



WAR OF THE RING™

naar het epos "In de Ban van de Ring" van
J.R.R. Tolkien

SPELREGELS

EEN SPEL VAN ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI, FRANCESCO NEPITELLO

Maar waar hij ook keek, zag hij tekenen van oorlog.

De Nevelbergen leken krioelende mierenhopen: orks kwamen uit duizenden hopen te voorschijn.

Onder de takken van het Demsterwold woedde een strijd op leven en dood tussen Elfen, Mensen en wrede dieren.

Het land van de Beornings stond in brand; een wolk hing over Moria; rook steeg op aan de grenzen van Lórien.

Ruiters galoppeerden over het gras van Rohan; wolven kwamen bij duizenden uit Isengard.

Uit de havens van Harad zetten oorlogsschepen koers naar zee; en uit het oosten kwam een eindeloze stoet Mensen aan; zwaarddragers, speerwerpers, boogschutters op paarden, wagens van opperhoofden en huidkarren.

De gehele macht van de Duistere Heerser was in beweging.

SPELMATERIAAL

Dit spel bevat:

- De spelregels (voor gevorderden)
- Basisregels (voor beginners)
- Het speelbord: een grote kaart van Midden-Aarde (twee aan elkaar passende delen)
- De overzichtsbijlage
- 10 rode actiedobbelstenen voor het Duister
- 7 blauwe actiedobbelstenen voor de Vrije Liederen
- 5 witte zeszijdige gevechtsdobbelstenen
- 204 kunststof miniaturen die de legers en karakters uit War of the Ring voorstellen:
 - 90 rode miniaturen die legereenheden van het Duistere Leger voorstellen
 - 75 blauwe miniaturen die legereenheden van de Vrije Liederen voorstellen
 - 20 grijze miniaturen die leiders van de Vrije Liederen voorstellen en 8 grijze miniaturen die de Nazgûl (leiders van het Duister) voorstellen
 - 8 zilveren miniaturen die het Reisgezelschap (Frodo en Sam) en hun Bondgenoten voorstellen
- 3 zilveren miniaturen die de Vazallen van het Duister voorstellen
- 137 kartonnen onderdelen:
 - 24 jachttegels (16 basis jachttegels en 8 speciale jachttegels)
 - 18 markeerfiches voor nederzettingen
 - 1 progressiefiche voor het Reisgezelschap
 - 1 corruptiefiche
 - 2 fiches om de „Verantwoordelijke speler“ aan te geven (bij een

spel met 3 of 4 spelers)

- 3 fiches „Elfenring“
- 8 politieke fiches voor naties
- 71 vervangende legereenheden (fiches)
- 7 bondgenotenfiches
- 1 fiche „Aragorn-Heerser over Isildur“
- 1 fiche „Gandalf de Witte“
- 96 gebeurteniskaarten (bestaande uit 4 stapels van elk 24 kaarten)
- 14 karakterkaarten (10 karakters voor de Vrije Liederen, 3 karakters voor het Duister en Gollum)

Druk de kartonnen onderdelen voorzichtig uit de stansramen. Berg na het spel de fiches en miniaturen gesorteerd op om het spel een volgende keer sneller te kunnen beginnen.

Het is raadzaam om eerst „de Basisregels“ te lezen en één of twee spellen met deze regels te spelen. Speel pas dan het volledige spel met deze spelregels.

Als één of meerdere onderdelen ontbreken of beschadigd zijn, verzoeken wij u om **rechtstreeks** contact met ons op te nemen. In de regel sturen wij u de vervangende onderdelen nog dezelfde dag toe.

Phalanx Games b.v.

T.a.v.: Klantenservice

Eemmeerlaan 11

NL 1382 KA Weesp

klantenservice@phalanxgames.nl

Telefoon: 0900 – 9990000



1. INLEIDING

War of the Ring is een strategisch bordspel voor twee tot en met vier spelers, gebaseerd op J.R.R. Tolkien's epos "In de Ban van de Ring". Het spel duurt ongeveer 3 uur, of langer met meer dan 2 spelers.

De spelers leiden in deze epische strijd de legers van de twee tegenover elkaar staande machten: het gecombineerde leger van de **Vrije Lied** en de vazallen van het **Duister**.

Gedurende het spel bestrijden de legers elkaar met alle mogelijke middelen, terwijl een dappere groep Bondgenoten, het Reisgezelschap, oprukt in de richting van het Zwarte Land, de thuisbasis van de Duistere Heerser. Het lot van de Vrije Lied rust in hun handen: het vernietigen van de Ene Ring. De reis is lang en gevaarlijk, want het Oog van de vijand ziet elke beweging van het Reisgezelschap en de tijd is beperkt. Het Duistere leger dreigt de weerstand van de Vrije Lied te breken, voordat de Ring onschadelijk is gemaakt.

Om dit verschrikkelijke lot te voorkomen moeten de spelers hun middelen verstandig aanwenden: de interventie van de Bondgenoten van het Reisgezelschap is noodzakelijk om de naties van de Vrije Lied er toe te brengen om oorlog te voeren en hen tegelijkertijd te steunen om de Ringdrager te helpen bij het volbrengen van zijn opdracht. De Duistere Heerser moet daarentegen steeds kiezen tussen het uitvoeren van politieke en militaire acties en het zoeken naar de Ring, voordat het te laat is. Zal de Ringdrager zijn taak met succes volbrengen voordat Midden-Aarde in het duister wordt gehuld?

2. GLOBAAL SPELVERLOOP

Voor spelers die het spel voor beginners al eens hebben gespeeld, helpt een opmerking als deze aan het begin van een hoofdstuk bij het snel opsporen van belangrijke verschillen in deze spelregels.

In een spel met 2 spelers neemt één speler de leiding over de **Vrije Lied** (in deze regels verder aangeduid als „Lichte speler“, terwijl zijn tegenstander de **Duistere Vazallen** onder zijn hoede neemt (de „Duistere speler“). (Zie verderop de speciale regels voor 3 of 4 spelers). De naties Gondor, Rohan, Dweren, Elfen en Het Noorden behoren tot de Vrije Lied. De naties Sauron, Isengard en Zuiderlingen & Oosterlingen vallen onder de Duistere Vazallen. De grens van elke natie is op de kaart met een gekleurde lijn gemarkeerd en bevat een aantal **steden, dorpen en vestingen**, waar de spelers de meeste van hun **legers en leiders** volgens de startopstelling plaatsen en waar in de loop van het spel versterkingen worden gerekruteerd.

Aan het begin van het spel staat de War of the Ring op het punt te ontbranden, maar de naties van de Vrije Lied staan nog onwelwillend tegenover het idee om de wapenen tegen de Duistere Heerser op te nemen, omdat hun leiders worden tegengehouden door dreigementen en beloften van snode gezanten en kwalijke consulenten. Om op volle sterkte te kunnen aantreden moeten de naties van de Vrije Lied worden overgehaald door politieke druk, de komst van de bondgenoten van het Reisgezelschap of door een directe aanval van het Duister. Deze status wordt weergegeven door de positie van het politieke fiche van elke natie op het **politieke spoor**: hoe verder een natie is verwijderd van het laatste veld op het spoor (*In Oorlog*), hoe lager de motivatie is om te vechten. Alle Duistere naties zijn ook op het politieke spoor aanwezig, maar een poging om hen volledig te mobiliseren is niet realistisch.

De acties, die een speler tijdens zijn beurt kan ondernemen, worden bepaald door het dobbelen met **actiedobbelstenen**: iedere actie wordt voorgesteld door een symbool, dat op de dobbelstenen is terug te vinden. De kans op het uitvoeren van een bepaalde actie hangt af van het aantal corresponderende symbolen op de actiedobbelstenen. Mogelijke acties zijn: oprukken van het Reisgezelschap richting Mordor, verplaatsen van legers, bondgenoten opdracht geven om neutrale naties te activeren, troepen rekruteren en naties vooruitzetten op het politieke spoor. Actiedobbelstenen kunnen ook worden gebruikt om **gebeurteniskaarten** te trekken of te spelen. Deze kaarten symboliseren bepaalde episodes of

Overzicht van de Fiches



Basis jachttegel



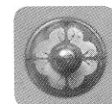
Speciale jachttegel (Reisgezelschap)



Speciale jachttegel (Duister)



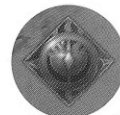
Fiche "Elfenring"



Fiche "Verantwoordelijke Speler"
• Reisgezelschap
• Duister



Bondgenoten- en Karakterfiche



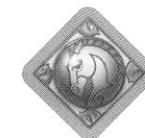
Vervangende legereenheid
• Reisgezelschap
• Duister



Corruptiefiche



Markeerfiche voor nederzettingen
• Reisgezelschap
• Duister



Politiek fiche voor naties
• Reisgezelschap
• Duister

speciale gebeurtenissen uit het verhaal, die tijdens het normale spelverloop moeilijk zijn na te bootsen. Gebeurtenissen initiëren bijzondere situaties, staan speciale acties toe en kunnen het verloop van een gevecht drastisch wijzigen.

Het Duister kan een spel *War of the Ring* met een militaire overwinning afsluiten als zijn legers een bepaald aantal steden en vestingen van de Vrije Liederen veroveren. De Vrije Liederen winnen als ze de verdediging van een aantal vijandige forten slechten. De grootste kans op een overwinning voor de Vrije Liederen ligt echter in de taak van de Ringdrager: de Lichte speler verplaatst het Reisgezelschap in het geheim richting Mordor met behulp van het **progressiespoor** om zo snel mogelijk de Ring te vernietigen, maar moet tegelijkertijd de verdediging van de naties van de Vrije Liederen in het oog houden. Het verzet van deze naties is noodzakelijk voor het Reisgezelschap om te kunnen winnen. Sauron weet echter, dat de Ring onderweg is. De Duistere speler probeert de progressie van het Reisgezelschap te vertragen door de regels voor de **jacht op de Ring** toe te passen. Hij hoopt dat met zoveel succes te doen dat de Ene Ring de Ringdrager in zijn macht krijgt voordat deze zijn einddoel bereikt...

SPEELBORD

GEBIEDEN

Het speelbord toont het westen van Midden-Aarde aan het einde van het Derde Tijdperk en is verdeeld in **gebieden**. De meeste gebieden hebben een naam die refereert aan een belangrijke plaats of een hele geografische regio (*Minas Tirith*, *Cardolan*).

Gebieden worden gebruikt om verplaatsingen, gevechten en het plaatsen van karakters en legers te reguleren. Alle gebieden zijn gelijk wat betreft verplaatsingen. Watervlaktes zijn geen gebieden en kunnen niet worden betreden of overgestoken.

Twee gebieden waarvan de grens volledig uit bergen bestaat, zijn niet aangrenzend.

NATIES

Gebieden met gekleurde grenzen behoren tot een **natie**:

- **Vrije Liederen**

Gondor (blauw), Rohan (donkergroen), Het Noorden (lichtblauw), Dwergen (bruin) en Elfen (lichtgroen).

- **Duister**

Sauron (rood), Isengard (geel) en Zuiderlingen & Oosterlingen (oranje). Let op! Sommige gebieden liggen ver uit elkaar, maar behoren toch tot dezelfde natie: Het Noorden bezit gebieden op het westelijke en oostelijke deel van de kaart en Sauron controleert gebieden in Mordor, Demsterwold en de Nevelbergen.

Symbolen op het Speelbord



Bescherming



Dorp van de Vrije Liederen



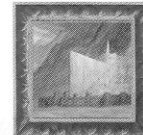
Dorp van het Duister



Stad van de Vrije Liederen



Stad van het Duister

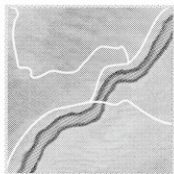


Vesting van de Vrije Liederen

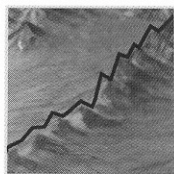


Vesting van het Duister

Voorbeelden



Een witte lijn geeft een normale grens tussen twee gebieden aan.



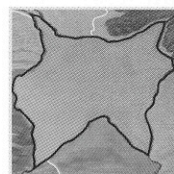
Een dikke zwarte lijn stelt een gebergte voor en kan niet worden overschreden.



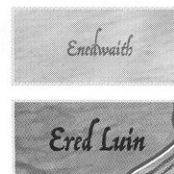
Een gekleurde lijn geeft een nationale grens aan.



Twee gekleurde lijnen naast elkaar, gescheiden door een witte lijn geeft een grens tussen twee buurlanden aan.



Watervlaktes zijn geen gebieden en kunnen niet worden betreden of overschreden.



Grotere letters in de naam van een gebied geven aan dat zich in dat gebied een nederzetting of bescherming bevindt.



Een **f** voor de naam geeft aan dat het gebied 1 overwinningspunt waard is (omdat het een stad bevat). Een **f** geeft aan dat het gebied 2 overwinningpunten waard is (omdat het een vesting bevat).



NEDERZETTINGEN EN BESCHERMINGEN

Een gebied kan leeg zijn, **bescherming** bieden, of één van de volgende typen **nederzettingen** bevatten:

- Stad
- Dorp
- Vesting

Het controleren van een gebied met een nederzetting levert de speler een aantal voordelen op. In detail:

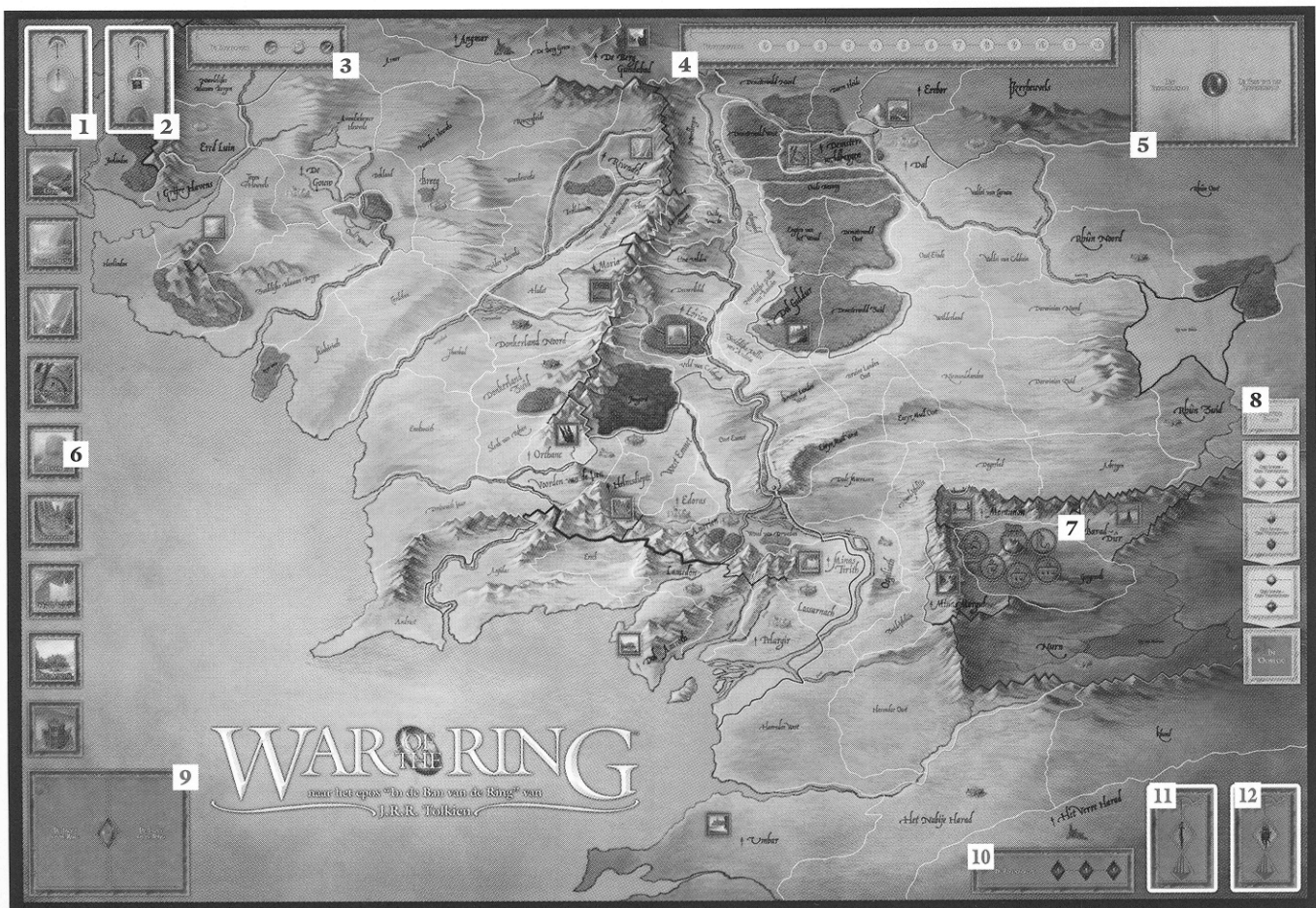
- **Steden en dorpen** stellen grote en kleine woongebieden voor. Het controleren van deze gebieden is erg belangrijk, omdat hier nieuwe troepen gerekruteerd kunnen worden. Steden leveren een bonus op voor de aanwezige verdedigende eenheden en zijn bovendien strategische doelen om een militaire overwinning te behalen.
- **Vestingen** stellen forten, thuisbases van Elfen en de grootste hoofdsteden van Midden-Aarde voor. In vestingen kunnen troepen worden gerekruteerd, verdedigers krijgen een krachtige bonus voor het

vechten binnen de vestingmuren en de verovering van deze vestingen is het belangrijkste strategische doel om een militaire overwinning te behalen.

Vestingen en steden kunnen nog meer voordelen bieden: als het Reisgezelschap of een bondgenoot naar een vesting of een stad wordt gezonden, kan de daar gevestigde natie worden geactiveerd en daarna oorlog voeren. Bovendien kunnen Ringdragers genezen van corruptie als het Reisgezelschap één van deze woongebieden betreedt.

Tot slot, een **bescherming** symboliseert een fort, doorwaadbare plaatsen in een rivier of een andere natuurlijke of kunstmatige vorm van verdediging. Beschermingen zijn geen nederzettingen, maar leveren een voordeel op voor een verdedigend leger in dit gebied.

Het Speelbord



- | | | | | | |
|--|---|--|---|---|--|
| 1 Karakter-gebeurteniskaarten van de Vrije Liederen | 2 Strategie-gebeurteniskaarten van de Vrije Liederen | 3 Elfenringen (gecontroleerd door de Lichte speler) | 4 Progressiespoor | 5 Vak "Reisgezelschap" / Vak "Gids van het Reisgezelschap" | 6 Vestingvakken |
| 7 Mordorspoor | 8 Politieke Spoor | 9 Jachtvak | 10 Elfenringen (gecontroleerd door de Duistere speler) | 11 Karakter-gebeurteniskaarten van het Duister | 12 Strategie-gebeurteniskaarten van het Duister |

SPOREN EN VAKKEN

Op het speelbord staan verscheidene vakken en sporen, die tijdens het spel worden gebruikt om verschillende activiteiten en situaties bij te houden, spelonderdelen te (ver)plaatsen, enzovoort:

- Het **Progressiespoor** om de vooruitgang van het Reisgezelschap en de corruptie van de Ringdrager bij te houden;
- Het vak **«Jacht op de Ring»** (ook wel Jachtvak genoemd), voor de Duistere speler om dobbelstenen op te leggen voor de jacht op het Reisgezelschap en voor het bijhouden van hoe vaak het Reisgezelschap zich tijdens een beurt verplaatst;
- Het **Politieke Spoor** om bij te houden welke naties uit Midden-Aarde in oorlog zijn;
- Het vak **„Gids van het Reisgezelschap“**, om de bondgenoot (karakterkaart), die het Reisgezelschap leidt, op te leggen;
- Het vak **„Reisgezelschap“**, om de miniaturen en fiches van de leden van het Reisgezelschap op te zetten;
- Het vak **„Elfenringen“**, om „Elfenring“-fiches op te leggen;
- De vakken **„Gebeurtenisstapel“**, om de vier gebeurtenisstapels (karakter- en strategiestapels, één voor elke speler) op te leggen;
- De vakken **„Vesting“**, om de legereenheden, die bij een belegering betrokken zijn, op te plaatsen.

SPEELSTUKKEN

KUNSTSTOF MINIATUREN

De legers die om de macht over Midden-Aarde strijden en de helden en monsters die hen leiden zijn in het spel weergegeven door kunststof miniaturen. Iedere natie, die bij de oorlog betrokken is, beschikt over zijn eigen set belangrijke persoonlijkheden en strijdende eenheden.

Legers

Het grootste deel van de gewapende manschappen van een natie bestaat uit **legereenheden**, die zijn onderverdeeld in **basis-** en **elite-eenheden**. Een basiseenheid stelt een regiment gemiddelde krijgers voor, terwijl een elite-eenheid een regiment veteranen en krachtige monsters voorstelt. Een bepaald type legereenheid symboliseert een variabel aantal krijgers, van een paar honderd gespecialiseerde krijgers tot enkele duizenden orks. Alle eenheden van een bepaalde soort hebben dezelfde gevechtsmogelijkheden, ongeacht de natie waar ze toe behoren.

Alle legereenheden van een speler, die zich in één gebied bevinden, vormen tezamen één **leger**. Een leger kan uit maximaal 10 eenheden bestaan, of uit maximaal vijf eenheden als het leger zich in een vesting bevindt en belegerd wordt.

Leiders van Vrije Liederen

De kapiteins en opperhoofden, die de legers van de Vrije Liederen leiden, worden door speciale **leider**-miniaturen (een elite-eenheid, die een basiseenheid draagt) voorgesteld. Leiders kunnen zich niet alleen verplaatsen, maar moeten altijd onderdeel zijn van een vriendelijk leger. Zodra een leider zich zonder vriendelijk leger op het speelbord bevindt, moet deze ervan worden verwijderd. De aanwezigheid van een leider levert het leger, waartoe deze behoort, voordelen op in gevechten en verplaatsing. Er is geen limiet aan het aantal leiders in één leger. Leiders kunnen elk leger, dat uit eenheden van willekeurige vriendelijke naties bestaat, aanvoeren.

Nazgûl

Nazgûl treden op als leiders van Duistere legers en worden voorgesteld door miniaturen, die eruit zien als Zwarte Ruiters op gevleugelde monsters. Alle regels met betrekking tot leiders gelden ook voor Nazgûl, met uitzondering van het volgende: zij hoeven niet steeds onderdeel van een vriendelijk leger te zijn, en mogen zich zonder leger verplaatsen. Zij kunnen met één verplaatsing naar ieder gebied op het speelbord vliegen. Nazgûl kunnen niet zonder leger in een vesting van de tegenstander staan. Nazgûl worden niet gehinderd door de aanwezigheid van vijandelijke eenheden in hetzelfde gebied.

Kunststof Miniaturen





Karakters

De grootste helden van het verhaal en hun aanhangers worden voorgesteld door **karakters**. Dat zijn persoonlijkeden met superieure mogelijkheden in vergelijking met die van eenvoudige leiders. Karakters die tot de Vrije Liederen behoren, heten **bondgenoten**, de karakters van het Duister heten **vazallen**. Het spel bevat voor elk karakter een uniek miniatuur en een karakterkaart die zijn speciale mogelijkheden beschrijft: lees voor aanvang van het spel alle karakterkaarten goed door. Karakters hebben dezelfde mogelijkheden en beperkingen als leiders. Zij mogen in tegenstelling tot leiders zonder leger worden verplaatst en de aanwezigheid van vijandige legers negeren.

Bondgenoten

Legolas, Gimli, Boromir, Aragorn (als Stapper), Merijn, Pepijn en Gandalf de Grijze starten het spel als Bondgenoten van Frodo en Sam (de Ringdragers), als onderdeel van het Reisgezelschap. In de loop van het spel kunnen ze toestemming krijgen om het Reisgezelschap te verlaten en als leider van de legers van de Vrije Liederen te fungeren. Frodo en Sam zijn zelf geen bondgenoten.

Onder bepaalde voorwaarden (beschreven op hun karakterkaarten) kunnen Stapper en Gandalf de Grijze worden vervangen door hun krachtigere incarnaties, te weten Aragorn, Heerser over Isildur en Gandalf de Witte. Als dit gebeurt, wordt het betreffende fiche onder het miniatuur geschoven om zijn nieuwe status aan te geven.



Fiche
"Aragorn, Heerser over Isildur"



Fiche
"Gandalf de Witte"

Vazallen

De prominentere aanhangers van de Duistere Heerser, te weten Saruman, De Heksenkoning en De Mond van Sauron, doen in het begin van het spel nog niet mee. Zij zullen hun entree later maken, onder de voorwaarden die op hun karakterkaarten staan beschreven. De Heksenkoning is een Nazgûl en heeft naast zijn unieke speciale eigenschappen ook alle eigenschappen van Nazgûl.

Gollum

Gollum is een zeer ongebruikelijk karakter. Het spel bevat weliswaar een "Gollum"-karakterkaart, maar geen "Gollum"-miniatuur, omdat

Gollum wordt geacht altijd het Reisgezelschap te volgen (hij neemt de leiding over het Reisgezelschap als de Ringdragers alleen zijn). De gevolgen van Gollum's acties worden in het spel gestuurd door de „Gollum“-karakterkaart en bepaalde gebeurteniskaarten. Beschouw Gollum uitsluitend als Bondgenoot bij het bepalen van het aantal Duistere actiedobbelstenen op het Jachtvak.

3. DE VOORBEREIDING

Bepaal voor het spel begint wie de Vrije Liederen en wie het Duister aanvoert. Dan gebeurt het volgende:

- Leg alle „Duistere Vazallen“-kaarten (De Heksenkoning, Saruman, De Mond van Sauron) en de corresponderende miniaturen terzijde. Deze komen later in het spel.
 - Zet het „Reisgezelschap“-miniatuur op zijn startpunt, Rivendel.
 - Leg het Progressiefiche voor het Reisgezelschap op veld 0 van het „Progressiespoor“ met de „Verscholen“-zijde naar boven. Leg tevens het Corruptiefiche op veld 0 van het Progressiespoor.
 - Leg alle „Bondgenoten“-kaarten op het vak „Gids van het Reisgezelschap“ met Gandalf de Grijze bovenop. Hij is nu de Gids van het Reisgezelschap. Leg de kaarten Aragorn – Heerser over Isildur, Gandalf de Witte en Gollum terzijde. Deze kaarten zijn pas later in het spel nodig.
 - Leg alle „Bondgenoten“-miniaturen en -fiches op het vak „Reisgezelschap“.
 - Leg de drie „Elfenring“-fiches op het vak „Elfenringen“ op het speelbord met de „Ring“-zijde naar boven.
 - Leg alle „Duistere Vazallen“-kaarten (De Heksenkoning, Saruman, de Mond van Sauron) en de corresponderende miniaturen terzijde. Deze komen later in het spel.
 - Sorteert de gebeurteniskaarten van de Vrije Liederen en het Duister aan de hand van hun achterzijde in karakter- en strategiestapels. Schud de stapels afzonderlijk en leg ze op de daarvoor bestemde vakken op het speelbord.
 - Verberg de basis jachttegels (bijvoorbeeld onder een beker of in een buidel): dit zijn de Jachtgevolgen. Leg de speciale tegels terzijde. Deze zijn voor later gebruik.
 - Geef zeven rode actiedobbelstenen aan de Duistere speler en vier blauwe dobbelstenen aan de Lichte speler. Leg de resterende dobbelstenen terzijde. Deze worden later gebruikt.
- Leg op het „Politieke Spoor“ de politieke fiches van de naties van de Vrije Liederen, met uitzondering van die van de Elfen, met de „Passief“-zijde naar boven en de politieke fiches van de Elfen en alle naties van het Duistere Leger met de „Actief“-zijde naar boven op de daarvoor bestemde vakken (met het symbool van de natie).
- Sorteert alle miniaturen naar kleur en soort en volg de instructies van de *Startopstelling* verderop. Leg de resterende miniaturen terzijde als Versterkingen. Deze komen later in het spel. Zorg ervoor dat versterkingen en uitgeschakelde speelstukken in de loop van het spel strikt gescheiden blijven.

Laat de resterende naar soort gesorteerde fiches voor later gebruik in de doos.

Karakterkaarten



Karakter van de Vrije Liederen



Karakter van het Duister

STARTOPSTELLING

Zet de legers en leiders op het speelbord zoals hieronder aangegeven.



Dwergen



1 Erebor	1	1	1
2 Ered Luin	1	0	0
3 IJzerheuvelds	1	0	0
Versterkingen	2	4	3



Elfen



4 Grijze Havens	1	1	1
5 Rivendel	0	2	1
6 Demsterwoldbergen	1	1	1
7 Lorien	1	2	1
Versterkingen	2	4	0



Gondor



8 Minas Tirith	3	1	1
9 Dol Amroth	3	0	0
10 Osgiliath	2	0	0
11 Pelargir	1	0	0
Versterkingen	6	4	3



Het Noorden



12 Breeg	1	0	0
13 Carrock	1	0	0
14 Dal	1	0	1
15 Noorder Heuvelds	0	1	0
16 De Gouw	1	0	0
Versterkingen	6	4	3



Rohan



17 Edoras	1	1	0
18 Voorden van de Isen	2	0	1
19 Helmsdiepte	1	0	0
Versterkingen	6	4	3



Sauron



20 Barad Dûr	4	1	1
21 Dol Guldur	5	1	1
22 Gorgoroth	3	0	0
23 Minas Morgul	5	0	1
24 Moria	2	0	0
25 De Berg Gundabad	2	0	0
26 Nurn	2	0	0
27 Morannon	5	0	1
Versterkingen	8	4	4



Zuiderlingen & Oosterlingen



28 Het Verre Harad	3	1
29 Het Nabije Harad	3	1
30 Rhûn Noord	2	0
31 Rhûn Zuid	3	1
32 Umbar	3	0
Versterkingen	10	3



Iscgard



33 Orthanc	4	1
34 Donkerland Noord	1	0
35 Donkerland Zuid	1	0
Versterkingen	6	5





4. SPEELRONDE

In het spel voor gevorderden bevat een speelronde extra acties.

Het spel verloopt in rondes die elk bestaan uit zes fasen:

FASE 1) GEBEURTENISSEN TREKKEN

Beide spelers trekken 2 kaarten, één van iedere gebeurtenisstapel.

FASE 2) REISGEZELSCHAP

De Lichte speler mag de locatie van het Reisgezelschap *bekendmaken*. Als het Reisgezelschap zich in een stad of een vesting van een natie van de Vrije Liederen bevindt, dan is de betreffende natie geactiveerd en de Ringdragers kunnen worden genezen. De Lichte speler mag de Gids van het Reisgezelschap wijzigen.

FASE 3) JACHTTOEWIJZING

De Duistere speler mag een aantal actiedobbelstenen, maximaal zoveel als het aantal Bondgenoten in het Reisgezelschap, op het Jachtvak leggen om op de Ring te jagen. Deze dobbelstenen worden niet geworpen in de direct hierna volgende fase "Actieworp".

FASE 4) ACTIEWORP

Spelers werpen hun actiedobbelstenen. De Duistere speler pakt alle dobbelstenen met een "Oog"-symbool en legt deze op het "Jachtvak".

FASE 5) ACTIES UITVOEREN

De resultaten van de actiedobbelstenen sturen de acties, die een speler in deze fase kan uitvoeren. De spelers kiezen om beurten, te beginnen met de Lichte speler, één van hun dobbelstenen en voeren de bijbehorende actie uit.

Als een speler op het moment dat hij een actie mag kiezen, minder actiedobbelstenen heeft dan zijn tegenstander, mag hij in plaats daarvan passen en zijn tegenstander toestaan om zijn volgende actie uit te voeren.

Als een speler geen acties meer overheeft mag zijn tegenstander al zijn resterende acties na elkaar uitvoeren.

Als de Lichte speler een actiedobbelsteen gebruikt om het Reisgezelschap te verplaatsen, legt hij deze dobbelsteen daarna in het "Jachtvak". Alle andere dobbelstenen worden na uitvoering van de actie terzijde gelegd voor de volgende ronde.

FASE 6) OVERWINNINGSCONTROLE

Beide spelers bekijken nu of ze aan de voorwaarden voor de overwinning voldoen. Als dat niet het geval is, begint de volgende ronde.

Als alle activiteiten van fase 1 tot en met 6 zijn afgerond, is de ronde afgelopen en begint een nieuwe. Als één van beide spelers aan de overwinningsvoorwaarden voldoet, is het spel afgelopen.

5. ACTIEDOBBELSTENEN

- Het aantal actiedobbelstenen in de actiedobbelstenenvoorraad stijgt bij de entree van bepaalde karakters.
- De toewijzing van actiedobbelstenen hangt af van de bondgenoten in het Reisgezelschap.
- Je mag passen als je tegenstander meer ongebruikte actiedobbelstenen heeft dan jij.
- De fiches „Elfenring“ staan je toe om het resultaat van een worp te wijzigen.

De actiedobbelstenen spelen een fundamentele rol in het spel. Zij bepalen welke mogelijkheden de spelers in een ronde tot hun beschikking hebben.

ACTIEDOBBELSTENENVOORRAAD

Het totaal aantal actiedobbelstenen, dat een speler in een ronde mag werpen, wordt de **actiedobbelstenenvoorraad** genoemd. In elke ronde werpen beide spelers de actiedobbelstenen, die zich in hun actiedobbelstenenvoorraad bevinden.

De Duistere speler start het spel met zeven actiedobbelstenen, maar dit kan in de loop van het spel tot 10 dobbelstenen oplopen. Deze extra actiedobbelstenen komen in het spel als hij zijn vazallen (Saruman, de Heksenkoning en de Mond van Sauron) in het spel brengt. Voor ieder van hen krijgt hij een extra dobbelsteen.

De Lichte speler start het spel met vier dobbelstenen. Hij krijgt een dobbelsteen extra als *Aragorn – Heerser over Isildur* in het spel wordt gebracht en nog een als *Gandalf de Witte* op het toneel verschijnt. Een speler verliest een extra dobbelsteen als het corresponderende karakter is uitgeschakeld.

JACHTTOEWIJZING EN ACTIEWORP

De Duistere speler legt tijdens de fase "Jachttoewijzing" de actiedobbelstenen, die hij voor de "Jacht op de Ring" wil reserveren, op het "Jachtvak", met een minimum aantal van 0 en een maximum aantal dat gelijk is aan het aantal Bondgenoten, waaruit het Reisgezelschap op dat moment bestaat. Daarna werpt de Duistere speler de resterende dobbelstenen van zijn actiedobbelstenenvoorraad. Vervolgens legt deze speler alle dobbelstenen met een "Oog"-symbool op het Jachtvak. De Lichte speler werpt zijn gehele actiedobbelstenenvoorraad.

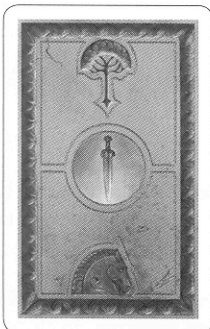
ACTIES UITVOEREN

De spelers kiezen om beurten, te beginnen met de Lichte speler, één van hun eigen geworpen actiedobbelstenen en voeren de bijbehorende actie uit. Elke actiedobbelsteen toont symbolen die met verschillende acties corresponderen. Deze acties staan verderop gedetailleerd beschreven en zijn samengevat in het Actiedobbelstenen Overzicht (in de overzichtsbijlage).

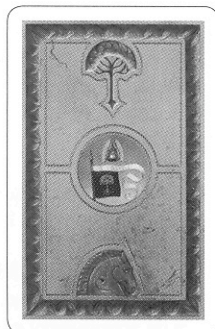
Symbolen op Actiedobbelstenen

	Actie KARAKTER	Actie LEGER	Actie VERSTERKINGEN	Actie GEBEURTENIS	Actie LEGER/ VERSTERKINGEN	Speciale actie
Vrije Liederen						 (Wil van het Westen)
Duister						 (Oog)

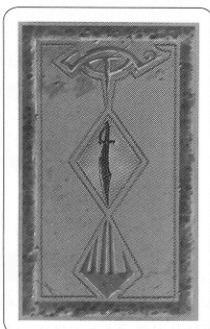
Gebeurteniskaarten



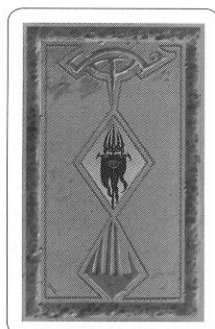
Achterzijde karaktergebeurteniskaart van de Vrije Lieden



Achterzijde strategiegebeurteniskaart van de Vrije Lieden



Achterzijde karaktergebeurteniskaart van het Duistere



Achterzijde strategiegebeurteniskaart van het Duistere



Kaartsoort

Karakter



Leger



Versterkingen



- 1 Kaartsoort
- 2 Titel van de gebeurtenis
- 3 Voorwaarde voor de gebeurtenis (voor zover van toepassing)
- 4 Beschrijving van de gebeurtenis
- 5 Aflegvoorwaarde van de gebeurtenis (voor zover van toepassing)
- 6 Titel van het gevecht
- 7 Voorwaarde van het gevecht (voor zover van toepassing)
- 8 Beschrijving van het gevecht

Als een actie volledig is uitgevoerd, wordt de corresponderende dobbelsteen als “gebruikt” beschouwd en terzijde gelegd voor de volgende ronde. Uitzondering: als de Lichte speler een actiedobbelsteen gebruikt om het Reisgezelschap te verplaatsen, legt hij deze dobbelsteen nadat hij de actie heeft uitgevoerd op het Jachtvak.

Een speler mag passen als hij minder ongebruikte actiedobbelstenen heeft dan zijn tegenstander. Daarmee staat hij zijn tegenstander toe om twee acties achter elkaar uit te voeren. Op het moment dat beide spelers evenveel ongebruikte dobbelstenen bezitten is het niet toegestaan om te passen.

Als een speler al zijn acties heeft uitgevoerd, mag zijn tegenstander al zijn resterende acties na elkaar uitvoeren.

Aan het einde van een speelronde krijgen de spelers hun dobbelstenen uit het Jachtvak terug.

DE ELFENRINGEN

Aan het begin van het spel ontvangt de Lichte speler drie fiches die de machtige Elfenringen voorstellen. Deze fiches bevinden zich op het vak “Elfenringen” op het bord, met de “Ring”-zijde naar boven totdat hij ze besluit te gebruiken. Als de Lichte speler een Elfenring heeft gebruikt, draait hij het fiche om naar de “Brandend Oog”-zijde en geeft hem aan de Duistere speler. Nadat ook de Duistere speler het fiche heeft gebruikt, verdwijnt het fiche uit het spel.

De spelers kunnen een “Elfenring”-fiche gebruiken om in de fase “Acties Uitvoeren” een worp met een actiedobbelsteen te wijzigen in een willekeurig ander symbool (met uitzondering van een “Wil van het Westen”-symbool).

Als de Duistere speler een worp wijzigt in een “Oog”-symbool, leg deze dobbelsteen dan direct op het Jachtvak.

Een speler kan per speelronde niet meer dan één “Elfenring”-fiche gebruiken.



Fiche “Elfenring”

Voorzijde: gecontroleerd door de Lichte speler Achterzijde: gecontroleerd door de Duistere speler

6. GEBEURTENISKAARTEN

De regels in dit hoofdstuk zijn nieuw en vervangen het eenvoudige gebruik van de gebeurteniskaarten in het basisspel.

Gebeurteniskaarten stellen een aantal fortuinlijke (of onfortuinlijke) episodes uit *In de ban van de Ring*, bijzondere voorwerpen en onverwachte en „voorwaardelijke“ situaties voor. Als alternatief mag een kaart ook worden gespeeld om speciale gevechtsmogelijkheden en -voordelen te introduceren.

GEBEURTENISSTAPELS

De gebeurteniskaarten zijn voor iedere speler in twee stapels verdeeld: een **strategiestapel** en een **karakterstapel**. De strategiestapel beïnvloedt vooral de militaire en politieke strategieën van een speler en bevat twee soorten kaarten: „LEGER“-kaarten en „VERSTERKINGEN“-kaarten. De kaarten in de karakterstapel zijn meestal gerelateerd aan de verplaatsing van het Reisgezelschap en acties van bondgenoten en vazallen op het speelbord.



GEBEURTENISKAARTEN TREKKEN

Aan het begin van elke speelronde (inclusief de eerste) trekken beide spelers één kaart van elk van hun gebeurtenissenstapels.

Spelers kunnen ook een kaart van één van de stapels trekken als ze tijdens de fase "Acties Uitvoeren" een "GEBEURTENIS"-symbool van een actiedobbelsteen gebruiken. De spelers mogen op elk moment maximaal 6 kaarten op handen hebben. Op het moment dat een speler meer dan 6 kaarten op handen heeft, moet hij het overschot onmiddellijk gedekt afleggen. Als een stapel tijdens het spel is opgebruikt, is het vanaf dat moment tot aan het einde van het spel niet meer mogelijk om kaarten van deze stapel te trekken (in dat geval ontvang je tijdens de fase "Gebeurteniskaarten trekken" één kaart minder).

GEBEURTENISKAARTEN SPELEN

Spelers kunnen gebeurteniskaarten tijdens de fase "Acties Uitvoeren" op twee manieren inzetten:

- door gebruik van een actiedobbelsteen met een „GEBEURTENIS“-symbool, of
- door gebruik van een actiedobbelsteen met een symbool dat gelijk is aan de kaartsoort: dat wil zeggen, dat een "LEGER"-kaart is te spelen bij een "LEGER"-symbool, een "VERSTERKINGEN"-kaart bij een "VERSTERKINGEN"-symbool en een "KARAKTER"-kaart bij een "KARAKTER"-symbool.

Een speler mag een „LEGER/VERSTERKINGEN“-symbool gebruiken om een strategiekaart naar keuze te spelen. Een „Wil van het Westen“-symbool is te gebruiken om een gebeurteniskaart naar keuze te spelen. Leg gespeelde gebeurteniskaarten af op het moment dat de op de kaart beschreven actie volledig is uitgevoerd.

Het komt dikwijls voor, dat een actie van een kaart alleen toe te passen is, als voldaan is aan bepaalde voorwaarden. Als niet volledig aan de voorwaarde(n) is voldaan, is de kaart niet te spelen.

Sommige kaarten staan de spelers toe, om een actie uit te voeren, die een standaardregel overtreedt. Elke regel, die niet expliciet door de tekst op de kaart wordt vervangen, is onverwijld van kracht.

Sommige uitzonderingen op de regels zijn als volgt beschreven:

- *Speel op tafel* betekent dat de kaart niet wordt afgelegd nadat hij is gespeeld. De gevolgen van de kaart zijn van toepassing totdat aan bepaalde voorwaarden wordt voldaan. Daarna wordt hij afgelegd. Als het afleggen van een kaart het gebruik van een actiedobbelsteen vereist, geldt het afleggen van de kaart als een actie.
- *Val aan...* betekent dat de gevolgen van een kaart worden beschouwd als een aanval met politieke doeleinden.
- *Rekruteer* houdt in, dat een speler eenheden of leiders mag rekruteren die zich in de beschikbare versterkingenvoorraad van deze speler bevinden. Spelers kunnen zulke gebeurteniskaarten gebruiken als een natie niet in oorlog is en staan de spelers ook toe om eenheden in een belegerde vesting te zetten (waar dat volgens de basisregels niet mogelijk is). Andere beperkingen (zoals het maximale aantal eenheden in een gebied of de aanwezigheid van vijandelijke eenheden in een gebied) blijven onverwijld van kracht.

Het kan voorkomen, dat de gevolgen van een gebeurteniskaart niet volledig kunnen worden toegepast. In dat geval mag de kaart toch worden gespeeld en worden de gevolgen zoveel mogelijk toegepast.

Voorbeeld: De kaart „Imrahil van Dol Amroth“ geeft de Lichte speler het recht om één leider en één elite- (of basis-) eenheid in Dol Amroth te plaatsen. Als de voorraad versterkingen van de Lichte speler geen leider bevat mag de speler uitsluitend een elite- of basiseenheid plaatsen.

GEVECHTСКАARTEN

Alle gebeurteniskaarten bevatten extra tekst die wordt toegepast als een kaart als **gevechtskaart** wordt ingezet. Het spelen van een gevechtskaart geldt in tegenstelling tot gebeurteniskaarten niet als een actie: aan het begin van elke gevechtsronde heeft elke speler de optie om een kaart als gevechtskaart in te zetten en de speciale voordelen te gebruiken. De tekst op de gevechtskaarten heeft altijd voorrang op de standaardregels. Leg gevechtskaarten na gebruik altijd af.

7. LEGERS EN GEVECHTEN

- **de rol van karakters bij het gebruik van legers en het voeren van oorlogen is gewijzigd.**
- **gebruik van gevechtskaarten in een gevecht.**
- **speciale regels met betrekking tot vestingen en belegeringen.**

De enorme groep aanhangers van de Duistere Heerser en de dappere verdedigers van het Westen spelen een centrale rol in de *War of the Ring*. Het is van cruciaal belang voor beide partijen om hun troepen regelmatig te versterken en optimaal gebruik te maken van hun vaak doortrapte mogelijkheden. Beide spelers plaatsen hun legers volgens de startopstelling op hun startlocaties om deze daarna te versterken en de strijd in te sturen.

LEGERS EN CONCENTRATIE

SAMENSTELLING VAN LEGERS

Alle eenheden, die een speler in een gebied controleert, vormen een **leger**. Een leger kan uit eenheden van verschillende naties bestaan die voor hetzelfde doel strijden. Als een speler een leger naar een gebied met een ander vriendelijk leger verplaatst, vormen deze samen een nieuw, groter leger. Op dezelfde wijze kan een speler legers opsplitsen door een deel van de eenheden, waaruit het leger bestaat, naar een aangrenzend gebied te verplaatsen en de rest achter te laten.

CONCENTRATIELIMIET

In een gebied kunnen zich maximaal **tien eenheden** bevinden. Als zich op een willekeurig moment meer dan 10 eenheden in een gebied bevinden, moet de speler van het leger het teveel direct verwijderen. De speler voegt deze eenheden bij zijn ongebruikte eenheden om later als versterkingen weer in het spel te brengen.

Vervanging van Legereenheden

Als het plaatsen van miniaturen in een gebied vanwege de afmetingen ervan problemen oplevert, kan een speler enkele kunststof eenheden vervangen door kartonnen legereenheden. Laat altijd één miniatuur van een soort staan en vervang de andere eenheden van die soort door kartonnen eenheden. Schuif deze onder het kunststof miniatuur. Voeg de vervangen miniaturen toe aan de verliezen. Duistere miniaturen die normaal gesproken bij verlies in gevechten terug in de versterkingenvoorraad komen, moet de speler in dit geval ook uit het spel verwijderen.



Vervangende Fiches

Vervangende legereenheid
voor de Vrije Lieden

Vervangende legereenheid
voor het Duister

Voorbeeld: de Lichte speler verplaatst 10 Gondor basiseenheden naar het Woud van Druadan en ontdekt dat ze teveel ruimte innemen. Hij verwijdert er 9, legt deze bij zijn verliezen en schuift 9 kartonnen eenheden onder de tiende Gondor basiseenheid.

Spelers kunnen op ieder moment kartonnen eenheden vervangen door kunststof miniaturen uit de verliezen.

Voorbeeld: het leger van de Vrije Lieden in het Woud van Druadan wordt aangevallen en 7 eenheden worden uitgeschakeld. De Lichte speler verwijdert 7 kartonnen eenheden. Slechts 3 eenheden overleven,

waardoor er nu voldoende ruimte is. De Lichte speler verwijdert de 2 kartonnen eenheden van het speelbord, en zet 2 kunststof Gondor basiseenheden uit zijn verliezen terug in het Woud van Druadan.

Als een afgesplitste bondgenoot (zie hoofdstuk 9: *Het Reisgezelschap*) teveel ruimte op het speelbord inneemt, kan de Lichte speler het kartonnen fiche in plaats van het kunststof miniatuur gebruiken.

TROEPEN REKRUTEREN

NIEUWE EENHEDEN REKRUTEREN

Spelers kunnen in de fase "Acties Uitvoeren" of door het spelen van gebeurteniskaarten met een "VERSTERKINGEN"-symbool nieuwe legereenheden en leiders in het spel brengen, die expliciet het rekruteren van nieuwe eenheden op het speelbord aangeven. Versterkingen, die in het spel worden gebracht door middel van een "VERSTERKINGEN"-symbool, moeten tot een Natie in Oorlog (zie Hoofdstuk 8: *Politiek in Midden-Aarde*) behoren. Gebeurteniskaarten staan je daarentegen toe om versterkingen van naties die niet in oorlog zijn te rekruteren, tenzij op de kaart expliciet anders is aangegeven. Spelers mogen uitsluitend nieuwe eenheden en leiders uit de beschikbare versterkingen nemen en die uitsluitend plaatsen in een stad, dorp of vesting van hun natie. De Duistere speler kan Nazgûl uitsluitend in vestingen van de natie „Sauron“ rekruteren.

Sommige gebeurteniskaarten staan een speler toe om nieuwe eenheden van naties, die niet in oorlog zijn, te rekruteren, of op andere locaties in het spel gaan brengen.

Een speler die gebruik maakt van een „VERSTERKINGEN“-symbool mag de volgende eenheden in het spel brengen:

- twee basiseenheden, of
- twee leiders/Nazgûl, of
- één basiseenheid en één leider/Nazgûl, of
- één elite-eenheid of
- één karakter (onder voorwaarden als vermeld op zijn kaart)

Restricties

- Als een speler twee eenheden en/of leiders met een „VERSTERKINGEN“-symbool rekruteert, moet de speler deze in verschillende nederzettingen plaatsen, ook als ze tot verschillende naties behoren (die beide in oorlog moeten zijn).
- Spelers mogen geen troepen rekruteren in door de vijand bezette nederzettingen (dat betekent: bezet door vijandelijke eenheden of door een markeerfiche van de tegenstander);
- Een speler mag geen troepen rekruteren in door de vijand belegerde vestingen, tenzij deze speler een toepasselijke gebeurteniskaart gebruikt;
- Versterkingen zijn gelimiteerd tot het aantal beschikbare miniaturen. Als alle eenheden van een soort in het spel zijn, kunnen deze niet meer gerekruteerd worden. De Duistere speler moet verloren eenheden en Nazgûl bij zijn beschikbare versterkingen terugleggen (waardoor de Duistere speler bijna ongelimiteerd kan versterken). Verloren eenheden en leiders van de Vrije Lieden verdwijnen daarentegen permanent uit het spel.

VERPLAATSING VAN LEGERS

VERPLAATSING VAN EEN LEGER

In de fase "Acties Uitvoeren" kunnen de spelers legers verplaatsen met "LEGER"- en "KARAKTER"-symbolen of door het spelen van een gebeurteniskaart.

Een speler, die gebruik maakt van een "LEGER"-symbool, mag twee verschillende legers verplaatsen.

Een speler die een "KARAKTER"-symbool gebruikt mag één leger, dat op zijn minst één leider of karakter bevat, verplaatsen.

Een leger mag zich uitsluitend naar een vrij gebied verplaatsen, dat grenst aan het gebied waar het betreffende leger zich op dat moment bevindt.

Opsplitsen van een Leger

Het is niet verplicht om alle eenheden van een leger te verplaatsen. Een speler mag een leger opsplitsen door slechts een gedeelte van de aanwezige eenheden te verplaatsen. Eventueel aanwezige leiders mogen uitsluitend in het gebied achterblijven als daar minstens nog één eenheid achterblijft. Als een speler alle eenheden verplaatst, moet deze speler alle leiders mee verplaatsen. Als de speler gebruik maakt van een „KARAKTER“-symbool, moet zich onder de bewegende eenheden op zijn minst één leider of karakter bevinden. Karakters zijn niet verplicht om met een leger mee te gaan. Zij mogen ook alleen in een gebied achterblijven.

Beperkingen

- Een speler mag willekeurige eenheden verplaatsen, waarbij het niet is toegestaan om één eenheid tijdens één actie twee keer te verplaatsen.
- Het gebied, waar een speler een leger naartoe plaatst, mag geen vijandelijke eenheden bevatten. Een vijandelijke vesting, die belegerd wordt, geldt als een vrij gebied voor het verplaatsen van legers van de belegeraar;
- Bij het verplaatsen van legers geldt steeds de limiet van 10 eenheden per gebied;
- Als een leger eenheden bevat van een natie die niet in oorlog is (zie *Hoofdstuk 8: Politiek in Midden Aarde*), mag deze geen gebieden betreden die binnen de grenzen van andere naties liggen (ook niet die van bevriende naties);
- Als een gebied door vijandelijke eenheden is bezet, mag de speler dit gebied niet betreden maar moet hij het eerst aanvallen.

VERPLAATSING VAN KARAKTERS

VERPLAATSING VAN KARAKTERS

De spelers kunnen in de fase "Acties Uitvoeren" of door het spelen van een gebeurteniskaart karakters op het speelbord verplaatsen met een "KARAKTER"-symbool.

Met één "KARAKTER"-symbool mag:

- de Lichte speler al zijn bondgenoten, die zich niet in het Reisgezelschap bevinden, verplaatsen;
- de Duistere speler al zijn Nazgûl en vazallen verplaatsen.

In *Hoofdstuk 9: Het Reisgezelschap* staat beschreven hoe de Lichte speler het Reisgezelschap kan verplaatsen.

Verplaatsing van Bondgenoten

Als de Lichte speler een "KARAKTER"-symbool gebruikt om zijn karakters te verplaatsen, mag hij elk van zijn bondgenoten maximaal zoveel aangrenzende gebieden verplaatsen als hun niveau (afgedrukt op elke karakterkaart). De Lichte speler mag een groep bondgenoten, die zich in één gebied bevindt, maximaal zoveel gebieden verplaatsen als het *hoogste* niveau van een bondgenoot in die groep, mits de speler alle leden van die groep naar hetzelfde doelgebied verplaatst.

Bondgenoten, die zich over het bord verplaatsen:

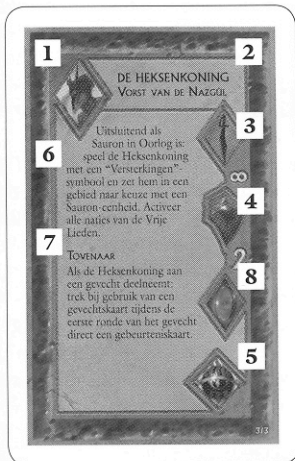
- ondervinden geen hinder van vijandelijke legers: ze mogen zondermeer een gebied met Duistere eenheden betreden en verlaten;
- moeten stoppen als ze een Duistere vesting betreden;
- mogen een bevriende vesting, die door vijandelijke eenheden wordt belegerd, niet betreden of verlaten.

Verplaatsing van Nazgûl en Vazallen

Als de Duistere speler een „KARAKTER“-symbool gebruikt om zijn karakters te verplaatsen, mag hij elk van zijn Nazgûl (met inbegrip van de Heksenkoning) naar een gebied naar keuze op het speelbord verplaatsen. Uitzondering: Nazgûl kunnen nooit een gebied met een vesting van de Vrije Lieden betreden, tenzij deze wordt belegerd door een Duister leger. De Mond van Sauron en Saruman bezitten niet de ongelimiteerde bewegingsmogelijkheden van de Nazgûl:

- Saruman kan Orthanc nooit verlaten.
- De Duistere speler mag de Mond van Sauron tot maximaal drie aangrenzende gebieden verplaatsen als deze alleen beweegt. Net als bondgenoten mag dit karakter vijandelijke eenheden negeren, maar moet stoppen als het een vijandelijke vesting betreedt. Het mag geen bevriende vesting betreden of verlaten als deze belegerd wordt.

Duistere karakterkaart (vazal)



- 1 Afbeelding van het karakter
- 2 Naam van het karakter
- 3 Niveau (het ∞ symbool geeft de onbeperkte verplaatsingsmogelijkheden van de Nazgûl aan)
- 4 Leiderschap
- 5 Natie (de Duistere natie waartoe deze vazal behoort)
- 6 Voorwaarde voor het spelen van het karakter
- 7 Speciale eigenschappen
- 8 Actiedobbelsteenbonus (als het "Oog"-symbool aanwezig is, voeg één dobbelsteen toe aan de actiedobbelsteenvoorraad als dit karakter in het spel is)

GEVECHTEN

AANVALLEN MET LEGRS

Legers kunnen in de fase "Acties Uitvoeren" een vijandelijk leger aanvallen door gebruik te maken van een "LEGER"- of "KARAKTER"-symbool of door het spelen van een gebeurteniskaart. Uitsluitend legers van naties die in oorlog zijn (zie *Hoofdstuk 8: Politiek in Midden-Aarde*) kunnen een gevecht beginnen.

Een speler die een „LEGER“-symbool gebruikt, mag met één leger:

- een vijandelijk leger in een aangrenzend gebied aanvallen of
- een vijandelijk leger in hetzelfde gebied aanvallen tijdens een belegering of een uitbraak (zie *Fortificaties en Belegeringen* verderop in de regels).

Een speler die een „KARAKTER“-symbool gebruikt, moet met een leger aanvallen, dat op zijn minst één leider of karakter bevat.

Het is niet verplicht om met alle eenheden van een aanvallend leger het gevecht aan te gaan. De niet aan de strijd deelnemende eenheden gelden als rugdekking. Zij nemen niet deel aan het gevecht en kunnen in het geval van een overwinning niet oprukken naar het veroverde gebied.

Gevechtskracht en Leiderschap

Legeren, leiders en karakters tellen mee bij het bepalen van de **gevechtskracht** en het **leiderschap** van de legers die bij het gevecht betrokken zijn.

- De **gevechtskracht** van een leger is gelijk aan het aantal legereenheden waar het uit bestaat. De gevechtskracht van een leger bepaalt het aantal dobbelstenen, dat een speler mag werpen, met een maximum van 5 (deze worp noemen we de **gevechtsworp**). Dit betekent dat een leger, dat uit meer dan 5 eenheden bestaat, toch een gevechtskracht van 5 heeft, maar deze voor een langere periode kan vasthouden (zie *Verwijderen* verderop in de regels).
- Het **leiderschap** van een leger is gelijk aan het aantal leiders (of Nazgûl) plus de leiderschapwaarden van de karakters (afgedrukt op elke karakterkaart), die zich in het leger bevinden. Leiderschap bepaalt het maximale aantal dobbelstenen dat een speler opnieuw mag werpen, met een maximum van 5. Deze worp noemen we de **leiderworp**.

Gevechtskaarten en bijzondere eigenschappen van karakters hebben vaak invloed op de gevechtskracht en het leiderschap van een leger, dat bij een gevecht betrokken is. Het maximale aantal dobbelstenen van 5 kan echter **nooit** worden overschreden, ongeacht de invloed van gevechtskaarten en karaktereigenschappen.

VERLOOP VAN EEN GEVECHT

Een gevecht bestaat uit een serie **gevechtsronden**. Elke ronde bestaat uit een aantal acties. Beide spelers:

- mogen een **gevechtskaart** spelen;
- doen de **gevechtsworp**;
- doen de **leiderworp**;
- verwijderen **verliezen**;
- mogen zich **terugtrekken**.

Het gevecht vindt gelijktijdig plaats. Beide spelers voeren elke actie als het ware tegelijk uit.

Gevechtskaarten

Aan het begin van elke gevechtsronde mogen de spelers ervoor kiezen om een gebeurteniskaart als **gevechtskaart** in te zetten. De spelers kiezen kaarten in het geheim. De aanvaller moet eerst kiezen, zodat de verdediger weet of de aanvaller een kaart speelt of niet. Daarna draaien de spelers hun kaarten tegelijk om.

Lees de tekst op een gekozen gevechtskaart van tevoren zorgvuldig door en let vooral op de precieze voorwaarden, bonus en toepassing.

Een kaart is uitsluitend van toepassing op de lopende gevechtsronde, tenzij op de kaart expliciet anders staat aangegeven. Leg gevechtskaarten na de gevechtsronde meteen af.

Als gespeelde kaarten elkaar blijken te beïnvloeden, pas dan altijd eerst de gevolgen van de kaart van de verdediger toe.

Voorbeeld: de Duistere speler valt aan en speelt de gevechtskaart „Durins Vloek“ om een bijzondere aanval te mogen doen voor de normale gevechtsworp. De Lichte speler speelt „Verkenners“ om zijn leger terug te trekken voor de gevechtsworp. „Verkenners“ heeft voorrang en het leger van de Vrije Lieden trekt zich terug, zodat de bijzondere aanval van „Vuur en Duister“ niet door kan gaan.

Sommige gevechtskaarten bevatten speciale voorwaarden, waar een speler aan moet voldoen voordat hij de kaart mag spelen. Sommige kaarten mogen spelers bijvoorbeeld uitsluitend spelen als bevriende elite-eenheden bij het gevecht betrokken zijn.

Andere kaarten dwingen een speler om iemand's leiderschap op te offeren: dit betekent, dat de betreffende leider of karakter in deze gevechtsronde niet als leider telt.

Gevechtsworp

Beide spelers werpen een aantal dobbelstenen gelijk aan de gevechtskracht van hun leger (met een maximum van 5). Normaal gesproken levert een worp van 5 of 6 een **treffer** op. De gevolgen van gevechtskaarten, vestingen, steden en beschermingen kunnen deze cijfers echter beïnvloeden. In het vervolg noemen we dit **doelcijfers**.

Leiderworp

Na de gevechtsworp mogen beide spelers de dobbelstenen, die geen treffer hebben opgeleverd, opnieuw werpen. Het maximale aantal dobbelstenen dat een speler zo opnieuw mag werpen is gelijk aan het leiderschap van het leger, maar kan nooit hoger zijn dan 5. De doelcijfers zijn gelijk aan die van de gevechtsworp (tenzij expliciet aangegeven op een gevechtskaart).

Voorbeeld: een speler stuurt vijf legereenheden en drie leiders in een gevecht. Zijn gevechtskracht is dan 5 en zijn leiderschap is 3. Hij werpt vijf dobbelstenen als gevechtsworp met als resultaat 1, 3, 5, 5, 6 (drie treffers). Zijn leiderschap is drie, dus hij zou drie dobbelstenen mogen overgooien. Er liggen echter slechts twee dobbelstenen die geen treffer hebben opgeleverd. Deze twee mag hij opnieuw werpen. Als het resultaat bijvoorbeeld 2, 5 is scoort hij hiermee één treffer, waarmee hij een totaal van vier treffers scoort.



Aanpassingen van Worpen

Gevechtskaarten en bijzondere eigenschappen van karakters leiden tot aanpassing van gevechts- en leiderworpen. Aanpassingen op worpen zijn aangegeven als +1, +2, enzovoort. Tel de aanpassing op bij het resultaat van iedere geworpen dobbelsteen en vergelijk dit eindresultaat dan met het benodigde doeleijfer. Als meerdere aanpassingen tegelijk van toepassing zijn, tel deze bij elkaar op. Op gevechtskaarten staat de aan te passen worp expliciet aangegeven.

Voorbeeld: een worp met +1 scoort een treffer met een 4, 5 of 6 in plaats van alleen een 5 of 6.

Een dobbelsteenworp van "1" is nooit een treffer en een worp van "6" is altijd een treffer, ongeacht welke aanpassing dan ook.

Verliezen Verwijderen

Nadat beide spelers hun gevechts- en leiderworp hebben afgerond, verwijderen ze hun verliezen. Het aantal verliezen is gelijk aan het aantal gescoorde treffers van de tegenstander. De aanvaller kiest eerst welke eenheden hij verwijdert.

Voor iedere gescoorde treffer van de tegenstander:

- verwijder je één basiseenheid; of
- vervang je één elite-eenheid door een basiseenheid van dezelfde soort; of
- voor iedere twee gescoorde treffers van de tegenstander verwijder je een Elite-eenheid.

Voorbeeld: een speler heeft twee treffers geïncasseerd. Hij kan of twee basiseenheden verwijderen, of twee elite-eenheden vervangen door twee basiseenheden, of één elite-eenheid verwijderen.

Als een speler een elite-eenheid door een basiseenheid vervangt, neemt hij deze basiseenheid uit zijn verliezen. Als dat niet mogelijk is, moet hij de vervangende basiseenheid uit zijn beschikbare versterkingen nemen. Als hij een elite-eenheid moet vervangen, maar geen basiseenheid beschikbaar heeft, gaat zijn elite-eenheid zonder compensatie verloren.

Verliezen van Vrije Lieden en het Duister

Alle eenheden van Vrije Lieden, die de Lichte speler als verliezen verwijdert, verdwijnen uit het spel. Duistere eenheden verdwijnen nooit uit het spel. De Duistere speler mag verloren eenheden weer bij zijn beschikbare versterkingen voegen.

Uitschakeling van Leiders

Als alle leger-eenheden, die bij een gevecht waren betrokken, zijn uitgeschakeld, moet de speler ook alle leiders (met inbegrip van karakters), die zich in dat leger bevinden, direct uit het spel verwijderen. Leiders van de Vrije Lieden verdwijnen bij verlies permanent uit het spel, terwijl de Duistere speler Nazgûl weer als versterkingen in het spel kan brengen. Karakters (met inbegrip van Duistere vazallen) verdwijnen altijd permanent uit het spel, tenzij op de kaart expliciet anders staat aangegeven.

Terugtrekken uit een Gevecht

Aan het einde van iedere gevechtsronde heeft de aanvaller de mogelijkheid om de strijd te staken. Als de aanvaller besluit om door te vechten, mag de verdediger zich terugtrekken. Als de verdediger ervan afziet om zich terug te trekken, volgt een nieuwe gevechtsronde.

Als de aanvaller ervoor kiest om de strijd te staken, blijven zijn eenheden staan waar ze aan het begin van het gevecht stonden. Als de verdediger ervoor kiest om zich terug te trekken, moet hij zijn leger naar een aangrenzend gebied verplaatsen. In het gekozen gebied mogen zich geen vijandelijke eenheden bevinden en er mag geen vijandelijke nederzetting of een door de vijand veroverde nederzetting staan (zie *Veroveren van een Nederzetting* verderop in de regels). Als geen aangrenzende gebieden aan deze voorwaarden voldoen, kan de verdediger zich niet terugtrekken. Een verdedigend leger in een gebied met een vesting kan zich aan het *begin* van iedere gevechtsronde op de vesting terugtrekken (zie *Aanvallen van een Vesting* verderop in de regels).

Einde van een Gevecht

Een gevecht eindigt, als de aanvaller de strijd staakt, de verdediger zich terugtrekt of als één van beide legers volledig is uitgeschakeld. Als het verdedigende leger zich terugtrekt of is uitgeschakeld, mag de aanvaller meteen alle of een deel van de eenheden, die aan de strijd hebben deelgenomen, naar het aangevallen gebied verplaatsen. Als het aanvallende leger zich verplaatst naar een gebied met een vesting, wordt deze vesting **belegerd** als het door vijanden bezet is (zie *Aanvallen van een Vesting* verderop in de regels).

FORTIFICATIES EN BELEGERINGEN

Veel gevechten draaien om het veroveren of verdedigen van forten of om strategisch belangrijke locaties zoals doorwaadbare plaatsen in rivieren of bergpassen. Fortificaties zijn in dit spel van groot belang, zoals zal blijken uit de volgende regels.

AANVALLEN VAN EEN STAD OF BESCHERMING

Als een leger een vijandelijk leger, dat zich in een stad of bescherming bevindt, aanvalt, scoort de aanvaller in de eerste gevechtsronde alleen treffers met een 6 (in plaats van een 5 of 6). Nadat de eerste gevechtsronde is gedaan, gelden de normale regels voor een gevecht weer.

AANVALLEN VAN EEN VESTING

Als een leger een vijandelijk leger, dat zich in een gebied met een vesting bevindt, aanvalt, kiest de verdediger aan het *begin* van iedere ronde of hij **wil vechten** of **zich in de vesting wil verschansen**.

Gevecht

Een gevecht verloopt zoals gebruikelijk: worpen van 5 of hoger leveren treffers op en de verdediger kan zich aan het einde van iedere gevechtsronde naar een vrij aangrenzend gebied terugtrekken.

Vesting

Op het moment dat de verdediger zich in een vesting verschanst, laat deze speler het gebied rondom de vesting vrij voor de tegenstander. De verdedigende eenheden bevinden zich nu in de vesting (leg de verdedigende eenheden in het betreffende vestingvak). Het aanvallende leger mag nu het gebied binnentrekken en het gevecht eindigt. De vesting is nu **belegerd**. Er mogen zich niet meer dan 5 leger-eenheden (plus een onbeperkt aantal leiders) in een belegerde vesting bevinden. Verwijder een eventueel overschot van het speelbord en leg ze bij de beschikbare versterkingen. Een belegering eindigt, als het aanvallende leger het gebied verlaat of als op een willekeurig moment het aanvallende dan wel het verdedigende leger volledig is uitgeschakeld. Zet na het eindigen van een belegering de verdedigers, die zich op het vestingvak bevinden, weer in het gebied rondom de vesting.

UITVECHTEN VAN EEN BELEGERING

Tijdens de fase "Acties Uitvoeren" kan een belegerend leger troepen in een vesting in hetzelfde gebied aanvallen. Dit noemen we een **vestinggevecht**.

De aanvaller scoort in dat geval een treffer met het werpen van een 6, terwijl de verdediger met een 5 of een 6 scoort.

In tegenstelling tot een gewoon gevecht duurt een vestinggevecht slechts één gevechtsronde. Als de aanvaller er echter voor kiest om vrijwillig één van zijn elite-eenheden tot een basiseenheid te reduceren, volgt er nog een gevechtsronde. De aanvaller kan het gevecht rekken zolang hij elite-eenheden kan reduceren aan het einde van een gevechtsronde.

Als na afloop van een vestinggevecht nog verdedigende eenheden in de vesting zijn, blijft het aanvallende leger de vesting belegeren.

Beperkingen

- een verdedigend leger in een belegerde vesting mag zich nooit naar een aangrenzend gebied terugtrekken.
- een leger, dat een vesting belegert, mag zich uit het betreffende gebied verplaatsen. Als geen leger-eenheden in het gebied achterblijven, is de belegering opgeheven.



UITBRAAK

Een leger, dat zich in een belegerde vesting bevindt, mag het leger, dat zich in het gebied rondom de vesting bevindt, aanvallen in de fase "Acties Uitvoeren". Dit noemen we een **uitbraak**.

Bij een uitbraak gaat het voordeel van de vesting verloren en wordt een normaal gevecht afgewikkeld, waarbij beide partijen treffers scoren met een worp van 5 of 6. Als het aanvallende leger echter besluit om zich terug te trekken, kan dat uitsluitend naar de vesting. Het verdedigende leger mag zich als gebruikelijk naar een aangrenzend vrij gebied terugtrekken. Als het aanvallende leger de uitbraak wint, verplaatst het leger zich als het ware uit de vesting naar het gebied er omheen. Het leger mag zich niet naar een aangrenzend gebied verplaatsen.

BEVRIJDEN VAN EEN VESTING

Een leger kan in een aangrenzend gebied volgens de normale regels een vijandelijk leger, dat een vesting belegert, aanvallen. Het leger in de vesting neemt geen deel aan het gevecht. Het aanvallende leger mag zich niet rechtstreeks naar de vesting verplaatsen. Pas als het verdedigende leger zich terugtrekt of helemaal wordt uitgeschakeld, mag het aanvallende leger het gebied binnentrekken waarna het zich samenvoegt met het leger in de vesting.

VERSTERKEN VAN EEN BELEGERING

De speler, wiens leger de vesting belegert, mag nieuwe troepen naar het gebied met deze belegering verplaatsen als ware het een vriendelijk gebied. Deze verplaatsing is geen aanval.

VEROVEREN VAN EEN NEDERZETTING OF VESTING

Alle nederzettingen behoren aan het begin van het spel tot de naties waarin ze zich bevinden. Als een vijandelijk leger een stad of dorp binnentrekt, of als de verdedigende eenheden in een vesting zijn uitgeschakeld, is dat gebied **veroverd**. De nieuwe eigenaar van het gebied legt er een markeerfiche. De overwinningpuntenwaarde van dit gebied telt mee voor het bepalen van een militaire overwinning (zie *Hoofdstuk 12: Winnen van het spel*). Als de oorspronkelijke eigenaar het gebied herover, wordt het markeerfiche verwijderd. Spelers kunnen een veroverde nederzetting of vesting niet gebruiken om troepen te versterken of te bewegen op het Politieke Spoor.



Markeerfiches voor nederzettingen

Markeerfiche van de Vrije Lieden



Markeerfiche van het Duister

8. POLITIEK IN MIDDEN-AARDE

- Naties van de Vrije Lieden moeten actief zijn voordat ze "In Oorlog" kunnen zijn.
- Bondgenoten en het Reisgezelschap spelen een rol in de Politiek in Midden-Aarde.

Aan het einde van het Derde Tijdperk waren de Lieden in Midden-Aarde het over de meeste politieke kwesties duidelijk eens. De individuele meningen over de interventie in de aankomende oorlog waren echter zeer verdeeld. De posities op het **Politieke Spoor** geven de verschillende politieke standpunten van de naties weer.

HET POLITIEKE SPOOR

De startpositie van een natie op het Politieke Spoor (aangegeven door het symbool op het spoor) geeft haar politieke houding aan het begin van het spel weer. Hoe verder het politieke fiche van een natie van het laatste veld op het spoor is verwijderd, hoe minder gemotiveerd de natie is om deel te nemen aan het conflict.

Een natie wordt als volkomen gemobiliseerd en gevechtsklaar beschouwd als het politieke fiche van deze natie zich op het laatste veld van het Politieke Spoor bevindt, aangeduid met *In Oorlog*.

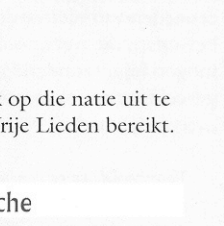
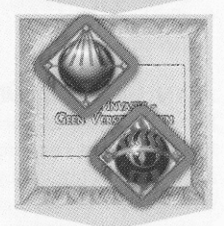
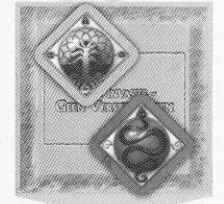
Om de weerstand tegen deelname aan de oorlog nog duidelijker weer te geven, starten alle naties van de Vrije Lieden, afgezien van de Elfen, in een *passieve* status (politiiek fiche met de grijze zijde naar boven). Zolang een natie passief is, kunnen spelers het politieke fiche van deze natie nooit naar het laatste veld op het politieke spoor verplaatsen en dus niet volledig mobiliseren.

Als een politiek fiche door middel van een gebeurteniskaart of jachttegel op het laatste veld van het politieke spoor wordt gezet, is de natie *In Oorlog* en wordt dan automatisch actief.

ACTIVEREN VAN NATIES VAN VRIJE LIEDEN

De Lichte speler mag het politieke fiche van een natie van de Vrije Lieden naar de actieve zijde (rood of blauw) draaien zodra:

- een vijandelijk leger een gebied van die natie betreedt;
- één van de legers van de Vrije Lieden wordt aangevallen;
- de Lichte speler de locatie van het Reisgezelschap bekend maakt, terwijl deze zich in een stad of vesting van die natie bevindt;
- een bondgenoot, die in staat is om politieke druk op die natie uit te oefenen, één van de steden of vestingen van de Vrije Lieden bereikt.



Actief / Passief politiek fiche



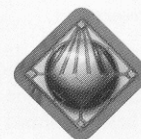
Elfen



Zuiderlingen & Oosterlingen



Sauron



Isengard

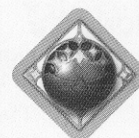


Dwerfen

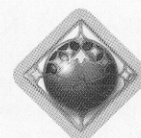
Voorzijde: actief



Achterzijde: passief

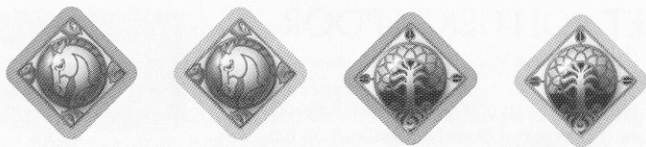


Voorzijde: actief



Achterzijde: passief

Het Noorden



Rohan

Voorzijde:
actiefAchterzijde:
passief

Gondor

Voorzijde:
actiefAchterzijde:
passief

VERZETTEN VAN POLITIEKE FICHES

Een speler kan tijdens de fase "Acties Uitvoeren" het politieke fiche van een natie op het Politieke Spoor met een "VERSTERKINGEN"-symbool of door het spelen van sommige gebeurteniskaarten één veld vooruit zetten. Daarnaast gaat het fiche van een natie automatisch één veld vooruit als één van de volgende situaties optreedt:

- elke keer dat een leger van deze natie wordt aangevallen (elk gevecht geldt als één aanval, ongeacht het aantal gevechtsronden waaruit het gevecht bestaat).
- elke keer dat de tegenstander een stad, dorp of vesting van deze natie veroverd.

AAN OORLOG DEELNEMEN

Een natie, van welke het politieke fiche zich niet op het laatste veld van het Politieke Spoor bevindt, is **niet-oorlogvoerend**. Een niet-oorlogvoerende natie moet zich met betrekking tot de mogelijkheden van zijn troepen aan verschillende beperkingen houden. Legereenheden en leiders van een niet-oorlogvoerende natie:

- mogen hun nationale grenzen overschrijden, maar nooit de grenzen van andere naties (met inbegrip van bevriende naties);
- kunnen geen vijandelijke legers aanvallen (maar kunnen wel verdedigen als ze worden aangevallen);
- kunnen nooit worden gerekruteerd door gebruik van een „VERSTERKINGEN“-symbool.

Alle hierboven genoemde beperkingen zijn ook van toepassing als eenheden van niet-oorlogvoerende naties zich in gezelschap van eenheden bevinden, die wel in oorlog zijn. Legers van niet-oorlogvoerende naties mogen bij uitzondering wel een grens overschrijden als ze zich uit een gevecht terugtrekken. Ze mogen echter niet vrijwillig oprukken in de „vreemde“ natie.

Voorbeeld: twee eenheden van het Noorden in Dal trekken zich terug uit een gevecht. Het Noorden is niet in oorlog, maar mag zich toch terugtrekken naar Erebor. Als vrijwillige verplaatsing zou dit niet zijn toegestaan.

Als het politieke fiche van een natie het laatste veld op het Politieke Spoor bereikt, is de natie **In Oorlog**: de speler mag legers van deze natie nu over het hele speelbord verplaatsen en vijandelijke legers aanvallen. Bovendien mag de speler vanaf nu door middel van een „VERSTERKINGEN“-symbool nieuwe troepen van deze natie rekruteren. Let op: een passieve natie van de Vrije Liederen kan nooit het veld *In Oorlog* bereiken. De natie moet eerst geactiveerd worden.

KARAKTERS IN OORLOG

Spelers mogen bondgenoten, vazallen en Nazgûl altijd over het hele speelbord verplaatsen en vijandelijke legers aanvallen, ongeacht de politieke status van de natie, waartoe ze behoren. Karakters zijn eigenlijk altijd "In Oorlog".

Voorbeeld: Nazgûl kunnen altijd aan gevechten deelnemen als ze zich in een gebied bevinden met een leger van een Duistere natie in oorlog, zelfs als „Sauron“ nog niet oorlogvoerend is.

9. HET REISGEZELSCHAP

De regels in dit hoofdstuk zijn volledig nieuw en vervangen compleet het eenvoudige gebruik van het Reisgezelschap uit het basisspel.

Frodo en Sam zijn de Ringdragers. Ze zijn in het spel onafscheidelijk. Een aantal bondgenoten uit de Vrije Liederen van Midden-Aarde vergezelt de twee hobbits: met elkaar vormen zij het Reisgezelschap. Terwijl Frodo en Sam de Doemberg proberen te bereiken om hun zware taak te volbrengen, staan de bondgenoten hen bij en steunen ze de missie met hun eigen leven of verlaten ze het Reisgezelschap om de naties van het Westen te helpen in hun strijd tegen het Duister.

REISGEZELSCHAP FICHES EN MINIATUREN

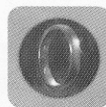
Het Reisgezelschap wordt in het spel vertegenwoordigd door fiches en miniaturen.

- het „Reisgezelschap“-miniatuur (Frodo & Sam) geeft de laatste locatie aan waar het Reisgezelschap is gesignaleerd (bekendgemaakt of ontdekt). Plaats het „Reisgezelschap“-miniatuur aan het begin van het spel in Rivendel.
- het **Progressiefiche** geeft aan hoe ver het Reisgezelschap van deze locatie is verwijderd en markeert zijn **Verscholen/Ontdekt** status. Leg dit fiche op het **Progressiespoor** en verzet dit fiche elke keer, dat het Reisgezelschap zich verplaatst.
- de „**Bondgenoot**“-miniaturen en -fiches (zeven individuele karakters) vertegenwoordigen de helden van het Westen. Leg deze aan het begin van het spel op het vak „Reisgezelschap“, als teken dat ze onderdeel van het Reisgezelschap zijn. Als een bondgenoot het Reisgezelschap verlaat, verplaatst dan zijn miniatuur van het vak naar het speelbord.

Het Reisgezelschap



„Reisgezelschap“-miniatuur



Progressiefiche

Voorzijde: Verscholen

Achterzijde: Ontdekt

„Bondgenoot“-fiches:



Merijn



Pepijn



Gimli



Legolas



Boromir



Gandalf



Stapper

DE RINGDRAGERS

Het "Reisgezelschap"-miniatuur geeft de locatie van Frodo en Sam (de Ringdragers) aan, omdat deze in het spel onafscheidelijk zijn en het Reisgezelschap nooit kunnen verlaten.

CORRUPTIE

Corruptie is een getal dat de last van de Ringdragers weergeeft. Dit is een getal dat begint bij 0, maar tijdens het spel tot 12 kan oplopen. Als de corruptie van de Ringdragers 12 bereikt, is hun missie gefaald en zijn ze gezwicht voor de kracht van de Ene Ring. Dan heeft het Duister gewonnen.

Met het Corruptiefiche houdt men op het Progressiespoor de corruptie van de Ringdragers bij.

BONDGENOTENKAARTEN

Elke bondgenoot is met zijn bijzondere eigenschappen beschreven op een karakterkaart. Aan het begin van het spel vormen alle bondgenoten en de Ringdragers nog één groep en liggen hun kaarten als **Reisgezelschapstapel** op het vak „Gids van het Reisgezelschap“ (leg de speciale kaarten „Aragorn – Heerser over Isildur“ en „Gandalf de Witte“ terzijde). Zolang een bondgenoot zich in het Reisgezelschap bevindt, blijft de corresponderende kaart in de Reisgezelschapstapel. Als een bondgenoot het Reisgezelschap verlaat, moet de Lichte speler deze bondgenootkaart uit de stapel nemen en op tafel leggen.

Elke karakterkaart geeft de volgende informatie over de betreffende bondgenoot:

- zijn **niveau**, om te gebruiken bij de „Jacht op de Ring“ en voor het verplaatsen van de bondgenoot;
- het symbool van de **natie**, die aangeeft in welke natie de bondgenoot politieke druk kan uitoefenen; als het symbool van de Vrije Liederen is afgedrukt, kan de bondgenoot in elke natie van de Vrije Liederen politieke druk uitoefenen.
- zijn **bijzondere eigenschap**, die hij uitsluitend als „Gids van het Reisgezelschap“ kan gebruiken (zie verderop in de regels);
- zijn **bijzondere eigenschap**, die hij uitsluitend kan gebruiken als hij zich niet in het Reisgezelschap bevindt;
- zijn **leiderschapswaarde**, die wordt gebruikt als de bondgenoot bij een gevecht is betrokken.

DE GIDS VAN HET REISGEZELSCHAP

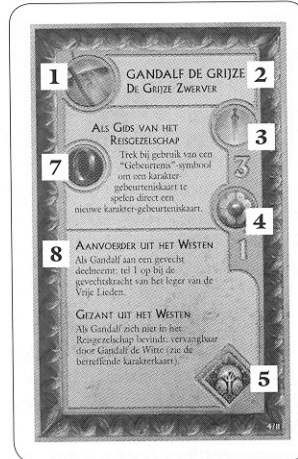
Eén van de bondgenoten in het Reisgezelschap leidt de groep tijdens de queeste. Aan het begin van het spel is dat "Gandalf de Grijze". De gids moet altijd de bondgenoot met het hoogste niveau zijn. In het geval van gelijke niveaus mag de Lichte speler kiezen welke bondgenoot als gids optreedt.

Voorbeeld: in de eerste speelronde mag de Lichte speler Gandalf door Stapper vervangen, aangezien ze beiden bondgenoten van niveau 3 zijn.

De Lichte speler mag aan het einde van elke Reisgezelschap-fase, of als tijdens het verloop van een ronde veranderingen plaatsvinden in de samenstelling van de groep (door afsplitsing of uitschakeling van een karakter), een andere gids aanwijzen.

Leg de karakterkaart van de bondgenoot die als „Gids van het Reisgezelschap“ fungeert, altijd bovenop de Reisgezelschapstapel, zodat zijn bijzondere eigenschap goed leesbaar is.

Vrije Liederen Karakterkaart



- 1 Afbeelding van het karakter
- 2 Naam van het karakter
- 3 Niveau
- 4 Leiderschap
- 5 Natie (het symbool van de natie, dat dit karakter kan activeren; het Vrije Liederen symbool geeft aan, dat het karakter alle Naties van de Vrije Liederen mag activeren)
- 6 Voorwaarden voor het spelen van het karakter (indien aanwezig)
- 7 Speciale eigenschappen indien Gids van het Reisgezelschap (als aanwezig)
- 8 Speciale eigenschappen indien afgesplitst van het Reisgezelschap (als aanwezig)
- 9 Speciale eigenschappen
- 10 Actiedobbelsteenbonus (als het "Wil van het Westen"-symbool aanwezig is, voeg één dobbelsteen toe aan de actiedobbelsteenvoorraad indien dit karakter in het spel is)

Als een bondgenoot als gids optreedt, kan de Lichte speler uitsluitend de bijzondere eigenschap gebruiken die is aangegeven met „Als Gids van het Reisgezelschap“. De andere bijzondere eigenschappen op de kaart zijn niet van toepassing. Deze zijn pas van toepassing als de bondgenoot het Reisgezelschap verlaat.

GOLLUM LEIDT HET REISGEZELSCHAP

Als alle bondgenoten het Reisgezelschap hebben verlaten en de Ringdragers alleen achterblijven, wordt Gollum de "Gids van het Reisgezelschap". Leg dan Gollum's karakterkaart in het vak „Gids van het Reisgezelschap“. Gollum's bijzondere eigenschappen zijn meteen van toepassing. Gollum geldt uitsluitend als een bondgenoot voor het bepalen van het aantal dobbelstenen dat tijdens de jachttewijzing in het Jachtvak wordt gelegd (daardoor altijd minimaal 1). Op elk ander moment geldt Gollum niet als bondgenoot.

HET PROGRESSIESPOOR

Om de geheime bewegingen van het Reisgezelschap te kunnen bijhouden, maken de spelers gebruik van het Progressiespoor. Plaats het "Reisgezelschap"-miniatuur op het speelbord om de locatie te markeren, waar het Reisgezelschap het laatst gesignaleerd is. Verzet

het Progressiefiche op het Progressiespoor als het Reisgezelschap zich verplaatst. Hoe hoger het getal op het Progressiespoor, hoe verder het Reisgezelschap van haar startpunt is verwijderd.

VERPLAATSEN VAN HET REISGEZELSCHAP

De Lichte speler mag in de fase "Acties Uitvoeren" het Reisgezelschap met een "KARAKTER"-symbool of door het spelen van een gebeurteniskaart verplaatsen.

Als de Lichte speler besluit om het Reisgezelschap te verplaatsen, zet deze het Progressiefiche één veld vooruit op het Progressiespoor (het fiche blijft met de zijde *Verscholen* naar boven liggen). De Duistere speler heeft op dit moment de kans om op het bewegende Reisgezelschap te jagen (zie *Hoofdstuk 10: De Jacht op de Ring* verderop in de regels) in de hoop, de Ringdragers of hun bondgenoten schade toe te brengen of op zijn minst de locatie van het Reisgezelschap te achterhalen.

Meervoudige Verplaatsingen

Als de Lichte speler het Reisgezelschap voor de tweede (en elke volgende) keer in een ronde verplaatst, leg dan de gebruikte dobbelsteen op het Jachtvak. Iedere dobbelsteen op het Jachtvak levert een bonus op voor de Jachtworp (zie verderop in de regels). Het is daardoor voor het Reisgezelschap zeer riskant om in één ronde meerdere verplaatsingen uit te voeren. Aan het einde van een speelronde krijgt de Lichte speler zijn dobbelstenen uit het Jachtvak terug.

LOCATIE VAN HET REISGEZELSCHAP

De genummerde velden op het Progressiespoor geven de afstand (gemeten in gebieden) aan, die het Reisgezelschap heeft afgelegd vanaf de locatie waar ze het laatst gesignaleerd is (het gebied met het "Reisgezelschap"-miniatuur). De werkelijke positie van het Reisgezelschap wordt uitsluitend bepaald als één van de volgende situaties optreedt:

Een "Jacht" is succesvol en het Reisgezelschap wordt **ontdekt**, of de Lichte speler **maakt** de locatie van het Reisgezelschap **bekend**.

Verplaatst in beide gevallen het "Reisgezelschap"-miniatuur naar een nieuwe locatie op het speelbord en leg het Progressiefiche weer op veld "0" van het Progressiespoor. De verschillen staan hieronder uitgelegd. Als het Progressiefiche zich op het moment van ontdekking of bekendmaking op veld "0" van het Progressiespoor bevindt, blijft het Reisgezelschap staan.

Bekendmaking

Als het Reisgezelschap schuilt (het Progressiefiche ligt met de zijde *Verscholen* naar boven), kan de Lichte speler zijn locatie in de fase "Reisgezelschap" bekendmaken. Dit gebeurt gewoonlijk als de Lichte speler de Ringdragers in een stad of een vesting van corruptie wil genezen, een natie wil activeren of een gebeurteniskaart wil spelen waarbij het Reisgezelschap zich op een bepaalde locatie moet bevinden.

Als de Lichte speler de locatie van het Reisgezelschap bekendmaakt, verplaatst de Lichte speler het "Reisgezelschap"-miniatuur ten hoogste zoveel gebieden in willekeurige richting als het Progressiefiche op het Progressiespoor aangeeft en legt het Progressiefiche weer op veld "0" van het Progressiespoor met de "*Verscholen*"-zijde naar boven.

Voorbeeld: Tijdens de Reisgezelschapsfase van de vierde beurt besluit de Lichte speler de locatie van het Reisgezelschap bekend te maken. Het Reisgezelschap bevindt zich in Rivendel, omdat het sinds het begin van het spel nog niet was ontdekt. Het progressiefiche staat op veld "5" van het progressiespoor. De speler verplaatst het Reisgezelschap via Voorden van Bruinen, Hulst, Moria en Deemrildal naar Lórien. Hij legt het progressiefiche op veld "0" van het progressiespoor. Het Reisgezelschap is nog steeds Verscholen. Als de Ringdragers corruptie moeten incasseren, kunnen ze nu één corruptiepunt genezen omdat ze zich in een vesting van de Vrije Lieden bevinden.

Ontdekking

Als het Reisgezelschap schuilt, kan de Duistere speler de locatie van het Reisgezelschap **ontdekken** als gevolg van een succesvolle „Jacht“ of door het spelen van bepaalde gebeurteniskaarten.

Als het Reisgezelschap wordt ontdekt, draait de speler het Progressiefiche

naar „*Ontdekt*“ en legt het op veld „0“ van het Progressiespoor. Daarna verplaatst de Lichte speler het Reisgezelschap op dezelfde wijze als bij „*Bekendmaking*“. Het Reisgezelschap mag bij deze verplaatsing niet eindigen in een nederzetting van de Vrije Lieden.

Het Reisgezelschap kan zich nu niet meer verplaatsen totdat het weer verscholen is. Een ontdekt Reisgezelschap is zeer kwetsbaar en kan het slachtoffer worden van bepaalde Duistere gebeurteniskaarten die tot doel hebben de Ringdragers te verwonden of de progressie van het Reisgezelschap te vertragen.

Ontdekking van het Reisgezelschap in Duistere Vestingen

Als het Reisgezelschap bij een ontdekking een Duistere vesting verlaat of betreedt, mag de Duistere speler een jachttegel trekken, net als bij een succesvolle „*Jacht*“ (zie *Hoofdstuk 10: Jacht op de Ring*).

*Voorbeeld: Een succesvolle jacht veroorzaakt tijdens de tweede beurt een ontdekking van het Reisgezelschap. Het Reisgezelschap bevindt zich in Rivendel en het progressiefiche staat op veld „3“ van het progressiespoor. De Lichte speler zou het Reisgezelschap via Voorden van Bruinen en Hulst naar Moria kunnen verplaatsen, maar een verplaatsing naar een Duistere vesting zou betekenen, dat de Duistere speler een extra jachttegel mag trekken. De Lichte speler besluit daarom het Reisgezelschap via Voorden van Bruinen en Hoge Pas naar Aardmannen Poort te verplaatsen. Hij legt het progressiefiche op veld „0“ en draait deze om naar zijn „*Ontdekt*“-zijde. Het Reisgezelschap moet weer Verscholen zijn om zich weer te mogen verplaatsen.*

SCHUILEN VAN HET REISGEZELSCHAP

De Lichte speler kan in de fase "Acties Uitvoeren" het Progressiefiche met een "KARAKTER"-symbool of door het uitspelen van de betreffende gebeurteniskaart weer naar de „*Verscholen*“-zijde terugdraaien. Zoals eerder aangegeven moet het Reisgezelschap eerst verscholen zijn om zich opnieuw te kunnen verplaatsen.

MORDOR BINNENVALLLEN

Mordor is de thuisbasis van de Duistere Heerser. Haar bergen zijn nauwelijks te bedwingen en haar passen streng bewaakt. Daardoor geldt er voor het Reisgezelschap een aantal van de standaardregels niet. Het Reisgezelschap zal in de loop van het spel één van de gebieden **Morannon** of **Minas Morgul** bereiken. De Lichte speler moet de locatie van het Reisgezelschap in de fase „Reisgezelschap“ in één van deze gebieden bekendmaken om het laatste gedeelte van de reis naar de Doemberg aan te vangen. Zie *Hoofdstuk 11: De Ene Ring en de Missie naar de Doemberg* voor de gedetailleerde regels over de voortzetting van de reis van het Reisgezelschap in het heiligdom van de Duistere Heerser.

BONDGENOTEN AFSPLITSEN VAN HET REISGEZELSCHAP

Alle bondgenoten in het vak "Reisgezelschap" bevinden zich in hetzelfde gebied als het Reisgezelschap en zijn daar zagezegd onderdeel van.

In de fase "Acties Uitvoeren" kan de Lichte speler één bondgenoot (of een groep bondgenoten) van het Reisgezelschap **afsplitsen** door gebruik te maken van een „KARAKTER“-symbool (tenzij het Reisgezelschap zich in Mordor bevindt, zie *Hoofdstuk 11*).

In dat geval mag de Lichte speler het miniatuur van de betreffende bondgenoot een aantal gebieden van het „Reisgezelschap“-miniatuur af plaatsen. Het maximale aantal gebieden, dat de bondgenoot zich mag verplaatsen, is gelijk aan het getal, waarop het Progressiefiche ligt *plus* het niveau van de bondgenoot. Als een groep bondgenoten zich afsplitst, moeten ze gezamenlijk naar een gebied reizen. Het maximale aantal gebieden, dat de groep bondgenoten zich mag verplaatsen, is gelijk aan het getal, waarop het Progressiefiche ligt *plus* het niveau van de sterkste bondgenoot. Deze verplaatsing maakt gebruik van de regels zoals die in hoofdstuk 7 waren beschreven onder „*Verplaatsen van een Karakter*“. Als bondgenoten afsplitsen, verwijder dan de betreffende karakterkaarten en fiches uit de Reisgezelschapstapel en het vak „Reisgezelschap“.



Voorbeeld: Het Reisgezelschap bevindt zich in Rivendel, het Progressiefiche ligt op veld "5". De Lichte speler besluit Legolas (niveau 2) en Merijn (niveau 1) als groep af te splitsen. Legolas en Merijn mogen 7 gebieden van Rivendel af worden verplaatst, bijvoorbeeld naar de Demsterwoldbergen.

Als de Lichte speler de „Gids van het Reisgezelschap“ afsplitst, neemt één van de overgebleven bondgenoten met het hoogste niveau de plaats van de gids in. Nadat een bondgenoot van het Reisgezelschap zich heeft afgesplitst, mag hij nooit meer deel uitmaken van het Reisgezelschap. Een afgesplitste bondgenoot mag zich nu als een leider met legers verplaatsen of hij mag alleen reizen om militaire en politieke doelen na te streven.

10. JACHT OP DE RING

De regels in dit hoofdstuk zijn nieuw en vervangen het eenvoudige gebruik van het Reisgezelschap uit het basisspel.

Terwijl het Reisgezelschap ongezien Mordor probeert te bereiken, zoekt Sauron onvermoeibaar door naar de Ringdragers en hun bondgenoten. De Duistere Heerser onderzoekt geruchten en stuurt spionnen op pad in de hoop zijn lang verloren schat terug te vinden.



JACHTGEVOLGEN

Elke keer, dat de „Jacht“ succesvol is, trekt de Duistere speler een tegel uit de „Jachtgevolgen“ (de tegels die aan het begin van het spel in een beker of buidel zijn verborgen). Als op een willekeurig moment tijdens het spel alle tegels uit de „Jachtgevolgen“ zijn gebruikt, worden alle genummerde en „Oog“-tegels (dus niet de speciale jachttegels) opnieuw in de beker gedaan en gebruikt.

BASIS JACHTTEGELS

De meeste basis jachttegels (grijze achtergrondkleur) hebben een numerieke waarde, variërend van 0 tot 3. Deze waarde heet **Jachtschade** en geeft de effectiviteit van de „Jacht“ aan.


Sommige tegels in de „Jachtgevolgen“ dragen bijzondere symbolen:


- het „Oog“ , dat een variabele numerieke waarde aangeeft;
- het „Ontdekt“-symbool , dat aangeeft dat het Reisgezelschap is ontdekt.

SPECIALE JACHTTEGELS

De speciale jachttegels (blauwe of rode achtergrondkleur) liggen aan het begin van het spel terzijde en worden uitsluitend met bepaalde gebeurteniskaarten in het spel gebracht. Leg na het spelen van de kaarten de betreffende tegels opzij, totdat het Reisgezelschap Mordor binnenvalt. Voeg op dat moment deze tegels toe aan de „Jachtgevolgen“. Als het Reisgezelschap zich al in Mordor bevindt op het moment dat een speciale jachttegel in het spel komt, voeg je deze direct aan de „Jachtgevolgen“ toe.

Sommige van deze tegels hebben een negatieve of een willekeurige waarde:

- een negatieve waarde (-2 of -1) betekent dat deze tegel de „Jacht“ geen schade doet. Trek het getal van de corruptie van de Ringdragers af;
- een „Dobbelsteen“-symbool , houdt in dat de Jachtschade gelijk is aan de worp van een dobbelsteen.

Alle Duistere speciale tegels bevatten een „Stop“-symbool  in de hoek rechtsonder (zie *Hoofdstuk 11: De Ene Ring en de Missie naar de Doemberg*).

JAGEN OP HET REISGEZELSCHAP

DE JACHTWORP

Elke keer, dat de Lichte speler het Reisgezelschap verplaatst, dobbelt de Duistere speler om de gevolgen van de „Jacht“ te bepalen.

De Duistere speler bepaalt eerst het **Jachtniveau**, dat gelijk is aan het aantal Duistere Actiedobbelstenen in het Jachtvak - de dobbelstenen die hij daar tijdens de fase „Jachttoewijzing“ (zie *Hoofdstuk 4*) heeft

neergelegd en de „Oog“-symbolen tijdens de fase „Actieworp“. Daarna werpt de Duistere speler het aantal gevechtsdobbelstenen, gelijk aan het jachtniveau met een maximum van 5. Iedere worp van '6' is een succes.

Aanpassingen op de Jachtworp

De jacht wordt eenvoudiger als het Reisgezelschap zich meer dan één keer per ronde verplaatst. Voor elke actiedobbelsteen, die de Lichte speler in het Jachtvak legt (zie *Verplaatsing van het Reisgezelschap*) mag de Duistere speler zijn dobbelsteenworp met +1 aanpassen: een worp van 6 of hoger is na deze aanpassingen een succes.

Voorbeeld: als de Duistere speler na de eerste verplaatsing van het Reisgezelschap voor de „Jacht“ werpt, scoort hij uitsluitend met „6“. Als het Reisgezelschap zich voor de tweede keer verplaatst, scoort de Duistere speler steeds met „5“ en „6“.

Jachtherkansing

De aanwezigheid van Sauron's aanhangers of vestingen in een gebied maken de verplaatsingen van het Reisgezelschap gevaarlijker.

Als het „Reisgezelschap“-miniatuur zich in een gebied bevindt met:

- een door de Duistere speler gecontroleerde vesting;
- één of meer Duistere legerenheden;
- één of meer Nazgûl;

mag de Duistere speler, na de Jachtworp, voor iedere bovenstaande voorwaarde die van toepassing is, één misgeworpen dobbelsteen opnieuw gooien.

Voorbeeld 1: drie legerenheden en twee Nazgûl bevinden zich in het gebied met het Reisgezelschap. De Duistere speler mag dus twee misgeworpen dobbelstenen opnieuw gooien.

Voorbeeld 2: Er bevinden zich één Nazgûl, vier legerenheden en een vesting in het gebied met het Reisgezelschap. De Duistere speler mag drie misgeworpen dobbelstenen opnieuw gooien.

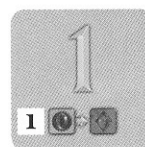
Opnieuw geworpen dobbelstenen krijgen dezelfde bonus als de oorspronkelijke worp.

BEPALING VAN DE JACHTSCHADE

De jacht is succesvol als de Duistere speler met inbegrip van jachtherkansing minimaal één treffer boekt. De Duistere speler mag dan één jachttegel uit de „Jachtgevolgen“ trekken.

- Een genummerde tegel geeft de hoeveelheid **jachtschade** aan, dat het Reisgezelschap heeft opgelopen.
- Als op de tegel een „Oog“ is afgebeeld, is de jachtschade gelijk aan het aantal treffers. Als de tegel is getrokken als gevolg van het ontdekken van het Reisgezelschap in een Duistere vesting of als gevolg van een gebeurteniskaart, is de tegel „0“ waard.
- Als de tegel een „Ontdekt“ symbool draagt, is het Reisgezelschap naast alle andere gevolgen bovendien **ontdekt**.

Jachttegels



De achtergrondkleur van de tegel geeft het type aan:
grijs = basis, blauw = Reisgezelschap, rood = Duister

1 „Ontdekt“-symbool (voor zover aanwezig)

2 Jachtschade

3 „Stop“-symbool (voor zover aanwezig)

GEVOLGEN VAN DE JACHT

Om de gevolgen van een succesvolle jacht te vermijden kan de Lichte speler de Ring gebruiken (en aldus de corruptie van de Ringdragers verhogen) of vechten (dit levert voor het Reisgezelschap verliezen op).

- Als de Lichte speler ervoor kiest om de **Ring te gebruiken**, moet hij het corruptiefiche net zoveel velden vooruitzetten als de jachtschade groot is.
- Als de Lichte speler ervoor kiest om **verliezen te nemen**, moet hij één bondgenoot opofferen. De Lichte speler mag de gids opofferen of een willekeurige, blind getrokken bondgenoot uit het Reisgezelschap terugtrekken (exclusief de Ringdragers, maar inclusief de gids). Verwijder deze bondgenoot uit het spel. Tel, als de jachtschade groter is dan het niveau van de bondgenoot, het overschot aan punten alsnog op bij de corruptie van de Ringdragers. Als de jachtschade lager is dan het niveau van de bondgenoot, is deze alsnog uitgeschakeld (het is niet mogelijk om bondgenoten slechts te 'verwonden').

De Lichte speler kan sommige gebeurteniskaarten (zoals „Bijl en Boog“) en bijzondere eigenschappen van op tafel gespeelde bondgenoten gebruiken om, voordat corruptie of verliezen worden afgerekend, de jachtschade teniet te doen of te verminderen.

Voorbeeld: Het Reisgezelschap bevindt zich in Aardmannen Poort en probeert zich van veld 1 naar veld 2 op het progressiespoor te verplaatsen. Er bevinden zich drie Duistere actiedobbelstenen in het Jachtvak en één Lichte actiedobbelsteen omdat dit de tweede verplaatsing van het Reisgezelschap in deze beurt is.

De Duistere speler werpt drie zeszijdige dobbelstenen: hij moet minimaal één „5“ of „6“ dobbelen om succes te boeken. Hij dobbelt 2, 5, 6: een totaal van twee successen.

Hij trekt een willekeurige tegel uit de Jachtgevolgen: een „3“ zonder „Ontdekt“-symbool. Het progressiefiche blijft op veld 2 van het progressiespoor liggen met de „Verscholen“-zijde naar boven, maar nu moet de Jachtschade worden afgerekend.

De Lichte speler besluit een verlies te nemen. Aragorn is Gids van het Reisgezelschap en de Lichte speler wil niet dat hij sterft. Hij besluit blind een karakter te trekken. Hij mengt alle „Bondgenoot“-fiches en trekt Gimli. Gimli sterft. Zijn niveau is 2, waardoor nog 1 punt Jachtschade overblijft. De Lichte speler moet dit punt als corruptie incasseren.

II. DE ENE RING EN DE MISSIE NAAR DE DOEMBERG

De regels in dit hoofdstuk zijn nieuw en vervangen het eenvoudige gebruik van het Reisgezelschap uit het basisspel.

Terwijl de Duistere Heerser wanhopig op zoek was naar de Ring, kon hij zich niet voorstellen dat iemand deze zo dicht zou terugbrengen bij het wezen, dat hem creëerde. Daardoor was zijn blik gericht op gebieden, die ver verwijderd lagen van het uiteindelijke doel van het Reisgezelschap: het Zwarte Land van Mordor. Vanaf het moment dat de Ene Ring de grenzen van Mordor bereikt, verliezen de spelers veel van hun controle over de gebeurtenissen. De ware strijd zal woeden tussen de wil van de Ring om naar zijn Meester terug te keren en het doorzettingsvermogen van de Ringdragers om hun missie tot een goed einde te brengen.

DE LAST VAN DE RING

De fysieke, mentale en morele strijd van de Ringdragers wordt weergegeven door **Corruptie**. Als de Ringdragers de kracht van de Ring gebruiken om de gevolgen van een „Jacht“ of van gebeurteniskaarten te absorberen, worden zij steeds corrupter. De Ringdragers kunnen van corruptie genezen door in een stad of een vesting van de Vrije Lieden uit te rusten of door gebruik van bepaalde bijzondere eigenschappen en gebeurteniskaarten. Op het moment, dat de Ringdragers hun twaalfde corruptiepunt krijgen, heeft de Duistere speler het spel gewonnen.

GENEZEN VAN DE RINGDRAGERS

De Ringdragers kunnen de last van de Ring wat verzachten door in een geschikte omgeving uit te rusten.

Als de Lichte speler de locatie van het Reisgezelschap in de fase „Reisgezelschap“ bekendmaakt, en het Reisgezelschap in een gebied zet met een stad of een vesting van de Vrije Lieden, die niet in handen van de tegenstander is, mag hij direct één corruptiepunt verwijderen (tot een minimum van „0“). Verschuif dan direct het corruptiefiche. Zolang het Reisgezelschap zich in een vriendelijke stad of vesting ophoudt, mag de Lichte speler in elke „Reisgezelschap“-fase deze locatie opnieuw „bekendmaken“ om de Ringdragers (elke ronde 1 corruptiepunt) te genezen.

HET REISGEZELSCHAP IN MORDOR

Het **Spoor van Mordor** is het laatste deel van de missie naar de Doemberg. Dit spoor wordt door een pad van genummerde cirkels voorgesteld en bevindt zich op het Plateau van Gorgoroth. In Mordor is de kracht van de Duistere Heerser overal en met elke stap wordt de last van de Ring zwaarder.

Als de Lichte speler het Reisgezelschap in de fase „Reisgezelschap“ in Minas Morgul of Morannon bekendmaakt, doe dan de volgende stappen:

- Leg het Progressiefiche op het eerste veld van het Spoor van Mordor (aangegeven met het Elfencijfer „0“). Vanaf nu bevindt het Reisgezelschap zich „In Mordor“. Het Progressiefiche wordt niet meer vooruitgezet op het Progressiespoor, maar wordt nog wel gebruikt om de „Verscholen/Ontdekt“-status van het Reisgezelschap aan te geven.
- Vul de voorraad „Jachtgevolgen“ aan met alle tot nu toe getrokken „Oog“-tegels en alle bijzondere tegels, die door gebeurteniskaarten in het spel zijn gebracht.

Speciale Regels

De volgende speciale regels zijn van toepassing als het Reisgezelschap zich in Mordor bevindt:

- Het is niet meer mogelijk om bondgenoten van het Reisgezelschap af te splitsen, noch door gebruik van actiedobbelstenen, noch door bijzondere eigenschappen, noch door gebeurteniskaarten. Elke actie die normaal gesproken bondgenoten zou afsplitsen, schakelt ze in plaats daarvan helemaal uit.
- Als de Lichte speler in de fase „Acties Uitvoeren“ het Reisgezelschap probeert te verplaatsen, moet hij in plaats van het doen van een jachtworp automatisch één tegel uit de „Jachtgevolgen“ trekken. De gevolgen van deze tegel zijn gelijk aan die van een succesvolle „Jacht“ met de volgende uitzonderingen:
 - Als de tegel een „Oog“ toont, is de jachtschade gelijk aan het aantal dobbelstenen in het Jachtvak, met inbegrip van de dobbelstenen, die de Lichte speler al in deze ronde heeft gebruikt;
 - Het Reisgezelschap verplaatst zich gewoonlijk op het Spoor van Mordor één veld vooruit. Als op de tegel een „Stop“-symbool is afgebeeld, blijft het Reisgezelschap staan;
- Een „Ontdekt“ Reisgezelschap kan zich niet verplaatsen op het Spoor van Mordor. Het moet een KARAKTER-actie gebruiken om zich weer te verschuilen.
- Als de Lichte speler aan het einde van een ronde geen poging heeft gedaan om het Reisgezelschap te verplaatsen, krijgen de Ringdragers er 1 corruptiepunt bij.

Als het Reisgezelschap de vijf stappen op het Spoor van Mordor heeft gedaan en de Doemspelen heeft bereikt, wint de Lichte speler, tenzij de Ringdragers op hetzelfde moment hun twaalfde corruptiepunt incasseren.



12. WINNEN VAN HET SPEL

De overwinningscondities zijn veranderd en het tellen van overwinningspunten is gewijzigd.

Controleer de volgende overwinningscondities in de juiste volgorde. Als één van deze condities van toepassing is, eindigt het spel met een overwinning voor één van de spelers. Let op: een overwinningsconditie met een lager nummer heeft, als ze in dezelfde ronde van toepassing zijn, voorrang op één met een hoger nummer.

OVERWINNINGSCONDITIES MET BETREKKING TOT DE RING

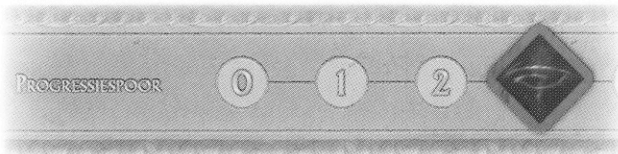
Het belangrijkste doel van de Vrije Liederen is het vernietigen van de Ene Ring. Sauron's belangrijkste doel is het terugkrijgen ervan. Daarom eindigt het spel onmiddellijk als één van de volgende twee condities van toepassing zijn.

- 1) **Corruptie van de Ringdragers:** als het corruptieniveau van de Ringdragers twaalf of meer is, zijn ze in hun queeste gefaald. Sauron zal de Ring snel terugkrijgen. De Duistere speler wint het spel.
- 2) **Vernietiging van de Ring:** als het Progressiefiche zich op het "Doemspelen"-veld van het Spoor van Mordor bevindt en de Ringdragers hebben minder dan twaalf corruptiepunten, is de Ring vernietigd en is Sauron compleet verslagen. De Lichte speler wint.

Corruptiefiche & Corruptiespoor

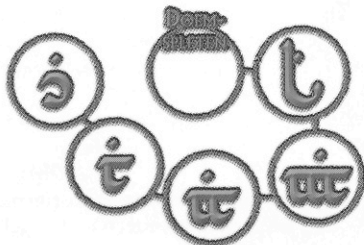


Corruptiefiche



De positie van het corruptiefiche op het progressiespoor geeft de corruptie van de Ringdragers aan.

Mordorspoor



- Het Mordorspoor is geen onderdeel van het gebied Gorgoroth.
- Als het Reisgezelschap Mordor binnenvalt, wordt het "Reisgezelschap"-miniatuur op de eerste cirkel van het spoor gezet.
- Als het Reisgezelschap de Doemspelen bereiken en de Ringdragers zijn niet corrupt, wint de Lichte speler het spel.

MILITAIRE OVERWINNINGSCONDITIES

Als Sauron erin zou zijn geslaagd om de Vrije Liederen uit te roeien, zou zelfs vernietiging van de Ring geen bevredigende overwinning voor de Vrije Liederen opleveren. Aan de andere kant, als de Vrije Liederen Sauron's legers succesvol zouden hebben verslagen, zou de Duistere Heerser zo op de strijd tegen de Vrije Liederen zijn gericht, dat het makkelijker voor de Ringdragers zou zijn geweest om Mordor te bereiken. Als aan het einde van een speelronde één van de volgende condities van toepassing is, eindigt het spel met een militaire overwinning.

- 3) **Het Duister Veroverd Midden-Aarde:** als de Duistere speler nederzettingen van de Vrije Liederen controleert met een waarde van 10 of meer overwinningspunten, wint de Duistere speler. Sauron vindt de Ring spoedig na deze situatie.
- 4) **De Lichte speler verbant Sauron uit Midden-Aarde:** als de Lichte speler Duistere nederzettingen controleert met een waarde van 4 of meer overwinningspunten, wint hij. De Ring wordt hierna alsnog vernietigd.

Militaire overwinningscondities zijn gebaseerd op de **controle** over nederzettingen. Dat betekent, dat er een markeerfiche op moet liggen. Elke vijandelijke vesting, die een speler controleert, is 2 overwinningspunten waard, elke vijandelijke stad, die een speler controleert, is 1 overwinningspunt waard.

SPELREGELS VOOR MEER DAN TWEE SPELERS

SPEL VOOR VIER SPELERS

In een spel met vier spelers vormt iedere speler samen met een partner een team dat één van beide machten in de War of the Ring vertegenwoordigt. De spelers controleren daarnaast enkele naties en bepaalde karakters.

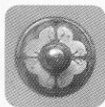
Team „De Vrije Lieden“:

- Speler 1: **Gondor** (controleert ook de Elfen)
- Speler 2: **Rohan** (controleert ook Het Noorden en de Dwergen)

Team „Het Duister“:

- Speler 3: **De Heksenkoning** (Sauron)
- Speler 4: **Saruman & Sauron Alliantie** (Isengard, Zuiderlingen & Oosterlingen)

Alle regels uit het spel voor 2 personen zijn van toepassing met uitzondering van de volgende. Aan het begin van het spel ontvangen de „Gondor“-speler en de „Heksenkoning“-speler ieder een fiche „Verantwoordelijke Speler“. Aan het begin van elke speelronde (afgezien van ronde 1) geeft de „Verantwoordelijke speler“ dit fiche aan zijn partner.



Fiches Voor Verantwoordelijke Speler

Verantwoordelijke Speler
van de Vrije Lieden



Verantwoordelijke Speler
van het Duister

GEBEURTENISSEN TREKKEN

In ronde 1 trekt elke speler één kaart van elk van de gebeurtenisstapels van de macht die hij vertegenwoordigt. In de volgende ronden trekt elke speler één kaart van één van deze gebeurtenisstapels naar keuze. Na het trekken van kaarten en het afleggen van een eventueel overschot mogen spelers van hetzelfde team onderling één van hun kaarten ruilen. De spelers mogen hun kaarten niet aan elkaar laten zien of met elkaar bespreken. De spelers hebben uitsluitend de mogelijkheid elkaar te vertellen, dat ze een kaart willen ruilen of niet. Kaarten worden uitsluitend geruild als beide spelers daarmee instemmen. In een spel met 4 spelers mag iedere speler ten hoogste 4 kaarten op handen hebben in plaats van 6.

REISGEZELSCAP FASE

De „Verantwoordelijke Speler“ van de Vrije Lieden neemt de beslissing om de locatie van het Reisgezelschap bekend te maken. Deze speler bepaalt tevens wie de „Gids van het Reisgezelschap“ is.

JACHTTOEWIJZING & ACTIEWORP

De „Verantwoordelijke Speler“ van het Duister bepaalt het aantal op het Jachtvak te leggen actiedobbelstenen. Deze speler werpt tevens de actiedobbelstenen.

ACTIES UITVOEREN

Het team van de Vrije Lieden begint. De „Niet-Verantwoordelijke Speler“ van de Vrije Lieden kiest een actiedobbelsteen en gebruikt deze voor één van de naties die hij controleert, of voor een actie die aan het Reisgezelschap of aan individuele bondgenoten gerelateerd is, zoals het verplaatsen of verschuilen van het Reisgezelschap of het verplaatsen van bondgenoten op het speelbord.

Daarna kiest de „Niet-Verantwoordelijke Speler“ van het Duister een actiedobbelsteen, vervolgens de „Verantwoordelijke Speler“ van de Vrije Lieden, gevolgd door de „Verantwoordelijke Speler“ van het Duister. In deze volgorde vinden de acties plaats totdat beide teams alle actiedobbelstenen hebben gebruikt.

Als een speler besluit te passen, dan heeft hij nog steeds het recht de volgende actie voor zijn team uit te voeren.

ACTIEBEPERKINGEN

- Elke speler controleert bepaalde naties en kan actiedobbelstenen of gebeurteniskaarten uitsluitend gebruiken om eenheden voor of van deze naties te rekruteren, te verplaatsen of ermee te vechten.
- Uitsluitend de speler die de natie controleert mag het politieke fiche van deze natie verplaatsen, tenzij de bijzondere eigenschap van een karakter wordt gebruikt.
- Als zich in een gebied eenheden van door verschillende spelers gecontroleerde naties bevinden, lees dan bij „Gemengde Legers“ welke beperkingen er gelden.

Vrije Lieden

- De „Gondor“-speler controleert de naties Gondor en Elfen.
- De „Rohan“-speler controleert de naties Rohan, Het Noorden en Dwergen.
- Beide spelers mogen het Reisgezelschap verschuilen of verplaatsen.
- Beide spelers mogen Bondgenoten verplaatsen of afsplitsen.
- De „Verantwoordelijke Speler“ van de Vrije Lieden beslist welke gevolgen de „Jacht op het Reisgezelschap“ heeft en past deze ook toe.

Duistere Legers

- De „Heksenkoning“-speler controleert de natie Sauron en de karakters Heksenkoning en Mond van Sauron.
- De „Saruman & Sauron Alliantie“-speler controleert de naties Isengard en Zuiderlingen & Oosterlingen en het karakter Saruman.
- Beide spelers mogen op het Reisgezelschap jagen.
- Beide spelers mogen de Nazgûl verplaatsen, maar uitsluitend de Heksenkoning mag nieuwe Nazgûl rekruteren.

GEMENGDE LEGERS

Als troepen en leiders van verschillende spelers van hetzelfde team na een actie in hetzelfde gebied staan, ontstaat een gemengd leger.

De troepen van de twee spelers smelten uitsluitend tot een gemengd leger samen als beide spelers het daarover eens zijn of als het gebied wordt aangevallen.

De speler met de meeste eenheden in het gebied, controleert het gemengde leger. Als dit aantal gelijk is, geeft het hoogste aantal elite-eenheden de doorslag. Als dit ook gelijk is, dan controleert de „Verantwoordelijke Speler“ het gemengde leger. Uitsluitend de speler, die het gemengde leger controleert, mag actiedobbelstenen gebruiken om het gemengde leger te verplaatsen of er mee aan te vallen.

Als het aantal eenheden in het gemengde leger wijzigt, is het mogelijk dat de controle van het leger naar de andere speler overgaat.

Een speler mag besluiten zijn eenheden weer onder eigen controle te nemen door ze als actie met een dobbelsteen uit het gebied te verplaatsen.

Een gemengd leger moet zich aan de politieke restricties (bijvoorbeeld het niet mogen overschrijden van een bepaalde grens) houden van een niet-oorlogvoerende natie, dat onderdeel van het gemengde leger is.

GEBEURTENISSEN

Kaarten, die van toepassing zijn op karakters of naties, zijn uitsluitend te gebruiken door de speler die deze controleren. Kaarten die niet refereren aan een specifieke natie of karakter, zijn door iedere speler te gebruiken.



ZUIDERLINGEN & OOSTERLINGEN ELITE EENHEDEN

Als Saruman in het spel is, dan vervullen alle Elite-eenheden van de Zuiderlingen & Oosterlingen en alle Elite-eenheden van Isengard tijdens acties en gevechten zowel de rol van leider als legereenheid.

SPEL MET DRIE SPELERS

In een spel met 3 spelers speelt de Lichte speler alleen. Hij houdt zich aan de regels zoals die voor de Lichte speler gelden in een spel voor 2 personen. Het spel is verder gelijk aan dat bij 4 spelers.

Voor de Lichte speler geldt verder het volgende:

- De Lichte speler trekt in de fase "Gebeurtenissen trekken" van beide stapels 1 kaart.
- De Lichte speler mag niet twee direct op elkaar volgende acties op eenzelfde natie toepassen (hij mag bijvoorbeeld niet eerst Gondortroepen rekruteren en in de direct daaropvolgende beurt Gondortroepen verplaatsen). Hij mag twee direct op elkaar volgende acties op gemengde legers toepassen, maar dat moeten dan wel twee verschillende gemengde legers zijn (hij mag bijvoorbeeld eerst een Gondor-leger verplaatsen en direct daarna een Gondor/Rohan-leger, maar niet twee keer hetzelfde Gondor/Rohan-leger).

OVERWINNINGSCONDITIES

De overwinningscondities zijn gelijk aan het spel met 2 spelers, maar nu wint het team. Op de volgende wijze is de individuele overwinning binnen een team te bepalen:

- Als het Duister wint, telt elk van beide spelers het aantal veroverde steden en vestingen bij elkaar op, en trekt daar het aantal verloren vestingen en steden vanaf. De speler met het hoogste aantal wint.
- Als de Vrije Lieden winnen, wint de speler die de minste vestingen en steden heeft verloren.

INHOUDSOPGAVE

Spelmateriaal	2
1. INLEIDING	3
2. GLOBAAL SPELVERLOOP.....	3
Speelbord	4
Speelstukken.....	6
3. DE VOORBEREIDING.....	7
Startopstelling	8
4. SPEELRONDE.....	9
5. ACTIEDOBDELSTENEN	9
6. GEBEURTENISKAARTEN	10
7. LEGERS EN GEVECHTEN.....	11
Legers En Concentratie	11
Troepen Rekruteren.....	12
Verplaatsing Van Legers	12
Verplaatsing Van Karakters	12
Gevechten	13
Fortificaties En Belegeringen	14
Veroveren Van Een Nederzetting Of Vesting.....	15
8. POLITIEK IN MIDDEN-AARDE.....	15
Het Politieke Spoor	15
9. HET REISGEZELSCHAP	16
Reisgezelschap Fiches En Miniaturen	16
De Ringdragers.....	17
Bondgenotenkaarten.....	17
De Gids Van Het Reisgezelschap.....	17
Het Progressiespoor.....	17
Bondgenoten Afsplitsen Van Het Reisgezelschap.....	18
10. JACHT OP DE RING	19
Jachtgevolgen	19
Jagen Op Het Reisgezelschap	19
11. DE ENE RING EN DE MISSIE NAAR DE DOEMBERG.....	20
De Last Van De Ring.....	20
12. WINNEN VAN HET SPEL.....	21
SPELREGELS VOOR MEER DAN TWEE SPELERS.....	22
SPEL VOOR VIER SPELERS.....	22
Spel Met Drie Spelers.....	23
Overwinningscondities.....	23
INHOUDSOPGAVE	23

WAR OF THE RING™

naar het epos "In de Ban van de Ring" van
J.R.R. Tolkien

Credits

Auteurs: Roberto Di Meglio, Marco Maggi, Francesco Nepitello

Illustraties: John Howe

Miniaturen: Bob Naismith

Grafisch Ontwerp: Fabio Maiorana

Miniaturenontwerp: John Howe, Matteo Macchi

Fotografie: Mizio Mencarini, Simone Peruzzi

Productie: Roberto Di Meglio en Fabrizio Rolla (Nexus Editrice Srl)

Productieconsult: Clive Jezard (Dice & Games Ltd.),

Juergen Gehr (Ludwig Scheer GmbH)

Nederlandse editie

Vertaling: Daniël Hogetoorn

Redactie: Sjaak Griffioen

Eindredactie: Michael Bruinsma

Speltesters:

Kristofer Bengtsson, Andy Dalglish, Caleb Diffell, Ugo Di Meglio, David Fristrom, Sergio Guerri, Marco Molin, Don Moody, Paolo Morescalchi, Steve Owen, Christian Petersen, Dan Raspler, Douglas Silfen, Marcello Taglioli, Renaud Verlaque, Alessandro Antonini, Noel Arrowsmith, Alessandro Bordin, Fredrik Borg, Guillaume Bouilleux, Federico Burchianti, Christoph Cianci, Paolo Ciurli, Giovanni Cosma, Michele D'Agostino, Gabriele Falcioni, Paolo Fagherazzi, Giuliano Fassi, Marco Ferrandi, Aaron Fuegi, Rob Gaines, Simone Gatti, Georges Gil, Giuliano Grazzi, Garry Haggerty, Didier Jacobee, Marcello Missiroli, Giuliano Nepitello, Christian Nilsson, Andrew Ogden, Serge Olivier, Anders Petersen, Nicola Santarello, Saverio Santarello, Lori Silfen, Sean Smith, Fredrik Söderberg, David Spencer, Richard Spillsbury, Geoffrey Squire, Britt Strickland, Jimmy Strömberg, Nunzio Surace, Karl-Johan Victor

Speciale dank gaat uit naar

Robert Hyde voor zijn niet aflatende steun, Andy Dalglish en Steve Owen voor het testen van het spel buiten het werk om, onze vrouwen en familie voor het accepteren van een jaar lang telefoonverkeer op vreemde tijdstippen, het telefoonbedrijf voor het mogelijk maken van die telefoongesprekken, onze partners met wie we het project tot stand konden brengen, www.boardgamegeek.com, www.consimworld.com, www.kaosonline.it, www.theonering.net voor het steunen van het spel voordat het zelfs bestond.

Gefabriceerd in de Europese Unie door Ludwig Scheer GmbH & Co. KG (Duitsland) en Dice & Games Ltd. (Verenigd Koninkrijk)

Het "War of the Ring" bordspel is © 2004 Nexus Editrice en © 2004 Sophisticated Games Ltd. Alle rechten voorbehouden. "In de Ban van de Ring", "War of the Ring" en de karakters, gebeurtenissen, voorwerpen en plaatsen daarin zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van The Saul Zaentz Company resp. Tolkien Enterprises en worden onder licentie gebruikt door Sophisticated Games Ltd en hun sublicentiehouders.

Een spel van Nexus Editrice, www.nexusgames.com



Noot: Phalanx Games heeft bij de vertaling van dit spel getracht zoveel mogelijk het woordgebruik en de terminologie van de Nederlandse versie van het epos "In de Ban van de Ring" te volgen, als vertaald door de heer Max Schuchart.

Uitgave en distributie: **Phalanx Games**, Postbus 32, NL 1380 AA Weesp, www.phalanxgames.nl

Bezoek in het najaar Het Spellenspektakel, de grootste spellenbeurs van de Benelux.
10.000 m2 spellenplezier voor de hele familie in het Beursgebouw van Eindhoven,
www.spellenspektakel.nl. U kunt er kijken, spelen en kopen.