

THE LORD OF THE RINGS DUEL FOR MIDDLE-EARTH™



ดูวิดีโอ
กฎการเล่น!

คุณ sẽเลือกเดินทางผจญภัยไปกับเหล่าคณะพันธมิตรแห่งแหวน เพื่อปกป้องผู้คนและทำลายแหวน?
หรือเลือกสวมบทบาทเป็นเซารอน ไล่ล่าโฟโดและแซม พร้อมกับเคลื่อนกองทัพอันยิ่งใหญ่
ไปยังประตูเมืองของผู้กล้าที่ตั้งตนเป็นอริ? ชะตากรรมของมิดเดิลเอิร์ธอยู่ในกำมือของพวกเขา!

ภาพรวมและเป้าหมายของเกม

เกมนี้จะประกอบด้วยการเล่นทั้งหมด 3 บท
ในเทิร์นของผู้เล่น ผู้เล่นสามารถเลือกเพิ่มพูนทักษะ, รวบรวมทรัพยากรสมบัติ, ขยายอำนาจให้ทัwmิดเดิลเอิร์ธ, มองหาพันธมิตรจากเผ่าต่างๆ
หรือทำการกิจแห่งแหวน

ผู้เล่นจะได้รับชัยชนะในทันที เมื่อสามารถทำ 1 ใน 3 เชื้อไขต่อไปนี้สำเร็จ:

- ★ ทำภารกิจแห่งแหวนได้สำเร็จ
- ★ รวบรวมการสนับสนุนจาก 6 เผ่าพันธมิตรได้สำเร็จ
- ★ พิชิตมิดเดิลเอิร์ธได้สำเร็จ

อุปกรณ์ในเกม

การ์ดบทที่ 1-3



×69 ใบ

ไอส์แลนด์มาร์ก



×7 แผ่น

กระดานเกม



×1 แผ่น

แถบภารกิจแห่งแหวน



4 ชั้น

เหรียญ



×30 เหรียญ

โทเคนเผ่าพันธมิตร



×18 ชั้น (เผ่าละ 3 ชั้น)

กองทัพและป้อมปราการ
ฝ่ายพันธมิตรแห่งแหวน



×15 ชั้น

×7 ชั้น

กองทัพและป้อมปราการ
ฝ่ายเซารอน



×15 ชั้น

×7 ชั้น

แผ่นสรุปกติกา



1 แผ่น

คู่มือการเล่น



1 เล่ม



สัญลักษณ์สำหรับผู้เล่นตาบอดสี

สำหรับผู้เล่นที่ตาบอดสี สีของการ์ดแต่ละใบในเกมนี้จะถูกแทนด้วยสัญลักษณ์พิเศษดังนี้:

- ◆ สีเทา
- สีเหลือง
- สีน้ำเงิน
- ▲ สีเขียว
- ✕ สีแดง
- ★ สีม่วง



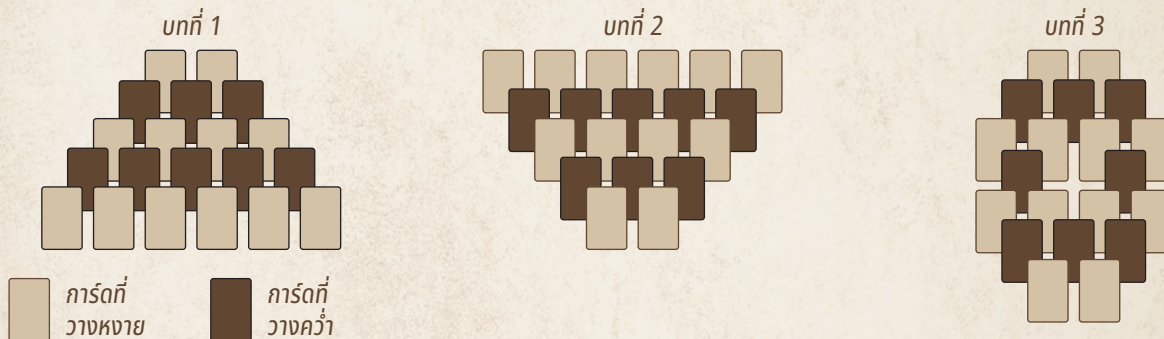
ការត្រៀមមហោស



- 1 ทำการสุ่มหรือเลือกฝ่ายในเกม โดยฝ่ายหนึ่งจะได้เล่นเป็นคณะพันธมิตรแห่งแหวน และอีกฝ่ายหนึ่งจะได้เล่นเป็นเซารอน จากนั้นแจกกองทัพอและป้อมปราการที่ตรงกับฝ่ายที่เลือกให้กับผู้เล่นแต่ละคน
- 2 วางกระดานเกมไว้ระหว่างผู้เล่นทั้ง 2 คน โดยวางไว้ใกล้กับพื้นที่การเล่นส่วนกลาง
- 3 วางกองทัพของคณะพันธมิตรแห่งแหวน 2 หน่วยลงในอาร์นอร์ (Arnor) และวางกองทัพอของเซารอน 2 หน่วยลงในมอร์ดอร์ (Mordor)
- 4 ประกอบแถบภารกิจแห่งแหวน ดังรูปที่แสดงอยู่ด้านขวา และวางไว้บริเวณด้านล่างของกระดานเกม
- 5 ผู้เล่นฝ่ายคณะพันธมิตรแห่งแหวนจะได้รับ 3 เหรียญ และผู้เล่นฝ่ายเซารอนจะได้รับ 2 เหรียญ เหรียญที่เหลือจะนำมาเป็นเหรียญกองกลาง
- 6 นำโทเคนเผ่าพันธมิตรทั้งหมดวางคว่ำลง แบ่งและสับแยกกันตามสัญลักษณ์เผ่า และวางไว้ในช่องว่างด้านบนบนของกระดานเกม
- 7 สับไทล์แลนด์มาร์กทั้งหมดและเปิดหงายไว้ข้างกระดานเกม 3 แผ่น ไทล์ที่เหลือให้วางไว้เป็นกองด้านข้างกระดานเกม
- 8 แบ่งการ์ดทั้งหมดออกจากกันตามสัญลักษณ์ด้านหลัง บวกที่ P (1), R (2) และ A (3) และสับการ์ดแต่ละกองแยกกัน

การเตรียมเกมในแต่ละบท

ก่อนทำการเริ่มเล่นในแต่ละบท (บท 1, 2 และ 3) ให้วางการ์ดในบทนั้นๆ ตามแผนภาพที่แสดงไว้ด้านล่างนี้บริเวณพื้นที่การเล่นส่วนกลาง (หรือสามารถดูได้ที่ด้านข้างกล่อง) โดยให้ระวางลำดับและด้านของการ์ดที่วางลงไป เพราะการ์ดบางใบจะต้องวางหงายและการ์ดบางใบจะต้องวางคว่ำ การ์ดที่เหลือ 3 ใบของแต่ละบทให้วางคว่ำหน้าลงในกองทิ้ง



ภาพรวมในแต่ละเทิร์น

ผู้เล่นฝ่ายเซารอนจะเริ่มเล่นก่อน และจะสลับเทิร์นกันเล่นจนกว่าจะจบเกม ในเทิร์นของผู้เล่น ผู้เล่นจะสามารถเลือกได้ว่าจะหยิบการ์ด 1 ใบ หรือ หยิบไกล์แลนด์มาร์ก 1 แผ่น

A. หยิบการ์ด 1 ใบ

ผู้เล่นหยิบการ์ดที่สามารถหยิบได้จากพื้นที่การเล่นส่วนกลาง โดยการ์ดที่สามารถหยิบได้คือการ์ดที่ไม่มีการ์ดใบอื่นวางปิดทับส่วนใดส่วนหนึ่งอยู่ จากนั้นเลือกเล่นการ์ดที่หยิบมาไว้หน้าตนเอง หรือ ทิ้งการ์ดที่หยิบมาลงกองทิ้ง



เล่นการ์ดที่หยิบมาไว้หน้าตนเอง

จ่ายค่าเล่นการ์ด (ดูต่อหน้า 4) หลังจากนั้นให้วางการ์ดไว้บนพื้นที่การเล่นด้านหน้าตนเอง และผู้เล่นจะได้รับผลจากความสามารถของการ์ดใบนั้นในทันที (ดูต่อหน้า 5)

หมายเหตุ: แนะนำให้ผู้เล่นวางการ์ดสีเดียวกันซ้อนทับไว้ด้านหน้าตนเอง โดยวางให้มองเห็นความสามารถของการ์ดแต่ละใบได้

ทิ้งการ์ดที่หยิบมาลงกองทิ้ง

ทิ้งการ์ดลงกองทิ้งแบบคว่ำ และรับเหรียญตามบทที่กำลังเล่นอยู่ในขณะนั้น:

- ★ บทที่ 1: 1 เหรียญ
- ★ บทที่ 2: 2 เหรียญ
- ★ บทที่ 3: 3 เหรียญ

หรือ

เมื่อจบเทิร์น ให้หงายการ์ดบนกระดานที่ไม่มีการ์ดใบอื่นทับอยู่ให้เป็นการ์ดที่สามารถหยิบได้

B. หยิบไกล์แลนด์มาร์ก 1 แผ่น

เลือกไกล์ 1 แผ่นที่หงายอยู่ ทำการจ่ายค่าเล่นไกล์ (ดูต่อหน้า 4) และนำไกล์แผ่นนั้นมาไว้บนพื้นที่การเล่นด้านหน้าตนเอง หลังจากนั้น ให้ผู้เล่นวางป้อมปราการของผู้เล่น ลงในพื้นที่ที่มีสัญลักษณ์ตรงกันลงบนกระดานเกม และจะได้รับความสามารถทันที (ดูต่อที่แผ่นสรุปกติกา) เมื่อจบเทิร์นของผู้เล่น จะไม่สามารถเปิดแผ่นไกล์เพิ่มได้อีก

การจบบท

แต่ละบทจะจบลงเมื่อการ์ดใบสุดท้ายของบทนั้นถูกหยิบไป

จากนั้นให้ผู้เล่นทำการจัดเตรียมการ์ดบทถัดไปตามแผนภาพที่แสดงไว้ของแต่ละบท และเปิดไกล์แลนด์มาร์กเดิมให้ครบ 3 แผ่นหากสามารถทำได้ จากนั้นดำเนินเกมต่อตามปกติ

หมายเหตุ: ในเกมนี้ผู้เล่นจะผลัดกันเล่นคนละเทิร์น ดังนั้นผู้เล่นที่เป็นคนจบบทก่อนหน้าจะ จะไม่ได้เล่นเป็นคนต่อไปโดยเด็ดขาด ยกเว้นแต่ถ้าผู้เล่นคนนั้นจะใช้ความสามารถประเภท “เล่นอีก 1 เทิร์น” (ดูต่อที่ใบสรุปกติกา)

► เหรียญ

การ์ดบางใบจะมีค่าเล่นการ์ดเป็นเหรียญที่ผู้เล่นจะต้องจ่ายคืนกองกลาง เพื่อเล่นการ์ดใบนั้น



► ทักษะ

สำหรับไถ่และการ์ดส่วนใหญ่ในเกมนี้ ผู้เล่นจำเป็นต้องมีทักษะในพื้นที่การเล่นของตนเองให้เพียงพอ เพื่อเล่นการ์ดหรือไถ่นั้นๆ (ดูหน้า 5)

หากผู้เล่นไม่มีทักษะที่เพียงพอ ผู้เล่นจะต้องจ่าย 1 เหรียญ ต่อ 1 ทักษะที่ขาดไปคืนไปยังกองกลาง



หมายเหตุ:

- ผู้เล่นสามารถจ่ายเหรียญแทนทักษะที่ขาดไปที่เหรียญก็ได้ในเทิร์นของตนเอง
- หากการ์ดใบนั้นไม่มีค่าเล่นการ์ด หมายความว่าผู้เล่นสามารถเล่นการ์ดนั้นโดยไม่มีค่าใช้จ่าย



ไถ่แลนดั้มาร์กจะมีค่าเล่นไถ่ที่ต้องจ่ายเหรียญเพิ่มขึ้นตามจำนวนป้อมปราการที่ผู้เล่นเป็นเจ้าของบนกระดานเกม
ดังนั้น ค่าเล่นไถ่ของไถ่แลนดั้มาร์กแผ่นแรกจะมีค่า 0 เหรียญเสมอ



► การพัฒนาต่อยอด

ตั้งแต่บทที่ 2 เป็นต้นไป การ์ดบางใบจะสามารถเล่นได้ฟรีจากสัญลักษณ์ต่อยอด

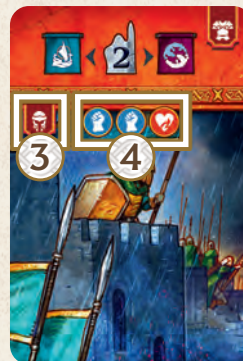
โดยหากผู้เล่นมีการ์ดที่มีสัญลักษณ์ที่ตรงกันบริเวณมุมขวาบนของการ์ด อยู่บนพื้นที่การเล่นของตนเอง ผู้เล่นจะสามารถเล่นการ์ดใบนั้นได้ฟรี โดยไม่ต้องมีทักษะหรือจ่ายเหรียญเพิ่มแต่อย่างใด

หมายเหตุ: หากผู้เล่นไม่มีสัญลักษณ์ต่อยอดที่ตรงกับการ์ดใบนั้น ผู้เล่นยังคงสามารถจ่ายทักษะ และ/หรือ เหรียญตามที่การ์ดใบนั้นต้องการตามปกติได้

ตัวอย่าง:



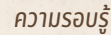
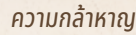
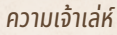
ในบทที่ 1 ผู้เล่นจะสามารถเล่นการ์ดใบนี้ได้ฟรี ①
โดยนอกจากจะได้รับความสามารถของการ์ดแล้ว (ดูหน้า 5) ยังได้รับสัญลักษณ์ต่อยอดอีกด้วย ②



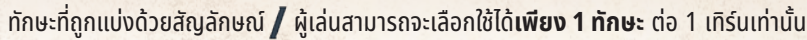
ในบทที่ 2 ผู้เล่นจะสามารถเล่นการ์ดใบนี้ได้ฟรี เนื่องจากผู้เล่นครอบครองการ์ดที่มีสัญลักษณ์ต่อยอดที่ตรงกัน ③
หากผู้เล่นไม่มีสัญลักษณ์นี้ ผู้เล่นจะต้องมีทักษะตามที่การ์ดต้องการให้ครบ (หรือจ่าย 1 เหรียญต่อทักษะที่ขาดไป) ④

ความสามารถของการ์ดและไทม์

การ์ดสีเทา ♦ ให้ทักษะต่างๆ กับผู้เล่น เพื่อนำไปใช้จ่ายค่าเล่นการ์ดหรือไคล์อื่นๆ ผู้เล่นจะได้รับ **1 ทักษะต่อ 1 สัญลักษณ์** ที่แสดงอยู่ โดยแต่ละสัญลักษณ์จะสามารถใช้ได้เพียง **1 ครั้งต่อเทิร์น** เท่านั้น



ความเป็นผู้นำ



การ์ดสีเหลือง 🟡 ให้เหรียญกับผู้เล่นในทันที เพื่อนำไปจ่ายค่าเล่นการ์ดหรือไทล์อื่นๆ

2 หยิบเหรียญจากกองกลาง ตามจำนวนตัวเลขที่แสดงอยู่บนสัญลักษณ์

การ์ดสีฟ้า ให้ผู้เล่นทำการเดินตัวละครไปบนเส้นทางของภารกิจแห่งแคว้น

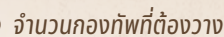
 เดินตัวละครของผู้เล่นบนเส้นทางของการกิจแห่งแควน 1 ช่อง ต่อ 1 สัญลักษณ์แควน

การ์ดสีเขียว แสดงถึงตัวแทนของเผ่าต่างๆ ที่อาศัยอยู่ในมิดเกิลเอิร์ธ ซึ่งผู้เล่นสามารถขอรับการสนับสนุนและเป็นพันธมิตรด้วยได้



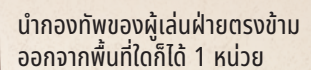
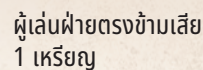
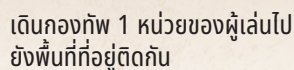
พร้อม

การ์ดสีแดง ✖ ทำให้สามารถส่งกองทัพไปยังพื้นที่ในมิดเดิลเอิร์ธได้ทันที (ดูต่อหน้า 7) โดยเลือกส่งกองทัพไปยัง **1 ใน 2** พื้นที่ตามรูปธงที่แสดงไว้ และจะต้องส่งกองทัพ**ทั้งหมดตามจำนวนตัวเลข**ที่แสดงอยู่บนสัญลักษณ์ไปยังพื้นที่ที่เลือกไว้



• ตัวเลือกของพื้นที่ที่สามารถวางได้

การ์ดสีม่วง 🌟 (การ์ดสีนี้มีในบทที่ 3 เท่านั้น) โดยจะทำให้ผู้เล่นสามารถใช้ความสามารถพิเศษต่างๆ ได้ทันที



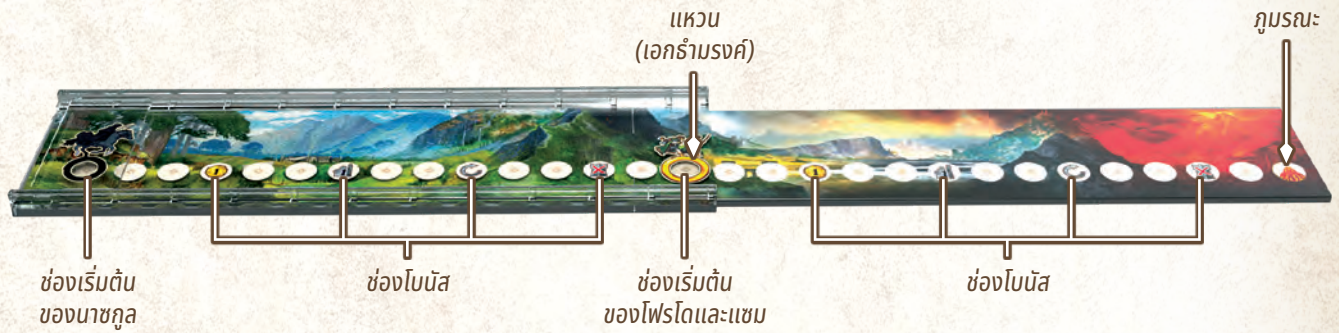
นำกองทัพของผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม
ออกจากพื้นที่ใดก็ได้ 1 หน่วย

โกล์แลนด์มาร์ก ทำให้ผู้เล่นสามารถวางป้อมปราการไปยังพื้นที่ต่างๆ บนมิดเดิลเอิร์ธได้ทันที (ดูต่อหน้า 7) และยังได้รับความสามารถพิเศษของโกล์แลนด์มาร์กที่แตกต่างกันแต่ละแผ่นด้วย (ดูต่อที่แผ่นสรุปกติกา)



พื้นที่ที่ผู้เล่นสามารถวางป้อมปราการได้

ภารกิจแห่งแหวน



เมื่อผู้เล่นเดินหน้าบนเส้นทางของภารกิจแห่งแหวน ให้ผู้เล่นเดินตัวละครของผู้เล่น (ไฟโรโดและแซมสำหรับฝ่ายคณะพันธมิตรแห่งแหวน หรือนาซกูลสำหรับฝ่ายเซารอน) ไปตามเส้นทางที่ละช่อง

เมื่อผู้เล่น **เดินถึง หรือ เดินผ่าน** ช่องโบนัสต่างๆ ผู้เล่นจะได้รับความสามารถเหล่านั้นในทันที (ดูต่อที่แผ่นสรุปกติกา)

หมายเหตุ: ชิ้นส่วนที่แทนตัวนาซกูลจะวางอยู่บนชิ้นส่วนที่แทนตัวไฟโรโดกับแซมเสมอ ดังนั้นเมื่อไฟโรโดและแซมเคลื่อนที่ นาซกูลก็จะเคลื่อนที่ไปด้วยเช่นกัน ในอีกความหมายคือระยะห่างระหว่างตัวละครจะมีเพียงแต่จะลดลงเท่านั้น ไม่มีทางเพิ่มขึ้นได้



ตัวอย่าง: เมื่อผู้เล่นฝ่ายคณะพันธมิตรเล่นการ์ดสีฟ้าที่มีสัญลักษณ์แหวน 2 สัญลักษณ์ ① ทำให้ผู้เล่นเดินไฟโรโดและแซมได้ 2 ช่อง ② ซึ่งเป็นการเคลื่อนที่ผ่านช่องโบนัส ③ จึงทำให้ผู้เล่นได้รับความสามารถนั้นทันที (ในที่นี้คือได้รับ 1 เหรียญจากกองกลาง)

เผ่าพันธมิตร

ในระหว่างเกม ผู้เล่นสามารถสร้างพันธมิตรและรับการสนับสนุนจากเผ่าต่างๆ ในมิดเดิลเอิร์ธได้ โดยผู้เล่นจะต้องเล่นการ์ดสีเขียวที่มีสัญลักษณ์เผ่าที่เหมือนกัน หรือแตกต่างกันออกไปดังนี้:

เก็บสัญลักษณ์เผ่าเหมือนกัน 2 สัญลักษณ์

เมื่อผู้เล่นมีสัญลักษณ์เผ่าเหมือนกัน 2 สัญลักษณ์ ให้จั่วโทเคนเผ่าพันธมิตรที่ตรงกับเผ่านั้น 2 ชิ้นและ**หงายให้เห็น** เลือก 1 ชิ้น โดยนำมาวางไว้บนพื้นที่การเล่นของผู้เล่น และผู้เล่นจะได้รับผลของความสามารถทันที (ดูต่อที่แผ่นสรุปกติกา) หลังจากนั้นให้วางโทเคนพันธมิตรที่ไม่ถูกเลือกกลับไปไว้ด้านบนสุดของกองที่หยิบมา

หรือ

เก็บสัญลักษณ์เผ่าต่างกัน 3 สัญลักษณ์

ใช้ได้ 1 ครั้งต่อเกมเท่านั้น เมื่อผู้เล่นมีสัญลักษณ์เผ่าต่างกัน 3 สัญลักษณ์ ให้จั่วโทเคนพันธมิตรที่ตรงกับทั้ง 3 เผ่านั้นจำนวนเผ่าละ 1 ชิ้น และ**หงายให้เห็น** เลือก 1 ชิ้น โดยนำมาวางไว้บนพื้นที่การเล่นของผู้เล่น และผู้เล่นจะได้รับผลของความสามารถทันที (ดูต่อที่แผ่นสรุปกติกา) หลังจากนั้นให้วางโทเคนพันธมิตรที่ไม่ถูกเลือกกลับไปไว้ด้านบนสุดของกองที่หยิบมา

หมายเหตุ:

- สัญลักษณ์เผ่า 1 ชิ้นสามารถใช้นับได้ทั้งกับ 2 กรณิ (เหมือนกัน 2 สัญลักษณ์ และต่างกัน 3 สัญลักษณ์)
- การหงายโทเคนเผ่าจะต้องแสดงให้ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายเห็น โดยไม่มีการปกปิดหรือซ่อนข้อมูล



เมื่อผู้เล่นทำการวางหรือเดินกองทัพ จะมี 2 เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น:

- ★ หากไม่มีกองทัพของฝ่ายตรงข้ามอยู่ในพื้นที่เดียวกัน: จะไม่มีอะไรเกิดขึ้น
- ★ หากมีกองทัพของฝ่ายตรงข้ามอยู่ในพื้นที่เดียวกัน: จะเกิดสงครามขึ้น ให้ผู้เล่นทั้ง 2 คนนำกองทัพของตนเองออกจากพื้นที่นั้นละ 1 หน่วย กลับมาไว้บริเวณด้านหน้าของผู้เล่น โดยทำงานกว่าจะมีผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งไม่เหลือกองทัพอยู่บนพื้นที่นั้นๆ อีก

หมายเหตุ: ป้อมปราการของผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะไม่ทำให้เกิดการสงคราม โดยผู้เล่นยังสามารถนำกองทัพวางลงในพื้นที่นั้นได้ ดังนั้นจึงเป็นไปได้ที่กองทัพของผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายจะอยู่ในพื้นที่เดียวกันได้

หากผู้เล่นสามารถเดินทัพได้หลายครั้ง ผู้เล่นจะสามารถเลือกเดินกองทัพเดิมได้ หรือจะสามารถแบ่งการเดินออกเป็นหลายทัพก็ได้เช่นกัน ในการเดินแต่ละครั้งให้เดินกองทัพไปยังพื้นที่ที่อยู่ติดกัน (ที่มีจุดเชื่อมต่ออยู่) โดยผู้เล่นจะต้องทำการเดินแต่ละครั้งให้ครบ และหากเกิดสงครามขึ้นให้ทำตามขั้นตอนทั้งหมดตามลำดับทุกครั้งจนครบ



ตัวอย่าง: ผู้เล่นเล่นการ์ดสีม่วงซึ่งจะได้เดิน 3 ครั้ง ① โดยครั้งแรกผู้เล่นเดินทัพจาก เอ็นด์วอร์ (Enderwaith) ไปยัง โรฮัน (Rohan) ② ที่ซึ่งมีกองทัพของผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามอยู่และเกิดการสงครามขึ้น โดยผู้เล่นทั้งสองฝ่ายทำการนำกองทัพของตนเองออก หลังจากนั้นจึงทำการเดินครั้งที่ 2 และครั้งที่ 3 โดยการส่งกองทัพจาก เอ็นด์วอร์ (Enderwaith) ไปยัง มอร์ดอร์ (Mordor) ผ่านทาง โรฮัน (Rohan) ③

การจบเกม

เกมนี้มีวิธีที่ได้รับชัยชนะทันที 3 เชื่อนไขดังนี้:

ภารกิจแห่งแหวน

สำหรับคณะพันธมิตรแห่งแหวน: หากโฟรโดและแซมไปถึงภูมรณะ พวกเขาจะทำลายแหวน และจะได้รับชัยชนะทันที

สำหรับชาวฮอบบิท: หากนาซกูลจับโฟรโดและแซมได้ พวกเขาจะแย่งชิงแหวน และจะได้รับชัยชนะในทันที

รวบรวมการสนับสนุนจากเผ่าพันธมิตร

หากผู้เล่นสามารถรวบรวมสัญลักษณ์เผ่าได้ถึง 6 สัญลักษณ์ที่ไม่ซ้ำกันจากการ์ดสีเขียวได้ จะถือว่าผู้เล่นรวบรวมการสนับสนุนจากทั้ง 6 เผ่าในมิดเดิลเอิร์ธได้สำเร็จ และจะได้รับชัยชนะทันที

หมายเหตุ: สัญลักษณ์นกอินทรีที่อยู่บนโทเคนเผ่าพันธมิตร จะนับเป็น 1 สัญลักษณ์ที่ไม่ซ้ำกัน ซึ่งผู้เล่นสามารถใช้สัญลักษณ์นี้เพื่อรับชัยชนะจากเงื่อนไขได้

พิชิตมิดเดิลเอิร์ธ

หากผู้เล่นมีกองทัพและป้อมปราการครบทั้ง 7 พื้นที่ จะถือว่าผู้เล่นพิชิตมิดเดิลเอิร์ธได้สำเร็จ และจะได้รับชัยชนะทันที

หากไม่มีผู้เล่นที่สามารถชนะได้ด้วยเงื่อนไขจาก 3 เชื่อนไขนี้ ในช่วงจบบทที่ 3 ผู้เล่นที่มีกองทัพและป้อมปราการอยู่บนพื้นที่มากกว่า จะเป็นผู้ชนะเกม แต่หากมีเท่ากันให้ถือว่าชนะร่วมกัน



CREDITS

Designers: **Antoine Bauza & Bruno Cathala** • Illustrator: **Vincent Dutrait**

Credits and special thanks: www.rprod.com/en/duel-for-middle-earth/credits

© MIDDLE-EARTH ENTERPRISES, LLC. ALL RIGHTS RESERVED.

© REPOS PRODUCTION 2024. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium • www.rprod.com

ตัวละคร เหตุการณ์ สิ่งของ และสถานที่ต่างๆ ในเกม ลอร์ด ออฟ เดอะ ริงส์: มหาสงครามชิงพิภพ เป็นเครื่องหมายการค้าของ Middle-earth Enterprises, LLC โดยนำมาใช้ภายใต้การอนุญาตของ Asmodee North America, Inc. และ Repos Production. เท่านั้น

Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.

This material may only be used for private entertainment.

