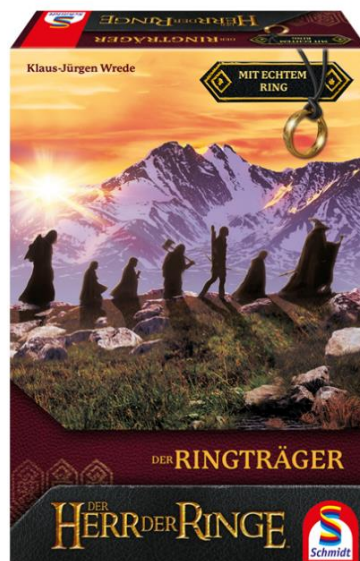




PRESSEINFORMATION/SPIELENEUHEIT

„Der Herr der Ringe – Der Ringträger“: Eine gefährliche Reise durch Mittelerde mit dem echten, einen Ring

Berlin, Frühjahr 2024. *Ash nazg durbatulûk, ash nazg gimbatul, ash nazg thrâkatuluk agh burzum ishi krimpatul* – „Ein Ring, sie zu knechten, sie alle zu finden, ins Dunkel zu treiben und ewig zu binden.“ Diese dunkle Prophezeiung trägt der eine Ring aus der „Herr der Ringe“-Saga, in die drei bis vier Personen ab diesem Frühjahr spielerisch eintauchen. In der Rolle des Ringträgers Frodo und seiner Gefährten machen sich die Spielenden auf den Weg nach Mordor, um dort den Ring zu zerstören und Mittelerde vor dem Bösen, vor Sauron zu retten. Das Unterfangen ist gezeichnet von Hindernissen, Verfolgern und allerlei Gefahren, wobei die Gefährten die größte bei sich tragen: der Ring, der Saurons verhängnisvolle und anziehende Macht in sich trägt. Schaffen es alle Spielenden, sich der Macht zu widersetzen oder verfällt eine Person dem Bösen und spielt fortan gegen die Gruppe?



© Schmidt Spiele

Die Spieleneuheit „**Der Herr der Ringe – Der Ringträger**“ von Schmidt Spiele®, aus der Feder von Klaus-Jürgen Wrede, kommt mit echtem Ring, was für noch authentischeres Mittelerde-Gefühl sorgt. Die Spielenden ab 10 Jahren ziehen gemeinsam mit den Gefährten über die unterschiedlichen Landschaftsplättchen, startend im Auenland. Sie spielen kooperativ und müssen dabei vor der ständigen Bedrohung durch die Schwarzen Reiter – den Nazgûl – fliehen. Denn wenn diese die Gefährten einholen, ist das Spiel verloren.



Das Besondere des Spiels ist der „eine Ring“, den immer einer der Gefährten tragen muss, wobei der Ringträger stark gefährdet ist, der dunklen Macht zu verfallen. Die Spielenden tauchen über die schwere Bürde des Rings tief und aktiv ein in die Geschichte. Sie werden zum Ringträger und den Gefährten und versuchen, der starken Anziehung des Rings, der dunklen Macht, nicht zu verfallen.

Zu Spielbeginn wird eine Person zum Ringträger. Sie nimmt die Bürde auf sich und trägt den „echten Ring“. Gespielt wird kooperativ, wobei die Handkarten teils sichtbar, teils nur für die Mitspielenden sichtbar gehalten werden. Da die Spielenden auch die Handkarten ihrer Gefährten ausspielen können und nicht alle eigenen Karten kennen, schafft dies ein ungewöhnliches kooperatives Spielerlebnis.

Pro Runde wird zunächst Saurons Macht gestärkt und die Schwarzen Reiter ziehen nach vorn. Holen sie die Gefährten ein, verlieren diese sofort das Spiel. Wird eine fünfte Karte Saurons vor dem Ringträger abgelegt, verfällt dieser der dunklen Macht und wird zu Saurons Gehilfe: Der Ringträger spielt künftig gegen die Gefährten, wofür ihm das „Dunkle Deck“ zur Verfügung steht. Nach diesem dunklen Spielzug folgen die Helferkarten, die ausgelegt werden und nötige Unterstützung für die Gefährten bedeuten können. Danach kann die Person, die an der Reihe ist, zwei Aktionen ausführen, die Reise vorbereiten oder die nächste Landschaft entdecken, bevor sie anschließend die Gefährten weiter auf Reisen schickt und ihnen einen möglichst großen Vorsprung vor den Verfolgern sichert. Am Zugende wird nachgezogen und die nächste Person ist an der Reihe.

Wenn die Gefährten, ohne von den Schwarzen Reitern eingeholt worden zu sein, den Schicksalsberg erreichen, gewinnen sie gemeinschaftlich. Wurde eine Person zu Saurons Gehilfe, setzt diese auf die Nazgûl, um sich und ihrem Herrn den Sieg des Bösen zu ermöglichen. Das versucht die Gruppe mit aller Macht zu verhindern.

Typ: (Semi-)kooperatives Spiel | Marke: Schmidt Spiele® | Anzahl Spielende: 3-4 | Alter: ab 10 Jahren | Zeit: ca. 45 Minuten | Preis: 31,99 Euro (UVP)

Der Autor: Klaus-Jürgen Wrede



© privat

Seit dem Besuch der Spielmesse in Essen im Jahr 1989 wurde für Klaus-Jürgen Wrede aus dem gelegentlichen Spielen eine große Leidenschaft, die in der Entwicklung und Umsetzung eigener Spielideen endete. Sein Erstlingswerk „Carcassonne“ wurde im Jahr 2001 sowohl als „Spiel des Jahres“ als auch mit dem „Deutschen Spielepreis“ geehrt. Mittlerweile sind zahlreiche Erweiterungen und weitere eigenständige Carcassonne-Spiele entstanden. Bei der Spieleentwicklung reizt Klaus-Jürgen Wrede besonders die Umsetzung historischer Themen in familienfreundlichen Spielen.

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele): [Der Herr der Ringe – Der Ringträger](#)



Über Schmidt Spiele

Der Verlag Schmidt Spiele gehört zu den bekanntesten deutschen Spieleherstellern. Er umfasst die Marken Schmidt Spiele® für Puzzles, Plüsch, Kinder-, Familien- und Erwachsenenspiele, Drei Magier®, die für anspruchsvolle Kinderspiele steht, sowie Selecta® im Bereich Holzspielzeug. Der Grundstein für die Marke Schmidt Spiele® und das Traditionsunternehmen legte 1907 Josef Friedrich Schmidt mit der Erfindung des Brettspiels Mensch ärgere Dich nicht®. Weitere Klassiker sind Kniffel® und Ligretto®. Daneben umfasst das Portfolio zahlreiche preisgekrönte Kinder-, Familien- und Kennerspiele. 1997 wurde Schmidt Spiele® von der Good Time Holding GmbH mit Unternehmenssitz in Berlin übernommen. Weitere Informationen: www.schmidtspiele.de

Pressekontakt

BISS PR & Communications GmbH & Co. KG

Kronprinzendamm 20, 10711 Berlin

Tel.: +49 1742196175

E-Mail: schmidtspiele@biss-pr.de

Internet: www.biss-pr.de