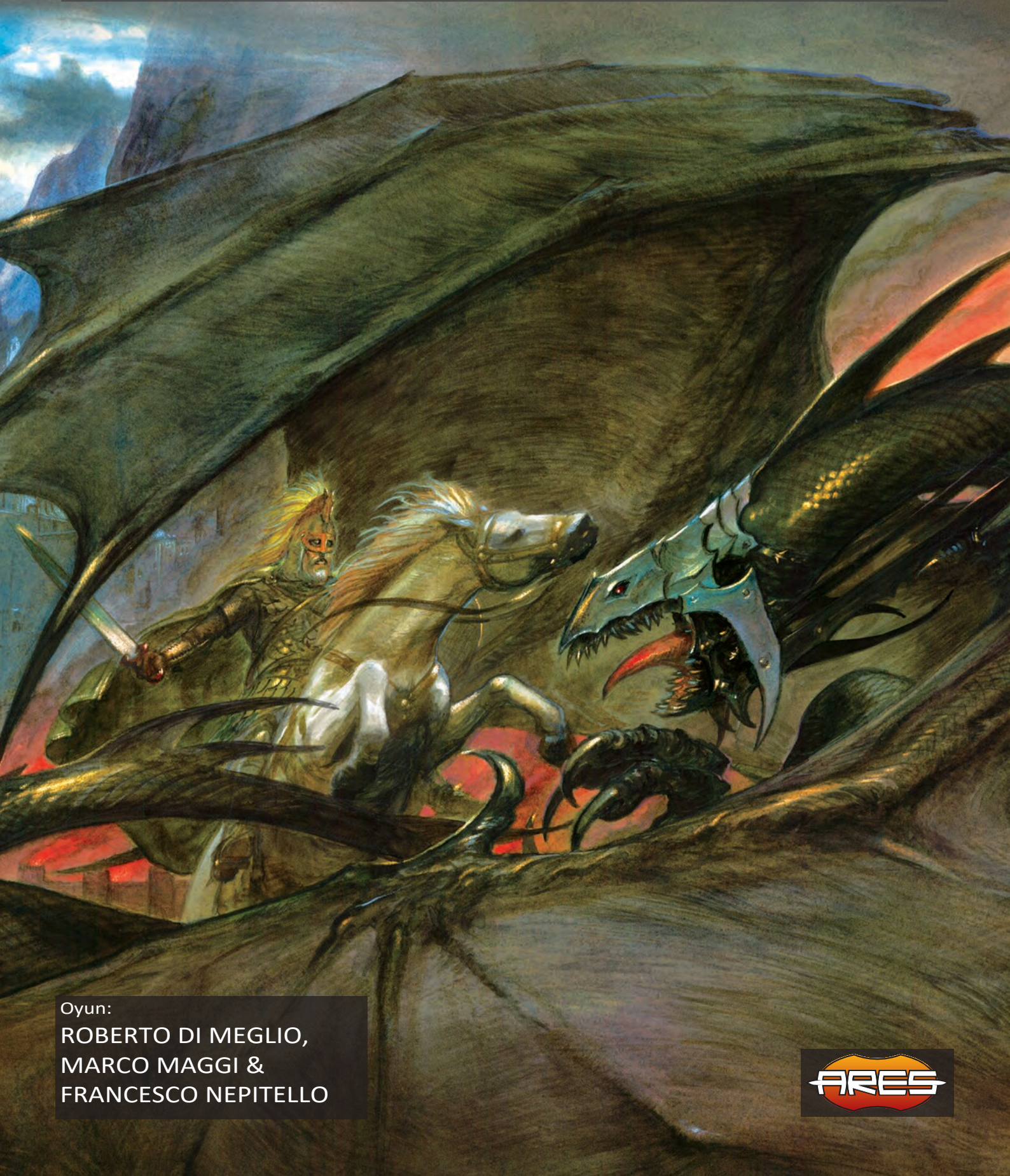


WAR OF THE RING™

based on The Lord of the Rings™ Trilogy by J.R.R. Tolkien

Second Edition



Oyun:
ROBERTO DI MEGLIO,
MARCO MAGGI &
FRANCESCO NEPITELLO





Baktığı her yerde savaşın izlerini görüyordu.

Sisli Dağlar karınca yuvası gibi
kaynıyordu: Orklar binlerce delikten
çıkıyorlardı. Mirkwood'un dallarının
altında ölümcül bir çatışma vardı.

Elfler, İnsanlar ve vahşi canavarlar.
Beornings ülkesi alevler içindeydi;

Moria'nın üzerinde bir bulut vardı;

Lórien sınırlarında duman
yükseliyordu. Atlılar Rohan'ın
çimenlerinde dörtnala koşuyorlardı;

kurtlar Isengard'dan akın akın
geliyordu. Harad limanlarından
savaş gemileri denize açılıyordu;
ve Doğudan İnsanlar durmaksızın

ilerliyordu:

kılıçlılar, mızraklı askerler, atlı okçular,
şeflerin savaş arabaları ve yüklü arabalar.

Karanlık Lord'un tüm gücü

harekete geçmişti.

Yüzük Kardeşliği

J.R.R. Tolkien,

Kitap II, Bölüm 10.

BÖLÜM I: GİRİŞ

Yüzük Savaşı strateji masa oyununa hoş geldiniz.

W *Yüzük Savaşı*, J.R.R. Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi™ kitabına dayanan, iki ila dört oyuncu için tasarlanmış bir oyundur.

Oyuncular, Özgür Halkların orduları ve Yüzük Kardeşliği'nin kahramanca yoldaşlarının, Karanlık'ın karanlık ordusu ve Karanlık Lord'un güçlü uşaklarına karşı verdikleri mücadelede yer alırlar.

İki oyunculu bir oyunda, her rakip Özgür Halklar ya da Gölge'nin ordularını yönetirken, üç ya da dört oyunculu bir oyunda oyuncular iki takıma ayrılır ve her takım bir fraksiyonu kontrol eder.

Yüzük Savaşı'nın her oyununda, Gölge'yi kontrol eden oyuncu, üstün askeri gücünü kullanarak Orta Dünya'yı fethetmeye çalışır.

Onun emriyle, Sauron'un Ork ve Troll orduları, büyücü Saruman'ın güçleri ve Güneyli ve Doğulu orduları, Batı'ya karanlık getirmek için bir araya gelir.

Bu saldırıya karşı, Özgür Halklar oyuncusu Elfler, Cüceler, Rohan'ın süvarileri, Gondor'un adamları ve Kuzey'den gelen adamlardan oluşan bir ittifakı yönetir. Bu kırılgan ittifak, Orta Dünya'nın son özgür krallıklarını savunmaya ve Yüzük Taşıyıcılarının Görevinin başarıya ulaşması için değerli zaman kazanmaya çalışır.

Ordular çatışırken, Yüzük Kardeşliği'nin dokuz üyesi, Karanlık Lord'un egemenlik alanlarının tam kalbine, Ateş Dağı'na doğru yol alırlar.

Özgür Halklar oyuncusu tarafından kontrol edilen Yüzük Kardeşliği, Yüzük yok edilirse, Gölge'nin orduları da efendileriyle birlikte yenilgiye uğrayacaktır. Ancak Orta Dünya'yı karanlık kaplarken, Görev giderek daha büyük tehlikelerle doludur...

Sonunda, bir taraf galip gelecektir.

Gölge, düşmanlarının şehirlerini ve kalelerini yeterince ele geçirirse veya Yüzük taşıyıcıları başarısız olup yozlaşarsa, Karanlık zafer kazanacaktır.

Yüzük Kardeşliği bu gerçekleşmeden önce Yüzüğü yok etmeyi başarır ya da Özgür Halkların orduları durumu tersine çevirip düşmanın kalelerini ele geçirirse, Karanlık Lord'un düşüşü yakındır...

'IN OYUNCU SAYISI

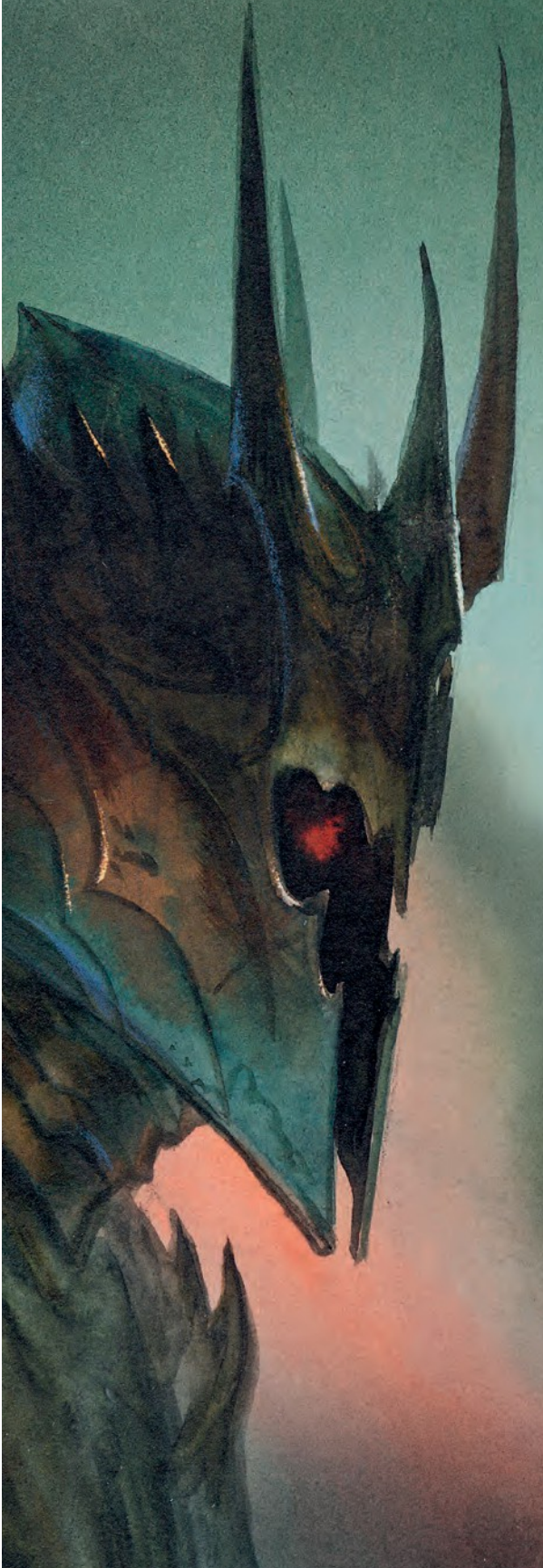
War of the Ring, 2 ila 4 oyuncu için bir oyundur. Çatışmaya dahil olan güçler iki tarafa ayrılır: Özgür Halklar ve Gölge. Üç oyuncu ile oynarken, bir oyuncu Özgür Halkları kontrol eder ve kalan iki oyuncu Gölge'yi kontrol eder ve görevleri paylaşır. Dört oyuncu ile oynarken, tüm katılımcılar iki tarafın güçlerini eşit olarak paylaşır.

Bu kuralların sadece iki oyuncuyla oynanan oyunlar için geçerli olduğunu lütfen unutmayın. İki oyuncudan fazla oyuncuyla oynamak için, Bölüm 11, *Çok Oyunculu Kurallar* (sayfa 45) bölümüne bakın.

İKİNCİ BASKISI HAKKINDA NOTLAR

Oyunun bu yeni sürümü, İlk Sürümden birkaç incele ama önemli değişiklik içeriyor. İlk Sürümü zaten bilen oyuncuların faydalanması için bu değişiklikler burada özetlenmiştir:

- **Karakter Yetenekleri:** Gandalf the Grey, Gollum, Meriadoc Brandybuck, Peregrin Took ve Witch-king artık değiştirilmiş özel yeteneklere sahiptir (karakter kartlarına bakınız). Gandalf the Grey (Rehberlik yeteneği) ve Witch-king (toplama önkoşulları, "Büyücü" yeteneği) ile ilgili değişikliklere özellikle dikkat etmek önemlidir.
- **Olay Kartları:** Birçok Olay kartı, etkinliklerini artırmak veya kullanımlarını basitleştirmek için revize edilmiştir. "Ents Awake", "Paths of the Woses" ve "The Last Battle" kartlarının etkileri değiştirilmiştir.
- **Ordu Kurulumu:** Cüceler için kurulum değiştirilmiştir (bkz. sayfa 16).
- **Eylem Zarlari:** Özgür Halklar oyuncusu önceki turda Av Kutusu'na en az bir Eylem zarı koymuşsa, Gölge oyuncusu Av'a en az 1 Eylem zarı ayırmalıdır (bkz. sayfa 18-19).
- **Savaş Kartlarının Kullanımı:** Savaş kartları artık değiştirilmiş bir sıra ile seçilip oynanmaktadır (bkz. sayfa 29).
- **Av:** Av'ın sonuçlandırılması için, Olay kartlarının ve Özel Yeteneklerin uygulanmasını kolaylaştırmak amacıyla yeni bir sıra vardır (bkz. sayfa 41-42).
- **Mordor'a Giriş:** Mordor'a girmek için artık Yüzük Taşıyıcılarının Minas Morgul veya Morannon'da bulunması yeterlidir. Minas Morgul veya Morannon'da bulunmaları yeterlidir, Yoldaşlığı ilan etme gerekliliği yoktur. Sonuç olarak, Yoldaşlık Gizli olmasa bile Mordor'a girebilir (bkz. sayfa 43).



BÖLÜM II :

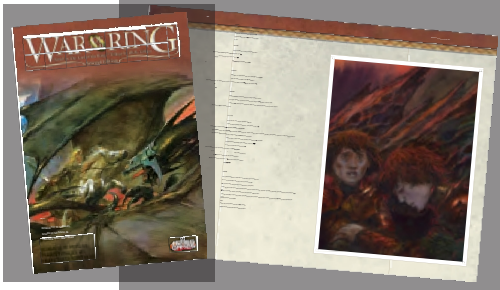
OYUN
BİLİMLER

BİLEŞEN LİSTESİ

War of the Ring kutusunun içinde, burada listelenen kapsamlı bir bileşen seti bulacaksınız.

- Bu Kural Kitabı
- 2 Oyuncu Yardımı
- 1 adet iki katlanabilir bölümden oluşan oyun tahtası
- 6 Serbest Halklar Eylem Zarlari
- 10 Gölge Eylem Zar
- 5 adet altı yüzlü Savaş Zar
- 10 Yoldaş Kartı (Özgür Halklar Karakterleri)
- 1 Gollum Kartı
- 3 Minion Kartı (Gölge Karakterler)
- 96 Olay Kartı (her biri 24 kartlık 4 desteye ayrılmıştır)
- Yüzük Savaşı'nın Ordularını ve Karakterlerini temsil eden 205 plastik figür, bunlardan bazıları:
 - Gölge Ordusu birimlerini temsil eden 90 kırmızı figür
 - Özgür Halklar Ordusu birimlerini temsil eden 75 mavi figür
 - Özgür Halkların Liderlerini temsil eden 20 gri figür
 - Nazgûl'u temsil eden 8 figür
 - Yüzük taşıyıcıları (Frodo ve Sam) ve onların Yoldaşlarını temsil eden 8 gümüş figür
 - Gölgenin Uşaklarını temsil eden 3 gümüş figür
 - Gollum'u temsil eden 1 gümüş figür
- 76 karton piyon ve işaretleyici, bunlardan bazıları:
 - 24 Av fayansı (16 Standart Av fayansı ve 8 Özel Av fayansı)
 - 6 Ordu pulu
 - 3 Elf Yüzüğü pulu
 - 1 Yozlaşma pulu
 - 7 Yoldaş pulu
 - 1 Aragorn – Isildur'un Varis İşareti
 - 1 Beyaz Gandalf işaretçisi
 - 1 Yoldaşlık İlerleme sayacı
 - 8 Ulus Siyasi sayaç
 - 20 Yerleşim Kontrol işaretçisi
 - 2 Zafer Puanı işaretçisi
 - 2 Lider Oyuncu jetonu (üç ve dört oyunculu oyunlarda kullanılır)

BİLEŞEN AGÖRÜNÜM



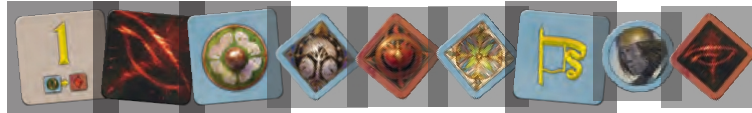
Bu Kural Kitabı



2 Oyuncu Yardımcıları



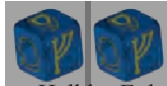
1 Oyun Tahtası, iki katlanabilir bölümden oluşur



76 Karton piyon



Yüziük Savaşı'nın ordularını ve karakterlerini temsil eden 205 plastik figür



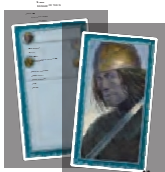
6 Serbest Halklar Eylem Zarları



10 Gölge Eylem Zar



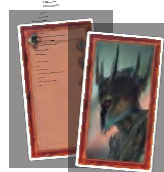
5 adet altı yüzlü Savaş Zar



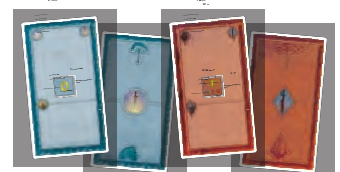
10 Yoldaş Kartı (Özgür Halklar Karakterleri)



1 Gollum Kartı



3 Minion Kartı (Gölge Karakterler)



96 Etkinlik Kartı (24 kartlık 4 desteye bölünmüştür)

SAYIM ÖZETİ

Av Tile'ları (24)



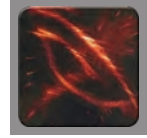
Standart



Özel (Yoldaşlık)



Özel (Gölge)



Arka

Ordu Piyonları (6)



Özgür Halklar (ön)



Özgür Halklar (arka)



Gölge (ön)



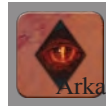
Gölge (arka)

Elf Yüzükleri Piyonları (3)

Yolsuzluk Sayacı (1)



On



Arka



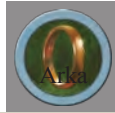
Ön/Arka

Yoldaş ve Karakter Sayaçları (9)

Yoldaşlık İlerleme Sayacı (1)



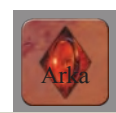
On



Arka



On



Arka

Ulusal Siyasi Sayaçlar (8)



Özgür Halklar (ön)



Özgür Halklar (arka)



Gölge (ön)



Gölge (arka)

Yerleşim Kontrol İşaretleri (20)

Zafer Puanı İşaretleri (2)

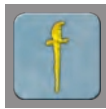
Lider Oyuncu Jetonları (2)



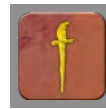
Özgür Halklar



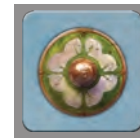
Gölge



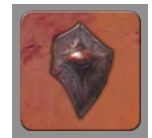
Özgür Halklar



Gölge



Özgür Halklar



Gölge

PLASTIC FIGURES

Minionlar



Saruman



Cadı Kral Sauron'un Ağzı



Nazgûl

Yüzük Hayaletleri
(8)

Isengard (18)



Sıradan (12)



Elit (6)



Normal (36)



Elit (6)



Normal (24)



Elit (6)

Sauron (42)

Güneyli ve Esterlingler (30)

Yüzük Kardeşliği

Yoldaşlar



Yüzük Taşıyıcıları



Gollum



Boromir



Gandalf



Gimli



Legolas

Yoldaşlar

Cüceler (14)



Meriadoc



Peregrin



Strider/Aragorn



Normal (5)



Elit (5)



Lider (4)

Elfler (19)

Gondor (24)



Normal (5)



Elit (10)



Lider (4)



Normal (15)



Elit (5)



Lider (4)

Kuzey (19)

Rohan (19)



Normal (10)



Elit (5)



Lider (4)



Normal (10)



Elit (5)



Lider (4)

OYUN PARÇA

PLASTİK İ FIGÜRLERİ

Orta Dünya için savaşan ordular ve onlara liderlik eden kahramanlar ve canavarlar, oyunda plastik figürlerle temsil edilmektedir.

Ordular

Bir ulusun silahlı kuvvetlerinin büyük kısmı **Ordu birimleri** tarafından temsil edilir.

Bir ulusun ordu birimleri, **düzenli** veya **seçkin birimler** olarak ikiye ayrılır. İlk kategori ortalama savaşçılardan oluşan bir savaş gücünü, ikinci kategori ise seçilmiş savaşçılar veya güçlü canavarlardan oluşan bir ordunun temsil eder.

Tek bir Ordu birimi, birkaç yüz uzman savaşçıdan binlerce Ork'a kadar değişen sayıda savaşçıya karşılık gelir. Oyun açısından, aynı türdeki tüm birimler (Normal veya Elit), ait oldukları Ulus'tan bağımsız olarak, aynı türdeki diğer birimlerle aynı savaş yeteneklerine sahiptir.

Tek bir bölgedeki ve aynı oyuncu tarafından kontrol edilen tüm Ordu birimleri tek bir grup olarak kabul edilir ve topluca **Ordu** olarak adlandırılır.

Bir Ordu en fazla **on birimden** veya kuşatma altındaki bir Kale içindeyse **beş birimden** oluşabilir.

Özgür Halklar Liderleri

Özgür Halkların Ordularını yöneten kaptanlar ve şefler, **Lider** figürleri ile temsil edilir.

Liderler kendi başlarına hareket edemezler ve her zaman dost bir ordunun parçası olmalıdırlar. Bir Lider herhangi bir zamanda haritada ordusu olmadan bulunursa, derhal kaldırılır.

Orduda bir Liderin varlığı, savaşta avantaj ve üstün hareket kabiliyeti sağlar. aynı

Ordu. Özgür Halkların Liderleri, milliyetlerine bakılmaksızın, herhangi bir Özgür Halklar Ulusundan birimlerden oluşan Orduları yönetebilirler.

Liderler ordu birimi olarak kabul edilmez ve kayıp olarak kabul edilemez ve bir liderin varlığı ordunun savaş gücüne katkıda bulunmaz (bkz. sayfa 28).

Nazgûl

Yüzük Hayaletleri olarak da bilinen **Nazgûl**, Gölge Ordularının Liderleri olarak görev yaparlar ve her biri kanatlı bir canavara binmiş kendine özgü Yüzük Hayaleti figürüyle temsil edilir.

Özgür Halkların Liderlerine ilişkin kurallar, aşağıdaki istisnalar dışında Nazgûl için de geçerlidir:

- Nazgûl, dost bir ordunun parçası olmak zorunda değildir ve tek bir hareketle oyun tahtasındaki herhangi bir bölgeye (Özgür Halklar birimlerinin bulunduğu bölgeler dahil) uçarak kendi başına hareket edebilir.

İstisna: Ordu olmadan hareket eden bir Nazgûl, düşman kontrolündeki bir Kaleye tek başına yerleştirilemez.

- Nazgûl'lar, aynı bölgede bulunan düşman ordusundan etkilenmez.

Karakterler

Hikayenin ana kahramanları ve ana düşmanları **Karakter** figürleri ile temsil edilir.

Karakterler, basit Liderlerden daha üstün yeteneklere sahip kişiliklerdir. Özgür Halklara ait karakterler **Yoldaşlar**, Gölge'ye ait karakterler ise **Uşaklar** olarak adlandırılır.

Her Karakter, kendine özgü bir figür ve özel yeteneklerini detaylandıran bir Karakter kartı ile temsil edilir. Oyuncular, oyuna başlamadan önce tüm Karakter kartlarını dikkatlice okumalıdır.

Oyun açısından, Karakterler Liderler ile hemen hemen aynı şekilde hareket ederler, ancak aynı kısıtlamalara tabi değildirler ve düşman Ordularının varlığını göz ardı ederek oyun tahtasında kendi başlarına hareket edebilirler.

Yoldaşlar: Legolas, Gimli, Boromir, Aragorn (Strider olarak), Meriadoc, Peregrin ve Gandalf the Grey, oyuna Frodo ve Sam'in (Yüzük **Taşıyıcıları**) Yoldaşları ve Yüzük Kardeşliği üyeleri olarak başlarlar. Oyun ilerledikçe, Yüzük Kardeşliği'nden ayrılıp Özgür Halklar Uluslarını savaşa çağırmak ve Özgür Halklar Ordularının Liderleri olarak hareket etmek için ayrılabilirler.

Belirli koşullar altında (karakter kartlarında açıklanan şekilde), Strider ve Gandalf the Grey, daha güçlü enkarnasyonları olan **Aragorn – Isildur'un Varis** ve **Gandalf the White** ile değiştirilebilir.



**Aragorn –
Isildur'un Varis
İşareti**



**Beyaz Gandalf
İşareti**

Bu durumda, karakterin plastik figürünün altına uygun işaretleyiciyi koyarak yeni durumunu belirtin.

Uşaklar: Karanlık Lord'un daha önemli hizmetkarları — Saruman, Cadı Kral ve Sauron'un Ağzı — oyunun başında oyuna başlamazlar. Karakter kartlarında belirtilen koşullar altında oyuna daha sonra girerler.

Gollum: Gollum çok sıradışı bir karakterdir. Gollum'un her zaman Yüzük Kardeşliği'ni takip ettiği varsayılır ve Yüzük taşıyıcıları yalnız kaldıklarında Kardeşliğin Rehberi olur. Bu durumda, Gollum'un varlığını hatırlatmak için Gollum figürünü Yüzük taşıyıcıları figürüyle birlikte yerleştirebilirsiniz. Gollum'un eylemlerinin etkileri oyunda Gollum Karakter kartı ve belirli Olay kartlarıyla temsil edilir.

OYUN

Oyun tahtası, Üçüncü Çağ'ın sonunda Orta Dünya'nın batı kısmını gösterir. Oyun tahtası, oyun alanının yanı sıra, oyuncuların oyunun çeşitli unsurlarını ve bileşenlerini takip etmelerine yardımcı olmak için kullanılan birkaç alan ve iz içerir.

Oyun tahtasının şeması (bkz. sayfa 12-13), çeşitli parçalarını tanımlar ve oyunun başlangıcında gerekli olan birçok bileşenin kurulum sırasında yerleştirildiği alanları gösterir.

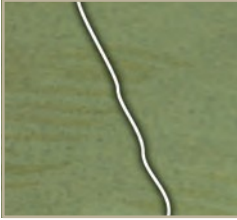
MİLLETLER



		Cuceler (kahverengi)
		Elfler (açık yeşil)
		Gondor (koyu mavi)
		Kuzey (açık mavi)

		Rohan (koyu yeşil)
		Isengard (sarı)
		Sauron (kırmızı)
		Güneyli ve Doğulu (turuncu)

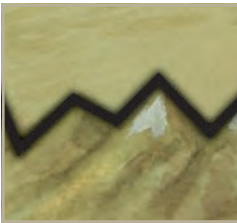
HARİTA ÖRENGELERİ



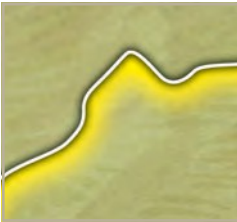
Beyaz çizgi, iki bölge arasındaki normal sınırı gösterir.



İki beyaz çizgi arasındaki nehir de iki bölge arasındaki yaygın bir sınır türüdür ve normal bir sınır görevi görür.



Kalın siyah çizgi, asla geçilemeyen bir dağ sınırını temsil eder.



Sınır boyunca uzanan renkli bir çizgi, bir ulusun sınırını gösterir.



İki ülke komşu olduğunda, beyaz sınırla ayrılmış iki renkli çizgi birbirine paralel olarak uzanır.



Deniz alanları bölge değildir ve asla geçilemez. Tahtanın sol tarafındaki büyük deniz alanına sınır olan bölgeler **kıyı bölgeleri** olarak adlandırılır.



Bir bölgenin adındaki büyük harfler, o bölgenin bir Şehir veya Kale içerdiğini gösterir.

BÖLGELER

Oyun tahtasının ana kısmı, Üçüncü Çağ'ın sonunda Orta Dünya'nın batı kısmını göstermektedir. Harita, **bölge adı verilen bölgelere** ayrılmıştır. Her bölge, genellikle önemli bir yer veya tüm coğrafi alanı (Minas Tirith veya Cardolan gibi) ifade eden bir isimle tanımlanır. Bölgeler, hareket, savaş ve tüm plastik figürlerin yerleştirilmesini düzenlemek için kullanılır.

Bölgeler genellikle beyaz bir çizgiyle veya iki beyaz çizgi arasındaki bir nehirle birbirinden ayrılır.

Kalın siyah bir sınır, genellikle yüksek bir dağ silsilesi gibi geçilemeyen araziye gösterir. İki bölge arasındaki sınır tamamen böyle bir çizgiyle ayrılmışsa, bu bölgeler hiçbir amaçla komşu kabul edilmez.

Tahtanın bazı alanları tamamen mavidir ve ya siyah bir çizgiyle çevrilidir ya da beyaz bir çizgiyle sınırlanmıştır. Bu alanlar denizler veya göllerdir. Deniz veya göl alanı bir bölge değildir ve asla geçilemez veya içine girilemez.

'da Serbest Bölgeler

Kurallar ve Olay kartları genellikle **serbest bölgeye** atıfta bulunur. Bir bölge, düşman Ordusu ve/veya düşman kontrolündeki Yerleşim yeri içermediğinde oyuncu için serbesttir. Düşman kontrolündeki bir Kale içeren bölge, Kale o oyuncunun Ordusu tarafından kuşatıldığında da oyuncu için serbesttir.

ULUSLAR

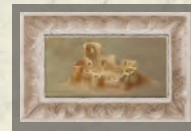
Birkaç bölge, renkli sınırlarıyla gruplandırılır ve **Uluslar** olarak tanımlanır (bkz. sayfa 9'daki şema). Bazı Uluslar, birbirinden ayrı ve uzak birkaç ayrı bölge grubundan oluşur.

TAŞKONAR VE KALEY

Bir bölge boş olabilir veya bir **Tahkimat** ya da üç tür **Yerleşimden** (Kasaba, Şehir veya Kale) birini içerebilir.

Tahkimatlar

Bir bölgedeki Tahkimat, harabe, kale veya nehir geçişi gibi savunması kolay konumlar sunar. Haritada iki Tahkimat vardır: Osgiliath ve Isen Geçitleri bölgelerinde.

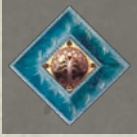


Tahkimat

Yerleşim Yerleri

Yerleşim yerleri, bir ulusun ekonomisi ve savunması için hayati öneme sahip konumları temsil eder. Bir yerleşim yeri içeren bölge, onu kontrol eden oyuncuya çeşitli avantajlar sağlar.

Kasabalar, belirli bir ulusun askerlerinin toplanmasına olanak tanıyan nüfuslu alanları temsil eder. Bir kasabanın varlığı uygun ulusun sembolü ile gösterilir.



Özgür Halklar Kasabası



Gölge Kasaba

Şehirler büyük kentsel merkezleri temsil eder ve asker toplamak için de kullanılabilir. Ayrıca savunma birliklerine savaşta avantaj sağlarlar.



Özgür Halklar Şehri



Gölge Şehir

Kale, kaleleri, Elflerin evlerini ve Orta Dünya'nın en büyük başkentlerini temsil eder. Kalelerde askerler toplanabilir ve savunmacılar savaşta çok büyük bir avantaj elde ederler.

Not: Tahtadaki her Kale, aynı çizime sahip bir Kale Kutusu ile eşleştirilir (Gölge Kaleler için genel bir çizim kullanılır).



Özgür Halklar Kalesi



Gölge Kalesi

Orta Dünya'nın Şehirleri ve Kaleleri, düşmandan ele geçiren oyuncuya Zafer puanı verir (bkz. sayfa 32).

Hem Şehirlerde hem de Kalelerde, çerçevenin rengi hangi oyuncunun onu başlangıçta kontrol ettiğini gösterir (Karanlık için kırmızı, Özgür Halklar için mavi). Üst köşedeki simge, Şehrin veya Kalenin hangi Ulus'a ait olduğunu gösterir.

Bir şehirde görünen "f" sembolü, bu bölgenin kontrolünün rakibe 1 zafer puanı kazandırdığını hatırlatır.

Bir Kale üzerinde görünen "ff" simgesi, bu Kalenin kontrolünün rakibe 2 Zafer puanı kazandırdığını hatırlatır.

Fethedilmemiş

Olay kartları, **fethedilmemiş** bir yerleşim yerini ifade edebilir. Bir yerleşim yeri, oyunun başında onu kontrol eden aynı oyuncu tarafından kontrol ediliyorsa fethedilmemiştir. Rakip tarafından ele geçirilen ve ardından asıl sahibi tarafından geri alınan bir yerleşim yeri, yeniden "fethedilmemiş" hale gelir. Kuşatma altındaki bir kale, kuşatma altındaki ordu asıl sahibine aitse fethedilmemiş sayılır.

İZLER VE KUTULARI

Orta Dünya bölgelerine ek olarak, oyun tahtası ayrıca oyun sırasında farklı etkinlikleri takip etmek için kullanılan çeşitli kutular ve izler içerir. Bu alanlar şunlardır:

- **Fellowship Track**, Fellowship'in ilerleyişini ve Yüzük Taşıyıcılarının Yozlaşmasını takip etmek için.
- **Yüzük Kutusu Avı** (aynı zamanda "Av Kutusu" olarak da adlandırılır), Gölge oyuncusunun Yoldaşlığı avlamak için ayırdığı zarları göstermek ve Yoldaşlığın bir turda kaç kez hareket ettiğini takip etmek için kullanılır. Birlik'in bir turda kaç kez hareket ettiğini takip etmek için.
- **Siyasi Takip**, Orta Dünya'nın hangi uluslarının "savaşta" olduğunu takip etmek için.
- **Yüzük Kardeşliği Kutusunun Rehberi**, Yüzük Kardeşliğini yönlendiren Karakterin Karakter kartını göstermek için.
- **Yüzük Kardeşliği Kutusu** (aynı zamanda "Kardeşlik Kutusu" olarak da adlandırılır), Kardeşliği oluşturan Yoldaşların figürlerini ve piyonlarını sergilemek için kullanılır.
- **Elf Yüzükleri Kutuları**, Elf Yüzükleri pullarını sergilemek için.
- **Olay Kartı Kutuları**, dört Olay kartı destesini saklamak için.
- **Kale Kutuları**, kuşatma savaşına katılan Ordu birimlerini sergilemek için.
- **Ordu Kutuları**, bir bölgede yeterli alan olmadığında figürleri saklamak için.
- **Zafer Puanı Takibi**, her oyuncunun fetihlerini saymak için.
- **Mordor Takibi**, haritada **Gorgoroth** bölgesinin üzerine yerleştirilmiş, Mordor'da seyahat ederken Yoldaşlığın ilerleyişini takip etmek için.

OYU OYUN TAHTASI

1

Özgür Halklar
Karakteri
Olay Kartları Kutusu

2

Özgür Halklar
Stratejisi
Etkinlik Kartları Kutusu

Elf Yüzükleri Kutusu
(Özgür Halklar
oyuncusu tarafından
kontrol edilir)

4

Ordu
Kutuları

5 5

Kale Kutuları

6

Av
Kutu

7

Zafer Puanı
Takibi

8

Elf Yüzükleri Kutusu
(Gölge oyuncu
tarafından kontrol
edilir)





9

Yoldaşlık
Takip

10

Yüzük Kardeşliği
Yüzük Kutusu

11

Yüzük Kardeşliği
Kılavuzu Kutusu

12

Siyasi
Yolu

13

Mordor
Takibi

14

Gölge Karakter
Etkinlik Kartları
Kutusu

15

Gölge Strateji
Olay Kartları
Kutusu

BÖLÜM III: SETTING U O OYUN

Boyuna başlamadan önce, Özgür Halkları kimin oynayacağına ve Gölge'yi kimin oynayacağına karar vermelisiniz.

Ardından, aşağıdaki adımları izleyerek oyunu oynamaya hazır hale getirin.

ADIM

Oyun tahtasını uygun bir yüzeye yerleştirin, mümkünse tahtanın kenarlarında biraz boşluk kalacak kadar büyük bir yüzeye (atılan kartları ve elenen parçaları yerleştirmek ve zar atmak için).

ADIM

Yüzük Taşıyıcıları figürünü başlangıç noktası olan Rivendell'e yerleştirin.

ADIM

Yoldaşlık İlerleme sayacını Yoldaşlık Pisti'nin 0. adımına, "Gizli" tarafı yukarı bakacak şekilde yerleştirin. Yozlaşma sayacı da aynı yolun 0. adımına yerleştirilir.

ADIM 4

Tüm Yoldaş kartlarını Yoldaşlık Kutusunun Rehberine yerleştirin, **Gandalf the Grey** Karakter kartını en üste koyun, çünkü o Yoldaşlığın başlangıç Rehberidir. **Aragorn – Isildur'un Varis**, **Gandalf the White** ve **Gollum** kartlarını daha sonra kullanmak üzere bir kenara koyun.

ADIM 5

Tüm Yoldaş figürlerini ve pullarını Yüzük Kardeşliği Kutusuna yerleştirin. **Gollum** figürünü daha sonra kullanmak üzere bir kenara ayırın.

ADIM

Üç Elf Yüzüğü piyonunu oyun tahtasındaki Özgür Halkların Elf Yüzükleri kutusuna "Yüzük" tarafı yukarı bakacak şekilde yerleştirin.

ADIM

Tüm Gölge Minion kartlarını (Cadı Kral, Saruman ve Sauron'un Ağzı) ve ilgili figürleri daha sonra kullanmak üzere bir kenara koyun.

ADIM

Özgür Halklar ve Gölge Olay kartlarını, her kartın arkasındaki bilgilere göre **Karakter** ve **Strateji destelerine** ayırın, ayrı ayrı karıştırın ve oyun tahtasının ilgili alanlarına yerleştirin.

ADIM 9

Standart Av taşlarını (bej) bir kupa veya başka bir opak kaba koyun: bu **Av Havuzu**'dur. Özel Av taşlarını (mavi ve kırmızı) daha sonra kullanmak üzere bir kenara ayırın.

ADIM

Gölge oyuncusuna yedi adet kırmızı Gölge Eylem zarı ve Özgür Halklar oyuncusuna dört adet mavi Özgür Halklar Eylem zarı verin. Kalan Eylem zarlarını daha sonra kullanmak üzere bir kenara koyun. Beş adet Savaş zarını bir kenara koyun.

ADIM 11

Her Özgür Halklar Ulusu için Siyasi sayacı Siyasi Podyumdaki başlangıç noktasına yerleştirin. **Elfler hariç** tüm Özgür Halklar Uluslarının Siyasi sayaçları "Pasif" tarafı yukarı bakacak şekilde yerleştirilir. Elflerin ve tüm Gölge Ordusu Uluslarının Siyasi piyonları "Aktif" tarafı yukarı bakacak şekilde yerleştirilir. Podyumdaki sembollerle gösterildiği gibi, Rohan, Kuzey, Elf ve Cüce Uluslarının Siyasi piyonlarını en üstteki kutuya, Gondor ve Güney/Doğu Halkları'nın Siyasi piyonlarını ikinci kutuya ve son olarak Sauron ve Isengard'ın Siyasi piyonlarını üçüncü kutuya, "Savaşta" kutusunun hemen üstüne yerleştirin.

ADIM 12

Tüm plastik figürleri renklerine ve türlerine göre sıralayın ve 16-17. sayfalardaki **Ordu Kurulum** şemasını takip ederek her ulusun başlangıçtaki Ordu birimlerini ve Liderlerini yerleştirin. Kalan figürleri takviye olarak kullanmak üzere bir kenara ayırın ve oyun ilerledikçe oyundan elenen parçalarla karıştırmamaya dikkat edin. Ordu piyonlarını oyunun ilerleyen aşamalarında kullanmak üzere bir kenara ayırın.

Kalan tüm bileşenleri kutuda saklayın; bunlar oyunun ilerleyen aşamalarında kullanılacaktır.



ARMADANDARADA

Cüceler

- 1** Erebor:
1 Normal, 2 Elit, 1 Lider.
- 2** Ered Luin:
1 Normal.
- 3** Demir Tepeler:
1 Normal.
- Takviye:**
2 Normal, 3 Elit, 3 Lider.

Elf

- Grey Havens:**
1 Normal, 1 Elit, 1 Lider.
- Rivendell:**
2 Elit, 1 Lider.
- Orman Krallığı:**
1 Normal, 1 Elit, 1 Lider.
- Lórien:**
1 Normal, 2 Elit, 1 Lider.
- Takviye:**
2 Normal, 4 Elit.

Gondor

- Minas Tirith:**
3 Normal, 1 Elit, 1 Lider.
- 9** Dol Amroth:
3 Normal.
- 10** Osgiliath:
2 Normal.
- 11** Pelargir:
1 Normal.
- Takviye kuvvetler:**
6 Normal, 4 Elit, 3 Lider.

Kuzey

- Bree:**
1 Normal.
- 13** Carrock:
1 Normal.
- 14** Dale:
1 Normal, 1 Lider.
- 15** Kuzey Tepeleri:
1 Elit.
- Shire:**
1 Normal.
- Takviye Kuvvetler:**
6 Normal, 4 Elit, 3 Lider.

Rohan

- Edoras:**
1 Normal, 1 Elit.
- Isen Geçitleri:**
2 Normal, 1 Lider.
- 8** Helm's Deep:
1 Normal.
- Takviye Kuvvetler:**
6 Normal, 4 Elit, 3 Lider.





Isengard

Orthanc:

4 Normal, 1 Elit. **1****Kuzey Dunland:**
1 Normal. **2****Güney Dunland:**
1 Normal. **3****Takviye kuvvetler:**
6 Normal, 5 Elit.

Sauron

Barad-Dûr:

4 Normal, 1 Elit, 1 Nazgûl. **4**

Dol Guldur:

5 Normal, 1 Elit, 1 Nazgûl. **5**

Gorgoroth:

3 Normal. **6**

Minas Morgul:

5 Normal, 1 Nazgûl. **7**

Moria:

2 Normal. **8****Gundabad Dağı:**
2 Normal. **9**

Nurn:

2 Normal. **10**

Morannon:

5 Normal, 1 Nazgûl. **11****Takviye Kuvvetler:**8 Normal, 4 Elit, 4 Nazgûl. **12**

Güneyli ve Doğulu

Uzak Harad:

3 Normal, 1 Elit. **13**

Harad yakınlarında:

3 Normal, 1 Elit. **14****Kuzey Rhûn:**2 Normal. **15****Güney Rhûn:**3 Normal, 1 Elit. **16**

Umbar:

3 Normal. **17****Takviye kuvvetler:**10 Normal, 3 Elit. **18**

BÖLÜM IV: OYU TURN

W *Yüzük Savaşı*, herhangi bir oyuncu oyunu kazanana kadar bir dizi **tur** üzerinden oynanır. Her tur altı **aşamaya** bölünmüştür.

'İN TUR ÖZETİ

Turun aşamaları şunlardır:

Aşama 1) Eylem Zarlarını Geri Al ve Olay Kartlarını Çek Her oyuncu, önceki turda kullandığı Eylem zarlarını, Eylem Zar Havuzuna eklenen zarları ve havuzdan çıkarılan zarları geri alır.

Ardından, her oyuncu kendi Olay destesinden 2 kart çeker.

Aşama 2) Yoldaşlık Aşaması

Özgür Halklar oyuncusu artık Kardeşliğin konumunu *ilan* edebilir.

Yoldaşlık, Özgür Halklar Ulusunun bir Şehrinde veya Kalesinde ilan edilirse, o Ulus **etkinleştirilir** (Ulus, Siyasi Podyumda "Pasif" olarak gösteriliyorsa, Ulusu "Aktif" olarak çevirin) ve Yüzük Taşıyıcıları **iyileştirilebilir**.

Ayrıca, bu aşamada Özgür Halklar oyuncusu Yoldaşlığın Rehberini değiştirebilir.

Aşama 3) Av Tahsisi

Gölge oyuncusu artık oyun tahtasındaki **Av Kutusu'na** bir dizi Eylem zarını yerleştirebilir. Özgür Halklar oyuncusu Aşama 1 sırasında Av Kutusu'ndan en az 1 zar aldıysa, Gölge oyuncusu en az bir Eylem zarını yerleştirmelidir. Yalnızca Yoldaşlık'ta kalan Yoldaşların sayısı kadar zar tahsis edebilir. *Bu zarlar, sonraki Eylem Atışı aşamasında atılmaz.*

Aşama 4) Eylem Atışı

Oyuncular Eylem zarlarını atarlar (Av Kutusu'nda bulunan zarlar hariç). Ardından, Gölge oyuncusu "Göz" sonucunu gösteren tüm zarları hemen alır ve Av Kutusu'na ekler.

Aşama 5) Eylem Çözümü

Bu aşama, *War of the Ring* masa oyununun ana oyun aşamasıdır.

Bu aşamada oyuncular, Eylem zarlarının sonuçlarını kullanarak karakterlerini ve ordularını oyun tahtasında hareket ettirir veya diğer önemli eylemleri gerçekleştirir.

Atılan Eylem zarlarının sonuçları, oyuncuların bu aşamada gerçekleştirebilecekleri eylemleri belirler. Özgür Halklar oyuncusu ile başlayan iki oyuncu, sırayla eylemlerini gerçekleştirir ve her biri, mevcut zar sonuçlarından birini seçip kaldırarak bir eylem gerçekleştirir. (Ayrıca bkz. *Eylem Zarlarını Kullanma*, sayfa 19.)

Özgür Halklar oyuncusu, Yüzük Kardeşliğini hareket ettirmek için bir Eylem zarını her kullandığında, eylemi tamamladıktan sonra o zarı Av Kutusu'na koyar. Kullanılan diğer tüm zarlar bir sonraki tura kadar bir kenara konur.

Her bir farklı Eylem zarının kullanımı daha sonra daha ayrıntılı olarak açıklanmaktadır.

Aşama 6) Zafer Kontrolü

Oyuncular şimdi, herhangi bir oyuncunun Askeri Zafer koşullarını yerine getirip getirmediğini kontrol eder. Eğer getirmediyse, yeni bir oyun turu başlar.

Not: Bir tur sırasında herhangi bir zamanda Yüzük temelli Zafer koşulu (bkz. sayfa 44) gerçekleşirse, Zafer Kontrolü aşaması beklenmeden oyun hemen sona erer.

EYLEM İ ZARLARI

Eylem zarları, her oyuncunun bir turda kullanabileceği seçenekleri belirlediği için oyunda temel bir rol oynar.

Bu zarların yüzlerinde özel simgeler bulunur ve her simge, oyuncuların seçebileceği farklı eylem gruplarını temsil eder. Özgür Halklar Eylem zarlarında ve Gölge Eylem zarlarında görünen farklı sayılar ve simge türleri, *Yüzük Savaşı'nda* savaşılan iki tarafın farklı tutumlarını yansıtır.

Karşı sayfadaki *Eylem Zarları Simgeleri tablosu*, bu simgelerin anlamlarını göstermektedir.

Not: Özgür Halklar Eylem zarlarının iki yüzünde "Karakter" eylemi gösterilir ve bu zarların üzerinde "Ordu" eylemi sadece "Toplama" eylemiyle birlikte bir yüzünde görünür.

EYLEM ZARLARI LARI HAVUZU

Bir oyuncunun bir turda attığı toplam Eylem zar sayısı, onun **zar havuzu** olarak adlandırılır.

Gölge oyuncu oyuna yedi zarla başlar, ancak oyun ilerledikçe en fazla on zar kadar ek zar kazanabilir. Bu ek Eylem zarları, Gölge oyuncu Minionlarını oyuna soktuğunda oyuna girer (**Saruman** için bir zar, **Cadı Kral** için bir zar, **Sauron'un Ağzı** için bir zar).

ACTION DICE ICONS

Özgür Halklar

Karakter
Eylem*Ordu
Eylem*Toplama
EylemOlay
EylemToplanma/Ordu
EylemÖzel
Eylemler

Gölge

Karakter
EylemOrdu
EylemToplama
EylemEtkinlik
EylemToplanma/Ordu
EylemÖzel
Eylemler

* **Not:** Özgür Halklar Eylem zarlarının iki yüzünde Karakter eylemi gösterilir. Bu zarların üzerinde, "Ordu" eylemi sadece Toplama eylemiyle birlikte bir yüzünde görünür.

Özgür Halklar oyuncusu, havuzunda dört zarla başlar. Gölge gibi, o da oyunun ilerleyen safhalarında ek zarlar kazanabilir. Özgür Halklar oyuncusu, **Aragorn – Isildur'un Varis'i** oyuna girdiğinde zar havuzuna bir zar ekler ve **Beyaz Gandalf** ortaya çıktığında bir zar daha ekler.

Gölge ve Özgür Halklar oyuncusu, ilgili Karakter ortadan kaldırılırsa ek zarı kaybeder.

Bir oyuncu bir Eylem zarı kazandığında veya kaybettiğinde, bu kazanç veya kayıp bir sonraki turda geçerli olur: zar, bir sonraki turun Eylem Zarlarını Geri Kazanma ve Olay Kartlarını Çekme aşamasında zar havuzuna eklenir veya havuzdan çıkarılır.

AV ARAŞTIRMASI VE EYLEM İ ATMA

Gölge oyuncu, Av Tahsisi aşamasında, Yüzük Avına ayırmak istediği Eylem zarlarının sayısını Av Kutusuna yerleştirir.

Önceki turun sonunda Av Kutusu'nda bir veya daha fazla Yoldaşlık Eylem zarı varsa, Av Kutusu'na en az 1 zar koymalıdır.

Av Kutusu'na koyabileceği maksimum zar sayısı, Şu anda Yoldaşlık'ta bulunan Yoldaşların sayısına eşittir (Yüzük taşıyıcıları Yoldaş olarak kabul edilmez ve bu maksimum sayıya dahil edilmez).

Ancak, tüm Yoldaşlar Yoldaşlığı terk etmiş olsa bile, Gölge oyuncu her zaman Av Kutusu'na *en az bir zar* koyabilir.

Av Kutusu'na yerleştirilen zarlar atılmaz, ancak Gölge oyuncu zar havuzunda kalan zarları atar ve "Göz" sonucu gösteren tüm zarlar da hemen Av Kutusu'na eklenir.

Özgür Halklar oyuncusu, tüm Eylem zar havuzunu atar.

İ EYLEM ZARINI KULLANMA

Özgür Halklar ile başlayarak, oyuncular sırayla eylemlerini gerçekleştirir, eylem zarlarından birini seçer ve o zarın sonucuna göre hemen eylemi gerçekleştirir.

Her Eylem zarında, farklı oyun eylemlerine karşılık gelen bir dizi ayırt edici simge basılıdır. Her eylem, kuralların ilerleyen bölümlerinde ayrıntılı olarak açıklanmış ve *Eylem Zarları Referans Tablosunda* özetlenmiştir (bkz. sayfa 20; tablo *Oyuncu Yardımcılarına* da dahil edilmiştir).

Bir eylem tamamlandığında, ilgili zar "kullanılmış" olarak kabul edilir ve bir sonraki turda tekrar ihtiyaç duyulana kadar bir kenara konur.

Bu kuralın tek istisnası, Özgür Halklar oyuncusu *Yoldaşlığı hareket ettirmek* için bir Eylem zarını her kullandığında, eylemi tamamladıktan sonra o zarı bir kenara koymak yerine **Av Kutusu'na** koymasındır (zarın bir sonraki turun Eylem Zarlarını Geri Alma ve Olay Kartlarını Çekme aşamasında Özgür Halklar oyuncusuna iade edildiğini unutmayın).

Bir oyuncunun rakibinden daha az kullanılmamış Eylem zarı varsa (genellikle Özgür Halklar oyuncusu Gölge oyuncusundan daha az Eylem zarına sahiptir), bir eylem yapmak yerine *pas geçebilir* ve böylece rakibinin başka bir eylem yapmasına izin verebilir.

ACTION DICEREFERENCE CHART

Bu bölüm, her oyuncunun Eylem zarını kullanarak yapabileceği eylemlerin hızlı bir özetini sunar.



KARAKTER



Bu zar sonucu, aşağıdaki eylemlerden birini gerçekleştirmek için kullanılabilir:

- **Lider, ordularla hareket eder/saldırır.** Liderin bulunduğu bir orduyu, ordunun hareket edebilmesi için boş olması gereken komşu bir bölgeye taşıyın veya liderin bulunduğu bir orduyu kullanarak komşu bir bölgedeki düşman ordusuna saldırın (veya kuşatma savaşı veya sortie yapın).
- **Olay kartı oynayın.** Elinizdeki **Karakter** Olay kartını oynayın.

Sadece Özgür Halklar

- **Yoldaşlık İlerlemesi.** Yoldaşlık İlerlemesi sayacını Yoldaşlık Pisti üzerinde bir adım ileriye taşıyın. Yüzük Avını çözün ve ardından kullanılan Eylem zarını Av Kutusu'na koyun.
- **Yoldaşlığı gizleyin.** Yoldaşlık daha önce açığa çıkmışsa, tekrar gizlenir.
- **Yoldaşları ayırın.** Bir Yoldaş veya bir Yoldaş grubunu Yoldaşlıktan ayırın. Yoldaş figürleri Yoldaşlık Kutusundan çıkarılır ve Yoldaşlık Pisti üzerindeki adım sayısına eşit mesafeye kadar Yoldaşlıktan uzaklaşarak harita üzerinde hareket etmelidir.
- **Yoldaşları Hareket Ettir.** Haritada bulunan tüm Yoldaşları veya Yoldaş gruplarını, her biri gruptaki en yüksek Yoldaş Seviyesine eşit sayıda bölgeye kadar hareket ettir.

Sadece Gölge

- **Uşakları Hareket Ettir.** Tüm Nazgûl'leri (Cadı Kral dahil) harita üzerinde herhangi bir yere hareket ettir (Özgür Halklar tarafından kontrol edilen bir Kale içeren bölgeler hariç, ancak bir Gölge Ordusu burayı kuşatmıyorsa). Diğer Uşakları Seviyelerine göre hareket ettir.



ORDU



Bu zar sonucu, aşağıdaki eylemlerden birini gerçekleştirmek için kullanılabilir:

- **Orduları hareket ettirin.** İki farklı Orduyu, orduların hareket edebilmesi için boş olması gereken komşu bölgelere hareket ettirin.
- **Düşman Ordusuna Saldırın.** Komşu bölgedeki bir düşman Ordusuna, ordularınızdan biriyle saldırın (veya bir kuşatma savaşı veya sortie düzenleyin).
- **Olay kartı oynayın.** Elinizdeki bir **Ordu** Olay kartını oynayın.



TOPLANMA



Bu zar sonucu, aşağıdaki eylemlerden birini gerçekleştirmek için kullanılabilir:

- **Diplomatik Eylem.** Dost bir ulusun Siyasi Podyumunu bir adım ileriye taşıyın (Özgür Halklar Ulusu için, "Savaş Halinde" adımına ancak ulus aktifse ulaşılabilir).
- **Bir Olay kartı oynayın.** Elinizden bir **Toplama** Olay kartı oynayın.

Sadece "Savaş Halinde" olan ülkeler için

- **Takviye Kuvvetleri Toplayın.** Takviye kuvvetlerini oyuna sokun:
 - Herhangi bir dost ve özgür yerleşim yerinde 1 elit birim **veya**
 - 2 Lider, herhangi iki farklı dost ve özgür Yerleşim Yerinde **veya**
 - 2 Normal birim, herhangi iki farklı dost ve özgür yerleşim yerinde **veya**
 - Herhangi iki farklı dost ve özgür yerleşim yerinde 1 lider ve 1 normal ordu birimi.

Sadece Gölge

- Karakter kartındaki kurallara göre **bir Karakteri** oyuna getirin.



OLAY



Bu zar sonucu, aşağıdaki eylemlerden birini gerçekleştirmek için kullanılabilir:

- **Bir Olay kartı çekin.** Seçtiğiniz bir Olay destesinden bir Olay kartı çekin.
- **Bir Olay kartı oynayın.** Elinizdeki herhangi bir Olay kartını, türüne bakılmaksızın oynayın.



TOPLANMA/ORDU



Toplama altında listelenen eylemlerden herhangi birini seçin. veya **Ordu**.

ÖZEL

Bu zar sonuçları, Gölge zarlarında ve Özgür Halklar zarlarında farklıdır:

SAURON'UN GÖZÜ



Göz gösteren tüm zarlar Av Kutusu'na konulmalıdır.

BATI'NIN İRADESİ

- **Ψ** Bir eylem gerçekleştirmeden önce, Özgür Halklar oyuncusu **Batı'nın İradesi** sonucunu başka bir Eylem zar sonucuyla değiştirebilir ve bunu seçilen sonuçla aynı etkiyle kullanabilir.
- **Batı'nın İradesi** sonucu, Karakter kartlarındaki kurallara göre **Beyaz Gandalf** veya **Isildur'un Varis Aragorn' u** oyuna sokmak için de kullanılabilir.

Bir oyuncu, bir eylem gerçekleştirmek için zarını kullanmak yerine, eylemi *atlayıp* eylem zarlarından birini etkisiz olarak atmayı da seçebilir.

Bir oyuncu, rakibi aynı şeyi yapmadan önce eylemlerini bitirirse, rakibi kalan eylemlerini birbiri ardına gerçekleştirir.

ELF IN YÜZÜKLERİ

Oyunun başında, Özgür Halklar oyuncusu Elflerin Güç Yüzüklerini temsil eden üç adet pul alır. Her bir pulu, kullanmaya karar verene kadar oyun tahtasındaki Elf Yüzükleri Kutusunda, Yüzük tarafı yukarı bakacak şekilde saklar.

Özgür Halklar oyuncusu Elf Yüzüğü kullandığında, sayacı ters çevirerek "Alevli Göz" tarafını gösterir ve onu Gölge oyuncusuna verir. Gölge oyuncusu sayacı kullandıktan sonra, oyun dışı bırakılır.

Her Elf Yüzüğü/Göz piyonunu sahibi şu şekilde bir kez kullanabilir:

Bir oyuncu Eylem Çözümleme aşamasında bir eylem yapmaya hak kazandığında, Elf Yüzüğü kullanarak kullanılmamış Eylem zarlarından birinin sonucunu istediği başka bir Eylem zar sonucuyla değiştirebilir.

Bir zar sonucunu değiştirmek için Elf Yüzüğü kullanan bir oyuncu, herhangi bir Eylem zar sonucunu seçerek (Elf Yüzüğü ile değiştirdiği zar sonucu olmak zorunda değildir) normal bir eylem gerçekleştirir. Ayrıca, uygunsa eylemi atlayabilir veya pas geçebilir.

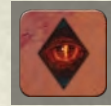
Elf Yüzüğü kullanımı aşağıdaki sınırlamalara tabidir:

- Aynı oyuncu, bir tur boyunca yalnızca bir Elf Yüzüğü kullanabilir.
- Özgür Halklar oyuncusu, bir Eylem zarını "Batı'nın İradesi" sonucuna değiştirmek için Elf Yüzüğü kullanamaz.
- Gölge oyuncusu, bir Elf Yüzüğü kullanarak bir zar sonucunu "Göz" sonucuna değiştirebilir (bu zar hemen Av Kutusu'na taşınır). Bu, bir eylem olarak sayılmaz bir eylem sayılmaz, bu nedenle normal şekilde bir eylem gerçekleştirebilir. Ancak, bunun tersini yapıp Elf Yüzüğü kullanarak zaten "Göz" sonucunu gösteren bir Eylem zarının sonucunu değiştiremez.

Elf Yüzüğü Sayacı



Ön: Özgür Halklar oyuncusu tarafından kontrol edilir



Arka: Gölge oyuncusu tarafından kontrol edilir

BÖLÜM V:

O OLAN K
ARDS

T Olay kartları, *Yüzüklerin Efendisi*'ndeki birçok şanslı (veya şanssız) olayı, özel öğeleri, beklenmedik olayları ve "ya eğer"leri temsil eder. Ayrıca, her Olay kartı alternatif olarak savaşta kullanılacak özel bir savaş etkisi için de kullanılabilir. Bir Olay kartı savaş yeteneği için kullanıldığında, bu karta **Savaş kartı** diyoruz.

OLAY İ DESTELERİ

Her oyuncu iki Etkinlik kartı destesi alır: Strateji destesi (grafiksel olarak bir ordu sancağı ile temsil edilir) ve **Karakter destesi** (grafiksel olarak bir kılıç ile temsil edilir).

Strateji destesindeki kartlar genellikle oyuncuya askeri ve siyasi seçenekler sunar. Karakter destesindeki kartlar genellikle Yoldaşlık ve haritadaki Yoldaşların ve Uşakların eylemleriyle ilgilidir.

İ KARTLARI ÇEKME OLAYI

Her oyun turunun ilk aşamasında (ilk tur dahil), her iki oyuncu da kendi destelerinden birer kart çekmelidir.

Oyuncular, Eylem Çözümleme aşamasında (bkz. sayfa 21) Eylem zarının sonucunu kullanarak her iki desteden de kart çekebilirler.

Oyuncular herhangi bir anda ellerinde **en fazla altı kart** tutabilirler ve maksimum sayı aşıldığında fazlalık kartları hemen atmak zorundadırlar. Kartlar kapalı olarak atılır.

Oyun sırasında bir deste biterse, atılan kartlar **yeniden karıştırılmaz**. Artık oyuncunun o desteden kart çekmesi mümkün değildir (ve bu nedenle, Kurtarma Eylem zarı ve Etkinlik Kartları Çekme aşamasında diğer desteden sadece bir kart çekebilir).

OLAY KARTLARI OYNAMAK

Olay kartları, Eylem Çözümleme aşamasında iki şekilde oynanabilir:

- 1) Olay Eylem zarının sonucu (Palantir sembolü) kullanılarak veya
- 2) kartın sağ üst köşesindeki sembolle eşleşen bir Eylem zar sonucu kullanarak.

Örnek: *Özgür Halklar oyuncusu, "Woses'in Yolları" Strateji Kartını oynamak için ya Palantir sembolünü (Olay sonucu) gösteren bir Eylem zarını ya da Bayrak sembolünü (Ordu sonucu) gösteren bir Eylem zarını kullanmalıdır.*

Genel olarak, Etkinlik kartları etkileri çözüldükten hemen sonra atılır.

Etkinlik kartının etkileri, kartın metninde açıklanmaktadır.

Çoğu zaman, kartın etkilerinin geçerli olması için belirli bir koşulun yerine getirilmesi gerekir; koşul tam olarak yerine getirilmezse kart oynanamaz.

Genellikle, bir kart oyuncunun standart kuralları ihlal eden bir eylemde bulunmasına izin verir; bu kasıtlıdır, ancak kart metniyle açıkça değiştirilmeyen kurallar normal şekilde geçerliliğini korur.

Genel kurallara bazı istisnalar aşağıdaki terminolojiyi kullanır:

- Bir kartta "Masaya oynat" yazıyorsa, bu kart oynandıktan sonra atılmaz ve etkileri belirli bir koşul veya gereklilik yerine getirilene kadar sürer, ardından kart atılır. Bir kartı atmak için Eylem zarı kullanılması gerekiyorsa, kartı atmak bir eylem olarak sayılır. Böyle bir kartı oynamak için gerekli koşulun yerine getirilmemesi durumunda, kart hemen atılır.

Örnek: *Minas Tirith artık kuşatma altında değilse, "Denethor'un Çılgınlığı" kartı atılır.*

- Bir kart metni size birimleri veya Liderleri "işe almanızı" söylüyorsa, bu birimler veya Liderler mevcut takviye kuvvetlerinizden alınır. İşe alımlara izin veren Olay kartlarının özel işleyişi için, 27. sayfadaki *Olay Kartını Kullanarak Asker İşe Almak* bölümüne de bakın.

Olay kartında belirtilen eylemler zorunludur. Ancak, bir Olay kartının etkilerinin tam olarak uygulanamaması da mümkündür. Bu durumda, kart yine de oynanabilir ve etkileri mümkün olan en geniş ölçüde uygulanır.

Örnek: *"Dol Amroth'un Imrahil" kartı, Özgür Halklar oyuncusunun Dol Amroth'ta bir Lider ve bir Elit (veya Normal) birim askere almasına izin verir. Özgür Halklar takviye kuvvetlerinde Lider yoksa, sadece Elit veya Normal birim askere alınır.*

'da Kayıplara Neden Olan Olay Kartları

Bazı kartlar, oyuncunun bazı figürleri oyundan çıkarmasına neden olabilecek etkileri açıklar. Bir ordudaki tüm birimler böyle bir kartın etkisiyle ortadan kaldırılsa, kart metninde aksi belirtilmedikçe, ordudaki tüm Özgür Halklar Liderleri derhal oyundan çıkarılırken, Nazgûl, Yoldaşlar veya Uşaklar bölgede kalır.

SAVAŞ OLAY KARTLARI

Standart Olay metnine ek olarak, tüm Olay kartları, **Savaş kartı** olarak kullanımlarını gösteren ek metinler (kartların altında bulunur) içerir.

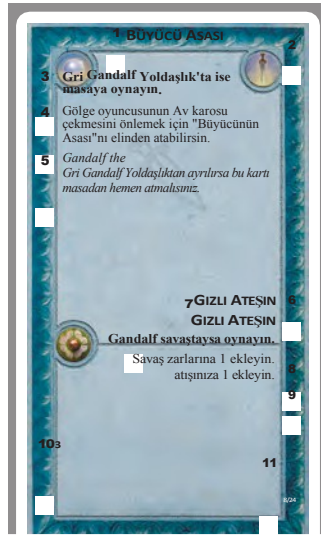
Ana kullanımı için bir Etkinlik kartı oynamaktan farklı olarak, onu Savaş kartı olarak oynamak **bir eylem gerektirmez**. Savaş kartları bir savaş sırasında oynanır. Daha fazla ayrıntı için, 29. sayfadaki *Savaşın Çözülmesi* bölümüne bakın.

Olay kartlarının etkileri gibi, Savaş kartlarının etkileri de oyunun normal kurallarını değiştirir ve kartın metni her zaman normal kurallara göre önceliklidir. Savaş kartı olarak kullanılan Olay kartları, kullanıldıktan hemen sonra her zaman atılır.

ODALARKARTLARI

Özgür Halklar Olay Kartı

- Etkinlik Başlığı **1**
- Kart Türü **2**
- Olay Ön Koşulu (varsa) **3**
- Etkinlik Metni **4**
- Olay Silme Koşulu (varsa) **5**



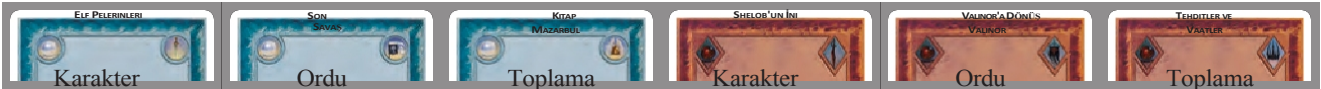
Özgür Halklar Etkinlik Kartı Türü

Gölge Olay Kartı

- 6** Çok Oyunculu Oyun Bilgileri (varsa)
- 7** Savaş Başlığı
- 8** Savaş Ön Koşul (varsa)
- 9** Savaş Metni
- 10** Girişim Numarası
- 11** Kart Numarası



Gölge Etkinlik Kartı Türü



Özgür Halklar Etkinlik Kartı Arka

Gölge Etkinlik Kartı Arka



BÖLÜM V :

ARMIES AND
SAVAŞLAR

TKaranlık Lord'un geniş orduları ve Batı'nın cesur savunucuları *Yüzük Savaşı*'nda merkezi bir rol oynarlar ve bunların toplanması ve kullanılması önemlidir. Her iki oyuncunun orduları, başlangıç pozisyonlarından (*Oyunu Kurma* bölümünde açıklanan şekilde) takviye kuvvetlerle güçlenerek aşağıdaki kurallara göre savaşa giderler.

KARAKTERLER

ÖZGÜR HALKLARI OYNAMAK KARAKTERLER

Özgür Halklar Karakterleri (Yoldaşlar) iki şekilde oyuna dahil edilir:

- Yoldaşlar, Yoldaşlıktan ayrıldıklarında oyuna girerler (bkz. *Yoldaşları Yoldaşlıktan Ayırma*, sayfa 39);
- **Beyaz Gandalf ve Isildur'un Varisleri Aragorn**, Batı'nın İradesi zarı kullanılarak oyuna dahil edilir. Karakter kartlarında belirtilen kuralları kullanın.

GÖLGELİ KARAKTERLERİ OYNAMAK

Gölge Karakterler (Minionlar) bir Toplama zarı kullanılarak oyuna dahil edilir. Toplama zarının bu şekilde kullanılması, normal işe alım kurallarına uymaz — Karakter kartında belirtilen kuralları kullanın.

İ KARAKTERLERİNİ HAREKET ETTİRME

Karakterler, Eylem Çözümleme aşamasında Karakter Eylem zarının sonucu (Kılıç simgesi) kullanılarak veya Karakterlerin hareketine izin veren bir Olay kartı oynanarak oyun tahtası üzerinde hareket ettirilir.

Karakter Eylem zarının sonucu şu şekilde kullanılabilir:

- Yoldaşlıkta olmayan **tüm** Yoldaşları hareket ettirmek için (sadece Özgür Halklar oyuncusu).
- **Tüm** Nazgûl ve Minionları hareket ettirmek için (sadece Gölge oyuncusu).

Not: Bir Karakterin Seviyesi 0 ise, bir Orduya bağlı olsa bile hareket edemez.

'daki Yoldaşları Hareket Ettirmek

Özgür Halklar oyuncusu, Karakter Eylemi zar sonucunu karakterlerini hareket ettirmek için kullandığında, haritadaki **tüm** Yoldaşlar, **Seviyelerine** eşit veya daha az sayıda bölge hareket ettirilebilir (daha sonra bakınız).

Ancak, aynı bölgedeki bir Yoldaş grubu, gruptaki en yüksek Seviyeye eşit veya daha az bir mesafeye *ortak* bir hedefe hareket ettirilebilir.

Özgür Halklar oyuncusu, aynı bölgedeki Yoldaşlardan birden fazla grup oluşturabilir ve bu gruplar farklı hedeflere bağımsız olarak hareket edebilir.

Yoldaşlar hareket ederken aşağıdaki kurallara tabidir:

- Düşman ordularından etkilenmezler. Tek başlarına veya diğer Yoldaşlarla birlikte hareket ederken, Gölge birimlerinin bulunduğu bir bölgeye girebilir veya bu bölgeden çıkabilirler, ancak Gölge oyuncusu tarafından kontrol edilen bir Kale bulunan bölgeye girdiklerinde durmak zorundadırlar.
- Düşman ordusu tarafından kuşatılmış dost bir Kale içeren bir bölgeyi asla terk edemez veya giremezler (belirli Olay kartı etkilerinin sonucu olarak hariç).
- Geçilmez arazileri (siyah sınırlar) geçemezler.

Nazgûl ve Karanlık Efendinin Uşaklarını Hareket Ettirme

Gölge oyuncusu Karakter Eylemi zar sonucunu kullanarak Karakterlerini hareket ettirdiğinde, her Nazgûl (Cadı Kral dahil) tek bir hamlede oyun tahtasındaki herhangi bir bölgeye hareket ettirilebilir. Tek bir Karakter Eylemi zar sonucunu kullanarak bir, birkaç veya tüm Nazgûl bu şekilde hareket ettirilebilir.

Tek kısıtlama, Nazgûl'lerin, Özgür Halklar oyuncusu tarafından kontrol edilen bir Kale içeren bölgeye bu şekilde asla hareket edemeyeceğidir, ancak bu Kale Gölge Ordusu tarafından kuşatılmışsa bu kısıtlama geçerli değildir.

War of the Ring'de, kuralların netliği açısından, Cadı Kral'ın bir Nazgûl olarak kabul edildiğini unutmayın (kart metninde adı veya "Minion" unvanı ile ayırt edilmedikçe, Olay kartlarındaki "Nazgûl" ile ilgili tüm referanslar dahil).

Sauron'un Ağzı ve Saruman, Nazgûl'ün sınırsız hareket kabiliyetine sahip değildir; bunlar aşağıdaki kurallara tabidir:

- Saruman, Orthanc bölgesinden asla ayrılamaz.
- Sauron'un Ağzı, tek başına hareket ediyorsa en fazla üç bölgeye kadar hareket edebilir. Yoldaşlar gibi, geçilmez arazileri geçemez, tek başına hareket ederken düşman ordularını görmezden gelir ve düşman ordusu tarafından kuşatılmış dost bir kale bulunan bir bölgeyi terk edemez veya bu bölgeye giremez.

Nazgûl gibi, Ordu olmadan hareket eden herhangi bir Minion, Gölge Ordusu tarafından kuşatılmadıkça, Özgür Halklar tarafından kontrol edilen bir Kale içeren bölgeye taşınamaz.

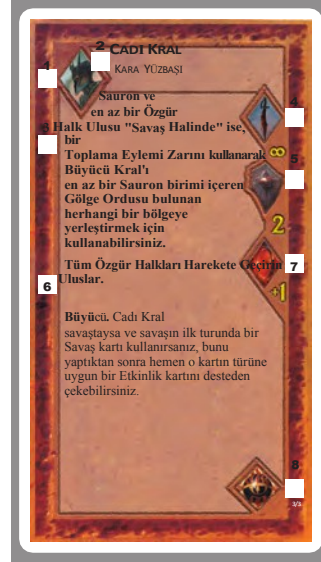
KARAKTERKARTLARI

Yoldaş Kartları



- 1 Portre
- 2 Ad
- 3 Yoldaşlığı yönlendirirken sahip olduğu özel yetenekler (varsa)
- 4 Seviye
- 5 Liderlik
- 6 Yoldaşlık dışında özel yetenekler (varsa)
- 7 Yoldaşın etkinleştirebileceği ulus (Eğer Özgür Halklar sembolü görünüyorsa, Yoldaş herhangi bir Özgür Halklar Ulusunu etkinleştirebilir).
- 8 Yoldaşı oynamak için koşul (varsa)
- 9 Özel Yetenekler
- 10 Eylem Zar Bonusu: Bu sembol varsa, bir zar ekleyin.

Yardımcı Kartlar



- 1 Portre
- 2 Ad
- 3 Minion'u oynamak için koşul
- 4 Seviye (sembol, Nazgûl'ün sınırsız hareketini temsil eder[∞])
- 5 Liderlik
- 6 Özel Yetenekler
- 7 Eylem Zar Bonusu: Bu sembol mevcutsa, Minion oyundayken ekleyin.
- 8 Minion'un ait olduğu ulus

ORDULAR VE YİĞİNLAMA

ORDU BİLEŞİMİ

Tek bir bölgedeki tüm dost Ordu birimleri, Liderler ve Karakterler bir **Ordu** oluşturur.

Bir Ordu, aynı tarafta savaşan farklı Uluslara ait birimlerden oluşabilir.

Hareket halindeki bir Ordu, başka bir dost Ordu tarafından işgal edilmiş bir bölgeye girerse, iki Ordu eylem sonunda tek bir Ordu olarak *birleştirilir*.

Aynı şekilde, bir ordunun bir kısmı komşu bölgeye taşınarak ve geri kalanı geride bırakılarak *bölünebilir*.

İN YİĞİLMA SINIRI

Tek bir bölge en fazla **10 Ordu birimini** barındırabilir.

Herhangi bir eylemin sonunda (örneğin, birlikleri hareket ettirdikten veya topladıktan sonra), aynı bölgede 10'dan fazla birim varsa, fazla birimler kontrol eden oyuncu tarafından oyundan çıkarılmalıdır.

Bu şekilde oyundan çıkarılan birimler, daha sonra takviye olarak oyuna tekrar girebilir.

İ KUTULARI

Tahtanın sol tarafında üç adet numaralı **Ordu Kutusu** bulunur.

Plastik figürlerin boyutu ve sayısı tek bir bölgeye sığmakta sorun yaratıyorsa, kontrol eden oyuncu figürlerinin bir kısmını veya tamamını bir bölgeden boş bir Ordu Kutusuna taşıyabilir ve tanımlama amacıyla ilgili numaralı Ordu sayacını bölgeye yerleştirebilir. Figürler, herhangi bir zamanda Ordu Kutusundan tahtaya geri taşınabilir.

Oyuncular, Ordu Kutusu kullanırken istifleme sınırını aşmamaya dikkat etmelidir. Tüm oyun amaçları için, kutudaki figürler Ordu sayacının bulunduğu bölgede kabul edilir.

Örnek: *Özgür Halklar oyuncusu, Lossarnach'ta 10 Gondor düzenli biriminden oluşan bir Orduyu hareket ettirir ve bunların çok fazla yer kapladığını fark eder. Ordu Kutusu 3 boş olduğundan, oyuncu Gondor düzenli birliklerinden 8 tanesini çıkarır ve Ordu Kutusu'na yerleştirir. Ardından, kalan iki figürüyle birlikte Ordu sayacı 3'ü Lossarnach'a yerleştirir. Gerektiğinde, sayaç kutudaki figürlerle değiştirilebilir.*

İ ASKERLERİNİ İŞE ALMA

YENİ BİRLİKLER VE LİDERLERİ İŞE ALMA

Ek Ordu birimleri ve Liderler, Eylem Çözümleme aşamasında, bir Eylem olarak Toplama Eylemi zar sonucu (Kask simgesi) kullanılarak veya yeni birimler toplayan bir Olay kartı oynanarak oyuna dahil edilir.

Muster Action zar sonucunu kullanarak takviye kuvvetleri tahtaya getirmek için, yeni figürlerin "Savaş Halinde" bir ulusa ait olması gerekir (daha sonra bakınız).

Tek bir Toplama Eylemi zar sonucu kullanarak, oyuncu aşağıdaki figürleri oyuna getirebilir:

- iki Normal birim *veya*
- iki Lider/Nazgûl, *veya*
- bir Normal birim ve bir Lider/Nazgûl, *veya*
- bir Elit birim.

Yeni işe alınan tüm figürler, oyuncunun mevcut takviye kuvvetlerinden alınır ve yalnızca ait oldukları ulusun boş bir **şehri**, **kasabası** veya **kalesine** yerleştirilebilir.

İki normal birim veya Lider, ya da ikisinin bir kombinasyonu, Toplama Eylemi zar sonucu kullanılarak oyuna dahil edildiğinde, ilgili her iki Ulus da "Savaş Halinde" olduğu sürece (bkz. sayfa 35) farklı Uluslara ait olabilirler ve her figür, birimin ait olduğu Ulusun bir Şehri, Kasabası veya Kalesine yerleştirilir.

Nazgûl'lar her zaman Sauron Ulusunun Kalelerinde işe alınır.

'İN ASKER ALMA KISITLAMALARI

- Muster Action zarının sonucu ile iki figür (birimler ve/veya Liderler) toplandığında, bu iki figür her zaman **ayrı** yerleşim yerlerine yerleştirilmelidir.
- Düşman tarafından kontrol edilen bir yerleşim yerinde asker toplayamaz veya askere alamazsınız.
- Düşman tarafından **kuşatılmış** bir Kale'de (bkz. sayfa 31-32) bir Kale'de asker toplayamazsınız.
- Takviye kuvvetler mevcut figürlerle sınırlıdır. Bu nedenle, bir türdeki tüm figürler oyunda ise, o türden ek figürler toplanamaz. Kayıp olarak kaldırılan Gölge birimleri ve Nazgûl, mevcut takviye kuvvetlerin arasına geri yerleştirilir (böylece neredeyse sınırsız toplama imkanı sağlanır). Tüm Karakterler (Gölge Uşakları dahil), Özgür Halklar birimleri ve Özgür Halklar Liderleri, ortadan kaldırıldıklarında oyundan **kahçı** olarak çıkarılırlar; bunlar **kayıplar** için ayrılmış bir alana (örneğin kutuya geri) yerleştirilmeli ve artık askere alınamazlar.

OLAY KARTINI KULLANARAK ASKER TOPLAMAK

Bir oyuncu, belirli bir bölgede (veya bölgelerde) asker toplamak için etkili olan Olay kartlarını kullandığında, aşağıdaki durumlarda bile o bölgede asker toplayabilir:

- askerler henüz "Savaş Halinde" aşamasına gelmemiş bir ulusa aittir;
- bölgede kuşatma altındaki bir Kale bulunması.

Diğer kısıtlamalar da geçerlidir, örneğin:

- figürlerin askere alınmaya uygun olması gerekir;
- bölge serbest değilse (daha önce belirtilen kuşatma altındaki bir Kale hariç) asker toplama yapılamaz.

Örnek: "Théoden'in Süvarileri" Olay kartı, bir oyuncunun Rohan bölgesinde eğer Eastemnet'te bir Yoldaş varsa, ancak bu bölgede düşman birlikleri de bulunuyorsa, orada askere alma işlemi yapılamaz. Ancak Yoldaş Helm's Deep'te kuşatma altındaki Özgür Halklar Ordusu ile birlikteyse, askere alma mümkündür.

IN ORDUSUNUN HAREKETİ

E ORDUSUNU HAREKET ETTİRME

Ordular, Eylem Çözümleme aşamasında, Ordu Eylem zarı sonucu veya Karakter Eylem zarı sonucu (hareket eden Ordu bir Lider veya Karakter içeriyorsa) veya Orduların hareketine izin veren bir Olay kartı kullanılarak oyun tahtası üzerinde hareket ettirilir.

Ordu Eylem zarının sonucunu kullanan bir oyuncu, iki farklı orduyu hareket ettirebilir farklı Orduyu hareket ettirebilir, ancak aynı Orduyu iki kez hareket ettiremez.

Karakter Eylem zıpkını sonucunu kullanan bir oyuncu, **en az bir Lider veya Karakter içeren** tek bir Orduyu hareket ettirebilir.

Bir Ordu, birimlerini komşu bir bölgeye taşıyarak hareket ettirilir.

i Ordusunu Bölme

Bir ordudaki tüm birimleri hareket ettirmek zorunlu değildir. Bir ordu, birimlerinin sadece bir kısmını komşu bir bölgeye hareket ettirerek iki farklı orduya bölünebilir.

Özgür Halkların Liderleri, savaş birimleri olmayan bir bölgede asla bulunamazlar, bu nedenle hareket eden bir Ordu bir bölgeyi tamamen boşaltırsa, bu tür tüm Liderler Orduyu takip etmek zorundadır. Ordu bölünürse, Liderler hareket etmeyi veya geride kalmayı seçebilirler

Bir oyuncu, bir Orduyu hareket ettirmek için Karakter Eylemi zar sonucunu kullandığında ve Ordu bölündüğünde, en az bir Lider veya Karakter hareket eden birimlere katılmalıdır.

Karakter Eylem zarı sonucu ile bir Orduyu hareket ettirmek için kullanılmadıkça, Karakterlerin (Yoldaşlar ve Minionlar) ve Nazgûl, bir orduyla birlikte hareket etmek zorunda değildir, çünkü kendi başlarına bir bölgede kalabilirler.

Hareket i Kısıtlamaları

- Hareket eden birimler, Liderler ve Karakterler, aynı eylemle hiçbir figür iki kez hareket ettirilmediği sürece serbestçe seçilebilir (bu, kartta açıkça farklı talimatlar bulunmadıkça, Olay kartlarıyla gerçekleştirilen hareketleri de içerir). Bu nedenle, aynı eylem sırasında, bir Orduyu başka bir dost Ordu bulunan bir bölgeye hareket ettirmek (iki Orduyu birleştirmek) ve ardından ikinci hareket hakkı ile yeni birleşik Orduyu hareket ettirmek mümkün değildir, çünkü bu, ilk Ordudaki birimleri iki kez hareket ettirmek anlamına gelir. Tek bir eylemle hareket etmek amacıyla, her iki hareket de gerçekleştirilene kadar bu Ordular ayrı tutulmalıdır. **Not:** Bir Ordu, her hareket için farklı bir Eylem zarı kullandığı sürece, tek bir turda birden fazla hareket edebilir.
- Hareket eden bir ordunun girdiği herhangi bir bölge, ya boş bir bölge (bkz. *Boş Bölgeler*, sayfa 10) ya da düşman ordusu birimlerinin bulunmadığı düşman kontrolündeki bir yerleşim yeri olmalıdır. Bunlar "ordu hareketi için boş olan bölgeler" olarak bilinir.
- Bir bölge düşman birimleri tarafından işgal edilmişse, bu bölgeye girilemez, ancak saldırıya uğraması gerekir (bkz. sayfa 28).
- Bir bölgeye Ordu hareket ettirdikten sonra, 10 birimlik yığın sınırını aşamazsınız.
- Hareket eden bir orduda, Siyasi Podyumda henüz "Savaş Halinde" olmayan bir ulusa ait birimler varsa (bkz. sayfa 35), başka bir ulusun sınırları içindeki bir bölgeye giremez (dost olsa bile).
- Bir Ordu, bulunduğu bölgeden siyah çizgiyle (geçilmez araziye gösterir) tamamen ayrılmış bir bölgeye asla hareket edemez. Aynı kısıtlama Karakterler (bkz. sayfa 24) ve Yoldaşlık (bkz. sayfa 38) için de geçerlidir.

ORDULARI HAREKET ETTİRMEK İÇİN OLAY KARTI KULLANMA

Etkileri bir oyuncunun Orduları hareket ettirmesine izin veren Olay kartlarını kullanırken, tüm normal hareket kısıtlamalarına uyulmalıdır. Bazı Olay kartları, bir oyuncunun bir veya daha fazla Orduyu birden fazla bölgeden geçmesine izin verir ve aşağıdaki ek kurallar geçerlidir:

- Hareket ettirilecek her Ordu, hareketinin başında tanımlanır (hareket etmeden önce Ordu bölünebilir). Ordu, yol boyunca figürleri alıp bırakamaz.



- Bir Ordu, düşman kontrolündeki bir Yerleşim Yerinden geçerse, o Yerleşim Yerini ele geçirir.
- Bir Ordu, diğer dost Orduların bulunduğu bölgelerden geçerse, yığın sınırları ancak tüm hareketler tamamlandıktan sonra kontrol edilir.

SAVAŞ IN ÇÖZÜMÜ

ORDULARLA SALDIRI

Bir Ordu, Eylem Çözümleme aşamasında bir Ordu veya Karakter Eylem zarının sonucunu kullanarak veya bir Ordunun saldırmasına izin veren bir Olay kartı oynayarak düşman Ordusuna saldırabilir.

Sadece Siyasi Podyumda "Savaş Halinde" olan bir Ulusa ait Ordular **savaş başlatabilir**.

Bir oyuncu, bir Ordu Eylem zarının sonucunu veya bir Karakter Eylem zarının sonucunu (Ordu en az bir Lider veya Karakter içeriyorsa) aşağıdaki amaçlarla kullanabilir:

- Bitişik bir bölgedeki düşman ordusuna saldırmak.
- Aynı bölgedeki bir düşman ordusuna karşı **kuşatma** veya **saldırı** başlatmak için (bkz. sayfa 32).

Sadece hareket için kullanıldığında olduğu gibi, Ordu Eylemi zarının sonucu saldırı amacıyla yalnızca *tek* bir Orduyu harekete geçirebilir.

Karakter Eylem zarının sonucunu saldırı yapmak için kullanan bir Ordu, en az bir Lider veya Karakter içermelidir.

Not: Bir savaş başlatıldığında, saldıran birimler saldırdıkları bölgeye fiilen hareket etmezler, bunun yerine saldırı süresince bulundukları bölgede kalırlar. Sadece savaş bittiğinde ve kazanıldığında, saldıran taraf saldıran birimlerini savaşın yapıldığı bölgeye hareket ettirebilir (bkz. *Savaşın Sonu*, sayfa 31).

Saldıran Bir Orduyu Bölme

Saldırıya seçilen bir Orduyu oluşturan tüm figürlerin savaşa katılmaları zorunlu değildir.

Bir oyuncu saldırmak üzereyken, ordusunu ikiye bölebilir ve bölgedeki figürleri saldırı ordusu ve yaklaşan savaşa katılmayacak olan ikinci bir ordu olan **arka muhafızlar** olarak ayırabilir.

Yeni oluşturulan iki ordunun her biri en az bir ordu birimi içermelidir, ancak liderler, yoldaşlar veya uşaklar oyuncunun uygun gördüğü şekilde iki ordu arasında dağıtılabilir.

Not: Oyuncu saldırı için Karakter Eylem zarının sonucunu kullanıyorsa, yeni oluşturulan saldıran Ordu en az bir Lider veya bir Karakter içermelidir.

Arka muhafız olarak seçilen Ordu, savaşı hiçbir şekilde etkilemez, Savaş kartı etkilerinin hedefi olamaz, figürleri kayıp olarak seçilemez ve savaş kazanılırsa çekişmeli bölgeye ilerleyemez.

Saldıran Ordu, "Savaşta" olmayan Uluslara ait bir veya daha fazla figür içeriyorsa, Orduyu bölmek zorunludur ("Savaşta" olmayan tüm figürleri arka cephede bırakarak).

Tüm savunma figürlerinin (birimler, liderler ve karakterler) her zaman savaşın bir parçası olarak kabul edildiğini unutmayın.

Savaş Gücü ve Liderlik

Saldıran ve savunan Ordu birimleri, Liderler ve Karakterler, savaşa katılan Orduların Savaş Gücü ve Liderliğini belirlemede rol oynarlar.

- Bir ordunun **Savaş Gücü**, ordunun toplam birim sayısı (normal ve elit birimler) ile eşittir. Savaş Gücü, **Savaş atışında** atılan zar sayısını belirler, en fazla beş zar atılabilir. Bu, beşten fazla birimlerin bir ordunun attığı zar sayısına eklenmediği anlamına gelir, ancak beşten fazla birime sahip bir ordu genellikle daha uzun süre tam Savaş Gücünü koruyabilir — bkz. *Kayıpları Kaldırma*, sayfa 30.

Örnek: Üç normal birim ve bir elit birimden oluşan bir ordunun Savaş Gücü

4. Alternatif olarak, altı Normal birim ve iki Elit birimden oluşan bir Ordu, 8 Savaş Gücüne sahiptir, ancak yine de en fazla beş zar atabilir.

- Bir ordunun **Liderlik** değeri, Liderlerin (veya Nazgûl'lerin) sayısına, tüm katılımcı Karakterlerin Liderlik dereceleriyle eşittir (her Karakter kartında gösterildiği gibi). Liderlik, **Lider yeniden atışında** atılabilecek maksimum zar sayısını belirler, ancak bu sayı en fazla beş zar olabilir.

Çoğu zaman, Savaş kartları ve Karakterlerin özel yetenekleri, savaşa katılan bir ordunun Savaş Gücü ve Liderlik derecesini değiştirir. Her iki durumda da, değiştiriciler ne olursa olsun, maksimum beş zar asla aşılamaz.

'DA SAVAŞIN ÇÖZÜMÜ

Bir savaş, bir dizi **Savaş turunda** sonuçlandırılır. Her turda, her iki oyuncu da aşağıdaki adımları izler:

- 1) Bir **Savaş kartı** oynayın (isteğe bağlı).
- 2) **Savaş atışı** için zarları atın.
- 3) **Lider yeniden atışı** için zarları atın.
- 4) **Kayıpları** kaldırın.
- 5) **Saldırıyı durdurmayı** veya **geri çekilmeyi** seçin.

Her adım oyuncular tarafından aynı anda gerçekleştirilir (her ikisi de 1. adımı, her ikisi de 2. adımı vb. gerçekleştirir).

Savaş Etkinlik Kartı Oynayın

Her Savaş turunun başında, her oyuncu elindeki bir Olay kartını Savaş kartı olarak oynayabilir.

İlk olarak, saldırgan bir Savaş kartı kullanmak isteyip istemediğini bildirir ve kartı seçer.

Ardından, savunmacı bir Savaş kartı kullanmak isteyip istemediğini bildirir ve kartı seçer. Saldırgan kullanmamayı seçse bile savunmacı bir Savaş kartı oynayabilir.

Kartlar gizlice seçilir, ardından aynı anda açığa çıkarılır. Ancak, seçilen kartın arka yüzü her zaman rakibe görünür durumdadır.

Her oyuncunun, seçmeden önce Savaş kartındaki metni, özellikle de gereksinimleri, değiştiricileri ve uygulaması ile ilgili kısımları dikkatlice okuması önemlidir.

Aksi belirtilmedikçe, bir kartın etkileri sadece mevcut Savaş turu için geçerlidir.

Savaş kartları, Savaş turu biter bitmez her zaman atılır.

Savaş Kartlarının Zamanlaması

Savaş kartının metni, kartın etkilerinin savaş sırasında ne zaman uygulanması gerektiğini makul bir şekilde netleştirmelidir.

Zamanlama konusunda herhangi bir belirsizlik olması durumunda, kartın sol alt köşesindeki inisiyatif numarası hangi kartın önce uygulanması gerektiğini gösterir: daha düşük numaralı kart önce uygulanır.

Örnek: Gölge oyuncusu saldırgan ve "Durin'in Laneti"ni oynuyor, bu da ona normal savaş başlamadan önce özel bir saldırı yapma hakkı veriyor (İnisiyatif: 2). Özgür Halklar oyuncusu ise "Keşifçiler"i oynadı, bu da ona normal savaş başlamadan önce ordusunu geri çekme hakkı veriyor (İnisiyatif: 1). "Scouts" kartını oynadı ve bu kart normal savaş başlamadan önce ordusunu geri çekmesine izin veriyor (İnisiyatif: 1). "Scouts" kartının sayısı daha küçük olduğu için önce bu kart çözülür ve Özgür Halklar ordusu "Durin's Bane" kartının özel saldırısı gerçekleşmeden geri çekilir. Her iki kart da daha sonra atılır.

İki kartın inisiyatifi aynı ise,

Savunmacının kartının etkileri her zaman önce uygulanır.

Bir Savaş kartının birden fazla etkisi varsa (örneğin, "Mûmakil" kartı), her etki için farklı zamanlamaya sahip bir inisiyatif numarası vardır.

Savaş Kartlarının Gereklilikleri

— Bazı Savaş kartlarının, kartın oynanabilmesi için yerine getirilmesi gereken belirli gereksinimleri vardır (Savaş başlığı altında **kahın harflerle** belirtilmiştir). Örneğin, bazı kartlar sadece dost Elit birimler savaşa katıldığında oynanabilir.

— Birçok kart, oyuncunun Liderlik hakkından **vazgeçmesini** gerektirir; bu, Liderlik hakkından vazgeçilen seçilen figürün (veya figürlerin) o Savaş turu için Lider olarak sayılmayacağı anlamına gelir. Liderlik derecesini belirlemek amacıyla) sayılmaz. Liderlik herhangi bir nedenle iptal edilmişse, bir figürün Liderliğini feda edemezsiniz.

Savaş Kartlarının Saldırı Atışları

Bazı Savaş kartları, Savaş atışından önce (adım 2) veya kayıpların kaldırılmasından sonra (adım 4) ek bir saldırı yapılmasına izin verir. Aksi belirtilmedikçe, bu saldırılar Savaş atışıyla aynı temel isabet sayısını kullanır. Savaş atışıyla aynı şekilde gerçekleştirilirler (aşağıya bakın), ancak üç istisna vardır:

- Lider yeniden atışı asla uygulanmaz.
- Rakip oyuncunun Savaş kartı tarafından verilen Savaş atışına yönelik herhangi bir değiştirici uygulanmaz.
- Zayıflar hemen kaldırılır ve rakibin Savaş kartının herhangi bir etkisinden etkilenmez.

Savaş için Zar Atma

Bu adımda, her oyuncu kendi ordusunun Savaş Gücü'ne eşit sayıda Savaş zarını atar (en fazla beş zar).

Atılan her zar, "5" veya "6" sonucuyla bir **vuruş** sayılır. Ancak Savaş kartlarının, Kalelerin, Şehirlerin ve Tahkimatların etkileri, vuruş için gereken hedef sayıyı artırabilir veya azaltabilir.

Lider Yeniden Atma için Zar Atma

Savaş zarının atılmasından sonra, her iki oyuncu da Liderliklerine eşit sayıda başarısız zar atışını yeniden atabilir (en fazla beş zar).

Lider için yeniden atışta isabet kaydetmek için gereken sonuç, Savaş atışında gereken sonuçla aynıdır (belirli bir Savaş kartı etkisiyle değiştirilmedikçe).

Örnek: Bir oyuncunun savaşta beş Ordu birimi ve üç Lideri vardır. Dolayısıyla Savaş Gücü 5 ve Liderlik 3'tür. Savaş atışı olarak beş zar atar ve Savaş atışı yapar ve "1", "3", "5", "5", "6" (üç vuruş) elde eder. Liderlik puanı 3'tür, ancak sadece iki zar vuruş yapamamıştır, bu yüzden bu iki zarı alır ve tekrar atar. Bu sefer bir zar vuruş yapar ve toplamda dört vuruş elde eder.

ma Atışlarına Etkileyen Değiştiriciler

Savaş zarları ve Lider yeniden atışları kartlar veya özel yetenekler ile değiştirilebilir. Zar atışlarına yapılan değişiklikler "bir ekle", "iki ekle" vb. ile gösterilir. Değişiklik, atılan her zarın sonucuna eklenir ve ardından değiştirilen sonuç, isabet için gereken sayı ile karşılaştırılır. Birden fazla değişiklik birikimlidir, bu nedenle toplam değişikliği elde etmek için birbirlerine eklenmeleri gerekir.

Örnek: Savaş zarlarına bir eklediğinizde, zarın sonucu sadece "5" veya "6" yerine "4", "5" veya "6" olduğunda da vuruş sayılır.

Genellikle, Savaş kartı etkileri oyuncuya sadece Savaş zarını, Liderin yeniden zar atmasını veya her ikisini birden değiştirmesini söyler.

Not: '1' zar her zaman ıskalama, '6' zar ise her zaman isabet anlamına gelir, herhangi bir değiştirici faktörden bağımsız olarak.

'deki Kayıpları Kaldırın

Her iki oyuncu da Savaş zarını ve Lider yeniden zarını attıktan sonra, kayıplarını kaldırır.

Rakibin aldığı **isabet** sayısı, oyuncunun ordusunun alacağı kayıp sayısını belirler. Saldırgan, önce birimlerini nasıl kaldıracağına karar verir ve kayıplar aşağıdaki şekilde belirlenir:

Rakibin aldığı her isabet için:

- bir Normal birim çıkarın veya
- aynı ulustan bir düzenli birimle bir elit birimi değiştirin.

Her iki vuruş için, oyuncu yukarıdaki gibi iki kez kayıp kaldırabilir veya sadece bir Elit birimini kaldırabilir.

Örnek: Bir oyuncu iki vuruş almıştır. İki Normal birimini kaldırabilir, iki Elit birimini iki Normal birimle değiştirebilir veya bir Elit birimini kaldırabilir.

Bir Elit birimini Normal birimle değiştirirken, Normal birim önceki kayıplardan (varsa) alınabilir. Aksi takdirde, oyuncu mümkünse mevcut takviye kuvvetlerinden yedek alır. Serbest Halklar oyuncusu tarafından bu şekilde değiştirilen tüm Elit birimler kayıplar arasına yerleştirilir. Kayıplarda veya takviye kuvvetlerinde Normal birim bulunmuyorsa, Elit birim değiştirilemez ve başka bir etki olmaksızın ortadan kaldırılır.

Özgür Halklar ve Gölge Kayıplar

Daha önce açıklandığı gibi, Özgür Halklar birimleri arasında alınan kayıplar bir kenara yerleştirilir ve oyun dışı kabul edilir. Bu nedenle, kayıpların mevcut Özgür Halklar takviyeleri ile aynı alana yerleştirilmemesi önemlidir.

Gölge oyuncusu ise bu sorunu yaşamaz ve birimleri asla oyundan çıkmaz. Gölge kayıpları bu nedenle mevcut takviye kuvvetlerinin yanına geri yerleştirilebilir.

Liderlerin ve Karakterlerin Ortadan Kaldırılması

Bir savaşta yer alan tüm Ordu birimleri ortadan kaldırılırsa, o Ordunun parçası olan tüm Liderler (Karakterler dahil) de hemen oyundan çıkarılır.

Ordu kayıplarında olduğu gibi, Özgür Halkların Liderleri de oyundan kalıcı olarak çıkarılır. Nazgöl, takviye olarak oyuna tekrar girebilir.

Eliminasyon geçiren karakterler (tüm Gölge Minyonları dahil — Saruman, Sauron'un Ağzı ve Cadı Kral), karakter kartlarında aksi belirtilmedikçe, oyundan kalıcı olarak çıkarılır.

Dost ordusu birimleri bulunmayan bir bölgedeki karakterler, düşman ordusu birimlerinin bulunduğu bir bölgede bulunabilecekleri için asla savaşa çekilmezler. Bazı olay kartı etkilerinin sonucu dışında, karakterler (yardakçılar ve yoldaşlar) sadece dost ordusuna savaşta eşlik ederken savunmasızdırlar ve bu nedenle ortadan kaldırılması oldukça zor olabilir.

Saldırıyı Durdurmayı veya Geri Çekilmeyi Seç

Her Savaş turunun sonunda, saldıran oyuncu **saldırıyı durdurma** seçeneğine sahiptir.

Ancak saldırgan savaşa devam etmeyi seçerse, savunmacı **geri çekilme** seçeneğine sahiptir. Savunmacı geri çekilmeyi reddederse, başka bir Savaş turu başlatılır.

Saldıran Ordu saldırısını durdurursa, hayatta kalan birimleri savaşın başlangıcındaki konumlarında kalır.

Ancak, savunma oyuncusu geri çekilmeyi seçerse, tüm ordusu derhal komşu boş bir bölgeye geri çekilmelidir. Böyle bir bölge yoksa, savunma oyuncusu geri çekilmeyi seçemez.

Özel İstisnalar:

- Dost bir Kale içeren bir bölgeyi savunan bir Ordu, herhangi bir Savaş turunun başında Kaleye geri çekilebilir (daha sonra bakınız).
- Kuşatma altındaki bir ordu geri çekilemez.
- Geri çekilen orduda Seviye 0 bir Karakter varsa, bu Karakter bölgede geride bırakılır.

i Savaşının Sonu

Saldırgan savaşmayı bıraktığında, savunmacı geri çekildiğinde veya bir veya her iki ordu tamamen yok edildiğinde savaş sona erer.

Savunan Ordu yok edilirse veya geri çekilirse, saldırgan Ordu'nun tamamını veya bir kısmını hemen savaş halindeki bölgeye taşıyabilir.

Başarılı bir saldırganın işgal ettiği savaş bölgesi bir düşman Kalesi içeriyorsa **ve bu Kale düşman birimleri içeriyorsa**, Kale **kuşatma altına** alınır (aşağıdaki *Kaleye Saldırmak* bölümüne bakın).

TAŞKINLAR, ŞEHİRLER, KALELER VE KUŞATMALAR

Yüzüklerin Efendisi'ndeki birçok savaş, orduların bir kaleyi, geçidi, şehri veya benzeri yerleri savunmak veya fethetmek için savaştılar. Bu nedenle, aşağıdaki kurallarda ayrıntılı olarak açıklandığı gibi, tahkimatlar, şehirler ve kaleler *War of the Ring*'in merkezi unsurlarıdır.

BİR ŞEHİR VEYA 'İN KALELERİNE SALDIRI

Bir şehir veya tahkimat içeren bir bölgeyi savunan düşmana karşı yapılan bir saldırı sırasında, **ilk savaş turunda sadece** saldırgan '6' veya daha yüksek bir sonuçla vuruş yapar ('5' veya daha yüksek yerine).

İlk Savaş turu sonuçlandıktan sonra normal kurallar geçerlidir.

'İN KALESİNE SALDIRI

Bir kale içeren bölgeyi savunan bir düşmana saldırırken, **her savaş turundan önce** savunmacı **bir saha savaşı yapmayı** veya **kuşatmaya çekilmeyi** seçmelidir.

'da Saha Savaşı Yapmak

Saha savaşı, daha önce açıklandığı gibi normal şekilde sonuçlandırılır.

'ın Kalesine Geri Çekilme

Savunan taraf **kuşatmaya çekilir** çekilmez, Kale çevresindeki bölge düşmanın istilasına açık hale gelir ve düşman bu bölgeye hemen ilerleyebilir.

Saldıran Ordu ilerlemeyi seçerse, Kale artık **kuşatma altında** kabul edilir **ve savaş sona erer**.

Savunan figürler artık Kale'nin içinde kabul edilir ve oyun tahtasındaki uygun Kale Kutusu'na yerleştirilir (yer sıkıntısı varsa).

Kuşatma altındaki bir Kale, en fazla beş Ordu birimi (ve herhangi bir sayıda Lider) içerebilir. Beşten fazla olan tüm birimler, Kale kuşatma altına alındığında hemen kaldırılır. Bu şekilde kaldırılan birimler, daha sonra takviye olarak oyuna tekrar girebilir.

Saldıran Ordu bölgeden ayrılırsa veya saldırı ya da savunma Ordusu herhangi bir zamanda tamamen yok edilirse kuşatma sona erer.

Kuşatma sırasında, Kaleyi çevreleyen bölge kuşatan oyuncu için serbest kabul edilirken, Kale, kuşatma altındaki oyuncu tarafından kontrol edilmeye devam eder.

Kuşatma sona erdiğinde, hayatta kalan savunucuları Kale Kutusu'ndan tekrar haritadaki bölgelerine taşıyın.



I KUŞATMASI YÜRÜTMEK

Bir kale kuşatma altındayken, içindeki birlikler sadece **aynı bölgedeki** bir ordu tarafından, Eylem Çözümleme aşamasında savaş için bir Eylem zarı kullanılarak saldırıya uğrayabilir.

Kuşatma altındaki bir Orduya karşı başlayan herhangi bir savaş, **kuşatma savaşı olarak kabul edilir**.

Kuşatma savaşı sırasında, saldırgan sadece '6' veya daha yüksek bir sonuçla vururken, savunmacı normalde olduğu gibi '5' veya daha yüksek bir sonuçla vurur.

Ayrıca, normal bir savaştan farklı olarak, kuşatma savaşı, saldırgan gönüllü olarak katılan Elit birimlerinden birini Normal birime indirgemeye karar vermedikçe, **yalnızca bir Savaş turu sürer**. Saldırgan bunu yapmaya karar verirse, kuşatma savaşı bir tur daha sürer.

Saldırganın tur sonunda azaltabileceği Elit birimleri olduğu sürece, kuşatma savaşını tekrar tekrar uzatmak mümkündür.

Kuşatma savaşı sona erdiğinde hala savunma ve kuşatma birimleri kalmışsa, savunmacılar hala kuşatma altında kabul edilir.

Kısıtlamalar

- Kuşatma altındaki bir savunma ordusu asla komşu bir bölgeye çekilmeyi seçemez.
- Bir kaleyi kuşatan bir ordu, bölgeden uzaklaşmakta özgürdür. Geride hiçbir ordu birimi kalmazsa, kale artık kuşatma altında değildir.

SORTİ

Kuşatma altındaki bir Kale içindeki bir Ordu, Eylem Çözümleme aşamasında savaş için bir Eylem zarı kullanarak kuşatma ordusuna saldırabilir.

Saldırganın kuşatma altında olduğu bir savaşa **sortie**

Bir sortie'de, kuşatılmış Ordu en az bir tur boyunca bir saha savaşı verir ve Kaleyi savunmanın avantajlarından vazgeçer.

Arka muhafız (bkz. *Saldıran Ordunun Bölünmesi*, sayfa 28) oluşturulabilir ve Kale'de bırakılabilir.

Savaş normal şekilde sonuçlandırılır (her iki Ordu da '5' veya daha yüksek bir skorla vuruş yapar), ancak saldırgan savaşı durdurmak isterse, saldıran Ordu Kaleye geri çekilir.

Kuşatma altındaki savunma ordusu, her zamanki gibi komşu boş bir bölgeye çekilebilir.

Saldıran Ordu sortie'yi kazanırsa, bölgenin dışına çıkamaz.

'IN KUŞATMASINI KURTARMAK

Bitişik bölgedeki bir Ordu, normal kuralları kullanarak dost bir Kaleyi kuşatan düşman Ordusuna saldırabilir.

Kale içindeki Ordu savaşa katılmaz.

Saldıran Ordu, kuşatma ordusu yok edilmedikçe veya geri çekilmedikçe, Kale'nin bulunduğu bölgeye ilerleyemez.

'IN KUŞATMASINI TAKVİYE ETMEK

Bir kale kuşatma altındayken, kuşatma yapan oyuncu bölgeye yeni birlikler gönderebilir (çünkü bölge serbest bölgedir). Bu, saldırı değil hareket olarak kabul edilir.

'IN YERLEŞİMİNİ ELE GEÇİRME

Oyunun başında, tüm Yerleşim Yerleri bulundukları bölgenin ait olduğu Ulus'a aittir.

Bir yerleşim yeri şu durumlarda ele geçirilmiş sayılır:

- Düşman ordusu, bir şehir, kasaba veya işgal edilmemiş kale bulunan bir bölgeye girerse veya
- Bir kaleyi savunan tüm birimler yok edilir ve kuşatma ordusu bölgede en az bir birim kalır.

Ele geçiren oyuncu, kontrolünü belirtmek için bölgeye bir **Yerleşim Kontrol işareti** yerleştirir.

Ele geçirilen bir şehir, kasaba veya kale, asker toplamak veya Siyasi Podyumda ilerlemek için kullanılamaz.

Ele geçirilen Şehirler ve Kaleler, askeri zaferi belirlemek amacıyla ele geçiren oyuncuya Zafer Puanı kazandırır (bkz. sayfa 44). Ele geçirilen bir Şehir için ele geçiren oyuncunun Zafer Puanı Pisti üzerindeki Zafer Puanı işaretçisini bir adım, ele geçirilen bir Kale için ise iki adım ilerletin.

Bölgenin asıl sahibi onu geri alabilirse, Yerleşim Kontrolü işareti kaldırılır ve fetihten kazanılan tüm Zafer puanları kaybedilir.

Yerleşim Kontrol İşaretleri



**Özgür Halklar
Yerleşim Kontrol
İşareti**



**Gölge Yerleşim
Kontrolü
İşaret**



BÖLÜM VII :

S SERENALIK
TARİHİ
DÜNYA

T Üçüncü Çağ'ın sonu Orta Dünya için karanlık bir dönemdi. Özgür Halkların temel bağlılıkları açıkça tanımlanmış olsa da, Orta Dünya'ya yönelik tehditlere karşı bireysel görüşleri Sauron'a yönelik bireysel görüşleri büyük ölçüde farklılık gösteriyordu. Çeşitli ulusların diplomatik duruşları, *War of the Ring* oyununda oyun tahtasındaki **Siyasi Yolu'nda** bir ulusun konumu ile temsil edilmektedir.

SİYASİ

Siyasi Yolda bir ulusun başlangıç konumu (yol üzerinde o ulusun simgesiyle gösterilir), savaşın başlangıcındaki diplomatik tutumunu temsil eder. Siyasi sayacı yolun "Savaşta" adımından ne kadar uzaksa, o ulus çatışmaya katılmaya o kadar az meyillidir.

Bir ulusun tamamen seferber olmuş ve savaşa hazır olduğu kabul edilebilmesi için, Siyasi sayacı pistin son adımı olan "Savaşta" adımında olmalıdır.

Savaşa girme konusundaki isteksizliklerini daha da yansıtmak için, Elfler hariç tüm Özgür Halklar Ulusları oyuna **pasif** bir durumda başlar (ulusun Siyasi sayacının gri tarafı yukarı bakacak şekilde).

Bir ulus pasif kaldığı sürece asla hareket ettirilemez. yolun son adımına ("Savaşta") ulaşır ve böylece tamamen seferber olur.

ÖZGÜR HALKLARI AKTİFLEŞTİRME U ULUSLARI

Aşağıdaki olaylardan herhangi biri meydana geldiğinde, Özgür Halklar Ulusu'nun Siyasi sayacı aktif tarafa çevrilir (açık mavi taraf yukarı bakacak şekilde):

- O ulusun bir bölgesine düşman ordusu girerse.
- O ulusun birimlerini içeren bir ordu saldırıya uğrar.
- Yüzük Kardeşliği, o ulusun bir şehrinde veya kalesinde ilan edilir.
- Bir Yoldaş (o Ulusu etkinleştirebilen) hareketini sonlandırdığında veya o Ulusun bir Şehrine veya Kalesine girdiğinde, düşman tarafından kontrol edilmediği sürece.

Her Yoldaş kartının sağ alt köşesinde, Yoldaş'ın hareketini bitirdiğinde (veya oyuna girdiğinde) hangi Özgür Halklar Ulusunu etkinleştirebileceğini gösteren bir sembol bulunur. hareketini (veya oyuna girmesini) etkinleştirebileceğini gösteren bir sembol bulunur.



Gandalf, Aragorn, Meriadoc Brandybottle, Eowyn, Merry Brandybottle, Pippin Took'un hepsinde belirli bir ulusun "Özgür Halklar" sembolü bulunmaktadır. Bu karakterler, hareketlerini o ulusun şehirlerinden veya kalelerinden birinde bitirdiklerinde **herhangi bir** Özgür Halklar Ulusunu harekete geçirebilirler.

SİYASİ SAHADA İLERLEME

Bir ulusun siyasi sayacı, bir Toplama Eylemi zar sonucu kullanılarak veya belirli Olay kartları oynanarak Siyasi Podyumda bir adım aşağıya ("Savaşta" adımına doğru) ilerletilir.

Ek olarak, aşağıdaki olaylardan herhangi biri meydana geldiğinde bir ulusun sayacı **otomatik olarak** bir adım ilerletilir:

- O ulusun birimlerini içeren bir ordu her saldırıya uğradığında (savaşılan tur sayısına bakılmaksızın her savaş bir saldırı olarak sayılır). Ayrıca, bir ulusun ordusu saldırıya uğradığında, o ulusun aktif hale geldiğini unutmayın.
- Bir ulusun yerleşim yeri (kasaba, şehir veya kale) rakip tarafından ele geçirildiğinde.

Örnek: Gölge oyuncusu, Dale şehrinde Kuzey Ordusu'na saldırıyor. İlk savaş turundan sonra, Özgür Halklar oyuncusu hayatta kalan tek Kuzey Düzenli birimini geri çekmeye karar veriyor. Gölge Ordusu, ele geçirilen şehre ilerler ve üzerine bir Kontrol işareti yerleştirir. Sonuç olarak, Kuzey ulusu harekete geçer ve Kuzey Ordusu saldırıya uğradığı ve Kuzey Şehri Gölge tarafından ele geçirildiği için Siyasi Puanı Siyasi Puan Çizelgesinde iki adım ilerler.

SIYASİ İ PİSTİNİ ETKİLEYEN OLAY KARTLARI

Bir ordunun saldırısını başlatan tüm kartlar, siyasi bir tepkiyi tetikleyebilir (Siyasi Yolda aktivasyon ve/veya ilerleme). Üç "Ents Awake" Olay kartı ve "Dead Men of Dunharrow" Olay kartı da siyasi bir tepkiyi tetikleyebilir. Bu kartların etkileri, düşman ordusunun karşılık veremeyeceği savaşlar olarak kabul edilir. Siyasi tepkiyi tetikleyen diğer tüm kartların siyasi etkileri, metinde açıkça belirtilmiştir.

'A SAVAŞA GİRİŞ

"Savaşta" olmayan bir Ulus, **savaşa katılmayan bir ulus** olarak kabul edilir.

Savaşmayan bir ulusun birliklerinin yetenekleri çeşitli sınırlamalara tabidir.

Ayrıntılı olarak, savaşçı olmayan bir ulusun ordu birimleri ve liderleri aşağıdaki kısıtlamalara uymak zorundadır:

- Ulusal sınırlarının dışına çıkabilirler, ancak diğer ulusların sınırlarını (dost uluslar dahil) asla geçemezler.
- Düşman ordularına saldırıamazlar (ancak saldırıya uğradıklarında savunma yapabilirler).
- Muster Action zar sonuçları kullanılarak asla askere alınamazlar.

Yukarıda listelenen tüm kısıtlamalar, savaşmayan bir ulusun figürleri "Savaş Halinde" olan bir ulusun figürleriyle bir araya getirilse bile geçerlidir.

İstisna: Savaşmayan figürler, bir savaştan geri çekilirken başka bir ulusun sınırını geçebilirler. Bunu yaptıkları takdirde, bir sonraki hamlede, bu arada "savaş halinde" olmadıkları sürece, o ulustan çıkmak zorundadırlar.

Örnek: Dale'deki iki Kuzey birimi bir savaştan geri çekilir. Kuzey "Savaş Halinde" olmasa bile, birimler Erebor'a (Cüce Ulusuna ait) geri çekilebilir. Normal bir hareket olarak bunu yapamazlar, ancak bu hareket savaştan geri çekilme olarak mümkündür.

Bir ulusun Siyasi piyonunun Siyasi Podyumun son basamağına geldiğinde, o ulus artık "Savaş Halinde" dir.

"Savaş halinde" olan bir ülke, savaşmayan ülkeleri bağlayan kısıtlamalardan muaftır. Orduları tüm ulusal sınırlar boyunca serbestçe hareket edebilir ve düşman ordularına saldırabilir ve birlikleri Toplama Eylemi zar sonuçları kullanılarak askere alınabilir.

Daha önce belirttiği gibi, pasif bir Özgür Halklar Ulusu asla "Savaş Halinde" adımına giremez, önce etkinleştirilmesi gerekir.

DA SAVAŞTAKİ KARAKTERLER

Yoldaşlar, Minionlar ve Nazgûl, ait oldukları ulusun siyasi konumuna bakılmaksızın serbestçe hareket edebilir ve savaşlara katılabilir. Esasen, bunlar zaten "Savaşta" olarak kabul edilmelidir.

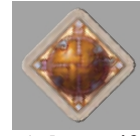
Örnek: Sauron henüz "Savaşta" olmasa bile Nazgûl bir saldırıya katılabilir.

SIYASİ SAYACILAR

Cüceler

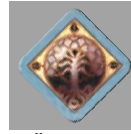


Ön: aktif

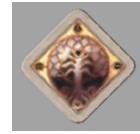


Arka: pasif

Gondor



Ön: aktif



Arka: pasif

Kuzey



Ön: aktif



Arka: pasif

Rohan



Ön: aktif



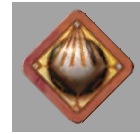
Arka: pasif

Elfler



Sauron

Isengard



Güneyli ve Doğulu



BÖLÜM VIII :

T H E Y Ö N D Ü Ğ Ü Y Y Ö
N D E R

Yüzük Savaşı'nda Frodo ve Sam ayrılmaz bir ikilidir ve birlikte **Yüzük Taşıyıcıları** olarak temsil edilirler. *Yüzüklerin Efendisi'*nde anlatıldığı gibi, iki Hobbit'e eşlik edenler Orta Dünya'nın Özgür Halkları arasından seçilen bir dizi **Yoldaş** tarafından.

Bu karakterler birlikte **Yüzük Kardeşliği**'ni oluşturur. Frodo ve Sam, görevlerini tamamlamak için Kıyamet Dağı'na ulaşmaya kararlıyken, diğer yoldaşların bir seçimi vardır: kalıp Kardeşliği korumak ya da zamanı geldiğinde Kardeşliği terk edip Batı'nın Özgür Halkları'na Gölge'ye karşı mücadelelerinde yardım etmek.

KARDEŞLİK FIGÜRLERİ VE SAYAÇLARI

Yüzük Kardeşliği, oyunda bir dizi figür ve piyonla temsil edilir.

- **Yüzük taşıyıcıları** figürü (Frodo ve Sam) Yüzük Kardeşliği'nin *bilinen son konumunu* gösterir. Yüzük Kardeşliği'nin en son ilan edildiği veya ortaya çıktığı bölgeye yerleştirilir (bkz. sayfa 38). Oyunun başında, Rivendell'e yerleştirilir. Kurallar veya Olay kartları Yüzük Kardeşliği'nin mevcut konumuna atıfta bulunduğu, Yüzük Kardeşliği İlerleme sayacının konumu ne olursa olsun, bu figürün konumu belirleyici olur (aşağıya bakın).
- **Yoldaşlık İlerleme sayacı**, Yoldaşlığın bilinen son konumundan ne kadar uzaklaştığını gösterir ve Yoldaşlığın **Gizli** mi yoksa **Açık mı** olduğunu belirtir. Bu sayaç, oyun tahtasındaki **Yoldaşlık Pisti** üzerine yerleştirilir ve Yoldaşlık her ilerlediğinde bir adım ileriye taşınır.
- **Yoldaş** figürleri ve sayaçları (yedi ayrı Karakter), Özgür Halkların kahramanlarını temsil eder. Başlangıçta, figürleri ve sayaçları, hepsinin Yoldaşlığın bir parçası olduğunu belirtmek için oyun tahtasındaki **Yüzük Kardeşliği** Kutusuna yerleştirilir. Bir Yoldaş Yoldaşlıktan ayrıldığında Yoldaşlık'tan ayrıldığında, figürü kutudan haritaya taşınır ve sayacı Yoldaşlık Kutusundan çıkarılır.

Yüzük Kardeşliği



Yüzük taşıyıcıları figürü

Yoldaşlık İlerleme Sayacı



Ön: Gizli



Arka: Açık

Yoldaş Sayaçları



Meriadoc



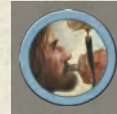
Peregrin



Gimli



Legolas



Boromir



Gri Gandalf



Strider

YÜZÜK- I TAŞIYICILARI

Yüzük taşıyıcıları figürü, Frodo ve Sam'i birlikte tasvir etmektedir, çünkü *Yüzük Savaşı'nda* bu iki Hobbit birbirlerinden asla ayrılmazlar veya Yoldaşlık'tan ayrılmazlar. Bu nedenle, Yüzük taşıyıcılarının konumu her zaman bu figürün gösterdiği konumdur.

YOZLAŞMA

Tek Yüzüğü yok etmek için taşımanın giderek artan yükü, Yüzük Taşıyıcılarının **Yozlaşması** ile temsil edilir. Bu, sıfır puandan başlayan ancak 12'ye kadar çıkabilen sayısal bir puandır.

12 Yozlaşma puanına ulaşıldığında, Yüzük Taşıyıcılarının görevlerinde başarısız oldukları ve Tek Yüzük'ün gücüne yenik düşmüş sayılır ve oyun Gölge tarafından kazanılır.

Özgür Halklar oyuncusu, Yüzük taşıyıcılarının Yozlaşmasını, **Yozlaşma sayacını**

oyun tahtasındaki Yoldaşlık Pisti üzerinde (aynı zamanda Yoldaşlık İlerleme sayacını da içerir) hareket ettirerek, ilgili numaralı alana yerleştirir.

YOLDAŞ KARAKTER KARTLARI

Her Yoldaş ve yetenekleri, kendi

Karakter kartında açıklanmıştır (bkz. sayfa 25).

Oyunun başında, tüm Yoldaşlar Yoldaşlık içindedir ve kartları bir araya getirilerek **Yoldaşlık destesi** oluşturulur (Gollum, Aragorn – Isildur'un Varis ve Gandalf the White kartları bir kenara ayrılır).

Deste, oyun tahtasındaki Yoldaşlık Kutusu Kılavuzuna yerleştirilir. Bir Yoldaş Yoldaşlık içinde olduğu sürece, ona ait kart Yoldaşlık destesinde kalır.

Bir Yoldaş Fellowship'ten ayrıldığında, kartı desteden çıkarılır ve Özgür Halklar oyuncusunun önündeki masaya yerleştirilir.

Her Karakter kartı, resmedilen Yoldaş hakkında aşağıdaki bilgileri içerir:

- **Seviyesi**, Yüzük Avı sırasında (bkz. *Avın Etkileri*, sayfa 41) ve Yoldaş hareket ettirilirken kullanılan bir sayıdır.
- Yoldaşın hangi Ulusları etkinleştirebileceğini gösteren **Ulus** simgesi.
- Yalnızca Yoldaşlığın Rehberi olduğunda geçerli olan **Özel Yeteneği** (daha sonra bakınız).
- Yoldan ayrıldıktan sonra geçerli olan **Özel Yeteneği**.
- Savaşta kullanılan **Liderlik Derecesi**.

'IN YOLCULUK GRUBUNUN LİDERİ

Yoldaşlık'taki Yoldaşlardan biri, görev sırasında grubun **Rehberi** olarak kabul edilir.

War of the Ring oyununun her başlangıcında bu Yoldaş, **Gri Gandalf**'tır.

Rehber, her zaman en yüksek Seviyeye sahip kalan Yoldaş olmalıdır. Seviyelerde eşitlik olması durumunda, Özgür Halklar oyuncusu eşit olan Yoldaşlar arasından Rehberi seçebilir.

Örnek: Oyunun ilk turunda, Yoldaşlık oyuncusu Gandalf'ın yerine Strider'ı rehber olarak atayabilir, çünkü her ikisi de Seviye 3 Yoldaşlardır.

Özgür Halklar oyuncusu, her Yoldaşlık aşamasının sonunda veya bir turun sırasında Yoldaşlığın bileşimi değiştiğinde (bir karakterin Yoldaşlıktan ayrılması veya elenmesi nedeniyle).

Ancak, Yoldaşlık aşamasında rehber değiştirilirken bile, yalnızca en yüksek Seviyeye sahip veya bu seviyeyi paylaşan bir Karakter rehber olarak atanabilir.

Rehberlik yapan Yoldaşın Karakter kartı, özel yeteneklerine kolayca erişilebilmesi için her zaman Yoldaşlık destesinin en üstünde tutulur.

Bir Yoldaş Rehber olarak hareket ettiğinde, yalnızca **"Rehber:"** olarak işaretlenmiş özel yeteneği (varsa) kullanılabilir. Kartta listelenen diğer özel yetenekler, yalnızca o Yoldaş Yoldaşlıktan ayrıldıktan sonra geçerli olduğundan kullanılamaz.

'in Rehberi olarak Gollum

Tüm Yoldaşlar Yoldaşlıktan ayrıldığında, Yüzük Taşıyıcıları yalnız kalır ve Gollum Yoldaşlığın Rehberi olur. Bu durumda, Gollum Karakter kartı Yoldaşlığın Rehberi Kutusuna yerleştirilir.

KARDEŞLİĞİN İ

Yüzük taşıyıcılarının gizli hareketlerini takip etmek için oyuncular **Yoldaşlık Pisti'ni** kullanır.

Yüzük taşıyıcıları figürü, oyun tahtasında Yoldaşlığın bilinen son konumunu işaretlemek için kullanılır, ancak Yoldaşlık her hareket ettiğinde sadece **Yoldaşlık İlerleme sayacı** Yoldaşlık Pisti üzerinde ilerletilir.

Yoldaşlık Pisti'nde ulaşılan sayı ne kadar yüksekse, Yoldaşlık o anda bilinen son konumundan o kadar uzaktadır.

'IN YOLCULUĞUNU HAREKET ETTİRME

Eylem Çözümleme aşamasında, Özgür Halklar oyuncusu, Eylem zarındaki bir Karakter sonucunu kullanarak veya belirli Olay kartlarını kullanarak Yoldaşlık İlerleme sayacını ilerletebilir.

Yoldaşlık her hareket ettiğinde, Yoldaşlık İlerleme sayacı Yoldaşlık Pisti üzerinde **bir adım** ilerler (İlerleme sayacı *Gizli* tarafta kalır).

Yoldaşlık İlerleme sayacı her hareket ettikten sonra, Gölge oyuncusu hareket eden Yoldaşlığı Avlama şansı elde eder (daha sonra bakınız). Mordor'un Karanlık Lordu, Yüzük taşıyıcılarını yozlaştırarak, Yoldaşları öldürerek veya en azından Yoldaşlığın yerini tespit ederek değerli Yüzüğünü geri almayı umut eder.

Yoldaşlık bir turda birden fazla hareket ederse, Av giderek daha tehlikeli hale gelir: Yoldaşlığı hareket ettirmek için bir Eylem zarı kullanıldığında, bu zar Av tamamlandıktan sonra Av Kutusu'na eklenir (eklenen her zar, 41. sayfada açıklandığı gibi Av atışına bonus sağlar).

İstisna: Özgür Halklar oyuncusu bir Olay kartı kullanarak Yoldaşlığı hareket ettirdiğinde, kartı oynamak için kullanılan Eylem zarı Av Kutusu'na eklenmez.

Özgür Halklar oyuncusu Av Kutusu'na koyduğu tüm Eylem zarları, bir sonraki turun başında kendisine iade edilir.

'İN KARDEŞLİĞİNİN YERİ

Yoldaşlık Yolu üzerindeki numaralı adımlar, Yoldaşlığın bilinen son konumundan (Yüzük taşıyıcılarının bulunduğu bölge) itibaren kat ettiği mesafeyi (bölge cinsinden) temsil eder.

Yoldaşlığın gerçek konumu, yalnızca aşağıdaki iki durumdan biri gerçekleştiğinde belirlenir:

- 1) Özgür Halklar oyuncusu Yüzük Kardeşliği'nin konumunu **açıklamaya** karar verir veya
- 2) Yüzük Avı başarılı olur ve Yüzük Kardeşliği **ortaya çıkar**.

Her iki durumda da Yüzük Taşıyıcıları figürü oyun tahtasında yeni bir konuma taşınır ve Yoldaşlık İlerleme sayacı "0" a sıfırlanır.

Yüzük Taşıyıcıları figürü oyun tahtasında hareket ettirildiğinde, siyah kenarlığı (geçilmez araziye belirtir) geçemez.

Yoldaşlık İlerleme sayacı, ilan edildiğinde veya ortaya çıktığında Yoldaşlık Pisti'nin "0" adımıyla ise, Yoldaşlık öncekiyle aynı bölgede kalmalıdır (çünkü aslında hareket etmemiştir).

Yoldaşlığı "ilan etmek" ile "açıklamak" arasında daha fazla açıklama gerektiren önemli farklar vardır (aşağıya bakın).

Yoldaşlık Kendi Yoldaşlık Puanı Konumunu İlan Eder **Yoldaşlık Gizli ise (İlerleme sayacı Gizli tarafı yukarıda gösterir), Konumunu Özgür Halklar oyuncusu Yoldaşlık aşamasında açıklayabilir.**

Bu açıklama genellikle Özgür Halklar oyuncusu, Yüzük Taşıyıcılarının bir Şehir veya Kale'de Yozlaşmadan iyileşmesini, bir Ulusu etkinleştirmek veya Yüzük Taşıyıcılarının belirli bir yerde olmasını gerektiren bir Olay kartını kullanmak istediği için yapılır.

Yoldaşlık açıklandığında, Özgür Halklar oyuncusu Yüzük Taşıyıcıları figürünü, Yoldaşlık İlerleme sayacının konumunun gösterdiği Yoldaşlık Pisti üzerindeki sayıya eşit veya daha az sayıda bölge (son bilinen konumundan itibaren) hareket ettirebilir. (Özgür Halklar oyuncusu isterse Yüzük Taşıyıcıları figürünü mevcut konumunda bırakmayı seçebilir.

Ardından, Özgür Halklar oyuncusu Yoldaşlık İlerleme sayacını sıfırlar ve Yoldaşlık Pisti'nin "0" adımıyla geri getirir. Yoldaşlık İlerleme sayacı gizli tarafı yukarıda kalır.

Örnek: Özgür Halklar oyuncusu, dördüncü oyun turunun Yoldaşlık aşamasında, Yoldaşlığın konumunu açıklamaya karar verir. Yoldaşlığın bilinen son konumu ve dolayısıyla Yüzük Taşıyıcıları figürünün konumu Rivendell'dir ve Yoldaşlık İlerleme sayacı '5' konumundadır.

Oyuncu, Yüzük Taşıyıcıları Bruinen Geçidi, Hollin, Moria ve Dimrill Dale'den geçerek Lórien'e götürür. Yoldaşlık İlerleme sayacı, Yoldaşlık Pisti'nin "0" adımıyla geri döndürülür.

Yoldaşlık, Lórien'in altın ormanının güvenliği içinde hala gizlidir. Yüzük Taşıyıcıları Yüzük Taşıyıcıları Yozlaşma yaşadysa, Yoldaşlık Özgür Halkların Kalesi'nde olduğu için bir Yozlaşma puanı iyileştirilebilir.

Not: Yoldaşlık, kuşatma altındaki bir Kaleye serbestçe girebilir veya çıkabilir.

Yüzük Kardeşliği, Yüzük Avı ile Ortaya Çıkarılır
Yoldaşlık Gizli ise, başarılı bir Av sonucunda veya Gölge Oyuncu belirli Olay kartlarını oynarsa, konumu Gölge Oyuncu tarafından ortaya çıkarılabilir.

Yoldaşlık ortaya çıktığında, Yoldaşlık İlerleme sayacını Ortaya Çıkan tarafına çevirin, ardından Özgür Halklar oyuncusu Yüzük Taşıyıcıları figürünü (önceki bölümde açıklandığı gibi) hareket ettirmelidir, ancak bu hareket **hiçbir zaman** Özgür Halkların kontrolündeki bir bölgede sona eremez. Halkların Kalesi veya Özgür Halklar tarafından kontrol edilen bir Şehir bulunmaz.

ÖNEMLİ: Kardeşlik ortaya çıkarıldıktan sonra, tekrar **Gizli hale gelene kadar Özgür Halklar oyuncusu tarafından Karakter Eylemi zarı kullanılarak hareket ettirilemez.**

Ayrıca, Açığa Çıkış Yoldaşlık, Yüzük Taşıyıcılarına zarar vermeyi veya Yoldaşlığın ilerlemesini engellemeyi amaçlayan belirli Gölge Olay kartlarına karşı daha savunmasızdır.

Örnek: İkinci oyun turunda, başarılı bir Av, Yüzük Kardeşliği'nin konumunu ortaya çıkarır. Yoldaşlığın son bilinen konumu Rivendell'deydi ve Yoldaşlık İlerleme sayacı Yoldaşlık Pisti üzerinde '3'tedir.

Özgür Halklar oyuncusu, Yüzük Taşıyıcılarını Bruinen ve Hollin geçitlerinden geçerek Moria'ya taşıyabilir, ancak Moria bölgesine taşınmak (Gölge Kalesi) ek bir Av kerosu çekmek anlamına gelir (aşağıya bakın). Bu nedenle, Özgür Halklar oyuncusu Yüzük Taşıyıcılarını Bruinen Geçidi ve Yüksek Geçit üzerinden Goblin Kapısı'na taşımaya karar verir. Yoldaşlık İlerleme sayacı, Yoldaşlık Pisti'nin "0" adımıyla yerleştirilir ve Açık tarafına çevrilir. Yoldaşlık tekrar hareket edebilmek için Gizli olmalıdır.

Gölge Kalelerinde Yoldaşlık

Yoldaşlık açığa çıktığında ve son bilinen konumundan itibaren yolu izlendiğinde, Yoldaşlık hala Gölge oyuncusu tarafından kontrol edilen bir Gölge Kalesinden geçerse, oradan ayrılırsa, oraya girerse veya orada kalırsa, av başarılı olmuş gibi hemen bir Av **karosu** çekilir.

Yol birden fazla Gölge Kalesi'nden geçiyorsa, ilgili *her* Kale için bir Av kerosu çekilir.

Av kerosu çekilmesi, yalnızca Yoldaşlık Gölge oyuncu tarafından açığa çıkarılırsa yapılır. Ayrıca, bu, başarılı bir Avın diğer etkilerine ek olarak yapılır. Av karoları, sayfa 40'ta daha ayrıntılı olarak açıklanmaktadır.

'IN KARDEŞLİĞİNİ GİZLEMELER

Özgür Halklar oyuncusu, Eylem Çözümleme aşamasında bir Eylem zarından elde ettiği Karakter sonucunu kullanarak (veya uygun bir Olay kartı oynayarak) Açığa Çıkan Kardeşliği gizleyebilir ve Kardeşlik İlerleme sayacını Gizli tarafına çevirebilir.

Karakter Eylem zarını Yoldaşlığı gizlemek için kullanmak, o eylem sırasında Yoldaşlığın hareket etmesine izin vermez (ve kullanılan zar Av Kutusu'na eklenmez). Özgür Halklar oyuncusu, Gizli Yoldaşlığı tekrar hareket ettirmek için daha sonra başka bir Karakter zarı kullanmalıdır.

Yoldaşlığın hareket edebilmesi için Gizli olması gerektiğini unutmayın.

YÜZÜK- I TAŞIYICISINI İYİLEŞTİRME

Yüzük taşıyıcıları, uygun bir sığınakta dinlenerek Yüzük'ün yükünden biraz kurtulabilirler.

Bu nedenle, Yoldaşlık aşamasında Yoldaşlık, düşman kontrolü altında olmayan Özgür Halklar Şehri veya Kalesi bulunan bir bölgede *ilan edilirse*, bir Yozlaşma puanı hemen kaldırılır (en az sıfır Yozlaşma puanı kalacak şekilde). Özgür Halklar oyuncusu, Yoldaşlık Pisti üzerindeki Yozlaşma sayacının konumunu buna göre ayarlar. Yoldaşlık Pisti üzerindeki Yozlaşma sayacının konumunu buna göre ayarlar.

Yoldaşlık birkaç tur boyunca bir Şehir veya Kale'de kalırsa, her turun Yoldaşlık aşamasında o bölgede ilan edilebilir ve her seferinde bir Yozlaşma iyileştirilebilir.

'A GİRİŞ MORDOR

Mordor, Karanlık Lord'un krallığıdır. Dağlarına tırmanmak neredeyse imkansızdır ve geçitleri iyi korunmaktadır. Bu nedenle, normal Yoldaşlık kurallarının bazıları burada geçerli değildir.

Çoğu oyunda, Er ya da geç Yoldaşlık sonunda **Morannon** veya **Minas Morgul** bölgesine ulaşmalıdır. Yoldaşlık aşamasında Yoldaşlığın bu yerlerden birinde olması, Kıyamet Dağı'na olan yolculuğun son bölümünü başlatmak için zorunludur (bkz. *Mordor'daki Yoldaşlık*, sayfa 43).

YOLDAŞLIKTAN YOLDAŞLARI AYIRMA

Bir Yoldaş Yoldaşlıkta kaldığı sürece, "Rehber" yeteneği (eğer Rehber ise) ve Yüzük Avı üzerindeki etkisi dışında (bkz. sayfa 40-43) oyun üzerinde herhangi bir etkisi olamaz.

Savaşlara ve Orta Dünya'nın siyasetine katılmak için, Yoldaşlıktan ayrılması gerekir.

Eylem Çözümleme aşamasında, Özgür Halklar oyuncusu, Karakter Eylemi zar sonucunu kullanarak bir Yoldaş'ı (veya bir grup Yoldaş'ı) Yoldaşlık'tan ayırabilir (Yoldaşlık, bunun yasak olduğu Mordor Pisti'nde değilse, bkz. sayfa 43).

Bir Yoldaş Yoldaşlıktan ayrıldığında, ayrılan Yoldaşın figürü Yoldaşlık Kutusundan, Yüzük taşıyıcılarının bulunduğu harita bölgesine taşınır.

Yoldaş, Yoldaşlık Pisti'ndeki Yoldaşlık İlerleme sayacının bulunduğu adım sayısına eşit sayıda bölge ilerleyebilir, buna Yoldaş Seviyesi *de* eklenir.

Özgür Halklar oyuncusu bir Yoldaş grubunu ayırırsa, figürlerini gruptaki *en yüksek* Seviyeye sahip Yoldaşın ulaşabileceği bir bölgeye birlikte taşır.

Ayrılan Yoldaşların hareketi, sayfa

24. Yüzük Taşıyıcıları figürü, Özgür Halklar tarafından kontrol edilen ve kuşatma altındaki bir Kale içeren bir bölgede bulunuyorsa, Yoldaş(lar) Kaleye ayrılacak ve buradan ayrılamayacaktır.

Yoldaşları ayırırken, Özgür Halklar oyuncusu Karakter kartlarını Yoldaşlık destesinden çıkarır ve Yoldaşlık Kutusundan Yoldaş piyonlarını da çıkarır.

Örnek: *Yoldaşlığın bilinen son konumu Rivendell'dir ve Yoldaşlık İlerleme piyon şu anda Yoldaşlık Pisti'nin beşinci basamağındadır. Özgür Halklar oyuncusu, Legolas (Seviye 2) ve Meriadoc (Seviye 1) grubunu ayırmaya karar verir.*

Legolas ve Meriadoc, Rivendell'den 7 bölgeye kadar (5+2) hareket ettirilebilir. Oyuncu, onları birlikte Woodland Realm'e taşımaya karar verir.

Yoldaşlığın Rehberi Yoldaşlıktan ayrılırsa, Yoldaşlıkta kalan en yüksek seviyeli Yoldaşlardan biri yeni Rehber olur (veya tüm Yoldaşlar ayrılmışsa Gollum Rehber olur).

Bir Yoldaş, Yoldaşlıktan ayrıldığında, bir daha asla geri dönmez.

BÖLÜM IX: THE ARAYAN DAŞ YAR

W Yüzük Kardeşliği gizlice Kiyamet Dağı'na ulaşmaya çalışırken, Sauron yorulmak bilmeden Yüzük taşıyıcılarını ve onların yoldaşlarını arıyor. Karanlık Lord, uzun zamandır kaybettiği hazinesini geri almak umuduyla söylentileri topluyor ve casuslar gönderiyor. Bu çabalar, *Yüzük Savaşı'nda Yüzük Aві* ile temsil ediliyor.

AV POOL

Av Havuzu, başarılı bir Avın etkilerini temsil eden bir dizi karton karodan oluşur. Bu karolar, oyunun başında opak bir kaba (bardak veya benzeri bir kap gibi) konulmalıdır, çünkü Av her başarılı olduğunda bir karo *rastgele* çekilmelidir.

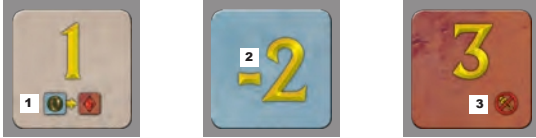
Herhangi bir zamanda Av Havuzundaki **tüm** karolar kullanılmışsa, tüm Standart karoları (bej) havuza geri koyun, ancak özel karoları (mavi/kırmızı) veya bir Olay kartının etkisiyle oyundan "kalıcı olarak çıkarılmış" karoları havuza geri koymayın.

STANDART AV İ KAROLARI

Standart Hunt karolarının çoğu (bej arka plana sahip olanlar) 0 ile

Bu değer, başarılı Hunt'ın etkinliğini temsil eder ve **Hunt hasarı** olarak adlandırılır.

HUNT TILES



Arka plan rengi karonun türünü gösterir:
bej=standart, mavi=Yoldaşlık, kırmızı=Gölge

- 1** Açığa Çıkarma Simgesi (varsa)
- 2** Av Hasarı
- 3** Durdur Simgesi (varsa)

Bazı Hunt karoları aşağıda açıklanan özel simgelere sahiptir:

- **Göz** simgesi , değişken bir sayısal değeri temsil eder (bkz. *Av Hasarının Belirlenmesi*, sayfa 41).
- **Açığa Çıkarma** simgesi , Yüzük Kardeşliği'nin Sauron'a açığa çıkmasını temsil eder.

ÖZEL AV KAROLARI

Özel Av karoları (Yoldaşlık özel Av karoları için mavi arka plana, Gölge özel Av karoları için kırmızı arka plana sahip olanlar) **oyunun başında bir kenara ayrılır** ve sadece Olay kartları kullanılarak oyuna girer.

Bu Olay kartları oynandığında, söz konusu özel Av kerosu, Yüzük Kardeşliği Mordor'a girene kadar bir kenara ayrılır (bkz. sayfa 43). Yüzük Kardeşliği Mordor'a girdiğinde, bu tür özel Av karoları Av Havuzuna eklenir.

Özel bir karo oyuna girdiğinde, Yoldaşlık zaten Mordor Yolu üzerindeyse, karoyu hemen Av Havuzuna ekleyin.

Bazı özel Av karoları, aşağıda açıklanan şekilde negatif bir değer veya rastgele bir değer gösterir:

- **Negatif** bir değer (–2 veya –1), Av hasarı olmadığı ve bunun yerine belirtilen sayının Yüzük Kardeşliği Pisti'ndeki Yüzük Taşıyıcılarının mevcut Yozlaşma değerinden **çıkarıldığı** anlamına gelir (en az sıfır değerine kadar).
-  'da bir **Zar** simgesi, Av hasarının bir zarın sonraki atışına eşit olduğu anlamına gelir (karosu açıldıktan sonra zar atılır). Bu tür bir Av kerosu, tüm Olay kartı etkileri için numaralı bir karo olarak kabul edilir.
- Tüm Gölge özel karolarının sağ alt köşesinde küçük bir **Dur** simgesi (⊗) bulunur (daha sonra bakınız).

'IN ARANIŞI KARDEŞLİĞİ

AV ROL

Özgür Halklar oyuncusu **Kardeşliği** her hareket ettirdiğinde, **Gölge** oyuncusu avın etkisini belirlemek için zar atar.

Avın etkisi aşağıdaki şekilde belirlenir.

İlk olarak, Gölge oyuncu **Av Seviyesini** belirler. Av Seviyesi, Av Kutusundaki Gölge Eylem zarlarının toplam sayısına eşittir.

Not: Bu zarlar, **Av Tahsis** aşamasında Gölge oyuncu tarafından **Av Kutusu'na** yerleştirilir, **ayrıca** Eylem zar atma aşamasında attığı **Göz** zarları da eklenir.

Ardından, Gölge oyuncu Av Seviyesine eşit sayıda Savaş zarını atarak **Av atışı** yapar. Her "6" sonucu **bir başarıdır**.

Av atışı için atılabilecek maksimum zar sayısı beştir. Beşten fazla Av Seviyesi, atışa daha fazla zar eklemeyi.

Av ı Atışına Etkileyen Değişkenler

Yoldaşlık bir turda birden fazla hareket ettiyse, Av daha kolay hale gelir.

Özgür Halklar oyuncusu Av Kutusu'na koyduğu her Eylem zarı için (Yüzük Kardeşliği'nin her hareketinden sonra Özgür Halklar Eylem zarı buraya konur, bkz. Yüzük Kardeşliği'ni Hareket Ettirme, sayfa 37), Gölge oyuncusu +1 ekler.

Bu ekleme sonrasında zar sonucu '6' veya daha yüksekse, av **başarılıdır**.

Örnek: Yoldaşlık bir turda ilk kez hareket ettiğinde, Gölge oyuncusu başarılı bir Av elde etmek için Av zarında "6" sonucunu elde etmelidir. Ancak, Yoldaşlık ikinci kez hareket ediyorsa (Özgür Halklar oyuncusu ilk hareket için bir Eylem zarını kullanıp Av Kutusuna koyduktan sonra), Gölge oyuncusu başarılı bir Av elde etmek için sadece "5" veya "6" sonucunu elde etmelidir.

Not: '1' sonucu, herhangi bir değiştiriciye bakılmaksızın her zaman başarısızlık anlamına gelir.

Av Yeniden

Sauron'un hizmetkarlarının veya Kalelerinin varlığı, Yoldaşlığın hareketini daha tehlikeli hale getirir.

Av sırasında Yüzük Taşıyıcıları, aşağıdakilerden bir veya daha fazlasını içeren bir bölgede bulunuyorsa:

- Gölge oyuncusu tarafından kontrol edilen bir Kale
- Bir veya daha fazla Gölge Ordusu birimi
- Bir veya daha fazla Nazgûl

Ardından, Gölge oyuncusu Av atışından sonra, geçerli olan her koşul için başarısız olan bir Av atış zarını yeniden atabilir.

Örnek 1: Üç Ordu birimi ve iki Nazgûl, Yoldaşlık figürünün bulunduğu bölgede bulunmaktadır, bu nedenle Gölge oyuncusu iki zar atabilir (biri Ordu birimlerinin varlığı için, diğeri Nazgûl'lerin varlığı için).

Örnek 2: Bir Nazgûl, dört Ordu birimi ve bir Gölge Kalesi, Yoldaşlık figürünün bulunduğu bölgede bulunmaktadır, bu nedenle Gölge oyuncusu üç zar atabilir (çünkü listelenen tüm koşullar geçerlidir).

Yeniden atışlar, Av Kutusu'ndaki her Özgür Halk zar için +1 bonus alır.

KARDEŞLİĞİ İLAN ETTİĞİNDE VEYA AÇIKLADIĞINDA AV ETKİLERİ

Özgür Halklar oyuncusu Yoldaşlığı **ilan** ettiğinde, belirli yetenekler ve olaylar onu bir Av kutucuğu çekmeye zorlayabilir. Bu durumda, Yoldaşlık Özgür Halklar tarafından kontrol edilen bir Özgür Halklar Kalesi veya Şehrinde ilan edilmişse, çekilen kutucuk üzerindeki Açıklama simgesini yok sayın.

Yoldaşlık **açığa** çıktığında, Özgür Halklar oyuncusu Gölge Kalesi'nin varlığı, olaylar ve yetenekler nedeniyle birden fazla Av kutusu çekmek zorunda kalırsa, her bir kutunun etkisi, bir sonraki kutunun etkisi uygulanmadan önce tamamen çözülür. Oyuncu önce Yoldaşlığın açığa çıkmasına neden olan kutunun etkisini çözer. Ardından olaylar ve yeteneklerle ilgili tüm kutuları çözer. Son olarak, Gölge Kalesi nedeniyle çekilen kutuyu çözer.

Örnek: Bir Av karosu, Moria'daki Yoldaşlığı ortaya çıkarır ve "Moria'nın Balrog'u" kartı oyunda vardır. Üç Av karosu çekilir (biri Av için, biri Balrog için ve biri Gölge Kalesi için). Önce oyuncu, ilk Av karosunun (Yoldaşlığın ortaya çıkmasına neden olan karo) tüm etkilerini uygular. açığa çıkarılırsa, Balrog kartı için çekilen karonun etkisi uygulanır ve son olarak Stronghold için çekilen karonun etkisi uygulanır.

AV IN HASARININ BELİRLENMESİ

Gölge oyuncusu Av atışında (yeniden atışlar dahil) **en az bir başarı** elde ederse, Av **başarılı** olur ve Gölge oyuncusu Av Havuzundan bir karo çeker.

- Karo **numaralı** ise, değeri Yoldaşlığa verilen Av **hasarını** temsil eder.
- Karo bir **Göz** gösteriyorsa, Av hasarı Av zarında elde edilen başarı sayısına eşittir (eğer bu karo, Yoldaşlığın veya bir Gölge Kalesine girmesi veya bir Olay kartı nedeniyle çekildiyse, Gözün değeri 0 olarak kabul edilir).
- Karo üzerinde **Açığa Çıkarma** simgesi varsa, Yoldaşlık diğer tüm etkiler çözüldükten sonra **ortaya çıkarılır**.

IN AVININ ETKİLERİ

Başarılı bir Avın etkilerini ele almak için aşağıdaki adımları sırayla izleyin:

- 1) Özgür Halklar oyuncusu, Av'ın hasarını iptal etmek veya azaltmak için ilgili bir "Masada Oynanır" Etkinlik kartı kullanabilir.
- 2) Ardından, Özgür Halklar oyuncusu Rehber'in özel yeteneğini kullanabilir. Bu adımlardan sonra Av hasarı bir veya daha fazla ise, Özgür Halklar oyuncusu aşağıdakilerden birini seçebilir

Av hasarını **bir kayıp olarak** azaltmaya karar verebilir (aşağıya bakın) — Yoldaşlığın karşılaştığı tehlikeler veya Yoldaşlık ile Gölge'nin hizmetkarları arasındaki bir savaş nedeniyle bir Yoldaşını kaybetmek.

- 3) Kalan Av hasarı, **Yüzük kullanılarak** (aşağıya bakın) ve Yüzük taşıyıcılarının Yozlaşmasını artırarak giderilmelidir.
- 4) Av, Yoldaşlığı ortaya çıkarırsa, Yoldaşlık artık ortaya çıkar (bazen Yoldaşlığı ortaya çıkarmak yeni bir karo çekilmesine neden olabilir, bkz. *Yoldaşlığı Bildirirken veya Ortaya Çıkarırken Av Etkileri*).

Not: Av çözümü sırasında herhangi bir zamanda yeni bir Rehber atanırsa (örneğin, Meriadoc ve Peregrin'in Rehber yeteneğini kullandığımızda veya Rehber ortadan kaldırıldığında bu durum gerçekleşir), yeni Rehberin yeteneği, uygunsa hemen kullanılabilir.

Meriadoc ve Peregrin'in Rehber yeteneğini kullandığınızda veya Rehber elendiğinde gerçekleşir, yeni Rehberin yeteneği, uygunsa hemen kullanılabilir.

'da Kayıp Vermek

Özgür Halklar oyuncusu **bir kayıp verirse**, bir Yoldaşını ortadan kaldırmalıdır.

Özgür Halklar oyuncusu, Rehberi kayıp olarak almakla ya da Yüzük Taşıyıcıları hariç (ancak Rehber dahil) Yoldaşlardan rastgele birini seçmek arasında karar verebilir. Rehber dahil) rastgele bir Yoldaş seçebilir. Özgür Halklar oyuncusu rastgele bir kayıp almaya karar verirse, Gölge oyuncusu Yoldaş Kutusu'ndan rastgele bir yüzü aşağıya bakacak şekilde bir Yoldaş piyonunu seçer. Çekilen Yoldaş oyundan elenir.

Av hasarı, ortadan kaldırılan Yoldaşın Seviyesinden (ortadan kaldırılan Rehber dahil) yüksekse, fazla hasar Yüzük Taşıyıcıları tarafından Yozlaşma olarak alınmalıdır (aşağıya bakın).

Av hasarı Yoldaşın Seviyesinden düşükse, yine de elenir (yani, Yoldaşları "yaralamak" mümkün değildir).

'ın Yüzüğünü Kullanma

Özgür Halklar oyuncusu Yüzüğü kullandığında, Yoldaşlık Pisti üzerindeki Yozlaşma sayacını Av hasarına eşit sayıda adım ilerletir.

Örnek: Dördüncü oyun turunda, Yüzük Taşıyıcıları Goblin Kapısı bölgesindedir ve Özgür Halklar oyuncusu Yoldaşlık İlerleme sayacını Yoldaşlık Pisti'nin '1' adımından '2' adımına taşır.

Av Kutusu'nda üç Gölge zarı ve bir Özgür Halklar zarı vardır, çünkü bu, Yoldaşlık'ın bu turda ikinci kez hareket ettiği zamandır.

Gölge oyuncusu üç Savaş zarını atar: Avın başarılı olması için en az bir '5' veya '6' atması gerekir. '2', '5' ve '6' atar: toplamda iki

başarı elde eder (Gölge oyuncusu Av'ın başarılı olması için sadece bir başarıya ihtiyaç duyuyordu). Ardından Av Havuzundan rastgele bir karo çeker: üzerinde '3' ve Açığa Çıkarma simgesi olmayan bir karo. Av hasarı çözülmemelidir.

Kullanılacak kart veya karakter yeteneği bulunmadığından, Özgür Halklar oyuncusu bir kayıp almaya karar verir. Strider, Yoldaşlığı yönlendirmektedir ve oyuncu onun ölmesini istemediğinden, bunun yerine rastgele bir karakter çekmeye karar verir. Tüm Yoldaş piyonları karıştırılır ve rastgele bir tanesi seçilir: Gimli çekilir. Cesur cüce, Gölgenin hizmetkarlarıyla yüzleşirken ölür. Gimli'nin Seviyesi 2 ve Av hasarı 3 olduğundan, 1 puanlık Av hasarı Yozlaşma olarak kalır ve Yüzük taşıyıcılarının Yozlaşması artar.

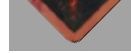
Karo üzerinde Açığa Çıkarma simgesi olmadığı için, Yoldaşlık İlerleme sayacının Gizli tarafı açık kalır.

TEK YÜZÜK VE DOOM DAĞI'NA YOLCULUK

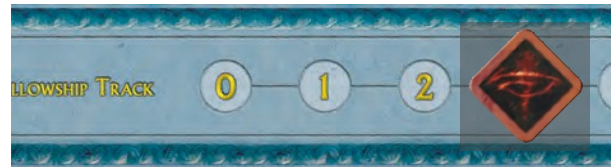
Karanlık Lord, Tek Yüzüğü umutsuzca ararken, birinin onu Mordor'a getireceğini hayal bile edemez. Sonuç olarak, kendi topraklarının sınırları içinde Yüzüğü aramaz.

Yüzük Savaşı'nda, Tek Yüzük Mordor sınırlarına ulaştığı andan itibaren, çoğunlukla oyuncuların kontrolü dışındaki olaylar harekete geçer. Artık asıl mücadele, Yüzük'ün Efendisine dönme arzusu ile Yüzük Taşıyıcılarının görevlerini sonuna kadar sürdürme kararlılığı arasında geçmektedir.

YOLDAŞLIK PİSTİNDE YOLDAŞLIK PİSTİNDE
YOLDAŞLIK PİSTİNDE YOLDAŞLIK PİSTİNDE
YOLDAŞLIK PİSTİNDE YOLDAŞLIK PİSTİNDE
YOLDAŞLIK PİSTİNDE YOLDAŞLIK PİSTİNDE
YOLDAŞLIK



Yolsuzluk Sayacı



Yoldaşlık Pisti üzerindeki Yolsuzluk sayacının konumu, Yüzük Taşıyıcılarının Yolsuzluklarını kaydetmek için kullanılır.

'İN YÜZÜĞÜNÜN YÜKÜ

Yüzük taşıyıcılarının fiziksel, zihinsel ve ahlaki mücadelesi **Yozlaşma** ile temsil edilir.

Yüzük, başarılı bir Avın etkilerini engellemek için kullanıldığında veya çeşitli Olay kartlarının sonucu olarak Yüzük taşıyıcılarına Yozlaşma eklenir.

Yozlaşma, dost bir Şehir veya Kale'de dinlenerek veya belirli özel yetenekler ve Olay kartları kullanılarak Yüzük taşıyıcılarından kaldırılır.

Yozlaşma eklendiğinde veya kaldırıldığında, Özgür Halklar oyuncusu Yoldaşlık Puanı'ndaki Yozlaşma sayacını buna göre ayarlar.

Yolsuzluk sayacı Yoldaşlık Puanı'nda 12 Yolsuzluk puanına ulaşır ulaşmaz, Özgür Halklar oyuncusu oyunu hemen kaybeder.

'DA KARDEŞLİK MORDOR

Mordor'da Karanlık Lord'un gücü her yeredir ve Yüzük'ün yükü her adımda daha da ağırlaşır.

Mordor Pisti, Tek Yüzüğü yok etme görevinin son kısmıdır.

Yol, haritada **Gorgoroth** bölgesinin üzerine yerleştirilmiş dairelerle temsil edilir. Dairelerin aslında o bölgenin bir parçası olmadığı ve Yoldaşlık Mordor Yolu'nda iken Gorgoroth bölgesinde veya başka bir bölgede olmadığı unutulmamalıdır.

Yoldaşlık aşamasında Yoldaşlık **Minas Morgul** veya **Morannon'da** ise, Özgür Halklar oyuncusu Mordor'a girmeye karar verebilir. Bu durumda, (gerekirse Yoldaşlığın konumunun beyanını tamamen çözdükten sonra) hemen aşağıdaki adımlara geçin:

- 1) Yüzük Taşıyıcıları figürünü Mordor Pisti'nin ilk basamağına (Elf rakamı "0" ile işaretlenmiş) yerleştirin. Bu andan itibaren, Yoldaşlık "**Mordor Pisti'nde**" kabul edilir. Yoldaşlık İlerleme sayacı artık Yoldaşlık Pisti'nde ilerlemez, ancak Yoldaşlığın Gizli mi yoksa Açık mı olduğunu göstermek için hala kullanılır.
- 2) Daha önce çekilen tüm Göz karolarını Av Havuzunun kalan karolarıyla birlikte geri koyarak yeni bir Av Havuzu oluşturun ve ayrıca Etkinlik kartlarıyla oyuna konulan özel karoları da ekleyin. Oyundan kalıcı olarak çıkarılan Göz karolarını havuza geri koymayın.

'a Özel Kurallar

Yoldaşlık Mordor Pisti üzerindeyken aşağıdaki özel kurallar geçerlidir:

- Yoldaşlık'taki yoldaşlar, Eylem zarlarının kullanılması, özel yeteneklerin etkisi veya Olay kartlarının etkisiyle asla ayrılmamalıdır. Normalde bir yoldaşı ayıracak her şey, onu oyundan çıkarır.

- Özgür Halklar oyuncusu Eylem Çözümleme aşamasında Yoldaşlığı hareket ettirmeye çalıştığında, Av zarını atmayın. Bunun yerine, Av Havuzundan otomatik olarak bir karo çekin. Bu karonun etkileri, aşağıdakiler hariç, başarılı bir Av için normal olarak uygulanır:
 - Çekilen karo bir **Göz** gösteriyorsa, Av hasarı Av Kutusu'ndaki zar sayısına eşittir (aynı turda Yoldaşlığı hareket ettirmek için daha önce kullanılan Özgür Halklar zarları dahil).
 - Normalde Yoldaşlık hareket ederken Mordor Pisti üzerinde bir adım ilerler. Ancak, karo üzerinde **Dur** simgesi varsa, Yoldaşlık aynı adımda kalır ve ilerlemez.
- Yoldaşlık, Mordor Pisti üzerinde ilerlemek için yine de Gizli kalmalıdır. Yoldaşlık Açığa Çıkarsa, Özgür Halklar oyuncusu normalde olduğu gibi bir Karakter Eylemi zar sonucu kullanarak Yoldaşlığı tekrar gizlemelidir.
- Eylem Çözümleme aşamasının sonunda, Özgür Halklar oyuncusu o turda Mordor Pisti üzerinde Yoldaşlığı hareket ettirmeye veya gizlemeye çalışmamışsa, Yüzük Taşıyıcılarına otomatik olarak bir Yozlaşma eklenir.
- Yoldaşlık, Mordor Pisti'ndeki beş adımı da tamamladığında, Kıyamet Çatlağı'na ulaşılmış olur ve Özgür Halklar oyuncusu oyunu kazanır (Yüzük Taşıyıcıları 12 Yozlaşma puanına ulaşmamışsa, bkz. sayfa 44).

MORDOR PİNARI



- Mordor Pisti, Gorgoroth bölgesinin bir parçası olarak kabul edilmez.
- Yoldaşlık Mordor'a girdiğinde, Yüzük Taşıyıcıları figürü yolun ilk dairesine yerleştirilir.
- Yoldaşlık Kıyamet Çatlağı'na girerse ve Yüzük Taşıyıcıları 12 Yozlaşma seviyesinde değilse, Özgür Halklar oyuncusu oyunu kazanır.

BÖLÜM : KAZANMAK OYUN

T Oyunu kazanmanın dört yolu vardır. İki Zafer koşulu, bir tur sırasında herhangi bir anda tetiklenebilir (aşağıdaki *Yüzük Temelli Zafer Koşulları* bölümüne bakın). diğ er iki Zafer koşulu ise sadece turun 6. aşaması olan **Zafer Kontrolü** sırasında geçerlidir (aşağıdaki *Askeri Zafer Koşulları* bölümüne bakın).

Bu koşullardan herhangi biri geçerliyse, oyun bir oyuncunun zaferiyle sona erer.

Aynı turda iki veya daha fazla zafer koşulu gerçekleştirilirse, daha düşük numaralı zafer koşulları daha yüksek numaralı zafer koşullarına göre önceliklidir.

HALKALI ZAFER ŞARTLARI

Sauron için en önemli hedef Tek Yüzüğü geri almaktır, Özgür Halklar için ise en önemli hedef Yüzüğü yok etmektir.

Bu nedenle, bu iki olaydan **herhangi biri bir tur sırasında gerçekleşirse, oyun Zafer Kontrolü aşamasına geçilmeden hemen sona erer.**

- 1) **Yüzük Taşıyıcılarının Yozlaşması:** Yüzük Taşıyıcılarının 12 veya daha fazla Yozlaşma puanı varsa, görevlerinde başarısız olmuşlardır. Sauron Yüzüğü geri alır ve Gölge oyuncu oyunu kazanır.
- 2) **Yüzüğü Yok Etmek:** Yüzük Taşıyıcıları figürü Mordor Pisti'ndeki "Kıyamet Çatlağı" adımında ise ve Yüzük Taşıyıcılarının Yozlaşma puanı 12'den azsa, Yüzük yok edilir. Sauron tamamen yenilir ve Özgür Halklar oyuncusu oyunu kazanır.

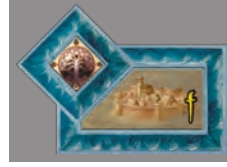
ASKERİ ZAFER ŞARTLARI

Yüzüklerin Efendisi'nde, Sauron Özgür Halkların Uluslarını yok etmeyi başarsaydı, Yüzük'ün yok edilmesi bile Özgür Halklar için gerçek bir zaferle sonuçlanamazdı.

Aynı zamanda, Özgür Halklar Sauron'a askeri olarak başarılı bir şekilde karşı koymuş olsaydı, Karanlık Lord Özgür Halkların Ordularına karşı mücadelede büyük ölçüde odaklanmak zorunda kalırdı ve Yüzük taşıyıcılarının Kıyamet Dağı'na ulaşması çok daha kolay olurdu.

Bu nedenle, bir oyun turunun sonunda aşağıdaki iki koşullardan herhangi biri geçerliyse, oyun askeri bir zaferle sona erer.

GENELBEYİNİ POINTS



Bir şehirde görünen sembol, bu bölgenin kontrolünün rakibe 1 Zafer puanı kazandırdığını hatırlatır. puan değerinde olduğunu hatırlatır.



Simgesi sembol sembolü, bu Kale'nin kontrolünün rakibe 2 Zafer puanı kazandırdığını hatırlatır.

- 3) **Gölge Orta Dünya'yı Fethediyor:** Gölge oyuncusu 10 veya daha fazla Zafer puanı değerinde Özgür Halklar Yerleşimlerini kontrol ederse, kazanır.
- 4) **Sauron Orta Dünya'dan Sürülür:** Özgür Halklar oyuncusu 4 veya daha fazla Zafer puanı değerinde Gölge Yerleşimlerini kontrol ederse, kazanır.

Askeri Zafer koşulları, bir Yerleşim'in **kontrolüne** dayanır.

Askeri Zafer amacıyla, bir oyuncu, üzerinde o oyuncunun Yerleşim Kontrol işaretçisi bulunan bir düşman Yerleşimini kontrol eder.

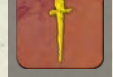
Bir oyuncunun kontrol ettiği her düşman şehri 1 zafer puanı, her düşman kalesi ise 2 zafer puanı değerindedir.

Oyuncular, zafer puanlarını ve zafer puanı takipçisini kullanarak fetihlerinin zafer puanı değerini hesaplarlar.

Zafer Puanı İşaretçisi



**Özgür Halklar
Zafer Puanı İşaretçisi**



**Gölge Zafer
Puanı İşaretçisi**

Gölge 'ın Orduları

- Büyücü Kral oyuncusu, Sauron Ulusu, Büyücü Kral ve Sauron'un Ağzı'nı kontrol eder.
- Saruman ve Sauron Müttefikleri oyuncusu, Isengard ve Güneyli & Doğulu Ulusları ile Saruman'ı kontrol eder.
- Herhangi bir oyuncu Yüzük Kardeşliği'ni avlayabilir.
- Herhangi bir oyuncu Nazgûl'ü hareket ettirebilir, ancak sadece Cadı Kral oyuncusu yeni Nazgûl'ler işe alabilir.
- Eylem zarının atılmasından önce Av Kutusu'na ayrılan Eylem zarlarının sayısı, Lider Oyuncu.

KARIŞIK İ ORDULARI

Bir eylemden sonra, farklı oyuncular tarafından kontrol edilen birimler ve Liderler aynı bölgede bulunuyorsa, ayrı ordular olarak kalabilirler veya **karişik bir ordu** oluşabilir.

Ordular ayrı kalırsa, her oyuncu kendi birimlerinin ve liderlerinin kontrolünü elinde tutar. İki ordunun toplam birim sayısı istifleme sınırını aşarsa, oyuncular sınır aşılana kadar lider olmayan oyuncudan başlayarak her biri bir birim çıkarmalıdır.

İki oyuncunun birlikleri, her iki oyuncu da kabul ederse karişik bir Ordu haline gelebilir; bölge saldırıya uğrarsa karişik bir Ordu haline gelmeleri *gerekir*.

Karişik ordunun kontrolü, bölgedeki en fazla sayıda ordu birimini kontrol eden oyuncuya aittir. Beraberlik durumunda, en fazla sayıda elit birime sahip oyuncu kontrolü ele geçirir. Hala beraberlik varsa, o anda lider olan oyuncu kontrolü ele geçirir.

Sadece kontrol eden oyuncu, karma Ordu ile hareket etmek veya saldırmak için eylemler kullanabilir ve o Ordu için Savaş kartları oynayabilir.

Birimlerin sayısı değişirse, karma ordunun kontrolü diğer oyuncuya devredilebilir. Ancak, kontrol eden oyuncu, hareket eden ordunun kontrolünü kaybetmemek için (hareket veya saldırı sırasında) bir orduyu kasıtlı olarak bölmemelidir.

Bir oyuncu, karişik ordudaki birimlerinin kontrolünü, bu birimleri karişik ordunun bulunduğu bölgeden çıkarmak için bir eylem kullanarak geri kazanabilir.

Karişik bir Ordu, karişik Ordunun parçası olan savaşmayan herhangi bir Ulusun siyasi kısıtlamalarına (başka bir sınırdan geçememe gibi) hala tabidir.

OLAYLAR

Normalde, Olay kartları sadece bir oyuncu tarafından, kontrol ettikleri Ulus veya Karakterlere uygulanıyorsa kullanılabilir.

Kartın olay kısmının sağ alt köşesindeki simge, o kartı hangi oyuncunun kullanabileceğini gösterir.

Simgesi olmayan kartlar, uygun olduğu şekilde herhangi bir oyuncu tarafından kullanılabilir.

Oyuncu Simgeleri

Gondor
Oyuncu
su



Rohan
Oyuncu
usu



Büyücü
Kral
Oyuncu
usu



Saruman ve
Sauron
Müttefikleri
Oyuncusu

GÜNEY VE DOĞU ELİTİ İ BİRİMLERİ

Çok oyunculu bir oyunda, Saruman oyundayken, her Güneyli ve Doğulu Elit birimi ile her Isengard Elit birimi, tüm hareket ve savaş amaçları için bir Lider ve bir Ordu birimi olarak kabul edilir.

ÜÇ OYUNCULU " " OYUNU

Üç oyunculu oyun, dört oyunculu oyunla aynı kuralları kullanır, ancak yalnızca bir Özgür Halklar oyuncusu vardır ve bu oyuncu, aşağıdaki istisna dışında, standart iki oyunculu oyunda olduğu gibi normal şekilde oynar:

- Özgür Halklar oyuncusu, aynı Ulus üzerinde iki ardışık eylem kullanamaz (örneğin, Gondor birliklerini işe almak ve hareket ettirmek için iki ardışık eylem kullanamaz). Karişik Ordular üzerinde iki ardışık eylem kullanabilir, ancak aynı bireysel Ordu üzerinde kullanamaz (örneğin, Gondor Ordusunu bir kez hareket ettirebilir ve ardından Gondor/Rohan Ordusunu hareket ettirebilir, ancak aynı Gondor/Rohan Ordusu ile iki kez eylem yapamaz).

'IN ZAFER KOŞULLARI

Her takım, iki oyunculu oyunda olduğu gibi kazanır. Takım içindeki bireysel zaferi değerlendirmek için:

- Gölge takımı kazanırsa, her Gölge oyuncusunun Ulusları tarafından ele geçirilen Kaleler ve Şehirlerin Zafer puanı değerini sayın ve kaybettiikleri Kaleler ve Şehirlerin Zafer puanlarını çıkarın. En yüksek toplam puana sahip oyuncu kazanır.
- Özgür Halklar takımı kazanırsa, Gölge tarafından ele geçirilen Kaleler ve Şehirler için daha az Zafer puanı kaybeden oyuncu kazanır.

SUMMARY

BÖLÜM I:

GİRİŞ.....3

OYUNCU SAYISI3

İKİNCİ BASKI HAKKINDA NOTLAR.....3

BÖLÜM II:

OYUN BİLEŞENLERİ.....4

BİLEŞEN LİSTESİ.....4

OYUN PARÇALARI.....8

PLASTİK FIGÜRLER.....8
Ordular.....8
Özgür Halkların Liderleri.....8
Nazgöl.....8
Karakterler.....8

OYUN TAHTASI.....9

BÖLGELER.....10
Serbest Bölgeler.....10
ULUSLAR.....10
TAŞKINLAR VE YERLEŞİMLER.....10
Tahkimatlar.....10
Yerleşim Yerleri.....11
İZLER VE KUTULAR.....11

BÖLÜM III:

OYUNUN KURULMASI14

BÖLÜM IV:

OYUN DÖNÜŞÜ18

TUR ÖZETİ.....18

EYLEM ZARI.....18

EYLEM ZARI HAVUZU.....18
AV DAĞILIMI VE EYLEM ZARI.....19
EYLEM ZARINI KULLANMA.....19
ELF YÜZÜKLERİ.....21

BÖLÜM V:

OLAY KARTLARI.....22

OLAY DESTELERİ.....22
OLAY KARTLARI ÇEKME.....22
ETKİNLİK KARTLARINI OYNAMA.....22
Kayıplara Neden Olan Etkinlik Kartları.....22
SAVAŞ KARTLARI.....23

BÖLÜM VI:

ORDULAR VE SAVAŞLAR24

KARAKTERLER.....24

ÖZGÜR HALK KARAKTERLERİ OYNAMAK.....24
GÖLGE KARAKTERLERİ OYNAMAK.....24
HAREKETLİ KARAKTERLER.....24
Hareketli Yoldaşlar.....24
Hareketli Nazgöl ve Uşakları.....24

ORDULAR VE YİĞİNLAMA.....26
ORDU BİLEŞİMİ.....26
YİĞİLMA SINIRI.....26
ORDU KUTULARI.....26

ASKER İŞE ALMA.....26

YENİ BİRLİKLER VE LİDERLERİN İŞE ALINMASI.....26
İŞE ALIM KISITLAMALARI.....26
ETKİNLİK KARTINI KULLANARAK İŞE ALIM YAPMAK.....27
TROOPS.....27

ORDU HAREKETİ.....27

ORDU HAREKETİ.....27
Bir Ordunun Bölünmesi.....27
Hareket Kısıtlamaları.....27
ORDULARI HAREKET ETTİRMEK İÇİN OLAY KARTI KULLANMA.....27

SAVAŞIN SONUÇLANDIRILMASI.....28

ORDULARLA SALDIRI.....28
Saldıran Ordunun Bölünmesi.....28
Savaş Gücü ve Liderlik.....28
SAVAŞI ÇÖZÜMLEYİCİ.....29
Savaş Kartı Oynama.....29
Savaş Atışı İçin Zar Atın.....30
Lider Yeniden Atışı İçin Zar Atın.....30
Atışlara Etkileyen Değişkenler.....30
Kayıpları Kaldır.....30
Saldırışı Durdurmayı veya Geri Çekilmeyi Seçme.....30
Savaşın Sonu.....31

TAŞKONARLAR, ŞEHİRLER, KALELER VE

KUŞATMALAR.....31

BİR ŞEHİR VEYA KALENİN SALDIRISI.....31
KALEYE SALDIRMAK.....31
Saha Savaşı.....31
Kuşatmaya Geri Çekilme.....31
KUŞATMA YÜRÜTMEK.....32
Kısıtlamalar.....32
SORTIE.....32
K U ŞATMAYI KURTARMAK.....32
KUŞATMAYI GÜÇLENDİRME.....32

YERLEŞİM YERİNİN ELE GEÇİRİLMESİ.....32

BÖLÜM VII:

ORTA DÜNYANIN SİYASETİ.....34

SİYASİ YOL.....34

ÖZGÜR HALKLARIN ULUSLARINI HAREKETE GEÇİRMEK.....34
SİYASİ KONUMUN İLERLETİLMESİ.....34
SİYASİ SÜRECİ ETKİLEYEN OLAY KARTLARI.....35
SAVAŞA GİRİŞ.....35
SAVAŞTAKİ KARAKTERLER.....35

BÖLÜM VIII:

YÜZÜK KARDEŞLİĞİ.....36

KARDEŞLİK FIGÜRLERİ VE

KARŞITLARI.....36

YÜZÜK TAŞIYICILAR.....36

YOLDAŞLIK.....36

YOL ARKADAŞI KARAKTER KARTLARI.....37

KARDEŞLİĞİN REHBERİ.....37

Rehber Olarak Gollum.....37

KARDEŞLİK YOLU.....37

BURUN TAŞINMASI.....37
ARKADAŞLIK GRUBUNUN YERİ.....38
Fellowship Kendi Pozisyonunu Açıkıyor.....38
Yüzük Avı ile Kardeşlik Ortaya Çıkıyor.....38
KARDEŞLİĞİ GİZLEMEK.....39
YÜZÜK TAŞIYICISINI İYİLEŞTİRMEK.....39
MORDOR'A GİRİŞ.....39

ARKADAŞLARIN AYRILMASI

YOLDAŞLIKTAN.....39

BÖLÜM IX:

YÜZÜK AVI.....40

AV HAVUZU.....40

STANDART AVI KAROLARI.....40
ÖZEL AV KAROLARI.....40

KARDEŞLİĞİ AVLAMAK.....40

AV ROLESİ.....40
Avlanma Rulosuna Etkileyen Değişkenler.....41
Av Yeniden Atışları.....41
AV ZARARININ BELİRLENMESİ.....41
BURUN AÇIKLANMASI VEYA AÇIKLANMASI.....41
DURUMUNDA AVIN ETKİLERİ.....41
AVIN ETKİLERİ.....41
Zayıyat Vermek.....42
Yüzüğü Kullanmak.....42

TEK YÜZÜK VE

MOUNT DOOM'A YOLCULUK.....42

YÜZÜĞÜN YÜKÜ.....43
MORDOR'DAKİ KARDEŞLİK.....43
Özel Kurallar.....43

BÖLÜM X:

OYUNU KAZANMAK.....44

RING TEMELLİ ZAFER KOŞULLARI.....44
ASKERİ ZAFER KOŞULLARI.....44

BÖLÜM XI:

ÇOK OYUNCULU KURALLAR.....45

DÖRT OYUNCULU OYUN.....45

ETKİNLİK ÇEKİLİŞİ.....45
ARKADAŞLIK AŞAMASI.....45
AV DAĞILIMI VE EYLEM ROLÜ.....45
EYLEM KARARI.....45
EYLEMLERİN SINIRLARI.....45
ÖZET.....45
Özgür Halklar.....45
Gölge Ordular.....46
KARIŞIK ORDULAR.....46
OLAYLAR.....46
GÜNEYRON VE DOĞU İNSANLARI ELİT BİRLİKLERİ.....46

ÜÇ OYUNCULU OYUN.....46

ZAFER KOŞULLARI.....46

ÖZET.....47

ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI ve FRANCESCO NEPITELLO tarafından tasarlanan bir oyun



Oyun Tasarımı ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI ve FRANCESCO NEPITELLO

Sanat JOHN HOWE

Sanat Yönetimi ve Grafik Tasarım FABIO MAIORANA

Heykeller BOB NAISMITH

Heykel Tasarımı JOHN HOWE ve MATTEO MACCHI

Fotoğraflar CHRISTOPH CIANCI

Yapım ROBERTO DI MEGLIO ve FABRIZIO ROLLA

Katkıda Bulunan Oyun Testçileri: Doug Adams, Kristofer Bengtsson, Kevin Chapman, Derek Coon, Andy Daglish, Caleb Diffell, Ugo Di Meglio, David Fristrom, Sergio Guerri, Kris Hall, Michael Hall, Mike Helba, Steve Hope, Christian Hrdlicka, Sean McCarthy, Marco Molin, Don Moody, Paolo Morescalchi, Steve Owen, Christian Petersen, Dan Raspler, Alex Rockwell, Steve Sanders, Douglas Silfen, Matthias Staber, Marcello Taglioli, Renaud Verlaque.

İkinci Baskı Oyun Testçileri: Amado Angulo, Melanie Chapman, David Fortner, Tom Hanks, Peter Majek, David Morse, Luigi Pioto, Andrew Poulter, Craig Rose, Ralf Schemmann, Glenn 'Magic Geek' Shanley, Alija Villa, Wes Wagner, Kevin Warrender, Kevin Wojtaszczyk, Chris Young.

Kristofer Bengtsson, Kevin Chapman ve Andrew Poulter'a,
War of the Ring kurallarının açıklığa kavuşturulmasına verdikleri sürekli destek ve bu yeni baskıya dahil edilen değerli geri bildirimleri için teşekkür ederiz.

ARES GAMES SRL tarafından yaratılan, yayınlanan ve dünya çapında dağıtılan bir oyun



Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capezzano Pianore (LU), İtalya Tel. +39
0584 968696, Faks +39 0584 325968
www.aresgames.eu



Orta Dünya, Hobbit, Yüzüklerin Efendisi, Yüzük Savaşı ve bunlarda yer alan karakterler, öğeler, olaylar ve yerler, The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises'in ticari markaları veya tescilli ticari markalarıdır ve Sophisticated Games Ltd ve ilgili lisans sahipleri tarafından lisans altında kullanılmaktadır. Yüzük Savaşı Masa Oyunu © 2011, 2021 Ares Games Srl. © 2011, 2021 Sophisticated Games Ltd.

Uyarı. Üç yaşın altındaki çocuklar için uygun değildir. Küçük parçalar içerir. Boğulma tehlikesi vardır. Çin'de üretilmiştir. Bu bilgileri kayıtlarınız için saklayın.