

תקציר חוקים

צבאות

כל הכוחות השייכים לאותו שחקן הנמצאים במשבצת אחת הם צבא. הצבא יכול להיות מורכב ממקסימום 10 כוחות, או 5 אם הצבא בתוך מצודה תחת מצור.

מנהיגים

מנהיגים מסומנים על ידי דמות מנהיג. מנהיג חייב להיות חלק מצבא, אם נשאר מנהיג ללא צבא בשלב כלשהו, הוא מורד מהלוח. המנהיג לא נחשב לכוח צבאי ולא ניתן להרגו כחלק מהפגיעות. אין מגבלה על כמות מנהיגים בצבא.

נזגול

משמשים כמנהיגים לצבאות האופל. יכולים לזוז עצמאית ללא צבא, יכולים לעוף לכל אזור בלוח (לא יכול להיות ממוקם לבד במצודת אויב), והם לא מושפעים מכוחות אויב באותו אזור.

דמויות

משמשות גם כמנהיגים ללא המגבלות: יכולים לנוע על הלוח עצמאית, ומתעלמים מכוחות אויב.

מומלץ לעבור בחוברת על התיאור של כל הרכיבים ושל המפה בעמודים 5,6

3. תחילת המשחק

פירוט מלא בחוברת.

4. מבנה תור

1. משיכת כרטיסים: כל שחקן מושך כרטיס אחד מכל חבילה.
2. אחוות הטבעת: האנשים החופשיים רשאים להכריז היכן נמצאת אחוות הטבעת. אם האחוה בעיר או במצודה של מדינה של האנשים החופשיים אז המדינה נהפכת לאקטיבית והאחוה יכולה להתרפא. בנוסף האחוה יכולה לשנות את המנהיג שלה.
3. הקצאה למצוד: שחקן האופל מקצה מספר קוביות למצוד באזור המצוד, אבל מקסימום כמספר האנשים הנותרים באחוה.
4. זריקת קוביות: כל קוביה של שחקן האופל המראה את סמל העין עוברת לאזור המצוד.
5. ביצוע הפעולות: בשלב זה מבצעים פעולות על סמך זריקת הקוביות. מתחילים עם האנשים החופשיים. אם יש לשחקן פחות פעולות נותרות הוא יכול לעבור ולתת לשחקן השני לבצע פעולה נוספת.
6. בדיקת ניצחון: לראות האם שחקן עומד בתנאי ניצחון, אם לא מתחיל תור חדש.

5. הקוביות

מאגר הקוביות

שחקן האופל מתחיל עם 7 קוביות ויכול לקבל עד 3 קוביות נוספות אם מופעלות הדמויות שלו. שחקן האנשים החופשיים מתחיל עם 4 ויכול לקבל עד 2 קוביות נוספות אם מופעלות הדמויות שלו. אם דמות שהוסיפה קובייה נהרגת, אובדת הקובייה.

הקצאת הקוביות למרדף

ניתן להקצות מקסימום קוביות כמספר הדמויות באחוה, כאשר מובילי הטבעת לא נחשבים בספירה. תמיד ניתן להקצות לפחות קובייה אחת. הקוביות שהוקצו למרדף לא מוטלות. לאחר הטלת הקוביות הנותרות, כל הקוביות שיצא לשחקן האופל סמל העין, נוספות לקוביות המרדף.

שימוש בקוביות

מתחילים בשחקן של האנשים החופשיים. הוא בוחר קובייה ומבצע את הפעולה שמצוינת בה. הקובייה מסומנת כמשומשת ומונחת בצד, פרט למקרה שהקובייה שימשה לקדם את אחוות הטבעת, במקרה זה היא נוספת לקוביות המרדף. שחקן רשאי לדלג על פעולה שלו בתנאי שיש לו פחות פעולות שלא בוצעו מהשחקן השני.

Will of the west יכולה לשמש בתור כל פעולה אחרת.

טבעות האלפים

השחקן של האנשים החופשיים מתחיל עם שלוש טבעות אלפים כאשר צד הטבעת כלפי מעלה. כאשר הוא משתמש בהן הם עוברות לשחקן האופל שהופך אותן. כאשר שחקן האופל משתמש בהן, הן מורדות מהלוח. טבעת מסוגלת לשנות פעולה של קוביה אחת לכל דבר שהשחקן רוצה, פרט ל"will of the west" של האנשים החופשיים. שחקן יכול להשתמש בטבעת אחת בלבד בתור.

6. קלפי פעולות

החבילות

לכל שחקן שתי חבילות קלפים: קלפי אסטרטגיה (בעיקר קלפי פעולות לצבאות), קלפי דמויות (בעיקר קלפי פעולה לדמויות).

משיכת קלפים

בתחילת התור (כולל התור הראשון) שחקנים שולפים קלף אחד מכל חבילה. ניתן לשלוף קלפים כחלק מפעולת הקוביות בשימוש בקובית Event. מותר שיהיו מקסימום שישה קלפים ביד. אם יש לו יותר הוא חייב לזרוק את העודף. אם נגמרת חבילת קלפים, הקלפים שהיו בשימוש לא מעורבבים. לא ניתן יותר למשוך יותר קלפים מחבילה זו.

לשחק קלף

ניתן להשתמש בקלף בשלב ביצוע הפעולות בשתי דרכים:

1) בקובית אירוע (event)

2) בקובי פעולה כלשהי אשר הסימן אליה תואם את הסימן של הקלף המופיע בצד ימין למעלה.

בד"כ קלף נזרק לאחר שימוש. חלקם צריכים שיתקיימו תנאים על מנת לשחק אותם, אם התנאים לא מתקיימים לא ניתן לשחק את הקלף.

יוצאי דופן:

"Play on table" הקלף מונח על השולחן עד אשר תנאי הזריקה מתקיים. אם דרושה קוביה על מנת לזרוק אותו, זריקתו נחשבת לפעולה.

"Attack" הקלף נחשב לתקיפה לצרכים פוליטיים.

"Recruit" אם הקלף דורש לגייס, הכוחות נלקחים מהרזרבות. ניתן להשתמש גם עבור מדינה שלא נמצאת במלחמה. ניתן לגייס כוחות גם למצודות תחת מצור.

אם לא ניתן לבצע את כל מה שכתוב על הקלף, מבצעים את מה שניתן.

קלפי קרב

כל הקלפים שיש להם כיתוב למטה מראה את שימושם כקלפי קרב. שימוש בקלף, כקלף קרב הוא לא פעולה. בתחילת כל סיבוב של קרב כל שחקן ראשי להשתמש בקלף אחת כקלף קרב ולהוסיף את השפעותיו לקרב. בסוף השימוש הקלף נזרק ולא נחשב כפעולה.

7. צבאות וקרבות

מבנה

יחידות ידידותיות באותה משבצת יוצרות צבא, גם יחידות של מדינות שונות. ניתן לפצל צבא על ידי הזזה של חלק ממנו. יחידות הבאות ממשבצות סמוכות הופכות לחלק מהצבא.

מגבלת כמות

שטח אחד יכול להכיל מקסימום 10 יחידות. אם יש יותר חייבים להוריד עד אשר מגיעים ל-10 יחידות. יחידות שהורדו בגלל סיבה זו יכולות לחזור בתור תגבורות.

החלפת צבאות

ניתן להחליף יחידות בסמן צבא כאשר יש בעיה של מקום וניתן להחליף חזרה ללא כל הגבלה.

גיוס יחידות חדשות

גיוס כוחות חדשים

ניתן לגייס כוחות ומנהיגים על ידי שימוש בקובית muster או קלפים. בכדי להביא כוח של מדינה בעזרת muster המדינה צריכה להיות במצב הלחמה, אבל שימוש בקלף לא מחייב זאת (אלא אם צוין אחרת על הקלף). היחידות חייבות להתחיל בעיר, ישוב או מצודה של המדינה אליהן הן שייכות. נזגול תמיד יתחיל במצודות של סאורון.

קוביה אחת של muster יכולה לגייס: 2 יחידות רגילות או 2 מנהיגים/נזגול או שילוב של השניים או יחידת עלית או דמות (בהתאם לחוקי הקלף שלה).

מגבלות

- בגיוס שני כוחות/מנהיגים הם חייבים להתחיל בישובים שונים.
- לא ניתן לגייס בישוב כבוש.
- לא ניתן לגייס במצודה תחת מצור.
- ניתן לגייס רק מהכוחות הזמינים. כוחות שהומתו מוצאים מהמשחק, פרט לנזגול אשר מוחזרים לכוחות הזמינים.
- כאשר משחקים קלף גיוס למקום ספציפי והוא כבוש לא ניתן לגייס ומאבדים את הגיוס הנ"ל

תוזת צבאות

הזזת צבא

הזזת צבא נעשת בעזרת קוביית army אשר מאפשרת הזזת שני כוחות, או קובית character המאפשרת הזזת צבא אשר יש איתו לפחות מנהיג או דמות אחת. מזיזים את הצבא למשבצת סמוכה.

פיצול צבא

ניתן לפצל צבא ע"י הזה של חלק מהצבא. מנהיג חייב להיות עם הצבא, וחייב לנוע אם השתמשו בקובית character.

מגבלות תנועה

- לא ניתן להזיז יחידה פעמיים בתור. אם היחידה נכנסת למשבצת שיש בה יחידות עמית שלא זזו, יש להפריד בין שתי הקבוצות כדי להבדיל מי זז.
- מותר להיכנס למשבצת ללא אויב. משבצת עם אויב תחת מצור נחשבת פנויה.
- אסור לעבור את מגבלת 10 היחידות.
- אם מזיזים כוח הכולל צבאות של מדינה שלא במלחמה, אסור לו להיכנס למדינה זרה.
- אם יש במשבצת יחידות אויב אסור להיכנס אליה, חייבים לתקוף.
- אסור לעבור קו שחור שמסמל מקום לא עביר.

תנועת דמויות

הזזת דמות

תנועת הדמויות מתבצעת על ידי קובית פעולת character (חרב) או על ידי קלפים. הפעולות האפשריות:

- הזזת כל העמיתים שהם לא חלק מאחוות הטבעת (שחקן האנשים החופשיים)

- הזזת כל הנזגול ועמיתיהם (שחקן האופל)

- הזזת צבא הכולל מנהיג או דמות

- הזזת אחוות הטבעת (שחקן האנשים החופשיים)

הזזת עמיתים של אחוות הטבעת

כל העמיתים יכולים לזוז והם יכולים לזוז מספר אזורים השווה או קטן מרמתם.

- הם אינם מוגבלים בתנועתם, יכולים להיכנס למשבצות עם יחידות אויב, אבל חייבים לעצור במשבצת עם מצודה.

- הם אינם יכולים להיכנס/לעזוב אזור יחידותי הכולל מצודה תחת מצור.

הזזת נזגול ועמיתיהם

הנזגול יכולים בתנועה אחת להגיע לכל משבצת על הלוח. הם אינם יכולים לנוע למשבצת עם מצודת אויב שלא תחת מצור. לצורך החוקים witch king minion נחשב כמו נזגול. שאר העמיתים מוגבלים לפי החוקים הבאים:

- Saruman לא יכול לעזוב את אזור Orthanc

- Mouth of Sauron יכול לנוע עד 3 אזורים אם זז לבד לפי מגבלות זהות לתנועת עמיתי אחוות הטבעת.

ניהול קרב

תקיפה עם צבאות

צבא יכול לתקוף אם הוא משתמש בקובית צבא או קובית דמות (ויש בצבא מנהיג או דמות). רק מדינה שנמצאת במלחמה יכולה להתחיל קרב. ניתן לבצע:

- תקיפה של משבצת סמוכה.
- ביצוע מצור או פריצה לכוח אויב הנמצא באותו אזור.
- הקוביה תקפה לצבא אחד בלבד
- לא חייבים לתקוף עם כל הכוח. יחידות שלא תוקפות הן לא חלק מהקרב. כל כוחות המגן כן חייבים להשתתף.
- הכוחות התוקפים נשארים במשבצת שלהם. רק אם היה ניצחון התוקף ראשי להזיז את כוחותיו למשבצת המותקפת.

כוח הקרב ומנהיגות

- כוח הקרב של צבא = סך היחידות בצבא (רגילות ועלית). זה קובע את מספר הקוביות. **מקסימום של 5 קוביות.**
- מנהיגות זה מספר המנהיגים/נזגול + ערך המנהיגות של הדמויות שמופיע על הקלף. זה קובע את מספר הקוביות שניתן לזרוק מחדש. **מקסימום של 5 קוביות.**

לא ניתן לעבור 5 קוביות, ללא קשר לקלפים המשוחקים.

ביצוע קרב

הקרב מתבצע על ידי מספר סיבובי קרב הכוללים:

1. לשחק קלף קרב
 2. זריקת קוביות לקרב
 3. זריקת קוביות מחודשת למנהיגים
 4. הורדת נפגעים
 5. בחירה בן הפסקת לחימה ונסיגה.
- השלבים מתבצעים על ידי השחקנים יחד (סימולטאנית).

קלפי קרב

בתחילת הסיבוב ניתן לשחק קלף קרב. קודם המתקיף מכריז אם הוא ישתמש בקלף ואז המגן מכריז. חשיפת הקלפים היא יחד! אלא אם צוין אחרת, הקלף תקף לסיבוב זה של הקרב בלבד. אם יש התנגשות בין הכתוב של שני הקלפים, קלף המגן תקף ראשון.

זריקת קוביות לקרב

זורקים קוביה עבור כל כוח קרב של הצבא. 5-6 זה פגיעה, יש לשים לב שיש גורמים שמשפיעים (כגון מצודות, קלפים) זריקת קוביות מחודשת למנהיגים עבור כל נקודת מנהיגות ניתן לזרוק קוביה אחת שלא פגעה מחדש.

הורדת נפגעים

עבור כל פגיעה מורידים כוח, כאשר התוקף מחליט ראשון.

- להוריד כוח רגיל.
 - להפוך כוח עלית לכוח רגיל.
- ניתן להפוך כוח עלית לכוח רגיל על ידי שימוש בכוח רגיל שהורד. אם אין כזה אז יש לקחת מהתגבורות. אם אין אז מאבדים את כל כוח העלית. פגיעות בכוחות של האנשים החופשיים מוצאים מהמשחק, ואילו לאנשי האופל אין בעיה כזאת.
- אם בסוף קרב נשאר מנהיג או נשאר דמות ללא צבא, היא מתה. דמויות תמיד מוצאות מהמשחק (גם לשחקן האופל) נזגול תמיד חוזרים.

בחירה בן הפסקת לחימה ונסיגה

בסוף הקרב תוקף יכול להפסיק את הקרב. אם לא, המגן יכול לסגת למשבצת סמוכה ללא כוחות אויב, או ישוב אויב. אם יש מצודה במשבצת ניתן לסגת למצודה (בהמשך).

סיום קרב

התוקף מפסיק לתקוף, לא נשארו כוחות, המגן נסוג <= סיום קרב. אם לא נשארו כוחות מגן התוקף רשאי להעביר לאזור המותקף חלק או כל הכוחות שלו. אם יש כוחות מגנים במצודה יש מצור.

ביצורים, ערים, מצודות ומצור

כאשר תוקפים כוח באזור עם עיר או מצודה במהלך הסיבוב הראשון בלבד התוקף פוגע עם 6 בלבד.

נסיגה למצור

אם הכוח נסוג למצודה הקרב מסתיים והתוקף יכול להיכנס לשטח ולהתחיל מצור. מקסימום חמש כוחות יכולים להיות במצודה.

ביצוע מצור

רק כוחות הנמצאים באותו שטח של המצודה יכולים לתקוף (קובית action). התוקף פוגע עם 6 בלבד, המגן כרגיל. הקרב מתקיים סיבוב אחד בלבד, אלא אם התוקף מוכן להוריד כוח עלית לרגיל ולבצע סיבוב נוסף.

- כוח במצור לא יכול לסגת למשבצת סמוכה.
- אם הכוח התוקף עוזב את השטח ולא נשארים כוחות, אז המצור מוסר.

יצאה ממצור

כוח במצור יכול לצאת ממצור בקרב (קובית action), סיבוב אחד כקרב רגיל, התוקף יכול לחזור למצור, המגן יכול לסגת כרגיל. אם התוקף מנצח הוא יכול לצאת לשטח, לא למשבצת סמוכה.

תפיסת ישוב

כאשר כוח אויב משתלט על שטח עם ישוב או ביצורים הוא שם סמן שליטה. שטחים אילו לא יכולים לשמש אזורי גיוס כוחות. אם הם נתפסים חזרה הסמן מוסר.

8. הפוליטיקה בארץ התיכונה

על מנת שכוחות מדינה יוכלו לתקוף, סמן המדינה צריך להיות "במלחמה". רוב מדינות האנשים החופשיים מתחילות במצב פסיבי, במצב זה לא ניתן לעבור למשבצת האחרונה במסלול (משבצת המלחמה).

אקטיבציה של מדינה אנשים חופשיים

המדינה תהפוך לאקטיבית כאשר יקרה אחד מ:

- פלישת כוחות אויב פנימה
- אחת הצבאות שלה מותקפים
- אחוות הטבעת מוכרזת באחת הערים או מצודות
- אחת הדמויות שמשוגלת להפעילה מגיעה לעיר או מצודה.

לכל דמות בצד ימין למטה מצוין אילו מדינות היא מסוגלת להפעיל.

התקדמות במסלול הפוליטי

הסמן של מדינה מתקדם בעזרת קובית muster, קלפים מסוימים או כאשר קורה אחד מ:

- כל פעם שכוח של המדינה מותקף
- ישוב או מצודה של המדינה נכבש.

כניסה למלחמה

כוחות של מדינה שלא במלחמה מוגבלים:

- אסור להם להיכנס לשטח מדינה אחרת אבל מותר להם לעזוב את גבולות המדינה שלהם
 - אסור להם לתקוף כוחות אויב
 - לא ניתן לגייס אותם בעזרת קובית muster
 - מותר להם לסגת לשטח מדינה אחרת אם הותקפו
- דמויות במלחמה
אין עליהן שום מגבלה, ללא תלות במצב המדינה

אחוות הטבעת

נושאי הטבעת הם פרודו וסם, שאר הדמויות יכולות להיות חלק מהאחוה או לעזוב.

הסמנים ודמויות

דמות נושאי הטבעת: מציינת את המקום האחרון הידוע של הטבעת.

סמן התקדמות: מסמן כמה משבצות התקדמה האחוה מהמקום האחרון הידוע והאם האחוה מוסתרת או גלויה. פסלי הדמויות: מתחילים עם נושאי הטבעת וממוקמים באזור המתאים בלוח.

נושאי הטבעת

השחיתות של הטבעת על הנושא הטבעת, מצוין בעזרת סמן בתחום בין 0-12. כאשר מגיע ל-12 הטבעת השתלטה על פרודו וכוחות האופל מנצחים.

קלפי הדמויות

הקלפים מציינים את יכולות הדמויות. כאשר הדמות עם החבורה הקלף שלה בערמת האחוה, כאשר הדמות עוזבת הקלף מונח לפני השחקן. בכל קלף מצוין:

- הרמה של הדמות
- המדינה (מציין אילו מדינות יכול להפעיל)
- יכולות מיוחדות כאשר מוביל את החבורה
- יכולות מיוחדות כאשר עוזב את החבורה
- רמת מנהיגות לקרב

מנהיג החבורה

אחת הדמויות היא מנהיגת החבורה. בתחילת המשחק זה גנדלף האפור. המנהיג חייב להיות זה עם הרמה הגבוהה ביותר. אם יש שיון השחקן ראשי להחליט מי יהיה המנהיג מבין הדמויות עם הרמה הגבוהה ביותר. קלף המנהיג מונח כקלף עליון בחבילה.

גולום כמנהיג

אם כל הדמויות עזבו את אחוות הטבעת, גולום מיד מצטרף כמנהיג נושאי הטבעת.

מסלול אחוות הטבעת

להזיז את האחוה

ניתן להזיז את סמן מיקום האחוה על ידי שימוש בפעולת character של הקוביות או בעזרת קלפים. כל פעם שהאחוה זזה, שחקן האופל יכול לבצע מצוד. כל שימוש בקוביה לתזוזה מוסיף את הקוביה לאזור המצוד לאחר ביצוע מצוד של התזוזה הנוכחית.

איתור האחוה

מספר הצעדים במסלול האחוה מציין את מספר האזורים שעברה האחוה מהמיקום האחרון הידוע. המיקום האמיתי יתגלה אם יקרה אחד מ:

- המרדף מצליח ומתגלה מקום האחוה
 - האנשים החופשיים מצהירים על מיקום האחוה.
- במקרה זה דמות נושאי הטבעת מוזזת למקום החדש. והסמן מוזז למשבצת 0 במסלול המעקב.

האחוה מגלה היכן היא

כאשר האחוה מוסתרת, שחקן האנשים החופשיים ראשי לגלות את מיקומה. זה יקרה משום שהוא ירצה לרפאות אותה משחיתות בעיר או מצודה, להפעיל מדינה, או להשתמש בקלף שדורש אותם במקום מסוים.

השחקן מזיז את דמות נושאי הטבעת מספר משבצות עד למספר הנקודות שהסמן במסלול הקידום מציין. הסמן מוזז לערך 0 והוא נשאר בצד המוסתר שלו.

האחוה מתגלה על ידי מצוד

אם האחוה מתגלה על ידי שחקן האופל בעזרת מצוד או קלפים שהוא משחק, האחוה מוזזת כפי שצוין למעלה והסמן עובר לצד גלוי. בתזוזה זו אסור לאיווה לסיים את התנועה באזור של האנשים החופשיים הכולל ישוב.

אחוה גלויה אינה יכולה לזוז עד אשר היא לא חוזרת למצב הנסתר שלה. במצב זה היא גם פגיעה יותר לקלפים שונים של שחקן האופל.

האחוה במצודות שחקן האופל

אם האחוה עברה דרך, התחילה תנועה, או סיימה תנועה במצודה של שחקן האופל, שולפים אריח כאילו מצוד הצליח. זה בנוסף להשפעות של מצוד שהצליח.

להחביא את האחוה

יש להשתמש בפעולת character על מנת להסתיר את האחוה. שימוש בקוביה זו לא מאפשר גם להזיז את האחוה על ידי אותה קוביה.

כניסה למרדור

על מנת להכנס על האחוה להודיעה כאשר היא מגיעה ל-Morannon או Minas Morgul על מנת להמשיך לשלב האחרון בהר האבדון.

עזיבה של חברים מאחוות הטבעת

כאשר בזמן הפעולות דמות/דמויות עוזבות את האחוה הן יכולות להיות ממוקמות אזור המרוחק ממיקום האחרון הידוע של האחוה כמספר הצעדים שהאחוה התקדמה + הרמה הגבוהה ביותר מבין קבוצת העוזבים. כאשר האחוה ב-mordor אסור לאף דמות לעזוב אותה.

קלפי הדמויות שעוזבות מוצאים מחבילת הקלפים של האחוה. דמות שעזבה לא יכולה להצטרף. אם המנהיג עזב, יש לבחור מנהיג מבין הדמויות עם הרמה הגבוהה ביותר מהנותרות.

10. המצוד אחר הטבעת

מאגר המצוד

המאגר הם האריחים המציניים את השפעת מצוד מוצלח. יש לשלוף אריח אחד אקראית כאשר יש מצוד מוצלח. אם

נגמרים האריחים יש ליצור מאגר חדש מהאריחים הכוללים מספר או סמל עין, אין להחזיר אריחים מיוחדים.

האריחים הסטנדרטים

לרובם מספר בין 0-3 שמציין את הצלחת המצוד, מספר זה הוא הנזק. ישנם גם כמה סמלים מיוחדים:

- סמל העין: מציין ערך משתנה של המספר.
- סמל חשיפה: מציין שהאחוה התגלתה.

אריחים מיוחדים

האריחים המיוחדים מונחים בצד בתחילת המשחק, ומוספים רק בעזרת קלפי אירועים שונים. כאשר יש להוסיף אריח מיוחד הוא מונח בצד עד אשר האחוה נכנסת ל-mordor, אז האריחים מוספים למאגר המצוד. אם החבורה כבר ב-mordor מוסיפים ישר את האריח למאגר. סמנים מיוחדים:

- ערך שלילי: אין נזק מצוד ולמעשה השחיתות מתרפאת.
- קוביה: הערך שווה לתוצאת זריקת קוביה
- סמל עצור: כל האריחים המיוחדים כוללים סמל זה.

המצוד

זריקת מצוד

כל פעם שהאחוה זזה מתבצע מצוד. ערך המצוד שווה למספר הקוביות שבאזור המצוד (הקוביות שהוקצו + קוביות שיצא בהן "עין" אחרי הזריקה). זורקים קוביות כערך זה (מקסימום 5 קוביות). אם באחת הקוביות יצא המספר 6 המצוד הצליח.

מעדכנים לזריקת המצוד

אם האחוה זזה יותר מפעם אחת בתור, יהיו קוביות של העמים החופשיים באזור המצוד. כל קוביה כזאת מציינת + 1 לערך הקוביות. אם אחרי השינוי יצא באחת הקוביות 6 ומעלה, המצוד הצליח.

זריקה חוזרת

אם בתחילת התנועה, מהלך התנועה או סוף התנועה יש את אחד מהדברים הבאים, ניתן להטיל קוביות שוב:

- מצודה נשלטת על ידי שחקן האופל
- אחת או יותר יחידות אויב
- אחד או יותר נזגול

עבור כל אחד מהדברים הללו מקבלים קוביה נוספת לזריקה מחדש.

קביעת הנזק

אם המצוד הצליח שולפים אריח אחד ממאגר אריחי המצוד.

- אם יש מספר זהו הנזק של המצוד
- אם יש עין, נזק המצוד שווה למספר הזריקות המוצלחות (אם זה עקב כניסה או עזיבה של מצודה או קלף אז הערך הוא 0)
- אם יש סמן התגלות אז האחוה הופכת לגלויה בנוסף לשאר תוצאות שיש לבצע

תוצאות המצוד

בכדי להתמודד עם תוצאות המצוד השחקן של האנשים החופשיים יכול להשתמש בטבעת או להיאבק. אם הוא משתמש בטבעת רמת השחיתות עולה לפי רמת הנזק.

אם הוא נאבק, הוא חייב להרוג דמות מלווה. הוא יכול לבחור בין מוביל האחוה לבין בחירה אקראית מכול המלווים. הדמות המוגרלת נהרגת ומוציאים אותה מהמשחק. אם הרמה של הדמות שנהרגה נמוכה מרמת הנזק, אזי השחיתות עולה בהפרש. אם הרמה גבוהה יותר, עדיין הדמות נהרגת.

11. הטבעת והמסע להר האבדון

ריפוי נושא הטבעת

אם האחוה מוכרזת במקום שיש עיר או מצודה של האנשים החופשיים לא תחת שליטת האויב, נקודה אחת יורדת מרמת השחיתות. אם האחוה נשאר באותו מקום כמה תורות, עבור כל תור תרד השחיתות עד לרמה 0.

האחוה ב-Mordor

מסלול Mordor מסומן על ידי חמישה עיגולים. כאשר האחוה מוכרזת כמגיעה ל-Minas Morgal או Morannon יש לבצע את הפעולות הבאות:

- דמות נושאי הטבעת עוברת לעיגול הראשון במסלול. מסלול ההתקדמות של האחוה נותר ללא שימוש פרט לסמן שמראה אם היא גלויה או לא.
- יוצרים מאגר מצוד חדש המכיל את כל האריחים הכוללים סמל עין שיצאו בעבר + האריחים שנשארו + האריחים המיוחדים שהונחו בצד.

חוקים מיוחדים

- החוקים הבאים נכנסים לתוקף שהאחוה ב-Mordor דמויות לא יכולות לעזוב. אירוע שמחייב עזיבה הורג את הדמות.
- כאשר מנסים להזיז את האחוה לא בודקים מצוד, שולפים אריח מהמאגר. השפעות כרגיל פרט ל:
 - אם יש סמל עין, הנזק שווה למספר הקוביות שיש בקופסת המצוד (כולל קוביות האנשים החופשיים שהיו מתנועות קודמות)
 - אם יש סמל עצור. האחוה לא הצליחה להתקדם.
- האחוה צריכה להיות נסותרת על מנת להתקדם.
- אם האחוה לא ניסתה להתקדם במהלך התור, נוסף בכל מקרה אחד למדד השחיתות.

12. לנצח את המשחק

ישנן שתי דרכים לנצח ולהפסיד. בעזרת הטבעת או כוח צבאי.

- אם שחקן האנשים החופשיים מגיע עם הטבעת להר האבדון הוא מנצח.
- אם מדד השחיתות של נושא הטבעת מגיע ל-12 השחקן של האופל מנצח.
- אם אחד התנאים של הטבעת מתקיים המשחק מסתיים מיד ולא מחכים לשלב בתור בו בודקים ניצחון. אם לא מתקיים אחד התנאים הנ"ל בודקים בסוף התור את תנאי הניצחון הצבאי.
- שחקן האופל שולט על ישובים בשווי 10 נקודות של שחקן האנשים החופשיים
- שחקן האנשים החופשיים שולט על 4 נקודות ישוב של שחקן האופל.
- מצודה שווה 2 נקודות, עיר שווה נקודה. הניקוד מתקבל רק עם יש סמן שליטה על הישוב.