



PÁRBAJ/VIADAL (2/3 JÁTÉKOS)

A JÁTÉK EGY FORDULÓJA

2 játékos: Gandalf, Boszorkányúr.

3 játékos: Gandalf, Boszorkányúr, Szarumán.

1. HELYSZÍNFÁZIS (8. OLDAL)

A kezdőjátékos aktíváé egy csatateret, majd egy utat.

2. AKCIÓFÁZIS (10. OLDAL)

A játékosok a kezdőjátékossal kezdve egymás után sorra kerülnek, és akciót hajtanak végre vagy passzolnak, amíg egymás után mindenki nem passzolt.

3. HARCFAZIS (14. OLDAL)

Az aktív csatatereken és úton harcra kerül sor.

4. GYŐZELEM ELLENŐRZÉSE

(8. OLDAL)

5. LAPHÚZÁS FÁZIS (21. OLDAL)

2 játékos: Gandalf 4, a Boszorkányúr 6 kártyát húz.

3 játékos: Gandalf 6, minden Homály játékos 4 kártyát húz.

Ezután a következő játékos vegye el a kezdőjátékos-jelölőt.

GYŰRŰJELÖLŐ

2 játékos: Fordulónként egyszer egy akcióként használhatod a Gyűrűjelölődet, hogy felhúzd a húzópaklid legfelső 3 lapját. Ezután el kell pusztítanod 1 lapot a kezedből, majd el kell dobnod 1 lapot a kezedből. Emlékeztetül fordítsd át a gyűrűjelölődet a másik oldalára.

3 játékos: Gandalf ugyanúgy, mint 2 játékos esetén. A Homály ugyanúgy, mint a Trilógia játékváltozatban.

AKCIÓK

- 1 kártya **kijátszása** a kézben tartott lapok közül (egy másik lap eldobásáért).
- 1 karakter vagy sereg **átmozgatása** a tartalékból egy aktív útra vagy csataterre.
- 1 kártya **eldobása** a kézben tartott lapok közül.
- **Ritkítás**, vagyis 2 kártya elpusztítása a kézben tartott lapok közül, majd 1 lap húzása.
- Egy játékban lévő, „használható az akciódat arra...” hatású kártya **aktíválása**.
- A **Gyűrűjelölő** eldobása és lapok húzása.

Akció végrehajtása helyett passzolhatsz, ha:

- A kezekben lévő lapok száma nem haladja meg az megtartható kártyáid számát; **VAGY**
- a kezekben lévő lapok száma kevesebb, mint bármelyik ellenfél játékosnak.



CSATATÉR
TÁMADÁS



CSATATÉR
VÉDELEM



HADVEZETÉS
TÁMADÁS



HADVEZETÉS
VÉDELEM



ÚT
TÁMADÁS



ÚT
VÉDELEM



TRILÓGIA

A JÁTÉK EGY FORDULÓJA

A játékosok sorrendje:

Fródó, Boszorkányúr,
Aragorn, Szarumán.

1. HELYSZÍNFÁZIS (8. OLDAL)

A kezdőjátékos aktívál egy
csatateret, majd egy utat.

2. AKCIÓFÁZIS (10. OLDAL)

A játékosok a kezdőjátékossal
kezdve egymás után sorra
kerülnek, és akciót hajtanak végre
vagy passzolnak, amíg egymás
után mindenki nem passzolt.

3. HARCFAZIS (14. OLDAL)

Az aktív csatatereken és úton
harcra kerül sor.

4. GYŐZELEM ELLENŐRZÉSE

(18. OLDAL)

Ellenőrizték, hogy valamelyik
oldal elérte-e a győzelmet.

5. LAPHÚZÁS FÁZIS (20. OLDAL)

Minden Szabad népek játékos
3, minden Homály játékos 4
kártyát húz.

**Ezután a következő játékos
vegye el a kezdőjátékos-jelöltöt.**

GYŰRŰJELŐLŐ

A játék során egyszer, egy
akcióként eldobható a
Gyűrűjelölődet, hogy húzz 2
lapot. A játék végén a fel nem
használt Gyűrűjelölők 1 győzelmi
pontot érnek.

AKCIÓK

- 1 kártya **kijátszása** a kézben tartott lapok közül (egy másik lap eldobásáért).
- 1 karakter vagy sereg **átmozgatása** a tartalékból egy aktív útra vagy csataterre.
- 1 kártya **eldobása** a kézben tartott lapok közül.
- **Ritkítás**, vagyis 2 kártya elpusztítása a kézben tartott lapok közül, majd 1 lap húzása.
- Egy játékban lévő, „használható az akciódat arra...” hatású kártya **aktíválása**.
- A **Gyűrűjelölő** eldobása és lapok húzása.

Akció végrehajtása helyett passzolhatsz, ha:

- A kezekben lévő lapok száma nem haladja meg a megtartható kártyáid számát; **VAGY**
- a kezekben lévő lapok száma kevesebb, mint bármelyik ellenfél játékosnak.



DÚNADÁN



TÓRP



TÜNDE



HOBBIT



ROHAN



MÁGUS



VASÚVARD SZÖRNYETEG



MORDOR



DÉLFÖLDE

PÁRBAJ/VIADAL (2/3 JÁTÉKOS)

A JÁTÉK EGY FORDULÓJA

2 játékos: Gandalf, Boszorkányúr.

3 játékos: Gandalf, Boszorkányúr, Szarumán.

1. HELYSZÍNFÁZIS (8. OLDAL)

A kezdőjátékos aktivál egy csatateret, majd egy utat.

2. AKCIÓFÁZIS (10. OLDAL)

A játékosok a kezdőjátékosal kezdve egymás után sorra kerülnek, és akciót hajtanak végre vagy passzolnak, amíg egymás után mindenki nem passzolt.

3. HARCFAZIS (14. OLDAL)

Az aktív csatatereken és úton harcra kerül sor.

4. GYŐZELEM ELLENŐRZÉSE

(18. OLDAL)

5. LAPHÚZÁS FÁZIS (21. OLDAL)

2 játékos: Gandalf 4, a Boszorkányúr 6 kártyát húz.

3 játékos: Gandalf 6, minden Homály játékos 4 kártyát húz.

Ezután a következő játékos vegye el a kezdőjátékos-jelölőt.

GYŰRŰJELÖLŐ

2 játékos: Fordulónként egyszer egy akcióként használhatod a Gyűrűjelölődet, hogy felhúzd a húzópaklid legfelső 3 lapját. Ezután el kell pusztitanod 1 lapot a kezedből, majd el kell dobnod 1 lapot a kezedből. Emlékeztetül fordítsd át a gyűrűjelölődet a másik oldalára.

3 játékos: Gandalf ugyanúgy, mint 2 játékos esetén. A Homály ugyanúgy, mint a Trilógia játékváltozatban.

AKCIÓK

- 1 kártya **kijátszása** a kézben tartott lapok közül (egy másik lap eldobásáért).
- 1 karakter vagy sereg **átmozgatása** a tartalékból egy aktív útra vagy csataterre.
- 1 kártya **eldobása** a kézben tartott lapok közül.
- **Ritkítás**, vagyis 2 kártya elpusztítása a kézben tartott lapok közül, majd 1 lap húzása.
- Egy játékban lévő, „használható az akciódat arra...” hatású kártya **aktiválása**.
- A **Gyűrűjelölő** eldobása és lapok húzása.

Akció végrehajtása helyett passzolhatsz, ha:

- A kezekben lévő lapok száma nem haladja meg az megtartható kártyáid számát; **VAGY**
- a kezekben lévő lapok száma kevesebb, mint bármelyik ellenfél játékosnak.



CSATATÉR
TÁMADÁS



CSATATÉR
VÉDELEM



HADVEZETÉS
TÁMADÁS



HADVEZETÉS
VÉDELEM



ÚT
TÁMADÁS



ÚT
VÉDELEM



TRILÓGIA

A JÁTÉK EGY FORDULÓJA

A játékosok sorrendje:

Frodó, Boszorkányúr,
Aragorn, Szarumán.

1. HELYSZÍNFÁZIS (8. OLDAL)

A kezdőjátékos aktívál egy csatateret, majd egy utat.

2. AKCIÓFÁZIS (10. OLDAL)

A játékosok a kezdőjátékossal kezdve egymás után sorra kerülnek, és akciót hajtanak végre vagy passzolnak, amíg egymás után mindenki nem passzolt.

3. HARCFAZIS (14. OLDAL)

Az aktív csatatereken és úton harcra kerül sor.

4. GYŐZELEM ELLENŐRZÉSE

(18. OLDAL)

Ellenőrizték, hogy valamelyik oldal elérte-e a győzelmet.

5. LAPHÚZÁS FÁZIS (20. OLDAL)

Minden Szabad népek játékos 3, minden Homály játékos 4 kártyát húz.

Ezután a következő játékos vegye el a kezdőjátékos-jelölőt.

GYŰRŰJELŐLŐ

A játék során egyszer, egy akcióként eldobhatod a Gyűrűjelölődet, hogy húzz 2 lapot. A játék végén a fel nem használt Gyűrűjelölők 1 győzelmi pontot érnek.

AKCIÓK

- 1 kártya **kijátászása** a kézben tartott lapok közül (egy másik lap eldobásáért).
- 1 karakter vagy sereg **átmozgatása** a tartalékból egy aktív útra vagy csataterre.
- 1 kártya **eldobása** a kézben tartott lapok közül.
- **Ritkítás**, vagyis 2 kártya elpusztítása a kézben tartott lapok közül, majd 1 lap húzása.
- Egy játékban lévő, „használható az akciódat arra...” hatású kártya **aktíválása**.
- A **Gyűrűjelölő** eldobása és lapok húzása.

Akció végrehajtása helyett passzolhatsz, ha:

- A kezekben lévő lapok száma nem haladja meg a megtartható kártyáid számát; **VAGY**
- a kezekben lévő lapok száma kevesebb, mint bármelyik ellenfél játékosnak.



DÚNADÁN



TÓRP



TÜNDE



HOBBIT



ROHAN



MÁGUS



VASUDVARD SZÖRNVETEG



MORDOR



DÉLFÖLDE