

IN DE BAN VAN DE RING

Een spel van Reiner Knizia

met illustraties van John Howe

Voor 2 - 5 spelers

Speeltijd 60 - 90 minuten



inhoud

pagina

de spelbenodigdheden ..	2
de voorbereiding	2
het speloverzicht.....	4
het spel	4
*spelen op de	
scenarioborden	6
*een speelbeurt op de	
scenarioborden	6
*de dobbelsteen	7
*gebeurtenisfiches en	
gebeurtenissen.....	7
*de avonturenspreken	8
*de kracht van de ring	9
*het einde van een	
scenario	9
het einde van het spel ..	10
de speelkaarten	10
spelvarianten	12
samenvatting	13

spelbenodigdheden

1 hoofdspelbord, 2 dubbelzijdige scenario-spelborden met 4 avonturen (Moria, Helm's Deep, Shelob's Lair en Mordor), Sauron, 5 Hobbits, 6 markeerpionnen, 60 hobbitkaarten, 5 karakterkaarten, 5 Gandalfkaarten, 35 bijzondere kaarten, 23 vierkante gebeurtenisfiches, 11 ronde levensfiches, 32 schilden, de Ring, 1 dobbelsteen, 1 roemtabel

De voorbereiding:

Voor het eerste spel....

...verwijder je alle kartonnen speelstukken uit de stansramen.



Het beroemde epos van J.R.R. Tolkien is een verhaal van individuele groei en de strijd tussen goed en kwaad. Sauron, de duistere heerser, heeft ooit een machtige magische ring gesmeed, die hij terug wil hebben om over heel Midden Aarde te kunnen heersen. Nadat hij door de wijze tovenaar Gandalf wordt bezocht, beseft de onwetende Hobbit Frodo, wat voor ring hij in zijn bezit heeft. Hij onderneemt op advies van Gandalf met drie vrienden – Sam, Pippin en Merry – een hachelijke tocht om Midden Aarde te redden. Onderweg wordt hun groep nog versterkt met afgevaardigden van de goede volkeren van Midden Aarde: Aragorn, de rechtmatige koning van Gondor, Gandalf de tovenaar, Legolas de elf, Gimli de dwerg en de mens Boromir. Samen vormen ze het Reisgezelschap. Hun doel is, om de Ring te vernietigen. Om dit te bereiken, moeten ze deze naar Mordor brengen, het land van hun vijand, Sauron. Daar moet hij vanaf de Doemberg in de krater van de vulkaan gegooid worden, waar Sauron deze ooit gesmeed heeft. Sauron stuurt zijn talrijke verdorven vazallen erop uit om koste wat kost de Ring en daarmee de alleenheerschappij over Midden Aarde te bemachtigen. Hiermee is de grondslag gelegd voor menig gevaarlijk avontuur.

Dit is je kans om te bewijzen dat je het waard bent om voor Midden Aarde op te komen! In dit spel worden de spelers leden van het Reisgezelschap. Het is het gezamenlijke doel van de spelers om de Ring te vernietigen en om zoveel mogelijk schilden te verzamelen. De schilden symboliseren de bijdrage van elke speler om de duistere krachten terug te dringen, maar ze tellen alléén als het gezelschap samen blijft en gezamenlijk slaagt. Zonder samenwerking is er geen succes mogelijk. In dit spel is er géén individuele winnaar; de groep als geheel krijgt een score, en speelt tegen Sauron, die in het spelsysteem is ingebouwd. Wij wensen het Reisgezelschap een voorspoedige reis toe!

het opzetten

Leg het hoofdspeelbord op tafel en zet Sauron op veld 12 van het corruptiespoor (als je voor het eerst speelt, is het beter om Sauron op veld 15 te zetten - zie Spelvarianten op blz. 12).

Het hoofdspeelbord blijft gedurende het hele spel op tafel liggen, terwijl de scenariospeelborden als hieronder beschreven verwisseld worden.

1. Plaats een markeerpion op Bag End.

2. Leg het scenariospeelbord Moria bij het hoofdspeelbord. De scenario's worden één voor één gespeeld. Daarom heb je het dubbelzijdige scenariobord met Shelob's Lair en Mordor pas later nodig.

3. Plaats een markeerpion op het eerste veld boven de gebeurtenisvelden op het scenariospeelbord.

4. Plaats markeerpionnen op het eerste veld van elk avontuurspoor op het scenariospeelbord. (Dat is in Moria: Reizen, Schuilen en Vechten; tijdens latere scenario's speelt ook Vriendschap een rol: vandaar de zesde markeerpion.)

5. Neem twee schilden van elke waarde 1, 2 en 3. Leg ze gedekt neer en schud ze.

6. Leg de overgebleven schilden en de levensfiches met harten, zonnen en ringen open bij het speelbord. Leg ook de dobbelsteen klaar.

7. Schud de vierkante gebeurtenisfiches en vorm een gedekte stapel.

8. Schud de hobbitkaarten en vorm ook een gedekte stapel.

9. Sorteert de bijzondere speelkaarten naar de verschillende locaties op het hoofdspeelbord. Het aantal kaarten varieert per locatie. Plaats deze open bij hun locaties op het

Hobbitkaarten

Trekstapel

Aflegstapel

Gebeurtenisfiches

Trekstapel

Aflegstapel

Levensfiches

Schilden

Dobbelsteen

Hobbits

Markeerpion op Bag End

Bijzondere kaarten

Sauron

Het corruptiespoor

Gandalfkaarten

Het hoofdspeelbord

Een scenariospeelbord

Het hoofd-avontuurspoor met puntenwaarden

Gedekte schilden

Elke speler heeft één karakterkaart

Markeerpion boven het eerste gebeurtenisveld

Markeerpionnen op de avontuursporen

De Ring

zo wordt het spel opgezet

hoofdspeelbord. De locaties staan onderaan de betreffende kaarten vermeld.

10. Plaats de Gandalfkaarten open en naast elkaar bij het speelbord.

11. Deel de karakterkaarten als volgt uit. In een spel met twee spelers: Frodo en Sam. Met drie spelers komt Pippin erbij. Met vier spelers Merry en vijf Fatty. Schud deze kaarten en deel er één aan iedere speler.

Men legt zijn kaart open voor zich neer. Elk karakter heeft zijn specifieke kwaliteiten, die de speler in het spel helpen. Leg de eventueel ongebruikte karakterkaarten terug in de doos.

12. Iedere speler neemt de hobbitfiguur in de kleur van zijn karakterkaart. Plaats deze aan de lichte kant van het corruptiespoor op veld 0. Leg de eventueel overgebleven Hobbits in de doos.

13. Frodo is de drager van de Ring; de speler met Frodo plaatst de Ring voor zich. Frodo begint het spel. In de richting van de klok komen de andere spelers aan de beurt.

De roemtabel is pas nodig als het spel is afgelopen.

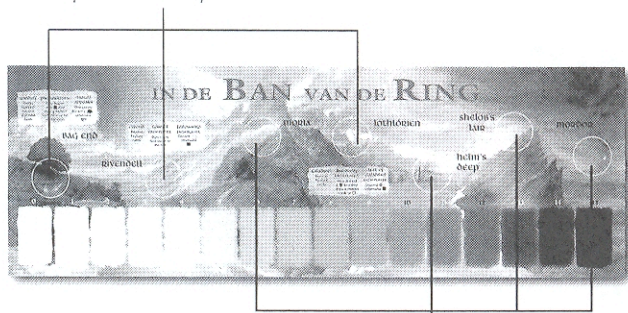
het doel van het spel

De spelers moeten ervoor zorgen dat de duistere tovenaar Sauron de magische Ring, die Frodo heeft geërfd, niet terugkrijgt. Hij wil deze gebruiken om het land voor altijd in duisternis te hullen. De spelers nemen ieder de rol aan van een Hobbit en worden geacht om als het Reisgezelschap tijdens de

moeilijke tocht samen te werken. Je moet in Midden Aarde door vier van de gevaarlijkste gebieden trekken: Moria, Helm's Deep, Shelob's Lair en Mordor. Uiteindelijk probeer je de Ring in de vulkanische gloed op de Doemberg te vernietigen, voordat Sauron er de hand op weet te leggen.

het speloverzicht

Volg op deze locaties de tekst op het hoofdspeelbord



Op deze locaties gebruik je het overeenkomstige scenariospeelbord

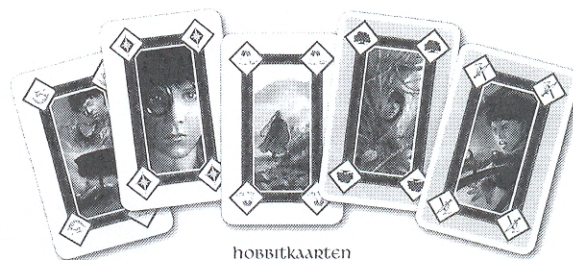
de speelkaarten

Er zijn 60 hobbitkaarten die elk een activiteitsymbool of een ster (joker) tonen. Sommige hobbitkaarten zijn wit, andere grijs. Bovendien zijn 35 bijzondere speelkaarten verbonden met locaties op het hoofdspeelbord. De witte en grijze bijzondere speelkaarten tonen één of meer activiteitsymbolen; er zijn ook gele bijzondere kaarten die op elk moment gespeeld mogen worden. **Zie ook blz.10.**

DE REIS BEGINT

BAG END

In Bag End begint het Reisgezelschap aan zijn tocht. De markeerpion op het hoofdspeelbord staat op Bag End. De inleidende teksten hebben verder geen invloed op het spel en zijn een sfeerscheppende referentie naar het verhaal van J.R.R. Tolkien.



hobbitkaarten

gandalf

1. Gandalf's verslag: deel iedere speler zes hobbitkaarten, en leg de stapel gedekt terug. De kaarten tonen vier verschillende activiteiten:



Vriendschap



Reizen



Schuilen



Vechten



Kaarten met een ster zijn jokerkaarten die als elk van de vier acties te gebruiken zijn.

VOORBEREIDING

2. (Dit is een spelvariant. Als je voor het eerst speelt, dan is deze activiteit niet van toepassing.) Voorbereidingen voor de reis: de drager van de Ring mag beslissen of het nodig is om extra voorbereidingen te treffen voor de reis. Als hij dat doet, werpt hij de dobbelsteen en moet hij de eventuele negatieve gevolgen van de worp aanvaarden. Hij mag echter vier hobbitkaarten van de stapel trekken en aan de spelers tonen, en die vervolgens op handen nemen en/of aan zijn compagnons geven.

de nazgûl verschijnen

3. Ontmoeting met de Nazgûl: één van de spelers moet twee kaarten met het symbool "Schuilen" (een boom) open op de aflegstapel naast de gedekte trekstapel met hobbitkaarten leggen. Jokers mogen gebruikt worden. Als niemand aan deze eis kan of wil voldoen, doet Sauron op het corruptiespoor een stap in de richting van de Hobbits.

Rivendell

Plaats op het hoofdspeelbord de markeerpion op Rivendell. Rivendell is een veilig oord. Volgens de tekst moet je de volgende acties uitvoeren:

Elrond

1. In Elrond's Huis: neem de twaalf bijzondere kaarten voor Rivendell en schud ze. Deel ze gelijkmatig en gedekt aan de spelers. Met twee spelers krijgt men ieder vier kaarten, en worden de overgebleven kaarten gedekt in de doos gelegd. Met drie spelers krijgt ieder vier kaarten en met vier spelers drie. Met vijf spelers krijgt de drager van de ring drie kaarten, en de speler

links van haar of hem ook. De andere spelers krijgen er elk twee. De spelers nemen hun kaarten op.

Raad

2. De Raad van Elrond: de drager van de Ring kiest één van de kaarten in zijn hand en geeft deze gedekt aan de speler links van hem. Deze kiest nu ook één van zijn kaarten, en geeft die ook naar links door. Ga zo door totdat de drager van de Ring ook een kaart heeft ontvangen.

Reisgezelschap

3. Het Reisgezelschap van de Ring: Rivendell is

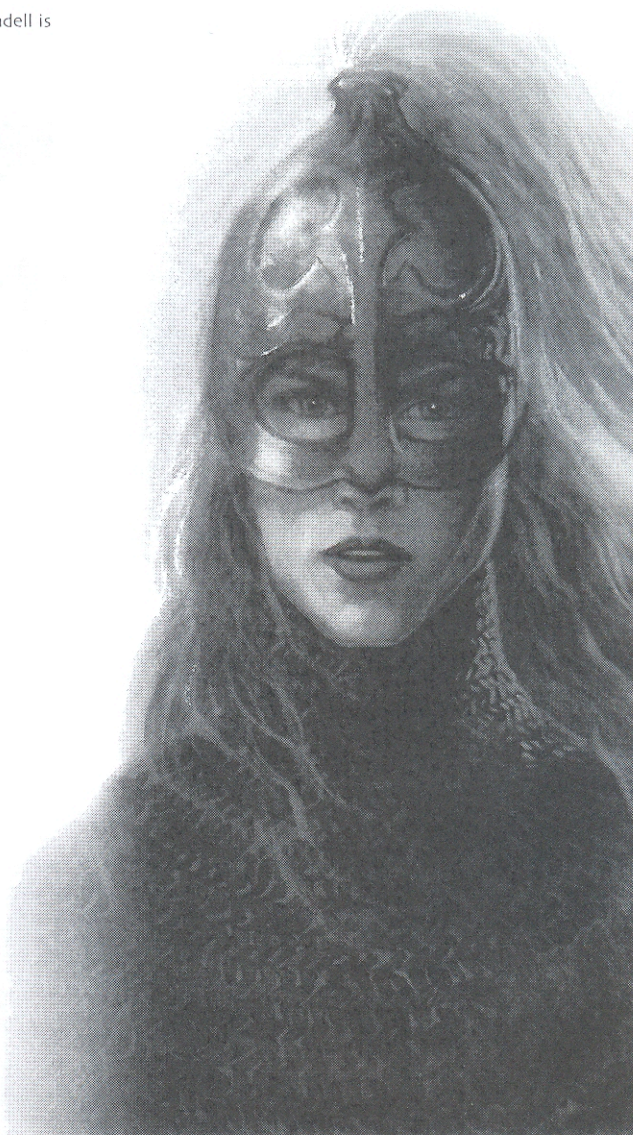
de plaats waar de vrienden het Reisgezelschap vormen en aan hun missie beginnen om de Ring te vernietigen. Elke speler, te beginnen met de drager van de Ring, geeft nu een vriendschapskaart of een joker en plaatst deze op de aflegstapel. Elke speler die dit niet kan of wil doen, moet de dobbelsteen werpen en de mogelijk negatieve gevolgen accepteren (zie "De dobbelsteen").

Aanbevelingen voor het reisgezelschap

De reisgenoten doen er goed aan om hun plannen te bespreken en hun handelingen op elkaar af te stemmen. Let goed op de gevaren, die op de loer liggen, met name die van de gebeurtenisvelden op de scenariospeelborden. Bespreek de kaarten die je hebt, vooral de gele. Zo ook de uitdagingen, die je aan moet gaan. Dit is van cruciaal belang voor een goed verloop van de reis. Aanvaard, dat spelers hun bijdrage naar eigen inzicht zullen leveren, en op andere momenten dan voor anderen wenselijk is. Doe wat er gedaan moet worden om te voorkomen, dat Sauron terrein wint.

Er is weinig, dat niet mag, maar:

- Je mag de kaarten in je hand niet aan andere spelers tonen, maar je mag ze bespreken.
- Je mag geen zaken met elkander ruilen, tenzij dat expliciet in de spelregels aangegeven is.



spelen op de SCENARIOBORDEN

Na Rivendell zet je de markeerpion op het hoofdspeelbord naar Moria. Moria wordt op het gelijknamige scenariobord gespeeld.

Elk scenario heeft avonturensporten voor meerdere of alle activiteiten: Vriendschap, Reizen, Schuilen en Vechten.



Vriendschap



Reizen



Schuilen



Vechten

Er zijn ook onheilspellende gebeurtenisvelden aan de linkerkant van het scenariobord. Aan het begin van elk avontuur schud je de vierkante gebeurtenisfiches, en plaats je deze als een gedekte stapel naast het scenariobord. Voor elk scenario worden alle fiches verzameld, geschud en opnieuw als gedekte trekstapel neergelegd.



Plaats de bijzondere speelkaarten van het scenario open naast het bord. Voor Moria zijn er maar twee.

De drager van de Ring begint, waarna men met de klok mee speelt. De speler, die aan de beurt is, is de actieve speler.

een speelbeurt op de SCENARIOBORDEN

Als je aan de beurt bent, doe je het volgende:

1. het trekken van gebeurtenisfiches

Een speler begint altijd zijn beurt door het bovenste gebeurtenisfiche te trekken en deze open voor zich neer te leggen. Een gebeurtenisfiche veroorzaakt één van de volgende drie gebeurtenissen:

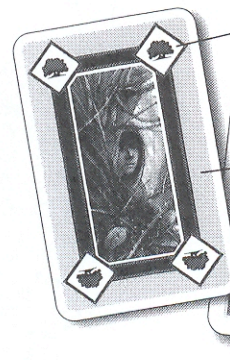
- de markeerpion gaat naar het volgende gebeurtenisveld. Soms kunnen spelers dit voorkomen door het spelen van kaarten, levensfiches of schilden.
- Sauron of de Hobbits bewegen op het corruptiespoor.
- De actieve speler verzet de markeerpion op het avonturenspoor met het overeenkomstige symbool naar het volgende veld.

Blijf gebeurtenisfiches trekken - en de de aanwijzingen daarop volgen - totdat er een fiche met het symbool van één van de activiteiten verschijnt (zie Gebeurtenisfiches en gebeurtenissen op pag. 7) of het scenario eindigt.

2a. het spelen van één of twee kaarten

De spelers mogen één of twee kaarten uit hun hand spelen, en deze één voor één open voor zich neerleggen. Elke kaart wordt behandeld voordat de volgende kaart gespeeld wordt. Als je twee kaarten wilt spelen, moet de ene wit zijn en de andere grijs. Voor elk activiteitsymbool - Vriendschap, Reizen, Schuilen en Vechten - zet de speler het betreffende markeerpion op het overeenkomstige avonturenspoor een veld vooruit, en voert de aanwijzingen uit (zie Avonturensporten op pag. 8).

Hobbitkaart



Symbool dat bij een avonturenspoor op het scenariospeelbord hoort.

Kleur (wit of grijs)

Bijzondere kaart

Voorbeeld: als je een kaart met een boom als symbool speelt, dan zet je de markeerpion op het avonturenspoor "Schuilen" met de boom als symbool een veld vooruit.

Alle jokersymbolen op een kaart moeten op één avonturenspoor gebruikt worden. Dit betekent, dat het onmogelijk is om de markeerpionnen op meerdere avonturensporten tegelijk te zetten.

Kaarten met een symbool, dat niet op het scenariospeelbord voorkomt, hebben in dat scenario geen werking. Kaarten met een symbool van een avonturenspoor, waarvan de markeerpion al aan het einde staat, hebben ook geen werking. Maar pas op: gebeurtenisfiches zijn anders, want die staan toe, dat de markeerpion op elk avonturenspoor gezet mag worden (zie: Gebeurtenisfiches).

2B. het niet spelen van kaarten

Een speler kan als hij dat wil géén kaart spelen. In dat geval mag zij of hij twee kaarten van de gedekte stapel trekken of zijn Hobbit één veld achteruit zetten, naar het licht toe. Dit kan voor de speler een tactisch voordeel betekenen.

3. VOORDAT DE VOLGENDE SPELER AAN DE BEURT IS...

De speler sluit zijn beurt af door de getrokken gebeurtenisfiches op een open aflegstapel te leggen, waarvan alleen het laatst gespeelde fiche zichtbaar is. Ook gespeelde kaarten worden op een open aflegstapel gelegd. Men mag aflegstapels niet doorzien.

Spelers mogen op elk moment ongewenste kaarten uit hun hand op de aflegstapel leggen.

DE DOBBELSTEEN: het gevecht tussen goed en kwaad

Sauron begint aan de donkere kant, en probeert de macht over Midden Aarde te krijgen door op het corruptiespoor naar de lichte kant te trekken en bij de Hobbits te komen. Hobbits beginnen aan de lichte kant, maar worden steeds verder naar de duisternis (en Sauron) getrokken.



Als een speler het symbool  tegenkomt, werpt zij of hij de dobbelsteen. De volgende resultaten zijn mogelijk:



Sauron wordt op het corruptiespoor een veld in de richting van het licht gezet.



De speler zet haar of zijn Hobbit op het corruptiespoor één, twee of drie velden in de richting van de duisternis.



De speler legt uit haar of zijn hand twee kaarten naar keuze op de open aflegstapel.



Er gebeurt niets.



DE GEBEURTENISFICHES EN GEBEURTENISSEN

De actieve speler trekt en toont gebeurtenisfiches totdat zij of hij een markeerpion op een avontuurspoor een veld naar rechts moet zetten. Er zijn twee soorten gebeurtenisfiches:

1E SOORT: Als je als actieve speler één van de volgende gebeurtenisfiches trekt, voer je de daarop aangegeven instructies uit.



De Hobbit, die de Ring draagt, wordt op het corruptiespoor één veld in de richting van de duisternis gezet. Trek daarna nog een gebeurtenisfiche.



Eén speler moet haar of zijn Hobbit op het corruptiespoor twee velden in de richting van de duisternis zetten, of zet Sauron één veld in de richting van de Hobbits. Trek daarna nog een gebeurtenisfiche.



Links op het scenariospeelbord vindt nu de volgende gebeurtenis plaats. Zet de markeerpion naar het volgende gebeurtenisveld en volg de instructies. Trek daarna nog een gebeurtenisfiche.







Als de spelers samen 3 kaarten van één type afleggen, gebeurt er niets. Anders vindt links op het scenariospeelbord de volgende gebeurtenis plaats. Trek daarna nog een gebeurtenisfiche.



Als de spelers samen één kaart, één levensfiche en één schild afleggen, gebeurt er niets. Anders vindt links op het scenariospeelbord de volgende gebeurtenis plaats. Trek daarna nog een gebeurtenisfiche.

Zodra een volgende gebeurtenis moet plaatsvinden, wordt de markeerpion naar beneden, naar het volgende gebeurtenisveld op het scenariospeelbord gezet, en worden de aanwijzingen opgevolgd.

De symbolen    op de gebeurtenisvelden hebben hetzelfde effect als die op de dobbelsteen. Het symbool  betekent, dat de speler zijn Hobbit op het corruptiespoor één veld naar het licht moet zetten, als dat mogelijk is.

Als een actie door elke speler moet worden uitgevoerd, begint de actieve speler, in de richting van de klok gevolgd door alle andere spelers. Als de groep kaarten mag spelen, is het aan de spelers om te bepalen, wie kaarten bijdraagt om het gemeenschappelijke doel te bereiken.

Voorbeeld, hoe een gebeurtenisfiche gespeeld wordt en een gebeurtenis plaatsvindt:



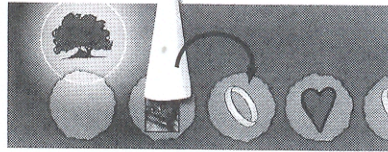
Het gebeurtenisfiche toont een zonnewijzer. De markeerpion wordt naar het volgende gebeurtenisveld op het scenario bord gezet.

Op het eerste gebeurtenisveld in Moria moet de groep als geheel een vriendschapskaart en een joker spelen, of twee jokers. Als de groep dit niet doet of kan doen, dan wordt Sauron op het corruptiespoor één veld naar het licht - in de richting van de Hobbits - gezet.

2E SOORT: Als een van de volgende gebeurtenisfiches getrokken wordt, zet je de markeerpion op het op het fiche aangegeven avontuurspoor een veld naar voren. Er wordt daarna geen gebeurtenisfiche meer getrokken.



De speler zet de markeerpion op het overeenkomstige avontuurspoor naar het volgende veld en voert de instructie uit (zie: De avontuursporen). Als er geen overeenkomstig avontuurspoor op het scenario spelbord bestaat (Moria heeft bijvoorbeeld géén vriendschapsspoor), of als de markeerpion op het laatste veld van het overeenkomstige avontuurspoor staat, dan mag de speler een ander avontuurspoor kiezen en daar de markeerpion een veld vooruit zetten. Het zetten van een markeerpion is verplicht. Daarna wordt er geen gebeurtenisfiche meer getrokken en mag de actieve speler kaarten spelen.



Voorbeeld: het gebeurtenisfiche toont een boom, het symbool voor "Schuilen". de markeerpion op het avontuurspoor "Schuilen" wordt een veld vooruit gezet. De speler ontvangt een levensfiche met een ring.

de avonturensporen

De avontuursporen op de scenario spelborden stellen de uitdagingen voor, die het Reisgezelschap op zijn tocht tegenkomt. De markeerpionen worden vooruitgezet doordat hun symbolen op gespeelde gebeurtenisfiches of speelkaarten staan.

Als door een gespeelde kaart een markeerpion meerdere velden vooruit gezet moet worden, dan worden de aanwijzingen op elk veld uitgevoerd. Als het betekent, dat de dobbelsteen geworpen moet worden, gebeurt dit als laatste, maar voordat de volgende kaart gespeeld wordt.

Elk scenario spelbord bevat verschillende avontuursporen, waarvan er één het hoofdspoor is. Dit is het gebogen spoor waarop de punten staan.



De velden van de avontuursporen op de scenario spelborden hebben verschillende uitwerkingen.



De speler ontvangt een schild met een waarde van 1. Zij of hij plaatst deze open voor zich. Men mag meerdere schilden van een lagere waarde omwisselen voor één fiche met een hogere waarde, mits de omruilwaarde gelijk blijft.



De speler neemt één van de speciale schilden die gedekt naast het hoofdspelbord liggen, en plaatst deze open voor zich.



De speler ontvangt een overeenkomstig fiche en plaatst deze ook open voor zich.



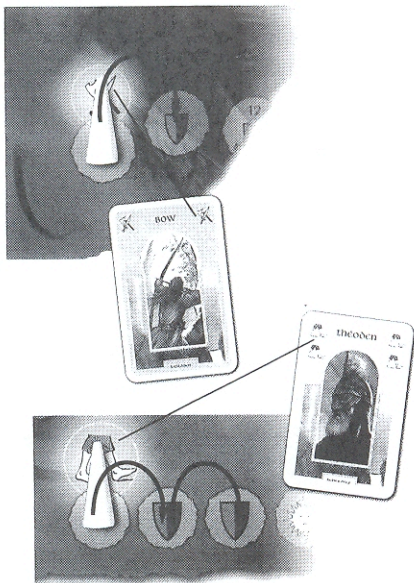
De speler ontvangt één van de bijzondere kaarten, die naast het hoofdspelbord liggen. In Moria is dit bijvoorbeeld de kaart met het boek.



De speler zet zijn Hobbit op het corruptiespoor een veld terug, naar het licht.



De speler werpt de dobbelsteen.



Voorbeeld: de speler speelt een grijze vechtkkaart en een witte reiskaart met twee symbolen. De markeerpion gaat op het avonturenspoor "Vechten" één veld vooruit en 2 velden op het avonturenspoor "Reizen". De speler krijgt drie schilden.

de kracht van de ring

Eens gedurende elk scenario mag de drager van de Ring deze omdoen. Dit mag nadat een speler een gebeurtenisfiche heeft getoond, of na het uitvoeren van de instructies op een fiche of speelkaart door één van de spelers. De houten Ring wordt dan over de Hobbit, die hem draagt, op het hoofdspeelbord geplaatst. De drager van de Ring werpt de dobbelsteen. Als het resultaat is toegepast, moet de drager volgens de

volgende formule de markeerpion op een avonturenspoor een aantal velden vooruit zetten:



Vier velden minus het aantal symbolen op de dobbelsteen

Als de dobbelsteen bijvoorbeeld de blanke zijde toont, wordt het fiche vier velden vooruit gezet. Als Sauron's Oog geworpen wordt, gaat het fiche drie velden vooruit. Als de drie cirkels geworpen worden, gaat het fiche maar één veld vooruit. Het aantal velden wordt niet beïnvloed door karakterkaarten of gele kaarten, die de schade van de dobbelsteen beperken. Zie "De speelkaarten". Velden, die aldus worden overgeslagen, worden niet uitgevoerd. De voortgang van de markeerpion stopt alléén vroegtijdig als tijdens de zet het einde van het avonturenspoor bereikt wordt.

De Hobbit houdt de Ring om tot het einde van het scenario.

het einde van een scenario

Het spel op een scenario bord eindigt als de markeerpion het laatste vakje op het hoofdavonturenspoor bereikt, hetgeen betekent dat de gevaren van het scenario door het Reisgezelschap zijn overwonnen. Het eindigt ook, als het laatste gebeurtenisveld is bereikt. Dit heeft belangrijke gevolgen, omdat het Reisgezelschap dan door de gebeurtenissen is achterhaald. In beide gevallen eindigt de beurt van de actieve speler direct.

Aan het einde van de scenario's Moria, Helm's Deep en Shelob's Lair gebeurt er in deze volgorde nog het volgende:



hint:

Gebruik de Ring om op een avonturenspoor over moeilijke velden te springen, of om het einde van het hoofdavonturenspoor te bereiken.

levensfiches



De spelers moeten nu elk alle drie soorten levensfiches bezitten, als bewijs dat hun hart op de goede plaats zit. De duisternis heeft hen niet ingepalmd en zij hebben de negatieve invloed van de Ring weerstaan. Voor elke soort fiche, die een speler niet heeft, doet hun Hobbit op het corruptiespoor één stap in de richting van de duisternis. Het bezit van meerdere fiches van dezelfde soort heeft geen effect.

de ring

De speler met de meeste fiches met een ring wordt de nieuwe drager van de Ring. Als er een gelijk aantal is, gaat de Ring naar de speler, die in de richting van de klok het dichtst bij de huidige drager zit. De huidige drager van de Ring kan dat alleen blijven als hij meer fiches met een ring bezit dan elke andere individuele speler. De nieuwe drager van de Ring trekt nu twee hobbitkaarten en plaatst de Ring voor zich.



fatty

De speler met dit karakter trekt twee hobbitkaarten van de stapel.

Lever alle fiches met een hart, zon of ring in en plaats ze naast het bord. Laat het hoofdspeelbord ongemoeid. Haal alle markeerpionnen van het scenariospeelbord en draai het om, of plaats een nieuw bord. De volgorde van de scenario's is: Moria, Helm's Deep, Shelob's Lair en Mordor. Plaats dan de markeerpionnen op de eerste velden van de avonturensporten en boven het eerste gebeurtenisveld op het nieuwe scenariospeelbord.

de reis wordt vervolgd

Zet de markeerpion op het hoofdspeelbord van Moria naar Lothlórien. Dit is een veilig oord, net als Rivendell. Deel de bijzondere kaarten voor Lothlórien aan de spelers, zoals in Rivendell. Volg de instructies bij Lothlórien.

Ga naar het volgende scenario. Elk nieuw scenario wordt gestart door de drager van de Ring, die een vierkant gebeurtenisfiche trekt. Als de stapel hobbitkaarten uitgeput is, verwijder je de gebruikte bijzondere kaarten en Gandalfkaarten uit de aflegstapel en legt die in de doos. Schud de overgebleven hobbitkaarten en vorm een nieuwe trekstapel.

uit het spel

Als op het corruptiespoor Sauron je Hobbit heeft bereikt of voorbij is, dan heeft deze je in zijn macht. Je bent dan direct uit het spel. Leg al je kaarten en je levensfiches af, maar bewaar je schilden, want je doet nog mee aan de puntentelling.

Als je de voor een situatie benodigde kaarten of schilden niet kunt betalen, moet je direct stoppen. Als je gedwongen bent om te stoppen, mag je je beurt niet afmaken. Tenzij je de drager van de Ring bent, gaat het spel voor de andere spelers gewoon door. Je hebt dan voor de rest van het spel een adviserende rol.

het einde van het spel

Om de Ring te vernietigen, moeten de spelers – en in ieder geval de drager van de Ring - Mordor bereiken, en daar het einde van het hoofdavonturenspoor. Het laatste veld op dat spoor toont de dobbelsteen. Als je hier als reisgezelschap aankomt, moet de actieve speler de dobbelsteen werpen. Als de gevolgen van de dobbelsteenworp het spel niet uitmaken, eindigt het scenario en wordt de Ring op de vulkaan

gelegd. Niemand draagt de Ring. De actieve speler probeert nu de Ring te vernietigen met een worp van de dobbelsteen.

● Als de actieve speler na de dobbelsteenworp nog in het spel is, dan is de Ring vernietigd en trekt de actieve speler een van de speciale schilden, die gedekt naast het hoofdspeelbord liggen. Dit betekent succes voor het Reisgezelschap en het einde van het spel.

● Als de actieve speler door de worp van de dobbelsteen uit het spel is, dan wordt de dobbelsteen in de richting van de klok aan de volgende speler doorgegeven, die dan een poging waagt om de Ring te vernietigen, enzovoort.

de telling

Er worden punten verdiend aan de hand van de situatie aan het einde van het spel. Hoe beter je hebt gespeeld, hoe hoger de score. De volgende zaken zijn van invloed:

1. Als de Ring vernietigd is, was het Reisgezelschap succesvol. Elke speler, en ook de spelers, die uit het spel zijn, verdienen 60 punten plus één punt per schild in het bezit van het Reisgezelschap. Als het gezelschap 25 schilden heeft, hebben alle spelers dus $60 + 25 = 85$ punten.
2. Als het Reisgezelschap de Doemberg bereikt, en alle spelers falen in hun poging om de Ring te vernietigen, scoren de spelers elk 60 punten, daar de markeerpion van het hoofdavonturenspoor in Mordor op 60 staat.
3. Als de drager van de Ring uitgeschakeld wordt, eindigt het spel direct. Dit geldt ook, als het einde van het hoofdavonturenspoor in Mordor nog niet bereikt is. In dit geval krijgen de spelers zoveel punten, als staat aangegeven op het veld, waarop de markeerpion op het hoofdavonturenspoor op dat moment staat.

Gebruik de roemtable om de behaalde punten te noteren.

de speelkaarten

de karakterkaarten

De karakterkaarten geven aan de spelers speciale vaardigheden, die ze tijdens het spel kunnen gebruiken. Deze staan op de kaarten aangegeven.



Frodo mag elke witte hobbitkaart met één activiteitsymbool als joker inzetten.



Sam kan steeds maar één schade punt krijgen als de dobbelsteen worpen wordt. Dat betekent, dat hij op het corruptiespoor per gebeurtenis maximaal één stap doet, en dat hij per geval maximaal één kaart verliest.



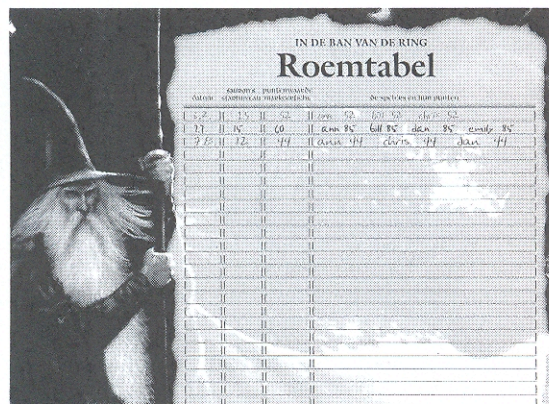
Ook Pippin mag in zijn beurt maximaal 2 kaarten spelen. Hij is echter niet beperkt tot het spelen van één grijze en één witte kaart. Hij mag als enige in zijn beurt ook twee grijze of twee witte kaarten spelen.



In tegenstelling tot de andere karakters heeft Merry aan het einde van elk scenario maar twee verschillende levensfiches nodig in plaats van drie.



Fatty mag nadat elk scenario is uitgespeeld twee extra hobbitkaarten trekken.



de Gandalfkaarten



Gedurende het spel mag een speler op elk moment Gandalf om hulp vragen, door vijf schilden af te leggen. De actieve speler beslist dan, welke Gandalfkaart gekozen wordt, en hoe deze gespeeld wordt.

Helende werking: één speler zet zijn Hobbit op het corruptiespoor maximaal twee velden terug naar de richting van het licht.

Volharding: één speler trekt vier hobbitkaarten van de stapel.

Begeleiding: de actieve speler gebruikt deze kaart als een dubbele joker.

Vooruitzien: één speler mag de bovenste drie gebeurtenisfiches bekijken, en ze dan op een volgorde naar keuze terugleggen.

Magie: nadat de markeerpion op het volgende gebeurtenisveld is gezet, vindt de gebeurtenis niet plaats. Als dit de laatste gebeurtenis in het scenario is, eindigt het scenario toch. Deze kaart kan niet voorkomen, dat Sauron als laatste gebeurtenis in Mordor de Ring neemt.

Elke Gandalfkaart mag maar éénmaal gebruikt worden, en moet dan worden afgelegd.

de gele bijzondere kaarten

Naast de Gandalfkaarten zijn er ook gele bijzondere kaarten. Ze mogen door alle spelers op elk moment van het spel gespeeld worden, tenzij anders op de kaarten staat aangegeven.



Een van de spelers mag één kaart aan een andere speler geven.



Speel deze kaart voordat een speler de dobbelsteen moet werpen. De worp gaat niet door.



Speel deze kaart nadat een speler de dobbelsteen heeft geworpen. Het resultaat van de worp gaat niet door.



Deze kaart wordt aan het einde van een scenario of tijdens de overeenkomstige gebeurtenissen in Mordor op een speler gespeeld. Als hij levensfiches mist, hoeft hij op het corruptiespoor zijn Hobbit niet te verzetten.



Negeer een gebeurtenisfiche met een zonnwijzer en drie voorwerpen, als deze wordt gespeeld. Deze kaart is alleen van toepassing op fiches met een zonnwijzer met drie kaarten of een zonnwijzer met een kaart, een levensfiche en een schild.



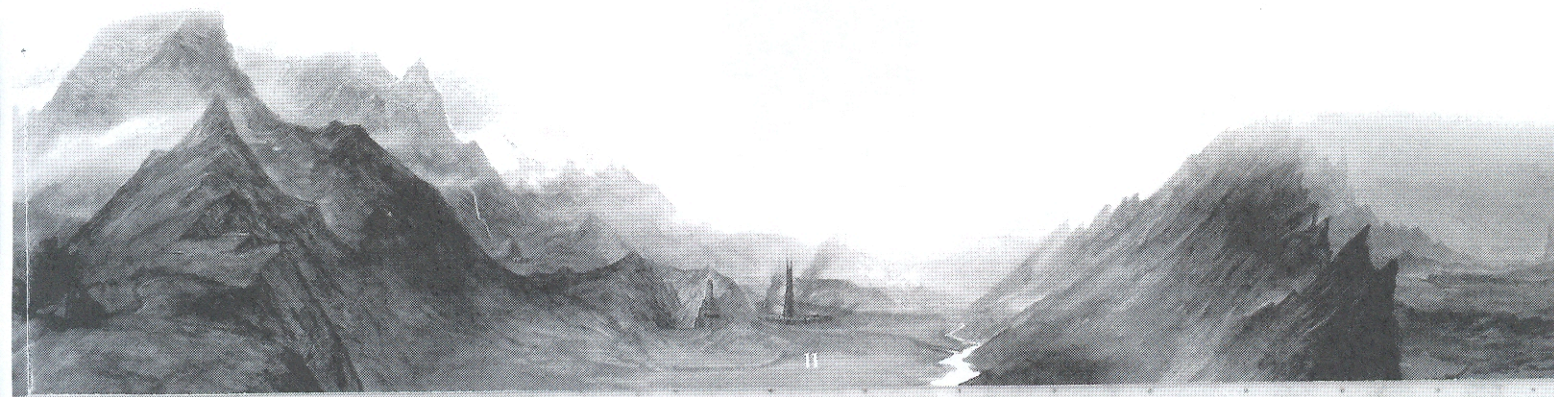
Speel deze kaart op een actieve speler, voordat deze het volgende gebeurtenisfiche draait. Hij hoeft geen fiches meer te draaien, en vervolgt zijn beurt met het spelen van kaarten.

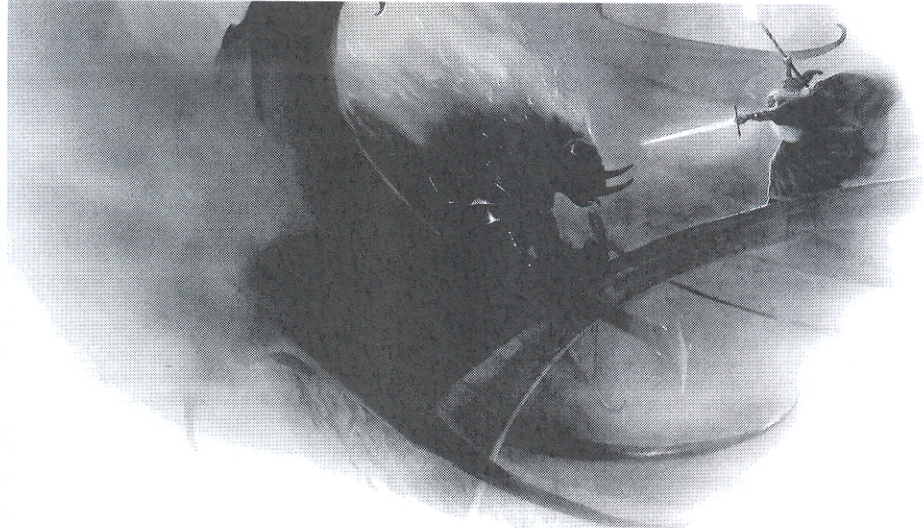


Een van de spelers mag zijn Hobbit op het corruptiespoor één veld in de richting van het licht zetten, als dat kan.



Een van de spelers mag zijn hand tot zes kaarten aanvullen door hobbitkaarten te trekken. Tijdens het aanvullen van de kaarten mogen geen kaarten gespeeld worden.





spelvarianten

optionele spelregels

Als je de Ring draagt in Bag End, mag je beslissen of er meer tijd nodig is om de reis voor te bereiden. Werp de dobbelsteen, pas het resultaat toe, en trek vier hobbitkaarten. Leg deze open neer, en verdeel ze naar eigen inzicht onder de spelers.

De voorbereidingsfase in Bag End is een optionele actie. Als je de drager van de Ring bent, mag je nu beslissen of er nog meer voorbereidingen voor de reis getroffen moeten worden. Als dat zo is, dan werp je de dobbelsteen opnieuw. Weer wordt het resultaat van de dobbelsteen toegepast, en worden er vier hobbitkaarten getrokken. Ook deze mag de actieve speler naar eigen inzicht onder de reisgezellen verdelen.

Als drager van de Ring raak je uit het spel, als je de vereiste schilden of kaarten niet kunt betalen. Als je Hobbit zich in dat geval dichterbij het licht bevindt dan Sauron, dan wordt de speler links van je de nieuwe drager van de Ring. Het spel gaat dan gewoon door.

Teneinde het aantal beurten, dat iedere speler krijgt, gelijk te trekken, mag je beslissen om de regel te negeren, dat de drager van de Ring elk scenario begint. Men speelt dan gewoon in de richting van de klok door.

het spel voor beginners en het spel voor gevorderden

Als men zijn eerste spel speelt, plaatst men Sauron op het corruptiespoor op veld 15. Wanneer dit spel voor beginners eenmaal met succes is gespeeld, hetgeen beslist niet makkelijk is, kan men in latere spellen voor gevorderden Sauron op veld 12 laten beginnen. Ervaren spelers zullen deze uitdaging wellicht direct willen aangaan, maar ze moeten niet opkijken als Sauron ze binnen de kortste keren te pakken heeft.

Als de spelers er eindelijk in slagen, om de Ring in het spel voor gevorderden te vernietigen, hetgeen heel wat ervaring zal vergen, kan men door naar het spel voor experts. Sauron start voortaan op veld 10. Nu zal elk spel het uiterste van de spelers vergen, en slechts weinigen zullen er ooit in slagen om op dit niveau Midden Aarde te redden.

het competitieve spel

Met meer ervaring kan je het wedstrijdelement in het spel brengen. Nu leg je je schilden gedekt neer, en houd je de waarde(n) geheim voor de andere spelers. Als de Ring vernietigd wordt, krijgt ieder 60 punten plus één punt bonus voor elk schild in haar of zijn bezit. Het maakt dan niet uit, of je nog in het spel bent of niet. Het

Reisgezelschap was succesvol, en de speler met het hoogste aantal punten zal tot in lengte van dagen geëerd en bezongen worden. Zij of hij is de winnaar van het spel.

In het competitieve spel is een extra spelregel van kracht. Als je als drager van de Ring drie ringfiches bezit, en je ontmoet Sauron op het corruptiespoor, dan word je door de krachten van de Ring overgenomen en sluit je je bij Sauron aan. Jij scoort dan de puntenwaarde van de locatie van de markeerpion op het hoofdavonturespoor. De andere spelers scoren niet.

Onthoud, dat de geest van In de Ban van de Ring ligt in de samenwerking van al dat goed is in hun strijd tegen de duistere krachten van het kwaad. Zelfs het competitieve spel vereist veel samenwerking om het reisgezelschap te laten slagen. Als de Ring niet vernietigd wordt, tellen de schilden niet en scoren de spelers gelijk, namelijk het aantal punten van het veld, waar op het hoofdavonturespoor in Mordor de markeerpion staat. Hoe hoger de score, hoe beter, maar er is dan geen individuele winnaar.



samenvatting

het opzetten

- Leg het hoofdspelbord neer, en gebruik de scenarioborden in de volgorde: Moria, Helm's Deep, Shelob's Lair en Mordor.
- Plaats een markeerpion op het hoofdspelbord op Bag End, en op het scenariospelbord Moria boven de gebeurtenisvelden en op het eerste veld van elk avontuurspoor.
- Elke speler neemt een karakterkaart: eerst Frodo en Sam, daarna Pippin, Merry en Fatty.
- Plaats de juiste Hobbits op veld 0 van het corruptiespoor en Sauron op veld 12 (of 15 als men voor het eerst speelt).
- Schud de gebeurtenisfiches en vorm een gedekte trekstapel.
- Sorteert de bijzondere kaarten naar locatie en plaats ze naast het hoofdspelbord.
- Leg de Gandalfkaarten open naast elkaar neer.
- Schud de hobbitkaarten en vorm een gedekte trekstapel.
- Plaats zes schilden (2 x 1, 2 x 2, 2 x 3) geschud en gedekt naast het speelgebied.
- Leg de overige schilden, de levensfiches en de dobbelsteen klaar voor gebruik.
- Frodo is de eerste drager van de Ring.

het spel

- Voer de acties uit als bij Bag End aangegeven.
- Zet de markeerpion naar Rivendell en voer de daar aangegeven acties uit.
- Zet de markeerpion naar Moria. De drager van de Ring start het eerste scenario.

de beurten op het scenario bord

1. Trek en toon gebeurtenisfiches en voer de acties uit, totdat een activiteitsymbool verschijnt.

- Zet Hobbits of Sauron op het corruptiespoor, of
- De gebeurtenis op het volgende gebeurtenisveld vindt plaats, of
- Voer een actie uit: zet de markeerpion op een avontuurspoor, en

- Neem een schild, levensfiche of bijzondere kaart, of
- Zet je Hobbit op het corruptiespoor één veld naar het licht, of werp de dobbelsteen.

2a. Speel één of twee kaarten (wit en grijs), of

2b. Trek twee kaarten, of zet je Hobbit op het corruptiespoor één veld naar het licht.

de dobbelsteen

- Oog: zet Sauron op het corruptiespoor één veld in de richting van de Hobbits.
- Cirkels: zet je Hobbit op het corruptiespoor één, twee of drie velden in de richting van de duisternis.
- Rechthoeken: leg twee speelkaarten af.
- Blanco: er gebeurt niets.

op elk moment

- Doe als drager éénmaal per scenario de Ring om. Werp de dobbelsteen en voer de actie uit. Zet daarna de markeerpion op een avontuurspoor 4 velden vooruit, minus het aantal symbolen op de dobbelsteen. Voer de acties op de overgeslagen velden niet uit.
- Speel gele bijzondere kaarten.
- Gebruik een Gandalfkaart: betaal 5 schilden en de actieve speler beslist direct, hoe hij de Gandalfkaart inzet.

het einde van een scenario

Als het hoofdavontuurspoor is doorlopen of als het laatste gebeurtenisveld is bereikt en

uitgevoerd, is het scenario afgelopen. Dan gebeurt het volgende:

- De spelers leggen elk drie verschillende levensfiches af, of zetten hun Hobbit op het corruptiespoor één veld in de richting van de duisternis.
- De speler met de meeste ringfiches wordt de nieuwe drager van de Ring, en trekt twee hobbitkaarten.
- Fatty trekt 2 hobbitkaarten.

het einde van het spel

- Als de drager van de Ring uit het spel is, eindigt het spel en krijgt iedere speler het aantal punten, dat is aangegeven bij de markeerpion op het hoofdavontuurspoor.
- Op de Doemberg, het laatste veld op het hoofdavontuurspoor in Mordor, krijgt iedere speler 60 punten als niemand erin slaagt om de Ring te vernietigen.
- Als een speler de Ring vernietigt, krijgt ieder 60 punten plus de waarde van alle door haar of hem verzamelde schilden. Ook spelers, die uit het spel zijn, tellen hun punten.



uittreksel van tolkien's "in de ban van de ring".

In de ban van de ring is een epos over goed tegen kwaad, en beslaat zes boeken. Het verhaal begint in Bag end in de Shire, in het huis van Frodo Baggins. Frodo is een Hobbit: dat zijn kleine wezens met haar op hun voetzolen en een enorme eetlust, die zich bovendien niet gauw in wilde avonturen storten. Frodo heeft ooit van zijn oom Bilbo een gouden ring gekregen. Die had hem "gevonden", nadat een wezen met de naam Gollum deze had verloren. De lotgevallen van Bilbo en Gollum zijn uitvoerig beschreven in J.R.R. Tolkien's "*De Hobbit*".

Bag end

De tovenaars Gandalf vertelt Frodo over de magische elfenringen, en dat de zijne de "Ene Ring" is, die ze alle regeert. De duistere heerser Sauron had hem lang geleden gesmeed, maar vermoedde, dat hij vernietigd was. Nu voelt hij, dat de Ring terug is. Sauron zoekt de Ring, om hem naar zich toe te trekken in Mordor. Als dat lukt, zal hij over heel Midden Aarde heersen. Frodo moet de Ring naar het oosten brengen, naar Rivendell, waar over zijn lot beschikt zal worden. Sauron heeft zijn negen zwarte ruiters, de Nazgûl, opdracht gegeven om Midden Aarde te doorzoeken en de Ring te vinden. Hij heeft pas van ene "Baggins" gehoord, en daarop Nazgûl naar de Shire gestuurd. Frodo moet snel en heimelijk vertrekken. Sam, zijn tuinman, en twee andere Hobbitvrienden, Sam en Pippin, vergezellen hem. Een vijfde Hobbit, Fatty Bolger, blijft achter om hun sporen uit te wissen.

De Hobbits bereiken het dorp Bree, waar ze de nacht doorbrengen in de Prancing Pony Inn. Frodo verblijft de aanwezigheid met een lied, en doet argeloos de Ring aan zijn vinger, waardoor hij onzichtbaar wordt, hetgeen voor de nodige ophef zorgt. Strider, een boswachter, onthult zichzelf als Aragorn, de rechtmatige koning van Gondor. Deze biedt zijn hulp aan. Merry heeft intussen zwarte ruiters in het dorp gezien, waardoor de Hobbits bedenken dat het onveilig is om in hun kamers te slapen. Het is een wijs besluit om dat niet te doen, want die nacht wordt hun kamer bestormd en het beddengoed kapotgesneden. De Hobbits verlaten Bree en trekken naar Weathertop, waar ze Gandalf hopen te ontmoeten. Ze merken, dat hij al vertrokken is, maar worden overvallen door de Nazgûl. Frodo voelt zich genoodzaakt om de Ring aan te doen, maar daardoor valt hij de vijand nog meer op. Een ervan steekt Frodo met een veil wapen, waardoor hij ernstig gewond raakt. Aragorn slaat de Nazgûl met vuur van hen af, en ze ontsnappen. Frodo's wond verslechtert en hij zal snel in veiligheid gebracht moeten worden. Terwijl het gezelschap zich haast om een doorwaadbare plaats in de rivier te bereiken, en naar Rivendell te gaan, worden ze achtervolgd door alle negen Nazgûl. Juist als Frodo gevangen genomen dreigt te worden, stijgt het schuimende water, en worden de zwarte ruiters door de onstuimige rivier meegeleurd.

Rivendell

Frodo ontwaakt in Rivendell in het huis van Elrond. Hier wordt hij herenigd met zijn oom Bilbo, die Frodo zijn betoverde zwaard Sting en een kostbaar maliënkolder van mithril geeft. Aragorn's zwaard, dat gebroken is, wordt opnieuw gesmeed en krijgt de naam Anduril. De Raad komt bijeen om over het lot van de Ring te beschikken, en na rijp beraad is iedereen het met elkaar eens, dat hij vernietigd moet worden door hem in de krater van de Doemberg, een vulkaan in Mordor, te werpen. Frodo biedt zich met enige terughoudendheid aan om de Ring te dragen, terwijl hij zegt: "Ik zal de Ring naar zijn bestemming dragen, maar de weg is mij onbekend". Elrond kiest de lotgenoten, die hem zullen vergezellen. Naast de Hobbits en Gandalf zullen de vrije volkeren vertegenwoordigd zijn: Legolas van de elfen, Gimli van de dwergen, Aragorn en Boromir van de mensen. Zo wordt het Gezelschap van de Ring gevormd, negen sterk, om de negen Nazgûl het hoofd te kunnen bieden. Ze beginnen aan hun gevaarlijke reis naar Mordor.

Moria

De enige manier, om aan de andere kant van de bergen te komen, is om door de mijnen van Moria te trekken. Dit is een netwerk van grotten en schachten, die ooit door dwergen zijn uitgehakt. Als het reisgezelschap de ingang bij een stil water bereiken, vinden ze de deuren

van de dwergen magisch gesloten. Erop staat geschreven: "Zeg vriend, en treed binnen". Het Reisgezelschap slaagt er niet in, om het raadsel op te lossen, totdat Gandalf plots opspringt en in elfentaal het woord "vriend" spreekt. Terwijl de deuren zich openen, grijpt een slijmerig tentakel van de Wachter in het Water Frodo bij zijn enkel. Sam hakt hem eraf en samen springen ze naar binnen. Achter hen slaan de deuren hard dicht, waardoor er geen weg terug is. Gandalf verlicht de weg door de donkere slingerende gangen met zijn staf, terwijl hij zijn zwaard Glamdring klaarhoudt.

Terwijl het Reisgezelschap tijdens hun eerste nacht in Moria rust, laat Pippin zomaar een steen in een put vallen. Daarop komen er van heel diep tikgeluiden, alsof er geseind wordt. Het gezelschap brengt de volgende nacht in de Hal door, waar ze het Boek van Mazarbul vinden en lezen. Daarin staat beschreven hoe de dwergen, die in Moria leefden en werkten in een val liepen en gedood werden. Dan klinkt het geluid van trommels uit de diepte: "Doem, Doem!". Het gezelschap zit in het nauw. Orcs vallen hen aan, nadat ze dwars door de deuren breken. Het gezelschap levert een achterhoedegevecht, terwijl ze haastig wegvlugten. Ze bereiken, achterna gezeten door een balrog, een angstaanjagend gedrocht van vuur en schaduw, een kloof, waarover zich slechts een smalle brug bevindt. Gandalf stuurt de anderen eerst over de brug. Als hij zich ook terugtrekt, draait hij zich middenop de brug om, en roept: "Je mag er niet langs!". Het enorme monster stapt naar voren, gehuld in vlammen. Gandalf verheft zijn staf en slaat ermee op de brug, die in elkaar zakt en met de twee in de afgrond stort. "Vlucht, dwazen!" zijn Gandalfs laatste woorden.

Lothlórien

Rouwend om het verlies van Gandalf bereikt het gezelschap Lothlórien, huis van de elfenkoningin Galadriel. Hier kunnen de reisgezellen bijkomen. Galadriel geeft ze kostbare geschenken, waaronder een magisch flesje dat ze aan Frodo geeft, en test hen dan om te beoordelen of ze waardig zijn om de Ring te dragen. Aarzelend vertrekt het gezelschap om hun reis per boot langs de rivier de Anduin voort te zetten. Terwijl ze trekken volgt Gollum hen, aangetrokken door de kracht van de Ring. Nadat ze bij de watervallen van Rauros aan wal gaan, overlegt het gezelschap hoe ze verder zullen moeten. Frodo besluit om naar Mordor te gaan, maar Boromir wil de Ring tegen Sauron gebruiken, en deze niet vernietigen. Overweldigd door hebzucht probeert hij de Ring van Frodo af te pakken. Deze doet hem om zijn vinger, wordt onzichtbaar en ontsnapt. Alleen vergezeld door Sam, en achtervolgd door Gollum, zet Frodo zijn reis naar Mordor voort. Orcs van het leger van de slechte tovenaars Saruman vallen Merry en Pippin aan. Boromir sterft in een poging om hen te redden. De Hobbits worden gevangen genomen. Aragorn, Gimli en Legolas achtervolgen de bende orcs in de hoop, de Hobbits te kunnen redden. De Ruiters van Rohan onder Éomer patrouilleren het gebied en vallen de orcs aan. Daardoor kunnen Merry en Pippin naar het Bos van Fangorn ontsnappen waar ze de hulp krijgen van grote boomachtige wezens die zich Ents noemen. Samen slechten ze de muren van Isengard, de versterkte burcht van Saruman.

helm's deep

Aragorn, Gimli en Legolas blijven de Hobbits zoeken en zijn hoogstverbaasd dat ze een geheel in het wit gehulde Gandalf ontmoeten, van wie ze dachten dat hij dood was. Hij vertelt ze hoe hij met de balrog vocht, en deze uiteindelijk heeft vernietigd. Ze bezoeken Théoden, koning van Rohan, en bevrijden hem van de invloed van zijn adviseur Grima, ook bekend als Wormtongue. Terwijl hij zijn staf opheft, ontmaskert Gandalf Wormtongue als een spion van Saruman en stuurt hem weg. De dankbare Théoden schenkt Gandalf zijn legendarische paard Shadowfax. Éomer, zijn neef, biedt de koning zijn zwaard aan. Théoden heft deze op en roept:

"Sta op, ruiters van Théoden. Voort, Eorlingas!". Met donderende hoeven trekken de Ruiters van Rohan ten strijde.

Gandalf raadt de groep aan om zich voor de verdediging van Helms Deep in te zetten, een vesting van Rohan die door de legers van Saruman begeerd wordt. Hij zal eerst naar Isengard rijden en hen later ontmoeten. De Ruiters van Rohan komen juist voor de vijanden uit Isengard aan. Van achter de muren zien ze de orcs aanvallen. Bliksem flitst, en een dodelijke regen van pijlen daalt neer op de orcs en wildemannen. En nog rukt de vijand op. Met boomstammen als stormram vallen ze de poort aan. Éomer en Aragorn slaan ze terug, maar raken zelf in het nauw. Gimli stort zich woest in de strijd met zijn zwaaiende strijdbijl, en brengt hen in veiligheid.

Keer op keer vallen de orcs aan. Ze storten zich op de muren, totdat een bres wordt geslagen met het vuur van Orthanc. De orcs stormen voorwaarts en dwingen de verdedigers om zich in de citadel terug te trekken. Aragorn waarschuwt de aanvallers dat ze zich terug moeten trekken, want ze zullen geen kwartier krijgen. De vijand lacht en is ervan verzekerd, dat de orcs Helms Deep zullen veroveren. Van de toren klinkt geschal van een hoorn. Théoden, Aragorn en de Ruiters vallen uit om de strijd aan te gaan, en dringen diep in de stellingen van de legers van Isengard door. Dan verschijnt Gandalf met versterkingen. De vijand slaat in doodsangst op de vlucht, recht op een leger bomen af, dat plotseling op de vlakke is verschenen. Ze zijn nooit meer gezien.

shelob's lair

Intussen hebben Frodo en Sam tijdens hun lange tocht Gollum gevangen genomen en met elfentouw vastgebonden. Hij moest zweren, dat hij de meester van zijn "Liefste", de Ring, zal dienen. Ze laten Gollum daarop los en dragen hem op om hen naar Mordor te leiden. Terwijl ze 's nachts reizen en zich overdag verstoppen, trekken ze eerst door de verdorven Dode Moerassen, waar Gollum zich eerder had verstoppt voor de orcs. Er is weinig anders te eten dan de voedzame lembas, een geschenk van de elfen. Vreemde lichten trachten hen van het pad weg te lokken en Frodo en Sam zien de gezichten van dode krijgers, die hen vanuit de duistere poelen aanstaren. Gollum waarschuwt ze om alléén naar hem te kijken, en leidt ze door het verraderlijke moeras. Terwijl ze voortploeteren, vliegt een Nazgûl, gezeten op een veil beest, hoog boven hen. Zijn onheilspellende gekrijs bereikt de aarde, en het is duidelijk dat hij op de drager van de Ring jaagt.

Op de vijfde dag komen ze aan de troosteloze Plains of Ash. Giftige dampen verstikken hen terwijl ze dodelijk vermoed voortploeteren naar de bergrug, die hun weg verspert. Gollum wordt wanhopig om de Ring te bezitten, maar is door zijn belofte gebonden om diens meester te dienen. Hij beseft, dat hij kan doen wat hij wil als hij de Ring bezit, en besluit de Hobbits langs een pad te leiden dat zeker tot hun dood zal leiden. Hij zal ze naar de pas van Cirith Ungol brengen, het nest van de reuzespin Shelob!

Terwijl ze het land van Ithilien doortrekken, worden Frodo en Sam door Boromir's broer Faramir geholpen, die de troepen van Sauron belaagt. Faramir leidt ze naar zijn schuilplaats, waar ze hem over hun missie vertellen. Gollum, die zich voor de mannen verstoppt had, wordt ontdekt bij de Verboden Poel. Faramir waarschuwt Frodo tegen zijn plan om door Cirith Ungol te trekken, want hij denkt dat Gollum iets in zijn schild voert. Frodo heeft echter geen keus. Frodo, Sam en Gollum zetten hun reis voort, en komen na twee dagen bij Minas Morgul, de stad van de Nazgûl. Frodo voelt, dat de Ring hem naar de stad trekt, maar Sam houdt hem tegen. Ze beklimmen de bergwand boven de vallei terwijl de donder kraakt en de bliksem overall om hen heen flitst. Ze kruipen weg als de Heer van de Nazgûl aan het hoofd van een groot leger uit Minas Morgul de drager van de Ring zoekt. Frodo's hand beweegt tegen zijn wil naar de Ring toe, maar raakt in plaats daarvan het flesje van Galadriel. De Heer van de Nazgûl en zijn leger trekken verder. En weer gaan de Hobbits door met klimmen, totdat ze uitgeput besluiten om die nacht in een donkere kloof in de rotsen te rusten. Gollum sluipt weg om Shelob te waarschuwen dat ze op het punt staat om bezoek te krijgen.

De volgende morgen leidt Gollum hen door een donkere tunnel waar ze zich ingesloten vinden in een doodlopende gang. Frodo houdt het flesje van Galadriel op, dat een hel licht uitstraalt, waarin Shelob verschijnt. Ze schrikken haar af met het licht van het flesje, maar terwijl ze de tunnels verlaten valt Shelob aan. Sam vecht Gollum van zich af, maar ziet Shelob dan een in spinrag gewikkelde Frodo wegslepen. In een uitbasting van woede grijpt Sam naar de gevallen Sting en valt Shelob aan. Terwijl ze boven hem staat voor een dodelijke uitval, grijp Sam het flesje en verblindt met het licht de enorme ogen van de spin, die krijsend van pijn wegstroopt. Sam denkt dat Frodo dood is en besluit de tocht alleen voort te zetten. Met tegenzin neemt hij de Ring. Hij hoort een troep orcs aankomen en doet de Ring aan zijn vinger, wordt onzichtbaar, en volgt hen als zij het lichaam van Frodo ontdekken. Hij is niet dood, maar slechts verlamd door Shelob's gif! De orcs dragen Frodo naar de toren van Cirith Ungol.

MORDOR

Sam sluipt de toren in, en redt Frodo, die van zijn maliënkolder van mithril en zijn elfenmantel ontdaan is. Intussen maken de orcs onderling ruzie. De Hobbits vermommen zich als orcs om niet ontdekt te worden terwijl ze naar de Doemberg trekken, achtervolgd door Gollum.

Intussen zoekt de rest van het Reisgezelschap hulp in de strijd tegen Sauron. Aragorn, Gimli en Legolas reizen over de Paden van de Doden om het Leger van de Ondoden te mobiliseren. Gandalf en Pippin gaan naar de hoofdstad van Gondor, Minas Tirith, waar Pippin zweert om Denethor, de heerser van Gondor, en vader van Boromir en Faramir, te dienen. Denethor realiseert zich, dat Minas Tirith op het punt staat om belegerd te worden door Sauron's horden. Hij stuurt een boodschapper naar Théoden, met de vraag of de Ruiters van Rohan Gondor met alle kracht en snelheid willen bijstaan. Éomer's zuster, Éowyn, reist als man verkleed met de Ruiters mee, en voert Merry mee op haar paard. Théoden moet snel reizen, echter zonder door de duistere legers gezien te worden. Een wildeman, Ghân-buri-Ghân, leidt de Ruiters van Rohan over geheime paden door de wouden, uit het zicht van de uitkijposten van de vijand.

Als de Ruiters bij Minas Tirith aankomen, vinden ze de stad belegerd door een grote macht van de Heer van de Nazgûl. Théoden leidt een aanval tegen de vijand, waarbij deze verrast wordt. De Heer van de Nazgûl valt Théoden aan, erop vertrouwend dat hij niet door mensen gedood kan worden. Hij stort zich gezeten op zijn verdorven beest uit de lucht, maar wordt met hulp van Merry gedood door vrouwe Éowyn. De Slag van de Velden van Pellenor raast rondom de muren van Minas Tirith, en alles lijkt verloren als vijandelijke schepen gezien worden, die over de rivier de Anduin naderen. Terwijl Éomer zijn mannen verzamelt voor het einde, ontrolt zich op het voorste schip een elfenstandaard, gemaakt door Arwen, dochter van Elrond. Aragorn, die de Ster van Elendil draagt, springt aan wal, vergezeld door Gimli en Legolas. Ze snellen voorwaarts aan het hoofd van versterkingen van de Vrije Volken, en drijven de vijand voor zich uit. En zo wordt de strijd gewonnen, maar de Ring moet nog altijd vernietigd worden.

Om de aandacht van de drager van de Ring af te leiden, leidt Aragorn een leger van Minas Tirith om Sauron uit te dagen. Na een dagenlange mars bereiken ze de Poort van Morannon, die toegang geeft tot Mordor. Aragorn, Gandalf en de andere kapiteins rijden tot aan de poort en dagen de verdedigers uit. De poort wordt geopend, en de Mond van Sauron rijdt naar voren om hen als boodschapper te ontmoeten. Hij lacht naar het leger, en toont hen Frodo's maliënkolder van mithril en diens mantel. Hij dreigt dat Frodo gemarteld zal worden als het leger zich niet terugtrekt. Gandalf weigert, grijpt de voorwerpen, en srijft de boodschapper van Mordor terug. Trommels roffelen, en een groot leger van orcs spoelt door de poort naar buiten, van de heuvels naar beneden, totdat de duistere horden wildemannen en trollen het geallieerde leger geheel omsingeld hebben.

Al die tijd strompelen Frodo en Sam door naar de voet van Mount Doom, van schuilplaats naar schuilplaats kruipend, met Gollum achter zich aan. Mordor verkeert in permanente duisternis, en de Ring vormt een steeds zwaardere last. Als Frodo te vermoed is om door te gaan, neemt Sam hem op zijn rug. Wanneer ze de top naderen, wordt de weg te steil en rotsachtig, en sleept Frodo zich naar de top van de vulkaan. Als hij op de rand van de krater staat, wordt de Ring Frodo eindelijk te machtig. Terwijl hij hem zichzelf toeieigent en hem aan zijn vinger schuift, verdwijnt hij, waardoor Sauron gewaarschuwd wordt waar de Ring zich bevindt. Opeens bespringt Gollum hem, en bijt Frodo's vinger er met Ring en al af. Terwijl hij "Mijn Liefste!" roept, raakt hij zijn balans kwijt en stort hij met Ring en al in het hart van de vulkaan. De aarde beeft en spuugt vuur, en de macht van Sauron is gebroken.

De vernietiging van de Ring betekent de nederlaag voor de legers van Sauron. Gandalf stuurt adelaars om Sam en Frodo van de uitbarstende vulkaan te plukken en hen met hun kamaden te herenigen. Samen beginnen ze aan de lange tocht terug naar de Shire. Maar ze vinden onderweg tekenen van verderf en corruptie, die moeten worden uitgebannen. Saruman wordt in levende lijve ontdekt, terwijl hij in de Shire rondwerft. Met nieuwgeboren volwassenheid spaart Frodo het leven van zijn vijand, die uiteindelijk door zijn oude adviseur, Wormtongue, vermoord wordt. Terwijl de Hobbits hun oude leven herstellen en hervatten, scheidt Frodo, vergezeld door Gandalf, zich in en vaart naar het westen, naar de vreedzaamheid en rust van de Grijsz Havens.

Het boek in de Ban van de Ring van J.R.R. Tolkien is een uitgave van Het Spectrum en is bij iedere goede boekhandel verkrijgbaar.

© 2000 999 Games B.V.

de ontwerper

Reiner Knizia is één van 's werelds bekendste spelontwerpers. Hij heeft meer dan 100 titels op zijn naam, die in meerdere talen en landen gepubliceerd zijn. Hij won in Duitsland de "Deutsche Spielepreis" met Eufraat en Tigris, dat ook bij 999 Games in het Nederlands is verschenen. Andere bij 999 Games verschenen spellen van zijn hand zijn Samurai en Ra, dat op het moment dat ik dit schrijf genomineerd is als Speelgoed van het Jaar.

de illustrator

John Howe, van geboorte Canadees, staat bekend als een van de allerbeste illustratoren van het werk van Tolkien. Hij heeft wereldwijd een uitstekende reputatie opgebouwd als illustrator van boeken. Zijn werk is onder andere te vinden in kinderboeken, historische werken, kalenders, posters, kaartspellen en natuurlijk in fantasyboeken. Voordat hij aan dit spel begon, was hij als conceptueel artiest betrokken bij de filmtrilogie van In de Ban van de Ring, die nu door Peter Jackson in Nieuw Zeeland opgenomen wordt.

Reiner Knizia dankt David Farquhar voor zijn aanzienlijke bijdrage in de ontwikkeling en het testen van dit spel, en voor zijn auteurschap van het uittreksel van In de Ban van de Ring.

Ook dankt Reiner Iain Adams, Chris Boote, Chris Bowyer, John Christian, Trevor Harding, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Les Murell en Ivan Towlson voor hun waardevolle bijdrage aan de ontwikkeling van dit spel.

999 Games dankt Robert Hyde van Sophisticated Games voor zijn vertrouwen en geduld, Karina Douwma van Fonts + Files voor haar vakmanschap en volharding, en Barbara Schmidts van Kosmos voor haar expertise en hulp.

Het bordspel "In de Ban van de Ring" is in Nederland in licentie verschenen bij 999 Games, Flevolaan 70 te Weesp. Vertaling: Michael Bruinsma. Klantenservice: 0900 - 9990000.
Copyright Sophisticated Games Ltd. Alle rechten voorbehouden.

De werken van J.R.R. Tolkien zijn eigendom van Tolkien Enterprises. Niets van deze uitgave mag zonder voorafgaande uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van 999 Games B.V. worden gekopieerd of anderszins gebruikt. Alle rechten voorbehouden.

De Nederlandse uitgave van de werken van Tolkien zijn verschenen bij uitgeverij Het Spectrum. De vertaling van het boek "Lord of the Rings" is van Max Schuchart.

één ring om allen te regeren,
één ring om hen te vinden,
één ring die hen brengen zal
en in duisternis binden.