

# Der Herr der Ringe – Die Suche.

Voor 2 spelers vanaf 10 jaar.



## Spelmateriaal

48 landschapskaartjes  
8 blauwe plaatjes – water  
8 gele plaatjes – velden  
8 groenen plaatjes – woud

20 bruine - gebergte  
2 boot - tekens  
1 “Lotsberg” (vulkaan) om op te stellen  
2 Hobbits

## Speldoel

Het doel van het spel is het onbekende land te ontdekken en daarbij zegepunten te verzamelen. Wanneer alle landschapskaartjes ontdekt zijn, is ook de ligging van de Lotsberg bekend. Het spel eindigt wanneer één van de beide Hobbits de Lotsberg bereikt. Dan volgt de telling. Wie het meeste zegepunten heeft, wint.

## Spelvoorbereiding.

- Voor het eerste spel worden alle delen voorzichtig uit het raamwerk gehaald.
- Uit de 48 landschapskaartjes wordt het kaartje met de bijzondere rugzijde gehaald. De overige 47 worden grondig gemengd en in drie voorraadstapels gelegd.
- De groene, gele, blauwe en bruine ontmoetingschips worden eveneens gemengd en naast deze stapel gelegd. Bij deze voorraad voeg je ook de beide boottekens en de 'Lotsberg'.
- De spelers bepalen wie Frodo (geel) en wie Sam (groen) is. Frodo begint, dan zijn beide spelers afwisselend aan de beurt.
- Elke speler trekt van de voorraadstapels drie landschapskaartjes en neemt die in de hand.

## Spelverloop.

Het spel verloopt in drie fasen.

### Fase 1:

Het spelveld wordt door het uitleggen van de landschapskaartjes vastgelegd in de vorm van een kruis. Het speelveld moet in één richting 8 kaartjes lang worden, in de andere richting 6. De spelers zijn afwisselend aan de beurt.

- Wie aan de beurt is, kiest uit zijn hand een landschapskaartje en legt het aan bij een kaartje op het veld. Dan trekt hij een nieuw landschapskaartje.

### Fase 2:

#### A. Het land wordt ontdekt.

De spelers zijn afwisselend aan de beurt. Je voert drie acties uit.

- Landschapskaartje uit je hand kiezen en aanleggen.
- Je spelfiguur bewegen
- Een nieuw kaartje trekken.

#### B. De Lotsberg zoeken.

- De zoektocht naar de Lotsberg begint wanneer een speler geen handkaartjes meer heeft.
- Wanneer alle kaartjes gelegd zijn wordt de Lotsberg bepaald.

### Fase 3:

Wanneer de plaats bepaald is volgt de wedloop naar de berg.

- Afwisselend mag elke speler zijn figuur verplaatsen
- Wanneer één speler de berg bereikt volgt de telling.

## **Fase 1:**

### **Het spelveld bepalen.**

Afwisselend leggen de spelers kaartjes en vormen daarmee een kruis. Zie voorbeelden bladzijde 3. Het bijzondere kaartje moet altijd het middelpunt van het kruis zijn.

- Frodo begint. Hij legt een passend kaartje aan.
- Dan trekt hij een nieuw kaartje.
- Dan is Sam aan de beurt.
- Deze fase eindigt wanneer het kruis bepaald is.

### **Landschapskaartjes aanleggen.**

- Alle kaartjes zijn diagonaal in 4 onderverdeeld.
- Een kaartje moet altijd zo aangelegd worden dat het past.
  - Woud aan woud (groen)
  - Veld aan veld (geel)
  - Water aan water (blauw)
  - Gebergte aan gebergte (bruin)

-Heeft een speler geen passend stukje in de hand, dan moet hij zijn handkaarten open afleggen ( op een open stapel). Hij neemt 3 nieuwe kaartjes. Maar hij mag geen van die kaartjes leggen. Zijn beurt is beëindigd.

### **Gebied uit precies twee delen.**

Meteen wanneer op het speelveld een afgesloten gebied uit precies 2 delen ontstaat, wordt dit gebied een ontmoetingsplaats.

- ❖ Op een ontmoetingsplaats wordt meteen een ontmoetingsplaatje gelegd vanuit de voorraad. Deze chip moet dezelfde kleur dragen als het landschap.
- ❖ Groene en gele worden open gelegd.
- ❖ Blauwe en bruine blijven verdekt.

Wanneer er geen meer voorradig zijn, blijft het ontmoetingsveld leeg.

## Fase 2:

### Het landschap wordt ontdekt.

**Meteen wanneer het speelveld vastgelegd is volgt de tweede fase. De spelers zijn afwisselend aan de beurt. Elk heeft drie acties.**

#### 1. Wie aan de beurt is legt een kaartje.

- ❖ De speler **moet** één van zijn kaartjes uit de hand nemen en het aan **twee** liggende kaartjes aanleggen. Daarbij moeten de delen nauwkeurig passen.
- ❖ Heeft een speler geen passend kaartje, moet hij zijn handkaarten afleggen op een open stapel. Van de voorraadstapel trekt hij 3 nieuwe handkaartjes. Dan is de zet beëindigd. Hij mag dus geen kaartjes leggen en ook de navolgende acties vervallen. (spelfiguur bewegen en kaarten trekken)
- ❖ Dan worden op nieuwe ontmoetingsplaatsen chips gelegd.
- ❖ Heeft een speler geen landschapskaartjes meer in de hand, dan kiest hij uit de open stapel een kaartje en legt het aan.
- ❖ Wanneer de kaartjes op zijn moet de speler overgaan naar zijn bewegingszet.
- ❖ Wanneer geen kaartje uit de open stapel meer past volgt fase 2 b.

#### 2. De eigen spelfiguur verplaatsen.

- ❖ De speler die aan de beurt is, mag enkel zijn eigen figuur verplaatsen. Een speler mag wel zijn beweging laten vervallen, wanneer hem dat gunstiger lijkt. Meestal heeft hij geen andere mogelijkheid.
- ❖ Alle aan elkaar grenzende delen met een gelijke kleur gelden als een landstreek, onafhankelijk van het aantal kaarten waaruit deze streek bestaat. Op één kaartje kunnen dus vier landstreken voorkomen.
- ❖ Een Hobbit mag op een zijdelings aangrenzende streek gezet worden. Streken die enkel met de punt aan elkaar raken gelden niet.
- ❖ Staat een Hobbit op een grotere streek, dan mag hij deze streek overal verlaten.
- ❖ Voorbeeld: blz. 5. De Hobbit mag naar A en B gaan, maar niet naar C of D.
- ❖ Op een streek mag slechts één Hobbit staan. Tenzij op het beginveld. Daarom mag een kaartje dat beide Hobbits op één land doet belanden niet aangelegd worden.
- ❖ Bereikt een Hobbit een gebied met een groene of een gele chip, dan raapt hij deze op en legt hem verdekt bij zich.

- ❖ Op water mag een Hobbit slechts komen wanneer hij over een boot beschikt. (zie verder)
- ❖ Een verdekte chip van een waterveld legt hij eveneens verdekt voor zich af. Hij mag ze echter wel eerst bekijken.
- ❖ Bruine chips moeten bekeken worden en gaan meteen in voege. In veel gevallen vindt de Hobbit een lege onderaardse gang, dan gebeurt er niets en de speler neemt de chip bij zich. In een ander geval wordt de Hobbit aangevallen, waardoor hij één of twee bewegingszetten verliest. Slechts daarna mag hij de chip nemen en verdekt voor zich leggen.
- ❖ Het getal op een chip geeft aan hoeveel punten hij waard is.
- ❖ Groene, gele en blauwe chips hebben nog bijzondere uitwerkingen. (zie verder).

### **3. Landschapskaartjes trekken.**

Heeft een speler zijn figuur verplaatst, dan trekt hij als laatste actie een nieuw landschapskaartje. Wanneer er geen meer zijn moet hij met zijn handkaartjes verder spelen.

### **De ‘Lotsberg’ zoeken.**

- ❖ Vindt de speler, die aan de beurt is, onder de open landschapskaartjes geen passend kaartje meer dan wordt dit verdekt aangelegd.
- ❖ Hij legt het met de neutrale rugzijde naar boven af.
- ❖ Het kaartje moet aan twee kaartjes grenzen.
- ❖ Dit kaartje biedt nu vier neutrale delen. Omdat aan deze neutrale delen alle landstreken passen kan het aanleggen van kaartjes voortgezet worden.
- ❖ Wordt er een kaartje aangelegd aan een neutraal deel, dan neemt het neutrale deel het aangrenzende gebied over. Een Hobbit mag dit gebied betreden.
- ❖ Wanneer alle 48 kaartjes gelegd zijn, staat de plaats van de ‘Lotsberg’ vast. Op het laatst gelegde neutrale veld wordt nu de berg geplaatst.
- ❖ Wanneer het zeldzame geval zou voorkomen dat alle kaartjes passend zijn aangelegd, dan wordt de berg op het laatst gelegde veldje geplaatst.

## Fase 3: Wedloop naar de berg.

De Hobbits trekken nu naar de berg. De spelers zijn afwisselend aan de beurt en bewegen hun figuren.

Om de berg te bereiken moet men op het landschapskaartje met de berg gaan. Om de berg te beklimmen moet hij effectief op het kaartje met de berg gaan staan, niet alleen op het landsdeel van het naastliggend kaartje.

### Kwaliteiten van de chips.

#### Blaauwe

- ✓ **Gwaihir, de adelaar:** De speler kan deze chip later in de plaats van zijn normale zet gebruiken. Zijn Hobbit kan nu vanaf het landveld waar hij staat naar het eerst in rechte lijn gelegen zelfde veld trekken. (voorbeeld blz. 6)
- ✓ **Ent:** De speler kan deze chip op het einde van zijn beurt inzetten. Hij is nu nogmaals aan de beurt. (met alle acties 1 – 3)
- ✓ Ingezette blauwe chips worden uit het spel genomen.

#### Bruine

- ✓ **Lege onderaardse gang:** geen gevolg
- ✓ **Orks, Ork-hoofdman, Trollen:** De Hobbit moet vechten en verliest in zijn volgende ronde zijn bewegingsbeurt. (1 wit bolletje)
- ✓ **Balrog en Kankra:** De Hobbit moet vechten en verliest in zijn volgende twee beurten zijn bewegingspunt ( 2 witte bolletjes ).
- ✓ Een speler die moet vechten verliest enkel zijn bewegingsmogelijkheid. Hij moet dus nog een landschapskaartje aanleggen. Kan hij dat niet, verliest hij een volgende bewegingsmogelijkheid.
- ✓ Een boot kopen: Voor twee willekeurige bruine chips kan de speler op elk moment een boot kopen. Hij geeft daarvoor twee chips af en ontvangt een boot-teken. Vanaf dan kan hij op watergebieden gaan staan. Elke speler mag slechts één boot bezitten.

#### Groene en gele chips

- ✓ **Gandalf, Aragorn , Gimli, Boromir, Pippin of Merry gekoppeld met**
- ✓ **Stich, Anduril, Mithril**
- ✓ Bij het openleggen van een combinatie van deze chips verliest men in een gevecht tegen vijanden in het gebergte een bewegingspunt minder. Een Ork is dus meteen verslagen. Men kan ook twee combinaties in één beurt inzetten om de Balrog of de spin te verslaan.

- ✓ Galadriel of Legolas gekoppeld met Elfenmantel, Elfenseil, Phiole, Lembas of Athelas
- ✓ Bij het openleggen van deze combinatie mag men een verdekte chip op een naburig veld bekijken en dan beslissen waarlangs men gaat.
- ✓ Elke opgelegde groen-gele combinatie telt op het einde voor minus 1.

## Speleinde en telling.

Meteen wanneer een Hobbit op het kaartje met de 'Lotsberg' komt, is het spel ten einde.

Alle chips tellen als volgt:

Blauwe, niet ingezette chips :	1 punt (uitzondering: Gollum)
Groene, gele, bruine:	getal op de chip
Groen/gele combinatie:	minus 1

Extra punten:

Bereiken van de berg:	+ 3 punten
Bereiken van de berg met de ring	+ 4 punten
Bereiken van de berg met ring en Gollum	+ 5 punten
Bezit van Gollum: (tenzij hierboven)	Minus 1

De speler met het grootste aantal punten wint. Bij gelijke stand wint de speler die als eerste op de Lotsberg was.