



DIE KRIEGER VON MITTELERDE – ERRATA



Fractionsereigniskarte „Vorfäter der Bäume“

„Stelle alle Ent-Figuren auf dem Spielplan nach Fangorn und rekrutiere dort eine Ent-Figur, anschließend kannst du ...“

Fractionsereigniskarte „Schwarze Segel“

„Dann kannst du, falls die Gemeinschaft „auf See“ ist oder **die Gemeinschaft** in West-Harondor, Osgiliath oder einer Region Gondors **entdeckt** ist, eine ...“

Fractionsereigniskarte „Von Saruman bewaffnet“

„Dunländer-Figuren in derselben Region wie eine Schatten-Armee tragen, wenn eine ihrer „Zu den Waffen“-Karten gespielt wurde, zur Kampfstärke der Armee bei, **außerdem dürfen sie** bei Angriffen der Ents als Verluste entfernt werden.“

Fractionsereigniskarte „Ungoliants Kinder“

„Wenn die Gemeinschaft versteckt ist, kann der Spieler der Freien Völker entschieden, dass die Gemeinschaft **entdeckt wird**, um diesen Jagdschaden zu verhindern.“

Übersichtskarte „Die Adler des Nebelgebirges“

„Startaufstellung: Zwei Fraktionsfiguren im Adlerhorst.“

Fractionswürfelübersicht,

Fraktion rekrutieren/
Fractionsereigniskarte ziehen

„- Eine Fractionsereigniskarte ziehen.“



VORVÄTER DER BÄUME



Stelle alle Ent-Figuren auf dem Spielplan nach Fangorn und rekrutiere dort eine Ent-Figur, anschließend kannst du eine Ent-Figur aus Fangorn in den Alten Wald stellen, um dort einen weiteren Entwald zu bilden.

Immer wenn sich eine Fraktionsereigniskarte auf den Entwald bezieht, kannst du einen der beiden auswählen, aber nicht beide.



SCHWARZE SEGEL

Spielbar, wenn die Corsaren von Umbar im Spiel sind. Bleibt im Spiel.

Du kannst jedes beliebige Symbol des Fraktionswürfels benutzen, um eine Corsaren-Figur nach Umbar zu stellen oder jede Corsaren-Figur auf dem Spielplan bis zu vier Regionen weit zu bewegen.

Dann kannst du, falls die Gemeinschaft „auf See“ ist oder die Gemeinschaft in West-Harandor, Osgiliath oder einer Region Gondors entdeckt ist, eine Corsaren-Figur vom Spielplan entfernen, um einen Punkt Jagdschaden zu verursachen, entsprechend der Regeln für eine erfolgreiche Jagd.





VON SARUMAN BEWAFFNET



Spielbar, wenn Isengart „im Krieg“ ist.
Bleibt im Spiel.

Solange diese Karte im Spiel ist, gelten Dunländer-Figuren in derselben Region wie die Gemeinschaft für die Jagd nach dem Ring als Schatten-Armee-Einheiten.

Dunländer-Figuren in derselben Region wie eine Schatten-Armee tragen, wenn eine ihrer „Zu den Waffen“-Karten gespielt wurde, zur Kampfstärke der Armee bei, außerdem dürfen sie bei Angriffen der Ents als Verluste entfernt werden.

Der Spieler der Freien Völker kann einen „Wille des Westens“-Würfel einsetzen, um diese Karte auf den Ablagestapel zu legen.



UNGOLIANTS KINDER

Spielbar, wenn die Gemeinschaft sich nicht in einer Region mit einer Siedlung der Freien Völker befindet.

Bewege alle Spinnen auf dem Spielplan bis zu zwei Regionen weit. Wenn sich dann mindestens eine Spinnen-Figur in derselben Region wie die Gemeinschaft befindet, kannst du eine dieser Spinnen-Figuren entfernen, um einen Punkt Jagdschaden zu verursachen (entsprechend den Regeln für eine erfolgreiche Jagd). Wenn die Gemeinschaft versteckt ist, kann der Spieler der Freien Völker entscheiden, dass die Gemeinschaft sich entdecken lässt, um diesen Jagdschaden zu verhindern.





DIE ADLER DES NEBELGEBIRGES (ADLER)



Startaufstellung

Zwei Fraktionsfiguren im Adlerhorst.

Rekrutierung

Eine Fraktionsfigur im Adlerhorst.

Erlaubte Armeegröße

Keine Beschränkung.

Einschränkungen

Keine.

Zu den Waffen rufen

Es befinden sich Adler in einer Entfernung von bis zu vier Regionen zur verteidigenden Armee. Unpassierbare Grenzen wie Gebirge haben keine Auswirkung auf die Ermittlung der Entfernung. Bewege mindestens einen der in Reichweite befindlichen Adler in die umkämpfte Region.

Vernichtung

Es befinden sich keine Adler im Spiel.

Sonderregeln

- Wenn eine Fraktionsereigniskarte es erlaubt, „alle Adler zu bewegen“, dürfen beliebig viele der im Spiel befindlichen Adler in beliebige Regionen des Spielplans bewegt werden.

DIE KRIEGER VON MITTELERDE™

Beim Spiel mit der zweiten *Der Ringkrieg, 2. Edition*-Erweiterung *Die Krieger von Mittel Erde* erhält jeder Spieler einen besonderen Fraktionswürfel. Bringt ein Spieler die erste seiner Fraktionen ins Spiel, fügt er zu Beginn der nächsten Runde den Fraktionswürfel seinem Aktionswürfelvorrat hinzu.

Die neuen Symbole auf den Fraktionswürfeln werden hier erklärt. Das bereits aus dem Grunspiel bekannte Symbol „Saurons Auge“ wird entsprechend der Regeln aus dem Grundspiel benutzt.

Die Symbole der Fraktionswürfel können nur im Zusammenhang mit Fraktionsereigniskarten und Fraktionsfiguren benutzt werden, so wie in den Regeln für die einzelnen Fraktionen erklärt.



FRAKTION REKRUTIEREN



Dieses Symbol kann verwendet werden, um eine der folgenden Aktionen auszuführen:

- Einer Fraktion entsprechend der Regeln ein oder mehrere Figuren hinzufügen.
- Eine neue Fraktion ins Spiel bringen.



FRAKTIONSEREIGNISKARTE SPIELEN/ZIEHEN



Dieses Symbol kann verwendet werden, um eine der folgenden Aktionen auszuführen:

- Eine beliebige Fraktionsereigniskarte aus der Hand **spielen**.
- Eine Karte vom Fraktionsereigniskartenstapel **ziehen**.



FRAKTION REKRUTIEREN/ FRAKTIONSEREIGNISKARTE SPIELEN



Dieses Symbol kann verwendet werden, um eine der folgenden Aktionen auszuführen:

- Eine der beiden unter „Fraktion Rekrutieren“ genannten Aktionen auswählen.
- Eine beliebige Fraktionsereigniskarte aus der Hand **spielen**.



FRAKTION REKRUTIEREN/ FRAKTIONSEREIGNISKARTE ZIEHEN



Dieses Symbol kann verwendet werden, um eine der folgenden Aktionen auszuführen:

- Eine der beiden unter „Fraktion Rekrutieren“ genannten Aktionen auswählen.
- Eine Fraktionsereigniskarte **ziehen**.

JOKER-SYMBOL



Diese Symbol kann verwendet werden, um eine beliebige der unter „Fraktion Rekrutieren“ oder „Fraktionsereigniskarte spielen/ziehen“ genannten Aktionen auszuführen.