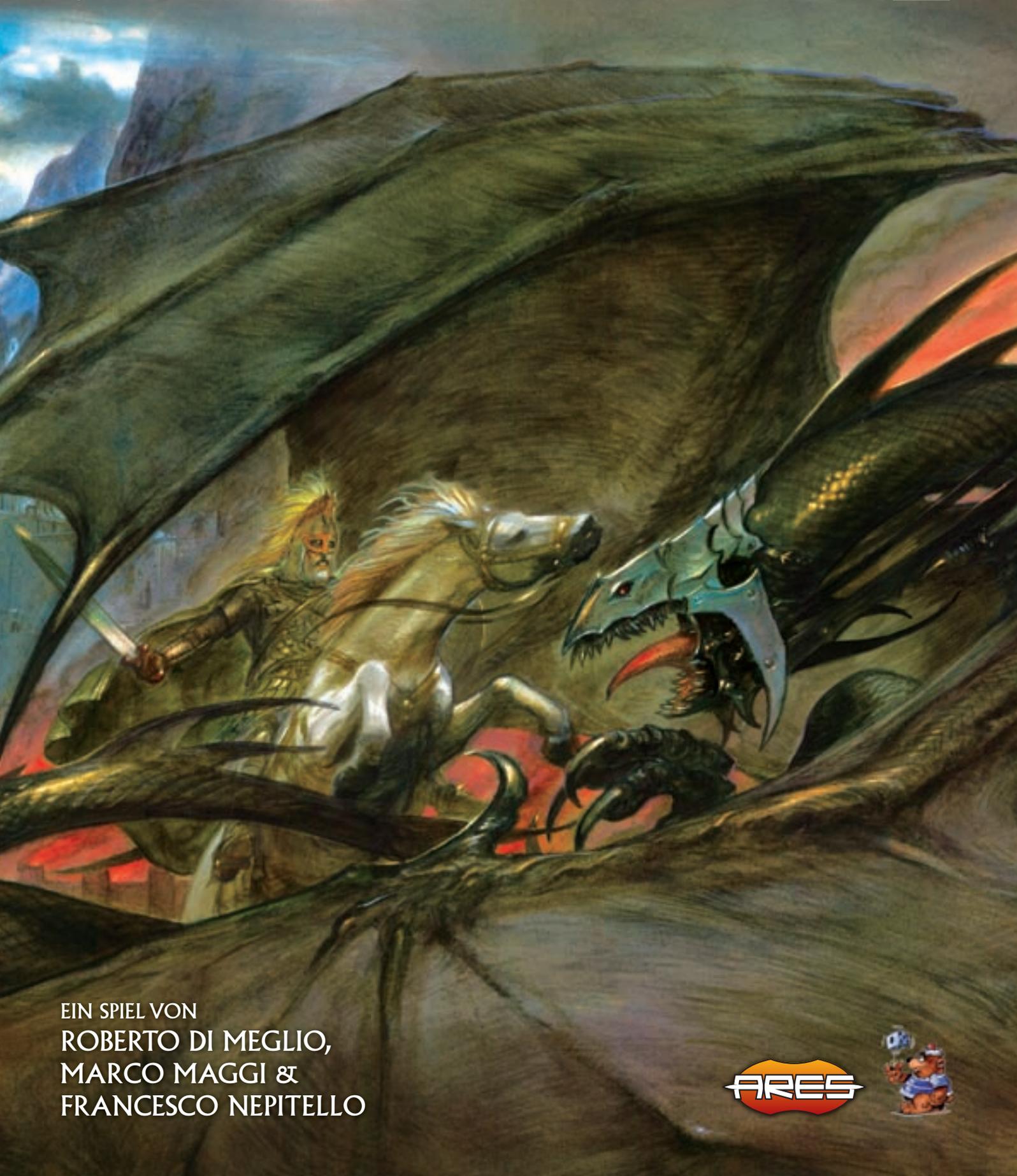


DER RINGKRIEG

basierend auf Der Herr der Ringe™ von J.R.R. Tolkien

2. Edition



EIN SPIEL VON
ROBERTO DI MEGLIO,
MARCO MAGGI &
FRANCESCO NEPITELLO

ARES





Aber wohin er auch schaute, überall sah er Anzeichen des Krieges. Das Nebelgebirge wimmelte wie ein Ameisenhaufen: Aus tausend Höhlen strömten Orks heraus. Unter den Zweigen von Düsterwald war ein tödlicher Kampf zwischen Elben und Menschen und wilden Tieren entbrannt. Das Land der Beorninger stand in Flammen; eine Wolke hing über Moria; an den Grenzen von Lórien stieg Rauch auf. Reiter gallopierten über das Gras von Rohan; Wölfe ergossen sich aus Isengart. Von den Anfurten in Harad stachen Kriegsschiffe in See; und aus dem Osten zogen endlos Menschen heran: Schwerträger, Lanzenträger, Bogenschützen zu Pferde, Streitwagen von Anführern und beladene Karren. Die ganze Streitmacht des Dunklen Herrschers war in Bewegung.

*Die Gefährten
von J.R.R. Tolkien
Buch II, Kapitel 10.*

KAPITEL I: EINFÜHRUNG

Herzlich willkommen zum Strategiespiel *Der Ringkrieg*.

Der Ringkrieg ist ein Spiel für zwei bis vier Spieler, das auf J.R.R. Tolkiens Roman *Der Herr der Ringe*[™] basiert.

Die Spieler fechten den epischen Kampf der Armeen der Freien Völker und der Helden der Gemeinschaft des Rings gegen die Übermacht des Schattens und die grausamen Schergen des dunklen Herrschers aus.

Im Spiel zu zweit spielt ein Spieler die Freien Völker und der andere die Armeen des Schattens. Zu dritt spielen zwei Spieler auf einer Seite, zu viert zwei Spieler auf jeder Seite.

Spieler der Schattenseite versuchen mit übermächtigen Truppen ganz Mittelerde zu unterwerfen.

Sie befehligen Saurons Legionen von Orks und Trollen, die Streitmacht des Zauberers Saruman und die Armeen der Südländer und Ostlinge, die Finsternis über den Westen bringen wollen.

Dem Ansturm dieser Horden stellen sich die Spieler der Freien Völker mit einem Bündnis aus Elben, Zwergen und Menschen aus Rohan, Gondor und aus dem Norden entgegen – um die freien Lande Mittelerdes zu verteidigen und um den Ringträgern und ihren Gefährten Zeit zu verschaffen, ihren Auftrag zu erfüllen.

Denn während ringsum das Land in Kampf und Krieg versinkt, zieht die Gemeinschaft des Rings unbemerkt in Richtung des Schicksalsbergs im Herzen von Saurons Reich, um den Einen Ring ins Feuer der Schicksalsklüfte zu werfen und so zu zerstören.

Die Gemeinschaft des Rings ist die beste Chance der Freien Völker auf einen Sieg, denn wenn der Ring zerstört wird, werden auch die Armeen des Schattens zugrunde gehen. Doch der Auftrag wird immer schwieriger und gefährlicher, je weiter sich der Schatten über die Lande legt...

Am Ende kann nur eine Seite siegreich aus dem Kampf hervorgehen.

Wenn der Schatten genügend Städte und Festungen der Freien Völker erobert, oder wenn die Ringträger der Macht des Einen Rings erliegen, bedeutet das den Sieg für die Finsternis.

Wenn es den Gefährten jedoch gelingt, vorher den Ring zu zerstören, oder gar mit militärischer Macht die Festungen des Schattens einzunehmen, wird der Dunkle Herrscher fallen, und Mittelerde ist gerettet.

SPIELERANZAHL

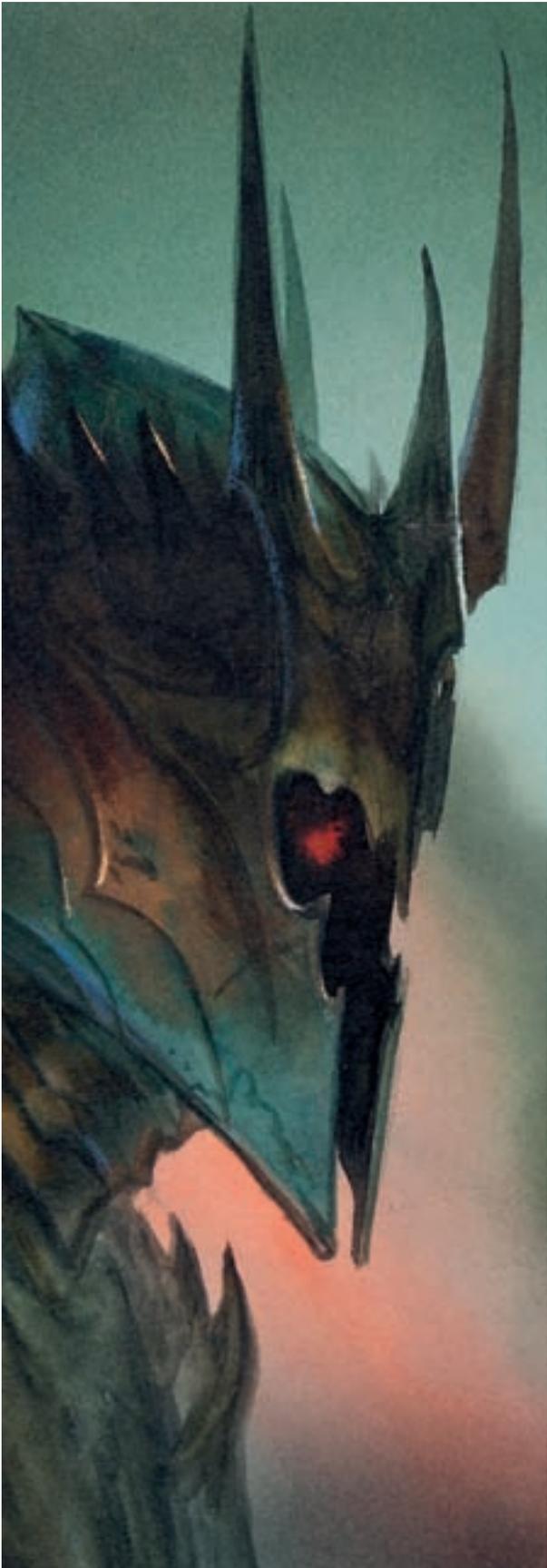
Der Ringkrieg ist ein Spiel für 2 bis 4 Spieler. Die Armeen in diesem Kampf gehören einer von zwei Seiten an: den Freien Völkern oder dem Schatten. Im Spiel zu dritt spielt ein Spieler die Freien Völker, und die beiden anderen teilen die Streitkräfte des Schattens unter sich auf. Im Spiel zu viert spielen auf beiden Seiten zwei Spieler.

Im Folgenden wird zunächst das Spiel zu zweit erklärt. Die Besonderheiten für das Spiel zu dritt und zu viert folgen in Kapitel 11, *Regeln für 3 und 4 Spieler* (Seite 45).

ZUR ZWEITEN EDITION

In dieser zweiten Edition wurden einige kleine aber wichtige Änderungen eingearbeitet. Deshalb empfehlen wir, dass auch erfahrene Spieler das Regelheft gründlich lesen. Für Spieler, welche die erste Edition bereits kennen, haben wir im Folgenden die wichtigsten Änderungen zusammengefasst:

- **Charakterfähigkeiten:** Gandalf der Graue, Gollum, Meriadoc Brandybuck, Peregrin Tuk und der Hexenkönig haben abgeänderte Fähigkeiten (siehe die entsprechenden Charakterkarten). Die Änderungen bei Gandalf dem Grauen (Ratgeber-Fähigkeit) und beim Hexenkönig (Rekrutierungsvoraussetzungen, „Hexer“-Fähigkeit) sollten besonders beachtet werden.
- **Ereigniskarten:** Viele Ereigniskarten wurden überarbeitet, um sie effektiver und/oder verständlicher zu machen. Die Karten „Die Ents erwachen“, „Pfade der Wasa“ und „Die letzte Schlacht“ haben jetzt andere Auswirkungen.
- **Armeeaufbau:** Der Aufbau der Zwergenarmeen wurde geändert (siehe Seite 16).
- **Aktionswürfel:** Der Schatten-Spieler muss mindestens 1 Aktionswürfel der Jagd zuweisen, wenn der Spieler der Freien Völker in der vergangenen Runde mindestens einen Aktionswürfel auf das Jagdfeld gelegt hat (siehe Seiten 18-19).
- **Kampfkarten spielen:** Der Ablauf für die Auswahl und das Spielen von Kampfkarten wurde geändert (siehe Seite 29).
- **Die Jagd:** Der Ablauf der Jagd wurde geändert, um die Abhandlung von Ereigniskarten und Spezialfähigkeiten zu vereinfachen (siehe Seiten 41-42).
- **Mordor betreten:** Die Ringträger müssen jetzt nur in Minas Morgul oder Morannon sein, um Mordor zu betreten. Die Gemeinschaft muss sich dort nicht mehr zeigen. Die Gemeinschaft kann Mordor also auch betreten, wenn sie nicht versteckt ist (siehe Seite 43).



KAPITEL II: SPIELMATERIAL

ÜBERBLICK ÜBER DAS SPIELMATERIAL

Das Spiel *Der Ringkrieg* enthält das folgende Spielmaterial:

- Dieses Regelheft
- 2 Spielhilfen
- 1 zweiteiliger Spielplan
- 6 Aktionswürfel der Freien Völker
- 10 Aktionswürfel des Schattens
- 5 Kampfwürfel
- 10 Gefährtenkarten (Charaktere der Freien Völker)
- 1 Gollum-Karte
- 3 Schergenkarten (Schatten-Charaktere)
- 96 Ereigniskarten (4 Stapel à 24 Karten)

- 205 Plastikfiguren:
 - 90 rote Figuren (Schatten-Einheiten)
 - 75 blaue Figuren (Einheiten der Freien Völker)
 - 28 graue Figuren (20 Anführer der Freien Völker und 8 Nazgûl)
 - 8 silberne Figuren (die Ringträger Frodo und Sam sowie ihre Gefährten)
 - 3 silberne Figuren (Schergen des Schattens)
 - 1 silberne Figur (Gollum)

- 76 Pappmarker und -plättchen:
 - 24 Jagdplättchen (16 normale Jagdplättchen und 8 besondere Jagdplättchen)
 - 6 Armeemarker
 - 3 Elbenringmarker
 - 1 „Macht des Rings“-Marker
 - 7 Gefährtenmarker
 - 1 Aragorn-Marker
 - 1 „Gandalf der Weiße“-Marker
 - 1 Gemeinschaftsmarker
 - 8 Politikmarker der Nationen
 - 20 Eroberungsmarker
 - 2 Siegpunktmarker
 - 2 Startspielermarker (für Spiele zu dritt und zu viert)

DAS SPIELMATERIAL IM DETAIL



Dieses Regelheft



2 Spielhilfen



1 zweiteiliger Spielplan



76 Pappmarker und -plättchen



205 Plastikfiguren: die Armeen und Charaktere in *Der Ringkrieg*



6 Aktionswürfel der Freien Völker



10 Aktionswürfel des Schattens



5 Kampfwürfel



10 Gefährtenkarten
(Charaktere der Freien Völker)



1 Gollum-Karte



3 Schergenkarten
(Schatten-Charaktere)



96 Ereigniskarten
(4 Stapel à 24 Karten)

DIE MARKER IM ÜBERBLICK

Jagdplättchen (24)



Normal



Besonders (Gemeinschaft)



Besonders (Schatten)



Rückseite

Armeemarken (6)



Freie Völker (Vorderseite)



Freie Völker (Rückseite)



Schatten (Vorderseite)



Schatten (Rückseite)

Elbenringmarker (3)



Vorderseite



Rückseite



Vorder-/Rückseite

„Macht des Rings“-Marker (1)

Gefährten- & Charaktermarker



Vorderseite



Rückseite

Gemeinschaftsmarker (1)



Vorderseite



Rückseite

Politikmarker der Nationen (8)



Freie Völker (Vorderseite)



Freie Völker (Rückseite)



Schatten (Vorderseite)



Schatten (Rückseite)

Eroberungsmarker (20)



Freie Völker



Schatten

Siegpunktmarker (2)



Freie Völker



Schatten

Startspielermarker (2)



Freie Völker



Schatten

PLASTIKFIGUREN

Schergen

Ringgeister (8)



Saruman



Der Hexenkönig



Saurons Mund



Nazgûl

Isengart (18)

Sauron (42)

Südländer & Ostlinge (30)



Reguläre (12)



Elite (6)



Reguläre (36)



Elite (6)



Reguläre (24)



Elite (6)

Die Gemeinschaft des Rings

Gefährten



Die Ringträger



Gollum



Boromir



Gandalf



Gimli



Legolas

Gefährten

Zwerge (14)



Meriadoc



Peregrin



Streicher/Aragorn



Reguläre (5)



Elite (5)



Anführer (4)

Elben (19)

Gondor (24)



Reguläre (5)



Elite (10)



Anführer (4)



Reguläre (15)



Elite (5)



Anführer (4)

Der Norden (19)

Rohan (19)



Reguläre (10)



Elite (5)



Anführer (4)



Reguläre (10)



Elite (5)



Anführer (4)

SPIELFIGUREN

PLASTIKFIGUREN

Im Spiel werden die Armeen, Helden und Monster durch Plastikfiguren dargestellt.

Armeen

Der größte Teil der Streitkräfte einer Nation besteht aus **Einheiten**.

Unter den Einheiten gibt es **Reguläre** und **Elite-Einheiten**. Reguläre Einheiten stellen Gruppen durchschnittlicher Kämpfer dar, Elite-Einheiten Gruppen erfahrener Recken und mächtiger Wesen.

Dabei kann eine Einheit eine unterschiedliche Zahl einzelner Kämpfer darstellen, von ein paar hundert tapferen Rittern bis zu tausenden von Orks. Im Spiel haben alle Einheiten desselben Rangs (Reguläre bzw. Elite) dieselbe Kampfstärke, egal zu welcher Nation sie gehören.

Alle Einheiten desselben Spielers in einer Region gelten zusammen als **Armee**.

Eine Armee kann maximal **zehn Einheiten** umfassen, bzw. **fünf Einheiten**, wenn sie in einer Festung belagert wird.

Anführer der Freien Völker

Die Heerführer der Freien Völker heißen **Anführer** und werden durch eigene Figuren dargestellt.

Anführer können nicht alleine bewegt werden; sie müssen immer Teil einer Armee sein. Sollte sich zu irgendeinem Zeitpunkt ein Anführer ohne Armee auf dem Spielplan befinden, wird seine Figur sofort vom Brett genommen.

Ein Anführer bringt der Armee, der er angehört, Vorteile im Kampf und bei der Bewegung. Jede Armee kann beliebig viele Anführer haben. Anführer der Freien Völker können Armeen jeder beliebigen Nation der Freien Völker führen.

Anführer gelten nicht als Einheit und können nicht als Verluste entfernt werden. Anführer tragen nicht zur Kampfstärke ihrer Armee bei (siehe Seite 28).

Nazgûl

Die **Nazgûl**, auch *Ringgeister* genannt, dienen als Anführer der Schatten-Armeen. Sie werden durch die auf geflügelten Untieren reitenden Figuren dargestellt.

Für die Nazgûl gelten dieselben Regeln wie für die Anführer der Freien Völker, bis auf die folgenden Punkte:

- Die Nazgûl müssen nicht Teil einer Armee sein und können sich allein bewegen. Sie können mit nur einer Bewegung in eine beliebige Region (auch Regionen mit Einheiten der Freien Völker) fliegen.

Ausnahme: ein Nazgûl ohne Armee kann nicht in eine Festung bewegt werden, die vom Gegner gehalten wird.

- Die Nazgûl werden von gegnerischen Armeen in ihrer Region in keiner Weise beeinflusst.

Charaktere

Die Hauptfiguren der Geschichte (gute wie böse) heißen **Charaktere** und werden durch eigene Figuren dargestellt.

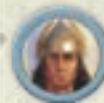
Sie haben Fähigkeiten, die über die von Anführern hinausgehen. Charaktere der Freien Völker heißen **Gefährten**, Charaktere des Schattens **Schergen**.

Jeder Charakter hat seine eigene Figur und seine eigene Charakterkarte, auf der seine Spezialfähigkeiten stehen. Vor dem ersten Spiel sollten die Spieler sich mit den Charakterkarten vertraut machen.

Im Spiel gelten für Charaktere ähnliche Regeln wie für Anführer, sie können sich allerdings auch alleine bewegen und werden dann nicht von der Gegenwart gegnerischer Armeen beeinflusst.

Gefährten: Legolas, Gimli, Boromir, Streicher, Meriadoc, Peregrin und Gandalf der Graue beginnen das Spiel als Gefährten von Frodo und Sam (den **Ringträgern**) und sind Teil der Gemeinschaft des Rings. Im weiteren Spielverlauf können sie die Gemeinschaft verlassen, um die Nationen der Freien Völker auf den Krieg vorzubereiten oder Anführer von Armeen zu werden.

Unter bestimmten Voraussetzungen (die auf den Charakterkarten aufgeführt sind) können Streicher und Gandalf der Graue durch ihre mächtigeren Inkarnationen ersetzt werden: **Aragorn** und **Gandalf der Weiße**.



Marker für Aragorn



Marker für Gandalf den Weißen

Dann wird der entsprechende Marker unter die Figur gelegt, um den neuen Status zu markieren.

Schergen: Die mächtigeren Diener des Dunklen Herrschers – Saruman, der Hexenkönig, und Saurons Mund – sind zu Beginn noch nicht im Spiel. Sie kommen erst später ins Spiel, wie es auf ihren jeweiligen Karten angegeben ist.

Gollum: Gollum ist ein sehr ungewöhnlicher Charakter. Es wird angenommen, dass Gollum immer der Gemeinschaft des Rings folgt. Und wenn die Ringträger allein sind, wird er zum Ratgeber der Gemeinschaft. Wenn das passiert, kann die Gollum-Figur zu den Ringträgern gestellt werden, um daran zu erinnern, dass er jetzt der Ratgeber ist. Die Auswirkungen von Gollums Aktionen werden im Spiel durch Gollums Charakterkarte und bestimmte Ereigniskarten dargestellt.

DER SPIELPLAN

Der Spielplan stellt den Westen Mittelirdes gegen Ende des Dritten Zeitalters dar. Am Rand des eigentlichen Spielplans sind mehrere Felder und Leisten abgebildet, die unterschiedliche Funktionen im Spiel haben.

Im Diagramm auf Seite 12/13 sind all diese Elemente bezeichnet und erklärt.

Auf Seite 16/17 ist abgebildet, wo die verschiedenen Spielfiguren und -marker zu Beginn einer Partie auf dem Brett aufgestellt werden.



- | | | | | | |
|---|---|---------------------------------|---|--|---|
|  |  | Zwerg
(braun) |  |  | Rohan
(dunkelgrün) |
|  |  | Elben
(hellgrün) |  |  | Isengart
(gelb) |
|  |  | Gondor
(dunkelblau) |  |  | Sauron
(rot) |
|  |  | Der Norden
(hellblau) |  |  | Südländer & Ostlinge
(orange) |

KARTENELEMENTE



Eine weiße Linie ist eine normale Grenze zwischen zwei Regionen.



Ein Fluss zwischen zwei weißen Linien ist ebenfalls eine normale Grenze zwischen zwei Regionen.



Eine dicke schwarze Linie ist eine unpassierbare Grenze, die nicht überschritten werden kann.



Eine farbige Linie entlang einer Grenze markiert die Grenzen einer Nation.



Wenn zwei Nationen Nachbarn sind, laufen zwei farbige Linien parallel an der Grenze entlang.



Seen und Meere sind keine Regionen und können nicht betreten oder passiert werden. Regionen, die an das große Meer am linken Rand des Spielplans grenzen, heißen **Küstenregionen**.



Wenn der Name einer Region größer geschrieben ist, befindet sich in dieser Region eine Stadt oder eine Festung.

REGIONEN

Der Großteil des Spielplans zeigt eine Karte des Westens Mittelherdes gegen Ende des Dritten Zeitalters. Die Karte ist in **Regionen** unterteilt. Jede Region hat einen Namen, der entweder einen besonderen Ort oder einen ganzen Landstrich bezeichnet (z. B. Minas Tirith bzw. Cardolan). Regionen sind wichtig für die Bewegung und Platzierung von Figuren und für den Kampf.

Regionen werden normalerweise durch eine weiße Linie oder einen Fluss zwischen zwei weißen Linien voneinander abgetrennt

Eine dicke schwarze Linie symbolisiert unpassierbares Terrain wie z. B. einen hohen Gebirgszug. Wenn zwei Regionen durch so eine dicke schwarze Linie getrennt sind, gelten sie in keiner Hinsicht als angrenzend zueinander.

Die komplett blauen Teile der Karte (entweder von einer schwarzen Linie umgeben oder durch eine weiße Linie begrenzt) sind Seen oder Meere. Seen und Meere sind keine Regionen und können nicht betreten werden.

Freie Regionen

In den Regeln oder auf Ereigniskarten ist oft von **freien Regionen** die Rede. Eine Region gilt für einen Spieler als frei, wenn in ihr keine gegnerische Armee steht und keine Siedlung ist, die vom Gegner gehalten wird. Eine Region mit einer vom Gegner gehaltenen Festung gilt für einen Spieler allerdings als frei, wenn er diese Festung gerade mit einer eigenen Armee belagert.

NATIONEN

An verschiedenen Stellen der Karte sind mehrere Regionen durch eine gemeinsame farbige Grenze als eine **Nation** markiert (siehe Diagramm auf Seite 9). Manche Nationen bestehen aus mehr als einer solchen Gruppe von Regionen, die zum Teil weit entfernt voneinander sind.

WEHRANLAGEN UND SIEDLUNGEN

Manche Regionen beinhalten eine **Wehranlage** oder eine von drei Arten von **Siedlung** (Dorf, Stadt oder Festung).

Wehranlagen

Eine Region mit Wehranlage bietet gute Verteidigungsstellungen, z. B. eine Ruine, ein Fort oder eine Furt. Es gibt zwei Wehranlagen auf der Karte: eine in Osgiliath und eine in den Furten des Isen.



Wehranlage

Siedlungen

Siedlungen sind wichtige Orte für die Versorgung und Verteidigung einer Nation. Eine Siedlung in einer Region bringt dem Spieler, der sie hält, verschiedene Vorteile.

Dörfer stellen bevölkerungsreiche Landstriche dar, in denen Truppen rekrutiert werden können. Auf dem Spielplan sind Dörfer farblich durch das Symbol ihrer Nation repräsentiert.



Dorf der Freien Völker



Dorf des Schattens

In **Städten** können ebenfalls Truppen rekrutiert werden. Außerdem gewähren sie dem Verteidiger einen Vorteil im Kampf.



Stadt der Freien Völker



Stadt des Schattens

Festungen stellen Trutzburgen, Heimstätten der Elben oder wichtige Hauptstädte dar. In Festungen können Truppen rekrutiert werden. Außerdem gewähren sie dem Verteidiger einen großen Vorteil im Kampf.

Hinweis: Für jede Festung gibt es am Rand des Spielplans ein Festungsfeld mit derselben Grafik (bzw. einer generischen Grafik im Falle der Schatten-Festungen).



Festung der Freien Völker



Festung des Schattens

Städte und Festungen geben dem Spieler, der sie erobert, Siegpunkte (siehe Seite 32).

Sie haben einen farbigen Rahmen, der anzeigt, welche Seite sie zu Beginn des Spiels hält (rot für den Schatten, blau für die Freien Völker). Die Raute in der oberen Ecke zeigt an, zu welcher Nation die Stadt bzw. Festung gehört.

Das Symbol † in einer Stadt soll daran erinnern, dass eine vom Gegner eroberte Stadt für diesen Gegner einen Siegpunkt wert ist. Das Symbol †† in einer Festung soll daran erinnern, dass eine vom Gegner eroberte Festung für diesen Gegner zwei Siegpunkte wert ist.

LEISTEN UND FELDER

Am Rand des Spielplans befinden sich verschiedene Leisten und Felder, die unterschiedliche Funktionen im Spiel haben.

- Die **Gemeinschaftsleiste**, auf welcher der Fortschritt der Gemeinschaft sowie die Macht des Rings über die Ringträger festgehalten wird.
- Das **Jagdfeld**, auf das der Schatten-Spieler die Würfel legt, die er für die Jagd nach dem Ring verwendet, und auf dem nachgehalten wird, wie oft die Gemeinschaft sich in einer Runde bewegt hat.
- Die **Politikleiste**, auf der angezeigt wird, welche Nationen Mittelerdes sich „Im Krieg“ befinden.
- Das **Ratgeberfeld**, auf das die Karte desjenigen Charakters gelegt wird, der zurzeit der Ratgeber der Gemeinschaft ist.
- Das **Gemeinschaftsfeld**, auf dem die Figuren und Marker derjenigen Charaktere liegen, die Teil der Gemeinschaft des Rings sind.
- Die **Elbenringfelder**, auf denen die Elbenringmarker liegen.
- Die **Ereigniskartenfelder**, auf denen die vier Ereigniskartenstapel liegen.
- Die **Festungsfelder**, auf welche diejenigen Einheiten gestellt werden, die in der entsprechenden Festung belagert werden.
- Die **Armeefelder**, auf die Figuren gestellt werden, wenn in einer Region nicht genügend Platz für sie ist.
- Die **Siegpunkteleiste**, auf der die erfolgreichen Eroberungen der Spieler nachgehalten werden.

DER SPIELPLAN

1
Charakter-
Ereigniskartenfeld
der Freien Völker

2
Strategie-
Ereigniskartenfeld
der Freien Völker

3
Elbenringfeld
der Freien Völker

4
Armeefelder

5 5
Festungsfelder

6
Jagdfeld

7
Siegpunkteleiste

8
Elbenringfeld
des Schattens





9

Gemeinschaftsleiste

10

Gemeinschaftsfeld

11

Ratgeberfeld

12

Politikleiste

13

Mordorleiste

14

Charakter-
Ereigniskartenfeld
des Schattens

15

Strategie-
Ereigniskartenfeld
des Schattens

KAPITEL III: SPIELAUFBAU

Zunächst wird entschieden oder ausgelost, wer die Freien Völker und wer den Schatten spielt. Dann wird das Spiel wie folgt vorbereitet.

SCHRITT 1

Der Spielplan sollte so liegen, dass daneben noch abgelegte Karten und vernichtete Einheiten passen und Platz zum Würfeln ist.

SCHRITT 2

Die Figur der Ringträger wird nach Bruchtal gestellt.

SCHRITT 3

Der Gemeinschaftsmarker kommt auf das Feld 0 der Gemeinschaftsleiste mit der „Versteckt“-Seite nach oben. Der „Macht des Rings“-Marker kommt ebenfalls auf die 0 der Gemeinschaftsleiste.

SCHRITT 4

Alle Gefährtenkarten kommen auf das Ratgeberfeld mit der Karte **Gandalf der Graue** obenauf; er ist zu Spielbeginn der Ratgeber der Gemeinschaft. Die Karten **Aragorn**, **Gandalf der Weiße** und **Gollum** werden zunächst beiseite gelegt; sie werden erst später benötigt.

SCHRITT 5

Alle Gefährtenfiguren und ihre Marker kommen auf das Gemeinschaftsfeld. Die Figur für **Gollum** wird zunächst beiseite gelegt; sie wird erst später benötigt.

SCHRITT 6

Die drei Elbenringmarker kommen auf das Elbenringfeld der Freien Völker – mit der „Ring“-Seite nach oben.

SCHRITT 7

Alle Karten und Figuren der Schergen (der Hexenkönig, Saruman und Saurons Mund) werden beiseite gelegt; sie werden erst später benötigt.

SCHRITT 8

Die Ereigniskarten der Freien Völker und des Schattens werden jeweils in zwei Stapel getrennt: in **Charakter-** und **Strategie-Ereigniskarten** (unterschiedliche Rückseite), einzeln gemischt und auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan gelegt.

SCHRITT 9

Die normalen Jagdplättchen (beige) werden in einen Beutel oder anderen nicht durchsichtigen Behälter gelegt. Sie bilden den **Jagdvorrat**. Die besonderen Jagdplättchen (blau und rot) kommen zunächst beiseite; sie werden erst später benötigt.

SCHRITT 10

Der Schatten-Spieler erhält 7 Aktionswürfel (rot), der Spieler der Freien Völker erhält 4 Aktionswürfel (blau). Die restlichen Aktionswürfel werden beiseite gelegt; sie werden erst später benötigt. Die fünf Kampfwürfel werden bereitgelegt.

SCHRITT 11

Die Politikmarker der Nationen kommen auf ihr jeweiliges Startfeld auf der Politikleiste. Alle Politikmarker der Freien Völker **außer den Elben** werden mit der „passiven“ Seite nach oben gelegt. Der Politikmarker der Elben und die aller Schatten-Nationen werden mit der „aktiven“ Seite nach oben gelegt. Die Symbole auf der Politikleiste zeigen die Startpositionen der Nationen an: Rohan, der Norden, die Elben und die Zwerge starten auf dem obersten Feld; Gondor und die Südländer/Ostlinge starten auf dem Feld darunter; und Sauron und Isengart auf dem dritten Feld – direkt über dem „Im Krieg“-Feld.

SCHRITT 12

Die Plastikfiguren werden nach Farbe und Art sortiert und wie im Diagramm *Armeeaufbau* auf Seite 16/17 gezeigt auf ihre jeweiligen Startregionen gestellt. Alle übrigen Figuren werden als Verstärkungen beiseite gelegt. Diese Verstärkungen müssen immer von den während des Spiels vernichteten Figuren getrennt gehalten werden. Die Armeemarker werden bereitgelegt.

Sämtliches übrige Material bleibt zunächst in der Schachtel; es wird erst später benötigt.



ARMEEAUFBAU

Zwerge

- 1 Erebor:**
1 Reguläre, 2 Elite, 1 Anführer
- 2 Ered Luin:**
1 Reguläre
- 3 Eisenberge:**
1 Reguläre
- Verstärkungen:**
2 Reguläre, 3 Elite, 3 Anführer

Elben

- 4 Graue Anfurten:**
1 Reguläre, 1 Elite, 1 Anführer
- 5 Bruchtal:**
2 Elite, 1 Anführer
- 6 Waldlandreich:**
1 Reguläre, 1 Elite, 1 Anführer
- 7 Lórien:**
1 Reguläre, 2 Elite, 1 Anführer
- Verstärkungen:**
2 Reguläre, 4 Elite

Gondor

- 8 Minas Tirith:**
3 Reguläre, 1 Elite, 1 Anführer
- 9 Dol Amroth:**
3 Reguläre
- 10 Osgiliath:**
2 Reguläre
- 11 Pelargir:**
1 Reguläre
- Verstärkungen:**
6 Reguläre, 4 Elite, 3 Anführer

Der Norden

- 12 Bree:**
1 Reguläre
- 13 Carrock:**
1 Reguläre
- 14 Thal:**
1 Reguläre, 1 Anführer
- 15 Nordhöhen:**
1 Elite
- 16 Auenland:**
1 Reguläre
- Verstärkungen:**
6 Reguläre, 4 Elite, 3 Anführer

Rohan

- 17 Edoras:**
1 Reguläre, 1 Elite
- 18 Furten des Isen:**
2 Reguläre, 1 Anführer
- 19 Helms Klamm:**
1 Reguläre
- Verstärkungen:**
6 Reguläre, 4 Elite, 3 Anführer



Isengart

- Orthanc:** 1
4 Reguläre, 1 Elite
- Nördliches Dunland:** 2
1 Reguläre
- Südliches Dunland:** 3
1 Reguläre
- Verstärkungen:**
6 Reguläre, 5 Elite

Sauron

- Barad-Dûr:** 4
4 Reguläre, 1 Elite, 1 Nazgûl
- Dol Guldur:** 5
5 Reguläre, 1 Elite, 1 Nazgûl
- Gorgoroth:** 6
3 Reguläre
- Minas Morgul:** 7
5 Reguläre, 1 Nazgûl
- Moria:** 8
2 Reguläre
- Gundabadberg:** 9
2 Reguläre
- Nurn:** 10
2 Reguläre
- Morannon:** 11
5 Reguläre, 1 Nazgûl
- Verstärkungen:**
8 Reguläre, 4 Elite, 4 Nazgûl

Südländer & Ostlinge

- Weit-Harad:** 12
3 Reguläre, 1 Elite
- Nah-Harad:** 13
3 Reguläre, 1 Elite
- Nördliches Rhûn:** 14
2 Reguläre
- Südliches Rhûn:** 15
3 Reguläre, 1 Elite
- Umbar:** 16
3 Reguläre
- Verstärkungen:**
10 Reguläre, 3 Elite

KAPITEL IV: DIE SPIELRUNDE

Der Ringkrieg wird über mehrere **Runden** gespielt, bis ein Spieler eine Siegbedingung erfüllt hat. Jede Runde ist in 6 **Phasen** unterteilt.

RUNDENABLAUF – ÜBERBLICK

Eine Runde hat die folgenden Phasen:

Phase 1) Aktionswürfel bereitlegen und Ereigniskarten ziehen

Jeder Spieler legt die Würfel bereit, die er in der letzten Runde benutzt hat – plus alle, die zum Würfelvorrat hinzugefügt wurden, minus alle, die aus dem Würfelvorrat entfernt wurden.

Dann zieht jeder Spieler 2 Karten, je 1 von jedem eigenen Ereigniskartenstapel.

Phase 2) Gemeinschaft des Rings

Der Spieler der Freien Völker kann entscheiden, dass die Gemeinschaft des Rings *sich zeigt*.

Wenn die Gemeinschaft sich in einer Stadt oder Festung einer Nation der Freien Völker zeigt, wird diese Nation **aktiviert** (wenn der Politikmarker dieser Nation noch die „passive“ Seite zeigt, wird er jetzt auf die „aktive“ gedreht); außerdem kann **die Macht des Rings verringert** werden.

Am Ende dieser Phase kann der Spieler der Freien Völker auch den Ratgeber der Gemeinschaft austauschen.

Phase 3) Jagdzuweisung

Der Schatten-Spieler kann jetzt Aktionswürfel auf das **Jagdfeld** legen. Er muss mindestens 1 Aktionswürfel der Jagd zuweisen, wenn der Spieler der Freien Völker in Phase 1 mindestens 1 Aktionswürfel aus dem Jagdfeld zurückgenommen hat. Er darf höchstens so viele Würfel der Jagd zuweisen, wie noch Gefährten in der Gemeinschaft des Rings sind. *Diese Würfel werden in der folgenden Phase nicht geworfen.*

Phase 4) Aktionswurf

Jeder Spieler wirft seine Aktionswürfel (außer denen auf dem Jagdfeld). Dann legt der Schatten-Spieler sofort alle gewürfelten Augen auf das Jagdfeld.

Phase 5) Aktionen ausführen

Dies ist die umfangreichste Phase des Spiels.

In dieser Phase setzen die Spieler ihre gewürfelten Aktionssymbole ein, um Charaktere und Armeen zu bewegen und andere Aktionen auszuführen.

Die Aktionen, welche die Spieler ausführen können, hängen immer von den Symbolen ab, die sie gewürfelt haben. Der Spieler der Freien Völker führt die erste Aktion aus. Dazu wählt er einen seiner Aktionswürfel, legt ihn beiseite und führt die dem gewürfelten Symbol entsprechende Aktion aus. Nach ihm verfährt der Schatten-Spieler ebenso, und dann geht es abwechselnd so weiter. (Siehe auch *Aktionswürfel einsetzen*, Seite 19.)

Jedes Mal, wenn der Spieler der Freien Völker einen Würfel einsetzt, um die Gemeinschaft des Rings zu bewegen, legt er diesen Würfel nach der Aktion (und der anschließenden Jagd) auf das Jagdfeld. Bei allen anderen Aktionen wird der jeweilige Würfel einfach für die nächste Runde beiseite gelegt.

Die Ausführung der einzelnen Aktionen wird weiter unten beschrieben.

Phase 6) Siegbedingung prüfen

Hier prüfen die Spieler, ob einer der beiden einen militärischen Sieg errungen hat. Wenn nicht, beginnt eine neue Runde.

DIE AKTIONSWÜRFEL

Die **Aktionswürfel** sind von zentraler Bedeutung, denn sie geben die Aktionen vor, die den Spielern zur Verfügung stehen.

Die Seiten dieser Würfel zeigen verschiedene Symbole, die jeweils für eine andere Art von Aktion stehen. Die unterschiedliche Anzahl bestimmter Symbole auf den Würfeln der Freien Völker und auf denen des Schattens spiegeln die unterschiedliche Wesensart dieser beiden Seiten wider.

Die Übersicht *Symbole auf den Aktionswürfeln* auf der nächsten Seite erklärt, wofür die einzelnen Symbole stehen.

Hinweis: Die Aktionswürfel der Freien Völker haben zwei Seiten mit dem Symbol für Charakteraktionen, und das Symbol für Armeeaktionen taucht nur in Kombination mit dem Symbol für Rekrutierungen auf.

DER AKTIONSWÜRFELVORRAT

Die Würfel, die ein Spieler in einer Runde werfen darf, sind zusammen sein **Würfelvorrat**.

Der Schatten-Spieler beginnt das Spiel mit 7 Würfeln in seinem Vorrat. Er kann im Verlauf des Spiels aber noch bis zu drei weitere hinzufügen. Diese drei Würfel kommen ins Spiel, sobald der Schatten-Spieler seine Schergen ins Spiel bringt (je ein zusätzlicher Aktionswürfel für **Saruman**, den **Hexenkönig** und **Saurons Mund**).

Der Spieler der Freien Völker beginnt das Spiel mit 4 Aktionswürfeln in seinem Vorrat. Auch er kann seinem Vorrat im Laufe des Spiels weitere Würfel hinzufügen, je einen, wenn **Aragorn** und **Gandalf der Weiße** ins Spiel kommen.

SYMBOLE AUF DEN AKTIONSWÜRFELN

Freie Völker



Charakter-
aktion*



Armee-
aktion*



Rekrutierungs-
aktion



Ereignis-
aktion



Rekrutierungs-/
Armeeaktion



Wille des Westens

Spezial-
aktionen

Schatten



Charakter-
aktion



Armee-
aktion



Rekrutierungs-
aktion



Ereignis-
aktion



Rekrutierungs-/
Armeeaktion



Auge

Spezial-
aktionen

* **Hinweis:** Die Aktionswürfel der Freien Völker haben auf zwei Seiten das Symbol für eine Charakteraktion. Auf diesen Würfeln taucht die Armeeaktion nur in Kombination mit der Rekrutierungsaktion auf.

Ein Spieler verliert Würfel aus seinem Vorrat, wenn der entsprechende Charakter das Spiel verlässt.

Wenn ein Spieler auf diese Weise einen Würfel bekommt oder verliert, wirkt sich das erst in der nächsten Runde aus. Der Würfel wird in Phase 1 (Aktionswürfel bereitlegen und Ereigniskarten ziehen) dem Vorrat hinzugefügt oder daraus entfernt.

JAGDZUWEISUNG UND AKTIONSWURF

In der Phase Jagdzuweisung legt der Schatten-Spieler so viele Aktionswürfel auf das Jagdfeld, wie er auf die Jagd nach dem Ring verwenden möchte.

Wenn mindestens ein Aktionswürfel der Freien Völker am Ende der letzten Runde auf dem Jagdfeld lag, muss er *mindestens* 1 eigenen Aktionswürfel der Jagd zuweisen.

Er kann *höchstens* so viele Aktionswürfel der Jagd zuweisen, wie derzeit noch Gefährten in der Gemeinschaft des Rings sind (hierbei werden weder die Ringträger selbst noch Gollum mitgezählt, denn sie sind keine Gefährten)

Der Schatten-Spieler darf jedoch immer *mindestens einen Würfel* der Jagd zuweisen, selbst wenn alle Gefährten die Gemeinschaft verlassen haben.

Die der Jagd zugewiesenen Würfel werden im Aktionswurf nicht geworfen. Der Schatten-Spieler wirft alle restlichen Würfel seines Vorrats und legt nach dem Wurf sofort alle gewürfelten Augensymbole ebenfalls auf das Jagdfeld.

Der Spieler der Freien Völker wirft einfach immer alle Würfel in seinem Vorrat.

AKTIONSWÜRFEL EINSETZEN

Beginnend mit dem Spieler der Freien Völker wählen die Spieler abwechselnd einen ihrer Aktionswürfel und führen die dem gewürfelten Symbol entsprechende Aktion aus.

Die Bedeutung der Symbole auf den Aktionswürfeln werden weiter unten im Detail erklärt. Einen ersten Überblick gibt die *Aktionswürfelübersicht* (Seite 20; dieselbe Übersicht findet sich auch auf den *Spielhilfen*).

Nachdem ein Spieler eine Aktion ausgeführt hat, legt er den entsprechenden Aktionswürfel für die nächste Runde beiseite; dieser Würfel gilt für diese Runde als „benutzt“.

Die einzige Ausnahme hierzu ist, dass der Spieler der Freien Völker jeden Aktionswürfel, den er dazu einsetzt, *die Gemeinschaft des Rings zu bewegen*, auf das **Jagdfeld** legt, nachdem er die Aktion (samt anschließender Jagd) ausgeführt hat (der Spieler der Freien Völker erhält diese Aktionswürfel am Anfang der nächsten Runde in Phase 1 zurück in seinen Vorrat).

Hinweis: Im Folgenden werden Aktionswürfel, die das entsprechende Symbol zeigen auch als Rekrutierungswürfel, Armeewürfel, Ereigniswürfel, Charakterwürfel und „Wille des Westens“-Würfel bezeichnet.

Ein Spieler, der weniger unbenutzte Aktionswürfel hat als sein Gegner (oft ist das der Spieler der Freien Völker), darf *passen* anstatt eine Aktion auszuführen.

AKTIONSWÜRFELÜBERSICHT

Hier folgt eine Zusammenfassung der Symbole auf den Aktionswürfeln und ihrer Bedeutung.



CHARAKTER



Mit dem Symbol **Charakter** kann eine der folgenden Aktionen ausgeführt werden:

- **Armee mit Anführer bewegt sich/greift an.** Eine Armee mit Anführer in eine angrenzende Region bewegen, die für Armeebewegungen frei ist; oder mit einer Armee mit Anführer eine gegnerische Armee in einer angrenzenden Region angreifen.
- **Ereigniskarte spielen.** Eine **Charakter**-Ereigniskarte aus der Hand spielen.

Nur die Freien Völker

- **Fortschritt der Gemeinschaft.** Den Gemeinschaftsmarker ein Feld auf der Gemeinschaftsleiste vorrücken. Die Jagd nach dem Ring durchführen und dann den Aktionswürfel auf das Jagdfeld legen.
- **Die Gemeinschaft verstecken.** Wenn die Gemeinschaft entdeckt war, kann sie wieder versteckt werden.
- **Gefährten trennen.** Einen oder mehrere Gefährten von der Gemeinschaft trennen. Die Figuren der getrennten Gefährten vom Gemeinschaftsfeld nehmen und auf dem Spielplan um so viele Regionen von der Gemeinschaft weg bewegen, wie die Zahl auf dem Feld des Gemeinschaftsmarkers angibt, plus Stufenlevel des getrennten Gefährten mit der höchsten Stufe.
- **Gefährten bewegen.** Alle Gefährten oder Gruppen von Gefährten auf dem Brett jeweils um so viele Regionen bewegen, wie die Stufe des Gefährten mit der höchsten Stufe der Gruppe angibt.

Nur der Schatten

- **Schergen bewegen.** Alle Nazgûl (auch den Hexenkönig, sofern im Spiel) in eine beliebige Region bewegen (außer in eine Region, in der die Freien Völker eine Festung halten, es sei denn diese Festung wird belagert). Saurons Mund (sofern im Spiel) bis zu 3 Regionen weit bewegen.



ARMEE



Mit dem Symbol **Armee** kann eine der folgenden Aktionen ausgeführt werden:

- **Armeen bewegen.** Bis zu zwei eigene Armeen jeweils in angrenzende Regionen bewegen, die für Armeebewegungen frei sind.
- **Gegnerische Armee angreifen.** Mit einer eigenen Armee eine gegnerische Armee in einer angrenzenden Region angreifen (oder eine Belagerungsschlacht starten oder einen Ausfall machen).
- **Ereigniskarte spielen.** Eine **Armee**-Ereigniskarte aus der Hand spielen.



REKRUTIERUNG



Mit dem Symbol **Rekrutierung** kann eine der folgenden Aktionen ausgeführt werden:

- **Diplomatischer Einsatz.** Den Politikmarker einer eigenen Nation ein Feld nach unten schieben (Nationen der Freien Völker können auf das Feld „Im Krieg“ nur gezogen werden, wenn sie bereits aktiv sind).
- **Ereigniskarte spielen.** Eine **Armee**-Ereigniskarte aus der Hand spielen.

Nur Nationen „Im Krieg“

- **Verstärkungen rekrutieren.** Eine der folgenden Verstärkungen rekrutieren:
 - 1 Elite-Einheit in einer eigenen Siedlung einer freien Region
oder
 - 2 Anführer in zwei verschiedenen eigenen Siedlungen in freien Regionen
oder
 - 2 Reguläre Einheiten in zwei verschiedenen eigenen Siedlungen in freien Regionen
oder
 - 1 Anführer und 1 Reguläre Einheit in zwei verschiedenen eigenen Siedlungen in freien Regionen

Nur der Schatten

- **Einen Charakter ins Spiel bringen** gemäß den Bedingungen auf seiner Charakterkarte.



EREIGNIS



Mit dem Symbol **Ereignis** kann eine der folgenden Aktionen ausgeführt werden:

- **Ereigniskarte ziehen.** Eine Ereigniskarte von einem beliebigen eigenen Ereigniskartenstapel ziehen.
- **Ereigniskarte spielen.** Eine beliebige Ereigniskarte aus der Hand spielen.



REKRUTIERUNG/ ARMEE



Eine beliebige Aktion ausführen, die unter „Rekrutierung“ oder unter „Armee“ aufgeführt ist.

SPEZIAL

Der Schatten und die Freien Völker haben jeweils ein eigenes Spezial-Symbol auf ihren Aktionswürfeln:



SAURONS AUGE

Alle Würfel, die nach dem Wurf das Symbol **Auge** zeigen, werden sofort auf das Jagdfeld gelegt.



WILLE DES WESTENS

- Würfel, die das Symbol **Wille des Westens** zeigen, können sobald sie eingesetzt werden auf eine beliebiges anderes Symbol der Freien Völker gedreht werden und gelten dann als Würfel mit diesem Symbol.
- Ein Würfel, der das Symbol **Wille des Westens** zeigt, kann auch dazu eingesetzt werden, **Gandalf den Weißen** oder **Aragorn** gemäß den Regeln auf ihren Charakterkarten ins Spiel zu bringen.

Man darf auch eine Aktion *verfallen lassen* und einen seiner unbenutzten Aktionswürfel beiseite legen, ohne die entsprechende Aktion auszuführen.

Wenn ein Spieler keine unbenutzten Aktionswürfel mehr hat, darf der Gegner seine verbleibenden unbenutzten Aktionswürfel nacheinander einsetzen.

DIE ELBENRINGE

Zu Beginn des Spiels erhält der Spieler der Freien Völker drei Marker, welche die drei Ringe der Macht der Elben darstellen.

Die Marker liegen so lange (mit der „Ring“-Seite nach oben) auf dem Elbenringfeld der Freien Völker, bis der Spieler der Freien Völker sie einsetzt.

Wenn er einen Elbenring einsetzt, dreht er einen der Marker auf die Seite mit dem Auge und gibt ihn dem Schatten-Spieler.

Wenn später der Schatten-Spieler diesen Ring einsetzt, wird der Marker aus dem Spiel genommen.

Jeder Elbenring kann von jedem Spieler wie folgt eingesetzt werden:

Wenn ein Spieler in Phase 5 (Aktionen ausführen) an der Reihe ist, kann er einen Elbenring einsetzen, um einen seiner unbenutzten Aktionswürfel auf eine beliebige Seite zu drehen.

Danach führt er ganz normal eine Aktion aus (nicht notwendigerweise mit dem Würfel, den er gerade mit dem Elbenring gedreht hat) – oder passt oder lässt eine Aktion verfallen.

Für den Einsatz von Elbenringen gelten die folgenden Einschränkungen:

- Pro Runde darf jeder Spieler höchstens einen Elbenring einsetzen.
- Der Spieler der Freien Völker darf einen Würfel nicht auf das Symbol „Wille des Westens“ drehen.
- Der Schatten-Spieler darf einen Würfel auch auf das Symbol „Auge“ drehen (dieser Würfel wird dann sofort auf das Jagdfeld gelegt). Dies gilt nicht als Aktion. Er darf danach also noch normal eine Aktion ausführen (oder passen oder eine Aktion verfallen lassen). Er darf jedoch nicht einen Aktionswürfel, der bereits ein „Auge“ zeigt auf eine andere Seite drehen.

Elbenringmarker



**Vorderseite: im Besitz
der Freien Völker**



**Rückseite: im Besitz
des Schattens**

KAPITEL V: EREIGNISKARTEN

Die Ereigniskarten stellen viele der glücklichen (und unglücklichen) Ereignisse aus *Der Herr der Ringe* sowie besondere Gegenstände und unerwartete Geschehnisse dar.

Außerdem kann jede Ereigniskarte auch im Kampf gespielt werden, um einen Vorteil in der Schlacht zu bringen. Wenn eine Ereigniskarte im Kampf gespielt wird, wird sie als **Kampfkarte** bezeichnet.

EREIGNISKARTENSTAPEL

Jeder Spieler hat zwei verschiedene Ereigniskartenstapel: ein **Strategiestapel** (Banner auf der Rückseite) und ein **Charakterstapel** (Schwert auf der Rückseite).

Karten im Strategiestapel bieten meist militärische oder politische Optionen. Karten im Charakterstapel beziehen sich oft auf die Gemeinschaft des Rings oder auf Gefährten oder Schergen auf dem Spielplan.

EREIGNISKARTEN ZIEHEN

In Phase 1 jeder Runde (auch der ersten) müssen beide Spieler je eine Karte von jedem ihrer Stapel ziehen.

Darüber hinaus können Spieler über gewürfelte Ereignissymbole in Phase 5 weitere Ereigniskarten ziehen (siehe Seite 21).

Jeder Spieler darf **höchstens 6 Karten** auf der Hand halten und muss sofort überzählige Karten abwerfen, sobald er mehr als 6 Karten auf der Hand hat. Karten werden verdeckt abgeworfen.

Wenn ein Stapel während des Spiels zur Neige geht, werden die abgeworfenen Karten **nicht neu gemischt**. Der Spieler kann einfach keine weiteren Karten von diesem Stapel ziehen (und kann demnach in Phase 1 der folgenden Runden nur noch 1 Ereigniskarte von dem anderen Stapel ziehen).

EREIGNISKARTEN SPIELEN

Ereigniskarten können in Phase 5 (Aktionen ausführen) auf zwei Arten gespielt werden:

- 1) über ein gewürfeltes Ereignissymbol oder
- 2) über ein gewürfeltes Symbol, das mit dem Symbol in der oberen rechten Kartenecke übereinstimmt.

Beispiel: Um die Karte „Pfade der Wasa“ zu spielen, muss der Spieler der Freien Völker entweder einen Aktionswürfel einsetzen, der das Ereignissymbol zeigt, oder einen, der das Armeesymbol zeigt.

Im Normalfall werden Ereigniskarten abgeworfen, nachdem sie ausgeführt wurden.

Die Effekte der einzelnen Ereigniskarten sind auf den Karten selbst erklärt.

Meist muss irgendeine Bedingung erfüllt sein, damit eine bestimmte Karte gespielt werden kann. Wenn die Bedingung nicht vollständig erfüllt ist, kann die Karte nicht gespielt werden.

Die meisten Karten erlauben einem Spieler Dinge, die nach den normalen Regeln nicht erlaubt wären. Das ist Absicht. Aber alle Regeln, die nicht ausdrücklich durch den Kartentext aufgehoben werden, gelten weiterhin.

Einige Karten verwenden die folgenden Formulierungen:

- Eine Karte, auf der „Bleibt im Spiel“ steht, wird nicht sofort abgeworfen, nachdem sie gespielt wurde, sondern erst wenn eine bestimmte Bedingung erfüllt ist. Wenn das Abwerfen einer Karte erfordert, dass ein Aktionswürfel eingesetzt wird, zählt dieses Abwerfen als Aktion. Wenn die Bedingung zum Ausspielen einer solchen Karte nicht mehr erfüllt ist, wird die Karte sofort (aus dem Spiel) entfernt.

Beispiel: „Denethors Torheit“ wird sofort abgeworfen, sobald Minas Tirith nicht mehr belagert wird.

- Wenn eine Karte einen Spieler Einheiten oder Anführer „rekrutieren“ lässt, werden diese Figuren von den verfügbaren Verstärkungen genommen. Das Rekrutieren von Truppen über Ereigniskarten wird auf Seite 27 unter *Truppen über Ereigniskarten rekrutieren* näher beschrieben.

Aller Text einer Aktionskarte muss ausgeführt werden. Es kann jedoch vorkommen, dass der Text einer Ereigniskarte nicht vollständig angewendet werden kann. In solchen Fällen kann die Karte trotzdem gespielt werden; der Kartentext wird dann so weit wie möglich ausgeführt.

Beispiel: Mit der Karte „Imrahil von Dol Amroth“ kann der Spieler der Freien Völker einen Anführer und eine Einheit (Reguläre oder Elite) in Dol Amroth rekrutieren. Wenn er keinen Anführer mehr in seinen Verstärkungen hat, kann er nur die Einheit rekrutieren.

Ereigniskarten, die Verluste verursachen

Einige Ereigniskarten können dazu führen, dass ein Spieler Figuren aus dem Spiel nehmen muss. Wenn durch eine solche Karte alle Einheiten einer Armee mit Anführer vernichtet werden, werden Anführer der Freien Völker

in dieser Armee sofort entfernt. Nazgûl, Gefährten und Schergen verbleiben aber in der Region, außer der Kartentext besagt es ausdrücklich anders.

KAMPFKARTEN

Ereigniskarten sind durch einen waagerechten Strich in zwei Teile getrennt. Der untere Teil beschreibt den Effekt der Karte als **Kampfkarte**.

Im Gegensatz zum Einsatz als Ereigniskarte, braucht es zum Spielen einer Kampfkarte **keine Aktion**. Kampfkarten werden im Kampf gespielt; Näheres dazu unter *Einen Kampf austragen* auf Seite 29.

Wie die Ereigniskarten brechen auch Kampfkarten die normalen Regeln, wobei der Kartentext stets Vorrang vor den normalen Regeln hat. Kampfkarten werden immer sofort abgeworfen, nachdem sie gespielt und ausgeführt wurden.

AUFBAU DER EREIGNISKARTEN

Ereigniskarte – Freie Völker

- Ereigniskartentitel **1**
- Kartentyp **2**
- Ausspielbedingung (sofern vorhanden) **3**
- Ereignistext **4**
- Abwurfbedingung (sofern vorhanden) **5**



Ereigniskarte – Schatten

- 6** Information fürs Spiel zu dritt/viert (sofern vorhanden)
- 7** Kampfkartentitel
- 8** Ausspielbedingung (sofern vorhanden)
- 9** Kampftext
- 10** Initiativzahl
- 11** Kartennummer



Ereigniskartentypen – Freie Völker



Charakter Armee Rekrutierung

Ereigniskartentypen – Schatten



Charakter Armee Rekrutierung

Ereigniskartenrückseiten – Freie Völker



Charakter Strategie

Ereigniskartenrückseiten – Schatten



Charakter Strategie

KAPITEL VI: ARMEEN UND KÄMPFE

Die gewaltigen Horden des Dunklen Herrschers und die tapferen Verteidiger des Westens spielen eine zentrale Rolle in *Der Ringkrieg*, und ihre Rekrutierung und Bewegung kann über Sieg und Niederlage entscheiden. Die Armeen beider Seiten werden von ihren Startregionen (wie unter *Spielaufbau* beschrieben) aus los ziehen, Verstärkungen erhalten und den Gegner zum Kampf stellen. Dafür gelten die folgenden Regeln.

CHARAKTERE

CHARAKTERE DER FREIEN VÖLKER INS SPIEL BRINGEN

Dies kann auf zwei Arten geschehen:

- Gefährten kommen ins Spiel, wenn sie von der Gemeinschaft getrennt werden (siehe *Gefährten von der Gemeinschaft trennen* auf Seite 39);
- **Gandalf der Weiße** und **Aragorn** kommen über einen „Wille des Westens“-Würfel ins Spiel. Dafür gelten die Regeln auf der jeweiligen Charakterkarte.

CHARAKTERE DES SCHATTENS INS SPIEL BRINGEN

Charaktere des Schattens (Schergen) kommen über einen Rekrutierungswürfel ins Spiel. Für diesen Einsatz dieses Rekrutierungswürfels gelten nicht die normalen Rekrutierungsregeln, sondern die Regeln auf der jeweiligen Charakterkarte.

CHARAKTERE BEWEGEN

Charaktere werden in Phase 5 (Aktionen ausführen) bewegt, wenn ein Spieler einen Charakterwürfel (Schwertsymbol) einsetzt oder wenn er eine Ereigniskarte spielt, mit der er Charaktere bewegen kann.

Ein Charakterwürfel kann wie folgt eingesetzt werden:

- Spieler der Freien Völker: **Alle** Gefährten bewegen, die nicht Teil der Gemeinschaft sind.
- Schatten-Spieler: **Alle** Nazgûl und Schergen bewegen.

Hinweis: Ein Charakter mit Stufe 0 kann nicht bewegt werden, auch nicht, wenn er Teil einer Armee ist.

Gefährten bewegen

Wenn der Spieler der Freien Völker einen Charakterwürfel einsetzt, um seine Charaktere zu bewegen, dürfen **alle** Gefährten auf dem Spielplan um bis zu so viele Regionen bewegt werden, wie ihre **Stufe** angibt (siehe unten).

Mehrere Gefährten in derselben Region können *gemeinsam* um bis zu so viele Regionen bewegt werden, wie die *höchste* Stufe eines Gefährten der Gruppe angibt.

Der Spieler der Freien Völker kann Gefährten in derselben Region auch aufteilen und getrennte Wege gehen lassen.

Für die Bewegung von Gefährten gelten die folgenden Regeln:

- Sie werden nicht durch gegnerische Armeen behindert. Sie können, allein oder als Gruppe, Regionen mit Schatten-Einheiten betreten und verlassen, müssen jedoch anhalten, wenn sie eine Region mit Festung betreten, die der Schatten hält.
- Sie können eine Region mit eigener Festung, die vom Gegner belagert wird, nicht betreten oder verlassen (außer durch bestimmte Ereigniskarten).
- Sie können unpassierbares Gelände (dicke schwarze Linien) nicht überschreiten.

Nazgûl und Schergen bewegen

Wenn der Schatten-Spieler einen Charakterwürfel einsetzt, um seine Charaktere zu bewegen, darf er alle Nazgûl (auch den Hexenkönig) auf beliebige Regionen ziehen. Es müssen nicht alle Nazgûl bewegt werden.

Die einzige Einschränkung ist, dass Nazgûl auf diese Weise nie in eine Region mit Festung bewegt werden dürfen, die der Spieler der Freien Völker hält, es sei denn, diese Festung wird belagert.

Der Hexenkönig gilt als Nazgûl (Ereigniskarten, die sich auf „Nazgûl“ beziehen, gelten auch für den Hexenkönig, außer er ist im Kartentext namentlich oder als „Scherge“ extra genannt).

Saurons Mund und Saruman haben nicht die unbegrenzte Bewegungsweite der Nazgûl; für sie gelten die folgenden Regeln:

- Saruman kann die Region „Orthanc“ nie verlassen.
- Saurons Mund kann alleine bis zu 3 Regionen weit bewegt werden. Wie Gefährten kann auch er unpassierbares Terrain nicht überschreiten, wird – wenn er alleine bewegt wird – von gegnerischen Armeen nicht beeinflusst und kann keine Region mit Festung betreten oder verlassen, die vom Gegner belagert wird.

Wie die Nazgûl können auch Schergen – wenn sie ohne Armee bewegt werden – nicht in Regionen mit Festung, welche die Freien Völker halten, gezogen werden, es sei denn die Festung wird vom Schatten belagert.

AUFBAU DER CHARAKTERKARTEN

Gefährtenkarten



Schergenkarten



- 1 Portrait
- 2 Name
- 3 Spezialfähigkeiten als Ratgeber der Gemeinschaft (sofern vorhanden)
- 4 Stufe
- 5 Führung
- 6 Spezialfähigkeiten außerhalb der Gemeinschaft (sofern vorhanden)
- 7 Nation, die der Gefährte aktivieren kann (wenn hier das Symbol der Freien Völker abgebildet ist, kann der Gefährte alle Nationen der Freien Völker aktivieren).
- 8 Ausspielbedingung des Gefährten (sofern vorhanden)
- 9 Spezialfähigkeiten
- 10 Aktionswürfelbonus: Wenn hier das Symbol „Wille des Westens“ abgebildet ist, wird ein Aktionswürfel zum Vorrat hinzugefügt, wenn dieser Gefährte im Spiel ist.

- 1 Portrait
- 2 Name
- 3 Ausspielbedingung des Schergens
- 4 Stufe (das Symbol ∞ steht für die unbegrenzte Bewegungsweite der Nazgûl)
- 5 Führung
- 6 Spezialfähigkeiten
- 7 Aktionswürfelbonus: Wenn hier das Symbol „Flammendes Auge“ abgebildet ist, wird ein Aktionswürfel zum Vorrat hinzugefügt, wenn dieser Scherge im Spiel ist.
- 8 Nation, zu welcher der Scherge gehört

ARMEEGRÖSSE

ZUSAMMENSETZUNG EINER ARMEE

Alle Einheiten, Anführer und Charaktere derselben Seite in derselben Region bilden eine **Armee**.

Einheiten verschiedener Nationen derselben Seite können in derselben Armee sein.

Wenn eine Armee in eine Region mit einer Armee derselben Seite bewegt wird, werden die beiden Armeen am Ende der Aktion zu einer Armee *verschmolzen*.

Ebenso kann eine Armee *aufgeteilt* werden, indem einige ihrer Figuren in eine angrenzende Region bewegt und andere zurückgelassen werden.

ERLAUBTE ARMEEGRÖSSE

In jeder Region können höchstens **10 Einheiten** (aber beliebig viele Anführer und Charaktere) stehen.

Wenn ein Spieler nach einer Aktion (z. B. Bewegung oder Rekrutierung) mehr als 10 eigene Einheiten in derselben Region hat, muss er alle überzähligen vom Spielplan nehmen.

Die entfernten Einheiten kommen zurück zu den Verstärkungen.

ARMEEFELDER

Am linken Spielplanrand sind drei nummerierte **Armeefelder** eingezeichnet.

Wenn die Plastikfiguren einer Armee zu viel Platz brauchen, um innerhalb der Regionsgrenzen zu stehen, kann der Spieler, der sie führt, einige oder alle Figuren der Armee auf ein leeres Armeefeld stellen und den Armeemarker mit derselben Nummer auf die Region legen. Die Figuren können jederzeit wieder vom Armeefeld auf die Region mit dem Armeemarker gestellt werden.

Die Spieler müssen auch beim Verwenden der Armeefelder die erlaubte Armeegröße im Auge behalten. Die Figuren auf einem Armeefeld gelten in jeder Hinsicht als in der Region mit dem entsprechenden Armeemarker befindlich.

Beispiel: Der Spieler der Freien Völker bewegt eine Armee aus 10 Regulären Gondor-Einheiten nach Lossarnach und merkt, dass sie zu viel Platz einnehmen. Das Armeefeld 3 ist leer. Der Spieler stellt 8 Reguläre Gondor-Einheiten aus Lossarnach auf das Armeefeld. Dann legt er den Armeemarker 3 nach Lossarnach zu den verbleibenden zwei Figuren. Der Armeemarker kann jederzeit wieder durch die Figuren vom Armeefeld ersetzt werden.

TRUPPEN REKRUTIEREN

EINHEITEN UND ANFÜHRER REKRUTIEREN

Zusätzliche Einheiten und Anführer kommen in Phase 5 (Aktionen ausführen) ins Spiel, wenn ein Spieler einen Rekrutierungswürfel (Helmsymbol) als Aktion einsetzt oder wenn er eine Ereigniskarte spielt, mit der Einheiten rekrutiert werden können.

Über einen Rekrutierungswürfel können nur solche Verstärkungen ins Spiel gebracht werden, deren Nation „Im Krieg“ ist.

Über einen Rekrutierungswürfel kann ein Spieler die folgenden Figuren rekrutieren:

- zwei Reguläre Einheiten, *oder*
- zwei Anführer/Nazgûl, *oder*
- eine Reguläre Einheit und einen Anführer/Nazgûl, *oder*
- eine Elite-Einheit.

Wenn ein Spieler Einheiten und/oder Anführer rekrutiert, nimmt er sie von seinen verfügbaren Verstärkungen und stellt sie in eine **Stadt**, ein **Dorf** oder eine **Festung** der Nation, zu der die Figur gehört.

Wenn zwei Figuren rekrutiert werden, können sie unterschiedlichen Nationen angehören, solange beide Nationen „Im Krieg“ sind (siehe Seite 35) und jede Figur in eine Stadt, ein Dorf oder eine Festung ihrer Nation gestellt wird.

Nazgûl werden immer in Festungen Saurons rekrutiert.

REKRUTIERUNGSBESCHRÄNKUNGEN

- Wenn ein Spieler über einen Rekrutierungswürfel zwei Figuren rekrutiert (Einheiten und/oder Anführer), müssen diese immer in zwei **unterschiedliche** Siedlungen gestellt werden.
- In Siedlungen, die der Gegner erobert hat (d. h. in denen gegnerische Einheiten stehen oder ein gegnerischer Eroberungsmarker liegt), können keine eigenen Figuren rekrutiert werden.
- In Festungen, die vom Gegner **belagert** werden (siehe Seite 31-32), können Figuren nur über Ereigniskarten rekrutiert werden.
- Es können nur so viele Figuren rekrutiert werden, wie im Spiel vorhanden sind. Wenn also alle Figuren eines Typs bereits im Spiel sind, können keine weiteren dieses Typs rekrutiert werden. Vernichtete Einheiten des Schattens oder vernichtete Nazgûl werden wieder zu den Verstärkungen zurück gelegt (der Schatten-Spieler kann also fast unendlich rekrutieren). Alle Charaktere

(auch Schergen des Schattens) sowie Einheiten und Anführer der Freien Völker werden **endgültig** aus dem Spiel genommen, wenn sie vernichtet werden; diese **Verluste** müssen also von den Verstärkungen getrennt gehalten (z. B. zurück in die Schachtel gelegt) werden und können nicht wieder rekrutiert werden.

TRUPPEN ÜBER EREIGNISKARTEN REKRUTIEREN

Bei Rekrutierungen über Ereigniskarten gelten alle normalen Rekrutierungsbeschränkungen mit den folgenden Ausnahmen:

- Wenn eine Karte einen Spieler Figuren einer Nation rekrutieren lässt, diese Nation aber noch nicht „Im Krieg“ ist, darf er die Figuren trotzdem rekrutieren.
- Wenn eine Karte einen Spieler Figuren in einer Region mit Festung rekrutieren lässt, diese Festung aber vom Gegner belagert wird, darf er die Figuren trotzdem rekrutieren. Mit dieser Ausnahme gilt für Rekrutierungen über Ereigniskarten ansonsten die normale Regel, dass nur in freien Regionen rekrutiert werden darf.

Beispiel: Die Ereigniskarte „Theodens Reiter“ lässt den Spieler der Freien Völker Figuren in einer Region Rohans rekrutieren, in der ein Gefährte steht. Wenn im Ostemmet ein Gefährte steht, aber auch gegnerische Einheiten, kann dort nicht rekrutiert werden.

ARMEEN BEWEGEN

EINE ARMEE BEWEGEN

Armeen werden in Phase 5 (Aktionen ausführen) bewegt, wenn ein Spieler einen Armeewürfel oder einen Charakterwürfel (für Armeen, die einen Anführer oder Charakter beinhalten) einsetzt oder eine Ereigniskarte spielt, mit der er Armeen bewegen kann.

Wenn ein Spieler einen Armeewürfel einsetzt, kann er zwei *verschiedene* Armeen bewegen, aber nicht dieselbe Armee zweimal.

Wenn ein Spieler einen Charakterwürfel einsetzt, kann er nur eine Armee bewegen, und diese Armee *muss mindestens einen Anführer oder Charakter beinhalten*.

Wenn eine Armee bewegt wird, werden ihre Figuren einfach in eine angrenzende Region gestellt.

Eine Armee teilen

Wenn eine Armee bewegt wird, müssen nicht zwangsläufig alle ihre Figuren bewegt werden. Es können auch einige Figuren bewegt und die anderen in der Ausgangsregion zurückgelassen werden.

Wenn eine Armee geteilt wird, können Anführer beliebig mit bewegt oder zurückgelassen werden. Anführer der Freien Völker können jedoch nie in einer Region ohne Einheiten stehen. Wenn eine Armee über einen Charakterwürfel bewegt und dabei geteilt wird, muss mindestens ein Anführer oder Charakter mit bewegt werden.

Das ändert aber nichts daran, dass Charaktere (Gefährten und Schergen) und Nazgûl grundsätzlich nicht mit Armeen mit bewegt werden müssen, da sie auch alleine in Regionen stehen dürfen.

Bewegungseinschränkungen

- Es können beliebige Figuren einer Armee bewegt werden, solange keine Figur zweimal mit derselben Aktion bewegt wird. Das gilt auch für Bewegungen über Ereigniskarten, außer der Kartentext widerspricht dem ausdrücklich. Ein Spieler kann also nicht innerhalb derselben Aktion erst eine Armee in eine Region mit eigenen Einheiten bewegen und dann mit der zweiten Bewegung dieser Aktion die verschmolzene Armee weiter bewegen, weil so die Figuren der ersten Armee zweimal bewegt würden. Wenn die beiden ursprünglichen Armeen also innerhalb derselben Aktion bewegt werden sollen, sollten sie sorgfältig voneinander getrennt gehalten werden.
- Eine Armee kann nur in eine *freie Region* (siehe Seite 10) bewegt werden oder in eine Region mit einer Siedlung, die der Gegner hält, in der aber keine gegnerischen Einheiten stehen (gegnerische Charaktere spielen keine Rolle). Diese Regionen gelten als „freie Regionen für Armeebewegungen“.
- Eine Armee kann nicht in eine Region bewegt werden, in der gegnerische Einheiten stehen. Sie kann diese Region nur angreifen (siehe Seite 28).
- Nach einer Bewegung dürfen in keiner Region mehr als 10 Einheiten stehen (siehe Erlaubte Armeegröße auf S. 26).
- Eine Armee mit Figuren einer Nation, die noch nicht „Im Krieg“ ist (siehe Seite 35), kann nicht in eine Region einer anderen Nation bewegt werden (auch nicht einer Nation derselben Seite).
- Eine Armee kann nie unpassierbares Terrain (eine dicke schwarze Linie) überqueren. Dieselbe Einschränkung gilt für Charaktere (siehe Seite 24) und für die Gemeinschaft (siehe Seite 38).

ARMEEN ÜBER EREIGNISKARTEN BEWEGEN

Wenn eine Armee über eine Ereigniskarte bewegt wird, gelten alle normalen Bewegungseinschränkungen. Einige Ereigniskarten lassen einen Spieler eine oder mehrere Armeen mehr als eine Region weit bewegen. Dann gelten zusätzlich die folgenden Regeln:



- Jede Armee, die über diese Ereigniskarte bewegt wird, wird zu Beginn ihrer Bewegung definiert (sie kann vor der Bewegung geteilt werden). Sie kann im Laufe ihrer Bewegung keine Figuren dazu bekommen oder verlieren.
- Wenn eine Armee durch eine Region mit Siedlung, die der Gegner hält, bewegt wird, erobert die Armee diese Siedlung.
- Wenn eine Armee durch mehrere Regionen bewegt wird, in der andere eigene Armeen stehen, wird die erlaubte Armeegröße erst am Ende der Bewegung überprüft.
- Eine Armee kann niemals durch eine Region bewegt werden, in der eine gegnerische Armee steht.

KÄMPFE

MIT ARMEEN ANGREIFEN

Ein Spieler kann in Phase 5 (Aktionen ausführen) mit einer Armee eine gegnerische Armee angreifen, indem er einen Armeewürfel oder einen Charakterwürfel einsetzt oder eine Ereigniskarte spielt, die ihn angreifen lässt.

Nur Armeen aus Einheiten von Nationen „Im Krieg“ können einen Kampf auslösen.

Wenn ein Spieler einen Armeewürfel oder einen Charakterwürfel (im Falle einer Armee mit mindestens einem Anführer oder Charakter) einsetzt, kann er einen der folgenden Kämpfe damit auslösen:

- Eine gegnerische Armee in einer angrenzenden Region angreifen.
- Eine **Belagerung** oder einen **Ausfall** gegen eine gegnerische Armee in derselben Region starten (siehe Seite 32).

Anders als bei der Bewegung kann beim Kampf mit einem Armeewürfel nur *eine* Armee aktiviert werden.

Wenn ein Spieler einen Charakterwürfel einsetzt, muss die Armee, mit der er angreifen will, mindestens einen Anführer oder Charakter beinhalten.

Hinweis: Wenn eine Armee angreift, bewegt sie sich nicht in die Region, die sie angreift, sondern bleibt während des Kampfs in ihrer Region. Erst wenn der Kampf zu Ende ist und der Angreifer ihn gewonnen hat, darf er seine Einheiten in die umkämpfte Region bewegen (siehe *Ausgang des Kampfs* auf Seite 31).

Eine angreifende Armee teilen

Wenn eine Armee angreift, müssen nicht unbedingt alle Figuren dieser Armee angreifen.

Wenn ein Spieler einen Kampf auslösen will, kann er seine Armee in eine angreifende Armee und eine zweite Armee teilen. Diese zweite Armee heißt **Nachhut** und nimmt am bevorstehenden Kampf nicht teil.

Sowohl die angreifende Armee als auch die Nachhut müssen mindestens eine Einheit beinhalten. Anführer, Gefährten und Schergen können beliebig aufgeteilt werden.

Hinweis: Wenn ein Spieler einen Charakterwürfel einsetzt, muss die angreifende Armee mindestens einen Anführer oder Charakter beinhalten.

Die Nachhut hat keinerlei Einfluss auf den Kampf, sie kann nicht Ziel von Kampfkarten sein, ihre Figuren können nicht als Verluste entfernt werden, und sie kann nicht in die umkämpfte Region bewegt werden, wenn der Kampf zu Ende ist.

Wenn die Armee, die angreifen soll, Figuren beinhaltet, deren Nationen nicht „Im Krieg“ sind, muss die Armee geteilt werden (und alle Figuren, die nicht „Im Krieg“ sind, in der Nachhut gelassen werden).

Im Gegensatz dazu nehmen auf der verteidigenden Seite immer *alle* Einheiten, auch Anführer und Charaktere, am Kampf teil.

Kampfstärke und Führung

Alle angreifenden und verteidigenden Figuren – Einheiten, Anführer und Charaktere – tragen zur Kampfstärke und Führung ihrer Armee bei.

- Die **Kampfstärke** einer Armee ist gleich der Anzahl ihrer Einheiten (Reguläre und Elite). Die Kampfstärke bestimmt, wie viele Würfel ein Spieler im **Kampfwurf** wirft (höchstens 5 Würfel). Bei einer größeren Armee kann ein Spieler zwar nicht mehr als fünf Würfel im Kampf werfen, kann seine Kampfstärke aber länger aufrechterhalten – siehe *Verluste entfernen* auf Seite 30.

***Beispiel:** Eine Armee aus drei Regulären Einheiten und einer Elite-Einheit hat eine Kampfstärke von 4. Eine Armee aus sechs Regulären Einheiten und zwei Elite-Einheiten hat eine Kampfstärke von 8, wirft im Kampf aber trotzdem nur fünf Würfel.*

- Die **Führung** einer Armee ist gleich der Anzahl der Anführer (oder Nazgûl) plus der gesamten Führungswerte aller beteiligten Charaktere (wie auf der Charakterkarte angegeben). Die Führung bestimmt, wie viele Würfel ein Spieler im **Anführer-Neuwurf** erneut werfen darf (höchstens 5 Würfel).

Kampfkarten und Fähigkeiten von Charakteren können oft die Kampfstärke und Führung einer Armee verändern. Kein Spieler darf jedoch jemals mehr als 5 Würfel werfen oder neu werfen.

EINEN KAMPF AUSTRAGEN

Ein Kampf geht über mehrere **Kampfrunden**. In jeder Kampfrunde führen die Spieler die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

- 1) Eine **Kampfkarte** spielen (optional)
- 2) **Kampfwurf**
- 3) **Anführer-Neuwurf**
- 4) **Verluste** entfernen
- 5) Den **Angriff abbrechen** oder sich **zurückziehen**

Es führen immer beide Spieler einen Schritt aus, bevor der nächste Schritt folgt.

Eine Kampfkarte spielen

Am Anfang jeder Kampfrunde kann jeder Spieler eine Karte aus seiner Hand als Kampfkarte spielen.

Der Angreifer sagt zuerst, ob er eine Karte spielen will, und legt sie mit der Rückseite nach oben vor sich ab.

Dann sagt der Verteidiger, ob er eine Karte spielen will, und legt sie vor sich ab. Er kann eine Karte spielen, egal ob der Angreifer eine spielt oder nicht.

Dann werden die gespielten Kampfkarten gleichzeitig aufgedeckt. Die Karten werden zwar geheim ausgewählt, die Rückseite der Karte muss der Gegner aber sehen können.

Die Spieler sollten die Texte der Kampfkarten sorgfältig lesen und besonders auf Ausspielbedingungen, Modifikatoren und Anwendung achten.

Wenn nicht anders angegeben, gelten die Effekte einer Karte nur für die aktuelle Kampfrunde.

Am Ende der Kampfrunde werden die gespielten Kampfkarten abgeworfen.

Timing der Kampfkarten

Der Text einer Kampfkarte sollte deutlich machen, wann genau der Effekt der Karte angewendet wird.

Sollten die Spieler sich dennoch unsicher sein, gibt die Initiativzahl in der unteren linken Ecke der Karten an, welche der beiden Karten zuerst angewendet wird: die Karte mit der niedrigeren Zahl wird immer zuerst angewendet.

***Beispiel:** Der Schatten-Spieler greift an und spielt die Karte „Durins Fluch“, die ihn einen Spezialangriff vor dem eigentlichen Kampf würfeln lässt (Initiative 2). Der Spieler der Freien Völker spielt die Karte „Kundschafter“, die ihm erlaubt, seine Armee zurückzuziehen, bevor der eigentliche Kampf beginnt (Initiative: 1). Da „Kundschafter“ die kleinere Zahl hat, wird die Karte zuerst angewendet, weshalb der Spieler der Freien Völker seine Armee zurückziehen kann, bevor „Durins Fluch“ angewendet werden kann. Dann werden beide Karten abgeworfen.*

Falls beide Karten die gleiche Initiativzahl haben, wird die Karte des **Verteidigers** zuerst angewendet.

Bedingungen der Kampfkarten

— Einige Kampfkarten haben bestimmte Bedingungen (**fett** geschrieben unter dem Kampfkartentitel), die erfüllt sein müssen, damit die Karte gespielt werden darf. Einige Karten dürfen zum Beispiel nur gespielt werden, wenn Elite-Einheiten am Kampf teilnehmen.

— Für viele Effekte auf Kampfkarten muss ein Spieler „auf Führung verzichten“. Das bedeutet, dass die Figur, auf deren Führung verzichtet wird, für die aktuelle Kampfrunde nicht als Anführer zählt (ihre Führung also nicht zur Gesamtführung der Armee beiträgt). Ein Spieler kann nicht auf die Führung einer Figur verzichten, deren Führung durch einen anderen Effekt bereits aufgehoben wurde.

Angriffswürfe von Kampfkarten

Manche Kampfkarten lassen einen Spieler, entweder vor dem eigentlichen Kampfwurf (Schritt 2) oder nach dem Entfernen der Verluste (Schritt 4), einen zusätzlichen Angriff durchführen. Wenn nicht anders angegeben, gilt für solche Angriffe dieselbe Treffergrenze wie für den normalen Kampfwurf. Sie werden genauso durchgeführt wie der Kampfwurf (siehe unten); mit drei Ausnahmen:

- Es gibt keinen Anführer-Neuwurf.
- Modifikatoren durch die Kampfkarte des Gegners werden nicht angewendet.
- Etwaige Verluste werden sofort entfernt und werden nicht durch Effekte der Kampfkarte des Gegners beeinflusst.

Kampfwurf

In diesem Schritt wirft jeder Spieler so viele Kampfwürfel, wie es ihm seine Kampfstärke erlaubt (höchstens fünf).

Jede gewürfelte 5 oder 6 ist ein **Treffer**. Effekte von Kampfkarten, Festungen, Städten und Wehranlagen können die Treffergrenze (d. h. die Zahl, ab der ein Würfel trifft) aber noch erhöhen oder verringern.

Anführer-Neuwurf

Nach dem Kampfwurf darf jeder Spieler so viele Würfel, die nicht getroffen haben, neu werfen, wie seine Führung angibt (höchstens fünf).

Die Treffergrenze für den Anführer-Neuwurf ist dieselbe wie für den Kampfwurf (es sei denn eine Kampfkarte besagt ausdrücklich etwas anderes).

Beispiel: Ein Spieler hat fünf Einheiten und drei Anführer in seiner Armee. Die Kampfstärke der Armee ist 5 und ihre Führung 3. Er würfelt mit fünf Kampfwürfeln „1“, „3“, „5“, „5“ und „6“ (drei Treffer). Die Führung der Armee beträgt 3, aber nur zwei Würfel haben nicht getroffen. Er wirft also nur diese beiden neu. Von den beiden trifft einer; macht also insgesamt vier Treffer.

Modifikatoren für Würfelwürfe

Kampfwürfe und Anführer-Neuwürfe können durch Kampfkarten und Spezialfähigkeiten modifiziert werden. Im entsprechenden Text steht dann „addiere 1“, „addiere 2“ o. ä.

Der Modifikator wird zu den gewürfelten Zahlen hinzugerechnet und das Ergebnis dann mit der Treffergrenze verglichen. Mehrere Modifikatoren sind kumulativ, werden also alle hinzugerechnet.

Beispiel: Wenn ein Spieler zu seinem Kampfwurf 1 addiert, trifft er mit jeder gewürfelten „4“, „5“ und „6“, statt nur bei „5“ und „6“.

Der Kartentext gibt an ob der Kampfwurf, der Anführer-Neuwurf oder beide modifiziert werden.

Hinweis: Unabhängig von Modifikatoren ist eine gewürfelte „1“ nie ein Treffer und eine gewürfelte „6“ immer ein Treffer.

Verluste entfernen

Nachdem beide Spieler ihren Kampfwurf und Anführer-Neuwurf durchgeführt haben, entfernen sie die Verluste.

Ein Spieler muss so viele Verluste aus seiner Armee entfernen, wie der Gegner **Treffer** gewürfelt hat.

Zuerst entscheidet der Angreifer, wie er seine Verluste entfernt. Dafür gelten die folgenden Regeln:

Für jeden Treffer, den der Gegner gewürfelt hat, muss ein Spieler:

- eine Reguläre Einheit entfernen, *oder*
- eine Elite-Einheit durch eine Reguläre ersetzen.

Für je zwei Treffer kann ein Spieler auch einfach eine Elite-Einheit entfernen.

Beispiel: Ein Spieler hat zwei Treffer eingesteckt. Er kann zwei Reguläre Einheiten entfernen, zwei Elite-Einheiten durch Reguläre ersetzen, eine Reguläre entfernen und eine Elite-Einheit ersetzen oder eine Elite-Einheit entfernen.

Wenn eine Elite-Einheit durch eine Reguläre ersetzt wird, darf diese Reguläre aus den bereits erhaltenen Verlusten des aktuellen Kampfes genommen werden (sofern vorhanden). Ansonsten nimmt der Spieler die Reguläre Einheit aus seinen Verstärkungen. Werden Elite-Einheiten der Freien Völker auf diese Weise ersetzt, werden sie aus dem Spiel genommen. Wenn ein Spieler weder in seinen Verlusten noch in seinen Verstärkungen Reguläre Einheiten hat, kann eine Elite-Einheit nicht ersetzt, sondern muss (auch bei nur einem Treffer) vernichtet werden.

Verluste des Schattens und der Freien Völker

Wie oben beschrieben werden Verluste der Freien Völker aus dem Spiel genommen. Die Verluste der Freien Völker müssen deshalb von den Verstärkungen getrennt gehalten werden.

Verluste des Schattens hingegen werden nie aus dem Spiel genommen. Sie werden einfach zurück zu den Verstärkungen gelegt.

Anführer und Charaktere vernichten

Wenn alle Einheiten einer Armee vernichtet werden, werden alle Anführer (auch Charaktere), die Teil der Armee waren, ebenfalls vernichtet.

Wie die Einheiten werden die Anführer der Freien Völker ganz aus dem Spiel genommen. Nazgûl werden zurück zu den Verstärkungen gelegt.

Charaktere (auch die des Schattens) werden immer ganz aus dem Spiel genommen, außer ihre Charakterkarte besagt etwas anderes.

Charaktere in einer Region ohne Einheiten der eigenen Seite werden nie in einen Kampf verwickelt, denn sie können auch mit gegnerischen Armeen in einer Region stehen. Mit Ausnahme einiger Ereigniskarten können Charaktere (beider Seiten) nur vernichtet werden, wenn sie Teil einer Armee im Kampf sind.

Den Angriff abbrechen oder sich zurückziehen

Nach jeder Kampfrunde kann der Angreifer **den Angriff abbrechen**.

Wenn er den Kampf fortsetzen möchte, hat dann der Verteidiger die Wahl, **sich zurückzuziehen**. Wenn er sich nicht zurückzieht, geht der Kampf in die nächste Runde.

Bricht der Angreifer den Kampf ab, bleiben seine überlebenden Einheiten einfach in der Region, in der sie stehen.

Zieht sich der Verteidiger zurück, muss er seine Armee in eine angrenzende freie Region bewegen. Gibt es keine solche Region, kann er sich nicht zurückziehen.

Sonderfälle:

- Eine verteidigende Armee in einer Region mit eigener Festung kann sich zu Beginn jeder Kampfrunde (auch der ersten) in die Festung zurückziehen (siehe unten).
- Eine belagerte Armee kann sich nicht zurückziehen.
- Ist ein Charakter der Stufe 0 Teil der sich zurückziehenden Armee, bleibt dieser Charakter in der Region zurück.

Ausgang des Kampfs

Ein Kampf endet, wenn der Angreifer den Kampf abbricht, der Verteidiger sich zurückzieht oder wenn eine oder beide Armeen vollständig vernichtet sind.

Wenn die verteidigende Armee vernichtet wird oder sich zurückzieht, darf der Angreifer sofort beliebig viele der angreifenden Figuren in die umkämpfte Region bewegen.

Wenn eine angreifende Armee eine Region mit Festung erobert, **und in dieser Festung gegnerische Einheiten stehen**, wird diese Festung **belagert** (siehe unten *Eine Festung angreifen*).

WEHRANLAGEN, STÄDTE, FESTUNGEN UND BELAGERUNGEN

Viele Schlachten in *Der Herr der Ringe* wurden geschlagen, um Festungen, Städte, Furten oder dergleichen zu erobern bzw. zu verteidigen. Deshalb sind Wehranlagen, Städte und Festungen auch ein wichtiger Teil von *Der Ringkrieg*.

EINE STADT ODER WEHRANLAGE ANGREIFEN

Beim Angriff auf eine Region mit einer Stadt oder Wehranlage trifft der Angreifer **in der ersten Kampfrunde** mit jeder gewürfelten „6“ (statt wie sonst mit „5“ und „6“).

Ab der zweiten Kampfrunde gelten die üblichen Regeln.

EINE FESTUNG ANGREIFEN

Beim Angriff auf eine Region mit gegnerischer Festung muss sich der Verteidiger **vor jeder Kampfrunde** für eine **Feldschlacht** oder für den **Rückzug in die Festung** entscheiden.

Feldschlacht

Eine Feldschlacht wird wie ein normaler Kampf ausgetragen (siehe oben).

Rückzug in die Festung

Sobald der Verteidiger **sich in die Festung zurückzieht**, kann der Angreifer sofort in die Region um die Festung vorrücken (angreifende Einheiten hinein bewegen).

Wenn der Angreifer in die Region vorrückt, gilt die Festung **als belagert, und der Kampf ist zu Ende**.

Die verteidigende Armee befindet sich jetzt in der Festung selbst. Ihre Figuren können aus Platzgründen auf das entsprechende Festungsfeld am Rand des Spielplans gestellt werden.

Eine belagerte Festung kann höchstens fünf Einheiten (und beliebig viele Anführer und Charaktere) aufnehmen. Hat die Armee mehr als fünf Einheiten, werden überzählige sofort entfernt und zurück zu den Verstärkungen gestellt (auch bei den Freien Völkern).

Eine Belagerung endet, wenn die belagernde Armee die Region verlässt oder wenn eine oder beide Armeen vollständig vernichtet sind.

Während einer Belagerung gilt die Region um die Festung als frei für den belagernden Spieler. Die Festung selbst wird aber noch vom Verteidiger gehalten.



Endet eine Belagerung, werden alle überlebenden Einheiten des Verteidigers vom Festungsfeld zurück in die Region gestellt.

BELAGERUNGSSCHLACHT

Eine Armee in einer belagerten Festung kann nur von einer Armee **in derselben Region** angegriffen werden.

Ein Kampf gegen eine belagerte Armee gilt als **Belagerungsschlacht**.

In einer Belagerungsschlacht trifft der Angreifer nur mit gewürfelter „6“, der Verteidiger aber wie üblich mit „5“ und „6“.

Im Gegensatz zu normalen Kämpfen dauert eine Belagerungsschlacht **nur eine Kampfrunde**, außer der Angreifer ersetzt freiwillig eine seiner Elite-Einheiten durch eine Reguläre. Wenn er das tut, dauert die Belagerungsschlacht eine weitere Kampfrunde.

Der Angreifer kann die Schlacht auf diese Weise beliebig fortsetzen, solange er vor jeder neuen Kampfrunde eine Elite-Einheit durch eine Reguläre ersetzt.

Wenn eine Belagerungsschlacht endet und beide Seiten noch Einheiten haben, gilt die verteidigende Armee weiterhin als belagert.

Einschränkungen

- Eine belagerte Armee kann sich nie in eine angrenzende Region zurückziehen.
- Eine belagernde Armee kann (nach den üblichen Bewegungsregeln) in eine angrenzende Region bewegt werden. Wenn dabei keine belagernde Einheit zurückbleibt, gilt die Festung nicht mehr als belagert.

AUSFALL

Eine belagerte Armee kann in Phase 5 (Aktionen ausführen) über einen Aktionswürfel die belagernde Armee angreifen.

Ein solcher Angriff heißt **Ausfall**.

Ein Ausfall ist eine Feldschlacht, die mindestens eine Kampfrunde dauert und in der die Vorteile einer Belagerungsschlacht nicht gelten.

Eine Nachhut (siehe *Eine angreifende Armee teilen* auf Seite 28) kann dabei in der Festung zurückgelassen werden.

Für einen Ausfall gelten die normalen Kampfregeln (beide Seiten treffen bei „5“ oder mehr), aber wenn der Angreifer den Angriff abbricht, kehrt seine Armee in die Festung zurück.

Die belagernde verteidigende Armee kann sich ganz normal in eine freie angrenzende Region zurückziehen.

Wenn der Angreifer den Ausfall gewinnt, kann er seine Armee nicht aus der Region heraus bewegen.

EINE BELAGERUNG AUFBRECHEN

Eine Armee kann eine belagernde Armee in einer angrenzenden Region angreifen.

Die Armee in der Festung nimmt an diesem Kampf nicht teil.

Die angreifende Armee kann in die Region mit der Festung bewegt werden, wenn die belagernde Armee vernichtet wird oder sich zurückzieht.

EINE BELAGERUNG VERSTÄRKEN

Während eine Festung belagert wird, kann der belagernde Spieler weitere Truppen in die Region bewegen (denn die Region gilt für ihn als frei). Dies gilt als Bewegung, nicht als Angriff.

EINE SIEDLUNG EROBERN

Zu Beginn des Spiels gehören alle Siedlungen den Nationen, in deren Gebiet sie sich befinden.

Eine Siedlung gilt als erobert, wenn:

- eine gegnerische Armee in die Region mit der Stadt, dem Dorf oder der leeren Festung bewegt wird *oder*
- die Armee, die eine Festung verteidigt, vollständig vernichtet wird und der Angreifer noch mindestens eine Einheit in der Region hat.

Der Spieler, der die Siedlung erobert hat, legt einen seiner **Eroberungsmarker** in die Region, um anzuzeigen, dass er die Siedlung jetzt hält.

In vom Gegner eroberten Siedlungen können keine eigenen Truppen rekrutiert werden. Sie können auch nicht für Bewegungen auf der Politikleiste genutzt werden.

Eroberte Städte und Festungen geben dem Spieler Siegpunkte, die für den militärischen Sieg wichtig sind (siehe Seite 44). Für jede Stadt, die ein Spieler erobert, rückt er seinen Marker auf der Siegpunkteleiste ein Feld vor, für jede Festung zwei Felder.

Ein Spieler, dessen Gegner eine Siedlung zurückerobert, nimmt den Eroberungsmarker vom Brett und verliert den/die Siegpunkt(e), die ihm diese Siedlung brachte.

Eroberungsmarker



**Eroberungsmarker
der Freien Völker**



**Eroberungsmarker
des Schattens**



KAPITEL VII: POLITIK IN MITTELERDE

Das Ende des Dritten Zeitalters war ein dunkles Kapitel in der Geschichte Mittelirdes. Die einzelnen Freien Völker standen zwar klar gegen Sauron, aber in ihrer Einschätzung der Bedrohung durch den Schatten waren sie sich alles andere als einig. Die aktuelle Einstellung der einzelnen Nationen wird in *Der Ringkrieg* durch die Position ihres Markers auf der **Politikleiste** angezeigt.

DIE POLITIKLEISTE

Die Startposition der Völker (auf der Politikleiste markiert) stellt ihre diplomatische Einstellung zu Beginn des Kriegs dar. Je weiter der Marker einer Nation vom Feld „Im Krieg“ entfernt ist, desto unwilliger ist die Nation, in den Konflikt einzugreifen.

Eine Nation ist erst dann voll mobilisiert und kampfbereit, wenn ihr Marker auf dem Feld „Im Krieg“ auf der Politikleiste liegt.

Ein weiteres Zeichen der Unwilligkeit der meisten Völker, in den Krieg einzutreten, ist, dass sie das Spiel als **passive** Nation beginnen (dargestellt dadurch, dass der Politikmarker der Nation die graue Seite zeigt).

Solange eine Nation passiv ist, kann ihr Marker nicht auf das letzte Feld der Politikleiste („Im Krieg“) bewegt werden.

NATIONEN DER FREIEN VÖLKER AKTIVIEREN

Eine Nation wird in jedem der folgenden Fälle aktiviert (ihr Politikmarker wird auf die hellblaue Seite gedreht):

- Eine gegnerische Armee betritt eine Region dieser Nation.
- Eine Armee mit Einheiten dieser Nation wird angegriffen.
- Die Gemeinschaft des Rings zeigt sich in einer Stadt oder Festung dieser Nation.
- Ein Gefährte (der diese Nation aktivieren kann) beendet seine Bewegung in einer Stadt oder Festung dieser Nation.

Jede Gefährtenkarte hat unten rechts ein Symbol der Nation, die er aktivieren kann.

Gandalf, Aragorn, Meriadoc Brandybock und Peregrin Tuk haben kein Symbol einer Nation, sondern das Symbol der Freien Völker. Diese Charaktere können **jede beliebige** Nation der Freien Völker aktivieren.



POLITIKMARKER BEWEGEN

Ein Spieler kann den Politikmarker einer seiner Nationen ein Feld nach unten (in Richtung des Felds „Im Krieg“) bewegen, indem er einen Rekrutierungswürfel einsetzt oder eine entsprechende Ereigniskarte spielt.

Zusätzlich wird der Marker einer Nation *automatisch* ein Feld nach unten bewegt, wenn eines der folgenden Dinge passiert:

- Eine Armee mit Einheiten dieser Nation wird angegriffen (wobei jeder Kampf als ein Angriff zählt, egal wie viele Runden er dauert). Außerdem wird eine Nation aktiviert, wenn eine Armee mit Einheiten dieser Nation angegriffen wird.
- Eine Siedlung dieser Nation (Dorf, Stadt oder Festung) wird erobert.

Beispiel: Der Schatten-Spieler greift eine Armee des Nordens in Thal an. Nach der ersten Kampfrunde zieht der Spieler der Freien Völker die einzige überlebende Einheit zurück. Die Schatten-Armee rückt nach Thal vor und erobert damit die Stadt. Der Schatten-Spieler legt einen Eroberungsmarker in die Region. Das Ergebnis ist,

das der Norden aktiviert und sein Politikmarker um 2 Felder nach unten bewegt wird; ein Feld, weil eine Armee des Nordens angegriffen wurde, und ein weiteres, weil eine Stadt des Nordens vom Schatten erobert wurde.

EREIGNISKARTEN MIT AUSWIRKUNGEN AUF DIE POLITIKLEISTE

Alle Karten, die einen Angriff auslösen, lösen auch eine politische Reaktion aus (Aktivierung und/oder Bewegung auf der Politikleiste). Auch die drei „Die Ents erwachen“-Karten und die Karte „Die Toten von Dunharg“ lösen eine politische Reaktion aus. Die Effekte dieser Karten gelten als Kämpfe, in denen die gegnerische Armee sich nicht wehren kann. Auf allen anderen Karten, die Auswirkungen auf die Politikleiste haben, steht diese Auswirkung ausdrücklich auf der Karte.

IN DEN KRIEG EINTRETEN

Eine Nation, die nicht „Im Krieg“ ist, gilt als **friedlich**.

Für Einheiten und Anführer friedlicher Nationen gelten die folgenden Einschränkungen.

- Sie dürfen die Grenzen ihrer Nation zwar verlassen, aber keine Region einer anderen Nation betreten (auch nicht einer befreundeten).
- Sie können nicht angreifen (wohl aber verteidigen).
- Ihre Figuren können nicht über einen Rekrutierungswürfel rekrutiert werden.

Alle aufgeführten Einschränkungen gelten für Figuren friedlicher Nationen, selbst wenn sie Teil einer Armee sind, deren andere Figuren nicht friedlichen Nationen angehören.

Ausnahme: Beim Rückzug vom Kampf dürfen friedliche Nationen sich auch in Regionen anderer Nationen zurückziehen. Bei ihrer nächsten Bewegung müssen sie sich dann aber aus dem Gebiet der anderen Nation heraus bewegen, es sei denn sie befinden sich inzwischen „Im Krieg“.

Beispiel: Zwei Einheiten des Nordens ziehen sich von einem Kampf in Thal zurück. Selbst wenn der Norden noch nicht „Im Krieg“ ist, dürfen sie sich nach Erebor (Teil der Nation der Zwerge) zurückziehen. Mit einer normalen Bewegung dürften sie nicht nach Erebor, wohl aber beim Rückzug vom Kampf.

Sobald der Politikmarker einer Nation auf dem untersten Feld der Politikleiste liegt, ist diese Nation „Im Krieg“.

Für eine Nation „Im Krieg“ gelten die Einschränkungen für friedliche Nationen nicht mehr. Ihre Figuren können sich ungehindert über Nationengrenzen hinweg bewegen und gegnerische Armeen angreifen, und ihre Verstärkungen können über Rekrutierungswürfel rekrutiert werden.

Wie oben erwähnt, kann der Politikmarker einer passiven Nation der Freien Völker nie auf das Feld „Im Krieg“ gezogen werden. Die Nation muss erst aktiviert werden.

CHARAKTERE IM KRIEG

Gefährten, Schergen und Nazgûl können sich ungehindert bewegen und an Kämpfen teilnehmen, egal wo ihre Nation auf der Politikleiste steht. Im Prinzip gelten sie von Anfang an als „Im Krieg“.

Beispiel: Nazgûl können mit angreifen, auch wenn Sauron noch nicht „Im Krieg“ ist.

DIE POLITIKMARKER	
Zwerge	
	
Vorderseite: aktiv	Rückseite: passiv
Gondor	
	
Vorderseite: aktiv	Rückseite: passiv
Der Norden	
	
Vorderseite: aktiv	Rückseite: passiv
Rohan	
	
Vorderseite: aktiv	Rückseite: passiv
Elben	Isengart
	
Sauron	Südländer & Ostlinge
	

KAPITEL VIII: DIE GEMEINSCHAFT DES RINGS

In diesem Spiel können Frodo und Sam nicht getrennt werden und werden gemeinsam durch die Figur der **Ringträger** dargestellt. Wie im Roman *Der Herr der Ringe* beschrieben, werden die beiden Hobbits von einer Reihe **Gefährten** begleitet, welche die verschiedenen Freien Völker Mittelirdes repräsentieren.

Gemeinsam bilden all diese Charaktere die **Gemeinschaft des Rings**. Frodo und Sam haben nur ein Ziel: den Schicksalsberg zu erreichen und den Ring zu zerstören. Die Gefährten haben aber die Wahl: Sie können bei den Ringträgern bleiben und sie beschützen, oder sie können die Gemeinschaft des Rings verlassen, um den Freien Völkern im Kampf gegen den Schatten zu helfen.

FIGUREN UND MARKER DER GEMEINSCHAFT

Die Charaktere der Gemeinschaft des Rings werden durch eine Reihe von Figuren und Markern dargestellt.

- Die Figur der **Ringträger** (Frodo und Sam) markiert die *letzte bekannte Position* der Gemeinschaft. Sie steht immer in der Region, in der die Gemeinschaft zuletzt entdeckt wurde oder sich gezeigt hat (siehe Seite 38). Am Anfang des Spiels wird sie nach Bruchthal gestellt. Wenn die Regeln oder eine Ereigniskarte von der aktuellen Position der Gemeinschaft sprechen, ist immer die Region mit dieser Figur gemeint, unabhängig von der Position des Gemeinschaftsmarkers (siehe unten).
- Der **Gemeinschaftsmarker** zeigt an, wie weit sich die Gemeinschaft inzwischen von der letzten bekannten Position weiter bewegt hat, und ob die Gemeinschaft **versteckt** oder **entdeckt** ist. Der Marker liegt auf der **Gemeinschaftsleiste** und wird jedes Mal ein Feld weiter bewegt, wenn die Gemeinschaft bewegt wird.
- Die Figuren und Marker der **Gefährten** (sieben Charaktere) stellen die Helden der Freien Völker dar. Zu Beginn des Spiels liegen diese Figuren und Marker auf dem **Gemeinschaftsfeld**, was bedeutet, dass sie alle noch Teil der Gemeinschaft des Rings sind. Wenn ein Gefährte die Gemeinschaft verlässt, wird seine Figur auf die Landkarte gestellt und sein Marker vom Gemeinschaftsfeld genommen.

Die Gemeinschaft des Rings



Die Ringträger-Figur

Gemeinschaftsmarker



Vorderseite: versteckt



Rückseite: entdeckt

Gefährtenmarker



Meriadoc



Peregrin



Gimli



Legolas



Boromir



Gandalf der
Graue



Streicher

DIE RINGTRÄGER

Die Ringträger-Figur zeigt Frodo und Sam, denn im Spiel können die beiden Hobbits nie voneinander getrennt werden. Und sie können nie die Gemeinschaft des Rings verlassen. Deshalb wird die Position der Gemeinschaft durch diese Figur markiert.

DIE MACHT DES RINGS

Die wachsende **Macht des Rings** über die Ringträger wird auf der Gemeinschaftsleiste nachgehalten und durch eine Zahl von 0 bis 12 dargestellt.

Wenn die Macht des Rings 12 erreicht, erliegen die Ringträger ihr und können die Mission nicht zu Ende bringen. In diesem Fall gewinnt der Schatten-Spieler das Spiel sofort.

Die Macht des Rings über die Ringträger kann im Verlauf des Spiels steigen und sinken. Um das anzuzeigen wird der „**Macht des Rings**“-Marker auf der Gemeinschaftsleiste vor und zurück bewegt.

CHARAKTERKARTEN DER GEFÄHRTEN

Die Werte und Fähigkeiten jedes Gefährten sind auf seiner **Charakterkarte** beschrieben (siehe Seite 25).

Zu Beginn des Spiels sind alle Gefährten Teil der Gemeinschaft des Rings. Ihre Charakterkarten bilden den **Gemeinschaftsstapel** (die Karten für Gollum, Aragorn und Gandalf der Weiße werden zunächst beiseite gelegt).

Der Stapel wird auf das Ratgeberfeld auf dem Spielplan gelegt. Solange ein Gefährte Teil der Gemeinschaft ist, bleibt seine Karte im Gemeinschaftsstapel.

Verlässt ein Gefährte die Gemeinschaft, nimmt der Spieler der Freien Völker seine Karte aus dem Gemeinschaftsstapel und legt sie offen vor sich aus.

Auf jeder Charakterkarte stehen die folgenden Informationen:

- Seine **Stufe**; eine Zahl, die für die Jagd nach dem Ring (siehe *Auswirkungen der Jagd* auf Seite 41) und für die Bewegung des Gefährten wichtig ist.
- Das Symbol seiner **Nation**; diese Nation kann der Gefährte aktivieren.
- Seine **Spezialfähigkeit** als Ratgeber der Gemeinschaft (siehe unten).
- Seine **Spezialfähigkeit** außerhalb der Gemeinschaft.
- Sein **Führungswert**; wichtig im Kampf.

DER RATGEBER DER GEMEINSCHAFT

Einer der Gefährten, die noch Teil der Gemeinschaft sind, ist immer der **Ratgeber** der Gemeinschaft.

Zu Beginn des Spiels ist dies **Gandalf der Graue**.

Ratgeber der Gemeinschaft ist immer der Gefährte mit der höchsten Stufe. Bei Gleichstand kann der Spieler der Freien Völker entscheiden.

***Beispiel:** In der ersten Spielrunde kann der Spieler der Freien Völker Gandalf durch Streicher als Ratgeber ersetzen, da beide Gefährten noch Teil der Gemeinschaft sind und beide Stufe 3 haben.*

Der Spieler der Freien Völker kann am Ende von Phase 2 (Gemeinschaft des Rings) einen neuen Ratgeber bestimmen und jedesmal, wenn sich die Zusammensetzung der Gemeinschaft ändert (weil ein Gefährte von der Gemeinschaft getrennt oder entfernt wird).

In jedem Fall muss der neue Ratgeber (mit) die höchste Stufe innerhalb der Gemeinschaft haben.

Die Charakterkarte des Ratgebers liegt immer offen oben auf dem Gemeinschaftsstapel.

Wenn ein Charakter Ratgeber der Gemeinschaft ist, gilt nur seine **Ratgeber-Spezialfähigkeit** (sofern vorhanden). Alle anderen Fähigkeiten gelten erst, wenn der Gefährte von der Gemeinschaft getrennt wird.

Gollum als Ratgeber

Haben alle Gefährten die Gemeinschaft verlassen, wird Gollum automatisch Ratgeber der Gemeinschaft, und die Gollum-Charakterkarte wird auf das Gemeinschaftsfeld gelegt.

DIE GEMEINSCHAFTSLEISTE

Die geheimen Bewegungen der Gemeinschaft werden auf der **Gemeinschaftsleiste** festgehalten

Auf dem Spielplan markiert die Ringträgerfigur die letzte bekannte Position der Gemeinschaft. Wenn sich die Gemeinschaft bewegt, wird aber nur der **Gemeinschaftsmarker** auf der Gemeinschaftsleiste vorgerückt.

Die Zahl auf dem Feld des Gemeinschaftsmarkers gibt an, wie weit die Gemeinschaft von der letzten bekannten Position entfernt ist.

BEWEGUNG DER GEMEINSCHAFT

Der Spieler der Freien Völker kann die Gemeinschaft bewegen, indem er in Phase 5 (Aktionen ausführen) einen Charakterwürfel einsetzt oder eine entsprechende Ereigniskarte spielt.

Jedes Mal, wenn die Gemeinschaft bewegt wird, wird der Gemeinschaftsmarker um **ein Feld** auf der Gemeinschaftsleiste vorgerückt (und bleibt dabei auf der *Versteckt-Seite*).

Nach jeder Bewegung der Gemeinschaft kann der Schatten-Spieler die Gemeinschaft jagen (siehe unten). Der Dunkle Herrscher versucht mit aller Kraft, den Einen Ring wiederzuerlangen. Deshalb wird er nicht müde, die Ringträger zu jagen.

Je öfter sich die Gemeinschaft in einer Runde bewegt, desto größer wird die Gefahr durch die Jagd: **Jedes Mal**, wenn die Gemeinschaft über einen Aktionswürfel bewegt und die anschließende Jagd durchgeführt wurde, wird der eingesetzte Aktionswürfel auf das Jagdfeld gelegt (und gibt einen Bonus auf den Jagdwurf, siehe Seite 41).

Ausnahme: Wenn die Gemeinschaft über eine Ereigniskarte bewegt wurde, wird der Würfel, der zum Ausspielen der Karte eingesetzt wurde, nicht auf das Jagdfeld gelegt.

Der Spieler der Freien Völker erhält alle seine Aktionswürfel in Phase 1 der nächsten Runde vom Jagdfeld zurück.

DIE POSITION DER GEMEINSCHAFT

Die Zahlen auf der Gemeinschaftsleiste geben an, wie viele Regionen sich die Gemeinschaft von ihrer letzten bekannten Position (Region mit der Ringträgerfigur) weiter bewegt hat.

Die tatsächliche Position der Gemeinschaft kommt nur in zwei Fällen zum Tragen:

- 1) Der Spieler der Freien Völker entscheidet, dass die Gemeinschaft **sich zeigt** oder
- 2) Die Jagd nach dem Ring war erfolgreich, und durch sie wird die Gemeinschaft **entdeckt**.

In beiden Fällen wird die Ringträgerfigur auf eine neue Region gestellt und der Gemeinschaftsmarker auf „0“ zurück gelegt.

Die Gemeinschaft kann bei ihrer Bewegung nie unpassierbares Gelände (dicke schwarze Linie) überqueren.

Wenn die Gemeinschaft entdeckt wird oder sich zeigt und der Gemeinschaftsmarker auf der „0“ liegt, bleibt die Gemeinschaft in derselben Region (sie hat sich schließlich nicht bewegt).

Es macht einen Unterschied, ob die Gemeinschaft „sich zeigt“ oder „entdeckt“ wird (siehe unten).

Die Gemeinschaft zeigt sich

Wenn die Gemeinschaft versteckt ist (der Gemeinschaftsmarker zeigt die Versteckt-Seite), kann der Spieler der Freien Völker in Phase 2 (Gemeinschaft des Rings) entscheiden, dass die Gemeinschaft sich zeigt.

Das wird er meistens tun, um die Macht des Rings über die Ringträger zu verringern, eine Nation zu aktivieren oder eine Ereigniskarte zu spielen, für welche die Ringträger an einem bestimmten Ort sein müssen.

Wenn die Gemeinschaft sich zeigt, darf der Spieler der Freien Völker die Ringträgerfigur um so viele Regionen (von ihrer letzten bekannten Position aus) weiter bewegen, wie die Zahl auf der Position des Gemeinschaftsmarkers angibt. (Er darf die Figur auch weniger Regionen weit oder auch gar nicht bewegen, wenn er möchte.)

Dann wird der Gemeinschaftsmarker auf die 0 zurück gelegt. Der Marker zeigt dabei weiterhin die „Versteckt“-Seite.

Beispiel: In Phase 2 (Gemeinschaft des Rings) der vierten Spielrunde entscheidet der Spieler der Freien Völker, dass die Gemeinschaft sich zeigt. Die letzte bekannte Position, und damit der Standort der Ringträgerfigur, ist Bruchtal, und der Gemeinschaftsmarker liegt auf der 5.

Der Spieler der Freien Völker bewegt die Ringträgerfigur durch die Bruinenfurt, Hollin, Moria und das Schattenbachtal nach Lórien. Der Gemeinschaftsmarker wird auf die 0 zurück gelegt. Die Gemeinschaft ist weiterhin versteckt. Wenn die Macht des Rings bereits gewachsen ist, könnte sie nun um einen Punkt verringert werden, da die Gemeinschaft sich in einer Festung der Freien Völker befindet.

Hinweis: Die Gemeinschaft kann ungehindert belagerte Festungen betreten und verlassen.

Die Gemeinschaft wird durch die Jagd nach dem Ring entdeckt

Wenn die Gemeinschaft „versteckt“ ist, kann sie vom Schatten-Spieler entdeckt werden, wenn eine Jagd erfolgreich war oder wenn er bestimmte Ereigniskarten spielt.

Wird die Gemeinschaft entdeckt, wird der Gemeinschaftsmarker auf die „Entdeckt“-Seite gedreht, und der Spieler der Freien Völker muss die Ringträgerfigur (wie im vorigen Abschnitt beschrieben) bewegen. In diesem Fall darf die Gemeinschaft ihre Bewegung aber **nicht** in einer Region beenden, in der die Freien Völker eine Stadt oder Festung halten.

WICHTIG: Wenn die Gemeinschaft entdeckt wurde, kann sie erst wieder bewegt werden, sobald sie wieder versteckt ist.

Außerdem können bestimmte Ereigniskarten des Schattens, die gegen die Ringträger oder das Vorankommen der Gemeinschaft gerichtet sind, nur gespielt werden, wenn die Gemeinschaft entdeckt worden ist.

Beispiel: In der zweiten Spielrunde wird die Gemeinschaft durch eine erfolgreiche Jagd entdeckt. Ihre letzte bekannte Position ist Bruchtal, und der Gemeinschaftsmarker liegt auf der 3.

Der Spieler der Freien Völker könnte die Ringträgerfigur durch die Bruinenfurt und Hollin nach Moria ziehen. Nach Moria (mit seiner Schatten-Festung) zu ziehen, würde aber bedeuten, dass ein zusätzliches Jagdplättchen gezogen wird (siehe Seite 39). Deshalb zieht der Spieler der Freien Völker die Ringträgerfigur lieber durch die Bruinenfurt und den Hohen Pass auf das Bilwisstor. Der Gemeinschaftsmarker wird auf die 0 zurück gelegt und auf die „Entdeckt“-Seite gedreht. Die Gemeinschaft muss sich erst wieder verstecken, bevor sie sich weiter bewegen kann.

Die Gemeinschaft in Schatten-Festungen

Wenn die Gemeinschaft entdeckt wird, und die Ringträgerfigur anschließend von ihrer letzten bekannten Position *durch, aus* oder *in* eine Schatten-Festung (die der

Schatten auch immer noch hält) gezogen wird *oder in einer stehen bleibt*, wird sofort ein **Jagdplättchen** gezogen, als ob die Jagd erfolgreich gewesen wäre.

Das passiert nur, wenn der Schatten-Spieler die Gemeinschaft entdeckt und es geschieht zusätzlich zu den anderen Auswirkungen der Jagd. Jagdplättchen werden auf Seite 40 näher beschrieben.

DIE GEMEINSCHAFT VERSTECKEN

Der Spieler der Freien Völker kann in Phase 5 (Aktionen ausführen) einen Charakterwürfel einsetzen (oder eine entsprechende Ereigniskarte spielen), um den Gemeinschaftsmarker von der „Entdeckt“-Seite wieder auf die „Versteckt“-Seite zu drehen.

Die Gemeinschaft wird bei dieser Aktion nur versteckt und nicht gleichzeitig auch noch bewegt. (Deshalb wird der Aktionswürfel auch nicht auf das Jagdfeld gelegt.) Die Gemeinschaft kann dann ab der nächsten Aktion wieder normal bewegt werden.

Zur Erinnerung: Die Gemeinschaft kann nur bewegt werden, wenn sie versteckt ist.

DIE MACHT DES RINGS VERRINGERN

Die Ringträger können die Macht, die der Eine Ring über sie hat, verringern, wenn sie sich an bestimmten Orten ausruhen.

Wenn die Gemeinschaft sich in Phase 2 (Gemeinschaft des Rings) in einer Region *zeigt*, die eine Stadt oder Festung der Freien Völker enthält, die nicht vom Schatten gehalten wird, wird die Macht des Rings um 1 Punkt verringert (nicht unter 0). Der „Macht des Rings“-Marker wird dann um ein Feld nach links geschoben.

Wenn die Gemeinschaft mehrere Runden lang in einer solchen Stadt oder Festung bleibt, kann sie sich jede Runde wieder zeigen und die Macht des Rings jedes Mal um einen weiteren Punkt verringern.

MORDOR BETRETEN

Mordor ist das Land des Dunklen Herrschers. Seine Gebirge sind kaum überwindbar und alle Pässe gut bewacht. Daher gelten hier einige der normalen Regeln für die Gemeinschaft nicht.

Früher oder später sollte die Gemeinschaft entweder das Morannon oder Minas Morgul erreichen. Die Gemeinschaft muss sich in Phase 2 einer Runde in einer dieser beiden Regionen befinden, um das letzte Stück der Reise zum Schicksalsberg anzutreten (siehe *Die Gemeinschaft in Mordor* auf Seite 43).

GEFÄHRTEN VON DER GEMEINSCHAFT TRENNEN

Die Gefährten auf dem Gemeinschaftsfeld sind immer in derselben Region wie die Ringträger.

In Phase 5 (Aktionen ausführen) kann der Spieler der Freien Völker einen (oder mehrere) Gefährten von der Gemeinschaft trennen, indem er einen Charakterwürfel einsetzt (außer die Gemeinschaft ist auf der Mordorleiste, wo Gefährten nicht getrennt werden dürfen, siehe Seite 43).

Wenn ein Gefährte von der Gemeinschaft getrennt wird, wird seine Figur vom Gemeinschaftsfeld zunächst auf die Region der Ringträgerfigur gestellt.

Anschließend darf der Gefährte so viele Regionen weit bewegt werden, wie der Gemeinschaftsmarker angibt, *plus* so viele Regionen, wie seine Stufe angibt.

Werden gleichzeitig mehrere Gefährten von der Gemeinschaft getrennt, werden sie als **Gruppe** in eine Region bewegt, und zwar höchstens so weit wie der Gefährte mit der *höchsten* Stufe dieser Gruppe bewegt werden dürfte, wenn er alleine getrennt worden wäre.

Für die Bewegung soeben getrennter Gefährten gelten die normalen Bewegungsregeln für Charaktere (siehe Seite 24). Wenn also Gefährten in einer vom Schatten belagerten Festung von der Gemeinschaft getrennt werden, bleiben diese Gefährten in der Festung und können sie nicht verlassen, solange die Belagerung anhält.

Wenn der Spieler der Freien Völker Charaktere von der Gemeinschaft trennt, nimmt er ihre Charakterkarten und Marker vom Gemeinschaftsfeld und legt sie vor sich ab.

***Beispiel:** Die letzte bekannte Position der Gemeinschaft ist Bruchtal, und der Gemeinschaftsmarker ist auf der 5 auf der Gemeinschaftsleiste. Der Spieler der Freien Völker entscheidet sich, Legolas (Stufe 2) und Meriadoc (Stufe 1) als Gruppe von der Gemeinschaft zu trennen. Legolas und Meriadoc können sich von Bruchtal aus 7 (5+2) Regionen weit bewegen. Der Spieler bewegt sie ins Waldlandreich.*

Wenn der aktuelle Ratgeber von der Gemeinschaft getrennt wird, wird sofort einer der verbleibenden Gefährten mit der höchsten Stufe der neue Ratgeber (wenn keine Gefährten mehr in der Gemeinschaft sind, wird Gollum der neue Ratgeber).

Wenn ein Gefährte einmal von der Gemeinschaft getrennt wurde, kann er sich ihr nie wieder anschließen.

KAPITEL IX: DIE JAGD NACH DEM RING

Während die Gemeinschaft versucht, unentdeckt den Schicksalsberg zu erreichen, schickt der Dunkle Herrscher seine Späher aus, um die Ringträger zu finden und den Einen Ring wiederzuerlangen. Im Spiel wird dies durch die **Jagd nach dem Ring** dargestellt.

DER JAGDVORRAT

Der **Jagdvorrat** besteht aus Pappplättchen, deren Symbole die Auswirkungen der erfolgreichen Jagd nach dem Ring darstellen. Diese Plättchen sollten zu Beginn des Spiels in einen Stoffbeutel oder einen anderen undurchsichtigen Behälter getan werden, denn jedes Mal, wenn die Jagd erfolgreich ist, wird *zufällig* eins der Plättchen gezogen.

Wenn der Jagdvorrat einmal leer ist, werden alle normalen Jagdplättchen (beige) wieder in den Vorrat zurück gelegt, nicht aber die besonderen Jagdplättchen und Plättchen, die durch eine Ereigniskarte „ganz aus dem Spiel genommen“ wurden.

NORMALE JAGDPLÄTTCHEN

Die meisten **normalen Jagdplättchen** (beigefarbener Hintergrund) zeigen eine Zahl von 0 bis 3. Dieser Wert symbolisiert, wie erfolgreich die Jagd war und wird **Jagdschaden** genannt.

JAGDPLÄTTCHEN



Die Hintergrundfarbe zeigt die Art des Plättchens an: beige = normal, blau = Freie Völker, rot = Schatten

- 1** Entdeckt-Symbol (falls vorhanden)
- 2** Jagdschaden
- 3** Stopp-Symbol (falls vorhanden)

Einige Jagdplättchen zeigen auch Symbole:

- Das **Auge**  bedeutet variablen Jagdschaden (siehe *Jagdschaden bestimmen* auf Seite 41).
- Das **Entdeckt**-Symbol  bedeutet, dass Sauron die Gemeinschaft des Rings entdeckt hat.

BESONDERE JAGDPLÄTTCHEN

Die besonderen Jagdplättchen der Freien Völker haben einen blauen Hintergrund, die des Schattens einen roten Hintergrund. Sie werden **zu Beginn des Spiels beiseite gelegt** und kommen nur durch bestimmte Ereigniskarten ins Spiel.

Wenn diese Ereigniskarten gespielt werden, werden die entsprechenden besonderen Jagdplättchen bereit gelegt, bis die Gemeinschaft Mordor betritt (siehe Seite 43). Wenn die Gemeinschaft Mordor betritt, werden diese bereitgelegten Jagdplättchen zum Jagdvorrat hinzugefügt.

Wird eine dieser Ereigniskarten gespielt, wenn die Gemeinschaft bereits in Mordor ist, wird das entsprechende Jagdplättchen einfach direkt zum Jagdvorrat hinzugefügt.

Einige Jagdplättchen zeigen einen negativen oder variablen Wert. Für diese Plättchen gilt Folgendes:

- Ein **negativer** Wert (–2 oder –1) bedeutet, dass es dieses Mal keinen Jagdschaden gibt und die Macht des Rings um die angegebene Zahl **verringert** wird (nicht unter 0).
- Ein **Würfel**-Symbol  bedeutet variablen Jagdschaden. Der Schatten-Spieler wirft einen Kampfwürfel, und der Wurf bestimmt den Jagdschaden. Ein solches Jagdplättchen gilt in jeder Hinsicht als ein Jagdplättchen mit Zahl.
- Alle besonderen Jagdplättchen des Schattens haben ein kleines **Stopp**-Symbol  in der unteren rechten Ecke (siehe unten).

JAGD AUF DIE GEMEINSCHAFT

DER JAGDWURF

Jedes Mal, wenn der Spieler der Freien Völker die Gemeinschaft bewegt, würfelt der Schatten-Spieler, um die Auswirkung der Jagd zu bestimmen.

Dazu bestimmt der Schatten-Spieler zunächst die **Jagdstärke**. Die Jagdstärke ist gleich der Anzahl der Schatten-Aktionswürfel auf dem Jagdfeld.

Hinweis: Dort liegen alle Würfel, die der Schatten-Spieler in Phase 3 (Jagdzuweisung) dorthin gelegt hat und alle Würfel, die in Phase 4 (Aktionswurf) ein Auge zeigten.

Dann folgt der **Jagdwurf**: Dazu wirft der Schatten-Spieler so viele Kampfwürfel wie die Jagdstärke angibt. Jede gewürfelte „6“ ist ein **Erfolg**.

Im Jagdwurf können höchstens 5 Würfel geworfen werden. Ist die Jagdstärke höher als 5, werden trotzdem nur 5 Würfel geworfen.

Modifikatoren für den Jagdwurf

Je öfter sich die Gemeinschaft in einer Runde bewegt, desto leichter wird die Jagd.

Pro Aktionswürfel der Freien Völker auf dem Jagdfeld (sie werden nach jeder Jagd dorthin gelegt, siehe Bewegung der Gemeinschaft auf Seite 37), wird +1 auf alle Würfel im Jagdwurf gerechnet.

Erreicht ein Würfel damit die „6“, ist es ein **Erfolg**.

Beispiel: Wenn sich die Gemeinschaft in einer Runde das erste Mal bewegt, muss der Schatten-Spieler eine „6“ würfeln, damit die Jagd erfolgreich ist. Wenn die Gemeinschaft sich aber schon zum zweiten Mal in einer Runde bewegt (nachdem der Spieler der Freien Völker die Gemeinschaft bereits über einen Aktionswürfel bewegt und ihn auf das Jagdfeld gelegt hat), muss der Schatten-Spieler nur noch eine „5“ oder „6“ würfeln.

Hinweis: Eine gewürfelte „1“ ist unabhängig von den Modifikatoren immer ein Misserfolg.

Jagd-Neuwurf

Bewegungen durch Regionen mit Festungen oder Untertanen des Schattens sind für die Gemeinschaft gefährlich.

Wenn die Ringträger sich während der Jagd in einer Region befinden, auf die eine der folgenden Aussagen zutrifft:

- In der Region ist eine Festung, die vom Schatten gehalten wird.
- In der Region steht mindestens eine Schatten-Einheit.
- In der Region ist mindestens ein Nazgûl.

Dann darf der Schatten-Spieler nach dem Jagdwurf pro zutreffender Aussage einen Würfel, der kein Erfolg war, neu werfen.

Beispiel 1: Drei Schatten-Einheiten und zwei Nazgûl stehen in der Region, in der auch die Ringträgerfigur steht. Der Schatten-Spieler darf also zwei Würfel erneut werfen (einen wegen der Einheiten und einen wegen der Nazgûl).

Beispiel 2: In der Region der Ringträgerfigur sind ein Nazgûl, vier Schatten-Einheiten und eine Festung, die vom Schatten gehalten wird. Der Schatten-Spieler darf also 3 Würfel erneut werfen (alle drei Aussagen treffen zu).

Für die Neuwürfe gelten dieselben Modifikatoren durch Aktionswürfel der Freien Völker auf dem Jagdfeld.

AUSWIRKUNGEN DER JAGD, WENN DIE GEMEINSCHAFT ENTDECKT WIRD ODER SICH ZEIGT

Wenn der Spieler der Freien Völker entscheidet, dass die Gemeinschaft **sich zeigt**, muss er unter Umständen ein Jagdplättchen ziehen. Ein „Entdeckt“-Symbol auf dem gezogenen Plättchen wird dabei ignoriert, wenn die Gemeinschaft sich in einer Festung oder Stadt der Freien Völker zeigt.

Wenn die Gemeinschaft **entdeckt** wird und der Spieler der Freien Völker aufgrund von Schatten-Festungen oder anderen Ereignissen oder Fähigkeiten mehrere Jagdplättchen ziehen muss, wird jedes gezogene Plättchen komplett abgehandelt, bevor das nächste angewendet wird. Zuerst wird immer das Plättchen abgehandelt, durch das die Gemeinschaft entdeckt wurde, danach die Plättchen, die wegen Ereignissen und Fähigkeiten gezogen wurden, und zum Schluss das Plättchen, das wegen einer Schatten-Festung gezogen wurde.

Beispiel: Die Gemeinschaft wird durch ein Jagdplättchen in Moria entdeckt, während die Karte „Balrog von Moria“ im Spiel ist. Der Schatten-Spieler setzt die Balrog-Karte ein. Insgesamt wurden also drei Jagdplättchen gezogen (1 für die Jagd, 1 für den Balrog und 1 für die Schatten-Festung). Zuerst wird das Plättchen abgehandelt, durch das die Gemeinschaft entdeckt wurde, dann das Plättchen, das wegen des Balrogs gezogen wurde, und schließlich das Plättchen, das wegen der Schatten-Festung gezogen wurde.

JAGDSCHADEN BESTIMMEN

Wenn der Schatten-Spieler **mindestens einen Erfolg** (beim Jagdwurf oder -Neuwurf) würfelt, ist die Jagd *erfolgreich*, und der Schatten-Spieler zieht ein Plättchen aus dem Jagdvorrat.

- Wenn es ein Plättchen **mit Zahl** ist, gibt die Zahl den **Jagdschaden** an, den die Gemeinschaft hinnehmen muss.
- Wenn das Plättchen ein **Auge** zeigt, entspricht der Jagdschaden der Zahl der im Jagdwurf (inkl. -Neuwurf) gewürfelten Erfolge. (Wenn ein solches Plättchen aufgrund einer Ereigniskarte gezogen wird oder, weil die Gemeinschaft eine Region mit Schatten-Festung betritt oder verlässt, hat das Auge den Wert 0).
- Wenn das Plättchen das „**Entdeckt**“-Symbol zeigt, wird die Gemeinschaft **entdeckt**, nachdem alle anderen Auswirkungen abgehandelt wurden.

AUSWIRKUNGEN DER JAGD

Eine erfolgreiche Jagd wird wie folgt abgehandelt:

- 1) Der Spieler der Freien Völker darf *eine* anwendbare „Bleibt im Spiel“-Karte einsetzen, um den Jagdschaden zu reduzieren oder abzuwenden.
- 2) Dann darf der Spieler der Freien Völker die Spezialfähigkeit des Ratgebers nutzen. Wenn danach der Jagdschaden mindestens 1 beträgt, kann der Spieler der Freien Völker **einen Verlust hinnehmen** (siehe unten) und so den Jagdschaden reduzieren — ein Gefährte stirbt aufgrund der Gefahren des Weges oder durch einen Kampf mit den Untertanen des Schattens.
- 3) Für allen übrigen Schaden müssen die Ringträger **den Ring benutzen** (siehe unten), wodurch die Macht des Rings über die Ringträger wächst.
- 4) Wenn die Gemeinschaft durch die Jagd entdeckt wird, wird der Gemeinschaftsmarker auf die „Entdeckt“-Seite gedreht (wodurch manchmal ein weiteres Jagdplättchen gezogen wird, siehe *Auswirkungen der Jagd, wenn die Gemeinschaft entdeckt wird oder sich zeigt*).

Hinweis: Wenn während der Abhandlung der Jagd ein neuer Ratgeber bestimmt wird (z. B. durch Einsatz der Ratgeberfähigkeit von Meriadoc oder Peregrin oder weil ein Gefährte entfernt wurde), darf die Fähigkeit des neuen Ratgebers, wenn möglich, sofort eingesetzt werden.

Einen Verlust hinnehmen

Wenn der Spieler der Freien Völker **einen Verlust hin- nimmt**, muss er einen Gefährten entfernen.

Er kann entweder den Ratgeber entfernen oder einen zufälligen Gefährten der Gemeinschaft (inkl. des Ratgebers aber nicht der Ringträger). Ein zufälliger Gefährte wird entfernt, indem der Schatten-Spieler zufällig einen der verdeckt liegenden Gefährtenmarker auf dem Gemeinschaftsfeld wählt. Der entfernte Charakter wird ganz aus dem Spiel genommen.

Wenn der Jagdschaden **höher** ist als die Stufe des entfernten Gefährten (egal ob Ratgeber oder nicht), wird durch den restlichen Jagdschaden die Macht des Rings erhöht (siehe unten).

Wenn der Jagdschaden **niedriger** ist als die Stufe des entfernten Gefährten, stirbt er dennoch (d. h. Gefährten können nicht „verwundet“ werden).

Den Ring benutzen

Wenn der Spieler der Freien Völker den Ring benutzt, erhöht er damit die Macht des Rings um so viele Felder wie der Jagdschaden angibt.

Beispiel: In der vierten Spielrunde stehen die Ringträger in der Region Bilwistor, und der Spieler der Freien Völker bewegt den Gemeinschaftsmarker von der „1“ auf die „2“ auf der Gemeinschaftsleiste.

Auf dem Jagdfeld liegen 3 Würfel des Schattens und einer der Freien Völker (dies war die zweite Bewegung der Gemeinschaft in dieser Runde).

Der Schatten-Spieler wirft 3 Kampfwürfel: Er muss mindestens eine „5“ oder „6“ würfeln, damit die Jagd erfolgreich ist. Er würfelt „2“, „5“ und „6“: also zwei Erfolge (einer hätte ihm gereicht). Dann zieht er ein zufälliges Plättchen aus dem Jagdvorrat: Es ist eins mit einer „3“ aber ohne „Entdeckt“-Symbol. Jetzt wird der Jagdschaden abgehandelt

Kein Spieler setzt Karten oder Charakterfähigkeiten ein, und der Spieler der Freien Völker entscheidet sich, einen Verlust hinzunehmen. Streicher ist im Moment Ratgeber der Gemeinschaft, er soll aber nicht sterben. Also entscheidet der Spieler sich für einen zufälligen Verlust. Die Gefährtenmarker auf dem Gemeinschaftsfeld werden verdeckt gemischt. Der Schatten-Spieler zieht einen: Es ist Gimli. Der tapfere Zwerg stirbt im Kampf gegen die Kreaturen des Schattens. Gimli hat Stufe 2, der Jagdschaden beträgt aber 3. 1 Punkt bleibt also übrig, was die Macht des Rings um 1 Feld erhöht.

Da das gezogene Jagdplättchen kein „Entdeckt“-Symbol hatte, bleibt der Gemeinschaftsmarker auf der „Versteckt“-Seite.

DER EINE RING UND DER SCHICKSALSBERG

Der Dunkle Herrscher sucht unablässig nach dem Einen Ring. Es kommt ihm jedoch nicht in den Sinn, dass jemand ihn nach Mordor bringen würde. In seinem eigenen Land sucht er also nicht nach ihm.

DIE MACHT DES RINGS NACHHALTEN



„Macht des Rings“-Marker



Die Position des „Macht des Rings“-Markers gibt die Stärke der Macht des Rings über die Ringträger an.

Sobald die Gemeinschaft also die Grenzen von Mordor erreicht, wird eine Kette von Ereignissen ausgelöst, über welche die Spieler kaum noch Kontrolle haben. Das Schicksal entscheidet sich nun im Kampf zwischen

dem Willen des Einen Rings, zu seinem Meister zurückzukehren, und der Entschlossenheit der Ringträger, den Auftrag mit letzter Kraft zu erfüllen.

DIE MACHT DES RINGS

Der Eine Ring hat eine gewaltige Macht über die Ringträger, die stetig wächst, je länger sie ihn tragen.

Die Macht des Rings wächst jedes Mal, wenn die Ringträger nach der Jagd den Ring benutzen, und durch einige Ereigniskarten.

Die Macht des Rings schrumpft, wenn die Ringträger sich in einer Stadt oder Festung der Freien Völker ausruhen, und durch verschiedene Fähigkeiten und Ereigniskarten.

Wenn die Macht des Rings wächst oder schrumpft, verschiebt der Spieler der Freien Völker den „Macht des Rings“-Marker auf der Gemeinschaftsleiste entsprechend.

Sobald dieser Marker das Feld mit der 12 erreicht, verliert der Spieler der Freien Völker sofort das Spiel.

DIE GEMEINSCHAFT IN MORDOR

In Mordor ist die Macht des Dunklen Herrschers allgegenwärtig, und der Ring wird mit jedem Schritt der Ringträger immer schwerer. Die **Mordorleiste** stellt den letzten Abschnitt auf dem Weg zum Schicksalsberg und zur Zerstörung des Rings dar.

Die Leiste besteht aus den Kreisen in der Region **Gorgoroth**. Die Kreise sind nicht tatsächlich Teil der Region Gorgoroth, und während die Gemeinschaft auf der Mordorleiste ist, gilt sie nicht als in Gorgoroth oder irgendeiner anderen Region anwesend.

Wenn sich die Gemeinschaft während Phase 2 (Gemeinschaft des Rings) in **Minas Morgul** oder **Morannon** befindet, *kann* der Spieler der Freien Völker entscheiden, dass die Gemeinschaft Mordor betritt. Dann werden sofort die folgenden Schritte ausgeführt (nachdem gegebenenfalls abgehandelt wurde, dass die Gemeinschaft sich zeigt).

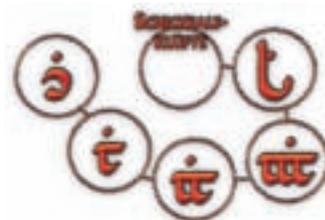
- 1) Die Ringträgerfigur wird auf das erste Feld der Mordorleiste gestellt (mit der elbischen Ziffer „0“). Ab jetzt gilt die Gemeinschaft als „**Auf der Mordorleiste**“. Der Gemeinschaftsmarker wird nicht mehr bewegt, er zeigt aber weiterhin an, ob die Gemeinschaft versteckt oder entdeckt ist.
- 2) Ein neuer Jagdvorrat wird erstellt. Dazu werden alle Plättchen mit Auge, die bisher gezogen wurden, wieder in den verbleibenden Vorrat gemischt und alle besonderen Jagdplättchen, die über Ereigniskarten ins Spiel gebracht wurden, hinzugefügt. Plättchen, die ganz aus dem Spiel genommen wurden, werden nicht wieder hineingemischt.

Sonderregeln

Wenn die Gemeinschaft auf der Mordorleiste ist, gelten die folgenden Sonderregeln:

- Gefährten können nicht mehr von der Gemeinschaft getrennt werden (weder über einen Aktionswürfel noch durch Fähigkeiten oder Ereigniskarten). Wenn etwas eintritt, wodurch normalerweise ein Gefährte von der Gemeinschaft getrennt würde, wird er stattdessen aus dem Spiel genommen.
- Wenn der Spieler der Freien Völker in Phase 5 (Aktionen ausführen) die Gemeinschaft bewegen will, erfolgt kein Jagdwurf. Stattdessen wird automatisch ein Jagdplättchen gezogen. Das Jagdplättchen wird im Prinzip normal abgehandelt; mit zwei Ausnahmen:
 - Zeigt das gezogene Plättchen ein **Auge**, ist der Jagdschaden gleich der Anzahl der Würfel auf dem Jagdfeld (inkl. Würfel der Freien Völker, die durch Bewegung der Gemeinschaft dorthin gelegt wurden).
 - Normalerweise wird die Ringträgerfigur auf das nächste Feld der Mordorleiste gestellt, wenn die Gemeinschaft bewegt wird. Wenn das gezogene Jagdplättchen aber ein **Stopp**-Symbol zeigt, bleibt die Ringträgerfigur auf dem bisherigen Feld stehen.
- Auch um sich auf der Mordorleiste zu bewegen, muss die Gemeinschaft versteckt sein. Wird die Gemeinschaft entdeckt, muss der Spieler der Freien Völker sie ganz normal über einen Charakterwürfel wieder verstecken.
- Wenn der Spieler der Freien Völker während einer Runde bis zum Ende von Phase 5 (Aktionen ausführen) nicht versucht hat, die Gemeinschaft zu bewegen oder zu verstecken, steigt die Macht des Rings automatisch um 1.
- Wenn die Gemeinschaft das letzte Feld der Mordorleiste („Schicksalsklüfte“) erreicht hat, gewinnt der Spieler der Freien Völker das Spiel (außer die Macht des Rings beträgt 12, siehe Seite 44).

DIE MORDORLEISTE



- Die Mordorleiste gilt nicht als Teil der Region Gorgoroth.
- Wenn die Gemeinschaft Mordor betritt, wird die Ringträgerfigur auf das erste Feld der Mordorleiste gestellt.
- Wenn die Gemeinschaft die Schicksalsklüfte erreicht und die Macht des Rings unter 12 ist, gewinnt der Spieler der Freien Völker.

KAPITEL X: ENDE DES SPIELS

Das Spiel kann auf vier verschiedene Arten enden. Zwei davon können jederzeit eintreten (siehe *Sieg durch den Ring* unten), die anderen beiden nur in Phase 6 jeder Runde (**Siegbedingungen prüfen**) (siehe *Militärischer Sieg* unten).

Wenn eine der folgenden Siegbedingungen erfüllt ist, hat der entsprechende Spieler das Spiel gewonnen.

Wenn zwei oder mehr Siegbedingungen gleichzeitig erfüllt werden, hat die Siegbedingung mit der niedrigsten Zahl Vorrang vor den anderen.

SIEG DURCH DEN RING

Saurons vorderstes Ziel ist es, den Einen Ring wiederzuerlangen, das der Freien Völker, ihn zu zerstören.

Wenn also eines der beiden Ereignisse **zu irgendeinem Zeitpunkt im Spiel** passiert, endet das Spiel sofort, **ohne dass bis zur Phase 6 (Siegbedingungen prüfen) gewartet wird.**

- 1) **Die Ringträger erliegen der Macht des Rings:** Wenn die Macht des Rings 12 Punkte oder mehr beträgt, haben die Ringträger in ihrer Mission versagt. Sauron erlangt den Einen Ring wieder, und der Schatten-Spieler gewinnt das Spiel.
- 2) **Der Ring wird zerstört:** Wenn die Ringträgerfigur auf dem Feld „Schicksalsklüfte“ der Mordorleiste steht und die Macht des Rings kleiner als 12 ist, wird der Ring zerstört. Sauron ist endgültig besiegt, und der Spieler der Freien Völker gewinnt das Spiel.

MILITÄRISCHER SIEG

Wenn Sauron in *Der Herr der Ringe* die Nationen der Freien Völker tatsächlich militärisch unterworfen hätte, hätte selbst die Zerstörung des Rings keinen wirklichen Sieg der Freien Völker bedeutet.

Auf der anderen Seite: Wenn die Freien Völker Sauron stärker militärisch bedroht hätten, hätte er deutlich mehr Ressourcen auf den Krieg verwenden müssen, und es wäre für die Ringträger viel einfacher gewesen, den Schicksalsberg zu erreichen.

Wenn also in Phase 6 einer Runde eine oder beide der folgenden Siegbedingungen erfüllt sind, endet das Spiel mit einem militärischen Sieg.

SIEGPUNKTE



Das Symbol **f** in einer Stadt soll daran erinnern, dass eine vom Gegner eroberte Stadt für diesen Gegner einen Siegpunkt wert ist.



Das Symbol **ff** in einer Festung soll daran erinnern, dass eine vom Gegner eroberte Festung für diesen Gegner zwei Siegpunkte wert ist.

- 3) **Der Schatten unterwirft Mittelerde:** Wenn der Schatten-Spieler Siedlungen der Freien Völker hält, die zusammengenommen mindestens 10 Siegpunkte wert sind, gewinnt er.
- 4) **Die Freien Völker vertreiben Sauron aus Mittelerde:** Wenn der Spieler der Freien Völker Siedlungen des Schattens hält, die zusammengenommen mindestens 4 Siegpunkte wert sind, gewinnt er.

Für den militärischen Sieg ist es wichtig, wer eine Siedlung **hält**.

In diesem Sinne hält ein Spieler eine Siedlung, wenn einer seiner Eroberungsmarker auf der Siedlung liegt.

Jede gegnerische Stadt, die ein Spieler hält, ist 1 Siegpunkt wert, jede gegnerische Festung, die er hält, 2 Siegpunkte.

Während des Spiels halten die Spieler ihre aktuellen Siegpunkte über ihre Siegpunktmarker auf der Siegpunkteleiste nach.

Siegpunktmarker



Siegpunktmarker der
Freien Völker



Siegpunktmarker des
Schattens

KAPITEL XI: REGELN FÜR 3 UND 4 SPIELER

Im Spiel zu dritt oder zu viert stellt jeder Spieler eine der großen Mächte aus *Der Herr der Ringe* dar und spielt bestimmte Nationen und Charaktere.

DAS SPIEL ZU VIERT

Im Spiel zu viert teilen sich die Spieler wie folgt auf:

Freie Völker:

- Spieler 1: **Gondor** (und Elben)
- Spieler 2: **Rohan** (und der Norden und die Zwerge)

Schatten:

- Spieler 1: **Der Hexenkönig** (die Sauron-Nation)
- Spieler 2: **Saruman (und Saurons Verbündete)** (Isengart, Südländer und Ostlinge)

Es gelten die normalen Regeln mit den folgenden Ausnahmen.

Zu Beginn der ersten Spielrunde bekommen der Gondor-Spieler und der Hexenkönig-Spieler den jeweiligen Startspielermarker.

Zu Beginn jeder folgenden Runde werden die Startspielermarker an den jeweiligen Mitspieler derselben Seite gegeben.

PHASE 1 – EREIGNISKARTEN ZIEHEN

In Runde 1 zieht jeder Spieler 2 Karten, je 1 von jedem der eigenen Ereigniskartenstapel.

In den folgenden Runden zieht jeder Spieler eine Karte von einem eigenen Ereigniskartenstapel seiner Wahl.

Nachdem die Karten gezogen, und überzählige abgeworfen, wurden, können die 2 Spieler einer Seite eine Handkarte tauschen.

Dabei dürfen sie ihre Karten aber weder zeigen noch kommentieren. Sie dürfen nur sagen, ob sie eine Karte tauschen möchten. Es wird nur getauscht, wenn beide Spieler zustimmen.

Im Spiel zu viert beträgt das Handkartenlimit 4, nicht 6.

PHASE 2 – GEMEINSCHAFT DES RINGS

Der Startspieler der Freien Völker entscheidet, ob sich die Gemeinschaft zeigt und wer der Ratgeber der Gemeinschaft ist.

PHASE 3 & 4 – JAGDZUWEISUNG UND AKTIONSWURF

Der Startspieler des Schattens entscheidet, wie viele Aktionswürfel der Jagd zugewiesen werden.

Die beiden Startspieler werfen die Aktionswürfel.

PHASE 5 – AKTIONEN AUSFÜHREN

Die Freien Völker beginnen mit dem Ausführen der Aktionen.

Der Nicht-Startspieler der Freien Völker wählt einen Aktionswürfel und setzt ihn für eine seiner Nationen ein, für irgendeine Aktion, welche die Gemeinschaft des Rings betrifft, oder für einen beliebigen Gefährten.

Dann setzt der Nicht-Startspieler des Schattens einen Würfel ein. Es folgt der Startspieler der Freien Völker und schließlich der Startspieler des Schattens.

Aktionen werden immer in dieser Reihenfolge ausgeführt, bis beide Seiten keine Aktionswürfel mehr haben.

Wenn ein Spieler passt, ist er (und nicht sein Mitspieler) wieder an der Reihe, wenn seine Seite das nächste Mal an der Reihe ist, sodass ein Spieler nicht zwei Aktionen ausführen kann, ohne dass sein Mitspieler dazwischen eine Aktion ausgeführt hat.

BESCHRÄNKUNGEN FÜR AKTIONEN

Jeder Spieler kann Aktionswürfel und Ereigniskarten nur für Figuren seiner eigenen Nationen einsetzen (nicht derer seines Mitstreiters). Dasselbe gilt für das Bewegen der Politikmarker, es sei denn hierfür wird eine Charakterfähigkeit benutzt.

Für Regionen mit Armeen beider Spieler einer Seite gelten die Regeln unter *Gemischte Armeen*.

ZUSAMMENFASSUNG

Freie Völker

- Der Gondor-Spieler spielt Gondor und die Elben.
- Der Rohan-Spieler spielt Rohan, den Norden und die Zwerge.
- Beide Spieler dürfen die Gemeinschaft bewegen und verstecken.
- Beide Spieler dürfen Gefährten bewegen und von der Gemeinschaft trennen.
- Der Startspieler entscheidet über Auswirkungen der Jagd auf die Gemeinschaft.

Schatten

- Der Hexenkönig-Spieler spielt die Sauron-Nation, den Hexenkönig und Saurons Mund.
- Der Saruman-Spieler spielt Isengart, die Südländer und Ostlinge sowie Saruman selbst.
- Beide Spieler dürfen die Gemeinschaft jagen.
- Beide Spieler dürfen die Nazgûl bewegen, aber nur der Hexenkönig-Spieler darf neue Nazgûl rekrutieren.
- Der Startspieler entscheidet, wie viele Würfel vor dem Aktionswurf der Jagd zugewiesen werden.

GEMISCHTE ARMEEN

Wenn nach einer Aktion Einheiten und/oder Anführer beider Spieler einer Seite in derselben Region stehen, können Sie getrennte Armeen oder eine **gemischte Armee** bilden.

Wenn sie getrennt bleiben, führt jeder Spieler weiterhin wie gewohnt seine Armee. Wenn die Armeen zusammen die erlaubte Armeegröße überschreiten, müssen die Spieler abwechselnd (der Nicht-Startspieler zuerst) eine Figur entfernen, bis die erlaubte Armeegröße eingehalten wird.

Wenn beide Spieler einverstanden sind, können die Truppen eine gemischte Armee bilden; sie *müssen* eine gemischte Armee bilden, wenn die Region angegriffen wird.

Der Spieler, der die meisten Einheiten beisteuert, führt diese gemischte Armee. Bei Gleichstand ist es der Spieler mit den meisten Elite-Einheiten in der Region. Bei erneutem Gleichstand ist es der aktuelle Startspieler.

Nur der Spieler, der die Armee führt, darf sie bewegen und mit ihr angreifen. Wenn sich die Zusammensetzung der Armee ändert, kann die Führung der Armee auf den anderen Spieler übergehen.

Ein Spieler kann einfach mit einer Aktion seinen Teil einer gemischten Armee aus der Region herausbewegen und so die Kontrolle über seine Figuren wiedererlangen.

Für eine gemischte Armee gelten die normalen politischen Einschränkungen (wie z. B. dass Figuren friedlicher Nationen nicht die Grenzen anderer Nationen übertreten dürfen).

EREIGNISSE

Normalerweise kann ein Spieler Ereigniskarten nur spielen, wenn sie sich auf Nationen oder Charaktere unter seiner Kontrolle beziehen.

Das Symbol in der rechten unteren Ecke der oberen Kartenhälfte zeigt an, welcher Spieler diese Ereigniskarte spielen kann.

Karten, die hier kein Symbol haben, dürfen von beiden Spielern gespielt werden.

Spielersymbole



Gondor-Spieler



Rohan-Spieler



Hexenkönig-Spieler



Saruman-Spieler

ELITE-EINHEITEN DER SÜDLÄNDER UND OSTLINGE

Wenn im Spiel zu dritt oder zu viert Saruman im Spiel ist, gelten nicht nur die Elite-Einheiten Isengarts, sondern auch die der Südländer und Ostlinge, für Bewegungen und Kämpfe sowohl als Einheit als auch als Anführer.

DAS SPIEL ZU DRITT

Im Spiel zu dritt gelten die gleichen Regeln wie im Spiel zu viert, aber es gibt nur einen Spieler der Freien Völker. Für ihn gelten die normalen Regeln des 2-Spieler-Spiels mit der folgenden Ausnahme:

- Der Spieler der Freien Völker darf keine zwei aufeinander folgenden Aktionen für dieselbe Nation ausführen (z. B. Gondor-Figuren rekrutieren und dann bewegen). Er kann zwei aufeinander folgende Aktionen für gemischte Armeen ausführen, aber nicht für dieselbe gemischte Armee (so darf er z. B. eine Gondor-Armee bewegen und dann eine Gondor-/Rohan-Armee, aber nicht zweimal hintereinander dieselbe Gondor-/Rohan-Armee).

SIEGBEDINGUNGEN

Die Siegbedingungen sind dieselben wie im Spiel zu zweit. Innerhalb derselben Seite kann ein Gewinner wie folgt bestimmt werden:

- Gewinnt der Schatten, gewinnt derjenige der beiden Spieler, dessen Nationen insgesamt die meisten Siegpunkte haben (eroberte Städte und Festungen minus verlorene Städte und Festungen).
- Gewinnen die Freien Völker, gewinnt derjenige der beiden Spieler, dessen Nationen weniger Siegpunkte (durch Städte und Festungen) an den Schatten verloren haben.

INHALT

KAPITEL I:

EINFÜHRUNG 3

SPIELERANZAHL 3

ZUR ZWEITEN EDITION 3

KAPITEL II:

SPIELMATERIAL 4

ÜBERBLICK ÜBER DAS SPIELMATERIAL 4

SPIELFIGUREN 8

PLASTIKFIGUREN 8

Armeen 8

Anführer der Freien Völker 8

Nazgûl 8

Charaktere 8

DER SPIELPLAN 9

REGIONEN 10

Freie Regionen 10

NATIONEN 10

WEHRANLAGEN UND SIEDLUNGEN 10

Wehranlagen 10

Siedlungen 11

LEISTEN UND FELDER 11

KAPITEL III:

SPIELAUFBAU 14

KAPITEL IV:

DIE SPIELRUNDE 18

RUNDENABLAUF – ÜBERBLICK 18

DIE AKTIONSWÜRFEL 18

DER AKTIONSWÜRFELVORRAT 18

JAGDZUWEISUNG UND AKTIONSWURF 19

AKTIONSWÜRFEL EINSETZEN 19

DIE ELBENRINGE 21

KAPITEL V:

EREIGNISKARTEN 22

EREIGNISKARTENSTAPEL 22

EREIGNISKARTEN ZIEHEN 22

EREIGNISKARTEN SPIELEN 22

Ereigniskarten, die Verluste verursachen 22

KAMPFKARTEN 23

KAPITEL VI:

ARMEEN UND KÄMPFE 24

CHARAKTERE 24

CHARAKTERE DER FREIEN VÖLKER

INS SPIEL BRINGEN 24

CHARAKTERE DES SCHATTENS

INS SPIEL BRINGEN 24

CHARAKTERE BEWEGEN 24

Gefährten bewegen 24

Nazgûl und Schergen bewegen 24

ARMEEGRÖSSE 26

ZUSAMMENSETZUNG EINER ARMEE 26

ERLAUBTE ARMEEGRÖSSE 26

ARMEEFELDER 26

TRUPPEN REKRUTIEREN 26

EINHEITEN UND ANFÜHRER REKRUTIEREN 26

REKRUTIERUNGSBESCHRÄNKUNGEN 26

TRUPPEN ÜBER EREIGNISKARTEN REKRUTIEREN 27

ARMEEN BEWEGEN 27

EINE ARMEE BEWEGEN 27

Eine Armee teilen 27

Bewegungseinschränkungen 27

ARMEEN ÜBER EREIGNISKARTEN BEWEGEN 27

KÄMPFE 28

MIT ARMEEN ANGREIFEN 28

Eine angreifende Armee teilen 28

Kampfstärke und Führung 28

EINEN KAMPF AUSTRAGEN 29

Eine Kampfkarte spielen 29

Kampfwurf 29

Anführer-Neuwurf 30

Modifikatoren für Würfelwürfe 30

Verluste entfernen 30

Den Angriff abbrechen oder sich zurückziehen 30

Ausgang des Kampfs 31

WEHRANLAGEN, STÄDTE, FESTUNGEN UND BELAGERUNGEN 31

EINE STADT OD. WEHRANLAGE ANGREIFEN 31

EINE FESTUNG ANGREIFEN 31

Feldschlacht 31

Rückzug in die Festung 31

BELAGERUNGSSCHLACHT 32

Einschränkungen 32

AUSFALL 32

EINE BELAGERUNG AUFBRECHEN 32

EINE BELAGERUNG VERSTÄRKEN 32

EINE SIEDLUNG EROBERN 32

KAPITEL VII:

POLITIK IN MITTELERDE 34

DIE POLITIKLEISTE 34

NATIONEN DER FREIEN VÖLKER AKTIVIEREN 34

POLITIKMARKER BEWEGEN 34

EREIGNISKARTEN MIT AUSWIRKUNGEN

AUF DIE POLITIKLEISTE 35

IN DEN KRIEG EINTRETEN 35

CHARAKTERE IM KRIEG 35

KAPITEL VIII:

DIE GEMEINSCHAFT DES RINGS 36

FIGUREN UND MARKER DER GEMEINSCHAFT 36

DIE RINGTRÄGERFIGUR 36

DIE MACHT DES RINGS 36

CHARAKTERKARTEN DER GEFÄHRTEN 37

DER RATGEBER DER GEMEINSCHAFT 37

Gollum als Ratgeber 37

DIE GEMEINSCHAFTSLEISTE 37

BEWEGUNG DER GEMEINSCHAFT 37

DIE POSITION DER GEMEINSCHAFT 38

Die Gemeinschaft zeigt sich 38

Die Gemeinschaft wird durch die Jagd

nach dem Ring entdeckt 38

Die Gemeinschaft in Schatten-Festungen 39

DIE GEMEINSCHAFT VERSTECKEN 39

DIE MACHT DES RINGS VERRINGERN 39

MORDOR BETRETEN 39

GEFÄHRTEN VON DER GEMEINSCHAFT TRENNEN 39

KAPITEL IX:

DIE JAGD NACH DEM RING 40

DER JAGDVORRAT 40

NORMALE JAGDPLÄTTCHEN 40

BESONDERE JAGDPLÄTTCHEN 40

DIE JAGD AUF DIE GEMEINSCHAFT 40

DER JAGDWURF 40

Modifikatoren für den Jagdwurf 41

Jagd-Neuwurf 41

JAGDSCHADEN BESTIMMEN 41

AUSWIRKUNGEN DER JAGD, WENN DIE GEMEIN-

SCHAFT ENDECKT WIRD ODER SICH ZEIGT 41

AUSWIRKUNGEN DER JAGD 41

Einen Verlust hinnehmen 42

Den Ring benutzen 42

DER EINE RING UND DER SCHICKSALSBERG 42

DIE MACHT DES RINGS 43

DIE GEMEINSCHAFT IN MORDOR 43

Sonderregeln 43

KAPITEL X:

ENDE DES SPIELS 44

SIEG DURCH DEN RING 44

MILITÄRISCHER SIEG 44

KAPITEL XI:

REGELN FÜR 3 & 4 SPIELER 45

DAS SPIEL ZU VIERT 45

PHASE 1, EREIGNISKARTEN ZIEHEN 45

PHASE 2, GEMEINSCHAFT DES RINGS 45

PHASE 3 & 4, JAGDZUWEISUNG

UND AKTIONSWURF 45

PHASE 5, AKTIONEN AUSFÜHREN 45

BESCHRÄNKUNGEN FÜR AKTIONEN 45

ZUSAMMENFASSUNG 45

Freie Völker 45

Schatten 46

GEMISCHTE ARMEEN 46

EREIGNISSE 46

ELITE-EINHEITEN DER SÜDLÄNDER

UND OSTLINGE 46

DAS SPIEL ZU DRITT 46

SIEGBEDINGUNGEN 46

INHALT 47

Ein Spiel von **ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI** und **FRANCESCO NEPITELLO**

DER RINGKRIEG

bestehend auf Der Herr der Ringe™ von J.R.R. Tolkien
2. Edition

Autoren **ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI** und **FRANCESCO NEPITELLO**

Illustrationen **JOHN HOWE**

Künstlerische Leitung & Grafik-Design **FABIO MAIORANA**

Figuren **BOB NAISMITH**

Figuren-Design **JOHN HOWE** und **MATTEO MACCHI**

Fotos **CHRISTOPH CIANCI**

Produktion **ROBERTO DI MEGLIO** und **FABRIZIO ROLLA**

Mitarbeiter der deutschen Ausgabe

Übersetzung **STEPHAN ROTHSCUH**

Redaktion **HEIKO ELLER**

Lektorat **RALF SCHEMMANN, FERDINAND KÖTHER, FALKO SIEVERDING**

Grafische Bearbeitung & Layout **MARINA FAHRENBACH**

Produktionsmanagement **HEIKO ELLER**

Wichtigste Testspieler: Doug Adams, Kristofer Bengtsson, Kevin Chapman, Derek Coon, Andy Daglish, Caleb Diffell, Ugo Di Meglio, David Fristrom, Sergio Guerri, Kris Hall, Michael Hall, Mike Helba, Steve Hope, Christian Hrdlicka, Sean McCarthy, Marco Molin, Don Moody, Paolo Morescalchi, Steve Owen, Christian Petersen, Dan Raspler, Alex Rockwell, Steve Sanders, Douglas Silfen, Matthias Staber, Marcello Taglioli, Renaud Verlaque.

Testspieler der zweiten Edition: Amado Angulo, Melanie Chapman, David Fortner, Tom Hanks, Peter Majek, David Morse, Luigi Pioto, Andrew Poulter, Craig Rose, Ralf Schemmann, Glenn „Magic Geek“ Shanley, Alija Villa, Wes Wagner, Kevin Warrender, Kevin Wojtaszczyk, Chris Young.

Besonderer Dank an Kristofer Bengtsson, Kevin Chapman und Andrew Poulter für ihre durchgehende Unterstützung bei der Überarbeitung der Regeln für *Der Ringkrieg* und für ihre wertvollen Anregungen, die in diese neue Edition eingearbeitet wurden.

Entwickelt, veröffentlicht und weltweit vertrieben durch **ARES GAMES SRL**



Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capezzano Pianore (LU), Italy
www.aresgames.eu

Deutsche Ausgabe herausgegeben und exklusiv vertrieben von **HEIDELBERGER SPIELEVERLAG**

**Heidelberger
Spielverlag**



Dr. August-Stumpf-Str. 7-9, 74731 Walldürn, Germany
WWW.HDS-FANTASY.DE



Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, The War of the Ring, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used under license by Sophisticated Games Ltd and their respective licensees. War of the Ring Boardgame ©2011 Ares Games Srl. ©2011 Sophisticated Games Ltd. Warnung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Hergestellt in China. Diese Informationen sollten gut aufbewahrt werden.