

*Opmerking van de uitgever: Dit spel gebruikt de originele Engelse benaming karakters en locaties.*

# THE LORD OF THE RINGS DUEL FOR MIDDLE-EARTH™



*Bekijk de video met de spelregels!*

*Speel jij als de Fellowship of the Ring om de vrije volkeren te verdedigen en de Ene Ring te vernietigen? Of speel je als Sauron en achtervolg je Frodo en Sam, terwijl je je troepen inzet voor de poorten van de vijandelijke steden? Het lot van Middle-earth ligt in jouw handen!*

## SPELOVERZICHT EN DOEL VAN HET SPEL

Het spel speelt zich af in 3 opeenvolgende hoofdstukken die zich op dezelfde manier onvouwen. Tijdens je beurt kun je je vaardigheden verbeteren, schatten verzamelen, je aanwezigheid in Middle-earth uitbreiden, allianties met volkeren vormen of de zoektocht naar de Ring voortzetten.

Je wint het spel onmiddellijk als je aan 1 van de 3 overwinningvoorwaarden voldoet:

- ✦ voltooi de zoektocht naar de Ring,
- ✦ krijg hulp van 6 verschillende volkeren,
- ✦ verover Middle-earth.

## INHOUD

<p><i>Hoofdstukkaarten</i></p> <p>×69</p>	<p><i>Locatietegels</i></p> <p>×7</p>	<p><i>Centraal spelbord</i></p> <p>×1</p>	<p><i>Spoor voor de zoektocht naar de Ring</i></p> <p>in 4 onderdelen</p>	<p><i>Munten</i></p> <p>×30</p>
<p><i>Alliantiefiches</i></p> <p>×18 (3 per volk)</p>	<p><i>Eenheden en vestingen voor de Fellowship</i></p> <p>×15      ×7</p>	<p><i>Eenheden en vestingen voor Sauron</i></p> <p>×15      ×7</p>	<p><i>Overzichtskaart</i></p> <p>×1</p>	<p><i>Spelhandleiding</i></p> <p>×1</p>



### Symbolen voor kleurenblinden

Om tegemoet te komen aan elk type kleurenblindheid, heeft elke kaartkleur in het spel een overeenkomstig symbool:

- ◆ Grijs     
 ● Geel     
 ■ Blauw     
 ▲ Groen     
 ✕ Rood     
 ★ Paars





# VOORBEREIDING



- ① Kies, of bepaal willekeurig, wie als de Fellowship speelt en wie als Sauron. Plaats de bijhorende **eenheden en vestingen** voor je op tafel.
- ② Leg het **centrale spelbord** tussen jou en je tegenstander, naast het centrale speelgebied.
- ③ Plaats op het centrale bord **2 eenheden van de Fellowship** op Arnor en **2 eenheden van Sauron** op Mordor.

- ④ Leg het **spoor voor de zoektocht naar de Ring** in elkaar zoals rechts weergegeven, en leg het onder het centrale bord.



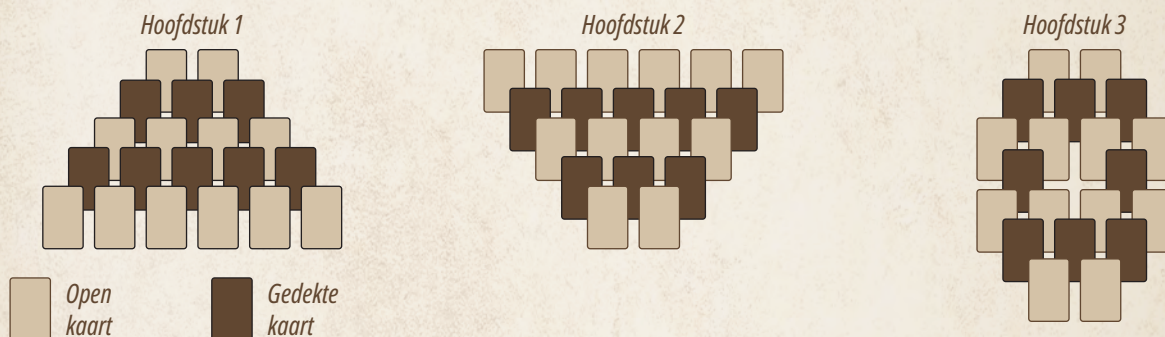
- ⑤ De Fellowshipspeler neemt **3 munten** en de Sauronspeler neemt **2 munten**. Maak vervolgens een **voorraad** van de overgebleven munten.
- ⑥ Sorteert de **alliantiefiches** op basis van hun achterzijde en maak een stapel per volk. Schud elke stapel afzonderlijk en leg de stapels gedekt boven het centrale bord op de daarvoor bestemde plaatsen.
- ⑦ Schud de **locatietegels** en leg er 3 open op tafel. Vorm met de overige tegels een gedekte stapel.
- ⑧ Sorteert de **hoofdstukkaarten** op basis van hun achterzijde **P** (1), **R** (2) en **A** (3) en maak 3 stapels. Schud elke stapel afzonderlijk.



# HOOFDSTUKOVERZICHT

## ► Een hoofdstuk voorbereiden

Aan het begin van elk hoofdstuk (1, 2 en 3) leg je de kaarten van het overeenkomstige hoofdstuk **in het centrale speelgebied**, zoals hieronder weergegeven (*kijk ter herinnering op de zijkanten van de doos*). Let op: sommige kaarten liggen open op tafel en andere gedekt. Leg de 3 overgebleven kaarten gedekt op de aflegstapel.

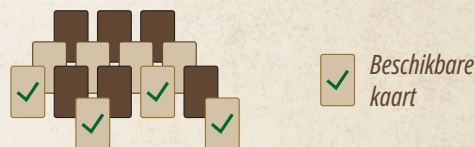


## ► Speelbeurt

De Sauronspeler begint het spel, waarna beide spelers **om beurten** aan bod komen, tot het einde van het spel. Als je aan de beurt bent, mag je **een hoofdstukkaart** of **een locatietegel** nemen.

### A. Een hoofdstukkaart nemen

Kies uit het centrale speelgebied een **beschikbare** kaart, dus een kaart die niet gedeeltelijk bedekt is door andere kaarten. Speel de kaart **of** leg de kaart af.



#### SPEEL DE KAART

Betaal de eventuele kaartkosten (*zie pagina 4*) en leg de kaart in je speelgebied voor je neer. Je kunt onmiddellijk gebruik maken van het effect (*zie pagina 5*).

*Opmerking: Stapel de kaarten voor je op kleur en zorg ervoor dat je de effecten steeds kunt zien.*

of

#### LEG DE KAART AF

Leg de kaart gedekt op de aflegstapel en neem zoveel munten van de voorraad als het huidige hoofdstuk:

- ★ Hoofdstuk 1: 1 munt
- ★ Hoofdstuk 2: 2 munten
- ★ Hoofdstuk 3: 3 munten

Beëindig je beurt door de kaarten die nu beschikbaar zijn open te leggen.

### B. Een locatietegel nemen

Kies 1 van de open tegels. Betaal de kosten (*zie pagina 4*) en leg de tegel in je speelgebied.

Plaats onmiddellijk een vesting op het overeenkomstige gebied op het bord en maak gebruik van de andere effecten van de tegel (*zie de overzichtskaart*).

Beëindig je beurt zonder een nieuwe tegel open te leggen.

## ► Einde van een hoofdstuk

Een hoofdstuk eindigt **zodra de laatste kaart van dit hoofdstuk is genomen**.

Leg de kaarten voor het volgende hoofdstuk klaar zoals aangegeven in het diagram en draai nieuwe locatietegels open totdat er, indien mogelijk, 3 tegels open liggen.

Ga dan verder met het spel zoals gebruikelijk.

*Opmerking: Omdat je om beurten speelt, begint de speler die een hoofdstuk beëindigt niet met het volgende hoofdstuk, tenzij hij het effect "Een extra beurt spelen" gebruikt (zie de overzichtskaart).*



## Munten

Voor bepaalde kaarten geldt: om deze te kunnen spelen, moet je een kostprijs in munten aan de voorraad betalen.



## Vaardigheden

Voor tegels en de meeste kaarten geldt: om deze te kunnen spelen, moet je een of meer vaardigheden (zie pagina 5) in je speelgebied hebben.

Als je niet alle vereiste vaardigheden hebt, mag je **per ontbrekend vaardigheidssymbool 1 munt** aan de voorraad betalen.



### Opmerkingen:

- Er is geen limiet aan het aantal vaardigheden waarvoor je tijdens je beurt aan de voorraad mag betalen.
- Als een kaart geen kostprijs heeft, heb je er geen vaardigheid of munten voor nodig en mag je de kaart gratis spelen.



Voor locatietegels betaal je extra munten, dat gelijk is aan het aantal van **jouw vestingen** op het centrale bord.  
De extra kosten voor jouw eerste tegel zijn dus 0 munten.



## Ketens

Vanaf hoofdstuk 2 kun je bepaalde kaarten gratis spelen dankzij het **ketensymbool**.

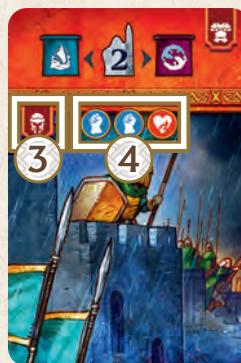
Als je in je speelgebied een kaart hebt liggen met een bijhorend ketensymbool in de rechterbovenhoek, mag je de kaart gratis spelen zonder over de vereiste vaardigheden te beschikken.

*Opmerking: Als je het bijhorende ketensymbool voor een kaart niet hebt, mag je de kaart nog steeds spelen door de vaardigheden en/of munten te betalen.*

### Voorbeeld:



In hoofdstuk 1 speel je deze kaart gratis ①. Naast het effect (zie pagina 5) heeft deze kaart ook een ketensymbool ②.



In hoofdstuk 2 mag je deze kaart gratis spelen, aangezien je het bijbehorende ketensymbool ③ op een van je gespeelde kaarten hebt staan. Anders zou je de vereiste vaardigheden moeten hebben (of 1 munt per ontbrekend vaardigheidssymbool moeten betalen) ④.



# KAART- EN TEGELEFFECTEN

**Grijze kaarten** ♦ geven je vaardigheden waarmee je andere kaarten en tegels in je speelgebied kunt spelen. Je krijgt **1 vaardigheid per afgebeeld symbool**. In elk van je beurten mag elk symbool maar **één keer** worden gebruikt.



Sluwheid



Kracht



Moed



Kennis



Leiderschap



Als meerdere vaardigheden worden gescheiden door een /, mag je er per beurt **maar één** gebruiken (naar keuze).

**Gele kaarten** ● leveren meteen munten op die je kunt uitgeven om andere kaarten en tegels in je speelgebied te spelen.



Neem uit de voorraad het aantal munten dat op het symbool staat afgebeeld.

**Blauwe kaarten** ■ zorgen ervoor dat je meteen vooruitgaat op het spoor voor de zoektocht naar de Ring.



Verplaats je karakter één veld per ringsymbool op het spoor voor de zoektocht naar de Ring.

**Groene kaarten** ▲ zijn de volkeren van Middle-earth waarmee je een alliantie kunt sluiten.



Elfen



Enten



Hobbits



Mensen

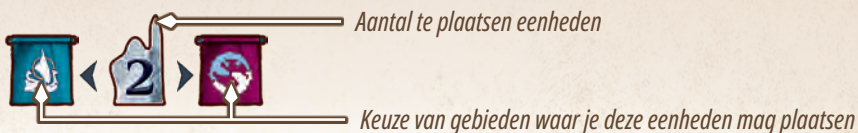


Dwergen



Tovenaars

**Rode kaarten** ✖ zorgen ervoor dat je meteen eenheden in de gebieden van Middle-earth kunt plaatsen (zie pagina 7). Kies **een van de twee gebieden** die bovenaan de kaart worden weergegeven en plaats **alle eenheden** in het gekozen gebied.



**Paarse kaarten** ★ (alleen beschikbaar in hoofdstuk 3) zorgen ervoor dat je meteen verschillende acties kunt uitvoeren.



Verplaats 1 van je eenheden naar een aangrenzend gebied.



Je tegenstander verliest 1 munt.



Verwijder 1 vijandelijke eenheid uit een gebied.

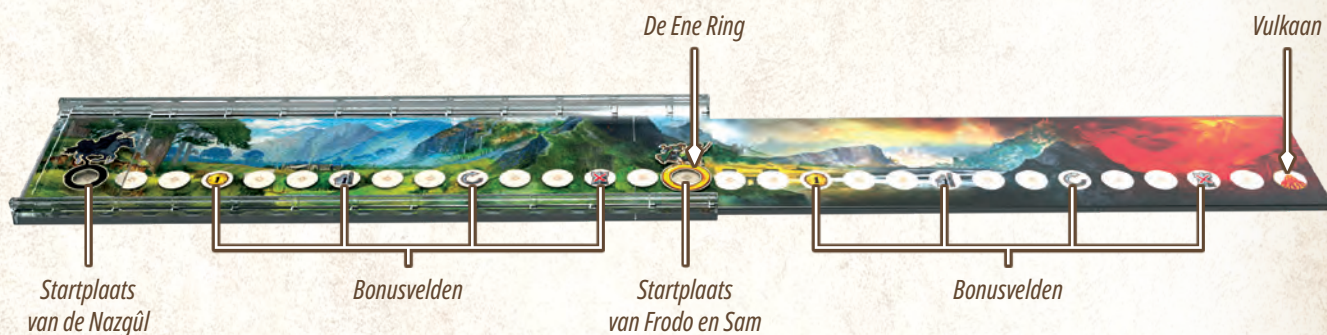
Met **locatietegels** kun je meteen vestingen plaatsen in de gebieden van Middle-earth (zie pagina 7) en gebruikmaken van de unieke effecten (zie de overzichtskaart).



Gebied waar je een vesting mag plaatsen



## ZOEKTOCHT NAAR DE RING



Als je vooruitgaat op het spoor voor de zoektocht naar de Ring, verplaats je je karakter (*Frodo en Sam* voor de Fellowship of *de Nazgûl* voor Sauron) van veld naar veld.

Als je een bonusveld **bereikt of passeert**, kun je meteen gebruikmaken van het bijhorende effect (zie de *overzichtskaart*).

*Opmerking:* Het onderdeel dat de Nazgûl voorstelt, wordt geplaatst op het onderdeel dat Frodo en Sam voorstelt. Als Frodo en Sam bewegen, beweegt de Nazgûl automatisch mee. De afstand tussen de karakters wordt alleen maar kleiner, nooit groter.



*Voorbeeld:* Als Fellowshipspeler speel je een blauwe kaart met 2 ringen ① waarmee je Frodo en Sam 2 velden ② kunt verplaatsen. Ze passeren een bonusveld ③, waardoor je meteen van het effect kunt gebruikmaken (in dit geval neem je 1 munt uit de voorraad).

## ALLIANTIES MET VOLKEREN

Tijdens het spel mag je allianties vormen met de volkeren van Middle-earth. Dit kun je doen door, in jouw speelgebied, **groene kaarten** te spelen met dezelfde of verschillende volksymbolen, volgens deze principes:

### 2 DEZELFDE VOLKSYMBOLEN

Zodra je 2 dezelfde volksymbolen hebt, **onthul** je de bovenste 2 alliantiefiches van dit volk.

Kies er 1 uit en leg dit voor je neer; je mag nu gebruikmaken van het bijhorende effect (zie de *overzichtskaart*). Leg het andere fiche gedekt **bovenop** de stapel.

### 3 VERSCHILLENDE VOLKSYMBOLEN

**Eenmaal per spel**, wanneer je 3 verschillende volksymbolen hebt, **onthul** je het bovenste alliantiefiche van elk van deze 3 volkeren.

Kies er 1 uit en leg dit voor je neer; je mag nu gebruikmaken van het bijhorende effect (zie de *overzichtskaart*). Leg de 2 andere fiches gedekt **bovenop** hun respectievelijke stapels.

of

### *Opmerkingen:*

- Een volksymbool mag voor beide mogelijkheden worden gebruikt (2 dezelfde symbolen en 3 verschillende symbolen).
- Onthul de fiches aan beide spelers. Er mag geen informatie worden achterhouden.



# MIDDLE-EARTH VEROVEREN



Wanneer je een of meer eenheden verplaatst, zijn er twee situaties mogelijk:

- ★ **Als er geen vijandelijke eenheid aanwezig is**, gebeurt er niets.
- ★ **Als er een of meer vijandelijke eenheden aanwezig zijn**, start er een **conflict**. Elke speler verwijdert een van zijn eenheden en plaatst deze terug voor zich. Herhaal dit tot minstens 1 speler geen eenheden meer in het gebied heeft.

*Opmerking: Een vijandelijke vesting veroorzaakt geen conflict. Je mag in dit geval nog steeds eenheden in het gebied plaatsen. Op die manier is het mogelijk dat beide spelers in hetzelfde gebied aanwezig zijn.*

Wanneer je meerdere verplaatsingen uitvoert, mag je dezelfde eenheid meerdere keren verplaatsen of je verplaatsing verdelen over meerdere eenheden. Voor elke beweging verplaatst je een eenheid naar een aangrenzend gebied (een gebied met een verbinding). Je moet elke beweging apart uitvoeren en conflicten één voor één oplossen.



*Voorbeeld: Je speelt een paarse kaart waarmee je 3 verplaatsingen mag uitvoeren ①. Met de eerste verplaatst je een eenheid van Enedwaith naar Rohan ②. Omdat daar een vijandelijke eenheid aanwezig is, start er een conflict en verwijdert elke speler zijn eenheid. Je gebruikt daarna je tweede en derde verplaatsing om nog een eenheid van Enedwaith naar Mordor te verplaatsen, via Rohan ③.*



# EINDE VAN HET SPEL

Er zijn drie voorwaarden die onmiddellijk tot de overwinning leiden:

## Zoektocht naar de Ring

Voor de Fellowship: Als Frodo en Sam **de vulkaan bereiken**, vernietigen ze de Ene Ring en wint de Fellowship het spel onmiddellijk.

Voor Sauron: Als de Nazgûl **Frodo en Sam vangen**, nemen ze de Ene Ring in beslag en wint Sauron het spel onmiddellijk.

## Hulp van de volkeren

Als je **6 verschillende volksymbolen** met je **groene kaarten** hebt verzameld, krijg je de hulp van de volkeren van Middle-earth en win je onmiddellijk het spel.

*Opmerking: Het symbool van de adelaar (veer) dat op een van de alliantiefiches staat, is een extra volksymbool en telt als 1 van de 6 vereiste symbolen voor de overwinningsvoorwaarde 'Hulp van de volkeren'.*

## Middle-earth veroveren

Als je **in alle 7 gebieden aanwezig** bent (met een vesting en/of minstens 1 eenheid), heb je Middle-earth veroverd en win je het spel onmiddellijk.

Als er aan het einde van hoofdstuk 3 geen winnaar is op basis van een van deze drie voorwaarden, wint de speler **die aanwezig is in de meeste gebieden** van Middle-earth (met een vesting en/of minstens 1 eenheid). Bij een gelijke stand deel je de overwinning.



# CREDITS

Ontwerpers: **Antoine Bauza & Bruno Cathala** • Illustraties: **Vincent Dutrait**  
Credits en speciale dank: [www.rprod.com/en/duel-for-middle-earth/credits](http://www.rprod.com/en/duel-for-middle-earth/credits)

© MIDDLE-EARTH ENTERPRISES, LLC. ALL RIGHTS RESERVED.

© REPOS PRODUCTION 2024. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussel – België • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

Middle-earth, The Lord of the Rings, inclusief de karakters, gebeurtenissen, voorwerpen en locaties zijn handelsmerken van Middle-earth Enterprises, LLC en worden onder licentie gebruikt door Asmodee North America, Inc. en Repos Production.

Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.

Dit materiaal mag alleen gebruikt worden voor privé doeleinden.



REPOS  
PRODUCTION