

Der HERR der RINGE DIE ENTSCHEIDUNG

**Ein Spiel von Reiner Knizia mit Illustrationen von John Howe
Für 2 Spieler ab 12 Jahren • Spieldauer ca. 30 Minuten**

Die Entscheidung zwischen Licht und Finsternis in Mittelerde wird fallen. Doch zu wessen Gunsten? Wird der Hobbit Frodo es mit Hilfe seiner Gefährten schaffen, den Ring nach Mordor zum Schicksalsberg zu bringen? Oder gerät er unterwegs in die Hände der finsternen Gefolgsleute des dunklen Herrschers Sauron und bringt damit Finsternis über ganz Mittelerde? Nur einer kann gewinnen!



SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel werden die Rädchen vorsichtig aus der Stanztafel gelöst.

Die Spieler sollten sich vor dem Spiel mit den eigenen und gegnerischen Figuren und Karten vertraut machen und gemeinsam die Texte darauf lesen, um die unterschiedlichen Fähigkeiten kennen zu lernen.

- * Ein Spieler führt die neun Gefährten und ist der Spieler des Lichts.
- * Der andere Spieler führt die neun finsternen Gestalten und ist der Spieler der Finsternis.
- * Der Spieler des Lichts steckt die **9 Kartellen mit den hellen Gefährten** in die **hellen Mauern**, so dass Bild und Text für ihn (nicht aber für den Gegner) *m* sehen sind. Der Spieler der Finsternis steckt die **9 dunklen Kartellen mit den finsternen Gestalten** in die **dunklen Mauern**. Damit hat jeder Spieler **9 Spielfiguren**. (Achtung: Der Gegenspieler darf nicht sehen, welches Kärtchen in welcher Mauer steckt.)
- * Jeder Spieler erhält seine **9 Karten** auf die Hand - der helle Spieler die hellen Karten, der dunkle Spieler die dunklen Karten. (Die je 2 **Sonderkarten** werden nur für die Spielvariante benötigt.)
- * **Der Spielplan** wird so zwischen die beiden Spieler gelegt, dass die Spitze mit dem Auenland zum Spieler des Lichts und die Spitze mit Mordor zum Spieler der Finsternis zeigt. Der Gebirgszug verläuft in der Mitte zwischen den Spielern.
- * Der Spieler des Lichts wählt vier seiner Spielfiguren und stellt sie auf das **Auenland**. Seine restlichen fünf Figuren verteilt er nach Wahl in die fünf davor liegenden Gebiete, so dass in jedem dieser Gebiete eine Figur steht.

- * Der Spieler der Finsternis geht entsprechend vor: Er stellt vier seiner Spielfiguren auf **Mordor**. Seine restlichen fünf Figuren verteilt er in die fünf davor liegenden Gebiete, so dass in jedem dieser Gebiete eine Figur steht.
- * Auf dem Gebirgszug stehen zu Spielbeginn keine Spielfiguren.
- * Die aufgestellten Spielfiguren weisen mit der geschlossenen Mauerseite auf den Gegner, so dass nur der jeweilige Spieler selbst die Identität seiner Spielfiguren sieht.

SPIELVERLAUF

Der Spieler der Finsternis macht den ersten Spielzug. Dann geht es abwechselnd weiter.

Der Spielzug eines Spielers besteht entweder

- * nur aus einem **Bewegungszug** - oder, falls er auf eine gegnerische Figur trifft, aus
- * **Bewegungszug** und **Kampf**.

Die Bewegung

Ist ein Spieler am Zug, bewegt er eine seiner Spielfiguren in ein **angrenzendes Gebiet**.

- * Die Spielfigur kann **nur vorwärts** gezogen werden - niemals seitwärts oder rückwärts, es sei denn, der Text der Spielfigur oder einer Karte gestattet dem Spieler dies. (Beispiel: Von Cardolan kann der heUe Spieler nach Hülsten oder Enedwaith ziehen.)

- * **Im Gebirge darf niemals (!) seitwärts** gezogen werden (auch nicht durch den Text einer Spielfigur oder Karte).
- * **Im Auenland und Mordor** dürfen pro Spieler bis zu **vier Spielfiguren** stehen.
- * In jedem einzelnen Gebiet der **Gebirgszone** darf pro Spieler nur **eine Spielfigur** stehen.
- * In allen anderen **Gebieten** dürfen pro Spieler bis zu **zwei Spielfiguren** stehen.
- * Ein Spieler darf seine Spielfigur **niemals (!)** in ein Gebiet ziehen, das bereits die **maximale Anzahl von eigenen Spielfiguren** enthält (auch nicht durch den Text einer Spielfigur oder Karte).
- * Ein Spieler darf jederzeit seine **Spielfiguren innerhalb eines Gebietes vertauschen** (auch in die Hand nehmen und hinter dem Rücken vertauschen), um seinen Gegenspieler zu verwirren. Das ist immer dann hilfreich, wenn der Gegenspieler im Spielverlauf die Identität einer gegnerischen Figur herausgefunden hat. (Achtung: Spielfiguren aus verschiedenen Gebieten dürfen nicht vertauscht werden.)
- * **Der Fluss Anduin auf dem Spielplan:**
Der Spieler des Lichts kann den Fluss nutzen. Er darf seitwärts aus dem Dürsterwald nach Fangorn, oder von Fangorn nach Rohan ziehen (nicht aber in entgegengesetzter Richtung). Der dunkle Spieler kann den Fluss nicht nutzen.
- * **Die Minen von Moria:** Der helle Spieler darf durch die Minen von Moria seine Spielfiguren von Hülsten direkt nach Fangorn ziehen (nicht in entgegengesetzter Richtung, auch nicht zum Rückzug). Falls der dunkle Spieler dann allerdings den Balrog in Moria enthüllt, wird die helle Spielfigur sofort kampfflos besiegt. Die Minen dürfen vom dunklen Spieler als Abkürzung nicht genutzt werden.

Der Kampf zwischen Licht und Finsternis

Sobald eine Spielfigur in ein Gebiet gezogen wird, das bereits von einer oder mehreren gegnerischen Figuren besetzt ist, kommt es zum Kampf.

Falls mehrere gegnerische Spielfiguren in dem angegriffenen Gebiet stehen, bestimmt der **Angreifer** eine von ihnen zum Kampfgegner.

1. Die beiden kämpfenden Spielfiguren werden dann in dem Gebiet **offen hingelegt** und ihre **Texte laut vorgelesen**. (Falls der **Warg** kämpft, wird der Text der hellen Spielfigur ignoriert.)



Die hellen Spielfiguren Frodo und Pippin sind in der Lage zu fliehen und sich bei Kampfbeginn (sobald sie offen hingelegt und ihre Texte vorgelesen wurden) in ein angrenzendes Gebiet zurückzuziehen - seitlich bzw. rückwärts. Eine Spielfigur darf sich jedoch niemals in ein Gebiet **zurückziehen**, das von einer gegnerischen Spielfigur besetzt ist und auch in kein Gebiet, das bereits die maximale Anzahl eigener Spielfiguren enthält. Im Gebirge darf niemals seitlich gezogen werden.

Falls es zu keinem Rückzug kommt, kann es sein, dass aufgrund der Spielfiguren-Texte eine oder beide Spielfiguren **sofort besiegt** sind. Hat ein Spieler eine gegnerische Spielfigur besiegt, nimmt er diese vom Spielplan und legt sie offen vor sich.

2. Falls keine der beiden Spielfiguren sofort besiegt ist, wählen beide Spieler eine ihrer **Handkarten** und spielen sie gleichzeitig aus. Einige Karten enthalten Texte, andere Zahlen (Stärkewerte).

Textkarten werden immer vor Zahlenkarten ausgeführt. Falls beide Spieler eine Textkarte aufdecken, führt der dunkle Spieler seine Textkarte zuerst aus. Texte, die auf diesen Kampf nicht zutreffen, werden ignoriert.



3. Falls auch nach der Anwendung der Kartentexte der Kampf noch nicht beendet ist, werden der Stärkewert der Spielfigur und der Stärkewert der Karte zusammgezählt. Wenn die geringere Stärke besitzt, ist besiegt. Falls beide Gesamtstärkewerte gleich sind, gelten beide Spielfiguren als besiegt.



Nach einem Kampf werden die ausgespielten Karten nebeneinander offen beiseite gelegt. Wenn alle neun Karten ausgespielt wurden, erhalten die Spieler ihre Karten wieder zurück auf die Hand.

Falls nach einem Kampf noch immer Spielfiguren beider Spieler in dem Gebiet stehen, kommt es erneut zum Kampf. Der Angreifer bestimmt die nächste gegnerische Spielfigur in dem Gebiet zum Kampfgegner usw. (Im Auenland stehen z. B. bis zu vier helle Spielfiguren, in Mordor bis zu vier dunkle, im Gebirge trifft man auf maximal einen Gegner, in allen anderen Gebieten auf bis zu zwei Gegner.) Der Zug eines Spielers endet erst, wenn alle Kämpfe in dem Gebiet ausgefochten sind und sich nur noch helle oder nur noch dunkle Figuren (oder gar

keine mehr) in diesem Gebiet befinden.

Am Ende eines Kampfes - auch nach einem Rückzug - werden die offen gelegten und nicht besiegteten Spielfiguren wieder aufgestellt und sind damit für den Gegner wieder verdeckt.

Zusammenfassung eines Kampfes:

1. Beide kämpfenden Spielfiguren aufdecken. Texte der Spielfiguren vorlesen und ausführen. Rückzug? Sofort besiegt?
2. Falls der Kampf noch nicht entschieden ist, gleichzeitig je eine Handkarte ausspielen. Texte der Karten vorlesen und ausführen. Der dunkle Spieler zuerst.
3. Falls der Kampf noch nicht entschieden ist, Stärkewerte der Spielfiguren und der Karten zusammenzählen und vergleichen. Der Schwächere ist besiegt. Bei Gleichstand gelten beide als besiegt.

SPIELENDE

- * Der Spieler des Lichts gewinnt sofort, wenn Frodo Mordor erreicht, egal, ob sich dort noch gegnerische Spielfiguren befinden oder nicht.
- * **Der Spieler der Finsternis gewinnt, wenn er -Frodo besiegt oder wenn er -3 seiner Spielfiguren im Auenland hat.**
- * **Kann ein Spieler, wenn er an die Reihe kommt, keine seiner Spielfiguren mehr ziehen, verliert er sofort.**

Wir empfehlen, zwei Partien zu spielen. Jeder Spieler sollte einmal Spieler des Lichts und einmal Spieler der Finsternis sein. Der Gewinner bekommt am Ende einer Partie für jede seiner an/dem Spielplan verbliebenen Spielfiguren einen Punkt. Die Spielfiguren des Verlierers zählen nicht. Der Spieler, der nach zwei Partien die höhere Punktzahl hat, gewinnt.

DIE SPIELFIGUREN

Die Zahlen in Klammern hinter den Namen zeigen den jeweiligen Stärkewert.

Die hellen Spielfiguren:



Frodo (1):

Er kann sich seitlich „zurückziehen“, wenn er angegriffen wird - nicht aber, wenn er selbst Angreifer ist. Im Kampf gegen den Warg kann Frodo seine Eigenschaft nicht einsehen. Von seiner Rückzugsfähigkeit kann Frodo nur zu Beginn des Kampfes Gebrauch machen, nicht mehr jedoch, wenn bereits Karten ausgespielt wurden. Die Rückzugsfähigkeit gilt nicht beim normalen Bewegungszug.



Sam (2):

Sam verfügt über besondere Fähigkeiten, wenn er sich im selben Gebiet wie Frodo befindet. Er hat dann im Kampf den Stärkewert 5. Wird Frodo zuerst angegriffen, kann Sam **sofort an Frodos Stelle kämpfen** - auch im Kampf gegen den Ork. Der Spieler muss Sam und Frodo zu Beginn eines Kampfes offen legen, um Sams Stärke zu beweisen. Im Kampf gegen den Warg werden die Texte auf den hellen Spielfiguren und damit auch Sams spezielle Fähigkeiten ignoriert. Im Gebirge darf pro Spieler immer nur eine Spielfigur stehen, deshalb kann Sam im Gebirge nie an Frodos Stelle kämpfen.



Pippin (1):

Wenn Pippin angreift und er selbst sowie die gegnerische Figur offen gelegt sind, kann er sich in ein **rückwärts angrenzendes Gebiet zurückziehen** - nicht gegen den



Merry (2):

Er **besiegt den Hexenkönig von Angmar sofort** - ohne, dass noch Karten ausgespielt werden. Bei allen anderen Kampfpaarungen wird nach den üblichen Regeln gespielt.



Gandalf(5):

Beim Kampf gegen Gandalf muss der **dunkle Spieler seine Karte als Erster auswählen** und offen ausspielen - nicht gegen den Warg. Falls der dunkle Spieler zuerst die Zauberkraft-Karte ausspielt, ersetzt er sie sogleich. Dann spielt der helle Spieler seine Karte offen aus (auch, falls der dunkle Spieler seine Rückzugskarte ausgespielt hat).



Aragorn (4):

Er darf in ein **beliebiges angrenzendes Gebiet ziehen** - vorwärts, seitlich oder rückwärts - vorausgesetzt, dass Aragorn dort eine gegnerische Figur angreift. Andernfalls darf Aragorn wie jede andere Figur nur vorwärts ziehen. Er kann auch den Warg angreifen, da er das Feld des Wargs bereits betreten hat, wenn sein Text außer Kraft tritt. Im Gebirge darf Aragorn nicht seitlich angreifen.



Legolas (3):

Er **besiegt den Fliegenden Nazgul sofort** - ohne, dass noch Karten ausgespielt werden. Bei allen anderen Kampfpaarungen wird nach den üblichen Regeln gespielt.



Er **besiegt den Ork sofort** - ohne, dass noch Karten ausgespielt werden. Bei allen anderen Kampfpaarungen wird nach den üblichen Regeln gespielt.



Boromir (0):

Egal, ob Boromir angreift oder angegriffen wird, **beide Spielfiguren sind sofort besiegt** - nicht jedoch der Warg und auch nicht der Balrog, wenn Boromir die Abkürzung durch die Minen nimmt

Die dunklen Spielfiguren:



Balrog (5):

Wenn der Balrog in Mona steht, während eine helle Spielfigur die Abkürzung durch die Minen von Moria (von Hülsten nach Fangorn) nutzt, **besiegt der Balrog die helle Spielfigur sofort**, ohne dass ein Kampf stattfindet. Frodo kann bei der Nutzung der Abkürzung durch die Minen nicht von seiner Rückzugsfähigkeit Gebrauch machen! Der Balrog selbst bleibt dabei grundsätzlich unverletzt. Auch Boromir kann dem Balrog in dieser Situation nichts anhaben.



Kankra (5):

Wenn sie eine gegnerische Spielfigur besiegt, wird **Kranka sofort zurück nach Gondor** gestellt. Stehen in Gondor jedoch bereits zwei dunkle Spielfiguren oder eine bzw. zwei helle Spielfiguren, dann ist Kankra ebenfalls besiegt.



Hexenkönig von Angmar (S):

Er darf **in ein beliebiges angrenzendes Gebiet seitlich ziehen** - vorausgesetzt, dass der Hexenkönig dort eine gegnerische Figur angreift. Andernfalls darf er wie jede andere Figur nur vorwärts ziehen. Im Gebirge darf er nicht seitlich angreifen.



Fliegender Nazgul (3):

Er darf **über beliebig viele Spielfiguren in beliebiger Richtung beliebig weit fliegen** und in einem Gebiet mit **genau einer hellen Spielfigur** landen, um diese anzugreifen. Wenn der Fliegende Nazgul in ein leeres Gebiet oder in ein Gebiet mit mehreren gegnerischen Figuren gelangen möchte, darf er sich wie jede andere Figur nur vorwärts in ein angrenzendes Gebiet bewegen.



Schwarzer Reiter (3):

Kr kann **durch mehrere Gebiete vorwärts ziehen**, die nicht bereits die maximale Anzahl eigener Spielfiguren enthalten, bis er in ein Gebiet mit **mindestens einer hellen Spielfigur** kommt. Wenn der Schwarze Reiter nicht angreifen will, dann darf er wie jede andere Figur nur in ein angrenzendes Gebiet vorwärts ziehen.



Saruman (4):

Er kann **bestimmen, dass im Kampf keine Karten ausgespielt werden**. Wenn keine der Spielfiguren sofort besiegt ist, dann wird der Kampf durch die Stärkewerte der Spielfiguren entschieden. Ansonsten gelten die üblichen Kampfregeln.



Ork (2):

Immer, wenn der Ork selbst angreift, **besiegt er sofort die erste angegriffene helle Spielfigur** - sofern sich diese nicht zurückzieht. Folgen weitere Kämpfe im selben Zug, so hat der Ork keine besonderen Fähigkeiten mehr. Gimli besiegt den Ork und bleibt dabei selbst unverletzt. Falls der Ork gegen Boromir kämpft, sind beide Spielfiguren besiegt.



Im Kampf gegen den Warg **haben die Texte auf den hellen Spielfiguren keine Wirkung**. Lediglich Aragorn kann von seiner Fähigkeit Gebrauch machen, ein angrenzendes Gebiet anzugreifen, da der Kampf zwischen ihm und dem Warg erst danach entbrennt und durch den Warg-Text nicht rückgängig gemacht werden kann.



Wenn es im Kampf gegen den Troll zum Ausspielen von Karten kommt, **hat die Karte des dunklen Spielers selbst keine Wirkung**. Er muss dennoch eine Karte ausspielen und offen ablegen.

DIE KARTEN

Die Lichtkarten:

Es gibt Lichtkarten mit den Stärkewerten von 1 bis 5 und verschiedene Textkarten, die nachfolgend erklärt werden.



Zauberkraft-Karte:

Jeder Spieler besitzt eine Zauberkraft-Karte, die er im Kampf einsetzen kann. Wenn diese gewählt und ausgespielt wird, darf der Spieler sie in diesem Kampf sofort durch jede bereits offen ausliegende eigene Karte ersetzen. Falls beide Spieler ihre Zauberkraft-Karte gleichzeitig ausspielen, muss sich der dunkle Spieler zuerst offen für seine neue Karte entscheiden.



Beide Figuren sind besiegt:

Kommt diese Karte zum Einsatz, sind beide an diesem Kampf beteiligten Spieldauern besiegt - es sei denn, der dunkle Spieler hat seine Rückzugskarte gespielt, dann ist keine Figur besiegt.



Ohne Wirkung:

Wenn der helle Spieler diese Karte und der dunkle Spieler gleichzeitig eine **Zahlenkarte** ausspielt, wird der Stärkewert der dunklen Karte ignoriert. Hat der dunkle Spieler jedoch eine Textkarte [!] ausgespielt, so hat die Karte „Ohne Wirkung“ des hellen Spielers keinen Effekt.



Rückzug rückwärts:

Der helle Spieler darf seine Spielfigur auf ein rückwärts angrenzendes Feld zurückziehen, soweit dieses nicht von einer gegnerischen Spielfigur oder von der maximalen Anzahl eigener Spielfiguren besetzt ist. Diese Karte wird auch ausgeführt, wenn der dunkle Spieler seine Rückzugskarte ausgespielt und ausgeführt hat.

Die Finsterniskarten:

Es gibt Finsterniskarten mit den Stärkewerten von 1 bis 6 und verschiedene Textkarten, die nachfolgend erklärt werden.



Zauberkraft-Karte:

siehe Erläuterung unter „Lichtkarten“.



Ohne Wirkung:

Wenn der dunkle Spieler diese Karte und der helle Spieler gleichzeitig eine **Textkarte** ausspielt, wird der Text der hellen Karte ignoriert. Hat der helle Spieler jedoch eine Zahlenkarte (!) ausgespielt, so hat die Karte „Ohne Wirkung“ des dunklen Spielers keinen Effekt



Rückzug seitwärts:

Der dunkle Spieler darf seine Spielfigur auf ein angrenzendes Feld seitlich zurückziehen, soweit dieses nicht von einer gegnerischen Spielfigur oder von der maximalen Anzahl eigener Spielfiguren besetzt ist. Im Gebirge darf niemals seitwärts gezogen werden. Wenn sich mit dieser Karte der dunkle Spieler aus dem Kampf zurückzieht, während gleichzeitig die helle Karte „Beide Figuren sind besiegt“ gespielt wurde, ist die helle Karte wirkungslos.

SPIELVARIANTE

Das Spiel beinhaltet vier zusätzliche Sonderkarten, die anders als die Karten des Grundspiels eingesetzt werden. Der helle Spieler legt **Gandalf den Weißen** und **Schattenfell** offen vor sich.

Der dunkle Spieler legt den **Palantir** und den **Ringgeist** offen vor sich.

Diese Sonderkarten können nur einmal im Spiel eingesetzt werden und kommen dann aus dem Spiel.

Treten zwei unterschiedlich starke Spieler gegeneinander an, kann auch nur ein Teil der Sonderkarten eingesetzt werden, um so einen Kräfteausgleich zu schaffen.

Schattenfell: Wenn der helle Spieler an der Reihe ist, kann er **eine Spielfigur in ein angrenzendes Gebiet vorwärts ziehen**. (Dabei kann er auch die Minen Morias durchschreiten. In den Minen kann die Spielfigur natürlich vom Balrog besiegt werden.) In dem neuen Gebiet darf keine dunkle Spielfigur stehen. Anschließend darf der helle Spieler mit derselben Spielfigur seinen regulären Spielzug ausführen.



Der Illustrator

Der gebürtige Kanadier John Howe lebt heute mit seiner Familie in der Schweiz. Er gilt als einer der brilliantesten Tolkien-Illustratoren. Bei Peter Jacksons großer Verfilmung der „Herr der Ringe“-Trilogie wirkte John Howe maßgeblich am Design mit.

Der Autor

Reiner Knizia wurde 1957 in Illertissen geboren. Heute lebt der Doktor der Mathematik in seiner Wahlheimat England und widmet sich dort ganz seinen Spielen. Reiner Knizia zählt zu den international bekanntesten Spieleautoren. Für seine Spiele erhielt er weltweit zahlreiche Auszeichnungen.

Danksagung

Reiner Knizia dankt David Farquhar für seine Beiträge und Anregungen zur Entwicklung des Spiels und allen Testspielern, besonders Matthew Dodkins, Kevin Jacklin, Chris Lawson und Ies Murrell.

Gandalf der Weiße: Der helle Spieler verzichtet auf seinen Spielzug. Stattdessen kann er durch den Einsatz dieser Karte seine bereits **besiegte Gandalf-Spielfigur zurückholen** und in Fangorn einsetzen, vorausgesetzt dass dort keine gegnerischen Spielfiguren stehen beziehungsweise höchstens eine helle Spielfigur steht.



Palantir: Wenn der dunkle Spieler an der Reihe ist, kann er sich zu Beginn seines Spielzuges **die hellen Spielfiguren in einem Gebiet ansehen**, allerdings nicht im Auenland. Der helle Spieler darf diese Spielfiguren während dieses Zuges dann nicht wieder vertauschen.



Ringgeist: Der dunkle Spieler verzichtet auf seinen Spielzug. Statt dessen kann er **eine seiner Spielfiguren vom Spielplan nehmen und zurück nach Mordor stellen**, vorausgesetzt, dass dort keine helle Spielfigur steht. Auch dürfen dort nie mehr als insgesamt vier dunkle Spielfiguren stehen.



Grafik: Bluguy Grafik-Design, München

Redaktion: Bärbel Schmidt

Art.-Nr.: 690410

© 2002 Tolkien Enterprises

© 2002 Sophisticated Games Ltd.

© 2002 KOSMOS Verlag, Postfach 106011, D-70049 Stuttgart,

Telefon: +49 (0) 711-2191-0, Fax: +49 (0) 711-2191-422,

Web: www.kosmos.de, E-mail: info@kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany.

The Lord of the Rings and the characters and places therein are trademarks of Tolkien Enterprises, Berkeley CA and are used, under license, by Sophisticated Games Ltd.