

Klaus-Jürgen Wrede

MIT ECHTEM
RING



DER RINGTRÄGER

DER
HERR DER RINGE



Inhalt



74 Karten

53 Bewegungs-Karten,
davon 16 Startkarten



(Startkarten sind
mit diesem Symbol
auf der Vorderseite
markiert.)



17 Karten
„Dunkles Deck“



4 Übersichts-
karten



**18 Land-
schafts-
plättchen**



3 Spielfiguren (Gefährten,
Gandalf und Schwarze Reiter)
mit Standfüßen



1 Ring mit Band
(Der Ring ist in der
Erstausslieferung mit einem
Sicherheitssticker befestigt.)

Spielidee und Spielziel

Schlüpft in die Rollen von Frodo, dem Ringträger, und seinen Gefährten auf dem gefährlichen Weg vom Auenland bis nach Mordor. Widersteht Saurons Macht, entkommt den Schwarzen Reitern und rettet Mittelerde. Arbeitet zusammen und zerstört den Ring im feuerspeienden Schicksalsberg. Schafft ihr das, gewinnt ihr gemeinsam.

Der Ringträger ist hierbei ständig Saurons Macht ausgesetzt. Er kann dieser auch verfallen! Verhindert das, indem ihr euch gut absprecht und die richtigen Karten zum passenden Zeitpunkt nutzt. Seid ihr der Herausforderung gewachsen?

Holen euch die Schwarzen Reiter – die Nazgûl – ein, verliert ihr das Spiel. Sollte eine Person zuvor Saurons Macht verfallen sein, gewinnt sie das Spiel in diesem Fall.

Spielvorbereitung

1. Mischt zunächst die 18 Landschaftsplättchen getrennt nach Gebieten (A-D) und bildet daraus einen Stapel, wobei D zuunterst und A oben aufliegt.


Zieht nun 4 Landschaftsplättchen A vom Stapel und legt sie **verdeckt** nebeneinander in die Tischmitte, sodass sie einen Kreis anfang bilden. (Diese 4 Landschaftsplättchen werden im Spiel niemals aufgedeckt.) Das 5. und letzte Landschaftsplättchen A legt ihr nun **offen** im Uhrzeigersinn an die verdeckt ausliegenden Landschaftsplättchen.

2. Stellt die Figur „Schwarze Reiter“ vor das im Uhrzeigersinn 1. verdeckte Landschaftsplättchen.

Stellt die Figur „Gefährten“ auf das 4. Landschaftsplättchen (das im Uhrzeigersinn letzte verdeckte Plättchen).

Stellt die Figur „Gandalf“ auf dem Tisch bereit, diese benötigt ihr erst später im Spiel.



- Die 17 Karten „Dunkles Deck“ mischt ihr verdeckt und legt sie als Stapel bereit, diese benötigt ihr eventuell im späteren Spielverlauf.
- Ihr benötigt nun die 16 Startkarten (Markierung  auf der Vorderseite). Mischt diese verdeckt und legt sie als Stapel bereit. Anschließend mischt ihr alle übrigen 37 Bewegungs-Karten gut durch und legt sie als verdeckten Stapel unter die Startkarten. Verteilt an alle Mitspielenden je 4 Bewegungs-Karten von diesem Stapel.



ACHTUNG: Alle Mitspielenden nehmen jeweils 3 dieser Bewegungs-Karten so auf die Hand, dass sie die Vorderseiten sehen können, und die 4. Karte verdeckt – also so, dass nur die anderen die Karte von vorne sehen.



Deine Kartenhand: 3 Bewegungs-Karten für dich sichtbar und 1 Bewegungs-Karte ist für dich verdeckt, aber für die anderen sichtbar.



Für dich ist jeweils 1 Bewegungs-Karte auf den Händen der anderen sichtbar.

Es gibt 3 Arten von Bewegungs-Karten: Saurons Macht-, Helfer- und Farb-Karten, wobei letztere Aktionen haben können.

- Alle nehmen sich 1 Übersichtskarte und legen diese vor sich ab.
- Wer von euch die haarigsten Füße hat, wird der Ringträger, Frodo. Dieser hängt sich den Ring um. Der Ringträger bestimmt nun, wer das Spiel beginnt.

Spielablauf

Wenn du am Zug bist, führst du folgende Phasen der Reihe nach aus:

- „Saurons Macht“-Karten auslegen
- Helfer-Karten auslegen
- 2 Aktionen ausführen
- Reisen
- Zugende: Auf 4 Karten nachziehen

1. „Saurons Macht“-Karten auslegen



Lege **alle** für dich **sichtbaren** „Saurons Macht“-Karten vor dem Ringträger aus und rücke die „Schwarze Reiter“-Figur um so viele **Landschaftsplättchen** im Uhrzeigersinn weiter, wie du „Saurons Macht“-Karten ausgelegt hast. **Wichtig:** Die „Schwarzen Reiter“ rücken immer von Plättchen zu Plättchen weiter, nicht von Feld zu Feld! Sobald **5 „Saurons Macht“-Karten** vor dem Ringträger ausliegen, verfällt er sofort Saurons Macht! Siehe dazu Seite 7.

Beispiel: Du siehst 1 „Saurons Macht“-Karte bei jemand anderem auf der Hand, die mit der Vorderseite zu dir zeigt, und 1 weitere auf deiner eigenen Hand. Du legst beide „Saurons Macht“-Karten offen vor den Ringträger.



Deine Kartenhand

2. Helfer-Karten auslegen



Lege **alle** für dich **sichtbaren** Helfer-Karten offen in die Tischmitte. Helfer-Karten haben immer einen **weißen Hintergrund**. Ausliegende Helfer-Karten unterstützen euch während des Spiels. Helfer-Karten legst du niemals zu einem Landschaftsplättchen. Sie stehen ab dem Zeitpunkt des Auslegens allen zur Verfügung. Beratet euch, ob ihr eine Helfer-Karte nutzen möchtet. Nach dem Nutzen legt ihr sie auf den Ablagestapel. Eine Übersicht über die einzelnen Symbole und ihre Funktion auf den Helfer-Karten findet ihr ab Seite 9.

Beispiel: Jemand anders hat 1 für dich sichtbare Helfer-Karte auf der Hand. Du nimmst sie und legst sie in die Tischmitte. Sie steht euch ab sofort zur Verfügung.



3. Zwei Aktionen ausführen

Nun führst du genau **2 Aktionen** aus. Du darfst die Aktionen frei wählen, es gibt keine Reihenfolge und du darfst auch die gleiche Aktion mehrmals wählen.

Zusätzlich darfst du **beliebig viele** in der Mitte ausliegende **Helfer-Karten** nutzen. Diese zählen **nicht** zu deinen 2 Aktionen. Die Helfer-Karten darfst du vor oder nach einer Aktion nutzen.

Es gibt folgende Aktionen:

A. Reise vorbereiten

Um die Reise vorzubereiten, legst du **1 Handkarte** oberhalb eines Landschaftsplättchens an.

Wichtig: Als Handkarte gelten alle für dich sichtbaren Bewegungs-Karten. Du darfst also auch Bewegungs-Karten anlegen, die sich auf der Hand einer anderen Person befinden, solange sie mit der Vorderseite zu dir zeigen.

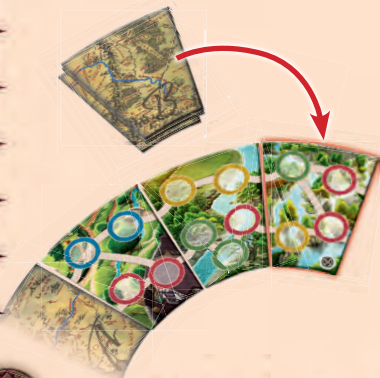


Du darfst an jedes offen ausliegende Landschaftsplättchen anlegen. Es spielt keine Rolle, wo sich die Gefährten-Figur befindet oder welche Farben auf dem Weg sichtbar sind.

Es können beliebig viele Bewegungs-Karten an einem Landschaftsplättchen anliegen.

Hinweis: Legt die Karten etwas gefächert aus, wenn bereits Bewegungs-Karten an einem Landschaftsplättchen anliegen. So seht ihr immer, welche Bewegungs-Karten an welchem Landschaftsplättchen zur Verfügung stehen.

B. Landschaft entdecken



Decke 1 neues Landschaftsplättchen vom Stapel auf und lege es im Uhrzeigersinn an eure bereits ausliegende Landschaft an.

Sobald der Schicksalsberg, welcher sich unter den Landschaftsplättchen „D“ befindet, aufgedeckt wurde, entfällt die Aktionsmöglichkeit „Landschaft entdecken“.



Hinweis: Es kann vorkommen, dass sich der Kreis aus Landschaftsplättchen schließt und der Schicksalsberg noch nicht aufgedeckt wurde. In diesem Fall überdeckt ihr beim weiteren „Landschaft entdecken“ einfach die ersten Landschaftsplättchen vom Kreisumfang. Diese werden nicht mehr benötigt.



Beispiel: Als deine 1. Aktion wählst du **Landschaft entdecken** und deckst 1 neues Landschaftsplättchen auf und legst es an.

Als deine 2. Aktion wählst du **Reise vorbereiten** und legst 1 Bewegungs-Karte direkt an das neu aufgedeckte Landschaftsplättchen.

4. Reisen

In der Phase „Reisen“ geht es darum, zuvor ausgelegte Bewegungs-Karten zu nutzen. **Du darfst so viele Bewegungs-Karten hintereinander nutzen, wie du möchtest.**

Alle Bewegungs-Karten zeigen eine Farbe und auf einigen ist zusätzlich noch eine Aktion abgebildet. Eine Bewegungs-Karte darfst du entweder als **Farb-Karte** für die „**Reise der Gefährten**“ oder als **Aktions-Karte** verwenden. Du darfst bei jeder Bewegungs-Karte frei wählen, wie du sie verwenden möchtest.

Zusätzlich darfst du **beliebig viele** in der Mitte ausliegende **Helfer-Karten** (weißer Hintergrund) nutzen.

Bewegungs-Karten als Farb-Karten für die „Reise der Gefährten“

Für ihre Reise stehen den Gefährten 2 verschiedene Wege offen: ein oberer und ein unterer. Die Gefährten-Figur darfst du entlang der Wege von Feld zu Feld bewegen. Beim allerersten Schritt müsst ihr euch gemeinsam für einen der beiden Wege entscheiden. Später könnt ihr den Weg nur über Weggabelungen wechseln, siehe dazu „Weggabelungen“ weiter unten.

Um die Gefährten-Figur bewegen zu können, benötigst du für **jeden Schritt** eine farblich passende Bewegungs-Karte. Diese muss an dem Landschaftsplättchen anliegen, auf dem sich das entsprechende farbige Feld befindet, auf das sich die Gefährten-Figur bewegen soll. Du darfst innerhalb der Phase „Reisen“ **beliebig viele** Schritte machen, solange du die passenden Bewegungs-Karten zur Verfügung hast.

Hast du die Bewegung ausgeführt, legst du die dafür benutzte Bewegungs-Karte auf den Ablagestapel.



Beispiel: Du willst die Gefährten-Figur bewegen. Dazu nutzt du eine blaue Bewegungs-Karte und ziehst die Gefährten-Figur 1 Schritt weiter, auf das blaue Feld. Dann nutzt du eine gelbe Bewegungs-Karte und ziehst die Gefährten-Figur noch 1 Schritt weiter, auf das gelbe Feld. Anschließend legst du beide Karten auf den Ablagestapel.

2 gleichfarbige Bewegungs-Karten darfst du auch als **1 Farb-Karte** deiner Wahl verwenden. 1 Joker-Karte darfst du ebenfalls für jede Farbe verwenden.



Die 2 blauen Bewegungs-Karten darfst du verwenden, um auf das grüne Feld zu ziehen.

Ziehst du die Gefährten-Figur auf ein neues Landschaftsplättchen, legst du alle Bewegungs-Karten, die noch am vorherigen Landschaftsplättchen anliegen, auf den Ablagestapel. Diese können nicht mehr genutzt werden. Nutzt also möglichst alle Bewegungs-Karten oder ihre Aktionen, bevor ihr ein neues Landschaftsplättchen mit der Gefährten-Figur betretet.



Weggabelungen

Manche Wege weisen Weggabelungen auf. Trifft die Gefährten-Figur auf eine solche, könnt ihr entscheiden, welchen Weg die Figur wählen soll, vorausgesetzt ihr habt die farblich passende Bewegungs-Karte. (Es gibt keine Sackgassen, sodass ihr eure Entscheidung an eure Bewegungs-Karten knüpfen könnt.) Entscheidet gemeinsam – im Zweifel entscheidet die Person am Zug, welchen Weg die Gefährten-Figur geht.

Bewegungs-Karten als Aktions-Karten

Ist auf einer Bewegungs-Karte ein Symbol aufgedruckt, darfst du die Karte als Aktions-Karte nutzen, statt für die „Reise der Gefährten“. Du darfst nur die Bewegungs-Karten als Aktions-Karten nutzen, die an dem Landschaftsplättchen anliegen, auf dem sich die Gefährten-Figur befindet. Eine Übersicht über die Symbole und ihre mögliche Aktion findest du ab Seite 9.



Bewegungs-Karte ohne Symbol



Bewegungs-Karte mit Symbol

Hast du die Aktion ausgeführt, legst du die Bewegungs-Karte auf den Ablagestapel.

5. Zugende: Auf 4 Karten nachziehen

Zuletzt **darfst** du nachziehen, bis du wieder **maximal 4 Karten** hast. Du musst dies nicht tun, in manchen Situationen ist es ratsam, vorsichtiger zu sein.

Wenn du Karten nachziehst, **darfst** du **maximal 1 dieser neuen Karten** so ziehen, dass sie für alle anderen sichtbar ist. Du selbst darfst diese Karte nicht sehen (achte beim Ziehen darauf!). Ob deine Karten vor dem Nachziehen für dich sichtbar oder verdeckt sind, spielen beim Nachziehen keine Rolle.

Beispiel: Du hast noch 2 Karten, somit darfst du 2 neue Bewegungs-Karten ziehen. Eine davon ziehst du so, dass nur du sie sehen kannst, bei der anderen entscheidest du dich dafür, dass sie für alle anderen sichtbar ist.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt ihr den Ablagestapel gut durch und bildet einen neuen Nachziehstapel.

Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

ACHTUNG: KOMMUNIKATION

Ihr dürft euch im Spiel beraten, zum Beispiel, welchen Weg ihr gehen wollt, aber ihr dürft niemals – auch nicht vage – über eure Handkarten sprechen!

Dies gilt sowohl für eure eigenen Karten als auch für die umgedrehten Karten der anderen Mitspielenden.

Eine Person verfällt Saurons Macht



Sobald 5 „Saurons Macht“-Karten vor einer Person liegen, verfällt diese der dunklen Macht Saurons. Wir bezeichnen diese Person im Folgenden als **Saurons Gehilfe**. Das heißt, sie ist ab sofort nicht mehr Teil der Gefährten und spielt gegen sie. Bist du

Saurons Macht verfallen, setzt du bis zum Spielende alles daran, dass die Gefährten von den Schwarzen Reitern erwischt werden. Gelingt dies, gewinnst du das Spiel.

Verfällst du Saurons Macht, legst du sofort **alle Bewegungs-Karten** auf deiner Hand und **alle „Saurons Macht“-Karten**, die sich vor dir befinden, ab.

Du nimmst dir den „**Dunkles Deck**“-Stapel, legst ihn vor dich und ziehst 4 Karten für dich sichtbar auf die Hand. **Ab jetzt spielst du nur noch mit den Karten des „Dunkles Decks“**.



Ab sofort ändern sich die Regeln des Spiels wie folgt:

- ♦ Für die Gefährten wird es nun schwerer, denn die Person, die Saurons Macht verfallen ist, spielt gegen euch. Die Regeln für einen Zug bleiben für euch aber identisch.
- ♦ Ihr legt wie gehabt „Saurons Macht“-Karten vor die nun abtrünnige Person und rückt für jede „Saurons Macht“-Karte die Figur der Schwarzen Reiter um 1 Landschaftsplättchen weiter. Saurons Gehilfe kann die „Saurons Macht“-Karten zum Bezahlen seiner Aktionen nutzen, siehe dazu den folgenden Abschnitt.

Der Zug als Saurons Gehilfe

Bist du am Zug, führst du folgende 2 Schritte der Reihe nach aus:

1. 2 Aktionen ausführen

Auch wenn du Saurons Macht verfallen bist, führst du weiterhin genau **2 Aktionen** aus. Du darfst die Aktionen frei wählen, es gibt keine Reihenfolge und du darfst auch die gleiche Aktion mehrmals wählen.

Es gibt folgende Aktionen:

A. Eine Handkarte als Bezahlkarte auslegen.

Du legst 1 deiner Handkarten offen vor dir aus. Diese behandelst du nun wie eine normale „Saurons Macht“-Karte. Du nutzt sie nur zur Bezahlung, um eine Aktion einer anderen deiner Karten ausführen zu können. Die abgebildete Aktion auf der ausgelegten Karte verfällt.



B. Eine Aktion einer Handkarte ausführen.

Du darfst die Aktion einer Handkarte ausführen. Dazu musst du die **angegebenen Kosten** mit vor dir **ausliegenden Karten** („Saurons Macht“ oder „Dunkles Deck“) bezahlen. Anschließend führst du die Aktion deiner Handkarte aus und legst diese und alle Karten, die du zum Bezahlen benutzt hast, auf die jeweiligen Ablagestapel. Die „Dunkles Deck“-Karten legst du auf einen „Dunkles Deck“-Ablagestapel und die „Saurons Macht“-Karten auf den regulären Ablagestapel.



Deine Auslage

Eine Beschreibung der Aktionen der einzelnen Karten des Dunklen Decks findest du ab Seite 11.

Deine Handkarten

2. Auf 4 Handkarten nachziehen

Du ziehst auf **4 Karten** vom „Dunkles Deck“-Stapel nach, bis du wieder 4 Karten auf der Hand hast.

Ist der Nachziehstapel des Dunklen Decks aufgebraucht, mischst du den „Dunkles Deck“-Ablagestapel gut durch und bildest einen neuen Nachziehstapel.

Danach ist wie gewohnt die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Spielende und Sieg

Das Spiel kann auf **2 Arten** zu Ende gehen:

1. Zieht die „Schwarze Reiter“-Figur auf das Landschaftsplättchen, auf dem sich die Gefährten-Figur befindet, **verliert ihr gemeinsam**. Ist allerdings jemand von euch Saurons Macht verfallen, so gewinnt er oder sie in diesem Fall.
2. Schafft ihr es, die Gefährten-Figur auf den Schicksalsberg zu ziehen, **gewinnt ihr das Spiel**.

Wie zieht ihr auf den Schicksalsberg?

Der Schicksalsberg ist eine der 4 Landschaftsplättchen „D“ und wird somit nicht immer zum selben Zeitpunkt aufgedeckt. Um die Gefährten-Figur auf den Schicksalsberg ziehen zu dürfen, müsst ihr folgende Bewegungs-Karten dort ablegen:

- ◆ 2 Bewegungs-Karten der gleichen Farbe. Die Farbe ist frei wählbar. Eine **Joker-Karte** ist hier **nicht** zulässig.
- ◆ Zusätzlich benötigt ihr 1 Bewegungs-Karte mit Ring-Symbol. Diese Bewegungs-Karte ist nicht Teil der beiden gleichfarbigen Bewegungs-Karten.



Habt ihr die Voraussetzungen erfüllt, darf die Person am Zug in der Phase „Reisen“ die Gefährten-Figur auf den Schicksalsberg ziehen.

Euch ist es gelungen, den Ring zu zerstören und Mittelerde zu retten.

Ist jemand von euch Saurons Macht verfallen, so konntet ihr ihm oder ihr mit letzter Kraft den Ring entreißen und ebenfalls zerstören. Als Saurons Gehilfe hast du dann verloren.



Die Symbole

Hier findet ihr eine Übersicht über die einzelnen Symbole.

Symbole auf den Bewegungs- und Helfer-Karten



Gandalf einsetzen

Setze die Gandalf-Figur neben den linken Rand des Landschaftsplättchens, auf dem sich die Gefährten-Figur gerade befindet.

Wenn die „Schwarze Reiter“-Figur vorrückt und dabei auf Gandalf trifft, werden die Schwarzen Reiter sofort gestoppt und ihre übrigen Schritte verfallen. Stelle die Gandalf-Figur anschließend wieder auf dem Tisch bereit. Ihr dürft sie dann mit einem weiteren „Gandalf einsetzen“-Symbol erneut einsetzen.



Ring

Spielst du das Ring-Symbol, nimmst du dir sofort den Ring. Zusätzlich wirft die Person, die zuvor im Besitz des Rings war, alle vor ihr ausliegenden „Saurons Macht“-Karten auf den regulären Ablagestapel. Neue „Saurons Macht“-Karten legt ihr immer vor die Person, die den Ring trägt.

Achtung: Trägst du den Ring, darfst du das Ring-Symbol auf einer Karte nicht als Aktion nutzen!

Frodo ist der einzig wahre Ringträger. Die Gefährten sind von der Macht des Rings angezogen. Wenn wir hier schreiben, dass der Ring von den Gefährten getragen wird, ist dies ein Symbol für diese Anziehungskraft.

Ist in dem Moment, wo die Karte mit dem Ring-Symbol genutzt wird, eine **Person Saurons Macht verfallen**, dann legt sie alle vor ihr ausliegenden Karten ab. Es spielt keine Rolle, ob es sich um „Saurons Macht“-Karten oder Karten des Dunklen Decks, welche die Person als Bezahlkarten ausgelegt hat, handelt. Saurons Gehilfe hat dadurch weniger Möglichkeiten, die Karten des Dunklen Decks als Aktion auszuspielen. Lege die Karten nach Sorte getrennt auf die Ablagestapel. Der Ring wird in diesem Fall nicht weitergegeben.



2 Bewegungskarten ziehen

Ziehe 2 Bewegungskarten vom Nachziehstapel und nimm sie für dich sichtbar auf die Hand. Diese stehen dir sofort zur Verfügung. Es kann dadurch vorkommen, dass du am Zugende mehr als 4 Karten auf der Hand hast und somit keine neuen Bewegungskarten nachziehen darfst.

Achtung: Ihr findet dieses Symbol auf 2 Helfer-Karten, und zwar immer in Kombination mit einem „Gandalf einsetzen“-Symbol. Du musst dich entscheiden, ob du „2 Bewegungskarten ziehen“ oder „Gandalf einsetzen“ wählen möchtest.



Schwarze Reiter ziehen zurück

Ziehe die „Schwarze Reiter“-Figur um ein Landschaftsplättchen zurück.



Die Gefährten rücken 1 Feld weiter

Ziehe die Gefährten-Figur um 1 Feld auf dem Weg weiter. Bei einer Weggabelung darfst du entscheiden, welchen Weg die Figur nimmt.

Sonderfelder (siehe „Die Besonderheiten von Mordor, Seite 10) oder das Feld zum Schicksalsberg darfst du mit dieser Bewegungskarte nicht betreten.



Eine „Saurons Macht“-Karte entfernen

Entferne **eine ausliegende** „Saurons Macht“-Karte und lege sie auf den Ablagestapel. Dies gilt auch, wenn eine Person Saurons Macht verfallen ist.

Symbole auf den Landschaftsplättchen



Aktionen der Bewegungs-Karten nicht erlaubt

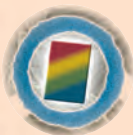
Auf 3 Landschaftsplättchen dürft ihr die Aktionen auf den Bewegungs-Karten nicht nutzen. Das heißt, wenn sich die Gefährten-Figur auf Feldern dieser Landschaftsplättchen befindet, dürft ihr ausliegende Bewegungs-Karten nur für die „Reise der Gefährten“ – nicht aber als Aktion – nutzen.

Die Besonderheiten von Mordor – Landschaftsplättchen „D“



Auf einigen Feldern der „D“-Landschaftsplättchen sind Sonderfelder mit zusätzlichen Symbolen abgebildet. Um diese Felder mit der Gefährten-Figur betreten zu können, müsst ihr eine oder mehrere Bewegungs-Karten mit entsprechendem Symbol und passender Farbe an das Landschaftsplättchen anlegen. Es ist möglich, 1 Bewegungs-Karte mit der passenden Farbe und 1 mit dem entsprechenden Symbol oder aber nur 1 Bewegungs-Karte, auf der beides passt, anzulegen. Im Anschluss legt ihr die Bewegungs-Karte(n) auf den Ablagestapel.

Beispiel: Um die Gefährten-Figur auf das nächste Feld ziehen zu können, musst du 1 Bewegungs-Karte anlegen, die das Symbol „Eine ‚Saurons Macht‘-Karte entfernen“ und gleichzeitig die Farbe Grün zeigt. Alternativ darfst du eine Bewegungs-Karte mit dem Symbol „Eine ‚Saurons Macht‘-Karte entfernen“ und eine grüne Bewegungs-Karte anlegen.



Auf manchen Feldern wird eine Bewegungs-Karte mit entsprechender Farbe und zusätzlich eine Joker-Karte verlangt, die ihr an das Landschaftsplättchen anlegen müsst, um das jeweilige Feld mit der Gefährten-Figur betreten zu können.

2 gleichfarbige Bewegungs-Karten können **hierbei** einen Joker bilden. Das heißt, ihr dürft statt einer Joker-Karte auch 2 gleichfarbige Bewegungs-Karten und zusätzlich 1 Bewegungs-Karte in der entsprechenden Farbe auslegen, um eure Reise fortsetzen zu können.



Beispiel: Du willst die Gefährten-Figur auf dieses Feld ziehen. Dazu müsst ihr vorher eine gelbe Bewegungs-Karte und eine Joker-Karte an das Landschaftsplättchen gelegt haben. Du darfst dann in der Phase „Reisen“ beide Karten ablegen und die Gefährten-Figur auf das Feld ziehen.



Die Karten und Symbole des Dunklen Decks

Hier findet ihr nähere Informationen zu den Karten des Dunklen Decks. Meistens sollte bereits der Kartentext die Funktion erklären. Du darfst die Kosten für eine Aktion immer mit ausliegenden „Saurons Macht“- oder „Dunkles Deck“-Karten bezahlen. Nachdem du die Aktion ausgeführt hast, legst du sowohl die Aktionskarte als auch die Bezahlkarten auf die **jeweiligen Ablagestapel** des Dunklen Decks bzw. der Bewegungs-Karten.



Kartendrückeite
„Dunkles Deck“



Gandalf versetzen

Kosten: 1

Du darfst die Gandalf-Figur ein Landschaftsplättchen im Uhrzeigersinn weiter setzen.

Du darfst die Figur jedoch nicht so versetzen, dass sie sich danach vor der Gefährten-Figur befindet. Ist ein Versetzen anders nicht möglich, darfst du die Aktion nicht ausführen.



Handkarte ziehen

Kosten: 1

Du darfst bei einer Person deiner Wahl, die einen Gefährten spielt, eine Handkarte ziehen – unabhängig davon, ob diese für dich sichtbar ist oder nicht. Du legst diese Karte auf den Ablagestapel.



Ausliegende Bewegungs-Karten entfernen

Kosten: 1 oder 2

Du darfst 1 oder 2 Bewegungs-Karten, die bereits an Landschaftsplättchen anliegen, entfernen. Du legst die Bewegungs-Karte(n) auf den Ablagestapel. Wenn du 2 Bewegungs-Karten entfernen darfst, darfst du diese von 2 verschiedenen Landschaftsplättchen nehmen.



Gefährten zurück

Kosten: 2

Versetze die Gefährten-Figur 1 Feld auf dem Weg zurück. Gabelt sich der Weg, darfst du entscheiden, auf welches angrenzende Feld die Figur gezogen wird.

Wenn du dabei jedoch auf die Gandalf-Figur treffen würdest, darfst du die Aktion nicht nutzen.



Zusätzliche Reisekosten

Kosten: 2

Lege diese Art der „Dunkles Deck“-Karte an ein Landschaftsplättchen deiner Wahl an. Die Gefährten-Spielenden müssen für ihren nächsten Schritt eine Bewegungs-Karte der abgebildeten Farbe zusätzlich an das Landschaftsplättchen anlegen, um weiter Schritte auf ihrem Weg machen zu dürfen.



Beispiel: Du hast in deinem Zug diese „Dunkles Deck“-Karte gespielt. Die nächste Person möchte nun die Gefährten-Figur ziehen. Dazu bezahlt sie die ausliegenden Bewegungs-Karten in den Farben Blau und Gelb. Danach legt sie beide Bewegungs-Karten und die „Dunkles Deck“-Karte auf die jeweiligen Ablagestapel.



Landschaftsplättchen zurück

Kosten: 3

Du darfst das zuletzt ausgelegte Landschaftsplättchen wieder zurück auf den Nachziehstapel legen.

Befindet sich die Gefährten-Figur auf dem zuletzt ausgelegten Landschaftsplättchen, darfst du die Aktion nicht ausführen.



Bewegungs-Karten ziehen

Kosten: frei wählbar, mindestens 1

Zahle eine beliebige Anzahl an vor dir ausliegenden Bezahlkarten und ziehe die gleiche Anzahl Bewegungs-Karten vom Nachziehstapel. Für jede nun gezogene „Saurons Macht“-Karte ziehst du die „Schwarze Reiter“-Figur um jeweils 1 Landschaftsplättchen weiter.



Autor und Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieltesten und Korrekturlesen mitgewirkt haben.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Autor: Klaus-Jürgen Wrede
Illustration: Martín Bustamante
Grafik: Wollinsky & Partner
Redaktion: Jasmin Weigand

Art.-Nr.: 49442
Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/SchmidtSpiele

