

DER HERR DER RINGE

DIE ZWEI TÜRME

SPIEL ZUM FILM

Für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

Spielidee und Spielziel

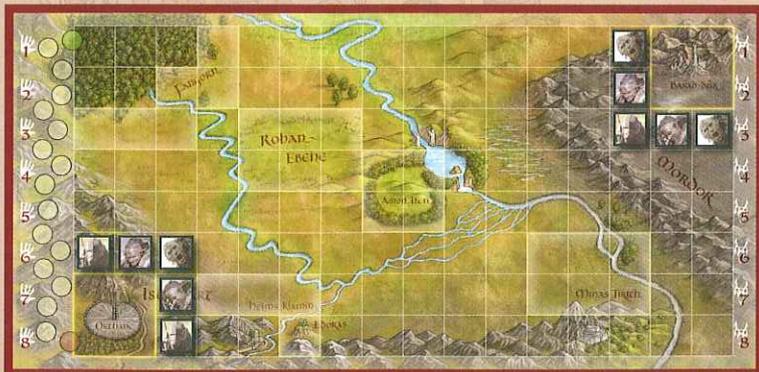
Von Barad-dûr, dem Bollwerk des dunklen Herrschers Sauron, und von Orthanc, der Festung des Zauberers Saruman, geht eine Bedrohung für ganz Mittelerde aus. Unzählbare, namenlose Orks strömen aus beiden Türmen. Die Spieler unterstützen die Seite des Guten und lenken die Helden der Geschichte im Kampf gegen die Orks. Gelingt es den Orkhorden, eine Verbindung zwischen den zwei Türmen zu bilden, hat die dunkle Seite gewonnen und die Spieler haben gemeinsam verloren. Wenn allerdings die Spieler die Orks in ihrem Vorwärtstreben so lange aufhalten können, bis die Ents Orthanc erreichen, dann gewinnt derjenige, der am meisten zu diesem Erfolg beigetragen hat.

Spielinhalt

1 Spielplan, 1 Turm Barad-dûr, 1 Turm Orthanc, 1 Ent-Figur, 4 Spielfiguren, 150 Ork-Plättchen, 32 Heldenkarten, 14 Ereigniskarten, 9 Orkkarten

Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel werden die 150 Ork-Plättchen und die Teile für die zwei Türme und für die Ent-Figur vorsichtig aus den Stanztableaus gelöst. Die Türme und der Ent werden zusammengesteckt. Der Turm Orthanc wird zusätzlich von unten in die runde Scheibe gesteckt. Siehe hierzu die Skizze auf dem Tableau und das Foto auf der Rückseite der Schachtel.
- Die beiden Türme werden auf die gleichnamigen Felder des Spielplans gestellt.
- Der Ent kommt auf den dunkelgrünen Kreis am Beginn der Laufleiste.
- Die Ork-Plättchen werden gut gemischt und mit der Bildseite nach oben neben den beiden Schmalseiten des Plans bereitgelegt.
- Auf die jeweils fünf Felder um die beiden Türme herum werden Orks vom Vorrat gelegt, auf jedes Feld ein Ork. Sie werden mit der Bildseite nach oben abgelegt, die Rückseite darf keiner anschauen.



- Die 14 Ereigniskarten werden nach den Zahlen auf der Rückseite getrennt gemischt und als ein Stapel verdeckt neben den Plan in der Nähe der Ent-Laufstrecke abgelegt. Zu unterst liegen die Karten mit der 3, darüber die mit der 2 und oben die 1er-Karten.
- Die 9 Karten „Orks“ werden gemischt und auf der anderen Seite des Plans als verdeckter Stapel abgelegt.
- Die 32 Heldenkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 3 Karten auf die Hand. Die restlichen Karten bilden einen verdeckt liegenden Nachziehstapel.
- Schließlich erhält jeder Spieler noch eine Figur. Der Reihe nach, Grün beginnt, stellen die Spieler ihre Figur auf ein freies Feld des Startbereiches in der Mitte des Plans (Amon Hen). Bei drei Spielern bleibt eine Figur in der Schachtel. Bei zwei Spielern erhält jeder zwei Figuren.
- Der Spieler mit der grünen Figur beginnt das Spiel, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Ablauf einer Spielrunde

Kommt ein Spieler an die Reihe, führt er nacheinander die folgenden vier Handlungen durch:

1. Eine Orkkarte aufdecken: Die Orks strömen aus Mordor und Isengart und bedrohen Mittelerde.
2. Eine Heldenkarte spielen: Die Helden greifen ins Geschehen ein und besiegen Orks.
3. Eine Heldenkarte nachziehen: Neue Helden rücken nach.
4. Besiegte Orks auswerten: Manchmal kommt es nach dem Sieg über Orks noch zu einem Ereignis.

1. Orkkarte aufdecken



Der Spieler deckt die oberste Karte vom Stapel „Orks“ auf. Darauf ist angegeben, von welcher Spielplanseite, in welcher Reihe, wie viele Orks auf den Plan strömen. Orks, die von Isengart kommen, werden in den Reihen 4, 5, 6 oder 7 vom linken Spielplanrand aus eingesetzt. Orks, die von Mordor kommen, werden in den Reihen 2, 3, 4 oder 5 vom rechten Planrand aus eingesetzt. Hinweis: Bei einer der neun Karten werden von beiden Seiten Orks auf den Spielplan gesetzt.

- Der Spieler nimmt nun entsprechend viele Ork-Plättchen vom Vorrat (im Beispiel sind das 3) und legt sie auf die ersten freien Felder der angegebenen Reihe (im Beispiel Reihe 4).
- Die Ork-Plättchen werden mit der Bildseite nach oben auf den Plan gelegt, keiner darf die Rückseite sehen.
- Sollten in der Reihe Felder durch Ork-Plättchen oder Spielfiguren besetzt sein, werden die nächsten freien Felder dieser Reihe belegt.
- Sollte es in einer Reihe keine freien Felder mehr geben, können in dieser Reihe auch keine Orks mehr gelegt werden.



Die Orkkarte wird anschließend auf einem offenen Ablagestapel gesammelt. Sobald alle neun Karten gebraucht wurden, werden sie gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

2. Heldenkarte spielen

- Mittels der Heldenkarten bewegt man seine Spielfigur über den Plan. Auf jeder Karte befindet sich in den Ecken eine Stärkepunktzahl und darüber ein Symbol.

- Die Stärkepunktzahl gibt an, wie weit sich die Figur eines Spielers in seinem Zug bewegen kann. Allerdings muss er für jeden Ork, der sich auf einem waagrecht oder senkrecht (nicht diagonal) benachbarten Feld befindet, seine Stärkepunktzahl um einen Punkt verringern.
- Die Symbole geben an, in welcher Richtung sich die Figur des Spielers in dem Zug bewegen kann. Es gibt drei verschiedene Symbole:
 - Die Figur kann waagrecht oder senkrecht ziehen und darf dabei einmal waagrecht oder senkrecht die Richtung wechseln.
 - Die Figur kann diagonal ziehen und darf dabei einmal diagonal die Richtung wechseln.
 - Die Figur kann in einer beliebigen geraden Richtung ziehen und darf dabei einmal beliebig die Richtung wechseln.
- Auf den Gandalf-Karten ist zusätzlich noch ein Symbol für sein Pferd „Schattenfell“ abgebildet, mit dem er auf ein beliebiges Spielplanfeld springen kann.
- Der Spieler legt eine seiner Handkarten offen vor sich ab. Er nennt die Stärkepunktzahl, die eventuell verringert wurde und zieht seine Figur über die Felder des Plans.

Die Bewegung der Figuren

Die Zugrichtung ist durch das Symbol auf der Karte vorgegeben. Die Zugweite richtet sich nach der Stärkepunktzahl.

- Für jedes freie Feld wird 1 Stärkepunkt verbraucht.
- Für jedes mit einem Ork besetzte Feld werden 2 Punkte von der Stärkepunktzahl verbraucht. Das Ork-Plättchen wird geschlagen und zunächst noch verdeckt vor dem Spieler abgelegt. Hinweis: Obwohl es acht verschiedene Ork-Motive auf den Plättchen gibt, sind die Orks, wenn man sie schlägt, alle gleich.
- Über Felder, auf denen schon eine andere Spielfigur steht, darf gezogen werden. Sie zählen ganz normal 1 Stärkepunkt. Allerdings darf man auf diesen Feldern nicht stehen bleiben.
- Stärkepunkte darf man verfallen lassen. Jedoch muss man immer, wenn man kann, wenigstens ein Feld weit ziehen.
- In seinem Zug darf man einmal die Richtung wechseln entsprechend dem Kartensymbol. Aber man darf im selben Zug kein Feld zweimal betreten, also nicht hin- und herziehen.

Beispiel:



Spieler Rot hat die Aragorn-9-Karte gelegt. Da seitlich an seine Figur ein Ork angrenzt, verliert er 1 Stärkepunkt und hat somit noch 8 Punkte zur Verfügung. Der diagonal angrenzende Ork reduziert seine Stärke jedoch nicht. Rot zieht diagonal über das leere Feld (1. Punkt) auf den Ork (3. Punkt). Dort wechselt er seine Richtung und zieht waagrecht nach rechts weiter und schlägt dabei zwei weitere Orks (5. + 7. Punkt). Weiterziehen kann er nicht, da er nur noch 1 Stärkepunkt hat und damit das nächste Ork-Feld nicht betreten darf. Da er auch nicht ein zweites Mal die Richtung wechseln darf, muss er den letzten Stärkepunkt verfallen lassen.

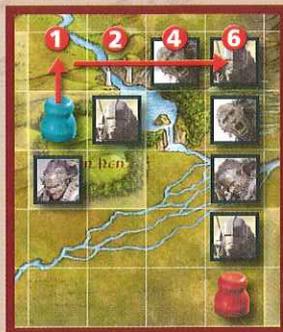
Schattenfell

Spielt man die Heldenkarte „Gandalf“, darf man sich entscheiden, anstatt eines normalen Bewegungszuges Gandalfs Pferd „Schattenfell“ zu nutzen. Dazu darf man mit seiner Spielfigur auf ein beliebiges Feld des Plans springen. Das Feld kann ganz frei oder von einem Ork besetzt sein. Dann wird der Ork natürlich geschlagen und zunächst verdeckt vor dem Spieler abgelegt. Auf Felder mit anderen Spielfiguren darf nicht gesprungen werden.

Die Zange

- ♦ Zieht ein Spieler auf ein Feld, so dass sich zwischen seiner und einer zweiten Spielfigur ausschließlich Felder befinden, die alle mit Orks besetzt sind, bilden die beiden Figuren zusammen eine Zange. Die Orks zwischen diesen beiden Figuren werden in die Zange genommen und dabei geschlagen. Die Spieler nehmen alle Orks aus der geschlagenen Reihe und legen sie zunächst verdeckt vor sich ab. Es beginnt der Spieler, der die Zange geschlossen hat, abwechselnd nimmt jeder jeweils einen Ork.
- ♦ **Achtung:** Eine Zange ist nur in der Schmalrichtung des Plans gültig, niemals aber in der Längsrichtung.
- ♦ Mit etwas Glück können zwei Zangen gleichzeitig (eine nach oben und eine nach unten) gebildet werden.
- ♦ Zu einer Zangenbildung kann es sowohl nach der normalen Bewegung einer Figur als auch nach dem Sprung mit Schattenfeld kommen.
- ♦ Hat der Spieler nach der Zangenbildung noch Stärkepunkte übrig, darf er weiterziehen.

Beispiel für eine Zange:



Spieler Blau hat die Eomer-8-Karte gelegt. Da an zwei Seiten seiner Figur Orks angrenzen, verliert er 2 Stärkepunkte und hat somit noch 6 Punkte zur Verfügung. Er zieht ein Feld nach oben (1. Punkt) und von dort weiter nach rechts (2. Punkt), schlägt erst einen Ork (4. Punkt) und dann einen zweiten Ork (6. Punkt). Dadurch bildet er mit Spieler Rot eine Zange. Von den 3 in der Zange geschlagenen Orks nimmt sich Spieler Blau 2 Plättchen und Rot 1 Plättchen.

3. Heldenkarte nachziehen

Nach der Auswertung der Heldenkarte wird diese auf einen offenen Ablagestapel gelegt und eine neue Karte vom Nachziehstapel gezogen. Jeder Spieler hat immer drei Karten auf der Hand. Wenn der Stapel mit den Heldenkarten aufgebraucht ist, werden die abgelegten Karten gemischt und bilden wieder einen verdeckten Nachziehstapel.

4. Orks auswerten

- ♦ Am Ende seines Zuges deckt der Spieler die in dem Zug geschlagenen Orks auf. (Es kommt nur ganz selten vor, dass ein Spieler keinen einzigen Ork schlagen konnte. Dann entfällt diese Handlung). Nach einer Zangenbildung haben zwei Spieler Orks geschlagen. Die Spieler decken ihre Orks nacheinander auf. Es beginnt der Spieler, der am Zug ist.
- ♦ Auf der Rückseite sind 1, 2 oder 3 Heldenpunkte zu sehen.



Auf manchen 1er-Plättchen steht zusätzlich das Wort „Ent“.

- ♦ Nachdem geprüft wurde, ob ein „Ent“-Plättchen gefunden wurde, werden die geschlagenen Orks wieder umgedreht und verdeckt vor dem Spieler gesammelt.

Die Ents



Wenn auf der Rückseite „ENT“ steht, wird die Ent-Figur 1 Feld auf der Laufstrecke vorgesetzt. Anschließend wird die oberste Karte des Ereigniskartenstapels aufgedeckt, vorgelesen und ausgeführt.

Die Ereigniskarten



- ♦ Es sind genau so viele Ereigniskarten im Spiel, dass am Ende, wenn die dunkle Macht besiegt wurde, alle Karten zum Einsatz gekommen sind.
- ♦ Auf einigen Ereigniskarten werden bestimmte Bereiche des Spielplans (Amon Hen, Fangorn, Edoras, Minas Tirith, Helms Klamm, Rohan-Ebene) genannt. Vor dem ersten Spiel sollte man sich auf dem leeren Plan anschauen, wo sich diese Bereiche befinden. Sie sind durch helle Rahmen hervorgehoben.
- ♦ Wenn aufgrund von Ereigniskarten Orks geschlagen werden, dann werden diese vom Plan genommen und wieder zum Vorrat zurückgelegt. Die Plättchen werden dabei nicht aufgedeckt.
- ♦ Nach der Ausführung einer Ereigniskarte ist die Karte aus dem Spiel. Sie wird in die Schachtel zurückgelegt.

Spielende

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

1. Die beiden Türme sind durch eine **ununterbrochene Kette von Orks** verbunden. Dabei müssen die Orks Seite an Seite liegen, diagonale Verbindungen zählen nicht. Stehen in der Orkkette noch Spielfiguren, so gilt die Verbindung noch nicht als geschlossen. Sind die beiden Türme jedoch miteinander verbunden, gewinnt die dunkle Macht und alle Spieler haben gemeinsam verloren.

Beispiel für ein verlorenes Spiel:



Wäre der eingekreiste Ork in Reihe 4 nicht vorhanden, wäre die Kette nicht geschlossen, da Verbindungen nur über Eck nicht zählen. Auch in Reihe 3 würde keine durchgehende Verbindung hergestellt, da die rote Spielfigur die Kette unterbricht.

oder

2. Die Ent-Figur erreicht das letzte Feld (braun) der Laufleiste. In diesem Fall wird keine Ereigniskarte mehr aufgedeckt. Jetzt ist die dunkle Macht besiegt. Die Spieler zählen nun die Heldenpunkte auf ihren Ork-Plättchen zusammen. Wer die höchste Heldenpunktzahl erreicht, hat gewonnen. Bei einem Unentschieden gewinnt derjenige, der mehr Ork-Plättchen hat.

Besondere Regel beim Spiel zu zweit

Im Zweierspiel hat jeder der beiden Spieler zwei Figuren. Der Spieler kann pro Zug entscheiden, mit welcher seiner beiden Figuren er zieht. Das muss nicht abwechselnd geschehen. Wenn es taktisch klug erscheint, kann er eine Figur mehrere Züge unbewegt auf ihrem Feld stehen lassen. Es ist so auch möglich, eine Zange nur mit den beiden eigenen Figuren zu bilden.

Spielvariante

Wer eine größere Herausforderung sucht, beginnt das Spiel gleich mit einem zusätzlichen zweiten Ring von Orks um Orthanc herum und einem Orkring um Barad-dûr. Somit sind von Anfang an schon sieben Orks mehr auf dem Plan. Und wer noch wagemutiger ist, kann zu Beginn bei beiden Türmen jeweils zwei Orkringe auslegen. Mal sehen, wie dann die Chancen für die Helden stehen ...



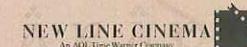
Autor: J.R.R. Hering
 Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele
 Illustration: Bernd Wagenfeld
 Gestaltung: Pohl & Rick Grafikdesign / Michaela Schelk

Art.-Nr: 691912

© 2002 KOSMOS Verlag
 Postfach 106011
 D-70049 Stuttgart
 Telefon: + 49(0)711-2191-0
 Fax: + 49(0)711-2191-422
 Web: www.kosmos.de
 e-mail: info@kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelletern.



© 2002 New Line Productions, Inc. All Rights Reserved.
 TM The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved.
 "The Lord of the Rings, The Two Towers and the characters, events, items and places therein, All Rights Reserved."