkísérik őt. Pufi az ötödik hobbit otthon marad, hogy nyomaikat eltüntesse.

A hobbitok elérik Brí falut, ahol az éjszakát „A Pajkos Pónihoz” címzett fogadóban töltik el. Frodó egy nótával szórakoztatja a helyieket és mámorában az újjára húzza a Gyűrűt. Láthatatlanná válik, ami óriási vihart vált ki. Trufa közben felfedezi a Fekete lovasokat a faluban. Egy Vándor becenevű kőszá felajánlja segítségét. Csak később derül ki, hogy ő Aragorn, Gondor igazságos királya. A hobbitok úgy döntenek, hogy a biztonság érdekében nem éjszakáznak szobáikban. Ez helyes döntésnek bizonyul, hiszen az éjszaka folyamán szobáikat feldúlják, a párnákat összehasogatják. A hobbitok elhagyják Brit és elindulnak Széltető felé, ahol reményeik szerint Gandalfal találkozhatnak. Gandalfot nem találják, ők azonban a Fekete lovasok kelepccéjébe kerülnek. Frodón eluralkodik a vágy, hogy felhúzza a Gyűrűt, az azonban ellenségei számára őt még láthatóbbá teszi. Egyik eltalálja egy mérgezett pengével és Frodó súlyosan megsebesül. Aragorn lángoló husángokkal visszaveri a Fekete lovasokat és a hobbitok el tudnak menekülni. Frodó azonban egyre rosszabb állapotba kerül, ezért gyorsan biztonságba kell helyezni őt. Miközben a csoport siet, hogy amilyen gyorsan csak lehet átkeljenek a Gázlón, a Fekete lovasok utánuk erednek. Amikor már majdnem elkapják Frodót, a folyó megárad és elragadja a Fekete lovasokat.

VÖLGYZUGOLY

Frodó Völgyzugolyban Elrond házában ébred. Itt újból találkozik unokafivérével Bilbóval, aki Frodónak ajándékozta Fullánk nevű kardját és egy értékes mithril láncinget. Aragorn eltört kardját újrakovácsolják és elnevezik Andúrilnak. Tanácskozást tartanak, hogy döntsenek a Gyűrű sorsáról, és hosszú vita után megegyeznek, hogy a Gyűrűt meg kell semmisíteni, oly módon, hogy azt a Végzet Hegyén a vulkán kráterébe dobják. Frodó hosszú vívódást követően megszólal és jelentkezik Gyűrűhordozónak: „Én elviszem a Gyűrűt, bár az utat nem ismerem”. Elrond kiválasztja kísérőit. A hobbitokhoz és Gandalfhoz a Világ Szabad Népeinek képviselői csatlakoznak: Legolas a tündék képviselőjében, Gimli a törpök képviselőjében, Aragorn és Boromir az emberek oldaláról. Összesen kilencükből áll össze a Gyűrű szövetsége; és nekik kilencüknek kell szembeszegülni a Fekete lovasokkal. Megkezdik veszélyes utazásukat Mordor felé.

MÓRIA

Az egyetlen út, amely a hegyek túloldalára vezet, Mória bányáin keresztül vis, alagutak és járatok szövevényén, amelyet egykoron a törpök építettek. Amikor a szövetségesek elérik a fekete tükrű tónál a bejáratot, a kapukat varázslat által

zárva találják. A következő feliratot olvassák: „Mondd, jó barát, és lépj be”.

A szövetségesek tanácstalanok, míg Gandalf hirtelen talpra szökken és elkiáltja a „barát” szót tündéül. Amikor az ajtó kinyílik, egy csáp tekeredik Frodó bokájára. Samu levágja, majd beugranak a kapun. Mögöttük becsukódik az ajtó és elzárja a visszatat. Gandalf varázsbotjával megvilágítja a sötét barlangokat és a biztonság kedvéért Glamdring nevű kardját is készenlétben tartja.

Amikor a Szövetségesek első éjszakájukat töltik Móriában, Pippin meggondolatlanul követ dob egy kútba. Erre a mélyből halk koppanások hallatszanak. A csoport a következő éjszakát a Krónikák Termében tölti, Balin sirja mellett, ahol megtalálják Mazarbul könyvét. A könyv a Móriában élő és dolgozó törpök elfogásáról és megöléséről szól. Ekkor a mélyből felhangzó dobszó döbörgésére lesznek figyelmesek. A szövetségesek csapdába kerülnek, orkok támadnak rájuk.

A szövetségesek harc közben visszavonulnak és menekülnek. Nyomukban egy rémíszító, lánggal lobogó fekete árnyal, egy balroggal egy szakadékhoz érnek, amelyen csak egy keskeny hídon tudnak átkelni. Gandalf átküldi a többieket a hídon, majd visszafordul félúton, hogy a következő szavakkal szálljon szembe a balroggal: „Nem tudsz átjönni”. Az óriási alak lángolva tovább közeledik. Gandalf fölemeli botját és a hídra vág, amely összeomlik. Mindketten a mélybe zuhannak. „Fussatok, bolondok” ezek Gandalf utolsó szavai.

LOTHLÓRIEN

Gandalf elvesztését gyászolva a szövetségesek Galadriel tünde-királynő birodalmába, Lothlórienbe érkeznek. Itt megpihennek. Galadriel számos értékes tárgyat ajándékoz a szövetségeseknek, többek között Frodónak egy mágikus kristályüveget. Majd próbára teszi a csapatot, hogy megállapítsa, méltóak-e a Gyűrű hordozására. Ezt követően a Szövetségesek folytatják utazásukat csónakokban az Anduin folyón. Gollam a Gyűrű hatalmától vonzva szegődik nyomukba.

Amikor a Rauros vízeséseknél partra szállnak, megbeszélik, hogy milyen irányba kellene folytatni útjukat. Frodó úgy határoz, hogy továbbmegy Mordorba, azonban Boromir nem szeretné megsemmisíteni a Gyűrűt, hanem annak hatalmát Szauron ellen akarja fordítani. A Gyűrű iránti vágytól megszállva, megkísérli Frodótól elragadni azt. De Frodó az újjára húzza és láthatatlanná válva elmenekül. Samu kíséretében, Gollamtól üldözötten Frodó folytatja útját Mordorba.

Az orkok megtámadják Trufát és Pippint. Boromir meghal, amikor a segítségükre siet, a hobbitokat elfogják. Aragorn, Gimli és Legolas követik az orkok csoportját és reménykednek, hogy meg tudják menteni a hobbitokat. A környéket Éomer vezetésével Rohan lovasai ellenőrzik és harcolnak az orkok ellen. Mindez Pippinnek és Trufának lehetővé teszi a Fangorn erdőjébe való szökést, ahol az óriási fáktól, az Entektől kapnak segítséget. Közösen zúzzák szét Szarumán, a gonosz varázsló erődjének, a Vasudvarnak a falait.

HELM-SZURDOK

Aragorn, Gimli és Legolas folytatják a hobbitok keresését és megdöbbennek, amikor a halottnak hitt, tetőtől talpig fehérbe öltözött Gandalfal találkoznak. Gandalf elmeséli nekik, hogyan harcolt a balroggal és hogyan semmisítette meg. Azzal a szándékkal keresik fel Rohan királyát, Theodent az Aranycsarnokban, hogy

megszabadítsák tanácsadójának, Grímának a befolyása alól. Gríma Kígyónyelvű néven is ismert. Gandalf varázsbotja segítségével leleplezi Kígyónyelvűt, mint Szauron besúgóját és elüldözi őt. A hálás Théoden Gandalfnak ajándékoz egy rendkívüli lovat, Keselyüstököt. Éomer, Théoden unokaöccse átnyújtja kardját a királynak. Théoden magasba tartja a pengét és így szól: „Emelkedetek, Théoden lovasai!” Robajló patákkal vágatnak Rohan lovasai a csatába.

Gandalf azt tanácsolja, hogy védjék meg Helm*SZURDOKÁT, Rohan egyik erődítményét, amelyet Szaruman hadai ostromolnak. Ő maga Vasudvar felé lovagol és velük csak később fog találkozni. Rohan lovasai még éppen időben érkeznek Helm-szurdokába. Az erődítmény falairól látják a rohamozó ellenséget. Villámok cikáznak és nyíleső szakad az orkokra és a vad emberekre. Ennek ellenére az ellenség közeledik. Az orkok fatörzsekkel támadnak a kapukra. Éomer és Aragorn visszaveri őket, de maguk is kelepcébe kerülnek. Gimli baltáját lengetve siet segítségükre kimenekítve őket.

Az orkok újból és újból támadnak és ördögös varázslatot vetnek be. Orthanc tűzével sikerül a falba egy üreget robbantani. Az orkok előre törnek és a védőket bekényszerítik a Kürtvárba. Aragorn visszavonulásra szólítja fel a támadókat, ellenkező esetben senkinek sem fog kegyelmezni. De az ellenség kineveti, mivel biztosnak látszik, hogy az orkok beveszik Helm-Szurdokát. De hirtelen felharsan Helm roppant kürtjének hangja. Gandalf érkezik meg az erősítéssel. Theoden, Aragorn és a lovasok belevetik magukat a csatába és mint a szélvész söprik el Vasudvar seregét. Az ellenség kimondhatatlan félelemmel menekül éppen a hirtelen szinte a semmiből előkerülő fák seregének kellős közepébe, és abból egyikük sem kerül elő soha többé.

a Banyapók odúja

Hosszú útja során Frodó és Samu elfogja és a tündék által vert kötéllal megkötözi Gollamot, majd megesketik, hogy a jövőben a Drágaság (a Gyűrű) gazdáját szolgálja. Később szabadon engedik Gollamot és megparancsolják, hogy vezesse őket Mordorba. Éjszaka utaznak, napközben rejtőzködnek. Így jutnak el először a Holtlápához, ahol Gollam nemrég az orkok elől bújkált. Eltekintve a tündék által ajándékozott tápláló lemmas-ostyától, nem sok enivalójuk van. Útjukról különös fények próbálják eltéríteni őket. Frodó és Samu meglátják a sötét vízből rájuk meredő halott harcosok arcát. Gollam könyörög a hobbitoknak, hogy csak őt nézzék, és így ki tudja vezetni őket a csalfa mocsárból.

Az ötödik napon eléri a Hamuhegységet. Poshadt gőzök fulladással fenyegetik őket, ennek ellenére fáradtan, de továbbhaladnak. Gollam Gyűrű iránti mohó vágya egyre csak fokozódik. De köti ígérete, hogy csak urát szolgálja. Amikor világossá válik számára, hogy ha ő lenne a Gyűrű ura, akkor azt tehetné, amit csak akarna, úgy dönt, hogy olyan utat választ, amely a hobbitokat a halálba vezeti. Cirith Ungol hágóján keresztül akarja őket vezetni, ahol a Banyapók áll lesben!

Ithiliai vándorlásuk során Frodó és Samu segítséget kapnak Boromir bátyjától Faramirtól és csapatától, akik magukkal viszik őket a Henneth Annun vízesés mögé, ahol elmesélik utazásuk célját. Gollamot, aki az emberek elől elrejtőzködött, felfedezik a tiltott tónál. Faramir óva inti Frodót, hogy átkeljen Cirith Ungolon. Attól fél, hogy Gollam valamiben sántikál. De Frodónak nincs más választása, így Samuval és Gollammal folytatja útját. Két további nap után eléri Minas Morgult, a nazgúlok városát. Frodó érzi, hogy a Gyűrű hatalma a városba húzza, de Samu vissztartja. Dörgés és villámlás közepette másznak fel a völgyből, majd elrejtőzködnek, amikor a nazgúlok ura nagy hadseregének élén kivonul Minas Morgulból. A hobbitok továbbmásznak, amíg teljesen elcsigázva éjszakára egy sötét szikla hasadékban menedéket nem találnak. Gollam ellopózik, hogy értesítse a Banyapókot közelgő látogatásukról.

A következő reggel Gollam a hobbitokat egy zsákutcában végződő sötét alagútba vezeti. Frodó a magasba emeli Galadriel világító üvegcséjét és a fényben a láthatóvá válik a Banyapók. A Banyapók először kitér a fény elől, de végül mégis támad. Samu közben harcba szál Gollammal és elüzi őt. Majd látja, hogy a Banyapók elhurcolja a háló fogságába került Frodót. Samu mérhetetlen dühvel kapja fel az elejtett Fullánkot és a Banyapókra támad. Amikor a pók elhelyezkedik

a végső halálos csapáshoz, Samu megragadja az üvegcsét és egy fénysugarat küld közvetlenül a Banyapók óriási szeméibe. A Banyapók kínok kínjával küszört el. Abban a hitben, hogy Frodó meghalt, Samu elhatározza, hogy egyedül viszi véghez a feladatot és magához veszi a Gyűrűt. Amikor meghallja, hogy közeledik egy csapat ork, az ujjára húzza a Gyűrűt és láthatatlanul követi őket. Az orkok felfedezik Frodó testét és magukkal viszik. Frodó nem halt meg, csak a Banyapók mérge bénította meg! Az orkok Frodót Cirith Ungol Tornyába viszik, ahol megfosztják mithrilből kovácsolt láncingétől és tünde köpenyétől.

MORDOR

Miközben az orkok egymással veszekednek, Samu beszöki a toronyba és megmenti Frodót. A hobbitok álcázásul orkoknak öltöznek és tovább folytatják útjukat a Végzet Hegyéhez. Gollam követi őket.

Közben a szövetségesek társakat keresnek a Szauron elleni harchoz. Aragorn, Gimli és Legolas átvágnak a Holtak Ösvényén, hogy megnyerjék céljaikhoz az árnyhadat. Gandalf és Pippin Minas Tirithbe, Gondor fővárosába mennek. Ott Pippin megesküszik, hogy Boromir és Faramir apját, Denethort szolgálja. Denethor követet küld Theodenhoz, mert úgy látja, hogy Minas Tirith Szauron seregeivel szemben nem sokáig tud ellenállni. Felkéri Rohan erős és gyors lovasait Gondor megsegítésére. Éomer huga Éowyn, férfinak öltözve elkíséri a lovasokat és lován magával viszi Trufát is. Theodennek gyorsan kell haladnia és közben rejtőzködni is kell a sötét hatalmak elől. Egy vad ember, Ghan-buri-Ghan rejtett utakon átvezeti a lovasokat az erdőkön, anélkül, hogy az ellenség őrszemeivel találkoznának.

Amikor a lovasok célba érnek, elkeseredett harc bontakozik ki Minas Tirith körül. A Natzgúl Úr az égből megöli Theodent, abban a hitben, hogy ő emberkéztől nem halhat meg. A Natzgúl Urat végül, Éowyn Trufa segítségével megöli. A Pelennor mezején dúló ádáz harc Minas Tirith falai alatt folyik és amikor megpillantják az Anduin folyón felfelé úszó ellenséges hajókat, úgy tűnik, hogy minden elveszett. Amikor Éomer összegyűjti embereit, hogy szembeszálljanak a végzettel, az első hajón kibontják Elrond lánya, Arwen által készített tünde zászlót. Aragorn Gimlitől és Legolastól követve kiugrik a partra és előrenyomulnak a szabad népek felmentő seregeivel. Az ellenség visszavonul. A csatát megnyerik. Ennek ellenére a Gyűrűt továbbra is meg kell semmisíteni.

Aragorn annak érdekében, hogy elterelje a figyelmet a Gyűrű hordozójáról, seregeivel kivonul Minas Tirithből és csatára hívja Szauront. Eközben találkoznak Barad-dur tornyának hadnagyával, akit Szauron szájának is hívnak. Ő kineveti a sereget és megmutatja Frodó mithrilből kovácsolt láncingét és tünde köpenyét majd azzal fenyegetőzik, hogy megkínózza Frodót, ha sereg nem vonul vissza. Gandalf átlátja a mesterkedést, visszaveszi a köpenyt és a láncinget, és Mordor követét visszaűzi. Megszólalnak a dobok és a kapukon egy nagy sereg ork özönlük ki, trollok zúdulnak le a dombokról; a szövetséges sereget körülveszik a sötét erők.

Eközben Frodó és Samu Gollamtól követve eljut a Végzet Hegyének lábához. Mordort állandó sötétség veszi körül és a Gyűrű egyre nehezebb teherre válik. Amikor Frodó annyira elfárad, hogy már nem tud tovább menni, Samu a hátára veszi. A csúcshoz közeledve Frodó a meredekké és sziklásá váló úton küzdve halad a vulkán krátere felé. Amikor a Végzet Hegyének meredélye szélén állnak, Frodó a Gyűrű hatalmába kerül. Magának akarja a Gyűrűt, az ujjára húzza és láthatatlanná válik. Így ismeri fel Szauron a Gyűrű tartózkodási helyét. Gollam hirtelen Frodóra ugrik és ujját a Gyűrűvel együtt leharapja. Gollam felkiált: „Drágaságom!”, majd elveszti egyensúlyát. A Gyűrűvel a Végzet Hegyének kráterébe zuhan. Földrengés és tűz tör ki, Szauron hatalma megsemmisül.

A Gyűrű megsemmisítése Szauron seregeinek vereségét jelenti. Gandalf elküld egy sást, hogy az Frodót és Samut megmentse a kitörő vulkántól és visszavigye őket a szövetségesekhez. Együtt kezdik meg a Megyébe vezető hosszú utat. Miközben a hobbitok folytatják mindennapi életüket, Gandalf és Frodó felkerekednek a Szürkerévhez. Ott nyugat felé vitorlát bontanak, hogy békét és nyugalmat találjanak.

J.R.R. Tolkien fantázia-trilógiájának részletes történetét a „A Gyűrűk ura” című könyvből ismerhetitek meg.

A SZERZŐ

Reiner Knizia 1957-ben Illertissenben született, jelenleg Nagy Britanniában él. A matematika doktoraként több, mint 100 játékot és könyvet tett közzé bel- és külföldön egyaránt. Játékaival háromszor nyerte meg a Német Játékdíjat (2000 Taj Mahal, 1998 Euprates és tigris, 1993 Moder Art), valamint ötször nyerte el a Nemzetközi Gyermejjáték Nagydíjat.

Reiner Knizia 11 játékaival szerepel az Amerikai Top 100 játéklistán.

Ezzel a játékaival Reiner Knizia az ismert „A Gyűrűk ura” trilógiát egy izgalmas, vonzó és rendkívül innovatív formában valósította meg.

AZ ILLUSZTRÁTOR

John Howe Kanadában született, jelenleg családjával Svájcban él. Tolkien műveinek egyik legbrilliónsabb illusztrátoraként tartják számon. Európa szerte számos fantázia-, gyerek- és történelmi könyvet illusztrált és világszerte számos Tolkien projektben vett részt.

A játék munkálatait megelőzően John Howe Peter Jackson „A Gyűrűk ura” című filmjében illusztrációival koncepcionálisan részt vállalt.

KÖSZÖNET

Köszönettel tartozunk David Farquharnak a tematikus megvalósításban való részvételéért, a játék tesztjéért és a trilógia összefoglalásáért. Külön köszönet minden résztvevő tesztjátékosnak, különösen Lain Adamsnak, Chris Bootenak, Chris Bowyernak, John Christiannak, Trevor Hardingnak, Martin Highamnak, Ross Inglisnek, Kevin Jacklinnek, Chris Lawsonnak, Les Murellnek és Ivan Towlsonnak.

Grafika: Redback Design, Cambridge and Bluguy Grafik Design, München.

Koordináció és feldolgozás:

Robert Hyde (Sophisticated Games) és Bärbel Schmidts (Kosmos Klado).

Sophisticated Games Ltd., The Barn, Newton Road, Little Shelford, Cambridge CB2 5HN, UK.
Magyarországi Stúdiómunkálatok: Szinekúra Reklámügynökség Kft.

© 2002 Abrafaxe Kft.
Minden jog fenntartva.

The Lord of the Rings and the characters and places therein are trademarks of Tolkien Enterprises, Berkeley CA and are used, under license, by Sophisticated Games Ltd

egy gyűrű mind fölött,
egy gyűrű kegyetlen,
egy a sötétbe zár, bilincs az egyetlen,
mordor éjfékete földjén, sűrű árnyak mezején