



A GYŰRŰK URA™ A KÁRTYAJÁTÉK

ANDREAS ZIMMERMANN JÁTÉKA, 2-4 NYOLC ÉVEN FELÜLI JÁTÉKOS RÉSZÉRE

TARTALOM

64 Játékkártya:

43 Gyűrűkártya
31 Társkártya
12 Mordorkártya



21 Ellenségkártya
(A kártyák hátlapján Sauron szeme)



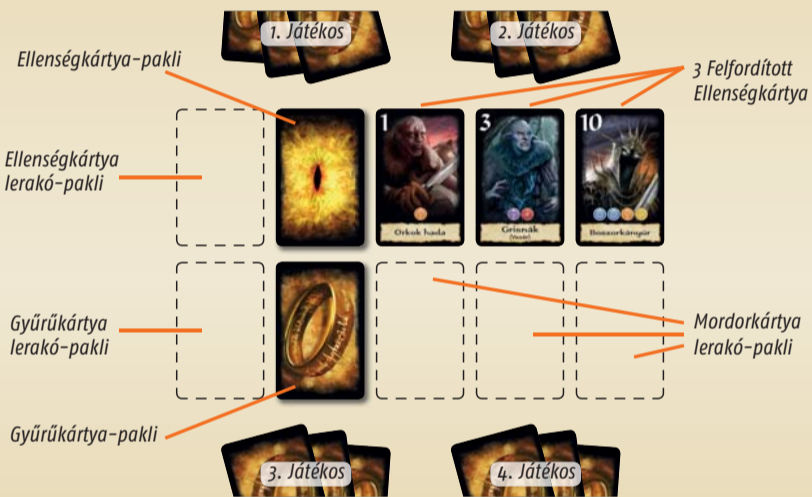
MIRŐL SZÓL?

A *Gyűrűk ura* könyv ismert szereplői a „Társak” vállalva harcolnak a Mordori „Ellenségek” ellen. A kártyákból magunk előtt az asztalon állítjuk össze csapatainkat, majd harcba küldjük őket. Az Ellenség legyőzésének a kulcsát a szimbólumok adják! A Társak csapata legyőzheti az Ellenséget, ha a csapatban lévő szimbólumok megfelelnek az Ellenség szimbólumának. Egyre több Társ érkezik a csapat segítségére, de Sauron szeme éberrel figyel, és Mordori ellentámadással fenyeget. Aki a legtöbb és legveszélyesebb Ellenséget legyőzi, az a dicsőséges harcos lesz a játék nyertese!

ELŐKÉSZÜLETEK

- A **21 Ellenségkártyából** megkeverés után egy lefordított paklit képezünk. A felső 3 lapot felfordítva a pakli mellé fektetjük.
- A **31 Társkártyából** megkeverés után mindenkinek 3 lefordított lapot adunk a kezébe. A megmaradt Társkártyák közé keverjük a **12 Mordorkártyát**. Ezek a lefordított lapok adják a „Gyűrűkártya-paklit”.

A JÁTÉKTÉR



A JÁTÉK

Az kezd, aki utoljára győzött le egy Orkot. Az óramutató szerint következünk a játékban. Amikor soron vagyunk, végrehajtjuk a következő két akció egyikét:

Akciók

A. Egy Társkártyát a kezünkől egy saját csapatunkba teszünk és adott esetben egy csapatot csatába vezetünk.

vagy

B. A Gyűrűkártya-pakliból egy kártyát a kezünkbe veszünk.

A. Egy Társkártyát a kezünkől egy saját csapatunkba teszünk...

A játék folyamán Társkártyáinkból magunk előtt különböző csapatokat állítunk össze. Amikor egy Társkártyát rakunk le a kezünkől, akkor döntünk arról, hogy egy új csapat összeállításába kezdünk, vagy egy meglévő csapatunkat bővítjük.

Egy csapatunk tetszés szerinti darabszámú kártyából állhat, és kedvünk szerinti mennyiségben alakíthatunk ki csapatokat. Egy csapat kártyáit kissé elcsúsztatva fektessük egymásra azért, hogy a csapatot alkotó lapokon jól láthatóak legyenek a szimbólumok. Ha egy kártyát egyszer egy csapathoz leteszünk, akkor az már nem tehető át másik csapathoz.

Példa: Egy Társkártyát teszünk a csapatunkba.



Ahogy az ábra is mutatja, már két csapatunk van. Az 1. csapatban három, a 2. csapatban pedig egy Társkártya van. Következő lépésünkben a kezünkől a Társkártyát bármelyik csapathoz illeszthetjük, vagy egy új, 3. csapatot kezdhetünk.

Miután leraktunk egy Társkártyát, a lépésünkön belül még csatába vezethetjük egyik csapatunkat, ha lehetőségünk van rá:

és adott esetben egy csapatot csatába vezetünk.

Ha egyik csapatunkat alkotó lapok szimbólumai egy vagy több Ellenségkártya szimbólumaival megegyeznek, akkor ezt a csapatunkat csatába vezethetjük. Az így legyőzött Ellenségkártyát lefordítva magunk elé tehetjük.

A jokert szükség szerint tetszőleges szimbólumként használhatjuk. A társkártyák nem használt szimbólumai elvesznek. A legyőzött Ellenségkártyák annyi pontot jelentenek tulajdonosuknak amennyit a rajtuk feltüntetett szám mutat. Fontos: A könnyebb áttekinthetőség érdekében a Társkártyákon a szimbólumok kétszer vannak feltüntetve (jobb-és bal felső sarok), de csak egyszer számítanak.

A küzdelemben részt vett csapatunkat a küzdelem után felfordítva a Gyűrűkártyák lerakó-pakli helyére tesszük. Az Ellenségkártyákat végül jobbra csúsztatjuk. A felszabadult helyekre azonnal új Ellenségkártyákat fordítunk fel az Ellenségkártya-pakliból úgy, hogy mindig 3 Ellenségkártya fekdjön felfordítva. Csak a játék végén, amikor már elfogynak az Ellenségkártya-pakli lapjai, csak akkor feket kevesebb, mint 3 Ellenségkártya felfordítva. *(Lásd a játék vége fejezetben.)*

Példa: Egy csapatot csatába vezetünk.



1. Az 1. csapatot vezetjük csatába. Boromir meg tudja duplázni a csapatában a kék szimbólumot. Így megfelelnek a csapatunk szimbólumai a boszorkánykirály Angmar és egy Ork-horda szimbólumainak.

2. A két legyőzött ellenségkártyát lefordítva magunk elé tesszük.

3. A küzdelemben részvevő csapat minden lapját felfordítva a Gyűrűkártya lerakó-paklira tesszük.

4. A megmaradt Ellenségkártyát jobbra csúsztatjuk és az üresen maradt két helyet feltöltjük az Ellenségkártya-pakliból.

B. A Gyűrűkártya-pakliból egy kártyát a kezünkbe veszünk.

Csak akkor ha kevesebb, mint 5 lap van a kezünkben, akkor húzhatunk egy lapot a Gyűrűkártya-pakliból. Ha a húzott lap egy Társkártya, akkor a kezünkben tartott lapok közé tesszük. Ha viszont ez egy Mordorkártya, akkor véghezvisszük a kártyán álló akciót (Lásd: Mordorkártyák és ellentámadás fejezetben), majd új lapot húzunk a Gyűrűkártya-pakliból.

Amikor elfogynak a Gyűrűkártya-pakli lapjai, akkor a Gyűrűkártya lerakó-pakli lapjait megkeverjük és új Gyűrűkártya-paklit alakítunk ki.

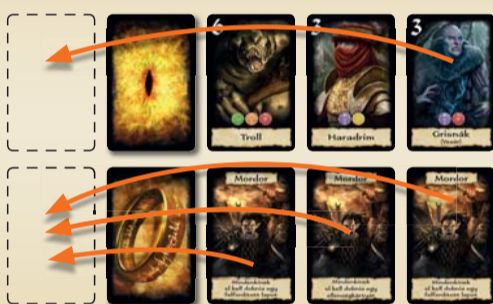
MORDORKÁRTYÁK ÉS ELLENTÁMADÁS

Amikor egy Mordorkártyát húzunk a Gyűrűkártya-pakliból, akkor azt azonnal felfordítva le kell tennünk. A Mordorkártyákat balról jobbra egymás mellé, a felfordított Ellenségkártyák alá tesszük. Az első két Mordorkártyánál nem történik semmi (A kártyákon álló szövegeket figyelmen kívül hagyjuk.) Ezt követően egy újabb kártyát húzunk a Gyűrűkártya-pakliból.

Csak akkor, amikor a harmadik Mordorkártyát húzzuk ki és tesszük a jobboldali Ellenségkártya alá, akkor hajtjuk végre a harmadik Mordorkártya akcióit. Végül a jobboldali Ellenségkártyát (ezt támadtuk meg) és a három felfordítva fekvő Mordorkártyát a megfelelő lerakó-paklira tesszük.

A megmaradt két Ellenségkártyát jobbra csúsztatjuk. Az Ellenségkártya-pakli legfelső lapját baloldalra, az üres helyre tesszük. Így ismét 3 Ellenségkártya fekszik felfordítva.

Példa az ellentámadásra:



Lépésünkben egy harmadik Mordorkártyát húztunk, amit jobbra Grisnák alá teszünk le. Ezen a Mordorkártyán álló szöveget azonnal véghezvisszük. Ezután Grisnák kártyát az Ellenségkártyák lerakó-paklira tesszük. A három Mordorkártyát a Gyűrűkártyák lerakó-paklijára tesszük. Húzzunk egy további kártyát a Gyűrűkártyák közül.

A Mordorkártyák a következő ellentámadásokat válthatják ki:

Mindenkinek el kell dobnia egy lapot a **kezéből** – Minden játékos kiválaszt egyet a kezében tartott lapok közül és azt a lerakó-paklira dobja. Akinek nincsen a kezében kártya, annak szerencséje van, mert nem kell lapot dobnia.

Mindenkinek el kell dobnia egy **felfordított** lapot – Minden játékos kiválaszt egy lapot egyik felfordítva fekvő csapatából és azt a lerakó-paklira dobja.

Mindenkinek el kell dobnia egy **Ellenségkártyát** – Minden játékos kiválaszt egyet a már legyőzött Ellenségkártyái közül és azt a lerakó-paklira dobja. Akinek nincsen Ellenségkártyája, annak szerencséje van, mert nem kell lapot dobnia.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, ha már nem fekszik felfordítva egy Ellenségkártya sem. Ez vagy azért van, mert az utolsó Ellenségkártya is legyőzésre került, vagy azért mert az utolsó Ellenségkártya egy ellentámadás következtében a lerakó-paklira került. Az ellentámadást még végre kell hajtani.

Mindenki összegzi a legyőzött Ellenségkártyái pontjait és a Társkártyák (Gandalf, Frodó, Samu, Marry, Pippin) után kapható pontokat.

Az nyer, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Egyenlőség esetén az érintett játékosok közül az nyer, aki több Ellenséget győzött le. Ha még ezek után is egyezőség van, akkor a játéknak több győztese van.

A szereplők különleges képességei:

Frodó, Samu, Trufa, Pippin: A játékos egy támadás során egyszer használhatja egy játékosára felfordítva fekvő egyik kártyájának összes szimbólumát. A használt kártya a játékosársnál marad. A játékosárs végül megkapja a küzdelemben ehhez használt kártyát (Frodó, Samu, Trufa, Pippin). Ezek a lapok a játék végén 1 pontot érnek.

Théoden, Faramir, Boromir, Éomer: Egy olyan szimbólum, ami már a játékos egyik maga elé lerakott csapatában van, egy küzdelemben duplán számít.

Gimli: Gimlit Gandalf nem veheti át és nem lehet eltávolítani egy ellentámadás során sem. A Hobbitok, Frodó, Samu, Trufa, Pippin használhatják Gimlit.

Legolas: Legolas egy küzdelem után egy új csapat első társkártyájaként a játékos előtt marad és nem kerül a lerakó-paklira.

Gandalf: A játékos egyik általa választott játékosára előtt felfordítva fekvő lapok közül elvehet egy tetszés szerinti lapot és a saját csapatához teheti azt. Gandalfot át kell adni az érintett játékosnak, aki azt lefordítva teszi maga elé. Gandalf a játék végén 2 pontot ér.

Bombadil Toma: Bombadil az öt kijátszó játékos lépése során csapatot válthat. Ez a támadás előtt, vagy a húzás után engedélyezett.

Aragorn: Aragorn kijátszása után az öt kijátszó játékos még egy lapot kijátszhat a kezéből (akár egy másik csapathoz is).

Glorfindel: Egy szabadon választott plusz szimbólum használható egy olyan ellenséggel szemben, akinek több mint 2 szimbóluma van.

Sziilszakáll: Egy szabadon választott plusz szimbólum használható egy vezérrel szembeni küzdelemben.

Angbor: A lapot kijátszó játékos azonnal húzhat egy kártyát a Gyűrűkártyák pakliból, amennyiben kevesebb, mint 5 lap van a kezében.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható!
Fülldadásveszély! Apró alkatrészeket tartalmaz!
Őrizze meg a címet. A változtatás jogát fenntartjuk.
Amennyiben a termékkel kapcsolatban további kérdése merülne fel, úgy forduljon hozzánk bizalommal.



Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
Tel: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu
www.piatnikbp.hu
Származási hely: EU

Tervezte: Andreas Zimmermann
Illusztrátor: Suzanne Helmigh, helmighs.com
Kivitelezés: Fine Tuning
Producer: Arne Bratenstein
Angol szabály: Arne Bratenstein and Robert Hyde

Published in the UK by:
Esdevium Games Ltd
Unit 6, Waterbrook Road
Alton
Hampshire
GU34 2UD, UK



Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used under license by Sophisticated Games Ltd and their respective licensees.

© 2013 Sophisticated Games Ltd.
www.sophisticated-games.com



MADE IN GERMANY