

MIDDLE-EARTH QUEST™

his story by scriptures that never find the sun over snow by winter's song and through the



winter's song and through the many plains of fire over grass and over snow and under

RULES OF PLAY

BEVEZETŐ

“Állítólag a Sötét Tornyot újjáépítették. A hatalom innen terjeszkedett mindenfelé: messzj keleten és délen háborúk dúltak, és nőttön-nőtt a félelem.”

– *“A múlt árnyéka” fejezetből*
A Gyűrűk ura, A Gyűrű Szövetsége

Középfölde. Közeledik a Harmadkor vége.

Eljött a növekvő sötétség és kétségbeesés ideje. Mordor hamuszürke földjén a Sötét Nagyúr, Szauron hatalma növekszik. Minden nappal erősödik, a növekvő homály mindent elborít. Kevesen vannak, akik szembeszállnak vele. A győzelem, amely a tündék és emberek utolsó szövetségének eredménye volt, már a múlt ködébe veszett.

Néhányuk kivételével a tündék elhagyják Középföldét. Az éles szemű és gyors lábú megfigyelő még láthatja a Tündék vonulását a csillagfényben, Szürkerév felé. Elmennek. Elutaznak a tengeren túlra, Halhatatlan földre.

Az emberek királyságai elyengültek és külön váltak egymástól. Messze Délen és Keleten már behódoltak Mordornak. Sajnos Nyugaton, ahol valaha az erő világított, mára Númenor vére elsatnyult. Erejük maradéka Minas Tirithben él, azzal a néhány északi kószával, akik ellátogatnak a régi romokhoz és Arnor vad országába. Azt mondják, még a nemes rohani lovas urak is, akik valaha büszkéek és függetlenek voltak, adót fizetnek Mordornak, hogy fenntartsák a békét.

De még maradt némi remény.

A három Tünde-gyűrű és a hordozóik utolsó bátyaként állnak Szauron ellen. Nenyával az újján, Galadriel tünde királynő Lothlórienben marad az erdőtündék maradékával. Vilyával a féltünde Elrond és háztartása a gyógyítás és tudás utolsó bástyájaként él Völgyzugolyban. Szürke Gandalf, a mágus, és Narya az újján, fáradhatatlanul folytatja a feladatát, hogy a nyugat embereit egyesítse, és megghiúsítsa Szauron terveit, ahogy csak tudja.

Aragornon, a barátján kívül ~ Gandalf az egyetlen, aki tudja, mi az utolsó remény, és a legnagyobb veszély, ami az emberre leselkedik.

Gandalf sejti, hogy megtalálta az Egy Gyűrűt: a fő gyűrűt, amelyet Szauron a Végzet Hegyének tűzében kovácsolt. Azt a gyűrűt, amely ha visszatér a Sötét Úrhoz, uralkodik a három gyűrűn, amelyeket nem tud elérni. Ha visszaszerzi az Egy Gyűrűt, visszaszerzi a korábbi erejét is vele. Mégis hiába keresi, hiába vadászik a gyűrűre, a gyűrűjére, a holléte évszázadokig rejtve maradt Szauron elől.

A gyűrű, amelyre mindenek felett vágyik Mordor Sötét Ura, egy apró teremtmény tulajdona lett. Egy hobbité. Akit Zsákos Frodónak hívnak, és aki a nagybátyjától, Bilbótól kapta. Gandalf, mindkét hobbit kedves barátja, évek óta sejti, hogy Bilbó kis csecsebecséje többet ér, mint amennyit sejtet. Ez egy nagy jelentőségű ereklje lehet. A legnagyobb jelentőségű. Szívének mélyén Gandalf végre ráébredt, hogy az Egy Gyűrű a hobbitok házában és a békés Megyében rejtőzik. Ez a tudás és felelősség régóta nyomja a szívét.

Hiába sejtette Frodó gyűrűjének az eredetét, Gandalf sokáig tétozózott, hogy ezt az ügyet a Fehér Tanácsban is elmondja. Bizonyítékot keres, mielőtt megteszi ezt a nagyon jelentős lépést. Hogy végére járjon, most az alávaló Gollamot keresi, a vénséges teremtményt, aki a gyűrűt birtokolta Bilbó előtt. Gandalf ugyanakkor Isildur utolsó napjait is kutatja, a megölt királyét, akiről azt mondják, hogy ő volt az utolsó ember, aki az Egy Gyűrűt viselte.

De van még egy reménység. Hogy az eljövendő napokban hősök ébrednek. Hősök, akik Gandalf kérésére őrzik a Megyét a gonosz és kíváncsi tekintetektől. Hősök, akik szembe néznek a Kódhegység veszélyeivel, hogy híreket szerezzenek Bálínról és a törp menekültekről. Hősök, akik Gondor embereivel harcolnak Mordor betörése ellen. Talán éppen ezek a hősök elég bátrak ahhoz, hogy bemerészkedjenek Ithilia erdeibe, vagy akár az Árnyék Földjére is, hogy megakadályozzák Szauron terveit.

Középföldének ilyen hősökre van szüksége, hogy ellenálljanak Szauronnak az utolsó napok előtt. Hogy sakkban tartsák a sötétséget, amíg az emberek, tündék, törpök és hobbitok utolsó szövetsége elindítja az eseményeket, amelyek a Gyűrű Háborújához és a Harmadkor végéhez vezetnek.

A *“Középföldei Kutatás”* eseményei azokon a helyszíneken játszódnak, amelyekről Tolkien a Gyűrűk Urában írt. A játék egy 17 éves időszakban játszódik. Attól kezdve, hogy Bilbó megünnepli 111. születésnapját (és Frodó a 33-at) addig, amíg Frodó elhagyja a Megyét. Ez a nehéz kalandok és növekvő sötétség kora.

Felveszed a hős köpenyét, segítve Gandalfot és a Fehér Tanácsot az árnyék elleni harcukban? Segítesz úgy alakítani az eseményeket, ahogyan az a Gyűrűk Urában meg van írva? Vagy Szauron bőrébe bújva hatalomra, korrupcióra és a szabad emberek rabszolgasorba taszítására törekszel? Mordor Sötét Uraként sikeresen megtalálod, amire legjobban vágysz - az Egy Gyűrű helyét és megszerzését - mielőtt Gandalf viszi sikerre a küldetését?

Bármit is választasz, Középfölde sorsa a kezedben van.

JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

“A hegyekben megint elszaporodtak az orkok. Trollokról is szó esett: most már nem olyan tompa eszűek, mint régen, hanem ravaszak, és ijesztő fegyvereik vannak.”

“A múlt árnyéka” fejezetből
A Gyűrűk ura, A Gyűrű Szövetsége

A “Középföldei Kutatás” játékban egyik játékos Szauron szerepét, a többiek a Nyugat hőseit választják.

Szauron a rosszindulatát, a folyamatosan növekvő befolyását és a gonosz teremtményeit használhatja céljai elérésére. Ha sikerül neki, megtalálja az Egy Gyűrűt, és egy második sötétség borítja be Nyugatot.

A hősöknek segíteniük kell Gandalfot az Egy Gyűrű felismerésében. Ehhez Középfölde híres karaktereinek a pártfogását és tudását kell megszerezniük. Veszélyes küldetésekre kell beszállniuk, hogy meghiúsítsák a Sötét Úrnak és szolgáinak a terveit. Ha a hősök járnak sikerrel, Gandalf megszerzi az információt, amire szüksége van. Ezzel a tudással Gandalf - épp időben - kimenekíti Frodot és az Egy Gyűrűt a Megyéből, és ez fog a gyűrű elpusztításához vezetni.



KOMPONENSEK LISTÁJA

- Ez a Szabálykönyv
- 1 Játékmező (2 részben)
- 220 Nagy Kártya, részletesen:
 - 44 Esemény kártya
 - 26 Homály kártya
 - 10 Kezdő Küldetés kártya
 - 5 Haladó Küldetés kártya
 - 3 Kezdő Cselekmény kártya
 - 15 Haladó Cselekmény kártya
 - 75 Régió Találkozás kártya
 - 15 Menedék Találkozás kártya
 - 15 Veszély kártya
 - 14 Szörny Referencia kártya
- 255 Kicsi Kártya, részletesen:
 - 75 Szörny Csata kártya
 - 125 Hős kártya
 - 20 Képesség Kártya
 - 10 Küldetés kártya
 - 9 Eszköz kártya
 - 16 Korruptió kártya
- 5 Hős lap
- 235 Zseton, részletesen:
 - 50 Szörny zseton
 - 80 Befolyás zseton
 - 30 Támogatás zseton
 - 1 Aktív játékos zseton
 - 24 Szint zseton
 - 30 Sérülés zseton (20 db 1-es és 10 db 3-as)
 - 4 Szauron Akció zseton
 - 8 Karakter zseton
 - 4 Történet jelző
 - 3 Cselekmény jelző
 - 1 Esemény jelző
- 8 Műanyag Karakter állvány
- 5 Műanyag Hős figura
- 5 Műanyag Gonosz figura

KOMPONENS ÁTTEKINTŐ

JÁTÉKTÁBLA

A játéktábla mutatja Középfölde helyszíneit, a hősök merre utazhatnak a játék során. Információt tartalmaz Szauron lépéseiről, a segédeiről, a kártyák és zsetonok megfelelő helyéről (lásd az ábrát a 6. oldalon).



ESEMÉNY KÁRTYÁK

Ezek a kártyák folyamatos vagy azonnali hatásokat okoznak, és utasítják a játékosokat, hogy a helyszíneken támogatás és karakter zsetonokat használjanak.



HOMÁLY KÁRTYÁK

Ezek a kártyák Szauronnak széles körű durva képességeket biztosítanak, pl. lesből megtámadni a hősöket szörnyekkel, vagy hősök megkísértése hatalommal.



KEZDŐ ÉS HALADÓ KÜLDETÉS KÁRTYÁK

Minden hős két Kezdő küldetés kártyát és egy Haladó küldetés kártyát kap. Ezek a kártyák jutalmakat adnak a hősöknek, ha teljesítik a küldetésüket.



CSELEKMÉNY KÁRTYÁK

Ezek a kártyák képviselik Szauron tevékenységeit, amelyekkel Középfölde meghódítását el akarja érni. Ezek közül három kártya kezdő cselekmény kártya, ezek egyikével kezd el a játékot.



TALÁLKOZÁS KÁRTYÁK

Ezek a kártyák képviselik a különböző helyzeteket, amikkel a hősök találkoznak, amint Középföldén utaznak. Öt pakli felel meg a különböző régióknak, míg egyikük megfelel a Szabad Népek Menedékének.



VESZÉLY KÁRTYÁK

Ezek a kártyák veszélyt jelentenek, amely hatással lehet a hősökre, akik veszedelmes helyeken járnak a játéktáblán.



SZÖRNY REFERENCIA KÁRTYÁK

Ezek a kártyák mutatják a különböző szörnyek tulajdonságait és a speciális képességeit, akikkel a hősök találkoznak.



SZÖRNY CSATA KÁRTYÁK

Ezek a kártyák három pakliba kerülnek, Szauron használja őket, a hősök és szörnyek közötti csatákat döntik el.



HŐS KÁRTYÁK

Minden hősnek saját hős kártyapaklija van. Ezek a kártyák a hős egészségi állapotát követik nyomon; mozgás és küzdelem során el kell dobni a kézről.



KÉPESSÉG KÁRTYÁK

Ezeket a kártyákat a hősök kapják a játék folyamán, és hozzá kell adni a hős kártyákhoz. Ezek a kártyák nem csak erős harci képességeket adnak, hanem javítják a hős egészségi állapotát. Fontos, hogy a képesség kártyáknak és a hős kártyáknak ugyanolyan a hátlapja és gondosan szét kell választani őket a játék elején.



KORRUPCIÓ KÁRTYÁK

Ezeket a kártyákat a hősök a játék folyamán kapják, általában homály vagy veszély kártyák eredményeként. Folyamatos negatív hatásokat okoznak, és csak akkor lehet eldobni, ha a hős pihen (és a leírt összegű támogatást fizeti), vagy ha egy másik kártya vagy képesség megengedi.



ESZKÖZ KÁRTYÁK

A kártyákat a hősök nyerhetik el, további különleges képességeket nyerve általuk.



KÜLDETÉS KÁRTYÁK

Mindkét oldalnak (a hősöknek és Szauronnak) egy pakli küldetés kártyája van. A játék kezdetén mindkét oldal húz egy küldeteskártyát véletlenszerűen a pakliból. A kártya utasítja a játékosokat, hogyan lehet dominánsként azonnal megnyerni a játékot a Fináléban (lásd 33-34. oldal).



HŐS LAPOK

Ezek a kártyák írják le a hősök képességeit és tulajdonságait.



SZÖRNY ZSETONOK

A játék során a játémezőre helyezett zsetonok képviselik a szörnyek lehetséges helyszíneit. A zsetonok színkódjai határozzák meg, hogy melyik régiókra lehet lehelyezni őket.



BEFOLYÁS ZSETONOK

Ezekkel a zsetonokkal jelezzük Szauron növekvő hatalmát és erejét Középföldén. A játéktér helyszínein és a Homály készletben szaporodó befolyás zsetonok képessé teszik Szauront arra, hogy erőteljes Homály és Cselekmény kártyákat játsszon ki, ezáltal még veszélyesebbé tegye a helyszíneket a hősök számára.



TÁMOGATÁS ZSETONOK

Ezek jelképezik Középfölde szabad népeinek a jóakarátát és támogatását. A hősök ezeket helyszíneken, karakterektől, találkozás kártyákkal, és befejezett küldetésekkel gyűjthetik be. Elkölthetik támogatás zsetonjaikat arra, hogy Szauron cselekménykártyáit eldobassák, vagy más előnyöket szerezhetnek általa.



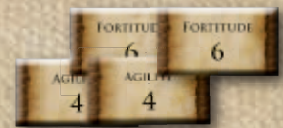
AKTÍV JÁTEKOS ZSETON

A játékosok ezzel jelezhetik, hogy melyikük oldja meg éppen a feladatát. Dolga végeztével a tőle balra ülő játékosnak adja át a zsetont.



SZINT ZSETONOK

Ezeket vagy befejezett küldetésekkel lehet elnyerni, vagy más karakterekkel tanácskozva. A hősök fejlődő tulajdonságait jelezhetjük velük.



SÉRÜLÉS ZSETONOK

Ezeket Szörny referencia kártyákra vagy a Gonosz figurák helyére kell tenni a játéktáblán, jelezve, hogy mennyi sérülést szenvedtek el csata során.



TÖRTÉNET JELZŐK

Ezeket a jelzőket a játémező Történet jelző sávjára kell tenni. Általuk nyomon követhető Szauron és a hősök útja a céljuk felé.



SZAURON AKCIÓ ZSETONOK

Szauron tevékenységi területén ezekkel jelzi a lehetséges lépéseit a játémezőn.



CSELEKMÉNY JELZŐK

Ezek a jelzők azt jelzik, hogy Szauron aktív Cselekmény kártyái melyik területeket érintik. A zsetonok azt is jelzik, hogy a hősöknek hová célszerű eljutniuk, hogy Szauron aktív cselekmény kártyáit megghiúsítsák.



ESEMÉNY JELZŐ

Azt jelzi a játémezőn, hogy az aktuális eseménykártya melyik területet érinti.



KARAKTER ZSETONOK ÉS MŰANYAG ÁLLVÁNYOK

Ezek jelzik Középfölde vezetőit és fontos embereit. Általában eseménykártyák határozzák meg, hogy hová helyezzük őket, és a hősök a velük való tanácskozás során jutalmakat kapnak.

Az első játék megkezdése előtt érdemes a zsetonokat a műanyag állványokra rögzíteni.



MŰANYAG GONOSZ FIGURÁK

Ezek a figurák Szauron vezéreit ábrázolják, és a figurák pillanatnyi helyét mutatják. A játék kezdetén csak két figura kerül fel a játémezőre, a többi három később.



MŰANYAG HŐS FIGURÁK

Ezek a figurák a hősöket ábrázolják, és a figurák pillanatnyi helyét mutatják.



A JÁTÉKTÁBLA FELÉPÍTÉSE



1. Aktuális esemény kártya helye
2. Támogatás és karakterek helye
3. Történet jelző sáv
4. Lépés Referencia
5. Találkozási paklik helye
6. Gonosz figurák helye
7. Befolyás terület
8. Veszély pakli helye
9. Korruptió pakli helye
10. Homály pakli helye

11. Homály készlet
12. Szauron akció területe
13. Cselekmény pakli helye
14. Aktív cselekmény sáv
15. Állandóan veszélyes helyszín
16. Homály erőd és állandóan veszélyes helyszín
17. Hétköznapi helyszín
18. Menedék helyszín
19. Hétköznapi út
20. Vízi út

KEZDETEK

“Maradjatok meg a zöld fűvön. Hagyjátok a vén köveket meg a hideg manókat, ne kukucskáljatok be a házaikba, hacsak nem olyan kemény a szívetek, mint a szikla!”

– Bombadil Toma szavai Frodóhoz és a társaikhoz
A Gyűrűk ura, A Gyűrű Szövetsége

A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja ugyanaz Szauronnak és a hősöknek is: a Történet sávon el kell érniük a Történet jelzővel az utolsó mezőre és teljesíteni kell a Küldetés kártyájukat. A Történet jelzők előrejutásához mindkét oldalon más feladatot kell teljesíteni.

Szauron három Történet jelzőjének a haladása a játékban szereplő Cselekmény kártyáktól függ. Az ő célja eljuttatni egyetlen Történet jelzőt az utolsó mezőre, vagy mindhárom jelzőjét a Sűrűsödő Homály mezőre (lásd 33–34. oldal).

A hős játékosok csak együtt, csapatban nyernek (vagy veszítenek). A Történet jelzőjük Szauron minden lépése után halad, de az Esemény és Homály kártyáktól függően lehet lassabb vagy gyorsabb.

Ha egyik fél beér a Finálé mezőre, de nem teljesíti a feladatát, a győzelemhez a hős figurának és a Gyűrűlidérceknek egy végső harcban kell összemérniük az erejüket.

JÁTÉKOSOK SZÁMA

A *Középföldei Kutatást* maximum 4-en játszhatják, egyik játékos Szauron szerepében, a többiek a hősök bőrébe bújva játszanak. Ezek a szabályok három vagy négy játékos számára érvényesek. Ha két játékos játszik, a játékosoknak először el kell olvasniuk az egész szabálykönyvet, azután követniük kell a két játékos számára megírt szabályokat a 35. oldalon.

A SZABÁLYOK ELOLVASÁSA

A *Középföldei Kutatás* egy kivételes játék, amiben a Szauron játékosnak és a hős játékosoknak teljesen eltér a játékmenete. Ezért kétfelé választottuk a szabályokat: “Szauron játékszabályok” és “Hős játékszabályok”. Fontos, hogy a játékosok **mindkettőt** elolvassák, mivel mindkettőben alapvető információk vannak leírva. Szauron játékszabályait és a Hős játékszabályait követve további szabályok lesznek, pl. a csata és a játék Fináléja.



BEÁLLÍTÁSOK

A játék elkezdése előtt a játékosoknak a következőket kell végrehajtaniuk:

1. **Csapat választás:** A játékosok eldöntik, kié lesz Szauron szerepe. A többiek Középfölde hőseit képviselik
2. **Játéktábla lehelyezése:** Úgy kell a kétrészes táblát kinyitni, hogy az ábrák illeszkedjenek egymáshoz. Szauronnak könnyen el kell érnie a Szauron tevékenységi területet a táblán.
3. **Hősök kezdő beállítása:** A hősök az alábbi lépéseket hajtják végre, Szauron a 4. pontban leírtakat.
 - a. **Hősök kiválasztása:** Minden hős játékos válasszon egy hős lapot, és a hozzá tartozó figurát az öt közül, ezután helyezze a megfelelő játéktérre. Ha a játékosok nem tudnak dönteni, a hősöket véletlenszerűen kell kiválasztani.
 - b. **Támogatás és Karakterek:** Tegyetek minden támogatás zsetont és karakter jelzőt a tábla Támogatás és Karakter területére.
 - c. **Hős figurák lerakása:** Minden hős játékos tegye a figuráját a hős kezdő területére, ami a hős lapján található.
 - d. **Hős paklik:** A hős kártyákat különítsük el 5 paklira (a borítójuk alapján) és egy Képesség paklira. A képesség kártyákat csillag jelzi, a hős kártyákat az 5 hős ábrája, minden kártya alján található.

A képesség paklit tegyük lefordítva a játéktábla mellé. Minden hős játékos elveszi a saját hős pakliját, megkeveri, és lefordítva a hős lapja mellé teszi, a Life Pool szavak mellé (lásd Élet készlet a 21. oldalon). A nem használt hősök többi komponense (hős lap, műanyag figura, hős kártyák) visszakérül a dobozba.
- e. **Kezdő küldetés beállítása:** Minden hős húz egyet a kezdő küldetés kártyáiból. Kövesse a kártyán szereplő utasításokat és helyezze azt maga elé. A többi kezdő küldetés kártyát vissza kell rakni a dobozba. Minden játékos megkapja a haladó küldetés kártyáját is, de addig nem használhatja, amíg a kezdő küldetést végre nem hajtja.
- f. **Esemény paklik:** Válogassuk szét a különböző szintű esemény kártyákat (a hátlapjukon lévő szám alapján). Ezután keverjük meg mindhárom paklit, és lefordítva a játéktábla teteje mellé helyezzük.
- g. **Találkozási paklik beállítása:** Válogassuk szét a találkozási kártyákat régió szerint (öt különböző a hátoldalukon lévő színes kör alapján, a hatodik a Menedék pakli, a 3 fehér toronnyal). Ezután keverjük meg a 6 paklit, és lefelé fordítva tegyük a játéktér megfelelő területére.
- h. **Történet jelzők:** A 4 Történet jelzőt (zöld a hősöknek, sárga, fekete, vörös Szauronnak) tegyük a Történet jelző sáv "start" helyére.

4. **Szauron kezdő beállítása:** A Szauron játékos a következő lépéseket hajtja végre, míg a hősök a Hősök beállítását teszik (3. lépés):
 - a. **Befolyásolás végrehajtása:** Helyezd a befolyás zsetonokat a játéktér Befolyás területére.
 - b. **Gonosz figurák elhelyezése:** Helyezd a "Fekete kígyó" és "Szauron szája" figurákat a kezdő helyükre, ahogy a játéklemezén le van írva. A többi 3 figurát tedd félre.
 - c. **Kezdő cselekmény kiosztása:** Véletlenszerűen válaszd ki a 3 Kezdő cselekmény kártya közül az egyiket. A fel nem használt Kezdő cselekmény kártyákat tedd vissza a dobozba, ebben a játékban nem használjuk. A kiválasztott Cselekmény kártyát tedd az Aktív cselekmény sáv 1. mezőjére, a cselekmény jelzőt a Cselekmény kártyán *érintett* helyszínre (lásd 14. oldal). Ezután kövesd a kártyán leírt utasításokat.
 - d. **Helyezd el a Homály, Korrupció, Veszély és Haladó cselekmény paklikat:** Keverd meg a paklikat külön-külön és lefelé fordítva tedd le a játéktábla megfelelő mezőire.
 - e. **Szörny referencia és Szörny csata kártyák lerakása:** A Szörny referencia kártyákat felfelé fordítva tedd le könnyen elérhető helyre. Aztán keverd meg a három Szörny csata kártya csomagot és lefelé fordítva tedd a játéklemező mellé három pakliban.
 - f. **Szörny zsetonok:** Színek alapján válogasd szét az 5 szörny zseton kupacot, és lefelé fordítva tedd le őket 5 kis kupacba. Ezeket a Szauron játékos közelében célszerű elhelyezni.
 - g. **Többi zseton alapbeállítása:** Vedd az összes sérülés zsetont, Szauron cselekmény jelzőt, szint zsetont és esemény jelzőt, helyezd őket a játéklemező köré. Helyezd a "2" és "3" cselekmény jelzőket a Cselekmény pakli mellé.
5. **Küldetés kártyák húzása:** Keverd meg külön a Szauron küldetés paklit és a Hős küldetés paklit. Aztán mindkét oldal titokban húzzon fel egy kártyát a paklik tetejéről. A hősök (csoportként) bármikor megnézhetik a saját küldetés kártyájukat, Szauron is a sajátját, de egyikük sem árulhat el róla semmit a másik oldalnak. Miután elolvasták a Küldetés kártyát, tegyék le felé fordítva a saját játéktérükön. Tedd vissza a többi Küldetés kártyát a dobozba (ne nézd meg őket); ebben a játékban nem kell már.
6. **A játék kezdete:** Miután mindenki megtette a kezdeteket, tegye meg Szauron a játék első lépését.

BEÁLLÍTÁSOK ÁBRA



1. Egy hős játéktérlete
2. Hős lapja
3. Hős kártyacsomagja (az Élet Készlet)
4. Kezdő küldetés
5. Képesség csomag
6. Eszköz csomag
7. Szint zsetonok
8. Esemény paklik
9. Támogatás zsetonok és karakterek
10. Történet jelzők
11. Hős küldetés kártya
12. Hős figurák (a kezdő helyszínükön)
13. Aktív kezdő cselekmény és a hozzá tartozó cselekmény jelző
14. Találkozás csomagok
15. Gonosz figurák (a kezdő helyszínükön)
16. Cselekmény pakli
17. Cselekmény jelzők és esemény jelző
18. Befolyás zsetonok (a befolyás területen)
19. Veszély csomag
20. Korruptió pakli
21. Homály pakli
22. Aktív játékos zseton
23. Sauron küldetés kártyája
24. Sérülés zsetonok
25. Szörny zseton kupacok
26. Sauron akció zsetonok
27. Szörny referencia kártyák és Szörny csata paklik

JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

"Hamarosan megtanultam, hogy a Megye körül a legkülönfélébb kékék, még vadállatok és madarak is, gyülekeznek, s csak mélyült a félelmem. A dúnadánok segítségét kértem, s ők kettőzött éberséggel őrködtek fölöttünk..."

– Gandalf szavai Elrond Tanácsában
A Gyűrűk ura, A Gyűrű Szövetsége

JÁTÉK FORDULÓK

A Középföldei Kutatás több fordulóból áll, amíg végül eljön a Finálé (általában egyik Történet jelző eléri a sáv végét - lásd 33-34. oldal.)

Szauronnal kezdve, az óra járása szerint minden játékos sorra kerül. Szauron körében a Szauron játékos lép, vagy a hős körében egyik hős játékos lép. Pl. egy négy személyes játékban így néz ki egy forduló:

(1) Szauron lép; (2) Hős 1 lép; (3) Hős 2 lép; (4) Hős 3 lép

Miután az utolsó hős is befejezte a lépését, Szauron kezdi a következő körét. Ez addig megy, amíg eljön a Finálé (lásd 33-34. oldal).

SZAURON LÉPÉSEI

Minden Szauron lépés során a Történet jelzőket léptetjük (még a hősöket is), Szauron kijátszhat egy cselekmény kártyát, és úgy lép, hogy fejlessze és megvédje a cselekményeit.

Minden Szauron lépés le van írva később, a játéktáblán összegezve is le van írva, részletezve pedig a 11-19. oldalakon.

1. **Hősök megerősödése fázis:** Vegyél le minden befolyás zsetont minden hős helyszínéről.

Példa: Előző lépését Beravor a Mória helyszínén fejezte be, amin két befolyás zseton volt. Szauron következő 'Hősök megerősödése' lépése során ezt a két befolyás zsetont le kell venni. Szauron leveszi ezeket Móriáról és visszatesszi a játéktábla Befolyás területére.

2. **Történet fázis:** Léptesd előre a hősök Történet jelzőjét kettővel a Történet jelző sávon. Szauron Történet jelzői az aktív Cselekmény kártyáin leírtak szerint mozog (lásd 23. oldal).
Első lépésben lépd át ezt a fázist.

Megjegyzés: Ha egy Történet jelző először lép be a Történet jelző sáv II. vagy III. szintjére, Szauron új gonoszokat tehet fel a pályára (lásd 12. oldal).

3. **Cselekmény fázis:** Szauron kijátszhat egy Cselekmény kártyát a kezéből vagy eldobhat egy aktív Cselekmény kártyát (lásd 13. oldal). **Első lépésben lépd át ezt a fázist.**
4. **Esemény fázis:** Szauron felhúz három kártyát az aktuális szint Esemény paklija tetejéről. Ezután egyet megold közülük (lásd 14. oldal).

KIVÉTEL: Ha egyik csapat sem *domináns*, akkor Szauron csak egyet húz fel és azt oldja meg. **Így kell végrehajtani az első Szauron kör esetén is.**

5. **Akció fázis:** Szauron két akciót hajthat végre (vagy hármat négy játékos esetén). Lásd Akció fázis a 15-19. oldalon.

6. **Hős kártyahúzási fázisa:** Minden hős annyi kártyát húzhat fel az élet készletéből, amennyi a bátorsága (fortitude) (lásd 19. oldal).

HŐSÖK LÉPÉSEI

Minden hős körben az aktív hős lép, harcol, felfedez, és megold egy Találkozás kártyát azon a helyszínen, ahol lépését befejezi.

A hős lépései alább vannak leírva, összegezve vannak a játéktáblán, és részletezve a 20-25. oldalon.

1. **Pihenési fázis:** Ha nincsenek szörny zsetonok vagy gonosz figurák a hős helyszínén, és nem egy Homály Erődben van, akkor *pihenhet* (lásd 20. oldal). Fontos, ha a hős Menedék helyszínén van, *gyógyulhat* (lásd 20. oldal).
2. **Lesvetés fázisa:** Szauronnak egyik szörnyével vagy gonoszával meg kell támadnia a hőst a helyszínén. Ez esetben egy csata kezdődik (lásd 27-32. oldal).
3. **Utazási fázis:** Ekkor a hős képes a szomszédos helyszínre utazni, harcolni ellenfelekkel, feloldani veszélyes helyszíneket, és a következőképpen felfedezni:

Fontos, hogy a hős annyszor léphet (az alább leírtakat ismételve), ahányszor a kezében lévő hős kártyák engedik.

- a. **Mozgás:** A hős a szomszédos területre léphet, a szükséges hős kártyá(ka)t eldobva a kezéből (lásd 22-23. oldal).
 - b. **Csata vagy veszély:** Szauron eldönti, hogy a hős csatázzon egy szörnyvel/gonosszal az új helyszínen, vagy egy Veszély kártyát oldjon meg (ha veszélyes helyszínen van - lásd 22-23. oldal).
 - c. **Felfedezés:** A hős felfedezheti az aktuális helyszínt. Ez jelenthet támogatás elnyerését, tanácskozást karakterekkel, küldetések teljesítését, és egyebet (lásd 24. oldal).
Ha egy hős nem lép, hanem a felfedezést választja ott, ahol a lépését kezdi, nem kötelező 'Mozgást' vagy 'Csata vagy veszélyt' választania, csak felfedezni az adott területet.
4. **Találkozási fázis:** Miután befejezte a mozgást, és a hős nem veszélyes helyen van, húzzon három kártyát az adott helyszín Találkozási paklijából és oldja meg a legkisebb számozott kártyát, amely megfelel a területének vagy régiójának (ha van ilyen) (lásd 24-25. oldal).

SZAURON JÁTÉKSZABÁLYAI

“Szauron úr, a Nagy, mondta, barátságunkra áhítozik. Cserébe gyűrűket ad, mint a régieknek.”

*– Glóin szavai, Elrond Tanácsában
A Gyűrűk ura, A Gyűrű Szövetsége*

Ez a rész magyarázza el részletesen a Szauron játékos lépéseit.

SZAURON LÉPÉSEI

Ez írja le részletesen Szauron lépéseit, amelyek a következők: Hősök megerősödése fázis, Történet fázis, Cselekmény fázis, Esemény fázis, Akció fázis, és Hős kártyahúzási fázisa Fontos, hogy Szauron néhány lépése igazából a hősnek kedvez, nem Szauronnak (pl. Hős kártyahúzási fázisa).

FONTOS KIFEJEZÉSEK

Itt fontos kifejezéseket részletezünk, amelyeket a szabályban és kártyákon használunk.

Domináns: Sok kártya és szabály függ attól, melyik oldal a domináns. Az az oldal a domináns, akinek a Történet jelzője közelebb van a Finálé-hoz, mint az ellenfél jelzője (lásd 14. oldal).

Karakter: Ezek a zsetonok Középfölde befolyásos embereit jelzik, akik a hősöknek támogatást vagy más segítséget nyújtanak.

Aktuális szint: A Történet jelző sáv legjobboldali szintje, ahol legalább egy Történet jelző van.

Ellenség: Minden játékos vagy szereplő, akik nem az aktuális játékos oldalán áll. Pl. a hősök Szauron ellenségei.

Kimerült: Egy kimerült küzdő nem játszhat ki további Csata kártyákat a csata hátralévő részében (lásd 32. oldal).

Terjedés: Szomszédos területek, amelyek befolyás zsetonokat tartalmaznak, és legalább egy Homály Erődhöz kapcsolódnak (lásd 16-17. oldal).

Baráti: Az a játékos vagy szereplő, aki ugyanahhoz az oldalhoz tartozik.

Hős: Ez a kifejezés használatos a hős figurára (és a szereplőire) és a hőst irányító játékosra.

Befolyás ereje: A Homály Erődön található befolyás zsetonok száma.

[X] lépésen belül (Within [X] Spaces): Sok kártya hivatkozik helyszínekre, amelyek adott számú lépésen belül vannak. Szomszédos területek egy lépésnek számítanak. Pl. 'a hőstől 1 lépésen belül' jelenti a jelenlegi helyszínt és minden szomszédos helyszínt.

HŐSÖK MEGERŐSÖDÉSE FÁZIS

Ekkor minden hős eldob minden befolyás zsetont az aktuális helyszínéről (kivéve a Homály Erőd helyszíneken).

A levett befolyás zsetonok visszakérülnek a játémező Befolyás területére.

A befolyások eldobása több célt is szolgál. Pl. megakadályozhatjuk a Homály Erődök befolyásának kiterjedését (lásd 16-17. oldal), és meggátoljuk Szauront abban, hogy szörny zsetonokat tegyen le erre a területre.

Helyszín: A játéktér legnagyobb részét ezek a kör alakú helyek foglalják el. Minden helyszín körül színes keret van, ami meghatározza, hogy a helyszín melyik régióhoz tartozik. A helyszíneknek neve van, ezzel hivatkoznak rá.

Út: Ezek a pontozott vonalak (vagy folyamatos kék vonalak) kötik össze a szomszédos területeket.

Homály Erőd: Az a helyszín, ahol Homály Erőd ikon van (egy fekete torony). Szauron legtöbbször képes befolyás zsetonokat helyezni a Homály Erődök kiterjedésére (lásd 16. oldal).



Régió: Tíz régió van a játéktéren, különböző színekkel, mindegyiken több helyszínnel. Minden régió neve megtalálható a hozzá tartozó Találkozási pakli helyén (ami szintén színekkel is van jelölve). A régiótérkép ennek a szabálynak a 36. oldalán található.

Szauron: Ez a 'Szauron játékos' rövidítése.

Oldal: A játékot alapjában véve két csapat játsza, egyikük a hős játékosok, a másikuk a Szauron játékos. Ezeknek a csapatoknak a rövidítése az 'oldal'.

Menedék: Minden helyszín, ahol Menedék ikon látható (három fehér torony). Ha egy hős pihen a Menedéken, gyógyulhat is (lásd 20. oldal).



TÖRTÉNET FÁZIS

Minden Szauron lépésben, az első lépést kivéve, a hős Történet jelzője két lépést halad előre a Történet jelző sávon. Szauron mindhárom Történet jelzője külön-külön mozog, ahogyan Szauron aktív Cselekmény kártyái meghatározzák (lásd a 'Történet jelzők mozgatása' ábrát).

Ha bármelyik Történet jelző eléri a Történet jelző sáv Finálé mezőjét vagy Szauron mindhárom jelzője eléri (vagy túllépi) a Sűrűsödő Homály mezőt, a játék Fináléja kezdődik (lásd 'A játék megnyerése' 33-34. oldal).

TÖRTÉNET JELZŐ SÁV RÉSZLETEZVE



A Történet jelző sáv a játéktábla tetején található. Ez tartalmazza a négy Történet jelzőt, ami azt mutatja, hogy Szauron és a hősök hol tartanak céljaik beteljesítésében.

A hősök Történet jelzője azt mutatja, hogy a Szabad Népek mennyire sikeresek Szauron erőinek a visszaszorításában, ahogyan az '*A Gyűrűk urában*' le van írva. Ha ez a jelző eléri a sáv végét, a játék Fináléja kezdődik (lásd 33-34. oldal).



Szauron Történet jelzői azt jelzik, hogy mennyire jár közel Szauron ahhoz, hogy elég hatalmat és tudást gyűjtsön a Nyugat leigázásához. A 'gyűrű' jelző (sárga) azt jelzi, Szauron milyen közel jár Gandalf terveinek a felfedezéséhez és az Egy Gyűrű megtalálásához; a 'hódítás' jelző (vörös) azt jelzi, milyen közel jár Szauron a megfelelő számú seregeinek az összegyűjtéséhez; a 'korrupció' jelző (fekete) azt jelzi, hogy Szauron mennyire tudja megrontani a Szabad Népek vezetőit.



JÁTÉK SZINTEK RÉSZLETEZVE

A játék három szintre osztható. Ezek a szintek jelentik Középfölde múltó éveit, az események megfelelő sorrendben követik egymást. A Történet jelző sáv ugyanígy szintén három részből áll, kezdve az I. szinttel, egészen a III. szintig.

Az 'aktuális szint' arra a legjobb oldali szintre utal, ahol már legalább egy Történet jelző van.

Amikor egy kártya vagy képesség az aktuális szintet említi, a játékosok a Történet jelző sávon azt a Történet jelzőt veszik figyelembe, amelyik legközelebb van a Finálé mezőhöz.

A játék szintje azt is meghatározza, hogy Szauron az Esemény fázis során (14. oldal) melyik Esemény pakliból húzhat, és mennyi befolyás zseton lehet a Homály készletben (16. oldal).

TÖRTÉNET JELZŐK MOZGATÁSA



1. A Történet fázis során, hős Történet jelzőt léptetjük két mezővel.
2. Szauronnak csak két aktív Cselekmény kártyája van. Mindkét kártya a 'korrupció' Történet jelző mozgatását engedélyezi a Történet jelző sávon.

Ha Szauronnak további aktív Cselekmény kártyái lennének, további jelzőket is mozgathatna (amint a kártyák utasítják).

3. Mivel ez az első eset, hogy egyik Történet jelző belépett a III. szintre, az aktuális szint III, és Szauron rögtön lerakhatja a 'Boszorkánykirályt' a kezdő helyszínére.

GONOSZOK LEHELYEZÉSE (FIGURÁK)

Ha léptünk a jelzőkkel, és egyik Történet jelző belépett a Történet jelző sáv II. vagy III. szintjére, Szauron a játéktérre helyezheti a megfelelő gonosz figurákat (amint a Történet jelző sáv mutatja).

A játék kezdetén Szauron megkapja 'Szauron száját' és a 'Fekete kígyót' (a Történet jelző sáv I. szintjén). Ha belépünk a II. szintre, Szauroné lesznek a 'Gyűrűlidércek' és 'Gorgoroth-i Gothmog', és végül, a III. szinten megkapja a 'Boszorkánykirályt' gonoszt.

Ha megkap egy gonoszt, Szauron felrakja a műanyag figurát a játéktérre, a figura kezdő helyszínére.

CSELEKMÉNY FÁZIS

Szauron a következők közül *egy*t hajthat végre. **A játék első fordulójában ez a lépés kimarad.**

- **Kijátszik egy Cselekmény kártyát:** Szauron választhat a kezéből egy Cselekmény kártyát. Hogy használhassa, Szauronnak be kell teljesíteni a kártyán leírt szükséges feltételeket és az Aktív Cselekmény Sáv egyik üres mezőjére helyezheti a kártyát. Ezután a hozzá tartozó cselekmény jelzőt a kártyán az érintett helyszínre kell letenni. Ha nincs üres hely az Aktív Cselekmény Sávon, Szauron nem tehet le Cselekmény kártyát.
- **Eldob egy Aktív Cselekmény kártyát:** Szauron eldobhatja egyik Cselekmény kártyáját az Aktív Cselekmény Sávról. Ez akkor célszerű, ha az Aktív Cselekmény Sáv tele van, és másik Cselekmény kártyát szeretne kijátszani.
- **Nem tesz semmit:** Ha Szauronnak nincs olyan Cselekmény kártyája, amit használni szeretne és nem akar Aktív Cselekmény kártyát sem eldobni, dönthet úgy, hogy nem tesz semmit.

CSELEKMÉNY KÁRTYÁK

A Cselekmény kártyák Szauron terveit és fondorkodásait jelzik, amellyel befolyásolni és uralni akarja Középföldét. Minden Történet fázis során Szauron kiválasztott Történet jelzői az Aktív Cselekmény kártyákon szereplő összeggel léptethetők előre.

CSELEKMÉNY KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

Ahhoz, hogy Szauron kijátszhasson egy Cselekmény kártyát, a kártyán szereplő feltételeknek eleget kell tennie. A legtöbb követelmény a szövegdoboz tetején, dőlt betűvel van írva (pl. *"Requires a monster token or minion adjacent to the Woodland Realm"*).

Ha egy Cselekmény kártya már játékban van, a követelményeket mellőzzük. Ez azt jelenti, hogy a kártya játékban marad akkor is, ha a szükséges feltételek már nem állnak rendelkezésünkre (pl. a Homály készletben már nincs elég befolyás zseton).

Minden Cselekmény kártya bal felső sarkában befolyás értéket mutat. Ez a szám azt jelzi, hogy a Homály készletben minimálisan mennyi befolyásnak kell lennie a kártya kijátszásához.

CSELEKMÉNY KÁRTYA ÁLTAL ÉRINTETT HELYSZÍNEK

Minden Cselekmény kártya *hatással van* bizonyos helyszínekre. Ha egy cselekmény kártyát kijátszunk az Aktív Cselekmény sávon, a hozzá tartozó cselekmény jelzőt rögtön az érintett helyszínre kell tenni. Ez egy látható emlékeztető a hősök számára, hogy a cselekmény hol támadható.



AKTÍV CSELEKMÉNY KÁRTYÁK ELDOBÁSA

Ha egy hős el akar dobni egy Aktív Cselekmény kártyát, az érintett helyszínt fel kell fedeznie (amit egy cselekmény jelző is mutat) a lépése során, és a Cselekmény kártyán látható támogatást kell érte fizetnie (lásd "Cselekmény kártya felépítése"). Az eldobott Cselekmény kártyák lekerülnek az Aktív Cselekmény sávról és felfelé fordítva a Cselekmény pakli mellé kerülnek. A hozzá tartozó cselekmény jelző lekerül a játéktábláról.

Fontos, hogy Szauron bármikor eldobhat egy aktív Cselekmény kártyát a Cselekmény fázisban ahelyett, hogy kijátszana egy Cselekmény kártyát.

TÖBB AKTÍV CSELEKMÉNY KÁRTYA

Fontos, hogy Szauron egyszerre több Aktív Cselekmény kártyát is használhat, ezáltal lehetséges, hogy kettő (vagy akár három) Történet jelzője is előre haladhasson a Történet fázisban a Történet jelző sávon.

Ha több aktív Cselekmény kártya ugyanarra a Történet jelzőre vonatkozik, akkor egymás után hajta végre az Aktív Cselekmény kártyát - ugyanazt a jelzőt többször is előreléptetve.

CSELEKMÉNY KÁRTYA FELÉPÍTÉSE



1. **Minimálisan kötelező befolyás:** Szauronnak legalább ennyi befolyással kell rendelkeznie a Homály készletben, hogy kijátszhassa ezt a kártyát.
2. **Eldobás ellenértéke:** Ennyi támogatást kell a hősnek letennie, ha felfedezi az érintett helyszínt, hogy eldobhassa a Cselekmény kártyát.
3. **Történet jelzők előrehaladása:** Amíg ez a kártya az Aktív Cselekménysávon van, Szauron hozzá illő Történet jelzője a jelzett összeggel haladhat előre minden Történet fázisban.
4. **Kártya címe:** A kártya ezt az eseményt képviseli.
5. **Játék szövege:** Ez a szöveg a következőkből áll:
 - a. Szauronnak a dőlt betűs követelményeket kell teljesítenie a kártya használatához (ha van ilyen).
 - b. Az érintett helyszín neve.
 - c. Egyéb különleges szabályok, addig érvényesek, amíg a kártya az Aktív Cselekmény sávon van (ha van ilyen).

A HŐSÖKNEK DÖNTENIÜK KELL

Sok kártyán a hősöknek együtt kell döntést hozniuk. Pl. egy Esemény kártyán ez áll: “A hősök levehetnek 3 befolyás/szörny zsetont Rohan helyszíneiről, *vagy* levehetnek 1 támogatást Helm Szurdokba.” A hősöknek egyet kell érteniük, hogy melyiket tegyék. Ha nem tudnak megegyezni, döntsenek véletlenszerűen (pl. pénzfeldobással).

A hősök nyilvánosan beszélhetnek a Hős kártyáikról, de nem mutathatják meg egymásnak.

Sok kéme van: Szauron részt vehet a vitán, meghallgathatja a hősök összes beszélgetését.

ESEMÉNY FÁZIS

Esemény fázis során Szauron Esemény kártyákat húzz fel (egyet megoldva) az aktuális szint Esemény paklijából. Ehhez a következőket kell tennie:

1. **Eseményt húz és megoldja:** Ezt a lépést így hajtja végre:
 - a. Ha a hősök dominánsak, Szauron három Esemény kártyát húz az aktuális szint Esemény paklijából, és a **legkisebb** számértékűt oldja meg.
 - b. Ha Szauron a domináns, három Esemény kártyát húz fel az aktuális szint Esemény paklijából, és a **legnagyobb** számértékűt oldja meg.
 - c. Ha egyik fél sem domináns, Szauron felhúzza az aktuális szint Esemény paklijából a legfelsőt, és azt oldja meg.



Számérték az Esemény Kártyán

Miután megoldotta a kiválasztott Esemény kártyát, Szauron felfordítva leteszi a többi felhúzott Esemény kártyát a paklija mellé.

2. **Karakterek és támogatások lehelyezése:** Minden Esemény kártya alján utasítanak támogatás és/vagy karakterzsetonok lerakására a játéktáblán.

Minden leírt támogatásért vegyél el egy támogatás zsetont a játéktábla Támogatások helyéről, és tedd az Esemény kártyán leírt helyszínre. Ezután az ott szereplő karakter(ek)t vedd el a játéktábla Karakterek helyéről, és helyezd őket az Esemény kártyán leírt helyszínre.

Ha az egyik karakter már a játéktáblán van, **akkor maradjon a régi helyén.**

DOMINANCIA ELDÖNTÉSE

Sok kártya és szabály függ attól, melyik oldal a domináns. **Az az oldal a domináns, akinek egyik Történet jelzője közelebb van a Finálé mezőhöz, mint az ellenségé.** A következőket tegyük:

1. A hősök megsámolják a Történet jelzőjük és Finálé közötti mezőket.
2. Szauron a következő számok közül az **alacsonyabb** értékűt használja:
 - a. A Fináléhoz legközelebbi Történet jelzője és a Finálé közötti mezőket.
 - b. **Összeadja**, hogy az *összes* Történet jelzőjének hány lépésre van szüksége a Történet sávon található Sűrűsödő Homály mező eléréséhez.
3. Akinek kisebb érték jön ki, az a domináns. Ha döntetlen, senki sem domináns.

Példa: Esemény lépés során a hős négy lépésre van a Finálé mezőtől, Szauroné pedig 5 lépésre. Viszont, Szauronnak két Történet jelzője egy-egy lépésre van a Sűrűsödő Homály mezőtől. Ezért, Szauron a domináns (mivel neki kettő van, a hősnek négy).

3. **Játékban tartás vagy Eldobás:** Ha a kártyán szerepel egy esemény jelző ikon (zöld zászló) a jobb felső sarokban, a kártyát a játéktábla Aktuális Esemény kártya helyére kell tenni, az előzőt levéve. Ha a kártyán nincs ilyen esemény jelző, el kell dobni.

ÉRINTETT HELYSZÍNEK AZ ESEMÉNY KÁRTYÁKON

Néhány Esemény kártya fix helyszínekre vonatkozik, jelezve a helyet, ahol az esemény megtörténik. Ha ilyen Esemény kártyát teszünk az Aktuális Esemény kártya helyre, az esemény jelzőt is a hozzá tartozó helyszínre kell tenni. Ez látható emlékeztető minden játékosnak.

Ha egy Esemény kártyát eldobunk (általában miután egy hős felfedezte a helyszínét), az esemény jelzőt szintén le kell venni a tábláról.

Amennyiben egy hős felfedezi az adott helyszínt, de nem aktiválja a kártya tulajdonságait, a kártyát nem kell eldobni (a jelző is ott marad).

Az is lényeges, ha egy Esemény kártyát eldobunk, ez nincs hatással a kártya által adott támogatás és karakter zsetonokra.

ESEMÉNY KÁRTYA RÉSZLETEZVE



- Számérték:** Ez a szám határozza meg, hogy a húzott Esemény kártyák közül melyiket oldjuk meg. Magasabb értékűek a hősöknek jobban kedveznek mint az alacsony értékűek.
- Név és Jellemző szöveg:** Minden Esemény kártyának van egy neve és sajátos szövege.
- Esemény Jelző ikon:** Ha ez a zöld zászló rajta van a kártyán, a kártya játékban marad az Aktuális Esemény Kártya helyen, amíg a követelmények teljesülnek, vagy valaki új Esemény kártyával cseréli le.
- Képesség:** Minden kártyán vagy azonnal végrehajtandó utasítás van, vagy utal egy helyszínre, ahol végrehajtodik, ha teljesülnek a feltételek.
- Támogatás és Karakterek:** Minden Esemény kártya támogatásokat és/vagy karaktereket helyez a játéktábla adott helyszínére (lásd 24. oldal).

RÉGIÓJELZŐ GYÉMÁNTOK



Minden adott helyszínre utaló kártya a kártya alján néhány színes gyémántot is tartalmaz. Ezeknek az a célja, hogy segítsék a játékosokat a kártyán feltüntetett helyszín megtalálásában (a régió színét jelölve).

Ha egy kártya több helyszínre utal, a gyémántok balról jobbra értelmezendők.

A szörny zsetonok hátulján is van gyémánt, a régiót jelenti, ahová ez lerakható.

AKCIÓ FÁZIS

Minden Akció fázisban Szauron végrehajthat két *akciót* (vagy hármat négy játékos esetén).

Amikor Szauron végrehajt egy akciót, választ egyet a lehetséges három akciólehetőségből, amelyek az Akció Jelző sávon találhatóak. Azaz egyik akció zsetonját tegye le a kiválasztott Akció Sáv bal **üres** mezőjére. Ezután végrehajtja az akciót az akció típusának megfelelően.



Egy Szauron akció zseton

Amíg három vagy annál kevesebb akció zseton van a táblán, ott maradnak a táblán, ezáltal csökkentve Szauron lehetséges akciólehetőségeit. Ha Szauron leteszi a negyedik akció zsetont az Akció sávra, **azonnal le kell vennie az előző három zsetont**, a negyediket (amit most rakott le) az aktuális helyén hagyva (lásd 'Példa Szauron Lépésére' a 19. oldalon).

Három féle megoldható Szauron akció van: "**Befolyás lerakása**", "**Homály és Cselekmény kártyák húzása**", és "**Szörnyek és Gonoszok irányítása**".



Befolyás lerakása ikon



Homály és Cselekmény kártyák húzása ikon



Szörnyek és Gonoszok irányítása ikon

AKCIÓ: BEFOLYÁS LERAKÁSA



Befolyás lerakása ikon

A "Befolyás lerakása" lépés hatására Szauron annyi befolyás zsetont kap, amekkora érték szerepel az Akció Sávon lefedett ikonon. Ha ezt választja, Szauron rögtön két befolyás zsetont tehet a Homály készletre, a maradékot pedig a Homály Erődök folytatására (lásd 16. oldal).

Példa: Szauron letesz egy akció zsetont a "Befolyás lerakása" Akció sáv 4-es mezőjére. Úgy dönt, hogy 1 befolyást tesz a Homály készletbe és 3-at a Homály Erődök kiterjesztésére.

AKCIÓ SÁV



Minden akciónak saját típusa van az Akció Sávon. Mindegyik sávon három számozott hely van, balról jobbra csökkenő értékekkel. A csökkenő számok ugyanannak az akciónak a gyengülő hatásfokát jelzik.

Ha Szauron lépni akar, letesz egy akció zsetont az Akció Sáv baloldali üres helyére és végrehajtja az utasításokat.

A játéktáblán rövid leírás található az Akció Sáv alatt mindegyik akcióról. Minden "X" a hozzá tartozó számmal helyettesítendő (amit lefedünk) az Akció sávon.

BEFOLYÁS ZSETONOK

Szauron befolyást szerezhet a "Befolyás lerakásával", de Esemény, Homály és Találkozás kártyákkal is. A befolyás két célt szolgál attól függően, hogy a Homály készletbe vagy helyszínre helyezük.

BEFOLYÁS A HOMÁLY KÉSZLETBEN

Minden "Befolyás lerakásával" Szauron bizonyos számú befolyás zsetont felvehet a játéktábla Befolyás területéről. Ezekből maximum kettőt tehet le a Homály készletbe, a többit pedig a Homály Erődök folytatásaként a táblára.

A Homály Készletben lévő befolyás zsetonok lehetővé teszik Szauronnak, hogy egyre erősebb Homály és Cselekmény kártyákat használjon.

Minden Cselekmény és Homály kártya bal felső sarkán ott van, hogy mennyi befolyásnak kell lennie a Homály készletben a kártya kijátszásához.

Ez csak jelzi, hogy mennyi befolyás kell a kártyához, de a kártya használata *nem csökkenti* a Homály készletben lévő befolyás számát.

A Homály Készletben maximum az aktuális szint négyszerese befolyás lehet (lásd "Játék szintek" a 12. oldalon).

Pl. a Homály készletben 4 befolyás lehet az I. szinten, 8 a II. szinten, 12 a III. szinten.

HELYSZÍNEK BEFOLYÁSOLÁSA

A játék során Szauronnak sok lehetősége van arra, hogy a játéktérre befolyásokat tegyen. A befolyással Szauron szörny zsetonokat tehet le vagy mozgathat (lásd 18. oldal), hősök számára veszélyessé tehet helyszíneket (lásd 22-23. oldal), és általuk beteljesítheti a Cselekmény kártyák követelményeit (lásd 13. oldal).

Befolyás lehelyezése helyszínekre

Ha Szauron "Befolyás lerakásával" egy helyszínre tesz le befolyást, a Homály Erődök *folytatására* kell tennie.

"Homály Erőd terjedése" azt jelenti, hogy Szauronnak folyamatos vonalat kell tudnia húzni a helyszínek között, egészen egy Homály Erődig. Befolyás helyezhető a Homály Erődre magára, vagy olyan helyszínre, ahol már van jelző, vagy egy olyan helyszínre, ami olyan helyszín mellett van, amely már része a folytatásnak (lásd "Példa a Befolyásra" 17. oldal).

Befolyás zsetonok soha nem kerülhetnek Menedék helyszínre.

Maximális Befolyás

A Homály Erődnek *akkora a befolyása, amennyi befolyás zseton van rajta*. A Homály Erődön lévő piros szám jelzi, hogy maximum hány befolyás zseton kerülhet oda.



A Homály Erőd folytatásában lévő helyszínek **nem tartalmazhatnak több befolyást, mint amennyi a Homály Erődben van**. Ha egy helyszín több Homály Erődnek is a folytatása, a magasabb befolyás érték az érvényes.

Ha egy befolyás zsetonos helyszín bármikor megszegi ezt a szabályt, a fölösleges befolyást azonnal le kell venni róla (egyet mindig ott kell hagyni).

Ezáltal a hősök bármikor megszakíthatnak egy befolyás zseton láncolatot. Ez esetben **egyetlen zsetonon kívül mindet le kell venni azokról a helyszínekről, amelyek nem kapcsolódnak a Homály Erődhöz**.



PÉLDA A BEFOLYÁS LERAKÁSÁRA



1. Szauron a "Befolyás lerakását" választja, leteszi egyik akció zsetonját a '6'-osra az Akció jelző sávon. Elvesz 6 befolyás zsetont a Befolyás területéről.
2. Úgy dönt, hogy egyet letesz a Homály Készletbe.
3. Egyet letesz Sea of Udûn-ra. Ezt letehet, mert folyamatos a befolyásolt területek útja egészen a Homály Erődig (Barad-dûr).

4. 2 befolyást helyez Barad-dûr-ra, ezzel megnövelve a befolyását 3-ra. Ezáltal az összes folyamatos helyszín 3 befolyást tartalmazhat.
5. A maradék 2 befolyást Dead Marshes-ra teszi. Ezt megetheti, mivel folyamatos a befolyásolás a Homály Erődig (Barad-dûr), és Barad-dûr befolyása már nagyobb mint kettő.

AKCIÓ: HOMÁLY ÉS CSELEKMÉNY KÁRTYÁK HÚZÁSA



Homály és Cselekmény kártyák húzása ikon

Ez az akció megengedi Szauronnak, hogy annyi Homály és Cselekmény kártyát húzzon, amennyi az éppen letakart Akció Sávon található.

Azaz, a jelzett számú Homály kártyát húzhat a Homály pakliból, és ugyanannyi Cselekmény kártyát a Cselekmény pakliból.

Szauron mindegyik Homály kártyát a kezébe veszi, de csak egyet tarthat meg a húzott Cselekmény kártyákból. Tehát egy Cselekmény kártyát kiválaszt, a többit lefelé fordítva a Cselekmény pakli aljára teszi (bármilyen sorrendben).

Példa: Szauron az akció zsetonját a "Homály és Cselekmény kártyák húzása" 2-es Akció mezőjére teszi. Fellúz két Homály és Cselekmény kártyát. A homály kártyákat kézbe veszi, egyik Cselekmény kártyát kiválasztja, a többit a Cselekmény pakli aljára teszi.

HOMÁLY KÁRTYÁK

Szauron ezeket általában a "Homály és Cselekmény kártyák húzása" lépésnél húzhatja. Ezek nagyon durva tulajdonságokat biztosítanak a Szauron játékosnak.

HOMÁLY KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

Ha Szauron ki akar játszani egy Homály kártyát, minimum akkora értékű befolyással kell rendelkeznie a Homály készletben, mint amennyi a kártya használatához szükséges (bal felső sarokban van).

Figyelní kell a kártyán található időzítésre is. Pl. ha egy Homály kártyára az van írva, hogy "Csata elején használható" csak a csata kezdetén, a csata előtt játszható ki a kártya.

Minden körben csak egy Homály kártya használható játékosonként. Más szóval, négy játékos esetén Szauron minden körben 4 Homály kártyát használhat el (egyét a saját körében, és mindegyik hős körében egyet-egyét).

HOMÁLY KÁRTYA FELÉPÍTÉSE



1. **Homály készlet feltételei:** Szauronnak legalább ennyi befolyással kell rendelkeznie a Homály készletben a kártya használatához.
2. **Kártya címe:** Ezt képviseli a kártya.
3. **Időzírási követelmények:** A dőlt betűs szöveg utasítja Szauront, hogy mikor használhatja a kártyát.
4. **Játékra gyakorolt hatás:** Ezeket az utasításokat azonnal végre kell hajtani, amikor Szauron használja a kártyát.

AKCIÓ: SZÖRNYEK ÉS GONOSZOK IRÁNYÍTÁSA



Szörnyek és Gonoszok irányítása ikon

A "Szörnyek és Gonoszok irányítása" lépés annyi *parancsra* jogosítja fel Szauront, amekkora értéket az Akció Sávon éppen letakart érték.

Minden paranccsal a következők közül egyiket hajthatja végre:

- **Szörnyek vagy Gonoszok mozgatása:** Szauron kiválaszt egy szörny zsetont vagy gonoszt a táblán és elmozdítja egy szomszédos helyszínre. A szörnyeknek és gonoszoknak nem kell figyelembe venniük a mozgáshoz szükséges ikonokat a játéktáblán, az utakon.

Szörny zsetonok csak oda mozoghatnak, ahol legalább egy befolyás zseton van már. (A *gonoszok* bárhová mozoghatnak).

Fontos, hogy a gonoszok Menedék helyszínre **is** mozoghatnak, de Szauron nem támadhat meg itt hősöket, csak ha a hősök megengedik neki.

- **Szörny zsetonok lerakása:** Szauron felhúzhat az öt zsetonkupacból egyet véletlenszerűen. Megnézi a zsetonon az ábrát, és lefelé fordítva leteszi a zseton színéhez passzoló helyszínre. Szauronnak a következőket kell betartania szörny zseton lerakásánál:

- Szörny zseton csak oda tehető le, ahol legalább egy befolyás van már.

- Szauron csak egy szörny zsetont tehet le minden "Szörnyek és Gonoszok irányítása" lépésnél (függetlenül attól, hány utasítást engedélyez).

- Szörny zseton nem tehető olyan helyre, ahol hős is van már. (Viszont olyan helyszínre **mozgathatóak**.) Fontos, hogy több szörny (vagy gonosz) is lehet ugyanazon a helyszínen.

- **Gonoszok gyógyítása:** Szauron kiválaszt egy gonoszt egy helyszínen, és leveheti maximum négy sérülés jelzőjét a játéktábláról. **Nem gyógyíthat gonoszt olyan helyszínen, ahol egy hős is áll.**

Minden szörny zseton és gonosz csak egy parancsot kaphat a "Szörnyek és Gonoszok irányítása" lépésben. Azaz, egy szörny zseton nem mozoghat ugyanabban a lépésben, amikor játékba került. Ugyanígy, egy szörny zseton vagy gonosz nem mozgatható kétszer ugyanabban a lépésben.

Fontos, hogy minden csatára (lásd 27-32. oldal) csak a hős körében kerül sor. Ha egy szörny zseton vagy gonosz egy hős helyszínére lép, a hős következő "Lesvetés" lépéséig nem lesz csata (lásd 22. oldal).

Példa: Szauron leteszi a "Szörnyek és Gonoszok irányítása" Akció sáv 3-as mezőjére egy cselekmény zsetont. Először Szauron húz egy bármilyen színű szörny zsetont, megnézi, aztán a hozzá tartozó színű régió egyik helyszínére teszi le (ahol már van egy befolyás zseton). Másodszor egyik gonoszt átmozgatja egy szomszédos területre. Harmadik, utolsó lépésként egy másik gonoszt gyógyítja fel, négy sérülés zsetont eltávolítva a gonosz helyéről a játéktáblán.

GONOSZOK

Szauron 5 vezérét egy-egy műanyag figura képviseli. Ők Szauron legbefolyásosabb hadnagyai, akik Szauron védelmében játszanak szerepet.



Mint korábban említettük, két gonosz ("Fekete Kígyó" és "Szauron Szája") kerül fel a játék kezdetén. A többiek akkor jönnek elő, ha átlépünk II. és III. szintre, amit a Történet Sáv mutat.

Minden gonosz képességei, tulajdonságai a játéktábla gonosz mezőjén vannak leírva, ahová Szauron a gonosz sérülés zsetonjait is teheti. Ezek a sérülés zsetonok addig ott maradnak, amíg a gonosz gyógyul (fent írtuk) vagy legyőzik őt (lásd 32. oldal).

PÉLDA SZAURON AKCIÓIRA



Szauron Lépései kezdődnek. Mivel két hős van a játékban, Szauron két akciót hajthat végre ebben a lépésben.

1. Korábbi lépéseiből már van 2 akció zsetonja a "Befolyás lerakása" Akció Sávon, a 6-os és az 5-ös. Ezek addig ott maradnak, amíg a 4. akció zseton is felkerül.
2. Első lépésként lerak egy akció zsetont a "Befolyás lerakása" Akció Sáv 4-es helyére. Ezáltal két befolyást tehet a Homály készletbe, a maradékot pedig

a Homály Erődök folytatására. Mivel a 6-os és 5-ös már foglalt, ezekre a helyekre nem tehet akció zsetont.

3. Második lépésként letesz egy akció zsetont a "Szörnyek és Gonoszok irányítása" 3-as helyére. Ezután 3 különböző szörnyet/gonoszt utasíthat (lásd 18. oldal).
4. Mivel ezzel felkerült a negyedik akció zseton, a többi hármat le kell vennie, ez az utolsó itt marad a "Szörnyek és Gonoszok irányítása" mezőn.

SZÖRNY ZSETONOK

Szauron a "Szörnyek és Gonoszok irányítása" paranccsal bármelyik helyszínre letehet szörny zsetonokat, ahol már van befolyása. A szörny zsetonok 60%-a szörnyeket képvisel, a maradék vagy üres, vagy csak a hősök ijesztgetésére való.

Ha egy szörny zseton van a játéktáblán, Szauron bármikor megnézheti a zsetont.

A szörnyek gyengébbek ugyan a gonoszoknál, de mégis sérüléseket okozhatnak a hősöknek, és lelassíthatják őket. Akármennyi szörny zseton (vagy gonosz) kerülhet egy helyszínre.



HŐS KÁRTYAHÚZÁSI FÁZISA

Ekkor minden **hős játékos** annyi kártyát húzhat fel az Élet készletből (Life pool), amennyi a bátorsága (fortitude).

Akármennyi kártya lehet a hős kezében, bár óvatosan tegyük, mert van olyan Homály kártya, ami eldobatja minden hős összes lapját, csak 5 maradhat nála.

A hősöknek nem kötelező mind az öt lapot felhúzniuk, bár általában mindet felhúzzák.

HŐSÖK JÁTÉKSZABÁLYAI

*“Áruló az, aki ott vesz búcsút, ahol az út sötétté válik
- mondta Gimli. - Lehet - mondta Elrond -, de aki nem tudja,
mi az az éjszaka, ne tegyen esküt, hogy sötétben vándorol.”*

*– Gimli és Elrond beszélgetése
“A Gyűrű délre megy” fejezetből
A Gyűrűk ura, A Gyűrű Szövetsége*

Ez a rész részletezi a hősök tevékenységét.

HŐSÖK LÉPÉSEI RÉSZLETEZVE

Minden hős a lépései során a következőket lépheti sorrendben.

PIHENÉS FÁZISA

Ekkor az aktuális hős *pihenhet* (vagy bizonyos esetekben *gyógyulhat*).

A játék során, ahogy a hős halad Középföldén, és Szauron teremtményeivel csatákban találkozik, Hős kártyákat fog eldobni a Pihenés (Rest pool) és Sérülés készletekbe (Damage pool) (a hős lapja körül vannak).

Ha egy hősnek kifogy a kártya a kezéből és az Élet készletéből, akkor legyőzték (lásd 32. oldal). A Hős kártyák okos felhasználása a hős játéknak egy fontos része.

Pihenéshez a hős belekeveri a Pihenés készletét az Élet készletébe. **Ezután Szauron legbaloldali Történet jelzőjét eggyel előre lépteti a Történet Jelző Sávon** (ha több ilyen is van, eldöntheti, melyikkel lépjen egyet).

Ha egy szörny vagy gonosz is van a hős helyszínén, vagy a hős egy Homály Erődben van, ez esetben **nem pihenhet** (és ezt a lépést átlépjük).

KORRUPCIÓ KÁRTYÁK ELDOBÁSA

Ha egy hős pihen, eldobhat **egy** Korruptió kártyát is, ha a kártya lerakásához szükséges számú támogatás zsetonnal rendelkezik (jobb alsó sarok).

GYÓGYULÁS

Ha a hős egy Menedéken pihen, *gyógyulhat* is.

Ha gyógyul, a Sérülés készlet minden kártyáját belekeveri az Élet készletbe. (Más szóval, ha egy hős Menedéken pihen, a Pihenés és Sérülés készleteket is belekeveri az Élet készletbe).

HŐS LAP RÉSZLETEZVE

A játékos hős lapja a hős különleges képességeit és tulajdonságait tartalmazza, és Hős kártyák Készleteit is jegyzi.



1) CSATA GRAFIKON

Minden hős csata arányait egy öt oldalú grafikon jelzi, azaz milyen arányban van Távoli (kék) és Közelharc kártyája (piros). Ez a grafikon nagy segítség a játékosoknak, különösen mikor Szauron ki akarja találni a hős harci stratégiáját.

2) KÉPESSÉG

Minden hősnek van egy egyéni, különleges képessége, ami a hős lapján le van írva.

3) KEZDŐ HELYSZÍN

Minden hős lap leírja, hogy a hős műanyag figurát a játék kezdetén hová kell helyezni. Ez a helyszín a lap alján "Kezdő helyszínként" van leírva, és színes gyémánt jelzi a régiót (lásd 15. oldal).

4) TULAJDONSÁGOK

Minden hős lap négy tulajdonságot is leír: bátorság, erő, gyorsaság és bölcsesség. Minden hősnek más és más szintű ez a négy tulajdonsága, amint a hős lapon le van írva. Részletesen:

Bátorság

A hős bátorsága azt határozza meg, hogy hány kártyát húzhat Szauron lépésénél, a 'Hősök megerősödése' fázisnál. A kártyákat az Élet készletből kell felhúzni, a kezünkbe (Később a hős utazása során, és csaták során használhatóak.)

A hősnek soha nem kötelező a bátorsága által meghatározott kártyát húznia, de általában szokták. **Végtelen számú kártya lehet a hős kezében.**

Erő

A hős ereje határozza meg, hány kártyát játszhat ki csata során. Minden Hős kártyáért változó mértékű erőt kell fizetni, amint az a bal alsó sarokban le van írva. Lásd "Csata" a 27-32. oldalon, részletek az erőről.

A HŐS KÁRTYA KÉSZLETEK



A hős lapjának három oldalára ezek vannak írva: "Élet készlet" (Life pool), "Pihenés készlet" (Rest pool), és "Sérülés készlet" (Damage pool). A játék kezdetén a hősök megkeverik saját Hős paklijukat és az "Élet készlet" mellé teszik lefelé fordítva. A játék során még két kártyacsomag képződik a hős lapjának "Pihenés készlet" és "Sérülés készlet" felirata mellett (ezek igazából eldobott készletek, amelyek az élet készletből származnak).

Ez a három készlet jelzi a hős egészséget (élet készlet), mennyire fáradt el az erőlködéstől (pihenés készlet), és mennyi sérülést szenvedett el (sérülés készlet).

1) ÉLET KÉSZLET

Az Élet Készlet kártyáit mindig lefelé fordítva kell tartani. Általában a hős csak ebből a pakliból húz fel lapot. Ha ebből a készletből és a hős kezéből is kifogy a lap, azonnal *legyőzöttnek* tekinthető (lásd 32. oldal).

A kártyákat bármelyik játékos bármikor megszámolhatja az élet készletben, ez nyílt információ (a kártyákat tilos felfordítani közben).

Gyorsaság

A hős gyorsasága határozza meg, hogy csata kezdetén hány kártyát húzhat fel még, vagy mekkora plusz erőt kap.

A csata Előkészítési fázisa során a hősnek el kell döntenie, hogy hány gyorsaságot használ fel plusz kártyák húzására, illetve a gyorsaságából mennyit ad hozzá az erejéhez (lásd "Előkészületek" a 28. oldalon).

2) A PIHENÉS KÉSZLET

A Pihenés Készlet kártyáit mindig **felfelé fordítva** kell tartani. Ha egy hősnek el kell dobnia Hős lapot (pl. ha utazik a játéktáblán), felfelé fordítva ebbe a készletbe kerülnek a lapok. Ha egy hős pihen, minden kártyáját belekeveri ebből a készletből az élet készletbe (lefelé fordítva).

A játékosok bármikor átnézhetik a pihenés készlet lapjait, de tilos a kártyák sorrendjét felcserélni.

3) A SÉRÜLÉS KÉSZLET

A Sérülés készletet mindig arccal lefelé fordítva kell tartani. A hős ahány sérülést szenved, annyi lapot kell a kezéből vagy az élet készletből (bármilyen kombinációban) arccal lefelé fordítva a sérülés készletbe áttennie. Ha egy hős gyógyul, a sérülés készletből minden lapot belekever az élet készletbe (lásd 20. oldal).

A kártyákat bármelyik játékos bármikor megszámolhatja a sérülés készletben, ez nyílt információ (a kártyákat tilos felfordítani közben).

Bölcsesség

A hős bölcsessége határozza meg, hogy mennyire képes elkerülni a veszélyes helyszíneket (ez sok Találkozás kártya hatását is befolyásolja).

A hős utazása során, ha egy helyszín befolyása meghaladja a hős bölcsességét, az a helyszín *veszélyesnek* tekinthető. Szauron húzhat három kártyát a Veszély pakliból, egyet kiválaszt, amit a hősnek meg kell oldania (lásd 22-23. oldal).

A LESVETÉS FÁZIS

Ha a hős jelenlegi helyszínén egy vagy több szörny zseton van (és/vagy gonosz), Szauronnak kötelező **egyiküket** kiválasztani, és csatára kényszeríteni a hőst.

Fontos, ha a hőst csatában *legyőzik*, a köre azonnal véget ér (lásd 23. oldal).

Ha a hős épp Menedék helyszínén van, a hős eldöntheti, hogy akar-e csatázni.

AZ UTAZÁSI FÁZIS

Utazás során a hős léphet és felfedezhet szomszédos helyszíneket.

Ez páratlan, mert **annyiszor hajtható végre, ahányszor a hős csak akarja, vagy képes rá** (általában a kezében tartott kártyák korlátozzák, vagy ha e lépés során a hőst legyőzik).

Ahányszor a hőst ezt a fázist választja, ezeket kell végrehajtania:

A) MOZGÁS

A hős a szomszédos helyszínre léphet, miután a szükséges Hős kártyá(ka)t eldobta a kezéből.

Szomszédos helyszínek közti utakon egy mozgás ikon és egy szám van, azt jelezve, hogy mennyibe kerül a mozgás a két helyszín között. Hat különféle mozgás ikon létezik (*domb, begy, erdő, síkság, mocsár, és a bármilyen kártya*).



Egy Domb és egy Bármilyen Kártya
Mozgás Ikon az úton

Hogy egyik helyről egy másikra tudjon mozogni, a hősnek le kell dobni a kezéből egy olyan lapot, amin az összekötő úton található ikon is látható.

Ha a hősnek nincs ilyenje, vagy nem akar ilyet letenni, helyette ledobhat ugyanannyi kártyát is, amekkora szám az úton lévő ikonon látható.

Ha a hős kártyákat dob el, ezek felfelé fordítva a Pihenés készletbe kerülnek a hős lapja fölé (lásd 21. oldal).

Pl. egy Utazás lépés során az aktuális hős szeretne átkelni egy úton, amire "domb (3)" van írva. Hogy átkelhessen rajta, a hősnek le kell tennie egy Hős kártyát, amin domb ikon van, vagy bármilyen 3 Hős kártyát. Az eldobott Hős kártyák a Pihenés készletbe kerülnek.



Domb ikon a Hős kártyán

Átkelés vízi úton

A kék utak azt jelzik, hogy ezek *vízi utak*. A hős ugyanúgy **utazhat rajta, mintha hétköznapi út lenne**, de sokkal könnyebben utazhat, ha van egy "Csónak" Eszköz kártyája. (Ha a hősnek van egy "Csónak" Eszköz kártyája, átkelhet a vízen egy bármilyen Hős kártya eldobásával, függetlenül attól, hogy milyen ikon van rajta).



Erdő Ikon a Vízi Úton

Bármilyen Kártya Ikon

A "bármilyen kártya" azt jelenti, hogy a hős bármilyen Hős kártyát eldobhat az úton való átkeléshez.

B) CSATA VAGY VESZÉLY

A játéktáblán haladva a hősök gyakran csatában kerülnek szembe Szauron egyre szaporodó teremtményeivel.

Miután a hős egy olyan helyszínre lépett (lásd lejjebb), ami *veszélyes* és/vagy tartalmaz egy vagy több szörny zsetont vagy gonoszt, Szauronnak kötelező az alábbiak közül egyik feladatot választani (ha képes rá):

- **Szörny vagy Gonosz Támad:** Ha van szörny zseton vagy gonosz a hős új helyszínén, Szauron ezt választhatja. Ha így tesz, egy általa választott szörnyet felfordít vagy egy gonoszt választ azon a helyszínen.

A hősnek harcolnia kell a választott szörnnyel vagy gonosszal.

Ha a hős nem győzi le a szörnyet vagy gonoszt a csatában, a hős köre azonnal véget ér. (Ez eltér a Lesvetés fázistól, ahol a hős esetleg folytathatja a körét, még ha le is győzték).

Ha a választott szörny zseton üres (azaz nincs rajta szörny ábra), eldobjuk, és a hős az Utazás lépés Felfedezés fázisába léphet.

- **Veszély:** Ha a hős helyszíne *veszélyes*, Szauron választhatja ezt a lehetőséget. Húzzon fel három kártyát a Veszély pakliból, válasszon egyet, ami a hős helyszínére/régiójára vonatkozik.

Miután a hős megoldotta a Veszély kártyát, mindhárom kártyát eldobják, és felfelé fordítva a Veszély pakli mellé kerülnek.

Fontos, hogy Szauron nem választhat olyan Veszély kártyát, ami nem a hős jelenlegi helyszínére vagy régiójára vonatkozik. Ha egyik kártya sem vonatkozik a hős helyszínére vagy régiójára, mindhárom Veszély kártyát végrehajtás nélkül el kell dobni.



Állandóan veszélyes helyszín

PÉLDA UTAZÁSI FÁZISRA



1. Argalad Lépései kezdődnek. Eldob egy Hős kártyát az erdő ikonnal, hogy Woodland Realm-ből átmehessen The Forest Trail-be. Mivel nincsenek szörny zsetonok vagy gonoszok Forest Trail-en és nem veszélyes, átlépi az utazás fázis "Csata vagy Veszély" lépését.
2. Miközben Argalad felfedezi a helyszínt, beszél Gandalfal, ahol azt választja, hogy kap két támogatás zsetont. Ezután Gandalfot visszateszi a tábla Támogató és Karakter területére.
3. Következőekben még egy Utazást választ. Eldob egy Hős kártyát a hegy ikonnal, hogy The Forest Trail-ből High Pass-ba mehessen.
4. Mivel High Pass több befolyást tartalmaz mint Argalad bölcsessége, a helyszín *veszélyes* számára. Miután a hős odalép, Szauron felhúz három Veszély kártyát, egyet kiválaszt, amit Argaladnak meg kell oldania.

5. Argalad nem fedezi fel a High Pass-t, és úgy dönt, még egy Utazást választ. Mivel nincs a lépéshez szükséges Hős kártyája a hegy ikonnal, eldob három Hős kártyát a kezéből, hogy High Pass-ból Gladden Fields-re mehessen.
6. Mivel Gladden Fields-en van szörny zseton, Argaladnak a "Csata vagy Veszélyt" kell választania. Szauron felfordítja a szörny zsetont, és felfed egy Orkot. Argaladnak csatáznia kell az Orkkal.

Ha nem tudja legyőzni az Orkot, Argalad köre azonnal véget ér. Ha sikerül neki, folytathatja az utazását (felfedezheti Gladden Fields-et).

VESZÉLY KÁRTYÁK

A Veszély kártyák olyan gonosz eseményeket jelképeznek, amelyek befolyásolják a hóst, amint Középfölde homály borította területein utazik (Szauron befolyás zsetonjai és a veszélyes helyszínek jelképezik).

Egy *veszélyes helyszín* olyan, mint bármelyik Állandóan veszélyes helyszín (a veszély kerettel), **vagy ahol a helyszínen több befolyás zseton van mint a hős bölcsessége.**



1. **Érintett helyszínek:** Ez a szöveg jelzi, hogy a kártya melyik helyszínre vonatkozik. Ha a hős helyszíne nem egyezik az ide nyomtatott névvel, Szauron nem választhatja ezt a kártyát a hős feladatának.

Néhány kártya 'Bármilyen helyszínre' vonatkozik, és Szauron bármikor kiválaszthatja, függetlenül a hős jelenlegi helyszínétől.

2. **Név és Leíró szöveg:** Minden Veszély kártyának címe és leíró szövege van, ahol leírja, mit képvisel a kártya.
3. **Kártya Hatása:** A leíró szöveg alatt utasítások vannak, ezeket a hősnek követnie kell, amikor megoldja a Veszély kártyát.

C) FELFEDEZÉS

Miután új helyszínmre mozgott (és talán csatát és veszélyt is átélt), a hős felfedezheti az aktuális helyszínt, és hasznot húzhat a felfedezéséből. Ha a hős felfedez, az alábbiak közül bármelyiket vagy mindet is választhatja, bármilyen sorrendben:

- **Támogatás elnyerése:** Elvehet akármennyi ott lévő támogatást a jelenlegi helyszínről, és a saját hős lapjára teheti.
- **Tanácskozás Karakterekkel:** Elfogadhat támogatást, vagy használhatja az ott lévő Karakter képességét, de nem lehet egyszerre mindkettőt (lásd Karakter Zsetonok). Ezután a karakter visszakerül a tábla Támogató és Karakter területére.
- **Sötét Út választása:** Ha a hősnek 3-nál kevesebb korrupciós kártyája van, választhat úgy, hogy kap 1 támogatást és 1 korrupciós kártyát. **A hős minden körében csak egyszer választhatja a sötét utat.**
- **Küldetés Beteljesítése:** Akárhány Küldetést beteljesíthet, amelyeknek teljesítette a követelményeit (lásd "Küldetés kártyák" a 25. oldalon). Végtelen számú Küldetést lehet itt befejezni.
- **Eldob egy Cselekmény kártyát:** Eldobhatja Szauron aktív Cselekmény kártyáját, ami érinti a hős jelenlegi helyszínét (ha van ilyen), a Cselekmény eldobásához szükséges feltételek teljesítésével (általában támogatással fizetve). Lásd "Aktív Cselekmény Kártyák eldobása" a 13. oldalon.
- **Kereskedés Hősökkel:** A jelenlegi helyszínen lévő összes hős szabadon cserélhet támogatást, Eszköz kártyákat, és Küldetéseket (kivéve a Kezdő és Haladó Küldetéseket).

Példa: Argalad felfedez Beravor helyszínét. Beravor már lépett, de Argalad még kereskedhet vele. Beravor látja, hogy Argaladnak szüksége van támogatásra, így hogy ingyen odaadja neki az összes támogatás zsetonját.

Ha egy hős nem szeretné felfedezni azt a helyszínt, ahol a lépését kezdi, nem kötelező a 'Mozgás' és a 'Csata vagy Veszély' lépést választania, és felfedezheti az aktuális helyszínt (ami után dönthet úgy, hogy tovább megy).

TÁMOGATÁS ZSETONOK

A támogatás zsetonok jelképezik Középfölde szabad népeinek és vezetőinek a jóakarátát és támogatását. A hősök gyűjtik a támogatást és meghatározott céllal elkölthetik (eldobhatják) (pl. hogy eldobjanak egy Cselekmény kártyát).

Támogatást több módon is lehet szerezni, pl. küldetések teljesítésével, karakterekkel tanácskozva, és a játék helyszínein találva. Ha egy hős támogatást szerez, a megfelelő számú támogatást elveheti a helyszínéről (vagy egy kártya által kapva a "Támogatás és Karakterek" helyéről) és a saját hős lapjára teheti.

KARAKTER ZSETONOK

A karakterek jelzik Középfölde hatalmas vezetőit és befolyásos embereit. A játék kezdetén a játéktábla Támogatás és Karakterek helyére kell helyezni őket.

Események és küldetések utasíthatják a játékosokat, hogy új karaktereket tegyenek a játéktérre.



A hős utazása során, a Felfedezés fázisban tanácskozhat karakterekkel a helyszínén.

TANÁCSKOZÁS EGY KARAKTERREL

Ha egy hős tanácskozik egy karakterrel, a következők közül *egy*et hajthat végre:

- **Képesség használata:** A hős használhatja a karakter zsetonra nyomtatott képességét. Ez gyakran megnöveli egy képesség értékét (lásd 26. oldal), vagy más jutalmat jelent.
- **Támogatás elnyerése:** A hős dönthet úgy, hogy a karakterre nyomtatott támogatást kapja meg. Elveszi a megfelelő számú támogatás zsetont a játéktábla Karakter és Támogatás helyéről, a saját hős lapjára helyezve.

Miután a hős tanácskozott a karakterrel, a karakter zseton visszakerül a játéktábla Karakter és Támogatás helyére.

TALÁLKOZÁS LÉPÉS

Miután a hős befejezte az utazás lépéseit, és **nincs veszélyes helyszínen**, három Találkozás kártyát kell húznia.

Ehhez a helyszínmnek megfelelő színű Találkozás pakliból kell három kártyát húznia (a kártya hátlapján lévő gyémántok közül egyikkel egyezzen a színe).

Ha a hős épp Menedék helyszínen van, akkor három kártyát kell húznia a Menedék pakliból (három fehér torony van rajta).

Ezután a hozzá tartozó **legkisebb számértékű kártyát** kell végrehajtania. A maradék két lapot eldobja, és a Találkozás pakli mellé kerül arccal felfelé fordítva.

Ha egyik kártya sem vonatkozik a hős helyszínére vagy régiójára, mindhárom kártyát el kell dobni, a hős körének vége.

Amennyiben két vagy több felhúzott Találkozás kártya is egyezik a hős helyszínével, az alacsonyabb számértékűt kell végrehajtani.

A legtöbb Találkozás kártya azonnal végrehajtandó és eldobandó. Amennyiben a "Küldetés" (Quest) szó van *dőlt* betűkkel a kártya szövegének tetején, a hős a kártyát arccal felfelé fordítva a saját játéktérre teszi le (lásd "Küldetések" a 25. oldalon).

Ha egyik Találkozás pakli elfogy, a dobott lapokat megkeverve új paklit képezünk belőlük.

PÉLDA TALÁLKOZÁSI FÁZISRA



1. Argalad Találkozási Lépése jön. Mivel Gladden Fields helyszínen van, felhúz hármat a zöld Találkozási pakliból. Ezután a sorszámok alapján sorba rendezi a lapokat.
2. Először ellenőrzi az érintett helyszínt/régiót a legkisebb értékű kártyán. Mivel nem egyezik a helyszín, nem oldja meg ezt a kártyát.

3. Azután a következő számértékű kártyán ellenőrzi a helyszínt. Mivel ez egyezik a helyszínnel (ami a Misty Mountains régió), ezt oldja meg.

Mivel ez egy Küldetés, a saját játéktérre teszi le, ahol később elvégezheti ezt a küldetést.

4. Nem oldhatja meg a harmadik kártyát, mert egy alacsonyabb számértékű Találkozás kártya lett már kiválasztva.

TALÁLKOZÁS KÁRTYA RÉSZLETEZVE



1. **Számérték:** Ha a hős Találkozás kártyát old meg, három lapot húz fel, és a helyszínhez tartozó legkisebb számértékű kártyát kell végrehajtania (lásd "Érintett Helyszín" lent).
2. **Érintett Helyszín:** Ez a szöveg jelzi, hogy a kártya melyik helyszínre vonatkozik. Ha a hős aktuális helyszíne nem egyezik az ide nyomtatottal, akkor nem oldhatja meg ezt a kártyát (és a következő számértékű Találkozás kártyán vizsgálja meg az érintett helyszínt).
3. **Régió Színek:** A kártya színe és a felső színes gyémánt jelzi, melyik régió(k)at érinti a kártya. Ez a szín csupán az érintett régió emlékeztetője.
4. **Név és Leíró szöveg:** Minden Találkozás kártyának címe és leíró szövege van, ami elmondja, mit képvisel a kártya.
5. **Kártya Hatása:** A leíró szöveg alatt utasítások vannak, ezeket a hősnek követnie kell, amikor megoldja a Találkozás kártyát.

KÜLDETÉSEK

Minden Küldetés kártya a Kezdő/Haladó Küldetés paklikban és Találkozás paklikban található.

Csak néhány Találkozás kártyán található Küldetés. A kártya tetején a *dólt* szövegben leírt "Küldetés" (Quest) szó jelzi, hogy ez küldetés kártya.



Minden Küldetés egy feladatot ír le, amelynek teljesítésével nyerhetjük el a kártyán szereplő jutalmat. Küldetések teljesítésével a hősök jutalmakat, képességeik és tulajdonságaik fejlesztésének lehetőségét kapják. Ha Küldetéseket teljesítünk, ezzel Szauront is akadályozzuk a céljai elérésében. Egy hősnek akár mennyi teljesítetlen küldetése lehet a területén.

KÜLDETÉSEK TELJESÍTÉSE

Minden Küldetés befejezéséhez a hősnek célokat kell beteljesíteni. Ha egy hős teljesíti a Küldetés végrehajtásához szükséges feltételeket (ezeket kis bogyók jelzik a kártyán), megkapja a leírt jutalmat is. A teljesített Küldetések **visszakerülnek a játék dobozába**, és a játék során nem használhatók újra.

Ha másként nem szól utasítás, a Küldetéseket az utazási fázis Felfedezés részében kell beteljesíteni.

Egy Küldetést mindig csak az adott hős fejezhet be, az, akinek a játéktérén van a Küldetés kártya. De ne felejtsetd, a hősök kereskedhetnek Küldetésekkel (kivéve a Kezdő és Haladó Küldetéseket), ha más hősök területét fedezik fel.

A JÁTÉK TÖBBI ELEME

“De most akkor is itt van, s itt is volt már Szauron előtt, s mielőtt még Barad-dûr első követ lerakták volna; és soha nem szolgált senkit, csak saját magát, itta a tiündék és emberek véré, felfűvódott és elhízott, közben szakadatlanul a lakomán járt az esze, és szőtte a homálybálót; mert ami él, az mind az ő eledele, s amit kiokád, az a homály.”

– Banyapók, Ungoliant lányának leírása
A Gyűrűk ura, A két torony

Ez részletezi a játék többi komponensét, és hogyan használhatóak a játék során.

SZINT ZSETONOK

A Szint zsetonokkal jelölhetjük a hősök tulajdonságainak növekedését (bátorság, erő, gyorsaság és bölcsesség). Minden szint zsetonra egy tulajdonság van írva, és az új, magasabb érték, ami lecseréli a mostani értéket.



Szint zsetonokat több forrásból is lehet szerezni, pl. küldetések befejezésével és karakterekkel tanácskozva. Ha a hős növeli a tulajdonság értékét, megkapja annak a tulajdonságnak a megnövelt értéket. Pl. "Kapsz egy bölcsességet" azt jelenti, hogy a hős a mostani bölcsességénél eggyel nagyobb bölcsességet kap.

A játékos helyezze az új zsetont a hős lapon található tulajdonságra.

Példa: Eometh teljesít egy Küldetést, ami egy bölcsességet ad neki pluszba. Mivel a mostani bölcsessége 2, elvehet egy 3-as szintű bölcsesség zsetont, és a saját hős lapjára teheti. A játék hátralévő részében 3 a bölcsessége (hacsak nem növeli még egyszer).

Minden hős minden tulajdonságát **maximum kétszer** növelheti. Azaz, egy hős összesen 8 szint növekedést kaphat - kettőt minden tulajdonságára. Ha jutalomként egy harmadik tulajdonság növekedést is kapna, ezt a növekedést ki kell hagynia.

Figyelj, mert a szint zsetonok kétoldalúak, más és más értékekkel mindkét oldalukon.

KÉPESSÉG KÁRTYÁK

A Képesség kártyákkal harci képességeket és edzési lehetőségeket kapnak a játékosok. Képesség kártyákat több forrásból is lehet szerezni, pl. Küldetésekkel, Esemény kártyákkal és Karakterektől.

Ugyanolyan a hátlapja, mint a hős kártyáknak, de minden Képesség kártya megkülönböztetésül egy csillaggal ✨ van megjelölve.



EDZÉS

Képesség kártyákat általában akkor kapunk, ha egy kártya *edzésre* utasítja a hőst. Ha a hős edzési lehetőséget kap, a Képesség pakli két felső lapját húzza fel, egyiket kiválasztva a kezébe teheti a kártyát, a másikat felfelé fordítva a Képesség pakli mellé kell helyezni.

Ha a hős Képesség kártyát kap, az ettől kezdve a játék végéig a kártyáihoz tartozik. Azaz innentől Hős kártyaként működik. Sima Hős kártyaként játszható ki, és növeli a maximális életerőt (mivel a pakli része már).

ESZKÖZ KÁRTYÁK

Eszköz kártyák további állandó képességeket biztosítanak. Eszköz kártyákat több forrásból is lehet szerezni, pl. Küldetésekkel, Esemény kártyákkal és Karakterektől.

Ha egy hős kap egy Eszköz kártyát, megkeresi az adott kártyát az Eszköz pakliból és a saját játéktérre teszi. Amíg a kártya előtte lesz, a ráírt előnyöket folyamatosan használhatja.



Minden kártyából csak egyet birtokolhat a hős (pl. a hős nem szerezhet még egy Ló Eszköz kártyát).

KORRUPCIÓ KÁRTYÁK

A Korruptió kártyák a hősöknek Homály kártyákat, Esemény kártyákat, és Találkozás kártyákat adhat. A hősök választhatnak is, hogy a 'Sötét utat' választva Korruptió kártyát kapjanak (lásd 24. oldal).



Korruptió kártyáknak mindig negatív hatása van, ezáltal nehezítik a hős dolgát abban, hogy gyengítse Szauron növekvő hatalmát. Továbbá, sok Homály kártyának sokkal erősebb hatása, ha a hősnek van Korruptió kártyája.

Ha egy hős pihen, eldobhat egy Korruptió kártyát is, ha lerak a kártya jobb alsó sarkában leírt számú támogatás zsetont. Van néhány Esemény és Találkozás kártya is (különösen a Menedéken), ami megengedi a hősöknek Korruptió kártyák eldobását ingyen.

CSATA

“Széles képe füstös volt, szeme, mint a kőszén, nyelve veres; hatalmas lándzsát szegezett előre. Roppant pajzsának egyetlen lökésével elhárította Boromir kardját, s akkorát taszított rajta, hogy a gondori hanyatt esett.”

– Egy ork kapitány leírása a "Khazad-dûm hídjá" fejezetből
The Lord of the Rings, The Fellowship of the Ring

A játék során a hősök sokszor csatáznak Szauron szörnyeivel és gonoszaival. Minden csatában két résztvevő szerepel: egy hős, egy szörny vagy gonosz ellen.

A *Középföldei Kutatás*-ban a csata gyors és aránylag egyszerű.

Egy csata több csata *körből* áll. Minden csata körben a harcoló felek választanak egy kártyát a kezükből, és lefelé fordítva maguk elé teszik. A kártyákat aztán egyszerre felfordítják, a csatát kiértékelik, és a sérüléseket kiosztják a harcolóknak.

Ha egyiküket legyőzik (az egészsége 0 lesz), a csatának vége. Máskülönben a csata folytatódik, amíg mindketten kimerülnek, ami után a csatának vége (lásd 23. oldal).

Csatára soha nem kerül sor Menedék helyszínen, **kivéve** ha a hős megengedi, hogy ott csatázzanak.

Alább a 'Csata kártya' kifejezést használjuk, ami utal a Szörny csata kártyáira és a Hős kártyákra (beleértve minden Készség kártyát a hős paklijából).

SZÖRNY REFERENCIA KÁRTYA FELÉPÍTÉSE

“És mindenféleket rebesgettek még ezeknél is iszonyatosabb lényekről, akiknek egyelőre nem volt nevük.”

– “A múlt árnyéka” fejezetből
A Gyűrűk ura, A Gyűrű Szövetsége

A Szörny Referencia kártyák fontos információkat tartalmaznak a 14 szörnyről. Szörny Referencia kártyák a következőket írják le:



1. **Egészség:** Minden Szörny Referencia kártyán van egy egészség érték. Ez jelzi, hogy hány sérülés kell ahhoz, hogy a szörnyet legyőzzük (lásd 32. oldal).
2. **Szörny Neve:** Minden szörnynek saját neve van, ami megkülönbözteti a többi kártyától.
3. **Csata Grafikon:** Minden Szörny Referencia kártyán a csata arányait egy öt oldalú grafikon jelzi, azaz milyen arányban van Távoli (kék) és Közelharc kártyája (piros). Ez a grafikon nagy segítség a csatában, különösen ha a hősök ki szeretnék találni Szauron harci stratégiáját.
4. **Csata Pakli:** Minden Szörny Referencia kártya jelzi, hogy a három Szörny Csata pakliból melyiket használjuk csata során: “Zealot,” “Marauder,” vagy “Behemoth.”
5. **Tulajdonságok:** Minden szörnynek és gonosznak három tulajdonsága van, ami kicsit másként működik, mint a hősök tulajdonságai:
 - a. **Bátorság:** Ez az érték azt jelzi, hogy Szauronnak hány kártyát kell húznia a csata kezdetén a hozzá tartozó Szörny Csata pakliból.
 - b. **Erő:** Ez határozza meg, hogy hány kártyát használhatnak a harcoló felek csata során. Ha a szörnyek által kijátszott kártyán lévő számok összege túllépi az erejét, a szörny *kimerül*.
 - c. **Bölcsesség:** Ennyi befolyást tehet a Szauron játékos a Homály Erődök folytatására a csata végén, ha a szörnyet nem győzik le a csatában (lásd 32. oldal).
6. **Különleges Képesség:** Minden szörnynek különleges képessége is van, aminek hatása függ a Távoli (kék) és Közelharc kártyáktól (piros). Ezek Szauron minden szörnyét egyedi tulajdonsággal, különleges képességekkel ruházzák fel.

Szauron gonoszainak nincs referencia kártyájuk; a rájuk vonatkozó harci információk (és tulajdonságaik) a játékmező Gonosz területén vannak. A Gonoszok tulajdonságai ugyanúgy működnek, mint a szörnyeké.



Egy Gonosz helye a Játéktáblán

CSATA KÁRTYA FELÉPÍTÉSE



- Kártya Típusa:** A bal felső sarokban található ikon mutatja a kártya típusát. A kártyák vagy Távoli (kék, egy íjjal) vagy Közelharc kártyák (piros, két karddal).
- Támadási Érték:** Minden kártya tetején, középen egy számérték jelzi ezt. Ez az érték jelzi, hogy mennyi sérülést tud okozni a kártya.
- Védelmi Érték:** Minden kártyának a védelmi értékét a jobb felső sarokban lévő pajzsok száma határozza meg. Ezt az értéket kell kivonni az ellenség támadási értékéből, ez lesz a sérülés mértéke.
- Képesség:** Minden kártya különleges harci lehetőségei a kártya közepén vannak leírva. Ennek a tulajdonságnak van egy neve (a szöveg fölött) és a hatását leíró szövege.
- Erő Költsége:** Minden kártya használatáért erőértékkel fizetünk, ez a bal alsó sarokban lévő érték. Ezt csata során használjuk, ez korlátozza, hogy hány kártyát tud egy játékos csatában használni (lásd 29. oldal).
- Tulajdonos:** Mindegyik kártya alján láthatjuk, melyik hőshöz tartozik a kártya. Ez a gonosz kártyákon szöveg (pl. "Behemoth"), a hős kártyákon egy kép (valamelyik hős képe).
- Mozgás Ikon (csak hősöknek):** Minden Hős és Képesség kártya bal alsó sarkán egy mozgás ikon van. Ezek az ikonok használatosak az utazás során (lásd 22-23. oldal).

SZÖRNY CSATA KÁRTYÁK

Szauronnak három különböző Szörny Csata paklija van: "Zealot", "Ravager" és "Behemoth". Mindegyik csomag más összetételű, ami mindegyik fajta szörnynek más csata képességeket biztosít.



A Szörny referencia kártyák és a játéktábla Gonosz figuráinak helye mutatja, melyiket kell a három pakli közül használnia csatában.

CSATA LÉPÉSEI

Ez a rész részletezi a csata lépéseit. Ezt a sorrendet kell követni egészen a csata végéig.

- Szauron kezdő beállítása:** A Szauron játékos elveszi a Szörny Referencia kártyát (ha szörny vesz részt a csatában) és a hozzá illő Szörny Csata paklit, amint a Szörny Referencia kártyán vagy a Gonosz helyén a táblán le van írva.

Példánl: Argalad csatázik egy Orkkal. A csata előtt, Szauron elveszi az Ork Referencia kártyát, és a hozzá tartozó "Zealot" Szörny Csata paklit.

- Előkészületek:** A Szauron játékos annyi kártyát húz fel a Szörny Csata pakliból, amennyi a szörny bátorsága (fortitude). A hős bejelenti, mennyi fürgeséget (agility) fog plusz kártyát felhúzására használni az élet készletéből, és felhúz annyi kártyát.

Minden elhasználatlan fürgesség +1 erőt jelent a hősnek a csatában.

- Csata Körök:** Minden körben mindkét játékos kijátszik a kezéből egy Csata kártyát. A kártyákat aztán egyszerre felfordítják, a képességeket kiértékelik, és a sérüléseket kiosztják a harcolóknak. Ezt addig folytatják, amíg egyiküket legyőzik vagy mindketten kimerülnek. Minden csata a következőkből áll:

- Kártyák kiválasztása:** Mindegyik harcoló fél választ egy kártyát a kezéből, és lefelé fordítva maga elé teszi.

Egy kimerült küzdő nem játszhat ki további Csata kártyákat, ezt a lépést átlépi.

- Kártyák felfedése:** Miután mindketten választottak kártyát, a kártyákat egyszerre felfordítják. Ezután a kártyákat felfelé fordítva a csata kupacra teszik (lásd 29. oldal).

Ha egyik játékos kimerült, nincs felfordítható kártyája, csak az ellenfél fordíthat fel kártyát. A kimerült játékosnak nulla a támadása, nulla a védelme, és nincs extra kártya képessége, és se nem távoli, se nem közeli a támadása.

- c. **Erők kiszámolása:** Mindkét játékos összeadja a csata kupacban lévő kártyáikon lévő erők költségét. Ha ennek összege meghaladja a harcoló erejét, a harcos azonnal *kimerültté* válik, és a kártyáját érvénytelenítik.

Ha a lépés során mindkét harcos kimerültté válik, egyikük sincs legyőzve és továbblépünk a 4. lépésre.

- d. **Korábbi Kör Képességei:** Ha az előző körben egyik kártya a "Következő Kör"-re érvényes, ezek a képességek most kerülnek kiértékelésre (ha nincs más utasítás), először a hősé, azután Szauroné.

Fontos, ha egyikük ebben a körben lett kimerült, az előző körének képessége nem használható.

- e. **Aktuális Kör Képességei:** Minden ebben a körben használható képesség kiértékelése most történik, először a hősé, azután Szauroné.
- f. **Sérülések Kiszámolása:** Mindkét harcoló egyszerre kapott sérüléseket, ami az ellenség teljes támadási értéke mínusz a saját védelmi érték. (Pl. ha a szörny támadása 5, a hős védelme 3, a hős 2 sérülést szenvedett).

Ha ezek után egyiküket *legyőzzük* (lásd 32. oldal) továbblépünk a 4. lépésre. Különben egy következő csata kezdődik: "a. Kártyák kiválasztása."

4. **Összesítés:** Miután minden csata lement, a játékosok a következőket teszik:

- a. **Kártyák Eldobása:** A hős a csata kupacát (megkeverés nélkül) arccal felfelé a pihenés készletére helyezi. Szauron a csata kupacát belekeveri a hozzá tartozó Szörny Csata pakliba.
- b. **Szörny Zsetonok Eldobása:** Ha egy szörny zseton vett részt a csatában, arccal felfelé fordítva a nem használt zsetonok mellé kell rakni. **Ez független attól, hogy a szörnyet legyőzték vagy nem.**

Fontos, hogy a le nem győzött gonoszok az aktuális helyükön maradnak csata után.

- c. **Le nem győzött Szörnyek vagy Gonoszok:** Ha a szörny vagy gonosz nem lett legyőzve, Szauron rögtön annyi befolyást tehet a Homály Erődök folytatására, amennyi a szörny vagy gonosz bölcsessége. Ha ez történik a hős utazása során, a hős köre azonnal véget ér.

CSATA KULCSSZAVAK

Ez részletezi a csaták során gyakran előforduló szavakat, kifejezéseket.

- **Érvénytelenítés (cancel):** Ez a tulajdonság nagy hatással bír. Ha egy kártyát érvénytelenítenek, a kártya szövegét mellőzni kell, és a tulajdonos támadó és védelmi értéke lenullázódik. Fontos, hogy a számok nem módosíthatóak nullánál nagyobbra, és az érvénytelenített kártya *erő költsége* nem nullázódik le (tehát az erő költségei ugyanúgy számítanak).

Ha két kártya érvényteleníti egymást, mindkettőnek nulla a támadása és védekezése. Ha olyan kártyát érvénytelenítenek, amire "Következő kör" van írva, a képesség nem használható a következő körben (mivel a szövege is érvénytelen).

- **[X] Sérülést Okoz (deal x damage):** Néhány kártya közvetlenül sebez, függetlenül a védő védelmi értékétől. Ez a sérülés rögtön végrehajtható, de a harcos nem győzhető le a Sérülések Kiszámolása lépéssel.
- **Támadás vagy Védekezés módosítása:** Sok Csata kártya növeli egy kártya támadási vagy védelmi értékét (pl. +1 támadás). Ezek a képességek a "Sérülések Kiszámolása" lépésnél vehetők figyelembe.
- **Ha az ellenfél nyomtatott (Támadása vagy Védelme) [X]:** Néhány kártya függ az ellenfél támadási vagy védelmi értékétől. Ez a szám mindig a másik kártya **nyomtatott értéke** (és nem a módosított érték, ha van ilyen).

Példa: A hős az alábbi szövegű kártyát fordítja fel: "+5 támadásod van, ha az ellenfél nyomtatott védelme 0." A szemben álló szörny egy nulla védelmű kártyát húz ilyen szöveggel: "+2 védelmed van." Ez esetben, a hősnek 5 plusz támadása van, a szörnynek +2 védelme. Csak a hős kártyája érvényes, mert a nyomtatott értékre vonatkozik, nem a szörny kártyája által módosított értékre.

- **Csökkentsd nullára (Reduce to 0):** Ha egyikük támadó vagy védelmi értékét nullára csökkentik, ez az érték nem mehet nulla fölé (bármilyen módosítás érvénytelen).
 - **Csata Kupac:** A csata közben elhasznált kártyáknak a játékosok előtt kell maradniuk egy kupacban, ez a "csata kupac". A csata kupac célja, hogy a harcosok lássák, mennyi erő költséget használtak már el, és milyen kártyákat használtak az előző csata körökben.
- Néhány kártya befolyásolja a csata kupacot, kártyákat hozzáadva vagy kivéve belőle (több vagy kevesebb erő költséggel jár)
- **Típusok:** Sok csata kártya bizonyos Csata kártya típusra utal. Mindegyik kártya vagy **Távoli** (kék), vagy **Közelharc** kártya (piros).



Távoli Csata
Kártya Ikon



Közelharc
Kártya Ikon

PÉLDA CSATÁRA, 1. KÖR



1. Argalad csatázik egy Orkkal. Szauron maga elé teszi az Ork Szörny Referencia kártyát, és a Zealot Szörny Csata paklit.
2. Szauron húz öt kártyát, mivel az Ork bátorsága 5. A hős úgy dönt, hogy egy fűrgeségét használja plusz hős kártya húzására, a maradék kettővel az erejét növeli (ezzel összesen 7 lesz az ereje).
3. Az első csata kör megkezdődik. Szauron és a hős titokban választanak egy kártyát a kezükből, és lefelé fordítva maguk elé teszik.
4. Mindketten egyszerre felfedik a kártyájukat.
5. Mindketten összeszámolják az erejüket. Mindketten két erőt költöttek el, és mivel ez egyikük erejét sem haladja meg, egyikük sem merült ki.
6. Mivel ez az első kör, nincsenek "Következő kör" képességek az előző körből.
A felfedett kártyák képességeit összegzik. Szauron lecsökkenti ellenfele védelmét nullára, a hős képessége a következő körben fog neki segíteni. Az Ork "Fanatical" képességét is itt használhatja (ha tudja).
7. Mindketten kiszámolják a sérüléseket. A hős 2 sérülést szenved el (2 az ellenség támadása, mínusz a saját védelme 0). Argalad átesz két Hős kártyát az élet készletből a sérülés készletbe.
8. Az Ork 1 sérülést szenved (2 támadás, mínusz 1 védelem). Mivel egyikük sem lett legyőzve, második kör kezdődik (lásd 31. oldal).

PÉLDA CSATÁRA, 2. KÖR



1. A második csata kör megkezdődik. Szauron és a hős titokban választanak egy kártyát a kezükből, és lefelé fordítva maguk elé teszik.
2. Mindketten egyszerre felfedik a kártyájukat.
3. Mindketten összeszámolják az erejüket. Az Ork összesen öt erőt költött (kettőt az előzőből és hármat ebből a körből). Mivel ez több, mint az ő ereje (4), rögtön kimerül és ez a kártya érvénytelenné válik.
Argalad szintén öt erőt költött. Ő nem merül ki, mivel ez nem éri el a saját "7" erejét.
4. Argalad felhasználja a "Következő kör" képességét az előző körből. Ez +2 támadást ad neki, mivel egy Távoli harc kártyát játszott most ki.

5. Argalad felhasználja a mostani körben leírt képességét. Ez nem ad neki +3 támadást, mivel az ellenfele kimerült (ezáltal nem játszott ki Közelharc kártyát).
Az Ork nem használhatja ki semmilyen képességét (sem ebből, sem az előző körből), mivel kimerült.
6. Az Orknak 0 a védelme (mert kimerült), és 5 sérülést szenved (3 támadás, plusz 2 támadás Argalad előző körének képességéből).

Mivel a sérülés zsetonok száma (6) nagyobb mint az Ork egészsége (3), az Orkot legyőzte. A csata Összesítése jön.

CSATA IDŐZÍTÉS

A legtöbb csata kártyán egyértelmű utasítás van, hogy a szövege mikor érvényes. Ha egyszerre több kártya hatása érvényes, először mindig a hős kártyáját kell végrehajtani.

KIMERÜLT HARCOLÓ FELEK:

Ha egy játékos Csata kártyát játszik ki, és a kártyán szereplő erő költsége és a csata kupacban szereplő kártyák erő költségeinek összege meghaladja az erejét, *kimerült* lesz.

Ha egy játékos kimerül az Erők kiszámolása közben (c. pont), az éppen kijátszott Csata kártya érvényét veszti (ezzel együtt a támadási és védelmi értéke is nulla, és a kártya képességei sem érvényesek).

Ha egyik csatázó kimerül, az ellenfele folytatja a csatát, amíg **a)** egyik fél legyőzi a másik, vagy **b)** mindkét fél kimerül. Ennél a pontnál a csata Összesítése jön (4. lépés).

Fontos: Egy csata kezdete előtt, ha egyik félnek nincs egy csata kártya sem a kezében (vagy nem szeretne kijátszani), kijelenti, hogy ő *kimerült*. Ritkán előfordulhat, hogy mindketten ugyanabban a körben kimerültnek jelentik magukat, de először mindig a hős játékosnak kell így tennie (ezután Szauron is dönthet ugyanúgy).

Egy kimerült küzdő a csata hátralévő részében végig kimerült lesz.

SÉRÜLÉSEK SZÁMOLÁSA ÉS LEGYŐZÖTT SZÖRNYEK KEZELÉSE

SZÖRNYEK

Csata során elszenvedett minden egyes sérülésért a Szörny Referencia kártyára kerül egy sérülés zseton. Ha a sérülés zsetonok száma a Szörny Referencia kártyán nagyobb vagy egyenlő a szörny egészségénél a Sérülések Számolása lépésben, a szörnyet legyőzték.

Ha egy szörnyet legyőznek, a szörny zsetont leveszik és arccal felfelé fordítva a nem használt zsetonok mellé kell rakni.

GONOSZOK

A gonosz minden egyes sérüléséért egy sérülés zseton kerül a hozzá tartozó Gonosz helyére a játéktáblán. **A sérülés zsetonok nem kerülnek le** egy csata végén, addig ott maradnak, amíg a gonosz gyógyul, vagy legyőzik.

Ha a sérülés zsetonok száma nagyobb vagy egyenlő az egészségével, a gonoszt legyőzték. Ha egy gonoszt legyőznek, minden sérülés zsetont levesznek a Gonosz helyéről, és a figurája lekerül a tábláról.

A legyőzött gonoszok nem kerülnek vissza a játékba, kivéve a Gyűrűlédérceket, akik visszatérnek Minas Morgul-ba Szauron következő lépésének a kezdetén.

HŐSÖK SÉRÜLÉSEINEK A SZÁMOLÁSA

A hős minden elszenvedett sérülésért az élet készletéből (anélkül hogy megnézné) **vagy** a kezéből el kell dobnia egy lapot. Minden sérülés miatt eldobott lap ezután a sérülés készletbe kerül, arccal lefelé fordítva.

Ha a hősnek elfogy az élet készletéből **és** a kezéből is a lap, azonnal *legyőzöttnek* tekinthető.

LEGYŐZÖTT HŐSÖK

Ha egy hőst legyőznek, összeesik a sérüléseitől, a legközelebbi Menedéken tér csak magához (összetört testét egy hűséges barát megtalálta és elvitte a Menedékre).

A legyőzött hősnek a következőket kell tennie:

- Előre lépteti Szauron Történet jelzőjét:** Szauron legbaloldali Történet jelzőjét eggyel előre lépteti a Történet Jelző Sávon. Ha egyszerre több zseton is ugyanott van, a hős döntheti el, melyik zsetonnal lépjen.
- Elveszít egy Támogatást vagy Eszköz kártyát:** A hősnek választania kell, hogy a hős lapjáról eldob egy támogatást, vagy egy eszköz kártyát. Ha egyik sincs neki, akkor ez átléphető.
- Mozgatás a Menedékre:** A hős figurát a legközelebbi Menedékre kell helyezni (a legközelebbi helyszínre). Ha egyszerre több Menedék van ugyanolyan messze, Szauron dönti el, melyikre menjen a hős.
- Gyógyulás:** A hős minden kártyáját belekeveri a pihenés és a sérülés készletből az élet készletbe.
- Kör vége:** A hős köre azonnal véget ér, és a következő játékos jön.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

“Örülök, hogy itt vagy, velem. Itt, mindennek a végén, Samu.”

– Frodó szavai Samuhoz *“A végzet hegye”* fejezet végén
A Gyűrűk ura, A király visszatér

Ha a Történet fázis végén egy Történet jelző beér a Finálé mezőbe (A Történet Sáv végére), a játék Fináléja kezdődik.



*A Finálé és a Homály Sűrűsödése
Történet jelző Sáv mező*

Alternatívaként, ha a Történet fázis végén Szauron mindhárom Történet jelzője eléri (vagy átlépi) a Sűrűsödő Homály mezőt, a Finálé szintén elkezdődik.

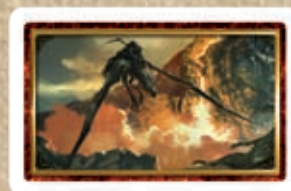


KÜLDETÉS KÁRTYA FELÉPÍTÉSE

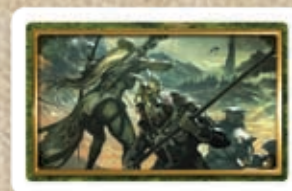
A játék elején mindkét oldalnak egy Küldetés kártyát kell húznia, és ezt titokban kell tartani a másik oldal előtt. A játék folyamán mindkét oldal a Küldetés kártya követelményeit próbálja beteljesíteni, hogy a Finálé során azonnali győzelmet szerezhessenek. A Küldetés Kártya részei:



1. **Címe:** Minden Küldetés kártyának van egy címe, ami arra utal, hogy Szauron vagy a hősök mit szeretnének beteljesíteni.
2. **Grafikai megjelenítés:** A kártya bal oldalán a küldetés beteljesítéséhez szükséges elemek képe látható.
3. **Küldetés követelménye:** Ez a szöveg írja le, hogy mire van szükséges Szauronnak vagy a hősöknek ahhoz, hogy megnyerjék a játékot (vagy a Történet jelzőjüket léptessék a Finálé során - lásd 24. oldal).



*Szauron Küldetés kártyájának
hátlapja*



*Hősök Küldetés kártyájának
hátlapja*

FINÁLÉ

Ha egyszer a Finálé elkezdődik, a játékosok nem a megszokottak szerint lépnek, hanem ezeket lépik:

1. **Azonnali Győzelem Ellenőrzése:** A domináns oldal felfedi a Küldetés kártyáját. Ha teljesítette a Küldetés kártyán leírt feltételeket, a domináns oldal **azonnal megnyeri a játékot**. Különben a 2. lépés jön.

Ha egyik oldal sem domináns, mindkét oldal felfedi a Küldetés kártyáját. Ha csak egyik oldal teljesítette be a Küldetés kártyán leírt feltételeket, **az az oldal azonnal megnyeri a játékot**.

Ha egyik oldal sem nyerte meg a játékot, a következő lépésre mennek.

2. **Történet Jelzők Léptetése:** Ha Szauron beteljesíti a Küldetés kártyáját, mindegyik Történet jelzőjével előre léphet egyet a Történet Jelző Sávon. Ha a hősök is beteljesítik a Küldetés kártyát, ők is előre léphetnek egyet a jelzőjükkel a Történet Jelző Sávon.

Ha az egyik Történet jelző már a Finálén van, akkor nem lép előre.

3. **Előkészületek:** Szauron vegye le az összes korábbi sérülés jelzőt a játéktábláról a Gyűrűlidércek helyéről.

Mindegyik hős belekeveri az élet készletébe a kártyákat a kezéből, a pihenés és a sérülés készletből. Minden hős annyi kártyát húz fel az élet készletből, amennyi a bátorsága.

4. **Nehézségi fok beállítása:** Ha egyik csapat a domináns, a Gyűrűlidérceknek eszerint változnak a képességei:

- **Ha Szauron a domináns:** A Gyűrűlidércek annyi egészséget és bátorságot kapnak pluszban, amilyen messze a hősök Történet jelzője van a Történet jelző sáv Fináléjától.
- **Ha a hősök a dominánsak:** A Gyűrűlidércek egészsége és bátorsága csökken az alábbi két lehetőség közül az alacsonyabb értékkel:
 - a. Ahány lépésre Szauron Fináléhoz legközelebbi Történet jelzője van a Történet Jelző Sávon.
 - b. Szauron összeadja, hogy a maradék Történet jelzői hány lépésre vannak a Történet sávon található Sűrűsödő Homály mezőtől (lásd Finálé Példa).

5. **Hős kiválasztása:** A hősök kiválasztják **egyiküket** maguk közül. Ez a játékos fog megküzdeni a Gyűrűlidércekkel a 6. lépésben.
Fontos, hogy a hősök már húztak kártyákat a bátorságuknak megfelelően, és azt válasszák ki, akinek szerintük a legerősebb kártyák vannak a kezében.
6. **Csata:** A kiválasztott hős a megszokott szabályok szerint csatázik a Gyűrűlidércekkel.
7. **Győztes Eldöntése:** Ha a Gyűrűlidérceket legyőzik a 6. lépésben, a hősök rögtön megnyerik a játékot. Ha a Gyűrűlidérceket nem győzik le, Szauron nyeri meg a játékot.

FINÁLÉ PÉLDA



1. A Történet fázis során a hős elérte a Finálé mezőt a Történet Jelző sávon, és a Finálé megkezdődik.

A hősök a dominánsak, de nem tudták beteljesíteni a Küldetés kártyájukat, ezért nem lehetnek azonnal győztesek.

2. Szauron Történet jelzői előrelépnek egyet, mivel ő teljesítette a Küldetés kártyáját.

3. A hősök a dominánsak, ezért Szauron megszámlolja a Történet jelzői távolságát a Finálé mezőtől, és a Homály Sűrűsödése mezőtől. A legközelebbi Történet jelzője 3 lépésre van a Történet Sáv Finálé mezőjétől.

4. Szauron többi Történet jelzője összesen 5 távolságra van a Homály Sűrűsödése mezőtől (2 lépésre a sárga, plusz 3 lépésre a vörös Történet jelző).

5. Szauron az alacsonyabb értéket használja (3), ezáltal hárommal csökkenti a Gyűrűlidércek egészséget és bátorságát a most következő csatában.

EGYÉB SZABÁLYOK

“Majd a szeme végleg megállapodott: fal fal bátán, bástyá bástyá bátán, fekete, mérhetetlenül erős vasbegy, acélkapuk, gyémánttorony: Barad-dhrt látta, Szauron várát. És elhagyta minden remény.”

– Frodó Amon Hen tején, *AI Látás Székén ilbe így lája Barad-dhrt*
A Gyűrűk ura, A Gyűrű Szövetsége

KÉT JÁTÉKOS MÓD

Ha ketten szeretnék játszani a Középföldei Kutatás-t, az alábbiak szabályok érvényesek:

A hős játékos minden Szauron kör után két körben szerepel:

- Miután a hős befejezi a Találkozás lépést, kap még egy Hősök megerősödése fázist, és egy Hős kártyahúzási fázist.
- Ezután a hős második köre egy Pihenés fázissal kezdődik.
- Miután a hős befejezi a második Találkozás lépést, Szauron lépése következik (kezdvé a Hősök megerősödése fázissal).
- A hős minden körében Szauron kijátszhat egy Homály kártyát.

ÚJRA KEVERÉS

Ha bármelyik kártya pakli vagy szörny zseton kupac elfogy, arccal lefelé fordítva újra kell keverni az eldobott kártyákat (vagy zsetonokat) új kupacot képezve.

KOMPONENSEK KORLÁTAI

Ha a játékosok kifognak a támogatásból, befolyásból vagy sérülés zsetonokból, pótolják hozzá illő pótlásokkal a játékot (érmékkel, gyöngyökkel stb.)

A többi komponensből annyi van, amennyi a játékban van.

VÁLASZTHATÓ SZABÁLYOK

Ez a rész választható különleges szabályokat tartalmaz. Ezek a szabályok akkor használhatóak, ha minden játékos beleegyezik a játék elején.

HALADÓ DOMINANCIA

Ez azoknak a játékosoknak ajánlott, akik precízebben (és komplikáltabban) szeretnék kiszámolni, melyik oldal a domináns.

Az az oldal a domináns, akinek kevesebb Történet lépésre van szüksége a Finálé eléréséhez, mint az ellenségnek. Tehát kiszámoljuk, hány Történet lépéssel érnénk el a Finálét Szauron játékban lévő aktív Cselekmény kártyáival.

Példa: A hős Történet jelzője 5 lépésre van a Finálétól. Mivel a hős minden Történet jelzője kettőt lép a Történet lépésben, három Történet lépésre lenne szüksége a Finálé eléréséhez.

Szauron aktív Cselekmény kártyája a fekete és vörös Történet jelzőt minden Történet lépésben kettővel lépteti előre. Négy lépésre van szüksége, hogy egyik jelzőjét eljuttassa a Finálé mezőre, vagy mindhárom jelzője a Sűrűsödő Homály mezőre lépjen. Ezért, a hősök a dominánsak (mivel ők 3 lépésre vannak, Szauron 4-re).

MAGAS KOCKÁZAT A III. SZINTEN

Ez azoknak a játékosoknak ajánlott, akik a vesztes oldalnak szeretnének több lehetőséget kapni a III. szinten a nyereshez. Ezeknek a szabályai:

- Ha a hősök dominánsak a III. szinten, Szauron eldöntheti, melyik Történet jelzőjével lépjen, ha legyőz egy hőst (ahelyett, hogy a legbaloldalival lépne).
- Ha Szauron a domináns a III. szinten, a hősök minden egyes gonosz legyőzésénél léphetnek egyet a Történet sávon.

STRATÉGIA TIPPEK

Azt részletezzük itt, hogy mire célszerű figyelni a játékosoknak az első pár lépés során. Nem kötelező ezeket követni, de segítséget nyújthatnak.

A HŐSÖK STRATÉGIÁJA

A kelet felől érkező sötétség megállíthatatlan. Mégis, erős vágy él az emberek szívében, a tündék bölcsességében, a törpök pengéiben, és minden élőlényben, hogy szabadok maradjanak a nap alatt. Szauron legyőzéséhez merészségre, bátorságra, bölcsességre és a barátok és szövetségesek összefogására van szükség. Semmi sincs még elveszve, olvass figyelmesen:

- A támogatás a hős legértékesebb árucikke. Jutalom elnyerésénél ha támogatás és más előny között lehet választani, a hős lehetőleg a támogatást válassza. A hősök ne felejtsek el a "Sötét Út választása" felfedezési lehetőséget. Ez nagy segítséget jelenthet, de óvatosan kell vele bánni.
- Nem szabad Szauron Cselekmény kártyáit játékban hagyni, akkor sem, ha úgy néz ki, a hősök nyernek. A játék során Szauronnak egyre könnyebb lesz Cselekmény kártyákat kijátszania, a hősöknek tehát a kezdetektől fogva minél jobban le kell gyöngíteniük őt.
- Ne félj attól, hogy legyőzzenek! Néha szükséges olyan helyzetekbe is belemenni, ami a hős legyőzéséhez vezethet. A hősök ne féljenek olyan szükséges rizikó vállalásától, ami Szauron Cselekmény kártyáit eltávolíthatja. Persze, a hősök ne pihenjenek vagy hagyják legyőzni magukat túl gyakran, mert ez Szauron gyors győzelméhez vezethet.

SZAURON STRATÉGIÁJA

Mordor sötét ura erős, de magányos. Az arroganciája a legnagyobb gyengesége. Néhány tippel szolgálhatok Nyugat Düledező, Szabad népeinek vacak "hősei" legyőzéséhez.

- Szauron soha ne felejtse, hogy Cselekmény kártyák kijátszásával és játékbán tartásával nyerheti meg a játékot. Minden körben úgy kell terveznie, hogy a következő körben is ki tudjon játszani Cselekmény kártyát.
- Ha lehet, olyan helyszíneket érintő Cselekmény kártyákat játsszon ki, amik a lehető legtávolabb vannak a hősektől. Ezáltal sokkal nehezebb lesz nekik a Cselekmény kártyát eltávolítani.
- Általában jó ötlet a gonoszokat oda mozgatni, ahol aktív Cselekmény kártya van (ahol cselekmény jelző zseton van). Ez a stratégia megnehezíti a hőseket abban, hogy levegyék az ott levő Cselekmény kártyát.
- A gonoszok és szörnyek célja az, hogy megvédjék Szauron Cselekmény kártyáit, és lassítsák a hőseket. Ők csupán eszközök, és nem akadályozhatják Szauron valódi céljait - azaz előrehaladni a Történet jelzőkkel és megtartani az erős Cselekmény kártyákat.
- Szauron használja a Homály kártyáit, hogy jól megoldgossza a hőseket. Egy tökéletesen időzített Homály kártya néha garanciát is jelenthet Szauron győzelmére.

GYAKRAN HASZNÁLT SZABÁLYOK

- Szauron minden lépésben (beleértve a sajátját) maximum egy Homály kártyát játszhat ki.
- Gonoszok nem gyógyíthatók, ha egy hős is van a helyszínükön.
- Szauron nem tehet le szörny zsetonokat egy hős helyszínére (de *átmozgathat* egyet a szomszédos területről a hős helyszínére).
- Ha az Aktív Cselekmény Sáv tele van, Szauron nem tehet le Cselekmény kártyát a Cselekmény fázisban. Ehelyett levehet egyet az Aktív Cselekmény kártyák közül (hogy legközelebb másikat játszhasson ki).
- A beteljesített Küldetés kártyák **lekerülnek a játéktábláról**.
- Egy hőst akkor győznek le, ha nem maradt kártya a kezében *és* az élet készletében.
- A hősek nem pihenhetnek Homály Erőd helyszínen.
- A hősek nem húzhatnak Találkozás kártyákat veszélyes helyszínen.
- A hős ugyanúgy mozoghat vízen (kék), mintha hétköznapi út lenne, de sokkal könnyebben utazhat, ha van egy "Csónak" Eszköz kártyája.

RÉGIÓ REFERENCIA

Az alábbi kép a 10 különböző régió neveit tartalmazza. A régiók nevei a játéktáblán is láthatóak, a hozzá tartozó Találkozás kártyák mellett.



CREDITS

Game Design and Development: Corey Konieczka and Christian T. Petersen

Additional Development: Tim Uren

Editing and Proofreading: Mark O'Connor

Graphic Design: Kevin Childress, Andrew Navaro, Brian Schomburg, and WiL Springer

Art Direction: Zoë Robinson

Cover Art: Tomasz Jedruszek

Map Art and Character Design: Tim Arney-O'Neil

Map Location Art: Trevor Cook

Interior Art: Ryan Barger, Anna Christenson, Daarken, John Gravato, John Howe, and Sedone Thonvilay

Production Manager: Gabe Laulunen

Publisher: Christian T. Petersen

License Manager (Sophisticated Games): Robert Hyde

Playtest Coordinators: Robert A. Kouba and Mike Zebrowski

Playtesters: William Baldwin, Jaffer Batica, Kevin Beckey, Bob Bednar, Carolina Blanken, Pieter Blanken, Bryan Bornmueller, Kevin Childress, Kåre W. Christensen, Flannery Clark, Emile de Maat, Jean9 Duncan, Darci Fosnaugh, Rob Fosnaugh, J.R. Godwin, John Goodenough, Eric Hanson, Peter Hawthorne, Stephen Horvath, Tara King, Thomas Laursen, Erik Lind, Jay Little, Richard Nauertz, Andrew Navaro, Jacob Overbo, Gilbert D. Ponsness, Mike Ring, Paul Schulzetenberg, Arjan Snippe, Erik Snippe, Jeremy Stomberg, Seth Sweep, Jeff Tidball, Steen Moldrup Thomsen, Trent Urness, James Vaelker, Wilco van de Camp, Jason Walden, Matthew Xavier, Tom Zebro, and Jamie Zephyr

Blind Playtesters: "The Lurkers in the Valley"—Ed Browne, Meric England, Loren Overby, Jeffrey Poff, Lisa Poff, Vern Wester.

Christian would like to thank Professor Tolkien for boundless inspiration, Robert Hyde for his amazing patience with him and the marathon MEQ project both, and Corey K. for carrying this game to an epic conclusion, and making this game so much better than what he could have accomplished alone.

Corey would also like to specially thank all of our playtesters, particularly all outside groups who spent countless hours cutting and pasting, and Eric Hanson and Jean9 Duncan who donated many late nights to help iron out the bugs.

© 2009 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Middle-earth Quest, Middle-earth, The Watcher logo, The Lord of the Rings, and characters, events, items, and places therein are registered trademarks of the Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises, and are used under license by Sophisticated Games Ltd and their licensees. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China.

Visit Us on the Web at

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



INDEX

Aktuális szint: 11-12. oldal
Akció fázis: 15-19. oldalon.
Akció sáv: 16. oldal
Akció zseton: 15. oldal
Alapbeállítások: 8. oldal
Bátorság, hősök: 20. oldal
Bátorság, szörnyek: 27. oldal
Befolyás ereje: 16. oldal
Befolyás lerakása cselekmény: 15-17. oldal
Befolyás terjesztése: 16-17. oldal
Bölcsesség, hősök: 21. oldal
Bölcsesség, szörnyek és gonoszok: 27. oldal
Csata oldalak: 27-32. oldal
Csata lépései: 28-29. oldal
Csata példa: 30-31. oldal
Csata kulcsszavak: 29. oldal
Cselekmény fázis: 13. oldal
Cselekmény kártyák: 13. oldal
Cselekmény Kártya által érintett helyszínek: 14. oldal
Dominancia meghatározása: 14. oldal
Edzés: 26. oldal
Élet készlet: 21. oldal
Erő, hősök: 20. oldal
Erő, szörnyek: 27. oldal
Érvénytelenítés: 29. oldal
Esemény fázis: 14. oldal
Esemény Kártya által érintett helyszínek: 13. oldal
Eszköz kártyák: 26. oldal
Felfedezés: 24. oldal
Finálé: 33-34. oldal
Fontos kifejezések: 11. oldal
Gonoszok: 12., 18. oldal
Gyógyulás, hősök: 20. oldal
Gyógyulás, gonoszok: 18. oldal
Gyorsaság: 21. oldal
Homály Erődök: 11. oldal
Homály kártya felépítése: 18. oldal
Homály készlet: 16. oldal
Homály és Cselekmény kártyák húzása: 17-18. oldal
Hős és képesség kártyák felépítése: 28. oldal
Hős kártyahúzási fázisa: 19. oldal
Hős lapok: 20-21. oldal
Hősök lépései részletezve: 20-25. oldal
Hősök lépései áttekintés: 10. oldal
Hősök megerősödése fázis: 11. oldal
Hősök tulajdonságai: 20-21. oldal
Játék fordulók: 10. oldal
Játék megnyerése: 33-34. oldal
Játéktábla felépítése: 6. oldal
Kártya készletek: 21. oldal
Karakter zsetonok: 24. oldal
Képesség kártyák: 26. oldal
Két játékos játék: 35. oldal
Kimerült Harcoló felek: 32. oldal
Komponensek áttekintése: 4-6. oldal
Komponensek listája: 3. oldal
Korrupció kártya: 20., 26. oldal
Küldetés kártya felépítése: 33. oldal
Küldetések kártyái: 25. oldal
Legyőzött Hősök, Szörnyek, Gonoszok: 32. oldal
Lesvetés fázis: 22. oldal

Menedékek: 11. oldal
Mozgás ikonok: 22. oldal
Mozgás, hősök: 22-23. oldal
Mozgás, szörnyek és gonoszok: 18. oldal
Pihenés fázisa: 20. oldal
Pihenés készlet: 21. oldal
Régió: 11. oldal
Sérülések számolása: 32. oldal
Sérülés készlet: 21. oldal
Szauron lépései áttekintés: 10. oldal
Szauron lépései részletezve: 11-19. oldal
Szint zsetonok: 26. oldal
Szintek a játékban: 12. oldal
Szörny csata kártyák: 28. oldal
Szörny referencia kártyák: 27. oldal
Szörny zsetonok: 19. oldal
Szörny zsetonok lerakása: 18. oldal
Szörnyek és gonoszok irányítása: 18-19. oldal
Szörnyek tulajdonságai: 27. oldal
Találkozás Kártya részletezve: 25. oldal
Találkozás lépés: 15. oldal
Támogatás zsetonok: 24. oldal
Tanácskozás karakterekkel: 24. oldal
Történet fázis: 12. oldal
Történet sáv: 12. oldal
Utazási fázis: 22-23. oldal
Veszély kártyák: 23. oldal
Veszélyes helyszínek: 22-23. oldal
[X] lépésen belül: 11. oldal



WAR OF THE RING™

Based on The Lord Of The Rings trilogy by
J.R.R. Tolkien

All about the hills, the hosts of Mordor raged. The Captains of the West were foundering in a gathering sea. The sun gleamed red, and under the wings of the Ringwraiths the shadows of death fell dark upon the earth.

The Dark Lord Sauron has returned and his armies have mustered for their final assault on the Free Peoples of Middle-Earth. The nations of the Free Peoples are scattered and unprepared...but hope yet remains. Marshal your armies and stand ready to defend your strongholds. Powerful Captains such as Aragorn and Gandalf are at your disposal - but are they best used in the field, or as guides and escorts for Frodo and the One Ring?

This is the final clash of the Third Age. This is the War of the Ring! An epic strategy wargame for 2-4 players.



LORD of the RINGS™ THE CONFRONTATION

The time has come for the final confrontation in Middle Earth. Only one side can win!

An intense, 30-minute game of bluffing, strategy, and guts, Lord of the Rings: the Confrontation is one of acclaimed designer Reiner Knizia's most celebrated games. Take command of the Fellowship of the Ring and use strength, courage, and guile to see Frodo safely to Mt. Doom and the ring destroyed, or play as Saruon and do everything in your dark power to reclaim your Ring and destroy the Shire... This deluxe edition features improved artwork and a brand-new alternate game. For 2 players.



GYORS REFERENCIA

KÜLDETÉS KÁRTYÁK REFERENCIÁJA

Ez a rész leírja az összes Küldetés kártyát, és segítség lehet a Fináléban.

SZAURON KÜLDETÉS KÁRTYÁI

- **A Sötét trón:** Szauron akkor nyer, ha 3 aktív Cselekmény kártyája van.
- **Kötözd meg őket a Sötétben:** Szauron akkor nyer, ha a sárga Történet jelzője a Történet Sáv III. szintjén van.
- **Uralkodj felettük:** Szauron akkor nyer, ha a vörös Történet jelzője a Történet Sáv III. szintjén van.
- **Amerre a Sötétség van:** Szauron akkor nyer, ha a fekete Történet jelzője a Történet Sáv III. szintjén van.
- **Találd meg mindet:** Szauron akkor nyer, ha a Gyűrűlédércek és 6 befolyás van a Megyében.

HŐSÖK KÜLDETÉS KÁRTYÁI

- **Nemes Vér:** A hősök nyernek, ha összesen 1 vagy kevesebb Korruptió kártyájuk van.
- **Az Árnyékkal Szemben:** A hősök nyernek, ha 2 vagy kevesebb szörny zseton van játékban.
- **Isildur Titka:** A hősök nyernek, ha összesen legalább 5 támogatásuk van.
- **Minas Morgult Sakkban tartjuk:** A hősök nyernek, ha 2 vagy kevesebb gonosz van játékban.
- **A Nyugat Lándzsája:** A hősök nyernek, ha mindegyikük teljesítette a Kezdő és Haladó Küldetését is.

CSATA LÉPÉSEI

1. Szauron kezdő beállítása
2. Előkészítés (Csata kártyák húzása)
3. Csata Körök
 - a. Kártyák kiválasztása
 - b. Kártyák felfedése
 - c. Erők kiszámolása
 - d. Korábbi Kör Képességei
 - e. Aktuális Kör Képességei
 - f. Sérülések Kiszámolása
4. Összesítés
 - a. Kártyák Eldobása
 - b. Szörny Zsetonok Eldobása
 - c. Le nem győzött Szörnyek vagy Gonoszok köre

SZAURON LÉPÉSEI

1. **Hősök megerősödése fázis:** Vegyél le minden befolyás zsetont minden hős helyszínéről.
2. **Történet fázis:** Léptesd előre a hősök Történet jelzőjét kettővel, Szauron Történet jelzőit pedig az aktív Cselekmény kártyáinak megfelelően a Történet jelző sávon.
Első körben lépd át ezt a fázist.
3. **Cselekmény fázis:** Szauron kijátszhat egy Cselekmény kártyát a kezéből, vagy eldobhat egy aktív Cselekmény kártyát.
Első körben lépd át ezt a fázist.
4. **Esemény fázis:** Szauron felhúz három kártyát az aktuális szint Esemény paklija tetejéről. Ezután egyet megold közülük (lásd 14. oldal). Ha egyik csapat sem *domináns*, akkor Szauron csak egy kártyát húz fel, és azt oldja meg.
5. **Akció fázis:** Szauron két akciót hajthat végre (vagy hármat négy játékos esetén).
6. **Hős kártyahúzási fázisa:** Minden hős annyi kártyát húzhat fel az élet készletéből, amennyi a bátorsága (fortitude).

HŐSÖK LÉPÉSEI

1. **Pihenési fázis:** Ha nincsenek szörny zsetonok vagy gonosz figurák a hős helyszínén és nem egy Homály Erődben van, akkor *pihenhet*. Ha a hős Menedéken van, *gyógyulhat* is.
2. **Lesvetés fázisa:** Szauronnak egyik szörnyével vagy gonoszával meg kell támadnia a hős helyszínét.
3. **Utazási fázis:** Ekkor a hős képes a szomszédos helyszínre utazni, harcolni ellenfelekkel, feloldani veszélyes helyszíneket, és a következőképpen felfedezni: **A hős annyiszor teheti ezt, ahányszor a kezében lévő hős kártyák engedik.**
 - a. *Mozgás:* A hős a szomszédos helyszínre léphet, miután a szükséges Hős kártyá(ka)t eldobta a kezéből.
 - b. *Csata vagy veszély:* Szauron eldönti, hogy a hős csatázzon egy szörnnyel/gonosszal az új helyszínén, vagy egy Veszély kártyát oldjon meg (ha veszélyes helyszínen van).
 - c. *Felfedezés:* A hős felfedezheti az aktuális helyszínt. Ez jelenthet támogatás elnyerését, tanácskozást karakterekkel, küldetések teljesítését, és egyebet.
4. **Találkozási fázis:** Miután befejezte a mozgást, és a hős nem veszélyes helyszínen van, húzzon három kártyát az adott helyszín Találkozási paklijából, és oldja meg a legkisebb számozott kártyát, amely megfelel a helyszínének.

GYORS INDEX

- Csata lépései: 28-29. oldal
- Finálé: 33-34. oldal
- Teljes Index: 38. oldal
- Gyakran Használt Szabályok: 36. oldal
- Fontos Kifejezések: 11. oldal
- Régió Referencia: 36. oldal
- Alapbeállítások: 8. oldal
- Két játékos játék: 35. oldal