

IN DE BAN VAN DE RING

De reisgenoten

het spel bij de film
voor 3 - 4 spelers vanaf 10 jaar
- vrij vertaald door Veerle Vandenbosh -

Vier hobbits, Frodo, Sam, Merijn en Pepijn maken zich klaar om de ene Ring, aan de macht van Sauron, de donkere heerser te onttrekken. Met de hulp van de Ring wil hij het hele land aan zijn macht onderwerpen. In Bree treffen de hobbits, Aragorn, die hen verder op hun reis zal begeleiden. In Rivendel, het huis van de elfenkoning Elrond, sluiten ze een verbond met Gandalf, Legolas, Boromir en Gimli om de ring te vernietigen. Samen trekken ze door het duistere Moria en komen ze terug op kracht in Lórien, het rijk van de elfenkoningin Galadriel. Ze trekken verder over de grote Rivier tot aan de Berg Amon Hen, waar het eerste deel van de grote reis eindigt.

SPELIDEE EN SPELDOEL

Het spel bestaat uit vier etappes, die achtereenvolgens doorlopen worden. Pas wanneer alle spelers een etappe doorlopen hebben, beginnen ze aan de volgende. Wie aan het einde van de vierde etappe de meeste heldenpunten (HP) bezit, wint het spel. Heldenpunten bekomt men als je een etappe-einde bereikt, als je een tegenstrever overwint of door gebeurteniskaarten.

SPELMATERIAAL

1 spelbord, aan beide zijden bedrukt; 88 speelkaarten; 4 hobbitfiguren; 9 dobbelstenen; 1 ringplaatje; 32 heldenpunten (HP), 32 bewegingspunten (BP)

SPELVOORBEREIDING

- Voor het eerste spel moeten alle delen voorzichtig uit het stanskarton geduwd worden.
- Het spelbord wordt met de weg van Hobbitstee naar Rivendel naar boven op de tafel gelegd.
- De BP en HP worden gesorteerd en klaargelegd. Elke speler krijgt drie groene BP met waarde 1 en één paars HP met waarde 1. (De kaartjes met hogere waarde worden later in het spel gebruikt om te wisselen.)
- Elke speler krijgt een hobbitkaart (op de rugzijde staat Hobbingen), die hij open voor zich legt. In de kleur van zijn kaart krijgt hij zijn hobbitfiguur, die hij op een grijs startveld in de Gouw legt en zijn beide dobbelstenen. De speler, die Frodo gekregen heeft, krijgt ook het ringplaatje en legt het voor zich. (Wanneer je met drie speelt, speelt Merijn of Pepijn niet mee. Deze kaart, de dobbelstenen en de hobbitfiguur wordt terug in de doos gelegd.)
- De overige kaarten worden gesorteerd. Er zijn gebeurteniskaarten, tegenstanderkaarten, een kaart "Bree", vier Rivendelkaarten en een overzichtskaart. De gebeurtenis- en tegenstanderkaarten worden volgens de etappes van het spel gesorteerd.
- De kaarten voor de tweede, derde en vierde etappe en de vier kaarten van Rivendel worden aan de kant gelegd. Deze worden later pas gebruikt.
- De beide kaartenstapels met de gebeurtenis- en tegenstanderkaarten van de eerste etappe worden geschud en gedekt op het spelbord op de overeenkomstige velden gelegd. De Aragorn-kaart, waar Bree op de achterkant staat, wordt open op het veld naast Bree gelegd.
- Tenslotte wordt de zwarte Saurondobbelsteen en de overzichtskaart voor de bijzondere velden naast het spelbord klaargelegd.

VERLOOP VAN EEN SPELRONDE

- Bij het begin van een ronde neemt de ringdrager - in de eerste ronde is dat Frodo - de bovenste gebeurteniskaart en de bovenste tegenstanderkaart, bekijkt ze en legt ze gesloten terug op hun stapel.
- Vervolgens begint Frodo de eerste ronde. De andere spelers komen volgens uurwijzerzin aan de beurt.
- Wie aan de beurt is, werpt zijn twee dobbelstenen. De speler kiest één dobbelsteen als beweging. De andere dobbelsteen, die hij op zijn hobbitkaart legt, kiest hij voor het latere gevecht.

Tip : Hoe hoger het getal voor het gevecht, hoe beter. Voor de beweging kies je best de kleinste van beide dobbelstenen, zodat je bij het gevecht niet kansloos bent.

- Wanneer alle spelers aan de beurt waren, wordt de bovenste tegenstanderkaart omgedraaid. De speler, die op het spelbord vooraan staat, moet nu proberen de tegenstander te verslaan. Als het hem lukt, krijgt hij een beloning. Lukt het hem niet, dan moet hij enkele velden achteruit gaan. De volgende speler probeert de tegenstander dan te verslaan.
- Wanneer de tegenstander overwonnen is of zich heeft teruggetrokken, begint een nieuwe ronde. Opnieuw bekijkt de huidige ringdrager de bovenste gebeurtenis- en tegenstanderkaart. In de nieuwe ronde begint de speler die het verst vooraan staat, als hij bij zijn beide dobbelstenen gooit.

DE BEWEGING

- Nadat een speler met zijn beide dobbelstenen gegooid heeft, kiest hij er één voor zijn beweging.
- De speler mag zoveel velden vooruitgaan, als hij gegooid heeft. Alleen de vrije velden worden geteld. De velden, waarop de hobbits van de medespelers staan, worden niet geteld.
- Wanneer een speler met beide dobbelstenen een getal gooit dat kleiner is dan 6, krijgt hij één BP.

INZETTEN VAN BEWEGINGSPUNTEN

- Door bewegingspunten te gebruiken, kan men zijn zet langer of korter maken, of zelfs blijven staan, maar niet teruggaan.
1. Voor elk bewegingspunt dat men afgeeft, mag je één veld vooruitgaan. Je mag echter nooit meer dan 6 velden vooruitgaan. Voorbeeld : Een speler heeft een 2 gegooid en geeft 4 BP af. Hij gaat nu het maximum van 6 velden vooruit.
 2. Voor elk bewegingspunt dat men afgeeft, mag je één veld minder vooruitgaan dan je gegooid had. Geef je evenveel bewegingspunten af als je gegooid had, blijf je staan. Je mag nooit achteruitgaan ! Voorbeeld : Een speler heeft een 4 gegooid en geeft 3 BP af. Hij gaat slechts 1 veld vooruit.

Tip : Bewegingspunten kan men inzetten om een gebeurtenisveld te vermijden, om op een gewenste positie te komen of om sneller een etappe-einde te bereiken.

De gebeurtenisvelden (met een blaadje op)

Eindigt een speler bij het vooruitgaan op een gebeurtenisveld, trekt hij de bovenste gebeurteniskaart, leest ze voor en voert de aanwijzingen uit. **Opgepast** : Als een speler eventuele gevraagde BP of HP niet heeft, heeft hij geluk en moet hij slechts zoveel afgeven als hij bezit. Komt een speler door een gebeurteniskaart op een gebeurtenisveld, moet er geen nieuwe kaart genomen worden.

Wanneer in een etappe reeds alle gebeurteniskaarten gebruikt werden, kunnen er in deze etappe geen gebeurtenissen meer zijn.

HET GEVECHT

Nadat de speler een dobbelsteen voor zijn beweging gekozen heeft, telt zijn andere dobbelsteen als krachtdobbelsteen. Deze legt hij op zijn hobbitkaart.

Wanneer alle spelers aan de beurt geweest zijn en een krachtdobbelsteen op hun hobbitkaart liggen hebben, begint het gevecht. Daarvoor draait de speler die zich vooraan op het spelbord bevindt de bovenste tegenstanderkaart om.

De afgebeelde tegenstander moet hij nu in een gevecht overwinnen. In elke gevechtsronde geldt een ander krachtgetal. In de eerste ronde telt het linkse getal, in de tweede ronde telt het getal in het midden. En als het toch tot een derde gevechtsronde zou komen, geldt het rechtse getal. In de meeste gevallen wordt de tegenstander zwakker, daardoor wordt het krachtgetal ook kleiner.

Wanneer in een etappe alle tegenstanderkaarten reeds gebruikt werden, kunnen er in deze etappe geen gevechten meer zijn.

AFLOOP VAN EEN GEVECHTSRONDE

De hobbit speler moet éénmaal met de dobbelsteen gooien die hij voor zijn beweging ingezet had. Deze worp telt hij bij de krachtdobbelsteen die op zijn hobbitkaart staat. Voor de tegenstander gooit zijn linkerbuur met de zwarte Saurondobbelsteen. Deze worp wordt bij het krachtgetal op de tegenstanderkaart geteld - in het eerste gevecht is dat het linkse getal.

DE SPELER WINT HET GEVECHT

Om te winnen, moet het resultaat van de hobbit speler even groot of groter zijn als het resultaat van de tegenstander. Als het hem lukt, krijgt hij de beloning die op de kaart aangegeven staat. Wanneer het BP of HP zijn, krijgt hij die onmiddellijk. De overwonnen tegenstanderkaart wordt open naast de stapel gelegd. Als de beloning een wapen is, schuift de speler de kaart onder zijn hobbitkaart, zodat het wapen met zijn waarde nog zichtbaar is. Opgepast : Geen enkele speler mag meer dan één wapen bezitten. Als de speler reeds een wapen bezit, moet hij één van beide wapens aan een andere speler schenken. Als de speler die een wapen krijgt ook reeds een wapen bezit, kan hij uitkiezen welk wapen hij wenst te behouden en het andere wapen doorgeven. Heeft iedereen reeds een wapen in zijn bezit, moet het in de aflegstapel gelegd worden.

DE SPELER WINT HET GEVECHT NIET

Is het resultaat van de hobbit speler echter kleiner dan dat van de tegenstander, verliest de hobbit speler het gevecht. De speler moet zijn figuur één plaats terugzetten, d.w.z. op het volgende vrije veld achter de hobbit die achter hem staat. Staan alle hobbits achter elkaar, moet de speler op de laatste positie gaan staan. Daar de tegenstander nog niet overwonnen werd, moet de volgende speler op de weg op dezelfde manier proberen hem te verslaan. Voor hem telt het tweede getal op de tegenstanderkaart. Faalt ook hij, moet ook hij een positie achteruit gaan en de derde speler moet hem proberen te verslaan. Als het hem ook niet lukt de tegenstander te verslaan, moet hij ook een positie achteruit. De sterk verzwakte tegenstander trekt zich nu terug en zijn kaart wordt op de aflegstapel gelegd. Natuurlijk krijgt nu niemand de beloning.

BIJZONDERHEDEN BIJ HET GEVECHT

- Een speler kan een gevechtsronde herhalen, als er tussen hem en de volgende hobbitfiguur één of meer plaatsen vrij zijn en de speler een bewegingspunt afgeeft. Als dit het geval is, zet hij zijn figuur een veld achteruit en kan hij opnieuw tegen de tegenstander vechten. Voor de hobbit telt opnieuw de krachtdobbelsteen en voor de tegenstander hetzelfde krachtgetal. Opnieuw werpen de hobbit speler en zijn linkerbuurman de dobbelstenen en vergelijken de resultaten. Verlies de hobbit opnieuw kan hij de gevechtsronde herhalen, mits hij aan de voorwaarden voldoet (één veld en één BP afgeven).
- Afhankelijke van de volgorde van hobbitfiguren op het spelbord kan het gebeuren dat de eerste speler, nadat hij een positie naar achter moest gaan, in de derde gevechtsronde opnieuw tegen dezelfde tegenstander moet vechten.

EEN NIEUWE RONDE

Zodra een tegenstander overwonnen werd of deze zich op de aflegstapel teruggetrokken heeft, is de speelronde voorbij. Wanneer bij het einde van een ronde de ringdrager op de laatste plaats staat, moet hij de ring aan de speler die op de eerste plaats staat geven. Staat de ringdrager niet op de laatste plaats, mag hij de ring behouden.

Bij aanvang van de nieuwe ronde mag de ringdrager de bovenste gebeurtenis- en tegenstanderkaart bekijken. Vervolgens gooit de speler in de eerste positie met zijn beide dobbelstenen en kiest er één voor zijn beweging en één voor het gevecht. De rest verloopt zoals reeds werd beschreven.

HET EINDE VAN EEN ETAPPE

Om het doel van een etappe te bereiken, mag een speler alleen de kleinste van zijn geworpen dobbelstenen gebruiken - bij gelijke dobbelstenen zijn er natuurlijk geen beperkingen. Om het etappedoel te bereiken mag de speler met bewegingspunten zijn bewegingsgetal verhogen. Zodra een speler het doelveld bereikt heeft - overige bewegingspunten vallen weg - heeft hij deze etappe afgewerkt. Omdat hij niet meer moet vechten, vervalt het resultaat van zijn tweede dobbelsteen.

De speler zet zijn hobbitfiguur op een paars veld naar keuze en krijgt evenveel heldenpunten als het getal op het veld aangeeft. Daardoor zet men zich natuurlijk altijd op het vrije veld met het hoogste getal.

(Wanneer je met drie speelt, blijft één veld vrij.)

Opgepast : De ringdrager krijgt bij de aankomst aan het etappe-einde een extra heldenpunt.

- Een etappe is afgelopen wanneer alle spelers het doel bereikt hebben. De andere spelers wachten tot ook de laatste hobbit het etappedoel bereikt heeft.
- Wanneer echter alle spelers, op één na, het etappedoel bereikt hebben, mag ook de laatste speler dadelijk naar het etappedoel en krijgt de overeenkomstige heldenpunten.
- Als de ringdrager zich nog op de weg bevindt, moet hij de ring afgeven aan de speler die als eerste het etappedoel bereikt heeft.

Vervolgens gaat men verder met de volgende etappe.

HET BEGIN VAN EEN NIEUWE ETAPPE

Bij het begin van een nieuwe etappe worden eerst alle gebeurtenis- en tegenstanderkaarten van de vorige etappe opgeruimd en terug in de doos gelegd. De beide kaartenstapels voor de nieuwe etappe wordt gemengd en gesloten op het spelbord gelegd. De ringdrager begint de nieuwe etappe. Deze verloopt net als de vorige.

BIJZONDERHEDEN IN BREE

De eerste speler die in Bree aankomt krijgt de Aragorn-kaart, die hij open naast zijn hobbitkaart legt en later in een gevecht kan inzetten. (zie "de begeleider").

BIJZONDERHEDEN IN RIVENDEL

Bij het begin van de etappe naar Rivendel worden de 4 begeleiderskaarten Gandalf, Legolas, Boromir en Gimli open op het veld naast Rivendel gelegd. Zodra een speler in Rivendel aankomt, mag hij een begeleiderskaart uitkiezen. (Bij drie spelers krijgt de speler die eerst aankomt de overgebleven vierde begeleiderskaart.)

Na Rivendel wordt het spelbord omgedraaid en worden de hobbitfiguren op de grijze startvelden voor Moria geplaatst.

SPELEINDE

Het spel eindigt als alle spelers het doelveld Amon Hen bereikt hebben. Wie de meeste heldenpunten heeft, wint het spel. Daarvoor worden bij de heldenpunten, de punten voor de begeleiders Aragorn, Legolas en Gimli geteld. Wie Boromir als begeleider heeft, moet één heldenpunt aftrekken. Bij gelijkstand wint wie de meeste helden- en bewegingspunten heeft.

Zo eindigt het spel, maar het verhaal 'In de ban van de ring' nog lang niet.

DE AVONTURENVELDEN

Op de oranje velden vindt een bijzonder avontuur plaats. Deze gelden echter alleen wanneer je er bij het vooruitgaan op landt. Komt men bij het achteruitgaan op een oranje veld, geldt het niet (uitzondering: wachter). Het kan gebeuren dat een avontuur daardoor meermaals plaatsvindt. Als een speler de gevraagde bewegings- of heldenpunten niet heeft, gebeurt er niets anders (uitzondering : Furt (?)).

DE WEERTOP

Op de weertop wordt de ringdrager door ringgeesten aangevallen. Wanneer de ringdrager over of op dit veld komt, moet hij hier blijven staan en met de Saurondobbelsteen een proef uitvoeren. De overige bewegingspunten vallen weg.

1 - 2 : de ringdrager verliest 1 HP

3 - 4 : de ringdrager verliest 1 BP

5 - 6 : Wat een geluk ! Er gebeurt niets !

Wanneer een andere speler juist op het oranje veld, moet hij op het eerste vrije vóór het oranje veld blijven staan.

DE VOORDE VOOR RIVENDEL

Hier worden de hobbits door de ringgeesten op hun paarden achtervolgd. Belandt een hobbit op dit veld of trekt hij erover, moet hij op het oranje veld blijven staan en een proef met de Saurondobbelsteen ondergaan.

1 - 2 : De hobbit moet op het eerste vrije veld voor de Voorde blijven staan.

3 - 4 : De hobbit mag naar Rivendel gaan, als hij 1 BP afgeeft.

5 - 6 : Wat een geluk ! De hobbit mag direct naar Rivendel gaan.

Asfaloth : Heeft een speler de gebeurteniskaart Asfaloth moet hij niet dobbelen en mag hij direct naar Rivendel gaan. Daar krijgt hij 2 BP.

DE WACHTER IN DE ZEE VOOR MORIA

Voor de ingang van Moria, woont in de donkere zee een verschrikkelijke wachter, die met zijn vangarmen naar de hobbits grijpt. Wanneer men bij het vooruit of achteruitgaan op één van de drie oranje velden staan, moet je onmiddellijk een proef met de Saurondobbelsteen ondergaan.

1 - 2 : De hobbit verliest 2 BP.

3 - 4 : De hobbit verliest 1 BP.

5 - 6 : Er gebeurt niets. De vangarmen slagen in het ledige.

DE BRUG VAN MORIA

Hier vindt het gevecht van Gandalf tegen de angstaanjagende Balrog plaats, waarbij Gandalf in de diepte gesleurd wordt. Wanneer de speler die Gandalf als begeleider heeft, op dit oranje veld komt of erover trekt, moet hij op dit veld blijven staan, met de Saurondobbelsteen gooien en het resultaat van de gebeurtenis uitvoeren. Vervolgens legt hij de Gandalfkaart terug in de doos en mag hij onmiddellijk naar Lórien gaan.

- 1 - 2 : De Gandalf-speler verliest 1 HP.
- 3 - 4 : De Gandalf-speler verliest 1 BP.
- 5 - 6 : De Gandalf-speler wint 3 HP.

Wanneer een andere speler op het oranje veld terechtkomt, moet hij op het eerste vrije veld ervoor blijven staan.

Richtlijn : De resultaten van de avonturenvelden staan kort op de overzichtskaart beschreven.

DE BEGELEIDERS

In Bree en Rivendel sluiten dappere begeleiders zich bij de hobbits aan. De speler kan, als hij dit wenst, de kracht van zijn begeleiders in een gevecht gebruiken. Daarna moet hij de kaart aan een andere speler geven die het etappedoel nog niet bereikt heeft. Deze speler kan ze later tegen een andere tegenstander gebruiken, maar moet de kaart nadien ook weer weggeven.

Een speler kan veel begeleiders hebben, maar kan in een gevecht slechts één begeleider inzetten.

Bij het speleinde krijgen de spelers die Aragorn, Legolas of Gimli hebben 2 HP. Wie Boromir in zijn bezit heeft, verliest 1 HP omdat de ring hem in zijn macht heeft. Met Gandalf kan men in Moria in het gevecht tegen de Balrog 3 HP winnen.

Veel spelplezier.

Veerle