



THE LORD OF THE RINGS

THE BATTLE OF HELM'S DEEP



REGLER



REGLER



REGLER



SÄÄNNÖT



RÈGLES



REGLAS
DE JUEGO



REGRAS



RULES

8+



2/4



15-35



GAMES



LEGO.com/howtoplay



LEGO and the LEGO logo are trademarks of the LEGO Group ©2019 The LEGO Group



Gå online og lær reglerne på 2 minutter!



Varför inte lära sig spelet på ett nytt sätt?



Hvorfor ikke lære å spille på en ny måte?



Miksette opettelisi pelaamaan uudella tavalla?



Pourquoi ne pas découvrir d'autres variantes de jeu ?



¿Quieres aprender a jugar de un modo diferente?



Queres aprender a jogar de uma maneira diferente?



Why not learn how to play in a new way?





Aragorn™, Legolas™ og Gimli™ har slået sig sammen med Rohirrim™, rytterfolket i Rohan™, for at forsvare Helms kløft. Kan de holde stand mod den frygtindgydende hær af Uruk-haier™ fra Isengård, eller vil den mægtige fæstning Hornborg falde i fjendernes hænder?

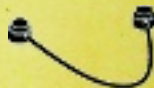
ROHIRRIM-ANFØRERE



ROHIRRIM-KRIGERE



RÆKKEVIDDEMÅLER



URUK-HAI-ANFØRERE



URUK-HAI-KRIGERE



LIVSPPOINT



LEGO® TERNING



FELT



FORSTÆRKNINGSFELT



BELEJRINGSSTIGE



FORMÅL MED SPILLET

Den spiller, der besejrer alle modstanderens anførere, vinder spillet. Spilleren, der styrer hæren af Uruk-haier, kan også vinde ved at nå frem til det målfelt, der er vist på missionskortet.



OPSTILLING AF SPILLET

I Ringenes herre: Slaget om Helms kløft kan du ombygge spillebrættet for at lave forskellige missioner. Inden du begynder at spille, skal du bygge spillebrættets sektioner ved at følge byggevejledningen. Vælg derefter et af missionskortene på plakaten, og sæt sektionerne sammen som vist. Sæt alle figurerne som vist på plakaten.

Mission 1: Første træning – en god måde at lære spillet på. Spilletid: 5-10 minutter.

Mission 2: Kampen ved porten – spilletid: 15-20 minutter.

Mission 3: Slaget om Hornborg – spilletid: 20-35 minutter.

Kontroller, at LEGO® terningen har disse seks sider.




LEGO VIPPET
LEGO figuren flyttes nemmest ved at vippe den lidt, inden den løftes.

SÅDAN SPILLES SPILLET

Hver spiller vælger at spille som Rohirrim, rytterfolket i Rohan, eller Uruk-haierne, hæren fra Isengård. Lav to hold, hvis der er mere end to spillere. Uruk-hai-hæren starter. Derefter er det skiftevis Rohirrim-folket og Uruk-hai-hærens tur.

SÅDAN RYKES ANFØRERE OG KRIGERE

Slå med LEGO® terningen, når det bliver din tur. Vælg en af dine figurer på spillebrættet, og gør som LEGO terningen viser. Hvis du rykker ind på et felt ved siden af en fjende, SKAL du stoppe og kæmpe.



HERSKERRINGEN

Ryk op til fire felter, **ELLER** brug en af dine anførelses særlige evner.



TRE

Ryk op til tre felter.



TO

Ryk op til to felter.

SÅDAN KÆMPER DU

Hvis du skal kæmpe, skal du slå med LEGO terningen. Bliv ved med at kæmpe, til der ikke er flere fjender på de tilstødende felter, eller til din figur er besejret og bliver fjernet fra spillebrættet.



HERSKERRINGEN

Din fjende mister to livspoint.



SVÆRD

Din fjende mister et livspoint.



KRANIUM

Din figur mister et livspoint.

- Hvis din figur står ved siden af to eller flere fjender, må du vælge, hvem du vil kæmpe mod først.
- Hvis du ender på et felt, hvor der står en af dine figurer, skal du rykke til det første ledige felt.

Du må ikke rykke diagonalt.

- Hvis en kriger mister et livspoint, er han straks besejret. En anfører er kun besejret, hvis han mister alle fire livspoint. Alle besejrede figurer skal fjernes fra spillebrættet.
- Hvis en anfører mister et livspoint, men ikke er besejret, skal han rykkes et felt tilbage fra den fjende, han kæmper imod. Hvis han ikke kan rykkes tilbage, fortsætter kampen.

Du må ikke kæmpe diagonalt.

ROHIRRIM

ANFØRERE

Aragorn™



Gimli™



Éowyn™



Kong Théoden™



Haldir™



Legolas™



SPYDSPIDSER

Særlig evne:

Ryk op til to felter. Vælg derefter en fjende på et tilstødende felt. Den figur mister to livspoint.

HEALERE

Særlig evne:

Lad være med at rykke healeren, og giv en af dine anførere op til to livspoint tilbage.

BUESKYTTER

Særlig evne:

Lad være med at rykke bueskytten, og forsøg at skyde en fjende. Brug rækkeviddemåleren for at se, hvor langt du kan skyde.

KRIGERE



SVÆRDKÆMPER

Ingen særlig evne.

BELEJRINGSSTIGER

Begge spillere kan bruge belejringsstigerne til at klatre op eller ned af murene. Felterne i hver ende af belejringsstigerne støder op til felter på spillebrættet og murene. Ryk og kæmp på belejringsstigerne, som du gør på resten af spillebrættet.



BUESKYTTER

Når du bruger en bueskytte, skal du sætte den ene ende af rækkeviddemåleren på hovedet af din bueskytte og den anden ende på hovedet af en fjende for at se, om fjenden er inden for rækkevidde. Slå med LEGO terningen igen, og se, hvad der sker.



HERSKERRINGEN ELLER SVÆRD

Pletskud! Fjenden mister et livspoint.



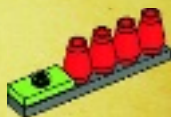
KRANIUM

Forbier! Der sker ikke noget.

LIVSPPOINT

- Hver anfører har sin egen bjælke med livspoint og har fire livspoint, når spillet starter. Hvis en anfører mister alle fire livspoint, er han besejret. Fjern anføreren fra spillebrættet.
- Krigere har ikke en bjælke med livspoint. Hvis en krigere mister et livspoint, er han besejret. Fjern krigeren fra spillebrættet.
- Hvis du bruger en healers særlige evne, kan du give op til to livpoint tilbage til en af dine anførere.

Anførere kan aldrig have mere end fire livspoint, og du kan ikke give en besejret anfører livspoint tilbage.



PORTEN

Hvis Uruk-hai-hæren rykker tre Uruk-hai-figurer hen på de tre felter foran porten, kan låsen fjernes, og porten kan åbnes.



SÅDAN VINDES SPILLET

Den spiller, der besejrer alle fjendens anførere, vinder spillet. Hvis du styrer Uruk-hai-hæren, kan du også vinde, hvis en af dine figurer står på målfeltet, der er vist på missionskortet.

URUK-HAIERNE

ANFØRERE



GENERAL

Særlig evne:

Lad være med at rykke generalen, og tilkald nye tropper. Tag en besejret Uruk-hai-sværdkæmper, og sæt den på et tomt forstærkningsfelt.



BUESKYTTE

Særlig evne:

Lad være med at rykke bueskytten, og forsøg at skyde en fjende. Brug rækkeviddemåleren for at se, hvor langt du kan skyde.

KRIGERE



BERSÆRKER

Særlig evne:

Ryk op til to felter. Vælg derefter en fjende på et tilstødende felt. Den figur mister to livspoint.



SVÆRDKÆMPER

Ingen særlig evne.

FORNY SPILLET

Prøv at bygge dine egne missioner, og find på nye spændende eventyr om tapre helte og frygtindgydende modstandere. Du kan tilføje en af nedenstående nye regler eller selv finde på nye regler. Når du fornyer spillet, er det bedst, hvis du kun ændrer én regel ad gangen, og husk altid at være sikker på, at alle kender reglerne, før I begynder at spille.

NYE KAMPPLANER

Inden spillet går i gang, kan I begge vælge at omrokere jeres figurer på spillebrættet.

ROHIRRIM-SPILLER

Du kan vælge at medtage Éowyn eller Haldir og bruge dem til at erstatte en eller to af dine andre Rohirrim-anførere. På missionen *Slaget om Hornborg* kan du f.eks. starte med at vælge fire af dine seks anførere og sætte dem på de blå felter på din side af spillebrættet i en vilkårlig rækkefølge.

URUK-HAI-SPILLER

Du kan vælge at sætte dine Uruk-hai-krigere hvor som helst inden for de første to rækker på din side af spillebrættet.

SPYDSPIDSER OG BERSÆRKERE STORMER FREM!

Nu får spydspidser og bersærkere en ny særlig evne:

Hvis én af dine spydspidser eller bersærkere KÆMPER, og du slår Sværd med LEGO® terningen, mister fjenden et livspoint, OG du må rykke din figur et ekstra felt.

Det betyder, at du kan rykke væk fra en kamp eller ind i én ny! Hvis du rykker hen på et felt, der støder op til en anden fjende, skal du straks slå med LEGO terningen for at kæmpe igen.

I denne variant af spillet har spydspidser og bersærkere IKKE en særlig evne, hvis du slår Herskerringen.

Lær reglerne på en ny måde!
Klik ind på vores hjemmeside, og lær hvordan du spiller spillet.

WWW.LEGO.DK/LEGOGAMES



Aragorn™, Legolas™ och Gimli™ har allierat sig med Rohirrim™, folket av Rohan™, för att försvara Helms klyfta. Kan de stå emot den fruktade Uruk-hai™ armén från Isengård eller kommer den starka fästningen Hornborgen att falla?

ROHIRRIM LEDARE



ROHIRRIM KRIGARE



RÄCKVIDDSMÄTARE



URUK-HAI LEDARE



URUK-HAI KRIGARE



HÄLSOBRICKA LEGO® TÄRNING



RUTA



FÖRSTÄRKNINGSRUTA



BELÄGRINGSSTEGE



SPELETS MÅL

Den spelare som först besegrar alla fiendeledarna vinner spelet. Uruk-hai spelaren kan också vinna genom att nå målrutan som visas på uppdragskartan.

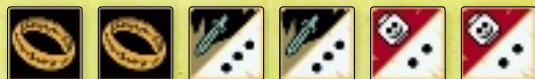


BYGGA SPELET

I *Sagan Om Ringen: Slaget om Helms klyfta* kan du bygga om spelplanen för att skapa olika uppdrag. Innan du börjar spela bygger du spelplanens sektioner med hjälp av bygginstruktionerna. Välj sedan en av uppdragskartorna på affischen och sätt ihop sektionerna för det uppdrag du valt. Ställ alla spelfigurer på rätt platser.

- UPPDRAG 1: Första sammandrabbningen — Ett bra sätt att lära sig spelet. Speltid: 5–10 minuter.
- UPPDRAG 2: Strid om porten — Speltid: 15–20 minuter.
- UPPDRAG 3: Slaget om Hornborgen — Speltid: 20–35 minuter.

Kontrollera att LEGO® Tärningen är byggd med dessa 6 sidor.




LEGO LUTNING
 Det bästa sättet att ta loss en LEGO kloss är att luta den innan du lyfter den.

SPELETS GÅNG

Varje spelare väljer att spela Rohirrim, folket av Rohan, eller Uruk-hai, armén från Isengård. Om ni är fler än två spelare delar ni upp er i lag. Uruk-hai spelaren börjar. Rohirrim och Uruk-hai spelarna turas sedan om.

FÖRFLYTTNING

När det är din tur slår du LEGO® Tärningen. Välj en av dina figurer på spelplanen och gör sedan vad tärningen visar. Om du flyttar till en ruta intill en fiende MÅSTE du avsluta din förflyttning och strida.



HÄRSKARRINGEN
Flytta högst 4 rutor ELLER använd en av din spelfigurs specialförmågor.



TRE
Flytta högst 3 rutor.



TVÅ
Flytta högst 2 rutor.

- Om din figur står intill två eller fler fiendefigurer får du välja vilken du vill strida mot först.
- Om du avslutar din förflyttning på en ruta där en av dina figurer står får du flytta fram till närmaste lediga ruta.

Du får inte flytta diagonalt.

STRID

När du strider slår du LEGO Tärningen igen för att ta reda på vad som händer. Fortsätt striden tills det inte finns några fiendefigurer på rutorna intill din figur eller tills din figur är besegrad och borttagen från spelplanen.



HÄRSKARRINGEN
Fiendefiguren förlorar 2 hälsa.



SVÄRD
Fiendefiguren förlorar 1 hälsa.



DÖDSKALLE
Din spelfigur förlorar 1 hälsa.

- Om en Krigare förlorar hälsa är den omedelbart besegrad. En Ledare är bara besegrad om den förlorar alla 4 hälsa. Ta bort de besegrade spelfiguren från spelplanen.
- Om en Ledare förlorar hälsa men inte blir besegrad, flytta tillbaka den 1 ruta bort från spelfiguren den strider mot. Om den inte kan flyttas tillbaka fortsätter striden.

Du får inte strida diagonalt.

ROHIRRIM

LEDARE

Aragorn™



Gimli™



Éowyn™



Kung Théoden™



Haldir™



Legolas™



ANFALLARE

Specialförmåga:
Flytta högst 2 rutor.
Välj sedan en fiendefigur som står intill din Anfallare. Den figuren förlorar 2 hälsa.

8

HELARE

Specialförmåga:
Flytta inte. Återställ högst 2 hälsa till en av dina Ledare på spelplanen.

BÅGSKYTT

Specialförmåga:
Flytta inte. Använd bågskytte för att attackera en fiende inom räckvidd.

KRIGARE



SVÄRDSMAN

Ingen specialförmåga.

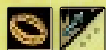
BELÄGRINGSSTEGAR

Båda spelarna kan använda belägringsstegar för att klättra uppför eller nerför murarna. Rutorna i belägringsstegarnas ändar ligger intill de angränsande rutorna på spelplanen och murarna. Flytta och strid som vanligt på belägringsstegar.



BÅGSKYTTE

Om du använder bågskytte, sätt fast räckviddsmätarens ena ände på din Bågskytts huvud och den andra änden på huvudet på valfri fiende inom räckvidd. Slå LEGO Tärningen igen för att ta reda på vad som händer.



HÄRSKARRINGEN ELLER SVÄRD

På målet! Fiendefiguren förlorar 1 hälsa.



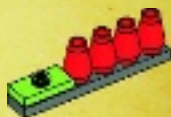
DÖDSKALLE

Du missar! Inget händer.

HÄLSA

- Varje Ledare har sin egen hälsobricka och börjar spelet med 4 hälsa. Om en Ledare förlorar alla 4 hälsa är den besegrad. Ta bort spelfiguren från spelplanen.
- Krigare har inga hälsobrickor. Om en Krigare förlorar hälsa är den besegrad. Ta bort spelfiguren från spelplanen.
- Om du använder en Helares specialförmåga får du återställa högst 2 hälsa till en av dina Ledare på spelplanen. Ledare kan aldrig få mer än 4 hälsa.

Du kan inte återställa hälsa till en besegrad Ledare.



PORTEN

Om Uruk-hai spelaren flyttar 3 Uruk-hai figurer till de 3 rutorna framför porten, ta bort låset och öppna porten.



VEM VINNER?

Den spelare som först besegrar alla fiendeledarna vinner spelet.

Om du är Uruk-hai spelaren kan du också vinna om du har ställt en av dina spelfigurer på målrutan som visas på uppdragskartan i slutet av din tur.

URUK-HAI

LEDARE



GENERAL

*Specialförmåga:
Flytta inte. Lägg en besegrad Uruk-hai Svärdsman på en tom förstärkningsruta.*



BÅGSKYTT

*Specialförmåga:
Flytta inte. Använd bågskytte för att attackera en fiende inom räckvidd.*

KRIGARE



BÄRSÄRK

*Specialförmåga:
Flytta högst 2 rutor.
Välj sedan en fiendefigur intill din Bärtsärk. Den spelfiguren förlorar 2 hälsa.*



SVÄRDSMAN

Ingen specialförmåga.

ÄNDRA SPELET

Försök bygga dina egna uppdrag och hitta på spännande historier om karaktärerna. Du kan lägga till en av dessa nya regler eller hitta på egna. Ett tips när du ändrar ett spel är att bara ändra en sak i taget och se till att alla spelare kan reglerna innan ni börjar spela.

NYA STRIDSPLANER

I början av spelet kan ni båda två välja att flytta om era spelfigurer på spelplanen.

ROHIRRIM SPELAREN

Du kan välja att ta med Éowyn eller Haldir och använda dem i stället för 1 eller 2 av dina andra Rohirrim Ledare. Till exempel i uppdraget Slaget om Hornborgen, börja med att välja 4 av dina 6 Ledare och ställ dem på de blå rutorna på din sida av spelplanen i valfri ordning.

URUK-HAI SPELAREN

Du kan välja att ställa dina Uruk-hai figurer var du vill på de första två raderna på din sida av spelplanen.

ANFALLARE & BÄRSÄRKAR FRAMÅT!

Om en av dina Anfallare eller Bärsärkar STRIDER och du slår "Svärd" förlorar fiendefiguren 1 hälsa OCH du kan välja att flytta din Anfallare eller Bärsärk 1 extra ruta. Det betyder att du kan flytta bort från en strid eller till en ny strid! Om du flyttar intill en annan fiendefigur slår du omedelbart igen för att strida mot den. Anfallare och Bärsärkar har nu INTE någon specialförmåga om du slår "Härskarringen" vid förflyttning.

Varför inte lära sig spelet på ett nytt sätt?
Gå in på

WWW.LEGO.SE/LEGOGAMES



Aragorn™, Legolas™ og Gimli™ har slått seg sammen med Rohirrim™, folket fra Rohan™, for å forsvare Helmsdjupe. Kan de stå imot den fryktlige Uruk-hai™-hæren fra Isengard, eller er den mektige festningen Hornburg forutbestemt til å falle?

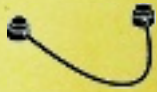
ROHIRRIM-LEDERE



ROHIRRIM-KRIGERE



REKKEVIDDEMÅLER



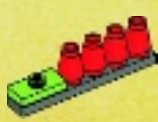
URUK-HAI-LEDERE



URUK-HAI-KRIGERE



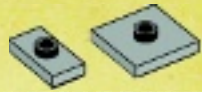
LIVSSTATUS



LEGO® TERNING



FELT



FORSTERKNINGSFELT



BELEIRINGSSTIGE



SPILLETS MÅL

Spilleren som først nedkjemper alle fiendens ledere, vinner spillet. Uruk-hai-spilleren kan også vinne ved å nå målfeltet som vist på oppdragskartet.



BYGGE SPILLET

I Ringenes herre: Slaget om Helmsdjupe kan du bygge om brettet for å skape forskjellige oppdrag. Før spillet begynner, må brettelene settes sammen ved å bruke byggeinstruksjonene. Velg så et av oppdragene på oppdragskartet, og sett sammen delene som vist. Plasser alle figurene på de riktige stedene.

OPPDRAK 1: Første trefning – en god måte å lære spillet på. Spilletid: 5–10 minutter.

OPPDRAK 2: Kampen om porten — Spilletid: 15–20 minutter.

OPPDRAK 3: Slaget om Hornburg — Spilletid: 20–35 minutter.

Sjekk at LEGO® terningen blir satt sammen med disse seks sidene.





LEGO VIPPEN
Den beste måten å plukke opp en LEGO kloss på, er å vippe den for du løfter den.

SPILLE SPILLET

Hver spiller velger å spille som Rohirrim, folket fra Rohan, eller som Uruk-hai, hæren fra Isengard. Hvis det er flere enn to spillere, del dere inn i to lag. Uruk-hai-spilleren begynner. Rohirrim- og Uruk-hai-spillerne spiller annenhver gang.

FLYTTE

I din tur kaster du LEGO® terningen. Velg en av figurene dine på brettet, og gjør det terningen sier. Hvis du flytter til et felt ved siden av en fiendtlig figur, MÅ du stoppe og kjempe.



DEN ENE RINGEN

Flytt opptil fire felter, **ELLER** bruk en av figurens spesialegenskaper.



TRE

Flytt opptil tre plasser.



TO

Flytt opptil tre plasser.

- Hvis figuren din er ved siden av to eller flere fiendtlige figurer, kan du velge hvilken av dem du kjemper mot først.
- Hvis du avslutter flyttet ditt på et felt hvor det allerede står en av dine figurer, flytt fremover til det første ledige feltet.

Du kan ikke flytte diagonalt.

KJEMPE

Når du kjemper, kaster du LEGO terningen igjen for å finne ut hva som skjer. Forsett å kjempe inntil det ikke er noen fiendtlige figurer på feltet ved siden av figuren din, eller inntil figuren din er nedkjempet og fjernet fra brettet.



DEN ENE RINGEN

Fiendefiguren mister to liv.



SVERD

Fiendefiguren mister ett liv



HODESKALLE

Figuren din mister ett liv.

- Hvis en kriger mister liv, er den umiddelbart nedkjempet. En leder er bare nedkjempet om den mister alle fire liv. Fjern alle nedkjempede figurer fra brettet.
- Hvis en leder mister liv, men ikke blir nedkjempet, flytt den ett felt bakover, vekk fra figuren den kjempet mot. Hvis den ikke kan flytte bakover, må den fortsette å kjempe.

Du kan ikke kjempe diagonalt.

ROHIRRIM

LEDERE

Aragorn™



Gimli™



Éowyn™



Kong Théoden™



Haldir™



Legolas



STRIDSHEST

*Spesialegenskap:
Flytt opptil to felter.
Velg deretter en fiendefigur ved siden av stridshesten din. Den figuren mister to liv.*

HELBREDER

*Spesialegenskap:
Ikke flytt. Gi tilbake inntil to liv til en av lederne dine på brettet.*

BUESKYTTER

*Spesialegenskap:
Ikke flytt. Bruk bueskyting til å angripe en fiende innenfor rekkevidde.*

KRIGERE



SVERDMANN

Ingen spesialenegenskap.

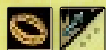
BELEIRINGSSTIGER

Begge spillere kan bruke beleiringsstigene til å klatre opp eller ned murene. Feltene i begge ender av beleiringsstigene er ved siden av nabofeltene på brettet og murene. Flytt og kjemp på beleiringsstigene som vanlig.



BUESKYTING

Hvis du bruker bueskyting, fest den ene enden av rekkeviddemåleren til hodet på bueskytteren, og den andre til hodet på en fiende innenfor rekkevidde. Kast LEGO terningen, og finn ut hva som skjer.



DEN ENE RINGEN ELLER SVERD

Fulltreffer! Fiendefiguren mister ett liv.



HODESKALLE

*Du bommet!
Ingenting skjer.*

LIV

- Hver leder har en matchende livsstatus og starter med fire liv. Hvis en leder mister alle fire liv, er den nedkjempet. Fjern figuren fra brettet.
- Krigere har ikke livsstatus. Hvis en kriger mister liv, er den nedkjempet. Fjern figuren fra brettet.
- Hvis du bruker en helbreders spesialegenskap, kan du gi tilbake to liv til en av lederne dine hvor som helst på brettet. Ledere kan aldri ha flere enn fire liv.
Du kan ikke gi liv tilbake til en nedkjempet leder.



PORTEN

Hvis Uruk-hai-spilleren flytter tre Uruk-hai-figurer til de tre feltene foran porten, fjernes låsen og dørene åpnes.



VINNE SPILLET

Spilleren som først nedkjemper alle de fiendtlige lederne, vinner spillet. Hvis du er Uruk-hai-spilleren, kan du også vinne hvis en av figurene dine er på målfeltet fra oppdragskartet på slutten av turen din.

URUK-HAI

LEDERE



GENERAL

*Spesialegenskap:
Ikke flytt. Plasser
en Uruk-hai-
sverdmann på et ledig
forsterkningsfelt.*



BUESKYTTER

*Spesialegenskap:
Ikke flytt. Bruk
bueskyting til
å angripe en fiende
innenfor rekkevidde.*

KRIGERE



BERSERKER

*Spesialegenskap:
Flytt opptil to plasser.
Velg deretter en
fiendefigur ved siden
av berserkeren din. Den
figuren mister to liv.*



SVERDMANN

*Ingen
spesialegenskap.*

FORANDRE SPILLET

Prøv å bygge dine egne oppdrag og lage dine egne spennende historier om karakterene. Prøv å legge til en av disse reglene, eller tenk ut regler på egen hånd. Når du forandrer spillet, lønner det seg å forandre én ting om gangen. Og vær sikker på at alle kan reglene før dere begynner å spille!

NYE SLAGPLANER

Ved spillets start kan dere begge velge å omplassere figurene deres på brettet.

ROHIRRIM-SPILLER

Du kan velge å ta med Éowyn eller Haldir og bruke dem som erstatninger for en eller to av dine andre Rohirrim-ledere. For eksempel kan du i Slaget om Hornburg-oppgdraget begynne med å velge fire av dine seks ledere og plassere dem på de blå feltene på din side av brettet i valgfri rekkefølge.

URUK-HAI-SPILLER

Du kan velge å plassere dine Uruk-hai-figurer hvor som helst innenfor de to første radene på din side av brettet.

STRIDSHESTER OG BERSERKERE RYKKER FREM!

Hvis en av dine stridshester eller berserkere kjemper, og du kaster et "Sverd", mister fiendefiguren ett liv OG du kan velge å flytte stridshesten eller berserkeren din ett ekstra felt. Dette betyr at du kan flytte vekk fra en kamp, eller inn i en annen! Hvis du flytter til et felt ved siden av en annen fiendefigur, kast umiddelbart terningen på nytt for å kjempe. Stridshester og berserkere HAR IKKE lenger en spesialegenskap hvis du kaster "Den ene ringen" når du flytter.

Vil du lære å spille på en ny måte?
Spill spillet på nettstedet LEGOgames:

WWW.LEGO.NO/LEGOGAMES



Aragorn™, Legolas™ ja Gimli™ ovat yhdistäneet voimansa Rohirrimin™, Rohanin™ kansan kanssa, puolustaakseen Helmin syvännettä. Voivatko he kestää Isengardin hurjaa Uruk-hai™ -armeijaa vastaan, vai onko Ämyrilinnan mahtavien muurien kohtalona kaatua?

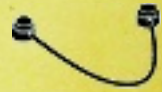
ROHIRRIM JOHTAJAT



ROHIRRIM SOTURIT



ETÄISYYSMITTA



URUK-HAI JOHTAJAT



URUK-HAI SOTURIT



TERVEYSMITTARI LEGO® ARPAKUUTIO



RUUTU



VAHVISTUSRUUTU



PIIRITYSTIKKAAT



PELIN TAVOITE

Pelin voittaa pelaaja, joka ensimmäisenä päihittää kaikki vihollisen johtajat. Uruk-hai -pelaaja voi voittaa myös pääsemällä pelilaudalla tiettyyn ruutuun.



PELIN RAKENTAMINEN

Taru Sormusten Herrasta: Taistelu Helmin Syvänteestä -pelissä voit luoda uusia seikkailuja rakentamalla pelilaudan eri tavalla. Ennen kuin aloitatte pelaamisen, rakentakaa pelilaudan osat rakennusohjeiden mukaan. Yhdistäkää sitten osat julisteesta valitsemasi tehtäväkartan mukaisesti. Laittakaa kaikki figuurit paikoilleen.

TEHTÄVÄ 1: Ensimmäinen kahakka — Hyvä tapa oppia peli. Peli aika: 5–10 minuuttia.

TEHTÄVÄ 2: Taistelu porteista — Peli aika: 15–20 minuuttia.

TEHTÄVÄ 3: Ämyrilinnan taistelu — Peli aika: 20–35 minuuttia.

Varmistakaa, että LEGO® Arpakuutiossa on nämä 6 sivua.





OSIEN IRROTTAMINEN
LEGO osat irtoavat parhaiten, kun niitä kallistetaan hieman.

PELIN KULKU

Pelaajat valitsevat, ovatko Rohirrim, Rohanin kansa, vai Uruk-hai, Isengardin armeija. Jos pelaajia on enemmän kuin kaksi, muodostakaa kaksi joukkuetta. Uruk-hai -pelaaja aloittaa. Sen jälkeen Rohirrim ja Uruk-hai -pelaajat vuorottelevat.

LIKKUMINEN

Heitä vuorollasi LEGO® Arpakuutiota. Valitse yksi figuureistasi laudalla ja suorita sitten nopanheiton toiminto. Jos liikut ruutuun, joka on vihollisen vieressä, sinun on PAKKO lopettaa liikkuminen ja taistella.



SORMUSTEN SORMUS

Liiku korkeintaan 4 ruutua
TÄI käytä jotain figuurisi
erikoiskyvyistä.



KOLME

Liiku korkeintaan 3 askelta.



KAKSI

Liiku korkeintaan 2 askelta.

- Jos figuurisi on useamman kuin yhden vihollisfiguurin vieressä, saat valita, ketä vastaan taistelet ensimmäisenä.
- Jos lopetat liikkeesi ruutuun, jossa on oma figuurisi, liiku eteenpäin seuraavaan tyhjään ruutuun.

Vinottain ei saa liikkua.

TAISTELEMINEN

Ratkaise taistelut heittämällä LEGO Arpakuutiota uudestaan. Jatka taistelemista kunnes figuurisi viereisissä ruuduissa ei ole enää vihollisfiguureja tai kunnes figuurisi häviää taistelun ja se poistetaan laudalta.



SORMUSTEN SORMUS

Vihollisfiguuri menettää 2 terveystapistettä.



MIEKKA

Vihollisfiguuri menettää 1 terveystapisteen.



PÄÄKALLO

Oma figuurisi menettää 1 terveystapisteen.

- Jos soturi menettää yhtään terveystapistettä, se häviää taistelun välittömästi. Johtaja häviää vain, jos se menettää kaikki 4 terveystapistettään. Poistakaa kaikki hävinneet figuurit laudalta.
- Jos johtaja menettää terveystapistettä, mutta ei häviä taistelua, liikuttakaa sitä 1 askel taaksepäin figuurista, jota vastaan se taistelee. Jos johtaja ei voi liikkua taaksepäin, se jatkaa taistelua.

Et voi taistella vinottain.

ROHIRRIM

JOHTAJAT

Aragorn™



Gimli™



Éowyn™ Kuningas Théoden™



Haldir™



Legolas™



ERIKOISKYKY

Erikoiskyky:
Liiku korkeintaan 2 askelta. Valitse sitten hyökkääjäsi vieressä oleva vihollisfiguuri. Tämä figuuri menettää 2 terveystapistettä.

PARANTAJA

Erikoiskyky:
Älä liiku. Palauta korkeintaan 2 terveystapistettä jollekin laudalla olevista johtajistasi.

JOUSIMIES

Erikoiskyky:
Älä liiku. Ammu kantaman sisällä olevaa vihollista jousella.

SOTURIT



MIEKKAMIES

Ei erikoiskykyä.

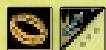
PIIRITYSTIKKAAT

Kummatkin pelaajat voivat käyttää piiritystikkaita kiivetäkseen muureja ylös tai alas. Piiritystikkaiden päissä olevat ruudut ovat muureilla ja laudalla olevien naapuriruutujen vieressä. Piiritystikkailla liikutaan ja taistellaan tavalliseen tapaan.



JOUSIAMPUJAT

Jos käytät jousiampujia, kiinnitä etäisyysmitan toinen pää jousiampujasi päähän ja toinen pää kantaman sisällä olevan vihollisen päähän. Heitä LEGO Arpakuutiota uudestaan nähdäksesi mitä tapahtuu.



SORMUSTEN SORMUS TAI MIEKKA

Osuma! Vihollisfiguuri menettää 1 terveyst pisteen.



PÄÄKALLO

Huti! Mitään ei tapahdu.

TERVEYS

- Jokaisella johtajalla on oma terveystmittari, jossa on pelin alussa 4 terveyst pistettä. Johtaja häviää, jos se menettää kaikki 4 terveyst pistettä. Poistakaa figuuri silloin laudalta.
- Sotureilla ei ole terveystmittaria. Soturi häviää heti, jos se menettää terveyst pisteen. Poistakaa figuuri silloin laudalta.
- Jos käytät parantajasi erikoiskykyä, voit palauttaa korkeintaan 2 terveyst pistettä yhdelle laudalla olevista johtajistasi. Johtajilla ei voi olla koskaan enemmän kuin 4 terveyst pistettä.

Et voi palauttaa terveyttä voitetuille johtajille.



PORTIT

Jos Uruk-hai -pelaaja liikuttaa 3 Uruk-hai -figuuria kolmeen ruutuun porttien edessä, poistakaa lukko ja avatkaa portit.

PELIN VOITTAMINEN

Pelin voittaa pelaaja, joka ensimmäisenä voittaa kaikki vihollisen johtajat. Uruk-hai -pelaaja voittaa myös silloin, jos joku hänen figuureistaan on oman vuoron lopussa tehtäväkartan näyttämässä tavoiteruudussa.

SOTURIT

JOHTAJAT



KENRAALI

Erikoiskyky: Älä liiku. Laita voitettu Uruk-hai -miekkamies tyhjään vahvistusruutuun.



JOUSIMIES

Erikoiskyky: Älä liiku. Ammu kantaman sisällä olevaa vihollista jousella.

SOTURIT



BERSERKKI

Erikoiskyky: Liiku korkeintaan 2 askelta. Valitse sitten berserkkisi vieressä oleva vihollisfiguuri. Tämä figuuri menettää 2 terveyst pistettä.



MIEKKAMIES

Ei erikoiskykyä.

PELIN MUUTTAMINEN

Kokeile rakentaa omia tehtäviäsi ja keksi jännittäviä tarinoita pelin henkilöistä. Voit lisätä jonkun näistä säännöistä tai keksiä omia sääntöjäsi. On parasta muuttaa vain yhtä asiaa kerrallaan. Muista varmistaa, että kaikki tietävät säännöt ennen pelin aloittamista!

UUDET TAISTELUSUUNNITELMAT

Voitte halutessanne järjestellä figuurinne uudella tavalla pelin alussa.

ROHIRRIM -PELAAJA

Voit halutessasi ottaa Éowynin tai Haldirin ja korvata niillä muita Rohirrim -johtajia. Esimerkiksi Taistelu Ämyrilinnasta -tehtävässä valitse ensin mitkä tahansa 4 johtajaa ja laita ne oman puolesi sinisiin ruutuihin missä järjestyksessä haluat.

URUK-HAI -PELAAJA

Voit laittaa Uruk-hai -figuurisi minne tahansa pelilaudan oman puolesi kahdella ensimmäisellä rivillä.

HYÖKKÄÄJÄT JA BERSERKIT RYNNÄKKÖÖN!

Jos joku hyökkääjistäsi tai berserkeistäsi TAISTELEEE ja heität arpakuutiolla miekan, vihollinen menettää 1 terveyst pisteen JA voit halutessasi liikkua hyökkääjällä tai berserkillä yhden ruudun. Voit vetäytyä taistelusta tai liikkua uuteen taisteluun! Jos liikut toisen vihollisfiguurin viereen, heitä arpakuutiota heti uudestaan ja taistele sitä vastaan. Hyökkääjillä ja berserkeillä EI OLE enää erikoiskykyään, jos heität liikkeussasi Sormusten sormuksen.

Miksette opettelisi pelaamaan uudella tavalla?
Käy osoitteessa

WWW.LEGO.FI/LEGOGAMES



Aragorn™, Legolas™ et Gimli™ ont rejoint les forces des *Rohirrim™*, le peuple du *Rohan™*, pour défendre le gouffre de Helm. Résisteront-ils à la terrible armée *Uruk-hai™* de l'Isengard, ou les puissants remparts de la forteresse de Fort-le-Cor sont-ils condamnés à céder ?

CHEFS ROHIRRIM



GUERRIERS ROHIRRIM



MESUREUR DE PORTÉE



CHEFS URUK-HAI



GUERRIERS URUK-HAI



BARRE DE POINTS DE VIE



DÉ LEGO®



CASE



CASE RENFORT



ÉCHELLE DE SIÈGE



BUT DU JEU

Le premier joueur qui réussit à éliminer tous les chefs adverses remporte la partie. Le joueur Uruk-hai remporte également la partie s'il atteint la case Objectif indiquée sur sa carte de mission.



PREPARATION

Dans *Le Seigneur des Anneaux : La Bataille du Gouffre de Helm*, tu peux modifier le plateau pour créer différentes missions. Avant de commencer à jouer, construis les différentes sections du plateau de jeu selon la notice de montage. Assemble-les ensuite pour qu'elles correspondent au plan de la mission figurant sur le poster. Place tous les personnages sur les cases indiquées.

MISSION 1 : Premières échauffourées – Une bonne manière de découvrir le jeu — Durée de la partie : 5–10 minutes.

MISSION 2 : Combat pour les portes — Durée de la partie : 15–20 minutes.

MISSION 3 : Bataille de Fort-le-Cor — Durée de la partie : 20–35 minutes.

Vérifie que le dé LEGO® est bien assemblé avec ces 6 faces.





ASTUCE LEGO
La meilleure façon de retirer des pièces LEGO du plateau de jeu consiste à les incliner au lieu de tirer dessus verticalement.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur choisit de jouer soit les Rohirrim, le peuple du Rohan, soit les Uruk-hai, l'armée de l'Isengard. À plus de 2 joueurs, formez deux équipes. Le joueur Uruk-hai commence. Les joueurs Rohirrim et Uruk-hai jouent ensuite à tour de rôle.

DÉPLACEMENT

Quand vient ton tour, lance le dé LEGO®. Choisis l'un de tes pions sur le plateau, puis effectue l'action indiquée par le dé. Si tu te déplaces sur une case voisine d'un pion ennemi, tu DOIS t'y arrêter et combattre.



L'ANNEAU UNIQUE

Déplace-toi de 1 à 4 cases OU utilise une des capacités spéciales de ton personnage.



TROIS

Déplace ton héros de 1 à 3 cases.



DEUX

Déplace ton héros de 1 à 2 cases.

COMBAT

Lorsque tu combats, relance le dé LEGO pour connaître l'issue du combat. Continue à combattre jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucun ennemi sur les cases voisines de ton pion ou jusqu'à ce que ton pion ait été vaincu et retiré du jeu.



L'ANNEAU UNIQUE

Le pion ennemi perd 2 points de vie.



ÉPÉE

Le pion ennemi perd 1 point de vie



CRÂNE

Ton pion perd 1 point de vie.

- Si ton pion se trouve sur une case voisine de deux ennemis ou plus, tu peux choisir lequel tu combats en premier.
- Si tu termines ton déplacement sur une case occupée par l'un de tes propres pions, avance jusqu'à la première case libre.

Il est interdit de se déplacer en diagonale.

- Si un guerrier perd 1 point de vie, il est immédiatement éliminé. Un chef n'est éliminé qu'après avoir perdu ses 4 points de vie. Tout pion éliminé est retiré du plateau de jeu.
- Si un chef perd 1 point de vie mais n'est pas éliminé, recule-le d'1 case. S'il ne peut pas reculer, le combat continue.

Il est interdit de se battre en diagonale.

ROHIRRIM

CHEFS

Aragorn™



Gimli™



Éowyn™



Roi Théoden™



Haldir™



Legolas™



ATTAQUANT

Capacité spéciale : Déplace-toi de 1 ou 2 cases. Puis, choisis un pion ennemi sur une case voisine. Ce pion perd 2 points de vie.

GUÉRISSEUR

Capacité spéciale : Ne te déplace pas. L'un de tes chefs sur le plateau récupère 2 points de vie.

ARCHER

Capacité spéciale : Ne te déplace pas. Utilise un arc pour attaquer un ennemi à portée de tir.

GUERRIERS



GUERRIER À L'ÉPÉE

Aucune capacité spéciale.

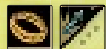
ÉCHELLES DE SIÈGE

Les deux joueurs peuvent utiliser des échelles de siège pour escalader ou descendre des murailles. Les cases aux extrémités des échelles de siège sont considérées comme voisines des cases sur le plateau et sur les murailles. Sur les échelles de siège, les règles de déplacements et de combats restent inchangées.



ARC

Si tu utilises un arc, fixe l'une des extrémités du mesureur de portée sur la tête de ton archer et l'autre sur la tête de tout ennemi à portée de tir. Relance le dé LEGO pour découvrir ce qui se passe.



L'ANNEAU UNIQUE OU ÉPÉE

Touché ! Le pion ennemi perd 1 point de vie.



CRÂNE

Manqué ! Rien ne se passe.



POINTS DE VIE

- Chaque chef possède sa propre barre de points de vie et débute la partie avec 4 points de vie. Si un chef perd ses 4 points de vie, il est éliminé. Retire le pion du plateau.
- Les guerriers n'ont pas de barre de points de vie. Si un guerrier perd 1 point de vie, il est éliminé. Retire le pion du plateau.
- Si tu utilises la capacité spéciale d'un guérisseur, l'un de tes chefs récupère 2 points de vie, quelle que soit sa position sur le plateau. Un chef ne peut pas posséder plus de 4 points de vie.

Un chef éliminé ne peut pas récupérer de points de vie.



PORTES

Si le joueur Uruk-hai déplace 3 pions Uruk-hai sur les 3 cases devant les portes, le verrou saute et les portes s'ouvrent.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui élimine tous les chefs ennemis remporte la partie.

Si tu es le joueur Uruk-hai, tu peux également gagner si tu réussis à amener l'un de tes pions sur la case Objectif indiquée sur ta carte de mission à la fin de ton tour.

URUK-HAI

CHEFS



GÉNÉRAL

Capacité spéciale

Ne te déplace pas.

Remplace un guerrier à l'épée Uruk-hai éliminé sur une case de renfort libre.



ARCHER

Capacité spéciale :

Ne te déplace pas. Utilise un arc pour attaquer un ennemi à portée de tir.

GUERRIERS



BERSERKER

Capacité spéciale :

Déplace-toi de 1 ou 2 cases. Puis choisis un pion ennemi sur une case voisine de ton berserker. Ce pion perd 2 points de vie.



GUERRIER À L'ÉPÉE

Aucune capacité spéciale.

VARIANTES

Essaye d'inventer tes propres missions en imaginant des aventures palpitantes pour tes personnages. Tu peux ajouter les règles qui suivent ou même en inventer. Lorsque tu modifies les règles, il est préférable de ne changer qu'un seul élément à la fois. Pense toujours à vérifier que tout le monde connaît les règles avant de commencer la partie.

NOUVEAUX PLANS DE BATAILLE

Au début de la partie, vous pouvez décider de changer la position de vos pions sur le plateau.

JOUEUR ROHIRRIM

Tu peux choisir d'ajouter Éowyn ou Haldir à la place d'1 ou de 2 de tes chefs Rohirrim. Par exemple, dans la mission La Bataille de Fort-le-Cor, commence par choisir 4 de tes 6 chefs et place-les sur les 4 cases bleues de ton côté du plateau, dans n'importe quel ordre.

JOUEUR URUK-HAI

Tu peux choisir de placer tes pions Uruk-hai n'importe où sur les deux premières rangées de ton côté du plateau.

LES ATTAQUANTS & LES BERSERKERS CHARGENT !

Si l'un de tes attaquants ou de tes berserkers est en train de COMBATTRE et que tu obtiens « épée » au dé, le pion ennemi perd 1 point de vie ET tu peux choisir de déplacer ton attaquant ou ton berserker d'1 case supplémentaire. Cela signifie que tu peux quitter un combat ou te lancer dans un autre combat ! Si tu te retrouves à côté d'un pion ennemi différent, relance immédiatement le dé pour le combattre. Les attaquants et les berserkers n'ont désormais PLUS de capacité spéciale si le dé indique « L'ANNEAU UNIQUE » lorsque tu te déplaces.

Tu veux découvrir de nouvelles règles ?
Rends-toi sur

WWW.LEGO.FR/LEGOGAMES



Aragorn™, Legolas™ y Gimli™ han unido sus fuerzas con los Rohirrim™, el pueblo de Rohan™, para defender el Abismo de Helm. ¿Podrán resistir contra el temible ejército Uruk-hai™ de Isengard, o la poderosa fortaleza amuralla de Cuernavilla está destinada a caer?

LÍDER ROHIRRIM



GUERR ROHIRRIM



MEDIDOR DE ALCANCE



LÍDER URUK-HAI



GUERR URUK-HAI



BARRA DE VIDA



DADO LEGO®



CASILLA



CASILLA DE REFUERZOS



ESCALERA DE ASEDIO



OBJETIVO DEL JUEGO

El primer jugador que derrote a todos los Líderes enemigos gana el juego. El jugador Uruk-hai también puede ganar si llega a la casilla objetivo indicada en el mapa de misión.



CONSTRUCCIÓN DEL JUEGO

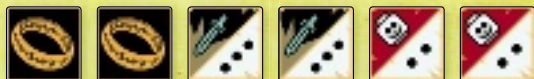
En *El Señor de los Anillos: La Batalla del Abismo de Helm* puedes reorganizar el tablero para crear misiones diferentes. Antes de empezar a jugar, construye las secciones del tablero usando las instrucciones de construcción. A continuación elige uno de los mapas de misión del póster y coloca juntas las secciones según se indica. Coloca todas las figuras en los lugares adecuados.

MISIÓN 1: Primera escaramuza – Un buen modo de aprender a jugar. Tiempo de juego: 5–10 minutos.

MISIÓN 2: Lucha por las Puertas – Tiempo de juego: 15–20 minutos.

MISIÓN 3: Batalla de Cuernavilla — Tiempo de juego: 20–35 minutos.

Asegúrate de que el Dado LEGO® esté construido con estas 6 caras.




TRUCO DE LEGO
La mejor forma de mover tus piezas LEGO es inclinarlas antes de cogerlas.

DESARROLLO DEL JUEGO

Cada jugador elige jugar como los Rohirrim, el pueblo de Rohan, o como los Uruk-hai, el ejército de Isengard. Si son más de 2 jugadores, se dividen en equipos. El jugador Uruk-hai juega primero. A continuación el jugador Rohirrim y el jugador Uruk-hai se alternan jugando turnos.

MOVER

En tu turno lanza el Dado LEGO®. Elige una de tus figuras del tablero, a continuación haz la acción que has obtenido en el dado. Si mueves a una casilla adyacente a un enemigo, DEBES terminar tu movimiento y combatir.



EL ANILLO ÚNICO

Mueve hasta 4 casillas O BIEN usa una de las habilidades especiales de tu figura.



TRES

Mueve hasta 3 casillas.



DOS

Mueve hasta 2 casillas.

COMBATIR

Cuando combates, vuelve a lanzar el Dado LEGO para determinar lo que sucede. Continúa combatiendo hasta que no haya más figuras enemigas en las casillas adyacentes a tu figura o hasta que tu figura sea derrotada y retirada del tablero.



EL ANILLO ÚNICO

La figura enemiga pierde 2 vidas.



ESPADA

La figura enemiga pierde 1 vida.



CALAVERA

Tu figura pierde 1 vida.

- Si tu figura está adyacente a dos o más figuras enemigas, puedes elegir con cuál combatir.
- Si acabas tu movimiento en una casilla ocupada por una de tus figuras, mueve adelante hacia la primera casilla disponible.

No puedes mover en diagonal.

- Si un Guerrero pierde cualquier cantidad de vida es derrotado inmediatamente. Un Líder sólo es derrotado si pierde todas sus 4 vidas. Retira las figuras derrotadas del tablero.
- Si un Líder pierde vida pero no es derrotado, muévelo 1 casilla hacia atrás contando desde la figura que está combatiendo. Si no puede mover atrás, continúa combatiendo.

No puedes combatir en diagonal.

ROHIRRIM

LÍDERES

Aragorn™



Gimli™



Éowyn™



Rey Théoden™



Haldir™



Legolas™



ARROLLADOR

Habilidad especial:
Mueve hasta 2 casillas.
Después elige una figura adyacente a tu Arrollador.
Esa figura pierde 2 vidas.

SANADOR

Habilidad especial:
No muevas. Recupera hasta 2 vidas a uno de tus Líderes en el tablero.

ARQUERO

Habilidad especial:
No muevas. Usa el arco para atacar a un enemigo dentro del alcance.

GUERREROS



ESPADACHÍN

Sin habilidad especial.

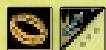
ESCALERAS DE ASEDIO

Ambos jugadores pueden usar las escaleras de asedio para subir o bajar por la muralla. Las casillas en los extremos de las escaleras de asedio son adyacentes a las casillas vecinas en el tablero y en las murallas. En las escaleras de asedio se mueve y combate de la forma habitual.



ARCOS

Cuando uses el arco, engancha un extremo del medidor de alcance a la cabeza de tu Arquero y el otro extremo a la cabeza de cualquier otro enemigo que esté dentro del alcance. Vuelve a lanzar el Dado LEGO para determinar lo que sucede.



EL ANILLO ÚNICO O ESPADA

¡En el blanco! La figura enemiga pierde 1 vida.

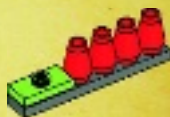


CALAVERA

¡Fallas! No sucede nada.

VIDA

- Cada Líder tiene su correspondiente barra de vida y empieza el juego con 4 vidas. Si un Líder pierde todas sus 4 vidas está derrotado. Retira la figura del tablero.
- Los Guerreros no tienen barras de vida. Si un Guerrero pierde cualquier cantidad de vida está derrotado. Retira la figura del tablero.
- Si usas la habilidad especial de un Sanador, recupera hasta 2 vidas a uno de tus Líderes en cualquier lugar del tablero. Los Líderes nunca pueden tener más de 4 vidas.
No puedes recuperar la vida de un Líder derrotado.



PUERTAS

Si el jugador Uruk-hai mueve 3 figuras de Uruk-hai a las 3 casillas delante de las puertas, quita el cierre y abre las puertas.



GANAR EL JUEGO

El primer jugador que derrote a todos los Líderes enemigos gana el juego. Si eres el jugador Uruk-hai, también puedes ganar si has llegado con unas de tus figuras a la casilla objetivo indicada en mapa de misión al final de tu turno.

URUK-HAI

LÍDERES



GENERAL

*Habilidad especial:
No muevas. Coloca un
Espadachín Uruk-hai
derrotado en una casilla
de refuerzos vacía.*



ARQUERO

*Habilidad especial:
No muevas. Usa el arco
para atacar a un enemigo
dentro del alcance.*



BERSERKER

*Habilidad especial:
Mueve hasta 2 casillas.
Después elige una figura
adyacente a tu Berserker.
Esa figura pierde 2 vidas.*



ESPADACHÍN

*Sin habilidad
especial.*

CAMBIAR EL JUEGO

Intenta construir tus propias misiones, creando historias emocionantes sobre los personajes. Puedes añadir una de estas nuevas reglas o crear reglas por tu cuenta. El secreto para hacer bien los cambios es cambiar sólo una cosa cada vez, y recuerda que debes asegurarte de que todos conozcan las reglas nuevas antes de empezar a jugar.

NUEVOS PLANES DE BATALLA

Al principio del juego, los dos jugadores podéis reorganizar vuestras figuras en el tablero.

JUGADOR ROHIRRIM

Puedes elegir incluir a Éowyn o Haldir y usarlos para sustituir 1 ó 2 de tus otros Líderes Rohirrim. Por ejemplo, en la misión de la Batalla de Cuernavilla, empieza eligiendo 4 Líderes cualesquiera de tus 6 Líderes y colocándolos en las casillas azules en tu lado del tablero en cualquier orden.

JUGADOR URUK-HAI

Puedes elegir colocar tus figuras Uruk-hai en cualquier lugar dentro de las dos filas de tu lado del tablero.

¡LOS ARROLLADORES Y LOS BERSERKERS AVANZAN!

Si uno de tus Arrolladores o Berserkers está COMBATIENDO y obtienes en el dado un resultado de “Espada”, la figura enemiga pierde 1 vida Y ADEMÁS puedes decidir mover tu Arrollador o Berserker 1 casilla adicional. ¡Esto significa que puedes mover abandonando un combate o mover a un combate diferente! Si mueves al lado de una figura enemiga diferente, vuelve a lanzar el dado inmediatamente para combatir con ella. Los Arrolladores y los Berserkers ahora NO TIENEN ninguna habilidad especial si obtienes el resultado de “El Anillo Único” al mover.

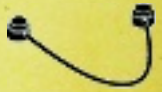
¿Por qué no aprendes a jugar de otra manera?
Echa un vistazo a

WWW.LEGO.ES/LEGOGAMES

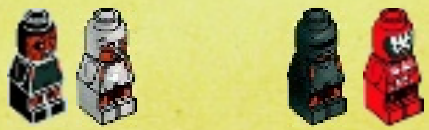


Aragorn™, Legolas™ e Gimli™ juntaram forças com os Rohirrim™, o povo de Rohan™, para defender o Abismo do Elmo. Serão capazes de se defender do temível exército Uruk-hai™ de Isengard, ou estará a poderosa fortaleza muralhada do Forte da Trompa destinada a cair?

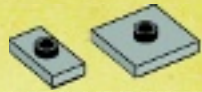
LÍDERES DOS ROHIRRIM **GUERREIROS ROHIRRIM** **VERIFICADOR DE ALCANCE**



LÍDERES DOS URUK-HAI **GUERREIROS URUK-HAI** **BARRA DE SAÚDE** **DADO LEGO®**



CASA **CASA DE REFORÇOS** **ESCADA DE CERCO**



OBJETIVO DO JOGO

O primeiro jogador a derrotar todos os Líderes inimigos vence o jogo. O jogador Uruk-hai também pode vencer se chegar à casa indicada no mapa de missão.



CONSTRUÇÃO DO JOGO

Em *The Lord of the Rings: Batalha do Abismo do Elmo* podes dispor o tabuleiro de diversas formas para criar missões diferentes. Antes de começares a jogar, constrói as secções do tabuleiro com a ajuda das instruções de construção. De seguida, escolhe um dos mapas de missão mostrados no poster e junta as secções da forma indicada. Coloca todas as figuras nos locais apropriados.

MISSÃO 1: Primeira Escaramuça — Uma boa forma de aprender a jogar. Duração: 5–10 minutos.

MISSÃO 2: Luta pelos Portões — Duração: 15–20 minutos.

MISSÃO 3: Batalha do Forte da Trompa — Duração: 20–35 minutos.

Certifica-te que o Dado LEGO® é construído com estas 6 faces.




REMOVER A PEÇA LEGO
A melhor forma de retirar uma peça LEGO é incliná-la, antes de a puxares.

REGRAS DO JOGO

Cada jogador escolhe jogar com os Rohirrim, o povo de Rohan, ou com os Uruk-hai, o exército de Isengard. Se houver mais do que 2 jogadores, devem dividir-se em equipas. O jogo começa pelo jogador Uruk-hai. De seguida, os jogadores Rohirrim e Uruk-hai alternam as suas jogadas.

MOVIMENTO

Na tua jogada, lança o Dado LEGO®. Escolhe uma das tuas figuras no tabuleiro e, de seguida, efetua a ação indicada pelo lançamento. Se moveres para uma casa adjacente a um inimigo, TENS de parar de mover e combater.



O ANEL

Move até 4 casas OU usa uma das habilidades especiais da tua figura.



TRÊS

Move até 3 casas.



DOIS

Move até 2 casas.

COMBATE

Quando combateres, lança outra vez o Dado LEGO para determinar o que acontece. Continua a combater até que já não haja figuras inimigas nas casas adjacentes à tua figura ou até que a tua figura seja derrotada e retirada do tabuleiro.



O ANEL

A figura inimiga perde 2 de saúde.



ESPADA

A figura inimiga perde 1 de saúde.



CAVEIRA

A tua figura perde 1 de saúde.

- Se a tua figura estiver adjacente a duas ou mais figuras inimigas, podes escolher qual combater primeiro.
- Se terminares o teu movimento numa casa ocupada por uma das tuas figuras, avança para a próxima casa disponível.

Não podes mover na diagonal.

- Se um Guerreiro perder qualquer ponto de saúde, é imediatamente derrotado. Um Líder só é derrotado se perder todos os 4 pontos de saúde. Retira do tabuleiro todas as figuras derrotadas.
- Se um Líder perder saúde mas não for derrotado, recua-o 1 casa, afastando-o da figura com quem está a combater. Se não for possível recuar, continua o combate.

Não podes combater na diagonal.

ROHIRRIM

LÍDERES

Aragorn™



Gimli™



Éowyn™



Rei Théoden™



Haldir™



Legolas™



CAPITÃES

Habilidade especial: Move até 2 casas. De seguida, escolhe uma figura inimiga adjacente ao teu Capitão. Essa figura perde 2 de saúde.

CURANDEIRO

Habilidade especial: Não moves. Recupera até 2 de saúde de um dos teus Líderes no tabuleiro.

ARQUEIRO

Habilidade especial: Não moves. Usa o arco e flecha para atacar um inimigo que esteja ao alcance.

GUERREIROS



ESPADACHIM

Sem habilidade especial.

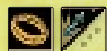
ESCADAS DE CERCO

Ambos os jogadores podem usar as escadas de cerco para subir ou descer as muralhas. As casas nas pontas das escadas de cerco estão adjacentes às casas vizinhas do tabuleiro e das muralhas. O movimento e o combate nas escadas de cerco faz-se como de costume.



ARCO E FLECHA

Se usares o arco e flecha, prende uma das pontas do verificador de alcance à cabeça do teu Arqueiro e a outra ponta à cabeça de qualquer inimigo que esteja ao alcance. Lança outra vez o Dado LEGO para determinar o que acontece.



O ANEL OU ESPADA

No alvo! A figura inimiga perde 1 de saúde.



CAVEIRA

Falhaste! Nada acontece.

SAÚDE

- Cada Líder tem umabarra de saúde correspondente e começa o jogo com 4 de saúde. Se um Líder perder todos os 4 pontos de saúde, é derrotado. Retira a figura do tabuleiro.
- Os Guerreiros não têm barras de saúde. Se um Guerreiro perder qualquer ponto de saúde, é derrotado. Retira a figura do tabuleiro.
- Se usares a habilidade especial de um Curandeiro, recupera até 2 de saúde de um dos teus Líderes, em qualquer ponto do tabuleiro. Os Líderes nunca podem ter mais do que 4 de saúde.

Não podes recuperar a saúde de um Líder derrotado.



PORTÕES

Se o jogador Uruk-hai mover 3 figuras Uruk-hai para as 3 casas em frente aos portões, retira a fechadura e abre os portões.

O VENCEDOR DO JOGO

O primeiro jogador a derrotar todos os Líderes inimigos vence o jogo.

Se fores o jogador Uruk-hai, também podes vencer se conseguires ter uma das tuas figuras na casa indicada no mapa de missão no final da tua jogada.

URUK-HAI

LÍDERES



GENERAL

*Habilidade especial:
Não moves. Coloca um
Espadachim Uruk-hai
derrotado numa casa de
reforços vazia.*



ARQUEIRO

*Habilidade especial:
Não moves. Usa o arco
e flecha para atacar um
inimigo que esteja ao
alcance.*

GUERREIROS



BERSERKER

*Habilidade especial:
Move até 2 casas. De
seguida, escolhe uma
figura inimiga adjacente
ao teu Berserker. Essa
figura perde 2 de saúde.*



ESPADACHIM

*Sem habilidade
especial.*

ALTERAR O JOGO

Experimenta construir as tuas próprias missões, inventando histórias entusiasmantes sobre as personagens. Podes acrescentar uma destas novas regras, ou inventar tu mesmo as tuas. Quando alterares o jogo, é melhor alterar só uma coisa de cada vez, e deves assegurar-te sempre que todos os jogadores conhecem as regras antes de começar a jogar!

PLANOS DE BATALHA NOVOS

No início do jogo, ambos podem escolher uma disposição alternativa no tabuleiro para as suas figuras.

JOGADOR ROHIRRIM

Podes escolher incluir Éowyn ou Haldir e usá-los para substituir 1 ou 2 dos restantes Líderes Rohirrim. Por exemplo, na missão da *Batalha do Forte da Trompa*, começa por escolher quaisquer 4 dos teus 6 Líderes e coloca-os nas casas azuis que se encontram do teu lado do tabuleiro.

JOGADOR URUK-HAI

Podes escolher colocar as tuas figuras Uruk-hai em quaisquer casas nas primeiras duas filas do teu lado do tabuleiro.

CAPITÃES E BERSERKERS, AVANCEM!

Se um dos teus Capitães ou Berserkers estiver a COMBATER e lançares “Espada”, a figura inimiga perde 1 de saúde E podes escolher movero teu Capitão ou Berserker 1 casa adicional. Isto significa que te podes afastar de um combate ou iniciar um novo! Se moveres para junto de uma figura inimiga diferente, faz imediatamente um novo lançamento para a combater. Agora, os Capitães e os Berserkers NÃO TÊM a habilidade especial se lançares “O Anel” durante o movimento.

Porque não aprender a jogar de outra maneira?
Visita

WWW.LEGO.COM/LEGOGAMES



Aragorn™, Legolas™ and Gimli™ have joined forces with the Rohirrim™, the people of Rohan™, to defend Helm's Deep. Can they hold out against the fearsome Uruk-hai™ army of Isengard, or is the mighty walled fortress of the Hornburg destined to fall?

ROHIRRIM LEADERS



ROHIRRIM WARRIORS



RANGEFINDER



URUK-HAI LEADERS



URUK-HAI WARRIORS



HEALTH BAR



LEGO® DICE



SPACE



REINFORCEMENT SPACE



SIEGE LADDER



OBJECT OF THE GAME

The first player to defeat all the enemy Leaders wins the game. The Uruk-hai player can also win by reaching the target space shown on the mission map.



BUILDING THE GAME

In *The Lord of the Rings: Battle of Helm's Deep* you can rearrange the board to create different missions. Before you start playing, build the sections of the board using the building instructions. Then choose one of the mission maps on the poster and put the sections together as shown. Put all the figures in the right places.

- Mission 1: First Skirmish — A good way to learn the game. Playing time: 5–10 minutes.
- Mission 2: Fight for the Gates — Playing time: 15–20 minutes.
- Mission 3: Battle of the Hornburg — Playing time: 20–35 minutes.

Check the LEGO® Dice is built with these 6 sides.



LEGO TILT
The best way to pick up a LEGO piece is by tilting it before you lift it.



PLAYING THE GAME

Each player chooses to play as the Rohirrim, the people of Rohan, or the Uruk-hai, the army of Isengard. If there are more than 2 players, split up into teams. The Uruk-hai player goes first. The Rohirrim and Uruk-hai players then take turns.

MOVING

On your turn roll the LEGO® Dice, then choose one of your figures on the board.



THE ONE RING

Move up to 4 spaces OR use your figure's special skill.



THREE

Move up to 3 spaces.



TWO

Move up to 2 spaces.

FIGHTING

When you fight, roll the LEGO Dice again to find out what happens. Continue fighting until there are no more enemy figures in the spaces next to your figure or until your figure is defeated and removed from the board.



THE ONE RING

The enemy figure loses 2 health.



SWORD

The enemy figure loses 1 health.



SKULL

Your figure loses 1 health.

- If you end your move in a space occupied by one of your figures, move forward to the first available space.
- If you move into a space next to an enemy, you **MUST** stop moving and fight.

You may not move diagonally.

- If a Warrior loses any health it is immediately defeated. A Leader is only defeated if it loses all 4 health. Remove any defeated figures from the board.
- If a Leader loses health but is not defeated, move it back 1 space away from the figure it is fighting. If it cannot be moved back, continue fighting.

You may not fight diagonally.

ROHIRRIM

LEADERS

Aragorn™



Gimli™



Éowyn™



King Théoden™



Haldir™



Legolas™



CHARGER

Special skill: Move up to 2 spaces. Then choose one enemy figure next to your Charger. That figure loses 2 health.

HEALER

Special skill: Do not move. Restore up to 2 health to one of your Leaders on the board.

ARCHER

Special skill: Do not move. Use archery to attack one enemy within range.

WARRIORS



SWORDSMAN

No special skill.

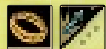
SIEGE LADDERS

Both players can use the siege ladders to climb up or down the walls. The spaces on the ends of siege ladders are next to the neighboring spaces on the board and walls. Move and fight on siege ladders as usual.



ARCHERY

If you use archery, attach one end of the rangefinder to the head of your Archer and the other end to the head of any enemy within range. Roll the LEGO Dice again to find out what happens.



THE ONE RING OR SWORD

On target! The enemy figure loses 1 health.



SKULL

You miss! Nothing happens.

HEALTH

- Each Leader has a matching health bar and starts the game with 4 health. If a Leader loses all 4 health it is defeated. Remove the figure from the board.
- Warriors do not have health bars. If a Warrior loses *any* health it is defeated. Remove the figure from the board.
- If you use a Healer's special skill, restore up to 2 health to one of your Leaders anywhere on the board. Leaders can never have more than 4 health.

You cannot restore health to a defeated Leader.



GATES

If the Uruk-hai player moves 3 Uruk-hai figures onto the 3 spaces in front of the gates, remove the lock and open the gates.



WINNING THE GAME

The first player to defeat all the enemy Leaders wins the game.

If you are the Uruk-hai player, you can also win if you have one of your figures stood on the target space shown on the mission map at the end of your turn.

URUK-HAI

LEADERS



GENERAL

*Special skill:
Do not move. Put a defeated Uruk-hai Swordsman on an empty reinforcement space.*

ARCHER

*Special skill:
Do not move. Use archery to attack one enemy within range.*

WARRIORS



BERSERKER

*Special skill:
Move up to 2 spaces. Then choose one enemy figure next to your Berserker. That figure loses 2 health.*

SWORDSMAN

No special skill.

CHANGING THE GAME

Try building your own missions and thinking up exciting stories about the characters. You can add one of these new rules or think up rules of your own. When you change the game, it's better to change one thing at a time, and always remember to make sure everyone knows the rules before you start playing!

NEW BATTLE PLANS

At the start of the game, you can both choose to rearrange your figures on the board.

ROHIRRIM PLAYER

You can choose to include Éowyn or Haldir and use them to replace 1 or 2 of your other Rohirrim Leaders. For example, in the Battle of the Hornburg mission, start by choosing any 4 of your 6 Leaders and placing them onto the blue spaces on your side of the board in any order.

URUK-HAI PLAYER

You can choose to place your Uruk-hai figures anywhere within the first two rows on your side of the board.

CHARGERS & BERSERKERS ADVANCE!

If one of your Chargers or Berserkers is FIGHTING and you roll 'Sword', the enemy figure loses 1 health AND you can choose to move your Charger or Berserker 1 extra space. This means you can move away from a fight, or into another one! If you move next to another enemy figure, immediately roll again to fight it. Chargers and Berserkers now DO NOT have another skill if you roll 'The One Ring' when moving.

Why not learn how to play a new way?
Find out more on the LEGO Games website.

WWW.LEGO.CO.UK/LEGOGAMES



LEGO® Club Magazine



club™



www.LEGOclub.com



LEGO® Club Email News



© 2013 The LEGO Group.

FREE! GRATIS! GRATUIT!



00800 5346 5555

- Freephone. Mobile charges may apply.
- Numéro gratuit. Des coûts peuvent s'appliquer selon les opérateurs.
- Det är gratis, när du ringer från en fast telefon.
- Det er et gratis nummer, når du ringer fra fasttelefon.

www.LEGOclub.com

www.LEGOclub.fr

www.LEGOclub.se

www.LEGOclub.no



TELGAM

VIND!

Gå ind på www.LEGOsurvey.com/product, udfyld et spørgeskema, og få chancen for at vinde et sejt LEGO® produkt.

Konkurrencen er ikke købsbetinget. Konkurrencen er åben for deltagere fra alle lande, forudsat at dette er tilladt i henhold til lokal lovgivning.

VINN!

Besøk www.LEGOsurvey.com/product for å svare på en undersøkelse, og få muligheten til å vinne et kult LEGO® produkt.

Deltakelse er ikke kjøpsbetinget. Alle kan delta med mindre det er forbudt ved lov.

VOITA!

Vastaamalla kyselyyn osoitteessa www.LEGOsurvey.com/product voit voittaa upean LEGO® tuotteen.

Ei edellytystä ostamista. Avoin kaikille paikallisen lainsäädännön salliessa.

GAGNE!

Visite www.LEGOsurvey.com/product pour répondre à un questionnaire et avoir une chance de gagner un produit LEGO® très cool!

Aucune obligation d'achat. Ouvert à tous les résidents des pays autorisés.

¡GANA!

Visita el sitio web www.LEGOsurvey.com/product, rellena la encuesta y podrás ganar un fantástico producto LEGO®.

No es necesario realizar una compra. Actividad válida para los residentes de cualquier país siempre que por motivos legales no esté prohibida.

WIN!

Go to www.LEGOsurvey.com/product to fill out a survey for a chance to win a cool LEGO® Product.

No purchase necessary. Open to all residents where not prohibited.



www.LEGOsurvey.com/product

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the LEGO Group. ©2013 The LEGO Group
THE LORD OF THE RINGS: © NLP™ Middle-earth Ent. Lic. to New Line.
(s13)