

SPIELHILFE

DER SPIELZUG

Phase 1) Aktionswürfel bereitlegen und Ereigniskarten ziehen

Jeder Spieler legt die Würfel, die er in der letzten Runde benutzt hat – plus alle, die zum Würfelvorrat hinzugefügt wurden, minus alle, die aus dem Würfelvorrat entfernt wurden – bereit.

Dann zieht jeder Spieler 2 Karten, je 1 von jedem eigenen Ereigniskartenstapel.

Phase 2) Gemeinschaft des Rings

Der Spieler der Freien Völker kann entscheiden, dass die Gemeinschaft des Rings sich zeigt.

Wenn die Gemeinschaft sich in einer Stadt oder Festung einer Nation der Freien Völker zeigt, wird diese Nation **aktiviert** (wenn der Politikmarker dieser Nation noch die „passive“ Seite zeigt, wird er jetzt auf die „aktive“ gedreht); außerdem kann die **Macht des Rings verringert** werden.

Am Ende dieser Phase kann der Spieler der Freien Völker auch den Ratgeber der Gemeinschaft austauschen.

Phase 3) Jagdzuweisung

Der Schatten-Spieler kann jetzt Aktionswürfel auf das **Jagdfeld** legen. Er muss mindestens 1 Aktionswürfel der Jagd zuweisen, wenn der Spieler der Freien Völker in Phase 1 mindestens 1 Aktionswürfel aus dem Jagdfeld zurückgenommen hat. Er darf höchstens so viele Würfel der Jagd zuweisen, wie noch Gefährten in der Gemeinschaft des Rings sind. *Diese Würfel werden in der folgenden Phase nicht geworfen.*

Phase 4) Aktionswurf

Jeder Spieler wirft seine Aktionswürfel (außer denen auf dem Jagdfeld). Dann legt der Schatten-Spieler sofort alle gewürfelten Augen auf das Jagdfeld.

Phase 5) Aktionen ausführen

In dieser Phase setzen die Spieler ihre gewürfelten Aktionssymbole ein, um Charaktere und Armeen zu bewegen und andere Aktionen auszuführen.

Die Aktionen, welche die Spieler ausführen können, hängen immer von den Symbolen ab, die sie gewürfelt haben. Der Spieler der Freien Völker führt die erste Aktion aus. Dazu wählt er einen seiner Aktionswürfel, legt ihn beiseite und führt die dem gewürfelten Symbol entsprechende Aktion aus. Nach ihm tut der Schatten-Spieler dasselbe, und dann geht es abwechselnd so weiter.

Ein Spieler, der weniger unbenutzte Aktionswürfel hat als sein Gegner (oft ist das der Spieler der Freien Völker), darf **passen** anstatt eine Aktion auszuführen.

Wenn ein Spieler keine unbenutzten Aktionswürfel mehr hat, darf der Gegner seine verbleibenden unbenutzten Aktionswürfel nacheinander einsetzen.

Jedes Mal, wenn der Spieler der Freien Völker einen Würfel einsetzt, um die Gemeinschaft des Rings zu bewegen, legt er diesen Würfel nach der Aktion auf das Jagdfeld. Bei allen anderen Aktionen wird der jeweilige Würfel einfach für die nächste Runde beiseite gelegt.

Die Ausführung der einzelnen Aktionen wird in der *Aktionswürfelübersicht* erklärt.

Phase 6) Siegbedingung prüfen

Hier prüfen die Spieler, ob einer der beiden einen militärischen Sieg errungen hat. Wenn ja, endet das Spiel hier. Wenn nicht, beginnt eine neue Runde.

EINEN KAMPF AUSTRAGEN

Ein Kampf geht über eine oder mehrere **Kampfrunden**. In jeder Kampfrunde führen die Spieler die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

- 1) Eine **Kampfkarte** spielen (optional)
- 2) **Kampfwurf**
- 3) **Anführer-Neuwurf**
- 4) **Verluste** entfernen
- 5) Den **Angriff abbrechen** oder sich **zurückziehen**

Es führen immer beide Spieler einen Schritt aus, bevor der nächste Schritt folgt.

NATIONEN DER FREIEN VÖLKER AKTIVIEREN

Eine Nation wird in jedem der folgenden Fälle aktiviert (ihr Politikmarker auf die hellblaue Seite gedreht):

- Eine gegnerische Armee betritt eine Region dieser Nation.
- Eine Armee mit Einheiten dieser Nation wird angegriffen.
- Die Gemeinschaft des Rings zeigt sich in einer Stadt oder Festung dieser Nation.
- Ein Gefährte (der diese Nation aktivieren kann) beendet seine Bewegung in einer Stadt oder Festung dieser Nation.

POLITIKMARKER BEWEGEN

Ein Spieler kann den Politikmarker einer seiner Nationen ein Feld nach unten (in Richtung des Felds „Im Krieg“) bewegen, indem er einen Rekrutierungswürfel einsetzt oder eine entsprechende Ereigniskarte spielt.

Zusätzlich wird der Marker einer Nation automatisch ein Feld nach unten bewegt, wenn eines der folgenden Dinge passiert:

- Eine Armee mit Einheiten dieser Nation wird angegriffen (wobei jeder Kampf als ein Angriff zählt, egal wie viele Runden er dauert). Außerdem wird eine Nation aktiviert, wenn eine Armee mit Einheiten dieser Nation angegriffen wird.
- Eine Siedlung dieser Nation (Dorf, Stadt oder Festung) wird erobert.

AKTIONSWÜRFELÜBERSICHT



CHARAKTER



Mit dem Symbol **Charakter** kann eine der folgenden Aktionen ausgeführt werden:

- **Armee mit Anführer bewegt sich/greift an.** Eine Armee mit Anführer in eine angrenzende Region bewegen, die für Armeebewegungen frei ist; oder mit einer Armee mit Anführer eine gegnerische Armee in einer angrenzenden Region angreifen.
- **Ereigniskarte spielen.** Eine **Charakter**-Ereigniskarte aus der Hand spielen.

Nur die Freien Völker

- **Fortschritt der Gemeinschaft.** Den Gemeinschaftsmarker ein Feld auf der Gemeinschaftsleiste vorrücken. Die Jagd nach dem Ring durchführen und dann den Aktionswürfel auf das Jagdfeld legen.
- **Die Gemeinschaft verstecken.** Wenn die Gemeinschaft entdeckt war, kann sie wieder versteckt werden.
- **Gefährten trennen.** Einen oder mehrere Gefährten von der Gemeinschaft trennen. Die Figuren der getrennten Gefährten vom Gemeinschaftsfeld nehmen und auf dem Spielbrett um bis zu so viele Regionen von der Gemeinschaft weg bewegen wie die Zahl auf dem Feld des Gemeinschaftsmarkers angibt, plus die Stufe des getrennten Gefährten mit der höchsten Stufe.
- **Gefährten bewegen.** Alle Gefährten oder Gruppen von Gefährten auf dem Brett bewegen, jeweils um so viele Regionen wie die Stufe des Gefährten mit der höchsten Stufe der Gruppe angibt.

Nur der Schatten

- **Schergen bewegen.** Alle Nazgûl (auch den Hexenkönig, sofern im Spiel) in eine beliebige Region bewegen (außer in eine Region, in der die Freien Völker eine Festung halten, es sei denn die Festung wird belagert). Saurons Mund (sofern im Spiel) bis zu 3 Regionen weit bewegen.



ARMEE



Mit dem Symbol **Armee** kann eine der folgenden Aktionen ausgeführt werden:

- **Armeen bewegen.** Bis zu zwei eigene Armeen jeweils in angrenzende Regionen bewegen, die für Armeebewegungen frei sind.
- **Gegnerische Armee angreifen.** Mit einer eigenen Armee eine gegnerische Armee in einer angrenzenden Region angreifen (oder eine Belagerungsschlacht starten oder einen Ausfall machen).
- **Ereigniskarte spielen.** Eine **Armee**-Ereigniskarte aus der Hand spielen.



REKRUTIERUNG



Mit dem Symbol **Rekrutierung** kann eine der folgenden Aktionen ausgeführt werden:

- **Diplomatischer Einsatz.** Den Politikmarker einer eigenen Nation ein Feld nach unten schieben (Nationen der Freien Völker können auf das Feld „Im Krieg“ nur gezogen werden, wenn sie bereits aktiv sind).
- **Ereigniskarte spielen.** Eine **Armee**-Ereigniskarte aus der Hand spielen.

Nur Nationen „Im Krieg“

- **Verstärkungen rekrutieren.** Eine der folgenden Optionen rekrutieren:
 - 1 Elite-Einheit in einer eigenen Siedlung einer freien Region **oder**
 - 2 Anführer in zwei verschiedenen eigenen Siedlungen in freien Regionen **oder**
 - 2 Reguläre Einheiten in zwei verschiedenen eigenen Siedlungen in freien Regionen **oder**
 - 1 Anführer und 1 Reguläre Einheit in zwei verschiedenen eigenen Siedlungen in freien Regionen.

Nur der Schatten

- **Einen Charakter ins Spiel bringen** gemäß den Bedingungen auf seiner Charakterkarte.



EREIGNIS



Mit dem Symbol **Ereignis** kann eine der folgenden Aktionen ausgeführt werden:

- **Ereigniskarte ziehen.** Eine Ereigniskarte von einem beliebigen eigenen Ereigniskartenstapel ziehen.
- **Ereigniskarte spielen.** Eine beliebige Ereigniskarte aus der Hand spielen.



REKRUTIERUNG/ ARMEE



Eine beliebige Aktion ausführen, die unter „Rekrutierung“ oder unter „Armee“ aufgeführt ist.

SPEZIAL

Der Schatten und die Freien Völker haben jeweils ein eigenes Spezial-Symbol auf ihren Aktionswürfeln:



SAURONS AUGE

Alle Würfel, die nach dem Aktionswurf das Symbol **Auge** zeigen, werden sofort auf das Jagdfeld gelegt.



WILLE DES WESTENS

- Würfel, die das Symbol „Wille des Westens“ zeigen, können sobald sie eingesetzt werden auf ein beliebiges anderes Symbol der Freien Völker gedreht werden und gelten dann als Würfel mit diesem Symbol.
- Ein Würfel, der das Symbol **Wille des Westens** zeigt, kann auch dazu eingesetzt werden, **Gandalf den Weißen** oder **Aragorn** gemäß den Regeln auf ihren Charakterkarten ins Spiel zu bringen.