



THE LORD OF THE RINGS™

The Two Towers™

Trick-Taking Game

The Two Towers: Trick-Taking Game is een coöperatief kaartspel voor 1-4 spelers waarbij je in 18 hoofdstukken het tweede deel van het klassieke verhaal van J.R.R. Tolkien doorloopt. Dit spel is een vervolg op *The Fellowship of the Ring: Trick-Taking Game*, maar kan ook losstaand worden gespeeld. (Hoofdstukken 1-18 vind je in het vorige spel.)

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 Two Towers* 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 19



4 karakterkaarten

11 houten speelstukken

- 1 Witte Toren-figuur
- 1 Zwarte Toren-figuur
- 4 sterfiches
- 1 ringfiche (Deel 2)
- 4 lastfiches (Deel 2)



37 speelkaarten



Kaarten voor
hoofdstukken 20–36
(96 kaarten in een exacte
volgorde, in
2 afgesloten secties)



6 overzichtskaarten

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
-  Witte Toren x 1
-  Zwarte Toren x 1
-  Ork x 3

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

Vorbereiding hoofdstuk 19

- 1 Pak de kaart van hoofdstuk 19 'Het heengaan van Boromir' 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 ooit de Witte Toren of Zwarte Toren is, moet je een andere kaart van de stapel trekken en de Toren 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 26)
- 3 spelers: elk 12 kaarten
- 4 spelers: elk 9 kaarten

4

4




5 De speler die de Witte Toren (kaart) heeft gekregen, pakt Aragorn en de Witte Toren-figuur. Deze speler houdt de speelkaart Witte Toren in de hand.



6 Startend vanaf de linkerzijde van Aragorn, kiest elke speler vervolgens een karakterkaart. Karakters met een

sterfiche moeten deze ronde gekozen worden. Dit betekent dat Boromir gekozen moet worden, maar dat hoeft niet per se door de eerste speler gedaan te worden. Let erop dat je de juiste zijde van de Gimli- en Legolas-kaarten gebruikt, op basis van het aantal spelers in het spel (3 of 4 spelers). **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 Aragorn, 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. Aragorn mag de Witte Toren niet ruilen.

8 Nadat iedereen zijn voorbereidingsactie uitgevoerd heeft, kun je beginnen met spelen.



Slagen spelen

Spelers hebben een hand met kaarten die de wereld van Midden-aarde en de krachten die deze wereld willen beheersen 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 of Schaduw).

Aragorn 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: Aragorn leidt met Heuvel 1. Boromir is als volgende aan de beurt. Hij heeft Heuvel 3 en Heuvel 6 en moet het symbool volgen. Boromir kiest ervoor om Heuvel 3 te spelen. Gimli heeft geen Heuvels en speelt Bos 8. Boromir heeft de hoogste kaart van het leidende symbool gespeeld en wint daarom de slag. Boromir leidt de volgende slag (zie hieronder).



Torens

De kaarten Witte Toren en Zwarte Toren zijn speciale kaarten die niet op dezelfde manier werken als de andere kaarten in de stapel.

Je mag een Toren alleen maar in een slag spelen als je het leidende symbool niet kunt volgen.

Een Toren zal elke slag winnen waar het onderdeel van is, ongeacht de rang van de andere kaarten. Als beide Torens echter in dezelfde slag worden gespeeld, wint niemand de slag (ze heffen elkaar op) en wint zoals gewoonlijk de hoogste kaart van het leidende symbool.

Een speler mag met een Toren leiden, maar omdat Torens geen symbool hebben, mag de volgende gespeelde kaart elk symbool bevatten en bepaalt het symbool van die kaart het symbool van de slag (de speler van die kaart telt echter niet als de leider van de slag). Alle spelers moeten, indien mogelijk, het leidende symbool volgen. Als met een Toren wordt geleid, hoef je niet met een Toren te volgen.

Zodra een speler een Toren uit zijn hand speelt of onthult, krijgt hij direct de bijbehorende Toren-figuur. (Het is vaak voor karakterdoelen van belang om te weten welke speler welke Toren heeft.)

Voorbeeld: Aragorn leidt met Bos 2. Boromir is als volgende aan de beurt. Hij heeft Bos 7 en Bos 3 en moet het symbool volgen. Boromir kiest ervoor om Bos 7 te spelen. Gimli heeft geen Bos en speelt de Zwarte Toren. Gimli wint daarmee de slag en leidt de volgende slag (zie hieronder).



Orks

Orks zijn speciale kaarten die niet op dezelfde manier werken als de andere kaarten in de stapel.

Je mag een Ork alleen maar in een slag spelen als je het leidende symbool niet kunt volgen.

Met een Ork kun je nooit een slag winnen.

Als je gedwongen wordt om met een Ork te leiden, betekent dit onmiddellijk dat je je doel niet behaald hebt en dat je het hoofdstuk verliest. Het spelen van een Ork terwijl een Toren de leidende kaart is, zorgt er niet voor dat je het hoofdstuk verliest.

In het uitzonderlijke geval dat een slag bestaat uit 1 of meer Orks en beide Torens, wint geen van de spelers de slag. De slag wordt opzij gelegd en de leidende speler leidt opnieuw.



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 Bossen voor Legolas), 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), en je alle Orks gespeeld hebt, mag je eerder stoppen met spelen 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.

Einde van de ronde

Zodra alle spelers alle kaarten in hun hand gespeeld hebben, 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 zijn 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 19!



Hanvullende 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.

Nieuwe voorbereidingsactie: verstoppen

Sommige karakters hebben een voorbereidingsactie die je in staat stelt om een kaart te verstoppen. Kies een kaart uit je hand en leg deze gedekt onder je karakterkaart. Deze kaart telt niet als een handkaart (en daarom kun je bijvoorbeeld ook niet gedwongen worden om deze te spelen om het leidende symbool te volgen). Je kunt deze kaart op elk gewenst moment voor of na het spelen van een slag terug in je hand nemen. Als je hand leeg is, moet je deze kaart terug in je hand nemen.

Je mag op elk gewenst moment tijdens de ronde je verstopte kaart bekijken, maar je mag deze niet omwisselen met een kaart uit je hand. Je mag een verstopte kaart ook niet voor een ruilactie gebruiken.



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's 14 en 24) voor een specifieke gebeurtenis of hoofdstuk.

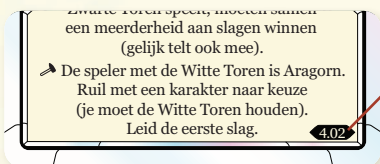


Afwezigheid van Aragorn

Als Aragorn geen rol speelt in het hoofdstuk zal een ander karakter of andere gebeurtenis die de spelers in hun hand hebben, aangeven welk karakter als eerste toegewezen wordt (zoals het bezit van een specifieke Toren). Daarna kiest de volgende speler met de klok mee. 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. (Denk eraan dat de kaartnummers doorlopen vanaf de kaartnummers die deel zijn van *The Fellowship of the Ring: Trick-Taking Game*, 1.01 tot en met 3.48.)



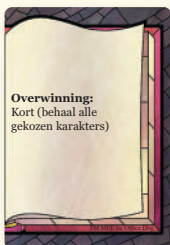
Kaartnummer

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.

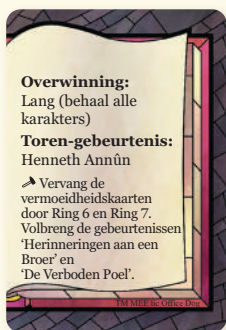
Als de spelers nog niet voldaan hebben aan de doelen van alle vereiste karakters, spelen ze nog een ronde in dit hoofdstuk. In sommige hoofdstukken wordt aangegeven welke specifieke karakters niet behaald hoeven te worden.

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 de vereiste karakters (met een *) in elke ronde, zelfs nadat deze behaald zijn.

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.



Informatie per hoofdstuk

(Hoofdstukken 19–28)

Hieronder volgt extra informatie over de specifieke hoofdstukken en karakters:

Hoofdstuk 19

De speler die de Zwarte Toren heeft, kondigt dit niet aan. **Aragorn** weet niet wie zijn partner is totdat de Zwarte Toren gespeeld wordt. Als **Aragorn** de Zwarte Toren speelt, moet hij zelf een meerderheid van de slagen winnen. **Boromir** kan de slag winnen waarin de Zwarte Toren gespeeld wordt, maar deze telt niet mee voor de 2 slagen die hij nodig heeft om zijn doel te behalen. Als de Zwarte Toren aan de kant gelegd wordt, omdat deze in dezelfde slag zit als de Witte Toren, mag **Boromir** geen slagen meer winnen.

Hoofdstuk 20

Als **Éomer** aan het begin van dit hoofdstuk bij het spelen van kaarten 2 of meer Orks in zijn hand heeft, kan hij zijn doel niet behalen. Let dus goed op.

Spel met 2 spelers: Als het toegewezen karakter van de piramide een karakter met een voorbereidingsactie voor verstoppert heeft, kies je 1 van de 5 open kaarten en leg je deze open, deels bedekt, onder de karakterkaart van deze speler. Deze kaart telt niet als speelbaar. Je mag op elk gewenst moment, of als er geen speelbare kaarten meer zijn, de kaart terugplaatsen aan de linkerzijde van de piramide.

Solovariant: Voeg 2 Orks toe aan de starthand van 4 kaarten, samen met de 2 Torens.

Hoofdstuk 21

Grishnákh en **Uglúk** moeten hetzelfde aantal slagen winnen. Als **Grishnákh** tijdens zijn voorbereiding de Zwarte Toren niet heeft, moet de speler die deze kaart wel heeft, deze doorgeven aan **Grishnákh**, die op zijn burt ook 1 kaart gedekt doorgeeft. **Uglúk** mag, als hij dat wil, de Witte Toren doorgeven.

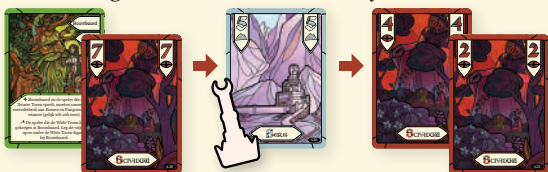
Spel met 2 spelers: Verwijder, voor het verdelen van de kaarten, beide Torens uit de stapel. Schud na het verdelen van de eerste 7 piramidekaarten de Torens weer in de stapel. Deel vervolgens eerst alle kaarten aan de piramide voordat je kaarten aan beide spelers verdeelt.

Hoofdstuk 22

Bossen en Fangorn-Bossen tellen beide als kaarten met een Bossymbool (Er zijn dus Bossen met rang 1-16). De Fangorn-Bossen hebben deze naam zodat ze makkelijk aan de stapel toe te voegen en te verwijderen zijn.

Boombaard kan worden beschouwd alsof hij altijd 1 slag later dan de andere karakters speelt. Als hij leidt, bepaalt de kaart die hij onder de Witte Toren-figuur legt het leidende symbool (en dus niet de kaart die eronder vandaan komt). Als **Boombaard** leidt en er een Ork onder de Witte Toren-figuur ligt, verliest hij niet; hij verliest alleen van een Ork als hij leidt en hij een Ork onder de Witte Toren-figuur legt. **Boombaard** mag de Witte Toren niet ruilen. Als geen van de spelers een kaart met het leidende symbool speelt, wint niemand de slag. Leg de kaarten opzij en de leidende speler leidt opnieuw.

Voorbeeld: Boombaard leidt met Schaduw 7 uit zijn hand en legt deze op tafel. Het leidende symbool is nu Schaduw. Boombaard pakt vervolgens Berg 5 die onder de Witte Toren-figuur ligt en speelt deze in de slag als zijn gespeelde kaart. Boombaard plaatst de Witte Toren-figuur vervolgens op zijn Schaduw 7. Merijn is als volgende aan de beurt en moet het leidende Schaduwsymbool volgen. Hij speelt Schaduw 2. Vlugstraal is daarna aan de beurt en volgt het symbool met Schaduw 4. Vlugstraal wint de slag met de hoogste kaart van het leidende symbool.



Vervolg voorbeeld: Vlugstraal leidt met Bos 1. Boombaard moet het leidende Bossymbool volgen en pakt daarom Bos 6 uit zijn hand en legt deze op tafel. Boombaard pakt Schaduw 7 die onder de Witte Toren-figuur ligt en speelt deze in de slag als zijn gespeelde kaart. Boombaard plaatst de Witte Toren-figuur op zijn Bos 6. Merijn is daarna aan de beurt. Hij moet het leidende Bossymbool volgen en speelt daarom Bos 2. Merijn wint de slag met de hoogste kaart van het leidende symbool.



Vervolg voorbeeld: Merijn leidt met Bos 3.

Boombaard moet het leidende Bossymbool volgen en pakt daarom Bos 8 uit zijn hand en legt deze op tafel. Boombaard pakt vervolgens Bos 6 die onder de Witte Toren-figuur ligt en speelt deze in de slag als zijn gespeelde kaart. Boombaard plaatst de Witte Toren-figuur op zijn Bos 8. Vlugstraal is daarna aan de beurt en moet het leidende Bossymbool volgen, maar hij heeft geen Bos en speelt daarom Schaduw 1. Boombaard wint de slag met de hoogste kaart van het leidende symbool.



Hoofdstuk 23

Zorg ervoor dat je eerst de kaarten Fangorn-Bos 9-16 verwijdert en de kaarten Heuvel 1-8 weer toevoegt voordat je kaarten voor dit hoofdstuk verdeelt.

De 2 **Oude Man in Wit**-karakters beginnen met hun **Gandalf/Saruman**-zijdes gedekt en willekeurig neergelegd zodat je niet weet wie wie is. De 2 **Oude Man in Wit**-kaarten worden pas opgedraaid zodra beide **Oude Man in Wit**-karakters minstens 1 slag gewonnen hebben. Alle slagen die zij winnen, worden afgelegd. De speler die **Gandalf de Witte** speelt, zal zijn voorbereidingsactie voorafgaand aan de volgende slag uitvoeren en moet 2 extra slagen winnen om zijn doel te behalen. Afgelegde slagen worden uit de ronde verwijderd en tellen niet mee voor het behalen of niet behalen van het doel van **Aragorn**. **Gandalf** zal aan het einde van de ronde een kaart open op tafel over hebben. Als beide **Oude Man in Wit**-karakters aan het einde van de ronde nog niet opgedraaid zijn, verlies je het hoofdstuk. De speler die **Gandalf de Witte** is, mag ter herinnering aan zijn open kaart een overzichtskaart gebruiken.

Spel met 2 spelers: Als het toegewezen karakter van de piramide **Gandalf de Witte** is, wordt de vrije kaart open naast de onderkant van de piramide gelegd.

Hoofdstuk 24

Als **Éowyn** een slag met een Toren wint, telt dit niet mee voor haar doel.

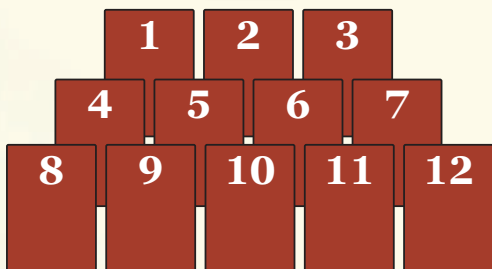
Spel met 2 spelers: Leg tijdens de Valse Raad van Slangtong-gebeurtenis de bovenste 4 kaarten van de stapel in de piramide.

Solovariant: Bij de Valse Raad van Slangtong-gebeurtenis deel je eerst de Witte Toren uit en een totaal van 2 kaarten voor elke hand, waarna je Théoden en alle andere karakters toewijst voordat je de voorbereiding van de solovariant op de normale manier afrondt.

Hoofdstuk 25

Dit hoofdstuk bestaat altijd uit 4 rondes. Als je aan het einde van de vierde ronde nog niet elk karakter behaald hebt, verlies je het hoofdstuk. Je verliest het hoofdstuk niet door een karakterdoel niet te behalen (behalve die van **Aragorn**). De Orks die **Legolas** onder de kaart van **Gimli** legt, blijven hier liggen totdat **Gimli** erin is geslaagd om zijn doel te behalen. Deze Orks worden opnieuw door de stapel geschud voor de volgende ronde(s) nadat **Gimli** zijn doel heeft behaald. De 6 Orks met unieke illustraties worden op dezelfde manier behandeld als de andere Orks, maar worden na het hoofdstuk verwijderd. Als je wordt gedwongen om met een Ork te leiden, verlies je hierdoor het hoofdstuk.

Spel met 2 spelers: De speler die de kaarten verdeelt, speelt ook voor de piramide. In ronde 3 zal de piramide geen kaarten voor *De Hoorn klinkt* afleggen of trekken. Voeg in onderstaande volgorde kaarten aan de piramide toe. Draai alle onbedekte kaarten om.



Deel de kaarten in deze volgorde uit

Solovariant: Leg de Torens tijdens de voorbereiding van elke ronde niet aan de kant. Deel in plaats hiervan, na het toevoegen van de Torens en het aangegeven aantal Orks aan de stapel voor deze ronde, aan elke hand willekeurig 4 kaarten uit. Geef zoals gewoonlijk na een slag 1 extra kaart aan elk karakter, totdat elk karakter voldoende kaarten heeft om het aantal slagen te spelen dat gelijk is aan het uit te delen aantal kaarten, dat voor die ronde voor een spel met 4 spelers aangegeven wordt.

Hoofdstuk 26

Vlugstraal en **Beukenbot** gebruiken allebei dezelfde geschudde stapel Heuvels (maar krijgen verschillende willekeurige Heuvels). **Beukenbot** behaalt zijn doel als het totale aantal Bossen en Fangorn-Bossen dat hij wint, samen gelijk is aan de rang van zijn gekozen Heuvel (als Beukenbot bijvoorbeeld Heuvel 2 kiest, zal hij zijn doel behalen als hij 1 Bos en 1 Fangorn-Bos, 2 Bossen en 0 Fangorn-Bossen of 0 Bossen en 2 Fangorn-Bossen wint).

Hoofdstuk 27

Zorg ervoor dat je de kaarten Fangorn-Bos 9-16 verwijdert en de kaarten Heuvel 1-8 weer toevoegt aan de stapel. Je moet de Zwarte Toren van **Saruman** opheffen met de Witte Toren om zijn doel te behalen.

Hoofdstuk 28

Verdeel de kaarten als volgt:

- 2 of 3 spelers: 9 kaarten per speler en 1 vrije kaart
- 4 spelers: 7 kaarten per speler en 1 vrije kaart

Pepijn trekt geen andere Schaduwen meer nadat de Palantír-stapel leeg is.

Spel met 2 spelers: Volg onderstaande illustratie voor de open hand:



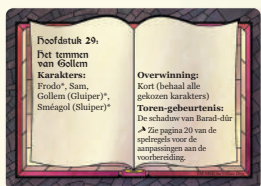


Een langgerekte vallei, een diepe kloof van schaduw, liep ver de bergen in. Aan de andere kant, een stukje verder de vallei in, hoog op een rotsachtig plateau van de Ephel Dúath, stonden de muren en toren van Minas Morgul. Alles eromheen was donker, zowel de grond als de lucht, maar het werd ergens door verlicht. Niet door het gevangen maanlicht dat zich lang geleden een weg had gebaand door de marmeren muren van Minas Ithil, de Maantoren, die prachtig en stralend in de holte van de heuvels stond. Nog bleker dan het licht van de maan tijdens een langzame verduistering was het licht dat nu te zien was, flikkerend en weifelend als een luidruchtige uitademing van verval, een gestorven licht dat niets verlichtte.

Voorbereiding hoofdstuk 29

Vanaf hoofdstuk 29 zijn er een aantal belangrijke aanpassingen voor de stapel en de manier waarop het spel gespeeld wordt.

- 1 Pak de kaart van hoofdstuk 29 'Het temmen van Golleml' 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 Bereid de stapel voor door de kaarten met rang 8 van elk symbool (4 in totaal) en de 3 Orks te verwijderen. Voeg de 5 Ringen en de 2 vermoedheidskaarten aan de stapel toe. Dit is de basissamenstelling van de stapel voor de rest van het spel.
- 4 Leg volgens de instructies van de Toren-gebeurtenis de Witte Toren opzij en leg deze open, samen met de Witte Toren-figuur, bij de Toren-gebeurteniskaart 'De schaduw van Barad-dûr'. Schud de stapel.
- 5 Verdeel de rest van de kaarten 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 26)
 - 3 spelers: elk 12 kaarten
 - 4 spelers: elk 9 kaarten



6 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. Geef Frodo ook de 4 lastfiches (met nummers 2–5).

7 Startend vanaf de linkerkzijde van Frodo, kiest elke speler vervolgens een karakterkaart. Karakters met een sterfiche moeten deze ronde gekozen worden. Dit betekent dat Gollem en Sméagol gekozen moeten worden, maar de eerste speler die kiest hoeft niet per se een van hen te kiezen. Zorg ervoor dat je de juiste zijde van Gollem en Sméagol gebruikt (gebruik de startzijde). **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.

8 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.

Lastfiches: Frodo moet een lastfiche kiezen dat de details voor zijn eigen doel en het doel van Sam voor deze ronde bepaalt. Zodra Frodo een lastfiche voor deze ronde heeft gekozen, leg je deze open naast zijn karakterkaart en leg je de 3 ongebruikte lastfiches opzij om verwarring te voorkomen.

9 Je kunt nu beginnen met spelen. Frodo leidt de eerste slag.

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 nu 7 kaarten) en dat er een aantal speciale regels mee samenhangen.



Leiden met Ringen: Spelers mogen niet leiden met een Ring totdat 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. **De Ene Ring wint elke slag die een Toren bevat.** Als diegene ervoor kiest om niet automatisch de slag te winnen, wordt de kaart beschouwd als een normale Ring met rang 1. 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.

Vermoeidheidskaarten

De 2 vermoeidheidskaarten zijn speciale kaarten die anders werken dan de kaarten met de symbolen.

Vermoeidheidskaarten kunnen alleen maar leiden. Aangezien ze geen symbool hebben, mag de volgende kaart die gespeeld wordt elke symbool bevatten (zelfs een Ring). De volgende kaart met een symbool bepaalt het leidende symbool van de slag (de speler van die kaart telt echter niet als de leider van de slag). Als er met een vermoeidheidskaart geleid wordt, hoef je niet te volgen met een vermoeidheidskaart.

Als je gedwongen wordt om een vermoeidheidskaart te spelen zonder ermee te leiden, verlies je onmiddellijk het hoofdstuk.

In het uitzonderlijke geval dat een slag bestaat uit een vermoeidheidskaart en beide Torens, wint geen van de spelers de slag. De slag wordt opzij gelegd en de leidende speler leidt opnieuw.



Toren-gebeurtenissen

Elk hoofdstuk in Deel 2 bevat een Toren-gebeurtenis waarmee extra voorwaarden aan de voorbereiding worden toegevoegd. Je hoeft tijdens Toren-gebeurtenissen geen vrije kaart uit te delen. Alle kaarten die met Toren-gebeurtenissen samenhangen worden open gespeeld.

Informatie per hoofdstuk

(Hoofdstukken 29–36)

Hieronder volgt extra informatie over de specifieke hoofdstukken en karakters:

Hoofdstuk 29

Zorg ervoor dat je de stapel opnieuw samenstelt met Ringen en vermoeidheidskaarten (zie pagina's 22-23). Controleer zodra de Ene Ring gespeeld wordt of **Gollem** meer slagen dan **Sméagol** heeft gewonnen. Zo ja, dan is zijn doel voor deze ronde behaald. Draai in elk ander geval zijn kaart om; hij moet nu aan het einde van de ronde minder slagen dan **Sméagol** hebben. Kijk op soortgelijke wijze als de Ene Ring wordt gespeeld of **Sméagol** het minste aantal slagen van alle karakters heeft gewonnen. Zo ja, dan is zijn doel voor deze ronde behaald. Draai in elk ander geval zijn kaart om; hij moet nu aan het einde van de ronde meer slagen dan **Gollem** winnen. De slag die de Ene Ring bevat telt niet mee bij de eerste controle van de doelen van **Sméagol** en **Gollem**, maar telt wel aan het einde van de ronde mee.

Spel met 2 spelers: Als de piramide aan **Frodo** is toegewezen, bepaalt de speler die de piramide beheert ook het lastfiche van **Frodo**.

Hoofdstuk 30

De Dode Moerassen-gebeurtenis heeft invloed op alle spelers. Als er met een vermoeidheidskaart wordt geleid, kan hierna toch een Schaduw worden gespeeld zonder dat je het hoofdstuk verliest (vanwege De Dode Moerassen).

Hoofdstuk 31

Als **Frodo** bij De Zwarte Poort-gebeurtenis meerdere kaarten heeft met dezelfde hoogste rang, dan mag hij uit die kaarten kiezen. (Een Torenkaart is de hoogste, maar de Ene Ring is dat niet.) Als Frodo bij de Gevleugelde Geesten-gebeurtenis een Ring speelt nadat er is geleid met een Toren of vermoeidheidskaart, bepaalt dit het symbool, maar telt niet als het leiden met Ringen. Voor de Gastheren van Sauron-gebeurtenis geldt: als je met 4 spelers speelt, moet je 1 van de Orks uit Helmsdiepte gebruiken. Het doel van **Gollem (Vals)** wordt niet beïnvloed door Torens, Orks of vermoeidheidskaarten, aangezien deze geen rang hebben.

Solovariant: Elke hand start met 5 kaarten (in plaats van 4) wegens de Gastheren van Sauron-gebeurtenis.

Hoofdstuk 32

De karaktergroepen zijn voor 3 en 4 spelers van tevoren bepaald, maar spelers mogen wel zelf de volgorde voor de groepen bepalen. De slag die de Zwarte Toren bevat, telt niet mee voor het doel van **Faramir**. Er kunnen meerdere ruilacties met **Henneth Annûn** worden uitgevoerd.

Hoofdstuk 33

Zorg ervoor dat je de kaarten Ring 6 en Ring 7 verwijdert en de 2 vermoeidheidskaarten uit hoofdstuk 32 weer aan de stapel toevoegt. **Sméagol (Ellendig)** telt als behaald als hij wint met een kaart met rang 2 voor de Trappen-gebeurtenis.



Stapkaart

Hoofdstuk 34

Voor gelijktijdige ruilacties moeten beide spelers de kaarten op hetzelfde moment gedekt aan elkaar doorgeven en op hetzelfde moment de ontvangen kaarten bekijken. Je gebruikt zowel de Eerste als de Laatste kaart en verschillende spelers moet beide kaarten kiezen. Het doel van **Gollem (Dienaar van de Lieweling)** betekent dat **Sam** een aantal Heuvels moet winnen dat exact gelijk is aan het lastfiche van **Frodo**.

Hoofdstuk 35

Shelob heeft aan het einde van de ronde 1 kaart over in haar hand. De kaarten met rang 8 zijn Berg 8, Heuvel 8, Bos 8 en Schaduw 8. **Shelob** mag kaarten met rang 8 ruilen met **Gollem**. Het Licht van Eärendil wint het van elke kaart, inclusief de Ene Ring en Torens. Spelers zijn niet verplicht om Het Licht van Eärendil te gebruiken.

Solovariant: **Shelob** mag ook vermoeidheidskaarten spelen (zoals **Gollem** dat ook kan) zonder het hoofdstuk te verliezen.

Hoofdstuk 36

Sam mag de Ene Ring niet aan een Toren-gebeurtenis geven. De spelers mogen een overzichtskaart gebruiken om zichzelf aan de open kaart voor zich te herinneren. Alle spelers (waaronder de speler met **Sam**) onthullen een kaart.

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).





Vervolg van regelaanpassingen voor 2 spelers


De eerste speler die een karakter toegewezen krijgt, 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 gekozen karakterkaart.

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, 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 worden opengedraaid 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 speciale kaart(en) even apart, afhankelijk van het deel dat je speelt; De Witte Toren en Zwarte Toren in Deel 1 en de Ene Ring in Deel 2.
4. Schud de stapel speelkaarten en leg 1 kaart open naast de hoofdstukkaart. Dit wordt de vrije kaart genoemd.
5. Pak de kaarten die onderdeel zijn van de voorbereiding van de karakters (bijvoorbeeld de Witte Toren) en mix deze met voldoende willekeurige kaarten uit de stapel om 4 handen met elk 4 kaarten te maken. Met de overige kaarten vorm je een trekstapel.
6. De hand die de speciale kaart(en) heeft gekregen, pakt het bijbehorende karakter voor het hoofdstuk.
7. Startend links vanaf de hand met de speciale kaart 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 met het karakter van de hand met de speciale kaart, 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.

De weg gaat verder eíndeloos...

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

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

4.02

Zwart
nummervakje

5.09

Wit
nummervakje

Stel vervolgens de stapel samen zoals voor hoofdstuk 19 is uitgelegd. Je gebruikt altijd Aragorn (Jager) in elke ronde. Pak daarna willekeurig 8 (voor 2 of 3 spelers) of 12 (voor 4 spelers) kaarten van onderstaande karakters:

Boromir, Legolas (Jager), Gimli (Jager), Éomer, Merijn, Pepijn, Gandalf de Witte, Saruman, Théoden, Éowyn, Háma, Erkenbrand, Gamling de Oude, Schaduwwacht, Golleml (Vals), Faramir, Sméagol (Ellendig), Gorbag en Shagrat.

Speel het hoofdstuk zoals je een lang hoofdstuk zou spelen.

Als je ook *The Fellowship of the Ring: Trick-Taking Game* hebt, kun je de volgende karakters toevoegen aan deze versie van 'De weg gaat verder eíndeloos...':

Bilbo (Eigenaardig), Gandalf (Grijze Tovenaar), Gildor Inglorion, Dikkie Burger, Tom Bombadil, Goudbezie, Gersteman, Glorfindel, Willem de Pony, Glóin, Arwen, Boromir (Kapitein van Gondor), Gwaihir, Schaduwwacht (Paard van Gandalf), Radagast, Gandalf (Dienaar van het Geheime Vuur), Galadriel en Celeborn.



Naar Isengard! Al is het ook omringd, versperd met
brokken steen;

Al is Isengard dan ook sterk en hard, en koud als steen en
kaal als been,

We trekken ten strijde, ten strijde, ten strijde, hakken op steen
en poorten in;

Want tak en stam zijn nu ontvlamd, de oven brult – de
strijd begint!

Naar 't donkere land, met zwaar gestamp, met roffel van
trommen, we komen, we komen;

Want Isengard zal ondergaan,

Geen steen, geen steen zal blijven staan!

Credits

Ontwerp:

Bryan Bornmueller

Ontwikkeling:

Taylor Reiner

Illustraties:

Elaine Ryan, Sam Shimota

Grafisch ontwerp:

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

Creatieve leiding:

Brianna Woodward

Artwork:

Matt Fantastic

Productie:

Guadalupe Gonzalez,
Ellie Gentry

Redactie:

Dan Varrette

Marketing:

Krystal Rose, Preston Wing

Hoofd van de studio:

Mike Hummel

Office Dog-Team:

Bryan Bornmueller, Randy
Delven, Kevin Ellenburg, Ellie
Gentry, Guadalupe Gonzalez,
Jay Hernishin, Mike Hummel,
Krystal Rose, Preston Wing,
Brianna Woodward

Speciale dank aan:

Justin Anger, Thorsten Baltus,
Michael Blomberg, Teresa Dery,
Halley Feil, Emily Frenchik,
Thomas Gallecier, Laura
Huls, Austin Litzler, Luke
Peterschmidt, Alex Schlee,
Jacinda Wilson

Licenties:

Ariel Didier, Kira Hartke,
Kaitlin Souza, Emerald
Thompson-Jereczek

Nederlandse editie:

Kim Somberg,
Marieke Versmissen,
Stefan Meeuwssen

Testspelers:

Joseph Andaya, Alex Babakitis, Cardner Babakitis, Shannon Berry, Frea Bord, Jon Bruton, Stephen Buonocore, Ryan Campbell, Henry Cardboard, Chris Cepil, Elizabeth Chu, Protospiegel Twin Cities, Corey Coleman, Cabel Dawson, Twin Cities Design Days, Paula Deming, Mehran D'Souza, Mark Engelberg, Nahvid Etedali, the Gathering of Friends, Svetozar Fubg, Matthew Gagan, Thomas Gallecier, Ruel Gaviola, Jacob Gerstel, Alma Gonzalez, Sam Green, Zach Greenwalt, Aaron Haag, Taylor Hall, Mary Hou, Ursula Murray Husted, Alec Jacobs, Ty James, Melisa Johnson, Corey Kallison, Debra Kaplan, Ben Kearns, Steve Kimball, Kay King, Peter Kolozvary, Jeff Kornberg, Adam Kunsemiller, Kristen Lee, Jess Loeb, Jonathan Loh, Dustin O'Keefe Lynch, Garret Maceira, Tila Maceira, Alex Marineau, Shae Marineau, Sid Miller, Protospiegel MN, Nikhil Mohan, Matt Monasch, Mike Murphy, Nick Murphy, Garret Tyla Nane, James Nathan, Aaron Nehila, Daniel Newman, Phoenix, Jon Prather, Justin Radziewicz, Abbey Rhode, Lindsey Rider, Zoe Robinson, Jonah Rockowitz, Matt Saddoris, Sawson Salehpour, Chuck Seed, Elizabeth Sibley, Kellye Sibley, Alexander Sisco, Sofia, Amy Souza, Christopher Talbot, Srinivas Vasudevan, Andrew Villadsen, Daniel Wahlen, Eric Wettstein, Julie Wettstein, Paul Willenbring

Opmerking van de ontwerper:

Het is een grote eer geweest om twee van mijn favoriete dingen te kunnen combineren: The Lord of the Rings en slagenspellen. Ik wil hierbij graag de ontwerpers bedanken van een aantal belangrijke slagenspellen die mij geïnspireerd hebben: Fukutarou (Familiar's Trouble / Trick'n Trouble), Thomas Sing (The Crew: The Quest for Planet Nine en The Crew: Mission Deep Sea), Akiyama Koryo en Kozu Yusei (Hameln Cave/ Sail), Hiroken (TRICKTAKERS), Brent en Jeffery Beck (Skull King) en de ontwerpers van Doppelkopf, Hartenjagen, Bridge, Schoppenjagen en Zetten. Hun namen zijn helaas door de jaren heen verloren gegaan, maar we hebben allemaal veel aan hen te danken.

Overzicht spelregels

Als je al bekend bent met slagenspellen, kun je onderstaand overzicht van het spelverloop gebruiken.

Als je nog niet bekend bent met deze speelstijl, kun je beter eerst de volledige spelregels lezen.

- Dit kaartspel volgt de regels van een standaard slagenspel 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.
- De Witte Toren en de Zwarte Toren winnen elke slag (tenzij ze beide in dezelfde slag gespeeld worden).
- Je mag niet leiden met een Ork. Als je gedwongen wordt om met een Ork te leiden, verlies je het hoofdstuk.
- 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.
- 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!

MIDDLE-EARTH™

ENTERPRISES

© 2026 Middle-earth Enterprises, LLC. © 2026 Office Dog. The Two Towers, 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. Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany. 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.