

BEURT VOLGORDE

1. Reisgenootschap Fase

Verwijder alle merktekens uit de schemerpot
Voer reisgenootschap acties uit
Beweeg naar de volgende locatie

2. Schaduw Fase(n) – één voor iedere schaduw speler

Voer Schaduw acties uit

3. Manoeuvrer Fase

Voer manoeuvreer acties uit

4. Boogschiet Fase

Voer boogschutter acties uit
Schiet Pijlen

5. Toewijzing Fase

Voer toewijzing acties uit
Wijs verdedigers aan

6. Gevecht Fase(n) – één voor ieder gevecht

Voer gevecht acties uit
Vecht het gevecht uit

7. Hergroep Fase

Voer hergroep acties uit
Schaduw speler vult zijn hand bij
De Vrije Volkeren speler kiest of hij doorloopt (*ga terug naar schaduw fase*), of dat hij stopt en zijn hand ook bijvult (*einde van de beurt*).



THE LORD OF THE RINGS

TRADING CARD GAME



THE FELLOWSHIP OF THE RING™

REGELBOEK

THE LORD OF THE RINGS™ TCG

VERZAMELAARS INFORMATIE

Het *The Lord of the Rings TCG* is verkrijgbaar in 63-kaarts starters (er zijn twee verschillende), 74-kaarts *luxé starters* en 11-kaarts aanvullingssets (boosters).

Niet alle kaarten komen met dezelfde frequentie voor. Sommigen zijn *Rare (zeldzaam)*, sommigen zijn *Uncommon (schaars)* en weer anderen zijn *Common (algemeen)*. Elke aanvullingsset van 11 kaarten bevat 1 Rare kaart en een mix van 10 uncommons en commons.

Zestig van de kaarten in een starter of luxe starter staan van te voren vast, je krijgt dezelfde zestig kaarten in iedere starter van dat type. Drie kaarten in ieder type starter zijn willekeurige rare kaarten. De 74 kaarten in een luxe starter omvatten ook een aanvullingsset van 11 kaarten.

De complete *The Fellowship of the Ring* set bestaat uit 365 kaarten: 121 rare, 121 uncommon en 121 common, plus twee premium kaarten die enkel in de gewone starters te vinden zijn.

Rechtsonder op iedere kaart staat een code als “1 R 34”. Het eerste cijfer geeft aan uit welke set de kaart komt, waarbij 1 staat voor de *The Fellowship of the Ring* set.

De letter staat voor de zeldzaamheid van de kaart, R staat voor rare, U voor uncommon, C voor common en P voor premium. Het laatste cijfer is het nummer dat aangeeft welke plaats de kaart binnen de set inneemt. In het bovenstaande voorbeeld gaat het dus om *The Fellowship of the Ring* kaart nummer 34 en deze is rare.

Andere premium kaarten kunnen worden verkregen wanneer je deel neemt aan een The lord of the Rings TCG liga bij jou in de buurt.

HET THE LORD OF THE RINGS RUILKAARTSPEL

De meeste kaartspellen hebben slechts één stapel (deck) met kaarten die nooit veranderd, een ruilkaartspel (Trading Card Game, TCG of RKS) werkt echter anders. Bij een RKS stel je zelf je eigen, persoonlijke, deck samen uit je eigen collectie kaarten.

Het *The Lord of the Rings (In de Ban van de Ring)* ruilkaartspel stelt twee of meerder spelers in staat om dezelfde moeilijke reis aan te gaan die Frodo Balings, drager van de Ene Ring, aan ging van Hobbitstee naar de Doemberg om de Ring te vernietigen.

De eerste set, *The Fellowship of the Ring*, representeert het eerste deel van Frodo's reis van Hobbitstee naar Amon Hen aan de rivier Anduin.

INTRODUCTIE

De kaarten van iedere speler omvatten zijn eigen reisgenootschap – een groep reisgenoten, die ieder voorgesteld worden door een eigen kaart. Sommige andere kaarten, bijvoorbeeld: bondgenoten, eigendommen, artefacten, gebeurtenissen en omstandigheden, ondersteunen en verdedigen het reisgenootschap.

Tijdens elke beurt van een speler beweegt een merkteken, dat het reisgenootschap van die speler voorstelt, verder over het avonturenpad – een opeenvolgende rij locatie kaarten die uit het avonturendeck van elke speler kunnen komen.

Elke keer dat het reisgenootschap voortbeweegt hebben tegenstanders de mogelijkheid om volgelingen van het kwaad te spelen die het genootschap aan vallen. Deze volgelingen kunnen ondersteund worden door hun eigen eigendommen, artefacten, gebeurtenissen en omstandigheden. Of de aanvallen afgeslagen worden of succesvol zijn hangt af van de onderlinge sterkte van de reisgenoten en volgelingen.

De kwaadaardige volgelingen worden talrijker naarmate het reisgenootschap verder Midden-aarde in trekt. Dit resulteert in een groter risico voor zowel het reisgenootschap als geheel, als voor de drager van de Ene Ring zelf. In grote nood kan de drager van de Ene Ring zichzelf beschermen door de Ring om te doen – dit echter vergroot het risico dat hij ten gaat aan de kracht van de Ring, en het spel verliest.

Als je reisgenootschap als eerste het avontuur overleeft en de laatste locatie als eerste bereikt, win je het spel.

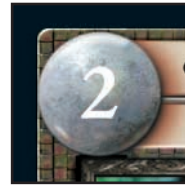
BELANGRIJKE BEGRIPPEN

KAARTTYPEN

In het *The Lord of the Rings* TCG zijn er drie basis typen kaarten: Locatie, Vrije Volkeren en Schaduw. Daarnaast is er nog de Ene Ring. Deze is anders dan alle andere kaarttypen.

Locatie (Site) Kaarten

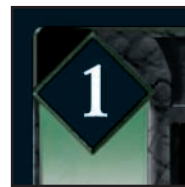
Iedere speler heeft een avonturen deck met daarin negen locatie kaarten. Deze kaarten worden gebruikt om de voortgang van het spel aan te geven.



Vrije Volkeren Kaarten

Vrije Volkeren kaarten stellen de krachten van het goede voor. Iedere speler heeft zijn eigen reisgenootschap bestaande uit de ringdrager en andere reisgenoten. Als je aan de beurt bent speel je de Vrije Volkeren kaarten.

Vrije Volkeren kaarten hebben een rond, lichtgekleurd veld linksboven op de kaart.



Schaduw Kaarten

Schaduw kaarten stellen de machten van het kwade en de verleiding van het kwaad voor. Wanneer een andere speler aan de beurt is speel en gebruik je jou schaduw kaarten.

Schaduw kaarten hebben een ruitvormig, donker gekleurd veld links boven op de kaart.

De Ene Ring

Deze kaart stelt het uniek sterke voorwerp voor waar het verhaal *In de Ban van de Ring* om draait. In het midden van de kaart (waar andere kaarten hun kaarttype hebben staan) heeft de Ene Ring zijn ondertitel. Het kaart type is “De Ene Ring”.

Verdonkerde gebieden als deze vertellen je hoe je jou eerste spel moet spelen. Nadat je een aantal spellen met jouw starter gespeeld hebt, kun je verder gaan met het volledige spel.

PERSONAGE (REISGENOOT, BONDGENOOT, VOLGELING)



Alle personage kaarten hebben dezelfde basis structuur. Een **reisgenoot** (companion) is een personage dat deel uitmaakt van jouw reisgenootschap en zich dus met jou over het avonturenpad voortbeweegt. Een **bondgenoot** (ally) is een personage dat je reisgenootschap van een afstand helpt maar niet meereist. (Iedere bondgenoot heeft een thuislocatie waar deze met het reisgenootschap meevecht). Een **volgeling** (minion) is een schaduw personage dat het reisgenootschap van andere spelers aan kan vallen. Minions hebben een locatienummer op de plek waar hierboven het **zegel** (signet) afgebeeld is.

BEZITTING, ARTEFACT, GEBEURTENIS, OMSTANDIGHEID



Een **bezitting** (possession) of **artefact** (artifact) is een wapen, harnas of een ander object dat gebruikt wordt door een personage. (Er zijn geen artefacten aanwezig in de *The Fellowship of the Ring* set, maar ze zullen wel in toekomstige sets verschijnen).

Een **gebeurtenis** (event) is een kaart die vanuit je hand gespeeld wordt en een belangrijke gebeurtenis voorstelt. Een gebeurtenis kaart wordt, nadat hij zijn effect op het spel heeft gehad, afgelegd. Een **omstandigheid** (condition) is een kaart die een verandering in de wereld voorstelt. Een omstandigheid blijft in het spel tot iets anders ervoor zorgt dat deze afgelegd moet worden. Sommige omstandigheden moeten op een personage van de tegenstander gespeeld worden.

LOCATIE (SITE)



Je brengt een set van negen locatie kaarten mee om aan het spel deel te nemen. Ieder van deze locaties moet een ander locatienummer hebben van 1 tot 9. Rustplaatsen (sanctuaries), genummerd 3 en 6, hebben een anders gekleurde achtergrond dan de andere zeven locaties.

CULTUREN

De meeste kaarten maken deel uit van een specifieke cultuur: de kleur, achtergrond en het cultuursymbool geven de cultuur van een kaart aan.

Je zult er snel achter komen dat kaarten uit eenzelfde cultuur goed met elkaar samenwerken. Het sorteren van je kaarten op cultuur zal het maken van een eigen deck, zeker in het begin, vergemakkelijken. Een deck mag echter kaarten van zoveel culturen bevatten als je maar wilt.





Locatie kaarten en De Ene Ring behoren tot geen enkele cultuur.

Hieronder staat een lijst met alle nu beschikbare culturen:

Free Peoples cards

-  Dwarven
-  Elven
-  Gandalf
-  Gondor
-  Shire

Shadow cards

-  Isengard
-  Moria
-  Ringwraith
-  Sauron

Deze namen hoef je niet uit je hoofd te leren. Wanneer een cultuur genoemd wordt staat ook altijd het symbool van die cultuur erbij getoond. Je hoeft dus enkel de symbolen te vergelijken.

ZEGEL (SIGNET)



Sommige personages van de Vrije Volkeren hebben een zegel symbool, dit staat indien aanwezig linksonder op de kaart. Kaarten met hetzelfde zegel geven elkaar gewoonlijk voordelen en werken vaak goed samen binnen één deck.

Ieder zegel is gebaseerd op een belangrijk personage uit het verhaal. De op dit moment beschikbare zegels zijn: Aragorn, Frodo en Gandalf.

LEVENSCKRACHT

Alle personages in het spel hebben een bepaalde levenskracht. Dit getal vertegenwoordigt ondermeer het uithoudingsvermogen en de wil om te leven van dat personage.

Wonden

Wanneer een personage gewond raakt door een vijandelijke aanval wordt zijn levenskracht verminderd. Om dit aan te geven wordt er een wond op dat personage geplaatst. Afgeplatte glazen kralen (het liefst rood) zijn hiervoor goed te gebruiken. Wonden worden altijd één voor één geplaatst. Wanneer de tekst van een kaart zegt een personage te verwonden, wordt er één wond geplaatst.

Genezing

Wanneer een wond van een personage verwijderd wordt, symboliseert dit genezen of rusten. Als een kaart tekst zegt een personage te genezen, betekent dit standaard dat er één wond verwijderd mag worden. Een personage waarop zich geen wonden bevinden mag niet worden genezen.

Normaliter geneest je reisgenootschap alleen op locaties met het woord **rustplaats** (sanctuary) erop. Als je reisgenootschap een beurt start op een sanctuary mogen er tot en met 5 wonden van je reisgenoten genezen worden.

Bondgenoten genezen niet op deze manier. Er zijn wel bondgenoten die andere bondgenoten kunnen genezen zoals Elrond, Galadriel en Hobbit Party Guest.

Gedood

Wanneer het aantal wonden op een personage gelijk is aan zijn levenskracht, is dat personage onmiddellijk gedood. Gedode Vrije Mensen personages (reisgenoten en bondgenoten) worden in de **dodenstapel** (dead pile) gelegd. Van een unieke reisgenoot die zich in je dodenstapel bevindt, of een kaart met dezelfde titel, mag geen exemplaar meer gespeeld worden. (Een exemplaar van een niet unieke kaart

die zich in je doden stapel bevindt mag echter wel gewoon gespeeld worden).

Een unieke kaart is een kaart met een stip (•) in de kaart titel.(•).

Wanneer een reisgenoot of bondgenoot afgelegd (niet gedood) wordt, door gebruik van zijn eigen kaart tekst of door een andere actie, wordt deze niet in de dead pile geplaatst maar in je **aflegstapel** (discard pile).

Exert

Soms mag een personage **vermoeid** (exert) worden door een wond merkteken te plaatsen op dat personage. Deze wond laat dan zien dat het personage een actie heeft uitgevoerd, die zijn levenskracht heeft verminderd.

Geen enkele speler mag een personage dat **uitgeput** (exhausted) is nog vermoeien. Uitgeputte personages mogen niet geselecteerd worden als personages die zich moeten vermoeien.

Wanneer een personage zich vermoeid om een effect te hebben op de locatie waar dat personage zich bevindt, stelt dit meestal fysieke uitputting voor. Bijvoorbeeld werken, vechten, stress, enz.

Farmer Maggot bijvoorbeeld kan zich vermoeien om Merry of Pippin te genezen. Dit is omdat Merry en Pippin in het verhaal groentes van Farmer Maggot hebben gestolen waar Farmer Maggot hard voor heeft moeten werken. In het spel echter zijn de groentes in het verleden geplant. En als Merry en Pippin de groentes in het spel "eten" krijgen ze weer nieuwe energie. Om aan te geven dat het werk door Farmer Maggot is gedaan wordt er op hem een wond merkteken geplaatst.

SCHEMERPOT

De schemerpot is een gedeelte van de tafel waar schemer merktekens geplaatst worden. De merktekens die zich in de pot bevinden, geven aan hoe gevaarlijk de wereld is voor je reisgenootschap. Afgeplatte glazen kralen (het liefst zwart) zijn goede schemer merktekens. Je mag echter elk soort merktekens gebruiken, zorg er wel voor dat je een voorraadje bij de hand hebt.

Schemerkosten

Links boven aan iedere Vrije Volkeren en Schaduw kaart staan de schemerkosten van die kaart. Dit is het aantal schemer merktekens die aan de schemerpot toegevoegd of eruit verwijderd moeten worden om de kaart te spelen.

Wanneer je een Vrije Volkeren kaart speelt, moet je een aantal schemer merktekens gelijk aan de schemerkosten van de kaart aan de schemerpot **toevoegen**.

Wanneer je tegenstander een schaduw kaart wil spelen, moet hij een aantal schemer merktekens gelijk aan de schemerkosten van die kaart uit de schemerpot **verwijderen**. Een schaduw kaart mag niet gespeeld worden als het vereiste aantal merktekens (gelijk aan de schemerkosten) niet uit de pot verwijderd kan worden.

In kaartteksten kom je soms een zin als voeg “●” toe, (“add ●”), tegen. Dit betekent dat er 1 schemer merkteken aan de schemerpot toegevoegd moet worden.

KLAARMAKEN OM TE SPELEN

Spelers hebben een voorraadje wond en schemer merktekens nodig. Ook hebben ze een andersoortig merkteken nodig om aan te geven waar de speler zich op het avonturen pad bevindt.

Wanneer alleen met de starter decks gespeeld wordt, worden locaties 1 t/m 7 uit het deck genomen en gedekt als stapel neer gelegd. Deze 7 locaties vormen je avonturen deck. Locaties 8 en 9 worden niet gebruikt.

Neem van elk van de onderstaande kaarten (verschillend per type starter) telkens 1 exemplaar uit je deck. Plaats de kaarten voor je op tafel. Plaats de Ene Ring onder Frodo zodat de titel van de Ring te lezen is.

Luxe Starter: Merry, Pippin, Sam, Frodo, The One Ring

Aragorn Starter: Aragorn, Frodo, The One Ring

Gandalf Starter: Gandalf, Frodo, The One Ring

De rest van je kaarten vormen je speelstapel (reserve deck).

Voor je eerste spel wordt er willekeurig bepaald wie er gaat beginnen. Lees dan verder bij **Spelen van het spel**.

BOUWEN VAN EEN DECK

Ieder speler neemt om te spelen altijd mee: een versie van Frodo, een versie van the One Ring, en een avonturenstapel met negen locatie kaarten.

Speelstapel

Jouw speelstapel moet tenminste 60 kaarten bevatten en moet een gelijk aantal Vrije Volkeren en Schaduw kaarten bevatten. Je deck mag geen extra the One Ring kaarten of locatie kaarten bevatten.

Je deck mag maximaal vier kaarten met dezelfde titel bevatten (onafhankelijk van de ondertitel).

Je mag dus vier stuks van de kaart Aragorn, King in Exile in je deck hebben, of twee stuks van die kaart en twee exemplaren van Aragorn, Ranger of the North. Je mag geen vier stuks van ieder van de twee kaarten in je deck hebben, omdat ze dezelfde titel hebben (ookal hebben ze verschillende ondertitels).

Uitzondering: Omdat je altijd met Frodo begint mag je slechts drie exemplaren van Frodo in je deck opnemen.

Avonturenstapel

Je avonturenstapel moet negen locaties bevatten die ieder een ander locatienummer hebben (van 1 tot 9). Geen enkele andere speler mag je avonturenstapel inzien gedurende het spel.

WIE GAAT EERST?

Spelers bieden in het geheim voor het recht om te beslissen wie eerst gaat in het spel. Het bieden gebeurt met merktekens, die **lasten** (burdens) op jouw drager van de ring zullen worden.

Bied dus niet te hoog, want anders begint je drager van de Ring met veel lasten en wordt hij bijna gecorrumpeerd. (Als hij tien lasten heeft, verlies je het spel).

Iedere speler houdt een aantal lasten in zijn hand (je mag 0 bieden). Wanneer alle spelers klaar zijn worden alle geboden lasten tegelijk aan de andere spelers getoond. De hoogste bieder wint het recht om te bepalen waar hij in de volgorde van beurten zal komen. Alle keuzes zijn mogelijk.

Vervolgens kiest de een na hoogste bieder zijn plek in de beurtvolgorde en zo voort. Houd wel in de gaten hoeveel er geboden is door iedere speler omdat het geboden aantal ook het aantal lasten zal worden op zijn Frodo.

Als er spelers een gelijk aantal geboden hebben wordt er willekeurig bepaald wie er eerst mag kiezen.

Tom, Jan, Tim, en Anja gaan spelen, en de geboden hoeveelheden zijn Tom 3, Jan 4, Tim 3, en Anja 1. Jan wint het recht om als eerste te kiezen, en hij kiest om als eerste te gaan (en hij plaatst 4 lasten op zijn Frodo). Tom en Tim hebben hetzelfde geboden en tossen wie er eerst mag kiezen, en Tom wint de tos. Hij kiest om als tweede te gaan (3 lasten). Tim besluit als laatste te gaan (3 lasten), en de derde plek in de beurt volgorde blijft over voor Anja.

De eerste speler neemt plaats aan de tafel, en de andere spelers gaan met de klok mee, en in de beurt volgorde, rond de tafel zitten.

Plaats je avonturen deck en je Frodo op tafel. Plaats je the One Ring kaart onder hem (zo dat de titel nog te lezen is), en plaats het geboden aantal lasten op Frodo.

De eerste speler plaatst zijn locatie met locatienummer 1 uit zijn avonturenstapel op tafel om het avonturenpad te beginnen. Iedere speler plaatst zijn spelermerkteken op locatie 1.

Start Reisgenootschap

Jouw reisgenootschap begint met Frodo die de Ene Ring draagt. Je mag ook met een aantal reisgenoten (geen bondgenoten) beginnen. Deze mogen aan het begin van het spel uit je speelstapel gespeeld worden mits de totale schemerkosten van de reisgenoten samen niet meer dan 4 zijn. Er worden geen schemer merktekens in de schemerpot geplaatst voor het spelen van je start reisgenootschap.

Start reisgenootschappen worden door de spelers getoond in de beurt volgorde. (Tijdens toernooien mag je start reisgenootschap van spel tot spel veranderen).

SPELEN VAN HET SPEL

Schud de kaarten van je speelstapel, en geef je tegenstander de mogelijkheid om je deck te delen. Daarna raap je de bovenste acht kaarten van je stapel. Deze kaarten vormen je beginhand.

De eerste speler plaatst zijn locatie met locatienummer 1 uit zijn avonturenstapel op tafel om het avonturenpad te beginnen. Iedere speler plaatst zijn speler merkteken op locatie 1.

Iedere speler, met de wijzers van de klok mee, speelt om beurten een beurt, waarbij iedere beurt uit de volgende **fasen** bestaat:

- 1. Reisgenootschap Fase (Fellowship Fase)**
- 2. Shaduw Fase (Shadow Fase)**
- 3. Manoeuvrer Fase (Maneuver Fase)**
- 4. Boogschiet Fase (Archery Fase)**
- 5. Toewijzing Fase (Assignment Fase)**
- 6. Gevecht Fase (Skirmish Fase)**
- 7. Hergroeppeer Fase (Regroup Fase)**

Wanneer een speler klaar is met zijn beurt, is de speler aan zijn linker hand (met de wijzers van de klok mee), aan de beurt enzovoorts.

Niet alle volgordes in het spel gaan met de klok mee, let er op dat er ook veel procedures in het spel tegen de klok in verlopen.

TIJDSTERMEN

Voordat we dieper in gaan op de verschillende fasen van een beurt, moet je weten hoe sommige acties in het spel door middel van tijdstermen aan bepaalde fasen gebonden zijn.

Tijdens iedere fase van een beurt is het voor 1 of meerdere spelers mogelijk om acties uit te voeren die eenzelfde tijdsterm hebben als de fase waarin de beurt zich bevind. Tijdstermen staan indien aanwezig dik gedrukt op de kaarten, en worden gevolgd door een dubbele punt.

Ieder van deze acties geldt enkel gedurende de aangegeven fase (tenzij anders vermeld).

Er is ook een speciale tijdsterm “reactie” (response), deze term wordt later in de regels uitgelegd.

Iedere gebeurtenis kaart heeft een tijdsterm die aangeeft wanneer je de kaart mag spelen vanuit je hand. De kaarttekst wordt slechts één keer voor iedere gespeelde exemplaar van de kaart uitgevoerd.

Andere typen kaarten gebruiken soms een tijdsterm om aan te geven wanneer een gedeelte van hun kaart tekst, genaamd een **speciale mogelijkheid**, uitgevoerd kan worden. Speciale mogelijkheden mogen enkel gebruikt worden wanneer de kaart zich in het spel bevindt. (de tijdsterm geeft aan wanneer). Je mag iedere speciale mogelijkheid zo vaak gebruiken als je wil, zelfs meerdere keren tijdens dezelfde fase.

1. REISGENOOTSCHAP FASE

Gedurende de fellowship fase, wordt eerst de schemerpot geleegd, daarna worden reisgenootschap acties uitgevoerd, hieronder valt onder andere het spelen van de meeste Vrije Volkeren kaarten. Uiteindelijk beweegt je reisgenootschap voort over het avonturenpad.

Legen van de Schemerpot

Aan het begin van ieder van je reisgenootschap fasen, worden alle schemer merktekens uit de schemerpot verwijderd. (De schemerpot begint het spel leeg, dus is het niet nodig om de pot te legen tijdens de eerste beurt van het spel.)

Uitvoeren van Reisgenootschap acties

Wanneer je de Vrije Volkeren speler bent mag je Reisgenootschap acties uitvoeren tijdens deze fase. Dit gebeurt in een zelf te bepalen volgorde.

Twee Reisgenootschap acties zijn altijd mogelijk:

- Het spelen van een Vrije Volkeren reisgenoot, bondgenoot, bezitting, artefact, of omstandigheid vanuit je hand naar de tafel.
- Afleggen naar je aflegstapel van een unieke reisgenoot of bondgenoot om een kaart met dezelfde titel te genezen. (De ondertitel mag verschillen).

Een unieke kaart heeft een stip (•) in zijn kaarttitel.

Je zult zien dat er vaak ook andere reisgenootschap acties gespeeld of uitgevoerd kunnen worden, bijvoorbeeld die op kaarten in je hand of op kaarten die zich al in het spel bevinden.

Betalen van kosten

Om een Vrije Volkeren kaart te spelen moet een aantal schemer merktekens gelijk aan de schemerkosten van die kaart aan de schemerpot toegevoegd worden.

Spelen van reisgenoten

Reisgenoot kaarten worden in een rij, naast je al in het spel zijnde reisgenoten, gespeeld.

Er mogen nooit meer dan negen reisgenoten in het spel en in je dodenstapel tegelijk zijn. (Iedere exemplaar van een niet unieke reisgenoot in het spel of in de dodenstapel geldt als een afzonderlijke reisgenoot)

Spelen van Bondgenoten

Bondgenoten zijn personages die niet tellen als leden van je reisgenootschap. Je speelt ze in een rij achter je reisgenootschap, die je **hulpgebied** (support area) genoemd wordt. Een bondgenoot mag gespeeld worden gedurende ieder van je reisgenootschap fasen (je hoeft niet te wachten tot

je op de thuislocatie van de desbetreffende bondgenoot bent). Er is geen limiet aan het aantal bondgenoten die je in het spel mag hebben.

Je hulpgebied stelt de gehele Midden-aarde voor. Zodoende kunnen er, als een spel verder vordert, Hobbits, Elven, Dwergen en andere personages die in de Midden-aarde wonen en werken, komen te liggen.

Spelen van bezittingen en artefacten

Vrije Volkeren bezittingen en artefacten worden onder een personage gespeeld zodat de linker kant van de kaart, met daarop de titel en eventueel **bonussen** (voor de vitaliteit of sterkte van een personage, aangegeven met een plus teken, als "+2").

Klasse

Ieder personage mag slechts één bezitting of artefact van eenzelfde klasse bezitten. Een personage mag dus slechts één mantel (cloak), één hand wapen (hand weapon), één afstands wapen (ranged wapen), en één harnas (armor) dragen.

Sommige bezittingen en artefacten behoren tot geen enkele klasse. Er is geen limiet aan het aantal van zulke bezittingen of artefacten dat een personage mag dragen.

De meeste bezittingen en artefacten worden gedragen en gebruikt door slechts één personage tegelijk. Er zijn echter ook "gemeenschappelijke" voorwerpen, zoals tabak (pipeweed), die door een grotere groep gedeeld word, dit is de reden dat de kaarttekst van dit soort kaarten zegt ze naar het hulpgebied te spelen, in plaats van op een personage.

Spelen van omstandigheden



Vrije Volkeren omstandigheden worden of naar je hulpgebied of onder een personage gespeeld (wanneer een omstandigheid onder een personage gespeeld moet worden staat dit aangeven als "drager moet zijn..." ("bearer must be...") gevolgd door een personage of een ras. Waarheen een kaart gespeeld moet worden staat altijd aangegeven in de kaarttekst.

Bewegen van je reisgenootschap

Tijdens elke reisgenootschap fase, nadat je klaar bent met het uitvoeren en spelen van reisgenootschap acties, moet je reisgenootschap naar voren bewegen op het avonturen pad.

Hoe te bewegen ?

Plaats je speler merkteken op de volgende locatie van het avonturenpad. Als daar nog geen locatie ligt, moet de nieuwe locatie uit één van de avonturenstapels van de schaduw spelers komen.

Om te bepalen welke speler de volgende locatie speelt wordt er gekeken naar de locatie waar je vandaan beweegt. Iedere locatie heeft een pijl onder aan in het midden van de kaart. Deze geeft aan wie de volgende locatie speelt, waarbij  de schaduw speler aan je rechter zijde betekend, en  de schaduw speler aan je linker zijde. (In een twee speler spel is er slechts één schaduw speler, deze speler speelt dus altijd de volgende locatie).

Wanneer je naar de volgende locatie beweegt worden er schemer merktekens gelijk aan het schaduwnummer van de locatie aan de schemerpot toe gevoegd.

Vervolgens wordt er, elke keer dat je beweegt, ook één schemer merkteken aan de pot toegevoegd voor iedere reisgenoot in je reisgenootschap.

2. SHADUW FASE(N)

Iedere andere speler in het spel, beginnend met de speler rechts naast je heeft één schaduw fase.

Gedurende de schaduw fase van een speler kan hij schaduw acties uitvoeren. Hieronder valt ondermeer het spelen van de meeste schaduw kaarten. Iedere schaduw speler mag schaduw acties uitvoeren in een volgorde die hij zelf bepaald.

Uitvoeren van Schaduw acties

Er is één schaduw actie die altijd mogelijk is:

- Het spelen van een Schaduw volgeling, bezitting, artefact, of omstandigheid vanuit je hand naar de tafel.

Iedere schaduw speler mag alle schaduw acties die hij wil uitvoeren gedurende zijn schaduw fase. Zodra hij klaar is met het uitvoeren van schaduw acties die hij wil uitvoeren, begint de volgende schaduw speler, aan zijn rechter kant, (als die er zijn), met zijn schaduw fase.

Spelen van Schaduw kaarten

Een volgeling wordt naar het midden van de tafel gespeeld, tegenover het actieve resigenootschap. Artefacten, bezittingen, en omstandigheden, vertellen je in hun kaarttekst waar ze naar toe spelen.

Een schaduw speler mag geen artefact, bezitting, of omstandigheid spelen onder een volgeling van een andere schaduw speler, of naar het hulpgebied van een andere schaduw speler. Schaduw kaarten kunnen wel bonussen of andere effecten geven aan of hebben op de schaduw kaarten van andere spelers, en gebeurtenissen mogen op de schaduw

kaarten van een andere speler gespeeld worden, als dit mogelijk is.

Iedere volgeling wordt normaliter gespeeld naar een bepaald aantal locaties die beginnen met de locatie die door het locatienummer op de volgeling staat aangeduid. Dus, als een volgeling naar een locatie gespeeld wordt dat een lager locatienummer heeft als de volgeling, is de volgeling **zoekend** (roaming). De speler moet een zoekend boete (penalty) betalen door twee extra schemer merktekens te verwijderen. (Sommige locaties verlagen de zoekend boete die betaald moet worden voor volgelingen die naar die locatie spelen.)

Een Moria Archer met een locatie nummer van 4 moet twee extra schemer merktekens verwijderen om naar locatie 2 of 3 te spelen. Als dezelfde Moria Archer gespeeld wordt naar locatie's 4 tot 9 hoeven er geen extra merktekens verwijderd te worden.

Wanneer de eerste schaduw speler klaar is met zijn schaduw fase, is de volgende schaduw speler aan de beurt. Alle schaduw spelers betalen voor gespeelde kaarten uit één en dezelfde schemerpot. De tweede schaduw speler moet het dus doen met de merktekens die over zijn gebleven na de eerste speler enz.

Schaduw spelers mogen onderling overleggen en plannen maken, maar ze mogen niet elkaars kaarten aan andere spelers laten zien. Ze mogen overeenkomsten sluiten, maar deze zijn niet bindend.

Wanneer alle schaduw spelers hun schaduw fase hebben gehad, begint de manoeuvreer fase. (Als er geen volgelingen in het spel zijn aan het eind van de schaduw fase kun je direkt verder gaan met de hergroepeer fase.)

3. MANOEUVREER FASE

Tijdens de manoeuvreer fase voeren jij en je tegenstanders manoeuvreer acties uit.

Uitvoeren van manoeuvreer acties

Spelers mogen manoeuvreer acties uitvoeren volgens de volgende **actie procedure**:

Als Vrije Volkeren speler heb je de eerste mogelijkheid om een manoeuvreer actie uit te voeren, daarna is de speler aan je rechterhand aan de beurt, enzovoorts tegen de richting van de klok in.

Als een speler geen manoeuvreer acties kan of wil uitvoeren kan hij passen. Passen betekent niet dat hij later in dezelfde manoeuvreer fase geen acties meer kan uitvoeren.

Echter als alle spelers na elkaar passen, eindigt de manoeuvreer fase, en wordt er verder gegaan naar de boogschutter fase.

4. BOOGSCHIED FASE

Tijdens de boogschutter fase voeren jij en je tegenstanders boogschiet acties uit, en daarna worden er over en weer pijlen afgeschoten.

Uitvoeren van boogschiet acties

Spelers voeren boogschiet acties uit volgens de actie procedure die bij de manoeuvreer fase is beschreven. Wanneer alle spelers na elkaar passen, gaan we verder met het afschieten van pijlen.

Afschieten van pijlen

Alle schaduw spelers tellen het aantal volgelingen dat de term **boogschutter** (archer) draagt, om het totaal aantal pijlen te bepalen dat door de volgelingen afgeschoten zal worden.

Als de Vrije Volkeren speler, tel je zelf het aantal Vrije Volkeren boogschutter reisgenoten om het aantal pijlen te bepalen dat door je reisgenootschap afgeschoten zal worden. Je mag boogschutter bondgenoten meetellen als je op hun thuislocatie bent of als een andere kaart het mogelijk heeft gemaakt dat ze mee mogen doen met het afschieten van pijlen.

Vervolgens moet je een aantal wonden gelijk aan het aantal door de volgelingen afgeschoten pijlen verdelen over je reisgenoten (en meevechtende bondgenoten). Hoe de wonden geplaatst worden beslis je zelf.

Nadat je zelf de wonden van de pijlen verdeeld hebt mag je een schaduw speler aanwijzen die een aantal wonden gelijk aan het aantal pijlen dat door je reisgenootschap is afgeschoten, over zijn volgelingen moet verdelen.

Omdat deze merktekens als wonden worden geplaatst en niet als vermoedings merktekens mag er een aantal wonden op een personage worden geplaatst dat het personage er aan dood gaat.

Wonden worden één voor één geplaatst, hierdoor kunnen er niet meer wonden op een personage worden geplaatst dan zijn vitaliteit. Eventueel overblijvende wonden worden genegeerd.

Als er na de boogschiet fase geen volgelingen meer over zijn wordt er verder gegaan naar de hergroepeer fase.

5. TOEWIJZING FASE

Tijdens je toewijzing fase, kunnen jij en je tegenstander toewijzing acties uitvoeren, en daarna mogen je reisgenoten toegewezen worden om tegen een bepaalde volgeling te vechten. Alle toewijzings acties moeten uitgevoerd zijn alvorens verder te gaan naar het toewijzen van verdedigers.

Wanneer de toewijzing fase afgelopen is komt er voor elke reisgenoot die aangevallen wordt een aparte gevecht fase.

Uitvoeren van toewijzing acties

Spelers mogen toewijzing acties uitvoeren volgens de actie procedure die beschreven is bij de manoeuvreer fase.

Veel toewijzing acties stellen een volgeling op tegen een reisgenoot. Alle van zulke acties zijn “één-op- één” je kunt niet een personage aan een ander toewijzen tenzij beiden nog niet toegewezen zijn.

Wanneer alle spelers na elkaar passen, gaat het spel verder met het toewijzen van verdedigers.

Toewijzen van verdedigers

Nadat alle toewijzing acties zijn uitgevoerd, zijn er meestal nog volgelingen en reisgenoten over die nog niet zijn toegewezen. Je mag nu reisgenoten aan die volgelingen toewijzen in een zelf te bepalen volgorde (zonder speciale gebeurtenissen of speciale mogelijkheden nodig te hebben). Een speler mag niet meer dan één reisgenoot tegen dezelfde volgeling opstellen.

Alle opstellingen gebeuren op een één-op-één basis, met de volgende twee uitzonderingen:

- Als je opgestelde reisgenoot de term **verdediger +1** (defender +1) draagt, mag je deze reisgenoot nu aan nog een nog niet toegewezen volgeling toewijzen. Verdediger +2 staat toe het personage aan twee extra volgelingen toe te wijzen enz.
- Wanneer het toewijzen van reisgenoten klaar is, mogen volgelingen die nog niet zijn toegewezen, door de schaduw speler toegewezen worden aan een reisgenoot (zelfs als die reisgenoot al toegewezen is). De eerste schaduw speler aan je rechter zijde mag als eerste zijn niet toegewezen volgelingen toewijzen, daarna is de volgende speler tegen de richting van de klok in aan de beurt.

Als alle volgelingen op één of andere manier uit de toewijzing verwijderd zijn gaat het spel verder met de hergroepeer fase.

6. GEVECHT FASE(N)

Wanneer de toewijzings fase afgelopen is, zal iedere reisgenoot in een aparte gevecht fase vechten. In een volgorde die je zelf bepaald, wordt ieder gevecht apart uitgevochten, met een aparte gevecht fase voor ieder gevecht.

Tijdens iedere gevecht fase, kunnen jij en je tegenstanders gevecht acties uitvoeren, en daarna wordt het gevecht uitgevochten. Alle gevecht acties moeten gespeeld zijn, alvorens het gevecht uit te vechten.

Wanneer een gevecht afgelopen is, moet de Vrije Volkeren speler een volgend gevecht aanwijzen (mits er nog één over is), en voor die gevecht een gevecht fase uitvoeren.

Uitvoeren van gevecht acties

Spelers mogen gevecht acties uitvoeren volgens de actie procedure beschreven bij de manoeuvreer fase. Als alle spelers na elkaar passen wordt verder gegaan met het uitvechten van dat gevecht.

Iedere gevecht actie geldt slechts tijdens een enkel gevecht.

Uitvechten van het gevecht

Als de totale sterkte van een partij groter is dan die van de andere, dan wint de partij met de meeste sterkte dat gevecht, (zijn de sterktes gelijk dan wint de schaduw kant het gevecht). Er wordt dan één wond geplaatst op het verliezende personage.

Als Aragorn, met sterkte van 8, toegewezen is aan twee Orcs, ieder met sterkte 3 (totale sterkte 6), dan wint Aragorn het gevecht, en beide verliezende Orcs krijgen één wond.

Wanneer de winnende partij één of meerdere personages heeft die de term **schade +1** (damage +1) draagt, krijgt ieder verliezend personage één extra wond voor iedere schade +1. (Schade +2 voegt dus twee wonden toe enz.)

Om verder te gaan met bovenstaande voorbeeld, als Aragorn schade +1 zou hebben, zou iedere Orc twee wonden hebben gekregen in plaats van één.

Maar als beide Orcs schade +1 gehad zouden hebben en een sterkte van 4 (ze zouden dan het gevecht winnen met een gezamenlijke sterkte van 8), zou Aragorn drie wonden krijgen (één voor het verliezen van het gevecht en twee doordat de Orcs samen schade +2 hebben)

Als de totale sterkte van één van de partijen op zijn minst dubbel is dan dat van de andere partij, dan zijn alle personages

van de andere partij gedood (ongeacht hoeveel vitaliteit ze nog over hadden). Dit wordt ook wel **overmeesterd** (overwhelmed) genoemd. Wanneer een personage overmeesterd wordt krijgt het geen wonden-het gaat gewoon dood.

Wanneer de ringdrager overmeesterd wordt heeft hij geen tijd om de Ring om te doen, hij wordt dus gedood, net als ieder ander personage zou worden.

Overlevende minions en reisgenoten (en meevechtende bondgenoten) mogen deze beurt nogmaals skirmishen als het reisgenootschap besluit door te lopen, of als er een fierce (bloeddorstige) skirmish is.

BLOEDDORSTIGE GEVECHTEN

Nadat alle normale gevechten zijn uitgevochten, vallen overlevende volgelingen die de term **bloeddorstig** (fierce) dragen nog een keer aan. Spelers moeten nogmaals een toewijzings fase doorlopen, waar wederom een verdedigende reisgenoot tegen iedere bloeddorstige volgeling moet worden toegewezen. Hierna wordt voor ieder van de opnieuw toegewezen reisgenoten wederom een gevecht uitgevochten.

Lurtz is een bloeddorstige Uruk-hai volgeling. Wanneer hij aanvalt, wordt Aragorn aan hem toegewezen. In de reguliere gevecht fase wint Aragorn en Lurtz krijgt één wond. Tijdens de bloeddorstige gevecht fase, moet de Vrije Volkeren speler nogmaals een reisgenoot toewijzen aan Lurtz. Dit mag wederom Aragorn zijn, maar het mag ook een andere reisgenoot zijn.

Enkel wanneer alle gevechten zijn uitgevochten gaat het spel verder naar de hergroepeer fase.

7. HERGROEPEER FASE

Tijdens de hergroepeer fase mogen spelers hergroepeer acties uitvoeren, en vervolgens pakt de schaduw speler bij. Uiteindelijk besluit jij of je je beurt beëindigd of dat je nogmaals wil lopen deze beurt.

Uitvoeren van hergroepeer acties

Spelers mogen hergroepeer acties uitvoeren volgens de actie procedure beschreven bij de manoeuvreer fase. Wanneer alle spelers na elkaar passen gaat het spel verder naar schaduw spelers moeten bijpakken.

Schaduw spelers moeten bijpakken

Iedere schaduw speler moet zijn hand als volgt aanvullen:

- Hij mag eerst een kaart uit zijn hand afleggen in de aflegstapel.
- Als hij dan minder dan acht kaarten in zijn hand heeft moet hij kaarten bijpakken van zijn speelstapel totdat hij er weer acht in zijn hand heeft.
- Anders (als hij meer dan acht kaarten in zijn hand heeft), moet hij kaarten uit zijn hand afleggen totdat hij acht kaarten in zijn hand heeft.

Vrije Volkeren speler kiest

Aan het eind van de hergroepeer fase moet je, als je de Vrije Volkeren speler bent, kiezen uit de volgende twee opties:

- Beweeg het reisgenootschap verder naar de volgende locatie (hierbij plaatst de juiste schaduw speler de nieuwe locatie), voeg nieuwe merktekens aan de schemerpot toe (zowel voor het schaduwnummer van de locatie en voor het aantal reisgenoten), en ga terug naar de schaduw fase.

- Of pak bij (op dezelfde manier als hierboven voor de schaduw speler beschreven staat). De schaduw speler legt dan alle volgelingen af en je beurt is voorbij.

Bewegingslimiet (Move Limit)

Tijdens ieder van je beurten moet je reisgenootschap één keer bewegen, en mag het een aantal keren, gelijk aan de bewegingslimiet, bewegen.

In een twee-speler spel is de bewegingslimiet twee. In een spel waaraan meerdere spelers (drie of meer) mee doen, is de bewegingslimiet gelijk aan het aantal tegenstanders wanneer het spel begint. Tijdens je hergroepeer fase mag je beslissen of je verder beweegt mits je je aan de bewegingslimiet houdt.

WINNEN VAN HET SPEL

Een speler wint het spel als zijn reisgenootschap op locatie 9 is en de ring drager alle gevecht fasen overleeft.

Voor je eerste starter deck spel, wint de speler die als eerste locatie 7 bereikt (in plaats van 9). Ook hier moet de ringdrager alle gevecht fasen overleven.

Een speler kan ook winnen door de laatste nog in het spel zijnde speler te worden (zie hieronder).

VERLIEZEN VAN HET SPEL

Een speler verliest het spel als zijn Frodo gedood wordt en Sam niet deel uit maakt van het reisgenootschap om de Ring over te nemen. (Als Sam de ringdrager is en hij wordt gedood verlies je ook het spel).

Een speler verliest ook als zijn ring drager corrupt word. Dit gebeurt als op de ring drager een aantal lasten gelijk aan zijn weerstand (resistance) ligt.

Als een speler verliest en er zijn nog twee of meerdere spelers in het spel aanwezig, worden zijn speler merkteken en al zijn kaarten uit het spel verwijderd (kaarten van een andere speler die aanwezig zijn op een kaart van de verliezende speler worden in de aflegstapel van de eigenaar gelegd.)

Verwijder zijn locaties uit het avonturen pad ,in volgorde van 1 tot 9,en vervang die locaties door locaties met hetzelfde nummer van een tegenstander. Dit gebeurt tegen de richting van de klok in en begint met de speler aan zijn rechterzijde.

ANDERE BELANGRIJKE REGELS

BONDGENOTEN

Bondgenoten zijn geen reisgenoten en bewegen niet over het avonturenpad met je reisgenootschap. Bondgenoot kaarten hebben een thuislocatie nummer vlak na het kaart type, op dezelfde regel (zoals **BONDGENOOT • THUIS 3 • ELF (ALLY • HOME 3 • ELF)**). Iedere reisgenoot in je hulpgebied wordt beschouwd als zijnde op zijn thuislocatie.

Bondgenoten doen meestal niet mee met gevechten. Speciale mogelijkheden op bondgenoten (zoals bijvoorbeeld boogschutter acties), mogen altijd gebruikt worden, ook al is het reisgenootschap niet op de thuislocatie van die bondgenoot.

Wanneer het reisgenootschap op de thuislocatie van een bondgenoot is, mag de bondgenoot meedoen met het afschieten van pijlen en met gevechten.

Sommige kaarten hebben als effect dat een bondgenoot mee mag doen met het afschieten van pijlen en gevechten ook al is het reisgenootschap niet op de thuislocatie van de bondgenoot (voorbeeld: “One Whom Men Would Follow”, **1 U 109**).

UNIEKHEID

Unieke Kaarten

Vele kaarten stellen een personage, bezitting, of artefact voor waar er maar één van is. Die kaarten hebben een stip (•) voor hun titel, om je te zeggen dat er maar één exemplaar van die kaart in het spel mag zijn. Twee kaarten met dezelfde titel maar een andere ondertitel stellen hetzelfde voor.

Je mag maar één kaart met de titel •Gandalf tegelijk in het spel hebben. Andere spelers mogen ook een kaart met de titel •Gandalf in het spel hebben, maar het blijft slechts één per speler.

Voor schaduw kaarten geldt dat als er een kopie van een unieke kaart ,met dezelfde titel, al in het spel, en actief is, niet gespeeld mag worden.

Niet unieke kaarten

Alle kaarten die geen stip (•) voor hun titel hebben staan zijn niet uniek. Dit betekent dat spelers meerdere kopien van die kaart tegelijk in het spel mogen hebben.

De meeste omstandigheden zijn niet uniek, en je mag er dus meerdere tegelijk in het spel hebben. Het effect van meerdere kopien van eenzelfde omstandigheid zijn cumulatief.

De kaarttekst van de niet unieke omstandigheid Saruman's Ambition zegt, ("de schemer kosten van je 🗡 gebeurtenissen is -1." ("The Twilight cost of your 🗡 gebeurtenissen is -1.") Wanneer je meerdere exemplaren van deze kaart hebt liggen worden de schemer kosten van je 🗡 gebeurtenissen per Saruman's Ambition kaart -1. Dus liggen er twee dan kosten al je 🗡 gebeurtenissen 2 schemer kosten minder.

ACTIEVE KAARTEN

Tijdens je beurt zijn je eigen Vrije Volkeren kaarten en je tegenstanders Schaduw kaarten de enige actieve kaarten. Inactieve kaarten beïnvloeden het spel niet en worden niet door het spel beïnvloed.

Je eigen reisgenoten en je tegenstanders volgelingen zijn actief. Je tegenstanders reisgenoten zijn dat niet.

Uitzondering: Kaarten die gedragen worden door actieve kaarten zijn actief en kaarten die gedragen worden door inactieve kaarten zijn inactief.

Een tegenstanders schaduw omstandigheid op een reisgenoot van een andere schaduw speler is niet actief omdat die reisgenoot niet actief is.

Locaties zijn alleen actief als het actieve reisgenootschap op die locatie is. Locatie tekst is niet actief tijdens het spelen van start reisgenootschappen.

Als de tekst van een locatie een schaduw speciale mogelijkheid heeft, dan mag die mogelijkheid alleen gebruikt worden wanneer het actieve reisgenootschap op die locatie is en jij een schaduw speler bent.

Je mag geen kopie spelen van een kaart die al in het spel is en op dit moment actief is.

Soms komt het voor dat ,tijdens een spel met meerdere spelers, twee exemplaren van een unieke kaart in het spel zijn.

Iemand mag een kopie van een unieke schaduw kaart spelen die de Vrije Volkeren speler al in het spel had, omdat de eerste kopie op dit moment niet actief is. Wanneer een derde speler vervolgens aan de beurt is, zijn beide kopien van de unieke schaduw kaart kandidaat om actief te worden- maar slechts één van beide mag actief zijn.

In dit soort gevallen wordt de kaart ,die aan de speler die aan de rechter kant van de Vrije Volkeren speler zit, actief

DE ENE RING

Frodo begint het spel altijd als de ringdrager. Hij draagt de Ene Ring voor jou.

Wanneer Frodo in dodelijk gevaar komt, beschermd de kaart tekst van The Ene Ring hem. (Frodo doet de Ene Ring om).

Let er wel op dat als Frodo door de vijand overmeesterd word hij overlijdt voor hij tijd heeft om de ring om te doen.

Wanneer Frodo de ring om doet, betreed hij de schemer wereld, waardoor hij meer gevaar loopt voor de kracht van de Ring en de wil van Sauron.

Als Frodo de Ring om heeft, mag hij gewoon meedoen aan alle acties als lopen en vechten. Soms wanneer hij normaal een wond zou krijgen, krijgt hij als hij de Ring om heeft één of meerdere lasten (zwarte merktekens) op hem geplaatst. Lasten worden alleen door de Ringdrager gedragen.

Als de Ring drager ooit evenveel lasten heeft als dat hij weerstand heeft, wordt hij corrupt en verlies je het spel.

Aan het begin van je hergroepeer fase doet Frodo de Ring weer af en draagt hij hem weer gewoon.

Als Frodo gedood (niet corrupt) word, is er slechts één andere reisgenoot die de Ring over kan nemen: zijn trouwe metgezel Sam. Alleen hij heeft de wilskracht om zo'n zware last te dragen, en alleen als zijn meester al gedood is.

REACTIE (RESPONSE)

Reactie is een tijds term die betekend dat je de gebeurtenis waar de term op staat, of de speciale mogelijkheid waar de term aan vooraf gaat, kunt gebruiken als de situatie die in de kaart tekst staat beschreven zich voordoet.

Je mag meerdere keren op dezelfde situatie reageren.

Soms onderbreekt een reactie een andere actie om die actie te stoppen voordat hij effect heeft. Wanneer dit gebeurt heeft de andere kaart geen effect, maar de kosten voor die actie blijven wel betaald.

KOSTEN EN EFFEKTEN

Kosten van een effect kunnen bijvoorbeeld zijn, het toevoegen/verwijderen van merktekens uit de schemer pot, het vermoeien van een personage, het afleggen van een kaart, enz. De kosten van een actie staan meestal opgesomd voor het woord "om" ("to") (hierdoor krijgt de actie een vorm als "betaal X om Y te doen" ("pay X to do Y").

Kosten

Als een kaart of een speciale mogelijkheid kosten heeft, moeten die kosten voldaan worden om gebruik te maken van die kaart of mogelijkheid.

Als de kosten voor een gebeurtenis het vermoeien van een personage zijn, en al je personages zijn uitgeput, dan mag de gebeurtenis niet gespeeld worden.

Iedere keer als je kosten betaald mogen die kosten slechts gebruikt worden voor één kaart of mogelijkheid per keer.

Als je twee omstandigheden in het spel hebt, die beiden een speciale mogelijkheid hebben waarvoor je een dwerg moet vermoeien dan kun je niet slechts één dwerg vermoeien om gebruik te maken van beide omstandigheden.

Effecten

Als het effect van een kaart je opdraagt iets uit te voeren en je kan het niet uitvoeren, dan voor je zoveel van het effect uit als je kunt en negeer je de rest.

Als het effect van een kaart je opdraagt twee kaarten af te leggen, en je hebt er slechts één in je hand, leg je de ene kaart die je hebt af en negeer je het afleggen van de andere kaart.

OVERIGE

Afleggen

Standaard betekent de term "afleggen" (discard) gevonden in een kaarttekst, het afleggen van kaarten uit het spel. Als er bedoeld wordt dat kaarten vanuit een andere locatie dan uit het spel afgelegd moeten worden dan staat dit duidelijk aangegeven.

Je mag wanneer je maar wil door je eigen aflegstapel kijken, maar je mag niet door je tegenstanders aflegstapel kijken.

Rapen van je laatste kaart

Wanneer je de laatste kaart raapt van je speelstapel verlies je niet direkt het spel. Je speelt gewoon verder met de kaarten die je nog in je hand en op tafel hebt.

Termen

Termen zijn dikgedrukte woorden aan het begin van sommige kaart teksten (zoals **zoek** / **search** or **onopvallendheid** / **stealth**). Aan zes van de termen (**boogschutter** / **archer**, **schade +1** / **damage +1**, **verdediger +1** / **defender +1**, **ringdrager** / **Ring-bearer**, **rustplaats** / **sanctuary**, en **bloeddorstig** / **fierce**) zijn speciale regels verbonden (zie Index).

Bewegen van kaarten tussen decks en stapels

Wanneer je een kaart van een stapel naar een andere stapel moet bewegen (bijvoorbeeld het terugschudden van kaarten vanuit je aflegstapel in je speelstapel) moet je de kaart aan alle andere spelers laten zien zodat zij kunnen zien dat de juiste kaart verplaatst is.

Spelen van kaarten uit je speelstapel

Sommige kaarten staan toe dat je een kaart direkt uit je speelstapel mag spelen. Kosten en voorwaarden voor het spelen van een dergelijke kaart moeten zoals gewoonlijk voldaan worden.

Nadat je klaar bent met het door je speelstapel kijken, moet je hem schudden, en je moet de speler aan je rechter zijde de kans geven om de stapel te delen.

Ras

Voor ieder personage staat het ras aangegeven op dezelfde regel als zijn titel (bijvoorbeeld: **REISGENOOT** • **MENS** / **COMPANION** • **MAN**).

*Het ras "Mens" ("Man") omvat ook de vrouwen van dat ras. Een bezitting die als voorwaarde een * Mens als drager heeft mag ook gedragen worden door een * vrouw personage die als ras "Mens" heeft.*

Let erop dat in het spel Uruk-hai een ander ras is dan Orc.

Zien (Spot)

Dit woord zet in kaart teksten een voorwaarde voor het spelen van de kaart of het gebruik van zijn speciale mogelijkheid. Bijvoorbeeld: "Om te spelen moet je een Dwerf zien" ("To play, spot a Dwarf"). Dit betekent dat er een dwerg in het spel moet zijn om de kaart te spelen.

Normaliter hoeft je niet alle kaarten die aan de voorwaarde voldoen te spotten als je dat niet wil.

Bilbo's Pipe zegt "zie X pijpen", ("spot X pipes). Als er twee Pijpen in het spel zijn (en actief) dan mag je er 2 spotten, of 1 of nul.

Maar als een kaart zegt "je kunt zien" ("you can spot") dan betekent dat dat je geen keus hebt en dat je alles wat je kunt spotten moet spotten om aan de voorwaarde te voldoen.

Uruk-hai Armory zegt, "Zolang je een Uruk-hai kunt zien is het totaal aantal pijlen dat het reisgenootschap schiet -1" ("While you can spot an Uruk-hai, the fellowship archery total is -1.") Je kunt geen keuzes maken voor deze kaart. (Hij werkt of hij werkt niet).

Tijds Conflicten

Als twee of meer verplichte acties tegelijk willen gebeuren (bijvoorbeeld meer dan één “aan het begin van ieder van je beurten” (“at start of each of your turns”) acties, dan mag de Vrije Volkeren speler beslissen welke actie het eerst uitgevoerd word.

Overplaatsen van Artefacten en Bezittingen

Je mag een artefact of bezitting van de ene Vrije Volkeren personage naar de andere verplaatsen gedurende je reisgenootschap fase. Je moet dan wel de schemer kosten opnieuw betalen.

Beide personages moeten zich op dezelfde locatie bevinden. (Denk eraan dat een bondgenoot zich aan het begin van je beurt op zijn thuis locatie bevind).

Een artefact of bezitting mag alleen overgeplaatst worden naar een personage die de kaart mag dragen, aangegeven door de zin “Drager moet een zijn “, (“bearer must be....”), in de kaart tekst van de kaart die overgeplaatst word.

INDEX

action	15	attribute modifier	18
action procedure	22	bidding to go first	13
active cards	32	building your deck	12
adventure deck	6, 12	burden	13, 33
ally	4, 9, 17, 30	cancel	34
archer	23	card limits	12
archery phase	22	character	4
artifact	5, 18, 20	class	18
assignment phase	24	collector information	i
		companion	4, 17
		condition	5, 18, 20

contacting Decipher	40	reconcile	28
corrupted	34	regroup phase	28
costs and effects	34	reset the twilight pool	16
culture	6	resistance	34
culture icons	7	response	34
damage +1	26	roaming	21
dead pile	8, 17	sanctuary	8
defender +1	25	setting up the game	11
discard	35	Shadow cards	3, 10
discard to heal	17	Shadow number	19
draw deck	12	Shadow phase	20
event	5, 16	signet	7
exert	9	site	2, 6, 32
exhausted	9	site number	6, 12, 21
fellowship phase	16	skirmish phase	25
fierce	27	special ability	16
Free Peoples cards	3, 10	spot	37
healing	8	starting fellowship	14
home	30	support area	17
keywords	36	The One Ring	3, 33
killed	8	timing conflicts	38
kinds of cards	2	timing words	15
losing the game	30	tokens	8, 10, 11
maneuver phase	22	transfer	38
minion	4, 21	turn sequence	15
move limit	29	twilight pool	10
moving your fellowship	19	uniqueness	31
non-unique	31	vitality	7
overwhelmed	27	who goes first	13
possession	5, 18, 20	winning the game	29
race	37	wounds	8

HET *IN DE BAN VAN DE RING* ROLLENSPEL

Fans van rollenspellen zullen binnenkort hun eigen ingang naar de wereld van de Midden-aarde krijgen door Decipher's *In de Ban van de Ring* Rollenspel. Het introductie rollenspel genaamd "Through the Mines of Moria" zal in februari 2002 uitkomen. Het volledige spel volgt later.

CONTACT OPNEMEN MET DECIPHER

Kijk op de webpagina, stuur een e-mail, of bel:

- webpagina: www.decipher.com
- vragen over regels in het Engels e-mail: elrond@decipher.com
- vragen over regels in het Nederlands e-mail: denethor@theadventurersguild.net
- Op en aanmerkingen over de regels email: jkassenberg@hotmail.com
- klanten service e-mail: ccgcustomerservice@decipher.com
- telefoon: 757-623-3600
- adres: P.O. Box 56, Norfolk, VA 23501-0056

Visit: www.lordoftherings.net



NEW LINE CINEMA
An AOL Time Warner Company

© 2002 New Line Productions Inc. The Lord of the Rings, The Fellowship of the Ring, and the characters and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Decipher Inc. Authorized User. TM, ®, & © 2002 Decipher Inc., P.O. Box 56, Norfolk, Virginia U.S.A. 23501. All rights reserved.



IN DE BAN VAN DE RING FAN CLUB

Je kunt officiële film producten en exclusieve verzamelobjecten ook bestellen via de *In de Ban van de Ring* Fan Club. Naast het ontvangen van een twee maandelijks film blad, krijgen leden van de Fan Club speciale kortingen door via de online winkel te bestellen. Kijk eens op lotrfanclub.com of bel 1-800-451-6381 (vanuit Amerika of Canada) of +1-303-574-0907 (rest van de wereld)