

# RINGGEISTER

## Doel van het spel

De speler die er als eerste in slaagt om zijn hobbit met de ring de Noodlotberg te laten bereiken, wint het spel. Wordt de drager van de ring overwonnen door één van de dienaren van Sauron, de zwarte tovenaars, dan wint niemand het spel

## Spelmateriaal

- \* 27-delig speelbord dat bij elk spel weer anders opgebouwd wordt
- \* 8 gekleurde speelfiguren in 2 verschillende grootten + één witte (Gandalf)
- \* 18 zwarte speelfiguren : Gollum, orks en ringgeesten
- \* 12 zeshoekige speelstenen (3 per kleur)
- \* 24 grote speelkaarten

## Spelvoorbereiding

- \* Het speelbord wordt zo makkelijk of moeilijk gemaakt als de spelers zelf willen. Hoe langer de aaneengesloten rivieren, wouden of bergruggen, hoe moeilijker het wordt om de Noodlotberg te bereiken.
- \* De speelkaarten worden geschud en verdekt naast het speelbord gelegd. Alleen de bovenste kaart wordt zichtbaar naast de stapel gelegd. Ze geldt voor alle spelers. Op zo'n kaart staan 3 gegevens :
  - boven: in welke richting bewegen de zwarte figuren
  - midden : welke hobbit draagt op dit moment de ring bij zich
  - onder : waar ontstaan er nieuwe wegen in Middelaarde (zie verder)
- \* De hobbits en andere goede volkeren worden voorgesteld door de gekleurde speelfiguren. De witte figuur is Gandalf, de tovenaars. Elke speler kiest één kleur en ontvangt de daarbijhorende grote en kleine figuur. Hij plaatst deze op een willekeurig startveld (witte cirkels in één van de hoeken). Ook Gandalf wordt op zo'n veld gezet. Spelen er minder dan 4 spelers, dan worden de overgebleven speelfiguren en daarbijhorende kaarten uit het spel genomen.

De zwarte speelfiguren worden willekeurig op het speelbord gezet op de zwarte cirkels (met daarin een witte pijl omgeven door 4 kleine zwarte pijltjes).
- \* Afhankelijk van de ervaring met Ringgeister, worden er meer of minder speelstenen gebruikt. Bij beginners worden de speelstenen niet gebruikt. Bij meer ervaren spelers moet elke speler aangeven hoe hij zal proberen de Noodlotberg te bereiken, en moet hij daarvoor één of meerdere van zijn speelstenen op een zeshoekig veld op het speelbord leggen. Hiermee wordt zijn tocht naar de Noodlotberg grotendeels vastgelegd.

\* Elke speler tracht het grijze cirkeltje op de Noodlotberg te bereiken.

## Spelverloop

### → **Wegen, bewegingsmogelijkheden & opdrachten**

De spelers mogen tijdens hun zetten alleen gebruik maken van de getekende land- en waterwegen. De gekleurde speelfiguren mogen bij elke kruising of afbuiging van de weg kiezen in welke richting ze verder bewegen. Ook op de punten met 3 zwarte pijlen mogen ze naar links afbuigen (tegen de pijl in). Overal op de wegen zijn er grijze en zwarte ronde punten.

De speelfiguren bewegen steeds van het ene punt naar het andere en kunnen niet halthouden tussen twee punten (ook niet bij de ingangen voor onderaardse doorgangen of bij afbuigingen van de weg). Op elk punt kan tegelijk maximaal één speelfiguur staan.

Als een speler aan de beurt is, kan hij :

- of zijn twee speelfiguren in willekeurige volgorde naar het volgende grijze of zwarte punt bewegen. Hij mag geen onbezette punten overspringen. Plaatsen die bezet zijn door andere gekleurde figuren mogen wel oversprongen worden. Hoe meer aaneengesloten de rij van goede wezens is, hoe sneller de figuurtjes dus vorderen op het speelbord. Een gekleurde figuur mag niet over een zwarte figuur springen (uitzondering : zie ringdrager).
- of beweegt Gandalf zo lang tot hij een zwart punt tegenkomt. Gandalf is dus niet verplicht om te stoppen bij het eerstvolgende lege grijze punt. Als Gandalf halt houdt op een witte rechthoek gebeurt er niets, anders kunnen er allerlei gebeurtenissen plaatsvinden.

De eerste opdracht van de spelers bestaat er in om met hun speelfiguren hun gekleurde zeshoek op het speelbord te bereiken. Zijn de twee van de drie velden naast de gekleurde zeshoek bezet door twee speelfiguren van dezelfde kleur en is het derde veld bezet door een andere gekleurde figuur naar keuze (ook Gandalf), dan is de gestelde opdracht vervuld en wordt de gekleurde zeshoek van het speelbord genomen.

De enige weg naar de Noodlotberg is door de geheim gang die gekenmerkt wordt door een zwarte spin. Alleen de zwarte figuren en de kleine gekleurde hobbits kunnen de spin passeren. Voor de hobbits geldt wel dat ze eerst al hun gekleurde zeshoeken van het speelbord verwijderd moeten hebben. Zodra een speler het laatste grijze veld op de Noodlotberg bereikt, eindigt het spel. Alleen de hobbit die op dat moment - op basis van de speelkaarten - de ring bij zich heeft, mag dit veld betreden.

### → **Veranderingen in Middelaarde**

1° Toverpunten (grijs rondje met daarin witte rechthoek)

Zodra een speler met één van zijn speelfiguren op zo'n grijs vakje landt, moet hij een nieuwe speelkaart nemen en deze op de totnutoe geldende kaart leggen. Deze kaart vervangt de vorige.

## 2° Geheime doorgangen

Deze gangen zijn slechts zichtbaar en toegankelijk als één van de volgende symbolen onderaan op de speelkaart staat nl. bijl, maan, slang of ster. Een figuurtje mag langs zo'n symbool in een geheime gang gaan, ondergronds grote afstanden afleggen en ergens anders terug tevoorschijn komen op een plaats waar opnieuw zo'n symbooltje staat afgebeeld. Een figuur mag niet stil blijven staan op een in- of uitgang van een tunnel.

## 3° Het grote onweer

Zodra er onderaan op een kaart geen geheime gang staat afgebeeld, maar een zwart startpunt (zie boven), ontstaat er een onweer boven Middelaarde. Alle stukken van het speelbord waarop een dergelijk zwart startpunt staat en er geen speelfiguren staan (noch gekleurde, noch zwarte), worden één kwartslag in uurwijzerzin (richting van de zwarte pijlen) verdraait en terug in het speelbord gepast. Hierdoor kunnen wegverbindingen drastisch veranderen.

## → De tegenzetten van de zwarte ringgeesten

### 1° Wanneer bewegen de ringgeesten ? Windpunten

Op alle zwarte en grijze veldjes staat een pijl, de pijl die de windrichting aangeeft.

Zodra een gekleurde speelfiguur op zo'n grijs of zwart veld landt, wordt de windgeest gewekt en beweegt hij zich in de richting van de pijl. Er zijn 2 mogelijkheden :

- \* er staat een ringgeest in de aangegeven windrichting : de dichtstbijzijnde ringgeest wordt gewekt door de windgeest en doet - onafhankelijk van de afstand tussen de hem en een gekleurde pion of andere pionnen ertussen - een zet
- \* er staat geen ringgeest in de aangegeven richting : dan doet de kleine zwarte figuur Gollum een zet

### 2° In welke richting bewegen de ringgeesten ?

Op elk veld waarop een ringgeest staat, geeft de pijl de looprichting (voor- of achterwaarts) aan van de zwarte geest. De zwarte hand bovenaan op de speelkaart geeft de richting aan nl. met of tegen de pijl in.

### 3° Hoe ver beweegt de ringgeest ?

Een ringgeest kan tijdens zijn beurt ongehinderd over alle grijze velden of zwarte figuren springen. Bij wegvertakkingen die niet gemarkeerd zijn, loopt de ringgeest steeds rechtdoor. Bij een punt waar drie pijltjes staan, slaan ze rechtsaf (in tegenstelling met de gekleurde figuren die linksaf slaan). Een zwarte figuur loopt zo lang tot hij weer op een zwart veld landt.

### 4° Bijzondere krachten van de grote ringgeesten

Als een grote ringgeest op het einde van zijn zet landt op een zwart startveld, dan wordt het landschap betoverd en wordt het stuk van het speelbord een kwartslag

gedraaid, ook als er zich daarop een speelfiguur bevindt. De kleine zwarte figuren (orks en Gollum) kunnen het landschap niet veranderen.

#### → **Aanvallen**

De gekleurde speelfiguren kunnen zelf nooit een zwarte figuur aanvallen, maar kunnen wel aangevallen worden. Verliest de gekleurde figuur, dan wordt hij terug op een willekeurig wit startveld geplaatst en moet hij opnieuw beginnen. Als de aanval van een zwarte figuur afgeweerd wordt door een gekleurde, dan moet de eerste onmiddellijk rechtsomkeer maken en zijn weg in tegenovergestelde richting verderzetten. De zwarte speelfiguur beweegt dan verder tot aan het volgende lege zwarte veld (bij splitsingen rechts afslaan !) en kan onderweg opnieuw gevechten moeten aangaan met gekleurde speelfiguren.

Zowel bij de gekleurde als de zwarte speelfiguren geeft de grootte van de figuren de sterkte aan. Er kunnen zich drie situaties voordoen :

- × Zwart > Gekleurd : elke zwarte aanvaller kan een kleinere gekleurde tegenstander vellen (bv. ork is sterker dan hobbit). Staat de gekleurde figuur op een zwart veld, dan neemt de zwarte figuur zijn plaats in ; staat de gekleurde figuur op een grijs veld, dan beweegt de zwarte figuur verder tot hij op een zwart veld komt. Een zwarte figuur kan dus meerdere gekleurde speelfiguren slaan in één zet.
- × Zwart = Gekleurd : staat de gekleurde figuur op een zwart veld, dan wint de zwarte figuur ; staat hij op een grijs veld, dan wint de gekleurde pion
- × Zwart < Gekleurd : als een gekleurde figuur aangevallen wordt door een kleinere zwarte, dan verliest deze laatste.

#### → **De Ringdrager**

1° De toverkracht van de ring :

De speler die op basis van de geldende speelkaart de drager is van de ring wordt tijdelijk onzichtbaar en kan zo als enige gekleurde figuur voorbij zwarte orks of Gollum geraken. Voorbij de zwarte ringgeesten daarentegen geraakt hij niet ! Wordt de drager van de ring echter aangevallen door een ork of Gollum, dan heeft hij geen tijd om zich onzichtbaar te maken en moet hij gewoon de strijd aangaan.

2° Gevaar van de ring :

Aangezien ook de ringgeesten op zoek zijn naar de ring, wordt vooral de gekleurde figuur die de ring draagt, gevisieerd. Wordt hij aangevallen door een ringgeest en verliest hij de strijd, dan is het spel ten einde en heeft de zwarte tovenaer gewonnen. De speler die er als eerste in slaagt om met zijn hobbit - na zijn opdracht onderweg te hebben uitgevoerd en mét de ring - de Noodlotberg te bereiken, wint het spel.