



# GYŰRŰHÁBORÚ™

— A KÁRTYAJÁTÉK —



IAN BRODY  
JÁTÉKA



# BEVEZETŐ

**A** *Gyűrűháború – A kártyajátékban* 2–4 játékos, két csapatban, a Homályt és a szabad népeket irányítva küzd egymás ellen. Minden játékos egy teljesen egyedi paklival rendelkezik, ezek a háborúban részt vevő felek erősségeit és gyengeségeit jelképezik.

A szabad népek kétségbeesetten próbálják elpusztítani az Egy Gyűrűt, és eközben megvédelmezni otthonukat Szauron és gonosz szövetségeseinek egyre közelebbi seregeitől.

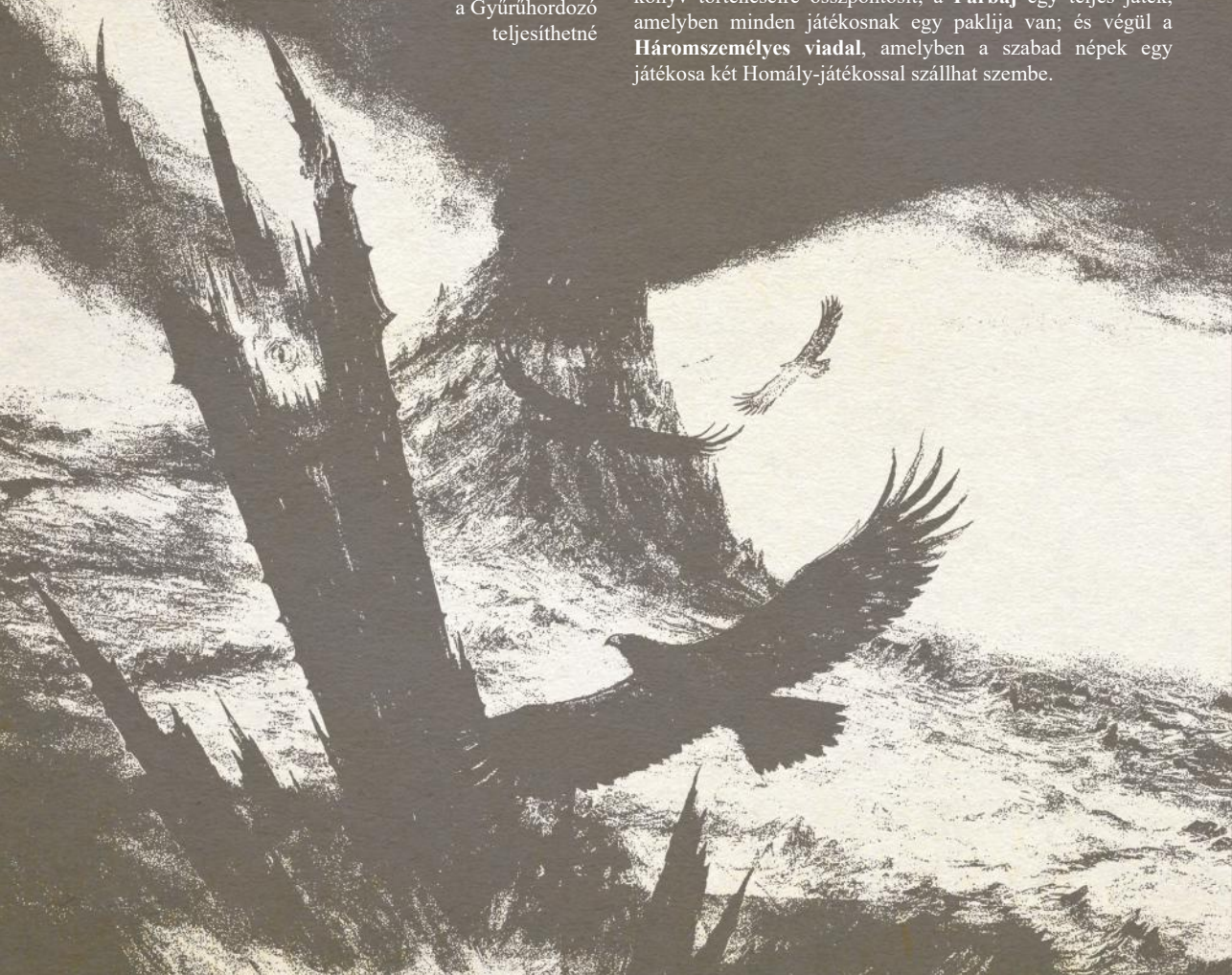
A Homálynak vagy gyorsan és határozottan kell lesújtania, mielőtt a Gyűrűhordozó teljesíthetné

küldetését, vagy fokozatosan romlásba kell döntenie Frodót, sebekkel, nehézségekkel és a társai elvesztése miatti gyásszal.

Egy-egy forduló során a játékosok a Gyűrűháború karaktereit, seregeit, tárgyait és eseményeit jelképező lapokat játszanak ki. Minden forduló végén harcra kerül a sor az egyes csataterék és utak szemben álló felei közt. A harcok győztesei győzelmi pontokat kapnak.

Az alapjáték a **Trilógia**, amelyben 2–4 játékos két csapatban vehet részt, és *A Gyűrűk Ura* teljes történetét felöleli a Megyétől egészen a Végzet Hegyéig.

A játékban további játékváltozatok is találhatóak: **A Gyűrű Szövetsége** egy rövidebb változat, amely az első könyv történéseire összpontosít; a **Párbaj** egy teljes játék, amelyben minden játékosnak egy paklija van; és végül a **Háromszemélyes viadal**, amelyben a szabad népek egy játékosa két Homály-játékosal szállhat szembe.



# TARTOZÉKOK

120 FRAKCIÓKÁRTYA



60 Szabad népek



Dúnadán



Tünde



Törp



Hobbit



Rohan



Mágus



60 Homály



Vasudvard



Szörnyeteg



Délföld



Mordor

## 41 HELYSZÍNKÁRTYA



7 Szabad népek csatater



7 Homály csatater



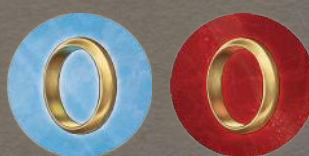
27 út



## 41 JELZŐ



1 kezdőjátékos-jelölő



4 Gyűrűjelölő  
(oldalanként kettő)



20 harcjelző  
(minden szimbólumból 5)



16 romlásjelző



1 körsorrendjelölő



1 körsorrendkártya



4 segédlet (oldalanként kettő)



# ELŐKÉSZÜLETEK

## 1. JÁTÉKVÁLTOZAT KIVÁLASZTÁSA

Ezekben a szabályokban feltételezzük, hogy **Trilógia** változatot játszottok 4 fővel. A többi változat és a kevesebb fős játék leírását a *Játékváltozatok* fejezetben találjátok a 20–22. oldalon.

## 2. A JÁTÉKOSOK PAKLIJÁNAK ELŐKÉSZÍTÉSE

A *Gyűrűháború – A kártyajátékban* minden játékos egy meghatározott paklival rendelkezik.

Minden pakli egy vagy több **frakció** kártyáiból épül fel. Minden frakció saját színsémával és a kártyák bal felső sarkában egyedi szimbólummal rendelkezik.

### SZABAD NÉPEK



DÚNADÁN



TÖRP



TÜNDE



HOBBIT



ROHAN



MÁGUS

### HOMÁLY



VASUDVARD



SZÖRNYETEG



MORDOR



DÉLFÖLDE

A Trilógia változatban a játékosok a paklijukban lévő kiemelt szereplőről kapják a nevüket. A szabad népek két játékos – Frodó és Aragorn – egy csapatként száll szembe a Homály két játékosával – a Boszorkányúrral és Szarumánnal.

A játékosok paklijai a következő frakciókból állnak:

1. **FRODÓ – SZABAD NÉPEK**  
Törp, Hobbit, Rohan és Mágus
2. **BOSZORKÁNYÚR – HOMÁLY**  
Mordor
3. **ARAGORN – SZABAD NÉPEK**  
Dúnadán és Tünde
4. **SZARUMÁN – HOMÁLY**  
Vasudvard, Szörnyeteg és Délfölde

**Megjegyzés:** időnként előfordul, hogy a játék a paklijuk egyik frakciójaként hivatkozik az egyes játékosokra: például „*A Hobbit játékos húz 2 lapot.*” A felhúzott lap nem feltétlenül egy hobbit kártya lesz, mivel a pakliban más frakciók is helyet kaptak. A szöveg a játékos azonosítja, nem a felhúzott lapot.

- Minden játékos vegye el a hozzá tartozó frakciók összes kártyáját, és alaposan keverje meg a pakliját.
- Minden játékos vegyen el egy **Gyűrűjelölt** és egy **segédletet**.
- A Frodó játékos vegye magához a **kezdőjátékos-jelölt**et.

## 3. A CSATATÉR- ÉS ÚTPAKLIK ELŐKÉSZÍTÉSE

- Válogassátok szét a Szabad népek és Homály **csataterkártyáikat**. A két paklit külön-külön keverjétek meg.
- Ezután állítsátok össze az **útpaklit**. Ne keverjétek egybe az összes útkártyát: legfelülre kerüljön a három 1-es út, ez alá a három 2-es út, és így tovább, egészen a 9-es utakig.

## 4. KÁRTYAHÚZÁS (ÉS DOBÁS)

- Minden játékos húzzon fel 7 lapot, majd ezek közül **dobjon el 2-t**, így mindenkinek 5 lap lesz a kezében.
- Ha egy játékos eldob egy lapot, az a **dobópaklijába** kerül képpel lefelé, közvetlenül a húzópaklijától jobbra (lásd *Eldobás*, 13. oldal).

## A KÖRSORRENDKÁRTYA

A **körsorrendkártya** segít számon tartani a játékosok sorrendjét, ha nem tudjátok megfelelően körbeülni az asztalt vagy négyenél kevesebben játszottok. A játék elején tegyétek a kezdőjátékos-jelölt és a körsorrendjelölt a kártya „Frodó” mezőjére. A körsorrendjelölt minden játékos köre végén, a kezdőjátékos-jelölt pedig minden teljes forduló végén léptessétek eggyel előre.



## A JÁTÉKTERÜLET

Az alábbi ábra egy 4 fős Trilógia játékváltozat előkészületeit mutatja, ahol a játékosok úgy ülnek az asztal körül, hogy a játék az óramutató járása szerint haladhasson. Természetesen a két csapat tagjai ülhetnek egymással szemben vagy bármilyen más elrendezésben is.



Minden játékosnak van:

- 5 lap a kezében (a képen nem látszik).
- Egy húzópaklija (képpel lefelé). **1**
- Egy dobópaklija (képpel lefelé): ide kerülnek az eldobott lapok. **2**
- Egy elpusztított lapok paklija (képpel lefelé): ide kerülnek az **elpusztított** lapok **3**. Ezek a kártyák a játék hátralévő részében már nem használhatók – tartsátok a dobópaklitól jól elkülönítve!
- Tartalék területe: a játék során a „tartalékba” kijátszott lapok helye (lásd a **11.** oldalon). **4**

A közös területeken található:

- Az útpakli **5** és a két csatatérpakli **6**, minden játékos számára könnyen elérhető távolságban.
- A harc- és romlásjelzők, a játék során szükség lesz rájuk. **7**
- Mindkét csapat kijelöl az asztalon egy helyet, amely az ő **pontozóterülete** lesz **8** (lásd a **8.** oldalon), ide kerülnek a megnyert harcok után a csataterek, utak és (csak a Homály számára) a romlásjelzők.
- Hagyjatok az asztal közepén némi helyet, ahol lejátszhatjátok az aktuális utakhoz és csataterekhez kapcsolódó harcokat. **9**

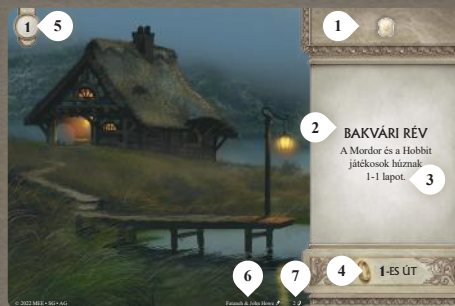
## HELYSZÍNKÁRTYÁK

A játékban kétféle helyszínkártya található, csataterék és utak, ezek jelképezik *A Gyűrűk Ura* történéseit: Minas Tirith, Helm-szurdok és más helyek, ahol Középfölde hatalmas seregei összecsaptak, valamint a veszedelmes utakat, amelyeket végigjárt a Gyűrű szövetsége.

A csataterék és az utak **aktíválódnak**, amikor játékba kerülnek (ellentétben a frakciókártyákkal, amelyeket ki kell játszani).



CSATATÉR



ÚT

1. **Védelem szimbólum** (lásd a *Harc csatatérén* részt a **16.** oldalon).
2. A védekező frakció **szimbóluma(i)**; ezek a frakciók védhetik ezt a csatateret szimbólumokkal.
3. **Elnevezés.**
4. **Aktíválódó hatás:** hajtsátok végre ezt a hatást, amikor a csatateret aktiváljátok vagy újraaktiváljátok.
5. A **támadó frakció szimbóluma(i)**; ezek a frakciók támadhatják ezt a csatateret szimbólumokkal.
6. **Győzelmipont-érték:** az a csapat, amelyik győzelmet arat ezen a csatatérén, ennyi győzelmi pontot szerez (lásd a *Pontozás és győzelem* részt a **18.** oldalon).
7. **Illusztrátor:** nincs játékbeli hatása.
8. **Kártyaazonosító:** nincs játékbeli hatása.

Hacsak egy kártya szövege kifejezetten meg nem engedi, egyetlen karakter vagy sereg sem játszható ki olyan csatatérre, amelyen vagy támadóként, vagy védőként nem szerepel a frakciójának szimbóluma.

A többi kártya a csataterekre vagy a nevük, vagy a valamelyik frakciójuk alapján hivatkozik. A „bármely dúnánad csatatér” például azt jelenti, hogy bármely olyan csatatér, amelyen vagy védő, vagy támadó félként szerepel a dúnánad szimbólum.

1. **Védelem szimbólum** (lásd a *Harc úton* részt a **14.** oldalon).
2. **Elnevezés.**
3. **Aktíválódó hatás:** hajtsátok végre ezt a hatást, amikor az utat aktiváljátok.
4. **Az út száma:** az utak 1-től 9-ig növekvő száma mutatja, hol tart a küldetés. Ez szolgál arra is, hogy megállapítsátok, mely karakterek vehetnek részt az adott úton zajló harcban.
5. **Győzelmipont-érték:** ha az ezen az úton zajló harcot a Szabad népek nyerik, ennyi győzelmi pontot szereznek. A Homály változó mennyiségű győzelmi pontot szerezhet az utakon megnyert harcokért (lásd a *Harc úton – eredmény* részt a **14.** oldalon).
6. **Illusztrátor:** nincs játékbeli hatása.
7. **Kártyaazonosító:** nincs játékbeli hatása.

A frakciókártyák hivatkozhatnak az utakra a nevük vagy a számuk alapján.

**Megjegyzés:** nincs 9-esnél nagyobb sorszámú út. Hagyjatok figyelmen kívül minden olyan hatást, ami 9-esnél nagyobb számú utakat aktiválna.



## FRAKCIÓKÁRTYÁK

A frakciókártyák jelképezik a Gyűrűháború seregeit, karaktereit, különleges tárgyait és főbb eseményeit. A Trilógia változatban minden játékos egy egyedi, 30 lapos paklival rendelkezik, amelyben egy vagy több frakció kapott helyet.

Ebben a szakaszban részletezzük a frakciókártyákat.



SÉREG



KARAKTER



TÁRGY



ESEMÉNY

- 1. Frakció:** ez határozza meg, melyik pakliba tartozik az adott kártya, valamint hogy melyik csataterre lehet kijátszani vagy mozgatni azt. A játékban lévő szövegek gyakran hivatkoznak a frakciókra.
- 2. A kártya típusának szimbóluma:** sereg, karakter, esemény vagy tárgy.
- 3. Csataér támadás szimbólumok.**<sup>[1]</sup>
- 4. Csataér védelem szimbólumok.**<sup>[1]</sup>
- 5. Hadvezetés támadás szimbólumok.**<sup>[2]</sup>
- 6. Hadvezetés védelem szimbólumok.**<sup>[2]</sup>
- 7. Megengedett utak** (csak a karakterek esetén): ezek azok az utak, ahova a karaktert ki lehet játszani vagy mozgatni lehet. A kötőjellel elválasztott számok az összes köztes számot is magukba foglalják.
- 8. Út harc szimbólum.**<sup>[1]</sup>
- 9. Frakció és típus:** a kártya tetején látható szimbólumok szöveges leírása.

<sup>[1]</sup> A \* szimbólum azt jelzi, hogy a szimbólumok száma a kártya szövegéből derül ki.

<sup>[2]</sup> A kisebb, bekarikázott szimbólum a **hadvezetés szimbólum** (⊗ / ⊙) – Lásd a *Karakterek a csatatereken zajló harcban* részt a 16. oldalon.

- 10. Elnevezés.**
- 11. Kártyahatás:** további hatások, szabálykivételek vagy a kártya felhasználási módjai. A **félkövérrel** szedett szöveg jelzi, ha a hatás egy bizonyos időben jön létre. Félkövérrel, a szöveg elején szerepelhetnek a kártyák bizonyos jellemzői is (például „Nazgûl” vagy „Fegyver”). Ezek a jellemzők csak akkor számíthatnak, ha egy másik kártya szövege vagy egy szabály hivatkozik rájuk; minden más esetben figyelmen kívül hagyhatók.
- 12. Lehetséges viselő** (csak tárgyak esetében): csak ezek a karakterek viselhetik az adott tárgyat.
- 13. Illusztrátor:** nincs játékbeli hatása.
- 14. Kártyaazonosító:** nincs játékbeli hatása.
- 15. Színesítő szöveg:** nincs játékbeli hatása. Nem minden kártyán található színesítő szöveg.

## KÁRTYÁKON TALÁLHATÓ RÖVIDÍTÉSEK

- Egyes kártyák a karakterekre azok keresztnévvel hivatkoznak. Például „Csavardi Samu” egyszerűen „Samu”-ként szerepel.
- A „Gandalf” név egyaránt utalhat „Szürke Gandalf”-ra vagy „Fehér Gandalf”-ra.
- Előfordul, hogy a kártyákra a típusukkal hivatkozzunk. Például „karakterkártya” helyett egyszerűen „karakter”.
- Egyes szövegek hivatkoznak a kártyákon található kulcsszavakra. Például „Nazgûl” vagy „Fegyver”.

# A JÁTÉK EGY FORDULÓJA

**A** játék változó mennyiségű (de legfeljebb 9) fordulón át tart. Az egyes fordulók menete a következő:

## 1. HELYSZÍNFÁZIS

A kezdőjátékos előbb aktivál egy csatateret, majd egy utat. (Lásd a *Helyszínfázist* a szomszédos hasámban.)

## 2. AKCIÓFÁZIS

A játékosok egymás után kerülnek sorra, és vagy akciót hajtanak végre, vagy passzolnak. A fázis az a játékos kezd, akinél a kezdőjátékos-jelölő van, és az óramutató járása szerint halad tovább. (A Trilógia változatban a sorrend Frodó, Boszorkányúr, Aragorn, Szarumán, majd újra Frodó és így tovább.) A fázis addig tart, amíg egymás után minden játékos nem passzolt. **Amint egymás után minden játékos passzolt, az akciófázis véget ér.** (Lásd az *Akciófázist* a 10. oldalon.)

## 3. HARCFÁZIS

Minden aktív csatateren és az aktív úton harcra kerül sor. (Lásd a *Harcfázist* a 14. oldalon.)

## 4. GYŐZELEM ELLENŐRZÉSE

Ellenőrizték, hogy valamelyik oldal elérte-e a győzelmet. (Lásd a *Pontozás és győzelem* részt a 18. oldalon.)

## 5. LAPHÚZÁS FÁZIS

A Trilógia változatban minden Szabad népek játékos 3, minden Homály játékos 4 kártyát húz.

Ezután a kezdőjátékos-jelölő átkerül a sorrendben következő játékoshoz – így a Trilógia változatban a második fordulóban a Boszorkányúr, a harmadikban Aragorn kezd és így tovább.



# HELYSZÍNFÁZIS

Minden forduló helyszínfázisában a kezdőjátékos előbb aktivál egy csatateret és végrehajtja annak hatását, majd ugyanez a játékos aktivál egy utat és végrehajtja ennek a hatását is.

Amikor aktiválsz (vagy újraaktiválsz) egy csatateret vagy utat, azt tedd képpel felfelé az asztal közepére, majd hajtsd végre az aktiválódó hatását.

A csataterék és utak aktiválására leggyakrabban a helyszínfázisban kerül sor; egyes frakciókártyák azonban az akciófázisban is aktiválhatják azokat. Ezek a szabályok az ilyen esetekre is vonatkoznak.

## CSATATEREK AKTIVÁLÁSA

**A Trilógia változatban az aktivált csatateret véletlenszerűen kell húzni a kezdőjátékos csapatának csatatérpaklijából.**

Abban a ritka esetben, ha a saját csapatod paklija már elfogyott, a lapot a másik csapat csatatérpaklijából kell húzni. Abban a még ritkább esetben, ha mindkét csatatérpakli elfogyott, ne aktiváljatok csatateret a helyszínfázisban.

Ha egy csatateret egy kártyahatás vagy egy aktiválódó hatás aktivál, ne véletlenszerűen húzzatok; ha több csatatér is megfelel a kiváltó hatásnak, ezek közül az aktiváló játékos választ. Miután kikerestek egy konkrét csatateret a pakliból, keverjétek meg a paklit.

**Nincs megszabva, hogy mennyi csatatér lehet egyszerre aktív.**

## CSATATEREK ÚJRAAKTIVÁLÁSA

Előfordulhat, hogy egy kártya hatása egy csatatér **újraaktiválására** utasít. Ilyen esetekben a csatateret ne a csatatérpakliból, hanem az egyik pontozóterületről vegyétek el.

Amikor újraaktiváltok egy csatateret, újra hajtsátok végre az aktiválódó hatását. A támadók és a védők nem változnak. A csataterék újraaktiválásáról részletesebben a *Harc újraaktivált csatatereken* részben van szó a 16. oldalon.



**Példa:** Ha Dol Guldur újraaktiválódik, Lórient is aktiválni vagy újraaktiválni kell.



## UTAK AKTIVÁLÁSA

A Trilógia játékváltozat első fordulójának helyszínfázisában a kezdőjátékos véletlenszerűen húz egyet a három elérhető 1-es út közül.

A későbbi fordulókbán a helyszínfázisban aktivált út mindig az előző fordulóban aktivált útnál eggyel magasabb sorszámú utak közül kerül ki, véletlenszerűen.

Például, ha az előző fordulóban az 5-ös utat aktiváltátok, tegyétek félre a maradék 5-ös útkártyákat, és véletlenszerűen aktiváljatok egyet a 6-os útkártyák közül.

**Egyszerre csak egy út lehet aktív.** Ha egy kártya hatása aktivál egy utat, cseréljétek le az éppen aktív utat. Mielőtt azonban végrehajtanátok az új út aktiválódó hatását, azonnal harcra kerül a sor a lecserelt úton – az akciófázis közepén! Ez a harc nem helyettesíti később a harc fázisban lejátszott harcot, ilyenkor mindkettőre sor kerül.

Ha egy kártya lehetőséget biztosít egy másik út aktiválására, azt nem véletlenszerűen kell felhúznod, hanem kiválaszthatod az elérhető utak közül.

A csatarekkel ellentétben egy konkrét utat a játék során csak egyszer lehet aktiválni. Nem használhatjátok egy frakciókártya hatását, ha ezzel egy olyan utat aktiválnátok, amelyet korábban már aktiváltatok a játék során.

## HARC

A csatareken mindig a harc fázisban kerül sor a harcra.

Az utakon az akciófázisban is lehet harc, amikor új utat aktiváltok. Ezen kívül a harc fázisban is mindig van az utakon harc.

A harcokra vonatkozó teljes szabály a 14–17. oldalon található.



## KI MIT NÉZHET MEG?

A többi játékos megnézheti azokat a kártyáidat, amelyekre valamilyen hatás hivatkozik, például, ha egy konkrét kártyát vehetsz ki a dobópakliból.

Bármikor átnézheted a saját dobópaklidat és az elpusztított lapjaid pakliját, ez hasznos lehet, ha meg akarod tudni, hogy egy bizonyos kártya még a húzópakliban van-e. Bármikor megnézheted a képpel felfelé játékban lévő kártyákat.

Nem mutathatod meg a többi játékosnak a kezeden tartott lapokat. A csapattagok csak az asztal mellett, nyilvánosan beszélhetnek egymással. Megmondhatod a csapattársadnak, milyen lapok vannak nálad, de ezt az ellenfél csapat is hallani fogja.

# AKCIÓFÁZIS

Az akciófázisban a játékosok a kezdőjátékkal kezdve, majd a játékváltozat által meghatározott sorrendben (a Trilógia változatban Frodó, Boszorkányúr, Aragorn, Szarumán) haladva egymás után kerülnek sorra és hajtanak végre **akciókat**.

A körödben **végrehajthatsz egy akciót** vagy **passzolhatsz**. A fázis addig folytatódik így, amíg sorban egymás után mindenki nem passzolt. Általában egy akciófázisban több köröd is lesz, de egy körben csak egy akciót hajthatsz végre.

A játékosok lehetséges akciói:

- 1 kártya kijátszása a kézben tartott lapok közül.
- 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 használata és lapok húzása.

A lapkijátszásról részletesen lásd a szomszéd hasábot. Minden más akció részletes leírása a **12.** oldalon található.

Egy akció végrehajtása helyett **passzolhatsz** is, de csak akkor, ha:

- A kezdedben lévő lapok száma nem haladja meg a **megtartható kártyáid számát** (lásd alább); **VAGY**
- A kezdedben lévő lapok száma kevesebb, mint bármelyik ellenfél játékosnak.

Ha egy körben passzolsz, a következő körben hajthatsz végre akciót, feltéve, hogy az akciófázis nem ér véget, mielőtt újra sorra kerülnél.

## MEGTARTHATÓ KÁRTYÁK SZÁMA

A **megtartható kártyák száma** jelzi, hogy egy játékosnak mennyi lap lehet a kezében az akciófázis végén. A **játék elején minden játékos megtartható kártyáinak száma 2.**

## AZ AKCIÓFÁZIS VÉGE

Az akciófázis akkor ér véget, ha sorban egymás után minden játékos passzolt.

## KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

Amikor kijátszol egy kártyát, akkor fogsz egy lapot a kezedből, és annak típusától függően használod azt, az alábbiak szerint.

- **Minden lap kijátszásakor azonnal el kell dobnod a kezedből egy másik lapot, mielőtt végrehajtanád a kijátszott kártya hatását.** Egy lap eldobásakor az képpel lefelé a dobópakliba kerül (lásd a *Lapeldobást* a **13.** oldalon).
- Ha szeretnéd kijátszani a kezdedben lévő utolsó lapot, fel kell áldoznod egy lapot (lásd a *Feláldozást* a **13.** oldalon), mivel nincs a kezdedben lap, amit eldobhatnál.

## SEREG KIJÁTSZÁSA

Amikor kijátszol egy sereget, tedd azt képpel felfelé az egyik aktív csatater mellé vagy a tartalékodba.

Ahhoz, hogy egy sereget egy csataterhez ki lehessen játszani vagy oda lehessen mozgatni, a csataterkártyán megjelölt támadó vagy védő frakciók egyikébe kell tartoznia. A seregek nem játszhatóak ki és nem mozgathatóak az utakra.



SERES  
SZIMBÓLUMOK

## KARAKTER KIJÁTSZÁSA

Amikor kijátszol egy karaktert, tedd azt képpel felfelé az egyik aktív csatater mellé, az aktív út mellé vagy a tartalékodba.

Ahhoz, hogy egy karaktert egy csataterhez ki lehessen játszani vagy oda lehessen mozgatni, a csataterkártyán megjelölt támadó vagy védő frakciók egyikébe kell tartoznia.

Ahhoz, hogy egy karaktert egy úthoz ki lehessen játszani vagy oda lehessen mozgatni, az út számának szerepelnie kell a karakter kártyáján.



KARAKTER  
SZIMBÓLUMOK

## JÁTÉKBAN, JÁTÉKBÓL

Egy frakciókártya akkor van **játékban**, ha a tartalékban, egy csatateren vagy egy úton van. A húzópakliban, a dobópakliban és az elpusztított lapok paklijában lévő kártyák nincsenek játékban.

## GANDALF ÉS ARAGORN

A Trilógia ezen hőseit két-két kártya jelképezi.

Amikor kijátszod Fehér Gandalfot, Szürke Gandalfot el kell távolítani a játékból: a kártya elpusztul, függetlenül attól, hogy hol található éppen (a húzópakliban, a dobópakliban, kézben vagy játékban).

Hasonlóképpen Aragorn kijátszásakor Vándort el kell távolítani a játékból, akárhol legyen is a kártyája.

## TÁRGY KIJÁTSZÁSA

A tárgykártyákat mindig egy karakterkártyára kell kijátszani, ez a karakter a tárgy viselője lesz. A tárgyak nem csak kártyahatást, hanem időnként szimbólumokat is biztosítanak viselőjüknek.



TÁRGY  
IKONOK

— Egy tárgyat csak a kártyáján meghatározott valamelyik viselőjére lehet kijátszani, és a viselőnek már játékból kell lennie a tárgy kijátszásakor.

— Ha a viselő a tartalékból átmozog egy útra vagy egy csataterre, a tárgyai vele együtt mozognak.

— A tárgyon található szimbólumok hozzáadódnak a viselője szimbólumaihoz. Harcban a tárgyak védelem szimbólumai nem semlegesíthetnek a viselőtől függetlenül támadásokat, kivéve, ha az adott tárgy nem a viselőre, hanem a helyszínre hat (mint pl. Galadriel üvegcséje).



— Ha egy viselő elpusztul, minden tárgya vele együtt szintén elpusztul.

— Ha egy viselőt eldob a tulajdonosa, minden tárgyat vele együtt el kell dobni.

— A tárgyakat nem lehet egy másik viselőnek átadni.

**Előfordulhat, hogy a viselő nem ugyanabból a frakcióból kerül ki, mint a tárgy.** Ilyen esetekben a következő speciális szabályok érvényesek:

— Ha egy tárgy más frakcióba tartozik, mint a viselője, azokra a csataterrekre kerülhet a tárgy, ahova a viselője – a tárgyra nem vonatkozik a viselőjükre érvényes frakciómegkötés a csataterreken.

— A tárgyak eldobáskor az eredeti tulajdonosuk dobópaklijába kerülnek, akkor is, ha a viselőjüket egy másik játékos irányítja.

— Egy tartalékban lévő viselő tárgyat csak a viselő játékosja áldozhatja fel, aki nem feltétlenül ugyanaz, mint a kártyát kijátszó játékos.



## ESEMÉNY KIJÁTSZÁSA

Amikor kijátszol egy eseménykártyát, azonnal végre kell hajtandó a kártya hatását, majd el kell pusztítandó a kártyát. Az eseménykártyák soha nincsenek „játékban”, és nem lehet őket tartalékba kijátszani.



ESEMÉNY  
IKONOK

## KÁRTYA KIJÁTSZÁSA A TARTALÉKBA

— A tartalékba kijátszott karakterek és seregek ugyanabban a fordulóban nem mozgathatók.

— Azok a kártyahatások, amelyek akkor érvényesek, ha a kártya a tartalékban van, azonnal életbe lépnek. **A mozgattással ellentétben a kártyahatások használatához nem kell a következő fordulóig várni.**

Hogy számon tudjátok tartani, mely kártyákat játszottátok ki az aktuális fordulóban, érdemes lehet elforgatni, majd a következő forduló elején visszaforgatni őket.



**Példa:** Ha Elrondot kijátszod a tartalékba, a megtartható kártyáid száma azonnal megnő. Ha később elmozgatód vagy elpusztítod Elrondot, a megtartható kártyáid száma azonnal csökken.

Hasonlóképpen, A Fosztoगतót akár a kijátszása körében is el lehet dobni, hogy minden Szabad népek játékos feláldozni 1 kártyát.



## A DOBÓPAKLI ÚJRAKEVERÉSE

Ha elfogy a húzópaklid, azonnal újra kell keverned a dobópaklidat. Ehhez keverd meg a dobópaklid, majd képpel lefelé alkoss belőle új húzópaklit. Ha éppen lapok húzása közben kellett újakeverened a paklidat, a keverés után folytasd a lapok húzását.

Előfordulhat, hogy az újakeverést egy kártyahatás váltja ki. Ilyen esetekben a dobópakliban lévő kártyákat be kell keverni a húzópakliba.

## KÜLÖNLEGES ESETEK

- Ha egy kártya több akció végrehajtására utasít, azokat a megadott sorrendben kell végrehajtani.
- Ha egy kártya egy másik kártya eldobására, elpusztítására vagy feláldozására utasít, ezt a megszokott kártyaeldobás költségen felül kell megtenned.
- Több kártya is utasít lapok „húzására”, majd ezek közül a lapok közül „kijátszásra” és a megmaradt (ki nem játszott) lapok „eldobására”. Ilyen esetekben a kötelezően eldobandó lapok fedezik a kijátszás költségét. Például, ha Éomer kijátszásakor húzol egy seregekártyát, a négy eldobott kártya egyike fedezi a sereg kijátszásának költségét.
- Bár lehetőség adódhat rá, nem lehet egy fordulóban kétszer ugyanazt a karaktert vagy tárgyat kijátszani. Ez például akkor lehetséges, ha egy kártyát el kell dobni a forduló közepén, majd később sikerül visszaszerezni a dobópakliból.



## MOZGATÁS

Átmozgatsz egy sereget vagy egy karaktert a tartalékból egy aktív útra vagy csataterre.

- Olyan helyre nem mozgatható egy kártya, ahová nem lehetne kijátszani sem.
- Olyan kártya nem mozgatható, amelyik ebben a fordulóban lett a tartalékba kijátszva.

Egyes karakterkártyáknak van olyan kártyahatásuk, amely azonnal létrejön, amikor **kijátszod** azt. Ez a hatás a kártya **mozgatásakor** nem jön létre.

**Példa:** Ha Imrahil fejedelmet átmozgatód a tartalékból az aktív csataterre, a „Amikor kijátszod...” hatást hagyd figyelmen kívül.



## JÁTÉKBAN LÉVŐ KÁRTYA AKTIVÁLÁSA

Hajtsd végre egy játékban lévő kártya azon hatását, amely szövege szerint „*használható az akciódát arra*”, hogy csinálj valamit.

Ha egy kártyahatás előfeltétele egy akció végrehajtása, akkor az a hatás nem jön létre, ha nem hajtottál végre akciót.

**Példa:** Ha a Lembas a Homály játékos körében pusztul el, a Szabad népek nem kapják meg a kártyával járó előnyöket.



## GYŰRŰJELŐLŐ HASZNÁLATA

A Trilógia játékváltozatban játékonként egyszer, egy akcióként használhatod a Gyűrűjelölődet, hogy húzz 2 lapot. A jelzőt ilyenkor emlékeztetőül el kell dobni.

Ha egy játékos a Trilógia változatban nem használja fel a játék során a Gyűrűjelölőjét, az a 9-es út után, a végső pontozásnál 1 győzelmi pontot ér.

A választott változattól függően a Gyűrűjelölők hatása eltérő lehet (lásd a *Játékváltozatok* részt a 20–22. oldalon).

## RITKÍTÁS

Pusztíts el a kezedből 2 lapot, utána húzz 1 lapot.

## EGYÉB AKCIÓK

### ELDOBÁS (KÉZBŐL)

Eldobsz egy lapot a kezedből, és azt képpel lefelé a dobópaklira teszed. (Az Eldobás akció ritka, de bizonyos helyzetekben hasznos.)

# FONTOS KIFEJEZÉSEK

Ezen az oldalon a legfontosabb kifejezések részletes leírása található.

## AKTIVÁLÁS/ÚJRAAKTIVÁLÁS (CSATATÉR VAGY ÚT)

Amikor aktiválnod kell egy csatateret vagy utat, vagy újra kell aktiválnod egy csatateret, kövesd a **8.** oldalon lévő szabályokat.

## ELDOBÁS

Amikor eldobsz egy lapot, azt képpel lefelé a dobópaklira kell tenned. A saját dobópakliját mindenki bármikor átnézheti.

Amikor egy kártyahatás arra utasít, hogy dobj el egy lapot, ezt a kártya kijátszási költségeként eldobott lapon felül kell megtenned (pl. Imrahil fejedelem).

Ha el kell dobnod egy lapot, de nincs már a kezdedben kártya, eldobás helyett fel kell áldoznod egy lapot. (Lásd a *Feláldozás* részt ezen az oldalon.) Ebbe beleszámít az is, ha az utolsó kártyádát szeretnéd kijátszani.

## ELPUSZTÍTÁS

Amikor elpusztítasz egy kártyát, azt tedd képpel lefelé az elpusztított lapjaid paklijába. Bármikor átnézheted az elpusztított lapjaid pakliját.

Az elpusztított lapok nem kerülnek újra játékba.

Amikor elpusztítasz egy lapot, nézd meg, hogy van-e olyan hatása, ami elpusztításkor lép életbe (mint pl. Frodónak). Ha a kártyának van ilyen hatása, mutasd meg a lapot a többi játékosnak, majd hajtsd végre a hatást. Ha nincs, akkor a kezedből vagy a húzópakliból elpusztított kártyát ne mutasd meg a többieknek.

Ha valami arra utasít, hogy pusztíts el egy kártyát, de nem tudod végrehajtani, nincs további büntetés. Azonban ha valamilyen előnyért pusztítanál el egy kártyát, és ezt nem tudod megtenni, akkor nem kapod meg az előnyt sem. Például nem Ritkíthatsz (lásd a **12.** oldalon), ha nincs a kezdedben két lap, amit elpusztíthatnál.

## ELTÁVOLÍTÁS

Amikor el kell távolítanod egy kártyát, azonnal el kell pusztítanod azt, függetlenül attól, hogy hol található éppen: a húzópakliban, a dobópakliban, a kezdedben vagy játékban. Ha eltávolítasz egy kártyát a húzópakliból, utána keverd újra a paklid.

## FELÁLDOZÁS

Amikor fel kell áldoznod egy kártyát, a következők egyikét választva el kell pusztítanod egy kártyát:

- Egy tetszőleges kártyát a kezedből; **VAGY**
- egy tetszőleges kártyát a tartalékból (egy tárgyat a viselőjétől függetlenül is feláldozhatsz); **VAGY**
- a húzópaklid legfelső lapját.

Nem nézheted meg a húzópaklid legfelső lapját, mielőtt eldöntened, honnan pusztítasz el egy lapot. Azonban ha a húzópaklid legfelső lapja mellett döntesz, mindenképp nézd meg, mielőtt feláldozod, mivel egyes kártyáknak lehet valamilyen hatásuk, ami elpusztításkor vagy feláldozáskor lép életbe.

## KÁRTYÁK ELFOGYÁSA

Ha a húzó- és a dobópakliból egyaránt elfogytak a kártyák, játssz tovább a megmaradt kártyáiddal. Ha mindenhol (a húzó- és a dobópakliból, valamint a kezedből is) elfogytak a kártyáid, akkor nem jár büntetés azért, ha nem tudsz elpusztítani egy lapot, amikor kellene.

## KÁRTYA KIKERESÉSE A HÚZÓPAKLIBÓL

Ha ki kell keresned egy konkrét kártyát a húzópakliból, titokban nézd át a húzópaklidat, vedd ki a kártyát, majd mutasd meg a többi játékosnak, hogy ellenőrizhessék. Ezután keverd meg a húzópaklidat.

## LAPHÚZÁS

Húzd fel a húzópaklid legfelső lapját. A felhúzott lapok általában a kezedbe kerülnek, de ez alól vannak kivételek (például Théoden).

A kezdedben bármennyi lap lehet, kivéve az akciófázis végén, amikor nem lehet nálad a megtartható kártyáid számánál több lap.

## MOZGATÁS

Amikor mozgatnod kell egy kártyát, kövesd ugyanazokat a szabályokat és megkötevéseket, mint a Mozgatás akciónál (lásd a **12.** oldalon).

# HARCFÁZIS








**A** harc fázis során minden aktív csatatéren és az aktív úton harcra kerül sor. Emellett harcra kerülhet sor az akciófázis során is, ha egy játékos új utat aktívál.



A harc fázis során a harcok sorrendjéről a kezdőjátékos dönt.

Harcra akkor is sor kerül, ha egy úton vagy csatatéren csak az egyik csapatnak van kártyája, vagy akár, ha egyiknek sincs.

## HARC ÚTON

Az utakon mindig a Szabad népek a védők, míg a Homály a támadó. A harc az alábbiak szerint zajlik.

1. Számológátok össze az úthoz kijátszott Homály kártyákon és jelzőkön látható  szimbólumokat.
2. Az úton, valamint az útra kijátszott jelzőkön lévő  szimbólumok mindegyike semlegesít egy  szimbólumot. (A védelemjelzőkön és a karaktereken lévő  szimbólumokat a következő lépésnél kell figyelembe venni.)
3. Ha maradt  szimbólum, a Szabad népek játékosoknak ezek közül annyit semlegesíteniük kell, amennyit csak tudnak. Úgy, hogy az úton lévő kártyáik közül elpusztítanak annyit, hogy az elpusztított kártyákon lévő  szimbólumok összege elérje a megmaradt  szimbólumok számát, vagy amíg el nem fognak a kártyáik.
4. Az úton maradó Szabad népek kártyákat tegyék a dobópaklijaikba.

Egy Szabad népek karaktert akkor is el kell pusztítani, ha akár egy  szimbólumot tud semlegesíteni, függetlenül attól, hogy mennyi  szimbólum található rajta. (Ne feledjétek, hogy a védelem szimbólummal rendelkező tárgyak önmagukban nem semlegesíthetnek támadás szimbólumot, csak a viselőjükkel együtt.)

**Az úton zajló harc végén minden, a harcban részt vevő Homály karakter elpusztul.**

**Megjegyzés:** ha a Szabad népek játékosok nem tudnak megegyezni, hogy melyik karaktert pusztítsák el, a Homály játékosok dönthetnek helyettük.



TÁMADÁS



VEDELEM

## HARCJELZŐK

Egyes kártyák a hatásuk alapján harci szimbólumokat biztosítanak (pl. Nenyá, a Víz Gyűrűje).

A harcjelzők segítségével számon tarthatjátok a kártyák által biztosított szimbólumokat.


Ezek a jelzők vagy az út/csatatér védelem értékét, vagy az útra/csatatérre kijátszott kártyák támadás vagy védelem értékét javítják.



**Ne feledjétek, hogy az útra/csatatérre kerülő védelem szimbólumok még azelőtt semlegesítik a támadás szimbólumokat, hogy azok a védekező karakterekre vagy seregekre hatással lehetnének.**

Egy karakterre vagy seregre tett jelző az adott karakter vagy sereg értékét növeli, önmagában nem lehet támadás semlegesítésére használni.



## HARC ÚTON – EREDMÉNY

A Trilógia változatban, ha a Szabad népek minden  szimbólumot semlegesíteni tudnak, akkor az útkártyát a pontozóterületükre teszik, és annyi **győzelmi pontot** ér, amennyi rá van írva.

Ha a Szabad népek nem tudnak minden  szimbólumot semlegesíteni, akkor a Homály csapat az útkártyán felül annyi romlásjelzőt is kap a pontozóterületére, mint amennyi  szimbólumot nem sikerült semlegesíteni. Az útkártyát ilyenkor fordítsátok képpel lefelé, ezzel jelezve, hogy a győzelmpont-értéke nem számít.



## HARC ÚTON – PÉLDA

### TÁMADÓK

A Parancsnok ☠ és  
A Pusztító ☠ A Fekete  
Lovasok hátsával ☠.



### VÉDŐK

Gimli ● és A Fák népének íját ● viselő Legolas ●.

Három támadás ☠ szimbólum van. Az egyik ☠ szimbólumot semlegesíti az út védelme. Még kettőt kell semlegesíteni. Gimli elpusztításával még mindig maradna egy semlegesítendő ☠ szimbólum, vagyis Legolast is el kellene pusztítani. A Fák népének íját csak Legolassal együtt lehet elpusztítani (a tárgyak csak viselőjükkel együtt semlegesíthetnek támadás szimbólumokat). A Szabad népek játékos úgy dönt, hogy elpusztítja Legolast és A Fák népének íját, hogy semlegesítse mindkét ☠ szimbólumot. Gimlit eldobja. Minden támadó elpusztul.

A Szabad népek nyerik a harcot, Egladil a pontozóterületükre kerül.

Ha Legolas és Gimli nem lett volna az úton, a Homály pontozóterületére került volna 2 romlásjelző és Egladil (képpel lefelé).

## HARC CSATATÉREN

A csatatereken az egyik oldal támad, a másik védekezik. A Homály csatatereken mindig a Homály a védekező fél és a Szabad népek a támadók; a Szabad népek csatatereken a Szabad népek védekeznek, míg a Homály támad.

A csatatereken a támadó és védő oldalt a csataterkártya határozza meg, függetlenül attól, hogy hogyan lett aktiválva. Például Dol Guldurban mindig Mordor a védekező frakció, és mindig a tündék és a mágusok a támadó frakciók.



TÁMADÁS



VÉDELEM

A harc az alábbiak szerint zajlik.

1. Számoljátok össze a támadó kártyákon és jelzőkön lévő ✂ szimbólumokat.
2. A csataterén, valamint a csataterre kijátszott jelzőkön lévő ♥ szimbólumok mindegyike semlegesíti egy ✂ szimbólumot. (A védelemjelzőkön, a karaktereken és a seregeken lévő ♥ szimbólumokat a következő lépésnél kell figyelembe venni.)
3. Ha maradt ✂ szimbólum, a védekező játékos(ok)nak ezek közül annyit semlegesíteniük kell, amennyit csak tudnak. Ezt úgy tehetik meg, hogy a csataterén lévő kártyáik közül elpusztítanak addig, amíg az elpusztított kártyákon lévő ♥ szimbólumok összege el nem éri a megmaradt ✂ szimbólumok számát vagy amíg el nem fogynak a kártyáik.
4. A csataterén maradó védekező kártyák a dobópakliba kerülnek.

Egy védekező kártyát akkor is el kell pusztítani, ha csak egy ✂ szimbólumot tud semlegesíteni, függetlenül attól, hogy mennyi ♥ szimbólum található rajta.

**A csataterén zajló harc végén minden támadó kártya elpusztul.**

**Megjegyzés:** ha a védekező játékosok nem tudnak megegyezni, hogy melyik karaktert vagy sereget pusztítsák el, a támadó játékosok dönthetnek helyettük.



## HARC AZ ÚJRAAKTIVÁLT CSATATEREKEN

Ha valamelyik fél csatateré az ellenfél pontozóterületéről aktiválódik újra, az adott csatater ♥ szimbólumait figyelmen kívül kell hagyni – nem semlegesítik a támadók ✂ szimbólumait.

Például, ha Dol Guldur újraaktiválódik a Szabad népek pontozóterületéről, a Homály játékosok nem kapják meg a ♥ szimbólumok előnyeit a harc során; azonban továbbra is a Homály játékosok számítanak védőnek, és Dol Guldur aktiválódó hatása továbbra is létrejön.

## HARC CSATATÉREN – EREDMÉNY

Ha a védők minden ✂ szimbólumot semlegesíteni tudnak, megnyerik a harcot. Ellenkező esetben a támadó nyer.

A győztes oldal megszerzi a csatateret, és a pontozóterületére teszi azt (lásd a *Pontozás és győzelem* részt a 18. oldalon).

## KARAKTEREK A CSATATEREKEN ZAJLÓ HARCOKBAN

Egyes karakterek hatalmas harcosok, akik egész seregekkel felérnek, de a legtöbb karakter csak akkor kap harci szimbólumot (vagy kap extra harci szimbólumot), ha egy sereget vezet. Ezek a **hadvezetés szimbólumok** egy körben lévő, kisebb szimbólumként jelennek meg.



HADVEZETÉS (TÁMADÁS)



HADVEZETÉS (VÉDELEM)

Ahhoz, hogy egy hadvezetés szimbólum számítson egy harcban, a karakternek rendelkeznie kell egy azonos frakcióból származó sereggel az adott csataterén. Ez a sereg **támogatja** a karaktert. Egy sereg csak egy karaktert tud támogatni.

A védekezés során egy karakter és az őt támogató sereg egymástól függetlenül is elveszithető; ilyenkor, ha a kettő közül csak az egyik veszett oda, a hadvezetés szimbólumok az adott harcra még érvényesek maradnak.

Ne feledjétek, hogy ha egy karakter tárgyakat visel, azok nem tudnak a karaktertől függetlenül támadás szimbólumokat semlegesíteni.



## HARC CSATATÉREN – PÉLDA



### TÁMADÓK

Galadriel (X+X), aki Nyenyát, a Víz gyűrűjét X viseli. Őt támogatja a Nemes-tündék (X+X) egy serege.



### VÉDŐK

Mordori orkok (H) egy serege, valamint Gorbag és Sagrat (+H) egy Olog-hai sereg (H) támogatásával.



Galadriel hadvezetés szimbólumával együtt 5 támadás (X) szimbólum van.

Ebből 2 szimbólumot (X+X) semlegesítenek a csatatér védelem (H) szimbólumai.

A fennmaradó 3 szimbólumot (X+X+X) védekező kártyák elpusztításával kell semlegesíteni.

A Mordor játékos elpusztítja mind a Mordori orkokat, mind az Olog-hai sereget.

Ezzel minden támadás szimbólumot semlegesített, így a harcot a Homály nyeri.

Minden támadót el kell pusztítani, Gorbag és Sagrat kártyáját el kell dobni,

Dol Guldur pedig a Homály pontozóterületére kerül.

Az Olog-hai sereget nem lehetett megmenteni; ha a Homály inkább Gorbag és Sagrat kártyáját pusztította volna el, egy X szimbólumot nem semlegesített volna, és az Olog-hai sereget is el kellett volna pusztítania.

# PONTOZÁS ÉS GYŐZELEM

**A** Trilógia játékváltozatban a csapatok pontszáma a pontozóterületükön lévő csatateremből, utakból és jelzőkből adódik össze.

## PONTOZÁS

### CSATATEREK

Minden, a pontozóterületen lévő csatatér annyi győzelmi pontot ér, amennyi a kártya bal felső sarkába van nyomtatva.



## UTAK

- A Szabad népek pontozóterületén lévő utak annyi győzelmi pontot érnek, amennyi a kártyák bal felső sarkában látható.
- A Homály játékosok az utak után annyi győzelmi pontot kapnak, amennyi romlásjelzőt sikerült a harc során szerezniük. Maguk az utak a Homály számára nem érnek győzelmi pontot. Az útkártyákat tegyék képpel lefelé a pontozóterületre.

## ROMLÁSJELZŐK



A romlásjelzőkkel tarthatjátok számon a játék során szerzett romlást. Minden megszerzett romlásért tegyék egy romlásjelzőt a Homály pontozóterületére.

A romlásjelzők általában az utakon folyó harcok eredményeképp szerezhetők, de a Homály egyes kártyahatások miatt is kaphat vagy veszíthet jelzőt.

Ha egy kártya utasítása alapján romlásjelzőt kellene veszíteni, de egy sincs, hagyjátok figyelmen kívül az utasítást.

Minden romlásjelző 1 győzelmi pontot ér a játék végén a Homály csapatnak.

## GYŰRŰJELÖLŐK

A Trilógia változatban minden játékos fel nem használt Gyűrűjelölője egy pontot ér a csapatának.

A Gyűrűjelölőket csak a végső pontozásnál, az utolsó út harca után vegyék figyelembe.

## GYŐZELEM ELLENŐRZÉSE

A Győzelem ellenőrzése fázisban minden csapat kiszámolja a pontszámát.

- Ha a két csapat pontszáma közti különbség eléri vagy meghaladja a 10 pontot, akkor a játék véget ér, és a több ponttal rendelkező csapat győz.
- A változat utolsó útjának harca után a több ponttal rendelkező csapat győz. Döntetlen esetén a Homály győz.



## PONTOZÁS – PÉLDA

### SZABAD NÉPEK

**Csataterek:** Helm-szurdok, Minas Tirith, Lórien, Orthanc – 9 győzelmi pont



### HOMÁLY

**Csataterek:** Minas Morgul, Dol Guldur – 3 győzelmi pont



**Utak:** Zsáklak, Elrond tanácsa, Lothlórien, Henneth Annún – 4 győzelmi pont



**Utak:** Széltető, Khazad-dúm, Amon Hen, Cirith Ungol, Végzet-katlan – 7 romlásjelző



**ÖSSZESEN: 13 GYŐZELMI PONT**

**ÖSSZESEN: 10 GYŐZELMI PONT**

Ebben a példában a Szabad népek győz a 9-es út értékelése után, 13:10 arányban.

# JÁTÉK- VÁLTOZATOK

**A** *Gyűrűháború – A kártyajátékot* a különböző változatok segítségével többféleképp is játszhatjátok:

- A **Trilógia** változat két kétfős (vagy ha nem vagytok négyen, kevesebb fős) csapat számára készült, ez nyújtja a legteljesebb játékelményt.
- A **Párbaj** gyorsabb előkészületeket és játékmenetet kínál két játékos számára. A **Háromszemélyes viadal** ennek egy változata három játékos számára.
- A **Gyűrű szövetsége** egy gyors kétszemélyes játék, ideális tanítójátéknak, vagy ha nincs elég idő egy Trilógia változatra.

A Trilógia, a Párbaj és a Háromszemélyes viadal változatokhoz minden út- és csatatérkártyára szükség lesz. A Gyűrű szövetsége változathoz csak a felsorolt helyszínek kelljenek.

Ha Háromszemélyes viadalt játszatok vagy négyenél kevesebben vagytok a Trilógiára, javasoljuk, hogy használjátok a körsorrendkártyát. A kártyát fordítsátok a választott változat szerinti oldalára.

Az egyes paklik a történet fontos szereplőiről kapták a nevüket, de ezeknek az elnevezéseknek más jelentőségük nincs.

További játékváltozatokat találhattok a [www.aresgames.eu](http://www.aresgames.eu) weboldalon.

## TRILÓGIA

Ez a 2–4 fős játékváltozat végigköveti a teljes trilógiát, Zsáklaktól egészen a Végzet hegyéig.

### KEZDŐJÁTÉKOS ÉS A KÖR SORRENDJE

A játék elején a Frodó játékos vegye el a kezdőjátékos-jelölőt. Frodót a Boszorkányúr, Aragorn, majd Szarumán követi.

1. **FRODÓ – SZABAD NÉPEK**  
Törp, Hobbit, Rohan és Mágus
2. **BOSZORKÁNYÚR – HOMÁLY**  
Mordor
3. **ARAGORN – SZABAD NÉPEK**  
Dúnadán és Tünde
4. **SZARUMÁN – HOMÁLY**  
Vasudvard, Szörnyeteg és Délfölde

## ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos húz 7 lapot, majd ezek közül eldob kettőt, így 5 lap marad a kezében.

## LAPHÚZÁS FÁZIS

A Laphúzás fázisban minden Szabad népek játékos 3, minden Homály játékos 4 lapot húz.

## GYŰRŰJELÖLŐK

Minden játékos egy Gyűrűjelölővel kezdi a játékot, amit a játék során egyszer használhat.

## TRILÓGIA 2 VAGY 3 JÁTÉKOSSAL

Ha hárman játszatok, egy játékos irányítja mindkét Homály paklit, a másik két játékos pedig egy-egy Szabad népek paklival játszik. Ha csak ketten vagytok, mindketten a csapatotok mindkét pakliját irányítjátok.

Ha két paklival játszol, ezeket kezeld egymástól teljesen külön, mintha két külön játékos lennél. A kezdedben lévő lapokat, dobópaklikat, húzópaklikat, elpusztított lapok paklijait, tartalékokat stb. tartsd egymástól elkülönítve.

Minden olyan szabály, ami „rád” vagy egy „játékosra” hivatkozik, az a „paklira” vonatkozik, nem rád, mint játékosra. A szabályok abban a szellemben készültek, hogy minden játékos egy paklit irányít.

## GYŰRŰJELÖLŐ A TRILÓGIÁBAN



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

## PÁRBAJ

Ez a változat kifejezetten két játékos számára készült. Az előkészületek és a játékmenet is gyorsabbak, mint a Trilógiában. Figyeljete alaposan ennek a játékváltozatnak a speciális szabályaira, mert azok eltérnek a Trilógia szabályaitól.

### KEZDŐJÁTÉKOS ÉS A KÖR SORRENDJE

A játék elején a Gandalf játékos a kezdőjátékos.

1. **GANDALF – SZABAD NÉPEK**  
Minden Szabad népek kártya
2. **BOSZORKÁNYÚR – HOMÁLY**  
Minden Homály kártya

### ELŐKÉSZÜLETEK

- A Gandalf játékos 4 lapot húz.
- A Boszorkányúr játékos 6 lapot húz.
- Egyik játékos sem dob el egy lapot sem.



### LAPHÚZÁS FÁZIS

A laphúzás fázisban a Gandalf játékos 4, a Boszorkányúr játékos pedig 6 lapot húz.

### GYŰRŰJELÖLŐK

Minden játékos egy Gyűrűjelölővel kezdi a játékot, amit minden fordulóban egyszer használhat.

### SPECIÁLIS SZABÁLYOK

- **Utak pontozása:** egy úton zajló harc után a Gandalf játékos csak akkor teszi az útkártyát a pontozóterületére, ha a  szimbólumok száma meghaladta a  szimbólumok számát. Egyenlőség esetén egyik oldal sem kap győzelmi pontot ezért az útért.

### GYŰRŰJELÖLŐ A PÁRBAJBAN



Fordulónként egyszer egy akcióként használható 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.

A Gyűrűjelölődet fordítsd át a másik oldalára, ezzel jelezve, hogy az adott fordulóban már használtad.

- **„Minden játékos”:** ha egy kártyahatás vagy aktiválódó hatás „*minden Szabad népek játékos*” vagy „*minden Homály játékos*” utasít valamire (például laphúzásra, lapeldobásra vagy feláldozásra), hajtásot végre az utasítást kétszer. Ha egy kártya ezen akciók közül minden játékos egyre vagy többre utasít, hajtásot végre az utasításokat egyszer, majd még egyszer. Ez a duplázás azonban nem érvényes minden laphúzás, lapdobás vagy feláldozás hatásra – csak azokra az esetekre, amikor egy csapat minden játékosának végre kell hajtania azt.
- **Példa:** Egladil aktiválásakor a Gandalf játékos húz 2 lapot, eldob 1-et, majd húz még 2 lapot, és eldob még 1-et.

## HÁROMSZEMÉLYES VIADAL

A Párbaj ezen változatában egy Szabad népek játékos, Gandalf száll szembe két Homály játékosal, a Boszorkányúrral és Szarumánnal. Gandalfra a Párbajhoz hasonló szabályok vonatkoznak, míg a Homály játékosok a Trilógiához hasonló szabályok szerint játszanak, két külön paklival.

### KEZDŐJÁTÉKOS ÉS A KÖR SORRENDJE

A játék elején a Gandalf játékos kapja a kezdőjátékos-jelölőt. Őt követi a Boszorkányúr, majd újra Gandalf kerül sorra, majd Szarumán.

1. **GANDALF – SZABAD NÉPEK**  
Minden Szabad népek kártya
2. **BOSZORKÁNYÚR – HOMÁLY**  
Mordor
3. **GANDALF – SZABAD NÉPEK**
4. **SZARUMÁN – HOMÁLY**  
Vasudvard, Szörnyeteg és Délfölde

### ELŐKÉSZÜLETEK

- Minden Homály játékos húz 7 lapot, majd ezek közül eldob kettőt, így 5 lap marad a kezében.
- A Gandalf játékos 6 lapot húz, és ebből egyet sem dob el.

## LAPHÚZÁS FÁZIS

A laphúzás fázisban Gandalf 6, minden Homály játékos pedig 4 lapot húz.

## GYŰRŰJELÖLŐK

Minden játékos egy Gyűrűjelölővel kezdi a játékot, amit a Homály játékosok a játék során egyszer, a Trilógia szabályai szerint, Gandalf pedig minden fordulóban egyszer, a Párbaj szabályai szerint használhatnak.

## SPECIÁLIS SZABÁLYOK

A Párbajnál leírt *Utak pontozása* és „*Minden játékos*” szabályok itt is érvényesek.

# A GYŰRŰ SZÖVETSÉGE

Ez a rövid kétszemélyes változat a trilógia első könyvében leírt utat járja végig – a Megyétől egészen az Anduin partjáig.

## KEZDŐJÁTÉKOS ÉS A KÖR SORRENDJE

A játék elején a Móriai balrog játékos kapja a kezdőjátékos-jelölőt.

### 1. MÓRIAI BALROG – HOMÁLY

**Szörnyeteg (8):** Móriai balrog; Buckamanó; Caradhras, a Kegyetlen; Barlangi troll; Crebain-raj; Hegyi troll; A Kődhegység orkjai (2).

**Mordor (18):** Fekete Lehelet; A Fekete Lovasok hátasa; Grisnák; Mordori orkok (3); Morgultőr; Nazgûl palást; A gyűrűlidércek nem pihennek; minden Nazgûl kártya (9).

**Vasudvard (4):** Orthanci palantír; Szarumán; Szarumán botja; Uglúk.

### 2. GANDALF – SZABAD NÉPEK

**Dúnadán (3):** Nyugathoni penge; Boromir; Vándor.

**Törp (2):** Törp fejsze; Gimli.

**Tünde (13):** az ebben a szettben lévő összes kártya: Arwen; A Fák népének íja; Elrond; Tündeköpnöyeg; Galadriel; Nemestündék (2); Legolas; Lembas; Galadriel Tükre; Nenya, a Víz gyűrűje; Galadriel üvegcséje; Vilja, a Levegő gyűrűje.

**Hobbit (8):** Zsákos Bilbó; Bögyös Pufi; Zsákos Frodó; Borbak Trufa; Mithril láncing; Tuk Pippin; Csavardi Samu; Fullánk.

**Mágus (4):** Szürke Gandalf; Narya, a Tűz gyűrűje; Gandalf botja; Glamdring.

## ELŐKÉSZÜLETEK

Mindkét játékos húz 7 lapot, majd ezek közül eldob kettőt, így 5 lap marad a kezében.

Csak a következő helyszínkártyákra lesz szükség:

### CSATATEREK

- 1. forduló:** Minas Morgul
- 2. forduló:** Völgyzugoly
- 3. forduló:** Mória
- 4. forduló:** Lórien és Dol Guldur
- 5. forduló (ha szükséges):** Orthanc
- 6. forduló (ha szükséges):** Morannon

### UTAK

- 1-es út:** Bakvári rév; Gildor tábora
- 2-es út:** Pajkos Póni; Az Öregerdő
- 3-as út:** Brúinen gázlója; Imladris
- 4-es út:** Caradhras; Khazad-dûm; Durin kapuja
- 5-ös út:** Egladil; Feketepatak völgye; Lothlórien
- 6-os út:** Amon Hen

## LAPHÚZÁS FÁZIS

A laphúzás fázisban a Gandalf játékos 3, a Móriai balrog játékos pedig 4 lapot húz.

## GYŰRŰJELÖLŐK

Ebben a változatban ne használjatok Gyűrűjelölőket.

## SPECIÁLIS SZABÁLYOK

- Ez a változat az 1-es úton indul és a 6-os úton ér véget; 4, 5 vagy 6 fordulón át tart. Csak a felsorolt útkártyákat használjátok.
- A csatatereket ne véletlenül, hanem a megadott sorrendben aktiváljátok.



# SZÓSZEDET

**AKTÍV ÚT/CSATATÉR:** Egy olyan út vagy csatatér, ami ebben a fordulóban korábban aktiválva lett, de még nem került sor rajta harcra.

**AKTIVÁLÁS:** Keress ki egy eddig nem használt csatateret vagy utat a megfelelő pakliból, és tedd képpel felfelé az asztalra. Ha úgy aktiválsz egy utat, hogy van már aktív út játékban, akkor az aktív úton harcra kerül a sor, mielőtt végrehajtanád az új út aktiválódó hatását.

**ELDOBÁS:** Tedd a kártyát a dobópakliba. Amikor a húzópakliból elfogynak a lapok, keverd meg a dobópaklidat, és alkoss belőle új húzópaklit.

**ELPUSZTÍTÁS:** Tedd a kártyát az elpusztított lapok paklijába. Az elpusztított kártyák végleg kikerülnek a játékból.

**ELTÁVOLÍTÁS:** Pusztíts el egy lapot, bárhol is legyen. Ha nincs játékban, keresd ki a húzópakliból vagy a dobópakliból.

**FELÁLDOZÁS:** Válassz a kezedből, a tartalékból vagy a húzópaklid tetejéről egy lapot, amit elpusztítasz.

**FRAKCIÓ:** Dúnadán, Hobbit, Mágus, Rohan, Törp, Tünde, Délfölde, Mordor, Szörnyeteg, Vasudvard. Mindegyiket egy konkrét szimbólum és keret jellemzi.

**HADVEZETÉS SZIMBÓLUMOK:** ⊗ (támadás), ⊙ (védelem). A hadvezetés szimbólumok csak akkor számítanak, ha a karaktert támogatja egy sereg.

**HELYSZÍN:** Egy csatatér vagy egy út.

**JÁTÉKBAN:** Egy frakciókártya akkor van játékban, ha képpel felfelé az asztalon van, vagy tartalékban, vagy egy csatatéren, vagy egy úton.

**KIJÁTSZÁS:** Fogj egy kártyát a kezedből, és hozd játékba, vagy ha ez egy eseménykártya, hajtsd végre a hatását, és tedd az elpusztított lapjaid paklijába. Általában el kell dobnod 1 lapot, amikor kijátszol egy kártyát.

**KIKERESÉS, EGY PAKLIBÓL VAGY EGY KUPACBÓL:** Keress meg és vedd ki egy konkrét kártyát egy pakliból (ha húzópakli, utána keverd meg).

**LAPHÚZÁS:** Vegyél el egy kártyát a húzópakli tetejéről.

**MEGTARTHATÓ KÁRTYÁK SZÁMA:** Legfeljebb ennyi kártya lehet a kezekben, ha passzolni szeretnél, és ugyanannyi vagy több kártyád van, mint bármelyik ellenfelednek. Általában legfeljebb ennyi lap lehet a kezekben az akciófázis végén.

**MOZGATÁS:** Mozgass át egy frakciókártyát a tartalékból egy csatatérre vagy egy útra.

**PASSZOLÁS:** Kihagyod egy köröd, ennek feltétele, hogy vagy kevesebb kártyád legyen, mint bármelyik ellenfelednek, vagy annyi vagy kevesebb lapod legyen, amennyi a megtartható kártyáid száma.

**PONTOZÓTERÜLET:** A harcok során a csapat által elnyert csatatér- és útkártyák, és a Homály esetén az összegyűjtött romlásjelzők.

**RITKÍTÁS:** Pusztíts el a kezedből 2 kártyát, hogy húzz 1 kártyát.

**TÁMADÁS SZIMBÓLUMOK:** ✘ (csatatéren), ☠ (úton).

**TÁMOGATÁS:** Ahhoz, hogy egy karakter hadvezetés szimbólumait számításba vehesd, a karakternek azonos csatatéren kell lennie egy ugyanabból a frakcióból származó, öt támogató sereggel. Egy sereg csak egy karaktert tud támogatni.

**TARTALÉK:** A tartalékba kijátszott kártyákat tedd képpel felfelé az asztalra, de ne egy csatatérre vagy egy útra. A tartalékba kijátszott kártyákat ugyanabban a fordulóban nem mozgathatod.

**TÍPUS:** Esemény, Karakter, Sereg vagy Tárgy.

**ÚJRAAKTIVÁLÁS:** Ugyanúgy, mint egy csatatér aktiválásánál, csak itt a csatatérkártyát egy pontozóterületről kell elvenni. Lásd a *Harc az újraaktivált csatatereken* részt a 16. oldalon.

**ÚJRAKEVERÉS:** Keverd meg a dobópaklidban lévő kártyákat (esetenként a húzópaklidban megmaradt kártyákkal együtt), hogy ezzel új húzópaklit alakíts ki.

**VÉDELEM SZIMBÓLUMOK:** ◐ (csatatéren), ◑ (úton).

**VISELŐ:** Egy olyan játékban lévő karakter, akire kijátszottak egy tárgyat.

IAN BRODY játéka

# GYŰRŰHÁBORÚ<sup>™</sup>

## A KÁRTYAJÁTÉK

Tervező: IAN BRODY

Fejlesztő: KARIN WESTON-BRODY és ROBERTO DI MEGLIO

Művészeti vezető: FABIO MAIORANA

Grafikai tervezés: FABIO MAIORANA és FRANCESCO MATTIOLI

Elrendezés: HONDA EIJI

Illusztrátorok: JOHN HOWE, JON HODGSON, FATANEH HOWE, MATTEO MACCHI,  
FRANCESCO MATTIOLI, ANDREA PIPARO, DMITRY PROSVIRNIN,  
BEN WOOTTEN, KUO YANG, QUADRA STUDIO DI ANTONIO DE LUCA  
(MAURO ALOCCI, DOMENICO CAVA, FEDERICA COSTANTINI)

Korrektor: JOHN VELONIS, KEVIN CHAPMAN

Gyártásvezető: ROBERTO DI MEGLIO és FABRIZIO ROLLA

A magyar kiadást fordította: KOHÁRI ZSOLT

Az idézetek RÉZ ÁDÁM és GÖNCZ ÁRPÁD fordításai

Szerkesztette: NAGY LEVENTE

**A játék tesztelői:** Andrew Poulter, Andy Daglish, Antti Yli-Tainio, Artem Stepanov, AshraamCPC, Benjamin J. Croft, Bill Murdock, Branwell, Christian Nord, Dave SWA, David Wiley, Elliot Kravitz, Fabio Maiorana, Fabrizio Rolla, Gabriel Alonso, Heikki Laakkonen, Hervé "Graftodt" Siere, Ilkka Sirjonen, James Hamilton, Kalle Paju, Kevin Chapman, Leonardo Rina, Marcello Taglioli, Markku Utriainen, Melanie Chapman, Michael Hall, Nicola Lippi, Nyi Nyi Htun, Peter Bakija, Q, Rafael Brinner, Ralf Schemmann, Ramon Snir, Roy Wiseman, Sam LaSala, Sami Kivelä, Sean Grap, Simon Macdonald, Simone Malfatti, Skylor Edwards, Steve Fratt, Tuomas Hanhivaara, Veli Hemming, Viljami Halla, Yuriy Tapilin, zurn, & anonymous. Szeretnénk köszönetet mondani a rengeteg meg nem nevezett tesztelőnek: Schenectady Wargamers Association, Westchester Gamers Group, Spielbany, Meisia (Párizs), 3rd Universe (Croton-on-Hudson) és sokan mások.

Köszönet illeti az eredeti *War of the Ring* társasjáték tervezőit, Roberto Di Megliót, Marco Maggit, Francesco Nepitellót az inspirációért és a fejlesztés során nyújtott javaslatokért.

Gyártó:

ARES GAMES SRL



Via dei Metalmeccanici 16,  
55041, Capezzano Pianore (LU), Italy  
[www.aresgames.eu](http://www.aresgames.eu)



A War of the Ring (Gyűrűháború), Middle-earth (Középfölde), The Lord of the Rings (A Gyűrűk Ura), valamint az ezekben található szereplők, tárgyak, események és helyszínek a The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises („SZC”) bejegyzett védjegyei, amelyek a Sophisticated Games Ltd., valamint a vonatkozó licenstulajdonosok licensze alapján kerül felhasználásra.

Gyűrűháború – A kártyajáték © 2022 Ares Games Srl. © 2022 Sophisticated Games Ltd.

Figyelem! Nem alkalmas három éven aluli gyermekek részére! Fulladásveszély! Made in China.

