

YSTÄVÄT & VIHOLLISET

**Tätä lisäosaa voi pelata vain yhdessä
Taru Sormusten Herrasta lautapelin kanssa!**

Matka jatkuu. Nauti kahdesta uudesta seikkailulaudasta: kiehtovasta Briistä (Bree) ja mukaansatempaavasta Rautapihasta (Isengard). Kohtaa 30 uutta Vihollista. Selviydy uusista haasteista ja matkustaa nopeasti läpi Keski-Maan. Jännittävä seikkailu johtaa yhteisapelillä voittoon!




Selvitäkseen seikkailusta teidän tulee yhdistää voimat. Monet ovat yrittäneet, mutta vain harvat ovat onnistuneet. Onko sinulla rohkeutta tuhota Sormus ja voittaa vastustajat, Saruman ja Sauron?


Sisältö

1 kaksipuolinen seikkailulauta kahdella seikkailulla (Brii ja Rautapiha), 2 tarralappua varsinaiseen pelilautaan, 5 Hahmon Kykykorttia, 3 Gandalf-korttia, 8 Briin ja 5 Rautapihan Ominaisuuskorttia, 30 Viholliskorttia ja nämä säännöt.

Pleistä

Tämä lisäosa tarjoaa Taru Sormusten Herrasta lautapeliin seuraavat uudet ominaisuudet:

-  Kaksi uutta seikkailulautaa: Brii - pelataan Repunpään ja Rivendellin välissä, ja Rautapiha - pelataan Lothlórien ja Helmin Syvänteen välissä. Briissä on kahdeksan ja Rautapihassa viisi uutta Ominaisuuskorttia.
-  30 Vihollista pelin aikana: Ne on kukistettava ennen pitkää, sillä jos on näkyvissä kahdeksan tai enemmän Vihollista, peli on menetetty. Kuitenkin ne myös sallivat sinulle oikopolun ohittaa tiettyjä seikkailulautoja, jos Vihollisia ei ole näkyvissä. Viholliset antavat sinulle mahdollisuuden saada lisäpisteitä, ja toinen tapa voittaa peli on kukistaa ne kaikki 30.
-  Uudet Kykykortit jokaiselle Hahmolle ja kolme uutta Gandalf-korttia auttavat sinua matkan varrella.

Ennen kuin pelaat tätä lisäosaa, sinun pitää olla perehtynyt Taru Sormusten Herrasta lautapeliin. Kaikkia muita alkuperäisiä sääntöjä sovelletaan, yhtä poikkeusta lukuun ottamatta: symboli  arpakuutiossa ja laudoilla tarkoittaa sitä, että kaksi Vihollista ilmestyy (ks. kohta Vihollisten pelaaminen).

Kun aloitat ensimmäinen pelin lisäosalla, kannattaa Sauron asettaa kohtaan 15. Tämä lisäosa ei ole vaikeampi kuin alkuperäinen peli, vaikka se saattaa siltä tuntua muutaman ensimmäisen pelin jälkeen. Lisäosa tarjoaa sinulle enemmän vaihtelua, valintoja ja monia uusia haasteita. Tavoitteena on edelleen yhdessä voittaa peli pahoja voimia vastaan ja saavuttaa korkeat pisteet.

Kun pelaat ensimmäinen kertaa, sijoita tarralaput varsinaiseen pelilautaan seuraavasti: Brii Repunpään ja Rivendellin väliin, Rautapiha Lothlórien ja Helmin Syvänteen väliin.

Pelivalmistelut

Käytä samaa perusasetelmaa kuin varsinaisessa lautapelissä ja seuraa ohjeita ao. kaavion mukaisesti:



- Morian sijaan aloita Briin seikkailulaudalla ja jätä väli varsinaisen pelilaudan ja seikkailulaudan väliin. Tähän väliin pelataan Viholliset (Foe line).
- Sekoita kaikki 30 Viholliskorttia ja aseta pakka pöydälle kuvapuoli alaspäin yo. välin oikealle puolelle (Foes deck).
- Aseta Briin ja Rautapihan Ominaisuuskortit kuvapuoli ylöspäin pelilaudan paikkoja vastaaviin kasoihin, kuten kaikki muutkin Ominaisuuskortit (New Feature cards).
- Aseta kolme uutta Gandalf-korttia muiden Gandalf-korttien viereen (New Gandalf cards).
- Kun olette jakaneet Hahmokortit, asettakaa sitten niiden Kykykortit kuvapuoli ylöspäin eteenne (Character ability cards). Laittakaa kaikki käyttämättömät Kykykortit takaisin laatikkoon.

Vihollisten pelaaminen

Peli etenee alkuperäisen lautapelin mukaisesti lisättynä muutamalla lisäsäännöllä:

☉ Jokainen □-symboli tapahtumaruudussa, kulkureitillä tai arpakuutiossa paljastaa uuden Vihollisen pakasta ja se pelataan kuvapuoli ylöspäin varsinaisen pelilaudan ja seikkailulaudan väliin. Rakenna Viholliset ”Vihollislinjalle” oikealta vasemmalle lisäämällä uusin Vihollinen aina vasemmalle vierä vierä. Jokaisen Vihollisen pitää miehittää pelilaudan kaksi kohtaa pimeältä puolelta alkaen (Foe line). Jos sinua on käsketty lisäämään enemmän kuin yksi Vihollinen Vihollislinjaan, tee tämä välittömästi.

Muista: Kun saat arpakuutiosta □-symbolin, älä poista kahta korttia niin kuin alkuperäisessä lautapelissä, vaan sen sijaan paljasta kaksi Vihollista. Tapahtumalaatat, joissa on aurinkokello kolmella symbolilla, tarkoittaa edelleen samaa kuin alkuperäisessä lautapelissä.

☉ Kuten alkuperäisessä lautapelissä, aloita vuorosi nostamalla Tapahtumalaatta. Jos tämä ensimmäinen Tapahtumalaatta näyttää yhtä Kulkureittiä, täytyy sinun paljastaa yksi uusi vihollinen ennen kuin etenet Kulkureitillä.

Huomaa: Tämä koskee vain, jos sinun ensimmäisellä vuorollasi Tapahtumalaatta näyttää yhtä Kulkureittiä. Myöhemmät Tapahtumalaatat sinun vuorollasi eivät paljasta uusia Vihollisia näkyviin.

☉ Jos et halua pelata korttiasi vuorollasi, alkuperäisen lautapelin sääntöjen mukaan, voit ottaa kaksi Hobittikorttia tai siirtää Hobittia yhden askeleen kohti valoa. Nyt sinulla on kolmaskin vaihtoehto, josta voit valita: voit välittömästi kukistaa Vihollislinjalta vasemmalta olevan Vihollisen. (ks. Vihollisten kukistaminen).

☉ Jos vuorosi lopussa on kahdeksan tai enemmän Vihollista näkyvissä (Vihollislinjalla), peli päättyy välittömästi.

Jos viimeinen Vihollinen on otettu pakasta, ei muita Vihollisia tule enää peliin.

Vihollisten kukistaminen

On kolme tapaa kukistaa Vihollisia:

🍀 Vuorossa oleva eli aktiivinen pelaaja voi milloin tahansa kukistaa vasemman Vihollisen toteuttamalla sen kortin kuvauksen: pelaamalla Kortit, Kilvet, Elämä-pelimerkit, heittämällä arpakuvaa tai siirtämällä Hobittia tai Sauronia pelilaudalla.

🍀 Vuorossa oleva ei pelaa yhtä tai kahta korttia eli ei pelaa yhtään korttia. Tämä sallii pelaajan tehdä yhden kolmesta vaihtoehdosta: nostaa kaksi Hobittikorttia, siirtää Hobittia yhden askeleen kohti valoa, tai välittömästi kukistaa Vihollislinjalta vasemmalta olevan Vihollisen. Kun välittömästi kukistat Vihollisen, sinun ei tarvitse toteuttaa Viholliskortin kuvausta.

Huomaa: Tämä vaihtoehto ei ole käytettävissä, kun Sormus on saavuttanut Tuomiovuoren, koska vaihtoehtoa "Yhtään korttia ei pelata" ei voi enää käyttää.

🍀 Jokainen pelaaja voi milloin tahansa käyttää Keltaisen "Fire Brand" -Ominaisuuskortin (Brii) kukistaakseen Vihollisen tai kutsua Gandalfin ja käyttää "Fire Storm" -kortin kukistaakseen minkä tahansa kahden Vihollisen Vihollislinjalta, ilman että tarvitsee toteuttaa Viholliskorttien kuvauksia. Älä jätä välejä Vihollislinjaan, vaan siirrä aina loput Viholliset oikealle.

Huomaa: Kaksi ensimmäistä kohtaa edellä kuvatussa, Vihollisten kukistamisessa, osoittaa kahta erilaista tapaa vuorollasi kukistaa Viholliset, joko toteuttamalla Viholliskortin kuvaukset tai pelaamatta yhtään korttiasi (ks. alkuperäisen lautapelin säännöt kohta 2b sivulta 7).

Jälkimmäinen kohta, jossa yhtään korttia ei pelata, voidaan toteuttaa vain kerran vuorollasi, kun taas ensimmäinen kohta voidaan toteuttaa niin usein kuin pystyt toteuttamaan Viholliskortin kuvaukset.

Kun kukistat Vihollisen, siirrä se pois Vihollislinjasta, ja aseta se kuvapuoli alaspäin eteesi. Muista, että sinun täytyy aina kukistaa Viholliset vasemmalta oikealle Vihollislinjalla, ellet käytä Keltaista "Fire Brand" -Ominaisuuskorttia tai Gandalf "Fire Storm" -korttia.

Vain vuorossa oleva pelaaja voi kukistaa vihollisia, lukuun ottamatta Keltaista "Fire Brand" -Ominaisuuskorttia tai Gandalf "Fire Storm" -korttia, mikä kuka tahansa pelaajista voi milloin tahansa käyttää pelin aikana.

Huomaa: Vuorossa olevaa pelaajaa ei vaihdeta, sillä aikaa kun Tapahtumaruudun tapahtumaa "KAIKKI PELAAJAT" toteutetaan.

Kun pelaatte varsinaisella pelilaudalla, Sormuksen Viejä toimii aktiivisena pelaajana, ja hän voi kukistaa Vihollisia.

Huomaa: Peli ei pääty kesken varsinaisella pelilaudalla, joten peliä ei ole hävitty, jos tuona aikana on näkyvissä kahdeksan tai enemmän Vihollista. Tämä ehto tulee uudelleen voimaan, kun Sormuksen Viejä aloittaa vuoron seuraavalla seikkailulaudalla.


Muista: Säilytä kaikki pelaamasi Tapahtumanlaatat ja kortit (ei koske Viholliskortteja) kuvapuoli ylöspäin edessäsi vuorosi loppuun asti, ja sen jälkeen laita ne poistopakkoihin. Näin sinun on helpompi seurata tapahtumia vuorosi aikana.



Briin, Morian, Rautapihan, Helmin Syvänteen ja Lukitarin luolan seikkailujen lopussa, suorittakaa loppuun seikkailujen lopputapahtumat (Elämä-pelimerkit, uusi Sormuksen Viejä, Pulla). Sitten uusi Sormuksen Viejä toimii aktiivisena pelaajana, ja voi kukistaa Vihollisia ennen uuden seikkailun alkamista. (Tämä mahdollistaa Saattueelle jättämään Helmin Syvänteen ja Lukitarin luolan pelaamatta, ks. Pelin Kulku).

Esimerkki

(ks. englanninkieliset säännöt sivulta 4)

Kun aloitat vuorosi, Vihollislinjalla on kolme Vihollista näkyvissä. Ensimmäinen nostamasi Tapahtumalaatta näyttää yhtä Kulkureittiä (Matka), joten sinun täytyy paljastaa yksi uusi Vihollinen. Ennen kuin nostat Tapahtumalaatan, päätät kukistaa vasemman Vihollisen, Lagduf, pelaamalla kortin, jossa on kaksi Taistelukupiota (tai kaksi korttia, joissa on molemmissa yksi Taistelukupio).

Sitten paljastat uuden Vihollisen, Mountain-Trolls. Sen kortin kuvauksessa lukee: ”Luovuta kaikki ”. Sinulla ei ole yhtään Kilpeä, joten voit kukistaa tämän Vihollisen heti.

Nyt sinä toteutat nostamasi Tapahtumalaatan: siirryt Tapahtumalaatan kupiota (Matka) vastaavalla Kulkureitillä ja saavut ruudulle, jossa on arpakuution -symboli. Heität arpakuutiota ja saat -symbolin. Ennen kuin toteutat arpakuution seurauksen, päätät kukistaa vasemman Vihollisen, Wolf Riders, siirtämällä Hobittia kaksi askelta kohti pimeyttä.

Sitten arpakuution seurauksena paljastat kaksi Vihollista. Päätät kukistaa vasemman Vihollisen, Haradrim, luopumalla yhdestä Sormus-pelimerkistä. Toisen paljastamasi Vihollisen, Shagrat's Patrol, kukistaminen vaatisi arpakuution heittämistä. Sen sijaan päätät, ettet pelaa yhtään korttia vuorollasi ja vältömästi kukistat Vihollisen, Shagrat's Patrol, ilman arpakuution heittämistä.

Sinulla ei ole kädessäsi Keltaisia kortteja, joten sinun vuorollasi yksi Vihollinen jäi näkyviin.

Pelin loppu ja pisteytys

Peli päättyi, kun yksi viidestä seuraavista tapahtumista toteutuu:

- 🟡 Sormuksen Viejä joutuu pois pelistä. (Sauron kaappaa Sormuksen)
- 🟡 Pelaajat ovat kohdanneet Mordorin viimeisen Tapahtumaruudun ”Ison Silmän”. (Sauron hallitsee Keski-Maata)
- 🟡 Pelaajan vuorolla on kahdeksan tai enemmän Vihollista näkyvissä. (Viholliset voittavat)
- 🟡 Kaikki 30 Vihollista kukistetaan pelaajan vuoron lopussa. (Sotavoitto)
- 🟡 Saattue saavuttaa Tuomiovuoren. (Yritetty tuhota Sormus / Paras voitto)

Kolmessa ensimmäisessä tapauksessa kaikki pelaajat saavat samat pisteet sen mukaan, missä pääreitit ruudussa pelinappula on sekä (+) Saattueen kukistettujen Vihollisten kokonaismäärä.

Neljännessä tapauksessa, kun kaikki 30 vihollista on kukistettu, kaikki pelaajat saavat samat pisteet sen mukaan, missä pääreitit ruudussa pelinappula on, sekä (+) kaikkien kukistettujen Vihollisten kokonaismäärä ja (+) Saattueen keräämien kilpien määrän pisteitä.

Esimerkki: Pelinappula on ruudussa 52, kaikki 30 Vihollista on kukistettu ja Saattueen keräämien kilpien määrä pisteinä on 20. Kukin pelaaja saa $52 + 30 + 20 = 102$ pistettä.

Viidennessä tapauksessa, kun saavutte Mordorin pääreitit loppuun, Vihollislinjalla on oltava vähemmän kuin kahdeksan Vihollista ennen kuin asetatte Sormuksen Tuomiovuoren päälle, muuten peli päättyy tapauksen kolme mukaan. Kun Sormus on asetettu Tuomiovuoren päälle, vuorossa olevan pelaajan on yritettävä tuhota Sormus arpakuutiota heittämällä. Ennen ja jälkeen arpakuution heittäminen pelaaja voi kukistaa Vihollisia, ja pelaaja on edelleen mukana pelissä, jos on vähemmän kuin kahdeksan Vihollista näkyvissä. (Jos kahdeksan tai enemmän Vihollista jää Vihollislinjalle, kaikki pelaajat ovat pudonneet pelistä.) Jos kukaan pelaajista ei onnistu tuhoamaan Sormusta, kaikki pelaajat saavat 60 pistettä sekä (+) Saattueen kukistettujen Vihollisten kokonaismäärä. Jos Sormus onnistutaan tuhoamaan, saavat kaikki pelaajat 60 pistettä sekä (+) Saattueen kukistettujen Vihollisten kokonaismäärä ja (+) Saattueen keräämien kilpien määrän pisteitä.

Esimerkki: 25 Vihollista on kukistettu ja Saattueen keräämien kilpien määrä pisteinä on 20. Kukin pelaaja saa $60 + 25 + 20 = 105$ pistettä.

Yhteenvetona: Pelaajat saavat aina pisteet sen mukaan, missä pääreitit ruudussa pelinappula on sekä (+) Saattueen kukistettujen Vihollisten kokonaismäärä. Jos olette voittoisia, saatte myös Saattueen keräämien kilpien määrän pisteitä.

Huomaa: Voitte laskea Keltaisen ”Bill the Pony” -Ominaisuuskortin yhdeksi ylimääräiseksi kilveksi.

Peliversio: Kokeneet pelaajat voivat ottaa suuremman haasteen ja sopia, että peli on menetetty, kun yksi pelaaja putoaa pelistä.

Uudet Kortit

Pelaajat voivat käyttää uusia Hahmojen Kykykortteja vain kerran pelin aikana. Kortit ovat kuvapuoli ylöspäin Hahmokorttien vieressä. Näitä kortteja ei pidetä pelaajien käsissä. Kun Hahmon Kykykorttia on käytetty, se laitetaan pois pelistä:

Frodo - Määrätietoisuus:

Välittömästi sen jälkeen, kun vuorossa oleva pelaaja on nostanut Tapahtumalaatan, tai Tapahtumalaatan tai kortin tapahtuman jälkeen, Frodo voi edetä yhdellä Kulkureitillä yhden välin ja toteuttaa tapahtuman itse.

Sam - Urheus:

Kun pelaaja on liikkunut seuraavaan Tapahtumaruutuun, Sam voi heittää arpakuutiota ja vastata kaikista arpakuution seurauksista (Ei rajoitu vain yhteen vahinkoon). Sitten tämä Tapahtuma voidaan unohtaa.

Pippin - Kiivaus:

Vuoronsa aikana Pippin voi pelata neljä valkoista/harmaata korttia tavanomaisen kahden sijaan.

Merri - Rohkeus:

Vuoronsa aikana Merri voi välittömästi kukistaa kaikki Viholliset Vihollislinjalta, joiden kuvauksista on Elämä-pelimerkit. Älä jätä välejä Vihollislinjaan, vaan siirrä aina loput Viholliset oikealle.

Pulla - Nokkeluus:

Milloin tahansa pelin aikana, Pulla voi käyttää tätä korttia se sijaan, että luopuisi kolmesta kilvestä (tai vähemmästä). Tämä kortti ei lisää lopullista pistemäärää.

Käytä uusia Gandalf-kortteja alkuperäisen lautapelin mukaisesti: (Uhma ja Koskemattomuus -kortteja voidaan käyttää myös alkuperäisessä pelissä.)

Gandalf - Uhma:

Estää Sauronia liikkumasta rajoittamattoman määrän kohti Hobitteja.

Huomaa: ”Iso Silmä” on viimeinen Tapahtumaruudun tapahtuma Rautapihassa ja Mordoria ei voi tällä välttää.

Gandalf - Koskemattomuus:

Sen sijaan, että heitetään arpakuutiota, asetetaan sen tyhjä sivu ylöspäin eli mitään ei tapahdu. Tämä kortti on erityisen hyödyllinen silloin, kun asetetaan Sormus Tuomiovuoren päälle, ja se on ainoa kortti lopettamaan Tapahtumaruudun tapahtuman "Battle of the Spells" Rautapihan seikkailulaudalla.

Gandalf - Tulimyrsky:

Kukistaa mitkä tahansa kaksi Vihollista Vihollislinjalta.

Käytä uusia Ominaisuuskortteja alkuperäisen lautapelin mukaisesti. Erona alkuperäisiin Hahmokortteihin, voidaan jokaista korttia käyttää vain kerran pelin aikana.

¶elin Kulku

Neuvotelkaa seuraavasta kaaviosta, ennen kuin siirrytte uuteen seikkailuun ja oppikaa vaihtoehtoja jatkaa matkaanne. Pitäkää silmällä Vihollisia ja kukistakaa niitä tarpeeksi ohittaaksenne yksi tai kaksi seikkailulautaa:

Repunpää

Brii

Rivendell

Moria

Jos Vihollisia ei ole näkyvissä, Saattue voi kiertää vuoret, ja ohittaa Morian sekä Lothlórienin. Tässä tapauksessa Sormuksen Viejä voi heittää arpakuutiota kutsuakseen Haltijat, käy läpi Lothlórienin Ominaisuuskortit ja jakaa yhden jokaiselle pelaajalle. Sitten paljastaa neljä Vihollista ennen kuin jatkatte Rautapihalle.

Lothlórien

Rautapiha

Helmin Syväne

Jos Vihollisia ei ole näkyvissä, Saattue voi päättää käyttää pimeyden voimien heikkouksia hyväkseen ohittaakseen Helmin Syvänteen. Tässä tapauksessa paljastatte neljä Vihollista ennen kuin jatkatte Lukitarin luolaan.

Lukitarin luola

Jos Vihollisia ei ole näkyvissä, Saattue voi luovuttaa Kirja -Ominaisuuskortin (Moria) tai Hallavaharja -Ominaisuuskortin (Helmin Syväne) ohittaakseen Lukitarin luolan. Tässä tapauksessa paljastatte neljä Vihollista ennen kuin jatkatte Mordoriin.

Mordor

¶arva voi ennakoida, minne heidän tie johtaa