



A Gyűrűk Ura

A Gyűrű Szövetsége

Kooperatív kártyajáték

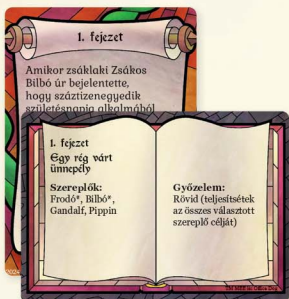
A *Gyűrű Szövetsége* kooperatív ütésvivős kártyajáték 1–4 játékos számára, amelyben 18 fejezeten keresztül élhetitek át J. R. R. Tolkien klasszikus történetének első részét.

Mik azok az ütésvivős játékok? Az ütésvivés egy szabályrendszer, ami több klasszikus kártyajátékban (például a snapszerben, fekete macskában, bridzsben vagy ultiban) is megjelenik. Egy ütés abból áll, hogy minden játékos kijátszik egy lapot a kezéből az asztal közepére. Az egyik játékos elnyeri az ütést, és elviszi a lapokat.

Mik azok a kooperatív játékok? Egy kooperatív játékban a játékosoknak össze kell dolgozniuk azért, hogy minden játékos célját teljesítsék és közösen győzzenek, különben együtt veszítik el a játékot.

Mik azok a fejezetek? A fejezetek azon történetek szakaszai, amelyekből *A Gyűrű Szövetsége* felépül. A fejezetek határozzák meg, hogy a játékosoknak mely szereplőket kell használniuk, milyen különleges szabályok vannak érvényben, és milyen célokat kell teljesíteni a győzelem (és így a továbbhaladás) érdekében. A fejezetek tetszőleges sorrendben lejátszhatók, de azt javasoljuk, hogy sorban haladjatok.

Tartozékok



Az 1. fejezet kártyája



4 szereplőkártya



37 alapkártya



5 jelző fából

- 1 gyűrűjelző
- 4 csillagjelző



6 segédletkártya



A 2–18. fejezetek kártyái
(96 kártya meghatározott
sorrendben, 2 lezárt
rekeszben)

A kártyák főbb típusai

Alapkártyák



A kártya értéke

A kártya színének szimbóluma

Az alapparki összetétele:

- Domb 1–8
- Hegy 1–8
- Erdő 1–8
- Homály 1–8
- Gyűrű 1–5

Szereplőkártyák



A szereplő neve

A szereplő leírása

A szereplő célja

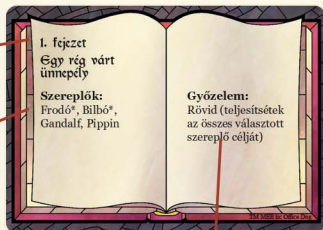
A szereplő előkészület akciója

Fejezetkártyák

A fejezet száma és címe

A fejezetben lévő szereplők

(a * jelzi, hogy a szereplőt valakinek ki kell választania)



A fejezet győzelmi feltétele

Az 1. fejezet előkészületei

- 1 Tegyétek az 1. fejezet (Egy rég várt ünnepély) kártyáját és az azon látható szereplők kártyáit az asztal közepére.



- 2 Tegyetek 1 csillagjelzőt minden olyan szereplő kártyája mellé, akinek a neve mellett a fejezetkártyán * látható.



- 3 Keverjétek meg az alapkártyák pakliját, és tegyetek 1 kártyát a pakliból képpel felfelé a fejezetkártya mellé. Ez lesz az **elveszett kártya**. Ha az elveszett kártya az 1-es gyűrű, húzzatok helyette másik lapot, az 1-es gyűrűt pedig keverjétek vissza a pakliba.



- 4 A pakli megmaradt lapjait osszátok szét a játékosok között a játékosok száma alapján. (A játékosok csak a saját lapjaikat nézhetik meg.)

- 2 játékos: 12 kártya fejenként (lásd 20. oldal)
- 3 játékos: 12 kártya fejenként
- 4 játékos: 9 kártya fejenként



- 5 Az a játékos, akinél az 1-es gyűrű van, vegye el Frodót és a gyűrűjelzőt („nem hívható gyűrű” oldalával felfelé). Az 1-es gyűrű a játékos kezében marad. A Frodó szereplőkártya játékoszámnak megfelelő oldalát használjátok (3 vagy 4 játékos).



- 6 A Frodótól balra ülő játékoskal kezdve mindenki válasszon egy szereplőkártyát. A csillagjelzővel ellátott kártyákat mindenképp választania kell valamelyik játékosnak. Vagyis Bilbót ki kell választania valakinek, de nem feltétlenül annak a játékosnak, aki először választ. **Amint minden játékos választott egy szereplőt, dobjátok el a csillagjelzőket.**

Tipp: a szereplőkártyák választásakor nézzétek meg, milyen kártyák vannak a kezetekben, és az alapján döntsetek, hogy melyik célt tudjátok könnyen teljesíteni.

- 7 A Frodótól balra ülő játékoskal kezdve minden olyan játékos, akinek a szereplőjén van (♣ ikonnal jelölt) előkészület akció, hajtsa végre az akcióját.

A csere azt jelenti, hogy a soron lévő játékos átadja 1 kártyáját képpel lefelé a megjelölt szereplőnek. A kártyát kapó játékos megnézi a lapot, a kezébe veszi, majd ad 1 lapot képpel lefelé annak, akitől lapot kapott. (Ez lehet akár ugyanaz a kártya is, mint amit kapott.)

Azok a szereplők, akik nem vesznek részt az adott fordulóban (például a Pippin kártyáján látható Trufa és Samu), nem cserélhetnek lapot. Frodó nem cserélheti el az 1-es gyűrűt.

- 8 Készen álltok a játéokra!



Ütésvívés

A játékosok kezében lévő kártyák Középfölde világát és az Egy Gyűrű arra gyakorolt befolyását jelképezik. A kártyák okos kijátszásával a játékosok együttes erővel teljesíthetik minden szereplő célját, hogy végül közösen győzzenek.

A pakli minden leosztása egy forduló, amely ütések sorozatából áll. Egy ütés minden játékos egy-egy kijátszott lapjából áll össze. Az alábbiakban az egyes kulcskifejezésekről, a kártyák kijátszásáról és az egyes ütések győztesének megállapításáról lesz szó.

Hívás: Az egyes ütések első játékosa (a hívó) kijátszik a kezéből egy tetszőleges lapot az asztal közepére. Az általa kijátszott lap színe lesz az adott ütés hívószíne (domb, hegy, erdő, homály vagy gyűrű). **Az első ütésnél Frodó a hívó.**

Színkényszer: A többi játékos a hívótól az óramutató járása szerint sorban köteles kijátszani egy-egy olyan kártyát, aminek a színe megegyezik a hívószínnel. Ez a színkényszer. Ha egy játékos nem tud a hívószínből kártyát kijátszani, bármilyen színű kártyát kijátszhat.

Ütés elvitele: Amint minden játékos kijátszott 1 kártyát az ütésbe, ellenőrizzétek, ki viszi az ütést. Az ütést az a játékos viszi, aki a legnagyobb értékű kártyát tette a hívószínből. Ez a játékos az ütött lapokat maga elé teszi egy kupacban, képpel lefelé. **Az a játékos lesz a következő ütés hívója, aki elvitte az előző ütést.**

Példa: Frodó egy 1-es dombot hív. Gandalf következik, van a kezében egy 3-as és egy 6-os domb, és mivel színkényszere van, úgy dönt, hogy a 3-as dombot játssza ki. Bilbónak nincs egy domb kártyája sem, ezért úgy dönt, hogy az 5-ös gyűrűt játssza ki. Gandalf játszotta ki a legnagyobb értékű lapot a hívószínből, így ő viszi el az ütést. A következő ütésnél Gandalf lesz a hívó játékos. (Lásd az alábbi ábrát.)



A gyűrű szín

A gyűrű alapvetően olyan, mint a többi négy szín, azzal a különbséggel, hogy csak 5 ilyen lap van (minden más színből 8), és néhány különleges szabály vonatkozik rá.



Gyűrű hívása: Addig nem hívható gyűrű, amíg valamelyik játékos egy másik ütésbe bele nem tesz egy gyűrű kártyát (mert nem volt nála lap a hívószínből, és úgy döntött, helyette gyűrű kártyát játszik ki). Erre emlékeztet az, hogy a játék kezdetén a gyűrűjelző a „nem hívható gyűrű” oldalával felfelé látható.



Miután valaki kijátszott egy gyűrű kártyát, már bármelyik játékos hívhat gyűrűt a későbbi ütésekben. Fordítsátok át a gyűrűjelzőt a másik oldalára.

Abban a valószínűtlen esetben, ha a hívó játékosnak csak gyűrű kártyák vannak a kezében, akkor is hívhat gyűrűt, ha még senki nem játszott ki gyűrűt a fordulóban.

Az Egy Gyűrű: az 1-es gyűrű a legerősebb lap a játékban. Amikor egy játékos kijátsza az 1-es gyűrűt, dönthet úgy, hogy elviszi az ütést: ha így tesz, ő viszi az ütést, függetlenül attól, hogy a többiek milyen kártyákat tesznek az ütésbe. Ha a játékos nem szeretné automatikusan elvinni az ütést, kezeljétek a lapot 1-es gyűrűként. Az 1-es gyűrű kijátszására a megszokott gyűrű kijátszási szabályok vonatkoznak.

Fontos: Csak az 1-es gyűrűvel lehet bármilyen ütést elvinni, a többi gyűrű kártya a többi laphoz hasonlóan vihet el ütéseket.

Kommunikáció

A játékosok csak olyan információkat beszélhetnek meg egymással, amelyek az előkészületek vagy a játék során mindannyiuk számára láthatók. A játékosok nem beszélhetnek a kezükben tartott lapokról, és nem is mutathatják meg azokat egymásnak. Az előkészületek során nem beszélhetik meg, ki melyik szereplőt szeretné magának, mivel ez is információval szolgálhat a többiek számára. A játékosok emlékeztethetik egymást a saját szereplőjük céljára, a különleges szabályokra, hogy hogyan állnak a céljuk teljesítésével, illetve a mindenki számára elérhető információkra, mint például az asztalon képpel felfelé lévő kártyára is.

Az elvitt ütésekért érdemes képpel lefelé, a játékosoktól arrébb tartani, hogy véletlenül se keveredjenek össze a kézben tartott lapokkal. Egyes szereplők számára hasznos lehet a céljaikhoz szükséges elvitt lapokat képpel felfelé tartani (például Frodónak a gyűrűket), de figyeljete rá, hogy ne keveredjenek össze az elvitt, a kézben lévő és a kijátszott lapok.

A szereplők céljai

Minden szereplőnek van egy célja, amit az adott szereplőt választó játékosnak teljesítenie kell a fordulóban.

A teljesített célok jelölése: amint teljesítették egy szereplő célját (és azt később már nem bukhatók el), tegyetek egy csillagjelzőt a szereplőkártyára, hogy minden játékos számára látható legyen, hogy az adott szereplő célja már teljesült.

Korai befejezés:

Ha az összes játékban lévő szereplő célját teljesítették (és már nem bukhatók el azokat), korábban is befejezhetitek a játékot, és továbbléphetek a következő fejezetre.

Akkor is befejezhetitek korábban a játékot, ha egyértelmű, hogy egy szereplő célja már nem teljesíthető.



Pippin célja teljesült, ezt jelzi a kártyájára tett csillagjelző.

Egy forduló vége

Amint minden játékos kijátszotta az összes kártyáját (Gandalfot kivéve, akinek marad 1 lap a kezében), a forduló véget ér.

Ha a fordulóban mindenki teljesítette a célját, a játékosok győznek, és ezzel teljesítik a fejezetet. Tegyétek félre az adott fejezet kártyáját, és vegyétek elő a dobozból a következő fejezet kártyáját, valamint a fejezethez szükséges további lapokat. Ha csak egyetlen játékos is elbukta a célját, mindenki veszít. Játsszátok le újra az adott fordulót, hogy megpróbáljátok teljesíteni a fejezetet.

A játékban több fejezet található, és nem valószínű, hogy egy játékkalom során az összeset végig tudjátok játszani. A dobozban lévő szalagok segítségével megjelölhetitek, hol tartotok, és később folytathatjátok a játékot.

Most játsszátok le az 1. fejezetet!



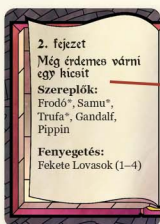
További szabályok

A későbbi fejezetek hasonlóak az elsőhöz. Minden fejezetkártyán látható, hogy mely kártyákra lesz szükség.

Az aranyszabály továbbra is érvényes: „ha egy kártyán látható szabály ellentmond a szabálykönyvnek, a kártyán látható szabály érvényes.”

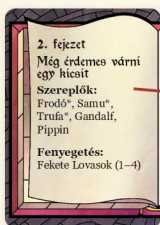
Új szereplők

Minden új fejezetben új szereplők és új kihívások várnak rátok. A korábbi fejezetek egyes szereplői játékban maradnak, mások távozhatnak, hogy később térjenek vissza.



Fenyegetés

A fenyegetéspakli jelképezi a társaság nyomában folyton ott loholó veszélyt.



Keverjétek össze a fejezetkártyán felsorolt számozott fenyegetéskártyákat, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított fenyegetéspaklit. Az előkészületek során egyes karaktereknek húzniuk vagy választaniuk kell 1 fenyegetéskártyát a pakliból. Ezt a fenyegetéskártyát képpel felfelé a szereplőkártyájuk mellé tegyék.

Abban a valószínűtlen esetben, ha az elveszett kártya értéke egyezik a fenyegetéskártyáéval, a színe pedig valamelyik karakter céljának a színével, húzzatok új fenyegetéskártyát.

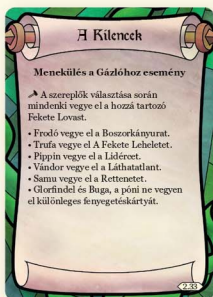
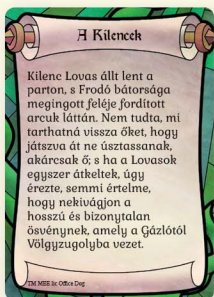
Példa: Ha az elveszett kártya a 3-as domb, Samu pedig a 3-as Fekete Lovast húzza, Samunak új fenyegetéskártyát kell húznia.



Egyes fejezetekben vannak olyan különleges fenyegetéskártyák, amelyeket nem kell belekeverni a fenyegetéspakliba, hanem valamelyik szereplőhöz kerülnek, és számukra egy extra célt vagy korlátozást jelentenek a forduló során. Ezeket a fenyegetéskártyákat csak akkor használjátok, ha a fejezetkártya erre utasít.

Események és különleges szabályok

Egyes fejezetekben vannak eseménykártyák, amelyek megváltoztatják a szabályokat. Pontosan tartsátok be az eseménykártyák szabályait az előkészületek és a játék során. Ha bármilyen kérdésetek merül fel egy esemény vagy egy fejezet kapcsán, olvassátok át a 14. oldalon található „A fejezetekről részletesen” részt.



Ajándékok

Egyes fejezetekben vannak ajándékok bizonyos szereplők számára. Ezek extra szabályokat vagy előnyöket jelentenek az előkészületek és/vagy a játék során. Az ajándékokat csak akkor használjátok, ha a fejezetkártya erre utasít, nem tarthatjátok meg azokat a későbbi fejezetekre.



Frodó távollétében

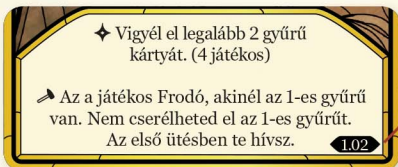
Ha Frodó nem része egy fejezetnek, az a játékos, akinél az 1-es gyűrű van, először szereplőt választ, majd a tőle balra ülő játékos következik. Mindig az a játékos veszi el a gyűrűjelzőt, akinek az 1-es gyűrűt osztottátok.

A szereplők előkészület akciójából kiderül, ki hív először.

A kártyák száma

A kártyák jobb alsó sarkában található szám jól jön, ha vissza szeretnétek állítani a kártyákat az eredeti sorrendbe, hogy újrajátszhassátok a fejezeteket.

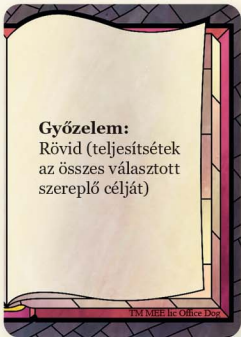
A szín pedig segíthet abban, hogy kiválogassátok azokat a kártyákat, amelyekre az „Indul a küszöbről az út...” játékváltozathoz (19. oldal) szükség van.



A kártya száma

Győzelmi feltételek

A fejezetkártyán megtalálható, hogy a fejezet hosszú vagy rövid, és hogy mik a győzelmi feltételek.



Rövid

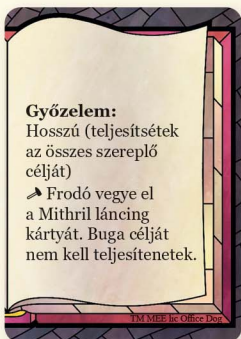
Teljesítétek az összes választott szereplő célját: Ha a játékosok teljesítik az összes választott szereplő célját, teljesítik a fejezetet, és továbbléphetnek a következő fejezetre. Ha bármelyik célt elbukják, újrajátszhatják a fejezetet.



Hosszú

Teljesítsétek az összes szereplő célját: A hosszú fejezetek több fordulón át tartanak. Ha teljesítettétek az összes választott szereplő célját, tegyétek félre ezeket a szereplőket.

Ha még nem teljesítettétek az összes szereplő célját, játsszatok egy új fordulót ebben a fejezetben. Egyes fejezetek megnevezhetnek szereplőket, akiknek a célját nem kell teljesíteni.



A következő forduló elején keverjétek meg az alappaklit, és osszátok szét a lapokat. Válasszatok szereplőket, és hajtjátok végre az adott fejezet összes előkészületét. Akár olyan szereplőt is választhattok, akinek a célja már teljesült. (Egy játékos azért dönthet egy olyan szereplő mellett, akinek már teljesült a célja, mert úgy érzi, a kezében tartott lapokkal nem tudná teljesíteni a többi szereplő célját.)

Frodót minden fordulóban használjátok, akkor is, ha már teljesült a célja.

Ha az összes, az adott fordulóra választott szereplő célját teljesítettétek, és ezzel az összes szereplő célja is teljesült, teljesítettétek a fejezetet, és továbbléphetek a következőre.

Ha a fejezet során bármikor elbuktok egy célt, az egész fejezetet elvesztitek, és előlről kell kezdenetek. A fejezetet újrajátszhatjátok a legelejéről, vagy megtarthatjátok azokat a szereplőket, akiknek a célját már teljesítettétek.

A fejezetekről részletesen

Az alábbiakban néhány extra információt találtak a fejezetekről és a szereplőkről.

1. fejezet

Pippin mindig teljesíti a célját, ha 0 ütést visz el.

2. fejezet

Pontosítás: Ha **Samu** a 3-as Fekete Lovas kártyát húzza fel, el kell vinnie a 3-as dombot. **Trufának** pontosan 1 vagy 2 ütést kell elvinnie – ha ennél többet vagy kevesebbet visz el, elbukja a célját. Megjegyzés: **Bilbó** nem vesz részt ebben a fejezetben.

3. fejezet

Gildornak nem kell elvinnie az utolsó ütést, de mindenképpen erdőt kell kijátszania.

4. fejezet

Addig játsszatok, amíg minden játékosnak el nem fogynak a lapjai; **Pufi** az utolsó néhány ütésbe nem tesz lapot. Ha **Pufi** az utolsó kártyájával elviszi az ütést, a tőle balra ülő játékos lesz az új hívó.

Egyszemélyes játék: Az előkészületek további része előtt ossz **Pufinak** 5-tel több (összesen 9) kártyát. Ne ossz **Pufinak** új lapot az egyes ütések után.

5. fejezet

Azért nem jár külön büntetés, ha Fűzfa-apó elvisz egy lapot, de megakadályozhatja, hogy egy szereplő teljesítse a célját. A 9-es Fűzfa-apó kártyára csak ebben a fejezetben van szükség. **Tomának** 3 játékos esetén 1, 4 játékos esetén pedig 2 lap marad a kezében. Az Öregerdő lapok a döntetleneket elveszítik.

Egyszemélyes játék: Az Öregerdő pakli összeállítása után készítsd elő a játékot úgy, mint más egyszemélyes játékok előtt, de a húzópakliban, amelyből húzod a kezedbe a lapokat, csak 12 lap lesz.

Kétszemélyes játék: A nyílt leosztást az alábbi ábra alapján készítsétek elő:



6. fejezet

Aranymagnak pontosan 3 ütést kell elvinnie (se többet, se kevesebbet), és ezeknek sorrendben követniük kell egymást. **Aranymag** a teljes forduló során képpel felfelé maga előtt tartja a kezében lévő lapokat, és ezekről a játékosok bármikor beszélhetnek. **Toma** kezében a forduló végére 5 kártya marad. A Buckamanók előkészületén kívül ne osszatok több elveszett lapot.

Egyszemélyes játék: a Buckamanók esemény előkészületei során vegyél ki 5 lapot a pakliból (mint a négyszemélyes játéknál), majd készítsd elő a játékot úgy, mint más egyszemélyes játékok előtt, de a húzópakliban, amelyből újrահúzod a kezedbe a lapokat, csak 16 lap lesz. **Aranymag** előkészületei során ossz neki 4 lapot a húzópakliból (így **Aranymagnak** 8 kártya lesz a kezében). A forduló hátralévő részében már nem kap több lapot.

Kétszemélyes játék: Készítsétek elő a játékot az 5. fejezet ábrája alapján. Ha a piramis **Aranymagot** irányítja, minden lapját képpel felfelé tegyétek ki, de a felső öt lap így is le lesz fedve. Ha a piramis Tomát irányítja, a Buckamanók kártyái legyenek képpel felfelé, és ne fedjenek le egy lapot sem.

7. fejezet

Papsajt Ászok más ütéseket is vihet, de az utolsó 3 ütésből 1-et mindenképp el kell vinnie ahhoz, hogy teljesítse a célját. **Alagi úr** egyik más kártya szempontjából sem számít **Frodónak** (pl. **Samu** nem cserélhet vele). Bármelyik játékos választhatja Alagi urat, nem csak az, akinél az 1-es gyűrű van. Ha Alagi úrnál van az 1-es gyűrű, elcserélheti azt.

8. fejezet

Vándor soha nem üthet annyit, amekkora értékű a fenyegetéskártyája. A Boszorkányúr és A Fekete Lehelet kártyákat ne keverjétek bele a fenyegetéspakliba.

9. fejezet

Amikor egy szereplőt kiválasztotok, megkapja a hozzá tartozó Fekete Lovast. **Vándor** megnézheti a fenyegetéskártyáját, és bejelenti, ha teljesítette a célját. **Frodó** célját csak egyszer kell teljesíteni. **Buga, a póni** egyszerre ad 1-1 lapot Frodónak és Samunak, nem egyesével. **Glorfindelnek** 1 lap marad a kezében a forduló végén.

Egyszemélyes játék: Vándor nem kapja meg a Láthatatlan különleges fenyegetéskártyát.

10. fejezet

A Fekete Lovasok fenyegetéspaklijára sem ebben, sem a későbbi fejezetekben nem lesz már szükség. **Elrond** célja nem helyettesíti a többi szereplő célját; mindkettőt teljesítenetek kell.

Kétszemélyes játék: **Elrond** előkészületei során a játékosok előbb kiválasztják a kártyáikat, majd utána megegyeznek, hogy a piramis 5 kártyája közül melyik lesz az, amit tovább adnak.

11. fejezet

Gondor kürtjének hatását végre kell hajtani. Ha **Boromir** kezében több színből egyaránt a legtöbb kártya van, minden ilyen színt meg kell neveznie. **Aragorn** az előkészületek során nem választ fenyegetéskártyát, helyett **A kettétört kardot** használja

Egyszemélyes játék: ne használd Gondor kürtjét.

12. fejezet

A Szarumán esemény szempontjából az 1-es gyűrű 1-es kártyának számít. Azok a **Gwaihir**, **Keselyüstök** vagy **Radagast** által elvitt ütések, amelyekben több, mint egy, a saját színüknek megfelelő kártya van, számítanak a céljuk szempontjából (de csak egyszer). **Radagast** az előkészületek során bármilyen kártyát választhat (akár gyűrűt is). Ez a kártya csak akkor határozza meg az ütés hívószínét, ha egyébként is **Radagast** hívna. **Keselyüstök** bármikor megnézheti a becsúsztatott kártyáját.

13. fejezet

Újra választhatok olyan szereplőt, akinek már teljesült a célja, de előfordulhat, hogy így eggyel több fordulóba kerül a fejezet teljesítése.

14. fejezet

A Mória eseményeket tetszőleges sorrendben teljesíthetitek, kivéve A híd eseményt, amelynek mindenképpen az utolsónak kell lennie. Mindhárom Mória eseményt teljesítenetek kell, ha teljesíteni akarjátok a fejezetet. (A hosszú, fekete alagút az egyetlen esemény, amit többször is teljesíthettek.) A Mithril láncling használata egy Mória esemény teljesítését jelenti.

Egyszemélyes játék: hagyd figyelmen kívül A hosszú, fekete alagút esemény előkészületeit. A híd esemény előkészületei során készítsd elő a játékot úgy, mint más egyszemélyes játékok előtt, de a húzópakliban, amelyből újravezet a kezébe a lapokat, csak 12 lap lesz.

Kétszemélyes játék: A híd esemény előkészítésekor kövesd az 5. fejezet ábráját.

15. fejezet

Gimli a szokott módon vihet el ütéseket; a többi játékos azonban addig nem látja, milyen lapot játszott ki, amíg véget nem ér az ütés.

Egyszemélyes játék: ne használd a Bekötött szemmel eseményt.

Kétszemélyes játék: a piramis nem irányíthatja Gimlit.

16. fejezet

2 vagy 3 játékos esetén ne használjátok **Samut**.

Egyszemélyes játék: hagyd figyelmen kívül A tükör eseményt. Helyette véletlenszerűen oszd ki a szereplőket (kivéve Frodót).

Kétszemélyes játék: építsd fel a piramist a szokott módon, majd a két játékos hajtsa végre A tükör utasításait egymás között.

17. fejezet

Ha ismeritek az ütésvivős játékokat, gondolhattok a folyó kártyákra aduként (amiket az 1-es gyűrű üt).

Egyszemélyes játék: Ugyanúgy adj hozzá folyó lapokat, ahogy egy négyszemélyes játékban tennéd. A kezdőlapok kiosztása után a húzópakliban, amelyből újrahúzod a kezvedbe a lapokat, 28 lap lesz.

Kétszemélyes játék: tegyél a piramis tetejéhez 2 lapot képpel lefelé úgy, hogy a háromlapos sor elfedje azokat.

18. fejezet

Borbak Trufiádok előkészület akciója az előkészületek során végig érvényben van. Minden újrahúzást az adott szereplő körében kell megejteni. Egy háromszemélyes játékban minden csapatban marad 1 ki nem választott szereplő. Ez a fejezet mindig 2 fordulóból áll.





Három Gyűrű ragyogjon a tünde-királyok kezén,
Hét a nemes törpök jussa, kiknek háza cifra kő,
Kilencet halandó ember ujján csillantson a fény,
Egyet hordjon a Sötét Úr, szolganyáját terelő,
Mordor éjfekete földjén, sűrű árnyak mezején.
Egy Gyűrű mind fölött, Egy Gyűrű kegyetlen,
Egy a sötétbe zár, bilincs az Egyetlen,
Mordor éjfekete földjén, sűrű árnyak mezején.

Indul a küszöbről az út...

A fejezetek teljesítése után is tovább játszhattok.

Keressétek ki azokat a kártyákat, amelyek jobb alsó sarkában a szám fekete vagy arany háttérrel látható. A fehér háttérű számmal rendelkező kártyákra nem lesz szükség.

1.05

Fekete
háttérű szám

2.01

Fehér
háttérű szám

3.44

Arany
háttérű szám

Frodóra, Gandalfra és az 1–7 fenyegetéskártyákra minden játékoszámnál szükség van. A játékoszám és az alábbiak alapján állítsatok össze véletlenszerű kártyákból egy fejezetet:

2 vagy 3 játékos

- 4 arany háttérű számmal jelzett szereplő, az egyikük (véletlenszerű) az elgyötört oldalával felfelé.
- 3 fekete háttérű számmal jelzett szereplő
- 1 ajándék kártya
- 1 különleges Fekete Lovas (piros hátlapú Fekete Lovas kártya)

4 játékos vagy egyszemélyes játék

- 5 arany háttérű számmal jelzett szereplő, az egyikük (véletlenszerű) az elgyötört oldalával felfelé
- 6 fekete háttérű szereplő
- 1 ajándék kártya
- 1 különleges Fekete Lovas (piros hátlapú Fekete Lovas kártya)

A győzelemhez a történet végigjátszásának hosszú fejezeteihez hasonlóan az összes szereplő célját teljesíteni kell, valamint egy fordulóban használni kell a különleges Fekete Lovast is. A különleges Fekete Lovas kártyáját adjátok egy olyan játékosnak (véletlenszerűen), akinek a szereplője nem elgyötört. A Láthatatlan fenyegetéskártyát olyan szereplőnek adjátok, akinek van fenyegetéskártyája.

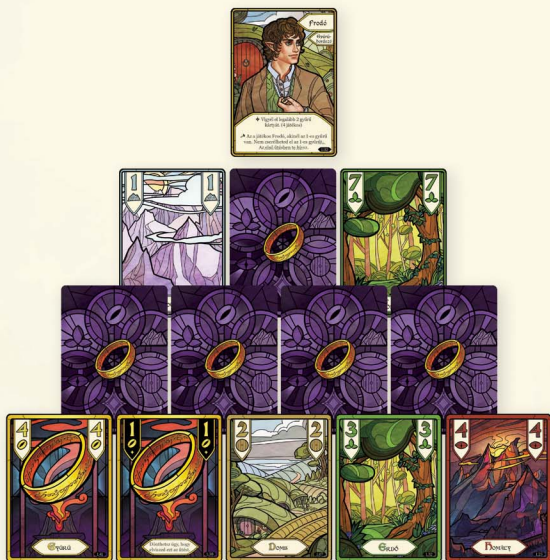
Annak a játékosnak, aki az osztásnál az 1-es gyűrűt kapta, Frodót kell választania (aki minden fordulóban részt vesz), és mindig ő hív az első ütésnél. (A nem Frodóra vonatkozó első ütés előkészületeket hagyjátok figyelmen kívül.)

Az elveszett kártyával való interakciók nem kötelezők. Ha több szereplő is interakcióba lép az elveszett kártyával, beszéljétek meg, melyik szereplő vegye el a kártyát, mivel egyes szereplőknek, például Bombadil Tomának fontos az adott kártya.

Eltérések 2 játékos esetén

A kétszemélyes játék előkészületei a háromszemélyeshez hasonlóak, néhány eltéréssel. Az egyik játékos irányít majd egy nyílt leosztást, amit a kártyákból álló piramis jelképez. Ennek a piramisnak van szereplőkártyája is, és a forduló harmadik játékosaként működik.

Előkészületek: Osszatok kártyákat úgy, mint egy háromszemélyes játéknál, és az egyik 12 lapos osztásból építsetek egy kártyapiramist az alábbi ábra alapján. Először osszatok három lapot a felső sorba (2-t képpel felfelé, 1-et képpel lefelé), majd fedjétek le félig ezeket a lapokat egy 4 kártyából álló középső sorral (mind képpel lefelé), végül fedjétek le félig a középső sort egy 5 kártyából álló alsó sorral (mind képpel felfelé).



Az a játékos irányítja a piramist, aki osztásnál az 1-es gyűrűt kapja, ő választ neki szereplőt az előkészületek során, és ő játszik ki lapokat az ütésekre a játék során. Frodo kártyájának a háromszemélyes oldalát használjátok.



Eltérések 2 játékos esetén, folytatás


Ha a piramisnak osztjátok ki az 1-es gyűrűt (vagyis egyik játékos kezében sincs az 1-es gyűrű), akkor a piramis lesz Frodó, és a piramist az attól jobbra ülő játékos irányítja.

A piramis cserélhet, és vele is lehet cserélni, de ehhez csak az alsó sor 5 felfedett lapja használható.

Ha a piramis szereplője lapokat húz a kezébe az előkészületek során (pl. Gandalf), azokat tegyék képpel felfelé az alsó sor bal vagy jobb szélére úgy, hogy ne fedjenek le más kártyákat.

A piramist irányító játékos csak elérhető kártyát játszhat ki. A forduló elején csak a piramis alsó sora elérhető. A piramisban képpel lefelé lévő kártyákat akkor kell felfordítani, amikor egy ütés után egy kártya sem fedti őket.

Az egyszemélyes játék előkészületei

1. Tegyd el egy fejezetkártyát és a rajta felsorolt szereplőket az asztal közepére.
2. Tegyd el egy csillagjelzőt minden olyan szereplő kártyája mellé, akinek a neve a fejezetkártyán *-gal van jelölve.
3. Tedd félre az 1-es gyűrű kártyát.
4. Keverd meg az alapkártyák pakliját, és tegyd el 1 lapot képpel felfelé a fejezetkártya mellé. Ez az elveszett kártya.
5. Keverd meg a paklit, és ossz ki háromszor 4 lapot képpel felfelé, valamint egy negyedik kezét is 3 lappal és az 1-es gyűrűvel. Így négy leosztásod lesz, mindegyik 4-4, képpel felfelé lévő lapból fog állni. A megmaradt lapokból alkoss húzópaklit.
6. Az 1-es gyűrűt birtokló osztás mellé tedd oda Frodó kártyáját (a háromszemélyes oldalával felfelé), valamint a gyűrűjelzőt a „nem hívható gyűrű” oldalával felfelé.
7. Frodótól balra kezdve minden osztáshoz válassz egy szereplőkártyát. A csillagjelzővel jelölt szereplőket muszáj választanod. A szereplők kiosztása után vedd le a csillagjelzőket.
8. A Frodótól balra ülő szereplővel kezdve hajtsd végre minden szereplő  szimbólummal jelölt előkészület akcióját. **Egy fordulóban csak 1 szereplő cseréjét hajthatod végre.**

Az egyszemélyes játék menete

Mind a 4 szereplőnek saját lapjai vannak, ezek közül játszanak ki minden ütésbe egyet-egyét.

Minden ütés után ossz el 1 új lapot képpel felfelé minden szereplőnek, amíg a húzópakli el nem fogy.

Mind a 4 szereplő célját teljesítened kell.

A játék minden más tekintetben ugyanúgy zajlik, mint a többszemélyes játék.

Készítők

Tervező:

Bryan Bornmueller

Illusztrációk:

Elaine Ryan,
Samuel Shimota

Grafika:

Blaise Sewell, Matt
Fantastic, Forever Stoked
Creative, Randy Delven

Kreatív igazgató:

Brianna Woodward

Művészeti igazgató:

Stephanie Cost

Gyártás:

Guadalupe Gonzalez

Fejlesztés:

Taylor Reiner

Szerkesztő:

Dan Varrette

Író:

Sara Galasso

Engedélyezettetés:

Dana Cartwright,
Kaitlin Souza, Kira
Hartke, Ariel Didier

Az Office Dog csapata:

Brianna Woodward, Bryan
Bornmueller, Guadalupe
Gonzalez, Jay Hernishin,
Luke Peterschmidt, Toby,
az irodai kutya

Külön köszönet:

Justin Anger, Emily
Frenchik, Michael
Blomberg, A Prancing Pony
Podcast, Kevin Ellenbrug,
Steve Kimball

A játék tesztelői:

Aaron, Adam Gemmer, Addison Park, Alex Babakitis,
Alex Marineau, Alma Gonzalez, Amy Souza, Ben Kearns,
Bill Altig, Brian Lenz, Caleb Grace, Caleb Sohigian,
Candice Harris, Cardner Babakitis, Carol LaGrow,
Chaeha Im, Chris Cepil, Chris Smolen, Corey Coleman,
Corey Kallison, Dan Hansen, Dan Vieu, Daniel Newman,
Daniel Wahlen, David Gordan, DJ Kennel, Emmy
Caldwell, Henry Cardboard, Ian Cross, Jacob Gerstel,
Jaffer Batika, Jake Stanley, Jason Levine, Jeff Sorenson,
Jerry Hasegawa, Jess Loeb, Jessica Cox, JL Reid, Jon
Bruton, Jon Cox, Jordan Martin, Jordan Syyah, Karin
Schleicher, Kathleen Spehar, Kay King, Kenny Cobble,
Kristin Lee, Lindsey Ridler, Lisa Hasegawa, Mary Hou,
Mathieu Albert, Matt Fonda, Matt Saddoris, Mike
Mullns, Nguyen Won, Nicolas Murray Husted, Paul
Butler, Paul Willenbring, Preston Wing, Rick Hou, Sean
Ross, Shae Marineau, Shea Satterlee, Shreesh Bhat,
Stefan Brunelle, Steve Ellis, Steven Ungaro, Tam Myaing,
Tanner Simmons, Taylor Hall, Thomas Gallecier, Thomas
Provoost, Tila Maceira-Klever, Tim Eisner, Tim Rose,
Travis Severance, Ty James, Ursula Murray Husted



Összefoglaló

Ha már tudod, hogyan működik egy ütészívós játék, íme egy rövid összefoglaló a játék menetéről.

Ha csak most ismerkedsz ezzel a játéktípussal, előbb olvasd el a teljes játékszabályt.

- Színkényszer van érvényben, vagy a játékosok – ha tudnak –, kötelesek a hívószínnek megfelelő színű kártyát kijátszani. A legmagasabb értékű, hívószínű kártya viszi el az ütést.
- A hívó játékos bármilyen kártyát hívhat, de a forduló elején nem hívhat gyűrűt.
- A gyűrű szín három szempontból különleges:
 - Ebben a színben 1-től 5-ig vannak kártyák (a másik négy színben 1-től 8-ig).
 - A játékosok nem hívhatnak gyűrűt, amíg azt valaki nem tett egy korábbi ütésbe úgy, hogy nem volt hívószíne, vagy amíg nincs más választásuk (mert nincs más színük, amikor hívniuk kell).
 - Az 1-es gyűrűvel bármelyik ütést el lehet vinni (más ütészívós játékok aduihoz hasonlóan). Az 1-es gyűrű nem csak aduként játszható ki. A 2–5 gyűrű kártyák nem aduk, úgy viselkednek, mint más színek kártyái.
- Miután minden játékos kijátszotta az összes kártyáját, a forduló véget ér. Előfordulhat, hogy egyes szereplőknek (pl. Gandalfnak) marad a kezükben lap a forduló végén.
- A játékosok nem beszélhetnek a kezükben lévő lapokról, és nem is mutathatják meg azokat a többieknek.



Olvasd be a QR-kódot és nézd meg szabálymagyarázó videónkat!

Gyártó: © 2025 Middle-earth Enterprises, LLC. © 2025 Office Dog. The Fellowship of the Ring (A Gyűrű Szövetsége) The Lord of the Rings (A Gyűrűk Ura), valamint az ezekben található szereplők, tárgyak, események és helyszínek a Middle-earth Enterprises, LLC védjegyei, amelyek az Office Dog licenctulajdonos licence alapján került felhasználásra. A Gamegenic és a Gamegenic logo ® és © Gamegenic GmbH, Germany. Office Dog, 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113, USA, 1-651-639-1905. Office Dog és Office Dog logó az Office Dog TM-ja. Minden jog fenntartva!