






EFFECTEN VAN DE ZOEKTOCHT NAAR DE RING*

 1 Neem 1 munt uit de voorraad.

 Speel na deze beurt nog een extra beurt.

 1 Plaats 1 eenheid in een gebied.

 Verwijder 1 vijandelijke vesting uit een gebied en geef deze terug aan je tegenstander.

 De Sauronspeler wint het spel onmiddellijk.

 De Fellowship of the Ring-speler wint het spel onmiddellijk.

EFFECTEN VAN DE LOCATIETEGELS*



BARAD-DÛR

Plaats 1 vesting in **Mordor**.
Neem alle kaarten van de aflegstapel, kies er in het geheim 1 uit en speel deze kaart gratis.



BREE

Plaats 1 vesting en 2 eenheden in **Arnor**.
Voer 2 verplaatsingen uit op het centrale bord.



EREBOR

Plaats 1 vesting in **Rhovanion**.
Neem 5 munten uit de voorraad.
Voer 1 verplaatsing uit op het centrale bord.



GREY HAVENS

Plaats 1 vesting in **Lindon**.
Onthul de bovenste 2 alliantiefiches van een volk naar keuze. Kies er 1 van en leg deze voor je neer. Leg het tweede fiche gedekt terug bovenop de stapel.



HELM'S DEEP

Plaats 1 vesting en 3 eenheden in **Rohan**.



ISENGARD

Plaats 1 vesting in **Eredwaith**.
Leg 1 grijze kaart af uit het speelgebied van je tegenstander.
Verplaats je karakter 1 veld op het spoor voor de zoektocht naar de Ring.



MINAS TIRITH

Plaats 1 vesting en 1 eenheid in **Gondor**.
Verplaats je karakter 2 velden op het spoor voor de zoektocht naar de Ring.

* De effecten van locaties en het spoor voor de zoektocht naar de Ring zijn **onmiddellijke effecten** waarvan je maar **één keer** mag gebruikmaken, op het moment dat je ze krijgt.

EFFECTEN VAN DE VOLKEREN



ELFEN



Als je een gele kaart speelt, mag je na deze beurt nog een extra beurt spelen.



Als je een rode kaart speelt, mag je alle desbetreffende eenheden in 1 van de 7 gebieden plaatsen.



Je mag een keer per beurt van een vaardigheid gebruikmaken.



HOBBITS



Het symbool van de adelaar (veer) is een extra volksymbool en telt als 1 van de 6 vereiste symbolen voor de overwinningsvoorwaarde 'Hulp van de volkeren'.



Als je een blauwe kaart speelt, mag je ook 1 eenheid in een gebied plaatsen.



Als je een kaart met een ketensymbool speelt, mag je 3 munten uit de voorraad nemen.



DWERGEN



Als je een locatietegel speelt, mag je de extra muntkosten negeren.



Als je een locatietegel speelt, mag je na deze beurt nog een extra beurt spelen.



Als je een groene kaart speelt, mag je ook 2 verplaatsingen op het centrale bord uitvoeren.



MENSEN



Als je een gele kaart speelt, mag je je karakter 1 veld verplaatsen op het spoor voor de zoektocht naar de Ring.



Als je een rode kaart speelt, mag je een extra eenheid plaatsen in het gekozen gebied.



Als je een kaart aflegt, mag je uit de voorraad 2 keer zoveel munten nemen die bij het huidige hoofdstuk horen (2, 4 of 6 munten).



ENTEN*



Speel na deze beurt nog een extra beurt.



Verwijder 1 vijandelijke vesting uit een gebied en geef deze terug aan je tegenstander.



Kies 1 van de 3 mogelijkheden: Verwijder 1 vijandelijke eenheid; Je tegenstander verliest 1 munt; Voer 1 verplaatsing op het centrale bord uit. Dit mag je 3 keer uitvoeren.



TOVENAARS*



Verplaats je karakter 2 velden op het spoor voor de zoektocht naar de Ring.



Plaats 2 eenheden in 1 gebied naar keuze of 1 eenheid in 2 verschillende gebieden naar keuze.



Neem alle kaarten van de aflegstapel, kies er in het geheim 1 uit en speel deze kaart gratis.

* De effecten van enten en tovenaars zijn **onmiddellijke effecten** waarvan je maar **één keer** mag gebruikmaken, op het moment dat je het fiche krijgt.