

LORD OF THE RINGS RISK STAPPEN VAN EEN BEURT IN 'T KORT

STAP 1: VERSTERKING

1. Je krijgt één leger voor elke drie Gebieden die je bezit.
2. Je krijgt extra legers voor Landen die je geheel bezet houdt.
3. Wissel Gebiedskaarten in voor extra legers.
4. Plaats je extra legers.

STAP 2: STRIID

1. Verklaar de aanval.
2. Gooi dobbelstenen voor de strijd. Voeg eventueel extra punten toe aan je dobbelsteenworp. Wie het hoogst gooit wint.
3. Neem als de aanval slaagt het Gebied in bezit met legers.
4. Val andere Gebieden aan als je wilt.
5. Meld zonodig vervulde Opdrachten en eis je beloning op.

STAP 3: TROEPENVERPLAATSING

1. Verplaats als je wilt legers van het ene eigen Gebied naar een ander dat daar direct mee is verbonden.
2. Meld zonodig vervulde Opdrachten en eis je beloning op.

STAP 4: KAARTEN PAKKEN

1. Pak maximaal één Gebiedskaart als je één of meer Gebieden hebt veroverd.
2. Pak een Avontuurkaart (maximaal één) als je Leider deze beurt heeft veroverd of is verplaatst naar een Gebied waarin een Plaats van Macht ligt (leg een kaart weg als je door deze nieuwe kaart meer dan drie Avontuurkaarten hebt).

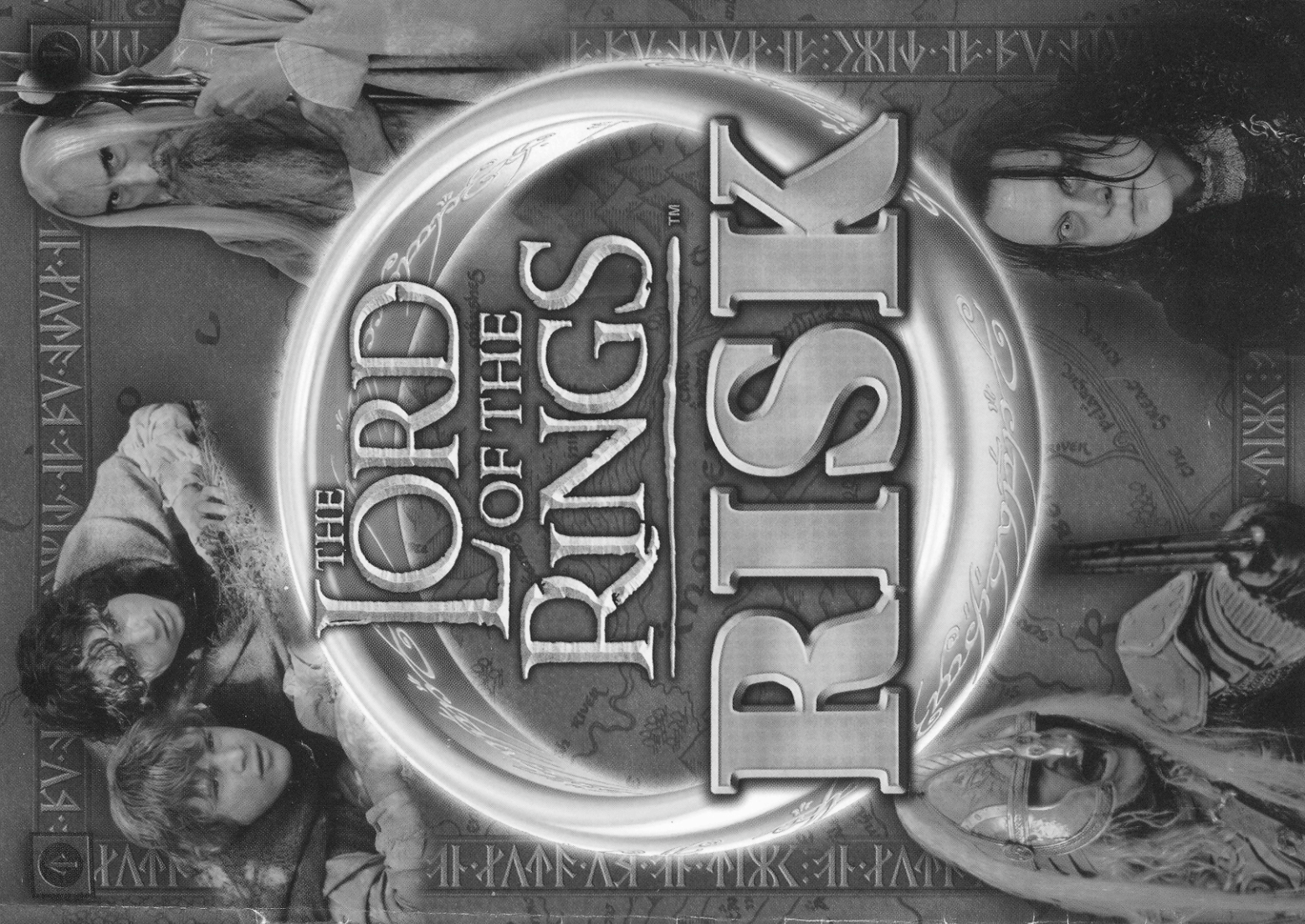
STAP 5: VERPLAATS HET REISEGENOOTSCHAP VAN DE RING.

© 2002 New Line Productions, Inc. The Lord of the Rings and the characters, events, items and places therein,™ The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved.
www.lordoftherings.net
www.lotrfanclub.com

© 2002 Hasbro International Inc.
Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V.,
Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.
Hasbro consumentenservice:
Antwoordnummer 2605 9500 XJ TER APEL
E-mail: consumentenservices@hasbro.co.uk
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V.,
t/ Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.



070246233104



IN DE BAN VAN DE RING

INHOUD

Inleiding	Biz.	2
Inhoud	2	2
Wat is anders dan in het standaardspel?	2	2
Voorbereiding	7	7
Spelverloop	9	9
Versterking	9	9
Strijd	10	10
Troepenverplaatsing	13	13
Kaarten pakken	14	14
De Reizenoten verplaatsen	14	14
De winnaar	15	15
Punten scoren	15	15
Spelregels voor een spel met 2 spelers	17	17
Risk standaardspelregels	18	18
Stappen van een beurt in 't kort	19	19

INLEIDING

Lang, heel lang geleden werd de Ene Ring gesmeed die alle macht bezit over Midden-Aarde. Natuurlijk wordt z'n ontzagwekkende kracht begeerd door hen die alles en iedereen willen overheersen. Lange tijd wist niemand waar de Ring zich bevond, maar onlangs werd z'n macht weer gevoeld in het land van zijn ontstaan. De krachten van het kwaad trekken ten strijde in een meedogenloze jacht om de Ring te vinden, terwijl vredelievender en zachtzardiger volken juist proberen hem uit hun gretige klauwen te houden.

Deze speciale editie van Risk laat jou beslissen over het lot van de bewoners van Midden-Aarde. Je speelt met een Goede of met een Kwade troepenmacht en probeert op die manier de opperheerschappij te verkrijgen. Verzamel je troepen en stort je in de strijd om te zorgen dat Midden-Aarde in de juiste handen valt ...

Je kunt het Lord of the Rings Risk speelbord ook gebruiken om het gewone standaardspel te spelen - gebruik in dat geval de speciale onderdelen niet.

WAT IS ANDERS DAN IN HET STANDAARDSPEL?

Als je alleen het standaardspel Risk wilt spelen, vind je de spelregels hiervoor op blz. 18. Deze Lord of the Rings versie verschilt in een aantal zaken:

- * Alle Gebieden zijn streken in Midden-Aarde,
- * De figuren zijn speciaal voor deze versie aangepast en verbeelden de Elfen Boogschutters, de Ruiters van Rohan, de Orks, de Zwarte Ruiters, de enorme Adelaars en de Trolen,
- * Je speelt met een Goede of een Kwade troepenmacht in de strijd om de overheersing,
- * Daarnaast heb je Leider-pionnen om je te helpen tijdens je tocht,
- * Als je jouw fortin verdedigt, neemt je macht toe,
- * Bergen en rivieren vormen onoverschrijdbare hindernissen, terwijl zeehavens extra mogelijkheden bieden om je troepen te verplaatsen,
- * Bezoek met je Leider de oude Plaatsen van Macht overal in Midden-Aarde en vervul opdrachten voor beloningen,
- * De Ring wordt samen met de Reizenoten van Hobbitstee zuidwaarts verplaatst door Midden-Aarde - maar pas op, het spel is afgelopen als de Ring het rijk verlaat!

INHOUD

- Speelbord,
- 4 complete Legers in verschillende kleuren,
- 42 Gebiedskaarten,
- 2 Jokers,
- 40 Avontuurkaarten,
- 1 Ring, 1 Ringsstandaard,
- 3 rode dobbelstenen,
- 2 zwarte dobbelstenen.

SPEELBORD

Het speelbord is verdeeld in zes landen in Midden-Aarde, die elk weer zijn onderverdeeld in verschillende aantallen Gebieden. Zie onderstaande tabel.

LAND	KLEUR	AANTAL GEBIEDEN
Armor	Rood	11
Rhovanian	Oranje	8
Rohan	Blauw	7
Demsterwold	Donkergroen	5
Eriador	Lichtgroen	7
Rhûn	Paars	4

FIGUREN

Er zijn drie soorten figuren die steeds een bepaald aantal legers voorstellen. Zie onderstaande tabel.

TROEPEN VAN DE GOEDE ZIJDE:



Elfen Boogschutter
- 1 leger

Ruiters van Rohan
- 3 legers

Adelaar
- 5 legers

TROEPEN VAN HET KWAAD:



Ork
- 1 leger

Zwarte Ruiters
- 3 legers

Trol
- 5 legers

Gebruik naarmate het spel vordert figuren die meer legers waard zijn, om te voorkomen dat het speelbord overvol wordt. Vervang bijvoorbeeld drie Orks door één Zwarte Ruiters. Deze kunnen indien nodig altijd weer worden ingewisseld voor kleinere eenheden.

KAARTEN

Er worden in het spel twee soorten kaarten gebruikt.

GEBIEDSKAARTEN

Elk van de 42

Gebieden op het speelbord heeft een eigen Gebiedskaart. Hierop staat tevens een symbool dat betrekking heeft op

*GEBURTENIS- KAARTEN

Er kan je tijdens je reis van alles overkomen en deze kaarten met gebeurtenissen die zich voordoen als je ze uitspeelt, kunnen je helpen of juist hinderen om je doel te bereiken.

* MACHT- KAARTEN

Het machtsvenwicht kan tijdens het spel verschuiven. Machtkaarten kunnen veel voor je strategie en geluk in het spel betekenen!

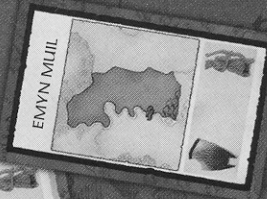
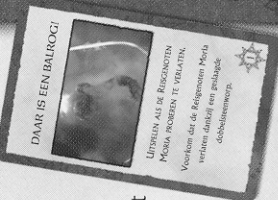
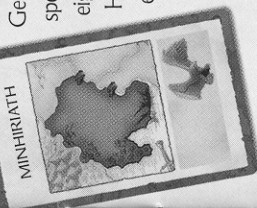
Let op: je hebt de Avontuurkaarten niet nodig wanneer je standaard Risk wilt spelen.

DOBBELSTENEN

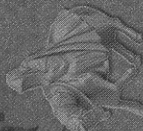
Er zijn vijf dobbelstenen; drie rode en twee zwarte. In een gevecht mag je er één van elke kleur gebruiken, de rode voor aanvallende troepenverplaatsing en de zwarte om te verdedigen. Zie 'Strijd' op blz. 10.

* OPDRACHT-KAARTEN

Deze kaarten bevatten geheime opdrachten voor je Leider en zorgen dat je beloningen kunt verdienen.



INFANTERIE



CAVALERIE



WEZEN

Goede
Gebiedskaart

Kwade
Gebiedskaart

INRICHTING VAN HET SPEELBORD

GEBIEDSKAARTEN - stapel
om van te pakken

DE ENE RING
GEBIEDEN

ROUÏE VAN HET
REISGENOOTSCHAAP
VAN DE RING

VERDEDIGINGSDOBBELSTENEN

AANVALSDOBBELSTENEN

HAVEN - je mag van het ene Gebied met een Haven verplaatsen naar een willekeurig aangrenzend gebied dat ook een Haven heeft.

RIVIER - je kunt een rivier alleen
oversteken via een brug.

LEIDER

LEGERFIGUREN

BERGEN - deze kun
je niet passeren.

PLAATS VAN MACHT - hier
krijg je Avontuurkaarten en kun
je beloningen opeisen.

FORT - als je een Gebied met een Fort verdedigt,
mag je 1 optellen bij je dobbelsteenworp.

VOORBEREIDING

1. Leg het speelbord op een vlakke ondergrond (zie afbeelding).
2. Kies welk Leger je wilt gebruiken. De kleuren groen en geel vertegenwoordigen de Goede troepen, rood en zwart zijn de troepen van het Kwaad. Afhankelijk van het aantal spelers pak je het volgende aantal van je kleinste eenheid (Elfen Boogschutters als je Goed bent, en Orks als je Kwaad bent):

- 2 spelers elk 35 legers*
- 3 spelers elk 35 legers
- 4 spelers elk 30 legers

* Let op: in een spel met 2 spelers moeten de twee Legers tegenstanders zijn, d.w.z. één Goed en één Kwaad Leger. Daarnaast is een derde neutraal Leger nodig. Zie Spelregels voor een spel met 2 spelers, op blz. 17.

3. Sorteert de Goede, Kwade en Neutrale Gebiedskaarten en maak drie verschillende stapels. Schud de stapels en leg ze met de goede kant omlaag naast het speelbord.
4. De spelers gooien om het hoogst - degene die het hoogst gooit mag beginnen en is speler 1 in de verdeelvolgorde. De speler links van speler 1 is speler 2 in de verdeelvolgorde, enzovoort. De spelers pakken kaarten aan de hand van de onderstaande tabel:

SPEL MET 3 SPELERS:

SPELER NR. IN DE VERDEELVOLGORDE	AANTAL TE PAKKEN GEBIEDSKAARTEN
1	5 Kwade, 4 Neutrale
2	9 Goede
3	4 Kwade, 5 Neutrale

SPEL MET 4 SPELERS:

SPELER NR. IN DE VERDEELVOLGORDE	AANTAL TE PAKKEN GEBIEDSKAARTEN
1	5 Goede
2	5 Kwade
3	4 Goede
4	4 Kwade

5. Speler 1 zet één leger in elk van zijn/haar Gebieden. Speler 2 doet datzelfde en zo gaat het verder totdat alle eigen Gebieden bezet zijn.

6. Nu mag de eerste speler één leger in een willekeurig overgebleven Gebied zetten, dan doet speler 2 datzelfde en zo verder tot iedereen aan de beurt is geweest. Blijf om de beurt een leger plaatsen totdat er in alle Gebieden één leger staat. Pas als er op alle Gebieden één leger staat, mag elke speler om de beurt één leger neerzetten in een Gebied waar ze al een leger hebben staan.

7. Als je al je legers op het speelbord hebt gezet, plaats je één Leider op het speelbord in een Gebied dat je bezit.

8. Leg alle Goede en Kwade Gebiedskaarten terug op de stapel Gebiedskaarten, voeg de twee Jokers toe, schud de stapel en leg hem met de goede kant omlaag naast het speelbord.

9. Haal de Gebeurteniskaarten uit de stapel Avontuurkaarten en geef 3 Avontuurkaarten (met de goede kant omlaag) aan elke speler:

10. Stop de Gebeurteniskaarten weer in de stapel, schud en leg hem met de goede kant omlaag naast het speelbord.

11. Zet de Ring in z'n standaard en zet hem in de Gouw.

DOEL VAN HET SPEL

Zoveel mogelijk punten scoren voordat de Reisgenoten met de Ring Midden-Aarde verlaten. Je krijgt punten voor elk Gebied dat je bezet houdt en voor elk Land dat in jouw macht is; daarnaast kun je punten krijgen voor uitgespeelde kaarten en voor Forten die je bezit.



SPELVERLOOP

ALS JE AAN DE BEURT BENT

De spelers gooien om te beginnen om het hoogst - degene die het hoogst gooit mag beginnen en het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee. Elke beurt bestaat uit vijf stappen:

1. Versterking
2. Strijd
3. Troepenverplaatsing
4. Kaarten pakken
5. Het Reizennootschap van de Ring verplaatsen

Lees verder voor een nadere uitleg van elk van de stappen.

VERSTERKING

Je kunt je Leger aan het begin van je beurt op drie manieren versterken:

1. BEZETTE GEBIEDEN

Je krijgt 1 leger voor elke 3 Gebieden die je op dat moment op het speelbord hebt.

Let op: je ontvangt altijd minimaal 3 legers ter versterking, dus zelfs als je minder dan 9 Gebieden bezet houdt, krijg je toch 3 legers om op het speelbord te zetten.

2. BONUS VOOR EEN HEEL LAND

Als je aan het begin van je beurt een heel gekleurd Land in Midden-Aarde bezet houdt, krijg je meer Versterkingen zoals aangegeven in de tabel op het speelbord en hieronder:

LAND	AANTAL TE ONTVANGEN LEGERS
Arnor	7
Rhovanion	5
Rohan	4
Demsterwold	4
Eriador	3
Rhûn	2

Deze Versterkingen komen bovenop de versterkingen die je bij punt 1 al kreeg. Zolang je alle Gebieden binnen het betreffende land bezet houdt, krijg je telkens Versterkingen voor dat Land.

3. GEBIEDSKAARTEN

Je kunt nog meer Versterkingen krijgen door Gebiedskaarten om te ruilen voor extra legers. Gebiedskaarten krijg je wanneer je Gebieden verovert - zie 'Strijd', verderop in de spelregels. Je kunt de verschillende kaarten of drie dezelfde als volgt inwisselen:

COMBINATIE VAN GEBIEDSKAARTEN	AANTAL VERSTERKINGEN
Infanterie + Infanterie + Infanterie	4
Cavalerie + Cavalerie + Cavalerie	6
Wezen + Wezen + Wezen	8
Infanterie + Cavalerie + Wezen	10

Je kunt één setje Gebiedskaarten inwisselen voor Versterkingen, maar dat kan alleen tijdens de Versterking-stap. Als je vijf Gebiedskaarten hebt, moet je drie daarvan inwisselen voor Versterkingen.

Als op een van de kaarten die je inwisselt een Gebied staat dat je op dat moment bezet houdt, dan krijg je 2 bonuslegers die je op het betreffende gebied neer moet zetten.

Leg ingewisselde Gebiedskaarten met de goede kant omhoog op een weglegstapel naast de bijbehorende 'pot'. Als er geen Gebiedskaarten meer zijn, schud je de weglegstapel en je legt hem met de goede kant omlaag neer als nieuwe 'pot'.

Het aantal Versterkingen dat je kunt krijgen is het TOTAAL van 1, 2 en 3 hierboven. *Al je Versterkingen (met uitzondering van bonuslegers) mogen geheel naar keuze over elk van de door jou bezette Gebieden verdeeld worden.*

STRIJD

Het gevecht neemt een aanvang! Als je al je Versterkingen hebt verdeeld, kun je in de strijd storten. Je mag een Gebied van een andere speler aanvallen als het grenst aan een eigen Gebied, of als het daarmee verbonden is door een haven of een brug.

Je moet ten minste twee legers in het Gebied van waaruit je aanvalt hebben, want er moet altijd minstens één leger overblijven.

Het maximum aantal legers waarmee je tegelijkertijd mag aanvallen is drie.

INFANTERIE

CAVALERIE

WEZEN

VOORBEELD

Aan het begin van je beurt houd je 16 Gebieden bezet. $16 \div 3 = 5$ (de rest van 1 telt niet mee). Je kunt je troepen met 5 legers versterken.

VOORBEELD

Speler 1 valt Speler 2 aan met drie rode dobbelstenen en gooit 5, 2 en 1. Speler 2 verdedigt met twee zwarte dobbelstenen en gooit een 4 en een 2. Bij het vergelijken, verslaat de hoogste dobbelsteen van Speler 1 die van Speler 2, dus Speler 2 verliest een leger. Maar de tweede dobbelsteen van Speler 2 is gelijk aan die van Speler 1, dus nu verliest de aanvallende leger.

HOE VAL JE AAN

1. Zeg welk Gebied je gaat aanvallen en vanuit welk Gebied je dat doet.
2. Noem het aantal legers waarmee je aanvalt; minstens 1 leger in dat Gebied kan niet aan de aanval meedoen. Gooi hetzelfde aantal dobbelstenen als het aantal legers waarmee je aanvalt (1, 2 of 3).

HOE VERDEDIG JE

1. Gooi de zwarte dobbelstenen. Je gooit hetzelfde aantal dobbelstenen als het aantal legers waarmee je besluit te verdedigen (1 of 2). Als de aanvallende leger één dobbelsteen gooit, mag je ook maar één dobbelsteen gooien om te verdedigen.

HOE VERLOOPT DE STRIJD

1. Beide spelers gooien tegelijk het gekozen aantal dobbelstenen in de speciale uitsparing van de doos. Gooi ze niet op het speelbord want dat veroorzaakt omvallende en verschuivende figuren.
2. Dan vergelijken beide spelers wat ze hebben gegooid. Dit werkt als volgt:

- * Bekijk de hoogste worp van de aanvallende en van de verdedigende. Wie het hoogst heeft gegooid, wint. Als beide dobbelstenen gelijk zijn, wint de verdedigende.
- * Doe (indien van toepassing) datzelfde voor de één na hoogste dobbelsteen van beide spelers.

De verliezer van elke dobbelsteenvergelijking moet één leger per verloren worp uit het betreffende Gebied halen en van het speelbord verwijderen.

Wanneer de aanval op een Gebied afgesloten is, mag je (ongeacht de uitkomst van de aanval) hetzelfde Gebied opnieuw aanvallen, of een ander aangrenzend Gebied aanvallen, zolang je maar voldoende legers hebt om dat te doen.

Wanneer je een Gebied overwint, moet je er ten minste zoveel legers op zetten als je gebruikt hebt voor je laatste aanval. Je mag zoveel extra legers als je wilt van het aanvallende Gebied verplaatsen naar het overwonnen Gebied, maar er moet altijd minstens één leger achterblijven. Nu kun je de verplaatste legers weer gebruiken om een ander aangrenzend Gebied aan te vallen.

LEIDERS

Leiders hebben zowel aanvallende als verdedigende krachten. Zij vertegenwoordigen zelf geen leger.

Telkens wanneer een speler betrokken is bij een strijd met legers in een Gebied waar hij ook een Leider heeft, mag hij +1 optellen bij zijn hoogste dobbelsteenworp. Als een Leider in de strijd gebruikt wordt, dan moet hij aan het eind van de strijd bij verovering naar het nieuwe Gebied verplaatst worden.

Als het laatste leger in een Gebied met een Leider wordt verslagen, dan wordt de Leider ook verslagen en moet hij van het speelbord worden gehaald.

Als je geen Leider in het spel hebt, gaat je Leider aan het eind van je beurt (voordat je kaarten pakt) terug naar een van je Gebieden.

Je kunt ook twee Leiders bezitten. Dat gebeurt wanneer je er nog één krijgt dankzij een Avontuurkaart. Als je slechts één Gebied bezet houdt, kun je de tweede Leider niet op het speelbord zetten.

Er mogen geen twee Leiders van hetzelfde leger in één Gebied staan. Een Leider mag echter wel tijdens de Troepenverplaatsings-stap door een Gebied verplaatst worden waar al een andere Leider van dezelfde kleur staat.

VERVULDE OPDRACHTEN

Je kunt op elk moment tijdens de stap van de Strijd of de Troepenverplaatsing verklaren dat je een opdracht hebt vervuld en de beloning opeisen. Dit doe je door je Leider in het betreffende Gebied te plaatsen.

Hierna moet deze Leider de rest van je beurt in dat Gebied blijven staan, maar eventuele legers in het Gebied mogen gewoon verplaatst worden (zie Avontuurkaarten op blz. 16).

FORTEN

De Forten Annum Innas, Rivendel, Mijnen van Moria, Dol Guldur, Isengard en Helms Diepte zijn gemarkeerd met de symbolen rechts op deze bladzijde. Deze forten staan niet op zichzelf, maar maken deel uit van het Gebied waarin ze staan. Een fort verstrekt de verdediging van legers die het Fort bezet houden met +1 op de hoogste verdedigende dobbelsteenworp.



Mijnen van Moria



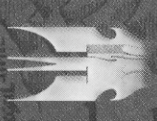
Annum Innas



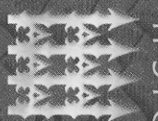
Helms Diepte



Rivendel



Isengard



Dol Guldur

EFFECTEN VAN LEIDERS EN FORTEN

De waarde die wordt toegevoegd aan je hoogste dobbelsteenworp als resultaat van de mogelijke combinatie van deze extra krachten staat aangegeven in onderstaande tabel:

ONDERDEEL	AANVAL	VERDEDIGING
Leider	+1	+1
Fort	0*	+1
Leider & Fort	+1	+2

* *Aangezien Forten niet verplaatsbaar zijn, bieden zij geen extra voordelen bij de aanval.*

TROEPENVERPLAATSING

Als alle aanvallen die je wilde doen voltooid zijn, mag je zoveel legers als je wilt verplaatsen van het ene door jou bezette Gebied naar een van je andere Gebieden. Je mag je legers verplaatsen door een willekeurig aantal door jou bezette gebieden. Je mag niet door een Gebied van een andere speler verplaatsen en natuurlijk mag je ook geen bergen of rivieren oversteken, tenzij er een brug is. De havens kunnen net als anders gebruikt worden.

Leiders mogen net als troepen verplaatst worden.

Je mag een Leider niet verplaatsen als hij tijdens je huidige beurt gebruikt is om een opdracht te krijgen.

Denk eraan dat je altijd één leger moet achterlaten in het Gebied waaruit je troepen verplaatst.

LEIDER PLAATSEN

Als je aan het eind van je beurt geen Leider in het spel hebt, mag je hem nu in een van je Gebieden neerzetten.

Voorbeeld van troepenverplaatsing



KAARTEN PAKKEN

Aan het eind van je beurt heb je wellicht recht op een Gebiedskaart en/of een Avontuurkaart.

GEBIEDSKAARTEN

Als je bij je aanvallen minstens één Gebied veroverd hebt, krijg je de bovenste kaart van de stapel Gebiedskaarten.


AVONTUURKAARTEN

Als een van je Leaders tijdens deze beurt een Gebied heeft veroverd waarin een Plaats van Macht ligt of naar zo'n Gebied verplaatst is, mag je één Avontuurkaart pakken. Als je daardoor meer dan drie kaarten krijgt, moet je er eenetje wegleggen.

Nadat er een Avontuurkaart is gepakt, kunnen er deze beurt geen kaarten meer uitgespeeld worden, behalve Gebeurteniskaarten.

Je mag maar één kaart pakken, ongeacht het aantal Plaatsen van Macht dat je Leider heeft veroverd. Zie 'Avontuurkaarten' op blz. 16 voor meer informatie over het gebruik van Avontuurkaarten.

HET REISGENOOTSCHAP VAN DE RING VERPLAATSEN

De Reizenoten die worden voorgesteld door de Ring beginnen in de Gouw. Aan het eind van de beurt van elke speler wordt de Ring verplaatst naar het volgende Gebied langs de route. Wanneer de Ring in een Gebied met een  staat, dan moet je voordat hij verplaatst wordt de dobbelsteen gooien. Om de reis voort te kunnen zetten, moet de dobbelsteenworp hoger zijn dan 3. Als de worp te laag is, blijft het Reizenootschap van de Ring in dat Gebied staan en de dobbelsteen moet aan het eind van de volgende beurt opnieuw gegooid worden.



DE WINNAAR

Als de Reizenoten de Dode Moerassen met de Ring verlaten, is het spel afgelopen. De speler met het hoogste aantal punten is de winnaar:

PUNTEN SCOREN

Bereken je score als volgt:

- * 1 punt per Gebied dat je bezet houdt, **plus**
- * extra punten voor complete Landen, zoals aangegeven in de versterkingtabel op blz. 9 en op het speelbord; b.v. Demsterwold = 4 punten, **plus**
- * 2 extra punten voor elk Fort dat je bezit, **plus**
- * extra punten van je Avontuurkaarten. Tel de punten rechts onderaan elke kaart.

Let op: als één speler alle Gebieden van Midden-Aarde in handen krijgt voordat het Reizenootschap van de Ring het speelbord verlaat, is deze speler de winnaar.

Bij een gelijk aantal punten wint de speler met de meeste Gebieden.

Als ook het aantal Gebieden gelijk is, wint de speler met de meeste Forten. Als ook dat gelijk is, is de speler met de meeste Avontuurkaart-punten de winnaar. En is zelfs dat gelijk, dan gooiën zij de drie rode dobbelstenen. Wie het hoogst gooit wint!

AVONTUURKAARTEN

uitgespeeld is op een weggestapel naast het speelbord en pak een andere Avontuurkaart.

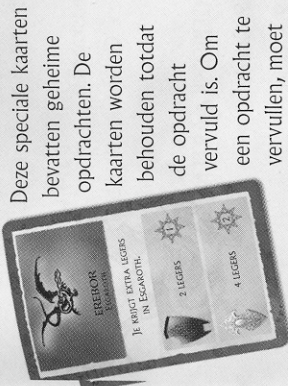
MACHTKAARTEN

Je mag Machtkaarten behouden om ze wanneer je maar wilt tijdens de Strijd-stap van je beurt te gebruiken, tenzij anders staat aangegeven (een aantal van deze kaarten kan gebruikt worden tijdens de beurt van een andere speler of wanneer de Reizenoten verplaatst moeten worden). Als je een Machtkaart gebruikt hebt, leg je hem voor je op tafel, want aan het eind van het spel is de kaart het aantal punten in de rechter onderhoek waard.



Je mag tijdens het spel nooit meer dan drie ongebruikte Avontuurkaarten in je hand hebben. Je mag wel een vierde kaart pakken, maar dan moet je er meteen eenje wegleggen op de weggestapel naast het speelbord. Kaarten op deze stapel zijn aan het eind van het spel geen punten waard.

OPDRACHTKAARTEN

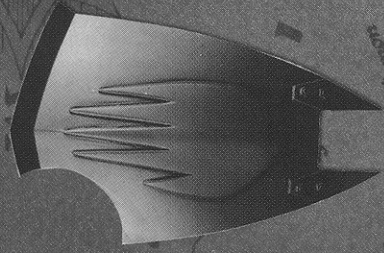


Deze speciale kaarten bevatten geheime opdrachten. De kaarten worden behouden totdat de opdracht vervuld is. Om een opdracht te vervullen, moet je Leider de Plaats van Macht die op de kaart staat bereiken. Dat kan door het betreffende Gebied te veroveren of er tijdens een Troepenverplaatsing terecht te komen. De speler verklaart dan dat hij z'n opdracht heeft vervuld en neemt de beloning in ontvangst. Wanneer de opdracht vervuld is verklaard, mag de Leider het betreffende Gebied pas tijdens z'n volgende beurt verlaten.

Let op: enkele Opdrachten hebben verschillende beloningen voor Goede troepenmachten en Kwade troepenmachten. Je ontvangt de beloning waar jouw troepen recht op hebben en houdt de kaart van de voltooidde Opdracht voor je om aan het eind van het spel je verdiende punten te kunnen noteren.

GEBEURTENISKAARTEN

Gebeurteniskaarten zijn voorzien van een en moeten onmiddellijk uitgespeeld worden. Maar pas op - deze gebeurtenissen kunnen zowel naar als prettig zijn! Leg een kaart als hij



Kwade Beloning



Goede Beloning



HET SPEL MET 2 SPELERS

Als je het spel met slechts twee spelers doet, moet de ene speler een Leger van de Goede kant gebruiken en de andere die van het Kwaad. Er komt ook een derde neutraal Leger in het spel.

1. Haal de Jokers uit de stapel Gebiedskaarten.
2. Verdeel de Goede, Kwade en andere Gebiedskaarten zoals hieronder aangegeven:

SPELER NO.	AANTAL GEBIEDSKAARTEN
1	9 Goede
2	9 Kwade
3 (Neutraal)	14 Neutrale

3. De spelers zetten 1 leger in elk van hun eigen gebieden. Zet in elk neutraal gebied 2 neutrale legers.
4. Gooi de dobbelsteen om te zien wie er mag beginnen; wie het hoogst gooit, mag beginnen. Zet om de beurt je legers (één voor één) in de resterende tien Gebieden, d.w.z. ieder vijf, totdat er op elk Gebied één leger staat.
5. Het spel gaat verder hetzelfde als bij 3 of 4 spelers; met de volgende uitzonderingen:
 - * Het neutrale leger krijgt geen Leider of Opdrachtkaarten.
 - * In de strijd kan het neutrale leger alleen verdedigen. Dit werkt het zelfde als bij andere tegenstanders. De andere speler gooit de zwarte dobbelstenen voor het neutrale leger.
 - * Het neutrale leger kan niet aanvallen of troepen verplaatsen.
 - * De Reizenoten, vertegenwoordigd door de Ring, worden niet verplaatst door het neutrale leger.

STANDAARD RISK SPELEN

Je kunt ook het standaardspel Risk spelen, zonder de extra Lord of the Rings regels.

DOEL VAN HET SPEL

Als eerste speler alle Gebieden in Midden-Aarde veroveren.

1. Laat de Avontuurkaarten, Leiders en de Ring in de doos want die heb je voor dit spel niet nodig.
2. Leg het speelbord op een vlakke ondergrond.
3. Pak het aantal legers voor het betreffende aantal spelers, als volgt:

Aantal Spelers	3	4
Aantal Legers	35	40

Bekijk voor een spel met twee spelers de speciale regels 'Spelregels voor een spel met 2 spelers', op blz. 17.

4. Haal de jokers uit de stapel Gebiedskaarten en schud ze. Verdeel alle kaarten, met de goede kant omlaag, tussen de spelers. N.B.: bij een spel met vier spelers krijgen twee spelers een extra kaart.
5. Gooi om het hoogst om te kijken wie er mag beginnen. Wie het hoogst gooit, begint met het plaatsen van één leger in een van de Gebieden op zijn/haar kaarten. Dan zet de volgende speler één leger op het bord, en zo verder tot alle Gebieden bezet zijn.
6. Weer beginnend met de speler die het hoogst gooide, mag elke speler om de beurt één extra leger in een van zijn/haar Gebieden zetten totdat alle gekregen legers op het speelbord staan.
7. Stop de jokers weer in de stapel Gebiedskaarten, schud de kaarten en leg ze met de goede kant omlaag naast het speelbord.
8. Speel het spel hetzelfde als omschreven in het hoofdstuk 'Spelverloop' op blz. 9 tot 15, met de volgende uitzonderingen:

- * Negeer alle Forten en Plaatsen van Macht.
- * In de stap 'Troepenverplaatsing' mag je jouw troepen alleen verplaatsen van een van jouw Gebieden naar een direct aangrenzend Gebied.

DE WINNAAR

De speler die met zijn/haar leger alle Gebieden van Midden-Aarde weet te veroveren, is de winnaar.

Let op: dit spel is gebaseerd op deel 1 van Lord of the Rings, dus Gondor en Mordor komen niet op de kaart voor.