

DER HERR DER RINGE

DAS KARTENSPIEL



Der Herr der Ringe

Karten-Errata, Klarstellungen, FAQ v4.0d

basiert auf v1.9e

Änderungen zur vorherigen Version sind in **Rot** gedruckt. Gültig ab 16.10. 2017



DER HERR DER RINGE

DAS KARTENSPIEL

Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel
FAQ Version 4.0d

Kartenerrata

Dieser Abschnitt enthält die offiziellen Klarstellungen und Errata einzelner Karten oder Sets aus *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel*. Die Karteneinträge sind nach den Sets der entsprechenden Karten geordnet. Die Errata auf den Karten beziehen sich zum Teil auf die älteren Versionen der Produkte und sind in den Neuauflagen zum Teil schon berücksichtigt.

HDR-Grundset

Thalin (#6)

Wenn eine Gegnerkarte vom Begegnungsdeck aufgedeckt wird, wird Thalins Fähigkeit vor jeglichen „Nachrüsten“- oder „Wenn aufgedeckt“-Karteneffekten auf der Begegnungskarte abgehandelt.

Eleanor (#8)

Die Ersatzkarte wird ebenfalls vom Begegnungsdeck gezogen. Alle „Wenn aufgedeckt“-Effekte und Schlüsselworte der neuen Karte sind nach den Standard-Spielregeln abzuhandeln.

Beravor (#12)

Der Kartentext sollte lauten:
„**Aktion:** Erschöpfe Beravor, um einen Spieler auszuwählen. Dieser Spieler zieht 2 Karten. (Nur 1 Mal pro Runde).“



TM Finte (#34)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Kampfaction:** Wähle einen Gegner aus, der mit einem Spieler in einen Kampf verwickelt ist. Dieser Gegner kann diesen Spieler in dieser Phase nicht angreifen.“

Wald von Speeren (#36)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Aktion:** Wähle einen Spieler aus. Gegner, die mit diesem Spieler in einen Kampf verwickelt sind, können diesen Spieler in dieser Phase nicht angreifen.“

Horn von Gondor (#42)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Reaktion:** Nachdem ein Charakter getötet worden ist, erhält der Held mit dieser Verstärkung 1 Ressource in seinen Ressourcenvorrat.“

Tuk auf Wanderschaft (#43)

Der Kartentext sollte mit folgendem Satz ergänzt werden:
„(Nur 1 Mal pro Runde).“

Wille des Westens (#49)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Aktion:** Wähle einen Spieler aus. Mische den Ablagestapel des Spielers zurück in sein Deck. Entferne Wille des Westens aus dem Spiel.“

Haltet stand! (#51)

Haltet stand! kann keine neutralen Verbündeten aus dem Ablagestapel zurückholen, da neutrale Karten nicht zu „einer beliebigen Einflussosphäre“ gehören.

Ein Licht im Dunkel (#52)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Aktion:** Wähle einen Gegner aus, der mit einem Spieler in einen Kampf verwickelt ist. Lege diesen Gegner zurück in die Aufmarschzone.“

Beschützer von Lorien (#70)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Aktion:** Lege eine Karte von deiner Hand ab, um dem Helden mit dieser Verstärkung bis zum Ende der Phase +1 ♠ oder +1 ♣ zu geben (nur drei Mal pro Phase).“

Bestienmeister Dol Guldurs (#91)

Die zusätzliche Schattenkarte wird Bestienmeister von Dol Guldur zugeteilt, sobald dieser Gegner in Schritt 1 der Kampfphase („Gegnerangriffe abhandeln“) ausgewählt wird.

Nazgûl von Dol Guldur (#102)

Der Kartentext sollte lauten:

„Es können keine Verstärkungen an Nazgûl von Dol Guldur angehängt werden.“

Der Turm des Geisterbeschwörers 1A (#123)

Der erste Satz des Spieltextes sollte lauten:


„**Vorbereitung:** Durchsucht das Begegnungsdeck nach 3 Zielkarten, deckt sie auf und legt sie in die Aufmarschzone.“

Aus den Verliesen heraus 3B (#125)

Falls eine verdeckt liegende Orkwache zurück in die Aufmarschzone gelegt werden sollte, wird sie stattdessen auf den Ablagestapel gelegt.

Düsterwald-Zyklus

Eine brennende Fackel (Der Kampf am Carrock #33)

Der Kartentext sollte lauten:
„Hänge diese Karte an einen -Charakter an. Solange der Charakter mit dieser Verstärkung verteidigt, werden alle Schatteneffekte auf Karten, die dem angreifenden Gegner zugeteilt wurden, verhindert.“

Boromir (Die Totensümpfe #95)

Der Kartentext der 1. Aktion sollte lauten:
„**Aktion:** Erhöhe deinen Bedrohungsgrad um 1, um Boromir spielbereit zu machen. (Nur 1 Mal pro Phase.)“

Spurenleser der Waldelben (Die Totensümpfe #102)

Der Kartentext sollte folgendermaßen enden:
„... wird 1 Schaden von ihm geheilt.“

Hinterhalt 4B(Die Rückkehr zum Düsterwald #129)

Der Kartentext sollte lauten:
„**Erzwungen:** Zu Beginn der Kampfphase verwickeln alle Gegner im Spiel den Spieler, der Gollum bewacht, in einen Kampf.“

Fledermäuse des Düsterwalds (Die Rückkehr z. D. #138)





Der Kartentext sollte folgendermaßen beginnen:
„**Erzwungen:** Nachdem die Fledermäuse des Düsterwalds einen Spieler in einen Kampf verwickelt haben, ...“

Atterkopp, Atterkopp (Die Rückkehr z. Düsterwald #139)

Der Kartentext sollte lauten:
„**Erzwungen:** Zu Beginn der Begegnungsphase verwickelt Atterkopp, Atterkopp den Spieler, der Gollum bewacht, unabhängig von dessen Bedrohungsgrad in einen Kampf.“

Khazad-Dûm-Erweiterung


Narvis Gürtel (#3)

Der Kartentext sollte lauten:
„**Aktion:** Erschöpfe Narvis Gürtel, um dem Helden mit dieser Verstärkung bis zum Ende der Phase ein , , - oder -Symbol zu geben.“

Zigil-Bergmann (#9)

Der Kartentext sollte lauten:
Aktion: Erschöpfe Zigil-Bergmann, nenne eine Zahl, um die zwei obersten Karten deines Spielerdecks abzulegen. Falls die Kosten auf wenigstens einer dieser Karten gleich der genannten Zahl sind, wähle einen von dir kontrollierten Helden aus. Dieser Held erhält pro übereinstimmender Karte 1 Resource in seinen Ressourcenvorrat.“


Erebor-Archivar (#11)

Der Kartentext sollte lauten:
„**Aktion:** Erschöpfe Erebor-Archivar und zahle 1 -Resource, um einen **Zwerg**-Charakter auszuwählen und spielbereit zu machen.“

Bilwiss-Verfolger (#35)

Der Kartentext sollte lauten:
„**Wenn aufgedeckt:** Bilwiss-Verfolger verwickelt den Schlussspieler in einen Kampf.“

Düster und schrecklich (#50)

Der Kartentext sollte lauten:
„**Schatten:** Füge dem verteidigenden Charakter 1 Schaden zu. (Falls dieser Angriff unverteidigt ist, erhält der Angreifer stattdessen +2 ).“

Schrecklicher Spalt (#52)

Der letzte Satz sollte lauten:
„X ist die Anzahl der Charaktere im Spiel.“



Zwergenbinge-Zyklus

Schachteln:

In den einzelnen Abenteuerpacks des Zyklus befinden sich folgende Karten:

Der Rothornpass:	1–27
Der Weg nach Bruchtal:	28–52
Der Wächter im Wasser:	53–75
Die lange Dunkelheit:	76–100
Die Grundfesten der Welt:	101–127
Schatten und Flamme:	128–153

Die Gipfel der Berge 3B (Der Rothornpass #13)

Der Kartentext sollte lauten:

„Charaktere werden aus dem Spiel abgelegt, falls ihre ...“

Schneewarg (Der Rothornpass #27)

Der Kartentext sollte lauten:

„... **Erzwungen:** Nachdem ein Charakter zum Verteidiger gegen Schneewarg erklärt worden ist, füge dem verteidigten Charakter falls möglich 1 Schaden zu.“

Lied über Earendil (Der Weg nach Bruchtal #34)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Reaktion:** Nachdem ein anderer Spieler seinen Bedrohungsgrad erhöht hat, erhöhe deinen Bedrohungsgrad um 1, um den seinen um 1 zu senken.“

Aus der Wildnis (Der Weg nach Bruchtal #36)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Aktion:** Durchsuche die obersten 5 Karten des Begegnungsdecks nach 1 beliebigen Karte, die keine Zielkarte ist und keine Siegpunkte wert ist, und füge sie dem Stapel beanspruchter Siegpunkte hinzu. Mische das Begegnungsdeck. Füge Aus der Wildnis dem Stapel beanspruchter Siegpunkte hinzu.“

Verfallener Weg (Der Weg nach Bruchtal #42)

Der Kartentext sollte lauten:

Reaktion: Nachdem ihr zu Verfallener Weg gereist seid, legt der Startspieler 2 Fortschrittsmarker auf ihn oder macht einen von ihm kontrollierten Helden spielbereit.“

Aragorn (Der Wächter im Wasser #53)

Der Kartentext sollte lauten:


„**Auffrischungsaktion:** Verringere deinen Bedrohungsgrad auf den Bedrohungsgrad zu Beginn der Partie. (Nur 1 Mal pro Spiel).“

Háma (Die lange Dunkelheit#76)

Der Kartentext sollte mit folgendem Satz ergänzt werden:
„(Nur 3 Mal pro Spiel für die gesamte Gruppe.)“

Erebor-Meisterkrieger (Die lange Dunkelheit #79)

Der Kartentext sollte lauten:

„Erebor-Meisterkrieger erhält für jeden weiteren von dir kontrollierten **Zwerg**-Verbündeten +1 .

Gut versteckt (Die lange Dunkelheit #81)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Aktion:** Mit dir in einen Kampf verwickelte Gegner können dich in dieser Phase nicht angreifen.“

Eine Liebe für Geschichten (Die lange Dunkelheit #85)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Reaktion:** Nachdem eine **Lied**-Karte ausgespielt worden ist, erschöpfe diese Karte und füge dem Ressourcenvorrat des Helden mit dieser Verstärkung 1 Ressource hinzu.“

Sammelpunkt (Die lange Dunkelheit #95)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Wenn aufgedeckt:** Hängt diese Karte an den Ort in der Aufmarschzone an, der Widerstandskraft und verbleibende Abenteuerpunkte zusammengezählt, die höchste Summe aufweist.“

Regeln: Die Grundfesten der Welt

Im Absatz „Sich einem anderen Spieler anschließen“ sollte es korrekt lauten:

„... Alle in einen Kampf verwickelten Gegner bleiben mit dem jeweiligen Spieler in einen Kampf verwickelt. Alle Orte, die in der Aufmarschzone verbleiben, werden abgelegt.“

Wir waren nicht müßig (Schatten und Flamme#129)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Aktion:** Erschöpfe X **Zwerg**-Helden, um den ...“

O Elbereth! Gilthoniel! (Schatten und Flamme #132)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Reaktion:** Nachdem dich ein nicht-einzigartiger Gegner angegriffen hat, lege ...“

Mehrschwänzige Peitsche (Schatten und Flamme #153)

Der Kartentext sollte lauten:

„... als **Waffe**-Verstärkung mit dem Text: „**Erzwungen:** Sobald Durins Fluch angreift, ...“

Dunkle Grube (Schatten und Flamme #141)

Der Kartentext sollte lauten:

„... Falls alle abgelegten Karten zusammen höhere aufgedruckte Kosten haben, als die verbleibenden Trefferpunkte auf Durins Fluch, legt Durins Fluch aus dem Spiel ab.“

Durins Fluch (Schatten und Flamme 150)

Der Kartentext sollte lauten:

„... (für jeden Angriff wird eine eigene Schattenkarte zugeteilt und abgelegt).“

Der Feind in Osgiliath

Snaga-Späher (#2)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Erzwungen:** Zu Beginn der Begegnungsphase verwickeln alle Snaga-Späher den Spieler mit dem niedrigsten Bedrohungsgrad in einen Kampf.“

Rückzug durch die Ruinen 2B (#17)

Der Kartentext sollte lauten:

„Jeder Spieler darf nicht mehr als 1 Karte von seiner Hand spielen oder ins Spiel bringen.“

Überquerung des Anduins 3B (#18)

Der Kartentext sollte lauten:

„Damit sich Charaktere einem Abenteuer stellen können, muss ein Spieler zunächst einen Helden oder 1 Karte Waldläufer Ithiliens unter seiner Kontrolle auswählen. Alle ausgewählten Karten werden abgelegt.“

Der kleine Hobbit - Über den Berg und unter den Berg

Regelheft Seite 4

Der zweite Absatz in der Beispielbox sollte lauten:

„**Beim Einsacken:** Hänge diese Karte an den Charakter...“

Nori (#3)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Reaktion:** Nachdem du einen **Zwerg**-Charakter von deiner Hand gespielt hast, reduziere deinen Bedrohungsgrad um 1.“

Ori (#4)

Der Kartentext sollte lauten:

„Falls du mindestens 5 **Zwerg**-Charaktere kontrollierst, ziehe zu Beginn der Ressourcenphase 1 zusätzliche Karte.“

Thórs Karte (#13)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Reiseaktion:** Erschöpfe Thrórs Karte, um einen ...“

Meisterdieb Beutlin (#19)

Der Kartentext sollte lauten:

„... Ressourcenvorrat ausgeben, um diese Karte zu spielen, auch wenn du ...“

Bill (#32)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Erzwungen:** Lege Bill am Ende der Kampfphase in die Aufmarschzone zurück ...“

Bert (#33)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Erzwungen:** Lege Bert am Ende der Kampfphase in die Aufmarschzone zurück ...“

Tom (#34)

Der Kartentext sollte lauten:

„Troll-Gegner können nicht von mehr als einem, Charakter zur selben Zeit angegriffen werden. [...]

Erzwungen: Lege Tom am Ende der Kampfphase in die Aufmarschzone zurück ...“

Trollbörse (#42)

Der Kartentext sollte lauten:

Falls Trollbörse abgelegt wird, fügt sie der Aufmarschzone hinzu. Falls Trollbörse nicht angehängt ist und sie sich in der Aufmarschzone befindet, hängt diese Karte falls möglich an einen **Troll**-Gegner an.“

Trollschlüssel (#43)

Der Kartentext sollte lauten:

„Falls Trollschlüssel abgelegt wird, fügt sie der Aufmarschzone hinzu. Falls Trollschlüssel nicht angehängt ist und sie sich in der Aufmarschzone befindet, hängt diese Karte falls möglich an einen **Troll**-Gegner an.“

Ein stabiler Sack (#45)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Beim Einsacken:** Hängt diese Karte an den Charakter (außer Gandalf) mit der höchsten aufgedruckten **✦** an, dem noch kein **Sack** angehängt ist. Der Charakter, an den diese Karte angehängt ist, kann nicht spielbereit gemacht werden, angreifen, verteidigen, sich dem Abenteurer stellen oder Effekte auslösen. Falls diese **Sack**-Karte entfernt wird, mischt sie wieder in das Sack-Deck.“

Ein robuster Sack (#46)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Beim Einsacken:** Hängt diese Karte an den Charakter (außer Gandalf) mit der höchsten aufgedruckten **♣** an, dem noch kein **Sack** angehängt ist. Der Charakter, an den diese Karte angehängt ist, kann nicht spielbereit gemacht werden, angreifen, verteidigen, sich dem Abenteurer stellen oder Effekte auslösen. Falls diese **Sack**-Karte entfernt wird, mischt sie wieder in das Sack-Deck.“

Ein großer Sack (#47)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Beim Einsacken:** Hängt diese Karte an den Charakter (außer Gandalf) mit den höchsten aufgedruckten Trefferpunkten an, dem noch kein **Sack** angehängt ist. Der Charakter, an den diese Karte angehängt ist, kann nicht spielbereit gemacht werden, angreifen, verteidigen, sich dem Abenteurer stellen oder Effekte auslösen. Falls diese **Sack**-Karte entfernt wird, mischt sie wieder in das Sack-Deck.“

Ein tiefer Sack (#48)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Beim Einsacken:** Hängt diese Karte an den Charakter (außer Gandalf) mit der höchsten aufgedruckten **♣** an, dem noch kein **Sack** angehängt ist. Der Charakter, an den diese Karte angehängt ist, kann nicht spielbereit gemacht werden, angreifen, verteidigen, sich dem Abenteurer stellen oder Effekte auslösen. Falls diese **Sack**-Karte entfernt wird, mischt sie wieder in das Sack-Deck.“

Ein schmutziger Sack (#49)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Beim Einsacken:** Hängt diese Karte an den Charakter (außer Gandalf) mit den meisten Verstärkungen an, dem noch kein **Sack** angehängt ist. Der Charakter, an den diese Karte angehängt ist, kann nicht spielbereit gemacht werden, angreifen, verteidigen, sich dem Abenteurer stellen oder Effekte auslösen. Falls diese **Sack**-Karte entfernt wird, mischt sie wieder in das Sack-Deck.“

Ein abgenutzter Sack (#50)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Beim Einsacken:** Hängt diese Karte an den Helden mit den meisten Ressourcen an, dem noch kein **Sack** angehängt ist. Der Charakter, an den diese Karte angehängt ist, kann nicht spielbereit gemacht werden, angreifen, verteidigen, sich dem Abenteurer stellen oder Effekte auslösen. Falls diese **Sack**-Karte entfernt wird, mischt sie wieder in das Sack-Deck.“

Durcheinander in der Höhle (#71)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Wenn aufgedeckt:** Alle in einen Kampf verwickelten Gegner kehren in die Aufmarschzone zurück ...“

Schallendes Gelächter der Riesen (#73)

Der Kartentext sollte lauten:

„... nach 1 Steinriesen und fügt ihn der Aufmarschzone hinzu.“

Großer Grauwolf (#75)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Erzwungen:** Falls Großer Grauwolf eine Schattenkarte mit einem Rätsel zugeteilt bekommt, legt alle **Kreatur**-Gegner am Ende der Kampfphase zurück in die Aufmarschzone.“

Der kleine Hobbit - Auf der Türschwelle

Bergraben (#11)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Aktion:** Erschöpfe einen Helden, den du kontrollierst, um das Begegnungsdeck zu mischen und sieh dir die oberste Karte des Begegnungsdecks an ...“

Erfahrener Schatzjäger (#17)

Der Karte sollte lauten:

„Hänge diese Karte an einen Helden an. Nur 1 Mal pro Held. [...]“

Außerdem ist bei der deutschen Karte in der Mitte ein "r" zuviel aufgedruckt.

Geheimer Eingang (#45)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Reise:** Der Startspieler muss einen Helden erschöpfen und eine Kartenart nennen, um hierher zu reisen. Seht euch danach die oberste Karte des Begegnungsdecks an. Falls die angesehene Karte nicht mit der genannten Kartenart übereinstimmt, ...“

Allein in der Dunkelheit 2B (#68)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Wenn aufgedeckt:** Deckt Abschnitt 3 auf und erschafft für den Startspieler eine eigene Aufmarschzone. Falls es keine weiteren Spieler im Spiel gibt, legt diesen Abschnitt und jede Karte in seiner Aufmarschzone ab. Alle anderen Spieler rücken zu Abschnitt 4 vor.“



Die Erben von Númenor

Gemeinsame Sache (#5)

Die Karte Gemeinsame Sache hat den gleichen Titel wie die Karte (G 21) aus dem Grundset.

In einem Deck dürfen je 3 Kopien von Gemeinsame Sache aus *Die Erben von Númenor* (#5) und dem Grundset (#21) sein.


Ein vorsichtiger Frieden (#12)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Reaktion:** Nachdem ein Ort, der keine Siegpunkte wert ist, als erkundet das Spiel verlässt, lege ...“

Gelehrter (#16)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Aktion:** Erschöpfe Gelehrter, um eine Kartenart zu nennen. Senke bis zum Ende der Phase die Kosten für das Ausspielen deiner nächsten -Karte dieser Kartenart um 1 (bis zu einem Minimum von 1).“

Hafenschläger (#20)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Erzwungen:** Sobald der Spieler, mit Alcarons Schriftrolle seinen Bedrohungsgrad erhöht, verwickelt Hafenschläger diesen Spieler in einen Kampf.“

Straße durch Ithilien (#28)

Der Kartentext sollte lauten:

„Solange Straße durch Ithilien der aktive Ort ist, ist die Kampfbereitschaft aller Gegner in der Aufmarschzone 0.“


Aufgehalten durch Warge (#29)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Wenn aufgedeckt:** Fügt jedem Charakter, der sich dem Abenteuer stellt, 1 Schaden zu.“
Der Text in der Klammer entfällt.

Belagerungsfloß (#32)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Wenn aufgedeckt:** Fügt dem *Schlachtfeld*-Ort im Spiel mit dem niedrigsten  falls möglich 2 Schaden zu.“

Stadtstraße (#38)

Der Kartentext sollte lauten:

„Solange sich Stadtstraße in der Aufmarschzone befindet, können die Spiele zu keinem Ort reisen, der nicht den Titel Stadtstraße hat.“

Marktplatz (#39)

Der Kartentext sollte lauten:

„[...] **Schatten:** Der verteidigende Spieler legt alle Ressourcen aus dem Vorrat seiner Helden ab.“

Ärger mit Einheimischen (#41)

Der Kartentext sollte lauten:

„... (Gilt als *Zustand*-Verstärkung mit dem Text: „Sobald der Held mit dieser Verstärkung erschöpft oder spielbereit gemacht wird ...“

Eifernder Verräter (#42)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Erzwungen:** Sobald Eifernder Verräter einen Spieler in einen Kampf verwickelt ...“

Bandit aus Lossarnach (#43)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Erzwungen:** Sobald Bandit aus Lossarnach einen Spieler in einen Kampf verwickelt ...“

Assassine aus Umbar (#44)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Erzwungen:** Sobald Assassine aus Umbar einen Spieler in einen Kampf verwickelt ...“

Beobachter im Wald (#51)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Schatten:** Jeder Spieler erhöht seinen Bedrohungsgrad um die Anzahl der Gegner, die mit ihm in einen Kampf verwickelt sind.“

Kriegslager der Orks (#59)

Der Kartentext sollte lauten:

„... solange diese Karte sich in der Aufmarschzone befindet.“

Die Macht Mordors (#61)

Der Kartentext sollte lauten:

„... Decke genau so viele Karten vom Begegnungsdeck auf und ...“

Das Wort „Dann“ entfällt.

Ork-Brandstifter (#63)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Erzwungen:** Sobald Ork-Brandstifter einen Spieler in einen Kampf verwickelt ...“

Gegen den Schatten Zyklus

Für den Krieg ausgebildet (#36)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Aktion:** Bis zum Ende der Phase erhält die aktuelle Abenteuerkarte, falls sie nicht das Schlüsselwort Belagerung hat, Schlacht ...“

Gegenangriff (#106)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Wenn aufgedeckt:** Jeder Spieler muss entweder den Ort unter seiner Kontrolle mit dem ...“

Caldara (#107)

Der Kartentext sollte mit folgendem Satz ergänzt werden:

„(Nur 1 Mal pro Spiel).“

Der Hinterhalt 1B (#117)

Der Kartentext sollte lauten:

„Am Anfang der Kampfphase muss jeder Spieler entweder seine verborgenen Karten umdrehen oder sich 1 verborgene Karte nehmen.“

Kreuzung (#123)

Der Kartentext sollte lauten:

„Die aktuelle Abenteuerkarte erhält Belagerung (und verliert Schlacht).“

Undurchdringlicher Nebel (#157)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Wenn aufgedeckt:** Der Startspieler legt entweder 3 Fortschrittsmarker ...“

Der Ringmacher Zyklus

Händler aus dem Blauen Gebirge (#6)

Der Kartentext sollte lauten:

„... Danach verschiebt dieser Spieler 1 Ressource aus dem Ressourcenvorrat eines Helden, den er kontrolliert, in den Ressourcenvorrat eines Helden, den du kontrollierst, oder Händler aus dem Blauen Gebirge wird abgelegt. (Nur 1 Mal pro Runde.)“

Flügelfuß (#92)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Reaktion:** ... Falls die genannte Kartenart während dieser Abenteuerphase aufgedeckt wird, erschöpfe Flügelfuß, um den Helden mit dieser Verstärkung spielbereit zu machen.“

Sarumans Verrat

Sarumans Teufelei (#43)

Der Kartentext sollte lauten:

„**Wenn aufgedeckt:** Legt 3 Fortschrittsmarker auf die Hauptabenteuerkarte.“

Giftige Dämpfe (#61)

Der Kartentext sollte lauten:

„... Behandelt das Textfeld jedes Charakters, der Schaden genommen hat, bis zum Ende der Kampfphase, als ob es leer wäre (mit Ausnahme von *Merkmalen*) ...“

Land des Schattens

Die Durchquerung der Sümpfe (#67)

Der Kartentext sollte lauten: „**Vorbereitung:** Jeder Spieler darf Heldenkarten, die er kontrolliert, austauschen, ohne dafür die +1-Strafe auf Bedrohung zu erhalten. Jeder Spieler mischt 1 Kopie ...“



Wortklarstellungen

(1.00) Kämpfe auslösen/Kampfprobe

Die Formulierungen „zum Kampf stellen“, „in einen Kampf verwickeln“, „im Kampf befinden“, „im Kampf sein“ und „bekämpfen“ sind alle synonym zu verwenden. Alle diese Formulierungen bezeichnen den selben Regelmechanismus, nämlich dass Gegner in der Begegnungsphase freiwillig oder durch eine Kampfprobe in einen Kampf verwickelt werden oder wurden.

Regelklarstellungen

Dieser Abschnitt enthält die offiziellen Regelklarstellungen und Verbesserungen für *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel*. In Verbindung mit den Spielregeln (enthalten im Grundset von *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel*) sollten diese Klarstellungen und Verbesserungen Spieler ermöglichen, auch die komplexesten Situationen während des Spiels zu meistern.

(2.00) Die goldene Regel

Die goldene Regel lautet: „Falls der Text auf einer Karte dem Text dieser Regel widersprechen sollte, hat der Text auf der Karte Vorrang.“

Die goldene Regel wird immer dann angewandt, wenn es einen direkten Widerspruch zwischen einem Kartentext und einem Regeltext gibt. Besteht die Möglichkeit, dass sowohl Kartentext als auch Regeltext befolgt werden, so werden auch beide befolgt.

Beispiel: In der Spielregel heißt es auf Seite 15: „Jegliche Fortschrittsmarker, die auf die Abenteurkarte gelegt würden, werden stattdessen auf den aktiven Ort gelegt.“ Legolas (Grundset #5) hat einen Effekt, der lautet: „... werden 2 Fortschrittsmarker auf das aktuelle Abenteuer gelegt.“. Durch Legolas' Effekt würden 2 Fortschrittsmarker auf das Abenteuer gelegt; die Spielregel im Grundset auf Seite 15 besagt, dass die Marker stattdessen auf den aktiven Ort gelegt werden. Legolas Fähigkeit kann erfolgreich abgehandelt werden und die Regel aus dem Grundspiel kann befolgt werden. Es entsteht keine Situation, in der die goldene Regel zu Anwendung kommt.

(Falls ein Karteneffekt lauten würde „lege einen Fortschrittsmarker auf das aktuelle Abenteuer, umgehe dabei alle aktiven Orte“, entstünde ein direkter Widerspruch zwischen Kartentext und Spielregel und die goldene Regel käme zum Einsatz.)

(2.01) Begegnungs-Schlüsselwörter

Nachrüsten, Verflucht und Bewacht sollten immer dann abgehandelt werden, wenn die Karte, auf der sie stehen, vom Begegnungsdeck aufgedeckt werden, einschließlich während der Vorbereitung.

(2.02) Reihenfolge gleichzeitiger Effekte

Falls zwei oder mehr miteinander konkurrierende Effekte im Spiel sind, entscheidet der Startspieler, in welcher Reihenfolge sie abgehandelt werden.

Beispiel: Michelle spielt Schleichangriff (Grundset #23), um Beorn (Grundset 31) während der Kampfphase ins Spiel zu bringen. Schleichangriff hat die folgende Bedingung: „Am Ende der Phase kehrt dieser Verbündete, falls er immer noch im Spiel ist, auf deine Hand zurück.“ Während des Kampfes setzt Michelle Beorns ausgelösten Effekt ein, der die folgende Bedingung hat: „Am Ende der Phase, in der dieser Effekt ausgelöst worden ist, wird Beorn wieder in dein Deck gemischt.“ Gegen Ende der Phase kommt es zu einer Situation, bei der zwei mit einander konkurrierende Effekte auf Beorn abgehandelt werden müssen. Der Startspieler entscheidet nun, welcher der beiden Effekte zuerst an der Reihe ist. (Der zweite Effekt ist wirkungslos, wenn Beorn das Spiel verlässt.)

(2.03) Konkurrierende Effektziele

Falls ein Begegnungs- oder ein Abenteuer-Effekt auf einen Spieler oder eine Karte abzielt, es aber mehrere mögliche Ziele gibt, wählt der Startspieler das Ziel des Effekts unter den möglichen Zielen aus.

Beispiel: Die Karte In einem Netz gefangen (Grundset #80) hat den folgenden Effekt: „Der Spieler mit dem höchsten Bedrohungsgrad hängt diese Karte an einen seiner Helden an.“ Michelle und Fiona haben beide den höchsten Bedrohungsgrad, als In einem Netz gefangen aufgedeckt wird, daher bestimmt der Startspieler, ob der Karteneffekt nun Michelle oder Fiona betrifft.

(2.04) Schaden und mehrere Verteidiger

Falls ein Spieler einen Karteneffekt einsetzt, der mehrere Verteidiger gegen einen einzelnen Gegnerangriff setzt, muss der verteidigende Spieler den Schaden von diesem Angriff einem einzelnen verteidigenden Charakter zuweisen.



(2.05) Fortschrittsmarker von Abenteuern entfernen

Sobald ein Karteneffekt Fortschrittsmarker von einem Abenteuer oder einer Abenteuerkarte entfernt, bezieht sich dieser Effekt ausdrücklich nur auf diese Abenteuerkarte und niemals den aktiven Ort.

(2.06) Kontrolle von Begegnungskarten, die kein Ziel sind

Die Spieler erlangen nicht die Kontrolle über Begegnungskarten, solange die Kontrolle über diese Karten nicht ausdrücklich durch einen Karteneffekt erlaubt wird. Sobald eine Begegnungskarte (wie In einem Netz gefangen, Grundset #80) zu einer Verstärkung wird und an einen Charakter angehängt wird, erlangt derjenige, der den Charakter kontrolliert, nicht die Kontrolle über die Verstärkung.

(2.07) Kontrolle von Zielkarten

Sobald ein Spieler eine Zielkarte beansprucht, erlangt er die Kontrolle über diese Karte, solange es nicht von einem Karteneffekt anders bestimmt wird.

(2.08) Ausgelöste Reaktionen

Falls eine Reaktion oder eine erzwungene Reaktion ausgelöst wird, kann der Effekt nur ein Mal pro Auslöser eintreten.

*Beispiel: Der Kartentext von Théodred (Grundset #2) lautet: „**Reaktion:** Nachdem sich Théodred einem Abenteuer gestellt hat...“ Dieser Effekt kann nur ein Mal ausgelöst werden, wenn sich Théodred einem Abenteuer stellt.*

(2.09) Erzwungene Reaktionen:

Erzwungene Reaktionen werden sofort abgehandelt, sobald ihre spezielle Bedingung eintritt und bevor irgendwelche Reaktion-Effekte abgehandelt werden, die durch dieselbe Bedingung ausgelöst werden können.

*Beispiel: Der Kartentext von Turmtor (Grundset #107) lautet: „**Erzwungen:** Nachdem die Spieler zu Turmtor gereist sind, ...“. Falls ein Spieler eine Reaktion wie Ein starker Wille (Grundset #47) spielen möchte, nachdem die Spieler zu Turmtor gereist sind, muss er abwarten, bis der Erzwungen-Effekt abgehandelt ist.*

(2.10) Einschränkungen bei Aktionen:

Aktionen sind nur dadurch eingeschränkt, ob der Spieler die Kosten bezahlen kann oder nicht, oder durch Einschränkungen auf der Karte selbst, wie „Nur 1 Mal pro Runde“.

*Beispiel: Der Kartentext von Beschützer Lóriens (Grundset #70) lautet: „**Aktion:** Lege eine Karte von deiner Hand ab ...“. Diese Aktion könnte dreimal pro Phase ausgelöst werden, solange der Spieler, der die Karte kontrolliert, Karten auf der Hand hat, die er ablegen könnte.*

(2.11) Einschränkungen bei Angriffen

Sobald ein Spieler der aktive Angreifer während der Kampfphase ist, erlauben ihm die Spielregeln einen Angriff gegen jeden Gegner zu erklären, mit dem er in einen Kampf verwickelt ist. Falls es einem Spieler – z.B. durch Karteneffekte wie Fernkampf – möglich ist, Angriffe gegen Gegner zu erklären, mit denen er nicht in einen Kampf verwickelt ist, darf er dennoch nur einen einzigen Angriff gegen diese Gegner erklären. Charaktere sind nicht darin eingeschränkt, wie oft sie an einem Angriff gegen denselben Gegner teilnehmen dürfen, vorausgesetzt, jeder Angriff kann gültig erklärt werden und der Charakter ist spielbereit und dazu fähig, als Angreifer erklärt zu werden.



(2.12) Erschöpfung und Verstärkungen

Verstärkungen und die Karte, an die sie angehängt werden, werden unabhängig voneinander erschöpft und spielbereit gemacht.

Beispiel: Der Kartentext von Truchsess von Gondor (Grundspiel #26) lautet: „Aktion: Erschöpfe Truchsess von Gondor, um ...“. Wird diese Aktion genutzt, wird nur der Truchsess von Gondor erschöpft, nicht der Held, an den diese Karte angehängt ist. Wird der Held erschöpft, an den der Truchsess von Gondor angehängt ist, wird der Truchsess von Gondor nicht mit erschöpft.

(2.13) Charaktere und Gegner

„Charaktere“ bezieht sich auf Helden und Verbündete. Gegner werden nicht als Charaktere betrachtet.

(2.14) „Kann nicht“/„darf nicht“

Falls ein Karteneffekt das Wort „kann nicht“ oder „darf nicht“ verwendet, ist dies absolut: Der Karteneffekt kann nicht durch andere Effekte überschrieben werden.

(2.15) Das Wort „danach“

Falls ein Karteneffekt das Wort „danach“ verwendet, muss der vorangehende Effekt zunächst erfolgreich abgehandelt werden, ehe der sich anschließende und davon abhängige Effekt abgehandelt wird.

(2.16) Der Ausdruck „ins Spiel legen/bringen“

Falls ein Karteneffekt den Ausdruck „ins Spiel legen/bringen“ verwendet, ist damit gemeint, dass die Karte durch einen Karteneffekt ins Spiel kommt, nicht auf die übliche Weise durch das Zahlen von Ressourcen und das Spielen der Karten von der Hand des Spielers. Karten, die durch „Ins Spiel legen/bringen“-Effekte ins Spiel kommen, gelten nicht als gespielt und lösen keinerlei Effekte aus, die sich darauf beziehen, dass eine Karte gespielt wird. „Ins Spiel legen/bringen“-Effekte lösen jedoch jeden Effekt aus, die auftreten, wenn eine Karte „das Spiel betritt/ins Spiel kommt“.

Beispiel: Die Abenteuerkarte Durch die Höhlen (Grundset #124) hat den Text: „Die Spieler als Gruppe können pro Runde nicht mehr als 1 Verbündetenkarte spielen.“ Solange diese Abenteuerkarte aktiv ist, kann ein Spieler einen Verbündeten durch Haltet stand! (Grundset #51) ins Spiel legen, selbst wenn in dieser Runde bereits ein Verbündeter gespielt worden ist.

(2.17) Nicht beanspruchte Ziele

Ein nicht beanspruchtes Ziel ist eines, das zur Zeit von keinem Spieler beansprucht und unter keines Spieler Kontrolle ist. Ein nicht beanspruchtes Ziel kann sowohl bewacht als auch nicht bewacht sein. Ein bewachtes Ziel wird wie eine Verstärkung behandelt, falls es durch einen Gegner oder einen Ort bewacht wird und bleibt an diese Karte angehängt, bis sie das Spiel verlässt. Das Ziel wird zu diesem Zeitpunkt zurück in die Aufmarschzone gelegt. Jedes nicht beanspruchte Ziel in der Aufmarschzone, das an keine Karte angehängt ist, wird als unbewacht betrachtet. Falls ein Ziel zu einem Zeitpunkt beansprucht wird und danach in die Aufmarschzone zurückgelegt wird, erhält es erneut den Status „nicht beansprucht“.

(2.18) Erkundete Orte verlassen das Spiel

Ein Ort wird sofort zu dem Zeitpunkt aus dem Spiel abgelegt, sobald er so viele Fortschrittsmarker hat, wie Abenteuerpunkte, unabhängig davon, ob der Ort aktiv ist oder nicht.

(2.19) Karteneffekte während der Vorbereitung

„Wenn aufgedeckt“-Effekte werden abgehandelt, sobald die Karte während der Vorbereitung aufgedeckt wird. Ein Spieler kann während der Vorbereitung Reaktionen auslösen, die nach den normalen Spielregeln abgehandelt werden. Spieler können keine Aktionen während der Vorbereitung ausführen.

„Wenn Aufgedeckt“-Effekte, die „bis zum Ende der Phase“ dauern, dauern bis zum Ende der ersten Ressourcenphase. Effekte, die bis zum Ende der Runde andauern, dauern bis zum Ende der ersten Runde.

(2.20) In einen Kampf verwickelte Gegner

Während der Abenteuerphase zählt der Widerstand der Gegner, die in einen Kampf verwickelt sind, nicht zu dem in der Aufmarschzone.

Ein Gegner verbleibt mit einem Spieler in einen Kampf verwickelt, bis dieser Gegner besiegt worden ist oder er durch einen Karteneffekt in die Aufmarschzone zurückgelegt wird, er einen anderen Spieler in einen Kampf verwickelt oder er aus dem Spiel entfernt wird.

(2.21) Durchsuchen-Effekte

Immer wenn ein Spieler ein Deck durchsucht, mischt dieser Spieler das Deck nach der Suche, es sei denn, der Karteneffekt sagt etwas anderes. Spieler mischen oder ändern nicht die Reihenfolge eines Ablagestapels, nachdem sie ihn durchsucht haben.



(2.22) „Wenn aufgedeckt“-Effekte

Eine Karte wird nur „als aufgedeckt“ betrachtet, falls die Karte oder ein Spieleffekt, den die Karte hervorruft, um ins Spiel zu kommen explizit eine Form des Wortes „aufgedeckt/ aufdecken“ nutzt.

Beispiel: Falls die Spieler den Effekt auf der Abenteuerkarte 3B „Kommt nicht vom Weg ab!“, (Grundset #121) nutzen, um nach Große Spinne zu suchen und sie ins Spiel zu bringen, dann wird der „Wenn aufgedeckt“-Effekt von Große Spinne nicht ausgelöst, da der Effekt von „Kommt nicht vom Weg ab!“ keine Form des Worts „aufdecken“ verwendet.

(2.23) Verstärkungen

Jede Karte, die an eine andere Karte angehängt wird, wird zusätzlich zu ihren anderen Kartentypen als Verstärkung behandelt.

Jede Karte, die kein Ziel ist und an eine andere Karte angehängt wird, verliert ihre ursprüngliche Kartenart und erhält die Kartenart „Verstärkung.“

Die „Hänge ... an“-Regeltexte auf Verstärkungen sind nur eine Auspiel-Einschränkungen und werden nicht weiter betrachtet, nachdem die Karte bereits angehängt ist.

(2.24) Sich erfolgreich dem Abenteuer stellen

Sich erfolgreich dem Abenteuer stellen und tatsächlich Fortschrittsmarker auf die Abenteuerkarte zu legen, sind zwei separate Spielmechanismen, die im „Ausgang des Abenteuers“-Schritts aufeinander folgen. Sobald die Spieler feststellen, dass ihre Gesamt-Willensstärke höher ist, als der Gesamt-Widerstand in der Aufmarschzone, haben sie sich erfolgreich dem Abenteuer gestellt. Alle Erzwungen- oder passiven Effekte, die durch „sich erfolgreich dem Abenteuer stellen“ ausgelöst werden, werden abgehandelt, ehe Fortschrittsmarker platziert werden.

Beispiel: Heiko hat sich gerade erfolgreich Abschnitt 1B von „Die Jagd beginnt“ (Auf der Jagd nach Gollum #11) gestellt und will nun genügend Fortschrittsmarker darauf platzieren, um zum nächsten Abschnitt vorzurücken. Auf jeden Fall muss er aber zuvor den Erzwungen-Effekt abhandeln, der sofort ausgelöst wird, sobald sich erfolgreich dem Abenteuer gestellt worden ist.. Dies geschieht, noch ehe Heiko Fortschrittsmarker platzieren darf.

(2.25) Ressourcen sammeln

Ressourcen zu sammeln bedeutet einerseits das Sammeln von Ressourcen in der Ressourcenphase und andererseits den Erhalt von Ressourcen durch andere Karteneffekte. Ein Effekt, der verhindert, dass ein Held Ressourcen sammelt, verhindert beide Arten Ressourcen zu erhalten.

„Ressourcen zum Pool eines Helden hinzufügen“ bedeutet: Das Nehmen einer Ressource aus dem Markervorrat und dem Hinzufügen zur Gesamtmenge der Ressourcen, so dass sich die Gesamtmenge der Ressourcen des Spielers erhöht.

„Ressourcen verschieben“ bedeutet: Das Nehmen einer Ressource aus dem Ressourcenvorrat eines Helden und das Legen dieser Ressource in den Ressourcenvorrat eines anderen Helden. Dies zählt nicht als "Ressource hinzufügen" da keine Ressource aus dem Markenvorrat entnommen wird.

„Ressourcen erhalten“ ist ein variabler Begriff, welcher sowohl, Sammeln, Hinzufügen und Verschieben beinhaltet. Jedes Mal, wenn sich Anzahl der Ressourcen eines Helden erhöht, hat er eine oder mehrere Ressourcen erhalten.

(2.26) Austauschen

Damit ein Austausch zweier Dinge stattfinden kann, müssen auf beiden Seiten Dinge zum Austauschen vorhanden sein.

(2.27) Den aktiven Ort umgehen

Die einzige Möglichkeit, bei der ein aktiver Ort nicht als Puffer für Fortschrittsmarker dient, die eigentlich auf eine Abenteuerkarte platziert werden müssten, ist dann gegeben, wenn ein Kartentext den Spielern ausdrücklich die Anweisung gibt, „den aktiven Ort zu umgehen“.

(2.28) Gegnerangriff außerhalb der Kampfphase

Falls ein Gegner außerhalb der Kampfphase angreift, wird ihm dennoch eine Schattenkarte zu Beginn des Angriffes zugeteilt. Danach folgen alle 4 Schritte, die unter der Phase 6 (Kampf) aufgeführt sind. Nach jedem Schritt gibt es ein Aktionsfenster. Jede Schattenkarte wird abgelegt, nachdem der Angriff abgehandelt worden ist.

(2.29) Stapel beanspruchter Siegpunkte

Der Stapel beanspruchter Siegpunkte ist der Spielbereich, in dem die Siegpunkte gesammelt werden. Karten im Stapel beanspruchter Siegpunkte gelten als nicht im Spiel befindlich, werden aber auch nicht als Teil des Begegnungs-Ablagestapel betrachtet. Karten im Stapel beanspruchter Siegpunkte gelten nicht als „aus dem Spiel entfernt“ und manche Karteneffekte können immer noch mit ihnen interagieren.

(2.30) Ausscheidender Startspieler

Falls der Spieler mit dem Startspieler-Marker aus dem Spiel ausscheidet, wandert der Startspieler-Marker im Uhrzeigersinn zum nächsten möglichen Spieler weiter.

(2.31) Selbstreferenzielle Effekte

Falls sich der Effekt einer Karte auf ihren eigenen Titel bezieht, ist damit gemeint, dass sie sich nur auf diese eine Kopie der Karte bezieht. Eine Karte, die sich auch auf andere Kopien von sich selbst bezieht, enthält in ihrem Kartentext Phrasen wie „(irgend)eine Kopie von“ oder „eine (andere) Kopie von“ oder „eine Karte mit dem Titel/Namen“.

(2.32) Wechsel der Kontrolle oder des in den Kampf verwickelten Spielers während eines Angriffs

Falls sich bei einer Karte während eines Angriffs die Kontrolle ändert, sie zurück in die Aufmarschzone gelegt wird oder einen anderen Spieler in einen Kampf verwickelt, wird dieser Angriff noch mit der teilnehmenden Karte in ihrem neuen Zustand abgehandelt.

(2.33) Angriffe durch nicht in einen Kampf verwickelte Gegner

Sobald ein Gegner einen Spieler angreift, darf dieser Spieler 1 Verteidiger bestimmen, egal ob der Gegner mit ihm in einen Kampf verwickelt ist oder nicht. Schildwache darf ebenfalls genutzt werden, um gegen einen solchen Angriff zu verteidigen.

(2.34) Zwei aktive Orte

Falls durch eine Karte zwei Orte zur selben Zeit aktiv werden, werden sie beide als aktive Orte behandelt. Aber immer wenn ein Karteneffekt „den aktiven Ort“ zum Ziel hat, zielt er nicht auf beide aktiven Orte zur selben Zeit. Der Startspieler muss entscheiden, auf welchen der aktiven Orte der Effekt zielt. Beide aktiven Orte dienen als Puffer für den Abenteuerabschnitt. Sobald die Spieler Fortschrittsmarker auf den aktiven Ort legen müssen, dürfen sie diesen Fortschritt beliebig auf die beiden aktiven Orte aufteilen.

(2.35) „Die Aufmarschzone betreten“

„Die Aufmarschzone betreten“ ist eine Phrase, die Karten (Gegner, Ort, Ziel etc.) betrifft, die in die Aufmarschzone gelegt werden. Die Phrase trifft auf alle Karten zu, die vom Begegnungsdeck aufgedeckt werden, von „nicht im Spiel“ in die Aufmarschzone gelegt werden, vom Ablagestapel oder von mit einem in einen Kampf verwickelten Spieler zurück in die Aufmarschzone gelegt werden oder ähnliche Effekte.

(2.36) Ausgelöste Effekte vs. Passive Effekte

Ausgelöste Effekte sind Karteneffekte, die einen fettgedruckten Auslöser wie **Aktion** oder **Reaktion** haben. Diese Effekte kommen nur dann zur Anwendung, sobald sie ausgelöst werden. Passive Effekte sind Karteneffekte, die einen andauernden Effekt ohne einen fettgedruckten Auslöser haben. Da passive Effekte keinen Auslöser haben, sind sie immer aktiv und können nicht „ausgelöst“ werden.

(2.37) Timing für das Abhandeln von Effekten

Sobald mehrere Effekte mit einer gemeinsamen Bedingung abgehandelt werden, gilt hierzu folgende Reihenfolge: Zuerst passive Effekte, dann **Erzwungen**-Effekte, zum Schluss **Reaktion**-Effekte. Um die Reihenfolge der Abhandlung von Effekten innerhalb der oben genannten Kategorien zu bestimmen, sollten die Spieler zuerst Effekte mit dem Wort „sobald“ abhandeln und danach jene mit dem Wort „nachdem“. Ein Spielerkarteneffekt, der einen Begegnungskarteneffekt verhindert, unterbricht diese Zeitstruktur. Ein Verhindern-Effekt muss *sofort* nach dem Begegnungskarteneffekt, den er verhindern soll, ausgelöst werden.

(2.38) Kontrolle von Verstärkungen

Sobald ein Spieler eine Verstärkung auf einen Charakter spielt, der von einem anderen Spieler kontrolliert wird, erhält der Spieler, der diesen Charakter kontrolliert, auch die Kontrolle über die Verstärkung. Sobald ein Spieler eine Verstärkung in die Aufmarschzone, auf einen Gegner oder auf einen Ort spielt, behält der Spieler die Kontrolle über diese Verstärkung.

(2.39) Aufmarsch von Zielkarten

Sobald ein Spieler ein Ziel vom Begegnungsdeck aufdeckt, fügt er es der Aufmarschzone zu, es sei denn, das Ziel gibt dem Spieler eine anders lautende Anweisung.

(2.40) Der Buchstabe X

Solange der Buchstabe „X“ nicht durch einen Karteneffekt oder durch die Auswahl eines Spielers einen entsprechenden Wert zugewiesen bekommen hat, ist sein Wert gleich 0.

(2.41) Angriffe gegen einen Charakter

Ein Angriff gegen einen Charakter funktioniert genauso wie ein Angriff gegen einen Spieler, mit einem Unterschied: Unverteidigter Schaden durch diesen Angriff muss diesem Charakter zugewiesen werden.

Beispiel: Bilbo Beutlin (H2 #1) hat die meisten Giftverstärkungen, als der Wirre Weber (H2 #29) vom Begegnungsdeck aufgedeckt wird, und sein „Wenn Aufgedeckt“-Effekt einen Angriff gegen den Charakter mit den meisten Giftverstärkungen auslöst. Obwohl der Startspieler noch drei weitere Helden kontrolliert, müsste unverteidigter Schaden dieses Angriffs Bilbo Beutlin zugewiesen werden. Bilbo ist bereits erschöpft, weil er sich dem Abenteuer gestellt hat, und kann sich dementsprechend nicht selbst verteidigen. Er würde sterben, falls der Angriff unverteidigt bleibt. Da er dies weiß, entscheidet der Startspieler, einen seiner Charaktere, Bombur, zu erschöpfen, um ihn als Verteidiger für diesen Angriff zu erklären. Von Ab diesem Punkt an verläuft der Angriff normal jeder Schaden dieses Angriffs wird Bombur zugewiesen.

(2.42) Zusätzliche Angriffe eines Gegners

Sobald ein Gegner einen zusätzlichen Angriff durchführt, werden alle seiner vorher Schattenkarten abgelegt, bevor er eine neue Schattenkarte zugeteilt bekommt.

(2.43) Modifizieren von variablen Mengen

Das Spiel überprüft stetig die Anzahl jeder variablen Menge und setzt den Wert auf den aktuellen Stand. Immer wenn eine neue Modifikation angewendet wird, wird die Menge neu berechnet, inklusive aller aktiven Modifikatoren.

Eine Menge kann nicht unter den Wert „0“ fallen, eine Karte kann keine negativen Kosten, Werte oder Schlüsselwörter usw. haben.



(2.44) „Muss X oder Y“ gegen „muss entweder X oder Y“

Falls eine Karte einen Spieler anweist, „das eine zu tun oder das andere“ und die Phrase „...muss X oder Y...“, dann muss der Spieler versuchen, das erste auszuführen, und nur, falls das erste nicht ausführbar ist, das zweite ausführen.

Falls eine Karte die Phrase „...muss entweder X oder Y...“ benutzt, dann darf sich der Spieler aussuchen, was er ausführt, wobei aber eines der beiden vollständig ausgeführt werden muss, falls es möglich ist.

(2.45) „Aufgedeckt“ gegen „Aufgedeckt und hinzugefügt“

Immer wenn eine Begegnungskarte vom Begegnungsdeck „aufgedeckt“ wird, folgt den Regeln für den Aufmarsch, wie in der Spielregel des Grundspiels auf S. 14 und Regelklarstellung (2.39) beschrieben. Wenn ein Karteneffekt die Phrase „Aufdecken und der Aufmarschzone hinzufügen“ benutzt, ist dies gleichbedeutend mit dem Wort „Aufdecken“ und man folgt normal den obigen Schritten (z.B. sollten Verratskarten abgelegt werden, nachdem ihr Effekt ausgeführt worden ist, es sei denn, es wird durch den Kartentext anderweitig angegeben).

(2.46) Folgespieler

Falls nur ein Spieler im Spiel ist, gibt es keinen Folgespieler. Karteneffekte, die sich auf den Folgespieler beziehen, werden also nicht ausgelöst, falls es nur einen Spieler im Spiel gibt.

Beispiel: Der Schatteneffekt von Wegloses Land (DSR #72) lautet: „Schatten: Nach diesem Angriff verwickelt der angreifende Gegner den Folgespieler in einen Kampf und führt danach sofort einen Angriff durch.“ Falls nur ein Spieler im Spiel ist, dann ist kein Folgespieler da, der angegriffen werden kann. Das Wort „danach“ zeigt an, dass der sofortige Angriff an das Verwickeln des nächsten Spielers gebunden ist, sodass der Gegner keinen zusätzlichen Angriff durchführt.

(2.47) „Immun gegen Spielerkarteneffekte“ (erweitert)

Karten mit dem Text „Immun gegen Spielerkarteneffekte“ ignorieren die Effekte von allen Spielerkarten. Das bedeutet, dass die Effekte der Spielerkarten solche Karten nicht direkt beeinflussen oder mit ihnen interagieren können. Beispiele wären das „Schaden zufügen“ auf Gegner, das Legen von Fortschrittsmarkern auf Orte, das Verändern von Kartentexten oder -Werten, das Bewegen von Karten, Kampfverwicklung, das Reisen zu Orten und das Ablegen von Karten.

Es ist zu beachten, dass eine Karte, die „immun gegen Spielerkarteneffekte“ ist, weiterhin von normalen Rahmenelement-Effekten beeinflusst werden kann, wie z. B. das Platzen von Fortschrittsmarkern durch erfolgreiches Bestehen eines Abenteuers, die Kampfverwicklung in der Begegnungsphase, oder das Schaden Verursachen durch den Angriff eines Charakters.

Beispiel: Pippins (DSR #4) passive Fertigkeit kann die Kampfbereitschaft eines Gegners, der immun gegen Spielerkarteneffekte ist, nicht erhöhen. Falls du mit einem Gegner in einen Kampf verwickelt wirst und die Kampfbereitschaft dieses Gegners höher ist als dein Bedrohungsgrad, dann darfst du trotzdem Pippins Reaktion nutzen und eine Karte ziehen, da diese Reaktion den Gegner in keiner Weise betrifft.

Weiterhin können Karten, die immun gegen Spielerkarteneffekte sind, nicht als das Ziel eines Spielerkarteneffektes gewählt werden. Das bedeutet, dass jede Spielerkarte, die eine Form der Wörter „Ziel“ oder „auswählen“ benutzt, keine Karte auswählen kann, die immun gegen Spielerkarteneffekte ist. Dies beinhaltet den „Hänge an“-Text jeder Spielerverstärkung. Spielerkarten, die weder „Ziel“ noch „auswählen“ benutzen, aber den Spieler zwingen eine spezifische Karte auszuwählen, können keine Karte wählen, die immun gegen Spielerkarteneffekte ist.

Beispiel: Hände am Bogen (ZB #131) kann nicht verwendet werden, um einen Gegner anzugreifen, der immun gegen Spielerkarteneffekte ist, da die Karte klar anweist, dass der Spieler einen Gegner benennen muss. Die Karte Schneller Schlag (G #35) funktioniert anders, da sie einen Charakter als Ziel hat und diesem erlaubt einen normalen Angriff durchzuführen, was ein Rahmenelement-Effekt ist.

(2.48) Karten ablegen gegen Karten in den Ablagestapel legen

Sobald ein Charakter stirbt oder eine Ereigniskarte gespielt wird, wird die entsprechende Karte auf den Ablagestapel gelegt. Das ist nicht das gleiche, wie das „Ablegen einer Karte“. Karten gelten nur als „abgelegt“, sobald ein Karteneffekt anweist, eine Karte abzulegen.

(2.49) Gegner in einen Kampf verwickeln gegen in einen Kampf verwickelt werden

Sobald ein Spieler einen Gegner in einen Kampf verwickelt, verwickelt dieser Gegner den Spieler ebenso in einen Kampf. Es gibt keinen Unterschied zwischen „Gegner verwickeln“ und „vom Gegner verwickelt zu werden“. Effekte, die auslösen, „nachdem ein Gegner dich in einen Kampf verwickelt hat“, werden auch ausgelöst, „nachdem du einen Gegner in einen Kampf verwickelst hast.“

(2.50) „Gilt als in einen Kampf verwickelt“ gegen tatsächliche Kampf-Verwicklung

Ein Gegner, der die Aufmarschzone nicht verlässt, aber als „in einen Kampf verwickelt gilt“, verwickelt tatsächlich keinen Spieler in einen Kampf und wird von keinem Spieler in einen Kampf verwickelt. Eine tatsächliche Kampf-Verwicklung findet nur statt, falls der Gegner physikalisch in die Zone des Spielers gelegt wird.

Zum Beispiel: Durins Fluch (ZB #150) kann die Aufmarschzone nicht verlassen und gilt als mit zwei Spielern in einen Kampf verwickelt. Spieler 1 hat Mablung (RM #84) und möchte seine Reaktion auslösen. Dies kann er aber nicht, da er Durins Fluch nicht in einen Kampf verwickelt hat. Spieler 2 möchte Finte (G #34) spielen, um zu verhindern, dass ihn Durins Fluch angreift. Dies geht deshalb, da Durins Fluch als mit ihm in einen Kampf verwickelt gilt.

(2.51) Begrenzungen auf Karteneffekten

Wenn eine Karte mit einem auslösbaren Effekt ein Limit hat, wie oft ein bestimmter Effekt ausgelöst werden kann (z. B. „1 Mal pro Runde“, „Nur 3 Mal pro Phase“), ist das Limit spezifisch nur für diese Karte. Falls eine Karte aber das Limit „1 Mal pro Spiel“ besitzt, gilt dieses Limit nur für den Spieler, der den Effekt auslöst.

2.52) „Der verteidigende Spieler“

Sobald ein Gegner einen Angriff gegen einen Spieler oder einen Charakter, den der Spieler kontrolliert, durchführt, dann ist dieser Spieler „der verteidigende Spieler“, unabhängig davon, wer als Verteidiger für diesen Angriff erklärt wird. Karteneffekte, inklusive Schattenkarteneffekte, die den „verteidigenden Spieler“ oder „du“ als Ziel haben, haben immer noch den Spieler zum Ziel, den der Gegner angreift, unabhängig davon, ob ein anderer Spieler einen seiner Charaktere zum Verteidiger für diesen Angriff erklärt.

(2.53) Verhindern eines Begegnungskarteneffektes

Sobald der Effekt einer Begegnungskarte verhindert wird, wird das Spiel fortgesetzt, als ob der Begegnungskarteneffekt niemals ausgelöst worden wäre.

Beispiel: Falls ein Spieler Eine Prüfung des Willens (G #50) spielt, um den „Wenn aufgedeckt“-Effekt von Dunkle Hexerei (DvK #65) zu verhindern, muss jeder Spieler dennoch wegen des „Verflucht 2“-Schlüsselwortes seinen Bedrohungsgrad um 2 erhöhen. Zusätzlich lösen alle Effekte, die durch das Aufdecken eines Hexerei-Merkmals ausgelöst werden würden, aus, da die Karte selbst aufgedeckt worden ist.

(2.54) Verhindern einer Begegnungskarte

Sobald eine Begegnungskarte verhindert wird, wird das Spiel fortgesetzt, als ob die Karte niemals aufgedeckt worden wäre. Das Aufdecken einer Begegnungskarte gilt aber als erfüllt. Effekte, die als Reaktion auf die verhinderte Karte ausgelöst werden würden, lösen nicht aus.

Beispiel: Wenn ein Spieler Die Tür ist verschlossen! (AE #92) spielt, um Dunkle Hexerei (DvK 65) zu verhindern, löst weder das „Verflucht 2“-Schlüsselwort aus, noch kann ein Effekt ausgelöst werden, der durch das Aufdecken eines Hexerei-Merkmals auslösen würde, weil die gesamte Begegnungskarte verhindert worden ist.

(2.55) Andauernde Effekte

Es gibt zwei Arten von andauernden Effekten: von Spielerkarten verursachte und von Begegnungskarten verursachte. Beide Arten werden unterschiedlich behandelt:

Andauernde Effekte von Spielerkarten müssen zu dem Zeitpunkt berechnet werden, an dem die Fähigkeit ausgelöst wird. Dieser Wert wird nicht erneut berechnet, auch wenn sich die zugrunde liegenden Werte ändern.

Beispiel: Falls ein Spieler die Abenteueraktion von Nanya (RM #121) auslöst, um Galadriels (RM #112) Willenskraft einem anderen Helden bis zum Ende der Phase hinzuzufügen, wird dieser +4 Bonus nicht neu berechnet, auch wenn Galadriels Willenskraft später in dieser Phase erhöht werden würde.

Andauernde Effekte von einer Begegnungskarte werden immer dann neu berechnet, wenn sich die zugrunde liegenden Werte ändern.

Beispiel: Ein Teil des „Wenn aufgedeckt“-Effektes auf Giftige Dämpfe (SV #61) lautet: „Behandelt das Textfeld jedes Charakters, der Schaden genommen hat, bis zum Ende der Kampfphase, als ob es leer wäre (mit Ausnahme von Merkmalen).“ Falls Aragorn (SV #1) zu dem Zeitpunkt 1 Schaden genommen hätte, als Giftige Dämpfe aufgedeckt worden ist, würde sein Textfeld so behandelt werden, als ob es leer wäre.

Falls der Schaden aber geheilt würde, würde sein Textfeld nicht länger als leer behandelt werden. Sollte er dann erneut Schaden nehmen, würde die Textbox bis zum Ende der Kampfphase wieder als leer behandelt werden.

(2.56) „Kann keine Verstärkungen haben“

Der Text „Kann keine Verstärkungen haben“ ist absolut. Es ist möglich, Verstärkungen auf eine Karte zu spielen, solange dessen Textfeld als leer gilt. Jede Verstärkung auf jener Karte muss aber sofort in dem Moment abgelegt werden, in dem ihr Textfeld wieder aktiv wird.

(2.57) Ausscheiden durch Bedrohung

Ein Spieler scheidet sofort in dem Moment aus dem Spiel aus, in dem sein Bedrohungsgrad seinen Grenzwert für Bedrohung erreicht hat, unabhängig von Karteneffekten im Spiel.

Beispiel: Ein Spieler, der Von der Bildfläche verschwinden (TJ #11) gespielt hat, behandelt sein Bedrohungsgrad bis zum Ende der Phase, als betrüge er 20. Dennoch scheidet er sofort aus dem Spiel aus, falls sein Bedrohungsgrad seinen Grenzwert für Bedrohung erreicht hat.

(2.58) Auslösen erzwungener Effekte

Ein **Erzwungen**-Effekt muss sich zu dem Zeitpunkt im Spiel befinden und aktiv sein, in dem der Auslöser eintritt, um seinen Effekt abhandeln zu können. Falls die Abhandlung eines anderen Effekts dazu führt, dass ein **Erzwungen**-Effekt das Spiel betritt oder aktiv wird, nachdem sein Auslöser eingetreten ist, wird sein **Erzwungen**-Effekt nicht abgehandelt.

*Beispiel: Der Text auf Abschnitt 1B (SV #72) von Helms Klamm lautet: „**Erzwungen**: Rückt am Ende der Runde zu Abschnitt 2A (SV #73) vor.“ und der Text auf Abschnitt 2B lautet: „**Erzwungen**: Legt am Ende der Runde 1 Fortschrittsmarker für jeden Gegner in der Aufmarschzone auf diese Karte.“ Sobald das Ende der Runde ausgelöst wird, handeln die Spieler den **Erzwungen**-Effekt von Abschnitt 1 ab und rücken zu Abschnitt 2 vor. Sie lösen aber nicht den **Erzwungen**-Effekt auf Abschnitt 2B aus, weil dieser Abschnitt noch nicht im Spiel war, als das Ende der Runde ausgelöst wurde.*

(2.59) Bedrohungsgrad zu Beginn der Partie

Mit dem Bedrohungsgrad zu Beginn der Partie ist der Bedrohungsgrad gemeint, der in Schritt 2 der Vorbereitung eingestellt wird (vgl. Spielregel Seite 10). Der Bedrohungsgrad, der z. B. im Szenarioaufbau eingestellt wird, ist nicht der Bedrohungsgrad zu Beginn der Partie. Es handelt sich hierbei um zwei verschiedene Zeitpunkte.

Beispiel: Michelle startet mit den Helden Aragorn (ZB #53), Théodred (G #2) und Glóin (G #3) in das Szenario Schatten und Flamme aus dem Zwergenbinge-Zyklus. Somit hat sie zu Beginn der Partie einen Bedrohungsgrad von 29. Die Abenteuerkarte 1B des Szenarios weist die Spieler an ihre Bedrohungsgrade auf 0 zu stellen. Nachdem auch die anderen Anweisungen des Szenarioaufbaus erfolgt sind, beginnt das Spiel. Alle Spieler haben nun einen Bedrohungsgrad von 0. Im Laufe des Spiels hat Michelle einen Bedrohungsgrad von 43 erreicht. Sie entscheidet sich nun die Auffrischungsaktion von Aragorn auszulösen, wodurch der Bedrohungsgrad auf den Bedrohungsgrad zu Beginn der Partie verringert wird. Michelle muss ihren Bedrohungsgrad daher wieder auf 29 einstellen, nicht auf 0. 29 war der Bedrohungsgrad zu Beginn der Partie, 0 der Bedrohungsgrad nach dem Szenarioaufbau.

(2.60) Bogenschütze X

Immer wenn auf einer Karte die Fähigkeit „Bogenschütze X“ auftaucht, ist damit die Fähigkeit „Bogenschießen X“ gemeint.

(2.61) Freischuss/Mulligan

Mulligan ist die weit verbreitete Bezeichnung des Spielmechanismus „Freischuss“ (siehe Spielregel Seite 10).

Expertenspiel

Dieser Abschnitt verfeinert die Regeln zum Expertenspiel, wie sie auf Seite 28 der Spielregel im Grundspiel vorgestellt wurden.

Wenn mit den Regeln zum Expertenpiel gespielt wird, werden von keinem Spieler der Bedrohungsgrad, die Wunden und der Ablagestapel zurückgesetzt, sobald ein neues Szenario aufgebaut wird.

Um die anderen Spielelemente zu Beginn eines „Experten“-Szenarios zurückzusetzen, werden die folgenden Schritte nacheinander durchgeführt:

- 1) Alle Nicht-Helden-Karten auf der Hand und im Spiel werden in das Deck seines Besitzers zurückgemischt. Alle Begegnungskarten kommen zurück in ihre Begegnungssets, sodass sie für das nächste Szenario verfügbar sind, falls sie benötigt werden. Dies beinhaltet auch die Karten im Stapel beanspruchter Siegpunkte.
- 2) Alle nicht ausgegebenen Ressourcen im Ressourcenvorrat der Spieler werden abgelegt.
- 3) Jeder Spieler zieht ein neues Anfangsblatt nach den normalen Spielregeln. Es darf zu diesem Zeitpunkt einmalig ein „Freischuss“ (Mulligan) genommen werden.
- 4) Ein Spieler kann ein Szenario nicht mit einem niedrigeren Bedrohungsgrad starten, als die Gesamt-Bedrohungskosten seiner Helden. Falls der Bedrohungsgrad eines Spielers niedriger ist, als die Gesamtbedrohungskosten seiner Helden, muss er seine Bedrohung bis zu diesem Wert erhöhen.
- 5) Befolgt alle Vorbereitungsanweisungen für das neue Szenario.

Jedes Szenario wird einzeln gewertet und danach alle Bewertungen am Ende des Expertenpiels zusammengezählt.

Punktewertung

Dieser Abschnitt führt ein weiteres Element für die Punktewertung des Grundspiels ein, wie sie auf Seite 22 der Spielregel vorgestellt wurde. Diese überarbeitete Punktewertung wird in allen von FFG organisierten Turnieren und Events angewandt und sollte auch im LOTR LCG Quest Log, das auf FantasyFlightGames.com verfügbar ist, angewandt werden.

Zusätzlich zu allen bisherigen Elementen der Punktewertung für ein Spiel, addieren die Spieler zusätzliche 10 Punkte zu ihrem Gruppen-End-Punktstand, für jede Runde, die gebraucht wurde, um das Szenario zu bestehen. Die Spieler erhöhen ihren Punktstand in jeder Runde am Ende der Auffrischungsphase um 10 Punkte.



Häufig gestellte Fragen

Dieser Abschnitt bezieht sich auf Material, das in den vorherigen Abschnitten, in den Regeln des Grundspiels und den Beiblättern der Abenteuer-Packs abgehandelt wird. Es werden einige der am meisten gestellten Fragen beantwortet, die beim Spielen von *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* aufgekomen sind.

F: Zählt der Widerstand in der Aufmarschzone auch gegen die Spieler, wenn diese keinen Charakter sich dem Abenteuer stellen lassen?

A: Ja, der Widerstand in der Aufmarschzone zählt auch dann gegen die Spieler, wenn ihre kombinierte eingesetzte Willenskraft 0 ist.

F: Lässt ein Spieler seine Charaktere zusammen sich dem Abenteuer stellen oder einer nach dem anderen? Wann kann ein Spieler eine Reaktion auf das „Sich dem Abenteuer stellen“ seiner Charaktere auslösen?

A: Ein Spieler stellt alle Charaktere, die er sich dem Abenteuer stellen lassen will, auf einmal. Die Reihenfolge der Reaktionen, die eintreten, wenn die Charaktere sich stellen (wie die von Aragorn und Théodred), kann von den Spielern frei festgelegt werden. Nachdem ein Spieler seine Charaktere sich dem Abenteuer hat stellen lassen (und die Reaktionen dieser Charaktere darauf ausgelöst hat), kann der nächste Spieler seine Charaktere sich dem Abenteuer stellen lassen.

F: Werden durch den Effekt von Legolas (G #5) Fortschrittsmarker auf einem aktiven Ort platziert?

A: Ja. Es werden immer Fortschrittsmarker auf einen aktiven Ort anstatt auf eine Abenteuerkarte gelegt, es sei denn, die Fähigkeit sagt explizit, dass der aktive Ort umgangen wird.

F: Wann wird der Erzwungen-Effekte „Nachdem dieser Gegner angegriffen hat“, wie z. B. von Häuptling Ufthak (G #90) und Warge (G #85) abgehandelt?

A: Diese Effekte werden sofort nach Schritt 4 („Gegnerangriffe abhandeln“) der Phase 6 („Kampf“) abgehandelt.

F: Kann man Karten in seinem Spielerdeck haben, die einer Sphäre angehören, die nicht identisch mit den Sphären eines deiner Helden ist?

A: Es gibt keine Regel, die dies untersagt, aber die Spieler müssen sich schon gute Kartenkombinationen einfallen lassen, um solche Karten nutzen zu können.

F: Mischt Kerkermeister (G #101) nicht bewachte Ziele zurück ins Begegnungsdeck?

A: Ja. Kerkermeister mischt alle nicht beanspruchte Ziele zurück in das Begegnungsdeck. Es spielt dabei keine Rolle, ob sie bewacht sind oder nicht.

F: Kann ein Spieler den Effekt einer Reaktion wie z. B. den von Eleanor (G #5) während der Vorbereitung nutzen?

A: Ja. Reaktionen können zu jeder Zeit ausgelöst werden, falls sie ihre speziellen Voraussetzungen erfüllen. Dies schließt auch die Vorbereitung mit ein.

F: Haben die Orkwachen, die durch die Effekte der Ortskarte Turmtor (G #107) und der Abenteuerkarte Aus den Verliesen heraus (G #125) erschaffen werden, das Merkmal **Ork**?

A: Nein. Verdeckte Karten verfügen nicht über Merkmale, außer sie erlangen diese Merkmale durch Karteneffekte.



F: Wann sollte Finte (G #34) gespielt werden?

A: Diese Karte sollte irgendwann vor der Abhandlung von Schritt 1 von „Gegnerangriffe abhandeln“ in der Kampfphase gespielt werden. (Hat die Abhandlung von Gegnerangriffen erst einmal begonnen, ist es zu spät, durch Finte den Angriff zu verhindern.)

F: In welcher Reihenfolge wird das freiwillige Auslösen von Kämpfen der Spieler gehandhabt?

A: Der Startspieler hat als erster die Möglichkeit freiwillig einen Gegner in einen Kampf zu verwickeln oder zu verzichten. Danach entscheidet sich jeder Spieler im Uhrzeigersinn, ob er einen Gegner freiwillig in einen Kampf verwickeln möchte oder nicht. Sobald jeder Spieler seine Möglichkeit gehabt hat, ist dieser Schritt beendet.

F: Was geschieht mit Ufer des Anduin (G #113), wenn sie als Schattenkarte gezogen wird?

A: Sie wird – wie eine Schattenkarte – am Ende der Kampfphase aus dem Spiel abgelegt. Sobald eine Karte als Schattenkarte gezogen wird, wird nur ihr Schatteneffekt beachtet.

F: Wann kehrt Wolfsreiter (G #81) oben auf das Begegnungsdeck zurück, falls die Karte als Schattenkarte gezogen wird?

A: „Nach dem Kampf“ weist auf das Ende Kampfphase hin, sobald Schattenkarten in der Regel das Spiel verlassen.

F: Gilt der Schatteneffekt dennoch als abgehandelt, falls ich ihn auf einer Karte, die Nazgûl von Dol Guldur (G #102) zugeteilt wird, verhindere, sodass ich einen Charakter ablegen muss?

A: Nein. Einen Effekt abzuhandeln bedeutet, dass der Effekt so weit wie möglich ausgelöst und abgehandelt werden muss. Einen Effekt zu verhindern, verhindert, dass Nazgûl von Dol Guldurs Fähigkeit ausgelöst wird, so als hätte die Karte von Anfang an keine Schattenkarte gehabt.

F: Erhöht ein Spieler mit der Kerkerfackel (G #109) seine Bedrohung um 2 oder 3 während der Auffrischungsphase?

A: Der Effekt von Kerkerfackel ersetzt nicht die reguläre Erhöhung des Bedrohungsgrads um 1, sondern fügt diesen Effekt hinzu. Deshalb erhöht der Spieler mit Kerkerfackel seinen Bedrohungsgrad um 3.

F: Falls Legolas (G #5) Klinge aus Gondolin (G #39) hat und einen Gegner tötet, kann er dann seine Reaktion auslösen, eine Abenteuerkarte zu beenden und auch noch mit Klinge von Gondolins Reaktion Fortschrittsmarker auf der nächsten Abenteuerkarte legen?

A: Ja. Abenteuerkarten werden sofort ausgetauscht, wenn die Spieler genügend Fortschrittsmarker auf sie gelegt haben. Dieses Austauschen von Abenteuerkarten unterbricht nicht den gegenwärtigen Rundenablauf. Falls die aktuelle Abenteuerkarte nur noch einen Fortschrittsmarker benötigt, könnte ein Spieler auch zuerst Klinge von Gondolins Effekt auslösen und danach den Effekt von Legolas, um die Anzahl der ma-

ximalen Fortschrittsmarker zu maximieren. (Überschüssige Marker können durch Effekte nicht auf die nächste Abenteuerkarte mitgenommen werden.)

F: Wie kann ein Spieler die Situation abhandeln, in der an einen einzelnen Held mehrere Kopien von In einem Netz gefangen (G #80) angehängt sind?

A: Der Spieler muss für jede Kopie von In einem Netz gefangen bezahlen, ehe er spielbereit gemacht werden kann. Jede einzelne Kopie schafft eine unabhängige Bedingung, die vollständig erfüllt werden muss, um den Helden, an den die Karten angehängt sind, spielbereit zu machen. Ist eine dieser Bedingungen nicht erfüllt, kann der Held auch nicht spielbereit gemacht werden. Das bedeutet also, falls an einen Helden zwei Kopien von In einem Netz gefangen angehängt sind, dann muss ein Spieler 4 Ressourcen aus dem Ressourcenvorrat des betroffenen Helden ausgeben, um diesen spielbereit zu machen.

F: Falls die Spieler auf einer Abenteuerkarte bereits Fortschrittsmarker in Höhe der auf der Abenteuerkarte aufgedruckten Abenteuerpunkte gelegt haben, aber ein Speleffekt sie daran hindert im Abenteuer voran zu kommen, können sie dann dennoch weiter Fortschrittsmarker auf der Abenteuerkarte legen?

A: Ja. Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl von Fortschrittsmarkern auf einer Abenteuerkarte.

F: Können Charaktere mit dem Schlüsselwort Fernkampf an einem Kampf teilnehmen, der durch die Karte Schneller Schlag (G #35) ausgelöst wurde?

A: Nein. Es gibt keine Möglichkeit, dass andere Charaktere an einem Angriff durch Schneller Schlag ausgelöst, teilnehmen können. Ein Charakter wird erschöpft, um die Kosten für Schneller Schlag zu bezahlen und der Effekt besagt, dass der erschöpfte Charakter sofort zum Angreifer gegen den gewählten Gegner erklärt wird. Die Abhandlung der Karte sieht keine Standard-Angreifer-Erklärung vor, bei der auch andere Charaktere als Angreifer erklärt werden könnten.

F: Von Wilyador (DW #64) kann man durch einen einzelnen Effekt nicht mehr als 5 Schaden heilen. Wie handle ich dann den „Wenn aufgedeckt“-Text auf Rückkehr nach Rhosgobel 3B (DW #62) ab?

A: Es werden 5 Wunden von Wilyador für jede Athelas-Karte geheilt. Jede Athelas-Karte ist ein separater Effekt und wird dementsprechend abgehandelt.

F: Kann Brand, Sohn von Bain (Schatten des DW #72) seine Reaktion auch dann auslösen, wenn er mit dem Schlüsselwort Fernkampf an einem Angriff gegen einen Gegner teilnimmt, der mit einem anderen Spieler in einen Kampf verwickelt ist, statt sich selbst zum Angreifer zu erklären?

A: Ja. Einen Angriff erklären und an einem Angriff teilnehmen sind beides Begriffe für einen Angriff. In beiden Fällen greift Brand an und löst seine Reaktion aus, falls er den Gegner besiegt.

F: Wenn eine Gefangen!-Karte (DW #48) Karte auf einen Helden gelegt wird, während sich der Held dem Abenteuer stellt, wird dieser Held dann vom Abenteuer entfernt?

A: Nein. Gefangen! sagt nur, dass sich der Held keinem Abenteuer stellen kann. Der Held im Beispiel hat sich aber bereits dem Abenteuer gestellt. Allerdings kann sich der Held nicht in späteren Runden einem Abenteuer stellen, solange die Gefangen!-Karte an ihn angehängt ist.

F: Falls Eleanor (G #8) verwendet wird, um den „Wenn aufgedeckt“-Effekt einer Verratskarte zu verhindern, werden dann auch Nachrüsten- und Verflucht-Schlüsselwörter verhindert?

A: Nein. Eleanor verhindert die „Wenn aufgedeckt“-Effekte einer Verratskarte. Alle Nachrüsten- und Verflucht-Schlüsselwörter auf der Karte werden abgehandelt, bevor eine neue (Ersatz-) Karte aufgedeckt wird.

F: Ist Gegen die Trolle (DW #36) der letzte Abschnitt von Kampf am Carrock?

A: Ja.

F: Was geschieht, falls die Kontrolle über Tuk auf Wanderschaft (G #43) während eines Kampfes wechselt, nachdem er zum Verteidiger erklärt worden?

A: Solange Tuk auf Wanderschaft nicht aus dem Kampf oder dem Spiel entfernt wird, verbleibt er gegen den Angriff als Verteidiger erklärt. (Der „verteidigende Spieler“ ändert sich nicht, nur die Kontrolle über den verteidigenden Charakter hat sich geändert.)

F: Falls ein Spieler während des Aufmarschschritts in der Abenteuerphase aus dem Spiel ausscheidet, ehe alle Begegnungskarten aufgedeckt worden sind, reduziert das Ausscheiden des Spielers die Anzahl der Karten, die für den Aufmarsch aufgedeckt werden?

A: Die Grund-Anzahl der Karten, die aufgedeckt werden, wird zum Beginn des Aufmarschschritts bestimmt und ändert sich nicht, falls ein Spieler während des Aufmarschs ausscheidet.

F: Falls alle Helden eines Spielers – mit Ausnahme des gefangenen Helden – während des Szenarios Flucht aus Dol Guldur getötet werden, scheidet dieser Spieler dann aus dem Spiel aus?

A: Ja, der Spieler scheidet aus und alle Spieler haben gemeinsam als Gruppe verloren.

F: Sobald für eine **Kreatur** mit Ressourcen aus Radagasts (DW #59) Vorrat bezahlt wird, ist eine Ressourcenübereinstimmung nötig?

*A: Nein. Radagasts Fähigkeit bricht die Notwendigkeit einer Ressourcenübereinstimmung, falls die Ressource ausschließlich aus Radagasts Vorrat kommt. (Falls seine Ressourcen mit denen eines Helden kombiniert werden, müssen die Ressourcen aus der Sphäre des Helden mit der Sphäre der **Kreatur** übereinstimmen.)*

F: Falls ich keine 3 Ressourcen von all meinen Helden ablegen kann, wie es Eiskalter Wind (KD #56) verlangt, muss ich den Effekt dann teilweise erfüllen?

A: Ja, die Spieler sollten so viel wie möglich von dem „Ablegen“-Effekt abhandeln.

F: Ist ein Spieler dennoch der „verteidigende Spieler“, auch wenn er keine Verteidiger gegen einen Angriff erklärt?

A: Ja, ein Spieler, der von einem Gegner angegriffen wird, wird als der verteidigende Spieler betrachtet. Egal ob er Verteidiger erklärt oder nicht und egal ob irgendein anderer Spieler Verteidiger erklärt oder nicht, es ändert sich nichts am Status des Spielers als verteidigender Spieler für diesen Angriff.

F: Falls Ein Licht im Dunkel (G #52) mitten in einem Angriff gespielt wird (z. B. nachdem der Verteidiger erklärt worden ist), beendet dann das Zurücklegen des Gegners in die Aufmarschzone sofort den Angriff, weil der Gegner ja nicht länger mit einem Spieler in einen Kampf verwickelt ist?

A: Nein. Ein Licht im Dunkel verhindert oder stoppt keinen Angriff, der bereits in der Abhandlung ist. Der einzige Schritt, in dem ein Gegner mit einem Spieler in einen Kampf verwickelt sein muss, ist Schritt 1 der Kampfphase. Um einen Angriff also zu verhindern, muss Ein Licht im Dunkel auf einen in einen Kampf verwickelten Gegner gespielt werden, bevor der Spieler sich entscheidet, den Kampf in Schritt 1 abzuhandeln.

F: Kann ich Sohn Arnors (G #15) verwenden, um Der Wächter im Wasser (ZB #72) in einen Kampf zu verwickeln, obwohl der Kartentext auf dem Wächter lautet: „... kann Der Wächter im Wasser nicht optional in einen Kampf verwickelt werden.“?

A: Ja. Die Fähigkeit von Arnors Sohn zählt nicht als freiwillige/optionale Verwicklung von Der Wächter im Wasser in einen Kampf. Optionale Verwicklungen in Kämpfe finden nur in Schritt 1 der Begegnungsphase statt.



F: Falls sich Caradhras (ZB #15) in meinem Stapel beanspruchter Siegpunkte befindet, wenn ich Abschnitt 2 von Der Rothornpass abschlieÙe, wird er dann zum aktiven Ort, obwohl er nicht im Spiel ist?

A: Ja. Du musst Caradhras aus dem Stapel beanspruchter Siegpunkte entfernen und als aktiver Ort zurück ins Spiel bringen. Karten im Stapel beanspruchter Siegpunkte gelten nicht aus dem Spiel entfernt und können immer noch von Effekten betroffen sein. Falls sich die Spieler durch Karteneffekte zu schnell selbst überholen, tut ihnen eine Rückreise an bereits erkundete Orte sicherlich gut.

F: Wenn sich zwei Kopien von Die Pelelnor-Felder (FvO #10) in der Aufmarschzone befinden und ich zu einer von ihnen hinreise, muss ich meine Bedrohung dann trotzdem um 3 erhöhen? Was geschieht, wenn ich die Möglichkeit zu reisen habe, aber ich dennoch zu keiner von beiden reise?

A: Falls eine Karte auf sich selbst verweist, verweist sie nur auf die eigene Kopie von sich selbst. Reist ihr also zu einer Kopie von Die Pelelnor-Felder, erhöht die andere Kopie eure Bedrohung um 3, weil nur berücksichtigt wird, dass ihr zu dieser bestimmten Kopie von Die Pelelnor-Felder reist. Dementsprechend erhöht sich eure Bedrohung um 6, falls ihr zu keiner von beiden Kopien reist, weil beide Karten abgehandelt werden.

F: Sobald ein Gegner mich aus der Aufmarschzone heraus angreift, kann ich dann einen Verteidiger erklären?

A: Ja. Falls dich ein Gegner angreift, kannst du einen Charakter unter deiner Kontrolle erschöpfen, um ihn als Verteidiger gegen den Gegner zu erklären, egal ob der Gegner mit dir in einen Kampf verwickelt ist oder nicht.

F: Worin besteht der Unterschied zwischen eine Karte der Aufmarschzone „hinzufügen“ und sie in die Aufmarschzone zu „legen“?

A: Es gibt keinen Unterschied zwischen der Aufmarschzone „hinzufügen“ und in die Aufmarschzone zu „legen“. Beide Wörter werden synonym benutzt und bezeichnen das gleiche.

F: Werden Verstärkungen, die sich bereits im Spiel befinden, abgelegt, wenn Amon Lhaw (DW #84) zum aktiven Ort wird?

A: Nein. Verstärkungen erhalten Spiel-Beschränkungen erst, wenn sie ins Spiel kommen. Verstärkungen, die sich bereits im Spiel befinden, bleiben angehängt.

F: Können mehrere Kopien von einzigartigen Karten im Spiel sein, sobald die Spieler in Abschnitt 4 von Die Grundfesten der Welt separate Aufmarschzonen haben?

A: Nein. Die Spieler müssen die Regeln für einzigartige Karten auch dann beachten, wenn sie sich aufgeteilt haben. Hat ein Spieler z. B. Gandalf (G #73) im Spiel, dann kann kein anderer Spieler Gandalf spielen.

F: Wie funktioniert die Karte Verloren und Allein (ZB #124)? Was geschieht, falls dieser Held an Namenloses Ding (ZB #125) angehängt wird oder er mein letzter Held im Spiel war?

A: Der Held wird nur dann ins Spiel zurückgelegt, wenn er während der Ressourcenphase oder durch einen Karteneffekt gezogen wird. Wird der Held abgelegt oder an eine Karte wie Namenloses Ding angehängt, wird er wie jede andere Karte behandelt. Im letzteren Fall ist der Wert des Helden null, da er keine aufgedruckten Kosten hat. Wird der letzte Held eines Spielers in sein Deck gemischt, ist dieser Spieler nicht aus dem Spiel ausgeschieden; Helden gelten nicht als getötet, solange sie sich nicht im Ablagestapel des jeweiligen Spielers befinden. Man kann solange weiter spielen, bis entweder der Held gezogen wird, man durch andere Dinge ausscheidet oder das Spiel endet.

F: Wenn ich Wir waren nicht müÙig (ZB #129) und Bombur (H2 #5) erschöpfe, bekomme ich dann 2 Ressourcen?

A: Nein. Bomburs Fertigkeit wirkt nur mit Karten, für die Anzahl der Zwerg-Charaktere die du kontrollierst, relevant ist. Falls du Bombur mit Wir waren nicht müÙig erschöpfst, wird nur ein Zwerg-Charakter erschöpft und es gibt nur eine Ressource.



F: Wenn ich die Fähigkeit von Vilya (ZB #109) nutze, um eine Karte zu spielen, muss dann eine passende Ressource vorliegen?

A: Nein. Beim Spielen einer „kostenlosen“ Karte und beim Spielen einer Karte mit „0 Kosten“ handelt es sich um zwei verschiedene Begriffe. Bei einer Karte, die zu 0 Kosten gespielt wird, muss immer noch eine Ressourcenübereinstimmung vorliegen. Bei einer kostenlosen Karte spielen passende Ressourcen keine Rolle.

F: Falls eine Verstärkung einen permanenten Bonus auf bestimmte Werte gibt, hält dieser Bonus auch dann an, sobald die Verstärkung erschöpft ist?

A: Ja. Das Erschöpfen einer Verstärkung hebt den Bonus, den die Verstärkung dem Charakter mit dieser Verstärkung gibt, nicht auf.

F: Falls es einen aktiven Ort mit dem Text „Immunität gegen Spielerkarteneffekte“ gibt und Legolas an einem Angriff teilnimmt, der einen Gegner tötet, lege ich dann die beiden Fortschrittsmarker auf den aktiven Ort oder auf die Abenteuerkarte?

A: Weder noch. Wenn durch Legolas Fähigkeit Fortschrittsmarker auf der aktuellen Abenteuerkarte platziert werden würden, würden sie, falls ein aktiver Ort im Spiel ist, auf diesen gelegt werden. Ist dieser Ort nun aber immun gegen Spielerkarteneffekte, ignoriert er die Fähigkeit von Legolas. Aus diesem Grund werden die Fortschrittsmarker weder auf den aktiven Ort noch auf die aktuelle Abenteuerkarte gelegt.

F: Was geschieht mit der Schattenkarte eines Gegners, falls dieser nicht angreift oder sein Angriff verhindert wird?

A: Am Ende der Kampfphase werden alle nicht abgehandelten Schattenkarten, die sich im Spiel befinden, abgelegt. (Die Effekte auf diesen Schattenkarten werden nicht abgehandelt.)

F: Falls ein Ort aufgedeckt wird, nachdem Tückischer Nebel (G #118) in der selben Phase aufgedeckt worden ist, erhält der aufgedeckte Ort dann +1 durch den „Wenn aufgedeckt“-Effekt von Tückischer Nebel?

A: Ja. Der „Wenn aufgedeckt“-Effekt von Tückischer Nebel schafft bis zum Ende der Phase einen andauernden Effekt, der sich auf alle Orte bezieht, die sich in der Aufmarschzone befinden. Dies Effekt ist anders zu behandeln als der von Von Schatten getrieben (G #92), der den Ausdruck „zur Zeit in der Aufmarschzone befindet“, sobald er aufgedeckt wird, benutzt. Er betrifft nur Gegner und Orte in der Aufmarschzone, zu dem Zeitpunkt, sobald er aufgedeckt wird.

F: Kann ich Glück oder Schicksal (G #92) nutzen, um Beorn (H1 #5) aus dem Ablagestapel eines Spielers ins Spiel zu bringen, selbst wenn er immun gegen Spielerkarteneffekte ist?

A: Ja. Die Fähigkeit eines Helden ist nur aktiv, solange er sich im Spiel befindet. Daher ist Beorn nicht immun gegen Spielerkarteneffekte (wie der von Glück oder Schicksal), solange er sich im Ablagestapel befindet.

F: Was geschieht, falls sich eine nicht angehängte Stachelfalle der Waldläufer (NU #17) in der Aufmarschzone befindet, sobald ein Gegner mit dem Schlüsselwort Hinterhalt vom Begegnungsdeck aufgedeckt wird?

A: Die Stachelfalle der Waldläufer wird an diesen Gegner angehängt und somit wird verhindert, dass die Spieler Kampfproben für das Hinterhalt-Schlüsselwort ablegen müssen.

F: Wenn Oin (H2 #4) das Taktiksymbol durch seine Fertigkeit erhält, zählt es als „aufgedrucktes“ Symbol?

A: Nein. Das „aufgedruckte“ Ressourcensymbol bezieht sich auf das Symbol, welches sich an der dafür vorgesehenen Stelle befindet, wie auf S.8 des Grundregelwerkes gezeigt ist (Punkt 9).

F: Falls keine Charaktere da sind, an die Gift angehängt ist, und falls Wirrer Weber (H2 #29) vom Begegnungsdeck aufgedeckt wird, findet die Attacke trotzdem statt?

A: Ja. So lange jeder Charakter 0 Gift hat, bestimmt der Startspieler, wen Wirrer Weber angreift.

F: Falls ich mit Verzweiflungsbündnis (H2 #10) die Kontrolle eines meiner Helden, an einen anderen Spieler weitergebe und währenddessen meine anderen Helden sterben, muss ich aus dem Spiel ausscheiden?

A: Nein. Ein Spieler muss nicht ausscheiden, bis jeder seiner Helden getötet worden ist. Der Held, der mit Verzweiflungsbündnis ausgewählt worden ist, ist immer noch im Spiel und wird unter die Kontrolle seines Spielers am Ende der Phase zurückkehren.

F: Wenn ich Ein vorausgeahntes Unglück (H1 #18) spiele, und es macht beim nächsten aufgedeckten Gegner genug Schaden, um ihn zu töten, treten mögliche „Wenn aufgedeckt“-Effekte des Gegners ein?

A: Nein, Der Effekt von Ein vorausgeahntes Unglück wirkt in der gleichen Weise, wie Thalín (G #6).

F: Gilt ein Schattenkarteneffekt als ein Begegnungskarteneffekt?

A: Ja. Karten, die verhindern, dass Charaktere Begegnungskarteneffekte verhindern, verhindern auch das Aufheben von Schattenkarten.

F: Falls der Effekt von Axt der Zwergenbinge (KD #7) einen Gegner tötet, kann ich dann Feindhammer (H1 #7) spielen?

A: Nein. Um Feindhammer spielen zu dürfen, muss der angreifende Charakter den Gegner töten. Das bedeutet, er muss genug Schaden mit seiner Angriffsstärke verursachen.

F: Kann man Fili (H1 #6) umsonst von seiner Hand ins Spiel bringen, nachdem man Kili (H1 #7) gespielt hat?

A: Nein. Für die Fertigkeit dieser Charaktere, muss der jeweils andere aus dem Deck ins Spiel gebracht werden.

F: Nachdem Falsche Fährte (GdS #25) aufgedeckt worden und sein Effekt eingetreten ist, fahren die Spieler mit der Abenteuerphase fort?

A: Nein. Die Abenteuerphase endet sofort.

F: Was passiert, falls ein angreifender Gegner getötet wird, bevor der Angriff ausgewertet wurde?

A: Sobald man einen Angriff auswertet, sollte man bei jedem Schritt den Zustand des Angreifers ermitteln: Ist da immer noch ein Gegner? Falls ja, fahre mit dem nächsten Schritt fort, falls nein, beende den Angriff.

F: Sobald ein Gegner, der schon einen Angriff durchgeführt hat, in dieser Kampfphase einen neuen Spieler in einen Kampf verwickelt, macht er einen weiteren Angriff?

A: Nein, es sei denn, es folgt aus einem Karteneffekt.

F: Während man versucht, Rätsel in Zu Höhlen tief aus alter Zeit (3. Szenario H1) zu lösen, wann können Spieler Aktionen durchführen?

A: Die Spieler können nach Schritt 2, vor Schritt 3 Aktionen ausführen.

F: Wann können Spieler beim Einschleichen-Versuch im Der Einsame Berg-Szenario (2. Szenario H2) Aktionen ausführen?

A: Spieler können nach Schritt 2, vor Schritt 3 Aktionen ausführen.

F: Kann ich eine Verstärkung auf einen Gegner oder einen Ort spielen, der immun gegen Spielkarteneffekte ist?

A: Nein. Das Spielen einer Verstärkung ist eine Art der Zielbestimmung und Karten, die „immun gegen Spielkarteneffekte“ sind, können nicht als Ziel von Spielerkarten bestimmt werden.

F: Kann ich mit dem Schnellen Schlag (G #35) einen Angriff gegen einen Gegner erklären, der immun gegen Spielkarteneffekte ist?

A: Ja. Der Effekt von Schneller Schlag wählt einen Charakter als Ziel und erlaubt dem Charakter einen Angriff durchzuführen, aus diesem Grund zählt die Immunität des gewählten Gegners nicht.

F: Was zählt als „Fernkampf“-Angriff?

A: Ein „Fernkampf“-Angriff ist ein Angriff, der von einem Charakter mit dem Schlüsselwort Fernkampf gegen einen Gegner durchgeführt wird, der mit einem anderen Spieler in einen Kampf verwickelt ist.

F: Kann ich Eine gute Ernte (GdS #10) benutzen, um eine Karte mit Kosten von 0 zu spielen, ohne ein passendes Ressourcensymbol zu haben?

A: Nein. Eine gute Ernte erlaubt dir nur, Ressourcen für eine benannte Sphäre auszugeben. Eine Übereinstimmung für eine Karte ohne Kosten ist immer noch nötig.

F: Wenn eine Karte als Teil der Ausführung des Erzwungen-Effektes an Das Namenlose Ding (ZB #125) angehängt wird, ist der Text der Karte aktiv?

A: Nein. Karten, die als Resultat des Erzwungen-Effektes an Das Namenlose Ding (oder Das Uralte namenlose Ding) angehängt werden, werden als Verstärkungen ohne Kartentitel oder -Text behandelt. Der einzige aktive Posten dieser Karte sind ihre Kosten.

F: Wenn ein Gegner einen Angriff als Teil seines „Wenn aufgedeckt“-Effektes durchführt, befindet sich der Gegner in der Aufmarschzone?







A: Nein, Gegner werden der Aufmarschzone hinzugefügt, nachdem sie ihre „Wenn aufgedeckt“-Effekte durchgeführt haben. Ein Gegner, der einen Angriff als Teil seines „Wenn aufgedeckt“-Effektes durchführt, befindet sich nicht in der Aufmarschzone, oder ist mit einem Spieler in einen Kampf verwickelt, es sei denn, ein Karteneffekt sagt dieses.



F: Können bei Die Reise nach Rhosgobel (Albtraumdeck) die Karten Vom Himmel geschossen (RnR_A #7) und Verdorber Proviant (RnR_A #8) an Wilyador (DW #64) angehängt werden, obwohl er den Kartentext „Keine Verstärkungen“ besitzt?

A: Ja. Das Regelblatt aus dem Szenario Die Reise nach Rhosgobel definiert „Keine Verstärkungen“ so, dass Spieler keine Verstärkungen an Wilyador hängen oder verschieben können. Solange Spieler Verstärkungen weder spielen noch welche verschieben (der Begegnungskarten-Effekt hängt sie nur an), können sie an Wilyador angehängt werden.

F: Falls ich mehr als einen Gegner mit höherer Kampfbereitschaft als meine Bedrohung in den Kampf verwickle, löst der zweite Teil von Sam Gamdschies (DSR #2) Fertigkeit mehr als einmal aus?

A: Ja, weil nicht das Wort „danach“ benutzt wird. Die Boni für ,  und  sind nicht mit dem „Spielbereit machen“ verknüpft. Der Effekt, der spielbereit macht, und der Bonus für ,  und  lösen beide bei der Kampfverwicklung eines Gegners mit höherer Kampfbereitschaft aus.

F: Falls ein Gegner direkt in einen Kampf verwickelt ins Spiel kommt, hat der Gegner mich in Bezug auf erzwungene Effekte oder Reaktionen, die aus dem Verwickeln eines Gegners erfolgen, „in einen Kampf verwickelt“?

A: Ja. ein Gegner, der direkt in einen Kampf verwickelt ins Spiel kommt, hat den Spieler in einen Kampf verwickelt.

F: Kann ich Dori (H1 #9) einsetzen, um Schaden zu verhindern, der Beorn (H1 #5) zugewiesen wird, obwohl Beorn immun gegen Spielkarteneffekte ist?

A: Ja. Doris **Reaktion** hat als Ziel den Schaden, der zugewiesen wird, nicht den Charakter, dem diesen Schaden zugewiesen wird, also wirkt Beorns Immunität hier nicht.

F: Wenn man in dem Szenario Das Blut Gondors einen Karteneffekt wie auf 1B von Der Hinterhalt (GdS #117) oder Auflauern (GdS #129) ausführt, der einen die verborgenen Karten umdrehen lässt und eine dieser Karten mich zwingt eine weitere verborgene Karte zu nehmen, muss ich diese Karte ebenfalls umdrehen?

A: Nein. Wenn du angewiesen wirst, jede deiner verborgenen Karten umzudrehen, werden nur die Karten, die zu diesem Zeitpunkt vor dir umgedreht liegen, umgedreht. Alle anderen verborgenen Karten, wie auch von dem Effekt von Böse Krähe (GdS #122), die als Folge solcher Effekte genommen werden müssen, bleiben mit der Rückseite nach oben umgedreht vor dir.

F: Während der Vorbereitung für 1A von Der Turm des Geisterbeschwörers (G #123), sollte jedes Ziel eine oder zwei Begegnungskarten zugewiesen werden?

A: Eine. Wenn du eine Karte mit dem Schlüsselwort „Bewacht“ aufdeckst, musst du die oberste Karte des Begegnungsdeckes aufdecken und dieser Karte als Bewacher zuweisen. Die zusätzliche Anweisung auf Der Turm des Geisterbeschwörers „... und hängt an jede Zielkarte 1 Begegnung an“ ist eine Erinnerung daran, die Zielkarten zu bewachen.

F: Sobald ein Begegnungskarteneffekt mich anweist das Begegnungsdeck und den Ablagestapel nach einem Gegner zu durchsuchen, ihn aufzudecken und der Aufmarschzone hinzuzufügen, während Thalín sich dem Abenteuer stellt, fügt er dann Gegnern, die aus dem Ablagestapel gewählt werden, 1 Schaden zu?

A: Ja. Gegner, die als Folge von Abenteuer- oder Begegnungskarten vom Begegnungsdeck und vom Ablagestapel aufgedeckt werden, gelten als vom Begegnungsdeck aufgedeckt.

F: Falls ich Licht von Valinor (ZB #107) an einen Helden angehängt habe, kann dieser Held sich dem Abenteuer stellen, solange er erschöpft ist?

A: Nein. Charaktere müssen spielbereit sein und sich erschöpfen können, um sich dem Abenteuer zu stellen oder Angreifen oder Verteidigen zu können. Karteneffekte, die Charakteren erlauben, diese Aktionen ohne Erschöpfen durchzuführen, erlauben nicht das Durchführen im bereits erschöpften Zustand.

F: Sobald ein Gegner mit dem Text „kann das Spiel nicht verlassen“ Schaden in Höhe seiner Trefferpunkte oder mehr erhält, was passiert mit ihm?

A: Nichts. Der Gegner kann das Spiel nicht verlassen und wird also seine Funktion als Gegner im Spiel weiter ausüben.

F: Sobald ich die letzte Karte des Begegnungsdeckes aufdecke, fülle ich das Begegnungsdeck sofort neu auf, bevor ich den Aufmarsch der Karte durchführe?

A: Nein. Führe den Aufmarsch der aufgedeckten Karte durch, inklusive aller „Wenn aufgedeckt“-Effekte, bevor das Begegnungsdeck wieder aufgefüllt wird, falls das möglich ist. Falls es nicht möglich ist, alle Effekte des Aufmarschs durchzuführen, weil es in irgendeiner Weise mit dem Begegnungsdeck interagiert, dann fülle das Begegnungsdeck neu auf und führe den Aufmarsch zu Ende.

F: Falls ich mit Der Herr der Toten (SvE #5) in den Kampf verwickelt bin und ich spiele Saruman (SI #3), muss ich den Bedrohungsgrad jedes Spielers aufgrund von Verflucht 3 erhöhen?

A: Nein. In dem Moment, in dem Saruman unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wirkt der passive Effekt von Herr der Toten und das Textfeld ist leer, bevor das Schlüsselwort Verflucht auslösen kann.

F: Falls ich die **Reaktion** von Saruman (SI #3) auf eine Begegnungskarte benutze, die eine Zielkarte bewacht, bedeutet das, dass ich das Ziel beanspruchen kann, weil es frei von Begegnungskarten ist?

A: Nein. Sobald eine Karte als nicht im Spiel befindlich gilt, gilt jede Karte, die an diese angehängt ist, auch als nicht im Spiel. Weil Ziele mit dem Schlüsselwort Bewacht an einen Gegner oder einen Ort angehängt sind, und diese Gegner oder Orte als nicht im Spiel befindlich gelten, so gilt dies für die bewachten Ziele ebenso.

F: Wie viele Schlüsselwörter hat Der Balrog (44 #WSD)

A: Eines. Unzerstörbar ist das einzige Schlüsselwort auf dem Balrog

F: Löst das Schlüsselwort Bewacht aus, sobald die Begegnungskarte der Aufmarschzone hinzugefügt wird (und nicht „aufgedeckt“ wird)?

A: Nein. Damit das Schlüsselwort Bewacht ausgelöst werden kann, muss die Karte vom Begegnungsdeck „aufgedeckt“ werden.

F: Falls sich Minen von Moria (WSD #52) in der Aufmarschzone befindet und es einen aktiven Ort gibt, worauf wird dann der Fortschritt zuerst gelegt?

A: Fortschritt muss zuerst auf Minen von Moria gelegt werden, bevor er auf dem aktiven Ort gelegt werden kann, da der Text auf Minen von Moria die Regeln durch die goldene Regel überschreibt.

F: Falls es einen aktiven Ort mit einem **Reaktion**-Effekt gibt, der auslöst, sobald der Ort erkundet ist, und man macht gleichzeitig genug Fortschritt, um zum nächsten Abschnitt vorzurücken, wann führt man dann den **Reaktion**-Effekt aus?

*A: Die Spieler rücken zuerst zur nächsten Abenteuerkarte vor, führen alle „Wenn aufgedeckt“-Effekte der nächsten Abenteuerkarte aus und handeln erst dann die **Reaktion** des aktiven Ortes ab.*

F: Falls ich Schwert-Than (AE #149) an einen einzigartigen Verbündeten aus der Wissenssphäre anhängen (und diesen Verbündeten zum Helden mache), hat dieser Held dann ein aufgedrucktes Wissenssymbol?

A: Ja. Falls ein Verbündeter mit einem aufgedruckten Sphärensymbol ein Held wird, gilt der Held, als hätte er das Sphärensymbol aufgedruckt.

F: Falls ich Schleichangriff (G #23) verwende, um einen einzigartigen Verbündeten während der Planungsphase ins Spiel zu bringen, und hänge Schwert-Than (AE #149) an diesen Verbündeten an, kehrt dieser Verbündete am Ende der Phase auf meine Hand zurück?

A: Nein. Der Verbündete, der mit Schleichangriff ins Spiel gebracht worden ist, ist nicht länger ein Verbündeter, da er Schwert-Than angehängt hat und der verzögerte Effekt von Schleichangriff nicht mehr auf ihn wirken kann.

F: Kann ein Charakter mit dem Schlüsselwort Fernkampf an einem Angriff gegen einen Gegner in der Aufmarschzone teilnehmen?

A: Nein. Das Schlüsselwort Fernkampf, gibt dem Charakter lediglich die Fähigkeit, Gegner anzugreifen, die mit einem Mitspieler in einen Kampf verwickelt sind.

F: Falls ein Nebenabenteuer das aktuelle Abenteuer ist, ist der Text auf dem Hauptabenteuer weiterhin aktiv?

A: Ja. Der Text jeder Abenteuerkarte, die sich im Spiel befindet, ist aktiv.

F: Falls ein Begegnungskarteneffekt mit dem Schlüsselwort Wagnis verursacht, dass ein Gegner einen Angriff gegen mich durchführt, können Mitspieler Charaktere mit Schildwache nutzen, um gegen den Angriff zu verteidigen?

A: Ja. Nachdem der Angriff des Gegners begonnen hat, werden man alle Schritte ausgeführt, die unter „Gegnerangriffe abhandeln“ aufgeführt sind. Die Aktionsfenster stehen allen Spielern zu Verfügung.

F: Kann der Bedrohungsgrad eines Spielers unter 0 gesenkt werden?

A: Nein. Der Bedrohungszähler erlaubt keine negativen Werte.

F: Kann ich Stolze Jäger (H #32) verwenden, um dem Ressourcenvorrat von Beorn (H1 #1) Ressourcen hinzuzufügen, obwohl er immun gegen Spielerkarteneffekte ist?

A: Ja. Der Ressourcenvorrat eines Helden unterscheidet sich als eigenes Spielelement von dem der Heldenkarte. Deshalb sind Karten, die auf Beorns Ressourcenvorrat zielen (und nicht auf Beorn direkt), nicht von der Immunität gegen Spielerkarteneffekte betroffen.

F: Kann ich Frühe Zwischenmahlzeit (ZB #36) spielen, nach dem Abhandeln des Abenteuers spielen, da die Charaktere ja bis zum Ende der Abenteuerphase als sich dem Abenteuer stellend gelten?

A: Nein. Frühe Zwischenmahlzeit lautet: „Spiele diese Karte nur nach dem Aufmarschschritt.“ Das bedeutet, dass diese Karte nur direkt nach dem Ende des Aufmarschschritts gespielt werden kann.

F: Gibt es Spielerkarten, die mir erlauben einen Gegner in der Aufmarschzone anzugreifen, der immun gegen Spielerkarteneffekte ist?

A: Nein.



Abkürzungen

G = Grundset

DW = Dusterwald-Zyklus

KD = Khazad Dûm

ZB = Zwergenbinge-Zyklus

H1 = Der kleine Hobbit – Über den Berg und Unter den Berg

H2 = Der kleine Hobbit – Auf der Türschwelle

FvO = Der Feind in Osgiliath

NU = (Erben von) Númenor

GdS = Gegen den Schatten-Zyklus

RnR_A = Reise nach Rhosgobel (Albtraum)

SvE = Stein von Erech

SI = Stimme von Isengart

RM = Ringmacher-Zyklus

DvK = Das verlorene Königreich

AE = Angmar erwacht-Zyklus

DSR = Die Schwarzen Reiter

WSD = Wenn die Straße Dunkel wird

SV = Sarumans Verrat

LdS = Land des Schattens

TJ = Traumjäger-Zyklus

H = Hadradrím-Zyklus

Credits

Redaktion und Layout: Marco Reinartz, Benjamin Fischer

WWW.ASMODEE.DE

© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners. German version published by Asmodee Deutschland.

