



THE LORD OF THE RINGS

THE BATTLE OF HELM'S DEEP

A CUSTOMIZABLE STRATEGY GAME

LA BATAILLE DU GOUFFRE DE HELM

UN JEU DE STRATÉGIE MODULABLE

LA BATALLA DEL ABISMO DE HELM

UN JUEGO DE ESTRATEGIA PERSONALIZABLE



RULES



RÈGLES



REGLAS
DE JUEGO

Ages/edades

8+



2/4



15-35



GAMES



LEGO.com/howtoplay



LEGO and the LEGO logo are trademarks of the owner des marques de commerce del / son marcas registradas de LEGO Group. ©2013 The LEGO Group.



Why not learn how to play a new way?



Pourquoi ne pas découvrir d'autres variantes de jeu ?



¿Quiéres aprender a jugar de un modo diferente?



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?



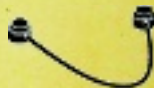
ROHIRRIM LEADERS



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.



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.

- 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.

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 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 1 or more 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 a special 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.COM/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



GUERRIER ROHIRRIM



MESUREUR DE PORTÉE



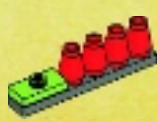
CHEFS URUK-HAI



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 peut également remporter la partie s'il atteint la case Objectif indiquée sur sa carte de mission.



PRÉPARATION

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 à la carte de la mission figurant sur l'affiche. 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 consiste à les incliner avant de les soulever.

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. S'il y a 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'une case pour l'éloigner de son adversaire. 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.

GUERRIER



GUERRIER À L'ÉPÉE

Aucune capacité spéciale.

ÉCHELLES DE SIÈGE

Les deux joueurs peuvent utiliser des échelles de siège pour escalader les murailles ou en descendre. 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 extrémité 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 tous les deux de changer la position de vos pions sur le plateau.

JOUEUR ROHIRRIM

Tu peux choisir d'ajouter Éowyn ou Haldir à la place d'un ou de deux 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 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 ET 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'une case supplémentaire. Cela signifie que tu peux quitter un combat ou te lancer dans un autre ! 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.

Pourquoi ne pas découvrir d'autres variantes de jeu ?
Rends-toi sur notre site

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



GUERRERO ROHIRRIM



MEDIDOR DE ALCANCE



LÍDER URUK-HAI



GUERRERO 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

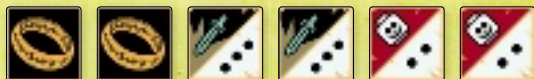
En *El Señor de los Anillos: La Batalla del Abismo de Helm* puedes reorganizar el tablero para crear misiones diferentes. Antes de empezar a jugar, construye las secciones del tablero usando las instrucciones de construcción. A continuación elige uno de los mapas de misión del póster y coloca juntas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



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 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.

- 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.

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 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.

GUERREROS



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 podran reorganizar nuestras 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.

¿Quieres aprender a jugar de un modo diferente?
Visita:

WWW.LEGO.ES/LEGOGAMES



LEGO® Club Magazine



club™



www.LEGOclub.com



LEGO® Club Email News
(en anglais seulement)



© 2013 The LEGO Group.

FREE! GRATUIT !



Canada seulement

1-866-534-6258 • 1-877-518-5346

• Freephone. Mobile charges may apply.
• Numéro sans frais. Des frais peuvent s'appliquer
avec les téléphones cellulaires.

www.LEGOclub.com



www.LEGOclub.fr



TELGAM



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.

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!

www.LEGOsurvey.com/product

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/son des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group. ©2013 The LEGO Group.

THE LORD OF THE RINGS: © NLP™ Middle-earth Ent. Lic. to New Line/

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX: © NLP™ Middle-earth Ent. Lic. à New Line/

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: © NLP™ Middle-earth Ent.; uso autorizado a New Line.

(s13)

