



# THE LORD OF THE RINGS

## The Fellowship of the Ring™

### Trick-Taking Game

*The Fellowship of the Ring Trick-Taking Game* is een coöperatief kaartspel voor 1-4 spelers waarbij je in 18 hoofdstukken het eerste deel van het klassieke verhaal van J.R.R. Tolkien doorloopt.

**Wat is een trick-taking game?** Dit is een slagenspel. Slagen zijn een reeks regels die in verschillende klassieke kaartspellen gebruikt worden (zoals hartenjagen, schoppenjagen, zetten, bridge, Doppelkopf en tarot). Een slag ontstaat wanneer elke speler een kaart uit zijn hand in het midden van de tafel speelt. Een van de spelers wint de slag en neemt de kaarten.

**Wat is een coöperatief spel?** In een coöperatief spel moeten spelers samenwerken om het doel van elke speler te behalen en wint of verliest de groep gezamenlijk.

**Wat is een hoofdstuk?** De hoofdstukken zijn de scenario's die het verhaal van *The Fellowship of the Ring* vormen. Deze hoofdstukken bepalen welke karakters de spelers moeten gebruiken, welke speciale regels ze moeten volgen en de doelen die ze moeten behalen om te winnen en verder te kunnen spelen. De hoofdstukken kunnen in elke gewenste volgorde gespeeld worden, alhoewel het sterk aanbevolen wordt om ze in oplopende volgorde te spelen.

# Inhoud



Kaart van hoofdstuk 1



4 karakterkaarten



37 speelkaarten



5 houten fiches

- 1 ringfiche
- 4 sterfiches



6 overzichtskaarten



Kaarten voor hoofdstukken 2-18 (96 kaarten in een exacte volgorde, in 2 afgesloten secties)

## Belangrijkste kaartsoorten

### Speelkaarten



Rang van een kaart

Symbool van een kaart

Verdeling stapel:


-  Heuvel 1-8
-  Berg 1-8
-  Bos 1-8
-  Schaduw 1-8
-  Ring 1-5

### Karakterkaarten



Naam van het karakter

Beschrijving van het karakter

 Doel van het karakter

 Voorbereidingsactie van het karakter

### Hoofdstukkaarten

Nummer en titel van een hoofdstuk

Karakters die tijdens dit hoofdstuk gebruikt worden

(\* geeft aan dat het karakter gekozen moet worden)



Overwinningsvoorwaarde van dit hoofdstuk

# Voorbereiding hoofdstuk 1

- 1 Pak de kaart van hoofdstuk 1 'Een langverwacht feest' en leg deze samen met de aangegeven karakterkaarten open in het midden van de tafel.



- 2 Leg een sterfiche bij elk karakter dat op de hoofdstukkaart een \* achter de naam heeft staan.



- 3 Schud de stapel speelkaarten, trek 1 kaart en leg deze open naast de hoofdstukkaart. Dit wordt de **vrije kaart** genoemd. Als de vrije kaart de Ene Ring (Ring 1) is, moet je een andere kaart van de stapel trekken en de Ene Ring opnieuw door de stapel schudden.



- 4 Verdeel de rest van de stapel op basis van het spelersaantal aan de spelers. (Spelers mogen hun kaarten bekijken, maar moeten deze wel geheim houden.)

- 2 spelers: elk 12 kaarten (zie pagina 20)
- 3 spelers: elk 12 kaarten
- 4 spelers: elk 9 kaarten

4




5 De speler die de Ene Ring heeft gekregen, pakt Frodo en het ringfiche - met de grijze zijde naar boven. Deze speler houdt de Ene Ring in de hand. Let erop dat je de juiste zijde van de Frodo-kaart gebruikt, op basis van het aantal spelers in het spel (3 of 4 spelers).



6 Startend vanaf de linkerzijde van Frodo, kiest elke speler vervolgens een karakterkaart. Karakters met een sterfiche moeten deze ronde gekozen worden. Dit betekent dat Bilbo gekozen moet worden, maar dat hoeft niet per se door de eerste speler gedaan te worden. **Nadat alle spelers een karakter hebben gekozen, kunnen de sterfiches verwijderd worden.**

*Tip: Kijk bij het kiezen van een karakterkaart goed naar de kaarten in je hand en bepaal welk doel je het beste zou kunnen behalen.*

7 Startend bij de eerste speler links van Frodo, moet nu elke speler die een karakter heeft met een voorbereidingsactie (aangegeven met een ) die actie uitvoeren.

**Ruilen** betekent dat het actieve karakter 1 kaart gedekt naar 1 van de aangegeven karakters doorgeeft. Het ontvangende karakter kijkt naar de doorgegeven kaart, voegt deze toe aan zijn hand en geeft dan 1 kaart naar keuze gedekt terug. (Dit mag ook de zojuist doorgegeven kaart zijn).

Alle karakters die geen deel uitmaken van een bepaalde ronde, kunnen ook niet aan een ruilactie deelnemen (zoals Merijn of Sam op de kaart van Pepijn). Frodo mag de Ene Ring niet ruilen.

8 Je kunt nu beginnen met spelen.



## Slagen spelen

Spelers hebben een hand met kaarten die de wereld van Midden-aarde en de invloed van de Ene Ring op deze wereld vertegenwoordigen. Door deze kaarten slim te spelen, kunnen spelers samenwerken om het doel van elk karakter te behalen en het spel te winnen.

Elke keer dat de kaarten van de stapel worden verdeeld, wordt een ronde genoemd en elke ronde bestaat weer uit een reeks slagen. Tijdens een slag speelt elke speler één kaart. Hieronder volgt meer informatie over de belangrijkste termen, hoe kaarten precies gespeeld moeten worden en hoe de winnaar van elke slag bepaald wordt.

**Leiden:** De eerste speler in een slag (oftewel de leidende speler) speelt een kaart naar keuze uit zijn hand en legt deze in het midden van de tafel. Het symbool van deze eerste kaart wordt het leidende symbool van deze slag genoemd (Heuvel, Berg, Bos, Schaduw of Ring).

**Frodo leidt de eerste slag.**

**Volgen:** De overgebleven spelers moeten daarna, met de klok mee vanaf de leidende speler, een kaart op tafel spelen die (indien mogelijk) aansluit bij het leidende symbool. Dit wordt ook wel 'een symbool volgen' genoemd. Als een speler dit symbool niet kan volgen, mag diegene een kaart naar keuze uit de hand spelen.

**Winnen:** Zodra alle spelers 1 kaart aan de slag hebben toegevoegd, bepaal je de winnaar van de slag. De speler met de hoogste kaart van het leidende symbool wint de slag. Die speler neemt alle kaarten van de slag en legt deze gedekt in een stapel voor zich neer. **De winnaar van de slag leidt de volgende slag.**

Voorbeeld: Frodo leidt met Heuvel 1. Gandalf is als volgende aan de beurt. Hij heeft Heuvel 3 en Heuvel 6 en moet het symbool volgen. Gandalf kiest ervoor om Heuvel 3 te spelen. Bilbo heeft geen Heuvels en speelt Ring 5. Gandalf heeft de hoogste kaart van het leidende symbool gespeeld en wint daarom de slag. Gandalf leidt de volgende slag (zie hieronder).



# Ringen

Ringkaarten werken op dezelfde wijze als kaarten met de andere 4 symbolen, met als enige uitzondering dat er 5 Ringen zijn (andere symbolen hebben 8 kaarten) en dat er een aantal speciale regels mee samenhangen.



**Leiden met Ringen:** Spelers mogen niet leiden met een Ring tenzij iemand tijdens een andere slag een Ring speelt (omdat een speler geen kaart met het leidende symbool had en in plaats hiervan een Ring heeft gespeeld). Om dit aan te geven, begint het ringfiche op de grijze zijde **1**.



Zodra iemand een Ring speelt, mogen spelers tijdens toekomstige slagen wel met Ringen leiden. Draai het ringfiche om naar de gekleurde zijde **2**.

In het uitzonderlijke geval dat een leidende speler uitsluitend Ringen heeft, mag diegene wel met een Ring leiden, zelfs als nog niemand een Ring gespeeld heeft.

**De Ene Ring:** De Ring met rang 1 is de sterkste kaart in het spel. Als een speler de Ene Ring speelt, mag diegene bepalen om de slag te winnen; als je hiervoor kiest, win je de slag ongeacht welke kaarten er tijdens de slag al zijn gespeeld of nog gespeeld gaan worden. Als diegene ervoor kiest om niet automatisch de slag te winnen, wordt de kaart beschouwd als een normale speelkaart met rang 1 en een ringsymbool. De Ene Ring moet dan de normale regels voor het spelen van een kaart met een ringsymbool volgen.

**Belangrijk:** Alleen de Ene Ring kan elke slag winnen; Ringen met rang 2-5 winnen of verliezen een slag zoals elke andere kaart.

## Communicatie

Spelers mogen alleen informatie bespreken die tijdens de voorbereiding en het spelverloop voor alle spelers zichtbaar is. Spelers mogen geen kaarten in hun eigen hand of de hand van een ander bespreken of aan elkaar laten zien. Tijdens de voorbereiding kunnen de spelers ook beter geen karaktervoorkeuren bespreken, aangezien dit belangrijke informatie kan onthullen. Spelers mogen elkaar wel herinneren aan hun karakterdoelen en speciale regels, de huidige status van hun doelen of andere informatie die bij alle spelers bekend is, zoals kaarten die open op tafel liggen.

Spelers leggen de kaarten van hun gewonnen slagen gedekt aan de kant, zodat deze kaarten niet verward kunnen worden met de kaarten in je hand. Mocht het nodig zijn, dan kunnen spelers de kaarten die ze winnen en deel van hun karakterdoel zijn, als herinnering open leggen (zoals Ringen voor Frodo), maar let er wel op dat er geen verwarring ontstaat over welke kaarten deel van je hand zijn en welke kaarten gespeeld worden.

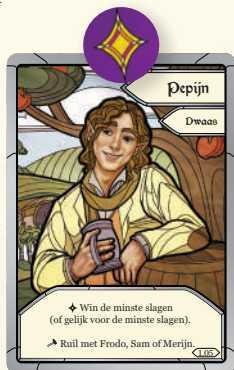
## Karakterdoelen

Elk karakter heeft een doel dat moet worden behaald door de speler die dit karakter tijdens de ronde gekozen heeft.

Doelen als behaald markeren: Zodra je aan de voorwaarde van een karakterdoel hebt voldaan (en het doel niet meer op een later moment kan mislukken), leg je een sterfiche op je karakterkaart om andere spelers te laten weten dat je het doel volbracht hebt.

**Eerder stoppen:** Als iedereen alle karakterdoelen behaald heeft (en deze niet meer op een later moment in de ronde kunnen mislukken), mag je eerder stoppen en verdergaan met de volgende ronde.

Maar als de situatie van het spel ervoor zorgt dat je het karakterdoel nooit zal kunnen behalen, mag je stoppen met de ronde zodra je zeker weet dat je het doel niet meer kunt halen.



Het doel van Pepijn is behaald. Dit is te zien aan het sterfiche dat op zijn karakter is geplaatst.

## Einde van de ronde

Zodra alle spelers alle kaarten in hun hand gespeeld hebben (behalve Gandalf, die 1 kaart overhoudt), is de ronde beëindigd.

Als alle spelers hun karakterdoel van deze ronde behaald hebben, winnen de spelers en hebben zij het hoofdstuk voltooid. Leg de kaart van dit hoofdstuk weg en pak de volgende hoofdstukkaart uit de doos, samen met andere nieuwe kaarten die vereist zijn.

Zelfs als het 1 speler niet gelukt is om het doel van diens karakter te behalen, verliest iedereen. Je kunt de ronde opnieuw spelen en het nog eens proberen.

Het spel bestaat uit vele hoofdstukken en het is niet erg waarschijnlijk dat je deze allemaal tijdens één potje uitspeelt. Gebruik daarom de linten in de doos om bij te houden waar je bent gebleven, zodat je later vanaf hetzelfde punt verder kunt gaan.

## Speel nu hoofdstuk 1!



## Aanvullende regels

De volgende hoofdstukken lijken op het eerste hoofdstuk. Je begint met een hoofdstukkaart die je vertelt welke kaarten je nodig hebt.

De gouden regel is altijd van kracht: “Als de specifieke tekst op een kaart deze regels tegenspreekt, moeten de regels op de kaart gevolgd worden.”

### Nieuwe karakters

In elk nieuw hoofdstuk worden nieuwe karakters en nieuwe uitdagingen geïntroduceerd. Sommige karakters uit voorgaande hoofdstukken blijven in het spel, terwijl andere karakters verdwijnen en soms weer terugkeren.



### Gevaar

De gevarenstapel vertegenwoordigt het dreigende gevaar dat het gezelschap op de hielen zit.



Schud de genummerde gevarenkaarten die op de hoofdstukkaart worden aangegeven en leg deze gedekt neer als een gevarenstapel. Tijdens de voorbereiding trekken of kiezen bepaalde karakters een gevarenkaart uit de gevarenstapel. De gevarenkaart wordt open naast de karakterkaart van deze speler neergelegd.

In het onwaarschijnlijke geval dat de vrije kaart overeenkomt met zowel de rang van de getrokken gevarenkaart als het symbool (of symbolen) dat door het doel van een karakter vereist wordt, moet je een nieuwe gevarenkaart trekken.

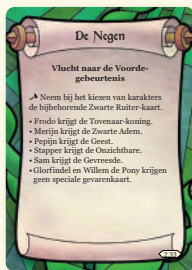
**Voorbeeld:** Als Heuvel 3 de vrije kaart is en Sam trekt de Zwarte Ruit met rang 3, dan moet hij een nieuwe gevarenkaart trekken.



Sommige hoofdstukken hebben speciale gevarenkaarten die niet door de gevarenstapel geschud worden, maar in plaats hiervan aan een specifiek karakter toegewezen worden. Dit karakter krijgt tijdens deze ronde een extra doel of beperking. Gebruik deze gevarenkaarten alleen als de hoofdstukkaart dit specifiek aangeeft.

### Gebeurtenissen en speciale regels

Sommige hoofdstukken bevatten gebeurteniskaarten die de regels veranderen. Volg deze instructies zorgvuldig tijdens de voorbereiding of tijdens het spel. Raadpleeg de hoofdstukspecifieke vragen (pagina 14) als je wilt weten hoe een specifieke gebeurtenis of hoofdstuk werkt.



### Giften

Sommige hoofdstukken bevatten ook kaarten die giften aan specifieke karakters toewijzen. Hiermee krijgt dat karakter extra regels of voordelen tijdens de voorbereiding of tijdens het spel. Gebruik deze giften alleen als een hoofdstukkaart dit aangeeft, aangezien dit geen permanente giften voor alle toekomstige hoofdstukken zijn. Giften kunnen maar 1 keer per hoofdstuk worden gebruikt.

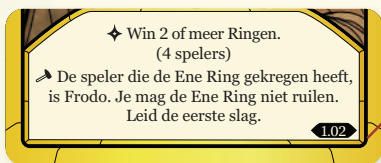


## Afwezigheid van Frodo

Als Frodo geen rol speelt in het hoofdstuk, kiest de speler die de Ene Ring heeft gekregen, als eerste een karakter en daarna kiest de volgende speler met de klok mee. De speler met de Ene Ring voert zijn voorbereidingsactie als eerste uit nadat iedereen een karakter heeft gekozen. De speler die de Ene Ring heeft gekregen, neemt altijd het ringfiche. De voorbereidingsactie van een karakter geeft aan of diegene de eerste slag moet leiden.

## Kaartnummers

Dankzij de cijfers rechtsonder op de kaarten kun je het spel in de juiste volgorde sorteren om de hoofdstukken opnieuw te kunnen spelen. De kleuren helpen ook bij het vinden van de kaarten die nodig zijn om de variant 'De weg gaat verder eindeloos...' te spelen (zie pagina 19).



Kaartnummer

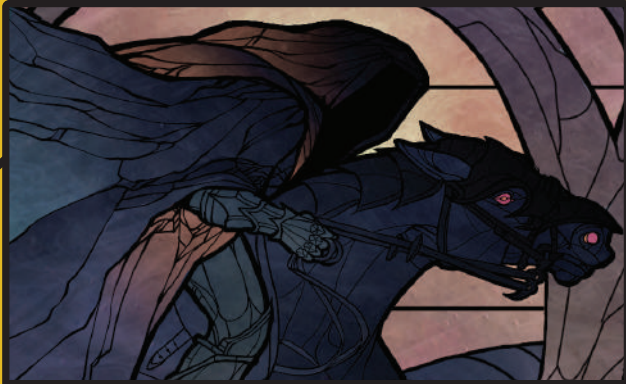
## Overwinningsvoorwaarde

Op een hoofdstukkaart staan de duur (kort of lang) en de overwinningsvoorwaarde van het hoofdstuk.



### Kort

“behaal alle gekozen karakters”: Als de spelers voldoen aan alle doelen van de gekozen karakters, winnen ze het hoofdstuk en kunnen ze aan het volgende hoofdstuk beginnen. Als bepaalde doelen niet behaald zijn, kun je het hoofdstuk opnieuw spelen.



## Lang

“behaal alle karakters”: Lange hoofdstukken bestaan uit meerdere rondes. Als een speler voldoet aan alle doelen van een gekozen karakter, dan wordt deze karakterkaart aan de kant gelegd.

Als de spelers nog niet voldaan hebben aan de doelen van alle vereiste karakters, spelen ze nog een ronde in dit hoofdstuk. In sommige hoofdstukken wordt aangegeven welke specifieke karakters niet behaald hoeven te worden.

Om een volgende ronde te beginnen, wordt de stapel geschud en verdeeld. Spelers kiezen karakters en volgen de voorbereiding voor de ronde op basis van dezelfde hoofdstukkaart. Spelers kunnen in de volgende ronde opnieuw karakters kiezen die al behaald zijn, maar dit hoeft niet. (Je zou een karakter kunnen kiezen dat al eerder behaald is als je denkt dat je met je handkaarten geen van de vereiste karakters kunt behalen.)

Gebruik Frodo in elke ronde, zelfs nadat hij behaald is.

Als de spelers alle vereiste karakters hebben behaald en voldoen aan alle doelen van alle karakters die tijdens deze ronde zijn gekozen, winnen ze het hoofdstuk en gaan ze verder met het volgende hoofdstuk.

Als de spelers een doel niet behalen, verliezen ze het hoofdstuk en moeten ze opnieuw beginnen. Ze kunnen ervoor kiezen om het hoofdstuk vanaf het begin opnieuw te spelen of om de karakters te houden die ze behaald hebben.

In sommige lange hoofdstukken is een karakter optioneel. Optionele karakters hoeven niet gekozen te worden om het hoofdstuk te voltooien, maar als een optioneel karakter wordt gekozen, moet het met succes worden behaald.



## Informatie per hoofdstuk

Hieronder volgt extra informatie over de specifieke hoofdstukken en karakters:

### Hoofdstuk 1

**Pepijn** behaalt altijd zijn doel als hij 0 slagen wint.

### Hoofdstuk 2

Toelichting: Als **Sam** de Zwarte Ruiters met rang 3 trekt, moet hij Heuvel 3 winnen. **Merijn** moet exact 1 of 2 slagen winnen, anders behaalt hij zijn doel niet.

Let op: **Bilbo** wordt in dit hoofdstuk niet gebruikt.

### Hoofdstuk 3

**Gildor** hoeft de laatste slag niet te winnen, je kunt simpelweg een Bos spelen.

### Hoofdstuk 4

Speel totdat alle spelers door hun kaarten heen zijn;

**Dikkie** zal de laatste paar slagen geen kaart spelen.

Als **Dikkie** de slag met zijn laatste kaart wint, gaat de leidende rol naar de speler links van **Dikkie**.

Solovariant: Geef **Dikkie** voorafgaand aan de rest van zijn voorbereiding 5 extra kaarten van de stapel (in totaal 9). Geef **Dikkie** niet na elke slag een nieuwe kaart.

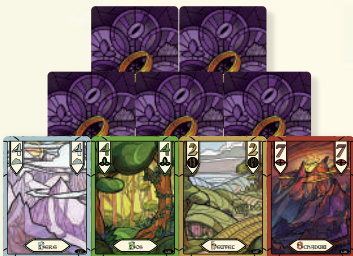
De voorbereidingsactie van **Dikkie** telt niet als ruilen.

### Hoofdstuk 5

Er is geen specifieke straf voor het verliezen van een kaart aan Oude Wilgeman, maar het kan er wel voor zorgen dat een karakter zijn doel niet behaalt. Oude Wilgeman met rang 9 wordt alleen in dit hoofdstuk gebruikt. Met 3 spelers houdt **Tom** 2 kaarten over in zijn hand en met 4 spelers houdt hij 1 kaart over. De onthulde kaart van de Oude Woud-stapel verliest bij een gelijkspel. Kaarten die gewonnen worden door Oude Wilgeman hebben geen effect op het doel van **Pepijn**.

Solovariant: Na het samenstellen van de Oude Woud-stapel, voer je de voorbereiding uit zoals je dit normaal voor een solospel zou doen, behalve dat de trekstapel die je gebruikt om je hand aan te vullen nu uit slechts 12 kaarten bestaat.

Spel met 2 spelers:  
volg deze illustratie  
voor de open hand:



## Hoofdstuk 6

**Goudbezie** moet exact 3 slagen (en geen andere slagen dan deze 3) winnen en deze moeten opeenvolgend zijn.

**Goudbezie** houdt haar hand de hele ronde open en haar kaarten mogen door alle spelers besproken worden. **Tom** houdt aan het einde van de ronde 5 kaarten in zijn hand over. Leg geen vrije kaart neer tijdens de Grafgeesten-voorbereiding.

Solovariant: Tijdens de voorbereiding van de gebeurtenis 'Mist op de Grafheuvels', verwijder je 5 kaarten uit de stapel (zoals in een spel met 4 spelers) en volg je daarna de normale voorbereiding voor een solospel, behalve dat de trekstapel die je gebruikt om je hand aan te vullen uit slechts 16 kaarten bestaat. Tijdens de voorbereiding van **Goudbezie**, geef je haar 4 kaarten van de trekstapel (zodat **Goudbezie** 8 kaarten in haar hand heeft). Ze krijgt later in de ronde geen andere kaarten.

Spel met 2 spelers: Bereid het spel voor zoals in de illustratie voor hoofdstuk 5 te zien is. Als **Goudbezie** het toegewezen karakter van de piramide is, worden al haar kaarten in de piramide open neergelegd, maar blijven de bovenste 5 bedekt. Als **Tom** het toegewezen karakter van de piramide is, worden de grafgeestenkaarten allemaal open neergelegd en wordt geen van de kaarten bedekt.

## Hoofdstuk 7

**Gersteman** kan andere slagen winnen, maar moet een van de laatste 3 slagen winnen om zijn doel te behalen. **Meneer Onderheuvel** wordt in het opzicht van andere kaarten niet als **Frodo** beschouwd (**Sam** kan bijvoorbeeld niet met hem ruilen). Elke speler kan Meneer Onderheuvel kiezen, niet alleen de speler die de Ene Ring heeft gekregen. Als Meneer Onderheuvel de Ene Ring heeft, mag hij deze ruilen.

## Hoofdstuk 8

**Stapper** kan nooit slagen winnen die exact gelijk zijn aan zijn gevarenkaart. De Tovenaar-koning en de Zwarte Adem worden niet door de gevarenstapel geschud.

## Hoofdstuk 9

Alle gekozen karakters krijgen hun specifieke Zwarte Ruit. **Stapper** mag zijn gevarenkaart bekijken en zal aankondigen wanneer zijn doel behaald is. **Frodo** hoeft slechts eenmalig behaald te worden. **Willem de Pony** geeft op hetzelfde moment 1 kaart aan zowel **Frodo** als **Sam** door, in plaats van één voor één. **Glorfindel** houdt aan het einde van de ronde 1 kaart in zijn hand over. Tijdens de ronde met zowel **Glorfindel** als **Frodo**, zal **Glorfindel** de eerste slag leiden. De speler met de Ene Ring hoeft niet **Frodo** te kiezen.

Solovariant: Stapper krijgt niet de gevarenkaart de Onzichtbare.

## Hoofdstuk 10

De gevarenstapel met Zwarte Ruiters wordt in dit hoofdstuk of toekomstige hoofdstukken niet meer gebruikt. Het doel van **Elrond** vervangt niet het doel van de andere karakters; je moet beide doelen behalen. **Glóin** en **Arwen** mogen niet gelijk eindigen qua aantallen van hun symbool.

Spel met 2 spelers: Tijdens de voorbereiding van **Elrond** kiezen de menselijke spelers eerst hun eigen kaarten voordat ze 1 van de 5 open piramidekaarten kiezen om door te geven.

## Hoofdstuk 11

Het effect van de Hoorn van Gondor is vereist. Als **Boromir** van meer dan 1 symbool het grootste aantal in zijn hand heeft, noemt hij alle symbolen waarvan hij de meeste heeft. **Aragorn** pakt tijdens de voorbereiding geen gevarenkaart; hij gebruikt in plaats hiervan **Het Zwaard dat Gebroken was**.

Solovariant: De Hoorn van Gondor wordt niet gebruikt.

## Hoofdstuk 12

De Ene Ring telt als een kaart met rang 1 voor de Saruman-gebeurtenis. Een slag die door **Gwaihir**, **Schaduwvacht** of **Radagast** gewonnen wordt en meer dan 1 kaart met hun symbool bevat, telt mee voor hun doel (maar slechts eenmalig). **Radagast** mag tijdens de voorbereiding willekeurige kaarten kiezen (zelfs een Ring; opzijgelegde kaarten worden open neergelegd). Het bepaalt alleen het leidende symbool van de slag als hij de slag sowieso zou leiden. **Schaduwvacht** mag op elk gewenst moment zijn gedekte kaart bekijken.

## Hoofdstuk 13

Je mag een behaald karakter opnieuw kiezen, maar dit kan betekenen dat je een extra ronde moet spelen om het hoofdstuk te voltooien.

## Hoofdstuk 14

Je mag de Moria-gebeurtenissen in een volgorde naar keuze volbrengen, behalve de Brug-gebeurtenis, die als laatste moet worden volbracht. Je moet elk van de 3 Moria-gebeurtenissen volbrengen om het hoofdstuk te voltooien. (De Lange Duisternis is de enige die je meerdere keren kunt volbrengen.) Als je het Hemd van Mithril gebruikt, telt dit nog steeds als het volbrengen van de Moria-gebeurtenis.

Solovariant: Laat de voorbereidingstekst voor De Lange Duisternis-gebeurtenis buiten beschouwing. Voer tijdens de voorbereiding van de Brug-gebeurtenis de voorbereiding uit zoals normaal voor een solospel, behalve dat de trekstapel die je gebruikt om je hand aan te vullen uit slechts 12 kaarten bestaat.

Spel met 2 spelers: Volg voor de voorbereiding van de Brug-gebeurtenis de illustratie van hoofdstuk 5.

## Hoofdstuk 15

**Gimli** kan slagen zoals gewoonlijk winnen; het enige verschil is dat de andere spelers pas aan het einde van de slag kunnen zien wat hij precies gespeeld heeft. Als **Gimli** de Ene Ring speelt, dan speelt hij deze open.

Solovariant: Speel de Geblinddoekt-gebeurtenis niet.

Spel met 2 spelers: Gimli kan niet aan de piramide worden toegewezen.

## Hoofdstuk 16

In een spel met 2 of 3 spelers wordt **Sam** niet gebruikt.

Solovariant: Laat de gebeurtenis 'De spiegel van Galadriel' buiten beschouwing. Wijs in plaats hiervan willekeurig karakters toe aan elke hand (behalve Frodo).

Spel met 2 spelers: Stel de piramide zoals gewoonlijk samen en laat daarna de 2 menselijke spelers de instructies van de spiegel-kaart met elkaar volgen.

## Hoofdstuk 17

Als je bekend bent met slagspellen, kun je de Rivieren allemaal als troefkaarten beschouwen (die van de Ene Ring verliezen).

Solovariant: Voeg Rivieren toe zoals je dit voor een spel met 4 spelers zou doen. Na het verdelen van de starthanden, bestaat de trekstapel die je gebruikt om je hand aan te vullen, uit 28 kaarten.

Spel met 2 spelers: Voeg 2 gedekte kaarten toe aan de bovenkant van de piramide, deels bedekt door de rij van 3 kaarten.

## Hoofdstuk 18

De voorbereidingskracht van **Meriadoc Brandebok** is actief tijdens alle voorbereiding. Als er kaarten opnieuw getrokken moeten worden, moet dit tijdens de beurt van dat karakter gedaan worden. In een spel met 3 spelers zal er 1 niet-gekozen karakter in elke groep zijn. Dit hoofdstuk bestaat altijd uit 2 rondes.





Drie Ringen voor de Elfenkoningen op aard',  
Zeven voor de Dwergvorsten in hun zalen schoon,  
Negen voor de Mensen, die de dood niet spaart,  
Eén voor de Zwarte Heerser op zijn zwarte troon  
In Mordor, waar de schimmen zijn.

Eén Ring om allen te regeren, Eén Ring om hen te vinden,  
Eén Ring die hen brengen zal en in duisternis binden  
In Mordor, waar de schimmen zijn.

## De weg gaat verder eindeloos...

Nadat je de hoofdstukken voltooid hebt, kun je doorgaan met spelen.

Verzamel eerst alle kaarten met een zwart of gouden nummervakje rechtsonder op de kaart. Kaarten met een wit nummervakje worden niet gebruikt.

**1.05**

Zwart  
nummervakje

**2.01**

Wit  
nummervakje

**3.44**

Gouden  
nummervakje

Voor elk spelersaantal zul je sowieso **Frodo, Gandalf** en de gevarenkaarten met nummers 1 t/m 7 gebruiken. Pak daarna willekeurig kaarten op basis van het spelersaantal om een hoofdstuk samen te stellen:

### 2 of 3 spelers

- 4 karakters met een gouden nummervakje, waarvan 1 willekeurig met de 'belast'-zijde naar boven wordt gelegd
- 3 karakters met een zwart nummervakje
- 1 giftkaart
- 1 speciale Zwarte Ruiters (Zwarte Ruiters met een rode achterzijde)

### 4 spelers of solo

- 5 karakters met een gouden nummervakje, waarvan er 1 willekeurig met de 'belast'-zijde naar boven wordt gelegd
- 6 karakters met een zwart nummervakje
- 1 giftkaart
- 1 speciale Zwarte Ruiters (Zwarte Ruiters met een rode achterzijde)

Om te winnen moet je alle karakterdoelen behalen, vergelijkbaar met de 'lange' overwinningsvoorwaarde op de hoofdstukkaarten in de verhaalmodus, behalve dat je in 1 ronde ook de speciale Zwarte Ruiters moet gebruiken om het spel te voltooien. Geef de speciale Zwarte Ruiters willekeurig aan een niet-belast karakter. De Zwarte Ruiters met de naam 'De Onzichtbare' moet aan een karakter worden gegeven dat een gevarenkaart gebruikt.

De speler die de Ene Ring heeft gekregen, moet Frodo (die elke ronde gebruikt wordt) pakken en leidt altijd de eerste slag. (Vorbereidingsacties voor de eerste slag die niet over Frodo gaan, laat je buiten beschouwing).

Alle interacties met de vrije kaart zijn optioneel. Als meerdere karakters met de vrije kaart te maken hebben, bepalen de spelers als groep wie van de karakters de kaart neemt, aangezien deze belangrijk kan zijn voor karakters zoals Tom Bombadil.

## Regelaanpassing voor 2 spelers

De voorbereiding voor een spel met 2 spelers is vergelijkbaar met die voor 3 spelers, met enkele aanpassingen. Een van de spelers zal een open hand beheren die wordt weergegeven als een kaartenpiramide. Aan deze piramide wordt een karakterkaart toegewezen die in de ronde als derde speler zal fungeren. Plaats de piramide tussen de 2 spelers in, alsof er een derde speler zit.

Vorbereiding: Verdeel de kaarten zoals je in een spel met 3 spelers zou doen en pak 1 hand van 12 kaarten om de kaartenpiramide samen te stellen. Volg de illustratie hieronder. Leg eerst 3 kaarten in de bovenste rij (2 open en 1 gedekt) en bedek deze dan deels met 4 kaarten voor de middelste rij (allemaal gedekt) en bedek deze vervolgens deels met de onderste rij (5 open kaarten).



De speler met de Ene Ring beheert de piramide, kiest een bijbehorend karakter voor de piramide tijdens de voorbereiding en speelt kaarten uit de piramide tijdens slagen. Gebruik de zijde voor 3 spelers van de Frodo-kaart.



### *Vervolg van regelaanpassingen voor 2 spelers*


Als de piramide de Ene Ring bevat (oftewel geen van de spelers heeft die kaart), wordt Frodo aan de piramide toegewezen en zal de speler rechts van de piramide deze beheren.

De piramide kan ruilen en spelers kunnen ermee ruilen, maar alleen de onbedekte kaarten in de onderste rij kunnen hiervoor gebruikt worden.

Als het karakter dat aan de piramide toegewezen is tijdens de voorbereiding kaarten aan zijn hand toevoegt (zoals Gandalf), wordt deze kaart open links of rechts van de onderste rij gelegd, zonder kaarten te bedekken.

De speler die de piramide beheert, kan alleen kaarten spelen die onbedekt zijn. De onderste rij is aan het begin van de ronde de enige onbedekte rij van de piramide. Gedekte kaarten in de piramidehand zullen open worden gedraaid als deze aan het einde van een slag niet meer door andere kaarten bedekt worden.

## Voorbereiding solovariant

1. Leg een hoofdstukkaart en de aangegeven karakterkaarten open op tafel.
2. Leg een sterfiche naast elk karakter met een \* achter zijn naam (zie de hoofdstukkaart).
3. Leg de kaart van de Ene Ring opzij.
4. Schud de stapel speelkaarten en leg 1 kaart open naast de hoofdstukkaart. Dit wordt de vrije kaart genoemd.
5. Schud de stapel en verdeel de kaarten als volgt:
  - 3 handen van elk 4 open kaarten;
  - 1 hand van 3 open kaarten plus de Ene Ring.Met de overige kaarten vorm je een trekstapel.
6. De hand met de Ene Ring pakt Frodo (met de zijde voor 3 spelers naar boven) en het ringfiche met de grijze zijde naar boven.
7. Startend links vanaf Frodo krijgt elke hand een karakterkaart toegewezen. Karakters met een sterfiche moeten toegewezen worden. Verwijder het sterfiche zodra je een karakter met een fiche toegewezen hebt.
8. Startend vanaf het karakter links van Frodo, voert elk karakter met een voorbereidingsactie (aangegeven door ) die actie uit. Kies per ronde slechts 1 ruilactie per karakter om te gebruiken.

## Spelverloop solovariant

Elk van de 4 karakters heeft een eigen hand die tijdens elke slag leidt of meespeelt.

Nadat de winnaar van een slag bepaald is, krijgt elke hand 1 nieuwe open kaart van de trekstapel, zolang er nog kaarten over zijn in de stapel.

Je moet alle 4 de karakterdoelen behalen.

Het spel verloopt verder op dezelfde manier als in een spel met meerdere spelers.

# Credits

**Ontwerp:**

Bryan Bornmueller

**Illustraties:**

Elaine Ryan,  
Samuel Shimota

**Grafisch ontwerp:**

Blaise Sewell, Matt  
Fantastic, Forever Stoked  
Creative, Jay Hernishin,  
Randy Delven

**Creatieve leiding:**

Brianna Woodward

**Artwork:**

Stephanie Cost

**Productie:**

Guadalupe Gonzalez

**Ontwikkeling:**

Taylor Reiner

**Redactie:**

Dan Varrette

**Teksten:**

Sara Galasso

**Licenties:**

Dana Cartwright,  
Kaitlin Souza, Kira  
Hartke, Ariel Didier

**Office Dog-team:**

Brianna Woodward,  
Bryan Bornmueller,  
Guadalupe Gonzalez,  
Jay Hernishin,  
Luke Peterschmidt,  
Toby de Office Dog

**Speciale dank aan:**

Justin Anger, Emily  
Frenchik, Michael  
Blomberg, *The Prancing  
Pony Podcast*, Kevin  
Ellenbrug, Steve Kimball

**Nederlandse editie:**

Kim Somberg,  
Marieke Versmissen,  
Stefan Meeuwsen

**Testspelers:**

Aaron, Adam Gemmer, Addison Park, Alex Babakitis, Alex  
Marineau, Alma Gonzalez, Amy Souza, Ben Kearns, Bill  
Altig, Brian Lenz, Caleb Grace, Caleb Sohigian, Candice  
Harris, Cardner Babakitis, Carol LaGrow, Chaeha Im, Chris  
Cepil, Chris Smolen, Corey Coleman, Corey Kallison, Dan  
Hansen, Dan Vieu, Daniel Newman, Daniel Wahlen, David  
Gordan, DJ Kennel, Emmy Caldwell, Henry Cardboard,  
Ian Cross, Jacob Gerstel, Jaffer Batica, Jake Stanley, Jason  
Levine, Jeff Sorenson, Jerry Hasegawa, Jess Loeb, Jessica  
Cox, JL Reid, Jon Bruton, Jon Cox, Jordan Martin, Jordan  
Sayyah, Karin Schleicher, Kathleen Spehar, Kay King,  
Kenny Cobble, Kristin Lee, Lindsey Ridler, Lisa Hasegawa,  
Mary Hou, Mathieu Albert, Matt Fonda, Matt Saddoris,  
Mike Mullns, Nguyen Won, Nicolas Murray Husted,  
Paul Butler, Paul Willenbring, Preston Wing, Rick Hou,  
Sean Ross, Shae Marineau, Shea Satterlee, Shreesh Bhat,  
Stefan Brunelle, Steve Ellis, Steven Ungaro, Tam Myaing,  
Tanner Simmons, Taylor Hall, Thomas Gallecier, Thomas  
Provoost, Tila Maceira-Klever, Tim Eisner, Tim Rose,  
Travis Severance, Ty James, Ursula Murray Husted

## Overzicht spelregels

Als je al bekend bent met slagspellen, dan kun je onderstaand overzicht van het spelverloop gebruiken. Anders is het beter om de volledige spelregels te lezen.

- Dit kaartspel volgt de regels van een standaard slagspel waarbij je verplicht bent om te volgen. Spelers moeten indien mogelijk het leidende symbool volgen, waarbij de kaart met de hoogste rang van het leidende symbool de slag wint.
- De speler die een slag leidt, mag een kaart naar keuze spelen, maar niet meteen een kaart met het ringsymbool.
- Ringen zijn om 3 redenen speciaal:
  - Van dit symbool zijn er maar 5 kaarten (1-5 in plaats van 1-8 bij de andere 4 symbolen).
  - Spelers kunnen niet leiden met Ringen totdat een Ring gespeeld is tijdens een vorige slag (als je niet kunt bekennen met het leidende symbool) of totdat je gedwongen wordt (leidende speler heeft alleen Ringen).
  - Slechts één kaart, de Ene Ring, kan elke slag winnen (zoals een troefkaart in andere slagspellen). De Ene Ring mag ook als een niet-troefkaart gespeeld worden. Ringen 2-5 zijn geen troefkaarten en fungeren verder als normale symbolen.
- De ronde eindigt zodra iedereen al hun kaarten gespeeld heeft. Bepaalde karakters kunnen aan het einde van de ronde een kaart in de hand overhouden (zoals Gandalf).
- Om de ronde te winnen, moeten alle spelers de doelen van hun karakters aan het einde van de ronde behalen.
- Spelers mogen de kaarten in hun hand niet bespreken of aan elkaar laten zien.



Scan deze code om een video van de spelregels te bekijken!

© 2025 Middle-earth Enterprises, LLC. © 2025 Office Dog. The Fellowship of the Ring, The Lord of the Rings, and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of Middle-earth Enterprises, LLC under license to Office Dog. Office Dog, 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113, USA, 1-651-639-1905. Office Dog and Office Dog logo are TM of Office Dog. All Rights Reserved. Actual components may vary from those shown.