

Deutsche Spielregel

J.R.R. Tolkiens RIDDLE OF THE RING

Die Jagd nach dem Ring

Weitere Fantasy-Brettspiele von IRON CROWN ENTERPRISE, die Ihr Fachhändler für Sie vorrätig hat:

CLERICS REVENGE (Die Rache des Priesters)

J.R.R. Tolkiens LONELY MOUNTAIN (Der Einsame Berg)

J.R.R. Tolkiens BATTLE OF THE FIVE ARMIES (Die Schlacht der Fünf Heere)

J.R.R. Tolkiens FELLOWSHIP OF THE RING

... und natürlich das Rollenspiel »J.R.R. Tolkiens Middle-Earth Role-Playing Game« mit einer Vielzahl von Abenteuern, Modulen und Campaign-Guides!

RIDDLE OF THE RING™

Copyright © 1985 by IRON CROWN ENTERPRISES, Charlottesville, Virginia, USA *** Autor: John Califf III und William A. Walker • Entwicklung: William A. Walker, John Califf III und Coleman Charlton • Spielplan: Jessica M. Ney • Titel: Richard H. Britton • Titelbild: Chris White

Copyright © der deutschen Übersetzung 1986 by Citadel Verlags- und Vertriebs GmbH, Hamburg • Übersetzung: Peter Lütke • ALLE RECHTE VORBEHALTEN! Nachdruck oder Photokopieren der deutschen Regel - auch auszugsweise - nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung von Citadel

Einführung

Mittelerde ist der Schauplatz von J.R.R. Tolkiens Meisterwerken der Fantasy-Literatur: "Das Silmarillion", "Der kleine Hobbit", "Nachrichten aus Mittelerde" u.a. Mit der "Jagd nach dem Ring" kann man viele Abenteuer nachspielen, die auch schon die Charaktere in der berühmten Trilogie "Der Herr der Ringe" erlebt haben. Wer an der "Jagd nach dem Ring" seinen Spaß haben möchte, muß aber trotzdem nicht unbedingt Mittelerde oder die Werke Tolkiens kennen.

Im "Herrn der Ringe" hat Sauron, der Dunkle Herrscher von Mordor, entdeckt, daß sein lange verlorener Ring der Macht von jemandem mit dem Namen "Hobbit" gefunden worden ist und der Ring soll jetzt an einem Ort namens "Auenland" sein.

Sauron der Böse könnte, wenn er den Ring wieder an seiner Hand hätte, leicht die Mächte des Guten zerschlagen und Mittelerde beherrschen. Er hat deshalb seine Boten, die Schwarzen Reiter (auch als Ringgeister oder Nazgul bekannt) mit dem Auftrag ausgesandt, den Ring zu finden und ihn zum Turm von Barad-dûr zu bringen.

Ungefähr um diese Zeit erfährt der gute Zauberer Gandalf von der Bedeutung des Ringes. Unter seiner Führung und unter seinem Einfluß bildet sich eine Gruppe von edlen Charakteren, die "Ringgemeinschaft", die Frodo, einem Hobbit, helfen sollte, den Ring zu den Feuern der Schicksalsklüfte zu bringen. Hier wurde der Ring gemacht und dies ist auch der einzige Ort in ganz Mittelerde, wo er zerstört werden kann.

Die Handlung läuft also hinaus auf einen Kampf zwischen den Mächten des Bösen, die den Ring nach Barad-dûr zu Sauron bringen wollen, und den Mächten des Guten, die versuchen, den Ring in den Schicksalsklüften zu zerstören.

Die Regeln sind in drei Teile aufgeteilt, in Basispiel, Aufbauspiel und Zusatzregeln. Man sollte zuerst das Basispiel spielen, und dann, wenn man es gemeistert hat, zum Aufbauspiel übergehen. Die Zusatzregeln bringen Farbe und mehr Details ins Spiel ein.

DAS BASISSPIEL

Das Basispiel ist bestimmt für Leute, die "Die Jagd nach dem Ring" zum ersten Mal spielen. Sie sollen vor allem Spaß haben, und Fehler ruhig in Kauf nehmen, daraus können Sie nur lernen.

Nachdem Sie die Abschnitte B-1, B-2 und die Anmerkungen auf den Karten gelesen haben, kennen Sie die wichtigsten Spielabläufe und können sofort losspielen. Die restlichen Basisregeln werden erst gelesen, wenn es erforderlich wird.

Sie können zwar anfangen, ohne alle Regeln zu kennen, aber trotzdem sollte in jeder Gruppe mindestens ein Spieler dazu ermuntert werden, die gesamten Regeln zu lesen. Wer die Regeln zum ersten Mal liest, sollte sie sich mit Hilfe der Karten und des Spielbrettes klarmachen.

EINE ALLGEMEINE SPIELBESCHREIBUNG

"Die Jagd nach dem Ring" kann von zwei bis acht Personen gespielt werden. Jeder Spieler versucht, Karten zu bekommen und kämpft mit den anderen Spielern um die Kontrolle des Einen Ringes. Die Hobbitspieler müssen versuchen, den Ring zu den Schicksalsklüften zu bringen (um ihn zu zerstören), die Schwarze Reiter-Spieler versuchen, ihn nach Barad-dûr (zu Sauron von Mordor) zu schaffen. Der Spieler, der dies zuerst fertigbringt, gewinnt.

INHALTSVERZEICHNIS

Einführung.....	3
Das Basispiel.....	4 - 15
B-1 Spielausstattung.....	4
B-2 Spielvorbereitung.....	5
B-3 Was muß man in jeder Runde machen?.....	5
B-4 Wie gewinnt man das Spiel?.....	7
B-5 Bewegung.....	8
B-6 Die Felder auf dem Spielbrett.....	10
B-7 Der Erwerb von Karten.....	11
B-8 Wie gebraucht man die Karten richtig.....	12
B-9 Friedlicher Tauschhandel.....	12
B-10 Machtpöben.....	13
B-11 Kämpfe.....	13
B-12 Die Hallen von Mandos (Die Andere Welt).....	15
Das Aufbauspiel.....	16 - 18
A-1 Die Gollum-Felder.....	16
A-2 Die Zauberblick-Felder.....	16
A-3 Die Geheimfelder.....	17
A-4 Gefangenschaft.....	17
Die Zusatzregeln.....	19 - 22
Anhang.....	23 - 29
Die Spielkarten.....	23
Das Spielbrett.....	28

B-1 DIE SPIELAUSSTATTUNG

Die Jagd nach dem Ring" umfaßt:

- ein farbiges, sechsteiliges Spielbrett aus festem Karton
- ein Set Basisregeln
- ein Set Aufbau- und Zusatzregeln
- acht Plastikspielsteine
- 96 Spielkarten
- einen sechsseitigen Würfel

Die Karten:

Das Spielbrett stellt die nordwestlichen Gebiete von Mittelerde dar, wo sich die meisten Ereignisse des "Herrn der Ringe" abgespielt haben. Das Spielbrett ist mit einem Sechseckraster überzogen, die Sechsecke (Felder) sind in verschiedene Typen eingeteilt, die alle in der Legende erklärt sind.

Die Spielsteine

Es gibt acht Plastikspielsteine, die entweder Hobbits oder Schwarze Reiter darstellen. Mit diesen Steinen wird der Aufenthaltsort der Spieler auf dem Spielbrett angezeigt.

- | | | | |
|--------|---------------|--------------------|------------------|
| Frodo | - weißer Ring | Schwarzer Reiter 1 | - schwarzer Ring |
| Sam | - grüner Ring | Schwarzer Reiter 2 | - roter Ring |
| Merry | - blauer Ring | Schwarzer Reiter 3 | - brauner Ring |
| Pippin | - gelber Ring | Schwarzer Reiter 4 | - grauer Ring |

Die Spielkarten

Es gibt vier verschiedene Arten: Reisekarten, Armeekarten, Charakterkarten und Spezialkarten. Das wichtigste bei der "Jagd nach dem Ring" ist, daß man Karten bekommt und sie (richtig) gebraucht.

Reisekarten:

- | | |
|----------------------------|---|
| 5 Boote..... | für Reisen auf Gewässern und Flüssen |
| 5 Hobbis..... | für Reisen im Gebirge |
| 5 Umhänge..... | für Reisen in Wäldern |
| 6 Pferde..... | für zusätzliche Bewegungen |
| 2 Adler..... | Hobbis können mit diesen Karten zu jedem Ort auf dem Spielbrett fliegen. |
| 2 Fliegende Geschöpfe..... | Schwarze Reiter können mit diesen Karten zu jedem Ort auf dem Spielbrett fliegen. |

Armeekarten

7 Gute Armeen / 7 Böse Armeen / 4 Unabhängige Armeen

Charakterkarten

- | | |
|-------------------------|--|
| Hobbis..... | Frodo, Sam, Merry, Pippin |
| Schwarze Reiter..... | # 1 (Der Hexenkönig), # 2 (Khamul), # 3, # 4 |
| Gute Zauberer..... | Gandalf, Galadriel |
| Böse Zauberer..... | Sauron, Der Balroog |
| Gute Charaktere..... | Baumgart, Streicher, Boromir, Legolas, Gimli, Butterblume |
| Böse Charaktere..... | Saruman, Saurons Mund, Schlangenzunge, Grischnakh, Ugluk, Lutz Farning |
| Neutrale Charakter..... | Gollum, Tom Bombadil, Kankra, Bilbo |

Spezialkarten:

- | | |
|---------------------|--|
| 1 Ringkarte..... | mit dieser Karte gewinnt man das Spiel |
| 5 Rätselkarten..... | werden gebraucht, um Rätsel aufzugeben |
| 3 Elbenringe..... | mit diesen Karten kann man sich das Blatt eines Mitspielers ansehen. |
| 3 Palantiri..... | mit diesen Karten kann man sich das Blatt eines Mitspielers ansehen. |
| 7 Spione..... | mit diesen Karten kann man sich das Blatt eines Mitspielers ansehen. |
| 6 leere Karten..... | Ersatzkarten |

Die Liste hilft einem bei Vorschlägen für "Rätsel", und um einen Überblick über die Karten zu behalten. Die wichtigsten Karten sind die "Ring"- und die "Gollum"-Karte und die Charakterkarten der Hobbis und der Schwarzen Reiter.

In den Regeln werden immer maskuline Pronomen benutzt, wenn von Personen unbestimmten Geschlechtes gesprochen wird. Dies geschieht nur aus Gründen leichterer Lesbarkeit und um Formulierungen wie "er/sie", "ihm/ihr" usw. zu vermeiden.

B-2 SPIELVORBEREITUNG

Zu Spielbeginn wählt sich jeder Spieler einen Hobbit oder Schwarzen Reiter aus und nimmt sich dann den Spielstein, der diesen Charakter darstellt. Es darf nie mehr als vier Hobbit- bzw. Schwarze Reiter-Spieler geben, die beiden "Parteien" müssen aber nicht gleich stark sein. Wenn mehrere Spieler den gleichen Charakter spielen wollen, müssen sie würfeln, der Spieler mit dem höchsten Wurf bekommt seinen Wunsch (bei gleichen Augenzahlen wird neu gewürfelt).

Jeder Spieler spielt gegen jeden.

Alle Karten werden gemischt (ohne die sechs Ersatzkarten) und jeder Spieler bekommt zwei. Der Rest der Karten wird in einem Stapel am Rand des Spielbrettes abgelegt (mit der Bildseite nach unten). Von diesem Packen werden im Spiel Karten gezogen. Sie können einem Spieler helfen, sich auf dem Brett zu bewegen, später neue Karten zu ziehen, oder mit einem anderen Spieler in Kontakt zu treten.

Jeder Spieler würfelt, wer das höchste Ergebnis hat, bekommt die erste RUNDE. Wenn mehrere Spieler das gleiche Ergebnis haben, würfeln sie neu, bis der Spieler 1 feststeht. Gespielt wird im Uhrzeigersinn, d.h. wer links von Spieler 1 sitzt, bekommt die zweite Runde, der Spieler zu seiner Linken bekommt die dritte usw. Dies wird solange fortgesetzt, bis ein Spieler gewonnen hat (siehe B-3).

B-3 WAS MUSS MAN IN JEDER RUNDE MACHEN?

Wie sollte man spielen?

Wenn ein Spieler seine Runde beginnt, legt er seinen Spielstein auf das Auenland (Shire)-Feld in der oberen Ecke des Brettes. Um ins Spiel zu kommen, sollten die Spieler ihre Spielsteine in die Stadt-Felder bewegen, damit sie dort Karten ziehen können. Man sollte in jeder Runde versuchen, sein Blatt zu verbessern, auch wenn es einen von dem einmal eingeschlagenen Weg abbringt. Die Hobbis sind in den Guten Städten und die Schwarzen Reiter in den Bösen Städten besser aufgehoben, aber jeder Spieler darf grundsätzlich jede Stadt betreten und dort Karten aufnehmen.

Früher oder später wird jemand die "Ring"-Karte bekommen. Die anderen Spieler versuchen mit ihren Karten, den Ringbesitzer zu entdecken und ihm dann diese Karte abzunehmen. Während die Spieler Karten ziehen und ihr Blatt aufbauen, sollten sie sich auf ihrem Weg zu den Schicksalsklüften oder Barad-dur vorarbeiten. Dabei können sie

die Karten benutzen, um sich auf dem Spielbrett schneller zu bewegen und Vorteile über andere Spieler zu bekommen. Zum Beispiel darf sich ein Spieler mit der "Gollum"-Karte den Ring von einem anderen Spieler nehmen. Wenn man die Charakterkarte eines anderen Spielers besitzt, bekommt man automatisch einige Vorteile über ihn. Man kann ihm seine Karte geben, sich sein gesamtes Blatt anschauen, eine Karte auswählen und an sich nehmen.

Ein Spieler darf in seiner Runde seinen Spielstein bewegen, Karten gebrauchen, und neue Karten ziehen. Eine Zusammenfassung von dem, was man in einer Runde machen darf und muß, findet man unten und auf dem Spielbrett unter "Ihr Rundensablauf".

- 1) Sie müssen würfeln, um zu bestimmen, wie weit Sie sich bewegen können.
- 2) Vor der Bewegung darf man eine oder zwei von den beiden in jeder Runde erlaubten Machtproben durchführen (siehe B-10).
- 3) Sie können das Spiel gewonnen haben, wenn Sie auf Ihrem Siegesfeld stehen und die "Ring"-Karte vorzeigen können. Natürlich müssen Sie schon in der vorhergehenden Runde in diesem Feld gestanden haben (siehe B-4).
- 4) Sie müssen Ihren Spielstein bewegen, indem Sie Ihr Ergebnis von 1) und/oder zusätzliche Reisekarten benutzen (siehe B-5).
- 5) Wenn Sie in oder neben einem Feld angehalten haben, in dem andere Spieler stehen, müssen Sie einen Freundschaftlichen Tauschhandel mit diesen Spielern führen.
- 6) Nach Ihrer Bewegung dürfen Sie eine oder zwei Machtproben durchführen (siehe 2) und B-10).
- 7) Sie dürfen die Schritte 1) bis 6) sooft wiederholen, bis Sie das Ergebnis von 1) und alle geeigneten Reisekarten verbraucht haben.
- 8) Wenn Sie in einem Stadt-Feld stehen (siehe B-8), dürfen Sie bis zu drei Karten ziehen ODER Sie dürfen mit einer eigenen Charakterkarte Karten aufnehmen (siehe B-8).
- 9) Wenn Sie Karten aufgenommen haben, müssen Sie aus Ihrem neuen Blatt eine Karte abwerfen (siehe B-8).
- 10) Ihre Runde ist vorbei, und die Runde des links von Ihnen sitzenden Mitspielers beginnt.

Ein Spieler ist also nur zu zwei Dingen während jeder Runde verpflichtet:

- (1) Er muß seinen Spielstein mindestens ein Feld weit bewegen, und
- (2) er muß einen freundschaftlichen Tauschhandel mit den Spielern führen, die in oder neben dem Feld stehen, in dem er angehalten hat (siehe B-9).

In seiner Runde hat ein Spieler aber noch viele andere Handlungsmöglichkeiten. Er darf seine Karten benutzen, um dem Spielstein bei der Bewegung zu helfen, und er darf vor und/oder nach seiner Bewegung eine oder zwei Machtproben durchführen. Bei Machtproben kann man folgende Dinge tun:

- Mit einer eigenen Karte das Blatt eines Mitspielers ansehen.
- Eine "Rätsel"-Karte gebrauchen.
- Mit einer eigenen Karte einem Mitspieler eine seiner Karten wegnehmen.
- Einen Kampf führen (siehe B-11).

ACHTUNG: Auf dem Spielbrett wird "Der Gebrauch der "Gollum"-Karte" als eine Machtprobe aufgelistet. Das sollte man lesen als: "Wie man mit einer eigenen Karte einem Mitspieler eine Karte wegnimmt", und schließt das Ausspielen folgender Karten mit ein: "Gollum", "Bilbo", "Lauria" und alle "Hobbit"- oder "Schwarze Reiter"-Karten.

Wenn ein Spieler einmal Karten aufgenommen hat, ist seine Runde vorüber. Er muß sofort aus seinem neuen Blatt eine Karte abwerfen und den Würfel an den nächsten Spieler weitergeben. Kann ein Spieler in einer Runde keine Karten aufnehmen, macht er alles andere, was er tun möchte und gibt dann den Würfel weiter.

Die einzelnen Spieler werden die unterschiedlichsten Strategien und Spielweisen bevorzugen, um das Spiel je nach Vorliebe einfach oder komplex zu machen. Einige werden häufige Auseinandersetzungen mit den Mitspielern suchen, andere werden Abstand halten und lieber Karten aufnehmen wollen. Neue Spieler sollten verschiedene Strategien ausprobieren, um herauszubekommen, wie man am besten in den einzelnen Situationen verfährt.

B-4 WIE GEMINNT MAN DAS SPIEL?

Die Hobbitspieler: Wenn ein Hobbitspieler das Spiel gewinnen will, muß er zuerst am Ende einer seiner Runden mit seinem Spielstein auf den Schicksalsklüften stehen. In dieser Runde gewinnt er noch NICHT. Gewonnen hat er, wenn er in der nächsten Runde immer noch auf dem Schicksalsklüften steht und die "Ring"-Karte vorzeigen kann.

Die Schwarze Reiter-Spieler: Wenn ein Schwarzer Reiter-Spieler das Spiel gewinnen will, muß er zuerst am Ende einer seiner Runden mit seinem Spielstein in Barad-dur stehen. In dieser Runde gewinnt er noch NICHT. Gewonnen hat er, wenn er die "Ring"-Karte vorzeigen kann, UND in der nächsten Runde immer noch in dem Barad-dur-Feld steht.

Ein Spieler kann auch ohne den Ring in sein Siegesfeld (für Hobbits die Schicksalsklüfte, für Schwarze Reiter Barad-dur) gehen. Wenn er dann bis zum Ende seiner nächsten Runde in den Besitz der Ring-Karte kommen kann und sie vorzeigt, während er noch in seinem Siegesfeld steht, gewinnt er das Spiel.

ACHTUNG: Bei mehr als vier Spielern sollte man unbedingt die Zusatzregeln Z-1, Z-5 oder Z-6 benutzen, um das Spiel abzukürzen.

B-5 BEWEGUNG

Jeder Spieler muß zu Beginn seiner Runde würfeln. Die Augenzahl dieses Wurfes zeigt an, wieviele Felder er in dieser Runde betreten darf, d.h. wie weit der Spielstein sich bewegen kann.

BEISPIEL: Wenn eine 4 gewürfelt wird, kann sich der Spielstein ein, zwei, drei oder vier Felder weit bewegen. Wie weit er tatsächlich gehen wird, entscheidet der Spieler selbst.

Die Art eines Feldes kann die Bewegung eines Spielsteins beeinflussen. Wie die verschiedenen Felder sich auf die Bewegung auswirken, steht in B-6 DIE FELDER AUF DEM SPIELBRETT und in der Legende. Ein Spieler muß sich nicht unmittelbar nach dem Würfeln bewegen; er darf vor seiner Bewegung zuerst noch eine Karte benutzen.

Der Spielstein muß in jeder Runde mindestens ein Feld zurücklegen, darf aber seine Richtung frei wählen. Er kann seine Runde nicht in ein und demselben Feld beginnen und beenden (eine Ausnahme bilden hier nur die jeweiligen Siegesfelder). Man darf Felder durchqueren (oder in ihnen anhalten), in denen andere Spieler stehen.

BEISPIEL: Mit einem Wurf von 3 darf ein Spieler sich bis zu drei Felder in irgendeine Richtung bewegen.

Zusätzliche Bewegungen

Mit einigen Karten darf man zusätzliche Bewegungen machen (siehe die

Anweisungen auf den Karten). Die auf den Pferdekarten angegebene Bewegung muß nicht voll ausgenutzt werden.

Unterbrechen der Bewegung

In seiner Runde kann ein Spieler sich in ein Feld bewegen, dort anhalten und z.B. eine Machtprobe beginnen. Er darf sich dann in dieser Runde wieder bewegen, muß aber eine andere Bewegungsart benutzen.

BEISPIEL: Ein Spieler kann seine normale Bewegung verbrauchen, anhalten, z.B. eine Machtprobe durchführen und sich dann mit einer Pferdekarte weiterbewegen. Umgekehrt kann er natürlich auch zuerst die Pferdekarte benutzen und dann die normale Würfelbewegung gebrauchen.

Eine einzige Bewegungsart darf nicht in zwei Teile aufgespalten werden; nachdem man angehalten hat, muß man auch die Bewegungsart wechseln.

B-6 DIE FELDER AUF DEM SPIELPLAN

Das Spielbrett ist in unterschiedliche Felder aufgeteilt. Es gibt offenes Land, Straßen, Wälder, Dickichten, Berge, Hügel, Flüsse, Meere, Seen, Sümpfe und Städte.

Die Spieler können sich in einigen Feldern leicht, in anderen dagegen nur sehr schwer fortbewegen. Zum Beispiel kann man auf Straßen schnell reisen, während das bei Bergen oder Wäldern schon schwieriger wird. Die Legende auf dem Spielbrett stellt die unterschiedlichen Felder vor und faßt zusammen, wie man sich in den einzelnen Geländearten fortbewegt. In den nächsten Seiten werden diese Geländearten genau erklärt.

ACHTUNG: Die Symbole, die die "Gollum", "Zauberblick"- und "Geheim"-Felder anzeigen (siehe Legende) werden im Basisspiel nicht gebraucht.

Die einzelnen Felder

OFFENES LAND: Auf offenes Land darf man sich ganz normal (siehe B-5) bewegen.

WÄLDER & DICKICHTEN: Wenn ein Spieler sich in ein Wald- oder Dickichtfeld bewegt und keine "Umhang"-Karte besitzt, muß er sofort anhalten. Er darf sich in dieser Runde nicht mehr bewegen, egal, was er vorher gewürfelt hat. Auch mit einer "Pferd"-, "Fliegendes Geschöpf" oder "Adler"-Karte kann er das Feld nicht verlassen, wenn er keinen Umhang besitzt. Ohne einen Umhang darf man sich also nur mit einer Geschwindigkeit von einem Feld pro Runde durch Wälder bewegen. Mit einem Umhang kann man sich wie in offenem Land fortbewegen (siehe in B-8: Der Gebrauch der "Umhang"-Karte).

BERGE & HÜGEL: Wenn ein Spieler sich in ein Berg- oder Hügelfeld bewegt und keine "Seil"-Karte besitzt, muß er sofort anhalten. Er darf sich in dieser Runde nicht mehr bewegen, egal, was er vorher gewürfelt hat. Auch mit einer "Pferd"-, "Fliegendes Geschöpf" oder "Adler"-Karte darf er das Feld nicht verlassen, wenn er kein Seil besitzt. Ohne ein Seil darf man sich also nur mit einer Geschwindigkeit von einem Feld pro Runde über Berge bewegen. Mit einem Seil kann man sich wie in offenem Land fortbewegen (siehe in B-8: Der Gebrauch der "Seil"-Karte).

STRASSEN: Für jedes Feld, das ein Spielstein normalerweise betreten kann (siehe B-5), darf er auf einer Straße ein oder zwei Felder zurücklegen. Dazu muß er auf einer Straße sein, die alle Felder miteinander verbindet, in die er sich hineinbewegen will. Auf allen Straßen, egal ob sie durch offenes Land, Wälder & Dickichten oder Berge & Hügel führen, kann man sich gleich schnell fortbewegen. Man benötigt keine Seile oder Umhänge, und es werden immer dieselben Straßenregeln benutzt. Wer schon mit Seilen oder Umhängen reist, muß sie nicht abwerfen, solange er in einem Feld mit dem entsprechenden Gelände oder auf einer Straße, die durch dieses Gelände führt, anhält.

FLÜSSE, BRÜCKEN & FURTEN (überqueren eines Flusses): Man kann einen Fluß nur überqueren, wenn man eine "Boot"-Karte besitzt oder eine Brücke oder Furt benutzt. Bei einer Brücke oder Furt tut man einfach so, als wäre der Fluß nicht da und benutzt die Regeln für offenes Land oder Straßen.

Mit einer "Boot"-Karte kann man den Fluß an jeder beliebigen Stelle überqueren und in ein benachbartes Feld weitergehen. Man legt dabei ein Feld zurück; wenn man einen Wald oder Gebirge betritt, muß man mit den entsprechenden Regeln weiterspielen.

FLÜSSE (Bewegung auf einem Fluß): Wer sich auf einem Fluß fortbewegen will, muß eine "Boot"-Karte benutzen. Ein Spielstein bewegt sich auf einem Fluß von Stromschnelle zu Stromschnelle (sie sind auf dem Spielbrett durch kleine Felsen dargestellt und gelten als eigene Wasserfelder). Die Entfernung zwischen zwei Stromschnellen ist ein Feld. Wenn man auf einem Fluß reist, darf man keine Pferde benutzen.

Um auf einen Fluß zu kommen, bewegt man sich von einem der drei angrenzenden Felder auf die Stromschnelle, wenn man den Fluß wieder verlassen will, geht man von der Stromschnelle in eines der benachbarten Felder. Wer einen Fluß betritt oder ihn verläßt, legt man ein Feld zurück. Wenn man auf einem Fluß reist, und durch Wälder & Dickichten oder Berge & Hügel kommt, benötigt man keine Umhänge oder Seile.

STÄDTE AM BEGINN EINES FLUSSES: Einige Städte liegen in Feldern, in denen auch Flüsse entspringen (Bruchthal, Moria, Orthanc, Fangorn, Gundabad, Rilennyn, Ceber Fanuin und Lorien). Diese Felder sind dann sowohl Landfelder als auch Stromschnellen. Wer in einem solchen Feld anhält, benötigt keine "Boot"-Karte und kann die normalen Regeln für offenes Land, Wälder & Dickichten oder Berge & Hügel benutzen.

Wer eine "Boot"-Karte hat, kann entweder auf dem Fluß oder auf dem Land weiterreisen.

WASSERFELDER (Meere, Seen, Sümpfe): Wenn man sich in ein Meer-, See- oder Sumpfgebiet (Wasserfeld) bewegen will, muß man eine "Boot"-Karte besitzen, sonst darf man Wasserfelder nicht betreten. Wer von einem Landfeld aus ein Wasserfeld betritt (oder umgekehrt), legt ein Feld zurück. Auf Wasserfeldern darf man keine Pferde benutzen.

Für jedes Feld, das ein Spielstein normalerweise betreten kann (siehe B-5), darf er auf einem Wasserfeld ein oder zwei Felder zurücklegen. Dazu muß er auf Wasserfeldern sein, die alle Felder miteinander verbinden, in die er sich hineinbewegen will. Auf dem Wasser kann man also mit doppelter Geschwindigkeit reisen. Auf allen Wasserfeldern, egal ob sie durch offenes Land, Wälder & Dickichten oder Berge & Hügel führen, kann man sich gleich schnell fortbewegen. Man benötigt keine Seile oder Umhänge, und es werden immer dieselben Regeln benutzt. Wer schon mit Seilen oder Umhängen reist, muß sie nicht abwerfen, solange er in einem Feld mit dem entsprechenden

Gelände oder auf einem Wasserfeld, das durch dieses Gelände führt, anhält.

BEWEGUNG AUF WASSERFELDERN UND SUMPFEN: Ein Spieler kann sich mit einer "Boot"-Karte von einem Wasserfeld auf eine Stromschnelle bewegen oder umkehren. Wer Stromschnellen betritt oder verläßt, legt ein Feld zurück.

FLIEGEN (mit Adlern oder Fliegenden Geschöpfen): Die Adler- und Fliegende Geschöpfe-Karten sind sehr mächtig. Sie erlauben einem Spieler, sich in irgendein Feld auf dem Spielbrett zu bewegen. Man darf über alle Felder, auch über Berge, Wälder und Flüsse wegfliegen.

FLIEGEN (von und in ein bestimmtes Gelände): Auch wenn man von einem Wald/Dickicht-, Berg/Hügel- oder Wasserfeld aus startet, darf man in jede Geländeart hineinfliegen. Wer in ein Wald/Dickicht- oder Berg/Hügel-Feld hineinfliegt, muß in dem Feld stehenbleiben, wenn er keine "Seil"- bzw. "Umhang"-Karte besitzt (siehe Berg- und Walddregeln). Wenn man in einem Wasserfeld landet, braucht man eine "Boot"-Karte.

BEWEGUNG MIT TOM BOMBADIL: Tom erlaubt einem Spieler, seinen Spielstein sechs Felder weiter zu setzen. Man darf dabei (wie beim Fliegen) alle Feldarten überspringen.

B-7 DER ERWERB VON KARTEN

Die Spielkarten sind in der "Jagd nach dem Ring" sehr wichtig. Die Spieler sollten die Karten in ihrer Hand vor den anderen Spielern verborgen halten. Alle Karten, die man während des Spiels aufnehmen kann, werden in einem Stapel aufbewahrt; die abgeworfenen Karten kommen in einem anderen Stapel. Dieser Stapel wird gemischt, wenn alle Karten aufgenommen worden sind, und man nimmt dann jetzt hier die Karten auf.

Aufnehmen der Karten

Bevor man Karten aufnimmt, sollte man sich bewegen und alle Aktivitäten mit den anderen Spielern durchgeführt haben, weil man damit gleichzeitig seine Runde beendet. Gerade gezogene Karten können also erst in der nächsten Runde gebraucht werden.

Es gibt zwei Möglichkeiten, Karten zu ziehen:

- (1) Wenn ein Spieler am Ende seiner Runde in einer Stadt steht, darf er drei Karten aufnehmen ODER
- (2) Wenn ein Spieler seine Runde beendet, kann er mit EINER Charakterkarte (z.B. Tom Bombadil oder Saruman) Karten aufnehmen. Auf jeder Karte steht, wer sie benutzen darf und wieviele Karten er bekommt. Die Charakterkarten dürfen von allen Feldern des Spielbrettes aus benutzt werden.

Die Spieler dürfen nur eine Stadt oder Charakterkarte benutzen, um Karten aufzunehmen - niemals eine Stadt und eine Karte oder sogar mehrere Karten.

Man ist nicht verpflichtet, in jeder Runde Karten zu ziehen. Wenn ein Spieler am Ende seiner Runde nicht in einer Stadt steht oder keine Charakterkarte besitzt, darf er keine Karten aufnehmen. Wer keine Karten aufnehmen kann oder will, gibt den Würfel an den nächsten Spieler weiter, nachdem er seine anderen Handlungsmöglichkeiten ausgeschöpft hat.

Das Aufnehmen der Karten in den Städten:
Auf dem Brett sind die Städte wie folgt gekennzeichnet:

GUTE STADT: Sieben goldene Sterne.

BOSE STADT: Ein rotes lidloses Auge.

UNABHÄNGIGE STADT: Ein braunes Dreieck.

Jeder Spieler darf in jeder Stadt drei Karten aufnehmen (die Einteilungen Gut und Böse gelten nur bei Kämpfen). Ein Spieler darf nicht zwischen zwei Städten pendeln, um Karten zu bekommen, sondern muß in mindestens zwei anderen Orten Karten aufgenommen haben, bevor er in eine Stadt zurückkehren darf.

Abwerfen von Karten

Jedemal wenn ein Spieler Karten aufnimmt, muß er auch eine (alte oder eine gerade gezogene) Karte abwerfen. Auch wenn man einen Charakter benutzt hat, um Karten aufzunehmen, muß trotzdem immer noch zusätzlich eine andere Karte abwerfen.

Die Karten werden mit der Bildseite nach oben abgelegt. Der Stapel abgeworfener Karten darf nicht mehr durchgesehen werden, nur die oberste Karte ist für alle Spieler sichtbar.

Das Blatt eines Spielers

Man hält seine Karten so, daß die anderen Spieler nur die Rückseiten sehen können. Am Ende einer Runde darf man nicht mehr als 10 Karten haben, die Spieler werden aber gelegentlich so viele Karten aufnehmen müssen, daß sie am Ende der Runde zu viele haben. Dann müssen die überzähligen Karten (welche, kann man sich aussuchen) abgeworfen werden. Wenn ein Spieler nach dem Ende seiner Runde mit mehr als 10 Karten erwisch wird, wird er sofort in die Hallen von Mandos verbannt (siehe B-12). Die Spieler haben immer das Recht, die Karten ihrer Mitspieler zu zählen. Wenn man durch ein Rätsel mehr als 10 Karten bekommt, darf man diese bis zum Ende seiner nächsten Spielrunde behalten.

ACHTUNG: Kein Spieler darf einem anderen Informationen über das Blatt eines Mitspielers geben. Das ist unfair und macht das Spiel langweilig.

B-8 WIE GEBRAUCHT MAN DIE KARTEN RICHTIG?

Wie man die einzelnen Karten benutzt, steht jeweils auf der Vorderseite. Mit den Karten kann man

- einem Spielstein bei der Bewegung helfen (siehe B-5 und B-6),
- andere Spieler beeinflussen (siehe B-9 und B-10),
- Karten aufnehmen (siehe B-7),
- das Spiel gewinnen (siehe B-4).

Ein Spieler darf vor und/oder nach seiner Bewegung Karten benutzen. Wenn man eine Karte ausspielt, legt man sie mit der Vorderseite nach oben vor sich hin und gibt bekannt, wozu man diese Karte benutzen möchte. Will man dabei mit einem anderen Spieler in Kontakt treten, sollte man ihn nennen. Auf den Tisch werden nur Karten gelegt, die auch sofort gebraucht werden sollen.

- Wenn man die Karte "behalten" darf, wird sie wieder aufgenommen und kann später wieder noch einmal gebraucht werden.

- Wenn man die Karte "abwerfen" muß, wird sie mit der Vorderseite nach oben auf den Stapel abgelegter Karten gelegt.

Der Gebrauch der "Umhang"- und "Seil"-Karte
Wenn ein Spieler seine Runde in einem Berg-, Wald- oder Wasserfeld beendet, bleibt die "Umhang"-, "Seil"- oder "Boot"-Karte auf dem Tisch liegen. Diese Karten gehören nicht zu seinem Blatt (siehe B-7). Solange man seine Bewegung in einem Feld mit dem entsprechenden

Gelände oder auf einem Wasserfeld, das durch dieses Gelände führt, anhält.

BEWEGUNG AUF WASSERFELDERN UND SUMPFEN: Ein Spieler kann sich mit einer "Boot"-Karte von einem Wasserfeld auf eine Stromschnelle bewegen oder umkehren. Wer Stromschnellen betritt oder verläßt, legt ein Feld zurück.

FLIEGEN (mit Adlern oder Fliegenden Geschöpfen): Die Adler- und Fliegende Geschöpfe-Karten sind sehr mächtig. Sie erlauben einem Spieler, sich in irgendein Feld auf dem Spielbrett zu bewegen. Man darf über alle Felder, auch über Berge, Wälder und Flüsse wegfliegen.

FLIEGEN (von und in ein bestimmtes Gelände): Auch wenn man von einem Wald/Dickicht-, Berg/Hügel- oder Wasserfeld aus startet, darf man in jede Geländeart hineinfliegen. Wer in ein Wald/Dickicht- oder Berg/Hügel-Feld hineinfliegt, muß in dem Feld stehenbleiben, wenn er keine "Seil"- bzw. "Umhang"-Karte besitzt (siehe Berg- und Waldregeln). Wenn man in einem Wasserfeld landet, braucht man eine "Boot"-Karte.

BEWEGUNG MIT TOM BOMBADIL: Tom erlaubt einem Spieler, seinen Spielstein sechs Felder weiter zu setzen. Man darf dabei (wie beim Fliegen) alle Feldarten überspringen.

B-7 DER ERWERB VON KARTEN

Die Spielkarten sind in der "Jagd nach dem Ring" sehr wichtig. Die Spieler sollten die Karten in ihrer Hand vor den anderen Spielern verborgen halten. Alle Karten, die man während des Spiels aufnehmen kann, werden in einem Stapel aufbewahrt; die abgeworfenen Karten kommen in einem anderen Stapel. Dieser Stapel wird gemischt, wenn alle Karten aufgenommen worden sind, und man nimmt dann jetzt hier die Karten auf.

Aufnehmen der Karten

Bevor man Karten aufnimmt, sollte man sich bewegen und alle Aktivitäten mit den anderen Spielern durchführen haben, weil man damit gleichzeitig seine Runde beendet. Gerade gezogene Karten können also erst in der nächsten Runde gebraucht werden.

Es gibt zwei Möglichkeiten, Karten zu ziehen:

- (1) Wenn ein Spieler am Ende seiner Runde in einer Stadt steht, darf er drei Karten aufnehmen ODER
- (2) Wenn ein Spieler seine Runde beendet, kann er mit EINER Charakterkarte (z.B. Tom Bombadil oder Saruman) Karten aufnehmen. Auf jeder Karte steht, wer sie benutzen darf und wieviele Karten er bekommt. Die Charakterkarten dürfen von allen Feldern des Spielbrettes aus benutzt werden.

Die Spieler dürfen nur eine Stadt oder Charakterkarte benutzen, um Karten aufzunehmen - niemals eine Stadt und eine Karte oder sogar mehrere Karten.

Man ist nicht verpflichtet, in jeder Runde Karten zu ziehen. Wenn ein Spieler am Ende seiner Runde nicht in einer Stadt steht oder keine Charakterkarte besitzt, darf er keine Karten aufnehmen. Wer keine Karten aufnehmen kann oder will, gibt den Würfel an den nächsten Spieler weiter, nachdem er seine anderen Handlungsmöglichkeiten ausgeschöpft hat.

Das Aufnehmen der Karten in den Städten:
Auf dem Brett sind die Städte wie folgt gekennzeichnet:

GUTE STADT: Sieben goldene Sterne.

BOSE STADT: Ein rotes lidloses Auge

UNABHÄNGIGE STADT: Ein braunes Dreieck.

Jeder Spieler darf in jeder Stadt drei Karten aufnehmen (die Einteilungen Gut und Böse gelten nur bei Kämpfen). Ein Spieler darf nicht zwischen zwei Städten pendeln, um Karten zu bekommen, sondern muß in mindestens zwei anderen Orten Karten aufgenommen haben, bevor er in eine Stadt zurückkehren darf.

Abwerfen von Karten

Jedemal wenn ein Spieler Karten aufnimmt, muß er auch eine (alte oder eine gerade gezogene) Karte abwerfen. Auch wenn man einen Charakter benutzt hat, um Karten aufzunehmen, muß trotzdem immer noch zusätzlich eine andere Karte abwerfen.

Die Karten werden mit der Bildseite nach oben abgelegt. Der Stapel abgeworfener Karten darf nicht mehr durchgesehen werden, nur die oberste Karte ist für alle Spieler sichtbar.

Das Blatt eines Spielers

Man hält seine Karten so, daß die anderen Spieler nur die Rückseiten sehen können. Am Ende einer Runde darf man nicht mehr als 10 Karten haben, die Spieler werden aber gelegentlich so viele Karten aufnehmen müssen, daß sie am Ende der Runde zu viele haben. Dann müssen die überzähligen Karten (welche, kann man sich aussuchen) abgeworfen werden. Wenn ein Spieler nach dem Ende seiner Runde mit mehr als 10 Karten erwischt wird, wird er sofort in die Hallen von Mandos verbannt (siehe B-12). Die Spieler haben immer das Recht, die Karten ihrer Mitspieler zu zählen. Wenn man durch ein Rätsel mehr als 10 Karten bekommt, darf man diese bis zum Ende seiner nächsten Spielrunde behalten.

ACHTUNG: Kein Spieler darf einem anderen Informationen über das Blatt eines Mitspielers geben. Das ist unfair und macht das Spiel langweilig.

B-8 WIE GEBRAUCHT MAN DIE KARTEN RICHTIG?

Wie man die einzelnen Karten benutzt, steht jeweils auf der Vorderseite. Mit den Karten kann man

- einem Spielstein bei der Bewegung helfen (siehe B-5 und B-6),
- andere Spieler beeinflussen (siehe B-9 und B-10),
- Karten aufnehmen (siehe B-7),
- das Spiel gewinnen (siehe B-4).

Ein Spieler darf vor und/oder nach seiner Bewegung Karten benutzen. Wenn man eine Karte ausspielt, legt man sie mit der Vorderseite nach oben vor sich hin und gibt bekannt, wozu man diese Karte benutzen möchte. Will man dabei mit einem anderen Spieler in Kontakt treten, sollte man ihn nennen. Auf den Tisch werden nur Karten gelegt, die auch sofort gebraucht werden sollen.

- Wenn man die Karte "behalten" darf, wird sie wieder aufgenommen und kann später wieder noch einmal gebraucht werden.

- Wenn man die Karte "abwerfen" muß, wird sie mit der Vorderseite nach oben auf den Stapel abgelegter Karten gelegt.

Der Gebrauch der "Umhang"- und "Seil"-Karte

Wenn ein Spieler seine Runde in einem Berg-, Wald- oder Wasserfeld beendet, bleibt die "Umhang"-, "Seil"- oder "Boot"-Karte auf dem Tisch liegen. Diese Karten gehören nicht zu seinem Blatt (siehe B-7). Solange man seine Bewegung in einem Feld mit dem entsprechenden

Gelände beendet, darf man die Karte immer wieder benutzen. Ist das nicht mehr der Fall, muß sie abgeworfen werden (siehe B-6).

Wie bekommt man Karten von seinen Mitspielern?

Es gibt zwei Wege, seinen Mitspielern Karten abzunehmen. Man kann durch einen Friedlichen Tauschhandel (siehe B-9) oder durch eine Machtprobe (siehe B-10) Karten bekommen oder verlieren. Dies sind auch die einzigen Handlungen, bei denen mehrere Spieler beteiligt sind.

B-9 FRIEDLICHER TAUSCHHANDEL

Wenn ein Spieler in oder neben einem Feld anhält, in dem ein Mitspieler steht, muß er sofort, noch bevor er etwas anderes tun darf, mit diesem Spieler einen Tauschhandel beginnen. Bis der Tauschhandel abgeschlossen ist, kann man sich weder bewegen, noch Machtproben beginnen oder etwas anderes tun.

Jeder Spieler zieht eine Karte aus dem Blatt des anderen Spielers, so daß sie praktisch eine Karte austauschen. Wenn eine Seite überhaupt keine Karten mehr hat, findet auch kein Tauschhandel statt.

Wenn ein Spieler neben mehreren Mitspielern steht, muß er mit jedem einen Tauschhandel beginnen. Er kann sich dabei aussuchen, in welcher Reihenfolge er die Karten tauschen will, muß aber die erste eingetauschte Karte in sein Blatt eingeordnet haben, bevor er den nächsten Handel beginnen kann.

Wenn man sich z.B. mit einer Pferdekarte weiterbewegt, und wieder neben einem Mitspieler anhält, muß ein neuer Handel begonnen werden. In einer Runde darf man in einem Feld nur einmal Tauschhandel beginnen.

B-10 MACHTPROBEN

Machtproben sind alle Handlungen, bei denen mehrere Spieler beteiligt sind (ausgenommen Friedliche Tauschhandel). Man darf pro Runde höchstens zwei Machtproben mit einem oder mit zwei Spielern durchführen. Die vier verschiedenen Machtproben müssen nicht durchgeführt werden. Die beiden Machtproben in einer Runde können von derselben Art sein, es können aber auch zwei verschiedene sein.

Die vier Machtproben

Auf den Karten ist angegeben, wie man Machtproben durchführt, man muß diese Liste also nicht im Gedächtnis haben, sondern kann sie während des Spiels zum Nachschlagen gebrauchen.

1) Zauberblick:

Mit einer Zauber-, Elbenring-, Palantir- oder Spionkarte kann man versuchen, sich die Karten eines Mitspielers anzusehen. Man kann sich gegen einen Elbenring oder einen Palantir wehren, indem man nicht das gesamte Blatt, sondern nur den Ring oder die eigenen Charakterkarte vorzeigt. Gegen die Spion-, und die Zauberer-Karten (Gandalf, Galadriel, Sauron und den Balrog) kann man sich nicht wehren, auch nicht mit einer anderen Zauberer-Karte.

Jeder Versuch, das Blatt eines Mitspielers zu sehen, zählt als eine Machtprobe, ob er nun glückt oder nicht. Wenn man versucht, die Blätter von zwei Spielern zu sehen, verbraucht man beide Machtproben.

2) Rätsel:

Mit einer Rätselkarte kann man eine Karte aus dem Blatt eines Mitspielers ziehen und versuchen, den oben auf der Karte aufgedruckten Titel zu erraten. Das Raten besteht normalerweise daraus, daß man hinterwärtlicher drei Titel nennt. Versucht man aber einem

Spieler eine Karte wegzunehmen, der nur noch drei Karten hat, hat man nur zwei Versuche; wenn er nur eine oder zwei Karten hat, hat man nur einen Versuch. Wenn man einen Titel erraten hat, bekommt man die Karte und kann versuchen, eine neue Karte zu erraten (oder aufhören). Wenn Sie falsch geraten haben, darf der Mitspieler sich eine Karte aus Ihrem Blatt nehmen und das Rätsel ist damit vorbei. Wer als letzte Karte eine Rätselkarte besitzt, darf man mit ihr auf keinen Fall Rätsel beginnen, weil man immer noch eine Karte "in Reserve" haben muß, die man verlieren kann, wenn man falsch rät. Jeder Gebrauch einer Rätselkarte zählt als eine Machtprobe, egal, wie viele Karten man mit ihr bekommen hat.

3) Andere Kartent

Gollum - Mit der Gollumkarte kann man versuchen, von einem anderen Spieler den Ring zu bekommen. Wie man das macht, steht auf der Karte. Das Ausspielen der Gollumkarte zählt als eine Machtprobe, ob man den Ring bekommt oder nicht.

Bilbo - Mit der Bilbokarte kann man versuchen, von einem anderen Spieler Gollum zu bekommen. Wie man das macht, steht auf der Karte. Der Gebrauch der Karte zählt als eine Machtprobe, ob man Gollum nun bekommt oder nicht.

Kankra - Mit der Kankra-Karte kann man sich von jedem Mitspieler eine Karte nehmen, die aber sofort alle zusammen mit der Kankra-Karte abgeworfen werden müssen. Wurde die Ring- oder Gollumkarte gewählt, darf man diese Karten nicht an sich nehmen, man darf auch keine andere Karte ziehen.

Hobbit- oder Schwarze Reiter-Karten - Mit der Charakterkarte eines Hobbits oder Schwarzen Reiters darf man sich entweder von irgendeinem Spieler eine Karte ziehen, oder sich das gesamte Blatt des zu dieser Karte gehörenden Spielers ansehen, dann eine Karte nehmen und dem Spieler danach seine Charakterkarte überreichen. Dies gilt als eine Machtprobe (bei nur zwei Spielern sollte man diese Regel unbedingt durch Hinzunahmen von 2-13 einschränken).

4) Kämpfe:

Die Karten mit Kampfpunkten (die Armeen, der Ring, die Adler, Fliegende Geschöpfe und die meisten Charakterkarten) und die Städte können dazu benutzt werden, die Spieler anzugreifen, mit denen man vorher einen friedlichen Tauschhandel geführt hat. Jeder Kampf ist eine Machtprobe. Wie man Kämpfe abwickelt, steht in B-11.

Wo kann man Machtproben machen?

Machtproben kann man vor oder nach der Bewegung beginnen, nicht aber während man sich bewegt. Begonnene Machtproben können nicht durch andere Handlungen unterbrochen werden. Die meisten Machtproben können von jeder beliebigen Entfernung aus durchgeführt werden, nur bei Elbenringen und Kämpfen müssen die Spielsteine nebeneinander stehen.

B-11 KÄMPFE

Bei Kämpfen müssen einige Bedingungen erfüllt sein und man muß eine bestimmte Reihenfolge einhalten.

Der Beginn eines Kampfes:

Nachdem man mit einem Spieler einen Tauschhandel geführt hat, darf man ihn angreifen. Ganz am Anfang einer Runde, noch bevor man sich bewegt, darf man keine Kämpfe führen. Wenn ein Spieler aus Kartenmangel keinen Tauschhandel führen konnte, kann er auch nicht

Kämpfen oder angegriffen werden.

Tauschhandel und Kämpfe können über Flüsse, im Meer oder in jeder anderen Feldart geführt werden, solange der Gegner in dem gleichen oder einem benachbarten Feld steht. Zu einer Stromschnelle sind nur die drei an dieser Stelle zusammenkommenden Felder benachbart.

Jeder Kampf ist eine Machtprobe. Man kann in einer Runde zwei Spieler angreifen, aber nicht einen Spieler zweimal.

Truppen

Ein Spieler kann seine Mitspieler entsprechend seiner Gesinnung mit guten, bösen oder unabhängigen Truppen angreifen. Die unabhängigen Truppen sind je nach Spieler gut oder böse.

Gute Truppen



Böse Truppen



Unabhängige Truppen

Hobbits dürfen von allen Spielern nur mit bösen oder unabhängigen Truppen angegriffen werden; verteidigen können sie sich nur mit guten oder unabhängigen Truppen. Schwarze Reiter dürfen nur mit guten oder unabhängigen Truppen angegriffen werden, sie verteidigen sich mit bösen oder unabhängigen Truppen.

KAMPFPUNKTE

Alle Karten mit "Kampfpunkten" können als Truppen gebraucht werden. Die Symbole in der oberen Hälfte zeigen an, ob die Karte gut, böse oder unabhängig ist. Die Anzahl der Punkte gibt die Kampfstärke an. In einigen Kämpfen können auch entsprechende (gute oder böse) Städte benutzt werden. Wenn bei einem Kampf mindestens ein Spieler in oder neben einer guten oder bösen Stadt steht, kann der Spieler mit der entsprechenden Gesinnung die Stadt als einen Kampfpunkt gebrauchen. Dieser Spieler muß nicht in oder neben der Stadt stehen, solange der andere Spieler richtig steht. Neutrale Städte können bei den Kämpfen nicht benutzt werden.

Hobbit- oder Schwarze Reiter-Spieler dürfen sich untereinander angreifen; sie müssen dabei aber die Truppenregeln (s. o.) einhalten. Das bedeutet, daß man mit der eigenen Charakterkarte nicht einen anderen Spieler der eigenen Gesinnung angreifen kann, man kann aber andere Truppen benutzen.

Die Durchführung der Kämpfe

Nachdem ein Spieler sich bewegt und Tauschhandel geführt hat, kann er von seinem Feld aus angreifen. Wenn er sich weiterbewegt und neben einem anderen Spieler anhält, muß er zuerst seinen Freundschaftlichen Tauschhandel führen und kann danach angreifen.

Der Kampf wird wie folgt durchgeführt:

- (1) Der Angreifer stellt eine seiner Truppen vor, entweder eine geeignete Karte aus seinem Blatt (mit mindestens einem Kampfpunkt) oder eine entsprechende Stadt (s. o.). Die benutzten Karten werden bis zum Ende des Kampfes mit der Vorderseite nach oben auf den Tisch gelegt.
- (2) Der Verteidiger kann jetzt seinerseits Truppen (geeignete Karten oder Städte) vorstellen, um die Kampfpunkte des Angreifers auszugleichen.
- (3) Der Angreifer darf danach weiter Truppen vorzeigen (Karten oder eine Stadt).
- (4) Der Verteidiger versucht, die Kampfpunkte wieder auszugleichen.
- (5) Das wird solange fortgesetzt, bis der Verteidiger die Kampfpunkte des Gegners nicht mehr ausgleichen kann oder bis der Angreifer maximal 5 Kampfpunkte vorgezeigt hat, die auch alle ausgeglichen

worden sind. Keine Seite darf in einem Kampf mehr als 5 Punkte ausspielen.

Kein Spieler ist verpflichtet, neue Truppen in einen Kampf einzubringen. Der Verteidiger unterliegt, wenn er irgendwann die Punkte des Angreifers nicht mehr ausgleichen kann. Bringt der Angreifer bei ausgeglichenem Spielstand keine neuen Karten mehr ein, endet der Kampf unentschieden.

Wie gewinnt man?

Der Angreifer gewinnt, wenn er mehr Kampfpunkte (höchstens 5) vorgezeigt hat, als der Verteidiger ausgleichen konnte. Wenn der Verteidiger alle Kampfpunkte ausgeglichen hat, geht der Kampf unentschieden aus. Nur der Angreifer kann einen Kampf gewinnen, der Verteidiger darf niemals mehr Punkte als der Angreifer vorzeigen. Er kann natürlich in seiner nächsten Runde nach den gleichen Regeln einen Gegenangriff führen.

Wenn der Angreifer einen Kampf gewonnen hat, darf er sich das gesamte Blatt des Verlierers anschauen. Er wählt sich eine Karte aus und schickt den Verlierer in die Hallen von Mandos (siehe B-12).

Nach dem Kampf

Alle in einem Kampf gebrauchten Karten (von beiden Seiten) müssen auf den Stapel abgeworfener Karten gelegt werden. Man darf nur die Ring- und die eigene Charakterkarte behalten.

B-12 DIE HALLEN VON MANDOS (Die Andere Welt)

Die Hallen von Mandos und der Ort der Ruckkehr (das Feld mit den beiden Säulen) gehören nicht zum normalen Spielbrett. Ein Spieler ist nicht mehr in Reichweite seiner Mitspieler, wenn er in der Anderen Welt ist. Man darf sich nicht in diese Felder hineinbewegen oder mit Spielern in diesen Feldern Tauschhandel führen.

Wie kommt man in die Hallen von Mandos?

Wenn ein Spieler eines der folgenden Dinge getan hat, muß er in die Andere Welt:

- er ist mit mehr als 10 Karten erwisch worden (siehe B-7)

- er hat einen Kampf verloren (siehe B-11).

Um anzuzeigen, daß man in den Hallen ist, legt man seinem Spielstein in dieses Feld. Seine Karten darf man behalten (bis zu 10 Stück, überzählige müssen abgelegt werden).

Was kann man in den Hallen von Mandos machen?

In jeder Runde, die man in den Hallen verbringt, muß man einmal würfeln.

Am Ende jeder Runde darf man eine Karte aufnehmen, muß aber keine abwerfen, solange man nicht mehr als zehn hat.

In den Hallen darf man keine Tauschhandel oder Machtproben beginnen. Man darf nur mit den Zaubern (Gandalf, Galadriel, Sauron und dem Balrog) versuchen, die Andere Welt vorzeitig zu verlassen. Karten wie Gimli oder Ugluk dürfen nicht benutzt werden, um einen schlechten Wurf zu wiederholen.

Das Verlassen der Hallen

Wer insgesamt drei Runden in den Hallen war, muß sie zu Beginn der vierten verlassen.

Man darf die Hallen schon vorher verlassen, wenn man eine 6 gewürfelt hat (s. o.) oder nach dem Würfeln eine entsprechende Zauberkarte ausspielt.

Wenn ein Spieler die Hallen verläßt, legt er den Spielstein in einer Entfernung von höchstens sechs Feldern vom Ort der Rückkehr auf das Spielbrett. Dann würfelt er und spielt eine normale Runde, obwohl er vorher in den Hallen schon gewürfelt hat. Vor diesem Wurf darf er keine Karten benutzen und er darf keine Tauschhandlungen führen, bevor er sich bewegt hat.

DAS AUFBAUSPIEL

Das Aufbauspiel von "Jagd nach dem Ring" besteht aus vier Vorschlägen, wie das Basispiel verändert werden kann. Diese Änderungen sollten alle zusammen gebraucht werden, aber man kann auch nur mit einem Teil der Regeln spielen. Die Änderungen sind im einzelnen:

- Nur auf den Gollum-Feldern darf man Gollum benutzen (A-1).
 - Auf den "Zauberblick"-Feldern darf man sich die Karten eines Mitspielers anschauen (A-2).
 - In den Geheimfeldern kann man Karten verstecken (A-3).
 - Der Gewinner eines Kampfes darf den Verlierer gefangennehmen (A-4).
- Diese vier Ergänzungen zum Basispiel sorgen dafür, daß man bei der "Jagd nach dem Ring" am meisten Spaß bekommt. Die Zusatzregeln können einzeln oder alle zusammen zum Basis- oder Aufbauspiel hinzugenommen werden.

A-1 DIE GOLLUM-FELDER

Auf dem Spielbrett gibt es verschiedene Gollum-Felder, jedes ist mit einem steinernen Torbogen markiert (siehe Legende). Um die Gollumkarte benutzen zu können, muß man nicht nur die Karte selbst haben, sondern auch mit seinem Spielstein in einem Gollum-Feld stehen. Man muß also erst Umwege machen, wenn man die Gollumkarte benutzen will, und ist es nicht mehr ganz so einfach, den Ring zu bekommen. Die meisten Gollum-Felder liegen in Gegenden, die dieses schlaumige Geschöpf als Versteck benutzt hat.

A-2 DIE "ZAUBERBLICK"-FELDER

Auf dem Spielbrett gibt es verschiedene "Zauberblick"-Felder, jedes ist mit einer Kristalkugel gekennzeichnet (siehe Legende). Ein Spieler, der mit seinem Spielstein auf einem dieser Felder anhält, darf das gesamte Blatt von einem nicht weiter als sechs Felder entfernt stehenden Mitspieler ansehen. Dieser Spieler kann sich nicht dagegen wehren. Jeder Gebrauch eines dieser Felder zählt als eine Machtprobe; wenn man zwei verschiedene Blätter sehen möchte, benötigt man also zwei Machtproben.

Mit dieser Regel ist es auch ohne eine eigene Karte möglich, sich das Blatt eines Mitspielers anzusehen. Die Felder sind sehr nützlich, wenn ein Spieler sich mit der Ring- oder der eigenen Charakterkarte gegen Elbenringe oder Palantire wehren kann. Sie liegen in den Gebieten von Mittelern, die besonders eng mit Vorstellungen von Macht und Magie verbunden sind (siehe auch Z-11).

A-3 DIE GEHEIMFELDER

Auf dem Spielbrett gibt es in den abgelegenen Gebieten Geheimfelder, die mit einem Felshaufen, gekrönt mit einem runden Stein, markiert sind (siehe Legende). Hält ein Spieler in seiner Runde in einem Geheimfeld an, kann er dort zwischen ein und vier Karten verstecken. Er legt sie dabei mit der Rückseite nach oben vor sich auf den Tisch und schiebt sie halb unter das Spielbrett. Karten wiederzufinden und aufzunehmen, gilt nicht als Machtprobe. Die versteckten Karten eines

Spielers gehören nicht zu seinem Blatt, solange sie unter dem Spielbrett liegen, auch wenn er in dem Geheimfeld steht. Die Karten sind erst dann wieder im Spiel, wenn sie aufgenommen werden.

Wiederfinden versteckter Karten

Um Karten aus einem Geheimfeld wiederzubekommen, muß man sich in dieses Feld hineinbewegen. Solange man mit seinem Spielstein in dem Feld steht, kann man irgendwann in der Runde einige oder alle der dort versteckten Karten wieder aufnehmen. Ein Spieler kann Karten aufnehmen und sie in der gleichen Runde wieder verstecken, er kann aber versteckte Karten erst in seiner nächsten Runde wieder aufnehmen.

Versteckte Karten sind nicht mehr im Spiel

Wenn Karten versteckt worden sind, sind sie nicht mehr im Spiel und kein Spieler, auch nicht der, der sie versteckt hat, darf einen Blick auf sie werfen oder sie benutzen. Erst wenn man die Karten wieder aufgenommen hat, kann man sie wieder gebrauchen. Mit einem Zauberer kann diese Regel durchbrochen werden (siehe unten).

Aufnehmen von versteckten Mitspielerkarten

Ein Spieler, der in einem Geheimfeld anhält, in dem ein anderer Spieler Karten versteckt hat, findet in jeder Runde, die sein Spielstein in diesem Feld verbringt, eine Karte. Er mischt die Karten (ohne sie sich anzuschauen) und zieht dann eine davon. Der Spieler, der die Karten versteckt hat, erfährt nicht, welche gezogen worden ist. Wenn mehrere Spieler in einem Feld Karten versteckt haben, darf man in jeder Runde nur eine Karte (von einem Spieler seiner Wahl) ziehen.

Zauberer können versteckte Karten sehen

Ein Spieler kann mit einem Zauberer der eigenen Gesinnung alle in einem beliebigen Geheimfeld versteckten Karten eines Mitspielers sehen (das zählt als Machtprobe). Man darf einen Zauberer, der versteckte Karten betrachtet hat, immer behalten - auch Galadriel und den Balrog.

Gefangene

Ein Spieler in Gefangenschaft kann zu einem Geheimfeld geführt werden, wo er Karten versteckt hat. Der Spieler, der ihn gefangen genommen hat, bekommt alle dort versteckten Karten (siehe A-4).

Strategietips

Wenn man verwundbar geworden ist, kann man wertvolle Karten verstecken oder (zur Täuschung) wertlose. Dies sind zwei gute Strategien, es gibt aber noch einige andere mehr, die die Spieler selbst herausfinden werden. Mit dieser Regel kann das Spiel länger werden, aber sie ermuntert dazu, auch die einsameren Gebiete auf dem Spielbrett aufzusuchen.

A-4 GEFANGENSCHAFT

Diese Regel ähnelt denen für die Hallen von Mandos. Der Gewinner eines Kampfes darf sich das Blatt des Verlierers anschauen, aber anstatt ihm eine Karte wegzunehmen und ihn in die Hallen zu schicken, kann er den Verlierer gefangennehmen, indem er dessen Spielstein unter den eigenen legt.

Der Gefangene muß die Bewegungen des Gewinners mitmachen, er darf sich nicht selbst bewegen. Solange man in Gefangenschaft ist, würfelt