

Der Herr der Ringe - Die zwei Türme

Auteur: J.R.R. Hering

Uitgegeven door Kosmos, 2002

De dreiging van de Orks. Een coöperatief spel voor 2 tot 4 spelers gebaseerd op de tweede film.

Spelidee en doel

Midden-Aarde wordt bedreigd door de Orks in de vestigingen Barad-dûr en Orthanc. Ontelbare Orks stromen uit beide vestigingen uit. De spelers staan aan de zijde van het Goede en proberen te beletten dat deze Orks een verbinding maken tussen beide torens.

Als de Orks hier toch in slagen, verliezen de spelers. Indien de spelers echter kunnen stand houden totdat de Enten de vestiging Orthanc kunnen bereiken, wint die speler die het meest bijgedragen heeft tot de vernietiging van de Orks.

Inhoud

- 1 speelbord
- 1 toren Barad-dûr en 1 toren Orthanc
- 1 Entfiguur
- 4 houten speelfiguren
- 150 Ork-plaatjes
- 32 heldenkaarten, 14 gebeurteniskaarten en 9 Orkkaarten

Vorbereiding

- Plaats beide torens op hun veld.
- De Ent plaats je op het donkergroene cirkeltje, dat het begin van het verplaatsingspad aangeeft.
- Alle Ork-plaatjes worden goed gemengd en met de foto naar boven aan beide zijden van het speelbord klaargelegd.
- Op de vijf velden rond beide torens worden vijf Orks geplaatst (met foto naar boven).
- Verdeel de 14 gebeurteniskaarten op nummer. Schud elke pak goed dooreen en plaats de drie pakken terug boven elkaar (3 onderaan, 2 in 't midden en 1 bovenaan) met de tekst naar beneden.
- Meng de 9 Orkkaarten en leg die verdekt klaar.
- Meng de 32 Heldenkaarten, geef elke speler drie kaarten en leg de rest klaar als verdekte stapel.
- Elke speler kiest een figuur. Om beurt, groen begint, plaatsen de spelers hun figuur op een vrij veld van de plaats 'Amon Hen'. Bij drie speler gaat één figuurtje terug in de doos en bij twee spelers kiezen beide spelers elk twee figuren.
- De speler met de groene figuur begint. De anderen volgen in uurwijzerzin.

Verloop van een spelronde

Telkens een speler aan de beurt komt, voert hij achtereenvolgens de vier volgende handelingen uit:

1. Een Orkkaart omdraaien.
De Orks stromen uit Mordor en/of Isengart en bedreigen Midden-Aarde.
2. Een Heldenkaart spelen.
De Helden komen in actie en bestrijden de Orks.
3. Een Heldenkaart bijnemen.
4. Overwonnen Orks bestuderen.

Soms ontstaan hierdoor bepaalde gebeurtenissen.

1. EEN ORKKAART OMDRAAIEN

De speler draait de bovenste Orkkaart om. Op deze kaart staat aangegeven van welke speelbordzijde, in welke rij, hoeveel Orks het landschap betreden. Orks die vanuit Isengart komen, betreden het speelbord vanaf links vanuit de rijen 4, 5, 6 of 7. Orks die vanuit Mordor komen, betreden het speelbord vanaf rechts vanuit de rijen 2, 3, 4 of 5. Bij één kaart betreden de Orks het speelbord vanuit beide zijden van het speelbord.

- De speler neemt het aangeduide aantal Orks uit de voorraad en legt deze op het eerste vrije velden van de aangeduide rij.
- De Ork-plaatjes worden met hun beeldzijde naar boven op het speelbord geplaatst. Niemand mag op dit moment hun rugzijde (waarde) zien.
- Indien in deze rij het velden bezet zijn door een Ork of speelfiguur, telt het volgende vakje als eerste vrije veld.
- Indien in de bewuste rij geen enkel vrij veld meer is, dan worden er geen nieuwe Orks in deze rij geplaatst.

De uitgespeelde Orkkaarten gaan naar een open aflegstapel die opnieuw gemengd wordt als de voorraadstapel Orkkaarten opgebruikt is.

2. EEN HELDENKAART SPELEN

- De speelfiguur van elke speler kan verplaatst worden door het uitspelen van een Heldenkaart. Op elke kaart staat een getal en een symbool.
- Het getal geeft aan hoe sterk deze Held is. Maar indien deze held omringd wordt door Orks dan wordt dit getal verminderd met 1p voor elke Ork die horizontaal of verticaal grenst (dus niet diagonaal) aan de plaats van de figuur. Het getal dat nu overblijft geeft aan hoe ver deze held zich kan verplaatsen over het speelbord om Orks uit te schakelen.
- Het symbool op de kaart geeft aan in welke richting de Held kan bewegen:
 - horizontaal of verticaal
 - diagonaal
 - om het even welke richting
- Opmerking: elke held mag steeds één keer van richting veranderen tijdens zijn beweging. Maar de nieuwe gekozen richting moet passen bij het symbool op de heldenkaart.
- Op de Gandalfkaart staat ook nog het symbool van zijn paard Schaduwvacht. Hierdoor kan de Held naar om het even welk vrij veld van het speelbord 'springen'.

De speler kiest een Heldenkaart uit en legt deze open voor zich neer. De speler berekent de sterkte van zijn figuur en kan nu over het speelbord bewegen.

- de beweging van de figuren -

- De richting wordt bepaald door het symbool en de reikwijdte wordt bepaald door de sterkte van de Heldenkaart.
- verbruik van sterktepunten:
 - bewegen naar een aangrenzend vrij vak kost 1p
 - bewegen naar een door een Ork bezet vak, kost 2p (1p om te bewegen en 1p om die Ork te bekampen en te overwinnen)
 - bewegen doorheen een door een andere figuur bezet veld kost 1p (opm: je mag er niet blijven staan, 1 figuur per veld toegelaten)
- Overwonnen Ork-plaatjes gaan naar de speler. Deze legt deze met de beeldzijde naar boven voor zich neer. Hij mag de rugzijde nu nog niet bekijken. De verschillende foto's van de Orks hebben geen betekenis. Je kan dus aan het gezicht niet zien of het een sterke of zwakkere Ork betreft.
- Je figuur moet minstens één vak verplaatst worden.

Je bent echter niet verplicht om al je sterktepunten op te gebruiken.

- Tijdens de verplaatsing kan één keer van richting veranderd worden. Maar tijdens dezelfde beurt mag elk veld maar één keer betreden worden (dus niet heen en weer bewegen).

- Schaduwvacht -

Speelt men de Heldenkaart Gandalf uit dan moet de speler kiezen. Ofwel verplaatst hij zijn figuur op de klassieke manier. Ofwel maakt hij gebruik van het paard van Gandalf en dan mag de speler zijn figuur meteen naar om het even welke plaats op het speelbord verplaatsen. Deze plaats kan vrij zijn, maar mag ook bezet zijn door een Ork. In dat geval wordt de Ork verslagen en gaat het veroverde plaatje naar de speler. Schaduwvacht springt echter nooit naar plaatsen bezet door medefiguren.

- in de tang genomen -

- Betreedt een speler een veld waardoor hij samen met een andere figuur één of meerdere Orks insluit, dan zijn alle tussenliggende Orks 'in de tang genomen'. Ze worden door beide figuren verslagen. Afwisselend mogen beide speler (beginnend met de speler die de tang heeft uitgelokt) een Ork uit de rij doden en bij hun voorraad overwonnen Orks voegen.
- Belangrijk: een 'tang' geldt alleen in de kortste richting van het speelbord. Nooit in de langste richting!
- Met een beetje geluk kunnen twee tangen tegelijk ontstaan (eentje naar boven en eentje naar onder).
- Een 'tang' kan ontstaan na een gewone verplaatsing of na een sprong met Schaduwvacht.
- Heeft een speler nadien nog sterktepunten over dan kan hij nog verder bewegen.

3. EEN HELDENKAART BIJNEMEN

De uitgespeelde Heldenkaart gaat naar een open aflegstapel en de speler neemt een nieuwe Heldenkaart zodat hij er terug drie in zijn hand heeft.

Als de stapel Heldenkaart op is, wordt de aflegstapel opnieuw gemengd en als voorraadstapel klaar gelegd.

4. DE WAARDE VAN DE OVERWONNEN ORKS BEKIJKEN

- Op het einde van zijn speelbeurt draait de speler zijn overwonnen Orks om (het gebeurt zelden dat een speler geen Orks kan overslaan..., in dat geval vervalt vanzelfsprekend deze actie). Na een tangbeweging hebben twee speler overwonnen Orks. In dat geval draaien beide spelers hun veroverde Orkkaarten om.
- Op de rugzijde staan 1, 2 of 3 heldenpunten.
Op sommige kaarten staat ook het woord 'Ent'.
- Nadat gecontroleerd werd of er een 'Ent'-kaart aanwezig was of niet, draaien de spelers hun Orkkaarten terug om.

- een 'Ent' -

Als op een rugzijde het woord 'Ent' stond, wordt de boomfiguur één veld vooruit geplaatst op het verplaatsingspad. Aansluitend wordt de bovenste gebeurteniskaart omgedraaid en meteen uitgevoerd.

- de gebeurteniskaarten -

- Er zijn net zoveel gebeurteniskaarten in het spel dat, bij het einde, als de donkere Macht bestreden is, alle kaarten ingezet geweest zijn.
- Op sommige kaarten wordt verwezen naar specifieke plaatsen op het speelbord.

Je bekijkt deze plaatsen best vooraf eens. Ze zijn steeds omringd door een geel kader.

- Als door een gebeurteniskaart Orks overwonnen worden, gaan deze plaatjes meteen uit het spel terug naar de voorraad. Ze worden niet omgedraaid.
- Na het uitvoeren van de gebeurtenis gaat de kaart terug de doos in.

Einde van het spel

Het spel kan op twee verschillende manieren eindigen:

1. De beide torens zijn door een ononderbroken ketting van Orks met elkaar verbonden. Hierbij moeten de Orks zijde aan zijde met elkaar verbonden zijn, diagonaal telt dus niet. Staan in deze ketting nog figuren, dan is er nog geen ononderbroken ketting gevormd.
Zijn dus beide torens met elkaar verbonden, dan wint de donkere Macht en hebben alle spelers samen het spel verloren.

OF

2. De Entfiguur bereikt het laatste (bruine) veld van het verplaatsingspad. In dit geval wordt geen gebeurteniskaart meer omgedraaid. Nu is de donkere Macht overwonnen.
Elke speler maakt de som van de waarden van zijn overwonnen Orks. Wie de hoogste som heeft, mag zich als beste Held beschouwen en wint het spel. Bij een eventuele gelijke stand wint de speler die de meeste Orkkaarten heeft veroverd.

Bijzondere spelregel voor twee spelers

In een partij met twee spelers beschikken beide spelers over twee speelfiguren. Elke speler mag per beurt bepalen welke figuur hij wenst te verplaatsen. Hierbij moet niet noodzakelijk worden afgewisseld.
In bepaalde tactisch situaties mag een speler gerust een bepaalde figuur meerdere beurten na elkaar op hetzelfde veld laten staan. Een 'tang' kan vanzelfsprekend ook met beide eigen figuren ontstaan.

Spelvariante

Wie het spel wat moeilijker wil maken, kan één (of beide) toren(s) voorzien van een tweede gordel Orks bij de startopstelling. Hierdoor start het spel met 7 (of 14) extra Orks. Benieuwd of het spel nu even vlot te winnen is...

Date Last Modified: 12-12-2002

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenaarchief