Der HERR der RINGE®

J. R. R. Tolkiens berühmte Erzählung handelt von persönlichem Mut und dem Kampf des Guten gegen das Böse. Sauron, der „Dunkle Herrscher", erschafft den Einen Ring, mit dessen Hilfe er ganz Mittelerde und auch die Heimat der Hobbits, das Auenland, zu beherrschen sucht.

Als die Hobbits in den Besitz des Rings gelangen, beginnt für einige von ihnen, Frodo, Sam, Pippin und Merry, eine lange Reise voller Herausforderungen. Den Freunden schließen sich weitere gute Bewohner von Mittelerde an: Aragorn, der rechtmässige König von Gondor, Gandalf, der Zauberer, Legolas, der Elb, Gimli, der Zwerg, und Boromir, der Mensch.

Ziel ihrer gefahrvollen Reise ist es, den Einen Ring zu zerstören. Dazu muss der Ring nach Mordor, Saurons Reich, gebracht und in die Flammen des Schicksalsbergs geworfen werden.

Sauron schickt seine dunklen Mächte gegen die Gefährten in den Kampf, um die Kontrolle über den Ring zurückzugewinnen und grenzenlose Macht zu erlangen. Dies bildet den Rahmen für viele gefährliche Abenteuer.

In diesem Spiel übernehmen Sie die Aufgabe der Gefährten. Jetzt können Sie beweisen, dass Sie würdig sind, Mittelerde zu retten. Das gemeinsame Ziel der Spieler ist es, den Ring zu zerstören und so viele Schilde wie möglich in ihren Besitz zu bringen. Die Schilde symbolisieren den Beitrag jedes einzelnen Spielers, die dunklen Mächte zurückzuschlagen, aber sie zählen nur, wenn alle zusammenhalten und gemeinsam erfolgreich sind. Ohne Zusammenarbeit ist kein Erfolg möglich.

In diesem kooperativen Spiel gibt es keinen einzelnen Sieger, sondern die Gruppe erzielt gemeinsam Punkte. Sie spielen gegen Sauron, der aus dem Spiel heraus agiert.
Viel Erfolg!

Ein Spiel von **Reiner Knizia**

Für 2–5 Spieler • Spieldauer: ca. 60–90 Minuten

Inhaltsverzeichnis

1	Überblick	Seite 2
2	Spielvorbereitungen	3
3	Der Spielablauf	4
4	Das Abenteuer spielen	4
5	Spielzug	5
6	Weitere Einflussmöglichkeiten der Spieler	5
7	Die Orte auf dem Hauptspielplan	6
8	Die Abenteuerspielpläne	6
9	Die Karten	8
10	Lebensplättchen, Schilde und der Würfel	11
11	Der Eine Ring	11
12	Die Wertung	11
13	Spezielle Fragen	12
14	Spielvarianten	13
15	Ausführliches Beispiel	13
16	Zusammenfassung der Fantasy-Trilogie	14

Spielmaterial

1 Hauptspielplan, 2 doppelseitige Spielpläne mit 4 Abenteuern (Moria, Helms Klamm, Kankras Lauer, Mordor), 1 Sauronfigur, 5 Hobbitfiguren, 6 Positionssteine, 60 Hobbitkarten, 5 Charakterkarten, 5 Gandalfkarten, 35 Sonderkarten, 23 quadratische Ereigniskärtchen, 11 runde Lebensplättchen, 32 Schilde, 1 Ring, 1 Würfel, 1 Ergebnisblatt

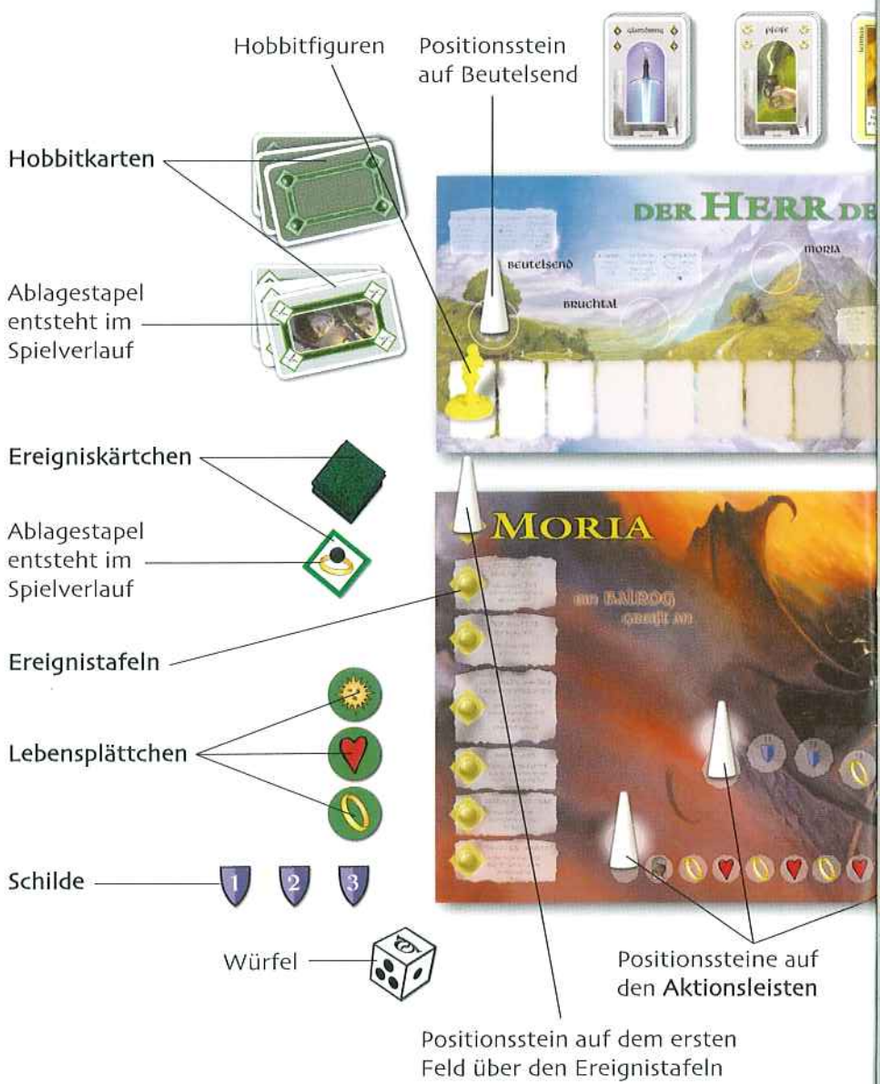
1. Überblick

- Ziel dieses Spiels ist es, **gemeinsam** die gefährliche Reise von Beutelsend bis Mordor zu bestehen und dort am Schluss den Einen Ring zu zerstören. Wird dieses Ziel erreicht, haben **alle gewonnen**, es gibt keinen Einzelsieger.
- Der Reiz des Spiels liegt also im **Zusammenspiel der Gruppe.** Beraten Sie sich gegenseitig, planen Sie Ihre Spielzüge gemeinsam!
- Jeder Spieler verkörpert einen **Hobbit mit individuellen Fähigkeiten.** Somit ist jeder auf seine Art wichtig für die Gemeinschaft.
- Diesem Ziel steht jedoch die **Bedrohung** durch den dunklen Herrscher Sauron entgegen. Zu Beginn des Spiels stehen auf der **Finsternisanzeige des Hauptspielplans** links die guten **Hobbits** und rechts **Sauron**, der finstere Herrscher.
- Im Laufe des Spiels bewegen sich diese Parteien aufeinander zu. Dies gilt es zu vermeiden, da jeder Hobbit, der auf Sauron trifft, nicht mehr am Spiel teilnimmt. Wenn dies den Spieler betrifft, in dessen Besitz sich der **Eine Ring** befindet, ist das Spiel für alle beendet und verloren.
- An manchen Stationen der Reise erhalten Sie nützliche Gefährten und Gegenstände in Form von **Sonderkarten**.
- An anderen Orten erwartet die Spieler jedoch ein gefährliches **Abenteuer**, das gemeinsam gemeistert werden muss. Das eigentliche Spielgeschehen findet auf den vier entsprechenden **Abenteuerspielplänen** statt.
- Mit dem gezielten Ausspielen von **Karten** versuchen Sie, auf das Schicksal Einfluss zu nehmen.
- Sie sammeln **Lebensplättchen**, die Sie benötigen, um gegen den bösen Sauron gerüstet zu sein: Das **Herz** zeigt, dass Sie Ihr Herz auf dem rechten Fleck tragen. Die **Sonne** symbolisiert, dass Sie der Macht der Finsternis widerstehen; der **Ring** steht dafür, dass die böse Zauberkraft des Einen Rings keinen Einfluss auf Sie hat.
- Sie sammeln **Schilde**, mit denen Sie den guten Zauberer Gandalf zu Hilfe rufen können, um schwierige Situationen zu bewältigen. Schilde, die Sie am Ende eines erfolgreichen Spiels besitzen, verbessern das Spielergebnis der Gruppe.
- Doch je länger Sie sich auf einem Abenteuerspielplan aufhalten, desto größer wird die Gefahr, in der Sie sich befinden. Bedrohliche **Ereignisse** treten eins nach dem anderen unaufhaltsam ein, die Zeit spielt gegen Sie!
- **Beenden Sie ein Abenteuer zügig**, das nächste wartet schon auf Sie!
- Es ist gar nicht so einfach, Sauron zu besiegen. Umso besser Sie spielen, desto mehr **Punkte** erreichen Sie.

Wenn Sie das Spiel zum

Der Abschnitt links vermittelt Ihnen zunächst einen groben Überblick über das Spiel.
Wir empfehlen Ihnen, sich zunächst mit dem **Spielmaterial** vertraut zu machen und das Spiel aufzubauen.
Lesen Sie vor dem ersten Spiel nur die Grundregeln (S. 4–5).
Dann beginnen Sie das Spiel und schlagen bei Bedarf die Details in den ausführlichen Erläuterungen (S. 6–13), die thematisch geordnet sind, nach. Die Verweise sind farblich markiert. Balken in der entsprechenden Farbe zeigen die Textabschnitte an, unter denen Sie weitere Informationen zu dem gesuchten Begriff erhalten.

So wird das Spiel aufgebaut:



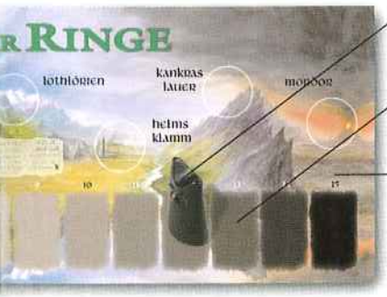
ersten Mal spielen ...

Während des Spiels nehmen Sie die **Spielregel-Übersicht** (auf dem Zusatzblatt) als Referenz zur Hand, so haben Sie alle wichtigen Informationen auf einen Blick.
Wichtig ist die **Erläuterung der Symbole** (auf dem Zusatzblatt), die Sie beim Spielen zur Hand haben sollten. Wenn Sie beim Spielen auf ein Symbol treffen, schauen Sie einfach kurz in dieser Übersicht nach, was es bedeutet. So brauchen Sie sich nicht bereits vor dem Spiel alles einzuprägen. Keine Angst, im Laufe des Spielens werden die Einzelheiten dann immer klarer. Auf S. 13 finden Sie außerdem ein **ausführliches Beispiel**, das Ihnen wichtige Abläufe veranschaulicht.

Sonderkarten den **Stationen (Orten)** auf dem Hauptspielplan zuordnen

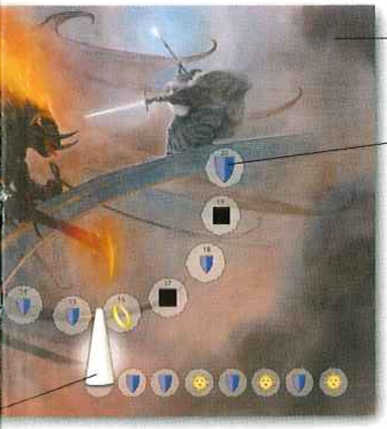
Sauronfigur

Finsternisanzeige



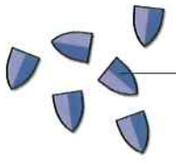
Gandalfkarten

Hauptspielplan



Abenteuerspielplan

Hauptaktionsleiste mit Punktwerten



besondere Schilde

Der **Eine Ring**

Jeder Spieler hat eine Charakterkarte

2. Spielvorbereitungen

- Lösen Sie vor dem ersten Spiel alle Kartonteile vorsichtig aus dem Rahmen.
- Legen Sie den **Hauptspielplan** aus und platzieren Sie **Sauron** auf **Feld 12** der **Finsternisanzeige**. (In den ersten Spielen stellen Sie Sauron auf **Feld 15**.) Setzen Sie einen Positionsstein auf **Beutelsend**.
- Legen Sie den **Abenteuerspielplan Moria** unterhalb des Hauptspielplans aus. Der Hauptspielplan bleibt während des gesamten Spiels liegen. Die 4 Abenteuerspielpläne werden nacheinander durchgespielt, deswegen benötigen Sie den doppelseitigen Spielplan mit Kankras Lauer und Mordor erst später.
- Ein Positionsstein wird auf dem Abenteuerspielplan links auf das erste Feld über den **Ereignistafeln** gesetzt.
- Setzen Sie je einen Positionsstein auf dem Abenteuerspielplan auf das **erste (leere) Feld jeder Aktionsleiste**. Ein Positionsstein bleibt zunächst übrig.
- Nehmen Sie von den **Schilden je zwei mit den Werten 1, 2 und 3**, mischen Sie diese und legen Sie diese **besonderen Schilde** verdeckt aus.
- Legen Sie die **übrigen Schilde** und die **Lebensplättchen (Herz, Sonne, Ring)** in Stapeln sortiert offen aus und halten Sie den **Würfel** griffbereit.
- Mischen Sie die quadratischen **Ereigniskärtchen** und bilden Sie daraus einen verdeckten Stapel.
- Sortieren Sie die **35 Sonderkarten** (Rückseite mit kleinem Symbol in der Mitte) nach Zugehörigkeit zu den verschiedenen **Orten** des Hauptspielplans (s. **Bildunterschrift** auf den Karten). Die Anzahl der Karten für jeden Ort ist unterschiedlich. Legen Sie diese Karten als offene Stapel oberhalb der entsprechenden Orte des Hauptspielplans auf den Tisch.
- Mischen Sie die **60 Hobbitkarten** (Rückseite ohne Symbol in der Mitte) und legen Sie diese als verdeckten Nachziehstapel ab.
- Legen Sie die **5 Gandalfkarten** offen nebeneinander aus.
- Die **Charakterkarten** (in fünf Farben) werden je nach Spielerzahl verteilt. Mischen Sie die jeweiligen Karten und geben Sie jedem Spieler eine davon, die jeder aufgedeckt vor sich legt. Übrige Charakterkarten werden nicht benötigt.

Spieler	Frodo	Sam	Pippin	Merry	Dick
2	x	x			
3	x	x	x		
4	x	x	x	x	
5	x	x	x	x	x

- Jeder Spieler nimmt die **Hobbitfigur** in der Farbe seiner Charakterkarte und stellt sie auf das helle **Feld 0 der Finsternisanzeige.** Übrige Hobbits werden nicht benötigt.
- Der Spieler mit der gelben Figur (Frodo) ist der **Ringträger** und legt den **Einen Ring** vor sich hin.
- Das **Ergebnisblatt** benötigen Sie erst am Ende des Spiels für die Wertung.

3. Der Spielablauf

Die Stationen des Spiels

Auf dem Hauptspielplan sind die Stationen des Spiels (weiße Kreise) angegeben. Der Positionsstein markiert, wo sich die Spieler gerade befinden. Das Spiel beginnt in Beutelsend, dann werden **die Orte von links nach rechts der Reihe nach** durchgespielt. Ziel des Spiels ist es, alle Orte bis nach Mordor zu durchlaufen und dort den Einen Ring zu zerstören.

- **Drei Orte (Beutelsend, Bruchtal, Lothlórien)** dienen hauptsächlich der Ausrüstung der Spieler. Die **Textbox** neben dem jeweiligen Ort auf dem Hauptspielplan wird vorgelesen und die Anweisungen werden ausgeführt. Danach wird der Positionsstein um eine Station nach rechts gerückt und es geht weiter mit dem nächsten Ort.
  (Tipp: Wenn Sie diese Anleitung das erste Mal lesen, spielen Sie am besten zunächst die ersten Orte Beutelsend und Bruchtal durch (s. S. 6) und lesen Sie danach hier weiter.)
- Zu den **Orten Moria, Helms Klamm, Kankras Lauer und Mordor** gehört jeweils ein Abenteuerspielplan. Befindet sich der Positionsstein auf einem solchen Feld, wird das **Abenteuer** auf diesem Spielplan gespielt und muss erfolgreich beendet werden. Ist dies der Fall, so wird der Positionsstein um eine Station weitergerückt und es geht weiter mit dem nächsten Ort.

Das Ausscheiden einzelner Spieler

Einzelne Spieler müssen unter Umständen vorzeitig aus dem Spiel ausscheiden. Dies gilt es durch gute Zusammenarbeit zu vermeiden. Falls der Ringträger auscheidet, so endet das Spiel sofort und alle Spieler verlieren. Trifft es einen anderen Spieler, so spielen die übrigen Spieler weiter.
Ein Spieler scheidet aus, wenn das Folgende eintritt:

- Seine Hobbitfigur trifft auf der **Finsternisanzeige** (auf dem Hauptspielplan) auf Sauron oder zieht an ihm vorbei *oder*
- er kann **Forderungen** (durch Ereignistafeln oder Würfelwurf bedingt) **nicht erfüllen**, d. h. er soll etwas ablegen, das er nicht besitzt.

Das Spielende

Das Spiel ist sofort beendet, wenn Folgendes eintrifft:

Jederzeit möglich:

- Der **Ringträger** scheidet aus dem Spiel aus.

In Mordor:

- Das letzte Ereignis ***Der Ring gehört mir*** (mit dem großen Auge) ist eingetreten.
- Nach **Beenden des Abenteuers** scheiden alle Spieler bei dem Versuch aus, den Ring zu zerstören.
- Die **Zerstörung des Einen Rings** ist erfolgreich. **Alle Spieler gewinnen.**

In jedem Fall folgt die Wertung und alle Spieler erhalten für die gemeinsame Leistung gleich viele Punkte. Umso weiter die Gruppe es schafft, desto mehr Punkte erhalten alle. Die Spieler können so mitverfolgen, wie gut sie gemeinsam gespielt haben und sich über ihre Fortschritte freuen, auch wenn sie den Ring nicht zerstören konnten.

4. Das Abenteuer spielen

Vor jedem Abenteuer

- Der entsprechende **Abenteuerspielplan** wird bereitgelegt.
- Auf jedes Startfeld (ohne Symbol) der **Aktionsleisten** wird ein Positionsstein gesetzt.
- Ein Positionsstein wird auf das Feld oberhalb der ersten **Ereignistafel** gesetzt.
- Alle **Ereigniskärtchen** werden **neu gemischt** und verdeckt als Stapel bereitgelegt.

Das Abenteuer spielen

- Der **Ringträger** macht den ersten Spielzug. Dann geht es **reihum im Uhrzeigersinn** weiter, bis das Abenteuer beendet ist.

Ende eines Abenteuers

Das Abenteuer ist beendet, wenn

a) der Positionsstein auf das letzte Feld der **Hauptaktionsleiste** (mit Zahlen beschriftet) gerückt wird oder
b) die Anweisungen der letzten (untersten) **Ereignistafel** ausgeführt sind. (Dies hat aber meistens negative Auswirkungen für die Spieler.)

Am Ende des Abenteuers wird auch der Zug des Spielers, der gerade an der Reihe ist, beendet.

Nach jedem Abenteuer

Diese Aktivitäten werden nach jedem Abenteuer (Ausnahme Mordor) durchgeführt.

- **Schaden durch fehlende Lebensplättchen:**
  Jeder Spieler (Ausnahme Merry) rückt für jedes der **drei verschiedenen Lebensplättchen (Herz, Sonne, Ring)**, das ihm **fehlt**, um ein Feld auf der Finsternisanzeige nach rechts in Richtung Finsternis. Mehrere gleiche Lebensplättchen zu besitzen nutzt hierbei nichts.
- **Wechsel des Ringträgers:**
  Der Spieler mit den meisten **Ring-Lebensplättchen** wird neuer Ringträger. Haben mehrere Spieler gleich viele Ring-Lebensplättchen, so wird derjenige von ihnen neuer Ringträger, der in der Zugreihenfolge am nächsten nach dem bisherigen Ringträger kommt. Der neu ermittelte Ringträger bekommt den Einen Ring ausgehändigt und zieht zwei Hobbitkarten vom Stapel.
- Falls Dick mitspielt, zieht er zwei Hobbitkarten vom Stapel.
- **Alle Lebensplättchen** werden **in den Vorrat zurückgelegt**. Sie müssen im nächsten Abenteuer erneut erworben werden. (Erworbene Schilde behält man aber!)
- Der Positionsstein auf dem Hauptspielplan wird um ein Feld nach rechts gerückt und es geht weiter mit dem nächsten Ort.

5. Spielzug

Ein Spielzug in der Übersicht

Am Anfang jedes Abenteuers macht der **Ringträger den ersten Zug**, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
Wer mit seinem Zug an der Reihe ist, wird **aktiver Spieler** genannt.
Der aktive Spieler führt nacheinander drei Spielphasen aus:

1. **Ereignisphase:** Der aktive Spieler deckt ein oder mehrere Ereigniskärtchen auf und führt diese aus.
2. **Handlungsphase:** Der aktive Spieler hat drei Handlungsmöglichkeiten, davon kann er **eine** ausführen:
   - *Entweder* 1 bis 2 Karten spielen
   - *oder* 2 Hobbitkarten ziehen
   - *oder* Heilung
3. **Beenden des Spielzugs**

zu 1.) Ereignisphase

Der aktive Spieler deckt das **oberste Ereigniskärtchen** des verdeckten Stapels auf und legt es vor sich hin. Hier sind zwei Kategorien von Ereigniskärtchen zu unterscheiden: **gute und schlechte.**

- **Schlechtes Ereignis:**

Deckt der Spieler ein *schlechtes Ereignis* auf, so führt er dies dem Symbol (s. Zusatzblatt) entsprechend aus. Danach deckt der Spieler **das nächste Ereigniskärtchen** auf und führt es aus. Der Spieler muss **so lange Ereigniskärtchen aufdecken** und ausführen, bis er ein ***gutes Ereignis*** aufdeckt. Dann erst beginnt seine Handlungsphase.

- **Gutes Ereignis:**

Auf diesen Kärtchen sind **Aktionssymbole** abgebildet. Deckt der Spieler ein solches Kärtchen auf, so rückt er den **Positionsstein der entsprechenden Aktionsleiste** um ein Feld vor. **Wenn es** zu dem aufgedeckten Aktionssymbol auf diesem Abenteuerspielplan **keine passende Aktionsleiste gibt** (z. B. *Freundschaft* (Hände) in Moria) **oder diese bereits vollendet ist,** muss der Spieler auf einer **beliebigen anderen Aktionsleiste** ziehen (Achtung, das gilt nur für Ereigniskärtchen, aber nicht für Karten!). Entsprechend dem **Symbol** (s. Zusatzblatt), das auf diesem Feld abgebildet ist, erhält er ein Lebensplättchen, einen Schild, eine Karte oder er muss würfeln.
Die Ereignisphase ist damit abgeschlossen und die Handlungsphase beginnt.

zu 2.) Handlungsphase

Entweder 1 bis 2 Karten spielen

- Der Spieler wählt eine seiner **Karten mit Aktionssymbolen** (Hobbit- oder Sonderkarten) aus und legt sie offen vor sich ab. Achtung: Karten mit Aktionssymbolen, für die es auf dem aktuellen Abenteuerspielplan keine Aktionsleiste gibt (z. B. *Freundschaft* (Hände) in Moria), können in diesem Abenteuer **nicht** gespielt werden.
- **Der Positionsstein auf der dem Kartensymbol entsprechenden Aktionsleiste** wird um ein Feld nach rechts vorgerückt. Mit einem **Stern** (Joker) darf auf einer **beliebigen Aktionsleiste** gezogen werden. Entsprechend dem **Symbol**, das auf diesem Feld abgebildet ist, erhält der Spieler ein Lebensplättchen, einen Schild, eine Karte oder er muss würfeln. (Ein **doppeltes Aktionssymbol auf einer Sonderkarte** bedeutet, dass der Positionsstein auf der entsprechenden Leiste **zweimal vorgerückt** wird und dann **beide** auf den zwei Feldern abgebildeten Symbole ausgeführt werden.)
- Danach kann der Spieler **eine zweite Karte** ausspielen. Er darf aber **nur eine weiße und eine graue Karte in einem Zug ausspielen** (Ausnahme Pippin).

oder 2 Hobbitkarten ziehen

- Der Spieler nimmt **2 Hobbitkarten** vom Nachziehstapel auf seine Hand.

oder Heilung

- Der Spieler rückt seine Hobbitfigur auf der **Finsternisanzeige** um ein Feld nach links.

zu 3.) Beenden des Spielzugs

Alle ausgespielten **Hobbitkarten** werden auf einem offenen **Ablagestapel** gesammelt, die ausgespielten **Sonderkarten** werden **aus dem Spiel genommen.** Die aufgedeckten **Ereigniskärtchen** werden ebenfalls auf einem offenen Ablagestapel gesammelt. Dann ist der **im Uhrzeigersinn nächste Spieler** am Zug.

6. Weitere Einflussmöglichkeiten der Spieler

- Gelbe Sonderkarten: Sie können jederzeit von jedem Spieler in beliebiger Anzahl ausgespielt werden (s. Zeitliche Abfolge).
- Gandalfkarten: Jederzeit (s. Zeitliche Abfolge) kann ein **beliebiger** Spieler **5 Schilde** abgeben. Dafür kann der aktive Spieler eine der ausliegenden Gandalfkarten einsetzen. Die eingesetzte Gandalfkarte wird dann aus dem Spiel genommen.
- Gelbe Sonder- und Gandalfkarten sind sehr wertvoll und sollten für brenzlige Situationen aufgehoben werden.
- Der Eine Ring: Der Ringträger kann jederzeit – aber nur einmal pro Abenteuerspielplan – (s. Zeitliche Abfolge) die besondere Fähigkeit des Ringes nutzen. Der Eine Ring hilft der Gruppe, schneller voranzukommen und gefährliche Situationen zu überspringen, seine Benutzung bringt aber auch ein gewisses Risiko mit sich.
- Jeder Spieler sollte auch seine Fähigkeit nutzen, die auf seiner Charakterkarte beschrieben ist.

7. Die Orte auf dem Hauptspielplan

- Drei Orte (Beutelsend, Bruchtal, Lothlórien) dienen hauptsächlich der Ausrüstung der Spieler. Die Texte auf dem Hauptspielplan werden vorgelesen und die Anweisungen ausgeführt. Diese Anweisungen werden genau wie der Text auf den Ereignistafeln der Abenteuerspielpläne behandelt.
- Zu den Orten Moria, Helms Klamm, Kankras Lauer und Mordor gehört jeweils ein Abenteuerspielplan. Befindet sich der Positionsstein auf dem Hauptspielplan auf einem solchen Feld, so wird der passende Abenteuerspielplan aufgebaut und das Abenteuer gespielt.

Beutelsend - Die Reise beginnt

Gandalfs Bericht

Jeder Spieler erhält 6 Hobbitkarten vom Nachziehstapel auf die Hand.

Reisevorbereitungen

Der Ringträger (Frodo) kann entscheiden, ob er zusätzliche Reisevorbereitungen treffen will. Falls ja,

- würfelt er und führt das Würfelergebnis (s. Zusatzblatt) aus.
- Dann legt er vier Hobbitkarten vom Nachziehstapel offen vor sich aus. Diese kann der Ringträger nun beliebig unter den Spielern verteilen, er kann auch einige oder alle selbst behalten.

Die Nazgûl erscheinen

- **Ein** Spieler muss zwei Aktionssymbole *Versteck* oder zwei Sterne (Joker) oder beides kombiniert auf den Ablagestapel legen.
- Wenn kein Spieler dies kann oder will, wird Sauron auf der Finsternisanzeige ein Feld nach links gerückt.

Bruchtal - Zu Gast bei Elrond

In Elronds Haus

Die 12 Sonderkarten, die oberhalb des Ortes Bruchtal ausliegen, werden gemischt und verdeckt je nach Spieleranzahl verteilt:

- Bei **zwei und bei drei Spielern** erhält jeder vier Karten auf die Hand. (Übrige Karten werden aus dem Spiel genommen.)
- Bei **vier Spielern** erhält jeder drei Karten auf die Hand.
- Bei **fünf Spielern** erhalten der Ringträger und sein linker Nachbar drei Karten, die anderen je zwei Karten auf die Hand.

Der Rat von Elrond

Der Ringträger beginnt und gibt eine beliebige seiner Handkarten verdeckt an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser Spieler wählt dann wiederum eine seiner Handkarten (es darf auch die sein, die er gerade erhalten hat) und gibt sie seinem linken Nachbarn usw. Dies geht reihum, bis auch der Ringträger wieder eine Karte erhalten hat.

Die Gemeinschaft des Ringes

Jeder Spieler muss, beginnend beim Ringträger reihum, ein *Freundschafts*-Symbol (oder einen Stern als Joker) ablegen. Die Spieler, die das nicht können oder wollen, müssen würfeln und das Würfelergebnis ausführen.

Lothlórien - Zuflucht bei den Elben

Begegnung mit Galadriel

Die Sonderkarten werden genau wie in Bruchtal verteilt.

Erholung im zeitlosen Land

Beginnend mit dem Ringträger kann reihum jeder Spieler entscheiden, ob er zwei seiner Schilde abgeben will, um zwei Hobbitkarten zu ziehen oder um seine Hobbitfigur auf der Finsternisanzeige um ein Feld nach links zu rücken.

Galadriels Probe

Jeder Spieler, wieder beginnend mit dem Ringträger, muss reihum eine Karte mit Stern-Symbol (Joker) abgeben. Wer das nicht kann oder will, muss würfeln.

8. Die Abenteuerspielpläne

Die vier Abenteuerspielpläne wechseln im Laufe des Spiels. Auf jedem Abenteuerspielplan gibt es zu einigen oder allen der vier Aktionssymbole *Freundschaft*, *Reise*, *Versteck* und *Kampf* die entsprechenden **Aktionsleisten**. Außerdem gibt es links auf dem Abenteuerspielplan die **Ereignistafeln**. Das Spielende in **Mordor** ist in diesem Kapitel ebenfalls erläutert.

Ereignistafeln

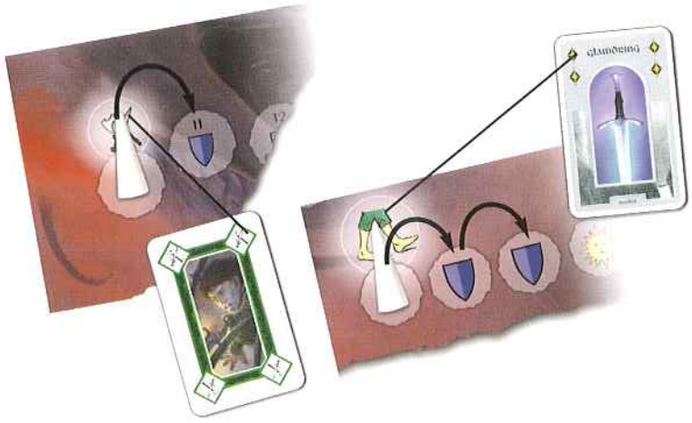
In der Ereignisphase können die Ereignisse, die auf den Ereignistafeln beschrieben sind, eintreten:

- Wird ein schlechtes *Ereigniskärtchen mit Sonnenuhr* (s. Zusatzblatt) aufgedeckt, so tritt das nächste **Ereignis** ein:
  Der Positionsstein wird auf die nächste Ereignistafel heruntergerückt. Der Text auf dieser Tafel wird vorgelesen und ausgeführt. Dies ist meistens mit Nachteilen für die Spieler verbunden.
- Wenn die **unterste Ereignistafel** ausgeführt ist, ist das Abenteuer sofort beendet. Der Spieler beendet seinen Zug und die Aktivitäten nach jedem Abenteuer werden ausgeführt. Danach geht es weiter mit dem nächsten Ort auf dem Hauptspielplan (Ausnahme Mordor).

Beispiel: In Moria deckt Frodo als erstes Ereigniskärtchen eine **Sonnenuhr** *auf. Der Positionsstein der* **Ereignistafeln** *wird nun heruntergerückt und das Ereignis* Sprich, Freund, und tritt ein *laut vorgelesen und ausgeführt. Um zu verhindern, dass Sauron auf der Finsternisanzeige nach links ein Feld in Richtung der Hobbits wandert, legt Pippin eine* Freundschafts-*Symbolkarte und Frodo einen Joker ab. Da die Sonnenuhr ein* **schlechtes Ereigniskärtchen** *ist, muss Frodo ein weiteres Ereigniskärtchen aufdecken.*

Aktionsleisten

- Die Positionssteine stehen zu Beginn des Abenteuers links auf den Aktionsleisten (auf dem Feld ohne Symbol). Sie werden dann im Laufe des Spiels **nach rechts** vorgerückt.
- Der **aktive Spieler** zieht auf den Aktionsleisten
  1.) **in der Ereignisphase**, wenn der Spieler ein gutes Ereigniskärtchen (mit Aktionssymbol) aufdeckt.
  2.) **in der Handlungsphase** durch das Ausspielen von ein oder zwei Karten (Ziehen auf Aktionsleisten).
- **Der Ringträger** kann (einmal pro Abenteuer) mit Hilfe des Einen Rings auf einer beliebigen Aktionsleiste ziehen.
- Rückt ein Spieler den Positionsstein auf einer Aktionsleiste vor, so muss er entsprechend den abgebildeten Symbolen handeln, z. B. ein Lebensplättchen, einen Schild oder eine Karte einsammeln oder würfeln. (Ausnahme: der Eine Ring)
- Mit einem **Stern-Symbol** (Joker) kann man auf einer beliebigen Aktionsleiste ziehen, bei mehreren Sternen auf einer Karte müssen dabei aber alle **einer** Aktionsleiste zugeordnet werden.
- Eine Aktionsleiste ist **vollendet**, sobald der Positionsstein auf ihr letztes Feld gerückt und das Symbol ausgeführt wurde.
- Sobald die **Hauptaktionsleiste** vollendet ist, ist das Abenteuer beendet. Dann muss der aktive Spieler auch seinen Zug beenden (Beenden des Spielzugs).
- Das Vorankommen auf den **anderen Aktionsleisten** dient dem Sammeln von nützlichen Karten, Lebensplättchen und Schilden und ist keine Voraussetzung zum Beenden eines Abenteuers. Die Spieler werden aber durch manche Ereignisse, z. B. *Balins Grab* in Moria für das Nichtvollenden einer Aktionsleiste „bestraft".



Beispiel: Frodo befindet sich (am Anfang von Moria) in seiner Handlungsphase und entscheidet sich dazu, zwei Karten zu spielen. Er legt eine weiße Hobbitkarte mit dem Aktionssymbol Kampf *ab und rückt den Positionsstein auf der Hauptaktionsleiste ein Feld vor auf die 11.*
Er bekommt entsprechend dem Symbol auf dem Feld 11 einen Schild (mit dem Wert 1).
Dann darf er noch eine weitere (graue!) Karte spielen. Er entscheidet sich für die Sonderkarte Glamdring. *Sie zeigt zwei Sterne (Joker), die er beide der gleichen Aktionsleiste zuordnen muss. Frodo entscheidet sich für* Reise *und rückt den Positionsstein dieser Aktionsleiste zweimal um ein Feld vor. Er erhält zwei weitere Schilde.*
Dann beendet Frodo seinen Zug. Die Hobbitkarte wird auf den Ablagestapel gelegt, die Sonderkarte Glamdring *wird aus dem Spiel genommen (z. B. zurück in die Schachtel gelegt).*

Mordor - Das Land, wo die Schatten drohn

Lebensplättchen

Die Lebensplättchen werden in Mordor nur für die **Ereignisse** *Die Schlacht auf den Pelennor-Feldern* und *Saurons Mund* benötigt. Am Ende des Abenteuers in Mordor gibt es keinen Schaden für fehlende Lebensplättchen.

Ereignistafel *Der Ring gehört mir!* (großes Auge)

Wird der Positionsstein auf diese Ereignistafel gerückt, so ist das **Spiel beendet.** Es gibt **keine** Möglichkeit, dieses Ereignis zu ignorieren, auch nicht durch Gandalf- oder gelbe Sonderkarten.

Die Zerstörung des Einen Rings in Mordor

Wie der Eine Ring in den Schicksalsberg geworfen wird

Wenn das Ende der Hauptaktionsleiste in Mordor erreicht und der entsprechende Würfelwurf ausgeführt (oder durch eine Karte bzw. Nutzen des Einen Rings vermieden) wurde, wird der Eine Ring zur Ring-Abbildung auf den Spielplan gelegt. Nun ist keiner der Spieler mehr Ringträger.

Wie der Eine Ring in den Flammen des Schicksalsbergs zerstört wird

Dann versucht der gerade **aktive Spieler** (Achtung: Falls der aktive Spieler beim Vollenden der Hauptaktionsleiste aus dem Spiel ausscheidet, wird der im Uhrzeigersinn nächste Spieler zum aktiven Spieler), den Einen Ring zu zerstören:

- Er **würfelt** und führt das Würfelergebnis aus. Dieser Würfelwurf bzw. sein Ergebnis kann durch die entsprechenden gelben Sonderkarten vermieden werden.
- Ist der Spieler danach **noch im Spiel**, hat er den Einen Ring erfolgreich zerstört und erhält zur Belohnung einen der besonderen Schilde. Dann endet das Spiel. Sauron ist besiegt!
- Muss der Spieler jedoch aus dem Spiel ausscheiden, erhält der im Uhrzeigersinn nächste Spieler den Würfel und versucht, den Einen Ring durch einen erfolgreichen Würfelwurf zu zerstören.
- So geht es reihum weiter, bis entweder der Eine Ring erfolgreich zerstört ist oder alle Spieler aus dem Spiel ausgeschieden sind.

9. Die Karten

Handkarten

- Alle Karten, die ein Spieler auf der Hand hält, werden als seine Handkarten bezeichnet.
- Dies können **Hobbit- oder Sonderkarten** sein.
- Spieler können eine **unbegrenzte Anzahl** an Karten auf der Hand halten. (Allerdings werden Sie bald feststellen, dass Karten eine wichtige und begrenzte Ressource darstellen.)
- Die **Spieler können frei über ihre Handkarten diskutieren**, aber sie dürfen ihre Karten nicht offen zeigen. (Dies verhindert, dass ein Spieler zu dominant das Spielgeschehen bestimmt und der kommunikative Aspekt zu kurz kommt.)
- Jeder Spieler kann jederzeit beliebige Handkarten abwerfen. Dies macht aber nur in Ausnahmefällen Sinn, z. B. wenn man die Sonderkarte *Lembas* spielen will.
- Sobald man eine Karte erhalten hat, darf man sie **auch sofort** (entsprechend den normalen Regeln) einsetzen.

Hobbitkarten

- Es gibt **weiße** und **graue** Hobbitkarten.
- Auf jeder Hobbitkarte ist **ein Aktionssymbol** oder **ein Stern** (Joker) abgebildet.
- Joker können jedes beliebige Aktionssymbol ersetzen. Dies gilt sowohl beim Ziehen auf Aktionsleisten, als auch beim Ablegen von Kartensymbolen bei Ereignissen.
- Eingesetzte Hobbitkarten werden schließlich auf einen **offenen Ablagestapel** gelegt.
- Wenn der **Nachziehstapel aufgebraucht** ist, werden die abgelegten Hobbitkarten neu gemischt und bilden einen neuen Nachziehstapel.

Ziehen auf Aktionsleisten

- Die Aktionssymbole auf den Karten kann ein Spieler dazu benutzen, in seiner Handlungsphase auf den Aktionsleisten zu ziehen.
- Jeder Aktionsleiste ist ein Aktionssymbol zugeordnet. Mit einer Hobbitkarte, die das gleiche Symbol zeigt, kann der Spieler den Positionsstein dieser Leiste um ein Feld vorrücken.
- Karten mit Aktionssymbolen, für die es auf dem aktuellen Abenteuerspielplan **keine entsprechende Aktionsleiste** gibt oder deren **Aktionsleiste bereits vollendet** (Positionsstein steht auf letztem Feld) ist, können in diesem Abenteuer **nicht** gespielt werden.
- **Weiß-Grau-Regel:** Der Spieler kann in seinem Zug nur maximal **eine** weiße und **eine** graue Karte ausspielen (Ausnahme: Pippin). Dies gilt auch für Joker.

Ablegen von Kartensymbolen bei Ereignissen

- Manche Ereignisse (Ereignisphase) fordern die Spieler dazu auf, bestimmte Kartensymbole (= Karten mit den entsprechenden Aktionssymbolen) abzulegen. Hierbei spielt es keine Rolle, ob die Karten weiß oder grau sind. *Tipp: Jeder Spieler sollte immer darauf bedacht sein, möglichst eine gute Mischung an Karten auf der Hand zu halten, um Forderungen erfüllen zu können.*
- Auch hier ersetzen Sterne jedes beliebige Aktionssymbol.

Sonderkarten

- Sonderkarten sind die Karten, die bestimmten Orten auf dem Hauptspielplan zugeordnet sind (s. Bildunterschrift auf den Karten) und einen konkreten Bezug zum Roman haben. Man kann sie nur an diesen Orten erwerben, sie können jedoch auch später an anderen Orten eingesetzt werden.
- Es gibt **weiße** und **graue** Sonderkarten mit Aktionssymbolen und **gelbe** Sonderkarten.
  Im Gegensatz zu Hobbitkarten werden sie aus dem Spiel genommen, nachdem sie eingesetzt wurden. Sie werden also nicht in den Nachziehstapel gemischt.

Sonderkarten mit Aktionssymbolen

- Diese Sonderkarten werden **genau wie Hobbitkarten** eingesetzt.
- Sie haben meistens ein **doppeltes Aktionssymbol**, d. h., wenn sie gespielt werden, wird der Positionsstein der entsprechenden Aktionsleiste zweimal vorgerückt und dann werden beide abgebildeten Symbole ausgeführt.
- Es ist nicht erlaubt, beim Ziehen auf Aktionsleisten Aktionssymbole verfallen zu lassen. Wenn z. B. eine Karte mit zwei *Versteck*-Symbolen gespielt wird, muss der Positionsstein auf der Aktionsleiste *Versteck* auch um zwei Felder vorgerückt werden.
  (Es sei denn, die Aktionsleiste ist vorher vollendet.)
- Beim Ablegen von Kartensymbolen bei Ereignissen kann man mehr Symbole ablegen als erforderlich, z. B. eine Karte mit zwei *Kampf*-Symbolen, wenn nur ein *Kampf*-Symbol gefordert ist.
  (Das andere Symbol hat dann keine Auswirkung.)

Doppel-Joker

- Wenn eine Sonderkarte mit zwei (oder mehr) Sternen (z. B. *Eówyn*) gespielt wird, müssen beide Sterne **einer Aktionsleiste** zugeordnet werden. Man kann also beispielsweise **nicht** mit dem einen Stern auf der Aktionsleiste *Versteck* und mit dem anderen auf der Aktionsleiste *Kampf* ziehen.
- Das Gleiche gilt grundsätzlich auch für die Erfüllung von Forderungen. Allerdings darf man auch einen Stern als Stern und den anderen als ein Aktionssymbol ablegen (z. B. wenn die Gruppe beim Ereignis *Sprich, Freund, und tritt ein* in Moria ein *Freundschafts*-Symbol und ein Stern-Symbol abgeben muss).

Gollum

- Die Sonderkarte *Gollum* zeigt **drei Sterne** (Joker).
- Wer *Gollum* einsetzt und dabei die **Sterne nutzt**, muss danach **würfeln** und das Würfelergebnis ausführen. Auch dann, wenn nur ein oder zwei Sterne tatsächlich genutzt werden können.
- Es muss nur dann **nicht** gewürfelt werden, wenn *Gollum* als eine beliebige **Karte** abgelegt wird, die Sterne also gar keine Rolle spielen (z. B. beim Ablegen von zwei Karten als Ergebnis eines Würfelwurfs).

Gelbe Sonderkarten

- **Jeder Spieler** kann die gelben Sonderkarten **unabhängig von der Zugreihenfolge** und **in unbegrenzter Anzahl** spielen.
- Diese Karten enthalten einen Text, der angibt, wie die jeweilige Karte eingesetzt wird.
- Man muss ihre Eigenschaft nicht selbst nutzen, sondern kann sie auch spielen, um einem **Mitspieler** zu helfen.
- Eine gelbe Sonderkarte kann **einmal** gespielt werden und wird dann aus dem Spiel genommen.

Miruvor

Dies ist die einzige Möglichkeit, einem Mitspieler eine beliebige Karte aus der eigenen Hand zu geben.

Gürtel

Diese Karte wird eingesetzt, um einmal einen Würfelwurf zu vermeiden. Sie wird **vor dem Würfelwurf** gespielt. Der *Gürtel* kann **nicht beim Benutzen des Einen Rings** gespielt werden.

Mithril

Diese Karte wird **nach einem Würfelwurf** gespielt. Das Würfelergebnis hat keine Auswirkung. Wenn *Mithril* **beim Benutzen des Einen Rings** gespielt wird, wird die Anzahl der gewürfelten Symbole wie immer von der Zugweite 4 abgezogen, nur die Auswirkungen der Symbole werden ignoriert.

Athelas

Wenn einem Spieler Lebensplättchen fehlen (nach jedem Abenteuer, bei den Ereignissen *Die Schlacht auf den Pelennor-Feldern* oder *Saurons Mund* in Mordor), so erleidet der Spieler einmalig **keine** negativen Konsequenzen daraus.

Zauberstab

Ein **Ereigniskärtchen**, das eine *Sonnenuhr mit drei Forderungen* zeigt, wird **ignoriert.**
Dieses Kärtchen wird einfach übergangen und das nächste Ereigniskärtchen aufgedeckt.

Phiole

Der aktive Spieler deckt in seinem Zug **keine weiteren** Ereigniskärtchen mehr auf (bzw. **gar keins** falls die *Phiole* am Anfang des Zugs gespielt wird). Die Ereigniskärtchen, die bereits aufgedeckt wurden, müssen aber ausgeführt werden. Danach beginnt die Handlungsphase des Spielers. Der nächste Spieler muss wieder ganz normal Ereigniskärtchen aufdecken.

Elessar

Die Hobbitfigur eines Spielers wird auf der Finsternisanzeige um ein Feld nach links gerückt.

Lembas

Ein Spieler darf seine Kartenhand auf sechs Karten ergänzen. Während des Ziehens darf er keine Karten abwerfen. Er darf aber **vor** dem Ausspielen von *Lembas* beliebig viele Karten abwerfen.

Gandalfkarten

- **Jeder Spieler** kann unabhängig von der Zugreihenfolge **Schilde im Gesamtwert von 5** abgeben, um Gandalf zu Hilfe zu rufen.
- Der **aktive Spieler** entscheidet dann, welche Gandalfkarte eingesetzt wird.
- Diese Karten enthalten einen Text, der angibt, wie die Karte eingesetzt wird.
- Der aktive Spieler muss ihre Eigenschaft nicht selbst nutzen, sondern kann sie auch spielen, um einem **Mitspieler** zu helfen (außer *Führung*).
- Eine Gandalfkarte wird **einmal** genutzt und dann aus dem Spiel genommen.
- Gandalfkarten werden immer **sofort** eingesetzt, sie kommen nie auf die Hand. Entsprechend können die Gandalfkarten selbst auch nicht abgelegt werden, um eine Forderung (z. B. Kartenablegen durch einen Würfelwurf) zu erfüllen.

Beharrlichkeit

Ein Spieler zieht vier Hobbitkarten vom Stapel.

Führung

Nur der **aktive Spieler** kann diese Karte nutzen. Er kann damit entweder

- eine **Forderung**, ein oder zwei Aktionssymbole abzulegen (Ereignisphase), erfüllen *oder*
- den Positionsstein einer beliebigen Aktionsleiste um zwei Felder vorrücken und die Symbole ausführen. Dies kann er **zusätzlich** zu den Möglichkeiten, die er in seiner Handlungsphase hat. Er kann dies z. B. auch vor dem Ausführen eines gerade aufgedeckten Ereigniskärtchens tun. Das Ereigniskärtchen wird dann danach ausgeführt (es sei denn, das Ende der Hauptaktionsleiste wird erreicht, in dem Fall ist das Abenteuer sofort beendet).

Heilung

Ein Spieler rückt seinen Hobbit auf der Finsternisanzeige zwei Felder nach links (falls möglich).

Magie

Nach dem Herunterrücken des Positionssteins auf die nächste Ereignistafel (Ereignisphase) wird der Text **nicht** ausgeführt. Ist die unterste Ereignistafel erreicht, ist das Abenteuer aber dennoch beendet. Die Karte *Magie* kann jedoch **nicht das letzte Ereignis in Mordor** *Der Ring gehört mir!* (mit dem großen Auge) verhindern.

Weitblick

Ein Spieler schaut sich die obersten drei Ereigniskärtchen vom Stapel an und darf sie in eine beliebige Reihenfolge bringen. Dann werden sie wieder verdeckt auf den Stapel zurückgelegt.

Charakterkarten

Jedem Spieler wird ein Charakter mit einer besonderen Eigenschaft zugeordnet, die er das ganze Spiel über behält. So bringt jeder individuelle Fähigkeiten in die Gruppe ein. Charakterkarten liegen offen vor dem Spieler und zählen nicht zu den Handkarten.

Frodo

kann alle **weißen Hobbitkarten** (keine Sonderkarten) als Joker (Sterne) einsetzen. Dies gilt sowohl beim Ausspielen von Karten in der Handlungsphase, als auch für Forderungen, die in der Ereignisphase oder an bestimmten Orten erfüllt werden müssen.

Sam

erleidet als Folge eines Würfelwurfs immer **höchstens 1 Schaden.** Das heißt, er muss auch bei den Ergebnissen ●● und ●● nur 1 Feld in Richtung Finsternis vorrücken und bei ▯▯ nur 1 Karte ablegen. Das Vorrücken von Sauron 👁 wird durch diese Eigenschaft nicht verhindert.

Pippin

Für Pippin gilt die „Weiß-Grau-Regel" nicht, d.h. er kann in der Handlungsphase seines Zugs auch **zwei** weiße oder **zwei** graue Karten ausspielen.

Merry

Nach jedem Abenteuer benötigt Merry nur **zwei** (statt drei) verschiedene Lebensplättchen. Das bedeutet, 1 Lebensplättchen darf fehlen, ohne dass der Hobbit auf der Finsternisanzeige nach rechts vorgerückt wird. Fehlen Merry zwei Plättchen, rückt er nur um ein Feld nach rechts vor.

Dick

Nach jedem Abenteuer zieht Dick zwei Hobbitkarten vom Nachziehstapel.

10. Lebensplättchen, Schilde und der Würfel

- **Die Lebensplättchen Herz, Sonne und Ring** werden durch Ziehen auf Aktionsleisten erworben und nach jedem Abenteuer benötigt, bzw. für die Ereignisse *Saurons Mund* und *Die Schlacht auf den Pelennor-Feldern* in Mordor.
- **Schilde** werden ebenfalls durch Ziehen auf Aktionsleisten erworben. Sie werden benötigt, um Gandalfkarten einzusetzen und werden bei bestimmten Ereignissen gefordert. Schilde dürfen jederzeit eingewechselt werden, solange der Gesamtwert gleich bleibt. Die verschiedenen Werte dienen also nur der besseren Handhabung.
  Beispiel: Drei Schilde mit dem Wert 1 gegen eins mit dem Wert 3 und umgekehrt.
- **Besondere Schilde** sind die sechs Schilde, die am Anfang des Spiels verdeckt ausgelegt werden. Man erhält sie auf bestimmten Feldern der Aktionsleisten (Symbol „großes Schild", s. Zusatzblatt).
- Die Symbole auf dem **Würfel** sind auf dem Zusatzblatt (Erläuterung der Symbole) erklärt.

11. Der Eine Ring

- **Einmal pro Abenteuerspielplan** kann der jeweils aktuelle Ringträger sich dazu entscheiden, den Einen Ring einzusetzen. Er muss dazu nicht selbst an der Reihe sein.
- Um dies anzuzeigen, legt er den Einen Ring um seine Hobbitfigur auf dem Hauptspielplan.
- Der **Ringträger würfelt** und führt das Ergebnis ganz normal aus.
- Der Ringträger rückt nun den Positionsstein einer **beliebigen Aktionsleiste** vor und zwar wie folgt:
  4 Felder minus Anzahl der gewürfelten Symbole, d. h.

  1 Feld bei ●●●

  2 Felder bei ●● oder ▯▯

  3 Felder bei ● oder 👁

  4 Felder bei gewürfelter weißer Fläche.

- Der entsprechende Positionsstein muss dabei immer die volle Weite gezogen werden.
  (Es sei denn, die Aktionsleiste ist vorher vollendet.)
- Alle Symbole auf bzw. über die der Positionsstein gerückt wird, werden vollständig **ignoriert**.
- Der Eine Ring bleibt bis zum Ende des Abenteuers bei der Hobbitfigur, um anzuzeigen, dass er bereits benutzt wurde. (Der Spieler bleibt aber weiterhin Ringträger.) Auf dem nächsten Abenteuerspielplan kann der Eine Ring dann erneut eingesetzt werden.
  Tipp: Benutzen Sie den Einen Ring, um gefahrvolle Felder auf den Aktionsleisten zu überspringen oder um ein Abenteuer zu beenden.

12. Die Wertung

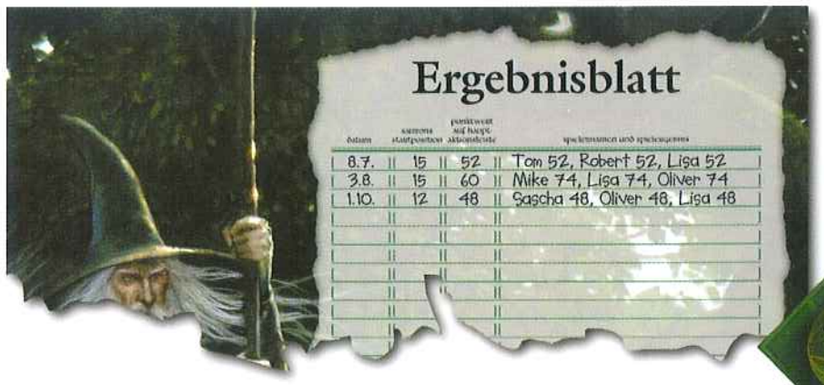
Je nachdem, wie erfolgreich die Gruppe ist, wird das Spiel mit unterschiedlich vielen Punkten bewertet. Diese Punkte können dann auf dem Ergebnisblatt eingetragen werden. So können die Spieler ihre Erfolge mitverfolgen und versuchen, sich von Spiel zu Spiel zu verbessern.

Spielende	Punkte
Spiel ist vorzeitig beendet	Zahl im Feld der **Hauptaktionsleiste**, auf der der Positionsstein gerade steht
Hauptaktionsleiste in Mordor ist vollendet, aber der Eine Ring nicht zerstört	**60** (entsprechend dem Wert des letzten Feldes der Hauptaktionsleiste)
Hauptaktionsleiste in Mordor ist vollendet und der Eine Ring ist zerstört	**60 + Summe aller Schilde**

Zur Summe aller Schilde zählen alle Schilde, die die Spieler noch besitzen, auch die Schilde der bereits ausgeschiedenen Spieler. Diese werden zusammengezählt, alle Spieler, auch die, die bereits ausgeschieden sind, erhalten immer gleich viele Punkte.

Beispiele: Tom, Robert und Lisa spielen zusammen. In Mordor tritt das Ereignis Von dunklen Mächten umringt *ein. Die drei haben leider keine 7 Karten mehr und es hat auch keiner von Ihnen genügend Schilde, um Gandalf zu Hilfe zu rufen. Sauron rückt drei Felder nach links und zieht am Ringträger vorbei. Damit ist das Spiel für alle zu Ende. Da der Positionsstein auf der Hauptaktionsleiste auf einem Feld mit der Zahl 52 steht, haben alle drei Spieler 52 Punkte erreicht.*

Mike, Lisa und Oliver schaffen es, das Abenteuer in Mordor zu beenden und den Einen Ring zu zerstören. Mike hat zum Schluss noch 4 Schilde, Lisa 3 und Oliver 7. Jeder Spieler gewinnt also mit 74 Punkten.



13. Spezielle Fragen

Zeitliche Abfolge

Handlungen wie das Einsetzen von

- passenden gelben Sonderkarten oder
- passenden Gandalfkarten oder
- dem Einen Ring oder
- das Abwerfen von Handkarten

können von jedem geeigneten Spieler **grundsätzlich immer**

- **vor** dem Aufdecken eines Ereigniskärtchens,
- **vor** dem Ausführen eines Ereigniskärtchens beziehungsweise **vor** dem Ausführen eines Ereignisses,
- **vor** dem Ausspielen einer Karte und
- **vor** dem Beenden des Spielzugs (Phase 3) beziehungsweise **vor** dem Verlassen einer Station auf dem Hauptspielplan

durchgeführt werden.

Der **Eine Ring** und die **Gandalfkarte** ***Führung*** (zum Vorrücken auf einer Aktionsleiste) dürfen zu **keinem** anderen Zeitpunkt eingesetzt werden.

Beispiel: Der Positionsstein der Hauptaktionsleiste steht auf Feld 16 in Moria. Merry ist an der Reihe und deckt ein Ereigniskärtchen mit dem Aktionssymbol Kampf *auf. Er müsste nun den Positionsstein auf das Feld 17 (mit Würfelsymbol) ziehen. Der Ringträger Frodo jedoch setzt jetzt den Einen Ring ein. Er würfelt das Auge, somit wird der Positionsstein (nachdem Sauron um ein Feld nach links gerückt wurde) um 3 Felder (4 minus 1 gewürfeltes Symbol) auf Feld 19 gezogen.*
Merry ist nach wie vor am Zug und führt jetzt das Ereigniskärtchen aus, der Positionstein wird auf das Feld 20 gerückt und Merry erhält entsprechend dem Symbol einen besonderen Schild. Das Abenteuer Moria ist beendet.
Hätte Frodo die weiße Fläche gewürfelt, so wäre der Positionsstein bereits durch den Einsatz des Einen Rings auf Feld 20 gerückt und somit das Abenteuer beendet worden. Das Ereigniskärtchen hätte dann keine Rolle mehr gespielt.
Diese Möglichkeit, das Abenteuer vor dem Ausführen eines aufgedeckten Ereigniskärtchens zu beenden, ist besonders interessant, wenn sich die Gruppe so der Ausführung eines schlechten Ereignisses entziehen kann.

Außerdem dürfen Handlungen wie das Einsetzen von

- passenden gelben Sonderkarten oder
- passenden Gandalfkarten oder
- das **Abwerfen von Handkarten**

von jedem geeigneten Spieler **auch**

- **vor** dem Abgeben von Lebensplättchen, Karten, Kartensymbolen oder Schilden,
- **vor** dem Würfeln,
- **vor** der Ausführung von Schäden (z. B. vor dem Ausführen eines Würfelergebnisses oder vor dem Vorrücken auf der Finsternisanzeige) und
- **vor** den einzelnen Aktivitäten nach jedem Abenteuer durchgeführt werden.

Beispiel: Ein Spieler hat das Auge gewürfelt. Als Ergebnis würde Sauron auf der Finsternisanzeige auf eine Hobbitfigur treffen.
Vor dem Vorrücken von Sauron kann die Gandalfkarte Elessar *für den betroffenen Spieler gespielt werden. Der Hobbit wird ein Feld nach links versetzt und weicht damit Sauron in letzter Sekunde aus.*
(In dieser Situation wäre es aber nicht erlaubt, den Einen Ring einzusetzen, um vorher noch das Abenteuer zu beenden.)

Die Spieler und die Gruppe

Hier sind die Begriffe erläutert, die sich auf die Spieler beziehen.

- **Der aktive Spieler:** Der Spieler, der gerade am Zug ist. Es gibt immer einen aktiven Spieler. Außerhalb der Abenteuerspielpläne (in Beutelsend, Bruchtal, Lothlórien) ist das der Ringträger, er ist dort quasi am Zug.
- **Ein Spieler:** 1 beliebiger Spieler.
- **Die Gruppe:** Alle Spieler gemeinsam. Bei einem entsprechenden Ereignis müssen sie insgesamt die Forderung erfüllen. Sie können sich einigen, wer sich in welcher Form daran beteiligt.
  Beispiel: Ansturm der Orks *in Moria: Die Gruppe gibt 5* Kampf-*Kartensymbole ab, sonst rückt Sauron zwei Felder nach links. Die Gruppe diskutiert, wer bereit ist, wie viele Symbole abzugeben. Schließlich legt Frodo 3 ab, Merry 1 und Sam auch 1. Die anderen zwei Spieler müssen nun nichts mehr ablegen.*
- **Jeder Spieler:** Jeder Spieler muss, **beginnend beim aktiven Spieler im Uhrzeigersinn reihum**, jeder für sich die Forderung erfüllen.
  Beispiel: Galadriels Probe *in Lothlórien: Jeder Spieler muss ein Joker-Kartensymbol abgeben, sonst würfeln. Das bedeutet, jeder Spieler, der keinen Joker abgeben kann oder will, muss würfeln.*
- **Der Ringträger:** Der Spieler, der gerade im Besitz des **Einen Rings** ist. (Das gilt auch, wenn der Ring sich auf dem Hauptspielplan beim Hobbit des Spielers befindet.)

Das Ausscheiden eines Spielers

Wenn ein Spieler aus dem Spiel ausscheiden muss (s. Der Spielablauf),

- wird seine Hobbitfigur vom Spielplan entfernt.
- gibt er alle Karten und Lebensplättchen ab. Sie dürfen nicht an die Mitspieler weitergegeben werden.
- Er behält die Schilde, allerdings **nur** für die Wertung am Spielende. Sie dürfen im Spiel nicht mehr eingesetzt werden.
- Der ausgeschiedene Spieler darf die anderen natürlich noch beraten, aber er selbst kann nichts mehr aktiv tun.
- Wenn der aktive Spieler ausscheidet, so spielen die übrigen Mitspieler ein eingetretenes Ereignis noch zu Ende. Der Zug des ausgeschiedenen Spielers ist beendet und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

14. Spielvarianten

Einsteiger- und Profispiel

- Wenn Sie dieses Spiel **zum ersten Mal spielen**, stellen Sie **Sauron auf Feld 15** der Finsternisanzeige.
- Sobald Sie das Spiel einmal erfolgreich beendet haben (was nicht leicht ist), spielen Sie künftig Standardspiele, indem Sie mit **Sauron auf Feld 12** beginnen.
- Wenn Sie schließlich auch im Standardspiel den Einen Ring erfolgreich zerstört haben (was Ihnen erst mit viel Spielerfahrung gelingen wird), können Sie zum Profispiel übergehen, in dem **Sauron auf Feld 10** startet.

Konkurrierend spielen

- In dieser Variante halten die Spieler ihre **Schilde verdeckt** und zeigen sie ihren Mitspielern nicht.
- Bei **erfolgreichem Spielende** erhält jeder Spieler 60 Punkte und den **Bonus seiner eigenen Schilde**, unabhängig davon, ob er noch im Spiel ist oder nicht. Die Reise der Gefährten war erfolgreich und der Spieler mit der höchsten Punktzahl darf sich als **Sieger** betrachten.
- Falls **der Eine Ring nicht zerstört wird**, zählen die Schilde nichts und alle Spieler erreichen dieselbe Punktzahl, die durch den Positionsstein der Hauptaktionsleiste angezeigt wird. Jedoch gibt es dann keinen Gewinner.
- Falls **der Ringträger drei oder mehr Ringplättchen hat**, wenn sein Hobbit auf der Finsternisanzeige **auf Sauron trifft**, wechselt er auf die dunkle Seite Saurons hinüber. **Nur er erhält die Punktzahl**, die durch den Positionsmarker auf der Hauptaktionsleiste angezeigt wird. Alle anderen Spieler beenden das Spiel mit **0 Punkten**.

15. Ausführliches Beispiel

Wenn Sie dieses Beispiel anhand des aufgebauten Spiels Punkt für Punkt durchgehen, werden Ihnen die Abläufe eines Spielzugs anschaulich.

Die Ereignisse in Beutelsend und Bruchtal dienen der Spielvorbereitung, das eigentliche Spiel beginnt in Moria.
In diesem Beispiel haben die Hobbits bereits alle Vorbereitungen getroffen und sind gerade in Moria angekommen.

- Der **Ringträger**, am Anfang also Frodo, macht den ersten Zug. Zuerst deckt er das oberste **Ereigniskärtchen** vom Stapel auf und legt es vor sich. Es zeigt das **Aktionssymbol** *Kampf* (Waffen). Frodo rückt entsprechend den Positionsstein auf der **Aktionsleiste** *Kampf*, das ist in Moria die **Hauptaktionsleiste**, eins weiter, auf das Feld 11. Dieses Feld zeigt einen **Schild**, also erhält Frodo einen Schild mit dem Aufdruck 1.
  Nun kann er **bis zu zwei Handkarten** spielen. Er legt eine **weiße** Handkarte mit dem Aktionssymbol *Versteck* (Baum) vor sich, und rückt den Positionsstein der *Versteck*-Leiste um ein Feld vor.
  Unter diesem Feld steht *Buch*. Frodo nimmt also die Sonderkarte *Buch* zu seinen Handkarten. Auf dieser ist ein Aktionssymbol (*Versteck*) abgebildet, sie wird also wie eine normale Hobbitkarte eingesetzt.
  Die Sonderkarte *Buch* ist eine **graue** Karte. Frodo spielt sie auch sofort aus (er könnte sie ebenso gut aufbewahren und später, auch auf den anderen Spielplänen, einsetzen). Er rückt also nochmals den Positionsstein auf der *Versteck*-Leiste vor.
  Da auf diesem Feld ein Ring abgebildet ist, nimmt sich Frodo ein Ring-Lebensplättchen. (Für Frodo zählen alle weißen Hobbitkarten als Joker. Er hätte daher seine erste *Versteck*-Karte auch für jede andere Aktionsleiste einsetzen können. Die *Buch*-Karte ist keine Hobbitkarte, daher gilt sie auch für Frodo **nur** als *Versteck*-Karte.)
  Nun hat er zwei Karten ausgespielt und Frodo beendet seinen Zug, indem er das Ereigniskärtchen und die Hobbitkarte auf entsprechende offene Ablagestapel legt und die Sonderkarte *Buch* aus dem Spiel nimmt (z. B. zurück in die Schachtel legt).
  (Frodo hätte statt des Ziehens auf der Aktionsleiste sich auch dafür entscheiden können, **zwei Hobbitkarten zu ziehen.** Da sein Hobbit auf der Finsternisanzeige noch auf dem ersten Feld 0 steht, kann er die **Heilung** nicht durchführen.)
- Dick ist nun im Uhrzeigersinn der Nächste und deckt als Ereigniskärtchen das Aktionssymbol *Reise* (Füße) auf. Er rückt den Positionsstein auf der Aktionsleiste *Reise* vor und nimmt sich einen Schild.
  Er spielt nacheinander 2 Karten mit dem Aktionssymbol *Versteck* aus (wichtig: es muss eine weiße und eine graue sein) und nimmt sich entsprechend den Symbolen auf den Feldern der Aktionsleiste *Versteck* die Lebensplättchen Herz und Ring.
  Dann beendet er seinen Zug.
- Pippin ist an der Reihe und deckt als Ereignis eine *Sonnenuhr* auf.
  Der Positionsstein der **Ereignistafeln** (links auf dem Spielplan) wird nun heruntergerückt und das Ereignis *Sprich, Freund, und tritt ein* laut vorgelesen und ausgeführt. Um zu verhindern, dass Sauron auf der Finsternisanzeige nach links ein Feld in Richtung der Hobbits wandert, legt Dick eine Karte mit dem Aktionssymbol *Freundschaft* (Hände) ab und Frodo nutzt seine spezielle Charaktereigenschaft und legt eine weiße Hobbitkarte mit dem Aktionssymbol *Versteck* als Stern-Karte ab.
  Da die *Sonnenuhr* ein **schlechtes Ereigniskärtchen** ist, muss Pippin ein weiteres Ereigniskärtchen aufdecken. Diesmal ist es das Aktionssymbol *Freundschaft* (Hände). Da es keine *Freundschafts*-Leiste auf dem Moria-Spielplan gibt, kann sich Pippin aussuchen, auf welcher Aktionsleiste er den Positionsstein vorrückt.
  Er entscheidet sich für die *Reise*-Leiste und nimmt sich einen Schild.
  Es wird kein weiteres Ereigniskärtchen aufgedeckt.
  Nun spielt er eine weiße Karte mit dem Symbol *Reise* und erhält eine Sonne, dann spielt er eine weiße Karte mit *Kampf*-Symbol und erhält einen Schild. (Pippin darf als Sondereigenschaft zwei gleichfarbige Karten ausspielen.)
- Merry ist nun der aktive Spieler und zieht ein Ereigniskärtchen *(Ein freiwilliges Opfer)*, bei dem die Gruppe auswählen kann, ob sich einer der Spieler opfert und mit seinem Hobbit auf der Finsternisanzeige zwei Schritte nach rechts rückt oder, ob sie Sauron ein Feld näher rücken lässt. Sam beschließt, sich für das Wohl der Gruppe zu opfern und rückt auf der Finsternisanzeige zwei Felder nach rechts.
  Als nächstes Ereignis deckt Merry das Aktionssymbol *Kampf* auf.
  Er rückt den Positionsstein der Hauptaktionsleiste auf 13 und nimmt sich ein Ring-Lebensplättchen.
  Dann spielt er die Sonderkarte *Anduril*. Diese zeigt zwei *Kampf*-Symbole, also rückt er auf der *Kampf*-Leiste auf Feld 15 und erhält 2 Schilde, für jedes Feld eins. Dann spielt er als zweite Karte eine *Versteck*-Karte und nimmt sich ein Herz.

So geht es weiter reihum, bis das letzte Feld der Hauptaktionsleiste erreicht oder bis die letzte Ereignistafel ausgeführt wurde.
Dann ist das Abenteuer Moria beendet und die Spieler tun das, was in dem Abschnitt Nach jedem Abenteuer beschrieben ist.

Ein Ring, sie zu knechten, sie alle zu finden,
ins Dunkel zu treiben und ewig zu binden
im Lande Mordor, wo die Schatten drohn.

Der Autor

Reiner Knizia, geboren 1957 in Illertissen, lebt in England. Der Doktor der Mathematik hat zahlreiche Spiele und Spielebücher im In- und Ausland veröffentlicht. Mit seinen Spielen gewann er dreimal den Deutschen Spielepreis und zahlreiche internationale Auszeichnungen.
Mit diesem Werk hat Reiner Knizia die bekannte Fantasy-Trilogie *Der Herr der Ringe* in ein spannendes, reizvolles und einzigartig innovatives Spiel umgesetzt, das – inzwischen in 12 Sprachen übersetzt – 2001 den Sonderpreis „Literatur im Spiel" der Jury „Spiel des Jahres" erhielt.

Der Illustrator

John Howe, ein gebürtiger Kanadier, lebt heute mit seiner Familie in der Schweiz. Er wird als einer der brillantesten Illustratoren zu Tolkiens Werken gefeiert. Europaweit hat er zahlreiche Fantasy-, Kinder- und historische Bücher illustriert und war weltweit an vielfältigen Tolkienprojekten beteiligt. Vor seinen Arbeiten zu dem vorliegenden Spiel hat John Howe an Peter Jacksons Film *Der Herr der Ringe* illustratorisch konzeptionell mitgewirkt.

Danksagung

Ein spezieller Dank gilt David Farquhar für seine bedeutenden Beiträge zur thematischen Umsetzung, zum Test des Spiels und zur Zusammenfassung der Trilogie. Herzlichen Dank auch an alle beteiligten Testspieler, insbesondere an Iain Adams, Chris Boote, Chris Bowyer, John Christian, Trevor Harding, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Les Murrell and Ivan Towlson.
Grafik: Redback Design, Cambridge; Bluguy Grafik Design, München
Koordination und Bearbeitung: Robert Hyde (Sophisticated Games), Bärbel Schmidts (Kosmos Verlag), Spielanleitung (Stand 09/01): Christine Leisgen
Art.-Nr: 686918

© Sophisticated Games Ltd., The Barn, Newton Road, Little Shelford, Cambridge CB2 5HN, UK
© 2000 Kosmos Verlag, Pfizerstraße 5–7, D-70184 Stuttgart, Deutschland

ALLE RECHTE VORBEHALTEN MADE IN GERMANY