

DER HERR DER RINGE

DIE RÜCKKEHR DES KONIGS

SPIEL ZUM FILM

Für 3-4 Spieler ab 10 Jahren

Die letzten großen Kämpfe in Mittelerde gegen Saurons Truppen stehen bevor. Aragorn ist mit seinem Gefolge in Minas Tirith erschienen. Nun rücken die freien Völker gegen Mordor vor, um Saurons Armee zu schlagen. Ein scheinbar hoffnungsloses Unterfangen. Aber sie haben noch einen Trumpf: Frodo und Sam sind auf dem beschwerlichen Weg zum Schicksalsberg, um dort den unheilvollen Ring für immer zu vernichten. Doch auch der verschlagene Gollum hat dieses Ziel gewählt ...

Spielziel

Die Spieler gewinnen, wenn sie erfolgreich das Schwarze Tor nach Mordor angegriffen haben bzw. Frodo und Sam das letzte Feld des Schicksalsbergs erreichen. Sollte dies jedoch Gollum vorher schaffen, haben alle Spieler verloren.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 Schicksalsberg mit Vulkanfeuer
- 50 quadratische Sauron-Plättchen
- 1 Schwarzes Tor zum Aufstellen
- 1 Frodo- und Sam-Aufsteller mit Ring
- 1 Gollum-Aufsteller
- 90 Spielkarten (Armee-, Helden- und Aktionskarten)
- 4 Spielfiguren
- 2 Würfel
- 1 Kärtchen Startspieler-Info mit einer Übersichtstabelle auf der Rückseite

Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel müssen alle Teile vorsichtig aus dem Stanztafel gelöst und die Aufstellfiguren Frodo und Sam, Gollum und Schwarzes Tor kreuzförmig zusammengesteckt werden (siehe Skizzen auf dem Tableau).
- Der Spielplan wird in die Mitte gelegt.
- Der Schicksalsberg wird auf den Plan gesetzt – genau passend auf sein Feld. Oben in den Berg wird das Vulkanfeuer-Plättchen gesteckt.
- Frodo und Sam werden auf ihr Startfeld der Laufleiste gestellt: im Spiel zu viert auf das Feld mit der 4, im Spiel zu dritt auf die 3. Der Ring wird an die Figur gesteckt (siehe Tableau-Skizze).
- Gollum wird auf sein Startfeld auf dem Berg gesetzt (siehe Abbildung unten).
- Aus den Sauron-Plättchen werden die 3 Plättchen mit Trollen (Kampfwert 16) aussortiert. Im Spiel zu viert werden alle 3 Trolle gebraucht, im Spiel zu dritt 2 Trolle. Die benötigten Troll-Plättchen werden mit dem Bild nach oben als Stapel auf das große Feld mit dem Schwarzen Tor gelegt. Ein nicht benötigter Troll kommt zurück in die Schachtel, ohne dass man den Punktwert auf der Rückseite des Plättchens sieht.
- Vor die Trolle wird das Schwarze Tor auf dem großen Feld aufgestellt – so wie in der Abbildung auf dem Spielplan.
- Die übrigen Sauron-Plättchen werden mit der Bildseite nach oben gemischt. Auf die 5 Nazgul-Felder (schwarze Markierung auf grauem Punkt) wird je ein Nazgul (Stärke 15) gelegt. Auf jedes andere Feld mit einem grauen Punkt wird zufällig eins der übrigen Sauron-Plättchen gelegt.
- Die Spielkarten werden gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt 3 Karten auf die Hand. Der restliche Stapel wird verdeckt neben den Spielplan gelegt.
- Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und stellt sie zunächst vor sich ab.
- Der Spieler mit dem höchsten Würfelergebnis ist der Startspieler, er erhält die Würfel und das Kärtchen Startspieler-Info.

Spielablauf

Jede Runde besteht aus den folgenden Phasen:

1. Die Heerschau
2. Bewegungen und Kämpfe

1. Die Heerschau

Der Startspieler deckt vom Kartenstapel so viele Karten-Sets auf, wie Spieler teilnehmen. Jedes Set besteht aus 5 Karten, die nebeneinander in einer Reihe offen ausgelegt werden. Darunter werden die 5 Karten des nächsten Sets gelegt usw. Wenn im Spielverlauf alle Karten aufgedeckt wurden, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Beispiel für eine Heerschau bei vier Spielern:



Der Spieler rechts vom Startspieler wählt als Erster eines der Karten-Sets und nimmt alle 5 Karten, die zu dem Set gehören, auf die Hand. Danach wählt gegen den Uhrzeigersinn der nächste Spieler (also rechts von ihm) aus den verbliebenen Sets eins aus und nimmt diese Karten usw. Zum Schluss erhält der Startspieler (in der Abbildung der rote Punkt) das letzte Karten-Set. **Hinweis:** Jeder Spieler darf beliebig viele Karten auf der Hand halten.

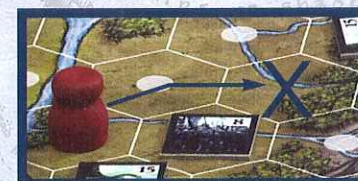
2. Bewegungen und Kämpfe

Nach der Verteilung der Karten-Sets führt zuerst der Startspieler seine Bewegungen und Kämpfe durch. Danach kommen im Uhrzeigersinn die anderen Spieler an die Reihe.

Zunächst setzt der Spieler, der an der Reihe ist, seine Spielfigur auf den Plan – auf die gelb umrahmte Startreihe. Er kann seine Figur auf das Feld mit Minas Tirith setzen oder auf ein beliebiges anderes Feld dieser Reihe.

Die Bewegungen

Um seine Spielfigur auf ein angrenzendes, leeres Feld zu bewegen, muss ein Spieler irgend eine seiner Karten abwerfen, indem er sie offen auf den Ablagestapel legt. Ein Spieler darf beliebig weit über leere Felder ziehen, so lange er für jedes Feld eine Karte abwirft. Felder mit Sauron-Plättchen dürfen nicht betreten werden. Es ist erlaubt, rückwärts zu ziehen.



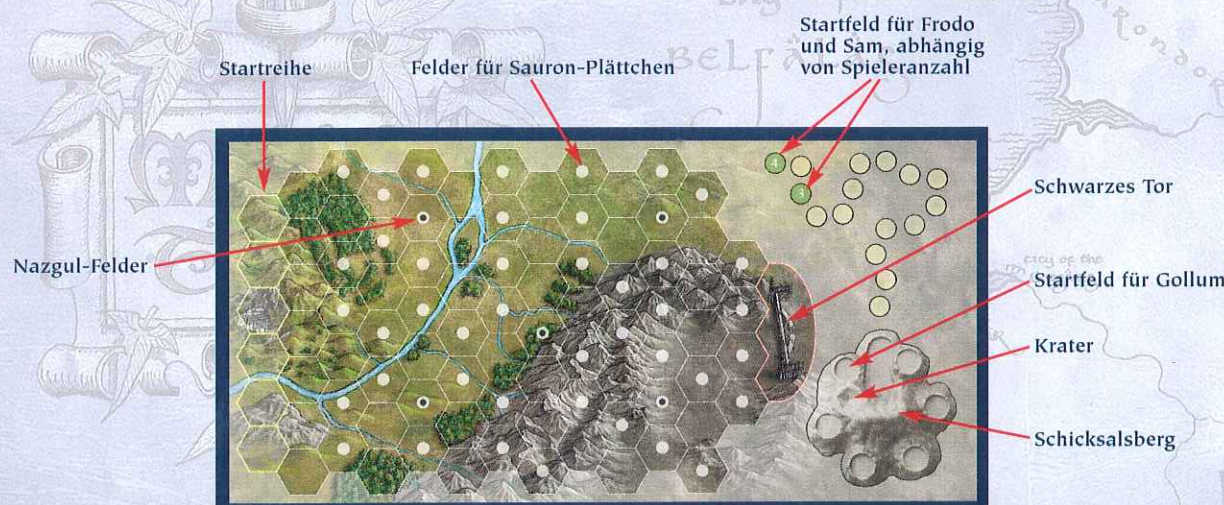
Beispiel: Um auf das markierte Feld zu ziehen, muss Spieler Rot zwei beliebige Karten abwerfen.

Die Kämpfe

Ein Spieler darf von dem Feld aus Angriffe durchführen, auf dem seine Spielfigur steht. Die Stärke eines Angriffs setzt sich zusammen aus Armeen, Helden und einem Würfelergebnis. Ein Spieler darf ein Sauron-Plättchen nur angreifen, wenn es sich auf einem direkt angrenzendem Feld befindet.



Beispiel: Spieler Violett darf jedes der drei angrenzenden Sauron-Plättchen angreifen.



a) Zunächst muss der Spieler ansagen, welches Sauron-Plättchen er angreift. Dann muß er entscheiden, mit wie vielen seiner Armee-Karten er angreift. Dazu legt er beliebig viele seiner Armee-Karten offen aus – eine muss es mindestens sein.

- Alle angreifenden Armee-Karten müssen dieselbe Farbe haben.
- **Ausnahme:** Der Spieler spielt die Heldenkarten „Gandalf“ oder „Theoden“, die es erlauben, mit 2 verschiedenen Armee-Farben anzugreifen.

b) Zusätzlich darf er beliebig viele Helden-Karten auslegen, deren Werte zu denen seiner Armee-Karten addiert werden.

c) Der Spieler würfelt dann mit den beiden Würfeln und addiert die Würfelzahlen zu den Werten seiner für diesen Kampf ausgelegten Armee- und Helden-Karten.

- Wenn das Endergebnis gleich oder höher ist, als der Kampf-wert auf dem Sauron-Plättchen, dann gelingt der Angriff. Wenn das Endergebnis niedriger ist, dann misslingt der Angriff.
- War der Angriff erfolgreich, dann nimmt der Spieler das Sauron-Plättchen vom Feld und legt es vor sich ab, ohne sich die Punktzahl auf der Rückseite anzusehen. Je stärker der Gegner ist, desto mehr Punkte gibt es. Die genaue Verteilung befindet sich auf der Rückseite des Startspieler-Infos.
- Danach zieht er seine Spielfigur auf das frei gewordene Feld. Anders als für die normale Bewegung muss der Spieler dafür keine Karte abgeben.
- Nach einem erfolgreichen Angriff werden alle ausgelegten Armee- und Helden-Karten auf den Ablagestapel gelegt. **Ausnahme:** Der Spieler spielt die Aktionskarte „Frischer Mut“, die es erlaubt, die ausgelegten Armee-Karten wieder auf die Hand zurückzunehmen. Dies gilt aber nicht für ausgelegte Heldenkarten – die sind auf jeden Fall verloren.
- Wenn der Angriff fehlschlägt, darf der Spieler eine seiner Armee-Karten (nicht Heldenkarte) auswählen, die er behält. Alle übrigen ausgelegten Karten werden auf den Ablagestapel gelegt. Danach ist sein Zug sofort beendet.

Nach einem erfolgreichen Angriff darf der Spieler vom neuen Feld aus ein weiteres benachbartes Sauron-Plättchen angreifen, im Erfolgsfall weiter ziehen und weiter angreifen. Der Spieler darf aber auch ohne Angriff auf ein leeres Feld ziehen (gegen Abgabe einer beliebigen Karte) und von dort aus angreifen und danach wieder weiter ziehen usw. Ein Spieler ist also so lange mit Bewegungen und Kämpfen an der Reihe, wie er möchte und er Karten zur Verfügung hat. Sobald aber sein Angriff fehlschlägt, ist sein Zug sofort beendet.

„Erneut würfeln!“-Armee-Karten



Diese Karten erlauben einem Spieler, einen gescheiterten Angriff einmal zu wiederholen – mit unveränderter Kartenanzahl und Stärke.

Eine solche Karte darf nur benutzt werden, wenn sie farblich mit den angreifenden Armee-Karten übereinstimmt, z. B. darf eine Rohan „Erneut würfeln!“-Karte nur benutzt werden, wenn der Spieler mit Rohan-Armeen angreift. Steht nach dem Würfeln fest, dass ein Angriff gescheitert ist, spielt der Spieler eine solche Karte aus und würfelt dann noch einmal mit beiden Würfeln. Es dürfen in einem Zug nacheinander beliebig viele „Erneut würfeln!“-Karten gespielt werden.

Vorrücken von Frodo und Sam oder Gollum



Jedes Mal, wenn ein Angriff gegen ein Sauron-Plättchen gelingt, rücken Frodo und Sam ein Feld vor. **Ausnahme:** Nach einem erfolgreichen Angriff gegen Orks, bleiben Frodo und Sam stehen.

Bei mehreren erfolgreichen Angriffen in einem Spielzug rücken Frodo und Sam mehrere Felder vor. (Im Spiel zu viert zählt das

grüne Startfeld für 3 Spieler als normales Lauffeld.)

Sobald Frodo und Sam den Schicksalsberg erreicht haben (großes Feld), kann ab jetzt auch Gollum vorrücken: Immer wenn ein Angriff gegen ein Sauron-Plättchen misslingt, rückt nun Gollum zwei Felder im Uhrzeigersinn auf dem Berg vor.

Wenn Frodo und Sam oder Gollum später auf dem Schicksals-Berg weiterziehen, werden sie im Uhrzeigersinn weitergesetzt. Ist das Feld besetzt, wird es übersprungen. Erreichen sie das letzte Feld des Berges (das fünfeckige Krater-Feld), endet das Spiel (siehe Spielende).

Graue Sonderkarten

Es gibt zwei Arten von grauen Sonderkarten: Heldenkarten und Aktionskarten.



Heldenkarten werden niemals allein, sondern nur zusätzlich zu ausgelegten Armee-Karten eingesetzt. Heldenkarten müssen vor dem Würfeln ausgelegt werden.



Die Aktionskarten „Frischer Mut“ und „Gandalfs Schutz“ werden nach dem Würfeln ausgespielt.



Die Karte „Verstärkung“ darf nur vor oder nach einem Kampf ausgespielt werden – der Spieler darf dann zwei Karten vom verdeckten Stapel ziehen und auf die Hand nehmen.



Die Karte „Eilmarsch“ darf zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Spielzugs ausgespielt werden, um bis zu zwei Felder zu ziehen, ohne dafür Karten abgeben zu müssen.

Ende einer Runde

Nachdem alle Spieler mit Bewegungen und Kämpfen an der Reihe waren, gibt der Startspieler das Startspieler-Info an seinen linken Nachbarn und eine neue Runde beginnt wieder mit der Heerschau.

Einige besondere Regeln

Rohan-Karten: Die Reiter Rohans sind Experten im Kampf gegen



Orks (Kampfwert 8), aber sie haben noch nie eins der gewaltigen Mumakils (Kampfwert 12) gesehen. Daher darf ein Spieler, der mit Rohan-Armeen angreift, zu seinem Würfelergebnis für jede Rohan-Karte 1 addieren, wenn er gegen Orks kämpft. Wenn er aber gegen ein Mumakil kämpft, muss für jede Rohan-Armee-Karte 1 vom Würfelergebnis abgezogen werden.

Aragorns Armee: Wenn ein Spieler in seinem Zug drei „Aragorns-



Armee“-Karten aus seiner Hand vorzeigt, darf er mit seiner Spielfigur auf ein leeres Feld ziehen, ohne dafür eine Karte abgeben zu müssen. Dies darf er aber nur einmal pro Zug machen. Wenn er diese Karten in seinem Zug nicht zum Kämpfen einsetzt, darf sie im nächsten Zug wieder vorzeigen.

Das Schwarze Tor: Um das Schwarze Tor angreifen und zu Fall



bringen zu können, muss man auf einem leeren Feld der vier Felder stehen, die an das Schwarze Tor angrenzen. Das Schwarze Tor hat eine Kampfstärke von 18. Wenn der Angriff erfolgreich ist, nimmt der Spieler das Schwarze Tor und stellt es vor sich ab. Sein Zug ist damit beendet und das Spiel endet nach dieser Runde. Alle Spieler, die in dieser Runde noch nicht an der Reihe waren, haben nun noch die Chance, in ihrem Spielzug einen hinter dem Tor befindlichen

Troll zu besiegen. Auch dazu muss man auf einem angrenzenden leeren Feld stehen. Ist der Angriff gegen einen Troll erfolgreich, nimmt der Spieler den obersten Troll vom Stapel. Damit ist sein Zug beendet. Statt einen Troll anzugreifen, darf ein Spieler aber auch ganz normal andere Sauron-Plättchen angreifen.

Nach einem erfolgreichen Angriff gegen das Schwarze Tor rücken Frodo und Sam von nun an nicht mehr vor. Scheitert der Angriff gegen das Schwarze Tor oder einen Troll jedoch, rückt Gollum wie üblich zwei Felder vor.

Spielende

Das Spiel endet nach einer vollständigen Runde (also nachdem alle Spieler an der Reihe waren), in der einer der folgenden Fälle eingetreten ist:

a) Frodo und Sam stehen auf dem letzten Feld auf dem Schicksalsberg (vor dem Krater) und dürfen erneut ein Feld vorrücken. Statt vorzurücken wird der Ring auf den Krater gelegt.

oder

b) Ein Spieler hat das Schwarze Tor zu Fall gebracht.



Nun drehen die Spieler ihre gewonnenen Sauron-Plättchen (und im Fall b das zu Fall gebrachte Schwarze Tor) um und zählen ihre Siegpunkte zusammen. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand mehrerer Spieler gewinnt, wer von diesen mehr Sauron-Plättchen erobert hat.

Das Spiel endet vorzeitig, wenn Gollum das Krater-Feld auf dem Schicksalsberg erreicht. Dann ist das Spiel sofort zu Ende und alle Spieler haben verloren. Punkte werden nicht gezählt.

Spielvariante

Wer Gollum weniger Chancen auf den Sieg einräumen möchte, zieht ihn nach einem verlorenen Kampf statt zwei Felder immer nur ein Feld auf dem Schicksalsberg voran. Auf dem großen Feld dürfen Frodo und Sam sowie Gollum gleichzeitig stehen.



Autor: Martin Wallace

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Illustration: Bernd Wagenfeld

Gestaltung: Pohl & Rick

Art.-Nr.: 692025

© 2003 KOSMOS Verlag

Postfach 106011

D-70049 Stuttgart

Telefon: + 49(0)711-2191-0

Fax: + 49(0)711-2191-422

e-mail: info@kosmos.de

www.kosmos.de

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

NEW LINE CINEMA
An AOL Time Warner Company

© MMIII New Line Productions, Inc. All Rights Reserved.

„The Lord of the Rings“ and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a

Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc.