



DER HERR DER RINGE

DER RINGKRIEG

C o l l e c t o r ' s E d i t i o n

EIN SPIEL VON

ROBERTO DI MEGLIO,
MARCO MAGGI UND
FRANCESCO NEPITELLO



Summary of Comments on WOTR- CE_Rulebook_DE.indd

This page contains no comments



This page contains no comments



KAPITEL I
EINLEITUNG

This page contains no comments

Überall, wo er hinschaute,
sah er die Zeichen des Krieges.
Das Nebelgebirge glich einem Ameisenhaufen:
Orks krochen aus tausend Löchern hervor.
Unter den Ästen des Schattenwalds herrschte
tödliche Zwietracht zwischen Elben,
Menschen und fürchterlichen Tieren.
Das Land der Beorninge stand in Flammen;
eine Wolke lag über Moria:
Rauch stieg an den Grenzen Lórien's auf.
Reiter galoppierten durch die Ebenen Rohans;
Wölfe strömten aus Isengart.
Aus den Häfen von Harad stachen Kriegsschiffe
in See; und aus dem Osten bewegten sich endlose
Stöme an Menschen: Schwertkämpfer,
Speerträger, Bogenschützen auf Pferden,
Streitwagen der Häuptlinge und beladene Wagen.
Die ganze Macht des dunklen
Herrn war in Bewegung.

Ich besitze leider nicht die Krege-Übersetzung. Mit der Carroux-Übersetzung stimmt dies nicht 100% überein.

Die Gemeinschaft des Ringes

von J.R.R. Tolkien,

Buch II, Kapitel 10.

 Author: Ralf Subject: Oval Date: 25.11.2009 23:23:40

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 25.11.2009 23:20:29
Düsterwaldes

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 25.11.2009 23:20:43
herrschte

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 25.11.2009 23:20:56
Beominger

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 25.11.2009 23:20:05
Loriens

 Author: Ralf Subject: Callout Date: 25.11.2009 23:24:37

Ich besitze leider nicht die Krege-Übersetzung. Mit der Carroux-Übersetzung stimmt dies nicht 100% überein.

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 25.11.2009 23:21:17
Ströme



H erzlich willkommen bei der **Sammleredition** des Strategiespiels *Der Herr der Ringe: Der Ringkrieg*.

Seit seiner ersten Veröffentlichung im Jahr 2004 haben gleichermaßen Fans von *Der Herr der Ringe* und Hobbyenthusiasten das Strategiespiel *Der Herr der Ringe: der Ringkrieg* als eine faszinierende Umsetzung der weltbekannten Fantasy-Saga von J.R.R. Tolkien gepriesen.

Diese Edition verbessert die bereits **hochwertiger** Ausstattung des Spiels durch einzigartige Komponenten von höherer Qualität: Größere Spielkarten; ein neues Design für das Spielbrett, das von John Howe neu gemalt wurde und durch handschriftliche elbische Kalligraphie verschönert wurde; und ein kompletter Satz handbemalter Figuren. Vervollständigt wird die Sammleredition durch das Material und die Regeln des Ergänzungssets „Die Schlachten des dritten Zeitalters“, die ebenfalls aufgewertet und verbessert wurden.

ZIEL DES SPIELS

In *Der Herr der Ringe: der Ringkrieg* nehmen bis zu vier Spieler am Kampf zwischen den Armeen der freien Völker und der Ringgemeinschaft gegen die Heerscharen des Schattens und seine mächtigen Günstlinge teil. Im Verlauf des Spiels wird sich das Schicksal Mittelerdes entscheiden, während die Armeen auf den Schlachtfeldern aufeinandertreffen und die Ringgemeinschaft ihren Weg nach Mordor und zum Schicksalsberg sucht.

In jedem Spiel *Der Herr der Ringe: der Ringkrieg* versucht der Spieler, der den Schatten kontrolliert, mit seinen überlegenen militärischen Möglichkeiten Mittelerde zu erobern. Auf der einen Seite zieht Sauron seine Armeen und die Heerscharen der **Harradrim** und Ostlinge zusammen, unterstützt von der Streitmacht des Zauberers Saruman. Dagegen sammeln sich die Armeen, die durch den Spieler der **freien** Völker kontrolliert werden: eine Allianz aus Elben, Zwergen, den Reitern von Rohan, den Menschen von Gondor und den Ländern des Nordens, ein zerbrechliches Bündnis, das nur durch große Anstrengung zusammengehalten wird.

Im Verlauf des Spiels versuchen beide Seiten, ihre Streitkräfte zu organisieren, indem sie Truppen und Anführer in Schlüsselregionen ausheben, um mit ihnen die entscheidenden Regionen anzugreifen und zu erobern, oder die Schläge des Feindes abzuwehren.

Währenddessen ziehen die neun Gefährten der Ringgemeinschaft in Richtung Mordor, um den Einen Ring des dunklen Herrschers, der sich in ihrer Obhut befindet, im Schicksalsberg zu zerstören. Kontrolliert vom Spieler der **freien** Völker ist die Ringgemeinschaft die wirkliche Chance, das Spiel zu gewinnen, da auch Sauron und seine Streitkräfte fallen werden, wenn erst der Eine Ring vernichtet ist. Aber diese Queste ist mit Gefahren verbunden, da das Auge Saurons stets darauf gerichtet ist, den Ring zu finden: Der Spieler des

ANZAHL DER SPIELER

Der Herr der Ringe: der Ringkrieg ist ein Spiel für zwei bis vier Spieler. In diesem Spiel stehen die Streitkräfte zweier Seiten einander gegenüber: Die Freien Völker und **der** Schatten. Wenn drei Spieler teilnehmen, kontrolliert ein Spieler die **freien** Völker und die verbleibenden beiden Spieler kontrollieren den Schatten, wobei sie sich die Aufgaben teilen. Wenn vier Spieler teilnehmen werden die Kräfte beider Seiten gleichermaßen verteilt. Bitte beachten Sie, dass sich die folgenden Regeln auf Spiele beziehen, die nur mit zwei Spielern gespielt werden. Um das Spiel mit mehr als zwei Spielern zu spielen, vergleichen Sie bitte das entsprechende Kapitel.

DAS GRUNDSPIEL UND SEINE ERWEITERUNG

Die Regeln in Kapitel 3 bis 12 enthalten das Spiel so, wie es ursprünglich in der ersten Auflage veröffentlicht wurde. Kapitel 13 präsentiert die Regeln, die zunächst in der Erweiterung *Schlachten des dritten Zeitalters* vorgestellt wurden. Man sollte dieses Kapitel für die Verwendung des Materials aus der Ergänzung und die neuen Spielmöglichkeiten erst dann anwenden, wenn man das Spiel in seiner ursprünglichen Form gemeistert hat.

Schattens hat viele Möglichkeiten, die Ringgemeinschaft zu behindern, etwa indem Gefährten getötet werden oder durch das Korumpieren des Ringträgers.

Im Verlauf des Spiels wird sich die Partie schließlich auf eine oder mehrere Siegbedingungen zuspitzen: Wird der Schatten-Spieler genug Städte und Festungen seiner Feinde erobern, oder wird die Ringgemeinschaft den Ring erfolgreich zerstören? Wird der Ringträger versagen und korumpiert werden oder werden die freien Völker die Flut abwehren und selber die Festungen des Feindes erobern, und so Frodo die Zeit geben, den Schicksalsberg zu erreichen und den Ring ins Feuer zu werfen.

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 25.11.2009 23:26:13
Collector's Edition ?
Wurde im Titel geändert

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 25.11.2009 23:29:31
des

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 25.11.2009 23:30:06
Freien

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 25.11.2009 23:27:22
hochwertige

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 25.11.2009 23:30:53
2 Leerzeichen?

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 25.11.2009 23:28:22
Haradrim

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 25.11.2009 23:29:51
Freien

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 25.11.2009 23:29:58
Freien



This page contains no comments



KAPITEL II

SPIELMATERIAL

This page contains no comments

DAS SPIELMATERIAL

In Ihrer Schachtel *Der Herr der Ringe: der Ringkrieg* befindet sich eine umfangreiche Ausstattung. Das Spielmaterial, das notwendig ist, um die Basisversion des Spiels zu spielen, ist unter der Überschrift „Inhalt des Grundspiels“ aufgelistet, wohingegen das Material, das durch die Ergänzung eingeführt wurde, unter der Überschrift „Inhalt der Ergänzung“ aufgelistet wird.

INHALT DES GRUNDSPIELS

- dieses Regelbuch
- ein Spielbrett, das aus zwei faltbaren Sektionen besteht.
- 2 Spielhilfen
- 10 Aktionswürfel des Schattens
- 6 Aktionswürfel der Freien Völker
- 10 sechsseitige Kampfwürfel, fünf für jeden Spieler
- 96 Ereigniskarten (in 4 Decks von je 24 Karten unterteilt)
- 10 Gefährtenkarten (Charaktere der Freien Völker)
- 3 Günstlingskarten
- 1 Gollum-Karte
- 205 Figuren, die die Armeen und Charaktere aus dem Ringkrieg repräsentieren (im Folgenden aufgelistet):
 - 90 Figuren, die die Armeen des Schattens repräsentieren

- 75 Figuren, die die Armeen der freien Völker repräsentieren
- 20 Figuren, die die Anführer der freien Völker repräsentieren und acht Figuren die die Nazgul repräsentieren
- 8 Figuren, die den Ringträger (Frodo und Sam) sowie die Gefährten repräsentieren
- 3 Figuren die die Günstlinge des Schattens repräsentieren
- 1 Figur, die Gollum darstellt
- 1 Stoffbeutel
- 76 Pappspielsteine, nämlich:
 - 24 Jagd-Spielsteine (16 „normale“ Jagd-Spielsteine, und 8 „spezielle“ Jagd-Spielsteine)
 - 18 Kontrollmarker für Siedlungen
 - 1 Marker für den Fortschritt der Ringgemeinschaft
 - 3 Armee Spielsteine
 - 1 Marker für die Korruption des Ringträgers
 - 2 (bei Spielen mit 3 und 4 Spielern verwendete) Marker „führender Spieler“
 - 3 Marker für die Elben-Ringe
 - 8 politische Marker
 - 7 Gefährten-Marker
 - 1 „Aragorn-Erbe von Isildur“ Marker
 - 1 „Gandalf der Weiße“ Marker
 - 2 Siegpunkte-Marker

SPIELMATERIAL DER ERWEITERUNG

- 6 Figuren, die die defensiven Belagerungsmaschinen der freien Völker 6 repräsentieren,
- 6 Figuren, die die offensiven Belagerungsmaschinen des Schattens repräsentieren,
- 1 Figur, die den Balrog repräsentiert,
- 1 Figur, die den Hexenkönig, den Anführer der Ringgeister, repräsentiert
- 1 Figur, die Galadriel repräsentiert,
- 8 Figuren, die die Ents von Fangorn darstellen
- 12 Figuren, die die Dunländer darstellen
- 6 Figuren, die die Schiffe der Piraten von Umbar darstellen
- 1 Figur „Sméagol als Gefährte“
- 2 Sméagol-Jagd-Spielsteine
- 1 Sméagol-Ereigniskarte
- 14 Ereigniskarten
- 4 Gefährten- und Günstlingskarten

Eine vollständige Erklärung des Spielmaterials für die Erweiterung findet sich in den Regeln für „Das Ende des Dritten Zeitalters“ (Seite 69).







ÜBERBLICK ÜBER DAS SPIELMATERIAL DES GRUNDSPIELS



Dieses Regelheft



2 Spielhilfen



1 Spielbrett in zwei Teilen



76 Pappspielsteine



1 Stoffbeutel



205 Figuren, welche die Armeen und Charaktere des Ringkriegs darstellen



6 Aktionswürfel der Freien Völker



10 Aktionswürfel des Schattens



10 sechsseitige Kampfwürfel, 5 für jede Seite



10 Gefährtenkarten (Personenkarten der Freien Völker)



1 Gollum-Karte



3 Günstlingskarten (Personenkarten des Schattens)



96 Ereigniskarten (unterteilt in 4 Decks zu je 24 Karten)

ÜBERBLICK ÜBER DAS SPIELMATERIAL DER ERWEITERUNG



1 Sméagol-Spielstein



2 Sméagol-Jagd-Spielsteine



41 Figuren



1 Sméagol-Ereigniskarte



3 Günstlingskarten



3 Gruppierungskarten



14 Ereigniskarten



2 Gefährtenkarten

This page contains no comments



DIE SPIELSTEINE IM DETAIL

Jagd-Spielstein



Normaler Jagdspielstein



Spezial (Freie Völker)



Spezial (Schatten)



Rückseite

Armee-Spielsteine



Freie Völker (Vorderseite)



Freie Völker (Rückseite)



Schatten (Vorderseite)



Schatten (Rückseite)

Elbenring-Spielsteine



Vorderseite



Rückseite



Vorderseite/Rückseite

Korrumpierungs-Spielstein

Spielstein für Gefährten und Personen



Vorderseite



Rückseite

Gemeinschafts-Spielstein

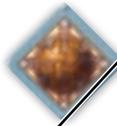


Vorderseite



Rückseite

Politische Spielsteine der Nationen



Freie Völker (Vorderseite)



Freie Völker (Rückseite)



Schatten (Vorderseite)



Schatten (Rückseite)

Siedlungs-Kontroll-Spielstein



Freie Völker



Schatten

Siegpunktmarker



Freie Völker



Schatten

Führende-Spieler-Spielsteine



Freie Völker



Schatten

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 25.11.2009 23:33:52
Kontrollmarker

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 25.11.2009 23:34:48
Marker



DIE FIGUREN

Zwerge



Regulär



Elite



Anführer

Elben



Regulär



Elite



Anführer

Gondor



Regulär



Elite



Anführer

Nördliche Allianz



Regulär



Elite



Anführer

Rohan



Regulär



Elite



Anführer

Die Gefährten



Boromir



Legolas



Streicher/Aragorn

Die Gefährten



Gandalf



Gimli



Meriadoc



Peregrin



Die Ringträger



Gollum/Sméagol

Isengart



Regulär



Elite



Regulär

Sauron



Elite

Südländer & Ostlinge



Regulär



Elite

Günstlinge



Saruman



Der Hexenkönig



Saurons Mund



Die Ringgeister

Nazgul

This page contains no comments

DIE SPIELFIGUREN

DIE FIGUREN

Die Armeen, aber auch die Helden und Monster, die um Mittelerde kämpfen, werden im Spiel durch Figuren **argestellt**. Alle wichtigen Personen und Kampfeinheiten von allen am Krieg beteiligten Nationen werden durch unterschiedliche Sets repräsentiert.

Armeen

Die Mehrzahl der Truppen einer Nation wird durch Einheiten repräsentiert. Diese sind in reguläre (durchschnittliche Kämpfer) und Elite-Einheiten (gut ausgebildete Kämpfer oder besonders starke Monster) unterteilt. Eine einzelne Einheit stellt eine variable Anzahl von Kämpfern dar – wenige Hundert ausgewählte Krieger oder auch Tausende von Orks. Im Spiel haben alle Einheiten der gleichen Art (Reguläre oder Elite) dieselbe Kampfkraft, egal zu welcher Nation sie gehören.

Alle Einheiten, die sich in einer Region befinden und von einem Spieler kontrolliert werden, bilden eine Gruppe. Eine solche Gruppe wird Armee genannt. Eine Armee kann aus maximal 10 Einheiten bestehen; in einer Festung, die belagert wird, sogar nur aus maximal 5 Einheiten.

Hinweis: Anführer, Nazgûl, Günstlinge und Gefährten gelten nicht als Einheiten. Sie zählen nicht gegen das Einheitenlimit in einer Region oder einer Festung (siehe „Maximale Anzahl“), und sie haben keinen Effekt, wenn Ereigniskarten die Anwesenheit von Einheiten erfordern. Außerdem können Nazgûl, Günstlinge oder Gefährten alleine keine Siedlung erobern.

Anführer der Freien Völker

Die Anführer, die die Armeen der Freien Völker im Ringkrieg befehligen, werden durch Anführer-Figuren dargestellt. Hierbei handelt es sich um eine Variation der Elite-Figur, die eine Fahne hält. Da sie sich nicht alleine bewegen können, müssen Anführer immer Teil einer eigenen Armee sein. Sollte sich ein Anführer jemals ohne Armee auf dem Spielbrett befinden, wird er sofort aus dem Spiel entfernt. Die Anwesenheit eines Anführers bedeutet im Kampf einen Vorteil und eine erhöhte Bewegungsfähigkeit der eigenen Armee. Es gibt keine Begrenzung, wie viele Anführer sich in derselben Armee befinden dürfen. Anführer können Armeen, die aus Figuren von jedwedem befreundeten Nationen bestehen, befehligen. Ein Anführer gilt nicht als Armee-Einheit: Ein Anführer kann nicht als Verlust in einem Kampf entfernt werden und erhöht nicht die Kampfstärke einer Armee (siehe „Kampfstärke und Führung“). Außerdem zählt ein Anführer nicht gegen das Einheitenlimit in einer Region oder in einer Festung (siehe „Maximale Anzahl“).

Nazgûl

Die Nazgûl, auch Ringgeister genannt, fungieren als Anführer der Schatten-Armeen. Sie werden durch die Ringgeister-Figuren auf den geflügelten Bestien dargestellt. Obige Regeln zu Anführern sind auch für die Nazgûl gültig; allerdings gibt es folgende Ergänzungen: Ringgeister müssen nicht Teil einer

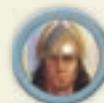
Armee sein, sie können sich auch allein bewegen. So können sie mit einer einzelnen Bewegung zu irgendeiner Region auf dem Spielbrett fliegen. Die Präsenz einer feindlichen Armee in einer Region beeinflusst die Nazgûl dabei nicht. Als einzige Einschränkung gilt, dass Nazgûl, die sich ohne Armee bewegen, nicht in einer feindlichen Festung platziert werden können.

Personen

Alle wichtigen Helden der Romane und ihre Gegenspieler sind im Spiel durch Personen-Figuren repräsentiert. Sie haben Fähigkeiten, die über die von Anführern hinausgehen. Personen, die zu den Freien Völkern gehören, werden Gefährten genannt; Personen des Schattens dagegen Günstlinge. Jede Person wird durch eine eigene Figur dargestellt. Zusätzlich listet eine Personen-Karte die besonderen Fähigkeiten der Person auf. (Achtung: Es empfiehlt sich, die Karten vor Spielbeginn genauer zu studieren.) Im Spiel funktionieren Personen meist wie Anführer. Sie können sich jedoch auch alleine, ohne eigene Armee, bewegen und ignorieren **dann** die Präsenz von feindlichen Armeen.

Die Gefährten: Legolas, Gimli, Boromir, Aragorn (als Streicher), Merry, Pippin und Gandalf der Graue beginnen das Spiel als Gefährten von Frodo und Sam (den Ringträgern). Sie bilden die Gemeinschaft des Ringes. Im weiteren Spielverlauf ist es möglich, dass sie die Gemeinschaft verlassen, um Nationen aufzusuchen oder Anführer von Armeen zu werden.

Unter bestimmten Voraussetzungen (die auf den Personen-Karten aufgelistet sind) können Streicher und Gandalf der Graue durch ihre machtvolleren Inkarnationen, nämlich Aragorn, Erbe von Isildur, und Gandalf den Weißen ersetzt werden.



**Spielstein von Aragorn,
Erbe von Isildur**



**Spielstein von
Gandalf dem Weißen**

Wenn dies eintritt, müssen die entsprechenden Papp-Marker zur Kennzeichnung ihres neuen Status unter die Personen-Figuren gelegt werden.

Die Günstlinge: Die bekannteren Diener des Dunklen Herrschers – Saruman, der Hexenkönig und Saurons Mund – sind zu Beginn nicht im Spiel. Sie greifen ins Geschehen ein, wenn die auf den Personen-Karten gelisteten Bedingungen zutreffen. Der Hexenkönig besitzt, zusätzlich zu seinen besonderen Fähigkeiten, alle Eigenschaften eines Nazgûl. Wenn sich Kartentexte auf Nazgûl beziehen, beziehen sie sich immer auch auf den Hexenkönig, es sei denn, es ist auf der Karte ausdrücklich anders vermerkt.

Gollum: Gollum ist eine ungewöhnliche Person. Es wird angenommen, dass Gollum immer der Gemeinschaft des Ringes folgt, und er wird deren Ratgeber, sobald die Ringträger alleine sind. Wenn dies geschieht, wird die Gollum-Figur zu den Ringträgern platziert, um daran zu erinnern. Die Auswirkungen von Gollums Aktionen werden im Spiel durch die Gollum-Personen-Karte und bestimmte Ereigniskarten nachgestellt.

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 19:47:57
dargestellt

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 19:55:36
[Doppeltes Leerzeichen]



DAS SPIELBRETT

Das Spielbrett ist eine Ansicht des Westen von Mittelerde am Ende des Dritten Zeitalters. Zusätzlich zu der eigentlichen Spielfläche beinhaltet das Spielbrett auch mehrere Boxen und Leisten, die dazu dienen, verschiedene spielrelevante Informationen festzuhalten.

Die Abbildung des Spielbretts (siehe Seiten 16 – 17) erläutert dessen verschiedene Bestandteile und gibt an, wo das zu Spielbeginn benötigte Spielmaterial platziert werden muss.

NATIONEN



- | | | | | | |
|---|---|--|---|--|---|
|  |  | Zwerge
(Braun) |  |  | Rohan
(Dunkelgrün) |
|  |  | Elben
(Hellgrün) |  |  | Isengart
(Gelb) |
|  |  | Gondor
(Blau) |  |  | Sauron
(Rot) |
|  |  | Nördliche Allianz
(Hellblau) |  |  | Südländer und Ostlinge
(Orange) |

This page contains no comments

REGIONEN

Das Spielbrett stellt das westliche Mitteleuropa gegen Ende des Dritten Zeitalters dar. Es ist in einzelne Gebiete unterteilt, die Regionen genannt werden. Alle Regionen sind mit einem Namen gekennzeichnet, der sich normalerweise auf einen bekannten Ort oder einen ganzen geographischen Bereich bezieht (wie etwa Minas Tirith oder Cardolan). Die Regionen regulieren die Bewegung, den Kampf und die Platzierung der Figuren.

Regionen werden normalerweise durch eine weiße Linie oder von einem Fluss zwischen zwei weißen Linien getrennt.

Eine dicke schwarze Grenze kennzeichnet unpassierbares Gelände, das nicht überquert werden kann (normalerweise sind dies hohe Gebirgszüge). Wenn die Grenze zwischen zwei Regionen durch eine solche Linie getrennt wird, werden diese Regionen zu keinem Zeitpunkt im Spiel als benachbart behandelt. Manche Gebiete auf dem Spielbrett sind komplett blau, wobei sie entweder durch eine schwarze Linie oder eine weiße Linie umrandet sind. Diese Gebiete sind Seen oder das Meer. Alle Meeres- oder Seegebiete sind keine Region und können nicht überquert werden (Ausnahme: wenn man die Regeln für die Korsaren von Umbar aus dem Ergänzungsset verwendet (vgl. Seite 75).

Anmerkung: Unter dem Namen der Region findet man die elbische (Sindarin) Übersetzung.

Freie Regionen

Die Spielregeln und Ereigniskarten beziehen sich oft auf „freie Regionen“. Eine Region ist dann frei für einen Spieler, wenn sie weder eine feindliche Armee noch eine feindlich kontrollierte Siedlung enthält.

Eine Region, die eine feindlich kontrollierte Festung enthält, gilt allerdings dann als frei, wenn diese Festung im Augenblick von eigenen Einheiten belagert wird.

DIE NATIONEN

Die Regionen der verschiedenen Nationen sind durch farbige Grenzen gekennzeichnet. Die Gebiete mancher Nationen bestehen aus mehreren Gruppen von Regionen, die geographisch nicht zusammenhängen.

SIEDLUNGEN UND FESTUNGEN

Eine Region kann leer sein oder entweder eine Befestigung oder einer von drei möglichen Arten von Siedlungen enthalten.

Befestigungen

Eine Befestigung in einer Region stellt eine leicht zu verteidigende Stellung dar, wie etwa eine Ruine, ein Fort oder eine Furt. Es gibt zwei Befestigungen auf dem Spielbrett, und zwar in den Regionen Osgiliath und Furten des Isen.



Befestigungen

Siedlungen

Siedlungen repräsentieren Orte, die für die Wirtschaft und Verteidigung einer Nation wichtig sind. Eine Region, die eine Siedlung enthält, gibt dem Spieler der sie kontrolliert, mehrere Vorteile.

Dörfer repräsentieren bevölkerte Gebiete, die die Rekrutierung von Truppen einer bestimmten Nation ermöglichen. Ein Symbol der entsprechenden Nationen zeigt an, ob ein Dorf in der entsprechenden Region vorhanden ist.



Dorf der Freien Völker



Dorf des Schattens

Städte repräsentieren größere städtische Zentren und können ebenfalls dafür verwendet werden, Truppen auszuheben. Sie gewähren zusätzlich verteidigenden Truppen einen Vorteil im Kampf.



Stadt der Freien Völker



Stadt des Schattens

Festungen repräsentieren Festungsanlagen, elbische Gebiete und die größten Hauptstädte Mittelirdes. Truppen können in Festungen rekrutiert werden, und Verteidiger erhalten einen sehr starken Vorteil in der Schlacht.

Anmerkung: für jede Festung der Freien Völker existiert zusätzlich eine Box mit derselben Zeichnung. Für Festungen des Schattens gibt es zwei Boxen mit einer generischen Zeichnung.



Festung der Freien Völker



Festung des Schattens

This page contains no comments

Vom Feind eroberte Städte und Festungen geben Siegpunkte (siehe Seite 43).

Sowohl in Städten als auch in Festungen zeigt die Farbe des Rahmens, welcher Spieler diese anfänglich kontrolliert (Rot für den Schatten, Blau für die freien Völker). Das Symbol in der oberen Ecke kennzeichnet die Nation, zu der die Festung oder Stadt gehört.

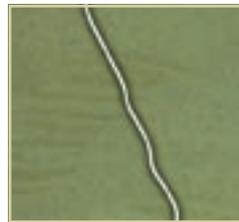
Das † Symbol wird bei Städten als Erinnerung dafür verwendet, dass die Kontrolle dieser Region einen Siegpunkt für den Gegner wert ist. Das †† Symbol wird bei Festungen als Erinnerung dafür verwendet, dass die Kontrolle dieser Region für den Gegner zwei Siegpunkte wert ist.

BOXEN UND LEISTEN AUF DEM SPIELBRETT

Auf dem Spielbrett finden sich verschiedene Boxen und Leisten, die dazu dienen, spielrelevante Informationen festzuhalten. Nämlich:

- Die Gemeinschafts-Leiste; hier wird der Fortschritt der Gemeinschaft und der Grad der Korruption der Ringträger angezeigt;
- Die Jagd-nach-dem-Ring-Box (auch Jagd-Box genannt); hier platziert der Schatten-Spieler Würfel, die er zur Jagd auf die Gemeinschaft einsetzt. Außerdem wird hier festgehalten, wie oft sich die Gemeinschaft pro Spielrunde bewegt;
- Die Politik-Leiste; hier wird nachgehalten, welche Nationen Mittelirdes sich im Krieg befinden;
- Die Ratgeber-der-Gemeinschaft-Box; hier wird die Personen-Karte des Gefährten abgelegt, der die Gemeinschaft anführt;
- Die Gemeinschaft-des-Ringes-Box; hier werden die Figuren und Spielsteine der Gefährten, die die Gemeinschaft bilden, abgelegt;
- Die Elbenringe-Boxen; hier werden die Elbenringe-Spielsteine platziert;
- Die Kartenstapel-Boxen; hier liegen die vier Kartenstapel (Personen- und Strategie-Karten; je ein Stapel pro Spieler);
- Die Festungs-Boxen. Hier werden die an einer Belagerung beteiligten Einheiten platziert.
- Die Siegpunkteleiste, auf der die durch Eroberungen errungenen Siegpunkte der beiden Seiten festgehalten werden.
- Die Armee-Boxen, in denen Spielfiguren platziert werden können, wenn in der entsprechenden Region nicht genug Platz ist.

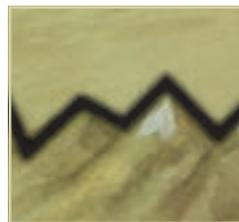
KARTEN BEISPIELE



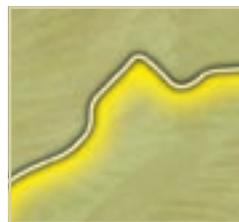
Eine weiße Linie ist eine normale Grenze zwischen zwei Regionen.



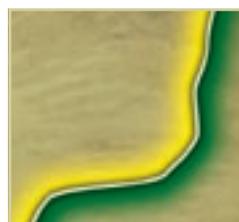
Ein Fluss zwischen zwei weißen Linien ist ebenfalls eine normale Grenze zwischen zwei Regionen.



Eine dicke schwarze Linie stellt eine Berg-Grenze dar, die niemals überquert werden kann.



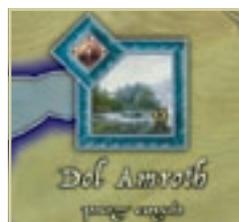
Eine farbige Schattierung entlang einer Grenze zeigt die Grenze einer Nation.



Wenn zwei Nationen benachbart sind verlaufen zwei farbige Schattierungen entlang dieser Grenze, wobei sie durch eine weiße Grenze getrennt werden.



Seegebiete sind keine Regionen und können niemals überquert werden. Regionen, die an das große Seegebiet am linken Rand des Spielbretts angrenzen, werden Küstenregionen genannt.



Groß geschriebene Namen einer Region zeigen an, dass die Region eine Stadt oder Festung enthält.





DAS SPIELBRETT

1
Freie Völker Personen-
Ereigniskarten

2
Freie Völker Strategie-
Ereigniskarten

3
Elbenringe
(vom Freie Völker-
Spieler kontrolliert)

4
Armeeboxen

5 5
Festungsboxen

6
Jagdbox

7
Elbenringe
(vom Schattenspieler
kontrollierten)

8
Siegpunkteleiste



 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:03:54
[Leerzeichen entfernen]

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:04:29
kontrolliert)



9

Gemeinschaftsleiste

10

Die Ratgeber-der-Gemeinschaft-Box/
Die Gemeinschaft-des-Ringes-Box

11

Die Politikleiste

12

Mordor-Leiste

13

Schatten Personen-
Ereigniskarten

14

Schatten Strategie-
Ereigniskarten

This page contains no comments



This page contains no comments



KAPITEL III
SPIELVORBEREITUNG

This page contains no comments

Wenn nur das Grundspiel gespielt werden soll, wird das Spielmaterial der Erweiterung nicht benötigt – es wird beiseite gelegt. (Wie die Erweiterungsregeln integriert werden, ist auf Seite 71 beschrieben.) Anschließend entscheiden die Spieler, wer die Freien Völker und wer den Schatten führt. Dann:

PHASE 1

Bauen sie das Spielbrett auf und lassen weiteren Platz zum Würfeln, für abgeworfene Karten und aus dem Spiel entfernte Figuren.

PHASE 2

Platzieren sie die Figur der Gemeinschaft auf ihren Ausgangspunkt, **Imladris (Bruchtal)**.

PHASE 3

Legen sie den Gemeinschafts-Spielstein in Box 0 der Gemeinschafts-Leiste (mit der „verdeckten“ Seite nach oben). Der Korruptierungs-Spielstein wird ebenfalls in Box 0 derselben Leiste gelegt.

PHASE 4

Legen sie alle Karten der Gefährten in die Ratgeber der Gemeinschaft-Box. Gandalf der Graue liegt dabei oben, da er der Ratgeber der Gemeinschaft ist. Die Karten für Aragorn, Erbe von Isildur, Gandalf dem Weißen und Gollum werden zunächst beiseite gelegt (sie kommen später ins Spiel).

PHASE 5

Platzieren sie alle Figuren und Spielsteine der Gefährten in die **Die** Gemeinschaft des Ringes-Box. Die Gollum Figur wird zur späteren Verwendung beiseite gelegt.

PHASE 6

Legen sie die drei Elbenringe-Spielsteine in die Elbenringe-Box der Freien Völker auf dem Spielbrett, mit der „Ring-Seite“ nach oben;

PHASE 7

Legen sie alle Schatten-Günstlinge-Karten und -Figuren (den Hexenkönig, Saruman und Saurons Mund) zur späteren Verwendung beiseite.

PHASE 8

Die normalen **Jagd - Spielsteine** werden in den Stoffbeutel gelegt: dies ist der anfängliche **Jagd- Pool**. Die speziellen Jagd-Spielsteine werden für eine spätere Verwendung zur Seite gelegt.

PHASE 9

Der Schatten-Spieler erhält sieben Aktionswürfel des Schattens, und der Spieler der Freien Völker erhält vier Aktionswürfel der Freien Völker. Die restlichen Aktionswürfel werden zunächst beiseite gelegt. Beide Seiten erhalten einen Satz Kampfwürfel.

PHASE 10

Legen sie die politischen Spielsteine der Nationen der Freien Völker, mit ihrer „passiven“ Seite nach oben, in die mit dem entsprechenden Symbol der Nation gekennzeichnete Box der Politik-Leiste. Ausnahme: Die Spielsteine der Elben **und die von allen Nationen der Schatten-Armeen werden** mit der „aktiven“ Seite nach oben gelegt.

PHASE 11

Sortieren Sie alle Figuren nach Farbe und Typ und befolgen die Anweisungen für den Startaufbau der Armeen auf Seite 22/23. Die restlichen Figuren werden als Verstärkungen bereit gelegt. Während des Spielverlaufs ist darauf zu achten, dass diese Verstärkungen nicht mit bereits eliminierten Figuren vermischt werden. Die Armee-Spielsteine kommen zunächst beiseite.

Die übrigen Spielsteine bleiben - nach Typ sortiert - in der Schachtel. Sie werden im Spielverlauf benötigt.

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:09:20
werden, wie die aller Schatten-Nationen,

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:06:14
Ist es Imladris oder Bruchtal auf dem Spielplan?

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:07:15
[streichen]

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:07:44
Jagd-Spielsteine

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:07:54
Jagd-Pool



This page contains no comments

ARMEE-AUFBAU

Zwerge

1 Erebor:
1 Regulär, 1 Elite, 1 Anführer.

2 Ered Luin:
1 Regulär.

3 Eisenberge:
1 Regulär.

Verstärkungen:
2 Regulär, 4 Elite, 3 Anführer.

Elben

4 Graue Anfurten:
1 Regulär, 1 Elite, 1 Anführer.

5 Imladris:
2 Elite, 1 Anführer.

6 Waldland-Reich:
1 Regulär, 1 Elite, 1 Anführer.

7 Lorien:
1 Regulär, 2 Elite, 1 Anführer.

Verstärkungen:
2 Regulär, 4 Elite.

Gondor

8 Minas Tirith:
3 Regulär, 1 Elite, 1 Anführer.

9 Dol Amroth:
3 Regulär.

10 Osgiliath:
2 Regulär.

11 Pelargir:
1 Regulär.

Verstärkungen:
6 Regulär, 4 Elite, 3 Anführer.

Nördliche Allianz

12 Bree:
1 Regulär.

13 Carrock:
1 Regulär.

14 Thal:
1 Regulär, 1 Anführer.

15 Nördliche Höhen:
1 Elite.

16 Das Auenland:
1 Regulär.

Verstärkungen:
6 Regulär, 4 Elite, 3 Anführer.

Rohan

17 Edoras:
1 Regulär, 1 Elite.

18 Furten des Isen:
2 Regulär, 1 Anführer.

19 Helms Klamm:
1 Regulär.

Verstärkungen:
6 Regulär, 4 Elite, 3 Anführer.



This page contains no comments



Iseengart

- Orthanc: **1**
4 Regulär, 1 Elite.
- Nördliches Dunland: **2**
1 Regulär.
- Südliche** Dunland: **3**
1 Regulär.
- Verstärkungen:
6 Regulär, 5 Elite.

Sauron

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

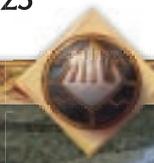
Südländer & Ostlinge

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





This page contains no comments



KAPITEL IV
DIE SPIELRUNDE

This page contains no comments

Das Spiel wird in Spielrunden gespielt. Jede Spielrunde besteht aus sechs Phasen:

PHASE 1) EREIGNISKARTEN ZIEHEN

Beide Spieler ziehen je 2 Karten; je 1 von jedem Stapel.

PHASE 2) GEMEINSCHAFT DES RINGES

Der Spieler der Freien Völker kann die Position der Gemeinschaft *angeben*. Wenn sich die Gemeinschaft dabei in einer Stadt oder einer Festung einer Nation der Freien Völker aufhält, gilt diese Nation als aktiviert und der Ringträger kann **geheilt** werden.

Der Spieler der Freien Völker kann den Ratgeber der Gemeinschaft austauschen.

PHASE 3) JAGD-ZUWEISUNG

Der Schatten-Spieler darf eine Anzahl von Aktionswürfeln zur **Jagd nach dem Ring** einteilen; maximal so viele, wie sich Gefährten in der Gemeinschaft befinden.

Mit diesen Würfeln wird in der folgenden Phase nicht gewürfelt.

PHASE 4) WÜRFELN

Die Spieler würfeln mit ihren Aktionswürfeln. Der Schatten-Spieler nimmt alle Würfel, die ein „Auge“ zeigen, und legt sie in die Jagd-Box.

PHASE 5) AKTIONEN

Die Aktionswürfel geben an, welche Aktionen die Spieler in dieser Phase unternehmen können.

Beginnend mit dem Spieler der Freien Völker, führen die Spieler abwechselnd eine Aktion aus, die ihnen durch die Würfelerggebnisse erlaubt ist.

Wenn ein Spieler zum Zeitpunkt, an dem er eine Aktion ausführen müsste, noch nicht verwendete Aktionswürfel hat, darf er stattdessen „passen“ und so seinem Gegenüber ermöglichen, noch eine Aktion auszuführen.

Wenn ein Spieler alle Aktionen ausgeführt hat, sein Gegenüber aber noch unbenutzte Würfel hat, führt dieser nun, eine nach der anderen, alle verbleibenden Aktionen aus.

Immer, wenn der Spieler der Freien Völker einen Aktionswürfel dazu verwendet, die Gemeinschaft zu bewegen, legt er anschließend den Würfel in die Jagd-Box. Alle anderen Würfel werden beiseite gelegt – sie werden in der nächsten Spielrunde erneut verwendet.

PHASE 6) SPIELENDE

Die Spieler überprüfen, ob einer von ihnen die Siegbedingungen erfüllt hat. Ist dies einem Spieler gelungen, endet das Spiel sofort. Ansonsten beginnt eine neue Spielrunde.

DIE AKTIONSWÜRFEL

Die **Aktionswürfel** spielen eine wichtige Rolle im Spiel, da sie die Möglichkeiten der Spieler in einer Spielrunde bestimmen.

Die Aktionswürfel haben besondere Symbole. Jedes dieser Symbole repräsentiert eine bestimmte Aktion, die den Spielern zur Verfügung steht.

Dass sich die Aktionswürfel in Anzahl und Typ der aufgeführten Symbole unterscheiden, ist Absicht: Dies spiegelt die unterschiedliche Herangehensweise der beiden Seiten an den Konflikt wider.

In der Aktionswürfel-Tabelle weiter unten finden sich die Bedeutungen der verschiedenen Symbole erläutert.

Hinweis: Auf den Aktionswürfeln der Freien Völker findet sich auf zwei Seiten das Personenwürfel-Ergebnis, und das Armeewürfel-Ergebnis nur zusammen mit dem Rekrutierungswürfel-Ergebnis.

WÜRFELVORRAT

Die gesamten von einem Spieler in einer Spielrunde verwendeten Aktionswürfel werden **Würfelvorrat** genannt.

In jeder Spielrunde würfelt jeder Spieler mit den Würfeln, die sich in seinem Würfelvorrat befinden.

Zu Spielbeginn würfelt der Schatten-Spieler mit sieben Würfeln. Später kann er jedoch mehr Würfel verwenden (maximal zehn). Diese zusätzlichen Würfel erhält er, wenn er seine Günstlinge ins Spiel bringt (je einen Würfel für Saruman, den Hexenkönig und Saurons Mund).

Der Spieler der Freien Völker würfelt zu Beginn mit vier Würfeln. Er erhält je einen weiteren Würfel, wenn Aragorn – Erbe von Isildur oder Gandalf der Weiße das Spiel betreten.

Sollten die zusätzlichen Personen aus dem Spiel entfernt werden, verliert der jeweilige Spieler auch wieder die entsprechenden Würfel.

Aktionswürfel **werden** vor der Jagd-Zuweisung der folgenden Runde dem Würfelvorrat hinzugefügt, oder aus diesem entfernt.

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:17:54
für zusätzliche Personen werden

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:16:24
Verwirrend, weil auch die Würfel in der Jagd-Box erneut verwendet werden. Vorschlag: Streichen.



DIE SYMBOLE AUF DEN AKTIONSWÜRFELN

Freie Völker



Person*



Armee*



Rekrutierung



Ereignis



Armee/
Rekrutierung



Wille des Westens

Spezial

Schatten



Person



Armee



Rekrutierung



Ereignis



Armee/
Rekrutierung



Auge

Spezial

Hinweis: Auf den Aktionswürfeln der Freien Völker findet sich auf zwei Seiten das Personenwürfel-Ergebnis, und das Armeewürfel-Ergebnis nur zusammen mit dem Rekrutierungswürfel-Ergebnis.

AKTIONSWÜRFEL UND JAGD-ZUWEISUNG

Während Phase 3: Jagd-Zuweisung platziert der Schatten-Spieler die Aktionswürfel, die er zur Jagd nach dem Ring einsetzen möchte, in die Jagd-Box.

Er darf dabei maximal so viele Würfel nehmen, wie es zu diesem Zeitpunkt Gefährten in der Gemeinschaft gibt. Frodo and Sam zählen nicht als Gefährten.

Es darf immer **ein Würfel** in die Jagd-Box gelegt werden, da Gollum zu den Ringträgern stößt, wenn keine Gefährten übrig geblieben sind. Gollum zählt als Gefährte für die Jagd-Zuweisung (und nur dann).

Mit den ausgewählten Würfeln wird nicht gewürfelt. Anschließend wird mit allen anderen im Würfelvorrat des Schatten-Spielers befindlichen Würfeln gewürfelt. Alle Würfel, die nun als Ergebnis ein „Auge“ zeigen, werden in die Jagd-Box gelegt.

Der Spieler der Freien Völker würfelt mit allen Aktionswürfeln seines Würfelvorrats.

AKTIONSWÜRFEL VERWENDEN

Beginnend mit dem Spieler der Freien Völker, wählen die Spieler abwechselnd einen Aktionswürfel aus, um mit ihm eine Aktion auszuführen.

Jeder Aktionswürfel weist bestimmte Symbole auf, die für unterschiedliche Aktionen stehen. Jede dieser Aktionen wird weiter hinten in der Spielregel detailliert erläutert. In der *Aktionswürfel-Tabelle* findet sich zudem eine Übersicht. (Siehe Seite 28. Die Tabelle findet sich außerdem auf den *Spielhilfen*.)

Wenn eine Aktion beendet wurde, gilt der benutzte Würfel als „verwendet“ und wird bis zur nächsten Spielrunde beiseite gelegt.

Ausnahme: Immer wenn der Spieler der Freien Völker einen Aktionswürfel dazu benutzt, *die Gemeinschaft zu bewegen*, legt er ihn nach Beendigung der Aktion in die **Jagd-Box** (der Würfel wird am Ende der Spielrunde an den Spieler der Freien Völker zurückgegeben).

Wenn ein Spieler *weniger*, noch nicht verwendete Aktionswürfel als sein Gegenüber besitzt, kann er **passen**, wenn er an der Reihe ist. Auf diese Weise muss ein Spieler mehrfach hintereinander Aktionen ausführen. Wenn beide Spieler dieselbe Anzahl von noch nicht verwendete Aktionswürfeln besitzen, ist ein Passen nicht erlaubt.

Wenn ein Spieler keine Aktionswürfel mehr besitzt, führt sein Gegenüber nacheinander seine verbliebenen Aktionen aus.

This page contains no comments

AKTIONSWÜRFEL-TABELLE

Das Folgende ist eine knappe Zusammenfassung, welche Aktionen mit welchen Aktionswürfeln ausgeführt werden können.



PERSONEN



Das *Personenwürfel*-Ergebnis kann dazu verwendet werden, eine der folgenden Aktionen auszuführen:

- **Anführer bewegen/greift mit Armee an.**
Bewege eine Armee mit einem Anführer zu einer angrenzenden, freien Region; *oder* greife eine feindliche Armee mit einer Armee, die einen Anführer enthält, an.
- **Spiele eine Ereigniskarte.** Spiele eine Personen-Ereigniskarte aus Deiner Hand.

Nur Freie Völker –

- **Fortschreiten der Gemeinschaft.** Bewege den Gemeinschafts -Spielstein eine Box auf der Gemeinschafts-Leiste vorwärts. Auf diese Aktion folgt sofort die Jagd.. Schließlich wird der verwendete Würfel in die Jagd-Box gelegt.
- **Verdecke die Gemeinschaft.** Wenn die Gemeinschaft zuvor entdeckt war, ist sie wieder unentdeckt.
- **Trenne Gefährten ab.** Trenne einen Gefährten oder eine Gruppe von Gefährten von der Gemeinschaft ab. Die Figuren der Gefährten werden aus der Gemeinschafts-Box entfernt und auf das Spielbrett platziert. Sie dürfen sich anschließend maximal eine Anzahl von Regionen von der Gemeinschaft entfernt befinden, die der Ziffer in der Box der Gemeinschafts-Leiste plus dem höchsten Level eines Gefährten entspricht.
- **Bewege Gefährten.** Alle Gefährten oder Gruppen von Gefährten dürfen auf dem Spielbrett bewegt werden. Jede zieht maximal eine Anzahl von Regionen, die dem höchsten Level eines Gefährten in der Gruppe entspricht.

Nur der Schatten –

- **Bewege Günstlinge.** Bewege alle Nazgûl (einschließlich des Hexenkönigs, sollte er im Spiel sein) beliebig auf dem Spielbrett. Ausnahme: Sie dürfen keine Region, die eine nicht belagerte Festung der Freien Völker enthält, betreten. Bewege Saurons Mund (wenn im Spiel) bis zu 3 Regionen weit.



ARMEE



Das *Armeewürfel*-Ergebnis kann dazu verwendet werden, eine der folgenden Aktionen auszuführen:

- **Bewege Armeen.** Bewege bis zu 2 verschiedene Armeen aus ihren Regionen in angrenzende, freie Regionen.
- **Greife eine Region an.** Greife mit einer Armee eine feindliche Armee in einer benachbarten Region an.
- **Belagerungsschlacht.** Greife mit einer Armee eine feindliche Armee in derselben Region an, die sich in einer Festung befindet.
- **Ausfall.** Greife mit einer Armee, die sich in einer Festung befindet, eine feindliche Armee in derselben Region an.
- **Spiele eine Ereigniskarte.** Spiele eine Armeee-Ereigniskarte aus Deiner Hand.



REKRUTIERUNG



Das *Rekrutierungswürfel*-Ergebnis kann dazu verwendet werden, eine der folgenden Aktionen auszuführen:

- **Diplomatische Aktion.** Bewege den Spielstein einer eigenen Nation auf der Politik-Leiste um eine Box weiter. Eine Nation der Freien Völker kann die Box *Im Kriegszustand* nur erreichen, wenn sie *aktiv* ist.
- **Spiele eine Ereigniskarte.** Spiele eine Rekrutierungs-Ereigniskarte aus Deiner Hand.

Nur für Nationen Im Kriegszustand –

- **Rekrutiere Verstärkungen.** Platziere Verstärkungen auf dem Spielbrett:
 - 1 Elite-Figur in einer eigenen und freien Siedlung, **oder**
 - 2 Anführer in 2 unterschiedlichen, eigenen und freien Siedlungen, **oder**
 - 2 reguläre Figuren in 2 unterschiedlichen, eigenen und freien Siedlungen, **oder**
 - 1 Anführer und 1 reguläre Figur in 2 unterschiedlichen, eigenen und freien Siedlungen, **oder**
 - 1 Person (folge den Anweisungen der Personenkarte).

This page contains no comments



EREIGNIS



Das Ereigniswürfel-Ergebnis kann dazu verwendet werden, eine der folgenden Aktionen auszuführen:

- **Ziehe eine Ereigniskarte.** Ziehe eine Ereignis-Karte von einem der beiden Stapel.
- **Spieler eine Ereigniskarte.** Spiele eine Ereignis-Karte aus Deiner Hand, egal welchen Typs.

SPEZIAL

The Special die results are different on the Shadow dice and on the Free Peoples dice:



ARMEE / REKRUTIERUNG



Wähle eine beliebige Aktion, die unter Armee oder Rekrutierung zu finden ist.



AUGE VON SAURON

Alle Würfel, die das *Auge* zeigen, werden in die Jagd-Box gelegt.



WILLE DES WESTENS

Kann wie ein beliebiges anderes Würfelergebnis verwendet werden – nach Belieben des Spielers der Freien Völker. Der Wille des Westens kann zudem für bestimmte spezielle Aktionen verwendet werden; so z.B. um Gandalf den Weißen oder Aragorn - Erbe von Isildur ins Spiel zu bringen.

DIE ELBENRINGE

Zu Spielbeginn erhält der Spieler der Freien Völker drei Spielsteine, die die Elbenringe der Macht darstellen.

Bis er sich dazu entscheidet sie einzusetzen, verbleiben sie – mit der Ringseite nach oben – in der Elbenringe-Box des Spielbretts.

Wenn der Spieler der Freien Völker einen Elbenring einsetzt, dreht er den Spielstein auf die Seite mit dem „Brennenden Auge“ und gibt ihn dem Schatten-Spieler.

Nachdem der Schatten-Spieler einen Spielstein eingesetzt hat, wird er aus dem Spiel entfernt.

Ein Elbenring-Spielstein kann vom Besitzer wie folgt verwendet werden: Wenn ein Spieler gerade dabei ist, eine Aktion auszuführen (während Phase 5: Aktionen), kann er den Elbenring-Spielstein dazu benutzen, einen noch nicht verwendeten Aktionswürfel auf eine beliebige Seite zu drehen.

Dieser Spieler, der gerade einen Elbenring-Spielstein dazu benutzt hat, einen Aktionswürfel auf eine andere Seite zu drehen, fährt anschließend damit fort, eine reguläre Aktion auszuführen. Dabei darf er einen beliebigen noch nicht verwendeten Aktionswürfel benutzen – nicht zwingend den soeben mit dem Elbenring-Spielstein gedrehten Aktionswürfel.

Die Verwendung eines Elbenring-Spielsteins unterliegt folgenden Einschränkungen:

- Während einer Spielrunde kann ein Spieler nur einen einzigen Elbenring-Spielstein verwenden.
- Der Spieler der Freien Völker darf einen Elbenring-Spielstein nicht dazu verwenden, einen Aktionswürfel auf das Wille-des-Westens-Würfelergebnis zu drehen.
- Der Spieler des Schattens kann einen Elbenring-Spielstein dazu verwenden, einen Aktionswürfel auf das Auge-Symbol zu drehen – dieser Aktionswürfel wird sofort in die Jagd-Box gelegt. Dies zählt nicht als Aktion: Er darf also anschließend normal eine Aktion ausführen. Er darf jedoch nicht einen Aktionswürfel, der sich bereits in der Jagd-Box befindet, auf ein anders Symbol drehen, um mit diesem eine Aktion auszuführen.

Elbenring-Spielstein



Vorderseite: kontrolliert vom Spieler der Freien Völker

Rückseite: kontrolliert vom Schatten-Spieler

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:22:49

Nicht übersetzt! Vorschlag:

Die Spezial-Ergebnisse sind auf den Würfeln des Schatten und denen der Freien Völker unterschiedlich.



This page contains no comments



KAPITEL V
EREIGNISKARTEN

This page contains no comments

Die Ereigniskarten beinhalten nicht nur Details aus der Romantrilogie, sondern auch unvorhergesehene Ereignisse und Dinge, die hätten eintreten können.

Außerdem können die Karten dazu verwendet werden, im **Kampf** besondere Effekte hervorzurufen.

KARTEN-STAPEL

Die Ereigniskarten werden in zwei Stapel für jeden Spieler geteilt: einen **Strategie-Stapel** und einen **Personen-Stapel**.

Die Karten des Strategie-Stapels erhöhen zumeist die militärischen und politischen Optionen eines Spielers und sind in zwei Arten unterteilt: *Armee-* und *Rekrutierungs-*Karten. Die Karten des Personen-Stapels beziehen sich häufig auf die Reise der Gemeinschaft und die Aktionen der Gefährten und Günstlinge auf dem Spielbrett.

EREIGNISKARTEN ZIEHEN

Zu Beginn jeder Spielrunde (einschließlich der Ersten!) ziehen beide Spieler je eine Karte von beiden Stapeln.

Außerdem kann ein Spieler eine Karte von einem seiner Stapel als Aktion während Phase 5: Aktionen ziehen, wenn er einen Aktionswürfel mit einem Ereignis-Symbol heranzieht.

Ein Spieler darf zu jedem Zeitpunkt **maximal** sechs Karten auf seiner Hand halten. Wenn er dieses Maximum überschreitet, muss er sofort überzählige Karten, mit der Rückseite nach oben, abwerfen.

Sollte ein Stapel während des Spiels geleert sein, werden die abgeworfenen und gespielten Karten **nicht gemischt**. Es ist einfach nicht länger möglich, weitere Karten von diesem Stapel zu ziehen (während Phase 1: Ereigniskarten ziehen würde der betreffende Spieler eine Karte weniger ziehen).

EREIGNISKARTEN AUSSPIELEN

Ereigniskarten können auf zweierlei Weise während Phase 5: Aktionen ausgespielt werden:

- 1) durch das Verwenden eines Ereignis-**Aktionswürfel**, oder
- 2) durch das Verwenden eines Würfelgebisses, das mit der Art der Karte übereinstimmt. So kann eine Armee-Karte mit einem Armee-Würfel ausgespielt werden, eine Rekrutierungskarte mit einem **Rekrutierungswürfel** und eine Personen-Ereigniskarte mit einem Personen-Würfel.

Ein Armee-/Rekrutierungs-Würfel kann dazu benutzt werden, eine beliebige Strategiekarte auszuspielen; ein Wille des Westens-Würfel, eine beliebige Ereigniskarte zu spielen.

Normalerweise wird eine Ereigniskarte abgeworfen, sobald die durch sie ermöglichte Aktion vollendet wurde.

Eine Karte beschreibt die durch sie ~~erlaubte~~ Aktion. Häufig müssen Vorbedingungen eingetreten sein, bevor eine Karte ~~wirksam~~ ist. Sollten diese Vorbedingungen nicht komplett eingetreten sein, kann die Karte nicht ausgespielt werden.

Oft erlauben die Karten einem Spieler eine Aktion, die ihm die normalen Regeln verbieten. Dies ist gewollt! Alle Regeln, die jedoch nicht explizit ersetzt wurden, bleiben weiterhin in Kraft.

Einige Ausnahmen der normalen Regeln verwenden die folgende Terminologie:

- Besagt eine Karte, dass sie *auf den Tisch* ausgespielt wird, bedeutet dies, dass sie nach ihrem Ausspielen nicht abgeworfen wird. Sie bleibt so lange in Kraft, bis eine bestimmte Aktion oder ein bestimmtes Ereignis eingetreten ist. Zu diesem Zeitpunkt wird sie abgeworfen. Sollte das Abwerfen einer Karte das Verwenden eines Aktionswürfels erfordern, gilt das Abwerfen der Karte als eine Aktion.

Hinweis: Sobald die Bedingung für das Ausspielen einer Karte auf den Tisch nicht länger erfüllt ist, wird diese Karte sofort abgeworfen.

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

- Wenn der Kartentext einen Spieler auffordert, „Rekrutiere Einheiten oder Anführer“, heißt dies, dass die entsprechenden Einheiten oder Anführer von den zur Verfügung stehenden Verstärkungen genommen werden müssen. Diese Ereigniskarten können auch dann verwendet werden, wenn sich eine Nation nicht im Kriegszustand befindet. Außerdem erlauben sie es, Einheiten in Festungen zu platzieren, die belagert werden (ansonsten kann in diesem Fall nicht rekrutiert werden). Andere Einschränkungen – die maximale Anzahl von Einheiten in einer Region oder die Beschränkung, dass eine Region frei von feindlichen Einheiten sein muss, gelten weiterhin.

Es kann vorkommen, dass nicht alle Auswirkungen einer Ereigniskarte ausgeführt werden können. In diesem Fall kann die Karte ausgespielt werden. Ihr Text wird so weit wie möglich befolgt.

Beispiel: Die *Imrahil von Dol Amroth*-Karte erlaubt es dem Spieler der Freien Völker, einen Anführer und eine Elite- (oder reguläre) Figur in Dol Amroth zu rekrutieren. Wenn sich kein Anführer unter den Verstärkungen befinden sollte, wird nur die Elite- oder reguläre Figur rekrutiert.

Ereigniskarten, die Verluste Verursachen

Mehrere Ereigniskarten können dazu führen, dass ein Spieler einige Figuren aus dem Spiel entfernen muss. Wenn alle Einheiten einer Armee durch die Auswirkungen einer solchen Karte eliminiert werden, werden alle Anführer der freien Völker dieser Armee sofort entfernt, wohingegen Nazgûl, Gefährten oder Günstlinge in der Region verbleiben, es sei denn, der Kartentext sagt ausdrücklich etwas anderes.

Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:25:19
Kartenstapel

Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:26:33
Aktionswürfels,

Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:26:57
Rekrutierungs-Würfel

KAMPFKARTEN

Alle Ereigniskarten verfügen über zusätzlichen Text, der für ihre Verwendung als **Kampfkarte** benötigt wird. Im Unterschied zu Ereigniskarten muss ein Spieler beim Auspielen einer Kampfkarte keine Aktion verwenden. Stattdessen hat ein Spieler zu Beginn jeder Kampfrunde die Möglichkeit, eine Karte als Kampfkarte einzusetzen und ihren speziellen Bonus zu verwenden. Genau wie Ereigniskarten

modifizieren Kampfkarten die Regeln des Spiels. Ihr Text hat stets Vorrang vor den normalen Regeln. Kampfkarten werden immer nach ihrer Verwendung abgeworfen.

Wie Kampfkarten im Detail verwendet werden, wird im Abschnitt *Kampf* auf Seite 39 näher erläutert.

EREIGNISKARTEN

Ereigniskarten der Freien Völker

Ereigniskarten des Schattens

Ereignis Titel

1

Karten-Typ

2

Vorbedingung für das Ereignis (so benötigt)

3

Der Text des Ereignisses

4

Bedingungen, unter denen die Karte entfernt wird (wenn vorhanden)

5



6 Informationen für 3-4 Spieler (so vorhanden)

7 Kampf-Titel

8 Bedingung, damit die Karte im Kampf eingesetzt werden darf (so vorhanden)

9 Text für den Kampf

10 Initiativzahl

11 Kartennummer

Karten-Typ

Karten-Typ



Person



Armee



Rekrutierung



Person



Armee



Rekrutierung

Rückseite der Ereigniskarten der Freien Völker

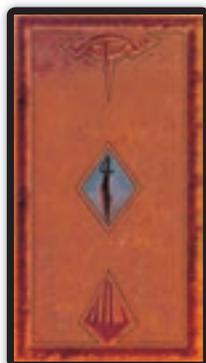
Rückseite der Ereigniskarten des Schattens



Personen



Strategie



Personen



Strategie

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:29:20
des

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:30:05
Ereignis-Titel

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:30:19
Kartentyp



This page contains no comments



KAPITEL VI
ARMEEN UND KÄMPFE

This page contains no comments

Die Horden des Dunklen Herrschers und die tapferen Verteidiger des Westens spielen eine zentrale Rolle im *Ringkrieg*. Die Rekrutierung und der clevere Einsatz der Truppen sind für beide Seiten von zentraler Bedeutung. Von ihren Ausgangspositionen, dargestellt durch den Spielaufbau, werden die Armeen durch Verstärkungen ergänzt und nach folgenden Regeln in Schlachten ziehen.

ARMEEN UND IHRE PLATZIERUNG

ZUSAMMENSETZUNG EINER ARMEE

Alle Figuren (Einheiten, Personen & Anführer) eines Spielers, die sich in einer Region befinden, bilden eine **Armee**. Eine Armee kann aus Figuren von verschiedenen Nationen, die auf derselben Seite kämpfen, zusammengesetzt sein.

Wenn eine sich bewegende Armee eine Region betritt, in der sich eine andere Armee der eigenen Seite befindet, werden beide Armeen zu einer einzelnen zusammengeführt. Genauso kann eine Armee in zwei geteilt werden: Ein Teil der Figuren wird einfach in eine benachbarte Region bewegt, während der andere zurückbleibt.

MAXIMALE ANZAHL

In einer Region dürfen sich maximal **zehn Armee-Einheiten** befinden. In einer belagerten Festung dürfen sich maximal **fünf Einheiten** befinden. Anführer, Gefährten, Nazgûl und Günstlinge zählen nicht als Einheiten und somit nicht gegen dieses Limit.

Sollte nach einer beliebigen vollständig abgeschlossenen Aktion dieses Limit überschritten werden, muss der Spieler, dem die überzähligen Einheiten gehören, diese sofort entfernen, wobei er auswählen darf, welche Einheiten er entfernt. So entfernte Einheiten werden zu den noch nicht verwendeten Einheiten eines Spielers getan und **können** das Spiel später als Verstärkungen wieder betreten.

ARMEE-BOXEN

Am linken Rand des Spielbretts befinden sich drei nummerierte **Armee-Boxen**. Wenn die Anzahl und Größe der Figuren beim Platzieren in einer Region Probleme bereiten, kann sie der kontrollierende Spieler in eine freie Armee-Box bewegen. Er legt dann den entsprechend nummerierten Armee-Spielstein in die betreffende Region. Figuren können zu jedem Zeitpunkt zurück auf das Spielbrett gestellt werden.

Die Spieler sollten sorgfältig darauf achten, nicht die maximale Anzahl für Einheiten in einer Region zu überschreiten, wenn sie die Armee-Boxen verwenden. Für alle Spielmechanismen gelten die Figuren in einer **Armee-Box** als Einheiten, die sich in der Region mit dem Armee-Spielstein befinden.

***Beispiel:** Der Spieler der freien Völker bewegt 10 reguläre Einheiten aus Gondor nach Lossarnach und stellt fest, dass sie zu viel Raum einnehmen.*

Die Armee-Box 3 ist frei. Der Spieler entfernt 8 der regulären Figuren und stellt sie in die Armee-Box. Dann platziert er den Armee-Spielstein 3 in Lossarnach, zusammen mit den verbleibenden beiden Figuren. Wann immer es nötig sein sollte, kann der Spielstein gegen die Einheiten in der Armee-Box ausgetauscht werden.

DAS REKRUTIERUNGSWÜRFEL-ERGEBNIS

NEUE TRUPPEN

Zusätzliche Armee- und Anführer-Figuren treten entweder in Phase 5 mit einem Rekrutierungswürfel-Ergebnis ins Spiel, oder durch das Ausspielen von Ereigniskarten, die das Rekrutieren von neuen Figuren erlauben.

Um neue Figuren durch einen Rekrutierungswürfel ins Spiel zu bringen, müssen die neuen Figuren zu einer Nation gehören, die sich im Kriegszustand befindet. Alle neuen Figuren (Armeen und Anführer) werden von den verfügbaren Verstärkungen entnommen. Sie müssen in einer Stadt, einem Dorf oder einer Festung der Nation, zu der sie gehören, aufgestellt werden. Nazgûl werden immer in Festungen der Nation von Sauron platziert.

Mit einem **Rekrutierungswürfel-Ergebnis** können folgende Figuren ins Spiel gebracht werden:

- 2 reguläre Figuren, oder
- 2 Anführer/Nazgûl, oder
- 1 reguläre Einheit und 1 Anführer/Nazgûl, oder
- 1 Elite-Einheit, oder
- 1 Person (entsprechend den Regeln auf der Personen-Karte).

Sobald zwei Einheiten oder Anführer, oder eine Kombination aus beidem, durch **ein Rekrutierungswürfel-Ergebnis** ins Spiel gebracht werden, können sie zu unterschiedlichen Nationen gehören, wenn sich die beiden entsprechenden Nationen im Kriegszustand befinden (siehe Seite 47). Jede rekrutierte Spielfigur muss in einem Dorf, einer Stadt oder einer Festung ihrer Nation platziert werden.

Hinweis: In belagerten Festungen darf nicht rekrutiert werden.

Eine Ereigniskarte Verwenden, um Einheiten zu Rekrutieren

Sobald eine Ereigniskarte verwendet wird, die es einem Spieler erlaubt, Einheiten zu rekrutieren, müssen alle normalen Einschränkungen für die Rekrutierung berücksichtigt werden, mit folgenden Ausnahmen:

- Ereigniskarten erlauben es den Spielern, Einheiten von Nationen zu rekrutieren, die sich noch nicht im Kriegszustand befinden.

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:32:18
Einheiten

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:34:33
Rekrutierungs-Würfel

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:34:57
einen Rekrutierungswürfel

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:33:05
Armee-Box



- Ereigniskarten erlauben es den Spielern, Einheiten sogar in belagerten Festungen zu rekrutieren.

Hinweis: Wenn eine Ereigniskarte einem Spieler das Rekrutieren von Einheiten in einer bestimmten Region (oder Regionen) erlaubt, dürfen diese Einheiten nicht rekrutiert werden, wenn sich in dieser Region eine feindliche Einheit oder ein feindlicher Kontrollmarker befindet.

***Beispiel:** Die Ereigniskarte „Théodens Reiter“ erlaubt es dem Spieler der Freien Völker, eine Rohan-Einheit und einen Rohan-Anführer in einer Region in Rohan zu platzieren, die einen Gefährten enthält. Wenn die einzige Region in Rohan, in der sich ein Gefährte befindet, ebenfalls eine Einheit des Schattens enthält, kann diese Rekrutierung nicht ausgeführt werden.*

Beschränkungen

- Wenn 2 Armee-Figuren und/oder Anführer mit einem Rekrutierungswürfel-Ergebnis rekrutiert werden, müssen sie in unterschiedlichen Siedlungen aufgestellt werden (die sich beide im Kriegszustand befinden müssen).
- Es ist nicht möglich, Figuren in einer Siedlung zu rekrutieren, die vom Feind genommen wurde (d.h., die momentan von feindlichen Figuren besetzt ist oder einen feindlichen **Kontroll-Spielstein** aufweist).
- Es ist nicht möglich, Figuren in einer Festung zu rekrutieren, die vom Feind belagert wird. **Rekrutierung durch eine Ereigniskarte.**
- Die vorhandenen Figuren limitieren die erhältlichen Verstärkungen. Wenn also alle Figuren eines Typs im Spiel sind, können keine weiteren Figuren dieses Typs rekrutiert werden. Schatten-Figuren und Nazgûl, die als Verluste entfernt werden, werden zu den erhältlichen Verstärkungen gelegt. Auf diese Weise existiert ein fast uneingeschränktes Reservoir. Dagegen werden Figuren der Freien Völker, alle Anführer und alle Personen, nach ihrem Verlust **permanent** aus dem Spiel entfernt.

ARMEE-BEWEGUNG

BEWEGEN EINER ARMEE

Armeen werden auf dem Spielbrett während Phase 5: Aktionen mit einem Armee- oder Personen-Würfel bewegt. Manchmal kann man sie auch mit einer Ereigniskarte bewegen.

Mit einem Armeewürfel kann ein Spieler zwei **verschiedene** Armeen bewegen, aber kann die gleiche Armee nicht zweimal bewegen.

Jede Armee darf zu einer freien Region ziehen, die sich angrenzend zur gerade besetzten befindet.

Mit einem Personen-Würfel kann ein Spieler eine einzelne Armee bewegen, die mindestens **einen Anführer oder eine Person enthält**.

Eine Armee Teilen

Es ist nicht notwendig, alle Figuren in einer Region zu bewegen. Eine Armee kann in zwei unterschiedliche Armeen geteilt werden, wenn man sich entscheidet, nur einen Teil zu bewegen.

Alle Anführer einer Armee müssen mit der Armee ziehen, wenn diese keine Figuren **zurücklässt**. Ansonsten kann eine beliebige Anzahl von Anführern bei zurückbleibenden Armee-Figuren verbleiben. Wenn ein Personen-Würfel verwendet und die Armee geteilt wird, muss die die Region verlassende Armee mindestens einen Anführer oder eine Person aufweisen.

Man beachte, dass wenn Personen nicht dazu verwendet wurden, eine Armee mit einem **Personen-Würfel** zu bewegen, diese Personen (Gefährten, Günstlinge oder Nazgûl) nicht mit einer Armee bewegt werden müssen und in einer Region alleine zurückbleiben dürfen.

Beschränkungen

- Die Einheiten, die sich bewegen sollen, können frei gewählt werden, solange sich keine Einheit während derselben Aktion zweimal bewegt (dies schließt jegliche Bewegung ein, die durch Karteneffekte ausgelöst wird, es sei denn, die Karte sagt ausdrücklich etwas anderes). Deshalb ist es niemals möglich, durch das Verwenden eines einzigen Armee-Würfels (oder irgend einen anderen Effekt), eine Armee in eine Region hineinzubewegen, in der sich bereits eine befreundete Armee befindet, und dann die jetzt vereinigte Armee mit der zweiten Bewegung des Aktionswürfels aus dieser Region hinauszubewegen: Denn dadurch würden die **Armee-Einheiten** der ersten Armee zweimal bewegt. Aus diesem Grund sollten die Armeen, die sich mit einem Armee-Würfel bewegen, getrennt gehalten werden, bis beide Bewegungen abgeschlossen sind.
- Die von der sich bewegenden Armee betretene Region muss frei von feindlichen Figuren sein. Eine feindliche Festung, die von eigenen Figuren belagert wird, gilt für die Bewegung eigener Armeen als frei.
- Nach der Bewegung einer Armee in eine Region dürfen sich dort maximal zehn Einheiten aufhalten.
- Wenn eine Armee Figuren von Nationen, die sich nicht im Kriegszustand befinden, aufweist (siehe 9.0), kann sie keine Regionen betreten, die innerhalb der Grenzen einer anderen Nation liegen (selbst wenn diese „freundlich“ ist).
- Wenn eine Region von feindlichen Figuren besetzt ist, kann sie nicht betreten werden. Die feindlichen Figuren müssen zuerst angegriffen werden.
- Eine Armee kann sich niemals zwischen zwei Regionen bewegen, die durch eine schwarze Grenzlinie getrennt sind: Schwarze Grenzlinien markieren unpassierbares Terrain. Ähnliche Einschränkungen gelten für das bewegen von Personen (siehe Seite 39) und das Bewegen der Gemeinschaft des Ringes (siehe Seite 52).

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:40:23
zurück lässt.

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:40:56
Personen-Würfel

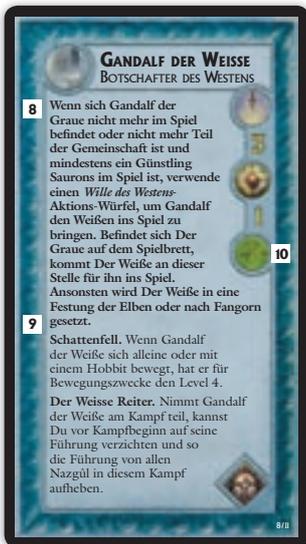
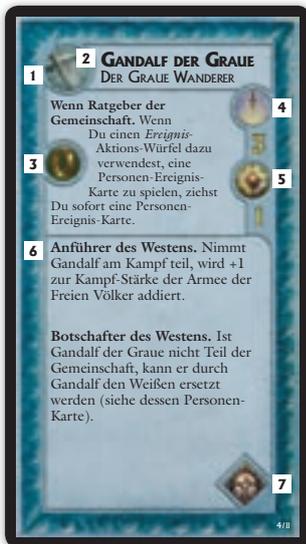
 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:38:48
Kontrollmarker

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:39:18
Ausnahme: Rekrutierung durch eine Ereigniskarte.

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:41:37
Einheiten

PERSONENKARTEN

Personenkarte der Freien Völker



Personen- (Günstlings-) Karte des Schattens



- 1** Porträt der Person
- 2** Name der Person
- 3** Besondere Fähigkeiten, wenn Ratgeber der Gemeinschaft (so vorhanden)
- 4** Level
- 5** Führung
- 6** Besondere Eigenschaften, wenn außerhalb der Gemeinschaft (so vorhanden)
- 7** Nation (das Symbol der Nation, die die Person aktivieren kann; das Symbol der Freien Völker bedeutet, dass die Person alle Nationen der Freien Völker aktivieren kann)
- 8** Bedingung, unter der die Personen-Karte ausgespielt werden darf
- 9** Besondere Eigenschaften
- 10** Aktionswürfel-Bonus (wenn das Wille des Westens-Symbol vorhanden ist, wird 1 Würfel zum Würfelvorrat addiert, wenn diese Person im Spiel ist)

- 1** Porträt der Person
- 2** Name der Person
- 3** Bedingung, unter der die Personen-Karte ausgespielt werden darf
- 4** Level (das ∞-Symbol zeigt die unbeschränkte Bewegung der Nazgûl an)
- 5** Führung
- 6** Besondere Eigenschaften
- 7** Aktionswürfel-Bonus (wenn das Auge-Symbol vorhanden ist, wird 1 Würfel zum Würfelvorrat addiert, wenn diese Person im Spiel ist)
- 8** Nation (die Schatten-Nation, zu der der Günstling gehört)

This page contains no comments



PERSONEN-BEWEGUNG

DAS BEWEGEN VON PERSONEN

Personen werden auf dem Spielbrett während Phase 5: Aktionen mit einem Personen-Würfel bewegt; selten auch mit einer Ereigniskarte.

Mit einem **Personenwürfel-Ergebnis**

- kann der Spieler der Freien Völker alle Gefährten, die sich nicht in der Gemeinschaft befinden, bewegen;
- kann der Schatten-Spieler alle Nazgûl und Günstlinge bewegen.

Wie zuvor erklärt, kann ein **Personenwürfel-Ergebnis** dazu verwendet werden, eine Armee, die einen Anführer oder eine Person enthält, zu bewegen.

Der Spieler der Freien Völker kann **ein Personenwürfel-Ergebnis** auch dazu verwenden, die Ringgemeinschaft zu bewegen (siehe Seite 51).

Hinweis: Wenn der Level einer Person 0 ist, kann sie sich niemals bewegen; auch dann nicht, wenn sie einer Armee zugeordnet ist.

Das Bewegen der Gefährten

Wenn der Spieler der Freien Völker **ein Personenwürfel-Ergebnis** dazu verwendet, seine Personen zu bewegen, dürfen alle Gefährten auf dem Spielbrett gezogen werden. Sie bewegen sich maximal eine Anzahl von Regionen, die ihrem Level entspricht.

Eine Gruppe von Gefährten, die sich in einer Region befindet, kann zu einem *gemeinsamen* Ziel über eine Distanz bewegt werden, die dem *höchsten* Level in der Gruppe entspricht.

Gefährten, die sich auf dem Spielbrett bewegen

- werden durch eine feindliche Armee nicht beeinträchtigt. Sie können Regionen betreten oder verlassen, die Schatten-Figuren aufweisen;
- müssen ihre Bewegung beenden, sobald sie eine Festung des Schattens betreten;
- können niemals eine eigene Festung betreten oder verlassen, die von feindlichen Armeen belagert wird
- dürfen eine schwarze (unpassierbare) Grenze nicht überschreiten.

Das Bewegen der Nazgûl und der Günstlinge

Wenn der Schatten-Spieler **ein Personenwürfel-Ergebnis** dazu verwendet, seine Personen zu bewegen, dürfen alle Nazgûl (einschließlich des Hexenkönigs) mit einer einzelnen Bewegung zu irgendeiner **Region des Spielbretts bewegt werden**. Nazgûl dürfen auch **in, von den Freien Völkern belagerte Festungen, bewegt werden**.

Ausnahme: Nazgûl können niemals eine Region betreten, die eine Festung der Freien Völker aufweist; es sei denn, diese Festung wird von einer Armee des Schattens belagert.

Saurons Mund und Saruman besitzen die *quasi* uneingeschränkten Bewegungsmöglichkeiten der Nazgûl nicht.

- Saruman kann niemals Orthanc verlassen
- Saurons Mund kann bis zu drei Regionen weit ziehen, wenn er sich alleine bewegt. Ebenso wie die Gefährten ignoriert er feindliche Armeen, wenn er sich alleine bewegt, und kann eine Region, die eine belagerte Festung des Schattens enthält, weder betreten noch verlassen.

Ein Günstling, der sich ohne Armee bewegt, kann nicht in eine Festung, die vom Spieler der Freien Völker kontrolliert wird, hineingezogen werden.

KÄMPFE

ANGREIFEN MIT ARMEEN

Während Phase 5: Aktionen kann eine Armee eine **angrenzende feindliche Armee angreifen, indem man ein Armee-Würfel oder ein Personen-Würfel (sofern der Armee ein Anführer oder eine Person zugeordnet ist) verwendet. Auch einige Ereigniskarten erlauben Angriffe.**

Für alle diese Aktionen gilt: Nur Armeen, deren Nationen sich auf der Politikleiste „Im Kriegszustand“ befinden, dürfen einen **Angriff** starten (siehe „Die Politik Mittelirdes“).

Ein Spieler kann **ein Armee-Würfel oder ein Personen-Würfel (sofern der Armee ein Anführer oder eine Person zugeordnet ist)** dazu verwenden, um:

- Eine feindliche Armee anzugreifen, die sich in einer angrenzenden Region befindet.
- Eine feindliche Armee in derselben Region während einer Belagerung oder eines Anfalls anzugreifen (siehe „Befestigungen, Städte, Festungen und Belagerungen“).
- Man beachte, dass mit einem **Armee-würfel anders als bei der Bewegung, für einen Angriff nur eine vArmee** aktiviert werden darf.
- Wird ein **Personenwürfel-Ergebnis** dazu verwendet, mit einer Armee anzugreifen, so muss dieser Armee mindestens ein Anführer oder eine Person zugeordnet sein.
- Man beachte, dass sich die angreifenden Armeen zunächst nicht in die Region hineinbewegen, in die sie angreifen, sondern in der Provinz verbleiben, von der aus sie den Angriff starten. Erst wenn der Kampf vorbei ist, können siegreiche Armeen in die umkämpfte Region vorrücken (siehe „Ende eines Kampfes“).

Eine Angreifende Armee Teilen

Man muss nicht mit allen Einheiten einer Armee angreifen.

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:43:16
Personen-Würfel

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:43:30
Personen-Würfel

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:43:50
einen Personen-Würfel

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:47:12
einen

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:44:06
; auch

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:47:18
einen

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:44:16
einen Personen-Würfel

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:47:33
einen

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:47:41
einen

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:48:06
eine Person
[doppeltes Leerzeichen]

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:48:39
Armee-Würfel

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:48:48
Armee

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:48:59
Personen-Würfel

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:44:53
einen Personen-Würfel

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:45:17
Region des
[doppeltes Leerzeichen]

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:46:23
in von den Freien Völkern belagerte Festungen hinein bewegt

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:45:34
werden.



Man darf auch nur einen Teil der Einheiten einer Armee im Kampf verwenden. Wenn ein Spieler dabei ist anzugreifen, kann er seine Armee in zwei Teile aufteilen, wobei er die Figuren in der entsprechenden Region auf eine angreifende Armee und eine zweite Armee (Nachhut genannt), die nicht an der Schlacht teilnehmen wird, aufteilt.

Jede der zwei neu entstandenen Armeen muss zumindest eine **Armee-Einheit** enthalten, wohingegen Anführer, Gefährten oder Günstlinge nach Belieben des Spielers auf die beiden Armeen verteilt werden können.

Anmerkung: wenn ein Spieler **ein Personenwürfel-Ergebnis** verwendet, um anzugreifen, muss die angreifende Armee zumindest einen Anführer oder eine Person enthalten.

Die Armee, die als Nachhut zurückbleibt, beeinflusst die Schlacht in keiner Weise. Sie kann nicht durch die Auswirkungen von Kampfkarten beeinflusst werden, ihre Figuren können nicht als Verluste gewählt werden, und sie kann nicht in die umkämpfte Region vorrücken, wenn die Schlacht gewonnen ist. Wenn die angreifende Armee eine oder mehrere Einheiten enthält, die zu Nationen gehören, die sich noch nicht im Kriegszustand befinden, muss diese Armee aufgeteilt werden, wobei die Nachhut dann zumindest alle Spielfiguren derjenigen Nationen enthält, die sich nicht im Kriegszustand befinden.

Hinweis: Alle verteidigenden Einheiten, Anführer und Personen nehmen immer am Kampf teil.

Kämpfstärke und Führung

Armee-Figuren, Anführer und Personen bilden alle zusammen die Kämpfstärke und die Führung der an dem Kampf beteiligten Armeen.

- Die Kämpfstärke der Armee ist gleich der Anzahl ihrer Armee-Figuren. Die Kämpfstärke bestimmt die Anzahl der Würfel während des Kampf-Würfelwurfs (bis zu einem Maximum von 5 Würfeln). Dies bedeutet, dass Figuren jenseits von 5 die Anzahl der Würfel nicht erhöhen. Eine Armee mit mehr als 5 Figuren kann jedoch ihre maximale Kämpfstärke über einen längeren Zeitraum halten, siehe „Verluste entfernen“.

Beispiel: Eine Armee mit drei regulären Einheiten und einer Elite-Einheit hat eine Kämpfstärke von 4. Eine Armee mit sechs regulären Einheiten und zwei Elite-Einheiten hat zwar eine Kämpfstärke von 8, würfelt jedoch trotzdem mit maximal fünf Kampfwürfeln.

- Die **Führung** einer Armee entspricht der Anzahl von Anführern (oder Nazgûl) plus dem Führungswert von Personen (siehe die Personenkarten) einer Armee. Die Führung einer Armee bestimmt, mit wie vielen Würfeln während der **Anführer-Wiederholung** gewürfelt werden darf (bis zu einem Maximum von 5 Würfeln).

Häufig modifizieren Kampfkarten und die besonderen Fähigkeiten von Personen Kämpfstärke und Führung einer Armee. Niemals können jedoch mehr als 5 Würfel verwendet werden, unabhängig von Modifizierungen.

EINEN KAMPF AUSTRAGEN

Ein Kampf wird in einer Reihe von **Kampfrunde** ausgetragen. Während jeder Runde müssen beide Spieler:

- 1) entscheiden, ob sie eine **Kampfkarte** spielen;
- 2) entscheiden, welche **Kampfkarte** sie spielen, wenn eine;
- 3) ihren **Kampf-Würfelwurf** ausführen;
- 4) ihre **Anführer-Wiederholung** ausführen;
- 5) **Verluste** entfernen;
- 6) entscheiden, ob sie sich **zurückziehen**.

Ein Kampf läuft simultan ab. Jede der obigen Phasen wird deshalb von beiden Spielern ausgeführt.

Kampfkarten

Zu Beginn jeder **Kampf-Runde** muss sich jeder Spieler entscheiden, ob er eine Ereigniskarte als **Kampfkarte** spielt.

Der Angreifer gibt zuerst bekannt, ob er eine Kampfkarte spielt, dann der Verteidiger. Danach werden die Karten geheim ausgewählt und anschließend gleichzeitig aufgedeckt. Die Spieler sollten den Text einer gewählten Kampfkarte vor ihrem Aufdecken genau studieren, um sich über Bedingungen, Anwendungsmöglichkeiten und Modifizierungen im Klaren zu sein.

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:50:52
Einheiten

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:50:14
Personen-Würfel

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 20:52:13
Kampfrunde



Wenn nicht anders angegeben, zählt eine Kampfkarte nur für die gerade laufende Kampfrunde. Kampfkarten werden abgeworfen, sobald die Kampfrunde vorüber ist.

Zeitliche Abstimmung von Kampfkarten

Der Text einer Kampfkarte sollte deutlich regeln, wann in der Schlacht die Auswirkungen einer Karte in Kraft treten.

Falls doch Unklarheit bestehen sollte, gibt die Initiativzahl in der linken unteren Ecke der Karte an, welche Karte zuerst ausgeführt werden muss: die Karte mit der kleineren Zahl wird zuerst ausgeführt.

Wenn zwei Karten dieselbe Initiativzahl haben, wird zuerst die Karte des Verteidigers ausgeführt.

Beispiel: der Spieler des Schattens ist der Angreifer und spielt "Durins Fluch", wodurch es ihm erlaubt wird, einen besonderen Angriff vor einem normalen Kampf auszuführen (Schritt 2 oben). Der Spieler der freien Völker hat jedoch "Kundschafter" gespielt, wodurch es ihm erlaubt wird, seine Armee vor dem Beginn des normalen Kampfes zurückzuziehen. Da Kundschafter vom verteidigenden Spieler gespielt wurde, wird diese Karte zuerst ausgeführt, und die Armee der Freien Völker zieht sich zurück, ehe der besondere Angriff durch Durin's Fluch möglich ist. Beide Karten werden dann abgelegt.

Vorraussetzungen für Kampfkarten

- Einige Kampfkarten weisen Vorbedingungen auf, die fett gedruckt unter der Überschrift der Karte stehen. Nur wenn diese erfüllt sind, kann die Karte gespielt werden. Beispiel: Einige Karten können nur gespielt werden, wenn eigene Elite-Figuren am Kampf beteiligt sind.
- Mehrere Karten erfordern, dass ein Spieler den Führungs-Wert einer Figur aufgibt. In diesem Fall zählt die genannte Figur in der laufenden Kampfunde nicht als Anführer.

Kampfwürfelwurf

Jeder Spieler würfelt mit einer Anzahl von Kampfwürfeln, die der Kampfstärke der eigenen Armee entspricht (Maximum: 5 Würfel).

Normalerweise erzielt ein Würfel bei einer 5 oder 6 einen Treffer. Die Effekte von Kampfkarten, Festungen, Städten und Befestigungen können diese Trefferzahl (das heißt: das Würfelergebnis, ab dem ein Würfel trifft) jedoch erhöhen oder herabsetzen.

Anführer-Wiederholung

Nach dem Kampfwürfelwurf können beide Spieler eine Anzahl von Würfeln für die Anführer-Wiederholung benutzen, die der Führung der Armee entspricht (Maximum: 5 Würfel). Allerdings können sie nur Würfel verwenden, mit denen sie zuvor nicht getroffen haben.

Um bei einer Anführer-Wiederholung zu treffen, benötigt man dieselben Würfelresultate (5 und 6) wie beim Kampf-Würfelwurf (Kampfkarten, Festungen, etc. können die Ergebnisse allerdings modifizieren).

Beispiel: Ein Spieler hat bei einem Kampf 5 Armee-Figuren und 3 Anführer. Seine Kampfstärke ist somit 5, seine Führung 3. Er würfelt mit 5 Würfeln bei seinem Kampf-Würfelwurf: 1, 3, 5, 5, 6 (3 Treffer). Seine Führung beträgt zwar 3; da aber nur 2 Würfel nicht trafen, kann er nur mit diesen würfeln. Diesmal trifft er einmal und erzielt insgesamt 4 Treffer.

Modifizierungen

Kampf-Würfelwürfe und Anführer-Wiederholungen können durch Kampfkarten und besondere Fähigkeiten modifiziert werden. Modifizierungen von Würfelwürfen werden als +1, +2 usw. gelistet.

Sie werden zum Ergebnis jeden Würfelwurfs addiert und dann mit der zu einem Treffer benötigten Zahl verglichen. Mehrere Modifizierungen wirken kumulativ; sie müssen also addiert werden.

Beispiel: Ein mit +1 modifizierter Würfelwurf trifft bei einer 4, 5 oder 6, anstatt nur bei einer 5 oder 6.

Kampfkarten weisen meist darauf hin, ob nur der Kampf-Würfelwurf, nur die Anführer-Wiederholung oder beide Würfe modifiziert werden.

Achtung: Ein Würfelwurf von 1 trifft niemals; unabhängig von Modifizierungen. Ein Würfelwurf von 6 trifft immer.

Verluste Entfernen

Nachdem beide Spieler ihre Kampfwürfelwürfe und Anführer-Wiederholungen ausgeführt haben, entfernen sie ihre Verluste.

Die Anzahl der Treffer des anderen Spielers ist die Anzahl an Verlusten, die die eigene Armee hinnehmen muss. Der Angreifer entscheidet zuerst, wie er die Verluste entfernen möchte.

Für jeden vom Gegenüber erzielten Treffer muss

- eine reguläre Einheit entfernt, oder
- eine Elite-Einheit durch eine reguläre Figur ersetzt werden.

Alternativ kann für jeweils zwei Treffer direkt eine Elite-Einheit entfernt werden.

Beispiel: Ein Spieler muss zwei Treffer hinnehmen. Er kann entweder zwei reguläre Einheiten entfernen, zwei Elite- durch zwei reguläre Einheiten ersetzen oder eine Elite-Einheit entfernen.

Wenn ein Spieler eine Elite-Einheit durch eine reguläre ersetzt, kann er die reguläre Einheit von den zuvor aus dem Spiel entfernten Verlusten nehmen (sofern es solche bereits gibt).

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:01:20
Kampf-Würfelwürfe

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:00:25
Kampf-Würfelwurf

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:00:29
Kampf-Würfelwurf

Ansonsten wird Ersatz von den zur Verfügung stehenden Verstärkungen genommen, wenn noch welche zur Verfügung stehen. Alle Elite-Einheiten, die auf diese Weise vom Spieler der Freien Völker ersetzt werden, werden zu den Verlusten getan und stehen nicht mehr zur Rekrutierung zur Verfügung. Wenn weder bei den Verlusten noch bei den Verstärkungen reguläre Einheiten zur Verfügung stehen, kann die Elite-Einheit nicht ersetzt werden und muss ersatzlos entfernt werden.

Verluste der Freien Völker und des Schattens

Alle Verluste der Freien Völker sind permanent aus dem Spiel. Wenn sie entfernt werden, dürfen sie nicht mit noch zur Verfügung stehenden Verstärkungen durcheinander gebracht werden.

Im Gegensatz dazu sind Figuren des Schattens niemals gänzlich aus dem Spiel. Wenn der Schatten Verluste entfernt, werden diese deshalb zu den erhältlichen Verstärkungen gelegt.

Anführer-Verluste

Wenn alle an einem Kampf beteiligten Armee-Figuren einer Armee aus dem Spiel entfernt wurden, werden alle Anführer und Personen der Armee ebenfalls sofort aus dem Spiel entfernt.

Wie Armee-Verluste sind Anführer-Verluste der Freien Völker permanent aus dem Spiel, während Nazgûl später als Verstärkungen wieder eintreten können.

Personen (einschließlich der Günstlinge des Schattens) sind immer aus dem Spiel – wenn die entsprechende Personen-Karte nicht etwas anderes besagt.

Hinweis: Personen, die sich ohne befreundete Armee-Figuren in einer Region aufhalten, können niemals in einen Kampf verwickelt werden. Sie können sich zusammen mit feindlichen Armee-Figuren in derselben Region aufhalten, ohne dass etwas passiert. Mit der Ausnahme bestimmter Karteneffekte sind Personen (Günstlinge und Gefährten) nur angreifbar, wenn sie einer Armee zugeordnet sind. Sie sind deswegen nur äußerst schwer zu vernichten.

Rückzug vom Kampf

Am Ende jeder Kampf-Runde hat der Angreifer die Möglichkeit, den Angriff einzustellen.

Wenn er sich zur Fortsetzung des Angriffs entscheidet, kann anschließend der Verteidiger beschließen, sich zurückzuziehen. Zieht er sich nicht zurück, wird eine weitere Kampf-Runde ausgetragen.

Stellt der Angreifer den Angriff ein, bleiben alle Figuren dort, wo sie zu Beginn des Kampfes waren.

Wenn sich der Verteidiger für einen Rückzug entscheidet, muss sich seine Armee zu einer angrenzenden Region zurückziehen. Diese Region muss frei von feindlichen Armee-Figuren sein und darf keine feindliche oder vom Feinde eroberte Siedlung enthalten. Ist keine solche Region vorhanden, darf sich der Verteidiger nicht zurückziehen.

Ausnahme: Eine Armee, die sich in einer Region, die eine Festung enthält, befindet, kann sich in die Festung zurückziehen. Dies ist jedoch nur zu Beginn einer Kampf-Runde möglich. Auf diese Weise nimmt man eine Belagerung in Kauf, siehe 8.5.3.2.

Ende eines Kampfes

Ein Kampf endet, wenn der Angreifer den Angriff abbricht, der Verteidiger sich zurückzieht oder wenn eine der Armeen vollständig aus dem Spiel entfernt wurde.

Wenn sich der Verteidiger zurückzieht oder aus dem Spiel entfernt wurde, darf der Angreifer sofort seine Armee (oder Teile von ihr) in die angegriffene Region ziehen.

Enthält die angegriffene Region eine Festung und der Angreifer zieht Figuren in die Region, gilt die Festung als belagert (siehe 8.5.3.2), sofern sich feindliche Figuren in ihr befinden.

BEFESTIGUNGEN, STÄDTE, FESTUNGEN UND BELAGERUNGEN

Viele Kämpfe des *Ringkrieges* drehen sich um die Verteidigung und Eroberung einer Festung sowie strategisch bedeutsame Merkmale wie Furten oder Pässe. Auch im Spiel nehmen sie einen wichtigen Platz ein.

EINE STADT ODER BEFESTIGUNG ANGREIFEN

Wenn eine Armee eine feindliche Armee angreift, die sich in einer Stadt oder Befestigung befindet, trifft der Angreifer in der nur bei einer 6 (anstatt einer 5 oder 6).

Nach der ersten Kampf-Runde gelten die normalen Regeln.

EINE FESTUNG ANGREIFEN

Wenn eine Armee eine feindliche Armee angreift, die sich in einer Region mit einer Festung verteidigt, erklärt der Verteidiger zu Beginn jeder Kampf-Runde, ob er eine **Feldschlacht** kämpft oder sich in eine **Belagerung** zurückzieht.

Feldschlacht

Eine Feldschlacht wird nach den normalen Regeln ausgetragen: Jeder Würfelwurf trifft bei einer 5 oder 6. Der Verteidiger kann sich am Ende jeder Kampf-Runde in eine feindfreie, angrenzende Region zurückziehen.

Belagerung

Sobald sich der Verteidiger zu Beginn einer Kampf-Runde in eine Belagerung zurückzieht, kann der Angreifer in die nun freie Region um die Festung herum vorrücken. Der Verteidiger befindet sich nun in der Festung. Die Figuren seiner Armee werden in die entsprechende Festungsbox gestellt. Die Figuren der Armee des Angreifers verbleiben in der Region.

Zieht sich die verteidigende Armee in die Festung zurück und der Angreifer rückt in die Region vor, **endet der Kampf**. Die Festung wird nun belagert. Eine belagerte Festung kann





maximal 5 **Armee-Einheiten** plus eine beliebige Anzahl von Anführern und Personen aufnehmen. Überzählige Figuren werden aus dem Spiel entfernt und zu den Verstärkungen des Spielers gelegt, wenn eine Festung belagert wird (wie es für „überzählige“ Figuren üblich ist).

Eine Belagerung endet, wenn die angreifende Armee die Region verlässt oder wenn zu einer beliebigen Zeit entweder die angreifende oder die verteidigende Armee komplett aus dem Spiel entfernt wurde.

Wenn eine Belagerung endet, werden eventuell „überlebende“ Figuren des Verteidigers aus der **Festungs-Box** zurück auf das Spielbrett gestellt.

EINE BELAGERUNGSSCHLACHT

Wird eine Festung belagert, können die sich in ihr befindlichen Figuren während Phase 5: Aktionen durch eine Armee **in derselben Region** angegriffen werden.

Auf diese Weise wird eine **Belagerungsschlacht** eingeleitet.

Der Angreifer trifft nur bei einer 6, der Verteidiger in einer Festung bei einer 5 oder 6 mit dem Würfel.

Im Unterschied zu einem „normalen“ Kampf dauert eine Belagerung **nur eine Kampfrunde an**.

Ausnahme: Der Angreifer entscheidet sich am Ende der Runde dazu, freiwillig eine Elite- durch eine reguläre Einheit zu ersetzen. In diesem Fall dauert die Belagerung eine weitere Runde an. Auf diese Weise kann eine Belagerung mehrfach verlängert werden; solange der Angreifer jeweils eine Elite-Einheit ersetzen kann und will.

Wenn eine Belagerungsschlacht endet und sich weiterhin Verteidiger in der Festung befinden, setzt der Angreifer die Belagerung der Festung fort.

Beschränkungen

- Eine belagerte Armee darf sich niemals in eine angrenzende Region zurückziehen.
- Eine belagernde Armee darf sich nach Belieben aus der Region entfernen. Wenn keine Armee-Figuren zurückbleiben, wird die Festung nicht länger belagert.

AUSFALL

Eine Armee in einer belagerten Festung kann die belagernde Armee während Phase 5: Aktionen angreifen – dies ist ein **Ausfall**.

Bei einem Ausfall kämpft die belagerte Armee über mindestens eine Runde eine Feldschlacht. Die besonderen „Vergünstigungen“ der Festung im Kampf **entfallen** und der Kampf wird normal ausgetragen (beide Armeen treffen bei einer 5 oder 6).

Sollte der Angreifer den Kampf jedoch einstellen, zieht er sich in die Festung zurück. Die belagernde Armee darf sich – wie gewöhnlich – in eine feindfreie, angrenzende Region zurückziehen.

Sollte die belagerte Armee den Ausfall gewinnen, kann sie nicht aus der Region herausziehen.

EINE BELAGERUNG AUFHEBEN

Eine Armee, die sich **in** einer Region angrenzend zur eigenen Festung befindet, kann die belagernde Armee nach den normalen Regeln angreifen.

Die Armee in der Festung nimmt am Kampf nicht teil.

Die angreifende Armee kann nur in die Festung vorrücken, wenn die belagernde Armee komplett aus dem Spiel entfernt wurde oder sich zurückzieht.

EINE BELAGERUNG VERSTÄRKEN

Wenn eine Festung belagert wird, kann der Belagerer weitere Figuren in die Region ziehen, als ob es eine freie Region wäre. Dies gilt als Bewegung, nicht als Angriff.

EINE SIEDLUNG EROBERN

Alle Siedlungen beginnen das Spiel als Teil der Nation, zu der die Region gehört.

Wenn eine feindliche Armee eine Stadt oder ein Dorf besitzt, oder wenn die Verteidiger einer Festung vernichtet wurden, gilt die Region oder die Festung als **erobert**.

Der Eroberer platziert einen **Kontroll-Spielstein** in die Region.

Eine eroberte Siedlung oder eroberte Festung kann nicht dafür verwendet werden, Figuren zu rekrutieren oder auf der Politik-Leiste vorzurücken.

Außerdem zählen **ihr** Siegpunkte für einen militärischen Sieg (siehe Seite 63). Die Siegpunktzahl des Spielers, der die Siedlung erobert, wird entsprechend angepasst, in dem ein Siegpunkt für eine Stadt und zwei Siegpunkte **eine** Festung addiert werden.

Wenn der ursprüngliche Besitzer der Region diese zurückeroberet, wird der **Siege-Kontroll- Marke** entfernt und die Siegpunkte, die durch die Eroberung gewonnen wurden, gehen verloren.

Kontroll-Spielsteine



Kontroll-Spielstein
der Freien Völker



Kontroll-Spielstein
des Schattens

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:07:56
Einheiten

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:08:43
Festungsbox

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:10:18
Kontrollmarker

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:10:33
ihre

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:10:50
für eine

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:11:02
Kontrollmarker

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:11:15
Kontrollmarker

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:09:29
entfallen,
[Komma fehlt]

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:11:26
Kontrollmarker

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:11:30
Kontrollmarker



This page contains no comments



KAPITEL VII
DIE POLITIK
MITTELERDES

This page contains no comments

Während gegen Ende des Dritten Zeitalters die Grundeinstellungen der Völker Mittelirdes klar definiert waren, unterschieden sich ihre Ansichten bzgl. einer Intervention im heraufziehenden Krieg stark. Im Spiel werden die verschiedenen Positionen und Ansichten der Nationen durch ihre Positionen auf der **Politik-Leiste** dargestellt.

DIE POLITIK-LEISTE

Die Position einer Nation auf der Politik-Leiste zu Beginn des Spiels (dargestellt durch ein Symbol auf der Leiste) stellt ihre diplomatische Einstellung bei Ausbruch des Ringkrieges dar. Je weiter entfernt ihr politischer Spielstein von der untersten Box der Leiste ist, umso geringer ist ihre Bereitschaft, in den Krieg einzutreten.

Damit eine Nation als vollkommen mobilisiert und kampfbereit gilt, muss sich ihr politischer Spielstein in der untersten Box der Leiste – im Kriegszustand – befinden.

Um die generelle Zurückhaltung gegenüber einem Kriegseintritt zu simulieren, starten zudem alle Nationen der Freien Völker (mit Ausnahme der Elben) in einem **passiven** Zustand (der politische Spielstein wird mit der grauen Seite nach oben platziert).

Solange eine Nation passiv ist, kann ihr politischer Spielstein niemals in die unterste Box der Politik-Leiste bewegt werden und sie folglich auch nicht komplett mobilisiert sein.

DIE NATIONEN DER FREIEN VÖLKER AKTIVIEREN

Der politische Spielstein einer Nation der Freien Völker wird auf seine aktive (blaue) Seite gedreht, wenn:

- eine Region der Nation von einer feindlichen Armee betreten wird;
- eine ihrer Armeen angegriffen wird;
- angegeben wird, dass sich die Gemeinschaft des Ringes in einer Stadt oder einer Festung der Nation befindet;
- ein Gefährte, der politischen Druck auf diese Nation ausüben kann, eine ihrer Städte oder Festungen betritt.

Jede Gefährtenkarte hat ein Symbol in der unteren rechten Ecke, das anzeigt, welche Nation der Freien Völker durch diesen Gefährten aktiviert werden kann, indem dieser Gefährte seine Bewegung in einer Stadt oder Festung dieser Nation beendet.

Hinweis: Gandalf, Aragorn, Merry und Pippin haben nicht das Symbol einer spezifischen Nation, sondern das allgemeine Symbol der Freien Völker: Diese Gefährten können jede beliebige Nation der Freien Völker aktivieren, indem sie ihre Bewegung in einer deren Städte oder Festungen beenden.



POLITISCHE SPIELSTEINE BEWEGEN

Der politische Spielstein einer Nation wird auf der Politik-Leiste um eine Box nach unten bewegt, wenn während *Phase 5: Aktionen* dazu ein **Rekrutierungswürfel** herangezogen oder eine **bestimmte** Ereigniskarte ausgespielt wird. Außerdem wird der Spielstein einer Nation immer automatisch eine Box nach unten bewegt, wenn Folgendes eintritt:

- eine Armee der Nation wird angegriffen (jeder Kampf zählt als „ein Angriff“; unabhängig von der Anzahl der ausgefochtenen Runden);
- eine Stadt, ein Dorf oder eine Festung der Nation wird von der anderen Seite erobert.

Beispiel: Der **Schatten Spieler** greift eine Armee der Nördlichen **Allian in Thal** an. Nach der ersten Kampfrunde entscheidet der Spieler der Freien Völker, die einzige überlebende Einheit des Nordens zurückzuziehen. Die Armee des Schattens rückt in die jetzt eroberte Stadt vor und platziert einen Kontrollmarker darauf. Als Ergebnis wird der Norden als Nation aktiviert und der politische

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:12:15
bezüglich
[die Abkürzung wirkt hier merkwürdig]

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:13:53
Rekrutierungs-Würfel

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:13:38

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:14:06
entsprechende

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:14:34
Schatten-Spieler

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:14:41
Allianz

Spielstein wird zwei Schritte auf der politischen Anzeige bewegt, da eine Armee des Nordens angegriffen wurde, und eine Stadt des Nordens durch den Schatten erobert wurde.

IN DEN KRIEG EINTRETEN

Eine Nation, deren politischer Spielstein sich nicht in der untersten Box der Politik-Leiste befindet, gilt als **nicht im Krieg** befindlich. Eine nicht im Krieg befindliche Nation unterliegt verschiedenen Beschränkungen hinsichtlich ihrer Truppen, **Armee-Einheiten** und Anführer einer Nation, die sich nicht im Krieg befindet

- können sich zwar außerhalb ihrer nationalen Grenzen bewegen, aber niemals die Grenzen einer anderen Nation überschreiten (einschließlich der Grenzen von Nationen der eigenen Seite);
- können feindliche Armeen nicht angreifen (sich aber im Falle eines Angriffs verteidigen);
- können niemals mit einem **Rekrutierungswürfel** rekrutieren.

Obige Einschränkungen sind selbst dann in Kraft, wenn sich Figuren einer im Krieg befindlichen Nation mit Figuren einer Nation, die nicht im Kriegszustand ist, in derselben Region befinden. Figuren einer Nation, die sich nicht im Krieg

befindet, dürfen jedoch Grenzen überschreiten, wenn sie sich nach einem Kampf zurückziehen. Wenn sie dies tut, darf sie sich nicht weiter in den Grenzen der anderen Nation bewegen.

Beispiel: Zwei Figuren der nördlichen Allianz in Thal ziehen sich nach einem Kampf zurück. Obwohl sich die nördliche Allianz nicht im Krieg befindet, dürfen sich die Figuren nach Erebor zurückziehen. Dies ist nur bei einem Rückzug nach einem Kampf möglich; nicht als normale Bewegung.

Wenn der politische Spielstein in die unterste Box der Politik-Leiste bewegt wird, befindet sich die Nation im Kriegszustand. Ihre Armeen können nun frei über nationale Grenzen ziehen und feindliche Armeen angreifen sowie mit Rekrutierungswürfeln neue Truppen rekrutieren.

PERSONEN IM KRIEG

Gefährten, Günstlinge und Nazgûl können sich frei bewegen und an Kämpfen teilnehmen, unabhängig von der politischen Position der Nation, zu der sie gehören. (Es können jedoch keine weiteren Nazgûl rekrutiert werden, solange sich Sauron nicht im Krieg befindet.)

Beispiel: Alle Nazgûl können stets an Kämpfen teilnehmen, wenn sie sich in einer Region mit einer Armee einer im Kriegszustand befindlichen Nation des Schattens aufhalten, selbst wenn Sauron bisher noch nicht im Kriegszustand ist.

POLITISCHE SPIELSTEINE

Zwerg



Vorderseite: aktiv



Rückseite: passiv

Gondor



Vorderseite: aktiv



Rückseite: passiv

Nördliche Allianz



Vorderseite: aktiv



Rückseite: passiv

Rohan

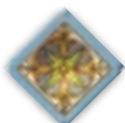


Vorderseite: aktiv



Rückseite: passiv

Elben



Isengart



Sauron



Südländer & Ostlinge



 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:15:16
Einheiten

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:16:07
Würfeln

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:15:33
Rekrutierungs-Würfel



This page contains no comments



KAPITEL VIII
DIE GEMEINSCHAFT
DES RINGES

This page contains no comments



Im Spiel können Frodo und Sam niemals getrennt werden. Sie gelten gemeinsam als **Ringträger**. Die beiden Hobbits werden von Gefährten aus den verschiedenen Freien Völkern Mittelirdes begleitet. Zusammen bilden sie die **Gemeinschaft des Ringes**.

Während Frodo und Sam daran gebunden sind, den Schicksalsberg zu erreichen und ihre Mission zu erfüllen, können ihnen die Gefährten beistehen, indem sie sie mit ihren Leben beschützen, oder die Gemeinschaft verlassen, um den Nationen des Westens in ihrem Kampf gegen den Schatten zu helfen.

DIE SPIELSTEINE UND FIGUREN DER GEMEINSCHAFT

Die Gemeinschaft des Ringes wird im Spiel durch verschiedene Figuren und Spielsteine dargestellt.

- Die **Figur der Gemeinschaft** (Frodo & Sam) benennt die *letzte bekannte Position* der Gemeinschaft. Sie wird in die Region gestellt, die die Gemeinschaft zuletzt angab oder in der sie zuletzt **erkannt** wurde. Zu Spielbeginn befindet sie sich in **Imladris (Bruchtal)**.
- Der **Gemeinschafts-Spielstein** zeigt an, wie weit sich die Gemeinschaft von diesem Punkt fortbewegt hat. Außerdem zeigt er den **Verdeckt/Entdeckt**-Status an. Der Spielstein wird auf die **Gemeinschafts-Leiste** gelegt und bewegt, sobald die Gemeinschaft zieht.
- Die Figuren und Spielsteine der **Gemeinschaft** (7 unterschiedliche Personen) repräsentieren die Helden des Westens. Zu Spielbeginn befinden sie sich in der **Gemeinschaft des Ringes-Box**. Dies zeigt an, dass sie alle Teil der Gemeinschaft sind. Wenn ein Gefährte die Gemeinschaft verlässt, wird seine Figur in die entsprechende Region des Spielbretts platziert.

Die Gemeinschaft des Ringes



Die Figur der Gemeinschaft

Gemeinschafts-Spielstein



Vorderseite: verdeckt



Rückseite: entdeckt

Spielsteine der Gefährten



DIE RINGTRÄGER

Die Spielfigur, die die Gemeinschaft repräsentiert, **stellt sowohl Frodo als auch Sam zusammen dar**. Im Spiel können sie nicht voneinander getrennt werden oder die Gemeinschaft verlassen.

Die Position der Ringträger ist deshalb immer durch die Figur der Gemeinschaft gekennzeichnet.

KORRUMPIERUNG

Die Bürde, den Ring zum Ort seiner Zerstörung zu tragen, wird durch die **Korruption** der Ringträger dargestellt. Hierbei handelt es sich um eine Skala, die bei 0 beginnt, im Laufe des Spiels aber bis auf 12 ansteigen kann.

Sobald sie 12 Korruption-Punkte erlitten haben, wird **angenommen, dass die Mission der Ringträger gescheitert ist und** sie den Kräften des Einen Ringes unterlegen sind. In diesem Fall hat der Schatten-Spieler gewonnen.

Der Grad der Korruption der Ringträger wird durch den **Korruption-Spielstein**, der auf der Gemeinschafts-Leiste bewegt wird, angezeigt.

GEFÄHRTENKARTEN

Jeder Gefährte mit seinen Fähigkeiten wird durch eine **Personen-Karte** dargestellt.

Zu Spielbeginn sind alle Gefährten bei den Ringträgern. Deshalb werden ihre Karten gestapelt – sie bilden den **Gemeinschafts-Stapel** (die besonderen Karten für Aragorn – Erbe von Isildur und Gandalf den Weißen werden zunächst beiseite gelegt).

Der Gemeinschafts-Stapel wird in die Ratgeber der Gemeinschaft-Box gelegt. Solange ein Gefährte Teil der Gemeinschaft ist, bleibt seine Karte im Gemeinschafts-Stapel.

Verlässt ein Gefährte die Gemeinschaft, wird seine Karte aus dem Gemeinschafts-Stapel entfernt und auf den Tisch gelegt.

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:19:10
stellt Frodo und Sam zusammen dar.

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:17:12
entdeckt

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:17:33
Wie heisst die Region auf dem Plan? Imladris oder Bruchtal?

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:18:01
Gefährten

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:17:55

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:17:54

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:19:48
ist, und



Jede Personen-Karte enthält die folgenden Informationen über den Gefährten:

- seinen Level; ein Wert, der herangezogen wird, wenn der Jagd nach dem Ring begegnet werden muss und sich die Gefährten bewegen;
- Nationen-Symbol; es besagt, in den Grenzen von welchen Nationen der Gefährte politischen Druck ausüben kann. Wenn hier das Symbol der Freien Völker anstatt des Nationen-Symbols auftaucht, kann der Gefährte politischen Druck bei allen Nationen ausüben.
- seine besonderen Fähigkeiten; sie werden nur verwendet, wenn der Gefährte der Ratgeber der Gemeinschaft ist;
- seine besondere Eigenschaft; sie wird nur verwendet, wenn sich der Gefährte außerhalb der Gemeinschaft befindet;
- sein **Führungs-Wert**; er wird herangezogen, wenn der Gefährte an einem Kampf teilnimmt.

DER RATGEBER DER GEMEINSCHAFT

Einer der Gefährten der Gemeinschaft tritt während der Mission als **Ratgeber** der Gemeinschaft auf. Zu Spielbeginn ist dies **Gandalf der Graue**.

Der Ratgeber der Gemeinschaft ist stets derjenige Gefährte, der den höchsten Level hat. Sollten zwei oder mehr Gefährten zusammen den höchsten Wert haben, kann der Spieler der Freien Völker entscheiden, wer der Ratgeber ist. Dies kann er in jeder *Phase 2: Gemeinschaft des Ringes* tun.

Beispiel: Während der ersten Spielrunde kann der Spieler der Gemeinschaft Gandalf durch Stricher als Ratgeber ersetzen, da sie beide den Level 3 haben.

Außerdem ersetzt er den Ratgeber, wenn sich während der Spielrunde die Zusammensetzung der Gemeinschaft ändert (z.B., wenn eine Person von der Gemeinschaft getrennt oder getötet wird). Die Personen-Karte des Ratgebers der Gemeinschaft liegt immer zuoberst auf dem Gemeinschafts-Stapel. Auf diese Weise kann man seine besonderen Fähigkeiten leicht **ablesen. Wenn** ein Gefährte als Ratgeber fungiert, wird nur seine besondere **Fähigkeit, wenn er Ratgeber der Gemeinschaft ist, verwendet**. Andere auf der Karte aufgeführte Eigenschaften zählen nicht. Diese werden nur herangezogen, wenn der Gefährte die Gemeinschaft verlässt.

Gollum als Ratgeber der Gemeinschaft

Wenn alle Gefährten die Gemeinschaft verlassen haben, sind die Ringträger allein und Gollum wird der Ratgeber der Gemeinschaft. Tritt dieser Fall ein, wird Gollums Personen-Karte in die Ratgeber der Gemeinschaft-Box gelegt.

Sofort treten **Gollums** besondere Fähigkeiten als Ratgeber in Kraft. **Gollum zählt nur als Gefährte für die Jagd-Würfel Zuweisung.**

Deshalb darf der Schatten-Spieler immer einen Würfel in die Jagd-Box legen, auch wenn **keine Gefährten** übrig geblieben sind.

DIE GEMEINSCHAFTSLEISTE

Um die geheime Bewegung der Gemeinschaft des Ringes festzuhalten, benutzt man die **Gemeinschaftsleiste**.

Die Figur der Gemeinschaft (Frodo und Sam) markiert auf dem Spielplan stets die letzte bekannte Position der Gemeinschaft. Wenn sich die Gemeinschaft bewegt, wird nur der **Gemeinschaftsspielstein** auf der Gemeinschaftsleiste bewegt.

Je höher der **Gemeinschaftsspielstein** auf der Gemeinschaftsleiste positioniert ist, desto weiter weg von ihrer letzten bekannten Position hat sich die Gemeinschaft bewegt. Die Figur der Gemeinschaft auf dem Spielplan wird nur bewegt, wenn sie entdeckt wird oder ihre Position angegeben wird (siehe „Position angeben“ und „Entdecken“).

Hinweis: Für die Wirkung von Ereigniskarten ist die letzte bekannte Position der Gemeinschaft ausschlaggebend, nicht die Position des **Gemeinschaftsspielsteins** auf der Gemeinschaftsleiste. Erfordert beispielsweise eine Ereigniskarte die Anwesenheit eines Nazgûl bei der Gemeinschaft, so muss der Nazgûl in derselben Region des Spielbretts stehen wie die Figur der Gemeinschaft, damit der Effekt der Karte eintritt.

DIE GEMEINSCHAFT BEWEGEN

Während Phase 5: Aktionen kann der Spieler der Freien Völker die Gemeinschaft mit einem Personen-Würfel oder durch das Ausspielen einer Ereigniskarte auf ihrer Reise **fortbewegen**.

Immer, wenn dies geschieht, wird der Gemeinschafts-Spielstein eine Box auf der Gemeinschaftsleiste weitersetzt (der Spielstein bleibt dabei auf der verdeckten Seite). Zu diesem Zeitpunkt hat der Schatten-Spieler die Gelegenheit, die sich bewegende Gemeinschaft zu jagen. Er tut dies in der Hoffnung, die Ringträger oder ihre Begleiter zu schädigen oder zumindest ihren Aufenthaltsort in Erfahrung zu bringen.

Mehrfache Bewegungen

Wenn sich die Gemeinschaft des Ringes während einer Spielrunde mehr als einmal bewegt, wird die Jagd nach dem Ring zunehmend gefährlicher für die Gemeinschaft. Immer, wenn ein Würfel zur Bewegung der Gefährten benutzt wird, wird er nach Beendigung der Jagd **in die Jagd-Box gelegt**. Wie im Folgenden erläutert, gibt jeder hinzugefügte Würfel einen Bonus bei der Jagd.

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:23:04
Gollum zählt nur für die Jagd-Würfel Zuweisung als Gefährte.

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:23:19
keine anderen Gefährten

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:23:41
Gemeinschafts-Spielstein

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:23:45
Gemeinschafts-Spielstein

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:20:39
Führungswert

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:23:56
Gemeinschafts-Spielstein

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:21:29
abgelesen. Wenn
[Leerzeichen fehlt]

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:22:09
... Fähigkeit als solcher verwendet.

Die Aktionswürfel, die der Spieler der Freien Völker in die Jagd-Box platziert hat, erhält er am Ende jeder Spielrunde zurück.

DAS AUFSPÜREN DER GEMEINSCHAFT

Die nummerierten Boxen der Gemeinschaftsleiste zeigen die Distanz (in Regionen) an, die sich die Gemeinschaft von ihrer letzten bekannten Position (wo die Gemeinschafts-Figur steht) entfernt aufhält.

Die tatsächliche Position der Gemeinschaft wird nur ermittelt, wenn Folgendes eintritt:

- 1) eine Jagd ist erfolgreich und entdeckt die Gemeinschaft; oder
- 2) der Spieler der Freien Völker entscheidet sich dazu, die Position anzugeben.

Sowohl das Entdecken der Gemeinschaft als auch das Angeben ihrer Position versetzen die Gemeinschafts-Figur zu ihrer neuen Position auf dem Spielbrett.

Gleichzeitig wird die Gemeinschafts-Leiste auf den neuesten Stand gebracht, siehe „Position angeben“ und „Entdecken“.

Befindet sich der Gemeinschafts-Spielstein zum Zeitpunkt des Entdeckens oder Angebens der Position in Box „0“ der Gemeinschafts-Leiste, verbleibt die Gemeinschafts-Figur in ihrer bisherigen Position.

Position Angeben

Wenn die Gemeinschaft verdeckt ist (Gemeinschafts-Spielstein mit der verdeckten Seite nach oben), kann ihre Position vom Spieler der Freien Völker während Phase 2: Gemeinschaft des Ringes angegeben werden.

Dies geschieht meistens, wenn der Spieler der Freien Völker die Ringträger in einer Stadt oder einer Festung von der Korruption durch den Ring heilen möchte, um eine Nation zu aktivieren oder eine Ereignis-Karte zu verwenden, die nur eingesetzt werden kann, wenn sich die Gemeinschaft an einem bestimmten Platz befindet.

Wenn die Position angegeben wird, bewegt der Spieler der Freien Völker die Gemeinschafts-Figur auf dem Spielbrett maximal um so viele Regionen weiter, wie die Ziffer in der Box des Gemeinschafts-Spielsteins auf der Gemeinschafts-Leiste angibt.

Anschließend wird der Gemeinschafts-Spielstein in Box „0“ der Gemeinschafts-Leiste gesetzt. Er bleibt auf der verdeckten Seite.

Beispiel: Während Phase 2: Gemeinschaft des Ringes der vierten Spielrunde entscheidet sich der Spieler der Freien Völker dazu, die Position der Gemeinschaft anzugeben. Die Gemeinschaft befindet sich in Imladris (Bruchtal). Da sie bisher nicht entdeckt wurde, liegt der Gemeinschafts-Fortschritts-Spielstein in Box „5“. Der Spieler der Freien Völker bewegt die Gemeinschaft durch die Bruinenfurt,

über Eregion (Hulsten), Moria, das Tal des Dimrill (Schattenbachtal) nach Lorien. Der Gemeinschafts-Spielstein wird in Box „0“ der Gemeinschaftsleiste gelegt. Die Gemeinschaft ist noch immer verdeckt – in der Sicherheit des Goldenen Waldes. Wenn die Ringträger schon Korruption hingenommen hätten, könnte ein Korruption-Punkt geheilt werden, da sie sich in einer Festung der Freien Völker befinden.

Entdecken

Wenn die Gemeinschaft verdeckt ist, kann ihre Position infolge einer erfolgreichen Jagd des Schattens-Spielers oder durch das Ausspielen bestimmter Ereigniskarten entdeckt werden.

Sobald die Gemeinschaft entdeckt wurde, wird der Gemeinschafts-Spielstein auf die entdeckte Seite gedreht. Anschließend bewegt der Spieler der Freien Völker die Figur der Gemeinschaft wie unter „Position angeben“ beschrieben (wie dort wird der Gemeinschafts-Spielstein auf der Gemeinschaftsleiste zurück auf Null gesetzt).

Bei der Bewegung der Gemeinschaftsfigur, die wegen des Entdeckens durch die Jagd erfolgt, gibt es jedoch eine wichtige Einschränkung: Die Bewegung der Gemeinschaftsfigur darf nicht in einer Stadt oder Festung der Freien Völker enden.

Sobald die Gemeinschaft entdeckt wurde, kann sie sich nicht weiterbewegen, bis sie wieder verdeckt ist. Außerdem ist eine entdeckte Gemeinschaft stärker durch bestimmte Ereigniskarten des Schattens betroffen, die die Ringträger gefährden oder das Fortschreiten der Gemeinschaft behindern.

Das Entdecken der Gemeinschaft in einer Festung des Schattens

Bewegt sich die Gemeinschaft zum Zeitpunkt ihrer Entdeckung durch, aus oder in eine Festung des Schattens, wird – wie bei einer erfolgreichen Jagd – ein Jagdspielstein gezogen, siehe „Die Jagd nach dem Ring“.

Beispiel: Während der zweiten Spielrunde entdeckt eine erfolgreiche Jagd die Position der Gemeinschaft. Sie befindet sich in Imladris (Bruchtal), der Gemeinschafts-Spielstein ist in Box „3“ der Gemeinschaftsleiste.

Der Spieler der Freien Völker könnte die Gemeinschaft durch die Bruinenfurt, über Eregion (Hulsten) nach Moria bewegen. Das Ziehen in eine Festung des Schattens bedeutet aber, dass ein weiterer Jagd-Spielstein gezogen wird. Deshalb zieht der Spieler der Freien Völker die Gemeinschaft stattdessen durch die Bruinenfurt, über den Hohen Pass zum Orktor. Der Gemeinschafts-Spielstein wird in die „0“-Box der Gemeinschaftsleiste gelegt und auf die Seite „entdeckt“ gedreht. Bevor sich die Gemeinschaft erneut bewegt, muss sie verdeckt werden.

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:27:29
[doppeltes Leerzeichen?]

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:27:11
hingenommen

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:25:28
Ereigniskarte

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:28:19
Imladris oder Bruchtal? Wie heisst die Region auf dem Spielplan?

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:26:43
Gemeinschafts-Spielstein



Dieses Ziehen eines **Jagdplättchens** findet nur statt, wenn die Gemeinschaft des Ringes vom **Schattenspieler** entdeckt wird. Darüber hinaus geschieht es zusätzlich zu jeglichem anderen Effekt einer erfolgreichen Jagd. Die **Jagdplättchen** werden im Detail auf Seite 56 erklärt.

DIE GEMEINSCHAFT VERDECKEN

Der Gemeinschafts-Spielstein kann durch den **Spieler der Freien Völker** in Phase 5: Aktionen mit einem **Personenwürfel-Ergebnis** oder durch das Ausspielen bestimmter Ereigniskarten zurück auf die verdeckte Seite gedreht werden.

Hinweis: Das Verwenden eines Personen-Würfels zum Verstecken der Gemeinschaft des Ringes erlaubt es der Gemeinschaft nicht auch noch zusätzlich, sich zu bewegen – und der hierzu verwendete Aktionswürfel wird auch nicht in der Jagdbox platziert. Der Spieler der Freien Völker muss später ein weiteren Personen-Würfel dazu benutzen, um die Gemeinschaft zu bewegen.

Achtung: Wie erläutert, muss die Gemeinschaft verdeckt sein, um sich wieder bewegen zu können

DIE RINGTRÄGER HEILEN

Die Ringträger können sich von der **Burde** des Ringes durch das Rasten an bestimmten Plätzen **erholen**

Wenn in *Phase 2: Gemeinschaft des Ringes* die Gemeinschaft in einer Region mit einer Stadt oder einer Festung der Freien Völker, die sich nicht unter feindlicher Kontrolle befindet, angegeben wird, wird die Korrumpierung sofort um einen Punkt reduziert (nie unter 0). Der Korrumpierungs-Spielstein wird auf der Leiste entsprechend verschoben.

Wenn die Position der Gemeinschaft in einer vorherigen Spielrunde bereits in einer eigenen Stadt oder Festung angegeben wurde, kann der Spieler der Freien Völker dennoch während *Phase 2: Gemeinschaft des Ringes* die Position der Gemeinschaft erneut in dieser Stadt oder Festung angeben. So ist es möglich, dass die Position der Gemeinschaft mehrere Spielrunden hintereinander in derselben Stadt oder Festung angegeben wird und so jedes mal während *Phase 2: Gemeinschaft des Ringes* ein Korrumpierungspunkt geheilt wird.

MORDOR BETRETEN

Mordor ist das Herz des Reiches des Dunklen Herrschers. Seine Berge sind kaum zu erklimmen und die wenigen Pässe gut bewacht. Deshalb zählen hier einige der normalen Regeln für die Gemeinschaft nicht.

Früher oder später im Spiel sollte die Gemeinschaft entweder die Regionen von **Morannon** oder **Minas Morgul** erreichen. Der Spieler der Freien Völker muss die Position der Gemeinschaft während *Phase 2: Gemeinschaft des Ringes* **in diesen Regionen** angeben, wenn er den letzten Teil der Reise zum Schicksalsberg antreten möchte (siehe Seite 59).

GEFÄHRTEN VON DER GEMEINSCHAFT TRENNEN

Die Gefährten, die sich in der Gemeinschafts-Box befinden, sind immer in der selben Region wie der Ringträger.

Während Phase 5: Aktionen kann der Spieler der Freien Völker mit einem Personen-Würfel einen oder mehrere Gefährten von der Gemeinschaft trennen. Ausnahme: Die Gemeinschaft befindet sich in Mordor – hier ist ein Abtrennen nicht möglich, (siehe Seite 59).

Wenn dies geschieht, wird die Figur des abgetrennten Gefährten aus der Gemeinschaftsbox herausgenommen und darf auf dem Spielplan bis zu einer Anzahl von Regionen von der Figur der Gemeinschaft wegbewegt werden, die der Position des **Gemeinschaftsspielsteins** zur der Gemeinschaftsleiste entspricht *plus dem Level* des Gefährten.

Wenn eine **Gruppe** von Gefährten abgetrennt wird, müssen sich alle abgetrennten Gefährten zusammen in eine gemeinsame Zielregion bewegen. Bei dieser Bewegung dürfen sie sich gemeinsam maximal so viele Regionen weit bewegen, wie sich der abgetrennte Gefährte mit dem *höchsten Level* bewegen darf (plus der Position des Gemeinschafts-Spielsteins auf der Gemeinschaftsleiste).

Wird ein Gefährte abgetrennt, während die Gemeinschaft in einer belagerten Festung ist, muss der abgetrennte Gefährte in der Festung bleiben.

Wenn Gefährten abgetrennt werden, werden ihre Personen-Karten vom Gemeinschafts-Stapel und ihre Spielsteine aus der Gemeinschafts-Box entfernt.

Beispiel: Die Gemeinschaft befindet sich in **Imladris (Bruchtal)**, der Gemeinschafts-Spielstein in Box „5“. Der Spieler der Freien Völker entscheidet sich, **Legolas (Level 2) und Merry (Level 1) als Gruppe abzutrennen**. **Legolas und Merry können bis zu 7 Regionen (5+2) von Imladris (Bruchtal) entfernt bewegt werden, z.B. ins Waldland-Reich.**

Wird der Ratgeber der Gemeinschaft abgetrennt, wird der in der Gemeinschaft verbliebene Gefährte mit dem höchsten Level der neue Ratgeber (bei einem Gleichstand hat der Spieler der Freien Völker die Wahl). Wird der letzte Gefährte von der Gemeinschaft abgetrennt, dann wird Gollum automatisch neuer Ratgeber.

Wenn ein Gefährte von der Gemeinschaft abgetrennt wurde, kann er später nicht mehr Teil von ihr werden.

Ein abgetrennter Gefährte kann sich mit einer Armee bewegen und als ihr Anführer fungieren. Er kann aber auch selbstständig ziehen, um militärische oder politische Ziele zu verfolgen.

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:29:22
Jagdspielsteins

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:28:43
Schatten-Spieler

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:29:32
Jagdspielsteine

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:29:46
Personen-Würfel

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:31:46
Gemeinschafts-Spielsteins

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:30:09
erholen.

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:32:21
Imladris oder Bruchtal? Wie heisst die Region auf dem Plan?

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:32:39
Imladris oder Bruchtal? Wie heisst die Region auf dem Plan?

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:31:11
in einer dieser Regionen



This page contains no comments



KAPITEL IX
**DIE JAGD
NACH DEM RING**

This page contains no comments

Während die Gemeinschaft versucht, unentdeckt nach Mordor zu gelangen, sucht Sauron unermüdlich nach den Ringträgern und den Gefährten. Der Dunkle Herrscher lauscht Gerüchten und schickt Spione aus, um seinen vor langer Zeit verloren gegangenen Schatz **zurückzuerhalten**. Diese Anstrengungen werden in diesem Abschnitt behandelt.

DER JAGD-POOL

Der **Jagd-Pool** besteht aus mehreren Spielsteinen, die die Auswirkungen der Jagd darstellen. Zu Beginn des Spieles werden die Spielsteine in einen Beutel (oder ein anderes Behältnis) gelegt.

Immer wenn die Jagd erfolgreich ist, wird *zufällig* ein Spielstein gezogen.

Sollten zu einem beliebigen Zeitpunkt alle Spielsteine des Jagd-Pools verwendet worden sein, werden die nummerierten und die mit einem „Auge“-Symbol versehenen zurück in den Beutel gelegt; die speziellen Jagd-Spielsteine jedoch nicht.

„NORMALE“ JAGD-SPIELSTEINE

Die meisten **normalen** Jagd-Spielsteine (graue Hintergrundfarbe) weisen eine Ziffer von 0 bis 3 auf. Diese Ziffer repräsentiert die Effektivität und den **Schaden der Jagd**.



Einige Jagd-Spielsteine zeigen Symbole:

- das **Auge** , das einen variablen numerischen Wert darstellt;
- das **Entdecken** , das das Entdecken der Gemeinschaft darstellt.

„SPEZIELLE“ JAGD-SPIELSTEINE

Die speziellen Jagd-Spielsteine (mit blauer oder roter Hintergrundfarbe) werden zu **Spielbeginn** beiseite gelegt und kommen erst durch bestimmte Ereigniskarten ins Spiel.

Nach dem Ausspielen der Karten werden die speziellen Jagd-Spielsteine zur Seite gelegt, bis die Gemeinschaft Mordor betritt. Dann werden sie dem Jagd-Pool beigegeben.

Sollte sich die Gemeinschaft bereits in Mordor befinden, wenn ein spezieller Jagd-Spielstein ins Spiel gelangt, wird er einfach sofort dem Jagd-Pool hinzugefügt.

Einiger dieser Spielsteine haben einen negativen oder unbestimmten Wert:

- ein **negativer** Wert (-2 oder -1) bedeutet, dass die Jagd keinen Schaden verursacht. Außerdem wird der Wert von der gegenwärtigen Korrumpierung der Ringträger abgezogen;
- ein **Würfel-Symbol**  bedeutet, dass der Schaden der Jagd dem Ergebnis eines Würfelwurfes entspricht.
- Alle speziellen Jagd-Spielsteine des Schattens weisen ein kleines **Stopp-Symbol**  in der unteren rechten Ecke auf, das die Bewegung der Gemeinschaft in Mordor verhindert.

JAGD-SPIELSTEINE



Die Hintergrund-Farbe bestimmt den Typ des Spielsteins:
 grau = normal, blau = Gemeinschaft, rot = Schatten

- 1** Entdecken-Symbol (so vorhanden)
- 2** Jagd-Schaden
- 3** Stopp-Symbol (so vorhanden)

DIE JAGD AUF DIE GEMEINSCHAFT

DER JAGD-WÜRFELWURF

Immer, wenn der Spieler der Freien Völker die Gemeinschaft bewegt, erwürfelt der Schatten-Spieler die Auswirkungen der Jagd.

Zunächst stellt er den **Jagd-Level** fest, der der Anzahl seiner Aktionswürfel in der Jagd-Box entspricht (die Würfel, die er dort in Phase 3: Jagd-Zuweisung platzierte plus die in Phase 5: Aktionen erwürfelten „Auge“-Symbole).

Anschließend würfelt der Schatten-Spieler mit einer dem Jagd-Level entsprechenden Anzahl von Kampf-Würfeln.

Jede gewürfelte „6“ stellt einen **Erfolg** dar.

Achtung: Er kann jedoch maximal 5 Würfel einsetzen. Sollte der Jagd-Level höher als 5 sein, verfallen weitere Würfel.

Modifizierungen des Jagd-Würfelwurfes

Wenn sich die Gemeinschaft in einer Spielrunde mehrfach bewegt, wird die Jagd einfacher.

Für jeden Aktionswürfel der Freien Völker in der Jagd-Box, addiert der Schatten-Spieler +1 zu jedem Würfel-Ergebnis.

Jeder Würfel, der nach dieser Modifizierung „6“ oder größer ist, stellt einen **Erfolg** dar.

Beispiel: Wenn der Schatten-Spieler zur Jagd würfelt, nachdem sich die Gemeinschaft zum ersten Mal in einer Spielrunde bewegt hat, muss er für einen Erfolg eine „6“ würfeln.

Bewegt sich die Gemeinschaft zum zweiten Mal (nachdem sie beim ersten Mal einen Aktionswürfel für die Bewegung verwendete), benötigt der Schatten-Spieler entweder eine „5“ oder eine „6“ für einen Erfolg.

Würfel-Wiederholungen bei der Jagd

Die Anwesenheit von Saurons Dienern oder Festungen in der Region machen die Bewegung der Gemeinschaft gefährlicher.

Wenn sich die Gemeinschafts-Figur während der Jagd in einer Region befindet, die

- eine vom Schatten-Spieler kontrollierte Festung;
- mindestens eine **Armee-Einheit** des Schattens;
- mindestens einen Nazgûl enthält;

kann der Schatten-Spieler nach den Würfelwürfen für die Jagd einen nicht erfolgreichen Wurf pro zutreffender obiger Bedingung wiederholen.

AUSWIRKUNG AUF DIE JAGD WENN DIE RINGGEMEINSCHAFT DIE POSITION ANGIBT ODER ENTDECKT WIRD

Wenn der Spieler der freien Völker die Position der Ringgemeinschaft „angibt“ können bestimmte Fähigkeiten und Ereignisse ihn dazu zwingen, einen Jagd-Spielstein zu ziehen. Wenn dies passiert, ignoriert man mögliche Entdecken-Symbole auf dem gezogenen Spielstein, falls die Ringgemeinschaft ihre Position in einer Stadt oder Festung der Freien Völker angegeben hat.

Wenn die Ringgemeinschaft entdeckt und der Spieler der Freien Völker dazu gezwungen wird, mehrere Jagd-Spielsteine aufgrund der Anwesenheit einer Festung des Schattens, von Ereignissen oder von Fähigkeiten zu ziehen, werden zunächst die Auswirkung jedes Spielsteins vollständig abgewickelt, bevor der nächste Spielstein in Effekt tritt. Die Reihenfolge der Abwicklung ist wie folgt: Zuerst der Spielstein, der dazu führte, dass die Ringgemeinschaft entdeckt wurde, dann alle Spielsteine, die mit Ereignissen und Fähigkeiten zusammenhängen und zuletzt der Spielstein, der wegen der Festung des Schattens gezogen wurde.

Beispiel: ein Jagd-Spielstein entdeckt die Ringgemeinschaft in Moria, und der Balrog befindet sich dort: 3 Jagd-Spielsteine werden gezogen (einer für die Jagd, einer für den Balrog, einer für die Festung des Schattens). Zuerst bestimmt man die Auswirkungen des ersten Jagd-Spielstein (der dazu führte, dass die Ringgemeinschaft entdeckt wurde) dann des Spielsteins, der wegen des Balrogs gezogen wurde, und zuletzt des Spielsteins, der wegen der aufgrund der Festung gezogen wurde.

Beispiel 1: 3 Einheiten und 2 Nazgûl befinden sich in derselben Region wie die Gemeinschaft. Der Schatten-Spieler kann 2 Würfelwürfe wiederholen. - 1 Nazgûl, 4 Einheiten und 1 Festung sind in derselben Region wie die Gemeinschaft. Der Schatten-Spieler kann 3 Würfelwürfe wiederholen.

Beispiel 2: Ein Nazgûl, 4 Armee-Figuren und eine Festung des Schattens befinden sich in der Region, in der sich auch die Figur der Gemeinschaft des Ringes befindet. Der Schattenspieler darf 3 Würfel noch einmal werfen, weil alle der aufgezählten Bedingungen zutreffen.

Würfelwurf Wiederholungen erhalten denselben Bonus durch in der Jagd-Box befindliche Würfel der Freien Völker, wie die vorherigen, normalen Jagd-Würfelwürfe.

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:34:49
Würfelergebnis.

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:37:26
STREICHEN
Das ist dasselbe wie direkt darunter in Beispiel 2

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:35:29
Armee-Figur

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:37:52
Würfel

SCHADEN DURCH DIE JAGD

Wenn mindestens ein Jagd-Würfelwurf des Schattens (inklusive Wiederholungen) erfolgreich ist, gilt die Jagd als *Erfolg*. Nun zieht der Schatten-Spieler zufällig einen Jagd-Spielstein aus dem Jagd-Pool.

- Bei einem **nummerierten** Spielstein zeigt der Wert das Ausmaß des **Jagd-Schadens** an, der der Gemeinschaft zugefügt wird.
- Zeigt der Spielstein ein **Auge**, ist der Jagd-Schaden gleich der Anzahl der erfolgreichen Würfelwürfe. Sollte der Spielstein gezogen worden sein, weil die Gemeinschaft in einer Festung des Schattens entdeckt wurde oder infolge einer Ereigniskarte, hat er den Wert „0“.
- Weist der Spielstein das **Entdecken-Symbol** auf, ist die Gemeinschaft, zusätzlich zu anderen Auswirkungen, entdeckt.

AUSWIRKUNGEN DER JAGD

Um den Auswirkungen einer erfolgreichen Jagd zu begegnen, kann der Spieler der Freien Völker entweder den **Ring verwenden** (so erhöht sich aber die Korruption der Ringträger) oder **kämpfen** (was Verluste unter der Gemeinschaft bedeutet).

- Wenn er den **Ring benutzt**, bewegt er den Korruptionsspielstein auf der Gemeinschafts-Leiste um eine Anzahl von Boxen nach vorne, die dem Jagd-Schaden entspricht.
- Wenn er **Verluste hinnimmt**, muss er einen Gefährten aus dem Spiel entfernen. Der Spieler der Freien Völker kann entweder den Ratgeber als Verlust entfernen, oder er muss zufällig einen Gefährten der Gemeinschaft (ausschließlich der Ringträger, aber einschließlich des Ratgebers) als Verlust ziehen. Dazu wird zufällig ein Spielstein der Gefährten, die sich noch in der Gemeinschaft befinden, gezogen. Dieser Gefährte wird aus dem Spiel entfernt. Sollte der Jagd-Schaden **höher** sein als der Level des ermittelten Gefährten, wird die Differenz als Korruption für die Ringträger gewertet. Sollte der Jagd-Schaden **niedriger** sein als der Level des ermittelten Gefährten, wird er dennoch aus dem Spiel entfernt (d.h., man kann Gefährten nicht „verwunden“).

Einige ausgespielte Ereigniskarten (z.B. „Axt und Bogen“) und besondere Fähigkeiten der Gefährten können vom Spieler der Freien Völker dazu verwendet werden, den Jagd-Schaden zu reduzieren oder aufzuheben, bevor Korruption oder Verluste eintreten.

Beispiel: Während der vierten Spielrunde befindet sich die Gemeinschaft im Orktor und versucht, von Schritt „1“ in Schritt „2“ der Gemeinschafts-Leiste zu gelangen. In der Jagd-Box liegen 3 Würfel des Schattens und 1 Würfel der Freien Völker, da sich die Gemeinschaft zum zweiten Mal in dieser Spielrunde

bewegt. Der Schatten-Spieler würfelt mit 3 sechsseitigen Würfeln. Er muss mindestens eine „5“ oder eine „6“ würfeln, damit die Jagd erfolgreich ist. Er würfelt eine 2, eine 5 und eine 6. Somit ist er zweimal erfolgreich. Anschließend zieht er zufällig einen Spielstein aus dem Jagd-Pool - einen Spielstein mit der Ziffer „3“ und keinem „Entdecken“-Symbol. Der Gemeinschafts-Spielstein bleibt verdeckt in Schritt „2“ der Leiste, die Gemeinschaft muss sich jedoch der Jagd stellen. Der Spieler der Freien Völker entscheidet sich dazu, einen Verlust hinzunehmen. Aragorn ist der Ratgeber der Gemeinschaft und der Spieler der Freien Völker möchte ihn in jedem Fall behalten. Deshalb zieht er stattdessen zufällig eine Person. Dazu werden alle Gefährten-Spielsteine gemischt, dann einer zufällig gezogen: Gimli. Der tapfere Zwerg hat sich den Dienern des Schattens entgegengestellt und wird aus dem Spiel entfernt. Da Gimli einen Level von 2 hat, der Jagd-Schaden aber 3 betrug, nimmt die Korruption der Ringträger um den letzten Schadenspunkt zu.

DER EINE RING UND DER SCHICKSALSBERG

Obwohl der Dunkle Herrscher intensiv nach dem Einen Ring suchte, konnte er sich nicht vorstellen, dass irgendjemand ihn so nahe zu der Hand bringen würde, die ihn erschaffen hatte. Deshalb ruhte sein Blick nicht auf dem Ziel der Gemeinschaft des Ringes: dem schwarzen Land von Mordor. Wenn der Eine Ring im Spiel die Grenzen von Mordor erreicht, haben die Spieler nur noch wenig Einfluss auf die weiteren Ereignisse. Der wahre Kampf läuft nun zwischen dem Willen des Ringes, zu seinem Herrscher zurückzukehren, und den Ringträgern ab, die ihre Mission vollenden möchten.

KORRUPTIONSSPIELSTEIN



Korruptionsspielstein



Die Position des Korruptionsspielstein auf der Gemeinschafts-Leiste wird dazu verwendet, den Grad der Korruption der Ringträger nachzuhalten.

This page contains no comments

DIE BÜRDE DES RINGES

Der physische, mentale und moralische Kampf der Ringträger wird durch die **Korruption** dargestellt. Die Ringträger werden immer dann korruptiert, wenn der Ring dazu verwendet wird, die Auswirkungen der Jagd oder bestimmte Ereigniskarten abzuwehren.

Wenn die Ringträger in einer Stadt oder Festung der Freien Völker ausruhen oder bestimmte besondere Fähigkeiten oder Ereigniskarten einsetzen, wird der Grad der Korruption wieder reduziert. Jedesmal wenn Korruption hinzugefügt oder entfernt wird, wird der Korruptionmarker auf der Anzeige für die Ringgemeinschaft entsprechend bewegt. Sollten die Ringträger den 12. Korruptionspunkt erhalten, verliert der Spieler der Freien Völker das Spiel sofort.

DIE GEMEINSCHAFT IN MORDOR

Die **Mordor-Leiste** zeigt den letzten Teil der Suche nach dem Ring.

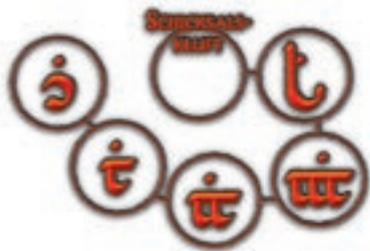
Hinweis: Die Leiste besteht aus den Kreisen (elbisch nummeriert) in der **Gorgoroth-Region** des Spielbretts – die Kreise sind aber nicht Teil der Region!

In Mordor ist die Macht des Dunklen Herrschers allgegenwärtig und die Bürde durch den Ring wird mit jedem Schritt schwerer.

Sobald die Gemeinschaft als in **Minas Morgul** oder **Morannon** befindlich *angegeben* wird, geschieht Folgendes:

- 1) die Gemeinschaft wird auf die erste Stufe (mit einer elbischen „0“ gekennzeichnet) der Mordor-Leiste gesetzt. Von nun an befindet sich die Gemeinschaft „in Mordor“. Der Gemeinschafts-Spielstein auf der

MORDOR-LEISTE



- Achtung: Die Mordor-Leiste ist nicht Teil der Region von Gorgoroth!
- Wenn die Gemeinschaft Mordor betritt, wird die Figur der Gemeinschaft auf den ersten Kreis der Leiste gelegt.
- Sobald die Gemeinschaft die Schicksalskluft betritt und die Ringträger nicht korruptiert sind, gewinnt der Spieler der Freien Völker das Spiel.

Gemeinschafts-Leiste wird nicht länger bewegt, dient aber weiterhin dazu nachzuhalten, ob die Gemeinschaft verdeckt oder entdeckt ist.

- 2) Der Jagd-Pool wird neu zusammengestellt. Dazu werden alle zuvor gezogenen „Augen“-Spielsteine zurück in den Pool gelegt und durch Ereigniskarten ins Spiel gebrachte spezielle Jagd-Spielsteine hinzugefügt.

Sonderregeln

Folgende Sonderregeln müssen berücksichtigt werden, wenn sich die Gemeinschaft in Mordor befindet.

- Gefährten können, wenn sie sich auf der Mordor-Leiste befinden, niemals von der Gemeinschaft getrennt werden, weder durch das Ergebnis eines Aktionswürfels noch durch besondere Fähigkeiten oder Ereigniskarten. Eine Aktion, die normalerweise Gefährten trennen würde, entfernt sie stattdessen ganz aus dem Spiel.
- Wenn der Spieler der Freien Völker während **Phase 5: Aktionen** versucht, die Gemeinschaft zu bewegen, werden die Jagd-Würfel nicht verwendet. Stattdessen wird automatisch ein Spielstein aus dem Jagd-Pool gezogen. Anschließend werden die Auswirkungen wie bei einer erfolgreichen Jagd behandelt, mit folgenden Ausnahmen:
 - Wenn der gezogene Spielstein ein **Auge** aufweist anstatt einer Ziffer, entspricht der Jagd-Schaden der Anzahl der Würfel in der Jagd-Box (einschließlich von Würfeln des Spielers der Freien Völker, die zuvor in der gleichen Spielrunde zur Bewegung der Gemeinschaft verwendet wurden);
 - Die Gemeinschaft rückt um eine Stufe weiter auf der Mordor-Leiste. Sollte der gezogene Spielstein jedoch das **Stop-Symbol** aufweisen, bleibt die Gemeinschaft auf der bisherigen Stufe stehen.
- Wenn der Spieler der Freien Völker bis zum Ende der Spielrunde weder versucht hat, die Gemeinschaft zu bewegen, noch sie verdeckt hat, dann wird den Ringträgern ein **Korruptionspunkt** auf der Gemeinschaftsleiste hinzugefügt.

Hinweis: Um auf der Mordor-Leiste vorzürücken, muss die Gemeinschaft verdeckt sein. Sollte sie entdeckt werden, muss der Spieler der Freien Völker sie zunächst wieder verdecken, indem er **ein Personen-Würfelergebnis** verwendet (genau wie bei der Bewegung außerhalb Mordors).

Wenn die Gemeinschaft alle fünf Stufen der Mordor-Leiste zurückgelegt hat, hat sie die Schicksalskluft **erreicht** und der Spieler der Freien Völker gewinnt das Spiel mit der Vernichtung des Ringes (es sei denn, die Ringträger haben zwölf oder mehr **Korruptionspunkte** erlitten, siehe Seite 63).

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:42:05
kursiv

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:44:29
Korruptierungs-Punkt

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:42:47
einen Personen-Würfel

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:43:02
erreicht,

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:44:24
Korruptierungs-Punkte



This page contains no comments



KAPITEL X
SIEGBEDINGUNGEN

This page contains no comments



This page contains no comments



Die folgenden Siegbedingungen werden nacheinander abgehandelt.
 Wenn eine Bedingung erfüllt wird, endet das Spiel mit dem Sieg des entsprechenden Spielers.

Achtung: Die Siegbedingungen mit niedrigeren Ziffern haben Vorrang vor jenen mit höheren Ziffern, wenn zwei oder mehr Bedingungen in einer Spielrunde erfüllt werden.

DER RING: SIEGBEDINGUNGEN

Das wichtigste Spielziel des Spielers der Freien Völker ist das Zerstören des Einen Ringes. Saurons Ziel ist es, den Ring dem Herrscher zurückzubringen.

Sollte deshalb eines dieser Dinge zu irgendeiner Zeit in einer Spielrunde gelingen, endet das Spiel sofort, **ohne dass auf Phase 6: Spielende:** gewartet wird.

- 1) **Korrumpierung der Ringträger:** Haben die Ringträger 12 oder mehr Korrumpierungs-Punkte, ist ihre Mission fehlgeschlagen. Sauron wird den Ring schnell an sich bringen. Der Schatten-Spieler gewinnt das Spiel.
- 2) **Der Ring ist zerstört:** Wenn sich der Gemeinschafts-Spielstein im „Schicksalskluft“-Kreis der Mordor-Leiste befindet und die Ringträger weniger als 12 Korrumpierungs-Punkte haben, gilt der Ring als zerstört. Sauron ist endgültig bezwungen worden und der Spieler der Freien Völker gewinnt.

MILITÄRISCHE SIEGBEDINGUNGEN

Wenn Sauron die Vernichtung der Freien Völker gelungen wäre, hätte auch das Zerstören des Einen Ringes nicht für einen Sieg der Freien Völker ausgereicht.

Wenn aber die Freien Völker Sauron militärisch erfolgreich begegnet wären, hätten der Dunkle Herrscher dem Kampf gegen die Freien Völker viel mehr Aufmerksamkeit widmen müssen und es wäre den Ringträgern wesentlich einfacher gefallen, Mordor zu betreten.

Wenn also am Ende einer Spielrunde einer der beiden Bedingungen erfüllt wird, endet das Spiel sofort mit einem militärischen Sieg.

- 3) **Der Schatten erobert Mittelerde:** Wenn der Schatten-Spieler Siedlungen der Freien Völker mit einem Wert von 10 oder mehr Siegpunkten kontrolliert, gewinnt er. Sauron findet den Ring anschließend schnell.
- 4) **Sauron wird aus Mittelerde verbannt:** Wenn der Spieler der Freien Völker Siedlungen des Schattens mit einem Wert von 4 oder mehr Siegpunkten kontrolliert, gewinnt er. Der Ring wird anschließend rasch zerstört.

Die militärischen Siegbedingungen basieren auf der **Kontrolle** von Siedlungen.

SIEGPUNKTEN



Das † Symbol wird bei Städten als Erinnerung dafür verwendet, dass die Kontrolle dieser Region einen Siegpunkt für den Gegner wert ist.



Das †† Symbol wird bei Festungen als Erinnerung dafür verwendet, dass die Kontrolle dieser Region für den Gegner zwei Siegpunkte wert ist.

Ein Spieler kontrolliert eine Siedlung, wenn sich in ihr ein Kontrollmarker befindet.

Jede feindliche Festung zählt 2 Siegpunkte, jede feindliche Stadt 1 Punkt.

Man verwendet die Siegpunktanzeige, um den Wert der Siegpunkte für erfolgreiche Eroberungen festzuhalten.

Siegpunkte-Marker



Siegpunkte-Marker
Freie Völker



Siegpunkte-Marker
Schatten

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:43:25
SIEGPUNKTE

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:43:53
kursiv



This page contains no comments



KAPITEL XI
REGELN FÜR
4 UND 3 SPIELER

This page contains no comments

VIER SPIELER

In einem 4-Personen-Spiel repräsentiert jeder Spieler einen der bedeutenden Mächte im *Ringkrieg* und führt mehrere Nationen und bestimmte Personen.

Freie Völker:

- Spieler 1: **Gondor** (führt auch die Elben)
- Spieler 2: **Rohan** (führt auch die nördliche Allianz und die Zwerge)

Schatten:

- Spieler 1: **Der Hexenkönig** (Sauron)
- Spieler 2: **Saruman & Saurons Allierte** (Isengart, Südländer & Ostlinge)

Alle Standardregeln sind in Kraft.

Es gelten folgende Ausnahmen:

- Zu Spielbeginn erhalten der Gondor- und der Hexenkönig-Spieler die Spielsteine „führende Spieler“.
- Zu Beginn jeder Spielrunde (mit Ausnahme von Runde 1) übergibt der „führende Spieler“ diesen Spielstein an seinen „Teamkollegen“.



ZIEHEN VON EREIGNISKARTEN

In Spielrunde 1 zieht jeder Spieler eine Karte von beiden Stapeln. In den folgenden Spielrunden zieht jeder Spieler nur eine Karte von einem Stapel seiner Wahl.

Nach dem Ziehen und Abwerfen von überzähligen Karten dürfen die Spieler einer Seite eine ihrer Karten untereinander tauschen.

Dabei können die Spieler weder über die Karte sprechen noch sie zeigen. Sie können lediglich sagen, dass sie tauschen möchten oder nicht. Eine Karte wird nur dann getauscht, wenn beide Spieler zustimmen.

In einem 4-Personenspiel beträgt das Kartenmaximum 4 für jeden Spieler, nicht 6.

GEMEINSCHAFT DES RINGES

Der „führende Spieler“ im Team der Freien Völker entscheidet, ob die Position der Gemeinschaft angegeben wird oder nicht und wer der Ratgeber der Gemeinschaft ist.

JAGD-ZUWEISUNG UND AKTIONSWÜRFEL

Der „führende Spieler“ im Schatten-Team entscheidet, wie viele Würfel in die Jagd-Box gelegt werden. Der „führende Spieler“ jedes Teams würfelt mit den Aktionswürfeln.

AKTIONEN

Das Team der Freien Völker zieht zuerst.

Der nicht-führende Spieler der Freien Völker wählt einen Aktionswürfel und verwendet ihn für eine der Nationen, die er führt oder für eine Aktion, die die Gemeinschaft oder einen einzelnen Gefährten betrifft (z.B. Bewegen oder Verstecken der Gemeinschaft oder die Bewegung eines Gefährten auf dem Spielbrett).

Anschließend nimmt der nicht-führende Spieler des Schatten-Teams einen Aktionswürfel, dann der führende Spieler des Teams der Freien Völker, schließlich der führende Spieler des Schatten-Teams.

So geht es weiter, bis alle Aktionswürfel in beiden Teams verwendet wurden.

Sollte ein Spieler passen, ist es erneut an ihm eine Aktion auszuführen, wenn sein Team wieder an der Reihe ist.

AKTIONSBESCHRÄNKUNGEN

Jeder Spieler führt nur bestimmte Nationen und kann so seine Aktionswürfel und Ereigniskarten nur dazu verwenden, bei diesen Nationen zu rekrutieren, sie zu bewegen und mit ihren Armeen zu kämpfen. Nur der Spieler, der die Nation führt, kann ihren politischen Spielstein bewegen, es sei denn, die besonderen Fähigkeiten einer Person wurden genutzt.

Wenn eine Region Figuren von Nationen beider Spieler eines Teams enthält, siehe „Gemischte Armeen“.

This page contains no comments



ZUSAMMENFASSEND:

Die Freien Völker

- Der Gondor-Spieler führt die Nationen von Gondor und der Elben.
- Der Rohan-Spieler führt die Nationen Rohan, nördliche Allianz und Zwerge.
- Beide Spieler dürfen die Gemeinschaft bewegen oder verdecken.
- Beide Spieler dürfen Gefährten bewegen oder „abtrennen“.
- Die Auswirkungen der Jagd auf die Gemeinschaft werden vom führenden Spieler der Freien Völker entschieden.

Schatten-Armeen

- Der Hexenkönig-Spieler kontrolliert die Nation Saurons und die Günstlinge „Hexenkönig“ und „Saurons Mund“.
- Der Spieler Sarumans und der Alliierten von Sauron führt die Nationen von Isengart und der Südländer & Ostlinge sowie Saruman.
- Beide Spieler dürfen die Gemeinschaft jagen.
- Beide Spieler dürfen die Nazgûl bewegen. Nur der Hexenkönig-Spieler darf aber neue Nazgûl rekrutieren.
- Wie viele Würfel während Phase 3: Jagd-Zuweisung in die Jagdbox gelegt werden, entscheidet der führende Spieler.

GEMISCHTE ARMEEN

Wenn sich nach einer Aktion Einheiten und Anführer von beiden Spielern eines Teams in einer Region befinden, kann es zu einer **gemischten Armee** kommen.

Die Einheiten der beiden Spieler werden nur dann zu einer gemischten Armee, wenn sich beide Spieler darauf verständigen oder wenn die Region angegriffen wird.

Eine gemischte Armee wird von dem Spieler geführt, der die Mehrzahl der Figuren in der Region führt. Haben beide Spieler die gleiche Anzahl von Figuren in der Region, führt der Spieler die gemischte Armee, der mehr Elite-Figuren hat. Besteht auch jetzt noch Gleichstand, wird die gemischte Armee vom gegenwärtig führenden Spieler geführt.

Nur der Spieler, der die Armee führt, darf Aktionen dafür verwenden, sie zu bewegen oder mit ihr zu kämpfen.

Wenn sich die Anzahl an Figuren in der Armee verändert, kann die Führung der gemischten Armee an den anderen Spieler fallen.

Ein Spieler kann sich dazu entscheiden, seine Figuren, die Bestandteil einer gemischten Armee sind, wieder unter seine Führung zu nehmen. Dazu bewegt er sie einfach aus der Region, in der sich die gemischte Armee befindet.

Eine gemischte Armee ist weiterhin allen politischen Einschränkungen unterworfen von Nationen, die sich nicht im Kriegszustand befinden, aber Teil der gemischten Armee sind (wie beispielsweise dem Verbot, keine Grenzen anderer Nationen überqueren zu dürfen).

EREIGNISSE

Normalerweise können Karten von einem Spieler nur verwendet werden, wenn sie sich auf eine Nation oder eine Person beziehen, die er führt.

Das Symbol in der unteren rechten Ecke des Ereignisteils der Karte gibt an, welcher Spieler die Karte verwenden kann. Karten, die kein Symbol haben, können von allen Spielern benutzt werden

Spieler Symbole



Gondor



Rohan



Hexen-
könig



Saruman
& Saurons
Alliierte

ELITE-EINHEITEN DER SÜDLÄNDER & OSTLINGE

Wenn Saruman im Spiel ist, gilt in einem Mehrpersonenspiel jede Elite-Einheit der Südländer & Ostlinge und von Isengart als **Anführer- und Armee-Einheit** für alle Aktions- und Kampfzwecke.

DREI SPIELER

Das 3-Personenspiel verwendet die gleichen Regeln wie das 4-Personenspiel. Es gibt jedoch nur einen Spieler der Freien Völker, der nach den normalen Regeln des 2-Personenspiels agiert, mit folgender Ausnahme:

- Der Spieler der Freien Völker kann nicht 2 aufeinanderfolgende Aktionen für dieselbe Nation verwenden (z.B. kann er nicht 2 aufeinander folgende Aktionen dazu verwenden, Truppen von Gondor zu rekrutieren und zu bewegen). Er kann 2 aufeinander folgende Aktionen für gemischte Armeen verwenden, aber nicht für dieselbe Armee (d.h., er kann erst eine Gondor-, dann eine Gondor/Rohan-Armee bewegen, aber nicht zweimal hintereinander dieselbe Gondor/Rohan-Armee).

SIEGBEDINGUNGEN

Die Teams gewinnen wie im 2-Personen-Spiel. Allerdings können auch die einzelnen Spieler bewertet werden.

- Wenn das Schatten-Team gewinnt, werden die Siegpunkte für die Festungen und Städte, die von jedem Schatten-Spieler erobert wurde, gezählt. Davon wird die Anzahl der Festungen und Städte abgezogen, die verloren wurden. Der Spieler mit der größten Anzahl gewinnt.
- Wenn das Freie Völker-Team gewinnt, siegt derjenige Spieler, der weniger Festungen und Städte verloren hat.



This page contains no comments



KAPITEL XII

DAS ENDE DES DRITTEN ZEITALTERS

This page contains no comments



Der Herr der Ringe: der Ringkrieg, die Collector's Edition enthält Spielmaterial aus der Ergänzung *Das Ende des dritten Zeitalters*, die ursprünglich als Teil des Erweiterungsspiels *Die Schlachten des dritten Zeitalters* veröffentlicht wurde.

INHALT DER ERGÄNZUNG

Die Erweiterung: *Das Ende des dritten Zeitalters* verwendet zusätzlich zum Material des Grundspiels folgendes Material.

- diese Anleitung
- 4 Personen-Karten (Galadriel, der Balrog, der Hexenkönig – Anführer der Ringgeister, Sméagol)
- 3 Gruppierungen-Karten (die Bergbewohner von Dunland, die Corsaren von Umbar und die Ents von Fangorn)
- 14 Ereigniskarten (7 der Freien Völker, 7 des Schattens)
- 2 Sméagol-Jagd-Spielsteine
- 1 Sméagol Gefährten-Spielstein
- 1 Sméagol-Karte „Wir finden ihn!“
- 41 neue Figuren:
 - Galadriel
 - der Balrog
 - der Hexenkönig – Anführer der Ringgeister
 - die Bergbewohner von Dunland (12 Figuren)
 - die Corsaren von Umbar (6 Figuren)
 - die Ents von Fangorn (8 Figuren)
 - Belagerungsmaschinen (6 Türme und 6 Katapulte)

Alle Regeln und oben aufgeführten Teile werden stets komplett zum *Der Ringkrieg*-Grundspiel hinzugefügt!

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:48:12
zum Grundspiel

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:53:06
Gruppierungs-



DIE SPIELSTEINE IM DETAIL

Die Sméagol Jagd-Spielsteine



Vorderseite



Rückseite

Der Sméagol Gefährten-Spielstein



Vorderseite



Rückseite

DIE FIGUREN

Gefährten



Galadriel



Sméagol



Balrog



Hexenkönig

Gruppierungen



Ents



Bergbewohner



Corsaren



Katapulte



Türme

Belagerungsmaschinen

AUFBAU

Um das Spiel zu beginnen, folgt man den normalen Aufbauanweisungen, wie sie im Kapitel „Spiel Aufbau“ erklärt werden, mit den folgenden Ergänzungen:

- Zu Spielbeginn werden die beiden „Sméagol“-Spielsteine zusammen mit den normalen Jagd-Spielsteinen in den Jagd-Pool gelegt.
- *Das Ende des dritten Zeitalter* führt zwei neue Sätze Ereigniskarten ein (sieben für den Spieler der Freien Völker und sieben für den Schattenspieler). Drei Karten in jedem Satz haben dieselbe Kartenummer

wie eine Karte, die in *Der Herr der Ringe: der Ringkrieg* verwendet wird (diese Karten sind durch eine Zahl unter 25, die vom Buchstaben „E“ gefolgt wird, gekennzeichnet). Vor dem Spielen mit den Erweiterungsregeln achte man darauf, jede dieser Karten aus *Der Herr der Ringe: der Ringkrieg* durch die entsprechende neue Karte zu ersetzen, (dies ist notwendig, da die in die Erweiterung einbezogenen neuen Regeln die alten Karten überflüssig machen). Die übrigen acht Karten (25-26 nummeriert) sollten den entsprechenden Ereigniskartenstapeln einfach hinzugefügt werden (je zwei Karten für die Personen- und Strategiestapel der Freien Völker und je zwei für die Personen- und Strategiestapel des Schattenspielers).

[Doppelter Punkt]

NEUE PERSONEN

Das Ende des Dritten Zeitalters führt vier neue Personen ein: Galadriel, den Balrog, eine neue Version des Hexenkönigs und Sméagol. Der vierte Charakter, Sméagol, ist ohne eine Figur im Spiel, da er immer Teil der Gemeinschaft des Rings ist. Wenn die Spieler die Gegenwart von Sméagol auf dem Spielbrett zeigen wollen, können sie die Gollum-Figur verwendet werden, um ihn darzustellen (Sméagol und Gollum sind nie zu derselben Zeit im Spiel).

Im Folgenden werden die Regeln für die neuen Personen erläutert, die zudem auf den entsprechenden **Personenkarten** zusammengefasst sind.

SMÉAGOL, GEZÄHMTE KREATUR

In der Romanhandlung folgt Gollum der Gemeinschaft spätestens, seitdem unsere Helden die Tiefen von Moria verlassen haben. Er schließt sich jedoch erst den Ringträgern an, als Frodo und Sam schließlich alleine auf ihrer Mission sind.

Was hätte geschehen können, wenn diese erbärmliche Kreatur von den Gefährten des Ringes gezähmt worden wäre, bevor die Gemeinschaft zerfiel?

Die folgenden Regeln gehen dieser Möglichkeit nach.



WIE GELANGT SMÉAGOL INS SPIEL?

Wenn ein Sméagol-Jagd-Spielstein aus dem Jagd-Pool gezogen wird, beträgt der Jagd-Schaden „0“, und Sméagol tritt als besonderer Gefährte ins Spiel.

Er dient immer als Ratgeber der Gemeinschaft. Sméagols Personen-Karte wird in die Ratgeber der Gemeinschaft-Box gelegt, sein Personen-Spielstein zu den anderen Personen-Spielsteinen der Gemeinschaft.

Der aus dem Jagd-Pool gezogene Sméagol-Jagd-Spielstein wird aus dem Spiel entfernt. Sméagols besondere Fähigkeiten sind sofort in Kraft.

Achtung: Sméagol ist nicht Gollum. Ereignisse im Spiel, die Gollums Anwesenheit verlangen oder Auswirkungen von Karten, die modifiziert werden, wenn Gollum im Spiel ist, werden durch die Anwesenheit von Sméagol nicht beeinflusst. Sollte Gollum vor Sméagol ins Spiel eintreten, kann Sméagol nicht ins Spiel gelangen. Die Sméagol-Jagd-Spielsteine werden, sollten sie aus dem Jagd-Pool gezogen werden, in die Spielschachtel zurückgelegt und ein Ersatz-Stein gezogen.

SMÉAGOL IM SPIEL

- Sméagol agiert in der Gemeinschaft wie jeder andere Gefährte – er ist jedoch immer ihr Ratgeber. Er vergrößert die Anzahl der Gefährten um 1 bei der Berechnung der Anzahl der Würfel, die der Schatten-Spieler während der Phase 3: Jagd-Zuweisung in die Jagd-Box legen kann. Wie jeder andere Gefährte, kann er bei Jagd-Schaden als Verlust gewählt werden.
- Sméagol besitzt „Level X“. Dies bedeutet, dass sein Level dem Level desjenigen Gefährten in der Gemeinschaft entspricht, der den höchsten Level hat.
- Wenn Sméagol abgeworfen wird, während der Jagd als Verlust oder auf andere Art und Weise aus dem Spiel entfernt wird, wird seine Karte durch die Karte „Wir finden ihn!“ ersetzt, die an den Schatten-Spieler ausgehändigt wird. Die Karte ist ab sofort in Kraft.
- Sollte Sméagol der einzige Gefährte der Gemeinschaft sein, wird er durch Gollum ersetzt. Die „Wir finden ihn!“-Karte gelangt nicht ins Spiel.
- Sollte der zweite Sméagol-Jagd-Spielstein gezogen werden, nachdem Sméagol bereits aus dem Spiel ist, wird der Spielstein in die Schachtel zurückgelegt und ein neuer Jagd-Spielstein gezogen.
- Sméagol wird aus dem Spiel entfernt, wenn er von der Gemeinschaft getrennt wird oder diese ihre Position in einer Stadt oder einer Festung der Freien Völker angibt.
- Wenn Sméagol nicht länger im Spiel ist, kann Gollum auf normale Art und Weise ins Spiel gelangen.

Sonderfähigkeiten

Wenn er als Ratgeber der Gemeinschaft fungiert

- Verwende ein Personen-Würfel dazu, die Position der Gemeinschaft anzugeben.^v
 - Wenn sich jetzt die Gemeinschaft in Minas Morgul oder Morannon befindet, betritt sie sofort Mordor.
 - Wenn die Gemeinschaft auf diese Weise in einer Stadt oder Festung der Freien Völker angegeben wird, wird kein Korruptions-Punkt vom Ringträger entfernt und Sméagol aus dem Spiel entfernt.
- Wird ein Sméagol-Jagd-Spielstein gezogen, ist der Jagd-Schaden 0. Der Sméagol-Jagd-Spielstein geht zurück in den Jagd-Pool.



LADY GALADRIEL, HÜTERIN VON NENYA

Lady Galadriel, Königin des Goldenen Walds, ist eine der mächtigsten, verbliebenen Elben in Mittelerde. Als Hüterin von Nenia, des Adamant-Ringes, hat sie vor langer Zeit entschieden, sich vor Sauron zu verbergen.

Was hätte geschehen können, wenn Galadriel ihre Kräfte offener in den Dienst der Freien Völker gestellt und sich somit gegenüber dem Auge Saurons offenbart hätte?

Die folgenden Regeln gehen dieser Möglichkeit nach.



WIE GELANGT GALADRIEL INS SPIEL?

Wenn Sauron oder die Elben im Kriegszustand sind, und Gandalf der Weiße nicht im Spiel ist, verwende 1 Rekrutierungs-Würfel, um Lady Galadriel in Lórien ins Spiel zu bringen.

GALADRIEL IM SPIEL

- Lady Galadriel ist bei allen Auswirkungen von Kampfkarten ein Gefährte mit Level 3.
- Lady Galadriel kann Lórien niemals verlassen und wird aus dem Spiel entfernt, sobald der Schatten Lórien kontrolliert.
- Lady Galadriel fügt 1 Aktionswürfel zum Würfelvorrat der Freien Völker hinzu.
- Während Gandalf der Weiße im Spiel ist, fügt Lady Galadriel keinen Würfel zum Würfelvorrat der Freien Völker hinzu.

Sonderfähigkeiten

Die Herrin des Lichts: Immer, wenn ein normaler (grauer) Auge-Spielstein vom Jagd-Pool gezogen wird, kann der Freie Völker-Spieler einen Elbenring einsetzen, um die Auswirkungen des Jagd-Spielsteins zu verhindern. Es wird stattdessen ein neuer Jagd-Spielstein gezogen. Der Jagd-Spielstein mit einem Auge-Spielstein wird komplett aus dem Spiel entfernt. Es kann pro Spielrunde vom Freie Völker-Spieler nur 1 Elbenring für diesen oder irgendeinen anderen Zweck verwendet werden.

Die Tapferkeit der Elben: Es kann in Lórien rekrutiert werden, selbst wenn die Festung belagert wird.

DER HEXENKÖNIG, ANFÜHRER DER RINGGEISTER

Nach der Niederlage der Nazgûl an der Bruinenfurt kehrt der Hexenkönig in neuer dämonischer Gestalt als Schwarzer Heermeister von Sauron zurück und leitet den Hauptangriff gegen Minas Tirith.

Was wäre geschehen, wenn Sauron den Anführer der Ringgeister wieder mit der Suche nach dem Einen Ring beauftragt hätte, anstatt ihn für den Krieg „aufzusparen“?

Die folgenden Regeln gehen dieser Möglichkeit nach.



WIE GELANGT DER HEXENKÖNIG INS SPIEL?

Wenn sich die Figur der Gemeinschaft nicht in einer Festung der Freien Völker befindet und der *Hexenkönig, der Schwarze Heermeister*, nicht im Spiel ist, verwende einen Rekrutierungs-Würfel, um den *Hexenkönig, Anführer der Ringgeister*, in der Region einzusetzen, in der sich die Figur der Gemeinschaft befindet.

DER HEXENKÖNIG IM SPIEL

- Alle Ereigniskarten, die sich auf den „Hexenkönig“ beziehen, beziehen sich auf beide Versionen des Hexenkönigs, also sowohl auf den „Anführer der Ringgeister“ als auch auf den „Schwarzen Heermeister“.
- Wenn der *Anführer der Ringgeister* im Spiel ist oder im Spiel gewesen ist, kann der **Schwarze Heermeister** nicht ins Spiel gelangen (und umgekehrt).
- Der *Anführer der Ringgeister* fügt 1 Aktionswürfel zum Würfelvorrat des Schattens hinzu.

Sonderfähigkeiten

Schatten der Verzweiflung: Wenn der *Hexenkönig, Anführer der Ringgeister*, im Spiel ist, erhält jeder Nazgûl (einschließlich des Hexenkönigs) an der letzten bekannten Position der Gemeinschaft (also in der Region, in der sich die Figur der Gemeinschaft befindet) eine Würfelwiederholung bei der Jagd.

Er sieht, Er weiß: Wenn die Position der Gemeinschaft in einer Region angegeben wird, die keine Festung der Freien Völker enthält, darf der *Hexenkönig, Anführer der Ringgeister* sofort in die Region mit der Gemeinschaft versetzt werden. (Hinweis: Diese Fähigkeit kann NICHT eingesetzt werden, wenn die Position der Gemeinschaft entdeckt wird!)



Author: Ralf
kursiv

Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:51:47

DER BALROG VON MORIA, DAS BÖSE DER ALTEN WELT

Der Balrog ist ein Überlebender der vergessenen Kriege, ein Dämon, der sich seit ewigen Zeiten unter dem Gebirge verbirgt. Dieser Sklave von Morgoth hätte das Land mit Schrecken überziehen können, traf sein Schicksal aber in Gestalt von Gandalf dem Grauen an der Brücke von Khazad-dûm.

Was hätte geschehen können, wenn dieser Günstling des Bösen Zeit gehabt hätte, seinen Einfluss bis ins Herz von Mittelerde auszudehnen?

Die folgenden Regeln gehen dieser Möglichkeit nach.



WIE GELANGT DER BALROG INS SPIEL?

Wenn der Hexenkönig nicht im Spiel ist, verwende 1 Rekrutierungs-Würfel, um den Balrog und 1 Einheit von Sauron (regulär oder Elite) in Moria einzusetzen.

Wenn Du den Balrog ins Spiel bringst, versetze die Politik-Spielsteine der Elben, Zwerge und der Nördlichen Allianz um eine Box nach unten auf der Politik-Leiste. Eine passive Nation kann dadurch nicht in den Kriegszustand versetzt werden.

DER BALROG IM SPIEL

- Der Balrog gilt nicht als Günstling für das Ausspielen von Gandalf dem Weißen.
- Der Balrog fügt 1 Aktionswürfel zum Würfelvorrat des Schattens hinzu.
- Solange der Hexenkönig im Spiel ist, fügt der Balrog keinen Würfel zum Würfelvorrat des Schattens hinzu.
- Wenn die Personen-Ereigniskarte "Ein Balrog ist gekommen" im Spiel ist, besitzt der Balrog den Level 2. Nur dann darf er sich mit einer Armee bewegen, der er als Anführer zugeordnet ist.

Sonderfähigkeiten

Feuer und Schatten: Wenn die Gemeinschaft entdeckt oder ihre Position angeben wird und sie sich auf ihrem Weg durch, aus oder in die Region, in der sich der Balrog befindet, bewegt hat, ziehe einen Jagd-Spielstein und wende seine Auswirkungen an (Entdecken-Symbole werden ignoriert). Ist der gezogene Spielstein ein Auge, entferne den Balrog und den Ratgeber der Gemeinschaft. Sollte Gollum der Ratgeber sein, wird der Auge-Spielstein ohne Auswirkungen abgeworfen.

Flamme von Udûn: Füge +2 zur Kampfstärke einer Schatten-Armee, welcher der Balrog zugeordnet ist, hinzu.

GRUPPIERUNGEN

Das Ende des Dritten Zeitalters führt ein neues Element ins Spiel ein: die Gruppierungen. Gruppierungen stellen besondere Einheiten dar, die zuvor durch Ereigniskarten oder andere Mechanismen erfasst wurden. Diese Erweiterung führt diese Einheiten mit eigenen Figuren und neuen Regeln ein. Die drei auf diese Weise neu eingeführten Gruppierungen sind: Die Bergbewohner von Dunland und die Corsaren von Umbar für den Schatten-Spieler, die Ents für den Spieler der Freien Völker. Die Gruppierungen sind zu Beginn nicht im Spiel, sondern müssen, ähnlich wie einige der Personen, zunächst ins Spiel gebracht werden. Sobald ein Spieler eine Gruppierung ins Spiel gebracht hat, legt er die entsprechende Gruppierungs-Karte vor sich auf dem Tisch aus. In Folgenden werden die Regeln für die einzelnen Gruppierungen erläutert. Diese Regeln sind zusätzlich auf den entsprechenden zusammengefasst.

DIE BERGBEWohner VON DUNLAND

Die Dunländer sehen die Reiter von Rohan als Besitzer ihres rechtmäßigen Heimatlandes an. So war es für Saruman leicht, diesen Hass zu seinem Vorteil vor der Invasion von Westfold auszunutzen. Obwohl die Dunländer die Rohirrim abgrundtief hassen, fürchten sie ihre Gegner und sind deshalb im Kampf sehr unzuverlässig. Dunländer können leicht in großer Anzahl rekrutiert werden, sind aber im Kampf schwächer als reguläre Einheiten.



WIE GELANGEN DIE DUNLÄNDER INS SPIEL?

Wenn Isengart im Kriegszustand ist, verwende 1 **Rekrutierungswürfel**, um die Bergbewohner von Dunland-Gruppierung ins Spiel zu bringen. Platziere je 2 Dunländer in den beiden Dunland-Siedlungen.

Sonderfähigkeiten

Tod den Forgoil! Verwende 1 **Rekrutierungswürfel**, um 2 Dunländer in einer Region von Isengart oder Rohan zu platzieren, die 1 Schatten-Armee enthält. Ausnahme: Diese Schatten-Armee befindet sich in einer belagerten Festung.

Weitere Regeln

- Dunländer sind besondere Einheiten Isengarts und können nur durch die *Tod den Forgoil!*-Regel rekrutiert werden. Dunländer folgen allen Regeln für reguläre Schatten-Einheiten.

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:53:31
Rekrutierungs-Würfel

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:53:42
Rekrutierungs-Würfel



Ausnahme: 1 Treffer entfernt 2 Dunländer (statt einem) aus dem Spiel (sie zählen aber als 1 Einheit bei Schatten-Kampfkarten, die Einheiten entfernen, wie z.B. „Angriff“ oder „Unbarmherziger Angriff“).

- Befinden sich sowohl Dunländer als auch andere Einheiten in einer Armee, entscheidet der Schatten-Spieler, ob er pro Treffer 1 reguläre Einheit entfernt, 1 Elite-Einheit durch eine reguläre ersetzt, oder 2 Dunländer entfernt. Befindet sich nur 1 Dunländer in einer Armee, kann er nur als Verlust gewählt werden, wenn er die letzte Einheit der Armee ist.

DIE CORSAREN VON UMBAR

Gondor ist seit vielen Jahren der Bedrohung durch die Corsaren ausgesetzt. Die Angst vor deren schwarzen Segeln brachte es in den Büchern mit sich, dass



die südlichen Lehen zögerten, Minas Tirith zu Hilfe zu eilen. Mit ihren Überfällen entlang der Küste von Mittelerde sind die Corsaren ein mächtiger Alliierter von Sauron im Krieg, da sie Armeen an weit entfernte Küsten transportieren können. Mit Corsaren-Schiffen werden Armeen zwischen Küstenregionen transportiert.

WIE GELANGEN DIE CORSAREN INS SPIEL?

Wenn die Nation der Südländer & Ostlinge im Kriegszustand ist, verwende 1 **Rekrutierungswürfel**, um die Gruppierung der Corsaren von Umbar ins Spiel zu bringen. Setze 2 Corsaren-Schiffe nach Umbar.

Sonderfähigkeiten

Schwarze Schiffe: Verwende 1 **Rekrutierungswürfel**, um 1 Corsaren-Schiff und 1 reguläre Einheit der Südländer & Ostlinge in Umbar zu platzieren.

Weitere Regeln

- Corsaren-Schiffe sind keine Schatten-Einheiten und folgen besonderen Regeln. Schiffe können nur mit der *Schwarze Schiffe*-Regel rekrutiert werden, wenn Umbar vom Schatten kontrolliert wird.
- Schiffe können nur Küsten-Regionen betreten und werden getrennt von anderen Schatten-Figuren in derselben Region gehalten. Sie zählen nicht gegen das Einheiten-Limit einer Region und sind nicht Teil einer Armee. Auf Schiffe kann nicht durch feindliche Einheiten eingewirkt werden.

Das Bewegen der Schiffe

Der Schatten-Spieler kann eine Gruppe von einem oder mehreren Corsaren-Schiffen (Flotte genannt) von einer Küstenregion zu einer anderen Küstenregion bewegen. Die **Ziel-Region** darf jedoch nur maximal 2 Regionen entfernt liegen. Dies kostet eine der Bewegungen eines **Armeewürfels** (wie bei einer Armee).

Armeen Transportieren

- Der Schatten-Spieler kann eine Armee von einer Region, die ein Schiff enthält, zu irgendeiner anderen Region, die nicht durch feindliche Einheiten besetzt ist oder feindlich kontrolliert ist, und die ebenfalls ein Schiff enthält, transportieren. Dies kostet eine der Bewegungen eines **Armeewürfels**. Wenn die Armee einen Anführer hat, kann auch ein **Personenwürfel** verwendet werden. Der Schatten-Spieler kann sich niemals per Schiff aus einem Kampf zurückziehen.

Mit Schiffen Kämpfen

- Der Schatten-Spieler kann mit einer Armee von einer Region, die ein Schiff enthält, in eine andere Region, die ein Schiff und eine feindliche Armee enthält, angreifen. Dies kostet einen **Armeewürfel** (oder einen **Personenwürfel**, wenn die Armee einen Anführer enthält).
- Die angreifende Armee kann sich nicht zurückziehen. Alle Schiffe in der angegriffenen Region werden aus dem Spiel entfernt, wenn die angreifende Armee vernichtet wird.

Achtung: Wenn eine Schatten-Armee per Schiff zu einer Region, die eine Festung hat, transportiert wird, und sich in dieser Festung eine belagerte Schatten-Armee befindet, handelt es sich um den Versuch, die Belagerung aufzuheben.

- Wenn eine Schatten-Armee in einer Region mit Schiffen angegriffen wird, werden alle Schiffe vernichtet, wenn die Schatten-Armee vernichtet wird oder sich zurückziehen muss. Zerstörte Corsaren-Schiffe dürfen wieder gebaut werden.
- Wenn der Schatten-Spieler Schiffe zu einer von den Freien Völkern kontrollierten Region zieht, übernimmt er nicht die Kontrolle über diese Region.

DIE ENTS VON FANGORN

Die „Hirten der Bäume“ von Fangorn sind die letzten Mitglieder einer Rasse aus Alter Zeit, die langsam aus Mittelerde verschwindet. Durch die Handlungen



 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:54:28
Zielregion

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:54:40
Armee-Würfels

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:54:48
Armee-Würfels.

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:54:57
Armee-Würfel

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:55:03
Personen-Würfel

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:54:01
Rekrutierungs-Würfel

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:54:06
Rekrutierungs-Würfel

des Zauberers Saruman in Rage gebracht, durchkreuzten sie schließlich seine Pläne, indem sie die Macht Isengarts zerstörten. Die Ents von Fangorn sind mächtig und unnachgiebig in ihrer Wut. Sie müssen jedoch von den Gefährten des Rings rechtzeitig angestachelt werden, damit ihre Intervention Früchte trägt. Ents werden in Fangorn rekrutiert und können sich mit Hilfe der *Ents auf der Hut*-Karten bewegen und angreifen.

WIE GELANGEN DIE ENTS INS SPIEL?

Wenn Saruman im Spiel ist und sich ein Gefährte in Fangorn befindet, verwende 1 Rekrutierungs-Würfel, um die Ents von Fangorn-Gruppierung ins Spiel zu bringen. Platziere 1 Ent in Fangorn.

Sonderfähigkeiten

Baumbart: Wenn sich ein Gefährte in Fangorn befindet, wird immer dann 1 Ent in Fangorn platziert, wenn der Schatten-Spieler 1 Rekrutierungs-Würfel dazu verwendet, die Sarumans Stimme-Regel (auf seiner Personen-Karte) einzusetzen.

Weitere Regeln

- Die Ents sind keine **Armee-Einheiten** der Freien Völker und folgen besonderen Regeln. Ents werden nur mit der *Baumbart*-Regel oder den 3 *Ents auf der Hut*-Karten rekrutiert. Ents werden von anderen **Einheiten**, die sich in derselben Region aufhalten, getrennt gehalten, können nicht angegriffen werden, behindern feindliche Bewegungen nicht und zählen nicht gegen das Einheitenlimit in einer Region.
- Die Anwesenheit von Ents in einer Region gibt den Freien Völkern nicht die Kontrolle über diese Region.
- Es können niemals mehr Ents im Spiel sein, als Ent-Figuren vorhanden sind – die vorhandenen Figuren stellen eine absichtliche Obergrenze dar. Wenn Ents aus dem Spiel entfernt werden, sind diese permanent eliminiert; sie können dann nicht wieder ins Spiel gebracht werden. Wenn alle 3 *Ents auf der Hut*-Karten gespielt wurden, werden alle verbliebenen Ents vom Spielbrett entfernt.

DIE ENTS AUF DER HUT-KARTEN

Die Ents von Fangorn können sich nur mit Hilfe der 3 *Ents auf der Hut*-Karten bewegen und andere Einheiten angreifen. Wenn eine Ents auf der Hut-Karte vom Spieler der Freien Völker gespielt wurde, gelten die Ents als aktiviert und dürfen anhand der folgenden Regeln genutzt werden.

Der Entwald

Solange die Gruppierung der Ents im Spiel ist, muss sich zu jeder Zeit mindestens ein Ent in Fangorn aufhalten. Befindet sich mehr als ein Ent in Fangorn, kann jeder Ent (bis auf den Ersten) mit derselben *Ents auf der Hut*-Karte, die zu ihrer Aktivierung gespielt wurde, zur Bewegung oder zum Angriff verwendet werden. Dies bedeutet, dass mit derselben Aktion

eine Folge von Bewegungen und Angriffen in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden kann, solange sich noch Ents im Entwald befinden und herausgenommen werden können.

Bewegung

Um die Ents zu bewegen, wird ein Ent aus Fangorn genommen und in eine Region gesetzt, die an eine Region grenzt, in der sich schon ein Ent aufhält. Diese Region darf keine Einheiten des Gegners aufweisen. Dieser Vorgang kann solange wiederholt werden, wie sich mehr als ein Ent in Fangorn aufhält. Die Ents bilden also eine durchgehende Kette von Regionen, die in Fangorn beginnt.

Angriff

Eine Schatten-Armee, die sich in einer zu einem Ent angrenzenden Region aufhält, kann angegriffen werden. Dazu wird ein Ent in Fangorn aus dem Spiel genommen. Anschließend würfelt der Spieler der Freien Völker mit 5 Würfeln; jede 5+ trifft. Dieser Vorgang kann solange wiederholt werden, wie sich mehr als ein Ent in Fangorn befindet und entfernt werden kann. Ein Angriff der Ents stellt keinen normalen Kampf dar; deshalb kann der Schatten-Spieler in keiner Weise auf diesen Angriff reagieren. Kampfkarten dürfen von beiden Spielern nicht gespielt werden, und das Gelände beeinflusst die Würfelwürfe nicht.

- Da der Schatten-Spieler seine Armeen in Regionen bewegen darf, in denen sich Ents befinden, kann es vorkommen, dass sich Ents in einer Region mit einer Schatten-Armee befinden. Diese Armee kann nach obigen Regeln bei der Aktivierung der Ents angegriffen werden, als ob die Armee angrenzend zu den Ents wäre (d.h., es wird ein Ent aus Fangorn entfernt und mit 5 Würfeln gewürfelt).
- Wenn sich in Orthanc keine Schatten-Einheiten aufhalten und ein Ent hier platziert wird, oder wenn ein Angriff der Ents alle Schatten-Einheiten in Orthanc vernichtet, wird Saruman aus dem Spiel entfernt.

***Beispiel:** Es befinden sich 2 Ents in Fangorn und eine Schatten-Armee, bestehend aus 3 regulären Einheiten, steht in Furten des Isen. Der Spieler der Freien Völker spielt eine Ents auf der Hut-Karte, platziert 2 Ents in Fangorn und aktiviert die Ents. Nun befinden sich 4 Ents in Fangorn. Der Spieler der Freien Völker entscheidet sich, sofort die Schatten-Armee in Furten des Isen anzugreifen. Deshalb entfernt er einen Ent aus Fangorn und würfelt mit 5 Würfeln. Er trifft zweimal (eine 5+ wird benötigt) und 2 reguläre Schatten-Einheiten werden aus dem Spiel entfernt. Da die Armee noch nicht komplett vernichtet wurde, setzt der Spieler der Freien Völker den Angriff fort. Wiederum wird ein Ent in Fangorn entfernt (dort verbleiben 2). Der neuerliche Angriff bringt nur einen Treffer. Dies ist aber ausreichend, um die Schatten-Armee zu vernichten. Da noch 2 Ents in Fangorn sind, könnte eine weitere Bewegung oder ein Angriff ausgeführt werden. Da sich momentan keine feindlichen Armeen angrenzend zu den Ents befinden, entscheidet sich der Spieler der Freien Völker dazu, den letzten Ent in Furten des Isen zu ziehen, um Orthanc näher zu kommen.*

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:55:55
Einheiten

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:55:45
Figuren,

Die Aktivierung der Ents ist nun vorüber. Um die Ents erneut zu verwenden, muss eine weitere Ents auf der Hut-Karte gespielt werden.

BELAGERUNGSMASCHINEN

In dieser Erweiterung werden 2 Arten von Belagerungsmaschinen eingeführt: **Belagerungstürme** des Schattens und **Katapulte** der Freien Völker. Sie repräsentieren die Offensiv- und Defensiv-Taktiken und die Ausrüstung der kämpfenden Parteien im Dritten Zeitalter.

Belagerungs-Maschinen



Belagerungsturm



Katapult

DAS REKRUTIEREN VON BELAGERUNGSMASCHINEN

- Maximal je zwei Belagerungstürme und Katapulte dürfen sich in einer Region befinden.
- Es dürfen niemals mehr Belagerungsmaschinen im Spiel sein, als entsprechende Figuren vorhanden sind – die vorhandenen Figuren stellen eine absichtliche Obergrenze dar.

Belagerungstürme

Der Schatten-Spieler darf einen **Rekrutierungswürfel** dazu verwenden, einen Belagerungsturm in einer Region zu platzieren, die eine vom Spieler der Freien Völker kontrollierte und vom Schatten belagerte Festung enthält. Der Belagerungsturm wird direkt vor die Festungs-Box des Spielplans gestellt. Nur der Schatten-Spieler kann Belagerungstürme rekrutieren.

Katapulte

Der Spieler der Freien Völker kann einen Rekrutierungswürfel dazu verwenden, ein Katapult in einer von ihm kontrollierten Festung der Freien Völker zu platzieren. Die Festung muss zu einer aktiven Nation gehören (es ist aber nicht nötig, dass diese Nation im Kriegszustand ist). Es ist möglich, ein Katapult zu platzieren, selbst wenn die entsprechende Festung belagert wird. Das Katapult wird in die Festungs-Box gestellt. Nur der Spieler der Freien Völker kann Katapulte rekrutieren.

BELAGERUNGSMASCHINEN IM KAMPF

Zu Beginn einer Belagerung wird die Anzahl der vorhandenen Belagerungsmaschinen miteinander verglichen: Der Spieler, der über mehr Belagerungsmaschinen verfügt, besitzt die **Überlegenheit**.

Überlegenheit des Schattens

Während der ersten Runde eines Kampfes, bei dem der Schatten die Überlegenheit besitzt, erleidet die Armee der Freien Völker einen Malus von -1 bei ihrem Kampfwürfelwurf. Wenn der Schatten-Spieler nach der ersten Kampfrunde immer noch die Überlegenheit besitzt, kann er den Kampf um eine Runde verlängern, ohne eine Elite-Einheit zu reduzieren.

Überlegenheit der Freien Völker

Während der ersten Runde eines Kampfes, bei dem der Spieler der Freien Völker die Überlegenheit besitzt, erhält die Armee der Freien Völker einen Bonus von $+1$ auf ihren Kampfwürfelwurf. Wenn der Spieler der Freien Völker nach der ersten Kampfrunde immer noch die Überlegenheit besitzt, kann der Schatten-Spieler den Kampf durch das Reduzieren einer Elite-Einheit nicht um eine weitere Kampfrunde verlängern.

Keine Überlegenheit

Wenn beide Spieler dieselbe Anzahl an Belagerungsmaschinen aufweisen, besitzt kein Spieler die Überlegenheit. Vor dem Ausspielen von Kampfkarten kann der Spieler der Freien Völker jedoch vorübergehend die Überlegenheit gewinnen, wenn er sofort eines seiner Katapulte entfernt. In diesem Fall behält der Spieler der Freien Völker die Überlegenheit bis zum Ende des Kampfes.

BELAGERUNGSMASCHINEN ENTFERNEN

Katapulte und Türme können niemals die Region verlassen, in der sie gebaut wurden.

Wenn eine Armee komplett vernichtet oder aus der Region mit der Festung herausgezogen wurde, werden alle Belagerungsmaschinen dieser Armee sofort vom Spielplan entfernt. Alle Belagerungsmaschinen einer belagernden Armee werden ebenfalls am Ende der Belagerung vom Spielplan genommen. Dabei ist es unerheblich, ob die Festung erobert wurde oder die belagernde Armee entfernt oder weggezogen wurde.

Entfernte Belagerungsmaschinen können später erneut platziert werden.

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:57:07
Belagerungsmaschinen

 Author: Ralf Subject: Highlight Date: 30.11.2009 23:57:25
Rekrutierungs-Würfel

SUMMARY



KAPITEL I

EINLEITUNG 3

OBJECT OF THE GAME	5
NUMBER OF PLAYERS	5
ORIGINAL AND EXPANDED GAME	5

KAPITEL II

SPIELMATERIAL 7

COMPONENTS LIST	8
MAIN SPIELMATERIAL	8
EXPANSION COMPONENTS	8

GAME PIECES	12
PLASTIC FIGURES	12

THE GAME BOARD	13
REGIONS	14
NATIONS	14
FORTIFICATIONS AND SETTLEMENTS	14
TRACKS AND BOXES	15

KAPITEL III

SPIELVORBEREITUNG 19

KAPITEL IV

DIE SPIELRUNDE 25

THE ACTION DICE	26
ACTION DICE POOL	26
HUNT ALLOCATION AND ACTION ROLL	27
USING ACTION DICE	27
THE ELVEN RINGS	29

KAPITEL V

EREIGNIS-KARTE 31

EVENT DECKS	32
DRAWING EVENT CARDS	32
PLAYING EVENT CARDS	32
COMBAT CARDS	32

KAPITEL VI

ARMEEN UND KÄMPFE 35

ARMIES AND STACKING	36
ARMY COMPOSITION	36
STACKING LIMIT	36
ARMY BOXES	36

RECRUITING TROOPS	36
RECRUITING NEW UNITS	36

ARMY MOVEMENT	37
MOVING AN ARMY	37

CHARACTER MOVEMENT	39
MOVING CHARACTERS	39

BATTLE RESOLUTION	39
ATTACKING WITH ARMIES	39
RESOLVING A BATTLE	40
Timing of Combat Cards	41
Requirements of Combat Cards	41
Free Peoples and Shadow Casualties	42
Elimination of Anführers and Characters	42

FORTIFICATIONS, CITIES, STRONGHOLDS, AND SIEGES 42

ATTACKING A CITY OR FORTIFICATION	42
ATTACKING A STRONGHOLD	42
CONDUCTING A SIEGE	43
SORTIE	43
RELIEVING A SIEGE	43
REINFORCING A SIEGE	43

CAPTURING A SETTLEMENT	43
----------------------------------	----

KAPITEL VII

THE POLITICS OF MIDDLE-EARTH 45

THE POLITICAL TRACK	46
ACTIVATING FREE PEOPLES NATIONS	46
ADVANCING A POLITICAL POSITION	46
ENTERING WAR	47
CHARACTERS AT WAR	47

KAPITEL VIII

DIE GEMEINSCHAFT DES RINGES 49

FELLOWSHIP FIGURES AND COUNTERS	50
---	----

THE RING-BEARERS	50
CORRUPTION	50

COMPANION CHARACTER CARDS	50
-------------------------------------	----

THE GUIDE OF THE FELLOWSHIP	51
---------------------------------------	----

THE FELLOWSHIP TRACK	51
MOVING THE FELLOWSHIP	51
LOCATING THE FELLOWSHIP	52
HIDING THE FELLOWSHIP	53
HEALING THE RING-BEARER	53
ENTERING MORDOR	53

SEPARATING DIE GEFÄHRTEN FROM THE FELLOWSHIP	53
--	----



Author: Ralf

Subject: Sticky Note

Date: 30.11.2009 23:58:43

Noch größtenteils Englisch

KAPITEL IX**DIE JAGD NACH DEM RING 55**

THE HUNT POOL	56
STANDARD HUNT TILES	56
SPECIAL HUNT TILES	56

HUNTING THE FELLOWSHIP	57
THE HUNT ROLL	57
DETERMINING HUNT DAMAGE	57
HUNT EFFECTS WHEN DECLARING OR REVEALING THE FELLOWSHIP	57
EFFECTS OF THE HUNT	58

THE ONE RING AND THE QUEST FOR MOUNT DOOM	58
--	----

THE BURDEN OF THE RING	59
THE FELLOWSHIP IN MORDOR.	59

KAPITEL X**SIEGBEDINGUNGEN 61**

RING-BASED VICTORY CONDITIONS.	63
--	----

MILITARY VICTORY CONDITIONS	63
---------------------------------------	----

KAPITEL XI**REGELN FÜR 4 UND 3 SPIELER. 65**

FOUR-PLAYER GAME	66
EVENT DRAW	66
FELLOWSHIP PHASE.	66
HUNT ALLOCATION AND ACTION ROLL.	66
ACTION RESOLUTION	66
LIMITS ON ACTIONS	66
MIXED ARMIES	67
EVENTS	67
SOUTHTRON & EASTERLING ELITE UNITS.	67

THREE-PLAYER GAME	67
-----------------------------	----

VICTORY CONDITIONS	67
------------------------------	----

KAPITEL XII**DAS ENDE DES DRITTEN ZEITALTERS . 69**

COMPONENTS	70
----------------------	----

SPIELVORBEREITUNG	71
-----------------------------	----

NEW CHARACTERS.	72
-------------------------	----

SMÉAGOL, TAMED WRETCH.	72
How Sméagol Enters the Game	72
Sméagol in Play	72

LADY GALADRIEL, KEEPER OF NENYA	73
How Galadriel Enters the Game.	73
Galadriel in Play	73

THE WITCH-KING: CHIEF OF THE RINGWRAITHS	73
How The Witch-king Enters the Game.	73
The Witch-king in Play	73

THE BALROG OF MORIA, EVIL OF THE ANCIENT WORLD.	74
How the Balrog Enters the Game	74
The Balrog in Play	74

FACTIONS OF THE DER RINGKRIEG	74
---	----

THE HILLMEN OF DUNLAND	74
How the Dunlendings Enter the Game	74
Using the Dunlendings	74

THE CORSAIRS OF UIMBAR	75
How the Corsairs Enter the Game	75
Using Corsair Ships	75

THE ENTS OF FANGORN.	75
How the Ents Enter the Game	76
Using The Ents	76

SIEGE ENGINES	77
-------------------------	----

MUSTERING SIEGE ENGINES	77
SIEGE ENGINE SUPERIORITY	77
ELIMINATING SIEGE ENGINES	77

TABLES**MAIN GAME**

MAIN SPIELMATERIAL OVERVIEW	9
EXPANSION COMPONENTS OVERVIEW	9
COUNTER SUMMARY	10
PLASTIC FIGURES	11
NATIONS	13
MAP EXAMPLES	15
THE GAME BOARD	17
ARMY SETUP	23
ACTION DICE ICONS	27
ACTION DICE REFERENCE CHART	28
EREIGNIS-KARTE	33
THE CHARACTER CARDS.	38
THE POLITICAL COUNTERS.	47
HUNT TILES	56
TRACKING CORRUPTION	58
MORDOR TRACK	59
VICTORY POINTS	63

EXPANSION

COUNTER SUMMARY	71
PLASTIC FIGURES	71

This page contains no comments

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

THE HERR RINGE

Das Sammler-Set
COLLECTOR'S EDITION

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

Graphische Gestaltung **JOHN HOWE**

Graphisches Design **FABIO MAIORANA**

Modelle **BOB NAISMITH**

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

Sindarin Übersetzungen und Kalligraphie **DAVID SALO** und **DANIEL REEVE**

Meisterbemalung der Figuren **FEDERICO BURCHIANTI**

Photos **CHRISTOPH CIANCI**

Holzschachtel Design **PAOLO CIURLI**

Produktion **ROBERTO DI MEGLIO, FABRIZIO ROLLA** und **LUCA PANSECCHI**

Deutsche Ausgabe der Collector's Edition

PAT BRAUN, MATTHIAS STABER, HOLGER KIESEL, VOLKER MATEJKA und **RALF SCHEMANN**

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

Spieltester: Mauro Adorna, Alessandro Antonini, Noel Arrowsmith, Helen Bengtsson, Alessandro Bordin, Fredrik Borg, Guillaume Bouilleux, Federico Burchianti, Massimiliano Bussetti, Dale Campbell, Melanie Chapman, Christoph Cianci, Paolo Ciurli, Giovanni Cosma, Michele D'Agostino, Oliver Drechsler, Paolo Fagherazzi, Gabriele Falcioni, Giuliano Fassi, Marco Ferrandi, Aaron Fuegi, Rob Gaines, Simone Gatti, Georges Gil, Giuliano Grazzi, Garry Haggerty, Kyle Hall, Randy Heath, David Helba, Thomas Helvard, Steven Htay, Didier Jacobée, Andrea Ligabue, Fabio Maiorana, Francesco Mattioli, Joe McCullough, Chris McKeraghan, Marcello Missiroli, Gerald Mulder, Giuliano Nepitello, Christian Nilsson, Andrew Ogden, Serge Olivier, Massimiliano Pardo, Raffaele Pascuzzi, Anders Petersen, Kevin Robbins, Andy Rockwell, Keith Rogers, Daniele Rogoni, Beni Rose, Silvia Samory, Nicola Santarello, Saverio Santarello, Lori Silfen, Sean Smith, Fredrik Söderberg, David Sparks, David Spencer, Richard Spillsbury, Geoffrey Squire, Andrew Stainton, Britt Strickland, Jimmy Strömberg, Nunzio Surace, Gary Swafford, Karl-Johan Victor.

Ein Spiel Entworfen und Weltweit Veröffentlicht von **NG INTERNATIONAL SRL**



Via Pradazzo 6/B, 40012, Calderara di Reno (BO), Italy
www.nexusgames.com

Deutsche Ausgabe von **PHALANX GAMES DEUTSCHLAND**



Zollernstrasse 26, 78462 Konstanz
www.phalanxgames.de



Der Ringkrieg Sammleredition BOARDGAME ©2004, 2009 NG International Srl/Sophisticated Games Ltd. Der Ringkrieg BOARDGAME, *The Lord of the Rings* and the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company dba Middle-earth Enterprises used under license to Sophisticated Games Ltd. Made in China. **WARNHINWEIS!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erststüchungsgefahr. Bewahren Sie diese Adresse für eventuelle Rückfragen auf.

