

DER HERR DER RINGE

DAS KARTENSPIEL

KHAZAD-DÛM™ ERWEITERUNG

INHALT

Die Erweiterung *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel – Khazad-dûm* enthält das folgende Spielmaterial:

- Dieses Regelblatt
- 165 Karten, bestehend aus:
 - 2 Heldenkarten
 - 33 Spielerkarten
 - 116 Begegnungskarten
 - 13 Abenteuerkarten

*Hinweis: Das Begegnungsset
Nebelgebirge wird in keinem
der Szenarien der Khazad-
dûm-Erweiterung verwendet.
Es findet erst in den
kommenden Abenteuer-Packs
des Zwergenbinge-Zyklus
Verwendung.*



REGELN & NEUE BEGRIFFE


BEGEGNUNGSKARTEN MIT AKTIONEN

Eine „Aktion“ auf einer Begegnungskarte im Spiel kann von jedem Spieler, entsprechend den normalen Einschränkungen für das Auslösen von Fähigkeiten, ausgelöst werden.

„SCHLUSSSPIELER“

Einige Karten beziehen sich auf den „Schlussspieler“. Der Schlussspieler ist der Spieler, der zur Rechten des Startspielers sitzt. Im Solo-Spiel (oder wenn nur noch ein Spieler übrig ist) ist der Spieler Start- und Schlussspieler.

„IMMUN GEGEN FERNKAMPFSCHADEN“

„Großer Höhlentroll“ hat den Kartentext „Immun gegen Fernkampfschaden“. „Immun gegen Fernkampfschaden“ bedeutet, dass diesem Gegner über Fernkampfangriffe (Schlüsselwort Fernkampf) kein Schaden zugefügt werden kann. (Falls ein Charakter zwar das Schlüsselwort Fernkampf hat, aber den Großen Höhlentroll nicht mit einem Fernkampf, sondern auf anderem Wege angreift, kann er dem Großen Höhlentroll sehr wohl Schaden zufügen; seine  zählt dann mit.)



SZENARIOÜBERBLICK

Die Erweiterung *Khazad-dûm* enthält 3 eigenständige Szenarien. Jedes davon wird hier, zusammen mit einer Auflistung der benötigten Begegnungssets, vorgestellt.

IN DIE SCHWARZE GRUBE

Schwierigkeitsgrad = 5

Die Helden betreten auf Geheiß des Weißen Rates die Minen von Moria und führen eine wichtige Botschaft für Balin mit sich. Balin hat vor einiger Zeit eine Gruppe Zwerge nach Moria zurückgeführt, um eine Siedlung in den uralten Hallen seiner Vorfahren zu errichten. Schon seit einiger Zeit hat man nichts mehr von ihm gehört.

Das Begegnungsdeck „In die Schwarze Grube“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: In die Schwarze Grube, Biegungen und Abzweigungen, Gefahren der Grube und Bilwisse der Tiefe. Diese Sets sind mit den folgenden Symbolen gekennzeichnet:



VORBEREITUNG

Sobald „In die Schwarze Grube“ vorbereitet wird, werden die Spieler angewiesen „Die Erste Halle“ und „Die Brücke von Khazad-dûm“ aus dem Begegnungsdeck zu entfernen und sie beiseite zu legen. Diese Karten werden erst gebraucht, wenn „Das Ost-Tor“ erkundet worden ist und daraufhin „Die Erste Halle“ der Aufmarschzone hinzugefügt wird. Wenn „Die Erste Halle“ erkundet worden ist, wird „Die Brücke von Khazad-dûm“ der Aufmarschzone hinzugefügt.

HÖHLENFACKEL

Dieses Szenario verwendet die Zielkarte „Höhlenfackel“. Der Startspieler wählt einen beliebigen Helden aus, an den sie angehängt wird, und dieser trägt die „Höhlenfackel“ dann bis zum Ende des Spiels. Falls die „Höhlenfackel“ das Spiel verlassen sollte, entweder durch einen Karteneffekt oder dadurch, dass der Held, an den sie angehängt wurde, das Spiel verlässt, dann wird sie aus dem Spiel entfernt. Wenn eine Karte aus dem Spiel entfernt wird, wird sie beiseitegelegt und für den Rest des Spiels ignoriert. Karten, die „aus dem Spiel entfernt“ sind, werden nicht auf den Ablagestapel gelegt, denn Effekte, die Karten aus dem Ablagestapel zurückbringen, wirken nicht mehr auf diese Karten.

„IMMUN GEGEN KARTENEFFEKTE“

Der Ort „Das Ost-Tor“ hat den Kartentext „Immun gegen Karteneffekte“. Dies bedeutet, dass „Das Ost-Tor“ nicht als Ziel für irgendwelche Karteneffekte gewählt werden kann und es die Effekte aller Karten ignoriert, die direkt mit ihm interagieren würden. Die einzige Möglichkeit Fortschrittsmarker auf „Das Ost-Tor“ zu legen ist, sich dem Abenteuer zu stellen. Sobald „Das Ost-Tor“ der aktive Ort ist, bleibt es der aktive Ort, bis er vollständig erkundet wurde (selbst Karten wie „Schrecklicher Spalt“ oder „Streichers Pfad“ können es nicht in die Aufmarschzone verschieben).

GEGNER AUFDECKEN

Gegner, die als Schattenkarten zugeteilt werden, gelten nicht als vom Begegnungsdeck aufgedeckt und lösen nicht die erzwungene Reaktion auf Seite 2B der Abenteuerkarte „Das Schicksal Balins“ aus.

DIE SIEBENTE SOHLE

Schwierigkeitsgrad = 3

Den Informationen eines sterbenden Bilwiss' folgend haben sich die Helden, immer noch auf der Suche nach Balins Siedlung, bis zur Siebenten Sohle von Moria vorgekämpft. Auf der Siebenten Sohle befindet sich die Archivkammer und dort, so der Bilwiss, würden sie Balin finden. Ein uraltes Buch scheint auch Hinweise auf das Schicksal der Siedlung zu enthalten.

Das Begegnungsdeck „Die Siebente Sohle“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Die Siebente Sohle, Plündernde Bilwisse und Bilwisse der Tiefe. Diese Sets sind mit den folgenden Symbolen gekennzeichnet:



DAS BUCH VON MAZARBUL

Dieses Szenario verwendet die Zielkarte „Das Buch von Mazarbul“. Falls „Das Buch von Mazarbul“ von einem Held gelöst wird, entweder durch einen Karteneffekt oder dadurch, dass der Held, an den es angehängt wurde, das Spiel verlässt, kehrt es zur Aufmarschzone zurück und kann von jedem Helden beansprucht werden, der seine Aktion auslöst. Ein Held kann auch erschöpft werden, um „Das Buch von Mazarbul“ zu beanspruchen, selbst, falls es an einen anderen Helden angehängt ist. Wird „Das Buch von Mazarbul“ aus dem Spiel entfernt, wird es beiseitegelegt und für den Rest des Spiels ignoriert.

FLUCHT AUS MORIA

Schwierigkeitsgrad = 7

Balins Siedlung endete in Tod und Verderben. Nachdem sie seinem Grab ihre Ehre erwiesen hatten, kämpften sich die Helden ihren Weg durch die von Bilwissen wimmelnde Siebente Sohle bis zum Tor. Doch Moria zu verlassen wird nicht einfach sein, denn eine schattenhafte Gestalt zeichnet sich am Ende der Halle ab, und Furcht und Schrecken eilen ihr voraus. Die Helden müssen aus Moria fliehen, bevor es zu spät ist.

Das Begegnungsdeck „Flucht aus Moria“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Flucht aus Moria, Plündernde Bilweise, Die Tiefen von Moria und Gefahren der Grube. Diese Sets sind mit den folgenden Symbolen gekennzeichnet:



ZUSAMMENSTELLUNG DES ABENTEUERDECKS

Dieses Szenario verwendet mehrere Abschnitt-2-Abenteuerkarten. Wenn die Spieler während der Vorbereitung angewiesen werden, das „Abenteuerdeck vorzubereiten“, mischen die Spieler alle Abschnitt-2-Abenteuerkarten, wobei die 2A-Seiten nach oben zeigen und legen sie dann unter Abschnitt 1. Diese gemischten Abschnitt-2-Abenteuerkarten gelten dann als das „Abenteuerdeck“.

Die Spieler arbeiten sich dann durch die Abschnitt-2-Abenteuerkarten, bis sie das Spiel gewonnen haben; es gibt keinen Abschnitt 3. Diese Abenteuerkarten werden nicht sofort auf Seite B gedreht, sobald sie aufgedeckt werden. Stattdessen wird die aktuelle Abenteuerkarte erst zu Beginn des Aufmarschschritts der Abenteuerphase umgedreht. Die einzige Ausnahme hierzu sind Karteneffekte, die eine neue Abenteuerkarte aufdecken und umdrehen, wie z. B. bei „Eilige Besprechung“.




ÜBERSPRINGEN EINER ABENTEUERKARTE

Die Spieler haben die Wahl, einige der Abenteuerkarten am Ende der Kampfphase zu überspringen. Wenn sie das tun, werden alle Fortschrittsmarker von dieser Abenteuerkarte entfernt, und die Karte wird mit der 2B-Seite nach unten unter das Abenteuerdeck

© 2011 Khazad-dûm, Middle-earth, The Lord of the Rings, and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used, under license, by Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, and the LCG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. German edition published by Heidelberger Spielverlag. All Rights Reserved to their respective owners. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

gelegt. Ein Abenteuer zu überspringen ist optional, und die Spieler können sich auch dafür entscheiden, auf der aktuellen Abenteuerkarte zu bleiben. Wenn ein Abenteuer abgeschlossen ist, fügen es die Spieler entweder ihrem Stapel gesammelter Siegpunkte hinzu oder gewinnen das Spiel.

DAS NAMENLOSE GRAUEN

„Das namenlose Grauen“ ist ein Gegner, der sich nicht zum Kampf stellt und den man nicht in einen Kampf verwickeln kann. „Das namenlose Grauen“ ist auch immun gegen Karteneffekte, was bedeutet, dass es nicht als Ziel für Karteneffekte ausgewählt werden kann; es ignoriert die Effekte aller Karten, die direkt mit ihm interagieren würden. Der Wert „X“ für seinen , seine  und  ist eine konstante Variable (gleich der Anzahl der Siegpunkte), die immer dann neu berechnet wird, wenn Siegpunkte zu den gesammelten Siegpunkten der Spieler hinzukommen oder davon entfernt werden.



ERWEITERUNGS-SYMBOL

Die Karten in der Erweiterung *Khazad-dûm* können durch dieses Symbol vor der Setnummer identifiziert werden.



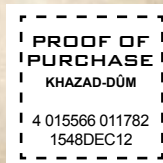
Illustration des Covers von Tomasz Jedruszek

Exklusiver Vertrieb der deutschen Ausgabe:

Heidelberger
Spielverlag
www.heidelbaer.de



FANTASY
FLIGHT
GAMES



DER HERR DER RINGE™

DAS KARTENSPIEL

ZWERGENBINGE

ABENTEUER-PACK-ZYKLUS

„Es gibt schlimmere und gefährlichere Dinge in den Tiefen der Welt als Orks.“

–Gandalf, Die Gefährten

Eure Helden haben die Prüfungen von *Khazad-dûm* überwunden. Nun ist es an euch, die Karten dieser Erweiterung zu nutzen, um in die Geheimnisse von *Zwergenbinge* einzudringen, dem neuen Zyklus an Abenteuern für *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel!*

Die Elben von Lothlórien und Bruchtal sind besorgt über die massive Bedrohung durch die Orks. Begegnet altem Bösen im Nebelgebirge und führt eure Geschichte fort mit jedem neuen Szenario der *6 Zwergenbinge* Abenteuer-Packs!

Heidelberger
Spieleverlag



FANTASY
FLIGHT
GAMES

© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. © 2011 Khazad-dûm, Middle-earth, The Lord of the Rings, and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used, under license, by Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. German edition published by Heidelberger Spieleverlag. All Rights Reserved to their respective owners.

