

THE LORD OF THE RINGS™



BATTLE FOR HELMS DEEP	I	GAME RULES
BATAILLE DE FORT-LE-COR	I	RÈGLES DU JEU
KAMPF UM HELMS KLAMM	I	SPIELREGELN
STRIJD OM HELMSDIEPTE	I	SPELREGELS
HELM-SZURDOKI CSATA	I	JÁTÉKSZABÁLYOK
BITWA O HELMOWY JAR	I	ZASADY GRY



EN	GAME RULES	P 4
FR	RÈGLES DU JEU	P 8
DE	SPIELREGELN	P 12
NL	SPELREGELS	P 16
HU	JÁTÉKSZABÁLYOK	P 20
PL	ZASADY GRY	P 24

EN

THE LORD OF THE RINGS

BATTLE FOR HELMS DEEP

CONTENT

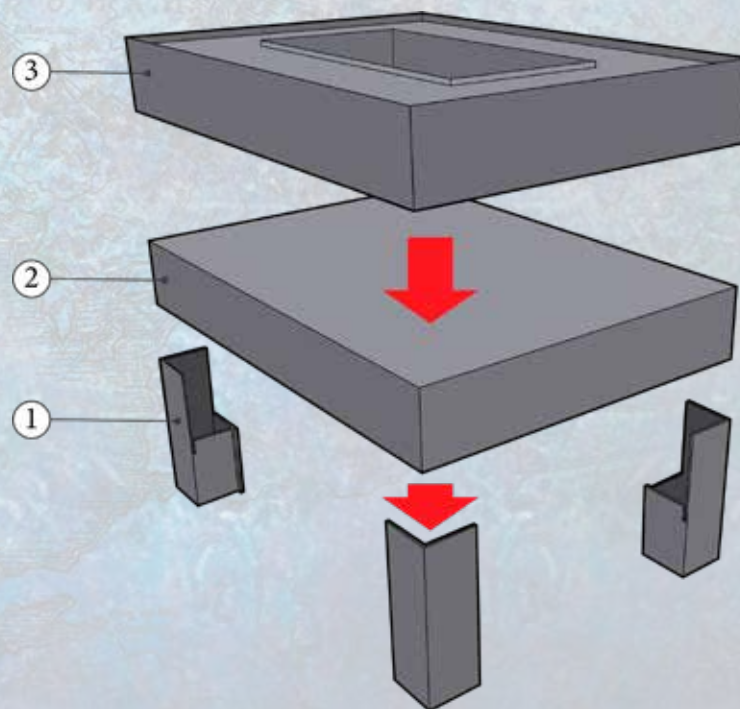
- GAMEBOARD BOX
- 4 X CARD LEGS
- 16 X SAURON'S ARMY CARDS
- 63 TILES
- 4 X CHARACTERS TOKENS
- 1 X DIE

AIM OF THE GAME

BE THE FIRST PLAYER TO DEFEAT SAURON'S ARMY. MOVE AROUND THE GAME BOARD COLLECTING TOKENS FROM UNDER HELMS DEEP THAT MATCH THE ICONS ON THE CARDS IN FRONT OF YOU. FIRST PLAYER TO FIND ALL THE ICONS AND FLIP ALL THE CARD WINS!

HELM'S SET UP

1. FOLD THE CARDBOARD LEGS
2. SLOT THE LEGS IN TO THE 4 CORNERS OF THE BOX LID.
3. PLACE THE BOX BASE ON TOP OF THE BOX LID SECURED BETWEEN THE TOPS OF THE LEGS.



SET UP

- 1 PLACE HELMS DEEP IN THE MIDDLE OF THE PLAYING AREA.
- 2 MIX UP THE WHITE HAND TILES AND PLACE UNDER HELMS DEEP WITH THE WHITE HAND ICON FACING UP.
- 3 EACH PLAYER TAKES A MOVER AND THE MATCHING COLOUR SAURON ARMY CARDS. LAY THE 4 CARDS IN FRONT OF YOU WITH THE FACE UP SO YOU CAN SEE THE ARMY!
- 4 PLACE THE DIE NEXT TO THE BOARD.

ON YOUR TURN

LAST PLAYER TO HAVE WATCH ANY LORD OF THE RINGS FILMS GOES FIRST!
ROLL THE DIE AND MOVE THAT AMOUNT OF SPACES!

WHAT DID YOU LAND ON?



WHITE HAND SPACE

TAKE A TOKEN FROM UNDER HELMS DEEP. FLIP THE TOKEN OVER TO SEE IF THE ICON MATCHES ONE THAT YOU NEED ON THE SAURON ARMY CARDS.

IF IT DOESN'T MATCH
RETURN THE TOKEN BACK
UNDER HELMS DEEP.

IF IT DOES MATCH
PLACE THE TOKEN ON
THE CARD.



IF YOU FLIP A GANDALF
TOKEN HE CAN BE PLACED
ON ANY ICON.

IF YOU FLIP A
DIE ICON ROLL
AGAIN.

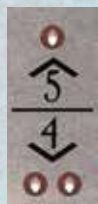
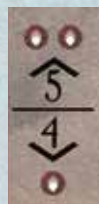


EXAMPLE: THEY PLAYER HAS JUST COLLECTED A TOKEN. THEY MATCH ONE OF THE ICONS ON THE ORC CARD! PLACE THE TOKEN ON THE CARD. YOUR TURN IS OVER.

CARD ICONS – THERE ARE 3 DIFFERENT TYPES OF ICONS TO COLLECT. SWORD, HELMET & SHIELD. SOME CARDS HAVE MULTIPLE OF EACH SYMBOL WHICH MEANS YOU NEED TO COLLECT THE SAME AMOUNT OF ICON TOKENS TO DEFEAT THE CARDS. GANDALF IS A WILD ICON AND CAN HELP OUT AND BE ANY SYMBOL.

WHITE HAND CHANCE SPACE

ROLL THE DIE AND SEE HOW MANY TOKENS YOU CAN PICK THIS TURN! SEE THE SPACE TO SEE IF YOU COLLECT 1 OR 2 WHITE HAND TOKENS THIS TURN. SEE IF THE TOKENS MATCH? IF NOT RETURN ANY UNMATCHED TOKENS BACK UNDER HELMS DEEP.



THERE ARE 2 TYPES OF WHITE HAND CHANCE SPACES

SPACE 1 → ROLL 5 OR HIGHER TAKE 2 TOKENS
OR ROLL 4 OR LOWER AND TAKE 1 TOKEN

SPACE 2 → ROLL 5 OR HIGHER TAKE 1 TOKEN
OR ROLL 4 OR LOWER AND TAKE 2 TOKENS.



WHITE HAND TOKEN RETURN

RETURN A TOKEN IF YOU HAVE COLLECTED ANY. TAKE THE TOKEN FROM YOUR CARD AND PLACE IT BACK UNDER HELMS DEEP WITH THE WHITE HAND ICON FACE UP.



ORC SPACE

ROLL THE DIE AND GET A HIGHER NUMBER THAT IS DISPLAYED ON THE ORC SPACE.

→ IF YOU ROLL A HIGHER NUMBER GREAT! NOTHING HAPPENS YOUR TURN IS OVER.

→ IF YOU ROLL THE SAME OR LOWER NUMBER THAN THE ORC SPACE NUMBER YOU LOSE AND HAVE TO RETURN A TOKEN BACK UNDER HELMS DEEP!



DIE SPACE

ROLL AGAIN



START SPACE

NOTHING HAPPENS HERE!

THIS IS A SAFE SPACE. YOUR TURN IS OVER.

HOW TO WIN!

COLLECT WHITE HAND TOKENS THAT MATCH THE ICONS ON THE SAURON ARMY CARDS IN FRONT OF YOU. ONCE YOU HAVE MATCHED ALL THE ICONS ON THE CARD FLIP IT OVER AND PUT THE TOKENS INTO THE MIDDLE OF HELMS DEEP. THEY ARE NOW OUT OF THE GAME.

EXAMPLE: THE PLAYER HAS JUST COLLECTED 2 TOKENS. THEY MATCH THE ICONS ON THE ORC CARD! THIS CARD IS NOW COMPLETE!

THE FIRST PLAYER TO FLIP ALL 4 CARDS IN FRONT OF THEM WINS!

COMPONENTS

SAURON'S ARMY CARDS – EACH PLAYER HAS A COLOUR SET OF CARDS. EACH CARD IS DEFEATED BY COLLECTING TOKENS THAT MATCH THE ICONS ON THE CARD. ALL OF THE ICONS NEED TO BE COLLECTED TO DEFEAT THE CARD AND FLIP IT OVER!



WHITE HAND TOKENS



GANDALF
CAN BE PLACE
ON ANY ICON.



ROLL AGAIN

THE LORD OF THE RINGS

BATAILLE DE FORT-LE-CO

CONTENU

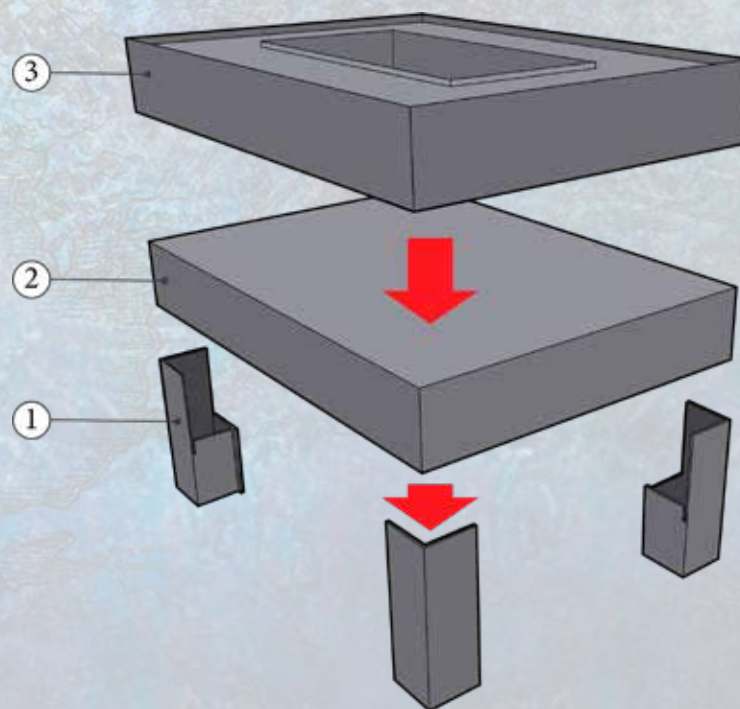
- BOÎTE DE JEU
- 4 PIEDS EN CARTON
- 16 CARTES DE L'ARMÉE DE SAURON
- 63 JETONS
- 4 PIONS PERSONNAGES
- 1 DÉ

BUT DU JEU

SOYEZ LE PREMIER JOUEUR À VAINCRE L'ARMÉE DE SAURON
! DÉPLACEZ-VOUS SUR LE PLATEAU DE JEU ET RÉCUPÉREZ
DANS LE GOUFFRE DE HELM LES JETONS QUI CORRESPOND-
ENT AUX ICÔNES DE VOS CARTES "ARMÉE DE SAURON" FACE
À VOUS. LE 1ER JOUEUR QUI TROUVE TOUTES LES ÎCONES
ET QUI RETOURNE SES 4 CARTES GAGNE LA PARTIE.

MISE EN PLACE DU GOUFFRE DE HELM

1. PLIEZ LES PIEDS EN CARTON
2. FAITES GLISSER LES COINS DE LA
BOÎTE DANS LES PIEDS
3. PLACEZ LA BASE DE LA BOÎTE SUR
LE COUVERCLE DE LA BOÎTE **MAIN**
TENU PAR LES 4 PIEDS



MISE EN PLACE

- 1 PLACEZ LE GOUFFRE DE HELM AU MILIEU DE L'AIRE DE JEU.
- 2 MÉLANGEZ LES JETONS « MAIN BLANCHE » ET PLACEZ-LES DANS LE GOUFFRE DE HELM AVEC L'ICÔNE DE LA MAIN BLANCHE VERS LE HAUT.
- 3 CHAQUE JOUEUR CHOISIS UN PION PERSONNAGE, ET PREND LES CARTES ARMÉE DE SAURON DE LA MÊME COULEUR QUE SON PION. POSEZ LES 4 CARTES ARMÉE DEVANT VOUS FACE VISIBLE !
- 4 PLACEZ LE DÉ PROCHE DU PLATEAU.

À VOTRE TOUR

LE DERNIER JOUEUR À AVOIR VU L'UN DES FILMS DU SEIGNEUR DES ANNEAUX COMMENCE !
LANCEZ LE DÉ ET DÉPLACEZ-VOUS D'AUTANT DE CASES !

QUE SE PASSE T-IL LORSQUE VOUS ATTERRISSÉZ SUR UNE CASE?



CASE MAIN BLANCHE

PRENEZ UN JETON DANS LE GOUFFRE DE HELM. RETOURNEZ-LE POUR VOIR SI L'ICÔNE CORRESPOND À L'ICÔNE DE L'UNE DE VOS CARTES ARMÉE DE SAURON.

SI ÇA NE CORRESPOND PAS, REMETTEZ LE JETON DANS LES PROFONDEURS DU GOUFFRE DE HELM.

SI ÇA CORRESPOND, PLACEZ LE JETON SUR LA CARTE (FACE VISIBLE).



SI VOUS RETOURNEZ UN JETON GANDALF, IL PEUT ÊTRE PLACÉ SUR N'IMPORTE QUELLE ICÔNE.

SI VOUS RETOURNEZ UNE ICÔNE DE DÉ, RELANCEZ LE DÉ.

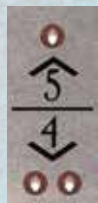
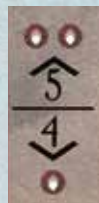


EXEMPLE : VOUS VENEZ DE RÉCUPÉRER UN JETON. IL CORRESPOND À L'UNE DES ICÔNES DE LA CARTE ORQUE ! PLACEZ LE JETON SUR LA CARTE. VOTRE TOUR EST TERMINÉ.

CARTES ICÔNES - IL EXISTE 3 TYPES D'ICÔNES DIFFÉRENTES À COLLECTER : ÉPÉE, CASQUE ET BOUCLIER. CERTAINES CARTES ONT PLUSIEURS FOIS LA MÊME ICÔNE, CE QUI SIGNIFIE QUE VOUS DEVEZ COLLECTER AUTANT DE JETONS QU'IL Y A D'ICÔNES POUR VAINCRE LA CARTE. GANDALF EST UN BONUS, IL PEUT AIDER ET REMPLACER N'IMPORTE QUELLE ICÔNE.

CASE CHANCE DE LA MAIN BLANCHE

LANCEZ LE DÉ ET VOUS VERREZ COMBIEN DE JETONS VOUS POUVEZ RÉCUPÉRER POUR CE TOUR-CI ! REGARDEZ LA CASE DU PLATEAU POUR VOIR SI VOUS RÉCUPÉREZ 1 OU 2 JETONS MAIN BLANCHE POUR CE TOUR-CI. VOUS VOYEZ QUE LES JETONS CORRESPONDENT ? SI CE N'EST PAS LE CAS, RENVOYEZ TOUS LES JETONS SANS CORRESPONDANCE DANS LES PROFONDEURS DU GOUFFRE DE HELM.



IL EXISTE 2 TYPES DE CASE CHANCE DE LA MAIN BLANCHE

CASE 1 → FAITES 5 OU PLUS ET PRENEZ 2 JETONS
OU FAITES 4 OU MOINS ET PRENEZ 1 JETON.

CASE 2 → FAITES 5 OU PLUS ET PRENEZ 1 JETON
OU FAITES 4 OU MOINS ET PRENEZ 2 JETONS.



RETOUR DU JETON MAIN BLANCHE

RENOYEZ UN JETON SI VOUS EN AVEZ RÉCUPÉRÉ. PRENEZ LE JETON DE VOTRE CARTE ET REMETTEZ-LE DANS LE GOUFFRE DE HELM AVEC L'ICÔNE DE LA MAIN BLANCHE FACE VISIBLE.



CASE ORQUE

LANCEZ LE DÉ ET OBTENEZ UN NOMBRE PLUS ÉLEVÉ QUE LE NOMBRE INDIQUÉ SUR LA CASE ORQUE

→ SI VOUS OBTENEZ UN NOMBRE PLUS ÉLEVÉ, C'EST PARFAIT !
RIEN NE SE PASSE, VOTRE TOUR EST TERMINÉ.

→ SI VOUS OBTENEZ LE MÊME NOMBRE OU UN NOMBRE INFÉRIEUR
AU NOMBRE DE LA CASE ORQUE, VOUS PERDEZ ET DEVEZ RENVOYER
UN JETON DANS LE GOUFFRE DE HELM !



CASE DÉ

LANCEZ À
NOUVEAU LE DÉ.



CASE DÉPART

RIEN NE SE PASSE ICI ! C'EST UNE ZONE SÛRE.
VOTRE TOUR EST TERMINÉ.

COMMENT GAGNER !

RÉCUPÉREZ LES JETONS MAIN BLANCHE QUI CORRESPONDENT AUX ICÔNES DES CARTES ARMÉE DE SAURON PLACÉES DEVANT VOUS. UNE FOIS QUE VOUS AVEZ FAIT CORRESPONDRE TOUTES LES ICÔNES DE LA CARTE, RETOURNEZ-LA ET PLACEZ LES JETONS AU MILIEU DU PLATEAU DE JEU. ILS SONT DÉSORMAIS HORS JEU.

EXEMPLE : LE JOUEUR VIENT DE RÉCUPÉRER 2 JETONS. ILS CORRESPONDENT AUX ICÔNES DE LA CARTE ORQUE ! CETTE CARTE EST MAINTENANT COMPLÈTE !

LE PREMIER JOUEUR À RETOURNER LES 4 CARTES DEVANT LUI GAGNE !

CONTENU

CARTES ARMÉE DE SAURON – CHAQUE JOUEUR A UN JEU DE CARTES DE COULEUR. CHAQUE CARTE EST VAINCUE EN RÉCUPÉRANT DES JETONS QUI CORRESPONDENT AUX ICÔNES SUR LA CARTE. TOUTES LES ICÔNES DOIVENT ÊTRE RÉUNIES POUR VAINCRE LA CARTE ET LA RETOURNER !



JETONS MAIN BLANCHE



GANDALF – PEUT ÊTRE PLACÉ SUR N'IMPORTE QUELLE ICÔNE.



LANCEZ À NOUVEAU

THE LORD OF THE RINGS

KAMPF UM HELMS KLAMM

INHALT

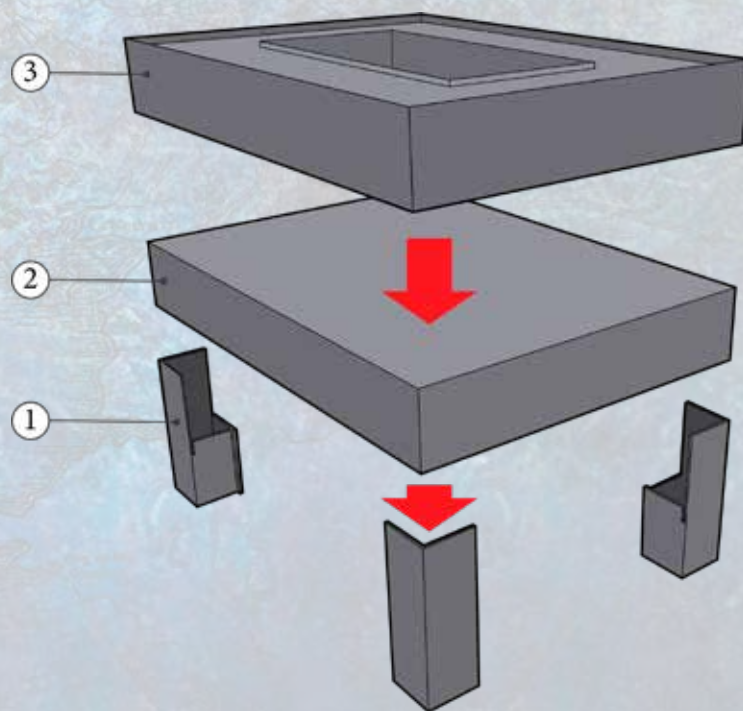
- SPIELBRETTBOX
- 4 STANDFÜSSE
- 16 SPIELKARTEN (SAURONS ARMEE)
- 63 SPIELMARKER
- 4 X CHARAKTERSPIELSTEINE MIT STANDFÜSSEN
- 1 WÜRFEL

AUFBAU DER SPIELBRETTBOX

1. ZUERST WERDEN DIE STANDFÜSSE ZUSAMMENGEFALTEN.
2. DANACH WERDEN DIESE IN DIE VIER ECKEN DES UMGEDREHTEN SCHACHTELDECKELS GESTECKT.
3. ANSCHLIESSEND WIRD DER SCHACHTELBODEN AUF DEN SCHACHTELDECKEL GESTELLT. DER OBERE TEIL DER STANDFÜSSE SORGT FÜR EINEN SICHEREN HALT DES SCHACHTELBODENS.

ZIEL DES SPIELS

SEI DER ERSTE SPIELER DER SAURONS ARMEE BESIEGT! BEWEGE DICH AUF DEM SPIELBRETT UND SAMMLE SPIELSTEINE UNTER HELMS KLAMM, STIMMEN DIE SPIELSTEINE MIT DEN SYMBOLEN AUF DEN SAURON ARMEE KARTEN ÜBEREIN, DANN KANNST DU DIE JEWEILIGE KARTE BESIEGEN UND DIESE UMDREHEN.



SPIELAUFBAU

- 1 PLATZIERE HELMS KLAMM IN DER MITTE DES SPIELBEREICHS.
- 2 MISCH DIE SPIELMARKEN MIT DER WEISSEN HAND UND LEGE SIE VERDECKT (MIT DER WEISSEN HAND NACH OBEN) UNTER HELMS KLAMM.
- 3 JEDER SPIELER WÄHLT EINEN CHARAKTER UND DIE FARBLICH PASSENDEN KARTEN VON SAURONS ARMEE. LEGE DIE SPIELKARTEN OFFEN VOR DIR AUS, SO DASS DU DIE ARMEE GUT SEHEN KANNST!
- 4 LEGT DEN WÜRFEL NEBEN DAS SPIELBRETT.

SPIELZUG

DER SPIELER, DER ALS LETZTER EINEN "DER HERR DER RINGE" - FILME ANGESEHEN HAT, BEGINNT! WÜRFLE UND BEWEGE DEINE SPIELFIGUR ENTSPRECHEND DER AUGENANZAHL WEITER!

WORAUF BIST DU GELANDET?



SPIELFELD "WEISSE HAND"

ZIEHE EINE DER SPIELSTEINE UNTER HELMS KLAMM. DREHE DEN SPIELSTEIN UM UND PRÜFE, OB DAS SYMBOL MIT EINEM DER SYMBOLE AUF DEN VOR DIR LIEGENENDEN KARTEN VON SAURONS ARMEE ÜBEREINSTIMMT.

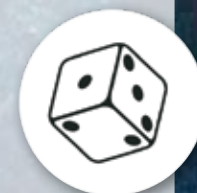
WENN DAS SYMBOL NICHT ÜBEREINSTIMMT, LEGE DEN SPIELSTEIN ZURÜCK UNTER HELMS KLAMM.

WENN DAS SYMBOL ÜBEREINSTIMMT, LEGE DEN SPIELSTEIN AUF DIE KARTE.



GANDALF-SPIELSTEINE KÖNNEN AUF EIN BELIEBIGES SYMBOL GELEGT WERDEN.

ZIEHST DU EIN WÜRFELSYMBOL, DARFST DU ERNEUT WÜRFELN.

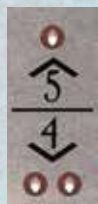
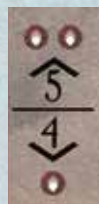


BEISPIEL: DER SPIELER HAT GERADE EINEN SPIELSTEIN GENOMMEN. DAS SYMBOL AUF DEM SPIELSTEIN STIMMT MIT EINEM DER SYMBOLE AUF DER ORK-KARTE ÜBEREIN! DER SPIELER LEGT DEN SPIELSTEIN AUF DIE ORK-KARTE. SEIN ZUG IST BEENDET.

KARTENSYMBOLE – ES GIBT DREI SYMBOLE, DIE GESAMMELT WERDEN KÖNNEN: DAS SCHWERT, DEN HELM UND DAS SCHILD. EINIGE KARTEN ZEIGEN MEHRFACH DAS SELBE SYMBOL. DIES BEDEUTET, DASS DIE GLEICHE ANZAHL AN SYMBOLSPIELSTEINEN GESAMMELT WERDEN MUSS, UM DIE KARTE ZU BESIEGEN. GANDALF IST EIN JOKER UND KANN ALS BELIEBIGES SYMBOL AUF DEN KARTEN EINGESETZT WERDEN.

ZUFALLSFELD „WEISSE HAND“

WÜRFEL NOCH EINMAL. DIE ANZAHL DER AUGEN AUF DEM WÜRFEL ZEIGT, WIE VIELE SPIELSTEINE DU BEI DIESEM FELD ZIEHEN DARFST. AUF DEM FELD IST ANGEZEIGT, WIE VIELE WEISSE HAND-SPIELSTEINE DU ZIEHEN DARFST. STIMMEN DIE SPIELSTEINE ÜBEREIN? WENN DIE SYMBOLE AUF DEN GEZOGENEN SPIELSTEINEN NICHT MIT DENEN AUF DEINEN KARTEN ÜBEREINSTIMMEN, LEGE ALLE NICHT PASSENDEN SPIELSTEINE ZURÜCK UNTER HELMS KLAMM.



ES GIBT ZWEI ARTEN VON ZUFALLSFELDERN DER WEISSEN HAND.

FELD 1 → WÜRFELST DU EINE 5 ODER HÖHER, ZIEHE 2 SPIELSTEINE.
WÜRFELST DU EINE 4 ODER WENIGER, ZIEHE EINEN SPIELSTEIN.

FELD 2 → WÜRFELST DU EINE 5 ODER HÖHER, ZIEHE EINEN SPIELSTEIN.
WÜRFELST DU EINE 4 ODER WENIGER, ZIEHE 2 SPIELSTEINE.



RÜCKGABEFELD „WEISSE HAND“

GIB EINEN SPIELSTEIN ZURÜCK, DEN DU BEREITS AUF DEINEN SPIELKARTEN GESAMMELT HAST. NIMM DEN SPIELSTEIN VON DER KARTE UND LEGE IHN VERDECKT UNTER HELMS KLAMM, MIT DER WEISSEN HAND NACH OBEN.



ORK-FELD

WÜRFLE EINE HÖHERE ZAHL ALS DIE, DIE AUF DEM FELD ANGEZEIGT IST, UM DEN ORK ZU BESIEGEN.

→ WÜRFELST DU EINE HÖHERE ZAHL, PASSIERT NICHTS! GROSSARTIG! DEIN ZUG IST VORBEI.

→ WÜRFELST DU DIE GLEICHE ODER EINE NIEDRIGERE ZAHL ALS DIE AUF DEM ORK-FELD ANGEZEIGTE ZAHL, VERLIERST DU GEGEN DEN ORK. DU MUSS EINEN AUF DEINEN KARTEN GESAMMELTEN SPIELSTEIN ZURÜCK UNTER HELMS KLAMM LEGEN.



WÜRFELFELD

DU DARFST NOCHMAL WÜRFELN.



STARTFELD

HIER PASSIERT NICHTS! DU BIST AUF EINEM SICHEREN FELD GELANDET. DEIN ZUG IST BEENDET.

WIE GEWINNT MAN?

SAMMLE WEISSE HAND-SPIELSTEINE, DIE DEN SYMBOLEN AUF DEN KARTEN VON SAURONS ARMEE VOR DIR ENTSPRECHEN. SOBALD DU ALLE SYMBOLE EINER KARTE GESAMMELT HAST UND DIE ENTSPRECHENDEN SPIELSTEINE AUF DER KARTE LIEGEN, DREHE DIE KARTE UM. DU HAST EINEN TEIL VON SAURONS ARMEE BESIEGT! LEG DIE SPIELSTEINE OBEN IN DIE MITTE VON HELMS KLAMM. SIE SIND JETZT AUS DEM SPIEL.

BEISPIEL: DER SPIELER HAT GERADE 2 SPIELSTEINE GESAMMELT. SIE STIMMEN MIT DEN SYMBOLEN AUF DER ORK-KARTE ÜBEREIN! DIESE KARTE IST DAMIT VOLLSTÄNDIG.

DER ERSTE SPIELER, DER ALLE 4 VOR IHM LIEGENDEN KARTEN UMDREHT, GEWINNT DAS SPIEL!

MATERIAL

SPIELKARTEN SAURONS ARMEE – JEDER SPIELER ERHÄLT EINEN SATZ FARBKARTEN. DIE KARTEN WERDEN BESIEGT, INDEM SPIELSTEINE GESAMMELT WERDEN, DIE DEN SYMBOLEN AUF DER JEWEILIGEN KARTE ENTSPRECHEN. UM DIE KARTE UMZUDREHEN UND SOMIT ZU BESIEGEN, MÜSSEN ALLE SYMBOLE GESAMMELT WERDEN!



SPIELSTEINE DER WEISSEN HAND



GANDALF – KANN AUF JEDEM SYMBOL PLATZIERT WERDEN.



NOCH EINMAL WÜRFELN

THE LORD OF THE RINGS

STRIJD OM HELMSDIEPTE

INHOUD

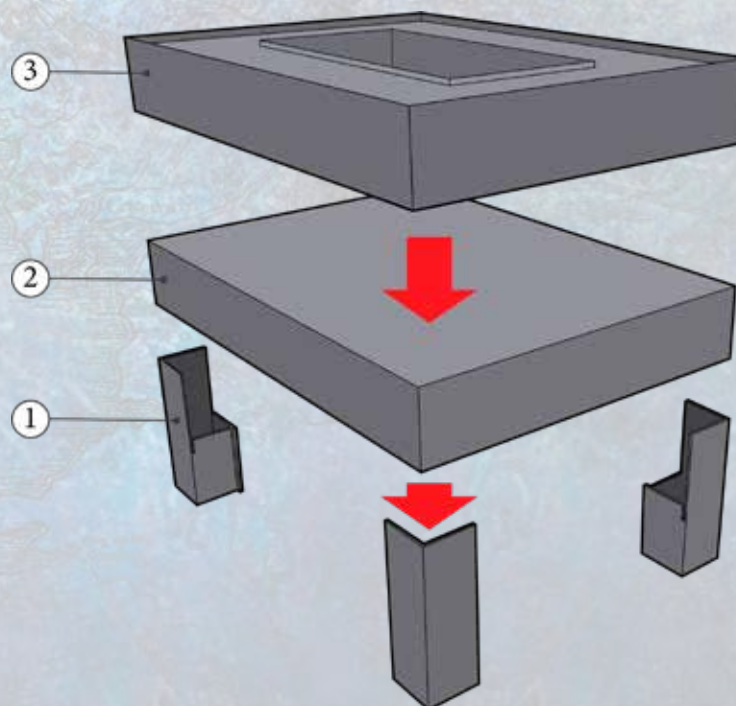
- SPELDOOS
- 4 X KAARTHOUDEURS
- 16 X KAARTEN
VAN HET LEGER VAN SAURON
- 63 JETONS
- 4 X PERSONAGETOKENS
- 1 X DOBBELSTEEN.

HELM'S OPZETTEN:

1. VOUW DE KARTONNEN STEUNTJES.
2. STEEK DE STEUNTJES IN DE 4 HOEKEN VAN HET DEKSEL VAN DE DOOS.
3. PLAATS DE BODEM VAN DE DOOS OP HET DEKSEL VAN DE DOOS TUSSEN DE BOVENKANTEN VAN DE STEUNTJES.

DOEL VAN HET SPEL

VERSLA ALS EERSTE HET LEGER VAN SAURON DAT VOOR JE LIGT EN WIN HET SPEL! VERPLAATS JE PION OP HET SPELBORD EN VERZAMEL JETONS UIT HELMSDIEPTE DIE OVEREENKOMEN MET DE SYMBOLEN OP DE KAARTEN VAN HET LEGER VAN SAURON, ZODAT JE DE KAARTEN KUNT VERSLAAN EN OMDRAAIEN.



OPSTELLING

1. LEG HELMSDIEPTE IN HET MIDDEN VAN HET SPEELVELD.
2. SCHUD DE JETONS DOOR ELKAAR EN LEG ZE IN HELMSDIEPTE MET HET SYMBOOL VAN DE WITTE HAND NAAR BOVEN.
3. ELKE SPELER NEEMT EEN PION EN DE BIJPASSENDE GEKLEURDE KAARTEN VAN HET LEGER VAN SAURON. LEG DE 4 KAARTEN MET DE VOORKANT OMHOOG VOOR JE NEER ZODAT JE HET LEGER KUNT ZIEN!
4. LEG DE DOBBELSTEEN NAAST HET BORD.

WANNEER HET JOUW BEURT IS

DE SPELER DIE ALS LAATSTE EEN VAN DE LORD OF THE RINGS-FILMS HEEFT GEZIEN, IS ALS EERSTE AAN DE BEURT! GOOI DE DOBBELSTEEN EN VERPLAATS JE PION EVENVEEL VAKJES ALS HET AANTAL OGEN!

WAAR BEN JE TERECHTGEKOMEN?



VELD MET DE WITTE HAND

NEEM EEN JETON UIT HELMSDIEPTE. DRAAI DE JETON OM EN KIJK OF HET SYMBOOL OVEREENKOMT MET EEN VAN DE SYMBOLEN OP DE KAARTEN VAN HET LEGER VAN SAURON VOOR JE.

LEG DE JETON TERUG IN HELMSDIEPTE ALS DE SYMBOLEN NIET OVEREENKOMEN.

LEG DE JETON DAN OP DE KAART ALS DE SYMBOLEN OVEREENKOMEN.



ALS JE EEN JETON VAN GANDALF OMDRAAIT, DAN KUN JE DIE OP GELIJK WELK SYMBOOL LEGGEN.

ALS JE HET SYMBOOL VAN DE DOBBELSTEEN OMDRAAIT, DAN MAG JE NOG EENS GOOIEN.

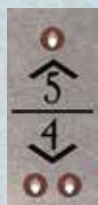
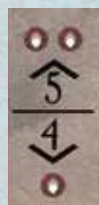


VOORBEELD: EEN SPELER HEEFT NET EEN JETON GENOMEN. HET SYMBOOL VAN DIE JETON KOMT OVEREEN MET EEN VAN DE SYMBOLEN OP DE KAART VAN DE ORK! LEG DE JETON OP DE KAART. JE BEURT IS VOORBIJ.

SYMBOLEN OP DE KAARTEN – ER ZIJN 3 VERSCHILLENDE SOORTEN SYMBOLEN DIE JE KUNT VERZAMELEN. SABEL, HELM & SCHILD. OP SOMMIGE KAARTEN STAAT HET SYMBOOL MEERDERE KEREN. DAN MOET JE HETZELFDE AANTAL JETONS VERZAMELEN OM DE KAARTEN TE VERSLAAN. GANDALF IS EEN JOKER DIE JE KUNT GEBRUIKEN VOOR EENDER WELK SYMBOOL.

KANSVELD MET DE WITTE HAND

GOOI DE DOBBELSTEEN EN KIJK HOEVEEL JETONS JE DEZE BEURT MAG NEMEN! KIJK OP HET VAKJE OF JE DEZE BEURT 1 OF 2 JETONS MET DE WITTE HAND MAG NEMEN. KOMEN DE SYMBOL- EN OVEREEN? NEE? LEG DE JETONS DIE NIET OVEREENKOMEN DAN TERUG IN HELMSDIEPTE.



ER ZIJN 2 SOORTEN KANSVELDEN MET DE WITTE HAND

VELD 1 → ALS JE 5 OF HOGER GOOIT, NEEM DAN 2 JETONS,
ALS JE 4 OF LAGER GOOIT, NEEM DAN 1 JETON

VELD 2 → ALS JE 5 OF HOGER GOOIT, NEEM DAN 1 JETON,
ALS JE 4 OF LAGER GOOIT, NEEM DAN 2 JETON.



JETON TERUGLEGGEN

LEG EEN JETON TERUG DIE OP EEN VAN JE KAARTEN LIGT. NEEM DE JETON VAN JE KAART EN LEG DIE TERUG IN HELMSDIEPTE MET HET SYMBOOL VAN DE WITTE HAND NAAR BOVEN.



VELD MET DE ORK

GOOI DE DOBBELSTEEN EN GOOI EEN HOGER AANTAL OGEN DAN WAT ER OP HET VAKJE MET DE ORK STAAT.

→ GOOI JE MEER OGEN? GOED GEDAAN! ER GEBEURT NIETS EN JE BEURT IS VOORBIJ.

WÜRFELST DU DIE GLEICHE ODER EINE NIEDRIGERE ZAHL ALS DIE AUF DEM ORK-FELD

→ ALS JE HETZELFDE AANTAL OF MINDER OGEN GOOIT DAN WAT ER OP HET VAKJE VAN DE ORK STAAT, DAN VERLIES JE EN MOET JE EEN JETON TERUGLEGGEN IN HELMSDIEPTE!



DOBBELVELD

GOOI NOG EEN KEER



STARTVELD

ER GEBEURT NIETS! DIT IS EEN VEILIGE RUIMTE. JE BEURT IS VOORBIJ.

DE WINNAAR

VERZAMEL JETONS MET DE WITTE HAND DIE OVEREENKOMEN MET DE SYMBOLEN OP DE KAARTEN VAN HET LEGER VAN SAURON VOOR JE. ALS JE ALLE SYMBOLEN OP EEN KAART HEBT GEVONDEN, DRAAI JE DE KAART OM EN LEG JE DE JETONS IN HET MIDDEN VAN HELMSDIEPTE. DIE MAG JE NIET MEER GEBRUIKEN.

VOORBEELD: EEN SPELER HEEFT NET 2 JETONS GENOMEN. ZE KOMEN OVEREEN MET DE SYMBOLEN OP DE KAART VAN DE ORK! DEZE KAART IS NU GESPEELD!

DE EERSTE SPELER DIE DE 4 KAARTEN VOOR ZICH OMDRAAIT, WINT!

COMPONENTEN

DE KAARTEN VAN HET LEGER VAN SAURON – ELKE SPELER HEEFT EEN REEKS GEKLEURDE KAARTEN. JE KUNT ELKE KAART VERSLAAN DOOR JETONS TE VINDEN DIE OVEREENKOMEN MET DE SYMBOLEN OP DE KAART. JE MOET ALLE SYMBOLEN VINDEN OM EEN KAART TE VERSLAAN EN OM TE DRAAIEN!



JETONS MET DE WITTE HAND



GANDALF – KUN JE VOOR ELK SYMBOOL GEBRUIKEN.



GOOI NOG EEN KEER

THE LORD OF THE RINGS

HELM-SZURDOKI CSATA

TARTALOM

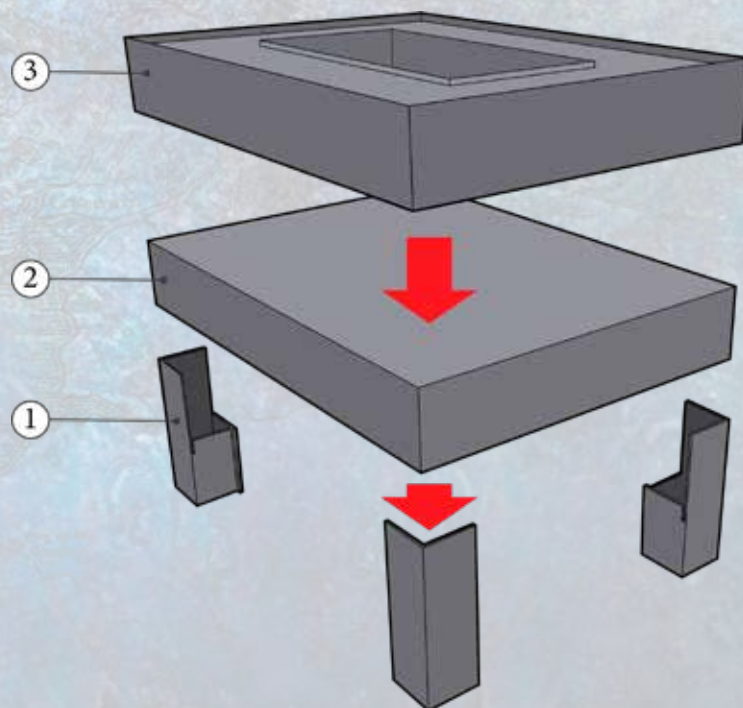
- JÁTÉKTÁBLA DOBOZ
- 4 KÁRTYATARTÓ
- 16 SZAURON-HADSEREG KÁRTYA
- 63 FEHÉR KÉZ ZSETON
- 4 KARAKTER ZSETONJAI
- 1 KOCKA

KÜRTVÁR ÖSSZEÁLLÍTÁSA

1. HAJTOGASD ÖSSZE A DOBOZ TARTÓ LÁBAKAT
2. ILLESZD A LÁBAKAT A DOBOZ BELSŐ NÉGY SARKÁHOZ
3. HELYEZD A DOBOZ ALAPOT A DOBOZ BELSŐ TETEJÉRE EZZEL FIXÁLVA A LÁBAKAT A HELYÜKÖN.

A JÁTÉK CÉLJA

LEGYÉL TE AZ ELSŐ JÁTÉKOS, AKI LEGYŐZI AZ ELŐTTE ÁLLÓ SZAURON-HADSEREGET, ÉS NYERNI FOGSZ! LÉPKEDJ A JÁTÉKTÁBLÁN, ÉS GYŰJTS ZSETONOKAT A KÜRTVÁR ALÓL, AMELYEK MEGEGYEZNEK A SZAURON-HADSEREG KÁRTYÁIVAL, ÍGY LEGYŐZÖD, ÉS FELFORDÍTHATOD A KÁRTYÁT.



ELŐKÉSZÍTÉS

- 1 HELYEZZÉTEK A KÜRTVÁRAT A JÁTEKTÉR KÖZEPÉRE.
- 2 KEVERJÉTEK MEG A FEHÉR KÉZ LAPOKAT, ÉS TEGYÉTEK ŐKET A KÜRTVÁR ALÁ ÚGY, HOGY A FEHÉR KÉZ IKON FELFELÉ NÉZZEN.
- 3 MINDEGYIK JÁTEKOS VESZ EGY BÁBUT ÉS EGY MELEGYEZŐ SZÍNŰ SZAURON-HADSEREG KÁRTYÁT. TEGYÉL 4 KÁRTYÁT FELFORDÍTVA MAGAD ELÉ, ÍGY LÁTHATOD A HADSEREGET.
- 4 TEDD A KOCKÁT A TÁBLA MELLÉ.

HA SOR KERÜL A JÁTEKOSRA:

AZ KEZD, AKI UTOLJÁRA LÁTTA VALAMELYIK GYŰRŰK URA FILMET.
DOBJ A KOCKÁVAL, ÉS LÉPJ A MEZŐKÖN.

MIRE LÉPTÉL?



FEHÉR KÉZ MEZŐ

HÚZZ EGY ZSETONT A KÜRTVÁR ALÓL. FORDÍTSD FEL A ZSETONT, HOGY LÁSD, AZ IKON MELEGYEZIK-E A SZAURON-HADSEREG KÁRTYÁKON LÉVŐVEL.

HA NEM
EGYEZIK,
TEDD VISSZA
KÜRTVÁR ALÁ.

HA EGYEZIK, A
ZSETONT TEDD A
KÁRTYÁRA.



HA GANDALF ZSETONT
FORDÍTASZ FEL, AZT
BÁRMELYIK IKONRA
RÁTEHETED.

HA DOBÓKOCKA
IKONT FORDÍTASZ
FEL, DOBJ ÚJRA.

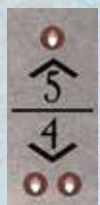
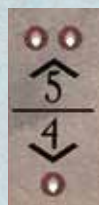


PÉLDA: A JÁTEKOS BEGYŰJTÖTT EGY ZSETONT. EZ EGYEZIK AZ ORK KÁRTYÁN LÉVŐ IKONNAL.
A ZSETONT TEDD A KÁRTYÁRA. EKKOR VAN VÉGE A TE KÖRÖDNEK.

KÁRTYAIKONOK – 3 KÜLÖNBÖZŐ TÍPUSÚ IKON GYŰJTHETŐ. KARD, SISAK ÉS PAJZS. EGYES KÁRTYÁKON TÖBB AZONOS SZIMBÓLUM IS VAN, AMI AZT JELENTI, HOGY A KÁRTYA LEGYŐZÉSÉHEZ UGYANANNYI IKONT KELL ÖSSZEGYŰJTENI. GANDALF EGY JOKER IKON, ÉS BÁRMELYIK SZIMBÓLUMHOZ FELHASZNÁLHATÓ.

FEHÉR KÉZ ESÉLY MEZŐ

DOBJ A KOCKÁVAL, ÉS NÉZD MEG, HÁNY ZSETONT VEHETSZ FEL EBBEN A KÖRBEN. A MEZŐ ALAPJÁN LÁTOD, HOGY 1 VAGY 2 FEHÉR KÉZ ZSETONT VEHETSZ FEL EBBEN A KÖRBEN. NÉZD MEG, HOGY A ZSETONOK MEGEGYEZNEK-E. HA NEM EGYEZNEK MEG, A NEM EGYEZŐT TEDD VISSZA A KÜRTVÁR ALÁ.



KÉT TÍPUSÚ FEHÉR KÉZ ESÉLY MEZŐ VAN.

MEZŐ 1 → HA 5-ÖT VAGY NAGYOBBAT DOBSZ, 2 ZSETONT KAPSZ, HA 4-ET VAGY KISEBBET, AKKOR 1 ZSETONT

MEZŐ 2 → HA 5-ÖT VAGY NAGYOBBAT DOBSZ, 1 ZSETONT KAPSZ, HA 4-ET VAGY KISEBBET, AKKOR 2 ZSETONT



FEHÉR KÉZ ZSETON VISSZAADÁSA

HA MÁR VAN, VISSZA KELL ADNOD EGY ZSETONT. VEGYÉL LE EGY ZSETONT A KÁRTYÁDRÓL, ÉS TEDD VISSZA A KÜRTVÁR ALÁ ÚGY, HOGY A FEHÉR KÉZ IKON FELFELE NÉZZEN.



ORK MEZŐ

A DOBÓKOCKÁVAL DOBJ EGY NAGYOBB SZÁMOT, MINT AMI AZ ORK MEZŐN VAN.

→ HA SIKERÜL NAGYOBBAT DOBNI, AZ SZUPER! NEM TÖRTÉNIK SEMMI, VÉGE A KÖRÖDNEK.

→ HA AKKORÁT VAGY KISEBBET DOBSZ, MINT AMI AZ ORK MEZŐN VAN, VESZTESZ, ÉS VISSZA KELL TENNED A ZSETONT A KÜRTVÁR ALÁ.



DOBÓKOCKA MEZŐ

DOBJ ÚJRA



KEZDŐ MEZŐ

ITT NEM TÖRTÉNIK SEMMI. EZ EGY BIZTONSÁGOS MEZŐ. EKKOR ÉR VÉGET A KÖRÖD.

HOGYAN KELL NYERNI?

GYŰJTSD ÖSSZE AZ ELŐTTED LÉVŐ SZAURON-HADSEREG KÁRTYÁN LÉVŐ IKONOKKAL MEGEGYEZŐ FEHÉR KÉZ ZSETONOKAT. MIUTÁN ÖSSZEPÁROSÍTOTTAD A KÁRTYÁN LÉVŐ ÖSSZES IKONT, FORDÍTSD FEL A KÁRTYÁT, ÉS A ZSETONOKAT TEDD A KÜRTVÁR KÖZEPÉBE. EZEK MÁR NEM VESZNEK RÉSZT A JÁTÉKBAN.

PÉLDA: A JÁTEKOS BEGYŰJTÖTT 2 ZSETONT. EZEK MEGEGYEZNEK AZ ORK KÁRTYÁN LÉVŐ IKONNAL. EKKOR A KÁRTYA KÉSZ.

AZ A JÁTEKOS NYER, AKI ELŐSZÖR FORDÍTJA FEL AZ ELŐTTE LÉVŐ MIND A 4 KÁRTYÁT.

TARTOZÉKOK

SZAURON-HADSEREG KÁRTYÁK – MINDEN JÁTEKOSNAK VAN EGY ADOTT SZÍNŰ KÁRTYACSOMAGJA. A KÁRTYÁK ÚGY GYŐZHETŐK LE, HOGY ÖSSZEGYŰJTITEK A KÁRTYÁN LÉVŐ IKONOKKAL MEGEGYEZŐ ZSETONOKAT. A KÁRTYA LEGYŐZÉSÉHEZ ÉS FELFORDÍTÁSÁHOZ AZ ÖSSZES IKONT BE KELL GYŰJTENI.



FEHÉR KÉZ ZSETONOK



GANDALF - BÁRMELYIK IKONRA RÁTEHETŐ.



DOBJ ÚJRA

THE LORD OF THE RINGS

BITWA O HELMOWY JAR

ZAWARTOŚĆ

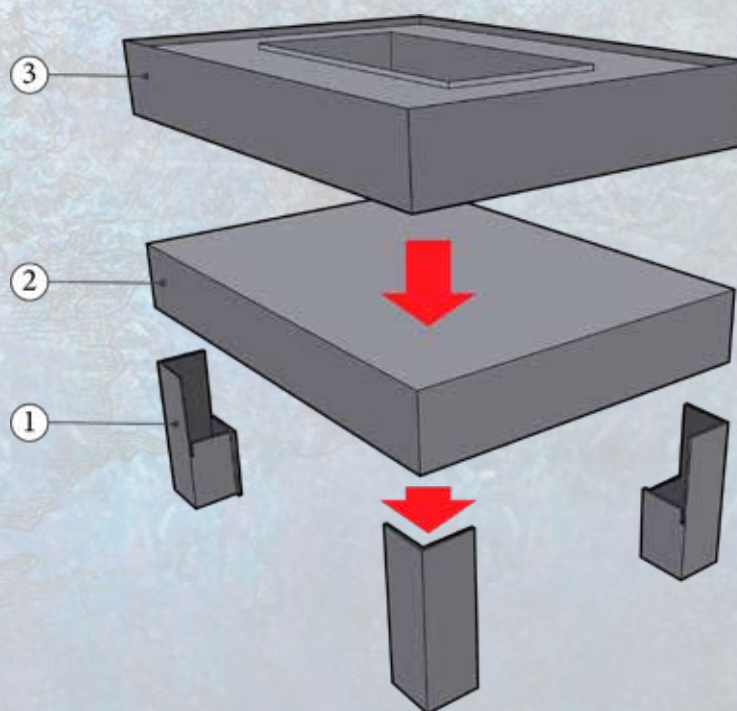
- PUDEŁKO Z PLANSZĄ
- 4 PODSTAWKI NA KARTY
- 16 KART ARMII SAURONA
- 63 ŻETONY BIAŁEJ RĘKI
- 4 ŻETONY POSTACI
- 1 KOSTKA.

CEL GRY

BĄDŹ PIERWSZYM GRACZEM, KTÓRY POKONA ARMIE ŚAURONA I WYGRA! PORUSZAJ SIĘ PO PLANSZY I ZBIERAJ SPOD HELMOWEGO JARU ŻETONY ODPOWIADAJĄCE SYMBOLOM NA KARTACH ARMII SAURONA, ABY MÓC JĄ POKONAĆ I ODWRÓCIĆ LOS.

PRZYGOTOWANIE PLANSZY Z HELMOWYM JAREM

1. ZŁÓŻ KARTONOWE NÓŻKI
2. WŁÓŻ NÓŻKI DO 4 NAROŻNIKIÓW POKRYWY PUDEŁKA.
3. UMIEŚCIĆ DNO PUDEŁKA NA GÓRZE POKRYWY PUDEŁKA BĘDZIE ONA PRZYTRZYMYWAŁA NOGI I ZABEZPIECZY JE PRZED PRZESÓWANIEM SIĘ.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 UMIEŚĆ HELMOWĄ GŁĘBIĘ POŚRODKU OBSZARU GRY.
- 2 WYMIESZAJ ŻETONY Z IKONĄ BIAŁEJ RĘKI I UMIEŚĆ JE GŁĘBOKO POD HELMOWĄ GŁĘBIĄ TAK ABY IKONA RĘKI BYŁA SKIEROWANA DO GÓRY.
- 3 KAŻDY GRACZ WYBIERA SVOJĄ POSTAĆ I ZABIERA KARTY ARMII SAURONA W PASUJĄCYM KOLORZE. WYŁÓŻ 4 KARTY Z TALII ARMII PRZED SOBĄ AWERSEM DO GÓRY, TAK ABYŚ MÓGŁ ZOBACZYĆ SVOJĄ ARMIE.
- 4 POŁÓŻ KOSTKĘ OBOK PLANSZY.

PODCZAS TWOJEJ TURY

NIECH ROZPOCZNIE GRĘ TEN, KTO NIEDAWNO OBEJRZAŁ JAKIKOLWIEK FILM Z SERII WŁADCY PIERŚCIENI. RZUĆ KOSTKĄ I PRZESUŃ SIĘ POSTACIĄ O TYLE PÓŁ, ILE WYPADŁO NA KOSTCE!

NA CZYM WYLĄDOWAŁEŚ?



POLE BIAŁEJ RĘKI

WEŹ ŻETON SPOD HELMOWEGO JARU. ODWRÓĆ ŻETON, ABY SPRAWDZIĆ, CZY IKONA PASUJE DO TEJ, KTÓREJ POTRZEBUJESZ I ZNAJDUJE SIĘ NA KARTACH ARMII SAURONA.

JEŚLI NIE PASUJE,
ZWRÓĆ ŻETON Z
POWROTEM POD
HELMOWY JAR.

JEŚLI PASUJE, UMIEŚĆ
ŻETON NA KARCIE.
(ZOBACZ ILUSTRACJĘ)



JEŚLI ODWRÓCISZ ŻETON
GANDALFA, MOŻESZ GO
UMIEŚCIĆ NA DOWOLNEJ
IKONIE.

JEŚLI PONOWNIE
ODWRÓCISZ ŻETON
Z KOSTKĄ, RZUĆ
PONOWNIE.

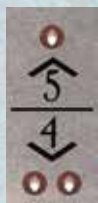
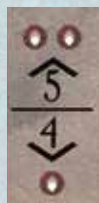


PRZYKŁAD: GRACZ WŁAŚNIE ZEBRAŁ ŻETON. PASUJE DO JEDNEJ Z IKON NA KARCIE ORKA! UMIEŚĆ TEN ŻETON NA KARCIE. TWOJA TURA SIĘ SKOŃCZYŁA.

IKONY KART – ISTNIEJĄ 3 RÓŻNE RODZAJE IKON DO ZEBRANIA. MIECZ, HEŁM I TARCZA. NIEKTÓRE KARTY MAJĄ WIELE SYMBOLI KAŻDEGO Z NICH, CO OZNACZA, ŻE MUSISZ ZEBRAĆ TAKĄ SAMĄ LICZBĘ ŻETONÓW Z TYMI SYMBOLAMI, ABY POKONAĆ PRZECIWNIKA. GANDALF JEST DZIKĄ IKONĄ, KTÓRA MOŻE CI W TYM POMÓC I STAĆ SIĘ DOWOLNYM SYMBOLEM.

POLE SZANSY BIAŁEJ RĘKI

RZUĆ KOSTKĄ I ZOBACZ, ILE ŻETONÓW MOŻESZ ZEBRAĆ W TEJ TURZE! SPRAWDŹ POLA, ABY ZOBACZYĆ, CZY W TEJ TURZE ZEBRAŁEŚ 1, CZY 2 ŻETONY Z SYMBOLEM BIAŁEJ RĘKI. ŻETONY PASUJĄ? JEŚLI NIE, ZWRÓĆ WSZYSTKIE NIEDOPASOWANE DO KART ŻETONY Z POWROTEM POD HELMOWY JAR.



ISTNIEJĄ DWA RODZAJE PÓL SZANSY BIAŁEJ RĘKI:

POLE 1 → WYRZUĆ 5 LUB WIĘCEJ OCZEK, ABY ZABRAĆ 2 ŻETONY
ALBO WYRZUĆ 4 LUB MNIEJ OCZEK, ABY ZABRAĆ 1 ŻETON;

POLE 2 → WYRZUĆ 5 LUB WIĘCEJ OCZEK, ABY ZABRAĆ 1 ŻETON
ALBO WYRZUĆ 4 LUB MNIEJ OCZEK, ABY ZABRAĆ 2 ŻETONY.



ZWROT ŻETONU BIAŁEJ RĘKI

ZWRÓĆ ŻETON, JEŚLI JAKIŚ ZEBRAŁEŚ. WEŹ ŻETON ZE SWOJEJ KARTY I UMIEŚĆ GO Z POWROTEM POD HELMOWYM JAREM, SYMBOLEM BIAŁEJ RĘKI DO GÓRY.



POLE ORKÓW

RZUĆ KOSTKĄ I UZYSKAJ WYŻSZĄ LICZBĘ OCZEK NIŻ TA, KTÓRA JEST POKAZANA NA POLU ORKÓW.

→ JEŚLI WYRZUCISZ WYŻSZĄ LICZBĘ OCZEK, ŚWIETNIE! NIC SIĘ NIE DZIEJE, TWOJA TURA SIĘ KOŃCZY.

→ JEŚLI WYRZUCISZ TAKĄ SAMĄ LUB NIŻSZĄ LICZBĘ OCZEK NIŻ LICZBA POKAZANA NA POLU ORKÓW, TRACISZ 1 ŻETON I MUSISZ GO ZWRÓCIĆ Z POWROTEM POD HELMOWY JAR!



POLE Z KOSTKĄ
DODATKOWY RZUT
KOSTKĄ.



POLE STARTOWE

TU NIC SIĘ NIE DZIEJE! TO BEZPIECZNA PRZYSTAŃ. TWOJA TURA SIĘ KOŃCZY.

JAK WYGRAĆ?

ZBIERZ ŻETONY BIAŁEJ RĘKI, KTÓRE PASUJĄ DO SYMBOLI NA LEŻĄCYCH PRZED TOBĄ KARTACH ARMII SAURONA. PO DOPASOWANIU WSZYSTKICH SYMBOLI NA KARCIE ODWRÓĆ JĄ I UMIEŚĆ ŻETONY W ŚRODKU HELMOWEGO JARU. TERAZ SĄ POZA GRĄ.

PRZYKŁAD: GRACZ WŁAŚNIE ZEBRAŁ DWA ŻETONY. PASUJĄ DO SYMBOLI NA KARCIE ORKA! TA KARTA JEST JUŻ KOMPLETNA!

PIERWSZY GRACZ, KTÓRY ODWRÓCI WSZYSTKIE CZTERY KOMPLETNE KARTY PRZED SOBĄ, WYGRYWA!

OPIS CZĘŚCI GRY

KARTY ARMII SAURONA – KAŻDY GRACZ MA ZESTAW KART W INNYM KOLORZE ODPOWIEDAJĄCYM KOLOROM POSTACI. KAŻDĄ KARTĘ POKONUJE SIĘ, ZBIERAJĄC ŻETONY PASUJĄCE DO SYMBOLI NA KARCIE. WSZYSTKIE SYMBOLE MUSZĄ ZOSTAĆ SKOMPLETOWANE, ABY POKONAĆ KARTĘ I MÓC JĄ ODWRÓCIĆ!



ŻETONY BIAŁEJ RĘKI



GANDALF – ZASTĘPUJE DOWOLNY SYMBOL NA ŻETONIE.



RZUĆ KOSTKĄ PONOWNIE.



THE
**LORD
OF THE
RINGS**



NEW LINE CINEMA
A WARNERMEDIA Company

© 2023 New Line Productions, Inc. All rights reserved.

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, The Lord of the Rings: The Two Towers, The Lord of the Rings: The Return of the King and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to New Line Productions, Inc. (s23)