

## STARTER-REGELN SPIELZUGABFOLGE

Leere die Geisterwelt

Führe alle Aktionen, die „zu Beginn des Spielzugs“ stattfinden, durch

### 1. Gemeinschaftsphase

Führe **Gemeinschaftsaktionen** durch  
Bewege die Gemeinschaft vorwärts

### 2. Schattenphase(n) – ein für jeden Schattenspieler

Führe **Schattenaktionen** durch

### 3. Manöverphase

Überspringe diese Phase, wenn du nach den Starter-Regeln spielst

### 4. Fernkampfphase

Handle den Beschuss durch Bogenschützen ab

### 5. Zuweisungsphase

Weise den angreifenden Dienern Verteidiger zu

### 6. Kampfphase(n) – eine für jeden Kampf

Führe **Kampfaktionen** durch

Werte den Kampf aus

### 7. Sammelphase

Die Schattenspieler füllen ihre Handkarten bis auf 8 Karten auf.  
Der Spieler der Freien Völker entscheidet sich nun, ob er seine Gemeinschaft weiterbewegt (*dann geht es mit einer neuen Schattenphase weiter*) **oder** Der Spieler der Freien Völker füllt seine Handkarten wieder bis auf 8 Karten auf und die Schattenspieler legen alle Diener, die im Spiel sind, ab.

# DER HERR DER RINGE



## DIE ZWEI TÜRME

STARTER REGELBUCH

## STARTER REGELBUCH INHALT

<b>Vorwort</b> .....	1
Starter Regelbuch .....	2
Deluxe Regelbuch .....	2
Einführung .....	3
<b>Wichtige Begriffe</b> .....	4
Kartentypen .....	4
Siegel .....	9
Vitalität .....	12
Die Geisterwelt .....	13
Phasengebundene Aktionen .....	14
Ereignisse .....	14
Spezielle Fähigkeit .....	14
Wenn, Jedes Mal und Solange .....	15
<b>Der Spielaufbau</b> .....	15
<b>Spielablauf</b> .....	17
Gemeinschaftsphase .....	18
Das Spielfeld .....	20-21
Schattenphase(n) .....	23
Manöverphase .....	25
Fernkampfphase .....	25
Zuweisungsphase .....	27
Kampfphase(n) .....	28
Aktionsregel .....	29
Erbittert .....	31
Sammelphase .....	31
<b>Siegbedingung</b> .....	33
<b>Weitere wichtige Regeln</b> .....	34
<b>Index</b> .....	40
<b>Hilfe und Kontakt</b> .....	41

## DER HERR DER RINGE™

### SAMMELKARTENSPIEL

## DIE ZWEI TÜRME™

### STARTER REGELBUCH

#### Du hast noch nie zuvor ein Sammelkartenspiel gespielt...

Der einfachste Weg ein Spiel zu lernen ist, es von einem Freund beigebracht zu bekommen, der das Spiel bereits kennt. Wenn deine Freunde dieses Spiel noch nicht spielen, soll dir dieses Regelbuch helfen, es zu erlernen... dann kannst du ihnen das Spiel beibringen!

Dieses **Starter Regelbuch** und das enthaltene, fest vorsortierte 60 Karten Deck sind speziell für neue Spieler konzipiert. Die Grundregeln werden anhand von Beispielen ausführlicher erklärt, um Anfängern die Regeln und Konzepte von Sammelkartenspielen leichter verständlich zu machen.

#### Du hast bereits andere Sammelkartenspiele gespielt...

Spiele erst einmal ein oder zwei Spiele nur mit den Regeln aus diesem **Starter Regelbuch** und dem enthaltenen, fest vorsortierten 60 Karten Deck. Besorge dir dann das **Deluxe Regelbuch** und ein paar Boosterpäckchen, um die ganze Tiefe des Spiels zu ergründen.

#### Du hast dieses Spiel bereits gespielt...

Dieses **Starter Regelbuch** erhält vereinfachte Regeln für Anfänger. Erschrecke dich also nicht, wenn du ein oder zwei dir bekannte Regeln hier nicht findest... es gibt sie noch! Du wirst hier keine neuen Regeln finden, wenn du dieses Spiel bereits kennst, dennoch ist dieses Regelbuch ideal, um das Spiel einem deiner Freunde beizubringen. Schaue ins **Deluxe Regelbuch**, um die Neuheiten im Set *Die zwei Türme* zu ergründen.

## STARTER REGELBUCH

Das Starter Regelbuch findest du in jedem Starter Deck zu *Die zwei Türme* oder im Deluxe Starterset. Die fest vorsortierten 60 Karten in deinem Starterdeck passen mit ihren Regeln zu denen, die hier erklärt sind. Du findest aber auch drei seltene Karten in deinem Starterdeck; diese können Spielregeln enthalten, die hier nicht erklärt sind.

Wenn du zum ersten Mal dieses Sammelkartenspiel spielst, solltest du diese seltenen Karten einfach zur Seite legen. Die Karten haben rechts unten in der Ecke eine Kombination aus Zahlen und Buchstaben, die Sammlerinformationen. Seltene Karten erkennst du an dem Buchstaben 'R' in dieser Information.

Das Starter Regelbuch erklärt den Spielablauf zwischen zwei oder mehr Spielern, von denen jeder ein Starterdeck aus *Die zwei Türme* besitzt. (Andere *Der Herr der Ringe* Sammelkartenspiel Starterdecks können Karten enthalten, deren Spieltext in diesen Regeln nicht erklärt ist.)

## DELUXE REGELBUCH

Das Deluxe Regelbuch enthält neue und zusätzliche Spielregeln. Wenn du das *Der Herr der Ringe* Sammelkartenspiel bereits gespielt hast, wirst du mit den meisten dieser Regeln vertraut sein. Darunter fallen Regeln für: *Verbündete*, *Artefakte*, *Regeln zum Deckbau*, *Anfangsgebot*, *Die Regel der 4*, *Die Regel der 9*, *Manöveraktionen*, *Fernkampfaktionen*, *Zuweisungsaktionen*, *Aktionen in der Sammelphase* und *Verschieben von Ausrüstung*. Es gibt jedoch auch einige neue Regeln für *Die zwei Türme*, die du nur im Deluxe Regelbuch findest. Darunter fallen die Regeln zum *Abenteuerdeck*, *Abenteurerpfad*, *Schlüsselbegriffe* und die neue Regel der *Ortkontrolle*.

Das Deluxe Regelbuch findest du in jedem Deluxe Starter Set, erhältlich bei deinem Spielwarenhändler.

Du kannst auch beide Regelbücher (sowohl auf deutsch als auch auf Englisch) von [www.decipher.com](http://www.decipher.com) herunterladen. Wenn du keinen Internetzugang hast, kannst du das Deluxe Regelbuch (auf englisch) auch per Post anfordern unter:

**Decipher**

**Two Towers Deluxe Rulebook**

**P.O. Box 56**

**USA Norfolk, VA 23501-0056**

Sende einen an dich selbst adressierten Rückumschlag und einen internationalen Rückantwortschein ein. (Den Rückantwortschein erhältst du auf deinem Postamt und er sollte auch gültig und abgestempelt sein.)

(Dieses spezielles Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht.)

## EINFÜHRUNG

Die meisten Kartenspiele bestehen aus einem Kartenstapel, welcher sich niemals ändert. Bei Sammelkartenspielen sieht dies jedoch etwas anders aus; In einem Sammelkartenspiel kannst du deine Spielkarten selbst zusammenstellen und viele verschiedene Karten aus deiner Sammlung benutzen.

*Der Herr der Ringe* – Das Sammelkartenspiel gibt zwei oder mehr Spielern die Möglichkeit, die Abenteuer von Frodo Beutlin, dem Träger des Einen Rings, nachzuspielen, die dieser auf seiner schicksalhaften Reise von Hobbingen zum Schicksalsberg erlebt hat, um den Ring zu vernichten.

Die Karten jedes Spielers schließen die Gemeinschaft des Rings ein — eine Gruppe von Gefährten, von denen jeder durch eine eigene Karte dargestellt wird. Andere Karten stehen für Verbündete, Ausrüstung, Artefakte, Ereignisse und Effekte, die die Gefährten auf ihrer Reise schützen und unterstützen.

In jedem Spielzug rückt die Gemeinschaft, dargestellt durch einen Spielstein, auf dem Abenteurerpfad vor — einer Abfolge

von Orten, bei der jeder Abschnitt für ein Kapitel der Erzählung steht. Alle Spieler „reisen“ auf dem gleichen Pfad, während Orte aus den Karten der verschiedenen Spieler gespielt werden können.

Immer, wenn sich die Gemeinschaft bewegt, kann diese von Dienern der dunklen Mächte, die von einem oder mehreren anderen Spielern gespielt werden, angegriffen werden. Diese können durch Ausrüstung, Artefakte, Ereignisse und Effekte unterstützt werden. Der Gewinn oder Verlust eines Angriffs ist von der jeweiligen Stärke der Gefährten und Diener abhängig.

Die Diener des Bösen werden zunehmend zahlreicher, je weiter sich die Gefährten in die wilden Länder von Mittel Erde vorwagen, was für die Gefährten und den Ringträger selbst immer größere Gefahren bedeutet. In dringenden Notfällen kann sich der Ringträger mit dem Ring retten — aber dies birgt die große Gefahr, der dunklen Macht des Ringes zu verfallen und das Spiel zu verlieren.

Wenn deine Gemeinschaft ihre Abenteuer überlebt und das Ziel des Weges zuerst erreicht, bist du der Gewinner.

## WICHTIGE BEGRIFFE

### KARTENTYPEN

Das *Der Herr der Ringe* Sammelkartenspiel hat drei Grundtypen von Spielkarten: Orte, Freie Völker und Schatten. Außerdem gibt es noch „Der Eine Ring“ als besondere Karte, die sich von allen anderen unterscheidet.

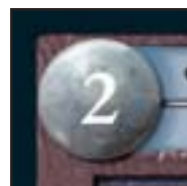
### Ortskarten

Jeder Spieler hat ein Abenteuerdeck mit neun Ortskarten. Diese Karten werden benutzt, um den Verlauf des Spielpfades aufzuzeigen.

Das Abenteuerdeck ist von deinen restlichen Karten, die du während der Reise spielst getrennt und bildet einen eigenen Stapel.

Im *Die zwei Türme* Kartensatz besitzen die Ortskarten ein besonderes Symbol, das Turmsymbol (♨), um sie von den Karten aus älteren Serien zu unterscheiden.

*Bruchthal ist Ort 3 aus einer früheren Serie. Die Straßen von Edoras ist Ort 3♨ aus der Serie Die zwei Türme.*



### Freie Völker Karten

Freie Völker Karten repräsentieren die Mächte des Guten. Jeder Spieler hat seine eigene Gemeinschaft, die aus einem Ringträger und seinen Gefährten besteht. Wenn du am Zug bist, nutzt und spielst du deine Freie Völker Karten.

**Freie Völker Karten haben ein kreisförmiges, grau unterlegtes Feld in der oberen linken Ecke der Karte.**



### Schattenkarten

Schattenkarten repräsentieren die Mächte des Bösen und der Korruption. Wenn ein anderer Spieler am Zug ist, kannst du deine Schattenkarten ausspielen, um deinen Gegner aufzuhalten.

**Schattenkarten haben ein rautenförmiges, dunkles Feld in der oberen linken Ecke der Karte.**

### „Der Eine Ring“

Diese Karte repräsentiert den einzigartigen Ring der Macht, welcher der Mittelpunkt der Geschichte *Der Herr der Ringe* ist. In der Mitte der Karte, unter dem Bild (wo bei anderen Karten der Kartentyp steht) steht der Untertitel der Karte. Der Kartentyp ist hier „Der Eine Ring“.

**Der Eine Ring ist weder eine Freie Völker Karte noch eine Schattenkarte.**

## CHARAKTERE (GEFÄHRTEN, VERBÜNDETE, DIENER)



Alle Charaktere haben das gleiche Layout.

Ein **Gefährte** ist ein Charakter der Freien Völker in deiner Gemeinschaft.

Ein **Diener** ist ein Charakter der dunklen Mächte, der die Gefährten anderer Mitspieler angreifen kann (Diener haben eine Ortskennzahl, wo im obigen Beispiel das Siegel steht).

Ein **Verbündeter** ist ein Charakter der Freien Völker, der deiner Gemeinschaft aus der Ferne hilft, aber sich nicht mit deinen Gefährten bewegt. (Es kann sein, dass du einen Verbündeten als seltene Karte in deinem Starterdeck findest.)

6

*DER HERR DER RINGE Sammelkartenspiel*

## AUSRÜSTUNG, ARTEFAKTE, EREIGNISSE, EFFEKTE



Eine **Ausrüstung** kann eine Waffe, eine Rüstung oder irgendein anderer Gegenstand sein, der von einem Charakter benutzt wird.

Ein **Ereignis** ist eine Karte, die aus der Hand gespielt wird und ein wichtiges Vorkommnis repräsentiert. Diese Karte wird abgelegt, sobald sie ausgespielt wurde und ihr Spieleffekt erfolgt ist.

Ein **Effekt** ist eine Karte, die eine bedeutende Änderung in der (Spiel-)Welt hervorruft. Diese Karte bleibt nach dem Ausspielen im Spiel und ist solange wirksam, bis sie von einer anderen Karte deaktiviert wird. Manchmal werden Effekte auf Charaktere oder an Orte gespielt.

Ein **Artefakt** ist ein besonderer und mächtiger Gegenstand. (Es kann sein, dass du ein Artefakt als seltene Karte in deinem Starterdeck findest.)

## ORTE



Du hast in deinem Abenteuerdeck einen Satz von 9 Ortskarten. Jede dieser Karten muss eine andere Orts-Kennzahl haben von 1 bis 9. Zufluchtsorte, nummeriert mit 3 oder 6, haben eine andere Farbe als die restlichen Orte.

## KULTUR

Die meisten Karten sind einer bestimmten Kultur zugeordnet. Die Kartenfarbe, deren Hintergrundtext und ein Zeichen in der oberen rechten Ecke der Karte weisen auf deren Kultur hin.

*Du wirst feststellen, dass Karten, die der gleichen Kultur zugehören, sehr gut zusammenspielen. Indem du die Karten nach Kultur sortierst, ist es leichter für dich, einen eigenen Kartensatz zusammenzustellen. Trotzdem kann dein Deck auch Karten von verschiedenen Kulturen beinhalten, wenn du magst.*

Ortskarten und „Der Eine Ring“ gehören zu keiner Kultur.

## Hier ist eine Liste aller derzeit existierenden Kulturen:

### Freie Völker

-  Zwerge
-  Elben
-  Gandalf
-  Gondor
-  Rohan
-  Auenland

### Schattenkarten

-  Dunland
-  Isengart
-  Moria
-  Dunkelmenschen
-  Ringgeister
-  Sauron

*Du brauchst dir die Bezeichnungen der Kulturen nicht zu merken, da Kulturen immer entsprechende Symbole zugeordnet sind.*

## SIEGEL



Einige Charaktere der Freien Völker besitzen ein Siegel, das sich in der unteren linken Ecke der Karte befindet. Karten mit dem gleichen Siegel passen spieltechnisch sehr gut zusammen in ein Deck. Außerdem werten sich diese Karten gegenseitig auf.

Jedes Siegel basiert auf einem der Hauptcharaktere aus der Geschichte *Der Herr der Ringe*. Es gibt Karten mit Siegeln von Aragorn, Frodo, Gandalf und Théoden.

## VITALITÄT

Alle Charaktere im Spiel haben eine bestimmte Vitalität. Dieser Wert steht für die Lebenspunkte, die Kondition, die Hartnäckigkeit und den Lebenswillen dieses Charakters.

## Verwundungen

Wenn ein Charakter durch einen feindlichen Angriff verwundet wurde, reduziert sich seine Vitalität entsprechend. Lege eine Wundenmarke auf den Charakter, um dies zu verdeutlichen. Glassteine eignen sich gut als Marken (besonders gut eignen sich rote). Wenn du „einen Charakter verwundest“, legst du nur eine einzige Wundenmarke pro Kampf auf die Karte.

*Wenn eine Karte besagt, dass du 2 Gefährten verwunden sollst, so musst du zwei verschiedene Gefährten auswählen, die je eine Wunde erleiden (du darfst nicht den selben Gefährten zweimal verwunden).*

### **Heilen**

Wenn eine Wundenmarke von einem Charakter entfernt wird, dann repräsentiert dies Heilung oder Ruhephasen. Wenn der Spieltext sagt, dass du den Charakter heilen sollst, so bedeutet dies, dass du 1 Wundenmarke von der Karte entfernst.

Du kannst keinen Charakter heilen, der nicht mindestens eine Wunde hat.

*Wenn eine Karte besagt, dass du 2 Gefährten heilen sollst, so musst du zwei verschiedene Gefährten auswählen, die jeweils eine Wunde geheilt bekommen (du darfst nicht den selben Gefährten zweimal heilen).*

Generell gilt, dass deine Gemeinschaft nur heilen kann (d.h. Wundenmarken entfernen), wenn sie sich an einem mit **Zuflucht** gekennzeichneten Ort befindet. Wenn sich deine Gemeinschaft zu Beginn deines Spielzuges an einer Zuflucht befindet, kannst du bis zu 5 Wunden deiner Gefährten (nicht die deiner Verbündeten) heilen.

*Die Regel besagt, dass du bis zu 5 Wunden bei deinen Gefährten beliebig heilen darfst. Du kannst bei 5 Gefährten je 1 Wunde heilen oder einen Gefährten zweimal und einen weiteren dreimal usw. Du musst keine Wunden heilen; ‚bis zu 5‘ bedeutet, dass du eine Zahl zwischen 0 und 5 wählen darfst.*

### **Besiegt**

Wenn die Anzahl der Wundenmarken auf einem Charakter gleich oder höher dem Vitalitätswert ist, gilt dieser Charakter sofort als besiegt. Lege besiegte Freie Völker Karten (sowohl Gefährten als auch Verbündete) auf den Friedhof. Der **Friedhof**

ist vom Ablagestapel getrennt. Besiegte Diener werden auf den Ablagestapel gelegt.

Wenn eine einzigartige Gefährten- oder Verbündeten-Karte in deinem Friedhof liegt, kannst du kein Exemplar dieser Karte, bzw. eine andere Karte mit demselben Titel mehr spielen. (du kannst allerdings eine weitere Kopie einer nicht-einzigartigen Karte, die sich in deinem Friedhof befindet, ausspielen)

*Eine einzigartige Karte hat einen Punkt (•) neben dem Kartentitel.*

Wenn du einen Gefährten oder Verbündeten ablegst, um den Kartentext zu nutzen, oder aufgrund eines anderen Effekts, dann lege die Karte nicht auf den Friedhof, sondern auf den Ablagestapel.

### **Anstrengen**

Manche Charaktere können Aktionen ausführen, die sie **anstrengen**, indem du eine Wundenmarke auf diesen Charakter legst.

Einen Charakter anzustrengen, ist etwas anderes als einen Charakter zu verwunden, auch wenn in beiden Fällen eine Wundenmarke platziert wird. Karten, die eine Wunde verhindern, können nicht das Platzieren einer Wundenmarke aufgrund einer Anstrengung verhindern.

*Das Tragen von Rüstung schützt dich vor einem Schwerthieb (eine Wunde erleiden), hilft dir aber nicht eine schwere Last zu heben (sich anstrengen).*

Wenn die Wundenmarke erst einmal liegt, kann sie ganz normal geheilt werden, egal ob sie von einer Verwundung oder von einer Anstrengung stammt.

Kein Spieler kann einen Charakter „anstrengen“, der **erschöpft** ist (d.h., der nur noch 1 Lebenspunkt übrig hat). Ein erschöpfter

Charakter darf nicht für weitere Anstrengungen ausgewählt werden. Einen Charakter zu erschöpfen, bedeutet ihn so oft wie möglich anzustrengen.

*Du spielst eine Karte, die besagt, dass du einen Charakter erschöpfen sollst, auf einen Charakter mit 4 Lebenspunkten, der bereits eine Wunde hat. Dieser Charakter wird nun zweimal angestrengt, du legst 2 Wundenmarken auf ihn. Ein Charakter mit 2 Lebenspunkten ist bereits mit einer einzigen Wunde erschöpft. Charaktere mit 1 Lebenspunkt sind immer erschöpft.*

## **DIE GEISTERWELT**

Die Geisterwelt ist ein Bereich auf dem Spieltisch, in dem die Zwielight-Spielsteine platziert werden. Die Spielsteine in der Geisterwelt symbolisieren, wie gefährlich die Welt für die Gemeinschaft ist bzw. wie groß der Einfluss der Geisterwelt ist. Glasspielsteine (am besten schwarze) sind gut als Zwielight-Spielsteine geeignet, aber du kannst auch beliebige andere Dinge als Spielsteine benutzen.

Wenn eine Karte besagt, dass du den Einfluss der Geisterwelt erhöhen bzw. verringern sollst, dann musst du entsprechend viele Zwielight-Spielsteine dazulegen oder wegnehmen.

Halte einen großen Vorrat an Zwielight-Spielsteinen bereit.

### **Zwielightkosten**

In der oberen linken Ecke jeder Freie Völker oder Schattenkarte stehen die Zwielightkosten für diese Karte. Der Zahl entsprechend, müssen so viele Zwielight-Spielsteine in die Geisterwelt gelegt, bzw. daraus entnommen werden, um diese Karte spielen zu können.

Wenn du eine Freie Völker Karte spielst, müssen so viele Zwielight-Spielsteine **in die Geisterwelt gelegt** werden, wie die Zwielightkosten dieser Karte betragen. Der Einfluss der Geisterwelt wird größer.

Wenn dein Gegner eine Schattenkarte spielt, muss er so viele Zwielight-Spielsteine **aus der Geisterwelt entnehmen**, wie die Zwielightkosten dieser Karte sind. Der Einfluss der Geisterwelt verringert sich. Eine Schattenkarte kann nicht gespielt werden, wenn in der Geisterwelt nicht genügend Spielsteine sind, um die Zwielightkosten zu bezahlen.

Im Spieltext der Karten findest du Sätze wie „Erhöhe den Einfluss um ●“, was bedeutet, dass du einen Zwielight-Spielstein in die Geisterwelt legen sollst.

Du musst alle Voraussetzungen, die nötig sind, um eine Karte zu spielen, erfüllen, bevor du die Kartenkosten bezahlen kannst.

*Wenn ein Ereignis der Freien Völker von dir verlangt, Zwielight-Spielsteine zu entdecken, so müssen sie bereits in der Geisterwelt liegen, bevor du die Kosten für die Karte zahlst und den Einfluss weiter erhöhst.*

## **PHASENGBUNDENE AKTIONEN**

Bevor du mehr über die einzelnen Spielabschnitte erfährst, solltest du wissen, wie bestimmte Aktionen an diese Phasen gebunden sind.

Während jeder Spielphase dürfen ein oder mehrere Spieler Aktionen ausführen, deren Phasenbegriff dem aktuellen Spielabschnitt entspricht. Diese Phasenbegriffe sind auf den Karten fett gedruckt und durch einen Doppelpunkt von ihrem Spieltext getrennt.

Jede phasengebundene Aktion wirkt nur für die Dauer der Phase, in der sie gespielt wurde, sofern es nicht anders auf der Karte vermerkt ist.

*Die Wirkung einer Karte mit dem Phasenbegriff **Kampf**: gilt nur in der Kampfphase, in der die Karte gespielt wurde.*

Jede phasengebundene Aktion muss erst vollständig abgeschlossen sein, bevor eine andere Aktion in dieser Phase



ausgeführt werden kann. Phasengebundene Aktionen dürfen nicht kombiniert werden.

Eine Aktion mit dem Schlüsselbegriff **Reaktion:** ist keine phasengebundene Aktion. Reaktionen werden später erklärt.

## EREIGNISSE

Jede Ereigniskarte hat einen Phasenbegriff, der anzeigt, wann diese Karte gespielt werden darf. Der Text dieser Karte wirkt nur ein einziges Mal für jedes Exemplar dieses Ereignisses, das du spielst. Du darfst die Karte nur während der angegebenen Phase spielen.

Lege ein Ereignis ab, nachdem du es gespielt hast und bevor eine weitere Aktion unternommen wird. Selbst nach dem Ablegen kann ein Ereignis noch anhaltende Auswirkungen oder eine verzögerte Wirkung bis zum Ende der Phase haben, oder bis eine bestimmte Phase oder eine gegebene Bedingung eintritt.

## SPEZIELLE FÄHIGKEIT

Andere Kartentypen können fettgedruckte Worte haben, die eine sogenannte **Spezielle Fähigkeit** dieser Karte anzeigen. (Dabei erklärt, der fettgedruckte Phasenbegriff, wann du sie einsetzen darfst.)

Du kannst wählen, ob du die spezielle Fähigkeit der Karte einsetzen möchtest oder nicht; du bist nicht dazu verpflichtet, sie zu benutzen. Du darfst die selbe Spezialfähigkeit auch mehrfach benutzen (auch mehrfach in der gleichen Phase), solange du die nötigen Bedingungen erfüllst und die Kosten bezahlen kannst. Du darfst jedoch mehrere spezielle Fähigkeiten nicht kombinieren.

## WENN, JEDES MAL UND SOLANGE

Dir werden immer wieder einige besondere Worte oder Sätze auf den Karten begegnen, ganz ähnlich den Phasenbegriffen bei phasengebundenen Aktionen. Darunter fallen *Wenn*, *Jedes Mal* und *Solange*; sie werden alle nachfolgend mit einem Beispiel erklärt.

- Wenn wird verwendet, wenn ein Effekt nur einmal eintreten kann. *Wenn du diese Ausrüstung spielst, darfst du eine Karte ziehen.* Dieser Text wird nur einmal ausgeführt, wenn diese Karte ausgespielt wird.
- Jedes Mal wird verwendet, wenn ein Effekt mehr als einmal vorkommen kann. *Jedes Mal, wenn du eine Ausrüstung oder ein Artefakt auf einen deiner Gefährten spielst, ziehe eine Karte.* Wenn du eine Ausrüstungskarte ausspielst, wird dieser Spieltext aktiv; wenn du erneut eine Ausrüstungskarte spielst, wirkt der Text erneut, usw.
- Solange wird verwendet, wenn ein Effekt dauerhaft wirkt. *Solange Merry eine Waffe trägt, erhält er Stärke +2.* Wenn du eine Waffe auf Merry spielst, aktiviert sich dieser Text und gilt solange, bis Merry die Waffe verliert.

Jede dieser Umschreibungen reagiert auf einen bestimmten *Auslöser*, der beschreibt, wodurch der Spieltext aktiv wird. Dieser Auslöser wird immer zuerst beschrieben, bevor die Wirkung erklärt wird.

## DER SPIELAUFBAU

Die Spieler benötigen einen Vorrat an Wundenmarken (am besten rote) und Zwilicht-Spielsteine (am besten schwarze). Jeder Spieler benötigt zudem einen Spielstein (in einer anderen Farbe), der anzeigt, wo sich seine Gemeinschaft auf dem Abenteuerpfad befindet.

### Abenteuerdeck

Nimm deine 9 Ortskarten und lege sie in einem Stapel mit dem Bild nach unten. Sie bilden nun dein Abenteuerdeck.

Kein anderer Spieler darf während des Spiels in dein Abenteuerdeck sehen.

Du musst nicht auf die Reihenfolge der Karten achten, da du jederzeit dein eigenes Abenteuerdeck anschauen darfst, um die benötigte Karte zu spielen.

Wenn eine Ortskarte ersetzt wird, entferne sie vom Abenteuerpfad und stecke sie ins Abenteuerdeck ihres Besitzers zurück.

Denke daran, am Ende des Spiels die Ortskarten dem jeweiligen Besitzer zurückzugeben. Überprüfe einfach, welche Orte in deinem Abenteuerdeck fehlen und nimm die entsprechenden Karten wieder auf. Deine Gegenspieler verfahren einfach genauso.

### **Wer beginnt?**

Bestimme zufällig, wer beginnt. Der erste Spieler legt seinen Ort mit der Nummer 1 (aus seinem Abenteuerdeck) auf den Tisch und beginnt damit den Abenteuerpfad. Jeder Spieler legt eine Marke auf die Karte, um seine Position auf dem Abenteuerpfad zu markieren.

Sieh dir auf Seite 20-21 den Aufbau an, damit du weißt wie man den Platz gut ausnutzen kann.

### **Anfangsgemeinschaft**

Je nachdem welches Starterdeck du hast, beginnst du das Spiel mit je einem Exemplar der folgenden Karten. Lege sie zusammen mit Frodo, der den Einen Ring trägt, vor dich auf den Tisch.

*Théoden Starter:* Éowyn, Éomer, Frodo, Der Eine Ring

*Aragorn Starter:* Aragorn, Frodo, Der Eine Ring

*Deluxe Starter:* Gandalf, Frodo, Der Eine Ring

Du brauchst keine Zwielficht-Spielsteine in die Geisterwelt zu legen, um für deine Anfangsgemeinschaft zu bezahlen.

### **Spieldeck**

Deine restlichen Karten bilden dein Spieldeck. Mische die Karten sorgfältig, gib deinem Gegenspieler die Gelegenheit abzuheben und ziehe dann 8 Karten als Starthand.

*Hinweis:* Wenn du keine Karten mehr in deinem Spieldeck hast, darfst du einmal pro Spiel deinen Ablagestapel mischen und zu einem neuen Spieldeck machen. **Wenn du nach den Regeln im Deluxe Regelbuch spielst, darfst du deinen Ablagestapel nicht zum Spieldeck umwandeln.**

### **Zusammenfassung des Spielaufbaus**

- Jeder Spieler legt sein Abenteuerdeck auf den Tisch.
- Es wird zufällig festgelegt, wer beginnt.
- Der erste Spieler spielt Ort 1.
- Alle Spieler legen ihre Spielmarke auf den ersten Ort.
- Jeder Spieler legt seine Anfangsgemeinschaft auf den Tisch.
- Alle Spieler mischen ihr Spieldeck und ziehen 8 Startkarten.

## **SPIELREGELN**

Jeder Spieler spielt seinen Zug (im Uhrzeigersinn) nach folgendem **Phasenablauf:**

- 1. Gemeinschaft**
- 2. Schatten**
- 3. Manöver**
- 4. Fernkampf**
- 5. Zuweisung**
- 6. Kampf**
- 7. Sammeln**

Wenn ein Spieler seinen Zug beendet, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug und so weiter.

Obwohl die Zugreihenfolge links herum abgehandelt wird, gehen viele andere Aktionen rechts herum (gegen den Uhrzeigersinn).

## SPIELZUGABFOLGE

Wenn dein Spielzug beginnt, musst du zuerst die Geisterwelt leeren. (Da diese zu Beginn des Spiels leer ist, musst du dies im ersten Spielzug nicht tun.).

Danach führst du alle weiteren Aktionen „zu Beginn deines Spielzuges“ durch. Jede dieser Aktionen darf nur einmal pro Spielzug ausgeführt werden.

### I. GEMEINSCHAFTSPHASE

Während der Gemeinschaftsphase führst du deine Gemeinschaftsaktionen aus, meistens ist es das Ausspielen von Karten der Freien Völker. Am Ende bewegst du deine Gemeinschaft auf dem Abenteuerpfad weiter.

#### Gemeinschaftsaktionen durchführen

Wenn du der Freie Völker Spieler bist, kannst du Gemeinschaftsaktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen.

Zwei Aktionen sind immer möglich:

- Ausspielen eines Freie Völker Gefährten, Verbündeten, von Ausrüstung, eines Artefakts oder Effekts von der Hand auf den Tisch.
- Entdecke einen einzigartigen Gefährten oder Verbündeten, der mindestens eine Wunde hat und lege eine Karte, die den gleichen Kartentitel hat (sie darf einen anderen Untertitel haben) von deiner Hand ab, um diesen Charakter zu heilen.

*Eine einzigartige Karte erkennst du an einem (•) im Kartentitel.*

Weitere Gemeinschaftsaktionen findest du auf Ereigniskarten in deiner Hand oder als Sonderfähigkeiten von Karten im Spiel.

#### Kosten bezahlen

Wenn du eine Freie Völker Karte spielst, musst du Zwielicht-Spielsteine in Höhe der Zwielichtkosten dieser Karte in die Geisterwelt legen.

#### Gefährten ausspielen

Ausgespielte Gefährten werden in einer Reihe neben deine vorhandene Gemeinschaft gelegt.

Du darfst keine Karte ausspielen, um eine Karte im Spiel zu ersetzen, auch wenn sie den gleichen Kartentitel hat oder die gleiche Person darstellt.

#### Ausrüstung spielen

Wenn du eine Ausrüstungskarte spielst, legst du sie am besten so unter den Zielcharakter, dass du den Kartennamen und den **Attributsbonus** (Modifikatoren der Stärke oder Lebenspunkte des Charakters, z.B. Stärke +2) erkennen kannst. Es gibt auch Ausrüstungsgegenstände, die in deinen Unterstützungsbereich (einen besonderen Bereich auf dem Tisch, der Hilfskarten enthält; siehe auch S. 20-21) gespielt werden müssen.

#### Kategorien

Jeder Charakter kann einen Ausrüstungsgegenstand jeder Kategorie mit sich tragen. Ein Charakter kann beispielsweise nur je eine Handwaffe, eine Fernkampfwaffe, eine Rüstung, einen Mantel oder einen Stab tragen.

Manche Artefakte oder Ausrüstungskarten haben keine Kategorie. Ein Charakter darf mit einer beliebigen Anzahl solcher Gegenstände ausgerüstet sein.

#### Effekte ausspielen

Spiele Effekte der Freien Völker entweder unter den Charakter (wie eine Ausrüstung, wenn die Karte sagt: “Muss auf... gespielt werden“) oder in deinen Unterstützungsbereich, wenn dies auf der Karte angegeben ist.

# DER HERR DER RINGE

SAMMELKARTENSPIEL



## GEGNERISCHE DIENER



## DIE GEISTERWELT



## ABENTEUER-DECK



## ABENTEUER-PFAD



## DEINE GEMEINSCHAFT



## UNTERSTÜTZUNGS-BEREICH

## SPIEL-DECK



## ABLAGE-STAPEL



## FRIEDHOF



## Deine Gemeinschaft bewegen



Während jeder Gemeinschafts-Phase, nachdem du deine Gemeinschaftsaktionen beendet hast, muss sich deine Gemeinschaft vorwärts zum nächsten Ort auf dem Abenteuerpfad bewegen.

Alle Spieler bewegen ihre Spielmarken auf dem selben Abenteuerpfad. Die Karten, die den Pfad bilden, stammen aus den Abenteuerdecks der einzelnen Spieler. Es ist immer nur ein Ort mit der jeweiligen Nummer im Spiel (Teil des Abenteuerpfads).

Es wird nur dann ein neuer Ort gelegt, wenn sich eine Gemeinschaft eines Spielers weiterbewegt und noch keine Ortskarte dort liegt.

## Wie bewege ich mich?

Lege deinen Spielstein auf den nächsten Ort auf dem Abenteuerpfad. Wenn dort noch kein Ort liegt (wie im Falle des ersten Zuges des Startspielers), dann muss ein neuer Ort von einem Schattenspieler (von dessen Abenteuerdeck) gelegt werden. Dieser neue Ort ist die Ortskarte mit der nächsten fortlaufenden Ortskennzahl. Wenn sich der erste Spieler also zum ersten Mal bewegt, wird der Ort mit der Nummer 2 ausgelegt.

Um feststellen zu können, welcher Schattenspieler den Ort legen darf, achte auf den Ort von dem du kommst. Jeder Ort besitzt einen Pfeil unten in der Mitte der Karte. Dieser zeigt, wer den nächsten Ort spielt, mit  ist der Schattenspieler zu deiner Rechten gemeint, mit  der Spieler zu deiner Linken. (In einem Zwei-Spieler-Spiel gibt es immer nur einen Schattenspieler, dieser legt dann immer den nächsten Ort aus).

Wenn du deine Spielmarke auf die nächste Ortskarte platzierst, führe zuerst die Aktionen aus, die durch das Verlassen des alten Ortes ausgelöst werden. Danach führe die Aktionen aus, die geschehen, „Wenn sich die Gemeinschaft bewegt...“ und

schließlich die, die durch das Betreten des neuen Ortes erfüllt werden müssen.

Wenn du zu einem neuen Ort gehst, lege so viele Zwielicht-Spielsteine in die Geisterwelt, wie die Schattenzahl des Ortes angibt, zu dem du reist.

**Zusätzlich musst du immer, wenn du dich bewegst, für jeden Gefährten deiner Gemeinschaft einen weiteren Zwielicht-Spielstein in die Geisterwelt legen.**

## Zusammenfassung Bewegung

- Der Schattenspieler spielt, wenn nötig, den nächsten Ort aus.
- Bewege deine Spielmarke an den nächsten Ort.
- Führe alle Aktionen aus, die geschehen, „wenn du dich von diesem Ort fortbewegst...“.
- Führe alle Aktionen aus, die geschehen, „wenn sich die Gemeinschaft bewegt...“.
- Führe alle Aktionen aus, die geschehen, „wenn du diesen Ort erreichst...“.
- Erhöhe den Einfluss der Geisterwelt um die Schattenzahl des neuen Ortes.
- Erhöhe den Einfluss der Geisterwelt um 1 für jeden Gefährten in der Gemeinschaft.

## 2. SCHATTENPHASE

Jeder andere Spieler, beginnend mit dem Spieler rechts neben dir, hat nun eine Schattenphase.

Während jeder Schattenphase kann der jeweilige Schattenspieler Aktionen durchführen, meist das Spielen von Schattenkarten. Jeder Schattenspieler darf seine Aktionen in einer beliebigen Reihenfolge in seiner eigenen Phase ausführen.

## Schattenaktionen durchführen

Eine Schattenaktion ist immer möglich:

- Das Ausspielen eines Schattendiener, von Ausrüstung, eines Artefakts oder eines Effektes aus deiner Hand

Jeder Schattenspieler darf beliebige Aktionen, die durch den Begriff „Schatten“ gekennzeichnet sind, während seiner Schattenphase durchführen.

Wenn ein Spieler alle Schattenaktionen durchgeführt hat, ist der nächste Schattenspieler zu seiner Rechten (sofern es einen gibt) an der Reihe, seine Aktionen zu spielen.

## Schattenkarten ausspielen

Ein Diener wird in die Mitte des Tisches gespielt, gegenüber der aktiven Gemeinschaft. Artefakte, Effekte und Ausrüstung erklären in ihrem Text, wohin sie gespielt werden. Der Schattenspieler muss entsprechend den Kosten der Karte den Einfluss der Geisterwelt verringern, d.h. die angegebene Zahl an Zwielight-Spielsteinen entfernen.

Schattenkarten können nicht in den Unterstützungsbereich eines anderen Spielers gespielt werden und auch nicht auf Diener anderer Spieler. Dennoch können deine Schattenkarten einen Bonus oder Vorteil für Diener anderer Spieler haben und du darfst auch Ereignisse für die Schattenkarten anderer Spieler spielen.

*Der Diener eines anderen Spielers darf durchaus einen Stärkebonus durch einen deiner Effekte erhalten.*

Jeder Diener kann normalerweise nur an bestimmte Orte gespielt werden, deren Kennzahl größer oder gleich der Ortszahl des Dieners ist. Wenn ein Diener an einen Ort gespielt wird, dessen Kennzahl kleiner ist, als auf der Dienerkarte angegeben, so **wandert** der Diener. Der Spieler muss Strafkosten für wandernde Diener bezahlen, indem er den Einfluss der

Geisterwelt um zwei zusätzliche Zwielight-Spielsteine verringert, wenn er den Diener ausspielt.

*Ein Diener mit Ortskennzahl 4 muss mit 2 zusätzlichen Zwielightkosten bezahlt werden, wenn er an Ort 3 (oder auch Ort 3) ausgespielt wird. Wenn dieser Diener an Ort 4 (oder Ort 4) gespielt würde, müssten keine Strafkosten bezahlt werden. Wenn dieser Diener die Kämpfe an Ort 3 überlebt und die Gemeinschaft sich weiterbewegt, wäre er nicht mehr wandernd, da sich die Gemeinschaft ja nun an Ort 4 befindet.*

Hat der erste Schattenspieler seine Schattenphase beendet, folgt der zweite und so weiter. Alle Schattenspieler bezahlen ihre Karten aus dem gleichen Vorrat an Zwielight-Spielsteinen aus der Geisterwelt, d.h., der Zweite kann sich aus dem Vorrat bedienen, den der erste Spieler nicht genutzt hat, usw.

Nachdem alle Schattenspieler ihre Schattenphase beendet haben, folgt die Manöverphase. (Wenn sich nach der letzten Schattenphase keine Diener im Spiel befinden, springe direkt zur Sammelphase.)

## 3. MANÖVERPHASE

Es gibt keine Karten mit dem Phasenbegriff „Manöver:“ in deinem Starterdeck. Überspringe deshalb diese Phase.

## 4. FERNKAMPFFHASE

Während dieser Phase können du und deine Gegner Fernkampfaktionen durchführen und Beschuss durch Bogenschützen abhandeln.

### Beschuss durch Bogenschützen

Alle Schattenspieler addieren die Anzahl ihrer Diener, die den Schlüsselbegriff **Bogenschütze** haben, um ihren Fernkampfwert zu ermitteln. Egal wie viele Schattenspieler es sind, es gibt nur einen Fernkampfwert für die Diener.

Als Spieler der Gemeinschaft zählst du ebenfalls alle deine Bogenschützen, um den Fernkampfwert der Gemeinschaft zu ermitteln.

Der Standardwert für den Fernkampfwert beträgt für jede Seite Null. Eine Karte kann den Fernkampfwert erhöhen, selbst wenn kein Bogenschütze zu diesem Zeitpunkt im Spiel ist.

Nun musst du Wunden in Höhe des Fernkampfwerts der Diener nach deiner Wahl auf deine Gefährten (und an teilnehmende Verbündete) verteilen.

Sobald dies geschehen ist, wählst du einen Gegenspieler aus, der an seine Diener Verwundungen in Höhe deines Fernkampfwerts verteilen muss.

Da die Wundenmarken durch Verwundungen, und nicht durch Anstrengung verteilt werden, kann ein Spieler einem Charakter so viele Wunden zuteilen, dass er stirbt.

Verwundungen werden einzeln zugewiesen, so dass niemals ein Charakter mehr Wunden bekommen kann, als er Vitalität hat. Gibt es mehr Verwundungen, als verteilt werden können, dann verfallen die restlichen.

Wenn nach der Fernkampfphase keine Diener mehr im Spiel sind, springe direkt zur Sammelphase.

### **Zusammenfassung Fernkampf**

- Ermittle die Fernkampfwerte für beide Seiten.
- Der Freie Völker Spieler verteilt die Wunden an seine Gefährten (und an Verbündete, die am Fernkampf teilnehmen).
- Der Freie Völker Spieler wählt einen der Schattenspieler aus.
- Dieser Schattenspieler verteilt die Wunden an seine Diener.

## **5. ZUWEISUNGSPHASE**

Während deiner Zuweisungsphase kannst du deinen Gefährten den Auftrag erteilen, sich gegen die angreifenden Diener zu verteidigen. Nachdem die Zuweisungsphase abgeschlossen ist, wird für jeden Gefährten, der in einen Kampf verwickelt ist, eine eigene Kampfphase eingeläutet.

### **Verteidiger benennen**

Du kannst jetzt jeden deiner Gefährten beliebig einem Diener zuweisen (dafür benötigst du keine Ereignisse oder spezielle Fähigkeiten). Du darfst jedem Diener nur einen einzigen Gefährten zuweisen.

*Frodo und Aragorn stehen einem einzelnen Uruk-hai gegenüber. Der Freie Völker Spieler weist Aragorn diesem Diener zu, um Frodo vor Schaden zu bewahren. Er darf jedoch nicht beide Gefährten diesem Uruk-hai zuweisen.*

Sollte der Freie Völker Spieler einen seiner Charaktere einem Diener mit der Fähigkeit **Hinterhalt** ● zuweisen, so darf der Schattenspieler den Einfluss um ● erhöhen.

*Wenn einer deiner Südländer mit Hinterhalt ● einen Gefährten vom Freien Völker Spieler zugewiesen bekommt, so darfst du den Einfluss der Geisterwelt um ● erhöhen.*

Alle Zuweisungen erfolgen nach diesem 1-gegen-1 Prinzip, mit zwei Ausnahmen:

- Einer deiner Gefährten, den du zuweist, hat die Fähigkeit **Verteidiger +1**. In diesem Fall darfst du diesen Gefährten jetzt einem weiteren Diener zuweisen. Verteidiger +2 bedeutet, dass der Gefährte sich gegen 2 weitere nicht-zugewiesene Diener verteidigen kann, usw. Ein Charakter mit Verteidiger +2 (oder größer) zählt auch immer als Verteidiger +1.

*Frodo und Aragorn stehen zwei Uruk-hai gegenüber. Der Freie Völker Spieler könnte nun Aragorn dem einen und Frodo dem*

*anderen Diener zuweisen. Aragorn hat aber die Fähigkeit Verteidiger +1, also könnte er auch beiden Dienern zugewiesen werden, damit Frodo wieder keinen Schaden erleidet.*

- Nachdem die Zuweisung der Gefährten abgeschlossen ist (du musst nicht alle Gefährten zuweisen, wenn du dies nicht möchtest), dürfen die Schattenspieler ihre Diener, die noch nicht zugewiesen sind, beliebigen Gefährten zuweisen (auch Gefährten, die bereits gegen einen Diener kämpfen). Der Schattenspieler rechts vom Freie Völker Spieler beginnt damit, seine nicht zugewiesenen Diener den Gefährten zuzuweisen (er muss dies nicht tun), danach der nächste Schattenspieler entgegen dem Uhrzeigersinn usw.

*Frodo und Aragorn stehen nun 4 Uruk-hai gegenüber. Der Freie Völker Spieler nutzt Aragorns Fähigkeit Verteidiger +1 und weist ihn zwei der Angreifer zu. Frodo stellt sich einem weiteren Uruk-hai. Damit bleibt ein Uruk-hai über, der nun vom Schattenspieler einem Gefährten zugewiesen werden kann. Er weist ihn nun Frodo zu, in einem Versuch den Ringträger zu töten.*

### **Zusammenfassung Zuweisung**

- Der Freie Völker Spieler darf seine Gefährten den angreifenden Dienern zuweisen.
- Die Schattenspieler dürfen die restlichen nicht zugewiesenen Diener beliebigen Gefährten zuweisen.

## **6. KAMPFPHASE(N)**

Nachdem alle Zuweisungen abgeschlossen sind, gibt es für jeden zugewiesenen Gefährten eine eigene Kampfphase. Die Reihenfolge, in der die Kämpfe stattfinden, wird vom Freie Völker Spieler festgelegt. Jeder Kampf wird im einzelnen erst vollständig abgewickelt, bevor der nächste Kampf abgehandelt wird.

In jeder Kampfphase dürfen die Spieler Kampfaktionen durchführen. Nachdem alle Aktionen gespielt und vollständig ausgeführt worden sind, wird der Kampf ausgewertet.

Wenn ein Kampf abgewickelt ist, wählt der Freie Völker Spieler den nächsten Kampf aus, sofern es noch weitere Kämpfe gibt. Dann gibt es eine weitere Kampfphase.

### **Kampfaktionen durchführen**

Die Spieler dürfen Kampfaktionen (Spezialfähigkeiten von Karten im Spiel mit dem Phasenbegriff „**Kampf**“ und Ereigniskarten mit diesem Schlüsselbegriff) nach der Aktionsregel durchführen.

#### **AKTIONSREGEL**

Der Freie Völker Spieler erhält immer zuerst die Gelegenheit eine Aktion durchzuführen, danach erhält der Spieler zu seiner rechten die Chance eine Aktion zu spielen, usw. entgegen dem Uhrzeigersinn um den Tisch.

Wenn ein Spieler keine Aktion spielen möchte, kann er einfach passen. Passen erlaubt es ihm immer noch später in der selben Phase eine Aktion durchzuführen.

Erst wenn alle Spieler nacheinander gepasst haben, wird die Phase ausgewertet und es können keine weiteren Aktion gespielt werden.

Alle Kampfaktionen dauern nur für die Dauer des jeweiligen Kampfes (es sei denn, es ist auf der Karte anders vermerkt). Nachdem alle Spieler nacheinander gepasst haben, wird der Kampf nun ausgewertet.

### **Auswertung des Kampfes**

Die Stärke aller beteiligten Charaktere und die Bonusse durch Ausrüstung und gespielte Ereignisse wird auf jeder Seite zusammengezählt. Die Seite mit der höheren Gesamtstärke gewinnt den Kampf. (Bei Gleichstand gewinnen die Diener.) Jeder Charakter der Verliererseite erleidet eine Wunde.

*Aragorn, mit einer Stärke von 8, muss sich gegen zwei Orks, mit einer Stärke von jeweils 3, behaupten. Aragorn gewinnt, da die Orks nur eine gesamte Stärke von 6 haben, d.h. jeder Ork bekommt eine Wunde.*



Hat die Gewinnerseite einen oder mehrere Charaktere mit der Fähigkeit „**Schaden +1**“, bekommt jeder Verlierer eine zusätzliche Wunde für jedes „Schaden +1“. (Schaden +2 verteilt zwei zusätzliche Wunden und so weiter). Das wird als **Schadensbonus** bezeichnet; dieser kann durch verschiedene Auswirkungen einer Karte gegeben oder von ihr entfernt werden.

*Im obigen Beispiel bekommt jeder Ork zwei Wunden, wenn Aragorn die Fähigkeit Schaden +1 hätte.*

*Wenn jedoch beide Orks Schaden +1 und Stärke 4 hätten (und daher mit einer Gesamtstärke von 8 den Kampf gewinnen würden), bekäme Aragorn 3 Wunden.*

Sollte die Gesamtstärke einer Seite mindestens doppelt so groß sein wie die der Gegenseite, so werden alle Charaktere der Verliererseite (unabhängig von Wunden oder ihren Lebenspunkten) sofort besiegt. Die Charaktere werden **überwältigt**. Wird ein Charakter überwältigt, so bekommt er keine Wunden — er wird sofort besiegt.

Wird der Ringträger überwältigt, so wird er besiegt, unabhängig davon, ob er den Ring benutzt oder nicht. Die Fähigkeit des Einen Rings Wunden in Lastmarken umzuwandeln, schützt ihn nicht davor überwältigt zu werden, da ja keine Wunden auf den Ringträger gelegt werden.

Eine Kampfphase endet, sobald alle Aktionen, die durch das Gewinnen oder Verlieren dieses Kampfes ausgelöst werden, abgehandelt sind.

Überlebende Diener oder Gefährten dürfen in diesem Spielzug ein weiteres Mal kämpfen, falls die Gemeinschaft weiterziehen sollte (oder falls der Diener die Fähigkeit „**erbittert**“ hat).

### **Zusammenfassung Kampf**

- Der Freie Völker Spieler wählt einen Kampf aus.
- Die Spieler führen Kampfaktionen durch oder passen.
- Der Kampf wird ausgewertet und Wunden werden verteilt.
- Wiederhole den Ablauf, solange noch Kämpfe abgehandelt werden müssen.

## **ERBITTERT**

Nachdem alle regulären Kämpfe abgehandelt wurden, muss sich die Gemeinschaft gegen die überlebenden Diener mit der Fähigkeit **Erbittert** erneut verteidigen.

Dazu müssen die Spieler erneut eine Zuweisungsphase durchführen und eine eigene Kampfphase für jeden Kampf abhandeln.

### **Erbitterte Zuweisungsphase**

Der Freie Völker Spieler kann hier erneut, wie bereits in der regulären Zuweisungsphase, Charaktere bestimmen, die sich den angreifenden Dienern stellen. Anschließend können die Schattenspieler die restlichen erbitterten Diener zuweisen (sofern diese noch keine Zuweisung haben).

### **Erbitterte Kampfphase(n)**

Nachdem die Zuweisung der erbitterten Diener erfolgt ist, gibt es wieder für jeden zugewiesenen Gefährten eine eigene Kampfphase. Diese werden nach dem gleichen Prinzip wie die normalen Kampfphasen durchgeführt.

*Aragorn wurde einem erbitterten Uruk-hai zugewiesen. Während der regulären Kampfphase gewinnt Aragorn den Kampf und der Uruk-hai bekommt eine Wunde. In der folgenden erbitterten Phase, darf der Freie Völker Spieler dem Uruk erneut einen Gefährten zuweisen. Dieser Gefährte kann wieder Aragorn sein oder ein beliebiger anderer Gefährte.*

Erst nach alle Kämpfe (normale und erbitterte) abgehandelt sind, gehen die Spieler in die Sammelphase über.

## **7. SAMMELPHASE**

In der Sammelphase dürfen alle Schattenspieler ihre Handkarten wieder aufziehen. Danach kann sich der Freie Völker Spieler entscheiden, ob er seinen Zug beenden oder ob er weitergehen möchte.

### **Handkarten aufziehen der Schattenspieler**

Jeder Schattenspieler muss seine Handkarten wie folgt wieder auf acht Karten **aufziehen**:

- Zuerst darf er eine Karte aus seiner Hand abwerfen.
- Hat der Spieler danach weniger als acht Karten auf seiner Hand, muss er von seinem Spieldeck solange Karten ziehen, bis er wieder 8 Karten auf der Hand hat.
- Anderenfalls (wenn er mehr als acht Karten auf seiner Hand hat) muss er solange Karten abwerfen, bis er nur noch 8 Karten auf der Hand hat.

### **Wahl des Freien Völker Spielers**

Am Ende der Sammelphase musst du als Spieler der Freien Völker zwischen diesen beiden Möglichkeiten wählen:

- Bewege die Gemeinschaft zum nächsten Ort weiter (fall nötig, legt der entsprechende Schattenspieler nun einen neuen Ort), erhöhe den Einfluss der Geisterwelt (sowohl um die Schattenzahl des Ortes als auch die Anzahl der Gefährten deiner Gemeinschaft) und beginne den Spielzugablauf mit einer neuen Schattenphase.
- Oder, ziehe deine Handkarten (wie die Schattenspieler zuvor) wieder auf. In diesem Fall legen die Schattenspieler alle Diener (und alle darauf gespielten Karten) aus dem Spiel ab. Dein Spielzug endet hier.

### **Bewegungsweite**

In jedem Spielzug muss sich die Gemeinschaft einmal bewegen und darf sich so oft bewegen, wie die maximale Bewegungsweite angibt.

Bei zwei oder drei Spielern ist die Bewegungsweite zwei. In einem Spiel mit 4 oder mehr Spielern entspricht sie der Zahl deiner Gegenspieler zu Beginn des Spiels. In der Sammelphase kannst du dich dazu entschließen, weiterzugehen, sofern dir das Bewegungslimit dies erlaubt.

### **SIEGBEDINGUNG**

Ein Spieler hat das Spiel gewonnen, wenn sich seine Gemeinschaft an Ort 9 befindet und sein Ringträger alle Kampfphasen überlebt. Das Spiel endet hier, es gibt keine Sammelphase mehr.

Ein Spieler hat auch gewonnen, wenn er der letzte Spieler ist, der sich im Spiel befindet (siehe unten).

### **Das Spiel verlieren**

Ein Spieler hat verloren, wenn sein Frodo getötet wird und Sam nicht Teil der Gemeinschaft ist, um den Ring weiterzutragen. (Ebenso hast du verloren, wenn Sam dein Ringträger ist und er getötet wird.)

Ein Spieler verliert das Spiel, wenn sein Ringträger der Versuchung durch den Ring erliegt. Der Ringträger erliegt der Versuchung, wenn die Zahl der Lastmarken seinen Resistenzwert erreicht hat.

Eine Lastmarke ist ein besonderer Spielstein (ähnlich den Zwilichtspielsteinen), der auf deinen Ringträger (normalerweise Frodo)gelegt wird. Es gibt eine Vielzahl von Karten, die Lastmarken entfernen oder auf den Ringträger legen. Lastmarken werden nur auf den Ringträger gelegt.

Es gibt auch Karten, die den Ringträger der Versuchung erliegen lassen, unabhängig von der aktuellen Zahl der Lastmarken.

Wenn ein Spieler ausscheidet und noch mindestens 2 Spieler im Spiel sind, entferne seine Spielmarke und alle Karten, die diesem Spieler gehören aus dem Spiel (gegnerische Karten, die auf diesen lagen, werden dabei auf den zugehörigen Ablagestapel gelegt).

Entferne alle Orte auf dem Weg, die diesem Spieler gehören und ersetze sie durch die entsprechenden Orte aus den Abenteuerdecks der anderen Spieler. Beginne damit rechts vom ausgeschiedenen Spieler und gehe entgegen des Uhrzeigersinns weiter.

Die anderen Spieler beenden ganz normal den Spielzug des ausgeschiedenen Spielers.

## WEITERE WICHTIGE REGELN

### AKTIVE KARTEN

Während deines Spielzugs sind folgende Karten aktiv:

- Die Orte des Abenteuerpfads
- Deine Karten der Freien Völker
- Die Schattenkarten deiner Gegenspieler

Alle anderen Karten sind nicht aktiv. Karten, die nicht aktiv sind, werden nicht von Geschehnissen im Spiel berührt und haben keinen Einfluss auf den Spielablauf.

*Deine Gefährten und die Diener deiner Gegenspieler sind aktiv. Die Gefährten deiner Gegenspieler sind es nicht.*

*Ausnahme:* Karten, die auf aktive Karten gespielt sind, sind ebenfalls aktiv. Karten auf inaktiven Karten sind nicht aktiv.

*Der Schatteneffekt eines Gegenspielers auf dem Gefährten eines weiteren Gegenspielers ist nicht aktiv, da dieser Gefährte nicht aktiv ist.*

Du darfst keine einzigartige Karte ausspielen, die bereits im Spiel aktiv ist.

Orte sind immer aktiv. Der Spieltext einer Ortskarte darf aber nur benutzt werden, wenn sich deine Gemeinschaft dort aufhält. Es gibt aber Karten, die den Text eines Ortes kopieren und damit auch nutzbar machen.

*Hat ein Ort eine Spezialfähigkeit, die in der Schattenphase zur Anwendung kommt, so kannst du diese nur nutzen, wenn sich die aktive Gemeinschaft an dem Ort befindet und du Schattenspieler bist.*

*Ausnahme:* Der Text eines Ortes ist noch nicht aktiv, wenn die Startgemeinschaft ausgelegt wird.

### EINZIGARTIG

#### Einzigartige Karten

Viele Karten repräsentieren Charaktere, Ausrüstungsgegenstände

und Artefakte, die in der Welt von Mittelerde nur einmal existieren. Diese Karten werden durch einen Punkt (•) vor dem Namen gekennzeichnet, um dich daran zu erinnern, dass nur eine einzige dieser Karten im Spiel aktiv sein darf.

*Du darfst nur eine Karte mit dem Namen •Gandalf im Spiel haben. Die anderen Spieler dürfen auch einen •Gandalf im Spiel haben, aber nur einer pro Spieler ist erlaubt.*

Zwei Karten sind identisch, wenn sie entweder den gleichen Kartentitel haben (selbst wenn sie sich in Untertitel oder Sammlerinformation unterscheiden) oder wenn sie die gleiche Sammlerinformation haben (selbst wenn sie verschiedene Titel und Untertitel haben).

Bei Schattenkarten gilt, dass du keine einzigartige Karte spielen darfst, die bereits aktiv im Spiel ist (unabhängig von ihrem Untertitel).

Du darfst keine Karte aus deiner Hand spielen, um eine Karte im Spiel zu ersetzen, selbst wenn beide Karten den gleichen Titel haben oder die gleiche Person darstellen.

### Nicht-einzigartige Karten

Alle Karten, die keinen Punkt (•) vor ihrem Namen haben, sind nicht einzigartig. Dies bedeutet einfach, dass jeder Spieler mehrere Exemplare dieser Karte gleichzeitig im Spiel haben darf. Die meisten Effekte sind nicht einzigartig und du darfst mehrere Exemplare dieses Effektes im Spiel haben. Die Wirkung dieser Karten ist dann kumulativ.

### REAKTION

Eine Fähigkeit oder ein Ereignis mit dem Begriff „Reaktion:“ bedeutet, dass du diese Aktion immer dann einsetzen darfst, wenn die beschriebene Voraussetzung erfüllt ist.

Eine Reaktion ist keine phasengebundene Aktion (es gibt ja keine „Reaktionsphase“).

## DER EINE RING

Du beginnst das Spiel immer mit Frodo als Ringträger. Er trägt, wie in Buch und Film, den Ring für dich nach Mordor, sei es in seiner Tasche oder an einer Kette um den Hals.

### Wann kann er den Ring benutzen?

Der Meisterring, das Exemplar des Einen Rings in deinem Starterdeck, besitzt die „Reaktion:“ Spezialfähigkeit. Sie kann in einer beliebigen Kampfphase angewendet werden, auch wenn der Ringträger gar nicht kämpft. Bevor du deinen Ringträger verwundest, kannst du deinem Gegenspieler sagen, dass du statt dessen die Fähigkeit des Einen Ringes nutzen möchtest.

Immer wenn du die besondere Fähigkeit des Einen Rings einsetzt, „benutzt“ dein Ringträger den Ring. Du kannst frei wählen, ob du diese Spezialfähigkeit einsetzen möchtest.

Denke daran, dass Wunden immer einzeln platziert werden. Wenn der Ring erst einmal aktiviert ist, gilt seine Fähigkeit solange der Ringträger den Meisterring benutzt.

Dein Ringträger kann den Ring nicht benutzen, um sich davor zu schützen, überwältigt zu werden. Wenn er überwältigt wird, bekommt er keine Wunden, sondern wird sofort getötet.

### Was geschieht, wenn man den Ring benutzt?

Solange dein Ringträger den Meisterring benutzt, wird jede Wunde, die ihm zugefügt wird, in eine Lastmarke umgewandelt.

Solange er den Ring benutzt, kann der Ringträger ganz normal an allen Aktionen, wie bewegen und kämpfen, teilnehmen. Er kann sich wie gehabt gegen die angreifenden Diener zur Wehr setzen.

Es gibt aber einige mächtige Schattenkarten, die nur gespielt werden können, wenn der Ringträger seinen Ring benutzt.

### Wie erliegt der Ringträger der Versuchung?

Wenn die Zahl der Lastmarken gleich oder größer seines Resistenzwertes ist, erliegt dein Ringträger der Versuchung des Einen Rings und du verlierst das Spiel auf der Stelle.

Dein Ringträger kann der Versuchung als Folge einer Karte erliegen. Diese Auswirkung tritt sofort ein, unabhängig davon, wie viele Lastmarken momentan auf deinem Ringträger liegen.

### Wie zieht man den Ring wieder aus?

Zu Beginn der Sammelfase nimmt dein Ringträger den Ring, sofern er ihn benutzt hat, wieder ab und trägt ihn wieder mit sich herum.

### Was passiert, wenn der Ringträger stirbt?

Wenn dein Ringträger stirbt (durch Wunden oder wenn er überwältigt wird), verlierst du das Spiel.

*Ausnahme:* Sam besitzt eine Spezialfähigkeit, die du als Reaktion einsetzen kannst, falls Frodo stirbt (nicht, wenn er der Versuchung erliegt). Sollte sich Sam zu diesem Zeitpunkt im Spiel befinden, ist es dir erlaubt, den Ring an Sam weiterzugeben und er wird dein neuer Ringträger.

## SCHLÜSSELBEGRIFFE

Jede Karte besitzt einen oder mehrere Schlüsselbegriffe. Die meisten sind *unbehaftete* Schlüsselbegriffe ohne Sonderregeln (aber andere Karten können sich auf diese Begriffe beziehen). Schlüsselworte mit Regeln heißen *regelbehaftete* Schlüsselbegriffe. Schau im Index nach, wo du die zugehörigen Regeln finden kannst.

### Unbehaftete Schlüsselbegriffe

*Kategorien* (wie z.B. Stab oder Handwaffe) und *Volk* (wie Mensch, Elb, Ent, Ork, Uruk-hai oder Zauberer) sind unbehaftete Schlüsselworte.

**Beachte, dass im *Herr der Ringe* Sammelkartenspiel die Uruk-Hai ein anderes Volk sind als Orks.**

Orte können unbehaftete Begriffe aufgedruckt haben, wie Schlachtfeld, Wald, Gebirge, Ebene, Fluss und Unterirdisch. Andere unbehaftete Worte sind z.B. Ostling, Kriegsmaschine, Waldläufer, Suche, Südländer, Zauberspruch, Heimlichkeit, Erzählung, Spurenleser, Tapfer und Dorfbewohner.

### Regelbehaftete Schlüsselbegriffe

Kartentypen (wie Diener oder Ereignis) sind mit Regeln verbunden. Andere regelbehaftete Schlüsselwörter sind Hinterhalt, Bogenschütze, Schaden +1, Verteidiger +1, Erbittert, Ringträger und Zuflucht. (Unhastig ist ein weiterer regelbehafteter Begriff, der im Deluxe Regelbuch erklärt wird.)

**Ringverbunden und Nicht-verbunden.** Einzig Gefährten können einer dieser beiden Gruppen angehören (keine Verbündeten oder Diener). Jeder Gefährte ohne den Begriff Ringverbunden ist ein nicht-verbundener Gefährte.

*Ausnahme:* Alle Exemplare der Hobbits Frodo und Sam sind immer Ringverbunden.

## VERSCHIEDENES

### Ablegen

Standardmäßig bedeutet „Ablegen“ in den Kartentexten, aus dem Spiel auf den Ablagestapel legen. Wenn du eine Karte aus einem anderen Spielbereich ablegen musst, z.B. von deinem Spieldeck oder aus deiner Hand, ist dies immer genau angegeben.

### Karten direkt aus dem Spieldeck spielen

Einige Karten erlauben es dir, eine Karte direkt aus deinem Deck zu spielen. Du musst natürlich die Voraussetzungen zum Spielen dieser Karte erfüllen und die Kosten bezahlen.

Mische anschließend immer dein Deck, wenn du es durchsucht hast und gib deinem rechten Nachbarn die Gelegenheit abzuheben.

### Entdecken

Dieser Begriff bedeutet, dass für das Spielen einer Karte oder den Einsatz einer speziellen Fähigkeit gewisse Voraussetzungen erfüllt sein müssen. Z.B. bedeutet „Um diese Karte zu spielen, musst du einen Elben entdecken.“, dass ein Elb im Spiel und aktiv sein muss, damit du diese Karte spielen darfst.

*Karten auf deinem Friedhof sind in deinem Zug zwar aktiv, aber sie sind nicht im Spiel. Also kannst du keine Karte dort entdecken.*

Du musst nicht alle Karten entdecken, welche die Voraussetzungen erfüllen, wenn du das nicht möchtest.

*Wenn z.B. auf einer Karte steht „für jeden Elben, den du entdeckst“ und es sind 2 aktive Elben im Spiel, dann kannst du wählen, ob du zwei, einen oder auch gar keinen Elben entdecken möchtest.*

Wenn aber auf der Karte steht „die du entdecken kannst“, heißt das, dass du keine Wahlmöglichkeit hast und du alles und jedes entdecken musst, was als Voraussetzung angegeben ist.

*Eine Karte besagt „Solange du einen Uruk-hai entdecken kannst, reduziert sich der Fernkampfwert der Gemeinschaft um 1.“. Du kannst hier keine Wahl treffen (Entweder wirkt die Karte wie beschrieben, oder sie tut es nicht).*



[www.lordoftherings.net](http://www.lordoftherings.net)



**NEW LINE CINEMA**  
An AOL Time Warner Company

© 2002 New Line Productions, Inc. Alle Rechte vorbehalten. TM The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises mit Lizenz an New Line Productions, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Decipher, Inc. ist berechtigter Nutzer. TM, ®, & © 2002 Decipher, Inc., P.O. Box 56, Norfolk, Virginia U.S.A. 23501. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt in Belgien. Deutsche Übersetzung: Stefan RöBner. Vertrieb in Deutschland, Österreich und der Schweiz: Universal Cards GmbH, 52068 Aachen. [www.universal-cards.com](http://www.universal-cards.com)

## INDEX

Abenteuerdeck . . . . .	4, 15	Kampfphase . . . . .	28
Ablegen . . . . .	39	Karten ersetzen . . . . .	35
Ablegen zum Heilen . . . . .	18	Kartentypen . . . . .	4
Aktionen „Zu Beginn des Spielzugs“ . . . . .	18	Kategorie . . . . .	19
Aktionsregel . . . . .	29	Kultur . . . . .	8
Aktive Karten . . . . .	34	Lastmarke . . . . .	33
Anfangsgemeinschaft . . . . .	16	Manöverphase . . . . .	25
Anstrengen . . . . .	11	Nicht-einzigartig . . . . .	35
Artefakt . . . . .	7	Ort . . . . .	4, 8, 22
Attributsbonus . . . . .	19	Ortskennzahl . . . . .	8, 22
Ausrüstung . . . . .	7, 19, 24	Phasengebundene Aktionen . .	13
Besiegt . . . . .	10	Reaktion . . . . .	36
Bewegungsweite . . . . .	32	Resistenz . . . . .	33
Bogenschütze . . . . .	25	Sammelphase . . . . .	31
Charakter . . . . .	6	Schaden +1 . . . . .	30
Das Spiel verlieren . . . . .	33	Schattenkarten . . . . .	5
Der Eine Ring . . . . .	5, 36	Schattenphase . . . . .	23
Der Versuchung erliegen . . . . .	33	Schattenzahl . . . . .	23
Die Geisterwelt . . . . .	12	Schlüsselbegriffe . . . . .	38
Diener . . . . .	6, 24	Siegbedingung . . . . .	33
Effekt . . . . .	7, 19, 24	Siegel . . . . .	9
Einzigartig . . . . .	35	Spezialfähigkeit . . . . .	14
Entdecken . . . . .	39	Spielaufbau . . . . .	15
Erbittert . . . . .	31	Spieldeck . . . . .	16
Ereignis . . . . .	7, 14	Spielsteine . . . . .	9, 12
Erschöpft . . . . .	11	Spielzugabfolge . . . . .	17
Fernkampfphase . . . . .	25	Überwältigt . . . . .	30
Freie Völker Karten . . . . .	5	Unterstützungsbereich . . . . .	19, 24
Friedhof . . . . .	11	Verbündeter . . . . .	6
Gefährte . . . . .	6, 19	Verteidiger +1 . . . . .	27
Geisterwelt leeren . . . . .	18	Vitalität . . . . .	9
Gemeinschaft bewegen . . . . .	22	Volk . . . . .	37
Gemeinschaftsphase . . . . .	18	Wandernd . . . . .	24
Handkarten wieder aufziehen .	32	Wenn, Jedes Mal und Solange	14
Heilung . . . . .	10	Wer beginnt? . . . . .	16
Hinterhalt . . . . .	27	Wunden . . . . .	9
		Zuflucht . . . . .	10
		Zuweisungsphase . . . . .	27

## KONTAKT

Im Internet, per Email oder telefonisch:

- Webseiten im www: [decipher.com](http://decipher.com), [lotrfanclub.com](http://lotrfanclub.com) & [universal-cards.com](http://universal-cards.com)
- Regelfragen: Email an [elrond@decipher.com](mailto:elrond@decipher.com) (englisch) oder unter [www.nine-walkers.de](http://www.nine-walkers.de) (deutsch)
- Kundenservice: Email an [ccgcustomerservice@decipher.com](mailto:ccgcustomerservice@decipher.com) (englisch) oder [universal@universal-cards.com](mailto:universal@universal-cards.com) (deutsch)
- Fan Club: Email an [help@lotrfanclub.com](mailto:help@lotrfanclub.com)
- Adressen: DECIPHER Inc., P.O. Box 56, Norfolk, VA, USA 23501-0056  
**Universal Cards, Stolberger Str. 40, 52068 Aachen**

## SCHNUPPERANGEBOT — DER HERR DER RINGE™ FAN CLUB!

- 1 Exemplar des farbigen  
**Der Herr der Ringe Fan Club Offizielles  
Filmmagazin UMSONST\***
- 10% Ermäßigung** auf Sammlerartikel und  
Exklusivartikel für die Dauer von 2 Monaten  
bei Einkäufen unter [shop.lotrfanclub.com](http://shop.lotrfanclub.com) !
- Zugang zur unseren  
**pulsierenden Online Gemeinschaft**
- Werde noch heute Teil dieser Gemeinschaft  
mit folgendem Angebotscode **LFC21107**  
unter  
**SHOP.LOTRFANCLUB.COM/TRIAL**

\*Es fällt eine Gebühr für Versand und Verpackung an; die vollständigen Bedingungen erfährst du auf der Webseite

