

# Der HERR der RINGE<sup>®</sup>

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

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

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

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

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

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

Viel Erfolg!

Ein Spiel von *Reiner Knizia*

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

## Inhaltsverzeichnis

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

## Spielmaterial

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

# I. Überblick

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

## Wenn Sie das Spiel zum

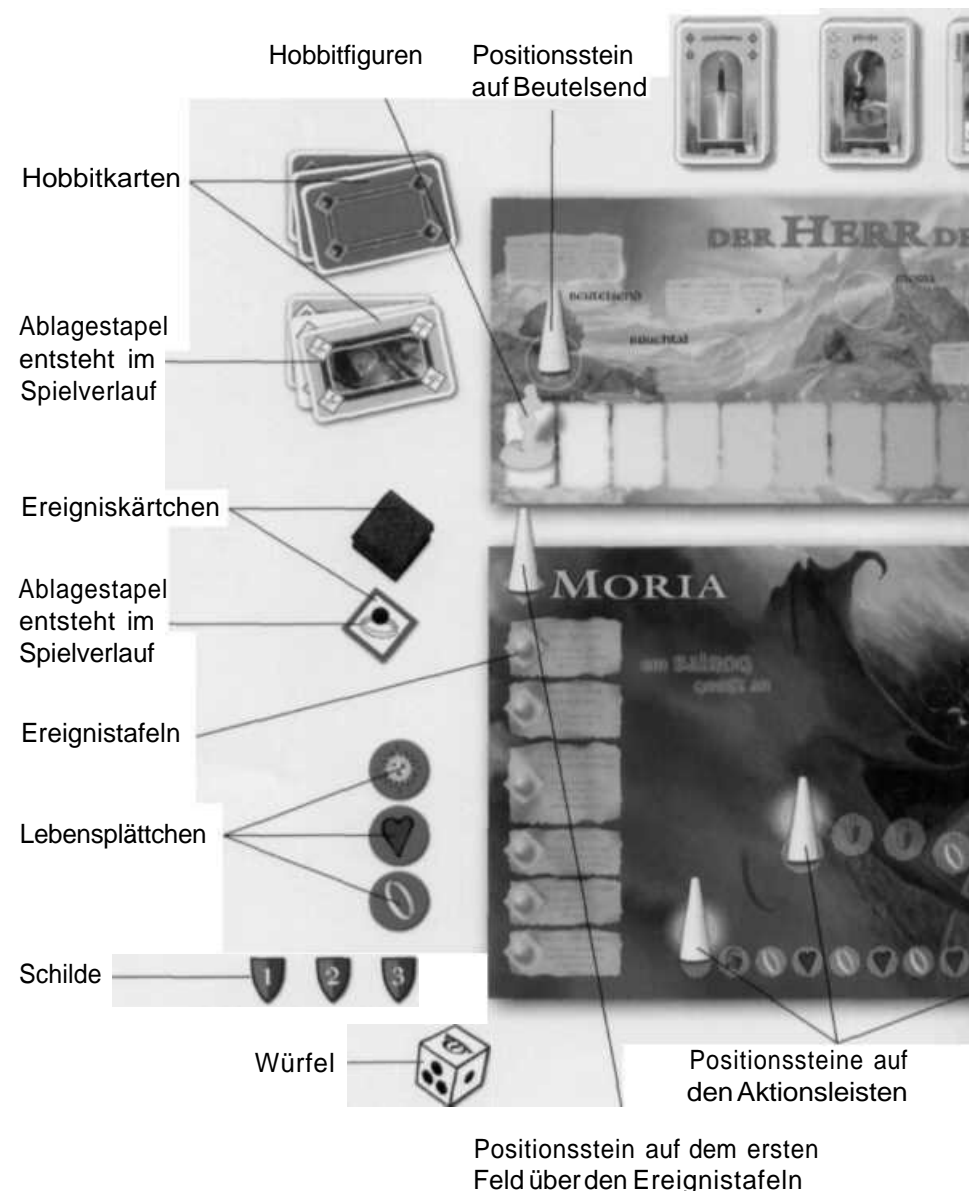
Der Abschnitt links vermittelt Ihnen zunächst einen groben Überblick über das Spiel.

Wir empfehlen Ihnen, sich zunächst mit dem Spielmaterial vertraut zu machen und das Spiel aufzubauen.

Lesen Sie vor dem ersten Spiel nur die Grundregeln (S. 4-5).

Dann beginnen Sie das Spiel und schlagen bei Bedarf die Details in den ausführlichen Erläuterungen (S. 6-13), die thematisch geordnet sind, nach. Die Verweise sind farblich markiert. Balken in der entsprechenden Farbe zeigen die Textabschnitte an, unter denen Sie weitere Informationen zu dem gesuchten Begriff erhalten.

## So wird das Spiel aufgebaut:

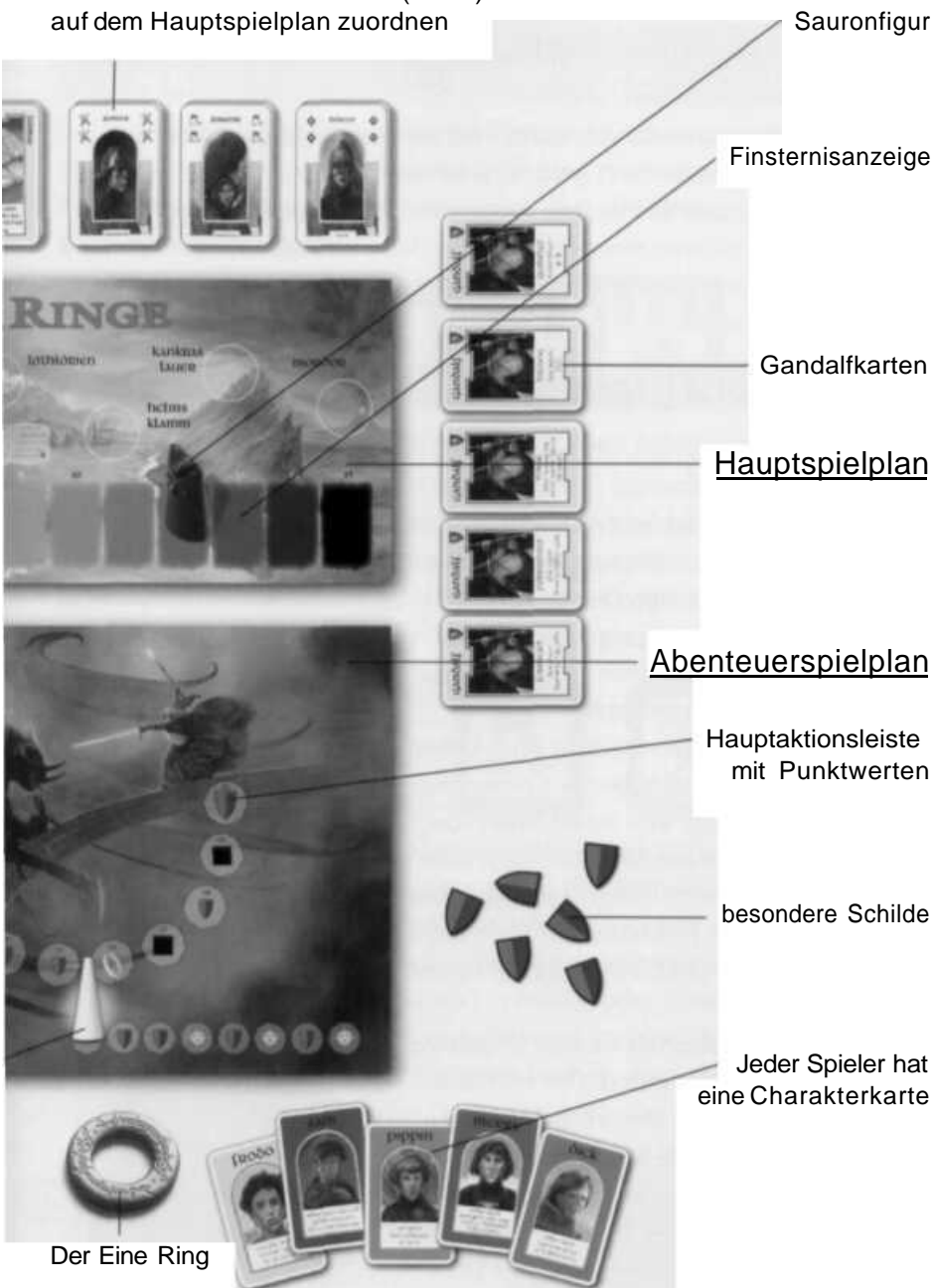


## ersten Mal spielen

Während des Spiels nehmen Sie die Spielregel-Übersicht (auf dem Zusatzblatt) als Referenz zur Hand, so haben Sie alle wichtigen Informationen auf einen Blick.

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

Sonderkarten den Stationen (Orten)  
auf dem Hauptspielplan zuordnen



## 2. Spielvorbereitungen

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

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

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

## 3. Der Spielablauf

### Die Stationen des Spiels

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

> Drei Orte (Beutelsend, Bruchtal, Lothlorien) dienen hauptsächlich der Ausrüstung der Spieler. Die Textbox neben dem jeweiligen Ort auf dem Hauptspielplan wird vorgelesen und die Anweisungen werden ausgeführt. Danach wird der Positionstein um eine Station nach rechts gerückt und es geht weiter mit dem nächsten Ort.

*(Tipp: Wenn Sie diese Anleitung das erste Mal lesen, spielen Sie am besten zunächst die ersten Orte Beutelsend und Bruchtal durch s..S.6) und lesen Sie danach hier weiter.)*

> Zu den Orten Mona, Helms Klamm, Kankras Lauer und Mordor gehört jeweils ein Abenteuerspielplan. Befindet sich der Positionstein auf einem solchen Feld, wird das Abenteuer auf diesem Spielplan gespielt und muss erfolgreich beendet werden. Ist dies der Fall, so wird der Positionstein um eine Station weitergerückt und es geht weiter mit dem nächsten Ort.

### Das Ausscheiden einzelner Spieler

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

Ein Spieler scheidet aus, wenn das Folgende eintritt:

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

### Das Spielende

Das Spiel ist sofort beendet, wenn Folgendes eintritt:

Jederzeit möglich:

> Der Ringträger scheidet aus dem Spiel aus.

#### In Mordor:

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

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

## 4. Das Abenteuer spielen

### Vor jedem Abenteuer

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

### Das Abenteuer spielen

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

### Ende eines Abenteuers

Das Abenteuer ist beendet, wenn

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

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

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

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

## 5. Spielzug

### Ein Spielzug in der Übersicht

Am Anfang jedes Abenteuers macht der Ringträger den ersten Zug, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wer mit seinem Zug an der Reihe ist, wird aktiver Spieler genannt.

Der aktive Spieler führt nacheinander drei Spielphasen aus:

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

### zu 1.) Ereignisphase

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

> Schlechtes Ereignis:



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

> Gutes Ereignis:



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

Die Ereignisphase ist damit abgeschlossen und die Handlungsphase beginnt.

### zu 2.) Handlungsphase

#### Entweder 1 bis 2 Karten spielen

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

#### oder 2 Hobbitkarten ziehen

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

#### oder Heilung

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

### zu 3.) Beenden des Spielzugs

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

## 6. Weitere Einflussmöglichkeiten der Spieler

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



## 7. Die Orte auf dem Hauptspielplan

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

### Beutelsend - Die Reise beginnt

#### Gandalfs Bericht

Jeder Spieler erhält 6 Hobbitkarten vom Nachziehstapel auf die Hand.

#### Reisevorbereitungen

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

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

#### Die Nazgul erscheinen

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

### Bruchtal - Zu Gast bei Elrond

#### In Elronds Haus

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

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

#### Der Rat von Elrond

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

#### Die Gemeinschaft des Ringes

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

## Lothlorien - Zuflucht bei den Eiben

#### Begegnung mit Galadriel

Die Sonderkarten werden genau wie in Bruchtal verteilt.

#### Erholung im zeltlosen Land

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

#### Galadriels Probe

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



## 8. Die Abenteuerspielpläne

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

### Ereignistafeln

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

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

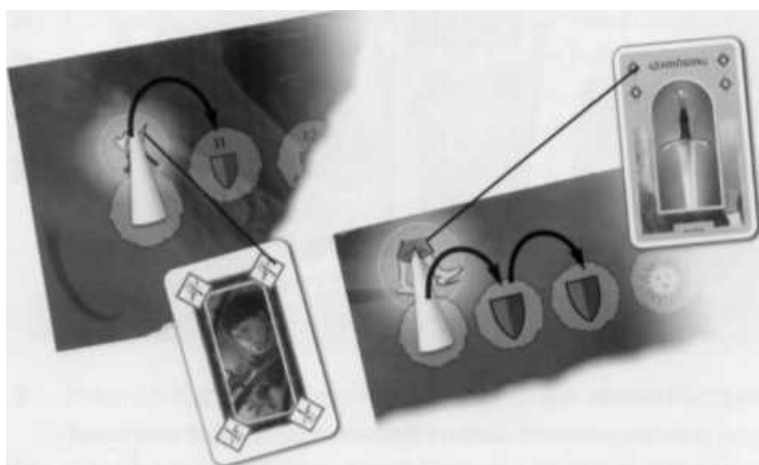
*Beispiel: In Moria deckt Frodo als erstes Ereigniskärtchen eine Sonnenuhr auf. Der Positionstein der Ereignistafeln wird nun heruntergerückt und das Ereignis Sprich, Freund, und tritt*

*ein laut vorgelesen und ausgeführt. Um zu verhindern, dass Sauron auf der Finsternisanzeige nach links ein Feld in Richtung der Hobbits wandert, legt Pippin eine Freundschafts-Symbolkarte und Frodo einen Joker ab. Da die Sonnenuhr ein schlechtes Ereigniskärtchen ist, muss Frodo ein weiteres Ereigniskärtchen aufdecken.*



## Aktionslisten

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



*Beispiel: Frodo befindet sich (am Anfang von Moria) in seiner Handlungsphase und entscheidet sich dazu, zwei Karten zu spielen. Er legt eine weiße Hobbitkarte mit dem Aktionssymbol Kampf ab und rückt den Positionsstein auf der Hauptaktionsleiste ein Feld vor auf die 11. Er bekommt entsprechend dem Symbol auf dem Feld 11 einen Schild (mit dem Wert 1).*

*Dann darf er noch eine weitere (graue!) Karte spielen. Er entscheidet sich für die Sonderkarte Glamdring. Sie zeigt zwei Sterne (Joker), die er beide der gleichen Aktionsleiste zuordnen muss. Frodo entscheidet sich für Reise und rückt den Positionsstein dieser Aktionsleiste zweimal um ein Feld vor. Er erhält zwei weitere Schilde.*

*Dann beendet Frodo seinen Zug. Die Hobbitkarte wird auf den Ablagestapel gelegt, die Sonderkarte Glamdring wird aus dem Spiel genommen (z. B. zurück in die Schachtel gelegt).*

## Mordor - Das Land, wo die Schatten dröhen

### Lebensplättchen

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

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

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

## Die Zerstörung des Einen Rings in Mordor

### Wie der Eine Ring in den Schicksalsberg geworfen wird

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

### Wie der Eine Ring in den Flammen des Schicksalsbergs zerstört wird

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

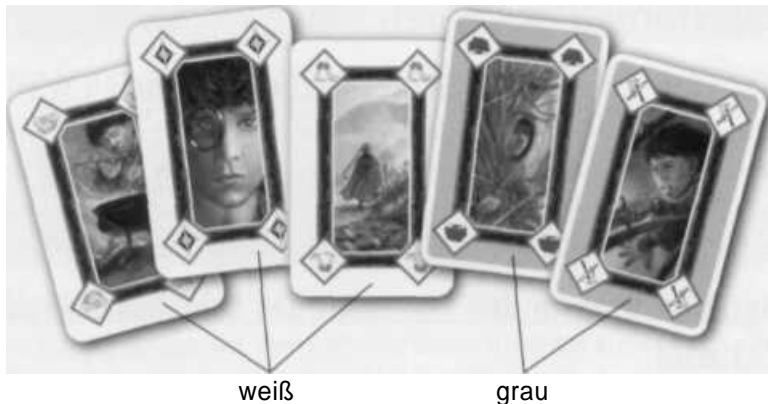
- > Er würfelt und führt das Würfelergebnis aus. Dieser Würfelwurf bzw. sein Ergebnis kann durch die entsprechenden gelben Sonderkarten vermieden werden.
- > Ist der Spieler danach noch im Spiel, hat er den Einen Ring erfolgreich zerstört und erhält zur Belohnung einen der besonderen Schilde. Dann endet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

## 9. Die Karten

### Handkarten

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

### Hobbitkarten



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

### Ziehen auf Aktionsleisten

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

### Ablegen von Kartensymbolen bei Ereignissen

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

### Sonderkarten



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



## Sonderkarten mit Aktionssymbolen

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

## Doppel-Joker

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

## Gollum

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

## Gelbe Sonderkarten

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

## Miruvor

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

## Gürtel

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

## Mithril

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

## Athelas

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

## Zauberstab

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

## Phiole

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

## Elessar

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

## Lembas

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



## Gandalfkarten

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

### Beharrlichkeit

Ein Spieler zieht vier Hobbitkarten vom Stapel.

### Führung

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

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

### Heilung

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

### Magie

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

### Weitblick

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

## Charakterkarten

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



### Frodo

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

### Sam

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

### Pippin

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

### Merry

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

### Dick

karten vom Nachziehstapel.



# 13. Spezielle Fragen

## Zeitliche Abfolge

Handlungen wie das Einsetzen von

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

können von jedem geeigneten Spieler grundsätzlich immer

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

durchgeführt werden.

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

*Beispiel: Der Positionstein der Hauptaktionsleiste steht auf Feld 16 in Moria. Merry ist an der Reihe und deckt ein Ereigniskärtchen mit dem Aktionssymbol Kampf auf. Er müsste nun den Positionstein auf das Feld 17 (mit Würfelsymbol) ziehen. Der Ringträger Frodo jedoch setzt jetzt den Einen Ring ein. Er würfelt das Auge, somit wird der Positionstein (nachdem Sauron um ein Feld nach links gerückt wurde) um 3 Felder (4 minus 7 gewürfeltes Symbol) auf Feld 19 gezogen. Merry ist nach wie vor am Zug und führt jetzt das Ereigniskärtchen aus, der Positionstein wird auf das Feld 20 gerückt und Merry erhält entsprechend dem Symbol einen besonderen Schild. Das Abenteuer Moria ist beendet.*

*Hätte Frodo die weiße Fläche gewürfelt, so wäre der Positionstein bereits durch den Einsatz des Einen Rings auf Feld 20 gerückt und somit das Abenteuer beendet worden. Das Ereigniskärtchen hätte dann keine Rolle mehr gespielt.*

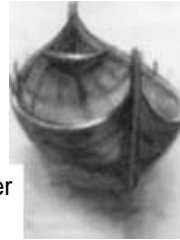
*Diese Möglichkeit, das Abenteuer vor dem Ausführen eines aufgedeckten Ereigniskärtchens zu beenden, ist besonders interessant, wenn sich die Gruppe so der Ausführung eines schlechten Ereignisses entziehen kann.*

Außerdem dürfen Handlungen wie das Einsetzen von

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

von jedem geeigneten Spieler auch

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



*Beispiel: Ein Spieler hat das Auge gewürfelt. Als Ergebnis würde Sauron auf der Finsternisanzeige auf eine Hobbitfigur treffen.*

*Vordem Vorrücken von Sauron kann die Candalfkarte Elessar für den betroffenen Spieler gespielt werden. Der Hobbit wird ein Feld nach links versetzt und weicht damit Sauron in letzter Sekunde aus.*

*(In dieser Situation wäre es aber nicht erlaubt, den Einen Ring einzusetzen, um vorher noch das Abenteuer zu beenden.)*

## Die Spieler und die Gruppe

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

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

## Das Ausscheiden eines Spielers

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

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

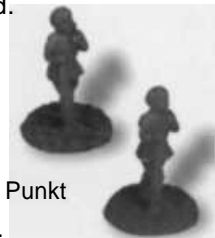
# 14. Spielvarianten

## Einsteiger- und Profispiel

- > Wenn Sie dieses Spiel zum ersten Mal spielen, stellen Sie Sauron auf Feld 15 der Finsternisanzeige.
- > Sobald Sie das Spiel einmal erfolgreich beendet haben (was nicht leicht ist), spielen Sie künftig Standardspiele, indem Sie mit Sauron auf Feld 11 beginnen.
- > Wenn Sie schließlich auch im Standardspiel den Einen Ring erfolgreich zerstört haben (was Ihnen erst mit viel Spielerfahrung gelingen wird), können Sie zum Profispiel übergehen, in dem Sauron auf Feld 10 startet.

## Konkurrierend spielen

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



# 15. Ausführliches Beispiel

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

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

- > Der Ringträger, am Anfang also Frodo, macht den ersten Zug. Zuerst deckt er das oberste Ereigniskärtchen vom Stapel auf und legt es vor sich. Es zeigt das Aktionssymbol Kampf (Waffen). Frodo rückt entsprechend den Positionstein auf der Aktionsleiste *Kampf*, das ist in Moria die Hauptaktionsleiste, eins weiter, auf das Feld 11. Dieses Feld zeigt einen Schild, also erhält Frodo einen Schild mit dem Aufdruck 1. Nun kann er bis zu zwei Handkarten spielen. Er legt eine weiße Handkarte mit dem Aktionssymbol Versteck (Baum) vor sich, und rückt den Positionstein der Versteck-Leiste um ein Feld vor. Unter diesem Feld steht *Buch*. Frodo nimmt also die Sonderkarte *Buch* zu seinen Handkarten. Auf dieser ist ein Aktionssymbol (Versteck) abgebildet, sie wird also wie eine normale Hobbitkarte eingesetzt.

Die Sonderkarte *Buch* ist eine graue Karte. Frodo spielt sie auch sofort aus (er könnte sie ebenso gut aufbewahren und später, auch auf den anderen Spielplänen, einsetzen). Er rückt also nochmals den Positionstein auf der Versteck-Leiste vor.

Da auf diesem Feld ein Ring abgebildet ist, nimmt sich Frodo ein Ring-Lebensplättchen. (Für Frodo zählen alle weißen Hobbitkarten als Joker. Er hätte daher seine erste Versteck-Karte auch für jede andere Aktionsleiste einsetzen können. Die Buch-Karte ist keine Hobbitkarte, daher gilt sie auch für Frodo nur als Versteck-Karte.)

Nun hat er zwei Karten ausgespielt und Frodo beendet seinen Zug, indem er das Ereigniskärtchen und die Hobbitkarte auf entsprechende offene Ablagestapel legt und die Sonderkarte *Buch* aus dem Spiel nimmt (z. B. zurück in die Schachtel legt).

(Frodo hätte statt des Ziehens auf der Aktionsleiste sich auch dafür entscheiden können, zwei Hobbitkarten zu ziehen. Da sein Hobbit auf der Finsternisanzeige noch auf dem ersten Feld 0 steht, kann er die Heilung nicht durchführen.)

- > Dick ist nun im Uhrzeigersinn der Nächste und deckt als Ereigniskärtchen das Aktionssymbol *Reise* (Füße) auf. Er rückt den Positionstein auf der Aktionsleiste *Reise vor* und nimmt sich einen Schild. Er spielt nacheinander 2 Karten mit dem Aktionssymbol *Versteck aus* (wichtig: es muss eine weiße und eine graue sein) und nimmt sich entsprechend den Symbolen auf den Feldern der Aktionsleiste Versteck die Lebensplättchen Herz und Ring. Dann beendet er seinen Zug.
- > Pippin ist an der Reihe und deckt als Ereignis eine *Sonnenuhr auf*. Der Positionstein der Ereignistafeln (links auf dem Spielplan) wird nun heruntergerückt und das Ereignis *Sprich, Freund, und tritt ein* laut vorgelesen und ausgeführt. Um zu verhindern, dass Sauron auf der Finsternisanzeige nach links ein Feld in Richtung der Hobbits wandert, legt Dick eine Karte mit dem Aktionssymbol Freundschaft (Hände) ab und Frodo nutzt seine spezielle Charaktereigenschaft und legt eine weiße Hobbitkarte mit dem Aktionssymbol Versteck/c als Stern-Karte ab. Da die Sonnenuhr ein schlechtes Ereigniskärtchen ist, muss Pippin ein weiteres Ereigniskärtchen aufdecken. Diesmal ist es das Aktionssymbol *Freundschaft* (Hände). Da es keine Freundschafts-Leiste auf dem Moria-Spielplan gibt, kann sich Pippin aussuchen, auf welcher Aktionsleiste er den Positionstein vorrückt.

er entscheidet sich für die Reise-Leiste und nimmt sich einen Schild.

Es wird kein weiteres Ereigniskärtchen aufgedeckt.

Nun spielt er eine weiße Karte mit dem Symbol *Reise* und erhält eine Sonne, dann spielt er eine weiße Karte mit Kampf-Symbol und erhält einen Schild. (Pippin darf als Sondereigenschaft zwei gleichfarbige Karten ausspielen.)

- > Merry ist nun der aktive Spieler und zieht ein Ereigniskärtchen (*Ein freiwilliges Opfer*), bei dem die Gruppe auswählen kann, ob sich einer der Spieler opfert und mit seinem Hobbit auf der Finsternisanzeige zwei Schritte nach rechts rückt oder, ob sie Sauron ein Feld näher rücken lässt. Sam beschließt, sich für das Wohl der Gruppe zu opfern und rückt auf der Finsternisanzeige zwei Felder nach rechts. Als nächstes Ereignis deckt Merry das Aktionssymbol *Kampf auf*. Er rückt den Positionstein der Hauptaktionsleiste auf 13 und nimmt sich ein Ring-Lebensplättchen. Dann spielt er die Sonderkarte *Anduril*. Diese zeigt zwei Kampf-Symbole, also rückt er auf der Kampf-Leiste auf Feld 15 und erhält 1 Schilde, für jedes Feld eins. Dann spielt er als zweite Karte eine *Versteck*-Karte und nimmt sich ein Herz.

*So geht es weiter reihum, bis das letzte Feld der Hauptaktionsleiste erreicht oder bis die letzte Ereignistafel ausgeführt wurde.*

*Dann ist das Abenteuer Moria beendet und die Spieler tun das, was in dem Abschnitt Nach jedem Abenteuer beschrieben ist.*

**D**er folgende Text ist eine Kurzzusammenfassung von J. R. R. Tolkiens berühmter Fantasy-Trilogie „Der Herr der Ringe“. Darin wird auf über tausend spannenden Seiten vom Kampf zwischen Gut und Böse erzählt. Die Geschichte nimmt ihren Anfang in Beutelsend, im Auenland, der Heimat von Frodo Beutlin. Im Auenland leben die Hobbits; kleine Wesen mit behaarten Füßen und großem Appetit. Sie sind normalerweise nicht besonders abenteuerlustig. Frodo besitzt einen goldenen Ring, den er von seinem Vetter Bilbo erhalten hat. Eine Kreatur namens Gollum verlor einst diesen Ring. Und Bilbo „fand“ ihn im Verlaufe jener langen Reise, die J. R. R. Tolkien in „Der kleine Hobbit“ schildert.

### Beutelsend

Das Abenteuer beginnt, als Gandalf, der weise Zauberer, Frodo von den magischen Ringen berichtet. Die drei schönsten befinden sich im Besitz der Eiben, während Frodos Ring der mächtigste von allen ist: „Der Ring sie zu knechten“. Der Dunkle Herrscher Sauron hatte ihn vor langer Zeit geschmiedet und später für zerstört gehalten. Jetzt aber spürt Sauron das Aufleben der Macht des Ringes und will ihn wieder in seinen Besitz bringen. Wenn ihm dies gelingt, wird er über ganz Mittel- und Südamerika herrschen. Um dies zu verhindern, muss Frodo den Ring nach Bruchtal bringen, wo über das weitere Vorgehen entschieden werden soll. Sauron schickt seine neun Schwarzen Reiter, die Nazgul, aus, um ganz Mittel- und Südamerika nach dem Ring zu durchforsten. Und schon ist ihm der Name der Beutelsenden zu Ohren gekommen. Frodo muss schnell und unbemerkt verschwinden. Sam, sein Freund und Gefolgsmann, sowie zwei andere Hobbit-Freunde, Merry und Pippin, begleiten ihn. Dick Böiger, ein fünfter Hobbit, bleibt zurück, um ihre Spuren zu verwischen.

Die Hobbits erreichen das Dorf Bree, wo sie die Nacht im Gasthaus „Zum Tänzenden Pony“ verbringen. Frodo unterhält die Einheimischen mit einem Lied und steckt sich aus Übermut den Ring an. Er wird im Handumdrehen unsichtbar, was für großen Wirbel sorgt. Merry hat inzwischen die Schwarzen Reiter im Dorf entdeckt. Streicher, ein Waldläufer, bietet seine Hilfe an. Erst später gibt er sich als Aragorn, der rechtmäßige König von Gondor, zu erkennen. Die Hobbits beschließen, dass sie vorsichtshalber nicht in ihrem Zimmer übernachten werden. Eine kluge Entscheidung, wie sich herausstellt, denn in der Nacht wird ihr Zimmer verwüstet und das Bettzeug aufgeschlitzt. Die Hobbits verlassen Bree und machen sich auf den Weg zur Wetterspitze, wo sie hoffen, Gandalf zu treffen. Der ist fort, sie selbst jedoch geraten in einen Hinterhalt der Nazgul. Frodo fühlt sich genötigt, den Ring anzustecken, was ihn aber den Feinden gegenüber nur noch sichtbar macht. Einer trifft ihn mit einer gefährlichen Klinge und Frodo wird schwer verwundet. Aragorn schlägt die Nazgul mit Feuer zurück und die Gefährten können fliehen. Frodos Stichwunde aber verschlimmert sich und er muss schnell in Sicherheit gebracht werden. Als die Gruppe sich beeilt, so schnell wie möglich die Furt zu überqueren und Bruchtal zu erreichen, werden sie von allen neun Nazgul verfolgt. Als diese Frodo schon fast in ihrer Gewalt haben, steigt der Fluss an und reißt die Schwarzen Reiter mit sich fort.

### Bruchtal

Frodo erwacht im Haus von Elrond in Bruchtal. Hier trifft er seinen Vetter Bilbo wieder, der Frodo sein Schwert und ein kostbares Mithril-Kettienhemd schenkt. Aragorns Schwert, das zerbrochen war, wird zu einem neuen umgeschmiedet und erhält den Namen Anduril. Eine Ratsversammlung wird abgehalten, um über das Schicksal des Ringes zu entscheiden, und nach langer Debatte sind sich alle einig, dass er zerstört werden muss, indem er in Mordor in die Klüfte des Schicksalsbergs, eines Vulkans, geworfen wird. Frodo meldet sich widerstrebend mit den Worten „Ich werde den Ring nehmen, obwohl ich den Weg nicht weiß“ als freiwilliger Ringträger. Elrond wählt Begleiter aus, die mit ihm gehen sollen. Mit den Hobbits und Gandalf werden Repräsentanten der Freien Völkerkommen: Legolas für die Eiben, Gimli für die Zwerge, Aragorn und Boromir für die Menschen. So findet die Gemeinschaft des Ringes, neun an der Zahl, zusammen, um es mit den neun Nazgul aufzunehmen. Sie treten ihre gefährliche Reise nach Mordor an.

### Moria

Der einzige Weg, um auf die andere Seite der Berge zu gelangen, führt durch die Minen von Moria, ein Geflecht aus Tunneln und Gängen, das ursprünglich einmal von den Zwergen angelegt wurde. Als die Gefährten den Eingang an einem stillen See erreichen, finden sie die Tore durch Magie verschlossen vor. Darauf steht geschrieben: „Sprich, Freund, und tritt ein“. Die Gefährten sind ratlos, bis Gandalf plötzlich aufspringt und das Eibenwort für „Freund“ sagt. Als sich die Tore auftun, greift ein gekrümmter Fangarm des Wächters im Wasser nach Frodo. Sam hackt ihn ab und sie schlüpfen hinein. Hinter ihnen schlagen die Türen zu und blockieren den Rückweg. Gandalf erhellt die dunklen Höhlengänge mit seinem Zauberstab und hält sein Schwert Glamdring griffbereit.

Als die Gefährten in ihrer ersten Nacht in Moria rasten, wirft Pippin unbedacht einen Stein in einen Brunnen. Von weit unten erschallen daraufhin unheimliche Klopfergeräusche. Die Gruppe verbringt die folgende Nacht in der Archivkammer, neben Balins Grab, wo sie das Buch von Mazarbul finden. In diesem ist zu lesen, wie die Zwerge, die in Moria lebten und arbeiteten, gefangen und umgebracht wurden. Dann, „bumm!, bumm!“, dringt der Klang von Trommeln aus der Tiefe. Die Gefährten sitzen in der Falle, Orks greifen an und brechen durch die Türen. Die Gefährten kämpfen ein Rückzugsgefecht und eilen zur Flucht. Verfolgt von einem Balrog, einer Furcht erregenden Kreatur aus Feuer und Schatten, kommen sie an eine Schlucht, die nur mittels einer schmalen Brücke überquert werden kann. Gandalf schickt die anderen über die Brücke, dreht sich aber auf halbem Weg um, um sich dem Balrog mit den Worten „Du kannst nicht vorbei“ in den Weg zu stellen. Die riesige Gestalt geht, in Feuer gehüllt, weiter vorwärts. Gandalf erhebt seinen Stab und schmettert ihn auf die Brücke, die zerbricht. Beide stürzen in die Tiefe. „Flieht, ihr Narren!“ sind Gandalfs letzte Worte.

### Lothlórien

Den Verlust Gandalfs betauernd, erreichen die Gefährten Lothlórien, das Reich der Eibenkönigin Galadriel. Hier können sie sich erholen. Galadriel schenkt ihnen viele Kostbarkeiten, darunter eine magische Phiole für Frodo. Dann prüft sie ihre Herzen, um herauszufinden, ob sie und Frodo würdig sind, den Ring zu tragen. Nur widerwillig setzen die Gefährten ihre Reise in Booten, dem Fluss Anduin folgend, fort. Gollum setzt sich auf ihre Fährte, angezogen von der Macht des Ringes.

Als sie an den Raurosfällen an Land gehen, beraten sie, welchen Weg sie nun einschlagen sollen. Frodo beschließt, nach Mordor weiterzugehen, aber Boromir möchte den Ring nicht zerstören und ihn stattdessen gegen Sauron einsetzen. Überwältigt von dem Verlangen nach dem Ring, versucht er Frodo den Ring wegzunehmen. Doch der steckt ihn an und flieht unsichtbar. Begleitet nur von Sam, verfolgt von Gollum, setzt Frodo seine Reise nach Mordor fort.

Orks greifen Merry und Pippin an. Boromir stirbt, als er versucht, sie zu retten, und die Hobbits werden gefangen genommen. Aragorn, Gimli und Legolas verfolgen die Gruppe der Orks in der Hoffnung, die Hobbits retten zu können. Die Reiter von Rohan, angeführt von Eomer, kontrollieren das Gebiet und kämpfen gegen die Orks, was Merry und Pippin ermöglicht, in den Wald von Fangorn zu fliehen, wo sie die Hilfe von riesigen, baumartigen Wesen, den Ents, erhalten. Gemeinsam reißen sie die Mauern von Isengart, der Heimalfestung des bösen Zauberers Saruman, ein.



## helms klamm

Aragorn, Gimli und Legolas setzen die Suche nach den Hobbits fort und sind verblüfft, als sie Gandalf, den sie für tot gehalten haben, ganz und gar in Weiß gekleidet, wieder treffen. Er erzählt ihnen, wie er den Balrog bekämpft und vernichtet hat. Sie suchen Theoden in der Goldenen Halle auf, den König von Rohan, um ihn dem Kinfluss seines Ratgebers Grima zu entziehen. Grima ist auch unter dem Namen Schlangenzunge bekannt. Indem er seinen Zauberstab erhebt, demaskiert Gandalf Schlangenzunge als Spion Sarumans und vertreibt ihn. Der dankbare Theoden schenkt Gandalf sein außergewöhnliches Pferd Schattenfell. Eomer, Theodens Neffe, überreicht dem König sein Schwert. Theoden hält die Klinge hoch und ruft: „Erhebt euch, Reiter Theodens!“ Mit donnernden Hufen ziehen die Reiter von Rohan in die Schlacht.

Gandalf rat ihnen, Helms Klamm, eine Burgfestung der Rohan, zu verteidigen, die von Sarumans Streitkräften belagert wird. Er selbst will nach Isengart reiten und sie später wieder treffen. Die Reiter von Rohan kommen gerade noch rechtzeitig in Helms Klamm an. Von den Wällen der Festung aus sehen sie den Feind heranstürmen. Blitze zucken und ein Pfeilhagel regnet auf die Orks und wilden Menschen hernieder. Trotzdem rückt der Feind näher. Mit Bäumen als Rammböcken attackieren die Orks die Tore. Eomer und Aragorn schlagen sie zurück, geraten aber selbst in einen Hinterhalt. Gimli eilt ihnen seine Axt schwingend zu Hilfe und geleitet sie zurück in die eigenen Reihen.

Wieder und wieder greifen die Orks an und setzen eine Teufelei ein. Mit Hilfe des Sprengfeuers von Orthanc gelingt es ihnen, eine Bresche in die Mauer zusprengen. Die Orks stürmen vorwärts und zwingen die Verteidiger ins Innere der Hornburg zurück. Aragorn mahnt die Angreifer zum Rückzug, oder keiner werde verschont. Aber die Feinde lachen nur, denn es scheint sicher, dass die Orks Helms Klamm erobern werden. Doch plötzlich erschallt Helms großes Horn. Gandalf trifft mit Verstärkung ein und Theoden, Aragorn und die Reiter stürzen sich in die Schlacht und fegen wie der Wind durch das Heer von Isengart. Der Feind flieht in namenlosem Schrecken, mitten hinein in eine Armee aus Bäumen, die plötzlich wie aus dem Nichts gekommen ist, und verschwindet darin auf Nimmerwiedersehen. Die Hirten der Bäume, die Ents, werden zu stillen Verbündeten der Gemeinschaft.

## kankras lauer

In der Zwischenzeit haben Frodo und Sam auf ihrer langen Reise Gollum gefangen, ihn mit dem Eibenseil gefesselt und schwören lassen, dass er dem Herrn seines Schatzes (des Ringes) dient. Dann lassen sie Gollum frei und befehlen ihm, sie nach Mordor zu führen. Bei Nacht reisen sie, tagsüber verstecken sie sich. So kommen sie zunächst durch die Totensümpfe, in denen sich Gollum jüngst vor den Orks versleckt hatte. Es gibt wenig zu essen, abgesehen von den kräftigenden Lemhas, einem Geschenk der Eiben. Seltsame Lichter versuchen sie vom Weg abzubringen und Frodo und Sam sehen die Gesichter von loten Krieger, die sie aus dem dunklen Wasser heraus anstarren. Gollum beschwört die Hobbits, nur ihn anzusehen, und führt sie durch den trügerischen Sumpf.

Am fünften Tage erreichen sie das Aschengebirge. Faulige Dämpfe drohen sie zu ersticken, doch sie kämpfen sich müde voran. Gollums Gier, den Ring zu besitzen, wird stärker und stärker. Er ist aber an das Versprechengebunden, seinem Herrn zu dienen. Als ihm bewusst wird, dass er, sobald er selbst der Herr des Ringes würde, tun könne, was ihm beliebt, beschließt er, einen Weg zu wählen, der die Hobbits in den Tod führt. Er will sie durch den Pass von Cirith Ungol geleiten, in dem die Riesenspinne Kankra lauert!

Auf ihrer Wanderung durch Ithilien erhalten Frodo und Sam Hilfe von Boromirs Bruder Faramir und seiner Gruppe. Er nimmt sie mit in sein Versteck hinter dem Wasserfall. Henneth Annun, wo sie ihm vom Zweck ihrer Reise erzählen. Gollum, der sich vor den Menschen verborgen hält, wird am verbotenen Weiher entdeckt. Faramir warnt Frodo davor Cirith Ungol zu durchqueren. Er fürchtet, dass Gollum etwas im Schilde führt. Aber Frodo hat keine Wahl und so setzen er, Sam und Gollum ihre Reise fort. Sie erreichen nach zwei weiteten Tagen Minas Morgul, die Stadt der Nazgûl. Frodo spürt, wie ihn die Macht des Ringes in die Stadt zieht, aber Sam hält ihn zurück. Sie steigen aus dem Tal auf, als um sie herum Donner rollt und Blitze zucken, und verslecken sich, als der Herr der Nazgûl an der Spitze seiner großen Armee aus Minas Morgul abrückt. Die Hobbits klettern weiter, bis sie, völlig erschöpft, für die Nacht in einer dunklen Felsspalte Zuflucht suchen. Gollum schleicht sich davon, um Kankra ihren nahenden Besuch **anzukündigen**.

Am nächsten Morgen führt Gollum die Hobbits in einen dunklen Tunnel, der in einer Sackgasse endet. Frodo hält die leuchtende Phiole Galadriels hoch. Im Schein des Lichts wird Kankra sichtbar. Kankra weicht zuerst vor der Helligkeit zurück, greift aber schließlich an. Sam kämpft mit Gollum und vertreibt ihn. Dann sieht er, wie Frodo, in einem

Netz gefangen, von Kankra weggeschleppt wird. Voller Zorn greift Sam nach dem heruntergefallenen Schwert Stich und attackiert Kankra. Als sie sich über ihm für einen Todessprung in Position bringt, ergreift Sam die Phiole und schickt einen Lichtstrahl daraus direkt in die riesigen Augen der Spinne. Kankra kriecht daraufhin unter Höllenqualen davon. Im Glauben, dass Frodo tot sei, entschließt sich Sam, dass er die Aufgabe allein zu Ende bringen muss, und nimmt widerstrebend den Ring an sich. Als er einen Trupp Orks herannahen hört, steckt Sam sich den Ring an, wird unsichtbar und folgt ihnen, als sie Frodos Körper entdecken und mitnehmen. Er ist nicht tot, sondern lediglich durch Kankras Gift gelähmt! Die Orks (ragen Frodo in den Turm von Cirith Ungol und nehmen ihm sein Mithril-Kettenhemd und den Elbenmantel weg.

## mordor

Sam schleicht sich in den Turm und rettet Frodo, während die Orks miteinander streiten. Die Hobbits verkleiden sich zur Tarnung als Orks und machen sich weit auf den Weg zum Schicksalsberg. Gollum verfolgt sie.

Inzwischen suchen die übrigen Gefährten Verbündete für den Kampf gegen Sauron. Aragorn, Gimli und Legolas ziehen über die Pfade der Toten, um das Schattenheer für sich zu gewinnen. Gandalf und Pippin gehen nach Minas Tirith, Gondors Hauptstadt. Dort schwört Pippin Denethor zu dienen, Boromirs und Faramirs Vater. Denelhor sendet einen Boten zu Theoden, denn er sieht die Gefahr, dass Minas Tirith den Armeen Saurons nicht lange widerstandhalten können. Er bittet die starken und schnellen Reiter von Rohan um Hilfe für Gondor. Eomers Schwester Eowyn begleitet, als Mann verkleidet, die Reiter und nimmt Merry auf ihrem Pferd mit. Theoden muss schnell vorankommen und sich dabei vor den dunklen Mächten verbergen. Ein wilder Mensch, Ghân-buri-Ghân, führt die Reiter auf versteckten Wegen durch die Wälder, ohne dass sie den Wachen der Feinde begegnen.

Als die Reiter ihr Ziel erreichen, entbrennt ein erbitterter Kampf um Minas Tirith. Der Herr der Nazgûl tötet Theoden vom Himmel aus, überzeugt davon, dass er von Männerhand nicht getötet werden kann. Das geflügelte Wesen, mit dem er gekommen war, schlägt seine Krallen in Theodens totes Pferd. Der Herr der Nazgûl wird schließlich von Eowyn, einer Frau, mit Merryrs Hilfe getötet. Die Schlacht auf den Pelennor-Feldern hält an den Mauern von Minas Tirith wider und alles scheint verloren, als feindliche Schiffe gesichtet werden, die den Fluss Anduin heraufkommen. Als Eomer seine Männer sammelt, um dem Ende entgegenzusehen, wird eine von Arwen, Elronds Tochter, gewirkte Fahne der Eiben auf dem ersten Schiff entrollt. Aragorn, springt an Land, begleitet von Gimli und Legolas. Sie rücken mit Verstärkungstruppen der Freien Völker vor. Der Feind weicht vor ihnen zurück. So wird die Schlacht gewonnen. Dennoch muss noch immer der Ring zerstört werden.

Um die Aufmerksamkeit vom Träger des Rings abzulenken, führt Aragorn eine Armee aus Minas Tirith hinaus, um Sauron herauszufordern. Dabei treffen sie auf den Befehlshaber des Turms von Barad-dûr, Saurons Mund genannt. Er lacht die Armee aus, zeigt ihnen Frodos Mithril-Kettenhemd sowie den Elbenmantel und droht, Frodo zu foltern, wenn sich die Streitmächte nicht zurückziehen würden. Gandalf durchschaut die List, packt die Sachen und jagt den Boten Mordors zurück. Trommeln werden geschlagen, ein großes Heer Orks strömt aus den Toren und Männer und Trolle marschieren von den Hügeln herunter, bis die verbündete Armee von dunklen Mächten umzingelt ist.

Währenddessen haben sich Frodo und Sam weiter zum Fuße des Schicksalsberges durchgekämpft, verfolgt von Gollum. Mordor liegt in ständiger Dunkelheit und der Ring wird zu einer immer schwereren Last. Als Frodo zu müde wird, um weiterzugehen, trägt Sam ihn auf seinem Rücken. Als sie sich dem Gipfel nahem, wird der Weg zu steil und felsig, so schleppt sich Frodo zum Krater des Vulkans hinauf. Als er am Rand der Klüfte des Schicksalsberges steht, wird Frodo von der Macht des Rings überwältigt. Jetzt beansprucht er ihn für sich selbst, steckt ihn an seinen Finger und wird unsichtbar. So erkennt Sauron den Aufenthaltsort des Ringes. Doch plötzlich springt Gollum Frodo an und beißt ihm den Finger ab - und damit den Ring. Gollum schreit: „Mein Schatz!“ und verliert das Gleichgewicht. Er stürzt mit dem Ring in die Klüfte des Schicksalsbergs. Die Erde bebt, Feuer bricht aus und die Macht Saurons ist zerstört.

Die Zerstörung des Rings bedeutet die Niederlage von Saurons Armeen. Gandalf schickt einen Adler, um Sam und Frodo vor dem ausbrechenden Vulkan zu reiten und zurück zu den Gefährten zu bringen. Zusammen treten sie die lange Rückreise ins Auenland an. Während die Hobbits beginnen, ihr Alltagsleben wieder aufzunehmen, machen sich Frodo und Gandalf auf den Weg zu den Grauen Anflirten. Dort setzen sie die Segel nach Westen, um Frieden und Ruhe zu finden.

Die vollständige Erzählung von J. R. R. Tolkiens Fantasy-Trilogie können Sie im Buch „Der Herr der Ringe“ nachlesen - erhältlich im Buchhandel.

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

## DER AUTOR

Reiner Knizia, geboren 1957 in Illertissen, lebt in England. Der Doktor der Mathematik hat zahlreiche Spiele und Spielbücher im In- und Ausland veröffentlicht. Mit seinen Spielen gewann er dreimal den Deutschen Spielepreis und zahlreiche internationale Auszeichnungen.

Mit diesem Werk hat Reiner Knizia die bekannte Fantasy-Trilogie *Der Herr der Ringe* in ein spannendes, reizvolles und einzigartig innovatives Spiel umgesetzt, das – inzwischen in 12 Sprachen übersetzt – 2001 den Sonderpreis „Literatur im Spiel“ der Jury „Spiel des Jahres“ erhielt.

## DER ILLUSTRATOR

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

## DANKSAGUNG

Ein spezieller Dank gilt David Farquhar für seine bedeutenden Beiträge zur thematischen Umsetzung, zum Test des Spiels und zur Zusammenfassung der Trilogie. Herzlichen Dank auch an alle beteiligten Testspieler, insbesondere an Iain Adams, Chris Boote, Chris Bowyer, John Christian, Trevor Harding, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Les Murrell und Ivan Towlson.

Grafik: Redback Design, Cambridge; Bluguy Grafik Design, München

Koordination und Bearbeitung: Robert Hyde (Sophisticated Games), Barbel Schmidts (Kosmos Verlag), Spielanleitung (Stand 09/01): Christine Leisgen

Art.-Nr: 686918

© Sophisticated Games Ltd., The Barn, Newton Road, Little Shelford, Cambridge CB2 5HN, UK

© 2000 Kosmos Verlag, Pfizerstraße 5-7, D-70184 Stuttgart, Deutschland

ALLE RECHTE VORBEHALTEN MADE IN GERMANY

# Erläuterung der Symbole

Hier ist die Bedeutung aller Symbole aufgeführt, die Sie auf den Spielplänen, den Karten, den Ereigniskärtchen oder dem Würfel finden. Diese wichtigen Informationen gehören zur Spielregel. Nehmen Sie dieses Blatt bei Ihren ersten Spielen zur Hand, um die Symbole nachzuschlagen.



Freundschaft

## Aktionssymbole:

**Freundschaft, Reise, Versteck, Kampf**



Reise



Versteck



Kampf

Jeder Aktionsleiste ist ein Aktionssymbol zugeordnet. Mit den Aktionssymbolen auf Karten und Ereigniskärtchen wird der Positionstein auf der entsprechenden Aktionsleiste vorgerückt.

- > Hobbitkarten zeigen jeweils 1 Aktionssymbol.
- > Sonderkarten (nicht die gelben) zeigen jeweils 1 oder mehr gleiche Aktionssymbole.
- > Gute Ereigniskärtchen zeigen ein Aktionssymbol.



## Joker:

(auf Hobbit- und Sonderkarten)  
Ein Stern kann an Stelle jedes anderen Aktionssymbols eingesetzt werden.



## Lebensplättchen sammeln: Herz, Sonne, Ring

Der Spieler erhält das jeweils entsprechende Lebensplättchen Herz, Sonne oder Ring.



## Schild:

Der Spieler erhält einen Schild mit dem Wert 1.



## Besondere Schilde:

Der Spieler nimmt sich einen der 6 besonderen Schilde, die bei den Spielvorbereitungen verdeckt ausgelegt wurden.



## Sonderkarte:

Der Spieler erhält die entsprechende Sonderkarte (in Moria z. B. das *Buch*).



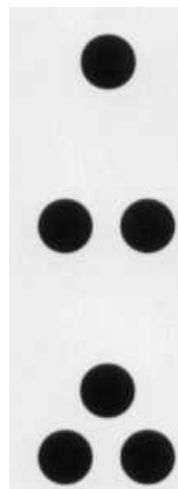
## Heilung:

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



## Würfeln:

Der betroffene Spieler würfelt und führt das Symbol, das der Würfel zeigt, aus.



## Schaden:

Der betroffene Spieler rückt seine Hobbitfigur auf der Finsternisanzeige um die Anzahl der Punkte nach rechts, also um 1, 2 bzw. 3 Felder nach rechts.



## Schaden:

Der Spieler muss 2. beliebige seiner Handkarten ablegen.



## Bedrohung durch Sauron:

Sauron wird auf der Finsternisanzeige um ein Feld nach links gerückt.



## Keine Auswirkung:

Die weiße Fläche auf dem Würfel bedeutet, dass nichts passiert. Glück gehabt!



## Schlechte Ereigniskärtchen:

### Gefahren des Einen Rings:

Der Hobbit des Ringträgers wird auf der Finsternisanzeige um 1 Feld nach rechts gerückt.



### Ein freiwilliges Opfer:

Ein beliebiger Spieler zieht seinen Hobbit auf der Finsternisanzeige um 2 Felder nach rechts oder Sauron rückt 1 Feld nach links.



### Sonnenuhr:

Die nächste Ereignistafel (links auf dem Abenteuerspielplan) wird vorgelesen und ausgeführt.



### Sonnenuhr mit 3 Forderungen:

Entweder die Gruppe legt 3 beliebige Karten ab oder die nächste Ereignistafel wird ausgeführt.



### Sonnenuhr mit 3 Forderungen:

Entweder die Gruppe gibt 1 Karte, 1 Lebensplättchen und 1 Schild ab oder die nächste Ereignistafel wird ausgeführt.

# Spielregel-Übersicht

Hier sind die wichtigsten Punkte der Spielregeln nochmal in Kurzform zusammengefasst. Nehmen Sie diese Übersicht beim Spielen als Gedächtnisstütze zur Hand und schlagen Sie bei Fragen oder Problemen im Anleitungsheft nach.

## Spielablauf

- > Ereignisse in Beutelsend ausführen
- > Ereignisse in Bruchtal ausführen
- > Auf dem Abenteuerspielplan in Moria spielen
- > Ereignisse in Lothlorien ausführen
- > Auf dem Abenteuerspielplan in Helms Klamm spielen
- > Auf dem Abenteuerspielplan in Kankras Lauer spielen
- > Auf dem Abenteuerspielplan in Mordor spielen
- > Den Einen Ring in Mordor zerstören



## Vor jedem Abenteuer

- > Entsprechenden Abenteuerspielplan bereitlegen
- > Positionssteine auf die Startfelder der Aktionsleisten und der Ereignistafeln setzen
- > Alle Ereigniskärtchen neu mischen

Der Ringträger spielt den ersten Zug, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.

## Spielzug

1. Ereignisphase:
    - > Ereigniskärtchen aufdecken
    - > Symbol auf Ereigniskärtchen ausführenWenn es sich dabei um ein *schlechtes Ereignis* handelt, ein weiteres Ereigniskärtchen aufdecken und ausführen. So lange, bis ein *gutes Ereignis* (Aktionssymbol) eintritt.
  2. Handlungsphase:

Der aktive Spieler wählt eine von drei Handlungsmöglichkeiten:

    - > *Entweder* 1 bis 2 Karten spielen: 1-2 Karten mit Aktions-symbol(en) (Hobbit- oder Sonderkarte) spielen und auf der entsprechenden Aktionsleiste ziehen. Bei 2 ausgespielten Karten muss eine davon weiß und eine grau sein.
    - > oder 2 Hobbitkarten ziehen
    - > oder Heilung: Eigene Hobbitfigur auf der Finsternisanzeige ein Feld nach links rücken
  3. Beenden des Spielzugs:
    - > ausgespielte Hobbitkarten auf einem offenen Ablagestapel sammeln
    - > aufgedeckte Ereigniskärtchen ebenfalls auf einem offenen Ablagestapel sammeln
    - > ausgespielte Sonderkarten aus dem Spiel nehmen
- > Dann ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler am Zug (Phase 1-3).



## Das Abenteuer ist beendet, sobald

- a) das Ende der Hauptaktionsleiste erreicht wurde *oder*
- b) die unterste Ereignistafel ausgeführt wurde

## Nach jedem Abenteuer

- > Schaden durch fehlende Lebensplättchen: Für jedes der drei Lebensplättchen (Herz, Sonne, Ring), das einem Spieler fehlt, seine Hobbitfigur 1 Feld auf der Finsternisanzeige nach rechts rücken
- > Wechsel des Ringträgers: Spieler mit den meisten Ring-Lebensplättchen wird Ringträger und zieht 2 Hobbitkarten
- > Dick zieht 2 Hobbitkarten
- > Alle Lebensplättchen zurück in den Vorrat legen

## Gelbe Sonderkarten, Gandalfkarten und der Eine Ring

können außerhalb der Zugreihenfolge eingesetzt werden.

- > Gelbe Sonderkarten kann jeder Spieler einsetzen.
- > Gandalfkarten: Ein beliebiger Spieler legt 5 Schilde ab. Der aktive Spieler setzt eine der ausliegenden Gandalfkarten ein.
- > Der Eine Ring: Der Ringträger kann einmal pro Abenteuerspielplan die besondere Fähigkeit des Rings nutzen. Der Ringträger würfelt und führt das Würfelergebnis aus. Dann Positionsstein einer beliebigen Aktionsleiste vorrücken, Zugweite 4 Felder minus Anzahl der gewürfelten Symbole. Die Symbole auf den Feldern der Aktionsleiste werden nicht ausgeführt.

Denken Sie an die Fähigkeit, die auf Ihrer Charakterkarte beschrieben ist.

## Ein Spieler scheidet aus, wenn

- > seine Hobbitfigur auf der Finsternisanzeige auf Sauron trifft *oder* an ihm vorbeizieht *oder*
- > der Spieler Forderungen (durch Ereignistafeln oder Würfelwurf bedingt) nicht erfüllen kann.

## Das Spielende tritt ein, sobald

- > der Ringträger aus dem Spiel ausscheidet *oder*
  - > das letzte Ereignis *Der Ring gehört mir* (mit dem großen Auge) in Mordor eingetreten ist *oder*
  - > alle Spieler aus dem Spiel ausgeschieden sind *oder*
  - > das Abenteuer in Mordor beendet wurde und die Zerstörung des Rings erfolgreich ist. In diesem Fall gewinnen alle Spieler.
- Tipp: Vollenden Sie ein Abenteuer zügig, so dass möglichst wenig schlechte Ereignisse eintreten. Sammeln Sie Lebensplättchen auf den Aktionsleisten ein. Nutzen Sie die gelben Sonder- und Gandalfkarten und den Einen Ring im richtigen Moment.*