

DER HERR DER RINGE RISIKO KURZFASSUNG DES SPIELABLAUFS

VERSTÄRKUNGEN

1. Teilen Sie die Anzahl Ihrer Gebiete durch 3 und nehmen Sie sich entsprechend viele Armee-Einheiten.
2. Sie erhalten zusätzliche Einheiten für vollständig kontrollierte Regionen.
3. Tauschen Sie Gebietskarten gegen Armee-Einheiten ein.
4. Platzieren Sie Ihre Verstärkungen auf Ihren Gebieten.

DER KAMPF UM MITTELERDE

1. Verkünden Sie den Angriff.
2. Der Angreifer würfelt mit bis zu 3 roten Würfeln, der Verteidiger würfelt mit bis zu 2 schwarzen Würfeln. Erhöhen Sie Ihr Wurfresultat durch Festungen und/oder Heerführer. Das jeweils höchste Wurfresultat pro verglichenes Würfelpaar gewinnt.
3. Ziehen Sie mit Ihren Truppen in die eroberten Gebiete.
4. Setzen Sie Ihre Angriffe ggf. fort.
5. Erklären Sie ggf. Ihre Missionen als erfüllt und platzieren Sie Ihre dadurch hinzu gewonnenen Einheiten entsprechend auf dem Spielplan.

TRUPPENBEWEGUNG

1. Bewegen Sie Ihre Truppen von einem Gebiet in ein anderes, wobei Sie nur durch Gebiete ziehen dürfen, die von Ihren Truppen besetzt sind.
2. Erklären Sie ggf. Ihre Missionen als erfüllt und platzieren Sie Ihre dadurch hinzu gewonnenen Einheiten entsprechend auf dem Spielplan.

KARTEN ZIEHEN

1. Ziehen Sie eine Gebietskarte, sofern Sie mindestens ein neues Gebiet erobert haben.
2. Ziehen Sie höchstens eine Abenteuerkarte, sofern Ihr Heerführer während Ihres Zugs in oder durch ein Gebiet zieht, in dem sich eine Stätte der Macht befindet. Wenn Sie dadurch mehr als drei Abenteuerkarten auf der Hand haben, legen Sie eine Karte ab.

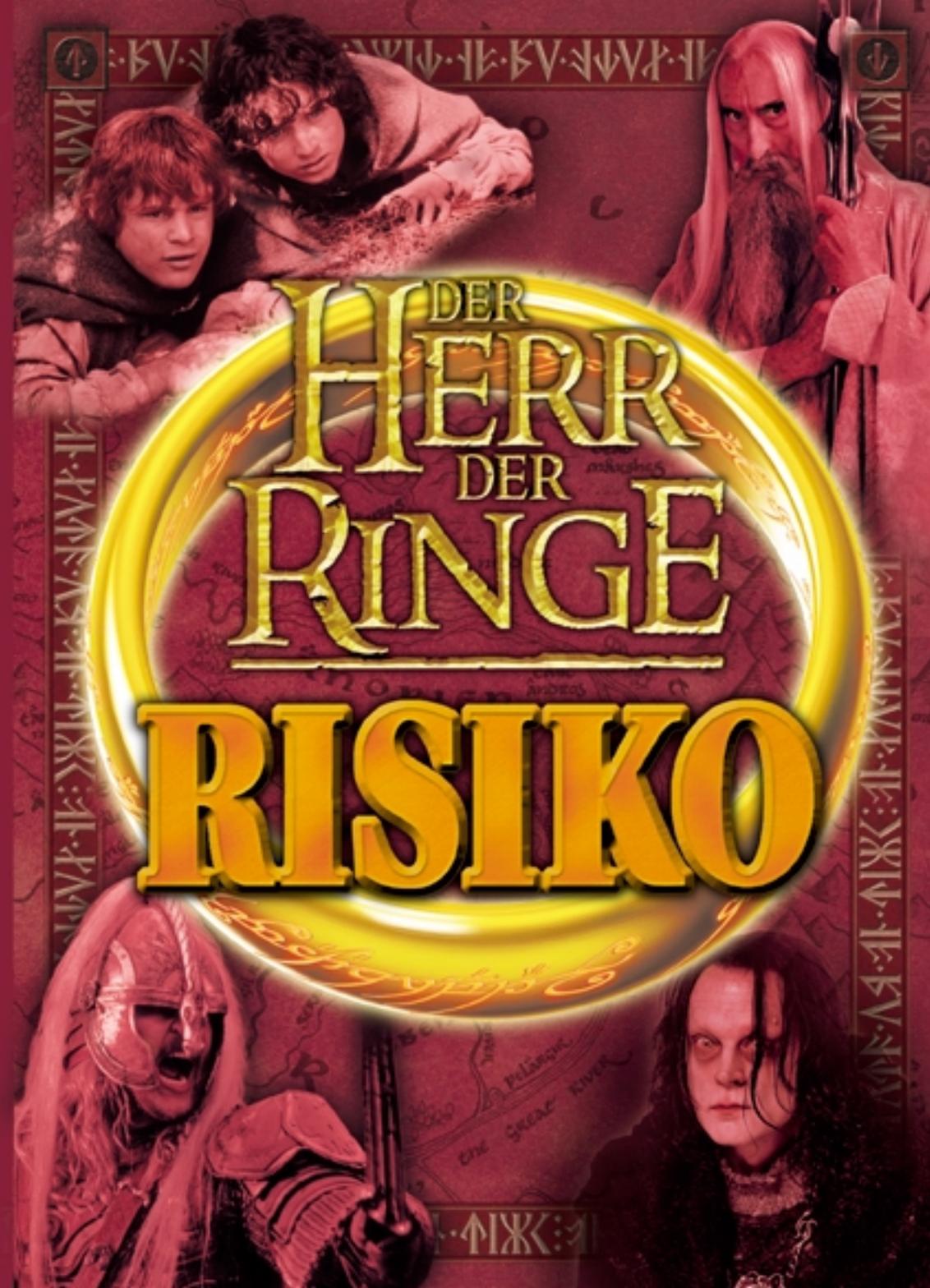
BEWEGEN SIE DIE GEFÄHRTEN.

© 2002 New Line Productions. All Rights Reserved.
™ The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions Inc. All Rights Reserved.
www.lordoftherings.net
www.lotrfanclub.com

© 2002 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Vienna Twin Tower, Wienerbergstraße 11, A-1100 Wien. Tel. 01 99460 6614. Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.



060246233100



DER WEG DES RINGS

INHALT	Seite
Einführung	2
Spielausstattung	2
Was ist in dieser Edition anders?	2
Spielvorbereitung	7
Das Ziel des Spiels	8
Der Spielablauf	9
Verstärkungen	9
Der Kampf um Mittelerde	10
Truppenbewegung	13
Karten ziehen	14
Der Weg der Gefährten	14
Wer gewinnt das Spiel?	15
Punktwertung	15
Variante mit 2 Spielern	17
Standard-Spielregeln	18
Kurzfassung des Spielablaufs	19

EINFÜHRUNG

Vor langer Zeit wurde ein Ring geschmiedet, der Eine Ring, der seinem Träger die außergewöhnliche Macht verlieh, über ganz Mittelerde zu herrschen. Der Ring blieb lange verschwunden, bis er vor kurzem im Land seiner Entstehung wieder erschien. Dunkle Mächte machen sich nun mit grimmiger Entschlossenheit auf die Suche nach dem Einen Ring, der von denjenigen, die friedfertigen Herzens sind, verborgen gehalten wird.

In dieser RISIKO-Sonderedition entscheiden Sie über das Schicksal der Bewohner von Mittelerde. Indem Sie im Kampf um den Ring entweder auf der Seite des Guten oder des Bösen stehen, versuchen Sie, das Land unter Ihre Herrschaft zu bringen. Ziehen Sie Ihre Streitkräfte zusammen und kämpfen Sie um die Macht über Mittelerde.

Selbstverständlich haben Sie auch die Möglichkeit, den einzigartigen *Der Herr der Ringe* Spielplan für ein Spiel nach den herkömmlichen RISIKO-Spielregeln zu verwenden. Dabei ignorieren Sie einfach die Spezialregeln dieser Sonderedition.

WAS IST IN DIESER EDITION ANDERS?

Wenn Sie lieber die herkömmliche Variante von RISIKO spielen möchten, dann finden Sie die entsprechenden Spielregeln auf Seite 18.

Die *Der Herr der Ringe* Version unterscheidet sich zu den Standard-Spielregeln in diesen Punkten:

- * Alle Gebiete auf dem Spielplan stammen aus von Mittelerde;
- * Die Spielfiguren wurden speziell für diese Edition ausgewählt: Elben-Bogenschützen, Reiter von Rohan, Orks, Ring-Geister, Adler und Höhlentrolle;
- * Im Kampf um die Herrschaft spielen Sie entweder im Namen des Guten oder aber für das Böse;
- * Zusätzliche Heerführer-Spielfiguren helfen Ihnen bei Ihren Eroberungen;
- * Stärken Sie Ihre Macht, indem Sie Ihre Festungen gegen Angreifer verteidigen;
- * Berge und Flüsse sind unpassierbar, aber Gebiete mit Seehäfen bieten Ihnen gute Möglichkeiten für Ihre Truppenbewegungen;
- * Erobern Sie mit Ihrem Heerführer die alten Stätte der Macht, die sich überall in Mittelerde befinden, und erfüllen Sie Ihre Missionen;
- * Von Hobbingen aus bewegt sich der Ring mit den Gefährten in südlicher Richtung durch Mittelerde. Passen Sie gut auf: Denn wenn der Ring das Land verlässt, läuft die Zeit ab und das Spiel ist zu Ende!

SPIELAUSSTATTUNG

Spielplan, 4 vollständige Armeen in verschiedenen Farben, 42 Gebietskarten, 2 Jokerkarten, 40 Abenteuerkarten, 1 Ring-Spielstein, 1 Ring-Sockel, 3 rote Würfel und 2 schwarze Würfel.



DER SPIELPLAN

Der Spielplan ist in sechs Regionen von Mittelerte aufgeteilt. Jede dieser Regionen besteht wiederum aus unterschiedlich vielen Gebieten:

Arnor	rot	11
Rhovanion	braun	8
Rohan	blau	7
Düsterwald	dunkelgrün	5
Eriador	hellgrün	7
Rhûn	violett	4

GUT UND BÖSE

Die Stärke der einzelnen Armeen wird durch drei verschiedene Spielfiguren repräsentiert, die jeweils eine bestimmte Anzahl von Einheiten darstellen.

DIE STREITKRÄFTE DES GUTEN:



Elben-Bogenschützen
- 1 Armee-Einheit



Reiter von Rohan
- 3 Armee-Einheiten



Adler
- 5 Armee-Einheiten

DIE STREITKRÄFTE DES BÖSEN:



Orks
- 1 Armee-Einheit



Ring-Geister
- 3 Armee-Einheiten



Höhlentrolle
- 5 Armee-Einheiten

Im fortgeschrittenen Spielverlauf sollten Sie die Spielfiguren mit höheren Einheiten verwenden, um zu verhindern, dass sich zuviele Spielfiguren auf den einzelnen Regionen "türmen". So können Sie z.B. drei Elben-Bogenschützen durch einen Reiter von Rohan ersetzen. Umgekehrt können Sie auch die höherwertigen Spielfiguren wieder in geringwertige umwandeln.

KARTEN

Im Spiel kommen zwei verschiedene Arten von Karten zum Einsatz.

GEBIETSKARTEN



Es gibt jeweils eine Karte für jedes der 42 Gebiete auf dem Spielplan. Jede Karte zeigt außerdem das Symbol einer Armee: Infanterie (Elben-Bogenschützen),

Kavallerie (Ring-Geister) sowie Kreaturen (Adler). Zwei weitere Karten fungieren als Joker, die alle drei Symbole tragen.

Durch die Gebietskarten erhalten Sie während des Spiels Verstärkungen für Ihre Armee (siehe Abschnitt "Verstärkungen" ab Seite 9).

Es gibt neun Gebietskarten des Guten sowie neun Gebietskarten des Bösen und 24 neutrale Gebietskarten, die Einfluss auf Ihre Startaufstellung haben.

ABENTEUERKARTEN

Die Abenteuerkarten führen Sie durchs Spiel. Sie sind in drei Arten unterteilt:

* MISSIONSKARTEN



Diese Karten zeigen die Stätten der Macht, die Ihr Heerführer erobern muss, damit Sie zusätzliche Armee-Einheiten und Siegpunkte erhalten.

* EREIGNIS-KARTEN

Auf Ihrer Reise durch Mittelerte werden Sie verschiedene Erlebnisse haben, und diese Karten werden Ihren Kampf um die Herrschaft positiv oder negativ beeinflussen.



* MACHT-KARTEN

Während des gesamten Spielverlaufs werden sich die Machtverhältnisse der streitenden

Armeen ständig verändern. Die Machtkarten werden einen großen Einfluss auf Ihre Spielstrategien und auf Ihr Glück haben!

Hinweis: Wenn Sie sich zu einer Spielrunde nach den RISIKO-Standardspielregeln entscheiden, kommen die Abenteuerkarten nicht zum Einsatz.

DIE WÜRFEL

Es gibt fünf Würfel: drei rote und zwei schwarze. Mit den roten Würfeln (bis zu 3) wird angegriffen, die schwarzen (bis zu 2) dienen der Verteidigung. Wie das geht, entnehmen Sie bitte dem Abschnitt „Der Kampf um Mittelerte“ ab Seite 10.



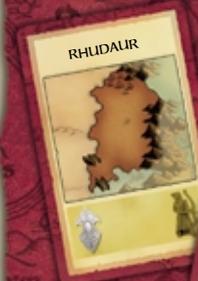
INFANTERIE



KAVALLERIE



KREATUR



Gebietskarte
des Guten



Gebietskarte
des Bösen

AUFBAU DES SPIELPLANS



ABENTEUERKARTEN

GEBIETE

THE ONE RING

HEERFÜHRER-SPIELFIGUREN

FLÜSSE – können nur über eine Brücke passiert werden.

GEBIETSKARTEN

ARMEE-SPIELFIGUREN

DER WEG DER GEFÄHRTEN

VERTEIDIGUNGSWÜRFEL

ANGRIFFSWÜRFEL

HÄFEN – Ziehen Sie von einem Gebiet mit Hafen direkt zum nächsten Gebiet, in dem es auch einen Hafen gibt.

BERGE – können nicht passiert werden.

STÄTTE DER MACHT – Hier erhalten Sie Abenteuerkarten und erfüllen Ihre Missionen.

FESTUNG – erhöhen Sie Ihr Würfelergebnis um 1 Punkt, wenn Sie ein Gebiet mit Festung verteidigen.



SPIELVORBEREITUNG

- Der Spielplan wird wie gezeigt auf einer flachen Spieloberfläche ausgelegt.
- Jeder Spieler wählt sich eine Farbe und nimmt alle Spielfiguren dieser Farbe an sich. Die grünen und gelben Spielfiguren stellen die Streitkräfte des Guten dar, während die roten und schwarzen Spielfiguren für das Böse kämpfen. Wie viele Armee-Einheiten (Infanterie, d.h. Elben-Bogenschützen oder Orks) jeder Spieler zu Beginn aufstellt, hängt von der Anzahl der Spieler ab:

2 Spieler	je 35 Infanterie-Einheiten*
3 Spieler	je 35 Infanterie-Einheiten
4 Spieler	je 30 Infanterie-Einheiten

* Hinweis: Bei 2 Spielern müssen sich je eine Armee der guten Seite sowie eine der bösen Seite gegenüberstehen. Außerdem kommt eine dritte, neutrale Armee zum Einsatz. Lesen Sie hierzu den Abschnitt „Variante mit 2 Spielern“ auf Seite 17.
- Sortieren Sie die Gebietskarten des Guten, die Gebietskarten des Bösen sowie die neutralen Gebietskarten in drei separate Stapel. Mischen Sie jeden Stapel gut durch und legen Sie sie verdeckt neben den Spielplan.
- Die Spieler werfen nacheinander einen Würfel: Der Spieler mit dem höchsten Wurf Ergebnis ist in jeder Runde zuerst am Zug. Der links neben ihm sitzende Spieler zieht als Spieler 2, der nächste als Spieler 3 und (ggf) der letzte als Spieler 4. Den nachfolgenden Tabellen entnehmen Sie, wie viele Karten welcher Art sich die Spieler nehmen dürfen:

BEI 3 SPIELERN:

Spieler Nr.	Anzahl der Gebietskarten
1	5 des Guten, 4 neutrale
2	9 des Bösen
3	4 des Guten, 5 neutrale

BEI 4 SPIELERN:

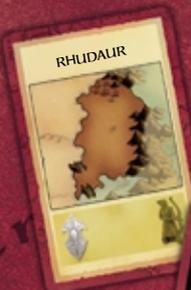
Spieler Nr.	Anzahl der Gebietskarten
1	5 des Guten
2	5 des Bösen
3	4 des Guten
4	4 des Bösen

- Der erste Spieler stellt jeweils eine seiner Infanterie-Einheiten auf jedes seiner Gebiete, für die er eine Karte erhalten hat. Danach ist Spieler 2 dran, danach Spieler 3 und zuletzt (ggf.) Spieler 4.

- Nun ist der erste Spieler wieder an der Reihe: Er stellt eine seiner Infanterie-Einheiten in ein beliebiges, noch freies Gebiet. Dieser Vorgang wird danach von den anderen Spielern in der gegebenen Reihenfolge wiederholt und so lange fortgesetzt, bis alle Gebiete des Spielplans jeweils mit einer Infanterie-Einheit besetzt sind. Da die Spieler jetzt immer noch Infanterie-Einheiten übrig haben, geht das Besetzen weiter: Spieler 1 setzt eine Infanterie-Einheit in ein Gebiet, das er bereits besetzt hat. Danach folgen die anderen Spieler mit jeweils einer Einheit usw.
- Sobald alle Infanterie-Einheiten auf dem Spielplan verteilt sind, setzen die Spieler nacheinander jeweils einen Heerführer in eines ihrer Gebiete.
- Alle Gebietskarten (des Guten, des Bösen sowie neutrale) inklusive der beiden Joker-Karten werden in einen Stapel genommen, gut gemischt und verdeckt neben dem Spielplan abgelegt.
- Sortieren Sie die Ereigniskarten aus den Abenteuerkarten heraus. Mischen Sie die restlichen Abenteuerkarten gut durch und geben Sie verdeckt an jeden Spieler 3 Abenteuerkarten aus.
- Mischen Sie die Ereigniskarten wieder unter die Abenteuerkarten und legen Sie den Stapel verdeckt neben dem Spielplan ab.
- Stecken Sie den Ring auf seinen Sockel und stellen Sie ihn auf das Auenland.

DAS ZIEL DES SPIELS

Sammeln Sie so viele Punkte wie möglich, bevor die Gefährten mit dem Ring Mittel Erde verlassen. Sie erzielen Punkte für jedes besetzte Gebiet, für vollständig kontrollierte Regionen, ausgespielte Abenteuerkarten und gehaltene Festungen.



Gebietskarte des Guten



Gebietskarte des Bösen



Gebietskarte Neutral

DER SPIELABLAUF

SIE SIND AM ZUG

Spieler 1 ist in jeder Runde zuerst an der Reihe. Jede Runde besteht aus fünf verschiedenen Phasen, deren Reihenfolge genau eingehalten werden muss:

1. VERSTÄRKUNGEN
2. DER KAMPF UM MITTELERDE
3. TRUPPENBEWEGUNG
4. KARTEN ZIEHEN
5. DER WEG DER GEFÄHRTEN

Was Sie in den einzelnen Phasen zu tun haben, erfahren Sie hier:

VERSTÄRKUNGEN

Zu Beginn jeder Runde erhält jeder Spieler Verstärkungen für seine Armee, die sich wie folgt zusammensetzen:

1. VERSTÄRKUNGEN FÜR EIGENE GEBIETE

Teilen Sie die Anzahl Ihrer Gebiete durch drei. Sie erhalten so viele neue Einheiten, wie die Zahl vor dem Komma ergibt - aber immer mindestens drei neue Einheiten.

2. VERSTÄRKUNGEN FÜR BEHERRSCHTE REGIONEN

Sie erhalten jedesmal zusätzliche Einheiten, wenn Sie zu Beginn Ihrer Runde eine ganze Region beherrschen (d.h. alle Gebiete einer Region derselben Farbe):

Region	Armee-Einheiten
Arnor	7
Rhovanion	5
Rohan	4
Düsterwald	4
Eriador	3
Rhûn	2

Diese Verstärkungen erhalten Sie zusätzlich zu den Einheiten, die Sie nach Punkt 1 errechnet haben.

BEISPIEL

Zu Beginn Ihres Zugs haben Sie 16 Gebiete besetzt. $16 \div 3 = 5$ (die Zahl nach dem Komma fällt weg). Sie dürfen Ihre Armee also mit 5 Einheiten verstärken.

3. VERSTÄRKUNGEN FÜR GEBIETSKARTEN

Weitere Verstärkungen erhalten Sie beim Eintausch der Gebietskarten. Gebietskarten erhalten Sie, sobald Sie ein Gebiet erobert haben (siehe Abschnitt „Der Kampf um Mittelerde“). Die Gebietskarten können nur als 3er-Sätze gegen Einheiten getauscht werden. Ein Satz besteht aus 3 Karten mit demselben Symbol oder aus 3 Karten mit drei verschiedenen Symbolen. Wie viele Einheiten Sie pro Kartensatz erhalten, sehen Sie hier:

Kombination der Gebietskarten	Verstärkungseinheiten
Infanterie + Infanterie + Infanterie	4
Kavallerie + Kavallerie + Kavallerie	6
Kreatur + Kreatur + Kreatur	8
Infanterie + Kavallerie + Kreatur	10

Sie dürfen immer nur einen Kartensatz eintauschen, und der Eintausch muss während der Verstärkungsphase stattfinden. Wenn Sie fünf oder mehr Gebietskarten besitzen, müssen Sie drei davon gegen Verstärkungen eintauschen.

Für jede eingetauschte Karte, die ein Gebiet zeigt, das Sie gerade besetzt haben, erhalten Sie 2 Bonus-Einheiten, die auf das betreffende Gebiet gesetzt werden müssen.

Die eingetauschten Gebietskarten werden aufgedeckt neben dem Gebietskartenstapel abgelegt. Wenn der Stapel verbraucht ist, werden sie gemischt, umgedreht und als neue Gebietskarten gezogen.

Die Gesamtzahl Ihrer Verstärkungen setzt sich also aus den oben beschriebenen Punkten 1, 2 und 3 zusammen. *Mit Ausnahme der Bonus-Einheiten dürfen Sie Ihre Verstärkungen in jedes beliebige Gebiet setzen, das Sie zu diesem Zeitpunkt unter Ihrer Herrschaft haben.*

DER KAMPF UM MITTELERDE

Sobald Sie Ihre Truppen verstärkt haben, kann der Kampf um die Herrschaft über Mittelerde beginnen! Erobern Sie die Gebiete Ihrer Mitspieler, die an Ihre eigenen entweder direkt oder über eine Brücke bzw. einen Hafen angrenzen.

Das Gebiet, von dem aus Sie angreifen, muss mit mindestens zwei Ihrer Armee-Einheiten besetzt sein, da immer mindestens eine Einheit im angreifenden Gebiet verbleiben muss.

Bei jeder Aktion dürfen Sie höchstens mit drei Einheiten gleichzeitig angreifen.



INFANTERIE



KAVALLERIE



KREATUR



BEISPIEL

Spieler 1 greift Spieler 2 mit drei roten Würfeln an. Sein Wurf Ergebnis: 5, 2 und 1.

Spieler 2 verteidigt sich mit zwei schwarzen Würfeln. Sein Wurf Ergebnis 4 und 2.

Beim Vergleich gewinnt Spieler 1 mit 5 : 4, also verliert Spieler 2 eine Einheit. Beim Vergleich des nächsthöheren Würfelpaares gewinnt Spieler 2 mit 2 : 2, also verliert Spieler 1 eine Einheit.

ANGREIFEN

1. Vor der Aktion müssen Sie verkünden, von welchem Gebiet aus Sie angreifen und wie das angegriffene Gebiet heißt.
2. Verkünden Sie außerdem, mit wie vielen Einheiten Sie angreifen. Danach werfen Sie so viele rote Würfel, wie Sie Einheiten für Ihren Angriff einsetzen - d.h. also 1, 2 oder 3.

VERTEIDIGEN

1. Der Spieler, dessen Gebiet angegriffen wird, muss sich nun mit den schwarzen Würfeln verteidigen. Dabei werden so viele Würfel geworfen, wie Einheiten für die Verteidigung eingesetzt werden - d.h. 1 oder höchstens 2. Außerdem gilt: Wenn der Angreifer nur mit einem Würfel angreift, dürfen Sie sich auch nur mit einem Würfel verteidigen.

KÄMPFEN

1. Beide Spieler werfen gleichzeitig ihre Würfel (aber bitte nicht über das Spielbrett, da Sie ansonsten die vielen Spielfiguren durcheinander bringen).
2. Danach werden die Würfel verglichen:
 - * Sehen Sie sich den höchsten Wurf des Angreifers sowie den höchsten Wurf des Verteidigers an. Das höhere Würfelergebnis gewinnt. Zeigen beide Würfel dieselbe Augenzahl, gewinnt der Verteidiger. Der Verlierer muss eine Einheit aus dem betroffenen Gebiet nehmen und zu seinem Vorrat zurücklegen.
 - * Haben beide Spieler mehr als einen Würfel eingesetzt, so werden jetzt die nächsthöheren Würfelpaare verglichen. Auch hier muss der Verlierer eine Einheit auflösen und vom Spielplan nehmen.

Ist der Angriff abgeschlossen (d.h. alle Würfelpaare verglichen), können Sie wählen, ob Sie das Gebiet noch einmal angreifen möchten oder ob Sie sich lieber gegen ein anderes angrenzendes Gebiet wenden. Dies gilt natürlich unter der Voraussetzung, dass Sie noch ausreichend viele Einheiten im angreifenden Gebiet übrig haben.

Wird die letzte Besatzungseinheit in einem attackierten Gebiet aufgelöst, so muss der Angreifer mit mindestens so vielen Einheiten in das gewonnene Gebiet ziehen, wie am letzten Angriff beteiligt waren. Wenn Sie möchten, können Sie mit diesen Einheiten ein anderes angrenzendes Gebiet angreifen. Denken Sie aber daran, dass Sie in jedem Ihrer Gebiete mindestens eine Einheit stehen lassen müssen.

DIE HEERFÜHRER

Heerführer können sowohl beim Angriff als auch bei der Verteidigung wirkungsvoll eingesetzt werden. Sie stellen allerdings keine Armee-Einheit im herkömmlichen Sinne dar.

Wenn Sie das Gebiet, in dem Sie Ihren Heerführer aufgestellt haben, gegen einen angreifenden Spieler verteidigen müssen, dürfen Sie Ihrem höchsten Würfelergebnis 1 Punkt hinzufügen. Dasselbe gilt beim Angriff: Addieren Sie Ihrem höchsten Wurf Ergebnis 1 Punkt hinzu und ziehen Sie im Siegesfall mit dem Heerführer in das neu eroberte Gebiet nach.

Wird das Gebiet, in dem Ihr Heerführer steht, von der angreifenden Macht überrollt, so dass Sie Ihre letzte Einheit auflösen müssen, gilt auch Ihr Heerführer als geschlagen und Sie müssen ihn vom Spielbrett nehmen. Nun kann es sein, dass Sie bei Ihrem nächsten Zug ohne Heerführer auskommen müssen. In diesem Fall führen Sie Ihre Spielphasen wie gewohnt aus und stellen den Heerführer vor dem Ziehen der Karten (Spielphase 4) wieder auf ein beliebiges Gebiet, das von Ihren Truppen besetzt ist.

Es ist möglich, dass Sie im Spielverlauf aufgrund einer Abenteuerkarte einen zweiten Heerführer dazu erhalten. Da aber nicht gleichzeitig zwei Heerführer auf einem Gebiet stehen dürfen, müssen Sie auf den zweiten Heerführer verzichten, falls Sie nur noch ein Gebiet unter Ihrer Herrschaft haben.

Es ist allerdings erlaubt, den zweiten Heerführer während Ihrer Truppenbewegungen (Spielphase 3) durch ein Gebiet zu ziehen, auf dem bereits der erste Heerführer postiert ist.

MISSION ERFÜLLT

Sie dürfen jederzeit während der Kampf- und Truppenbewegungsphasen eine Mission als erfüllt erklären, indem Sie Ihren Heerführer in das Gebiet ziehen, das die Stätte der Macht Ihrer entsprechenden Missionskarte zeigt, und sich Ihre damit verdienten Zusatzarmeen abholen. Danach muss der Heerführer für den Rest Ihres Zuges in diesem Gebiet stehen bleiben, während die anderen Einheiten wie gewohnt verschoben werden können (siehe Abschnitt „Die Abenteuerkarten“ auf Seite 16).

FESTUNGEN

Die Festungen von Annúminas, Bruchtal, Minen von Moria, Dol Guldur, Isengart und Helms Klamm sind durch die nebenstehenden Symbole gekennzeichnet. Die Festungen gelten als Bestandteil des Gebiets, in dem sie sich befinden. Jede Festung erhöht das höchste Wurf Ergebnis bei der Verteidigung des Gebiets um 1 Punkt.



Minen von Moria



Annúminas



Helms Klamm



Bruchtal



Isengart



Dol Guldur



STÄRKERE KAMPFKRAFT DURCH HEERFÜHRER UND FESTUNGEN

Hier sehen Sie eine kurze Übersicht über die Erhöhung Ihrer Würfel-ergebnisse, die Sie durch Heerführer und Festungen beim Kampf erhalten können:

Element	Angriff	Verteidigung
Heerführer	+1	+1
Festung	0*	+1
Heerführer und Festung	+1	+2

* Da Festungen nicht bewegt werden können, bieten sie beim Angriff keinen Vorteil.

TRUPPENBEWEGUNG

Sobald Sie Ihre Angriffe durchgeführt haben, dürfen Sie so viele Armeeeinheiten wie Sie möchten aus EINEM IHRER GEBIETE in ein anderes bewegen. Die Truppen können dabei durch beliebig viele Gebiete gezogen werden, allerdings müssen sie von Ihren Einheiten bereits besetzt und jeweils miteinander verbunden sein (ggf. auch durch Häfen). Die bewegten Truppen müssen zusammenbleiben, das heißt wenn Sie z.B. 3 Einheiten aus einem Gebiet bewegen, müssen diese 3 Einheiten auch im Zielgebiet gemeinsam ankommen. Es ist allerdings weder erlaubt, Truppen durch Gebiete zu bewegen, die anderen Spielern gehören, noch über Berge oder Flüsse, es sei denn über eine Brücke.

Die Heerführer werden genauso bewegt, aber sie müssen dabei immer von mindestens einer Armee-Einheit aus demselben Gebiet begleitet werden, aus dem sie ursprünglich kamen.

Einen Heerführer, der während Ihres Zugs zur Ausführung einer Mission eingesetzt wurde, dürfen Sie nicht weiterbewegen.

Achtung: Pro Runde darf ein Spieler nur die Einheiten EINES GEBIETS bewegen.

Denken Sie immer daran, dass mindestens EINE Armee-Einheit in dem Gebiet bleiben muss, aus dem Sie Ihre Truppen bewegen.

TRUPPENBEWEGUNG



HEERFÜHRER PLATZIEREN

Wenn Sie bis zu diesem Zeitpunkt Ihren Zug ohne Heerführer ausführen (weil Sie ihn vorher beim Kampf verloren haben), dürfen Sie ihn wieder auf ein Gebiet stellen, das von Ihnen besetzt ist.

KARTEN ZIEHEN

Am Ende Ihres Zugs erweist es sich, ob Sie eine Gebietskarte und/oder eine Abenteuerkarte ziehen dürfen.

GEBIETSKARTEN

Wenn Ihre Angriffe erfolgreich waren und Sie mindestens ein Gebiet dazugewonnen haben, dürfen Sie die oberste Gebietskarte vom Stapel ziehen.

ABENTEUERKARTEN

Wenn einer Ihrer Heerführer während Ihres Zugs ein Gebiet erobert hat oder in eines gezogen ist, in dem eine Stätte der Macht liegt, dürfen Sie eine Abenteuerkarte ziehen. Sie dürfen immer nur drei Abenteuerkarten auf der Hand haben, sollten Sie also eine vierte ziehen, müssen Sie eine auf den Ablagestapel legen.

Nachdem eine Abenteuerkarte gezogen wurde, dürfen während dieses Zugs abgesehen von Ereigniskarten keine Karten mehr ausgespielt werden.

Unabhängig davon, wie viele Stätten der Macht Ihr Heerführer erobert hat, dürfen Sie nur eine Abenteuerkarte ziehen. Lesen Sie hierzu bitte den Abschnitt „Die Abenteuerkarten“ auf Seite 16, um zu erfahren, was es damit auf sich hat.

DER WEG DER GEFÄHRTEN

Der Weg der Gefährten, die durch den Ring dargestellt werden, beginnt im Auenland. Jeder Spieler bewegt den Ring am Ende seines Zugs weiter, und zwar immer am markierten Weg entlang in das jeweils nächste Gebiet. Wenn die Gefährten in ein Gebiet mit dem Symbol  gezogen wurden, muss der nächste Spieler einen Würfel werfen: Damit die Gefährten ihre Reise fortsetzen können, muss das Wurfresultat höher sein als 3. Wurde die entsprechende Augenzahl nicht gewürfelt, bleiben die Gefährten in diesem Gebiet stehen und warten darauf, dass der nächste Spieler am Ende seines Zugs die richtige Zahl würfelt.



Adventure card

Territory card

WER GEWINNT DAS SPIEL?

Das Spiel endet, sobald die Gefährten mit dem Ring das letzte Gebiet auf ihrem Weg, nämlich die Totensümpfe verlassen. Danach stellen die Spieler ihr jeweiliges Punktergebnis fest. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Herzlichen Glückwunsch! Sie sind *Der Herr des Rings*...

PUNKTWERTUNG

Jeder Spieler berechnet seine Gesamtpunktzahl wie folgt:

- * 1 Punkt pro besetztes Gebiet, *plus*
- * Zusatzpunkte für jede vollständig kontrollierte Region gemäß Verstärkungstabelle auf Seite 9 sowie auf dem Spielplan (z.B. Dürsterwald = 4 Punkte), *plus*
- * 2 Zusatzpunkte für jede gehaltene Festung, *plus*
- * Zusatzpunkte für Missions- und Machtkarten, die auf Ihre Karten entsprechend aufgedruckt sind.

Hinweis: Sollte es einem Spieler gelingen, alle Gebiete von Mittelerde zu besetzen, bevor die Gefährten die Totensümpfe verlassen können, hat er das Spiel gewonnen.

PUNKTEGLEICHSTAND

Bei Punktgleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Gebiete besitzt. Sollte dies immer noch zum Unentschieden führen, gewinnt der Spieler mit den meisten Festungen.

Steht es weiterhin unentschieden, gewinnt der Spieler mit den meisten Abenteuerkartenpunkten.

Sollte der Gewinner jetzt immer noch nicht feststehen, wird gewürfelt: Jeder Kontrahent wirft die drei roten Würfel. Der Spieler mit der höchsten Gesamtaugenzahl hat sich endgültig durchgesetzt und gewinnt!

DIE ABENTEUERKARTEN

DIE MISSIONSKARTEN



Diese Karten enthalten geheime Missionen und können solange auf der Hand gehalten werden, bis die Mission erfüllt wurde. Um eine Mission zu erfüllen, muss Ihr Heerführer die auf der Karte gezeigte Stätte der Macht erreichen, indem das entsprechende Gebiet entweder beim Kampf erobert oder während der Truppenbewegungen besetzt wird. Die Mission muss dann sofort als erfüllt erklärt werden. Nehmen Sie sich die laut Karte dazu gewonnenen Armee-Einheiten und setzen Sie sie auf das Gebiet bzw. auf ein Gebiet der Region, die auf der Karte angegeben wird. Danach legen Sie die Karte offen vor sich ab, damit Ihnen am Ende des Spiels die darauf angegebenen Punkte (im Stern-Symbol) gutgeschrieben werden. Der Heerführer darf nach Erfüllung der Mission bis zum nächsten Zug nicht mehr aus dem Gebiet gezogen werden.

Hinweis: Für einige Missionen gibt es unterschiedlich viele Armee-Einheiten bzw. Punkte für die Streitkräfte des Guten sowie für die Streitkräfte des Bösen. Achten Sie hier also auf die Zugehörigkeit Ihrer Armee.

EREIGNISKARTEN

Ereigniskarten werden durch das  Symbol angekündigt und müssen sofort ausgespielt

werden. Aber seien Sie vorsichtig: Die Karten könnten Ihnen einen Vorteil bringen, aber sie können auch von Nachteil sein! Sobald die Karte ausgespielt wurde, legen Sie sie neben dem Spielplan auf einem Stapel ab und ziehen eine neue Abenteuerkarte.

MACHTKARTEN

Sie dürfen die Machtkarten so lange aufheben, bis Sie sie während der Kampfphase Ihres Zugs ausspielen können. Allerdings gibt es einige Karten, die Sie ausspielen dürfen, während einer Ihrer Mitspieler an der Reihe ist oder wenn die Gefährten bewegt werden. Sobald Sie eine Machtkarte ausgespielt haben, legen Sie sie offen vor sich ab, damit Ihnen die im Stern-Symbol gezeigten Punkte am Ende des Spiels gutgeschrieben werden. 

Sie dürfen immer nur höchstens drei Abenteuerkarten auf der Hand haben. Sobald Sie eine vierte ziehen, müssen Sie eine davon neben dem Spielplan ablegen. Die Karten des Ablagestapels werden bei der abschließenden Punktwertung nicht berücksichtigt.



Einheiten für die Streitkräfte des Bösen



Einheiten für die Streitkräfte des Guten



VARIANTE MIT 2 SPIELERN

Im Spiel mit zwei Spielern muss ein Spieler eine Armee des Guten wählen, während der andere mit einer Armee des Bösen antritt. Weiterhin wird eine neutrale, dritte Armee aufgestellt.

- Sortieren Sie die Joker-Karten aus den Gebietskarten.
- Teilen Sie die Gebietskarten des Guten, des Bösen sowie die neutralen Gebietskarten wie folgt aus:

Spieler Nr.	Anzahl der Gebietskarten
1	9 des Guten
2	9 des Bösen
3 (neutral)	14 neutrale

- Jeder Spieler erhält für den Anfang 35 Infanterie-Einheiten. Stellen Sie jeweils eine Armee-Einheit in jedes Ihrer Gebiete sowie in die der neutralen Armee.
- Beide Spieler werfen einen Würfel: Die höchste Augenzahl beginnt. Setzen Sie abwechselnd jeweils eine Armee-Einheit in die übrigen zehn Gebiete, d.h. also fünf für jeden Spieler.
- Das Spiel folgt nun weiter denselben Regeln wie in der 3- bis 4-Spielervariante (d.h. ab Punkt 6 des Abschnitts „Spielvorbereitung“ auf Seite 8). Allerdings gelten diese Unterschiede:
 - * Die neutrale Armee erhält keinen Heerführer und keine Missionskarten.
 - * Im Kampf darf sich die neutrale Armee nur verteidigen. Wird sie also von einem Spieler angegriffen, übernimmt der andere Spieler mit den zwei schwarzen Würfeln ihre Verteidigung.
 - * Die neutrale Armee kann weder angreifen, noch ihre Truppen bewegen.
 - * Die Gefährten werden nur von den beiden Spielern weiterbewegt.

STANDARD-SPIELREGELN

Mit dieser Ausgabe können Sie auch nach den Standardregeln für RISIKO spielen. Dafür ignorieren Sie einfach die zuvor beschriebenen Spezialregeln für die *Der Herr der Ringe* Edition.

DAS ZIEL DES SPIELS

Erobern Sie alle Gebiete von Mittelerde.

- Die Abenteuerkarten, Heerführer sowie der Ring verbleiben in der Schachtel, da sie hier nicht gebraucht werden.
- Legen Sie den Spielplan auf einer flachen Spieloberfläche aus.
- Je nach Spieleranzahl nimmt sich jeder Spieler entsprechend viele Einheiten seiner Armee:

Anzahl der Spieler	3	4
Anzahl von Einheiten	35	40

Bei nur zwei Spielern, lesen Sie bitte den Abschnitt „Variante mit 2 Spielern“ auf Seite 17.

- Sortieren Sie die Joker-Karten aus den Gebietskarten heraus und mischen Sie diese danach gut durch. Teilen Sie alle Gebietskarten verdeckt an die Spieler aus. Bei vier Spielern werden zwei Spieler jeweils eine Karte mehr als die anderen beiden haben.
- Jeder Spieler wirft nacheinander einen Würfel: Der Spieler mit dem höchsten Wurfresultat beginnt, indem er eine Armee-Einheit auf eines der Gebiete stellt, deren Karte er besitzt. Danach ist der links neben ihm sitzende Spieler an der Reihe usw. Dies wird so lange fortgesetzt, bis alle Gebiete des Spielplans besetzt wurden.
- Danach geht das Besetzen weiter: Angefangen mit dem ersten Spieler setzen Sie nacheinander jeweils eine weitere Armee-Einheit auf eines Ihrer Gebiete, bis alle am Anfang ausgegebenen Einheiten auf dem Spielplan verteilt wurden.
- Die Gebietskarten werden nun wieder eingesammelt und zusammen mit den Joker-Karten gut durchgemischt. Legen Sie den Stapel danach verdeckt neben den Spielplan.
- Das Spiel verläuft ab jetzt genau nach den zuvor beschriebenen Spielregeln (siehe Abschnitt „Der Spielablauf“ ab Seite 9), allerdings mit den folgenden Abweichungen:
 - * Die Regeln für Festungen und Stätte der Macht werden nicht beachtet.
 - * In der Phase „Truppenbewegung“ dürfen Sie Ihre Truppen nur von einem Ihrer Gebiete in ein direkt daran angrenzendes Gebiet ziehen.

WER GEWINNT DAS SPIEL?

Sieger ist, wer alle Gebiete von Mittelerde erobert und somit unter seine Herrschaft bringt.

Hinweis: In dieser Edition geht es nur um den ersten und zweiten Teil der *Der Herr der Ringe*-Trilogie, daher sind die Länder Gondor und Mordor nicht auf dem Spielplan oder im sonstigen Spielzubehör berücksichtigt.