



The
LORD
of the
RINGS™

Šešėliai virš Viduržemės™

1–4 žaidėjams nuo 10 metų

Pagal Dž. R. R. Tolmino kūrybą

DĖMESIO! Prieš pradėdami žaidimą **dar nežiūrėkite** į žaidimo komponentus (kortas, mįslių knygą ir pan.)! **Pirmiausia visi kartu garsiai** perskaitykite šią taisyklių knygėlę ir atidžiai sekite visus jos nurodymus.

Apie ką yra šis žaidimas?

Mordoro žemėje, kurioje tyko šešėliai, auga didžiulė grėsmė. Girdėti tylūs šnabždesiai, kad sugrįžo Tamsos valdovas Sauronas, ketinantis visoje Viduržemėje paskleisti baimę ir destruktiją.

Tačiau vilties dar yra. Hobito Frodo Beginso rankose yra milžiniškos galios artefaktas – Visagalis Žiedas, kurį kadaise nukalė pats Sauronas. Burtininko Gendolfo nurodymu Frodas ir jo bendražygiai išsiruošė į žygį, kad sunaikintų Visagalį Žiedą ir visiems laikams sustabdytų Saurono jėgą. Kelionė bus pavojinga ir šiai bendražygių brolijai prireiks pagalbos... Jūsų pagalbos!

Gendolfo vedami Jūs taip pat keliausite po Viduržemę. Burtininkas turės jums labai skubių užduočių. Greitai ir sėkmingai jas atlikę laimėsite Frodui taip reikalingo laiko įvykdyti šią sudėtingą misiją. Paskubėkite! Šešėliai ilgėja, o laiko lieka vis mažiau.

SVARBU: prieš pradėdami žaidimą **atidžiai neapžiūrinėkite jokių žaidimo komponentų!** Palaukite, kol žaidimo instrukcijoje jums bus nurodyta tai padaryti.

Žaidimo rinkinys

87 kortos

30 pagalbos kortų

30 atsakymų kortų

27 mįslių kortos

1 mįslių knyga

1 šifro diskas

26 keisti daiktai

(9 Juodieji Raiteliai,

1 durys, 7 nuolaužos,

8 kalnai,

1 permatomas daiktas)

1 keistas

pergamentas



Papildomi žaidimo reikmenys

Be žaidimo dėžutėje esančių komponentų jums taip pat reikės rašymo priemonių (geriausia – **tušinuko** ir **pieštuko**), bent vieno žirklių ir **popieriaus lapo** užrašams. Dar jums reikės **laikrodžio** (geriausia – **chronometro**). Kaip **alternatyvą** galite naudoti **skaitmeninį laikmatį** su žaidimo atmosferai tinkamu garso takeliu. Tiesiog pasirinkite šį žaidimą „**KOSMOS Helper App**“ programėlėje ir spustelėkite smėlio laikrodžio piktogramą.

Pasiruošimas žaidimui

Ant stalo pasiruoškite **mįslių knygą** ir **šifro diską**. Nuo plono kartono lapo atsargiai atskirkite **keistus daiktus** (devynis Juoduosius Raitelius, duris, septynias nuolaužas ir aštuonis kalnus) ir kartu su kitais **keistais daiktais** (permatomu daiktu, keistu pergamentu) padėkite į šalį ant stalo krašto. Šių komponentų jums prireiks tik vėliau žaidime.

Surūšiuokite kortas į tris krūveles pagal tai, kas parašyta ant jų nugarėlių:

- > Mįslių kortos (raudonos spalvos)
- > Atsakymų kortos (mėlynos spalvos)
- > Pagalbos kortos (su Gendalfu)

Nepamirškite: kol kas jokių būdų
nežiūrėkite į šių kortų priekines puses.

Įsitikinkite, jog mįslių kortos yra sudėtos didėjančia anglų kalbos abėcėlės tvarka, o atsakymų kortos – didėjančia tvarka, pagal ant jų nurodytus skaičius. Surūšiuokite pagalbos kortas pagal dešimt ant jų esančių simbolių. Kortas su tuo pačiu simboliu dėkite vieną ant kitos. Kortą su užrašu „SPRENDIMAS“ padėkite krūvelės apačioje, ant jos padėkite kortą „ANTRA UŽUOMINA“, o ant jos krūvelės viršuje padėkite kortą „PIRMA UŽUOMINA“. Tada dešimt pagalbos kortų rinkinių padėkite ant stalo krašto. Visų pagalbos kortų nugarėlėse pavaizduotas burtininkas Gendalfas, kuris prireikus ar kilus abejonoms atskubės jums į pagalbą. Vėliau žaidime Gendolfo apsiausto spalva pasikeičia iš pilkos į baltą. Nesijaudinkite, su mįslėmis tai niekaip nesusiję.

Kur yra žaidimo lenta?

Šiame žaidime žaidimo lentos nėra! Jums patiems reikės išsiaiškinti, ką žaidimo metu jums reikia rasti toliau. Žaidimo pradžioje turėsite ir galėsite naudotis tik mįslių knyga ir šifro disku.



Žaidimui įsibėgėjant imsite ir mįslių kortas. Jas arba pamatysite iliustracijose, arba jos bus paminėtos rašytinėse instrukcijose. Kai taip atsitiks, iš krūvelės galite paimti atitinkamas kortas ir į jas pažiūrėti. Šiame žaidime mįslių kortos yra sudėtos anglų kalbos abėcėlės tvarka nuo A iki Y3.

Pavyzdys:

Mįslių knygos iliustracijoje matote mįslės kortą A.

Tada iš karto galite iš krūvelės paimti šią kortą ir į ją pažiūrėti.



Į atsakymo kortą galite pažiūrėti tik tada, kai šifro diske surinkote kodą ir buvote nukreipti į atitinkamą atsakymo kortą. Keistus daiktus taip pat galite naudoti tik tada, kai jums aiškiai pasakyta, kad juos radote. Iki tol palikite juos ant stalo krašto!

Žaidimo eiga

Jūsų tikslas – kuo greičiau įvykdyti visas Gendolfo užduotis.

Tai įmanoma tik išsprendus mįsles.

DĖMESIO: galite **ant žaidimo komponentų rašyti, juos lankstyti arba plėšyti...**
Sprendžiant mįsles visa tai galima, o kartais ir privaloma. Žaidimas žaidžiamas tik vieną kartą – po to žinosite visas mįsles, todėl žaidimo komponentų jums nebeprireiks!

Knygoje esančias mįsles spręsite tokia eilės tvarka, kuria jos pateiktos.

Kiekvienai mįslei priskirtas tam tikras simbolis, o į priekį galėsite pasistūmėti tik tada, kai rasite teisingą **trijų skaičių kodą**. Jei matote mįslę, atidžiai apžiūrėkite atitinkamus knygos puslapius ir mįslių kortas. Visi kartu mėginkite įminti šią mįslę, kad rastumėte reikiamą trijų skaičių kodą. Tada surinkite šį kodą **šifro diske**.

Disko išoriniame krašte pavaizduoti **10 skirtingų simbolių**. Kiekvienas simbolis reiškia mįslę ir vieną iš kodų, kurio ieškote. Atkreipkite dėmesį, **kuris simbolis yra pavaizduotas ant kortų ir prie knygoje pateiktų mįslių!**

Surinkite trijų skaičių kodą po atitinkamu simboliu šifro diske – **pradėdami nuo išorės ir tęsdami link disko centro**. Tada tuščiam langelyje, esančiame mažiausiame disko rate, pamatysite **skaičių**. Jis nurodys atsakymo kortos, į kurią dabar galite pažiūrėti, **skaičių**.

Pavyzdys:

Mįslei su  simboliu radote kodą **2 5 6**.

Dabar surinkite šią skaičių kombinaciją šifro diske po  simboliu.

Mažame langelyje pamatysite **atsakymo kortos**, kurią dabar galite pasiimti iš krūvelės ir į ją pažiūrėti, **skaičių** – šiuo atveju tai yra atsakymo korta 22.





➔ Jei kodas neteisingas?

Jei taip yra, atsakymo kortoje pamatysite **X**. Dar kartą pasitikrinkite, ar turimą kodą surinkote po tinkamu simboliu. Jei tai nepadeda, dar kartą pažiūrėkite į mįslę ir pabandykite sugalvoti kitą kodą.



➔ Jei kodas *galbūt* teisingas?

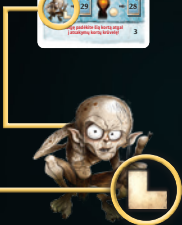
Jei taip yra, gausite atsakymo kortą, kurioje bus pateikta mįslių suvestinė (šios kortos iliustraciją matote kairėje).

Kur matote kodo simbolį?

Atsakymų kortose, kuriose pateikta mįslių suvestinė, rasite kiekvieną mįslę iš eilės atitinkančias iliustracijas. Kiekviena mįslė yra pažymėta atitinkamu simboliu.

Mūsų pavyzdyje norite išspręsti mįslę apie Golumą su simboliu . Golumo iliustracija su ant kortos pavaizduotu simboliu  jus nukreips į kitą atsakymo kortą.

Šiame pavyzdyje esate nukreipti į 29 kortą. Krūvelėje susiraskite ir paimekite šią kortą. Tik ši antroji atsakymo korta parodys, ar kodas *tikrai* teisingas.



➔ Jei kodas *tikrai* teisingas?

Jei taip yra, antroji atsakymo korta pasakys, kaip tęsti toliau. Galite rasti naujų mįslių kortų, kurias galite nedelsiant paimiti iš mįslių kortų krūvelės ir į jas pažiūrėti.

➔ Jei kodas *iš tikrųjų* neteisingas?

Na, tokiu atveju rasite atsakymo kortą, kurioje pamatysite **X**. Pasitikrinkite skaičių eilės tvarką kode ir palyginkite simbolį šifro diske su simboliu ant mįslių kortų. Jei kodas vis tiek neteisingas, dar kartą atidžiai peržiūrėkite mįslę ir pabandykite sugalvoti kitą kodą.



SVARBU: Mįslės privalote spręsti iš eilės!

Kitaip tariant – galite pereiti prie kitos mįslės arba atsiversti kitą knygos puslapį tik tada, kai išsiaiškinsite ankstesnį kodą ir žaidimo instrukcijos nurodo tai padaryti!

Nepamirškite!

- ➔ Atsakymo kortoje, kurioje nurodoma suvestinė, mįslės pateikiamos iš eilės – pirmiausia kairiajame stulpelyje iš viršaus į apačią, tada dešiniajame
- ➔ Nesvarbu, ar atsakymas teisingas, ar ne – visas atsakymų kortas padėkite atgal į atsakymų kortų krūvelę, kaip jums tai nurodyta.
- ➔ Visus kodus galima išspręsti logiškai. Nebandykite šifro diske tiesiog suvesti visų galimų kombinacijų.



Reikia pagalbos?

Jei užstrigote, Gendalfas gali jums padėti. Kiekvienam kodui yra po tris pagalbos kortas, kurias galima atpažinti pagal ant jų nugarėlių esantį simbolį.

- ➔ Kiekviena „**PIRMOS UŽUOMINOS**“ pagalbos korta pateikia pradinę naudingą užuominą ir nurodo, ko jums reikia, kad galėtumėte išspręsti mįslę.
- ➔ „**ANTROS UŽUOMINOS**“ pagalbos korta jums suteiks konkretesnės pagalbos ieškant mįslės sprendimo.
- ➔ „**SPRENDIMO**“ pagalbos korta jums pateiks mįslės sprendimą.

Nesidrovėkite ir naudokite pagalbos kortas, jei įstrigsite. Panaudotas pagalbos kortas atverstas padėkite į panaudotų kortų krūvelę.

Kada žaidimas baigiamas?

Žaidimas baigiamas, kai išsprendžiate paskutinę mįslę ir Frodas saugiai pasiekia Lemties Kalną. Apie tai jums praneš korta.

Īvertinimas

Vien išsprēsti visas mīslas yra didžiulē pergalē! Jei taip pat norite īsivertinti, kaip jums sekēsi, galite pažiūrēti ī žemiau pateiktā lentelē. **Skaīčiudami** panaudotā pagalbos kortu skaīču, skaīčiuokite tik tas, kurios jums suteikē **NAUJŲ** užuominu ar sprendimū!

	Be pagalbos kortu	1–2 pagalbos kortos	3–5 pagalbos kortos	6–10 pagalbos kortu	> 10 pagalbos kortu
< 60 min.	10 žvaigždūčių	9 žvaigždutēs	8 žvaigždutēs	6 žvaigždutēs	5 žvaigždutēs
< 75 min.	9 žvaigždutēs	8 žvaigždutēs	7 žvaigždutēs	5 žvaigždutēs	4 žvaigždutēs
≤ 90 min.	8 žvaigždutēs	7 žvaigždutēs	6 žvaigždutēs	4 žvaigždutēs	3 žvaigždutēs
> 90 min.	7 žvaigždutēs	6 žvaigždutēs	5 žvaigždutēs	3 žvaigždutēs	2 žvaigždutēs

Žaidimas prasideda

Ko gi laukiate? Įjunkite **chronometrā** arba **laikmatį**! Dabar galite atversti mīslū **knygā** ir nuo 2-ojo puslapio pradēti žaidimā. Tikimēs, kad smagiai praleisite laikā žaisdami žaidimā „EXIT – Žiedū valdovas. Šešēliai virš Viduržemēs“!

Autoriai ir „Kosmos“ dėkoja visiems žaidimo testuotojams ir taisykliū redaktoriams.



Autoriai: Inka ir Markus Brandai su vaikais Lukasū ir Emelijā gyvena Gumersbache, Vokietijoje. Kartu jie yra išleidę daug žaidimū vaikams bei šeimoms ir laimēję daugybę apdovanojimū. Žinoma, jie yra dideli galvosūkiū ir pabėgimo žaidimū gerbėjai.

EXIT koncepcija: Kosmos
(Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)
Iliustracijos: Mihajlo Dimitrievski
Viršelio iliustracijos: Martin Hoffmann
Grafinis dizainas: Fine Tuning
Redagavimas: Christian Sachseneder,
Niccolò Riedel
Techninio produkto kūrimas: Monika Schall

Pagal Dž. R. R. Tolkingo kūrybā
„The Lord of the Rings“, „The One Ring“, „Middle-earth“ bei juose vaizduojami personažai, daiktai, įvykiai ir vietos yra „Middle-earth Enterprises, LLC“ prekiū ženklai arba registruotieji prekiū ženklai, kuriuos pagal licencijā naudoja „Sophisticated Games Ltd“ ir atitinkami licencijos gavėjai.

MIDDLE-EARTH
ENTERPRISES

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

© 2025 Brain Games SIA
Brīvības 103-4, Rīga,
LV-1001, Latvia
(+371) 67334034
info@brain-games.com
www.brain-games.com

© 2022 KOSMOS Verlag, Stuttgart,
Germany



PAŽYMĖJIMAS

Pažymime, kad šie žaidėjai:

data

vieta

sutrukdė Sauronui ir išgelbėjo Viduržemę!
Tikrai didvyriškas žygdarbis! Sveikiname!

Sauronui sutrukdyti žaidėjams prireikė

minučių

ir

sekundžių

Iš viso jie panaudojo

pagalbos kortas.

Už tai jie pelnė

žvaigždutes!

Šaunusia mįslė buvo

Sudėtingiausia mįslė buvo