



**LOSSPIELEN
OHNE
REGELLESEN!**
Mit der kostenlosen
Erklär-App



Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen?
Dann ladet euch die kostenlose KOSMOS Erklär-App herunter.

Für 1 bis 4
Personen
ab 10 Jahren

GEMEINSAM ZUM SCHICKSALSBERG

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Im Spiel erlebt ihr die gefährliche Reise des Hobbits Frodo, der den „Einen Ring“ im Schicksalsberg vernichten muss, um Saurons dunkle Macht zu brechen. Begleitet wird er von seinen Gefährten, die ihn vor den Gefahren auf dem beschwerlichen Weg schützen sollen. Gemeinsam lenkt ihr die Geschicke dieser Ring-Gemeinschaft, indem ihr die einzelnen Figuren über den

Spielplan bewegt. Die Reise führt durch viele bekannte Orte. Es gilt, sich vor den Nazgûl in Acht zu nehmen und gleichzeitig dafür zu sorgen, dass Frodo nicht seine Zuversicht verliert und in tiefer Verzweiflung erstarbt.

Erreicht der Ringträger den Schicksalsberg, habt ihr gemeinsam gewonnen.

SPIELMATERIAL



42 Begegnungskarten

(je 7 für die Etappen nach Lothlórien, Rohan, Helms Klamm, Gondor, Minas Morgul, Schicksalsberg)



5 Gandalf-Karten



1 Boromir-Karte



2 Übersichtskarten



5 Spielfiguren Gefährten

(der Ringträger Frodo & Sam, außerdem Merry & Pippin, Aragorn, Legolas, Gimli)



9 Spielfiguren Nazgûl

(1 Hexenkönig von Angmar und 8 „normale“ Nazgûl)



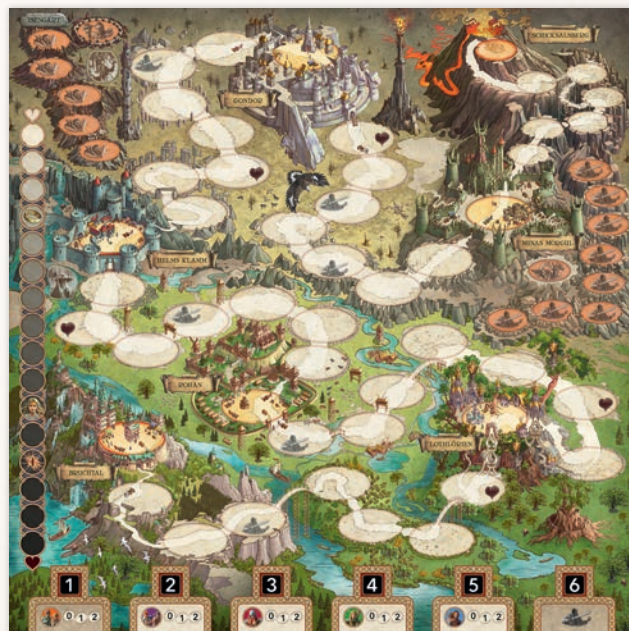
6 Spielfiguren Uruk-hai

(1 Uruk-hai-Anführer und 5 Uruk-hai-Krieger)

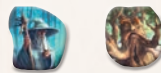


20 Standfüße

(in den Farben der Spielfiguren)



1 Spielplan



2 Markierungsplättchen
(1 Gandalf, 1 Baumbart)



1 Der „Eine Ring“
(als Markierung für die
Zuversicht des Ringträgers)



1 Würfeltafel
(in Form eines aufge-
schlagenen Buches)



8 Würfel

(5 farbige „Gefährtenwürfel“ mit Würfelaugen, 2 schwarze „Begegnungswürfel“ mit Zahlen, 1 „Kampfwürfel“ mit verschiedenen Symbolen)



SPIELVORBEREITUNG

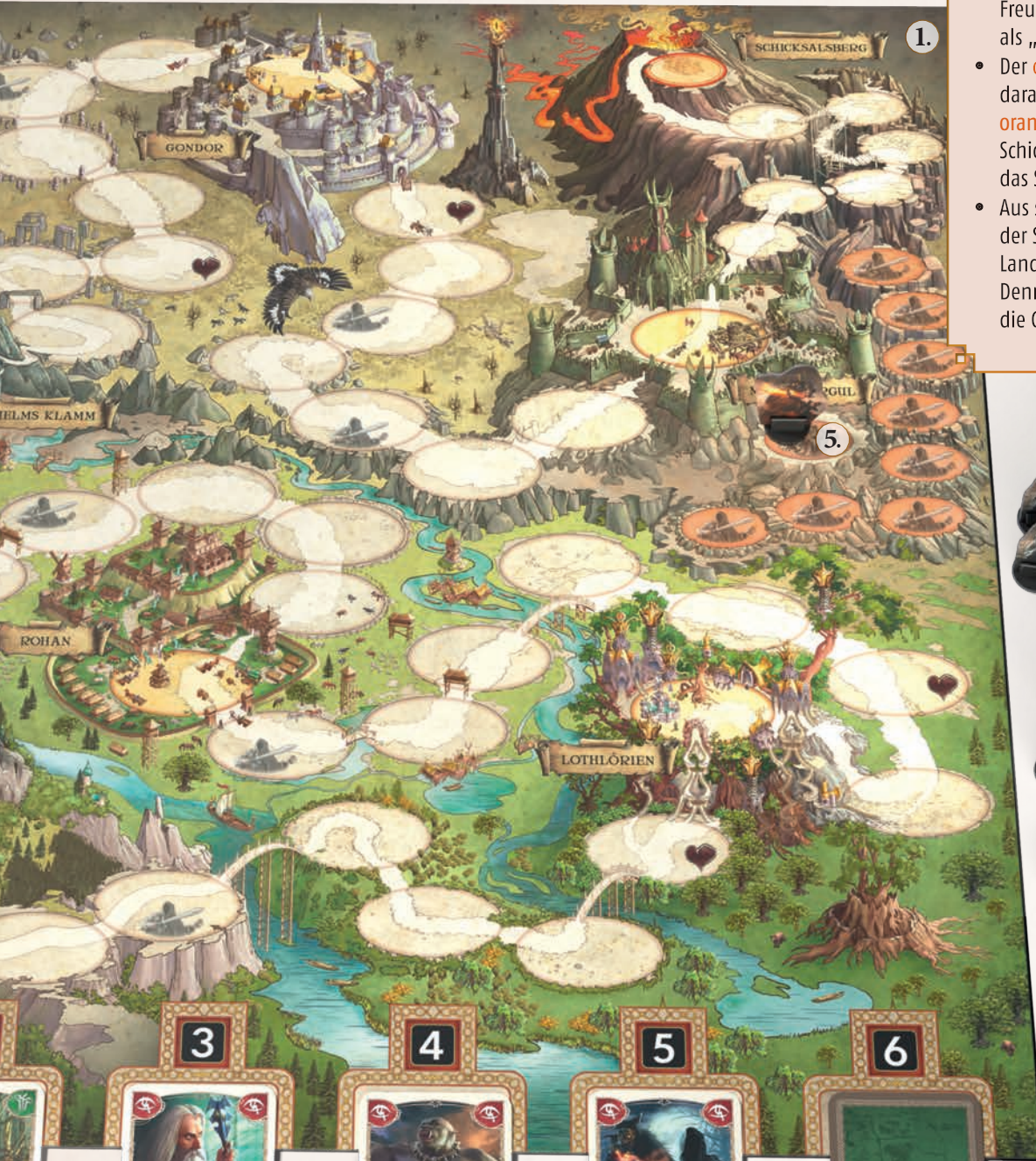
Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Teile vorsichtig aus dem Stanztableau und steckt die Figuren in die farblich passenden Standfüße.

1. Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.
2. Stellt die **5 Gefährten** auf das Startfeld **Bruchtal**.
3. Stellt den **Uruk-hai-Anführer** auf das Feld bei **Isengart**, das den Anführer zeigt.
4. Bildet mit den **5 Uruk-hai-Kriegern** in der Nähe von **Isengart** einen Vorrat neben dem Spielplan. Sie wechseln während des Spiels auf die Felder bei **Isengart** oder auch wieder zurück in ihren Vorrat.
5. Stellt den **Hexenkönig von Angmar** auf das Feld bei **Minas Morgul**, das den Hexenkönig zeigt.
6. Mit den **8 Nazgûl** bildet ihr einen Vorrat neben dem Spielplan in der Nähe von **Minas Morgul**. Wird eine dieser Figuren auf ein Feld bei Minas Morgul gesetzt, bleibt sie dort stehen. Sie wechselt nicht wieder zurück in den Vorrat.
7. Mischt die **5 Gandalf-Karten** verdeckt. Wer von euch am ältesten ist, erhält eine zufällige Karte, legt sie offen vor sich aus und liest den Text vor. Die restlichen Gandalf-Karten legt ihr verdeckt als Stapel neben den Spielplan.
8. Die **Boromir-Karte** steht euch ebenfalls sofort zur Verfügung. Wer von euch am jüngsten ist, erhält diese Karte, legt sie offen vor sich aus und liest den Text vor.
9. Sortiert die **42 Begegnungskarten** nach den Etappen auf ihren Rückseiten, mischt sie getrennt und legt **5 verdeckte Stapel** neben dem Spielplan bereit. Der unterste Stapel besteht aus den Karten „Rohan“, oberhalb davon liegen die Karten „Helms Klamm“, dann „Gondor“, „Minas Morgul“ und schließlich die Karten „Schicksalsberg“. Für jede Etappe gibt es 7 Karten.
10. Der sechste Stapel besteht aus **7 Karten „Lothlórien“**. Die Lothlórien-Karten bilden die erste Etappe. Legt sie dafür an die Begegnungsleiste unten am Spielplan. Legt an jede Würfelzahl 1 bis 6 eine Karte: an die 1 und 6 jeweils verdeckt, an die übrigen jeweils offen. Legt die Karten so aus, dass sie die Symbole unterhalb der Würfelzahl überdecken. Räumt die übriggebliebene Karte unbesehen in die Schachtel.
11. Legt die **8 Würfel** (5 farbige Gefährtenwürfel, 2 schwarze Begegnungswürfel, 1 Kampfwürfel) als Würfelvorrat neben dem Spielplan bereit.
12. Daneben kommt die **Würfeltafel**, die vier Ablagefelder für Würfel zeigt.
13. Der **„Eine Ring“** wird auf sein Startfeld (Ringabbildung) auf der Zuversichtsleiste gelegt. Er bewegt sich auf dieser Leiste vor und zurück. Er kann nie über das oberste oder unterste Kreisfeld hinausgezogen werden.
14. Die **2 Plättchen „Gandalf“** und **„Baumbart“** werden neben dem Spielplan bereitgelegt.
15. Die **2 Übersichtskarten** werden für alle sichtbar neben den Spielplan gelegt. Sie dürfen jederzeit von euch eingesehen werden.

Euer Abenteuer kann beginnen!

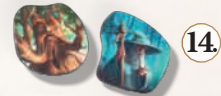
So wird der Spielplan aufgebaut:





HINWEISE:

- Die Spielfigur mit **orangefarbigem** Standfuß zeigt die beiden Hobbits Frodo und seinen besten Freund Sam. Diese Figur wird als „der“ Ringträger bezeichnet.
- Der **orangefarbige** Standfuß erinnert daran, dass der Ringträger das **orangefarbige** Spielplanfeld am Schicksalsberg erreichen muss, um das Spiel zu gewinnen.
- Aus spieltechnischen Gründen bildet der Spielplan nicht die originale Landkarte aus den Romanen ab. Dennoch führt die Streckenführung die Gefährten an die bekannten Orte.



ÜBERBLICK ÜBER DEN SPIELVERLAUF

Jeder Spielzug besteht aus zwei Phasen: Die Würfelphase und die Auswertungsphase, die nacheinander durchgeführt werden.

1. In der **Würfelphase** würfelt die Person, die an der Reihe ist, zwei Mal eine Auswahl von Würfeln. Aus jedem Wurf wird ein schwarzer Begegnungswürfel und ein farbiger Gefährtenwürfel ausgewählt und beide werden auf der Würfeltafel platziert.
2. In der **Auswertungsphase** werden diese vier platzierten Würfel nacheinander ausgewertet.

Danach kommt die im Uhrzeigersinn nächste Person an die Reihe und beginnt den Spielzug ebenfalls mit der Würfelphase. Durch die Auswahl der Würfel bestimmt ihr, auf welche Gegner oder Freunde die Ring-Gemeinschaft trifft und wie weit sie auf ihrer Reise zum Schicksalsberg vorankommt. Die Reise ist in mehrere Etappen unterteilt, für jede Etappe gibt es eigene Begegnungskarten.

HINWEIS: In euren ersten Partien lernt ihr die verschiedenen Gegner und Freunde kennen. Lasst euch überraschen, auf wen ihr auf eurer Reise trifft.

Die **letzte Etappe** zum Schicksalsberg hat etwas andere Regeln, die ihr erst lesen müsst, wenn der Ringträger in Gondor angekommen ist.

Wer die Gandalf-Karte erhalten hat, beginnt. Danach verläuft das Spiel reihum im Uhrzeigersinn so lange, bis ihr gemeinsam gewonnen oder verloren habt.

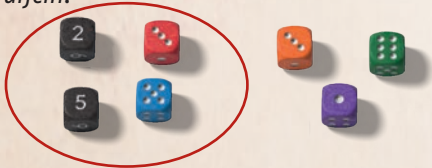
Ihr **gewinnt**, wenn der Ringträger das orangefarbige Feld des Schicksalsbergs erreicht.

Ihr **verliert**, wenn der Eine Ring auf der Zuversichtsleiste in Richtung dunkles Herz über das letzte Kreisfeld hinausgezogen werden müsste. Ihr verliert auch, wenn der letzte Nazgûl nach Minas Morgul gestellt wird.

DER SPIELVERLAUF IM EINZELNEN

Wenn du an der Reihe bist, legst du die Würfeltafel vor dir ab. Dann nimmst du die **2 schwarzen Begegnungswürfel** sowie nach deiner Wahl **2 der farbigen Gefährtenwürfel** und wirfst sie.

Beispiel: Du hast den **roten** und den **blauen** Würfel gewählt und wirfst sie zusammen mit den beiden schwarzen Begegnungswürfeln.



Anschließend entscheidest du dich für 1 Begegnungswürfel und 1 Gefährtenwürfel aus deinem Wurf und legst sie auf die linke Seite (Seite 1) der Würfeltafel. Lege den schwarzen Würfel auf das obere Feld und den farbigen auf das untere.

Beispiel: Du entscheidest dich für die schwarze 2 und für den **blauen** Würfel. Beide legst du auf die linke Seite der Würfeltafel.



Danach nimmst du die **2 Würfel**, die du nicht auf die Würfeltafel gelegt hast, und wählst **1 weiteren der 3 verbliebenen Gefährtenwürfel**. Dann wirfst du diese 3 Würfel zusammen.

Beispiel: Du wählst aus den übrigen Gefährtenwürfeln den **grünen** Würfel und wirfst ihn zusammen mit dem **roten** und dem schwarzen Würfel.



Erneut legst du den schwarzen Würfel und 1 der beiden geworfenen Gefährtenwürfel auf die Würfeltafel, jetzt auf die rechte Seite (Seite 2). Der nicht genutzte dritte Gefährtenwürfel kommt zurück in den Würfelvorrat.

Beispiel: Den zweiten schwarzen Würfel legst du auf die rechte Seite der Würfeltafel und wählst den **roten** Würfel aus, den du ebenfalls auf die rechte Seite legst. Der **grüne** Würfel kommt in den Vorrat zurück.

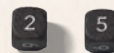


HINWEIS: Alle dürfen dich beraten, welche Würfel du auswählen solltest. Letztendlich entscheidest aber immer du selbst, welche Würfel du nimmst.

Danach führst du die Würfel auf der Würfeltafel aus, und zwar zuerst Seite 1 von oben nach unten und dann ebenso Seite 2. Lege jeden einzelnen Würfel direkt nach seiner Auswertung von der Würfeltafel in den Vorrat zurück.

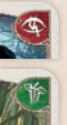
Anschließend ist die im Uhrzeigersinn nächste Person an der Reihe. Sie erhält die Würfeltafel und führt nun ihren Spielzug durch. Dies wiederholt sich bis zur letzten Etappe zum Schicksalsberg, die nach eigenen Regeln gespielt wird.

Die schwarzen Begegnungswürfel



Die schwarzen Würfel beziehen sich auf die 6 Karten auf der Begegnungsleiste. Dort liegen

Gegnerkarten (rotes Symbol in den oberen Kartenecken) und **Freundekarten** (grünes Symbol in den oberen Kartenecken).



Mit dem Ergebnis jedes schwarzen Würfels aktivierst du die an der entsprechenden Position ausliegende Begegnungskarte.

Liegt die erwürfelte Karte verdeckt, also an Würfelposition „1“ oder „6“, deckst du sie zunächst auf und führst sie sofort aus.

Beispiel: Hättest du einen der schwarzen Begegnungswürfel mit einer „6“ auf die Würfeltafel gelegt, würdest du die Begegnungskarte an der „6“ aufdecken und ausführen.



Aktivierst du eine **Freundekarte**, nimmst du sie von der Leiste, liest sie laut vor und legst sie offen vor dir ab. Diese Karten sind von Vorteil für die Gemeinschaft und in bestimmten Situationen sehr nützlich. Wer an der Reihe ist, kann eine oder mehrere Freundekarten nutzen, sowohl die eigenen als auch die der anderen.

Wichtig: Eine erhaltene Freundekarte steht stets allen in ihrem Spielzug zur Verfügung!

Jede Freundekarte (ebenso wie Gandalf-Karten) könnt ihr nur einmal nutzen. Danach kommt sie zurück in die Schachtel.

Beispiel: Mit dem schwarzen Begegnungswürfel „2“ aktivierst du die Freundekarte „Elrond“. Du nimmst sie von der Begegnungsleiste und legst sie offen vor dir aus.



Aktivierst du eine **Gegnerkarte**, liest du ihre Anweisung laut vor und führst sie aus. In der Regel schaden sie der Ring-Gemeinschaft. Einige der Gegnerkarten werden nach einmaliger Begegnung aus dem Spiel genommen und in die Schachtel zurückgelegt. Sie haben unten rechts auf der Karte dieses Symbol:



Die meisten Gegnerkarten bleiben nach ihrer Aktivierung aber liegen, sodass es zur wiederholten Begegnung mit diesem Gegner kommen kann.

Wichtig: In den meisten Fällen erklären die Kartentexte eindeutig, was geschieht. Für einige Begegnungskarten gibt es auf Seite 8 dieser Anleitung nähere Erläuterungen.

Erwürfelst du auf der Begegnungsleiste eine Position, an der keine Karte mehr liegt, führst du stattdessen das dort abgebildete Symbol aus. Es gibt zwei Arten von Symbolen:



Nazgûl: Du musst 1 Nazgûl auf ein freies Nazgûl-Feld bei Minas Morgul stellen.



Gefährte: Du darfst die abgebildete Gefährten-Figur 0, 1 oder 2 Felder weiterziehen.

Beispiel: Nachdem „Elrond“ von der Begegnungsleiste genommen wurde, wird an Feld „2“ dieses Symbol sichtbar. Wenn ihr später erneut mit einem Begegnungswürfel eine „2“ würfelt und auf die Würfeltafel legt, darf Merry & Pippin stehenbleiben (0) oder 1 oder 2 Felder weiterziehen.

Die farbigen Gefährtenwürfel



Die Gefährtenwürfel zeigen an, wie viele Felder du die Figur dieser Farbe **genau** weiterziehst. Du darfst sie nicht weniger weit ziehen (Es gibt allerdings eine Ausnahme für den Ringträger – siehe rechte Spalte „Das Etappenende“).

Auf jedem Feld dürfen beliebig viele Figuren stehen.

Beendet eine Figur ihre Bewegung auf einem **Ereignisfeld**, erleidet die Gemeinschaft Schaden:



Dunkles Herz: Der Ringträger verliert Zuversicht. Bewege den Einen Ring auf der Zuversichtsleiste 1 Feld in Richtung dunkles Herz.



Nazgûl: Du musst 1 Nazgûl auf ein freies Nazgûl-Feld bei Minas Morgul stellen.

Wichtig: Solange eine Figur auf einem Ereignisfeld steht, ist die Gemeinschaft vor einem erneuten Schaden auf diesem Feld geschützt.

HINWEIS: Am besten stellt ihr die erste Figur, die ein leeres Ereignisfeld erreicht, auf das Symbol, sodass es abgedeckt wird.

Das Etappenende

Erreichst du mit einem **Gefährten** (außer dem Ringträger) ein Etappenziel (z. B. Lothlórien) mit **genauer** Zahl, wächst die Zuversicht. Bewege den Einen Ring 1 Feld in Richtung helles Herz.

Ziehst du einen Gefährten (außer dem Ringträger) auf ein Feld über das Etappenziel hinaus, wächst die Zuversicht nicht.

Erreichst du mit dem **Ringträger** ein Etappenziel mit **genauer** Zahl, ziehst du die oberste Karte vom verdeckten Gandalf-Stapel. Lies ihren Text laut vor und lege die Karte offen vor dir ab. Sie steht euch allen ab sofort einmal zur Verfügung.

HINWEIS: In Minas Morgul könnt ihr keine Gandalf-Karte mehr erhalten. Hier ist Saurons Einfluss zu groß.

Erreichst du mit dem **Ringträger** ein Etappenziel **nicht** mit genauer Zahl, bleibt er **trotzdem** auf diesem Etappenziel stehen. Eine Gandalf-Karte erhältst du in diesem Fall **nicht**. Lege stattdessen die oberste Karte vom Gandalf-Stapel unbesehen zurück in die Schachtel.

Wichtig: Auch wenn der Ringträger ein Etappenziel erreicht hat, werden alle noch auf der Würfeltafel liegenden Würfel ausgeführt.


Beispiel: Nachdem du den ersten schwarzen Begegnungswürfel ausgeführt hast, ziehst du den **Ringträger** 3 Felder weiter und erreichst das Etappenziel Lothlórien genau. Damit endet nach diesem Spielzug die laufende Etappe und du erhältst eine Gandalf-Karte. Die beiden Würfel auf Seite 2 der Würfeltafel werden noch ausgeführt.



Anschließend wird die nächste Etappe vorbereitet:

- Alle Spielfiguren bleiben auf ihren Feldern stehen.
- Legt alle noch auf der Begegnungsleiste liegenden Karten in die Schachtel zurück.
- Für die nächste Etappe legt ihr die 6 dazugehörigen Begegnungskarten so aus, wie es unter Punkt 10 der Spielvorbereitung beschrieben steht. Die 7. Karte kommt zurück in die Schachtel.
- Die Würfeltafel erhält die im Uhrzeigersinn nächste Person und das Spiel wird fortgesetzt.

Die Kämpfe

 Bei Begegnungskarten, auf denen dieses Symbol abgebildet ist, kommt es zu einem Kampf. Jeder Kampf besteht aus zwei Teilen:

1. Unterstützung prüfen

Hast du einen Gegner erwürfelt, prüfst du zunächst, welche Gefährten den Ringträger unterstützen. Das sind **alle Figuren**, die **auf demselben Feld wie der Ringträger stehen oder sich auf derselben Etappe vor ihm befinden, einschließlich des nächsten Etappenziels**. Figuren, die bereits über das nächste Etappenziel hinausgezogen sind, unterstützen nicht.

Beispiel 1: Hier unterstützen die Gefährten **Aragorn**, **Merry & Pippin**, **Gimli** und **Legolas** den **Ringträger** im Kampf.



Beispiel 2: Hier unterstützen nur **Gimli** und **Merry & Pippin** den **Ringträger**. **Aragorn** befindet sich auf der Strecke noch hinter dem **Ringträger**. **Legolas** befindet sich bereits auf der nächsten Etappe.



2. Kampfwürfel werfen



Dann wirfst du den Kampfwürfel. Das Ergebnis kannst du auch auf der Übersichtskarte nachsehen.



Zeigt der Kampfwürfel die Waffe eines Gefährten, der den Ringträger im Kampf unterstützt, habt ihr den **Kampf gewonnen**.



Zeigt der Kampfwürfel die Waffe eines Gefährten, der den Ringträger nicht unterstützt, habt ihr den **Kampf verloren**. Dies ist der Fall, wenn sich dieser Gefährte auf der Etappe noch hinter dem Ringträger befindet oder bereits über das aktuelle Etappenziel hinausgezogen ist.



Zeigt der Kampfwürfel das **Sauron-Symbol**, habt ihr den **Kampf sofort verloren**.



Zeigt der Kampfwürfel das **Gandalf-Symbol**, habt ihr den Kampf ebenfalls verloren. Es sei denn, ihr seid bereit, eine noch ungenutzte Gandalf-Karte, die ihr erhalten habt, abzuwerfen. In diesem Fall gewinnt ihr den Kampf doch noch. Die Gandalf-Karte wird dann in die Schachtel zurückgelegt. Ihre Textanweisung wird ignoriert.

Habt ihr den Kampf verloren, verliert der Ringträger Zuversicht. Auf der Begegnungskarte ist dieser Verlust in Form eines oder mehrerer **dunkler Herzen** angegeben, um die ihr den Einen Ring auf der Zuversichtsleiste in Richtung dunkles Herz bewegen müsst.



Bei manchen Gegnern kann es zu mehreren Kämpfen kommen. Dies gilt vor allem, wenn du durch eine Begegnungskarte die **Uruk-hai** aktivierst, die sich in Isengart befinden. Dann musst du für jeden einzelnen Uruk-hai den Kampfwürfel werfen und auswerten.




Jetzt kennt ihr alle wichtigen Regeln, um eure abenteuerliche Reise zu beginnen. Zu einigen Begegnungskarten findet ihr auf Seite 8 nähere Erläuterungen. Wenn der Ringträger das Etappenziel Gondor erreicht, lest ihr hier weiter und erfahrt, wie die Schluss-Etappe zum Schicksalsberg gespielt wird. So müsst ihr jetzt nicht alles lesen, könnt euch aber auf der vorletzten Etappe, nachdem der Ringträger Gondor erreicht hat, rechtzeitig darauf einstellen. Lest jetzt zunächst auf Seite 7 den Abschnitt SPIELEND.

Die letzte Etappe zum Schicksalsberg

HINWEIS: Bereits auf der vorletzten Etappe von Gondor nach Minas Morgul gibt es keine Freundekarten (grüne Symbole) mehr. Stattdessen gibt es zwei besondere Begegnungskarten mit roten Symbolen, die anders als die Freunde bei ihrer Aktivierung in der Auslage liegen bleiben: „Denethor“ und die „Armee der Toten“. Während die erste Karte eine ungewisse Wirkung entfaltet, ist die „Armee der Toten“ eine starke Karte, die der Gemeinschaft nützliche Dienste erweisen kann.

Sobald der Ringträger das Etappenziel Minas Morgul erreicht, werden – wie üblich – die restlichen Würfel der Würfeltafel noch ausgewertet. Dann endet diese Etappe. Der Weg zum Schicksalsberg wird jetzt nur noch von dem Ringträger allein beschritten. Egal ob der Ringträger Minas Morgul mit genauer Zahl erreicht oder darüber hinwegziehen würde, er bleibt auf Minas Morgul stehen.

Dann wird überprüft, wie viele andere Gefährten-Figuren Minas Morgul mit **genauer** Zahl erreicht haben. Für **jede** dieser Figuren, die jetzt in Minas Morgul steht, setzt ihr den Ringträger sofort 1 Feld Richtung Schicksalsberg vor.

Gefährten, die über das Etappenziel Minas Morgul hinausgezogen wären, helfen auf der letzten Etappe nicht. Ihre Figuren werden auf das **Sammel-**  **feld** links von Minas Morgul gestellt.



Beispiel: Der Ringträger hat mit genauer Zahl Minas Morgul erreicht. Legolas und Merry & Pippin haben ebenfalls Minas Morgul mit genauer Zahl erreicht. Daher darf der Ringträger sofort 2 Felder vorrücken. Aragorn wäre in einem vorherigen Zug über Minas Morgul hinausgezogen und wurde deshalb auf das Sammelfeld daneben gestellt. Er bringt dem Ringträger keinen weiteren Schritt auf der letzten Etappe. Das Gleiche gilt für Gimli, der Minas Morgul bei Etappenende nicht erreicht hat und daher auf seinem Feld stehenbleibt.



Die Begegnungskarten auf dieser letzten Etappe werden wie gewohnt ausgelegt. Die 7. Karte kommt auch hier unbesehen in die Schachtel. Anders als die anderen Begegnungskarten haben die Karten dieser Etappe ein schwarzes Symbol in den Ecken. Diese Begegnungskarten bleiben immer liegen. Die Karten auf der „1“ und „6“ werden wie üblich aufgedeckt, wenn sie das erste Mal erwürfelt werden.

Reihum würfelt ihr mit nur einem schwarzen Begegnungswürfel und befolgt die Anweisung der entsprechenden Begegnungskarte. Freundekarten dürfen nicht mehr eingesetzt werden. Gefährten- und Kampf Würfel kommen auf dieser Etappe nicht mehr zum Einsatz.

Zuerst wird jeweils die Begegnung ausgeführt, **danach** zieht ihr den Ringträger genau 1 Feld weiter Richtung Schicksalsberg.

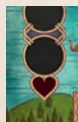
HINWEIS: Bei der Begegnung mit der Riesenspinne „Kankra“ wird der Ringträger eingesponnen und darf nicht ziehen!

SPIELENDENDE

Ihr **gewinnt** gemeinsam, wenn der Ringträger das letzte Etappenziel, das orange-farbige Feld am Krater des Schicksalsbergs, erreicht. Dann dürft ihr den Einen Ring von der Zuversichtsleiste nehmen und in den Krater werfen.



Ihr **verliert** gemeinsam, sobald ihr auf der Zuversichtsleiste den Einen Ring in Richtung dunkles Herz über das letzte Kreisfeld hinausziehen müsstet.




Ihr **verliert auch** dann gemeinsam, sobald ihr den letzten Nazgûl, also die neunte Figur, auf sein Feld bei Minas Morgul stellen müsst.





DIE BEGEGNUNGSKARTEN


Alle Freunde- (auch Boromir) und Gandalf-Karten können jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, es sei denn, es steht eine konkrete Einschränkung auf der Karte selbst (z. B. „Vor dem Würfeln ...“).


Die Symbole auf den Begegnungskarten haben folgende Bedeutung:

 Ein Kampf oder mehrere Kämpfe finden statt. Für jeden einzelnen Kampf musst du den Kampf Würfel einmal werfen und anschließend auswerten, ob du ihn gewonnen oder verloren hast.

 Hast du den Kampf verloren, befolgst du nach dem Pfeil die Auswirkung.

 Nach verlorenem Kampf müsst ihr den Einen Ring auf der Zuversichtsleiste für jedes auf der Karte abgebildete dunkle Herz 1 Feld Richtung dunkles Herz ziehen. Aufgrund mancher Begegnungskarten kann dies auch ohne einen vorhergehenden Kampf geschehen. Dann müsst ihr den Einen Ring sofort in Richtung dunkles Herz bewegen.

 Der Eine Ring wird auf der Zuversichtsleiste für jedes auf der Karte abgebildete helle Herz 1 Feld Richtung helles Herz gezogen.

 Die Karte wird nach einmaliger Aktivierung aus dem Spiel genommen.

VARIANTEN

Wenn ihr wollt, könnt ihr das Spiel mit den beiden folgenden Varianten für euch etwas einfacher oder herausfordernder machen.

Einfacheres Spiel: Freunde in der Not

Ihr dürft in Minas Morgul, bevor die Etappe Schicksalsberg beginnt, den Einen Ring auf der Zuversichtsleiste für jede noch nicht eingesetzte Freunde- und Gandalf-Karte, die offen vor euch ausliegt, 1 Feld in Richtung helles Herz ziehen. Ihr erhaltet also Zuversicht hinzu.

Größere Herausforderung: Ohne Schutz und mit persönlichen Freunden

- Während der gesamten Reise werden die Ereignisfelder „dunkles Herz“ und „Nazgûl“ niemals abgedeckt. Die Ereignisse treten also für später hinzukommende Figuren auch dann ein, wenn das Feld bereits besetzt ist.
- Jede Freundekarte darf nur noch von der Person eingesetzt werden, die diese Karte erhalten hat. Es ist also nicht erlaubt, Freunde zu nutzen, die man selbst nicht erwürfelt hat. Das gilt nicht für Gandalf-Karten. Diese stehen weiterhin euch allen zur Verfügung.

Wichtig: Ihr entscheidet vor dem Spiel, welche dieser beiden neuen Regeln ihr verwenden möchtet oder ob ihr sogar beide zusammen anwenden wollt.

Hinweise zum
Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal





Boromir

Ihr könnt ihn **nach** einem verlorenen Kampf gegen **einen** Uruk-hai einsetzen. Dann würfelt ihr erneut und verliert nur, wenn ihr das „Sauron-Symbol“ würfelt.



Saruman

Stehen bereits alle Uruk-hai in Isengart, passiert nichts. Die Begegnung mit Saruman schadet euch dann nicht.



Saurons Auge

Befindet sich der Eine Ring bereits auf diesem Feld oder musset ihr ihn schon darüber hinweg in Richtung dunkles Herz bewegen, geschieht nichts.



Balrog von Moria

Ihr müsst sofort den Einen Ring 3 Felder Richtung dunkles Herz bewegen. Außerdem legt ihr das **Gandalf-Plättchen** auf sein Feld bei Helms Klamm.



Uruk-hai

Ihr müsst nacheinander so viele Kämpfe durchführen, wie Uruk-hai (einschließlich ihres Anführers) in Isengart stehen. **Beispiel:** Es stehen 3 Uruk-hai und ihr Anführer in Isengart. Daher müsst ihr 4-mal



Schlangenzunge

Diese Karte bezieht sich auf alle Freundekarten mit einem grünen Symbol, also auch auf Boromir, **nicht** aber auf Gandalf.

Ab jetzt könnt ihr keine Gandalf-Karten mehr einsetzen. Erst wenn der Ringträger das Etappenziel Helms Klamm erreicht, dürft ihr wieder Gandalf-Karten nutzen. Es ist auch nicht mehr möglich, einen verlorenen Kampf doch noch zu gewinnen, wenn das Gandalf-Symbol gewürfelt wird. Allerdings könnt ihr weiterhin Gandalf-Karten ziehen, wenn der Ringträger Lothlórien, Rohan oder Helms Klamm genau erreicht.

kämpfen; d. h. ihr müsst den Kampfwürfel nacheinander 4-mal werfen und auswerten. Wurde einer oder mehrere der Kämpfe gewonnen, entfernt ihr **genau** 1 Uruk-hai aus Isengart, allerdings nicht ihren Anführer. Dieser bleibt dort dauerhaft stehen, sodass es bei jeder Begegnung mit den Uruk-hai zu mindestens einem Kampf kommt. **Ausnahme:** Mit **Baum-barts Hilfe** könnt ihr auch den Anführer befreien, wenn ihr diese Begegnungskarte auf der Etappe nach Gondor oder Minas Morgul erwürfelt, erhaltet ihr 1 Zuversicht (helles Herz).



Eowyn

Hat Eowyn den Hexenkönig von Angmar besiegt, sind die Nazgûl für den Rest des Spiels keine Bedrohung mehr für euch.



Éomer und die Reiter von Rohan

Diese Freundekarte dürft ihr bei einem Kampf einsetzen, anstatt zu würfeln. Damit habt ihr diesen Kampf gewonnen. Solltet ihr aufgrund einer Begegnung mehrmals



Faramir

Diese Karte wird zu Beginn eines Spielzugs eingesetzt, bevor gewürfelt wird. Zieht ihr dadurch den Ringträger auf ein Etappenziel, endet die Etappe sofort. Die nächste Etappe wird direkt vorbereitet.



Baumbart

Wird Baumbart eingesetzt, zieht ihr **entweder** den Einen Ring 2 Felder Richtung helles Herz **oder** ihr legt das **Baumbart-Plättchen** nach Isengart. Kommt



kämpfen müssen, kann mit dieser Karte nur ein Kampf gewonnen werden.

es dann im weiteren Spielverlauf zu einem Kampf mit den Uruk-hai, entfernt ihr nach **jedem** einzelnen gewonnenen Kampf 1 Uruk-hai aus Isengart. Das gilt auch für den Uruk-hai-Anführer, den ihr als Letzten ebenfalls entfernen könnt. Isengart wurde dann von den Uruk-hai befreit und stellt keine Bedrohung mehr da. Solltet ihr später eine weitere Uruk-hai-Karte erwürfeln, bewegt ihr nur den Einen Ring 1 Feld Richtung helles Herz.



Armee der Toten

Wer diese Karte auf der Begegnungsleiste erwürfelt, entscheidet, ob die Armee der Toten zur linken oder rechten Karte wandert. Diese wird dadurch **abgedeckt** und somit unwirksam. Eventuelle Lücken



Denethor

Ihr müsst 1 farbigen Gefährtenwürfel erneut werfen. Liegen noch 2 Gefährtenwürfel auf der Würfeltafel, dürft ihr wählen, welchen Würfel ihr noch einmal werft. Dieses Ergebnis hat nun Gültigkeit. Habt ihr mit beiden schwarzen Begegnungswürfeln Denethor erwürfelt und für die erste Begegnung den Gefährtenwürfel auf Seite 2 der Würfeltafel neu gewürfelt, müsst ihr bei der zweiten Begegnung diesen Würfel erneut werfen.

in der Begegnungsleiste werden übersprungen. Die Armee der Toten kann sich wiederholt bewegen, aber immer nur auf die jeweils nächste Karte links oder rechts und nicht über das linke oder rechte Ende der Begegnungsleiste hinaus.



Gandalfs Vision

Diese Karte könnt ihr nutzen, unmittelbar bevor eine nächste Etappe beginnt und neue Begegnungskarten ausgelegt werden.

Autor und Verlag danken allen, die beim Testspielen, Regellesen und der Entstehung des Spiels beteiligt waren.

Der Autor:

Michael Rieneck, Jahrgang 1966, lebt in Norddeutschland. Der freiberufliche Spieleautor und Texter beschäftigt sich leidenschaftlich gerne mit Spielen jeder Art. Viele seiner Spiele sind bereits bei KOSMOS erschienen. Zu seinen großen Erfolgen zählen die Spiele zu den Kingsbridge-Romanen von Ken Follett. Mit dem Spiel zu J.R.R. Tolkiens „Der Herr der Ringe“ ist ihm ein spannendes kooperatives Abenteuer für die Familie gelungen.

Redaktion: Wolfgang Lüttke und Sebastian Wenzlaff

Redaktionelle Unterstützung: Peter Neugebauer

Illustration: Aleksander Karcz

Grafik: Antje Stephan

Technische Produktentwicklung: Carsten Engel

Herstellung: Alicia Kaufmann

© 2023 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter

© 2023 Middle-earth Enterprises,

Mount Doom, The Lord

of the Rings, Der Herr der Ringe

sowie die Namen der Charaktere

und Orte sind eingetragene Marken

von Middle-earth Enterprises, LLC,

und werden von KOSMOS unter Li-

zenz verwendet. All rights reserved.

Art.-Nr.: 682804

Allle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY