



Der  
**HERR**  
der  
**RINGE**<sup>TM</sup>



Ladet die kostenlose  
„Erklär-App“ herunter!

## Schatten über Mittelerde<sup>TM</sup>

Für 1 - 4 Spieler\*innen ab 10 Jahren

Nach den Werken von J.R.R. Tolkien



**ACHTUNG:** Schaut euch das Spielmaterial (Karten, Heft usw.) **noch nicht** genauer an!  
Lest **zuerst gemeinsam** die Spielanleitung **laut vor** und führt alle Anweisungen genau aus.

## Worum geht's?

Im Lande Mordor, wo die Schatten drohn, wächst eine große Gefahr heran. Es heißt, der finstere Lord Sauron sei zurückgekehrt und verbreite Furcht und Düsternis in ganz Mittelerde.

Noch besteht Hoffnung. Denn in den Händen des Hobbits Frodo Beutlin befindet sich ein Artefakt von ungeheuerlicher Macht: der Eine Ring, einst geschmiedet von Sauron selbst. Auf Geheiß des Zauberers Gandalf machen sich Frodo und seine Gefährten auf den Weg, um den Einen Ring zu vernichten und so die Macht Saurons endgültig zu brechen. Ihr Weg birgt viele Gefahren und so wird die Gruppe Hilfe benötigen. Eure Hilfe!

Reist im Auftrag Gandalfs durch Mittelerde. Der Zauberer hat auch für euch Aufgaben von großer Dringlichkeit. Nur wenn es euch gelingt, diese Aufträge rechtzeitig zu erledigen, werdet ihr Frodo genug Zeit für seine Mission verschaffen. Eilt euch, denn die Zeit drängt.

**WICHTIG:** Ihr dürft euch vor dem Spiel **noch kein Spielmaterial genauer anschauen!** Wartet damit, bis das Spiel es euch im Text erlaubt.

## Spielmaterial

87 Karten

30 Hilfe-Karten

30 Lösungs-Karten

27 Rätsel-Karten

1 Heft

1 Decodier-Scheibe

26 seltsame Teile

(9 schwarze Reiter,  
1 Tür, 7 Bruchstücke,  
8 Berge, 1 Folie)

1 seltsames  
Pergament



## Zusätzlich benötigtes Spielmaterial

Zusätzlich benötigt ihr Stifte (am besten einen **Kugelschreiber** und einen **Bleistift**), mindestens eine **Schere** und bei Bedarf **Papier** für Notizen. Außerdem benötigt ihr eine **Uhr**, am besten eine **Stoppuhr**. **Alternativ** könnt ihr auch den **digitalen Timer** mit atmosphärischem Soundtrack nutzen. Wählt dazu in der **KOSMOS Erklär-App** das Spiel aus und drückt auf die Sanduhr.

## Spielvorbereitung

Legt das **Heft** und die **Decodier-Scheibe** auf dem Tisch bereit.

Löst die **seltsamen Teile** 9 schwarze Reiter, Tür, 7 Bruchstücke und die 8 Berge vorsichtig aus den Stanztafeln und legt sie mit den übrigen **seltsamen Teilen** (Folie, seltsames Pergament) zur Seite, an den Rand des Tisches. Ihr benötigt dieses Material erst später im Spiel.

Die Karten sortiert ihr nach ihren Rückseiten in drei Stapel:

- > **Rätsel-Karten** (rot)
- > **Lösungs-Karten** (blau)
- > **Hilfe-Karten** (Gandalf)

**Nicht vergessen: Achtet dabei darauf, dass ihr die Vorderseiten noch nicht seht!**

Prüft, ob die **Rätsel-Karten** und die **Lösungs-Karten** nach ihren Buchstaben bzw. Zahlen in aufsteigender Reihenfolge sortiert sind. Die **Hilfe-Karten** sortiert ihr nach den 10 Symbolen getrennt. Die je 3 Karten mit gleichem Symbol legt ihr so übereinander, dass jeweils die Karte „AUF-LÖSUNG“ unten liegt, darauf „2. TIPP“ und ganz oben „1. TIPP“. Legt die 10 Hilfe-Karten-Sets dann an den Rand des Tisches. Die Hilfe-Karten zeigen den Zauberer Gandalf. Er ist es, der euch im Zweifel zu Hilfe eilt. Später im Spiel trägt er nicht mehr seinen grauen, sondern seinen weißen Mantel. Lasst euch davon nicht irritieren, das hat keine Relevanz für die Rätsel.

## Wo ist der Spielplan?

In diesem Spiel gibt es keinen Spielplan! Was es im Spiel zu entdecken gibt, müsst ihr selbst herausfinden. Zu Beginn des Spiels stehen euch **nur das Rätsel-Heft und die Decodier-Scheibe zur Verfügung.**



Im Lauf des Spiels kommen **Rätsel-Karten** hinzu – entweder findet ihr diese auf Abbildungen oder es wird in Texten darauf hingewiesen. Immer wenn dies der Fall ist, dürft ihr euch die entsprechende(n) Karte(n) vom Stapel der Rätsel-Karten **nehmen und anschauen**. In diesem Spiel findet ihr die Rätsel-Karten **alphabetisch aufsteigend von A bis Yz**.

### **Beispiel:**

*Ihr seht Rätsel-Karte A im Rätsel-Heft abgebildet. Dann dürft ihr die entsprechende Karte **sofort** vom Stapel **nehmen und anschauen**.*



Eine **Lösungs-Karte** dürft ihr immer nur dann anschauen, wenn ihr auf der Decodier-Scheibe einen Code eingestellt habt und auf die entsprechende Lösungs-Karte verwiesen wurdet.

Die **seltsamen Teile** dürft ihr ebenfalls erst dann nutzen, wenn ihr ausdrücklich darauf hingewiesen werdet, dass ihr sie gefunden habt. Bis dahin müssen sie am Tischrand bleiben!

# Spielablauf

Euer Ziel ist es, gemeinsam in möglichst kurzer Zeit Gandalfs Aufgaben zu erledigen. Doch das kann euch nur gelingen, wenn ihr eine Reihe von Rätseln löst.

**WICHTIG:** Um die Rätsel zu lösen, könnt ihr **das Material beschriften, falten, zerschneiden ...** Alles ist erlaubt und manches sogar notwendig. (Ihr könnt das Spiel nur ein einziges Mal spielen – danach kennt ihr alle Lösungen der Rätsel und benötigt das Spielmaterial nicht mehr!)

Ihr rätselt euch **der Reihe nach** durch das Heft. **Jedem Rätsel ist ein Symbol zugeordnet** und ihr könnt nur weiterkommen, wenn ihr den richtigen **dreistelligen Zahlen-Code** findet. Seht ihr ein Rätsel, dann schaut euch die entsprechenden Seiten im Heft und die Rätsel-Karten genau an. Überlegt und kombiniert gemeinsam, wie ihr das Rätsel lösen könnt, um den richtigen dreistelligen Code herauszufinden. Diesen Code stellt ihr dann auf der **Decodier-Scheibe** ein.

Auf dem äußeren Ring der Scheibe sind **10 verschiedene Symbole** abgebildet. Jedes Symbol steht für ein Rätsel und einen gesuchten Code. Achtet genau darauf, **welches Symbol** auf den Karten und bei den Rätseln im Heft abgebildet ist! Stellt den dreistelligen Code unter diesem Symbol auf der Scheibe ein – **von außen nach innen**. Im **Sichtfenster** der kleinsten Scheibe erscheint dann eine Zahl. Diese Zahl gibt die **Nummer der Lösungs-Karte** an, die ihr euch dann anschauen dürft.

## Beispiel:

Ihr habt als Lösung für das Rätsel mit dem Symbol  den Code **2 5 6** ermittelt. Diese Kombination stellt ihr nun unterhalb des Symbols  auf der Decodier-Scheibe ein.

Im kleinen Fenster erscheint die **Nummer der Lösungs-Karte**, die ihr dann aus dem Stapel heraussuchen und anschauen dürft – hier die 22.





## ➔ Ist der Code falsch?

Dann wird euch das auf der **Lösungs-Karte** mit **X** mitgeteilt. Überprüft das Symbol und den Code. Hilft das nicht weiter, dann schaut euch das Rätsel noch mal an, um auf einen anderen Code zu kommen.



## ➔ Ist der Code eventuell richtig?

Dann erhaltet ihr eine **Lösungs-Karte** mit **Übersicht**.

### Wozu gehört das Code-Symbol?

Auf den **Lösungs-Karten** mit **Übersicht** gibt es für jedes Rätsel der Reihe nach ein Beispielbild. Jedes **Rätsel** ist mit dem **passenden Symbol** gekennzeichnet.

In unserem Beispiel wollt ihr das Rätsel um Gollum mit dem **Symbol**  lösen. Die Abbildung Gollums mit dem **Symbol**  auf der Karte verweist euch dann auf eine weitere Lösungs-Karte.



Im Beispiel verweist sie euch auf die Karte 29. Sucht diese Karte aus dem Stapel heraus. Erst diese **zweite Lösungs-Karte** verrät euch, ob der Code **wirklich** richtig ist.

## ➔ Ist der Code wirklich richtig?

Dann sagt euch die **zweite Lösungs-Karte**, wie es nun weitergeht. Ihr werdet zum Beispiel neue Rätsel-Karten finden, die ihr **sofort** vom Stapel der Rätsel-Karten **nehmen und anschauen** dürft.

## ➔ Ist der Code doch falsch?

Tja, dann landet ihr auf einer **Lösungs-Karte** mit **X**. Überprüft die Reihenfolge des Zahlen-Codes und gleicht das Symbol auf der Decodier-Scheibe mit dem Symbol auf den Rätsel-Karten ab. Ist der Code trotzdem falsch, dann schaut euch das Rätsel noch mal genau an, um auf einen anderen Code zu kommen.



**WICHTIG:** Ihr müsst die **Rätsel der Reihe nach lösen!** Das heißt: Ihr könnt und dürft immer erst mit dem nächsten Rätsel weitermachen oder auf die nächste Seite im Heft umblättern, wenn ihr den Code zuvor geknackt habt und das Spiel es euch im Text erlaubt!

Nicht vergessen!

- ➔ Auf den Lösungs-Karten mit Übersicht sind die Rätsel der Reihe nach abgebildet – zuerst in der linken Spalte von oben nach unten, dann in der rechten.
- ➔ Egal ob falsch oder richtig – sortiert alle Lösungs-Karten, bei denen dies gefordert wird, zurück in den Stapel der Lösungs-Karten.
- ➔ Alle Codes sind logisch zu entschlüsseln. Es geht also nicht darum, einfach alle möglichen Kombinationen auf der Decodier-Scheibe auszuprobieren.



## Benötigt ihr Hilfe?

Falls ihr mal nicht weiterkommt, kann euch Gandalf Hilfestellungen geben. Zu jedem Code gibt es 3 passende Hilfe-Karten, die ihr an dem Symbol auf der Rückseite erkennt.

Jede Hilfe-Karte „**1. TIPP**“ gibt euch einen ersten nützlichen Tipp und verrät euch, was ihr benötigt, um das entsprechende Rätsel lösen zu können.

Die Hilfe-Karten „**2. TIPP**“ helfen euch konkreter, eine Lösung für das entsprechende Rätsel zu finden.

Die Hilfe-Karten „**AUFLÖSUNG**“ verraten euch den Lösungsweg und den richtigen Code für das Rätsel.

Scheut euch nicht, Hilfe-Karten zu nutzen, wenn ihr nicht weiterkommt. Die genutzten Hilfe-Karten legt ihr auf einen offenen Ablagestapel.

# Wann endet das Spiel?

Das Spiel endet, wenn ihr das letzte Rätsel gelöst habt und Frodo den Schicksalsberg sicher erreichen konnte. Eine Karte wird euch dies mitteilen.

## Wertung

Alle Rätsel gelöst zu haben, ist ein toller Erfolg! Wer darüber hinaus wissen möchte, wie gut er gerätselt hat, kann in der Tabelle unten nachschauen. Bei der Anzahl der verwendeten Hilfe-Karten zählen nur die Karten, die euch NEUE Hinweise/Lösungen verraten haben!

	Keine Hilfe-Karten	1 – 2 Hilfe-Karten	3 – 5 Hilfe-Karten	6 – 10 Hilfe-Karten	> 10 Hilfe-Karten
< 60 Min.	10 Sterne	9 Sterne	8 Sterne	6 Sterne	5 Sterne
< 75 Min.	9 Sterne	8 Sterne	7 Sterne	5 Sterne	4 Sterne
≤ 90 Min.	8 Sterne	7 Sterne	6 Sterne	4 Sterne	3 Sterne
> 90 Min.	7 Sterne	6 Sterne	5 Sterne	3 Sterne	2 Sterne

## Das Spiel beginnt

Worauf wartet ihr? **Startet jetzt die Stoppuhr oder den Timer! Nun** dürft ihr das **Heft** aufschlagen und mit dem Spiel auf Seite 2 beginnen. Wir wünschen euch viel Spaß mit EXIT – Der Herr der Ringe – Schatten über Mittelerde

Inka & Markus Brand und KOSMOS danken allen Testspielern und Regelleseern.



### Die Autoren:

**Inka & Markus Brand** leben mit ihren Kindern Lukas und Emely in Gummersbach. Zusammen haben sie zahlreiche Kinder- und Familienspiele veröffentlicht und viele Preise gewonnen. Natürlich sind sie begeisterte Rätsel- und Live-Escape-Fans.

### EXIT-Konzept: KOSMOS

Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann

Illustration: Mihajlo Dimitrievski

Cover-Illustration: Martin Hoffmann

Titel-Grafik und Grafik: Fine Tuning

Redaktion: Christian Sachseneder,

Niccolò Riedel

Technische Entwicklung: Monika Schall

Nach den Werken von J.R.R. Tolkien

Mittelerde, Der Herr der Ringe, Der Hobbit sowie Figuren, Ereignisse, Gegenstände und Orte in diesem Spiel sind eingetragene Warenzeichen der Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises und werden durch Lizenz von Sophisticated Games Ltd. und deren Lizenznehmern genutzt.

© 2022 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY, Art.-Nr. 682248



© 2022 Sophisticated Games Ltd.





# URKUNDE

Folgende Spielerinnen und Spieler

haben am

in

mit Erfolg dabei geholfen, Saurons Macht zu brechen und Mittelerde zu retten.

Was für eine heldenhafte Leistung. Herzlichen Glückwunsch!

Dafür benötigten die Spieler\*innen

  
Minuten

und

  
Sekunden

Insgesamt haben sie

Hilfe-Karten verwendet.

Somit haben sie in der Wertung

Sterne erzielt!

Das coolste Rätsel war

Das kniffligste Rätsel war