

A SZÖVETSÉG a Gyűrűk Ura ÚTJA

MATT LEACOCK JÁTÉKA



MIDDLE-EARTH
ENTERPRISES

ÁTTEKINTÉS

A Szövetség tagjai és hűséges bajtársaik bőrébe bújva veszedelmes útra vállalkoztatok, hogy megmentsétek vagy a vesztébe sodorjátok Középföldét. Mindannyian két-két szereplőt irányítotok, és együttes erővel azon kell dolgoznotok, hogy különleges képességeitekkel segítsetek Frodónak elkerülni Szauron fürkésző tekintetét és az üldözésére indult nazgûlokat. Mindeközben vissza kell vernetek a fontos helyszíneket megszállni igyekvő Homály erőit, hogy Frodó végül behajthassa az Egy Gyűrűt a Végzet hegyének tűzébe, ezzel megmentve Középfölde szabad népeit a pusztulástól.

A JÁTÉK TARTALMA

A játéktábla	3
Előkészületek	4
Alapfogalmak	9
A játék menete	10
1. Akciók végrehajtása	10
Utazás	10
Szövetség	12
Felkészülés	12
Toborzás	13
Támadás	13
Elfoglalás	14
2. 2 játékoskártya húzása	15
Az ég elsőtől kártyák	15

3. Homálykártyák húzása	16
Vonulás	16
Erősítés	18
Különleges homálykártyák	19
Győzelem és vereség	19
Küldetések teljesítése	19
Remény elvesztése	19
Remény szerzése	19
Pontosítások	20
A következő játék	21
Javasolt összeállítások	21
Egyszemélyes játék	22
Készítők	23

74 JÁTÉKOSKÁRTYA



48 régiókártya



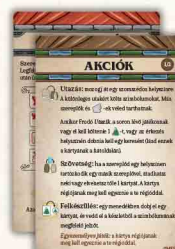
14 eseménykártya



12 Az ég elsőtől kártya



24 küldeteskártya



10 segédletkártya (játékosonként 2)



13 szereplőkártya



13 szereplőbábu



9 nazgûlfigura



50 homálykártya



1 játéktábla



3 csatakocka



7 kereséskocka



48 homály sereg



35 szövetséges sereg (8 törp, 9 tünde, 8 rohir, 10 gondori)



6 menedék és 6 homály erődítményjelző



1 Szauron szeme



1 fenyegetésjelölő



1 egyszemélyes jelölő



1 reményjelölő



36 szimbólumjelző



Barad-dûr kockatorony

A JÁTÉKTÁBLA

A szövetséges seregek
helye: gondoriak,
rohírok, tündék
és törpök

A menedékek
helye

Fenyegetéssáv

Régió

Egyszerű
helyszín

Különleges utak
(szimbólumokkal jelölt
vonalak)

Hadi útvonalak
(színes nyilak)

Hagyományos utak
(fehér vonalak)



Reménysáv

Homálypakli:
hűzópakli,
végrehajtandó lap,
dobópakli

Toborzás helyszíne
(, , , ,
szimbólumokkal
jelölve)

Homály
erődítmény
helyszín

Homály
helyszín

Játékospakli:
hűzó- és
dobópakli helye

ELŐKÉSZÜLETEK

1. **Játéktábla:** tegyék a játéktáblát az asztal közepére.

2. **Jelzők és sávok:** **A** tegyék a fenyegetésszint-jelölőt a fenyegetéssávra, a reményjelölőt pedig a reménysávra, a megpötyyözött mezőkre.

3. **Homálypakli:** **B** tegyék a 2 különleges (Szauron és Szarumán képeivel illusztrált) homálykártyát a homály dobópakliba. Keverjék meg a megmaradt homálykártyákat, és tegyék ezt a paklit képpel lefelé a táblára, ez lesz a homálypakli.

Megjegyzés: A homálykártyáknak kétféle hátlapjuk van. A pakli létrehozásakor ennek nincs jelentősége, keverjék össze őket.

4. **Kezdő seregek, Szauron szeme és a nazgûlöc:**

Megjegyzés: a színes helyszíneken látható apró seregszimbólumok jelölik a seregek kezdeti elhelyezkedését. A régiók elnevezése melletti szimbólumok mutatják Szauron szeme és a nazgûlöc kezdeti elhelyezkedését.

Tegyék 3 törp (szürke) sereget a helyszínekre:

- 1 1-et Ered Luinba
- 2 1-et Ereborba
- 3 1-et a Vasdombokba

Tegyék 4 tünde (zöld) sereget a helyszínekre:

- 4 1-et Szürkerévbe
- 5 1-et Völgyzugolyba
- 6 1-et Lórienbe
- 7 1-et Thranduil királyságába

Tegyék 3 rohír (barna) sereget a rohani helyszínekre:

- 8 1-et Helm-szurdokba
- 9 1-et Edorasba
- 10 1-et Keletföldre

Tegyék 5 gondori (kék) sereget a gondori helyszínekre:

- 11 2-t Minas Tirithbe
- 12 2-t Dol Amrothba
- 13 1-et Pelargirba





A megmaradt seregeket tegyék a készletbe. **C**

Tipp

Ha felraktátok az előkészületekhez szükséges szövetséges seregeket, minden színből 5 marad.



Tegyék a 18 homály (piros) sereget a piros helyszínekre:

- 14 1-et Dúnföldre
- 15 1-et Vasudvardba
- 16 2-t Móriába
- 17 1-et Dol Guldurba
- 18 3-at Rhûnba
- 19 2-t Minas Morgulba
- 20 2-t Barad-dûrba
- 21 3-at Núrnba
- 22 1-et Umbarba
- 23 2-t Közel-Haradba

D Ezután húzzatok egyesével 9 homálykártyát, és tegyék 1-1 homály sereget a kártyákon látható piros helyszínekre. (Az előkészületek során a kártyákon látható egyéb utasításokat hagyjátok figyelmen kívül.) Ezt a 9 kártyát tegyék a homálykártyák dobópaklijába. A 21 megmaradt homály sereget hagyjátok a készletben.

Megjegyzés: a más Pandemic-rendszert használó játékok logikájától eltérően itt bármennyi homály sereg lehet egyszerre egy helyszínen.



Tegyék 9 nazgûlt a régiókba:

- 24 2-t Eriadorba
- 25 1-et Rhudaurba
- 26 1-et a Ködhegységbe
- 27 1-et Gondorba
- 28 4-et Mordorba



Tegyék Szauron szemét Eriadorba. **E**

D



5. **Küldeteskártyák:** tegyék (a piros csillaggal jelölt) Az Egy Gyűrű elpusztítása küldeteskártyát és 3 további kisorsolt küldeteskártyát képpel felfelé a játéktáblára. (Vagy próbáljátok ki a 21. oldalon felsorolt összeállítások egyikét.)

Javaslat: az első játék során a következő (fekete csillaggal jelölt) küldetések használják: A tündék áldásának megszerzése; „Szarumán, a botod kettétört”; Kihívás Szauronhoz; Az Egy Gyűrű elpusztítása.

A nem használt küldeteskártyákat tegyék vissza a dobozba.

Hajtsátok végre a küldeteskártyákon látható előkészületeket. Egyes küldetések megkövetelik bizonyos szereplők használatát; ezeket a szereplőket tegyék félre az előkészületek következő lépéséig.

6. **Szereplők és segédletkártyák:** az előző lépésben félretett szereplőkhöz tegyék annyi szereplőkártyát, hogy minden játékosnak pontosan 2 jusson.

Keverjétek össze a szereplőkártyákat, és minden játékos húzzon 2-t.

Javaslat: az első játék során (a játékosok számától függően) használjátok a következő szereplőket:

1. játékos: Frodó és Samu, Legolas
2. játékos: Trufa és Pippin, Éowyn
3. játékos: Arwen, Aragorn
4. játékos: Gandalf, Boromir
5. játékos: Gimli, Éomer



Egyszemélyes játék során a szereplőkártyák előkészítése eltér a fentiektől (lásd Egyszemélyes játék a 22. oldalon).

- **Megjegyzés:** Frodó és Samu, valamint Trufa és Pippin minden játéktechnikai szempontból egy szereplőnek számít. Ha a szabály valamelyikükre hivatkozik, tekintsük úgy, hogy a társa is jelen van.



Előlap

Hátlap

Előlap

Hátlap



Vegyetek el 2-2 segédletkártyát. Ezek egyik oldalán az akciók, a másikon pedig a kockák összefoglalója látható.

7. **Szereplőbábuk:** tegyék a szereplőitek bábuit a szereplőkártyáikon megjelölt kezdőhelyszínekre. A nem használt szereplőkártyákat, szereplőbábukat és segédletkártyákat tegyék vissza a dobozba.



A szereplők kezdőhelyszínei:

Aragorn	Szelesdombok	3
Arwen	Völgyzugoly	4
Boromir	Minas Tirith	11
Éómer	Keletföldre	9
Éowyn	Edoras	10
Faramir	Minas Tirith	11
Frodó és Samu	A Megye	1
Galadriel	Lórien	8
Gandalf	Tharbad	2
Gimli	Erebor	6
Gollam	Mória	7
Legolas	Thranduill királysága	5
Trufa és Pippin	A Megye	1



8. **Játékoskártyák:** tegyék félre Az ég elsötétül kártyákat. Keverjétek meg a 14 eseménykártyát, majd anélkül, hogy megnéznétek azokat, húzzatok a pakliból a játékosszám alapján:

- **5 játékos:** 9 esemény
- **4 játékos:** 7 esemény
- **3 játékos:** 6 esemény
- **2 játékos:** 6 esemény
- **1 játékos:** 5 esemény

Keverjétek az eseménykártyákat a 48 régiókártya közé. Játékosszám alapján osszatok minden játékosnak kezdőlapokat:

- **5 játékos:** 2 kártya mindenkinek
- **4 játékos:** 2 kártya mindenkinek
- **3 játékos:** 3 kártya mindenkinek
- **2 játékos:** 4 kártya mindenkinek
- **1 játékos:** 4 kártya

A kézben lévő kártyákat tartsátok magatok előtt képpel felfelé, hogy azokat mindenki lássa.

9. **Játékospakli:** döntsétek el, milyen nehézségi szinten szeretnétek játszani. Azt javasoljuk, hogy először a bevezető nehézséget próbáljátok ki. Ha komolyabb kihívásra vágytok, vágjatok neki az alap nehézségi szintnek. (Ha nagyon bátrak vagytok, próbáljátok ki a 21. oldalon található többi nehézségi szintet is!)

A megmaradt játékoskártyákat osszatok a választott nehézségnek megfelelő mennyiségű kupacra:

- **Bevezető:** 4 kupac
- **Alap:** 5 kupac

Keverjétek minden kupacba 1 Az ég elsötétül kártyát.

A kupacokat egyesével keverjétek meg, majd tegyék őket egymásra, ez lesz a játékospakli. (Ha van olyan kupac, ami nagyobb, mint a többi, az a pakli tetejére kerüljön.)

A játékospaklit tegyék a tábla jobb alsó sarkánál kijelölt helyre. A fel nem használt Az ég elsötétül kártyákat és eseménykártyákat tegyék vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznétek azokat.

10. **Az első kör:** az a játékos kezd, akinél a legalacsonyabb sorszámú régiókártya található.

Javaslat: az első játék során a Frodót irányító játékos kezdjen.



8



9



10



ALAPFOGALMAK

EGYÜTTMŰKÖDÉS

Egy csapatot alkottok, a játékban együtt győztök vagy veszítetek. Szabadon megbeszélhetitek a stratégiát, és bátran adhattok tanácsokat. Hallgassátok meg egymás ötleteit, de döntenie végül mindig annak kell, akinek a köre van.

KÜLDETÉSEK

A játékban akkor győztök, ha teljesítitek a választott küldetéseket. Az Egy Gyűrű elpusztítását mindig utolsóként kell teljesítenetek.

Ezt még azelőtt meg kell tennetek, hogy Frodó elveszítene minden reményt.



REMÉNY



A reményjelölő mutatja Frodó állapotát. Egyes hatások eredményeképp reményt szerezhetnek vagy veszíthettek. Ha ez a jelölő eléri a sáv legalját, Frodó elveszít minden reményt, és mindannyian veszítetek.

SZIMBÓLUMOK KÖLTÉSE

A régiókártyákon és a szimbólumjelzőkön megtalálható szimbólumok jelentése:



Barátság



Bátorság



Lopakodás



Ellenállás

Ezeket a szimbólumokat akciók végrehajtására és képességek aktiválására költhetitek el. Egy szimbólum elköltéséhez egy játékosnak vagy a játékoskártyák dobópaklijába kell dobnia a kezéből egy olyan kártyát, amin megtalálható az adott szimbólum, vagy vissza kell tennie egy szimbólumjelzőt a készletbe.

Ha szimbólumjelzőt szerez valaki, azt a készletből kell elvennie. Ha a készletben nincs ilyen jelző, a játékos nem kap semmit.

MOZGÁS

A helyszínek között a seregek és a szereplők az utak használatával mozognak: hagyományos úton, különleges úton és hadi útvonalak mentén. Az utak és hadi útvonalak használatáról részletes információ az Utazás (10. oldal) és a Vonulás (16. oldal) részeknél található.



A seregek és a szereplők a helyszíneken állnak, és az utak mentén mozognak.

A SZABAD NÉPEK



Szereplők: minden játékos 2 szereplőt irányít. Minden szereplőhöz tartozik egy bábu és egy kártya, amin a képességei láthatók.



Szövetséges seregek: Középfölde szabad népei: gondoriak (kék), tündék (zöld), rohirok (barna) és törpök (szürke).



Menedékek: biztonságos pihenőhelyek. A homály seregei a menedékek felé menetelnek, hogy elfoglalják azokat.

A HOMÁLY



Szauron szeme: a szem jelzi, hogy melyik régióra vetül éppen Szauron tekintete.



Nazgûl: Szauron 9 főparancsnoka. Mindannyian a tábla egy-egy régiójában tartózkodnak. Jelenlétüket a régió minden helyszínén érezni.



A homály seregei: vannak köztük orkok, trollok, dúnföldi vademberek, keleti hordák, délföldiek. Mindannyiukat a piros homály sereg bábuk jelképezik.



A homály erődítményei: a szabad népek elfoglalhatják ezeket az erődítményeket, hogy gátat szabjanak a homály seregei terjedésének.

A JÁTÉK MENETE

A játékosok az óramutató járása szerint követik egymást, és a körükben az alábbi 3 lépést hajtják végre:

1. Akciók végrehajtása;
2. 2 játékoskártya húzása;
3. Homálykártyák húzása.

A Homálykártyák húzása fázis után a köröd véget ér, és a tőled balra ülő játékos kerül sorra.

A játékosok kezében lehetnek régió- és eseménykártyák. A régiókártyákon látható valamilyen szimbólum (♥, ✂, ♀, ○), ezeket akciók végrehajtására és képességek aktiválására lehet elkölteni.

A legtöbb eseménykártya bármikor, akár egy másik játékos körében is játszható.

1. AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

A körödben végrehajthatsz legfeljebb 4 akciót az egyik és legfeljebb 1 akciót a másik szereplőddel. Bármelyik szereplőddel kezdheted az akciók végrehajtását, de egy szereplő összes akcióját végre kell hajtandod, mielőtt végrehajtanál egy akciót a másik szereplőddel.

Példa: ha Gimlit és Legolast irányítod, végrehajthatsz 4 akciót Gimlivel és utána 1 akciót Legolasszal, vagy 1 akciót Legolasszal és utána 4 akciót Gimlivel.

Ritka esetekben előfordulhat, hogy hiányzik egy szereplőd. Ilyenkor hajts végre 4 akciót azzal a szereplőddel, amelyik megvan.

Egyes akciókhoz kártyákat vagy jelzőket kell szimbólumként elköltened (lásd Szimbólumok költsége a 9. oldalon). A két általad irányított szereplő osztozik a kezeden tartott kártyákon és a nálad lévő jelzőkön.

Válassz szabadon az alábbi 6 akció közül. Ugyanazt az akciót akár többször is végrehajthatod, ilyenkor minden egyes végrehajtás 1 akciónak számít. A szereplőd különleges képességei módosíthatnak az egyes akciók menetén.

UTAZÁS

Mozgasd azt a szereplődet, amelyikkel éppen akciót hajtasz végre egy szomszédos, az aktuális helyszíneddel hagyományos vagy különleges úttal, esetleg hadi útvonallal összekötött helyszínre. Ha az induló helyszíneden vannak más szereplők vagy szövetséges seregek, azok veled tarthatnak. (Egy másik játékos szereplőjét csak az ő engedélyével mozgasd.)



Mozgás szövetséges seregekkel:

Utazás során bármennyi szövetséges sereget magaddal vihetsz az induló helyszínedről.

A szövetséges seregek önállóan nem mozoghatnak.



Különleges utak:

egyes utakon költség látható. A különleges utak használatához az **Utazás** akciót végrehajtó játékosnak el kell költenie ezeket a szimbólumokat.

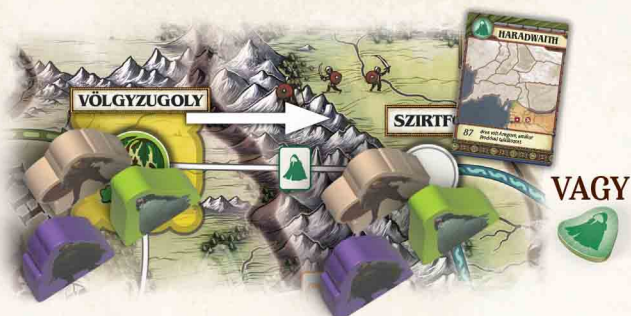


Hadi útvonalak:

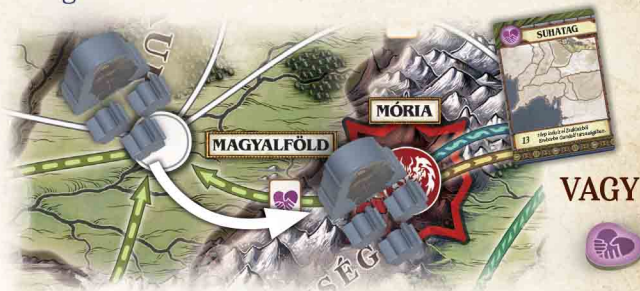
Utazás akció során bármelyik irányba közlekedhetsz a hadi útvonalakon.

(A nyíl iránya nem számít; csak a homály seregek mozgását befolyásolja.)

1. példa a különleges utakra: Aragorn köre van. Aragorn Arwen és Éowyn társaságában **Utazik** Völgyzugolyból Szirtfőbe. Ennek a költsége 1 . Aragorn elkölt 1 -t, és mindhárom szereplő Szirtfőbe mozog.



2. példa a különleges utakra: Gimli Magyalföldről Móriába **Utazik** 3 törp sereg társaságában. Ennek a költsége 1 . Gimli elkölt 1 -ot, és a 3 sereggel együtt Móriába mozog.



Amikor Frodó Utazik: amikor Frodó **Utazás** akciót hajt végre, vagy együtt mozog egy **Utazás** akciót végrehajtó másik szereplővel, az akciót végrehajtó szereplőnek vagy el kell költenie 1 -t, vagy a megérkezés után dobni kell egy keresést (lásd az alábbi szövegdobozban). Ez a költség a különleges utak költségén felül számít.

KERESÉSDOBÁS

Ha bármikor keresésdobást kell végrehajtani:

Dobj 1 -val a Frodó régiójában tartózkodó minden nazgûl és minden Frodóval egy helyszínen tartózkodó homály sereg után. (Ha Frodó Utazik, a célállomása számít.) Legfeljebb 7 kockával dobj. Ha nincs ott egyetlen nazgûl vagy homály sereg sem, ne dobj.

EREDMÉNYEK:

- Elsurransz:** nincs hatása.
- Kimerülsz:** elveszítetek 1 reményt.
- Felfedeztek!** elveszítetek 1 reményt. Hagyd figyelmen kívül, ha Frodó menedékben van.
- Hazahívás:** ha van a régióban nazgûl, az egyikük visszatér Mordorba. Ha Frodó Mordorban van, nincs hatása.

Sors: bármelyik jelenlévő szereplő újradozhat 1 kereséskockát minden -ért, amit elkölt.



Példa a keresésre: Frodó Tharbadból Dúnföldre mozog. Nem költ -t. Dúnföldön 3 homály sereg, Enedwaithban pedig 1 nazgûl található.

Frodónak 4 kereséskockával kell dobni: 3-mal a Dúnföldön tartózkodó homály seregek, 1-gyel pedig az Enedwaithban lévő nazgûl miatt.

A dobás eredménye , , és . Elkölt 1 -t, hogy újradozja a -t, az új eredmény . Elveszt 1 reményt, 1 nazgûlt pedig hazahívna Mordorba.



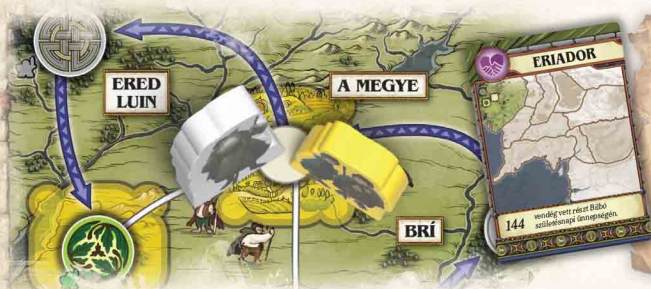
SZÖVETSÉG

Ha a szereplőd egy helyszínen tartózkodik egy másik játékos szereplőjével, és mindketten beleegyeztek, hajtsátok végre az alábbiak egyikét:

- Adj át egy, a régiódnak megfelelő kártyát ennek a játékosnak.
- Vegyél el egy, a régiódnak megfelelő kártyát ettől a játékostól.

Ha a kártyát kapó játékosnak ezután több, mint 7 kártya lenne a kezében, azonnal el kell dobnia egy lapot vagy ki kell játszania egy eseménykártyát. (Lásd Eseménykártyák a 15. oldalon.)

Példa Szövetségre: Gandalf és Frodó a Megyében tartózkodik. Gandalf egy akcióként átad Frodónak egy Eriador kártyát. Ezt megteheti, mivel Gandalf Eriadorban van, és mindketten egy helyszínen tartózkodnak.



Tipp

Ez egy jó mód arra, hogy Frodó összegyűjtse az Egy Gyűrű elpusztításához szükséges szimbólumokat. (Lásd Az Egy Gyűrű elpusztítása alább.)

AZ EGY GYŰRŰ ELPUSZTÍTÁSA

Frodó ezzel a különleges akcióval a Végzet hegyén állva, 5  elköltésével megpróbálhatja elpusztítani az Egy Gyűrűt. Ezt csak akkor próbálhatja meg, ha minden más küldetést teljesítettetek.

Frodónak végre kell hajtania egy utolsó keresésdobást. Dobj 1  -val (a megszokott

módon) minden jelen lévő nazgûl és homály sereg után, és további 1  -val minden, a reménysávon hiányzó remény után (pl. ha már csak 3 remény maradt, az további 5 kockát jelent). Legfeljebb 7 kockával dobj. Ha a dobás után még marad legalább 1 remény, győztök!



FELKÉSZÜLÉS

Egy menedékben dobj el egy régiókártyát, hogy elvegyél egy, a kártyán lévő szimbólummal (, , , vagy ) megegyező jelzót. Ha már nincs elég szimbólumjelző a készletben, nem hajthatod végre ezt az akciót.

Példa a Felkészülésre: Frodó Völgyzugolyban eldob egy  szimbólummal ellátott régiókártyát és elvesz a készletből egy  szimbólumjelzót.

Tipp

A **Felkészülés** segít csökkenteni a kezeden tartott kártyák számát. Ne feledjétek, hogy a **Szövetség** akcióval **nem** adhattok át jelzőket.



+ TOBORZÁS

Egy , ,  vagy  helyszínen költö el 1 -ot, és tegyél fel a szereplőd helyszínére 1, a helyszín színével megegyező sereget. (Fehér vagy piros helyszínen nem **Toborozhatsz**.)

Nem **Toborozhatsz**, ha már nincs a készletben megfelelő színű sereg.

Példa Toborzásra: Éowyn Lórienben állva elkölt 1 -ot, és feltesz 1 tünde sereget  Lórienbe .



TÁMADÁS

Akkor hajthatsz végre **Támadás** akciót, ha a helyszínen egyaránt vannak szövetséges és homály seregek is.



Először mozgasd át Szauron szemét abba a régióba, ahol a **Támadás** zajlik. (A szereplők által indított támadások felkeltik Szauron figyelmét, így tudják azt elterelni Frodóról.)

Ezután hajtsd végre a **csatadobást** (lásd az alábbi szövegdobozt).



CSATADOBÁS

Ha egy szereplő hajt végre **Támadás** akciót, dobj a szereplőddel egy helyszínen lévő minden szövetséges sereg után legfeljebb 1 -val (legalább 1-gyel, legfeljebb 3-mal).

Ha a csata egy homálykártya vagy egy **Az ég elsötétül** kártya következménye (lásd 15–18. oldal), akkor a csata helyszínén lévő minden homály sereg után dobj 1 -val (legfeljebb 3-mal). Ilyenkor Szauron szeme nem mozdul.

EREDMÉNY

-  **Megfutamodás:** vegyél le 1 homály sereget.
-  **Kölcsönös veszteségek:** vegyél le 1 homály és 1 szövetséges sereget.
-  **Túlerő:** vegyél le 1 szövetséges sereget. Ha a csatára egy menedékben kerül sor, ezt hagyd figyelmen kívül.



Nazgûl: ha van jelen nazgûl, vegyél le 2 szövetséges sereget. Ha nincs, akkor ennek a dobásnak nincs hatása.

Sors: bármelyik jelenlévő szereplő újradobhat 1 csatadobást minden -ért, amit elkölt.

Bátor kiállítás: a dobás után bármelyik jelenlévő szereplő levehet 1 homály sereget minden -ért, amit elkölt.

Egy menedék elvesztése: ha homály seregek tartózkodnak egy menedékben úgy, hogy nincs ott szövetséges sereg, az homály erődtéménnyé válik. Fedjétek le a menedéket egy homály erődtémény jelzővel (vagy vegyétek le a menedékjelzőt), és elveszítetek 3 reményt.

A csata vége: amikor minden fenti lépést végrehajtottatok, a csatadobás véget ér.

 **Megjegyzés:** a csatadobás végrehajtása után előfordulhat, hogy szövetséges és homály seregek egyaránt maradtak a helyszínen.



TÁMADÁS

Példa Támadásra: 2 rohír, 1 tünde és 3 homály sereg tartózkodik Helm-szurdokban és 2 nazgûl van Rohanban.

Arwen **Támadás** akciót hajt végre. Először Szauron szemét áteszi Rohanba. Ezután úgy dönt, hogy 2 csatakockával dob. Dobhatna akár 3 kockával is (mivel 3 szövetséges sereg van jelen), de szeretné a lehetséges veszteségeket limitálni azzal, hogy kevesebb kockával dob.

A dobás eredménye  és .

Az első kockáért levesz 1 homály sereget. A második kockáért (mivel van a régióban nazgûl) levesz 2 szövetséges sereget. Úgy dönt, hogy 1 rohír és 1 tünde sereget vesz le. Legolas is ezen a helyszínen tartózkodik, és úgy dönt, részt vesz a csatában. Elkölt 1 -ot, és levesz 1 homály sereget.



A **Támadás** akció végén Szauron szeme Rohanban van, a Helm-szurdokban pedig 1 szövetséges és 1 homály sereg maradt. Arwen elkölthet egy újabb akciót még egy **Támadásra** vagy végrehajthat egy másik akciót.



ELFOGLALÁS

Ha egy szereplő legalább 1 szövetséges sereg társaságában egy homály erődtímben tartózkodik úgy, hogy nincs ott homály sereg, a szereplő elkölthet 3 -ot, hogy Elfoglalja az erődtímbet.



Ha Elfoglalsz egy (a táblára nyomtatott) homály erődtímbet, tegyél rá egy menedékjelzőt. Mostantól ez egy menedék.



Ha az Elfoglalt erődtímbet korábban menedék volt, vedd le a homály erődtímbet jelzőt. Mostantól ez újra menedék.

Ezután mozgasd Szauron szemét az adott régióba, és kaptok 2 reményt. (Mozgasd a reményjelöltöt 2 mezővel feljebb a reménysávon.)

Ha elfoglalod **Móriát**, **Vasudvardot**, **Dol Guldurt** vagy **Umbart**, akkor az elfoglalt erődtímbet nem jelennek meg a továbbiakban homály seregek. Ne tegyél fel ide homály sereget, amikor egy homálykártya erre utasítana.



Példa Elfoglalásra: Gimli 1 szövetséges sereg társaságában Móriában tartózkodik. Mória egy homály erődtímné, és nincs ott egyetlen homály sereg sem, így Gimli végrehajthat egy **Elfoglalás** akciót. Elkölt 3 -ot, szerez 2 reményt, Szauron szemét a Ködhegységre mozgatja, majd feltesz egy menedékjelzőt Móriára. Mória mostantól menedék, már nem a homály erődtímné.



2. 2 JÁTEKOSKÁRTYA HÚZÁSA

Miután mindkét szereplőd akciót végrehajtottad, húzd fel egyszerre a játékospakli legfelső 2 lapját.

Ha elfogy a játékospakli, elveszítetek 1 reményt minden olyan kártya után, amit nem tudsz felhúzni.

AZ ÉG ELSÖTÉTÜL KÁRTYÁK

Ha a felhúzott kártyáid között van Az ég elsötétül kártya, azokat hajtsd végre az alábbiak szerint:



1. **A homály terjeszkedik:** lépj előre 1-et a fenyegetésjelölővel a fenyegetéssávon.



2. **Látlak!** Ha Szauron szeme egy régióban van Frodóval, elveszítetek 2 reményt. Ellenkező esetben mozgassátok át Szauron szemét Frodó régiójába.



3. **A sötétség leple alatt:** tegyél 3 homály sereget a megjelölt helyszínre.

Ha nincs elég homály sereg a készletben, elveszítetek 1 reményt minden olyan seregért, amit nem tudsz feltenni.

Ha van szövetséges sereg azon a helyszínen, ahová az új homály seregek kerülnek, hajtsd végre egy **csatadobást** (lásd Csatadobás a 13. oldalon).



4. **A veszély növekszik:** keverd meg a homálykártyák dobópakliját, majd tedd a paklit képpel lefelé a homálykártyák húzópaklijára.

Ritkán, de előfordulhat, hogy egyszerre 2 Az ég elsötétül kártyát húzol. Ebben az esetben miután egyszer végrehajtottad a fenti lépéseket, ismét hajtsd végre ezeket.

Az ég elsötétül kártyák végrehajtásuk után kikerülnek a játékból. Ne húzzatok helyettük másik kártyát.

KÉZBEN TARTOTT LAPOK SZÁMA

Ha bármikor több, mint 7 kártya lenne a kezekben (azután, hogy előbb végrehajtottad az esetlegesen húzott Az ég elsötétül kártyákat), dobj el kártyákat és/vagy játssz ki eseménykártyákat, amíg 7 kártya nem lesz a kezekben.

ESEMÉNYKÁRTYÁK

Egy kör során bármelyik játékos játszhat ki eseménykártyákat.

A kijátszásuk nem kerül akcióba. A kártyák végrehajtásáról az azt kijátszó játékos dönt.

Az eseménykártyákat kijátszásuk után tegyéd a játékoskártyák dobópaklijába.

AZ ÉG ELSÖTÉTÜL

1. **A homály terjeszkedik**
Növekd a fenyegetésszintet 1-gyel.
2. **Látlak!**
Ha  Frodó régiójában van, elveszítetek 2 reményt. Ha nincs, mozgassátok oda -t.
3. **A sötétség leple alatt**
Tegyél fel 3 -et Dél-Ithiliába. 
4. **A veszély növekszik**
Keverd meg a homálykártyák dobópakliját. Tedd ezeket a lapokat a húzópakli tetejére.

3. HOMÁLYKÁRTYÁK HÚZÁSA

Tedd a homálypakli legfelső lapját képpel felfelé a pakli mellé. A felfordított lap 2 különböző részből áll. A pakli tetején pedig vagy egy vörös zászló **A**, vagy egy fekete lobogó **B** látható.

A felfordított kártyának csak a felét hajtsd végre! Ha a pakli tetején lévő lapon egy vörös zászló látható, akkor a felfordított kártya felső részét hajtsd végre. Ha a pakli tetején egy fekete lobogó található, a felfordított kártya alsó részét kell végrehajtanod.

Mindezt annyiszor tedd meg, amennyi a fenyegetés aktuális értéke a fenyegetéssávon. A homálykártyákat tedd a tábla végrehajtás részére **C**, hogy számon tudd tartani, mennyit húztál fel. Miután az adott kör összes homálykártyáját végrehajtottad, tedd át azokat a dobópaklira **D**.



Hajtsd végre a tetejét: VONULÁS

Hajtsd végre az alját: ERŐSÍTÉS



→ VONULÁS

Mozgass minden homály sereget a megjelölt hadi útvonalon 1 mezőt előre. A hadi útvonalak egy piros homály helyszínről indulnak, és egy színes nyíl mentén egy menedékbe érkeznek.

A mozgást a hadi útvonalon elől álló homály seregekkel kezd, majd a vonal mentén visszafelé következő seregekkel folytat, és így tovább, amíg az adott hadi útvonalon lévő minden homály sereggel léptél 1-et.

A homály seregek akkor is vonulnak, ha egy helyszínen tartózkodnak szövetséges sereggel.

Ha az adott hadi útvonalon nincsenek homály seregek, akkor ez a hatás nem érvényesül.

A megjelölt hadi útvonal végén álló homály seregek nem vonulnak tovább (de ha egy helyszínen tartózkodnak szövetséges sereggel, akkor **csatadobásra** kerül sor).



Csatadobások végrehajtása:

A homály seregek vonulása után hajtsd végre **csatadobást** az adott hadi útvonal minden olyan helyszínén, ahol homály és szövetséges seregek egyaránt találhatók. A csatadobásokat kezd a hadi útvonal elején, és haladj visszafelé a vonal mentén (lásd Csatadobás a 13. oldalon).

Egy menedék elvesztése:

Ha homály seregek állnak egy menedéken úgy, hogy nincs ott egyetlen szövetséges sereg sem, azt elfoglalják, és mostantól homály erődítmény lesz. Takarjátok le a menedéket egy homály erődítmény jelzővel (vagy vegyétek le a menedékjelzőt), és elveszítetek 3 reményt.



Példa: Ez a hadi útvonal Móriából indul és a zöld hadi útvonal mentén haladva Völgyzugolyban ér véget. (A példa a következő oldalon folytatódik.)



Példa Vonulásra: Először a Móriából Volgyzugolyba vezető zöld hadi útvonal mentén minden homály sereg Vonul 1 lépést.

- 1 A Szeles-dombokon álló 2 homály sereg Volgyzugolyba Vonul, és csatlakozik a már ott lévő 1 homály sereghöz.
- 2 Ezután a Magyalföldön lévő 1 homály sereg Vonul Tharbadba.
- 3 Végül a Móriában lévő 4 homály sereg Vonul Magyalföldre.
- 4 A már Volgyzugolyban lévő homály sereg nem Vonul tovább, mivel a zöld hadi útvonal végére ért. A Dúnföldön lévő homály seregek nem Vonulnak tovább, mert ők nem a Móriából Volgyzugolyba vezető zöld hadi útvonalon tartózkodnak.

Hajtsátok végre a csatadobásokat, és nézzétek meg, elveszett-e bármelyik menedék.

- 5 Hajtsátok végre egy csatadobást Volgyzugolyban 3 (minden ott lévő homály sereg után 1) csatakockával.
- 6 A dobás eredménye , és .
- 7 A játékosok levesznek 2 homály sereget, és leveszik az utolsó tünde sereget is. Mivel van a helyszínen homály sereg, és nincs szövetséges sereg, a menedéket elfoglalják. A játékosok feltesznek egy homály erődtímeny jelzőt Volgyzugolyra, és elveszítenek 3 reményt.



ERŐSÍTÉS

Tegyél fel 1 homály sereget a jelzett helyszínre. Nincs korlátozva, hogy egy helyszínen mennyi homály sereg tartózkodhat egyszerre.

Ha nincs elegendő homály sereg a készletben, elveszítetek 1 reményt minden olyan sereg után, amit nem tudtatok feltenni.

Ha a megjelölt helyszínt már elfoglaltatok (vagyis most már menedék), ne tegyetek fel homály sereget.

Csatadobások végrehajtása:

Ha van az adott helyszínen szövetséges sereg, csatadobásra kerül sor. (Lásd Csatadobás a 13. oldalon.)

Különleges utasítások:

Ezután hajtsd végre a kártya alsó részén látható utasításokat. Három különböző hatás létezik:



Mozgasd Szauron szemét abba a régióba, ahol Frodó tartózkodik (16 kártya). Ha Szauron szeme már Frodó régiójában van, **dobj keresést.**



Mozgass 2 nazgûlt közelebb Frodóhoz (16 kártya). Mozgasd a Frodóhoz legközelebbi 2 nazgûlt (a Frodóval egy régióban tartózkodó nazgûlokat nem számítva) egyesével 1-1 lépéssel közelebb Frodóhoz.



Mozgass 3 nazgûlt Mordorból abba a régióba, ahol Szauron szeme van (16 kártya). Tegyél át Mordorból 3 nazgûlt közvetlenül abba a régióba, ahol Szauron szeme van. Egyesével vedd le őket Mordorból. Ha Mordor üres, akkor egyesével vedd le őket abból a régióból, ahol a legtöbb nazgûl tartózkodik (Szauron szemének régióját kivéve). Ha Szauron szeme Mordorban van, tegyél vissza 3 nazgûlt Mordorba abból a régióból, ahol Mordoron kívül a legtöbb nazgûl található.

Több lehetséges kimenetel: ha egy különleges utasításnak több lehetséges kimenetele is van, akkor ezek közül a soron lévő játékos választ. Például, ha egy nazgûl több lehetséges útvonalon is mozoghat, az útvonalat a soron lévő játékos választja ki.

1. példa Erősítésre: először tegyél fel egy homály sereget Rhûnba. Ezután, mivel van szövetséges sereg Rhûnban, ott csatadobásra kerül sor. 1 csatadobással dobj (minden ott lévő homály sereg után 1-gyel). Végül hajtsd végre a különleges utasítást, és mozgass 3 nazgûlt Mordorból oda, ahol Szauron szeme van, az alábbiak szerint:

- 1 Először a Mordorban lévő 1 nazgûlt mozgassd közvetlenül Gondorba (a régióba, ahol Szauron szeme van). Mivel ezután Mordorban nem marad nazgûl, a maradék 2-t más, az éppen legtöbb nazgûlral rendelkező régióból kell átmozgatni. Rohanban 4 nazgûl van, Suhatagban 3, Rhudaurban pedig 1.
- 2 Mivel most Rohanban van a legtöbb nazgûl, a második nazgûlt innen kell átmozgatni Gondorba. Ezután mind Rohanban, mind Suhatagban 3 nazgûl marad.
- 3 A harmadik nazgûlt vagy Rohanból, vagy Suhatagból kell átmozgatni Gondorba (ezt a soron lévő játékos dönti el).



2. példa Erősítésre: a játékosok korábban elfoglalták Vasudvardot, tehát menedék lett, így nem kerül új homály sereg Vasudvardra. A különleges utasítást (2 nazgûl közelebb mozgatása Frodóhoz) hajtsátok végre az alábbiak szerint:

- 1 Frodó Eriadorban tartózkodik, a hozzá legközelebbi nazgûl a Kódhegységben van. A nazgûl 1 régióval közelebb mozog Frodóhoz, vagy Enedwaithba, vagy Rhudaurba (a soron lévő játékos dönti el).
- 2 A következő legközelebbi nazgûlok Rhovanionban és Haradwaithban vannak, úgyhogy a két régió közül az egyikből 1 nazgûl 1 régióval közelebb mozog Frodóhoz. (A soron lévő játékos dönti el, hogy Rhovanionból Rohanba vagy Haradwaithból Gondorba mozgat egy nazgûlt.)



KÜLÖNLEGES HOMÁLYKÁRTYÁK

A Harci dobok és a Szarumán fogaskerekei kártyák másképp működnek, mint a többi homálykártya. Ha e két kártya egyikét húzzátok fel, Vonulás vagy Erősítés helyett hajtsátok végre a kártyára írtakat.



GYŐZELEM ÉS VERESÉG

A játékosok akkor győznek, ha Frodónak sikerül teljesítenie Az Egy Gyűrű elpusztítása küldetést.

Ha Frodó elveszíti minden reményét (vagyis a reményjelölő eléri a reménysáv 0-s mezőjét), a játékosok veszítenek.

KÜLDETÉSEK TELJESÍTÉSE

A küldetések teljesítéséhez szükséges feltételek az egyes kártyákon szerepelnek. Amint a feltételek teljesültek, hajtsátok végre a kártyára írt **Amikor a küldetés teljesül** részt, majd fordítsátok le a küldeteskártyát.

Az Egy Gyűrű elpusztítása küldetést csak akkor teljesíthetitek, ha már az összes többi küldetést teljesítettétek.

REMÉNY ELVESZTÉSE

Reményt alapvetően az alábbiak miatt veszíthettek:

- Ha keresésnél eredményt dobtok (minden dobott szimbólumért elveszítetek 1 reményt).
- Ha Az ég elsötétül kártyát húztok úgy, hogy Szauron szeme abban a régióban van, ahol Frodó (elveszítetek 2 reményt).
- Ha homály seregek elfoglalnak egy menedéket (elveszítetek 3 reményt).
- Ha fel kell tennetek egy homály sereget, de már nincs több a készletben (minden hiányzó seregért elveszítetek 1 reményt).
- Ha játékoskártyát kell húznotok, de már nincs több a pakliban (minden hiányzó kártyáért elveszítetek 1 reményt).

REMÉNY SZERZÉSE

Ha elfoglaltok egy homály erődítményt, szereztek 2 reményt. Küldetésekkel és bizonyos képességekkel is szerezhetek reményt. Ha a reményjelölő a sáv legfelső mezőjén áll, nem tudtok több reményt szerezni.

PONTOSÍTÁSOK

IDŐZÍTÉS

- Az események többsége és a szereplők egyes képességei bármikor használhatók. Ezek az események és képességek bármelyik játékos körében használhatók, kivéve keresés, csatadobás, egy másik szereplőkéesség vagy kártya végrehajtása közben, hacsak a képesség vagy esemény ezt kifejezetten lehetővé nem teszi. Nem játszatsz ki például eseményt addig, amíg egy homálykártya összes lépését végre nem hajtottad (de kijátszatsz egy eseményt, mielőtt a következő homálykártyát felhúznád).
- Az ég elsötétül kártyákat és a homálykártyákat a felhúzásuk után azonnal végre kell hajtani.
- Ha egy csatadobás, egy akció, vagy bármely más hatás végrehajtása után egy menedékben van homály sereg, és nincs szövetséges sereg, elveszítetek 3 reményt, és a menedékből homály erődtítmény lesz.
- Ha két hatás egyszerre történik meg, a játékosok döntenek, hogy azokat milyen sorrendben hajtják végre.

KÁRTYÁK

- A két szereplőd osztozik a kezekben tartott kártyákon (és a jelzőiden). Szerezhetsz egy kártyát (vagy jelzőt) egy szereplőddel, hogy azt utána a másik szereplőddel használd.
- A kártyákon lévő szimbólumokat bármelyik helyszínen használhatod, nem csak a kártyán szereplő régióban. Ez a régió csak egyes akciók és a szereplők némely képességének végrehajtásakor számít.
- A kártyáitokat tartsátok magatok előtt képpel felfelé, hogy azokat mindenki lássa.
- Csak a játékoskártyák számítanak bele a kézben tartható 7 lapba.
- Bármikor átnézhetitek a játékoskártyák és a homálykártyák dobópakliját. Nem nézhetitek meg a homálykártyák húzópaklijában lévő kártyák hátlapját (a legfelső lapot kivéve).

CSATADOBÁS

- Ha egy játékos **Támadás** akciót hajt végre, mozgassátok át Szauron szemét. Ha a csata egy Az ég elsötétül vagy egy homálykártya hatására tör ki, ne mozgassátok Szauron szemét. Akkor sem kell mozgatni, ha más képességek segítségével vesztek le homály seregeket.
- Egy csata helyszínén tartózkodó minden szereplő elkölthet a csatakockák dobása után  -t és  -t, hogy befolyásolja a csata kimenetelét. Miután  -t költöttél, hogy újradobj a kockákkal, ismét költhetsz  -t egy újabb újradobásra.
- Ha olyan helyszínről kell szövetséges sereget levenni, ahol több különböző szövetséges sereg (akár gondori, rohír, tünde vagy törp) található, a soron lévő játékos dönti el, hogy ezek közül melyiket veszi le.
- Ha több szövetséges vagy homály sereget kellene levenned, mint amennyi egy adott helyszínen található, a többletet hagyd figyelmen kívül.
- Nem hajthatsz végre **Támadás** akciót olyan helyszínen, ahol nincs homály sereg.
- Amikor **Támadás** akciót hajtasz végre, legalább 1 csatakockával dobnod kell.

KERESÉS

- Amikor Frodó felhúzza a gyűrűt, elveszít 1 reményt, Szauron szeme átmozog Frodó régiójába, majd dobjatok keresést úgy, hogy figyelmen kívül hagyjátok a helyszínen található homály seregeket. A nazgûlokat ne hagyjátok figyelmen kívül.
- Minden olyan szereplő, aki egy helyszínen tartózkodik Frodóval, a keresésdobás után költhet  -t, hogy befolyásolja az eredményt. Miután  -t költöttél arra, hogy újradobj a kockákkal, ismét költhetsz  -t egy újabb újradobásra.

A KÖVETKEZŐ JÁTÉK

Próbáljátok ki a szereplők, küldetések, események és Az ég elsötétül kártyák különböző kombinációit.

Ne essetek kétségbe, ha elveszítetek egy játékot – próbáljátok meg újra! Ha mindig könnyedén győzedelmeskedtek a bevezető és az alap nehézségi szinteken, próbáljátok ki a hősie, az eposzi és a legendás nehézségi szinteket. Minden nehézségi szint eltérő mennyiségű Az ég elsötétül kártyát és küldetést használ.

Nehézség	Az ég elsötétül	Küldetés
Bevezető	4	4
Alap	5	4
Hősies	5	5
Eposzi	6	5
Legendás	6	6

Megjegyzés: ha egy- vagy kétszemélyes játékban olyan küldeteskártyát húztok, amihez a megengedettnél több szereplőre lenne szükség (összesen 4 szereplőre egy kétszemélyes vagy összesen 5 szereplőre egy egyszemélyes játékban), keverjétek meg a küldeteskártyákat, és húzzatok újakat.

JAVASOLT ÖSSZEÁLLÍTÁSOK

Az alábbiakban javaslunk néhány küldetescsomagot a különböző nehézségi szintekhez.

Bevezető/alap (4 küldetés)

- **Az első játék:** A tündék áldásának megszerzése; „Szarumán, a botod kettétört”; Kihívás Szauronhoz; Az Egy Gyűrű elpusztítása
- **A sötétség féken tartása:** Küzdelem a Balroggal; Az eszközök teljesítése a kötelességükért; Umbar leigázása; Az Egy Gyűrű elpusztítása

Hősies/eposzi (5 küldetés)

- **Rohan lovasai:** Vágta a rohani lovasokkal; Théoden elméjének felszabadítása; Freca örökösei; „Nem akarok többé harcos leány lenni”; Az Egy Gyűrű elpusztítása
- **A tündék sorsa:** „Ez már a hatodik!”; Arwen lobogót bont; A tárnák feltörése; Fény a Bakacsinerdőben; Az Egy Gyűrű elpusztítása
- **A helytartó fiai:** Boromir visszaszerzi a becsületét; Átkelés az Anduinon; Denethor megdöntése; Behatolás Minas Morgulba; Az Egy Gyűrű elpusztítása

Legendás (6 küldetés)

- **Aprónépek nagy hősei:** Bosszú Balinért!; A homály elűzése a törp földekről; A kósza felszabadítják Eriadort; A hobbitok hűségét esküsznek; A Banyapók odúja; Az Egy Gyűrű elpusztítása



EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

Ha egyedül játszol, 4 szereplővel kell segítened Frodót és Samut.

ELŐKÉSZÜLETEK

A játékot az általános szabályok szerint készítsd elő, az alábbi eltérésekkel:

1. Tedd a Frodó és Samu szereplőkártyát a tábla mellé;
2. Sorsolj 4 másik szereplőkártyát, és ezeket tedd képpel felfelé magad elé egymás mellé. Ha most játszol először a játékkal, válaszd Trufát és Pippint, Éowynt, Legolast és Gandalfot;
3. Tedd az egyszemélyes jelölőt  a bal szélső szereplőkártyára;
4. Tedd az összes játékban lévő szereplő bábuját a neki megfelelő kezdőhelyszínre (lásd a 7. oldalon).



A JÁTÉK MENETE

A körödben azzal a szereplővel, amelyiken az egyszemélyes jelölő található, 4 akciót hajthatsz végre.

Az első körödben ez a bal szélső szereplő lesz. Ennek a szereplőnek az akciói előtt vagy után végrehajthatsz 1 bónusz akciót Frodóval és Samuval.

Miután végrehajtottad az összes akciót, a szokott módon folytasd a körödet. (Húzz 2 játékkártyát, majd hajts végre a fenyegetésszintnek megfelelő mennyiségű homálykártyát.)

Ezután mozgasd a jelölőt jobbra, a sorban következő szereplőre. Miután mind a 4 előtted lévő szereplő sorra került, a jelölőt tedd vissza a bal szélső szereplőre.

Mivel a jelölő sosem kerül Frodóra és Samura, ők sosem hajthatnak végre 4 akciót.

Az 5 szereplőd osztozik a kezekben lévő kártyákon és a készletében lévő jelzőkön.

AKCIÓK

Egyszemélyes játék során az alábbi két akció kicsit másként működik:



FELKÉSZÜLÉS

A **Felkészülés** akció végrehajtásakor a szereplődnek menedékben és a kártyán látható régióban kell tartózkodnia.

- ☛ **Megjegyzés:** vannak olyan régiókártyák, amikkel nem tudsz **Felkészülést** végrehajtani, mivel azokban a régiókban nincs menedék.



SZÖVETSÉG

Egyszemélyes játék során ne használd a **Szövetség** akciót, mivel a szereplőid osztoznak a kezekben tartott kártyákon.

Tipp

Bár Frodó és Samu alapvetően egy körben csak 1 akciót hajthat végre, a többi szereplő **Utazhat** velük együtt, hogy ezzel meggyorsítsd az útjukat a Végzet hegye felé.

Példa Felkészülésre: Legolas Thranduil királyságában (egy bakacsinerdei menedékben) tartózkodva eldobja Bakacsinerdó  régiókártyáját, hogy szerezzen egy  jelzőt.

KÉSZÍTŐK

Tervező: Matt Leacock

Z-MAN GAMES

Stúdióvezető: Mike Hummel

Fejlesztő: Kevin Ellenburg

Kreatív vezető: Bree Woodward

Művészeti vezető: Jay Hernishin

Grafika: Jay Hernishin, Randy Delven, Sam Shimota, Tony Mastrangeli, Katherine Boils, David Ardila, Preston Wing

Figuratervező: Luigi Terzi

Borítóterv és illusztrációk: Cory Godbey

Térképrajzoló: Jared Blando

Gyártásfelelős: Guadalupe Gonzalez, Ellie Gentry

Az angol kiadás lektora: Dan Varrette

Marketing: Krystal Rose, Preston Wing

Mérnöki tervező: David Killing

3d renderelés: Jon „Jags” Nee

A Z-MAN CSAPATA

Bryan Bornmueller, Randy Delven, Kevin Ellenburg, Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin, Mike Hummel, Krystal Rose, Preston Wing, Bree Woodward, Jorge Zhang

KÜLÖN KÖSZÖNET

Justin Anger, Michael Blomberg, Teresa Dery, Halley Feil, Pete Fenlon, Emily Frenchik, Austin Litzler, Luke Peterschmidt, Alex Schlee, Jacinda Wilson

A tervező külön köszönete

Tom Lehmann, Paolo Mori, Rich Fulcher, Randy Hoyt, Brent Lloyd, Corey Thompson

A játéktesztek szervezői

Joe Babbitt, Miguel Gonzalez, David Gourevitch, David Ha, Emile de Maat, Jonathan Westfall

ASMODEE NORTH AMERICA

Licencfelelős: Ariel Didier

Licencengedélyek: Kaitlin Souza

Lincenckoordinátor: Emerald Thompson, Kira Hartke

A JÁTÉK TESZTELŐI

Mario Acanda, Scott Alden, Anissa Alexander, Gabriel Anderson, Jeff Anderson, Stephen P. Anderson, Nicole Arnold, Alan Aspinwall, Natalie Aspinwall, Maxwell Barber, Jocelyn Becker, Carolina Blanken, Martin Bouchard, Noah Bowlin, Brad Boyer, Cheryl Boyer, Stephen Buonocore, Andrew Camner, Nick Catalan, Leslie Chan, Sean Cheng, Lauren Christman, Gregory Cole, Heather Cunnane, Laurence Cunnane, Lincoln Damerst, Cabel Dawson, Tim DeJonge, Alain Duboust, Olin Edwards, Christine Ellenburg, Caprice Esmas, Kelsey Fahland, Chris Farrell, Kim Farrell, Marieke Franssen, Emily Franzini, Rich Fulcher, Owen Gage, Elliott Gold, Alma Gonzalez, Eliseo Gonzalez, Ashley Goolsby, Justin Goolsby, Joe Gracyk, Sophie Gravel, Lillian Gray, Carter Greene, Benjamin Griebner, Christina Ha, Frey Hackbarth, Colin Haine, Kira Haine, Phillip Haine, Karl Halvorson, Beth Heile, Emily Herold, Anita Hilberdink, Jonathan Hinds, Lionel Honda, Garrett Hoyt, Randy Hoyt, Dan “Shoe” Hsu, Trisha Huang, Wei-Hwa Huang, Kris Hunt, Simon Hunt, Ken Jenkins, Aimee Johanan, Erik Jordheim, Dylan Keitz-Playford, Ian Klein, John Knoerzer, Karolina Krajewska, Alex Lake, Anna Leacock, Colleen Leacock, Donna Leacock, Marcel LeClair, Andy Lee, Hana Lee, Tom Lehmann, Albert Leo, Jason Levine, Scott Lewis, Cindy Liu, Brent Lloyd, Dan Luxenberg, Julie Luxenberg, Kody Lyons, Jonathan Madison, Sarah Madison, Shalin Mehta, Matteo Menapace, Jane Miller, Matt Monasch, Zachary Moore, Chris Nappier, Tawnya Nappier, Siew Siang Neo, Kayla Nimis, Sam Nixon, André Nordstrand, Kevin O’Hare, Debbie Ohi, Devin Pariseau, Luke Peichel, Bill Phillips, Nikki Pontius, Femke Prins, Analese Steverson Pugh, Jeff Ridpath, Xavier Rodriguez, Joseph Roso, Marcus Round, Anthony Rubbo, Akash Salgamay, Chrissy Saul, Breyana Scales, Vera van Schaijk, Tim Scheller, Greg Sherman, Marissa Smith, Ken Starzer, Steven Stenzel, Brenden Sussman, Chris Talbot, Daniel Thirman, Shruti Thombare, Corey Thompson, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Ken Tidwell, Lisa Towell, Tom Twedell, Brian Villanueva, Simon Weinberg, Amanda “Panda8ngel” Wong, Jonathan Yu, Michelle Zentis

A MAGYAR KIADÁS MUNKATÁRSAI

Bence Domonkos, Horváth Lajos, Kohári Zsolt, Nagy Levente

SZIMBÓLUMOK



Barátság

- Költs el 1-et **Toborzáskor**, hogy feltegyél 1 -et egy , , vagy helyszínre.



Bátorság

- Költs el 1-et egy csatadobáskor, hogy levegyél 1 -et.
- Költs el 3-at **Elfoglaláskor**.



Lopakodás

- Költs el 1-et, amikor Frodóval **Utazol**, hogy ne kelljen keresést dobnod.



Ellenállás

- Költs el 1-et, hogy újradobj 1 -t.
- Költs el 1-et, hogy újradobj 1 -t.

EGYÉB SZIMBÓLUMOK

	Menedék		Remény		Kereséskocka
	Homály erősítmény		Kétségbeesés		Elsurransz
	Szauron szeme		Fenyegetésjelölő		Kimerülsz
	Nazgûl		Reményjelölő		Felfedeztek
	Homály sereg		Egyszemélyes jelölő		Hazahívás
	Szövetséges sereg		Homály helyszín		Csatakocka
	Törp sereg		Törp helyszín		Megfutamodás
	Tünde sereg		Tünde helyszín		Kölcsönös veszteségek
	Rohír sereg		Rohír helyszín		Túlerő
	Gondori sereg		Gondori helyszín		Nazgûl

ELŐKÉSZÜLETEK

JÁTÉKOSKÁRTYÁK

Játékosok száma	Események	Kezdőlapok száma
5 játékos	9	2
4 játékos	7	2
3 játékos	6	3
2 játékos	6	4
1 játékos	5	4

NEHÉZSÉG

Nehézségi szint	Az ég elsötétül	Küldetések
Bevezető	4	4
Alap	5	4
Hősies	5	5
Eposzi	6	5
Legendás	6	6