

DER
**HERR
DER
RINGE**
DIE GEFÄHRTEN

BÄU OF

Ravensburger

INHALT

- ❖ 88 Spielerkarten in 4 Farben
(Pro Farbe: 1 x Wert „0“, 7 x Wert „1“,
4 x Wert „2“, 4 x Wert „3“, 4 x Wert „4“,
1 x Wert „5“, 1 x Nazgûl)
- ❖ 10 Ortskarten
(sie bestehen jeweils aus 2 Karten)
- ❖ 6 Ringplättchen
- ❖ 30 Erfolgspunkte-Chips
(16 x Wert „1“, 14 x Wert „5“)

2 – 4 Spieler ab 9 Jahren
Autor: Reiner Knizia
Lizenz: New Line Productions, Inc.
Design: DE Ravensburger
Ravensburger Spiele® Nr. 27 210 5

GESCHICHTE

Wir befinden uns in Beutelsend, einer Ortschaft im Auenland, der Heimat von Frodo Beutlin. Frodo erhielt von seinem Onkel Bilbo den goldenen Ring, den der dunkle Herrscher Sauron vor langer Zeit geschmiedet hatte. Da Sauron den Ring wieder in seinen Besitz bringen möchte, rät ihm der weise Zauberer Gandalf, Beutelsend zu verlassen. Zusammen mit seinen Freunden Sam, Merry und Pippin macht sich Frodo auf den gefährvollen Weg durch Mittelerde.

SPIELZIEL

Die Spieler legen an einen Ort Karten an. Ist dieser von 10 Karten umschlossen, wird er abgerechnet und die Spieler erhalten Erfolgspunkte. Danach wird der nächste Ort angelegt. So werden nacheinander die einzelnen Orte bereit. Es gewinnt der Spieler, der am Ende die meisten Erfolgspunkte hat.

VORBEREITUNG

Hinweis: Auf den folgenden Seiten wird das Spiel für 3 und 4 Personen beschrieben. Die Abweichungen für das Spiel mit 2 Personen finden Sie am Ende dieser Regel.

Die Orte – sie bestehen jeweils aus 2 Karten – werden entsprechend ihrer Ortszahlen in aufsteigender Reihenfolge (1 oben, 10 unten), in zwei offenen, nebeneinander liegenden Stapeln, abgelegt.
Der erste Ort, Beutelsend, wird anschließend offen in die Tischmitte gelegt. Beutelsend ist nun der Ort, um den es gerade geht. Im Laufe des Spiels wird immer der zuletzt ausgelegte Ort als der aktuelle Ort bezeichnet.

Auf jedem Ort gibt es folgende Informationen: Name des Ortes, zu erzielende Erfolgspunkte, Ortszahl – sie gibt an, wann der Ort ausgelegt wird. Die sechs Ringplättchen werden offen mit den Wertungschips bereitgelegt. Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die dazugehörigen 22 Karten, die er gut mischt und als verdeckten Stapel vor sich ablegt. Bei drei Spielern kommt eine Farbe aus dem Spiel. In jeder Farbe gibt es einen Hobbit (jeweils 4 Karten mit dem Wert 3), dessen Gefährten und einen Nazgûl. Jeder Spieler zieht sechs Karten von seinem Stapel und nimmt diese auf die Hand.



SPIELABLAUF

Der mutigste Spieler beginnt. Die anderen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der an der Reihe ist, legt eine oder mehrere seiner Karten offen an den aktuellen Ort an. Anschließend ergänzt er seine Handkarten durch Ziehen von seinem Stapel wieder auf sechs. Danach folgt der nächste Spieler.

Die Karten

Es gibt Karten mit den Werten 0 bis 5. Mit ihnen können die Spieler ihren Einfluss an den Orten geltend machen und Erfolgspunkte gewinnen. Zusätzlich besitzt jeder Spieler einen Nazgûl. Dieser besitzt eine besondere Macht, da er auf jede Karte eines Mitspielers – außer auf einen Hobbit (Wert 3) – gespielt werden darf. Der Wert der Karte spielt dabei keine Rolle.

Das Anlegen der Karten

Für das Anlegen der Karten mit den Werten 0 – 5 gelten folgende Regeln:

- ❖ Karten dürfen nur an den aktuellen Ort angelegt werden.
- ❖ Es muss immer mindestens eine Karte angelegt werden.
- ❖ Dabei dürfen beliebig viele Karten mit dem Wert 1 oder eine Karte mit einem höheren Wert angelegt werden.
- ❖ Die Karte mit dem Wert 0 kann anstatt oder zusätzlich zu anderen Karten gespielt werden. (So kann ein Spieler in seinem Zug z.B. zwei Karten mit dem Wert 1 und eine Karte mit dem Wert 0 spielen oder eine Karte mit dem Wert 3 und eine Karte mit dem Wert 0 spielen oder auch nur eine Karte mit dem Wert 0.)
- ❖ Werden mehrere Karten gespielt, ist deren Reihenfolge beliebig.

Für das Anlegen des Nazgûls gilt zusätzlich:

- ❖ Er kann wie die Karte mit dem Wert 0 anstatt oder zusätzlich zu einer anderen Karte gespielt werden.
- ❖ Wird er auf eine Karte gespielt, d.h. ein Spieler legt seinen Nazgûl auf eine beliebige Karte eines Mitspielers, kommen sowohl der Nazgûl als auch die durch ihn abgedeckte Karte sofort aus dem Spiel. Beide Karten werden verdeckt in die Schachtel zurückgelegt. Der Platz ist also wieder frei.
- ❖ Wird ein Nazgûl auf einen freien Platz gespielt, kommt er sofort aus dem Spiel.

Die Orte

An jeden Ort müssen wie unten abgebildet 10 Karten angelegt werden. Die Karten müssen immer hochkant angelegt werden. Es gibt gefährliche und weniger gefährliche Orte. Die weniger gefährlichen Orte haben einen weißen, die gefährlichen Orte einen schwarzen Hintergrund.



An weißen Orten darf eine Karte nur auf einen der freien Plätze abgelegt werden. An schwarzen Orten darf eine Karte auch auf eine Karte eines Mitspielers abgelegt werden, sofern die neue Karte einen höheren Wert besitzt.

Dabei gilt eine Ausnahme: Hobbits (Karten mit dem Wert 3 und einem abgebildeten Ring) sind immer durch den Ring geschützt. Sie dürfen nicht von höherwertigen Karten und auch nicht von Nazgûls überdeckt werden.

Bei den Orten „Furt“, „Caradhras“ und „Moria“ sind die jeweils aufgedruckten Sonderregeln zu beachten. Diese Sonderregeln gelten nur für den jeweiligen Ort.

Die Sonderregeln im Einzelnen:

- Furt:** Es dürfen eine oder zwei beliebige Karten pro Zug gespielt werden, aber niemals mehr als zwei Karten (einschließlich der Karte mit dem Wert 0, des Nazgûls und der Karten mit dem Wert 1).
- Caradhras:** Es dürfen nicht mehrere Karten mit dem Wert 1 pro Zug ausgespielt werden, sondern höchstens eine pro Zug.
- Moria:** Der Spieler, der in der Summe den geringsten Wert anliegen hat, verliert 3 Erfolgspunkte (EP).

Wertung eines Ortes

Legt ein Spieler eine Karte auf den letzten freien Platz des aktuellen Ortes, so dass dieser damit komplett umschlossen ist, wird dieser Ort sofort gewertet. Dazu addiert jeder Spieler die Werte seiner an diesem Ort anliegenden Karten. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme erhält so viele Erfolgspunkte (EP), wie die höchste Wertungszahl auf diesem Ort angibt. Der Spieler mit der zweithöchsten Gesamtsumme erhält so viele Erfolgspunkte, wie die nächste Wertungszahl angibt usw. Der Spieler mit dem niedrigsten Wert geht immer leer aus. So werden beispielsweise bei drei Spielern, immer nur die ersten beiden Plätze gewertet.

Herrscht Gleichstand unter mehreren Spielern, erhält von diesen Spielern derjenige den Vorzug, der im Uhrzeigersinn zuerst auf den Spieler folgt, der die letzte Karte gelegt hat.

Ein Spieler muss mindestens eine Karte an einem Ort liegen haben, dies kann auch eine Karte mit dem Wert 0 sein, um Erfolgspunkte zu erhalten. Die gewonnenen Erfolgspunkte-Chips werden offen vor den Spielern ausgelegt. Die Spieler können aber auch vereinbaren, diese geheim zu halten.

Ringplättchen

In den Orten Beutelsend, Bree, Wetterspitze, Bruchtal und Lothlórien ist die erste Wertungszahl jeweils mit einem Ring unterlegt. Das bedeutet, dass der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme zusätzlich das entsprechende Ringplättchen erhält, welches er offen vor sich ablegt. In Bruchtal erhält zudem auch der zweitplatzierte Spieler noch ein Ringplättchen.

Erhält ein Spieler ein Ringplättchen, kann er es in einem seiner nächsten Züge einsetzen. Dabei ist Folgendes zu beachten:

- ❖ Ein Ringplättchen muss immer zusammen mit einer Karte ausgespielt und anschließend auf dieser Karte abgelegt werden, d.h. auf einer Karte darf immer nur ein Ringplättchen liegen.
- ❖ Ein Ringplättchen darf mit jeder Karte, außer mit einem Nazgûl ausgespielt werden.
- ❖ Eine Karte, auf der ein Ringplättchen liegt, ist geschützt. Auf ihr darf keine andere Karte abgelegt werden.
- ❖ Es dürfen auch mehrere Ringplättchen in einem Zug ausgespielt werden. (Legt ein Spieler z.B. zwei Karten mit dem Wert 1 an einen Ort an, so darf er mit jeder Karte ein Ringplättchen ausspielen.)

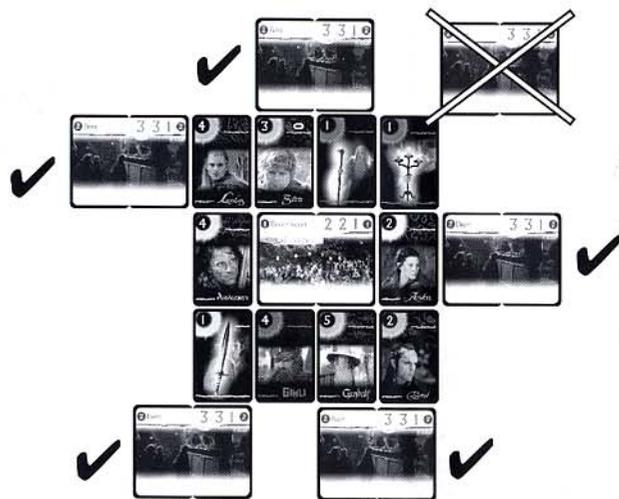
Eine Übersicht der Ringplättchen und ihrer Eigenschaften finden Sie am Ende dieser Regel.

Anlegen des nächsten Ortes

Nach einer Wertung bestimmt der Spieler, der die letzte Karte an einen Ort angelegt hat, die Lage des nächsten aktuellen Ortes. Anschließend beendet dieser Spieler seinen Zug, indem er seine Handkarten wieder auf sechs ergänzt.

Der neue aktuelle Ort muss mit einer Seite an mindestens eine bereits ausliegende Karte angelegt werden. Er muss in der gleichen Ausrichtung, wie die bisherigen Orte angelegt werden. Ein Anlegen über Eck ist nicht erlaubt. Alle Karten, die an dem neuen Ort anliegen, werten auch für diesen Ort, auch wenn eine Karte auf diese Weise für mehrere Orte zählen kann. Liegt auf diesen Karten ein Ring, so wirkt sich die Eigenschaft des Rings auch auf den neuen Ort aus.

Beispiele für das richtige und falsche Anlegen des nächsten aktuellen Ortes:



SPIELENDENDE

Hat ein Spieler seinen Kartenstapel aufgebraucht, kann er seine Handkarten nicht mehr ergänzen. Der Spieler spielt dann noch so lange weiter, bis er seine letzte Karte angelegt hat. Danach geht das Spiel ohne ihn weiter. Dies gilt auch, wenn er noch nicht ausgespielte Ringplättchen vor sich liegen hat.

Das Spiel endet entweder

- ❖ wenn kein Spieler mehr Karten hat. (Der aktuelle Ort wird noch gewertet, auch wenn nicht alle zehn Plätze belegt sind.)

oder

- ❖ wenn nach der Wertung eines Ortes nur noch ein einziger Spieler im Besitz von Karten ist. (Besitz im Verlauf des Spiels nur noch ein einziger Spieler Karten, so wird kein neuer Ort mehr angelegt. Der betreffende Spieler darf jedoch noch Karten an den aktuellen Ort anlegen.)

Der Spieler mit den meisten Erfolgspunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der am zuletzt ausgelegten Ort mehr Erfolgspunkte erzielt hat.

Eigenschaften der Ringplättchen

Die Ringplättchen schützen die Karten, auf denen sie liegen. Mit Ausnahme von Ring Bruchtal (für den zweitplatzierten Spieler) besitzen sie zusätzlich jeweils noch unterschiedliche Eigenschaften, die nachfolgend erklärt werden:

Ring Beutelsend

Durch Ausspielen dieses Ringplättchens wechselt der angrenzende aktuelle Ort seine Farbe. Ein weißer Ort wird schwarz und ein schwarzer Ort wird weiß. Die Funktion des Ringplättchens wirkt sich auch auf später angrenzende aktuelle Orte aus. Auch diese wechseln dann ihre Farbe.



Ring Bree

Bei der Wertung eines aktuellen Ortes zählt für jeden Spieler nur die Anzahl seiner angrenzenden Karten. Jede Karte wird also als „1“ gezählt, unabhängig von ihrem Wert. Während des Anlegens behalten die Karten jedoch ihren tatsächlichen Wert. (Wichtig für das Anlegen an schwarzen Orten, an denen Karten abgedeckt werden können!) Die Funktion des Ringplättchens wirkt sich auch auf später angrenzende aktuelle Orte aus.



Ring Wetterspitze

Nachdem der Spieler eine Karte gespielt hat, darf er im gleichen Zug eine zweite Karte desselben Werts mit dem Ringplättchen darauf ausspielen. Die Funktion des Ringplättchens wirkt sich nur auf diese Karte aus.



Ring Bruchtal (für den erstplatzierten Spieler)

Der Wert, der mit dem Ringplättchen ausgespielten Karte, erhöht sich um 2. (So kann z.B. an einem schwarzen Ort ein Spieler mit einer „4“ und dem Ringplättchen darauf, die „5“ eines Mitspielers abdecken.) Die Funktion des Ringplättchens wirkt sich nur auf diese Karte aus.



Ring Bruchtal (für den zweitplatzierten Spieler)

Das Ringplättchen schützt die ausgespielte Karte. Es besitzt keine weitere Funktion.



Ring Lothlórien

Das Ringplättchen berechtigt den Spieler einmal in seinem Zug, eine eigene, an einem bereits abgerechneten Ort offen ausliegende Karte wieder aufzunehmen und sofort mit dem Ringplättchen darauf neu anzulegen. Karten auf denen ein Ringplättchen liegt, dürfen nicht wieder aufgenommen werden.



Ein Tipp zum Schluss

Oft kann es wichtig sein, die letzte Karte an einen Ort anzulegen, da dies einen Spieler berechtigt, den neuen aktuellen Ort an einen Platz seiner Wahl anzulegen.

SPIELREGEL FÜR ZWEI SPIELER

Die Regeln für zwei Spieler sind – bis auf die folgenden Abweichungen – die gleichen, wie die für drei und vier Spieler:

Vorbereitung

Ein Spieler erhält die Farben „Grün“ und „Gelb“, der andere die Farben „Rot“ und „Blau“. Die Spieler mischen die Karten ihrer beiden Farben zusammen und legen sie in einem verdeckten Stapel vor sich ab. Von diesem Stapel zieht sich jeder Spieler sechs Karten auf die Hand. Die Karten der beiden Farben dürfen von einem Spieler kombiniert ausgespielt werden. *So darf ein Spieler z.B. eine grüne und eine gelbe „I“ zusammen ausspielen.*

Wertung eines Ortes

Bei der Wertung werden die beiden Farben eines Spielers getrennt gewertet.

Beispiel:

Wertung in Furt (5-4-3): Andrea erreicht mit ihren Farben die Summen „10“ und „5“, Bernd „7“ und „6“.

Andrea erhält 5 Erfolgspunkte, da sie mit „10“ die höchste Summe erzielt hat. Bernd erhält insgesamt 7 (4 und 3) Erfolgspunkte, da er mit „7“ und „6“ die zweit- und dritthöchste Summe erzielt hat. Für ihre „5“ erhält Andrea keine Erfolgspunkte, da der letzte Platz nicht gewertet wird.

© 2001 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag • Postfach 18 60 • D-88188 Ravensburg