

JAGD NACH DEM RING™

EIN SPIEL VON
MARCO MAGGI,
GABRIELE MARI &
FRANCESCO NEPITELLO

ARES

„Wenn du meinen Rat hören willst, dann mach dich nach Bruchtal auf. Dieser Weg sollte nicht allzu gefahrvoll sein, obwohl die Straße nicht mehr so bequem ist, wie sie war, und schlechter werden wird, je weiter das Jahr fortschreitet.“



Die Gefährten
Buch 1, Kapitel 3: Drei Mann hoch

EINFÜHRUNG

In *Jagd nach dem Ring* übernimmt ein Spieler die Rolle des Ringträgers. Er muss Frodo Beutlin und seine Hobbitfreunde sicher nach Bruchtal führen, um dort Zuflucht zu finden. Dabei werden sie von vier furchteinflößenden Ringgeistern, den Nazgûl, verfolgt, die von den übrigen Spielern kontrolliert werden. Zusammen machen sie Jagd auf Frodo und den Einen Ring.

SPIELMATERIAL

- Dieses Regelheft
- 1 doppelseitiger Spielplan
- 7 Plastikfiguren (Frodo, 4 Nazgûl, Gandalf der Graue, Fürst der Nazgûl)
- Sichtschirm des Ringträgers
- Reisetagebuch (doppelseitiges Tableau mit Einschub)
- 36 Reisekarten (zwei Stapel mit je 18 Karten)
- 22 Hexereikarten
- 44 Verbündetenkarten (zwei Stapel für Teil 1 und Teil 2 mit je 22 Karten)
- 5 Gefährtenkarten
- 4 Übersichtskarten für die Ringgeister
- Übersichtskarte „Gandalf der Graue“
- Übersichtskarte „Die Schwarzen Reiter“
- Übersichtskarte „Fürst der Nazgûl“
- 7 Aktionswürfel der Ringgeister (6 Standard-Aktionswürfel und 1 Spezial-Aktionswürfel des Fürsten der Nazgûl)
- Umschlag „Gandalfs Brief“
- 90 Pappmarker und -plättchen

ÜBERBLICK

Jagd nach dem Ring besteht aus zwei Teilen, die jeweils eine Seite des Spielplans sowie (teilweise) unterschiedliches Spielmaterial verwenden. Beide Teile können direkt hintereinander gespielt werden. Aufgrund der Spieldauer wird empfohlen, die Teile in zwei Sitzungen zu spielen. Nach Teil 1 kann das Spielmaterial im beiliegenden Umschlag von *Gandalfs Brief* verstaut werden, um den Spielstatus zu „speichern“ (siehe Seite 25). Beim nächsten Mal kann das Spiel mithilfe des Umschlags aufgebaut werden, um direkt mit Teil 2 fortzufahren.

- Der erste Teil, *Drei Mann hoch*, wird auf dem Spielplan mit dem grünen Rahmen gespielt. Die Hobbitts beginnen ihre Reise und machen sich auf nach Bree, das hinter der östlichen Grenze des Auenlandes liegt. Dabei notiert der Ringträger hinter seinem Sichtschirm Frodos Bewegungen, während die Ringgeister versuchen, seinen gewählten Weg zu errahnen, um ihn schließlich aufzuspüren.
- Der zweite Teil, *Flucht zur Furt*, wird auf dem Spielplan mit dem orangefarbenen Rahmen gespielt. Zusammen mit Streicher verlässt Frodo Bree, um Bruchthal zu erreichen. Sein Weg ist dabei vorgegeben, sodass der Ringträger stattdessen Gandalf den Grauen kontrolliert. Mit ihm versucht er, die Nazgûl in die Irre zu führen, um Frodo und den Ring zu schützen.

Der Ringträger gewinnt, wenn Frodo mit dem Einen Ring Bruchthal erreicht, ohne zuvor der Macht des Rings zu erliegen. Die Ringgeister gewinnen, sobald Frodo zu irgendeinem Zeitpunkt der Macht des Rings erliegt.

Kapitel 1 (Seiten 8 bis 25) beschreibt den Aufbau und die Regeln des ersten Teils. Da der zweite Teil grundsätzlich die gleichen Regeln verwendet, sind in Kapitel 2 (Seiten 26 bis 34) nur die Unterschiede aufgeführt. Die Spielregel schließt mit einem Glossar der wichtigsten Spielbegriffe (Seiten 38 und 39).

DIE MACHT DES RINGS



Die wachsende Macht des Rings über Frodo ist eines der Schlüsselkonzepte in *Jagd nach dem Ring*, weil sie über Sieg und Niederlage entscheidet.

Im Verlauf des Spiels wird die Macht des Rings über Frodo immer größer. Dies stellt die zunehmende Bürde dar, den Einen Ring zu tragen, während die Nazgûl unablässig Jagd auf ihn machen. Sie kann sich durch eine Nazgûl-Begegnung (siehe Seite 22), durch Bewegungen in der Nacht (siehe Seite 12) sowie durch gespielte Hexereikarten erhöhen (siehe Seite 20).

Am rechten Rand beider Spielpläne befindet sich die Machtleiste. Auf ihr wird die Macht des Rings festgehalten. Immer wenn sich die Macht des Rings erhöht, wird der „Macht des Rings“-Marker entsprechend vorgesetzt.

Die Siegbedingungen von Teil 1 und Teil 2 (siehe Seite 25 bzw. 34) geben an, wie groß die Macht des Rings werden darf, bevor der Ringträger die Partie verliert. Sobald der Marker auf der Machtleiste diese vorgegebene Grenze erreicht oder überschreitet, ist Frodo der Macht des Rings erlegen – und alle Ringgeister gewinnen die Partie.

DAS REISETAGEBUCH

TEIL 1



- 1 Startort
- 2 Reiseverlauf
- 3 Hinweismarker

TEIL 2



- 4 Gemeinschaftsvorrat
- 5 Reisekarte
- 6 „Gandalfs Tat“-Marker

SPIELMATERIAL IM ÜBERBLICK



Dieses Regelheft



Umschlag „Gandalfs Brief“



Sichtschirm des Ringträgers



Reisetagebuch (doppelseitiges Tableau mit Einschub)



Spielplan (doppelseitig)



FRODO BEUTLIN



GANDALF DER GRAUE



NAZGÛL



NAZGÛL



NAZGÛL



NAZGÛL



FÜRST DER NAZGÛL

7 Plastikfiguren



6 Standard-Aktionswürfel



1 Spezial-Aktionswürfel des Fürsten der Nazgûl

KARTEN IM ÜBERBLICK



22 Verbündetenkarten für Teil 1

22 Verbündetenkarten für Teil 2

22 Hexereikarten

18 Reisekarten „Kurze Route“

18 Reisekarten „Lange Route“



5 Gefährtenkarten



4 Übersichtskarten für die Ringgeister



Übersichtskarte „Gandalf der Graue“



Übersichtskarte „Die Schwarzen Reiter“



Übersichtskarte „Fürst der Nazgûl“

PAPPMARKER UND -PLÄTTCHEN IM ÜBERBLICK

NUR FÜR TEIL 1



RÜCK-SEITE VORDER-SEITE

3 „Frodos Startort“-Marker



RÜCK-SEITE VORDER-SEITE

12 Hinweismarker

NUR FÜR TEIL 2



RÜCK-SEITE VORDER-SEITE

10 „Gandalfs Tat“-Marker



RÜCK-SEITE VORDERSEITE

2 Aktionsmarker der Freien Völker (zur Verwendung in *Der Ringkrieg*)



RÜCK-SEITE VORDERSEITE

2 Aktionsmarker des Schattens (zur Verwendung in *Der Ringkrieg*)

BEIDE TEILE



RING AUGE

Rundenmarker



„Macht des Rings“-Marker



4 Gemeinschaftsmarker



4 Hilfsmarker des Ringträgers



SCHWERT AUGE

12 Fährtenmarker



RÜCK-SEITE x 3 x 1 x 1 x 1

6 Hilfsmarker der Ringgeister



8 Verbündetenmarker



4 Nazgûl-Marker



RÜCK-SEITE BEIGE x 15 ROT x 2 GRAU x 3

20 Jagdplättchen



Anführerplättchen

DER SPIELPLAN



1

Bewegungsleiste

2

Machtleiste

3

Rundenleiste

4

Abschnitts-
markierung
(I-III / IIII-VI)

5

Gebiets-
markierung
(A-D)

ORTE



Normaler
Ort



Benannter
Ort



Dunkler
Ort



Zielort



Frodos
Startort



Nazgûl-
Startort

WEITERE SYMBOLE



Wegpunkt



Pfad



Straße



Abschnittsgrenze



Gebietsgrenze

Eine plötzliche unbegreifliche Furcht, entdeckt zu werden, befiel Frodo, und er dachte an seinen Ring. Er wagte kaum zu atmen, und doch wurde der Wunsch, ihn aus der Tasche zu holen, so stark, dass er langsam die Hand bewegte. Er hatte das Gefühl, dass er ihn bloß aufzustreifen brauchte, dann würde er sicher sein.



Die Gefährten
Buch 1, Kapitel 3: Drei Mann hoch

TEIL 1: DREI MANN HOCH

Bevor Teil 1 aufgebaut wird, sollte das Spielmaterial, welches ausschließlich in Teil 2 verwendet wird, beiseitegelegt werden:

- die Jagdplättchen für Teil 2 (grau),
- die zwei Stapel Reisekarten,
- die Verbündetenkarten für Teil 2 (orangefarbene Rückseite),
- Gandalf (Übersichtskarte, Figur, „Gandalfs Tat“-Marker),
- Fürst der Nazgûl (Übersichtskarte, Figur, Spezial-Aktionswürfel),
- Streichers Gefährtenkarte.

Das übrige Spielmaterial wird für Teil 1 bereitgelegt.

SPIELAUFBAU

Zunächst wird entschieden (oder ausgelost), wer die Rolle des **Ringträgers** übernimmt. Alle anderen Spieler sind **Ringgeister**. Gibt es nur einen Ringgeist-Spieler, kontrolliert er alle Nazgûl. Andernfalls werden die Nazgûl beliebig unter den Ringgeist-Spielern aufgeteilt, wobei jeder mindestens einen Nazgûl übernehmen muss. Dann wird der Spielplan mit der Seite für Teil 1 (grüner Rahmen) nach oben in die Tischmitte gelegt.

DER RINGTRÄGER

1. Der Ringträger stellt den **Sichtschirm** so vor sich, dass die Seite mit dem Spielplan für Teil 1 zu ihm zeigt. Dann nimmt er ein leeres Blatt Papier, faltet es und schiebt es in das **Reisetagebuch**, welches er schließlich mit der Seite für Teil 1 nach oben hinter den Schirm legt.
2. Drei **Gemeinschaftsmarker** werden auf das Gemeinschaftsfeld des Reisetagebuchs gelegt. Sie bilden den anfänglichen **Gemeinschaftsvorrat**.
3. Der Ringträger zieht einen zufälligen „**Frodos Startort**“-**Marker** und schaut ihn sich verdeckt an. Dann legt er den Marker auf das passende Feld des Reisetagebuchs (oben links). Alle übrigen dieser Marker kommen zurück in die Schachtel.

4. Die **Gefährtenkarten** von *Frodo Beutlin*, *Samweis Gamdschie* und *Peregrin Tuk* legt der Ringträger mit der Textseite nach oben vor sich aus. Die Gefährtenkarte von *Meriadoc Brandybuck* wird zunächst beiseitegelegt.
 5. Der Stapel mit den **Verbündetenkarten** für Teil 1 (grüne Rückseite) wird gemischt. Dann zieht der Ringträger drei Karten, die seine Starthand bilden.
 6. Der **Rundenmarker** wird mit der Ring-Seite nach oben auf das linke Feld der Rundenleiste gelegt.
 7. Der „**Macht des Rings**“-**Marker** wird auf das Feld 0 der Machtleiste gelegt.
 8. **Frodos Figur** wird auf das Feld 0 der Bewegungsleiste gestellt.
 9. Der Ringträger zieht fünf zufällige **Hinweismarker**, von denen er einen verdeckt auswählt und an die Ringgeister gibt. Die anderen vier Marker legt er offen in den unteren Bereich des Reisetagebuchs. Alle übrigen Marker kommen – von den Ringgeistern unbesehen – zurück in die Schachtel.
6. Ein zufälliger Ringgeist erhält das **Anführerplättchen**, er ist in der ersten Runde der Anführer der Ringgeister. Bei diesem Spieler beginnend stellen die Spieler ihre **Nazgûl-Figuren** nacheinander auf den Spielplan. Jede Figur muss auf einen anderen der sechs Nazgûl-Startorte gestellt werden.
 7. Der Ringgeist-Anführer nimmt die sechs **Standard-Aktionswürfel** (die den **Aktionswürfelvorrat** der Ringgeister bilden) und wirft sie. Für jedes gewürfelte Schattensymbol (siehe Seite 17) legt der Ringträger einen Gemeinschaftsmarker aus dem Gemeinschaftsvorrat auf Frodos Gefährtenkarte.

DIE RINGGEISTER

1. Die Ringgeister teilen die **Nazgûl-Figuren** samt zugehörigen Übersichtskarten unter sich auf. Spieler, die mehr als einen Nazgûl kontrollieren, müssen ihre Übersichtskarten in fester Reihenfolge vor sich auslegen.
2. Die Übersichtskarte **Die Schwarzen Reiter** wird in Reichweite aller Ringgeister bereitgelegt. Der vom Ringträger erhaltene Hinweismarker kommt auf das oberste Feld der Karte und schaltet die erste Fähigkeit frei.
3. Die **Hilfsmarker der Ringgeister** werden in Reichweite aller Ringgeister bereitgelegt.
4. Der Stapel mit den **Hexereikarten** wird gemischt. Dann zieht jeder Ringgeist genau eine Karte (egal wie viele Nazgûl er kontrolliert), die seine Starthand bildet. Auch wenn die Ringgeister zusammenspielen, hat jeder Spieler seine eigene Kartenhand.
5. Die normalen **Jagdplättchen** (beige) werden verdeckt gestapelt oder in einen nicht durchsichtigen Behälter gelegt – dies ist der **Jagdvorrat**. Die zwei besonderen Jagdplättchen (rot) kommen zunächst beiseite.

SCHWIERIGKEIT ANPASSEN

Spiele mit verborgener Bewegung (wie *Jagd nach dem Ring*) sind einfach zu erlernen, aber schwierig zu meistern. Ein erfahrener Spieler wird es gegen weniger erfahrene Gegner vermutlich leicht haben, wodurch das Spiel unausgeglichen wirken könnte. In diesem Fall kann das Spiel mit einer der nachfolgenden Varianten an die Erfahrung der Spieler angepasst werden.

FRODO IST NICHT AUFZUHALTEN!

Falls es Frodo zu schnell und einfach nach Bruchtal schafft, beginnen die Ringgeister mit zwei Hinweismarkern (statt einem). Wenn der Ringträger beim Spielaufbau fünf Hinweismarker zieht, muss er zwei auswählen und sie an die Ringgeister geben. (Er behält nur drei Marker hinter seinem Sichtschirm.)

DIE NAZGÛL SIND UNERBITTLICH!

Falls die Ringgeister zu mächtig erscheinen und Frodo zu schnell der Macht des Rings erliegt, gibt der Ringträger beim Spielaufbau keinen Hinweismarker an die Ringgeister (er behält alle fünf). Als weitere Anpassung kann er mit vier (statt drei) Gemeinschaftsmarkern im Vorrat beginnen.

SPIELABLAUF

Eine Partie verläuft über mehrere **Tage**, die Frodos Reise darstellen. Jeder Tag ist in drei **Runden** unterteilt: zwei Tageslichtrunden und eine Nachtrunde. Mit dem **Rundenmarker** wird die aktuelle Runde auf der Rundenleiste festgehalten. Nach jeder Nachtrunde findet eine **Auffrischphase** statt, bevor ein neuer Tag beginnt.

Jede Runde wird vom Ringträger eröffnet. Danach führen die Ringgeister reihum im Uhrzeigersinn ihre Züge aus, beginnend bei ihrem Anführer. Falls ein Spieler mehrere Nazgûl kontrolliert, führt er für jeden einen separaten Zug aus und zwar in der Reihenfolge, die er beim Spielaufbau gewählt hat.

Die Ringgeister dürfen frei miteinander reden und ihre Strategie zusammen abstimmen (falls es mehr als einen Ringgeist-Spieler gibt). Aber sie dürfen sich zu keinem Zeitpunkt ihre Karten zeigen oder Informationen im Geheimen austauschen. Der Ringträger muss stets hören können, was sie sagen.

DIE RUNDENLEISTE



TAGESLICHTRUNDE 1



TAGESLICHTRUNDE 2



RUNDENMARKER UMDREHEN,
FALLS FRODO BEWEGT WIRD
NACHTRUNDE

DIE RUNDEN EINES TAGES

Jeder Tag besteht aus zwei Tageslichtrunden, einer Nachtrunde und endet mit einer Auffrischphase.

TAGESLICHTRUNDE 1

{Obere Fähigkeit von Frodos Gefährtenkarte ausführbar.}

1. Zug des Ringträgers (Frodo muss bewegt werden).
{Obere Fähigkeit von Meriadocs Gefährtenkarte ausführbar.}
2. Züge der Ringgeister (ein Zug für jeden Nazgûl).
3. Nazgûl-Begegnung (falls die Jagd auf Frodo erfolgreich war).
4. Rundenmarker weiterbewegen.

TAGESLICHTRUNDE 2

Schritte 1–4 wie oben.

NACHTRUNDE

1. Zug des Ringträgers (Bewegung oder Rast).
{Obere Fähigkeiten von Meriadocs und Sams Gefährtenkarten ausführbar.}
2. Züge der Ringgeister (ein Zug für jeden Nazgûl).
3. Nazgûl-Begegnung (falls die Jagd auf Frodo erfolgreich war).
4. Rundenmarker auf erstes Feld zurückversetzen.

AUFFRISCHPHASE

1. Der Ringträger zieht eine Verbündetenkarte.
{Obere Fähigkeit von Peregrins Gefährtenkarte ausführbar.}
2. Gibt es mehr als einen Ringgeist-Spieler, wird das Anführerplättchen im Uhrzeigersinn an den nächsten Ringgeist weitergegeben.
3. Der neue Anführer der Ringgeister zieht eine Hexereikarte und wirft die Aktionswürfel.
4. Der Ringträger erhält für jedes gewürfelte Schattensymbol einen Gemeinschaftsmarker.

DER ZUG DES RINGTRÄGERS

Wenn der Ringträger an der Reihe ist, kann er *jede* dieser Aktionen *einmal* in beliebiger Reihenfolge ausführen:

- Frodo bewegen (*oder* rasten).
- Eine Verbündetenkarte spielen.
- Einen Gemeinschaftsmarker ausgeben, um eine Verbündetenkarte zu ziehen.

In den beiden Tageslichtstunden eines Tages muss Frodo bewegt werden. Nur in einer Nachtrunde hat der Ringträger die Wahl, ob Frodo sich bewegt oder rastet (siehe *Die Nachtrunde*, Seite 12).

FRODO BEWEGEN

Ausgehend von Frodos aktueller Position – die im Reiseverlauf verzeichnet ist – sucht sich der Ringträger das Ziel der Bewegung aus. (Um seinen Gegenspielern möglichst wenig Hinweise zu geben, kann er die Karte auf der Innenseite des Sichtschirms nutzen statt den Spielplan.)

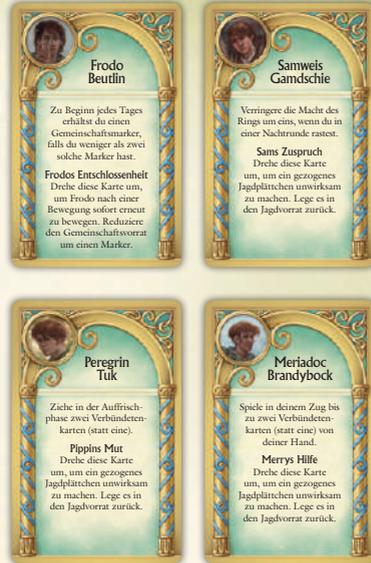
Wenn er seine Wahl getroffen hat, notiert der Ringträger die Bewegung im nächsten freien Feld des Reiseverlaufs. Dann setzt er Frodos Figur auf der **Bewegungsleiste** ein Feld vor. Frodos Figur steht immer auf dem Feld, das der Nummer des zuletzt beschriebenen Feldes im Reiseverlauf entspricht.

- Der neue Eintrag kann entweder für einen **Wegpunkt** oder einen **Ort** stehen. Für einen Wegpunkt notiert der Ringträger einen kleinen Punkt in das nächste freie Feld, und für einen Ort die Nummer des Ortes.

ZU EINEM ORT BEWEGEN

Wenn der Ringträger die Nummer eines Ortes einträgt, hat Frodo diesen bestimmten Ort erreicht. Die letzte eingetragene Nummer steht immer für **Frodos letzten Aufenthaltsort**. Der neue Ort muss mit Frodos letztem Aufenthaltsort **verbunden** und **in Reichweite** sein (siehe Kasten auf Seite 12). Frodo darf zu einem Ort bewegt werden, den er bereits besucht hat (dessen Nummer daher schon im Reiseverlauf steht), einschließlich seinem letzten Aufenthaltsort.

DIE GEFÄHRTENKARTEN



Die **Gefährtenkarten** bieten dem Ringträger weitere Optionen, manche können sogar außerhalb der normalen Zugfolge verwendet werden. Die obere Fähigkeit einer Karte kann so lange genutzt werden, wie sie offen vor dem Spieler liegt. Die untere Fähigkeit kann hingegen nur einmal verwendet werden – danach wird die Karte umgedreht (mit dem Porträt nach oben), ihre Fähigkeiten können nicht mehr verwendet werden.

ZU EINEM WEGPUNKT BEWEGEN

Wenn der Ringträger einen Punkt einträgt, befindet sich Frodo irgendwo **in der Wildnis** zwischen seinem letzten Aufenthaltsort und seinem nächsten. **Trotz dieser Bewegung gilt die zuletzt im Reiseverlauf stehende Nummer als sein letzter Aufenthaltsort.**

Hinweis: Der Ringträger kann *immer* einen Punkt als Frodos Bewegung eintragen (sodass er in der Wildnis verbleibt). Unabhängig von seinem letzten Aufenthaltsort und davon, wie viele Punkte er bereits hintereinander eingetragen hat.

DIE NACHTRUNDE

In der Nachtrunde kann sich Frodo entweder **bewegen** oder **rasten**.

Bewegen

Wenn Frodo sich bei Nacht bewegt, erhöht sich die Macht des Rings auf ihn. Der Marker auf der Machtleiste wird entsprechend ein Feld vorgesetzt.

Dann notiert der Ringträger die Bewegung nach den zuvor beschriebenen Regeln.



Zusätzlich wird der Rundenmarker auf die **Auge**-Seite gedreht, um anzuzeigen, dass die Ringgeister in dieser Nachtrunde eine Jagd als freie Aktion durchführen können statt einer Suche (siehe Seite 19). Am Ende der Nachtrunde wird der Rundenmarker zurück auf die **Ring**-Seite gedreht.

Rasten

Wenn Frodo nachts rastet, wird nichts im Reiseverlauf notiert, seine Figur auf der Bewegungsleiste wird nicht

SCHLÜSSELBEGRIFFE



BENACHBART

Zwei beliebige Felder auf dem Spielplan (Wegpunkte oder Orte) gelten als **benachbart**, wenn zwischen ihnen nur ein einzelner Pfad oder eine einzelne Straße liegt, sodass sie nur ein Feld voneinander entfernt sind.

Ort 31 ist sowohl zu Ort 33 als auch zu dem Wegpunkt links benachbart.



VERBUNDEN

Zwei beliebige Felder auf dem Spielplan (Wegpunkte oder Orte) gelten als **verbunden**, wenn sie benachbart sind, oder wenn ausschließlich Wegpunkte zwischen ihnen liegen. Ein Ort gilt immer als mit sich selbst verbunden.

Ort 37 ist mit sich selbst, den Orten 33, 35, 38 und 39 sowie mit dem Wegpunkt links verbunden.



IN REICHWEITE

Ein Ort befindet sich in Reichweite, wenn er zu Frodos letztem Aufenthaltsort benachbart ist, oder wenn er mit Frodos letztem Aufenthaltsort verbunden ist und höchstens so viele Wegpunkte zwischen ihnen liegen, wie im Reiseverlauf seit dem letzten Aufenthaltsort eingetragen sind.

Frodos letzter Aufenthaltsort ist 31, seitdem hat der Ringträger einen Punkt im Reiseverlauf notiert. Daher befinden sich die Orte 26, 32 und 33 in Reichweite.

Hätte er bereits zwei Punkte eingetragen, würden sich auch die Orte 27 und 29 in Reichweite befinden.

vorgesetzt, die Macht des Rings erhöht sich nicht und der Rundenmarker verbleibt auf der Ring-Seite.

MIT VERBÜNDETENKARTEN BEWEGEN

Mit der Gefährtenkarte von *Frodo Beutlin* sowie manchen Verbündetenkarten (wie z. B. *Tom Bombadil*) kann der Ringträger Frodo bewegen. Solch eine Bewegung geschieht zusätzlich zur normalen Bewegung und kann auch bei Nacht durchgeführt werden, ohne dass sich die Macht des

Rings erhöht oder der Rundenmarker umgedreht wird. Für jede solche Bewegung wird Frodos Figur vorgesetzt und ein Eintrag im Reiseverlauf notiert.

VON NAZGÛL BESETZTE FELDER

Frodos Bewegung wird von Nazgûl-Figuren nicht beeinflusst. Sie blockieren weder seinen Weg, noch haben sie irgendeine andere Auswirkung (außer dass es zu einer Nazgûl-Begegnung kommen kann, siehe Seite 22).

FRODOS BEWEGUNG – BEISPIELE



(1) Frodo beginnt an Ort 1 (Beutelsend). Er hat sich bereits dreimal bewegt: Im Reiseverlauf hat der Ringträger zweimal einen Punkt notiert und zuletzt Ort 10. Daher ist Ort 10 Frodos letzter Aufenthaltsort. Bei der nächsten Bewegung kann der Ringträger zwischen einem Wegpunkt sowie den Orten 9 und 11 (die beide zu Ort 10 benachbart sind) wählen. Er entscheidet sich für den Wegpunkt, wodurch sich Frodo nun in der Wildnis befindet. Trotzdem gilt Ort 10 immer noch als Frodos letzter Aufenthaltsort.



(2) Bei der nächsten Bewegung hat der Ringträger erneut die Wahl zwischen einem Wegpunkt und einem Ort in Reichweite. Da er bereits einen Punkt seit dem letzten Aufenthaltspunkt notiert hat, befinden sich nun die Orte 9, 11,

19 und 20 in Reichweite – sowie auch Ort 10 selbst. Er entscheidet sich für Ort 19, der damit nun Frodos neuer letzter Aufenthaltsort ist, wie der Reiseverlauf zeigt:



(3) Für Frodos nächste Bewegung wählt der Ringträger den benachbarten Ort 22 als Ziel. (Ein benachbartes Feld ist stets verbunden und in Reichweite.)



EINE VERBÜNDETENKARTE SPIELEN



Verbündetenkarten stellen Charaktere und günstige Wendungen dar, die der Ringträger spielen kann, um den Ringgeistern ihre Jagd zu erschweren.

VERBÜNDETENKARTEN ZIEHEN

Der Ringträger zieht beim Spielaufbau drei Karten und in jeder Auffrischphase eine weitere. Er darf zu keinem Zeitpunkt mehr als **fünf** Verbündetenkarten auf der Hand haben. Sobald er mehr hat, muss er sofort alle überzähligen Karten abwerfen (die er frei auswählen darf).

Wenn der Stapel der Verbündetenkarten aufgebraucht ist, werden die abgelegten Karten nicht neu gemischt. In diesem Teil des Spiels kann der Ringträger keine weiteren Karten ziehen.

VERBÜNDETENKARTEN SPIELEN

Einmal in seinem Zug kann der Ringträger eine Verbündetenkarte spielen. Er führt ihren Kartentext aus und legt sie dann auf einen Ablagestapel.

- Wenn eine Karte mit fett gedrucktem Text beginnt, kann sie nur gespielt werden, wenn diese Bedingung erfüllt ist („Spielbar ...“).
- Manche Karten haben zwei Effekte, die mit einem „oder“ voneinander getrennt sind. Beim Spielen einer solchen Karte muss sich der Ringträger für einen der Effekte entscheiden.
- Wenn eine Karte gespielt wird, muss ihr Effekt ausgeführt werden. Ist das nicht gänzlich möglich, darf sie trotzdem gespielt werden, wobei der Effekt dann so weit wie möglich ausgeführt wird.

KARTEN „IM GEGNERZUG“

Einige Karteneffekte beginnen mit **Im Gegnerzug**. Eine Karte kann für einen solchen Effekt nur während eines Ringgeist-Zuges gespielt werden. Der Ringträger darf beliebig viele solcher Karten spielen. Wenn eine solche Karte den Effekt einer Ringgeist-Aktion aufheben würde, darf der Ringträger warten, bis der Ringgeist-Spieler die konkrete Aktion benennt (wie das Gebiet bei einer *Witterung*), bevor er sich entscheidet, den Effekt aufzuheben oder nicht.

14	12
Start	2
1	•
2	10
3	•
4	•
5	23
6	•
7	Letzte Brücke 27
8	•
9	◆ Dunkler Ort 36
10	•
11	•
12	35
13	•
Ende	A

VERBÜNDETENMARKER

Durch manche Verbündetenkarten kann der Ringträger Marker ins Spiel bringen, die Freunde und Verbündete darstellen. Verbündetenmarker werden auf Orte gelegt und können durch bestimmte Verbündetenkarten bewegt werden.

Verbündetenmarker schränken die Möglichkeiten und Bewegungen der Nazgûl ein:

- Kein Nazgûl darf einen Ort betreten oder durchqueren, auf dem ein Verbündetenmarker liegt.
- Hexereikarten, die eine Suche oder Jagd gewähren, dürfen keinen Ort als Ziel haben, auf dem ein Verbündetenmarker liegt. (Das gilt nicht für die Aktion *Witterung*.)

Wenn ein Verbündetenmarker ins Spiel gebracht wird, muss er auf einen Ort gelegt werden, auf dem sich weder ein Nazgûl noch ein anderer Verbündetenmarker befindet. Wird ein Marker bewegt (durch einen entsprechenden Karteneffekt), kann er zu einem beliebigen *verbundenen* Ort bewegt werden (ohne Nazgûl und Verbündetenmarker). Allerdings darf er über Wegpunkte hinwegbewegt werden, auf denen sich Nazgûl befinden.

Es dürfen höchstens acht Verbündetenmarker gleichzeitig im Spiel sein. Falls der Ringträger einen weiteren Marker ins Spiel bringen darf und kein Marker mehr verfügbar ist, kann er zuvor einen beliebigen Verbündetenmarker vom Spielplan entfernen.

Wenn ein Ringgeist einen Schwertwürfel einsetzt, um einen Verbündetenmarker zu entfernen (siehe Seite 17), kommt er in den Vorrat zurück.

HILFSMARKER DES RINGTRÄGERS



Der Ringträger kann mit seinen vier Hilfsmarkern Abschnitte, Gebiete, und Orte markieren, um auf aktive Karteneffekte hinzuweisen. Wenn ein Karteneffekt z. B. einen Ort bis zum Ende der Runde betrifft, legt der Ringträger einen Hilfsmarker auf diesen Ort. Sobald der Effekt endet, entfernt er den Marker wieder.

EINEN GEMEINSCHAFTSMARKER AUSGEBEN



Einmal in seinem Zug kann der Ringträger einen Gemeinschaftsmarker ausgeben, um eine Verbündetenkarte zu ziehen. Er nimmt den Marker von Frodos Gefährtenkarte und legt ihn in den Gemeinschaftsvorrat zurück.

Für manche Karteneffekte muss ein Gemeinschaftsmarker ausgegeben werden. Ein auf diesem Wege ausgegebener Marker zählt nicht gegen das Limit von einem Marker pro Zug (um eine Karte zu ziehen).

DER GEMEINSCHAFTSVORRAT

Zu Beginn von Teil I besteht der **Gemeinschaftsvorrat** aus (üblicherweise) drei Gemeinschaftsmarkern. Daher kann der Ringträger höchstens drei Marker gleichzeitig auf Frodos Gefährtenkarte zur Verfügung haben. Die Größe des Vorrats kann sich im Laufe einer Partie verändern, wodurch weniger Marker zur Verfügung stehen können. (Zum Beispiel kann durch Frodos Spezialfähigkeit ein Marker dauerhaft aus dem Vorrat entfernt werden. In Teil 2 gibt es noch andere Effekte, die den Gemeinschaftsvorrat verkleinern können.)

GEMEINSCHAFTSMARKER ERHALTEN

Wenn der Ringgeist-Anführer die Aktionswürfel wirft (beim Spielaufbau und in jeder Auffrischphase), erhält der Ringträger einen Gemeinschaftsmarker für jedes gewürfelte Schattensymbol. Er nimmt entsprechend viele Marker aus dem Gemeinschaftsvorrat und legt sie auf Frodos Gefährtenkarte. Weitere Marker erhält er durch Verbündetenkarten oder Frodos Spezialfähigkeit.

- Der Ringträger kann nie mehr Gemeinschaftsmarker haben, als durch Gemeinschaftsvorrat zur Verfügung stehen.
- Gemeinschaftsmarker, die der Ringträger nicht ausgibt, behält er von Tag zu Tag.

DIE ZÜGE DER RINGGEISTER

Nachdem der Ringträger seinen Zug beendet hat, sind die Ringgeister am Zug. Zuerst aktiviert der aktuelle Ringgeist-Anführer seinen Nazgûl, dann folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Falls ein Spieler mehr als einen Nazgûl kontrolliert, aktiviert er sie in der beim Spielaufbau festgelegten Reihenfolge.

- Der aktivierte Nazgûl kann sich in beliebiger Reihenfolge bewegen und eine Aktion ausführen (also Bewegung/Aktion oder Aktion/Bewegung).
- Als Aktion kann der Spieler entweder **einen Aktionswürfel einsetzen** (siehe Seite 17) oder eine freie Aktion ausführen.
- Falls sich der Nazgûl an einem Ort befindet, steht normalerweise nur eine **Suche** als freie Aktion zur Verfügung (siehe Seite 18). Wurde der Rundenmarker allerdings in einer Nachrunde auf die Auge-Seite gedreht (weil Frodo bewegt wurde), kann stattdessen eine **Jagd** ausgeführt werden (siehe Seite 19).

NAZGÛL BEWEGEN

Mit seiner Bewegung kann ein Nazgûl jedes benachbarte Feld (Wegpunkt oder Ort) erreichen. Ein Nazgûl bewegt sich schneller, wenn eine dieser Bedingungen erfüllt ist:

- **Bewegung über Straßen:** Wenn die Bewegung eines Nazgûl ausschließlich über Straßen erfolgt, kann er sich bis zu **drei Felder** weit bewegen (bei Tageslicht und bei Nacht).
- **Bewegung bei Nacht:** In einer Nachrunde kann sich ein Nazgûl **zwei Felder** weit bewegen (egal ob die Bewegung über Pfade und/oder Straßen erfolgt).

Der Spieler muss seinen Nazgûl nicht bewegen. Wenn er möchte, kann er seine Aktion (wie eine Suche) dort ausführen, wo er sich aktuell befindet, oder sogar gar nichts tun.



BEWEGUNG DER NAZGÛL – BEISPIELE



In der ersten Tageslichtrunde bewegt sich der blaue Nazgûl um ein Feld von Ort 48 über einen Pfad zum linken Wegpunkt. Stattdessen hätte er sich auch zu Ort 47 oder dem unteren Wegpunkt bewegen können.

Der grüne Nazgûl, der an Ort 49 beginnt, nutzt den Vorteil der Bewegung über Straßen. Dadurch kann er die Orte 48 oder 46 erreichen (jeweils über zwei Wegpunkte) und entscheidet sich für Ort 46.



Bei Nacht (dritte Runde) befindet sich der grüne Nazgûl an Ort 34. Er könnte seinen Weg über die Straße fortsetzen (bis zu drei Felder, zum Beispiel Wegpunkt-30-Wegpunkt). Stattdessen entscheidet er sich, die Vorteile der Bewegung bei Nacht zu nutzen und sich um zwei Felder bis Steinbruch (23) zu bewegen.

BEWEGUNGSEINSCHRÄNKUNGEN

Nazgûl dürfen Zielorte unter keinen Umständen betreten. Außerdem dürfen sie keinen Ort betreten oder durchqueren, an dem ein Verbündetenmarker liegt.



Nazgûl dürfen sich durch andere Nazgûl-Figuren bewegen und auf einem Feld dürfen mehrere Nazgûl zur selben Zeit stehen. (Die Figuren können durch Nazgûl-Marker ersetzt werden, falls nicht ausreichend Platz für mehrere Figuren ist.)

EINEN AKTIONSWÜRFEL EINSETZEN

Ein Ringgeist-Spieler kann in seinem Zug einen Aktionswürfel aus dem Aktionswürfelvorrat einsetzen, um die Aktion auszuführen, die der gewählte Würfel anzeigt. Dies kann er vor oder nach der Bewegung seines aktivierten Nazgûl machen.

Das Einsetzen eines Aktionswürfels ersetzt die freie Aktion (Suche, oder Jagd bei Nacht).

Eingesetzte Aktionswürfel sind bis zum Beginn des nächsten Tages nicht verfügbar, sie werden erst in der Auffrischphase neu geworfen. Die Ringgeister müssen sich abstimmen, da es nur sechs Aktionswürfel, aber 12 Nazgûl-Züge pro Tag gibt.

Beispiel: Die erste Tageslichtrunde beginnt und der Aktionswürfelvorrat besteht aus Ring, Ring, Ring, Schwert, Hexerei und Schatten.

Der Ringgeist-Anführer (blau) beginnt. Er setzt keinen Würfel ein, sondern führt eine Suche (freie Aktion) an Ort 48 aus. Danach bewegt er sich zum benachbarten Wegpunkt.

Dann bewegt der nächste Spieler seinen grünen Nazgûl über Straßen von Ort 49 zu Ort 46. Er setzt einen Würfel mit Ringsymbol ein, um eine Witterungsaktion in Abschnitt II auszuführen. Den dafür eingesetzten Würfel legt er beiseite.

Der Spieler des roten Nazgûl setzt einen Würfel mit Hexereisymbol ein, um eine Hexereikarte zu ziehen, bevor er sich bewegt.

Schließlich bewegt der letzte Spieler seinen Nazgûl (lila) und führt gar keine Aktion aus.

Die Runde endet mit vier Aktionswürfeln im Vorrat (Ring, Ring, Schwert, Schatten), die noch für die nächsten zwei Runden (Tageslicht, Nacht) zur Verfügung stehen.

DIE STANDARD-AKTIONSWÜRFEL

Jeder Standard-Aktionswürfel der Ringgeister zeigt die folgenden Symbole:



Ring
(x 2)



Schwert
(x 2)



Hexerei



Schatten

Hinweis: Im Folgenden werden Aktionswürfel, die das entsprechende Symbol zeigen, auch als Ringwürfel, Schwertwürfel, Hexereiwürfel und Schattenwürfel bezeichnet.

SYMBOL MÖGLICHE AKTIONEN:



Ring

– Eine **Witterung** im *Abschnitt* des aktivierten Nazgûl ausführen.

oder

– Eine **Witterung** im *Gebiet* des aktivierten Nazgûl ausführen.



Schwert

– Eine **Jagd** am Ort des aktivierten Nazgûl ausführen.

oder

– Einen **Verbündetenmarker** von einem Ort **entfernen**, der benachbart zum aktivierten Nazgûl liegt.



Hexerei

– Eine Hexereikarte ziehen.

oder

– Eine Hexereikarte spielen.



Schatten

Ein **Schattenwürfel** kann nach Wahl des Spielers als Ring-, Schwert- oder Hexereiwürfel eingesetzt werden.

Hinweis: Gandalfs Zeichen in der Mitte des Schattensymbols dient als Erinnerung daran, dass der Ringträger für jedes gewürfelte Schattensymbol einen Gemeinschaftsmarker erhält (siehe Seite 25).

EINE SUCHE AUSFÜHREN

Ein Ringgeist-Spieler kann in seinem Zug eine **Suche** als **freie Aktion** ausführen, wenn sich sein aktivierter Nazgûl an einem Ort befindet. Der Spieler verzichtet damit auf das Einsetzen eines Aktionswürfels.

Eine Suche kann auch mittels bestimmter Hexereikarten ausgeführt werden.

Wenn eine Suche ausgeführt wird, fragt der Ringgeist den Ringträger, ob der **aktuelle Ort** des aktivierten Nazgûl mindestens einmal im Reiseverlauf verzeichnet ist. Der Ringträger muss wahrheitsgemäß mit einem einfachen „Ja“ oder „Nein“ antworten.

- Lautet die Antwort „Ja“, war die Suche erfolgreich. Es wird ein **Fährtenmarker** mit der Auge-Seite nach oben auf den durchsuchten Ort gelegt. Der Ringträger muss *nicht* enthüllen, ob der durchsuchte Ort Frodos letztem Aufenthaltsort entspricht oder nicht. Lautet die Antwort „Nein“, war die Suche erfolglos.
- An keinem von Frodos Startorten darf eine Suche ausgeführt werden.
- An einem Ort, auf dem bereits ein Fährtenmarker liegt, darf keine weitere Suche ausgeführt werden (allerdings eine Jagd – siehe *Eine Jagd ausführen*, Seite 19).

Beispiel: Frodo beginnt an Ort 1 (an dem nicht gesucht werden darf).



Er hat sich bisher zu den Orten 10, 19 und 22 bewegt. Eine Suche wäre an jedem dieser drei Orte erfolgreich, sodass ein Fährtenmarker dort platziert werden würde. An jedem anderen Ort wäre eine Suche hingegen erfolglos.

EINE WITTERUNG AUSFÜHREN

Ein Ringgeist-Spieler kann in seinem Zug eine **Witterung** ausführen, indem er einen **Ringwürfel** einsetzt.

Der Spielplan (siehe Seite 7) ist in **Abschnitte** unterteilt, die wiederum in **Gebiete** unterteilt sind. Jeder Abschnitt ist mit einer römischen Ziffer markiert, jedes Gebiet mit einem Buchstaben. Der Spieler muss festlegen, ob er die Witterung im **Abschnitt** oder im **Gebiet** ausführen möchte, wo sich sein aktivierter Nazgûl befindet.

Eine Witterung kann auch mittels bestimmter Hexereikarten ausgeführt werden.

Wenn eine Witterung ausgeführt wird, fragt der Ringgeist den Ringträger, ob Frodos **letzter Aufenthaltsort** (die letzte Nummer im Reiseverlauf) innerhalb des gewählten Abschnitts bzw. Gebiets liegt. (Dazu zeigt er auf den Abschnitt bzw. das Gebiet oder nennt die Koordinaten.) Der Ringträger muss wahrheitsgemäß mit „Ja“ oder „Nein“ antworten.

Falls er mit „Ja“ antwortet, kann der Ringgeist einen **Hilfsmarker** als Erinnerung in den Abschnitt bzw. das Gebiet legen (siehe *Hilfsmarker der Ringgeister*, Seite 19).

Beispiel: Frodos letzter Aufenthaltsort ist Ort 22 in Abschnitt II, Gebiet II•A. (Der Punkt im Reiseverlauf ist irrelevant, nur die letzte Nummer zählt.)



- Ein Nazgûl in Ort 31 führt eine Witterung mit Abschnitt II als Ziel aus, Ergebnis: „Ja“.
- Ein Nazgûl in Ort 31 führt eine Witterung mit Gebiet II•B als Ziel aus, Ergebnis: „Nein“.
- Ein Nazgûl in Ort 24 führt eine Witterung mit Gebiet II•A als Ziel aus, Ergebnis: „Ja“.



EINE JAGD AUSFÜHREN

Ein Ringgeist-Spieler kann in seinem Zug eine Jagd ausführen, indem er einen **Schwertwürfel** einsetzt. Dafür muss sich der von ihm aktivierte Nazgûl an einem Ort befinden (einschließlich einem der Startorte Frodos).

Falls sich Frodo bei Nacht bewegt hat (und der Rundenmarker dadurch die Auge-Seite zeigt), kann ein Ringgeist eine Jagd statt einer Suche als freie Aktion ausführen (wofür er keinen Würfel einsetzen muss). Eine Jagd kann auch mittels bestimmter Hexereikarten ausgeführt werden.

Eine Jagd ist einer Suche sehr ähnlich, aber mächtiger. Wenn eine Jagd ausgeführt wird, fragt der Ringgeist den Ringträger, ob der **aktuelle Ort** des aktivierten Nazgûl mindestens einmal im Reiseverlauf verzeichnet ist. Der Ringträger muss wahrheitsgemäß mit einem einfachen „Ja“ oder „Nein“ antworten.

- Lautet die Antwort „Ja“, war die Jagd erfolgreich. Es wird ein **Fährtenmarker** mit der Schwert-Seite nach oben auf den Ort gelegt. Lautet die Antwort „Nein“, war die Jagd erfolglos.
- Falls die Jagd erfolgreich war und der Ort Frodos letztem Aufenthaltsort entspricht, muss der Ringträger mitteilen, dass „Frodo hier ist“. Nachdem alle Ringgeister ihren Zug gemacht haben, findet eine Nazgûl-Begegnung statt (siehe *Begegnung mit den Nazgûl*, Seite 22).

Beispiel: *Frodos letzter Aufenthaltsort ist Ort 22. (Die Punkte im Reiseverlauf sind irrelevant, nur die letzte Nummer zählt.)*



- Ein Nazgûl an Ort 19 führt eine Jagd aus. Die Antwort lautet „Ja“ und ein Fährtenmarker wird auf Ort 19 gelegt. Da es sich nicht um Frodos letzten Aufenthaltsort handelt, findet keine Nazgûl-Begegnung statt.
- Ein Nazgûl an Ort 22 führt eine Jagd aus. Die Antwort lautet „Ja, Frodo ist hier“, weil dies sein letzter Aufenthaltsort ist. Es wird ein Fährtenmarker auf Ort 22 gelegt und am Ende der Runde findet eine Begegnung statt.

FÄHRTENMARKER



AUGE



SCHWERT

Fährtenmarker zeigen an, an welchen Orten die Ringgeister bereits Frodos Fährte aufnehmen konnten. Nach jeder erfolgreichen

Suche oder Jagd wird ein Fährtenmarker mit der entsprechenden Seite auf den Ort gelegt („Auge“ bei Suche, „Schwert“ bei Jagd).

- An einem Ort mit Fährtenmarker kann *keine* Suche ausgeführt werden.
- An einem Ort mit Fährtenmarker *kann* eine Jagd ausgeführt werden. Handelt es sich um Frodos letzten Aufenthaltsort, findet am Ende der Runde eine Nazgûl-Begegnung statt, falls die Jagd erfolgreich war (siehe Seite 22).
- Fährtenmarker beeinflussen nicht die Bewegung. Frodo kann immer einen Ort betreten, der bereits im Reiseverlauf verzeichnet ist, selbst wenn dort ein Fährtenmarker liegt.

Platzierte Fährtenmarker verbleiben bis zum Ende von Teil 1 auf dem Spielplan.

HILFSMARKER DER RINGGEISTER



VORDER-
SEITE



RÜCKSEITEN



Die Ringgeister dürfen sich keine Notizen machen, allerdings können sie ihre Hilfsmarker in beliebiger Weise einsetzen, um zum Beispiel Orte, Abschnitte oder Gebiete zu markieren.

So könnten sie einen Hilfsmarker mit der Ring-Seite in einen Abschnitt legen, um zu markieren, dass dort erfolgreich eine Witterung ausgeführt wurde. Gleichzeitig könnten sie einen zweiten Hilfsmarker mit der Rubin-Seite auf das aktuelle Feld der Bewegungsleiste legen, um zu markieren, wann die Witterung erfolgreich war. Eine andere Möglichkeit wäre, mit Kronen Orte zu markieren, wo sich Frodo nun aufhalten könnte, wenn man die Anzahl der seit der letzten Witterung gemachten Bewegungen miteinbezieht.

HEXEREIKARTEN



Hexereikarten stehen für die dunklen Kräfte der Nazgûl und das Treiben ihrer Späher und Lakaien. Jeder Ringgeist hat seine eigene Kartenhand, die er den anderen Spielern nicht zeigen darf. Allerdings dürfen die Ringgeister über ihre Karten reden, solange der Ringträger alles hören kann.

Jeder Ringgeist darf höchstens **fünf** Hexereikarten auf der Hand haben, selbst wenn er mehr als einen Nazgûl kontrollieren sollte.



Sobald einer der Spieler mehr Karten hat, muss er sofort überzähligen (seiner Wahl) Karten abwerfen.

HEXEREIKARTEN ZIEHEN

Beim Spielaufbau zieht jeder Ringgeist-Spieler eine Hexereikarte. In der Auffrischphase jedes Tages zieht der Ringgeist-Anführer eine weitere Karte.

Jeder Ringgeist kann in seinem Zug eine Hexereikarte ziehen, indem er einen Aktionswürfel mit **Hexereisymbol** einsetzt.

Wenn der Stapel der Hexereikarten aufgebraucht ist, werden die abgelegten Karten gemischt und bilden einen neuen Stapel.

HEXEREIKARTEN SPIELEN

In seinem Zug kann der aktuelle Ringgeist-Spieler eine Hexereikarte spielen, indem er einen **Hexereiwürfel** einsetzt. Er führt ihren Kartentext aus und legt sie dann auf einen Ablagestapel.



- Wenn eine Karte mit fett gedrucktem Text beginnt, kann sie nur gespielt werden, wenn diese Bedingung erfüllt ist („Spielbar ...“).
- Manche Karten haben zwei Effekte, die mit einem „oder“ voneinander getrennt sind. Beim Spielen einer solchen Karte muss sich der Ringgeist-Spieler für einen der Effekte entscheiden.
- Wenn eine Karte gespielt wird, muss ihr Effekt ausgeführt werden. Ist das nicht gänzlich möglich, darf sie trotzdem gespielt werden, wobei der Effekt dann so weit wie möglich ausgeführt wird.
- Effekte, die mit „Teil 2“ markiert sind, können in Teil 1 nicht ausgelöst werden und werden ignoriert.

HEXEREI AN DUNKLEN ORTEN

Dunkle Orte sind Stätten des Bösen, an denen die Ringgeister über noch mehr Macht verfügen. Wenn sich der aktivierte Nazgûl an einem Dunklen Ort befindet, kann der Spieler einen beliebigen Aktionswürfel so einsetzen, als wäre er ein Hexereiwürfel (um eine Hexereikarte zu ziehen oder zu spielen).

HINWEISMARKER UND DIE FÄHIGKEITEN DER SCHWARZEN REITER



Im ganzen Auenland suchen die Nazgûl nach „Beutlin“. Ihre Fortschritte werden im Spiel durch **Hinweismarker** dargestellt.

In Teil I können die Ringgeist-Spieler Hinweismarker erhalten und sammeln, um die Fähigkeiten ihrer Nazgûl zu verbessern, was ihre zunehmende Hast und die Dringlichkeit ihrer Jagd nach dem Einen Ring darstellt.

Jeder neue Hinweismarker, den die Ringgeister erhalten, schaltet eine weitere Fähigkeit auf der Übersichtskarte der Schwarzen Reiter frei.

Den ersten Marker erhalten die Ringgeister bereits beim Spielaufbau, sodass die erste Fähigkeit von Beginn an freigeschaltet ist (es sei denn, die Schwierigkeit wird angepasst, siehe Seite 9).

HINWEISE SAMMELN

Jeder der 12 Hinweismarker zeigt eine Nummer, die für einen der Benannten Orte auf dem Spielplan von Teil I steht. Beim Spielaufbau hat der Ringträger einige Hinweismarker gezogen und hinter seinen Sichtschirm gelegt (normalerweise vier).

Jedes Mal, wenn ein Ringgeist eine Suche oder Jagd an einem **Benannten Ort** ausführt, muss der Ringträger prüfen, ob der Hinweismarker dieses Ortes hinter seinem Sichtschirm liegt. Falls ja, muss er diesen Marker aufgedeckt auf das nächste freie Feld der Übersichtskarte der Schwarzen Reiter legen (von oben nach unten), wodurch die nächste Fähigkeit freigeschaltet wird. Dabei ist es unerheblich, ob die Suche bzw. Jagd erfolgreich war oder nicht.



Die meisten Fähigkeiten gewähren den Ringgeistern weitere Möglichkeiten, ihre Aktionswürfel einzusetzen. Wenn ein Ringgeist am Zug ist, kann er eine dieser freigeschalteten Fähigkeiten ausführen, statt einen Aktionswürfel für seinen normalen Effekt einzusetzen (und statt einer freien Aktion).

- 1 Marker** Einen beliebigen Aktionswürfel einsetzen, um sich ein zusätzliches Feld weit zu bewegen.
- 2 Marker** Zwei beliebige Aktionswürfel einsetzen, um eine Jagd oder Witterung auszuführen.
- 3 Marker** Einen Schwertwürfel einsetzen, um sich ein zusätzliches Feld weit zu bewegen und dann eine Suche auszuführen.
- 4 Marker** Einen Ringwürfel einsetzen, um sich zwei zusätzliche Felder weit zu bewegen.
- 5 Marker** Der Fürst der Nazgûl ist in Teil 2 von Beginn an im Spiel.

Die Fähigkeiten sind kumulativ: Haben die Ringgeister z. B. drei Hinweismarker gesammelt, stehen ihnen die ersten drei Fähigkeiten zur Verfügung.

HINWEISE VERBERGEN

Der Ringträger kann mit Frodo zu den Benannten Orten reisen, deren Marker er hinter seinem Sichtschirm hat, um die Ringgeister daran zu hindern, dort Hinweise zu finden.

Jedes Mal, wenn der Ringträger die Nummer eines Benannten Ortes im Reiseverlauf notiert, dessen Marker hinter seinem Sichtschirm liegt, können die Ringgeister diesen Marker nicht mehr erhalten. Als Erinnerung, dass dieser Marker nicht mehr im Spiel ist, dreht er ihn hinter seinem Sichtschirm um (ohne dies den Ringgeistern mitzuteilen).

BEGEGNUNG MIT DEN NAZGÛL

Wenn Frodo durch eine erfolgreiche Jagd entdeckt wurde (siehe Seite 19), findet am Ende der Runde eine **Nazgûl-Begegnung** statt (nachdem alle Ringgeister am Zug waren und alle Nazgûl aktiviert worden sind).

DER JAGDVORRAT



RÜCKSEITE



NORMAL



BESONDERS

Der **Jagdvorrat** besteht aus allen Jagdplättchen, die aktuell im Spiel sind, und stellt die Auswirkungen der Begegnungen zwischen dem Ringträger und den Nazgûl dar. Diese Plättchen werden beim Spielaufbau verdeckt gestapelt oder in einen nicht durchsichtigen Behälter gelegt, damit sie nach einer erfolgreichen Jagd zufällig gezogen werden können.

Zu Beginn von Teil 1 besteht der Jagdvorrat ausschließlich aus den normalen Jagdplättchen für Teil 1 (beige). Im Verlauf einer Partie können die Ringgeister zwei bestimmte Hexereikarten spielen, um dem Jagdvorrat je ein besonderes Plättchen (rot) hinzuzufügen.

EINE BEGEGNUNG ABHANDELN

Der Ringträger führt die folgenden Schritte aus, wenn es zu einer Nazgûl-Begegnung kommt:

1. Jagdplättchen ziehen
2. Gefährtenkarten benutzen
3. Macht des Rings erhöhen
4. Ausgang bestimmen

1. JAGDPLÄTTCHEN ZIEHEN

Alle Nazgûl, die sich an dem Ort der erfolgreichen Jagd oder benachbart dazu befinden (sowohl Wegpunkt als auch Ort), sind **Teil der Begegnung**. Der Ringträger muss für jeden **beteiligten** Nazgûl ein Jagdplättchen aus dem Jagdvorrat ziehen.

2. GEFÄHRTENKARTEN BENUTZEN

Manche Gefährtenkarten bieten dem Ringträger die Möglichkeit, eines der gezogenen Jagdplättchen unwirksam zu machen. So kann er die Auswirkungen einer Begegnung verringern.

Nachdem er alle Plättchen gezogen hat, kann der Ringträger genau eine Gefährtenkarte für einen solchen Effekt umdrehen. Das gewählte Plättchen legt er in den Jagdvorrat zurück, bevor dessen Effekt in Schritt 3 zum Tragen kommt.

Besondere Jagdplättchen (rot) können nicht unwirksam gemacht werden.

3. MACHT DES RINGS ERHÖHEN

Nachdem alle Jagdplättchen gezogen wurden (und eines ggf. unwirksam zurückgelegt wurde), erhöht sich die Macht des Rings für jedes noch übrige Plättchen:

- Ist es eine **Zahl**, erhöht sich die Macht des Rings um diesen Wert. Dann wird das Plättchen abgelegt (und ist damit aus dem Spiel).
- Wurde genau **ein Auge** gezogen, erhöht sich die Macht des Rings um eins plus so viel, wie Augenplättchen neben der Machtleiste liegen. Dann wird das Plättchen neben die Machtleiste gelegt.



- Wurde **mehr als ein Auge** gezogen, werden sie eins nach dem anderen ausgeführt: Die Macht des Rings erhöht sich für das erste Plättchen um eins, das dann neben die Machtleiste gelegt wird. Dann erhöht sich die Macht des Rings für das zweite Plättchen um zwei, weil nun bereits ein Plättchen neben der Machtleiste liegt usw.

4. AUSGANG BESTIMMEN

Alle gezogenen Plättchen (die nicht unwirksam gemacht wurden) werden abgelegt und sind aus dem Spiel. Wenn die Macht des Rings 12 oder weniger beträgt, schafft es Frodo zu **entkommen** (siehe unten). Die Partie geht dann mit dem nächsten Zug des Ringträgers normal weiter.

Ist die Macht des Rings jedoch auf 12 oder mehr angewachsen, verliert der Ringträger die Partie (siehe *Das Ende von Teil I*, Seite 25).

FRODO ENTKOMMT

Der Ringträger muss wählen, ob er:

- Frodo zu einem neuen Ort bewegt, *oder*
- Frodo gar nicht bewegt.

Er trifft diese Wahl geheim, ohne den Ringgeistern seine Entscheidung mitzuteilen.

Falls er Frodo bewegt, muss er ihn zu einem Ort bewegen, der mit Frodos letztem Aufenthaltsort verbunden und in Reichweite zu ihm ist. (Frodo kann also keinen Ort „überspringen“.)

- Beim Bestimmen der Reichweite zählen alle Wegpunkte, die im Reiseverlauf seit dem letzten Aufenthaltsort verzeichnet sind, plus zwei „Bonus“-Wegpunkte für die Flucht.
- Wie üblich notiert der Ringträger die Nummer des gewählten Ortes im Reiseverlauf.
- Der neue Ort darf kein Zielort sein.

Falls er Frodo nicht bewegt, notiert der Ringträger einen Strich in das nächste freie Feld des Reiseverlaufs. Frodo befindet sich damit genau dort, wo er sich zuvor hinbewegt hat.

In beiden Fällen gibt es einen neuen Eintrag im Reiseverlauf, weshalb Frodos Figur auf der Bewegungsleiste ein Feld vorgesetzt wird.

NAZGÛL-BEGEGNUNG – BEISPIEL



JAGDPLÄTTCHEN ZIEHEN

Die Jagd des grünen Nazgûl war erfolgreich, er hat Frodo an Ort 23 gefunden. Nachdem alle Nazgûl ihren Zug gemacht haben, kommt es zur Begegnung. Der grüne Nazgûl ist an Ort 23 und zwei weitere sind zu ihm benachbart (Lila und Rot). Der blaue Nazgûl ist zu weit entfernt (Ort 19 ist zwar mit Ort 23 verbunden, aber nicht benachbart). Insgesamt muss sich Frodo drei Nazgûl stellen, weshalb drei Jagdplättchen gezogen werden.

DIE MACHT DES RINGS ERHÖHEN

Der Ringträger zieht drei Jagdplättchen: eine „3“ und zwei Augen. Bisher liegt noch kein Augenplättchen neben der Machtleiste und der Ringträger beschließt, Samweis' Gefährtenkarte umzudrehen, um das Plättchen mit der „3“ in den Jagdvorrat zurückzulegen. Dann werden die beiden Augenplättchen ausgewertet: Durch das erste Plättchen erhöht sich die Macht des Rings um eins, dann wird es neben die Machtleiste gelegt. Nun erhöht sich die Macht des Rings um zwei durch das zweite Plättchen (eins für das Plättchen selbst plus eins für das neben der Bewegungsleiste). Auch das zweite Plättchen kommt neben die Leiste. Insgesamt wird der Marker auf der Machtleiste drei Felder vorgesetzt.

NAZGÛL-BEGEGNUNG – BEISPIEL AUSGANG BESTIMMEN



Frodo wurde durch eine Jagd an Ort 23 entdeckt. Im Reiseverlauf sind zwei Wegpunkte verzeichnet.



Beispiel 1: Frodo entkommt und der Ringträger bewegt ihn.

Der Ringträger hat mehrere verbundene Orte zur Auswahl, die vier Felder von Ort 23 entfernt sind. (Neben den beiden Wegpunkten im Reiseverlauf erhält er zwei Bonus-Wegpunkte für die Flucht.) Er könnte Frodo daher zu Ort 33, 36, 45, 46 oder sogar zurück zu 19 oder 21 bewegen. Allerdings könnte er ihn zum Beispiel nicht zu Ort 38 bewegen, der zwar nur drei Felder entfernt, aber nicht mit Ort 23 verbunden ist.

Er entscheidet sich für Ort 46, weil er mit Frodo so schnell wie möglich Bree erreichen möchte – und diesen Weg für den sichersten hält.

Er trägt Ort 46 in den Reiseverlauf ein und setzt Frodos Figur auf der Bewegungsleiste ein Feld vor.



Beispiel 2: Frodo entkommt, aber der Ringträger bewegt ihn nicht.

Der Ringträger beschließt, Frodo nicht zu bewegen. Er möchte die Ringgeister in die Irre führen, indem er nicht die naheliegendste Option wählt.

In diesem Fall trägt er einen Strich in den Reiseverlauf ein und setzt Frodos Figur auf der Bewegungsleiste ein Feld vor.

Frodo befindet sich dadurch immer noch in der Wildnis. Mit den zwei Wegpunkten im Reiseverlauf bieten sich ihm viele Optionen für seine nächste Bewegung – während die Ringgeister im Dunkeln tappen.



AUFFRISCHPHASE

Nach jeder Nachtrunde endet der Tag mit einer Auffrischphase.

1. Der Ringträger zieht eine Verbündetenkarte.
2. Gibt es mehr als einen Ringgeist-Spieler, wird das Anführerplättchen im Uhrzeigersinn an den nächsten Ringgeist weitergegeben.
3. Der neue Anführer der Ringgeister zieht eine Hexereikarte und wirft alle Aktionswürfel (die eingesetzten und die nicht eingesetzten).
4. Der Ringträger erhält für jedes gewürfelte Schattensymbol einen Gemeinschaftsmarker aus dem Gemeinschaftsvorrat.

Dann geht die Partie mit einem neuen Tag weiter.

ENDE VON TEIL 1

Der erste Teil von *Jagd nach dem Ring* endet, wenn eine dieser Situationen eintritt:

FRODO ERREICHT SEIN ZIEL

Falls Frodo einen der Zielorte mit 16 oder weniger Bewegungen erreicht, verkündet der Ringträger sofort, dass Frodo Bree erreicht hat, womit Teil 1 endet.

FRODO MUSS GERETTET WERDEN

Falls der Marker auf der Bewegungsleiste Feld 16 erreicht und Frodo keinen der Zielorte erreicht hat, endet Teil 1 sofort (weder der Ringträger noch die Ringgeister haben noch einen Zug).

In diesem Fall zählt der Ringträger, wie viele Bewegungen noch nötig wären, damit Frodo den nächstgelegenen Zielort erreichen würde. Dann zieht er diese Anzahl an Jagdplättchen und handelt sie wie bei einer Nazgûl-Begegnung ab:

- Er darf höchstens eine Gefährtenkarte umdrehen, um eines der Plättchen unwirksam zu machen.
- Für jedes übrige Plättchen mit Zahl oder Auge erhöht sich die Macht des Rings, wie auf Seite 22 beschrieben.

Beispiel: Frodos Figur steht auf dem letzten Feld der Bewegungsleiste und die letzten zwei Einträge im Reiseverlauf sind 53/•. Der nächste Zielort ist „C“ und noch zwei Felder weit entfernt. Daher zieht der Ringträger zwei Jagdplättchen.



FRODO ERLIEGT DER MACHT DES RINGS

Sobald der Marker auf der Machtleiste zu einem beliebigen Zeitpunkt Feld 12 erreicht (auch bei der Rettung), ist Frodo der Macht des Rings erlegen und alle Ringgeister gewinnen das Spiel (ohne dass Teil 2 gespielt wird).

DAS SPIEL NACH TEIL 1 „SPEICHERN“

Falls Frodo nicht der Macht des Rings erlegen ist, findet die Geschichte in Teil 2 ihre Fortsetzung. Falls Teil 2 später gespielt werden soll, kann der Spielstatus nach Teil 1 „abgespeichert“ werden. Dafür wird das folgende Spielmaterial in den beiliegenden Umschlag von *Gandalfs Brief* verstaut:

- nicht ausgegebene Gemeinschaftsmarker,
- Gefährtenkarten, die nicht umgedreht wurden,
- Verbündetenkarten auf der Hand des Ringträgers,
- Hexereikarten auf den Händen der Ringgeister (die übrigen Hexereikarten kommen zurück in die Schachtel, wobei der Nachziehstapel vom Ablagestapel getrennt werden muss),
- von den Ringgeistern erhaltene Hinweismarker,
- abgelegte Jagdplättchen,
- besondere Jagdplättchen, die ins Spiel gebracht wurden,
- Jagdplättchen mit Auge, die neben die Machtleiste gelegt wurden (einschließlich der Hexereikarte „Furcht vor den Grabunholden“, falls gespielt).

Jegliches nicht genannte Spielmaterial kommt zurück in die Schachtel. Schließlich wird im Reiseverlauf notiert, wie groß die Macht des Rings am Ende des ersten Teils war.

Es war immer noch ein Echo zu hören wie von Füßen, die ihnen durch den Tunnel folgten; ein raschelndes Geräusch, als ob sich ein Wind erhoben hätte und durch die Äste der Kiefern führe. Einen Augenblick wandte sich Glorfindel um und lauschte, dann sprang er mit einem Schrei vorwärts. „Fliehe!“, rief er. „Fliehe! Der Feind ist über uns!“



Die Gefährten
Buch 1, Kapitel 12: Flucht zur Furt

TEIL 2: FLUCHT ZUR FURT

Falls Frodo Teil 1 überstanden hat, geht das Spiel mit Teil 2 weiter.

Für Teil 2 wird das Spielmaterial benötigt, welches vor Teil 1 beiseitegelegt wurde:

- die Jagdplättchen für Teil 2 (grau),
- die zwei Stapel Reisekarten,
- die Verbündetenkarten für Teil 2 (orangefarbene Rückseite),
- Gandalf (Übersichtskarte, Figur, „Gandalfs Tat“-Marker),
- Fürst der Nazgûl (Übersichtskarte, Figur, Spezial-Aktionswürfel),
- Streichers Gefährtenkarte.

Das folgende Spielmaterial wird nicht mehr benötigt und kann beiseitegelegt werden:

- die Verbündetenkarten für Teil 1 (grüne Rückseite),
- die Hinweismarker (außer denen, welche die Ringgeister erhalten haben),
- alle „Frodos Startort“-Marker,
- die abgelegten Jagdplättchen,
- alle bereits umgedrehten Gefährtenkarten (außer *Frodo Beutlin*).

SPIELAUFBAU

Falls das Spiel nach Teil 1 abgespeichert wurde, muss zunächst der Umschlag von *Gandalfs Brief* geöffnet werden. Jegliches darin enthaltene Spielmaterial wird an die passenden Spieler verteilt. Falls Teil 2 direkt nach Teil 1 gespielt wird, behält jeder Spieler sein Spielmaterial. Falls Frodos Gefährtenkarte in Teil 1 umgedreht wurde, wird sie umgedreht bereitgelegt (damit weiterhin die Gemeinschaftsmarker des Ringträgers auf ihr platziert werden können).

Alle Spieler übernehmen die gleichen Rollen, die sie bereits in Teil 1 übernommen hatten. Dann wird der Spielplan mit der Seite für Teil 2 (orangefarbener Rahmen) in die Tischmitte gelegt.

HEXEREIKARTEN GEHEIM HALTEN

Der Ringträger sollte die Hexereikarten im Umschlag von *Gandalfs Brief* (welche die Ringgeister am Ende von Teil 1 auf der Hand hatten) nicht sehen. Daher empfiehlt es sich, dass einer der Ringgeister diese Karten aus dem Umschlag nimmt und verteilt.

DER RINGTRÄGER

1. Der Ringträger stellt den **Sichtschirm** so vor sich, dass die Seite mit dem Spielplan für Teil 2 zu ihm zeigt. Dann nimmt er ein leeres Blatt Papier, faltet es und schiebt es in das **Reisetagebuch**, welches er schließlich mit der Seite für Teil 2 hinter den Schirm legt.
2. Er nimmt alle **Gefährtenkarten**, die er in Teil 1 nicht umgedreht hat, sowie die Karten *Streicher* und *Meriadoc Brandybuck* (falls Meriadoc nicht bereits in Teil 1 ins Spiel gekommen ist) und legt sie mit der Textseite nach oben vor sich aus.
3. Die **Übersichtskarte von Gandalf** legt er vor sich ab.
4. Die übrig gebliebenen **Gemeinschaftsmarker** aus Teil 1 werden auf Frodos Gefährtenkarte gelegt. Dann wird der **Gemeinschaftsvorrat** gebildet, indem so viele weitere Gemeinschaftsmarker auf das Gemeinschaftsfeld gelegt werden, das dort und auf Frodos Gefährtenkarte insgesamt drei Marker liegen, oder zwei Marker, falls Frodos Karte in Teil 1 umgedreht wurde.
5. Die **Reisekarten** werden nach Typ sortiert (siehe Vorderseite: kurze bzw. lange Reise) und getrennt voneinander gemischt. Dann zieht der Ringträger je eine Karte von beiden Stapeln und wählt geheim eine von ihnen als Reisekarte für Teil 2 aus. Die andere Karte legt er zusammen mit dem zugehörigen Stapel zurück in die Schachtel. Der Stapel, der seiner gewählten Karte entspricht, wird in Reichweite bereitgelegt. Schließlich legt er seine gewählte Karte auf das vorgesehene Feld des Reisetagebuchs. Die Ringgeister dürfen nicht sehen, ob sich der Ringträger für eine kurze oder lange Reise entschieden hat.
6. Der Stapel mit den **Verbündetenkarten** für Teil 2 (orangefarbene Rückseite) wird gemischt. Dann legt der Ringträger alle Verbündetenkarten aus Teil 1 ab und zieht die gleiche Anzahl Karten vom neuen Stapel.

7. Der **Rundenmarker** wird mit der Ring-Seite nach oben auf das linke Feld der Rundenleiste gelegt.
8. Der **„Macht des Rings“-Marker** wird auf das Feld gelegt, das der Macht des Rings am Ende von Teil 1 entspricht (siehe Eintrag im Reiseverlauf). Alle Jagdplättchen mit Auge, die am Ende von Teil 1 neben der Machtleiste lagen (einschließlich der Hexereikarte „Furcht vor den Grabunholden“, falls gespielt) werden wieder neben die Machtleiste gelegt.
9. **Frodos Figur** wird auf das Feld 0 der Bewegungsleiste gestellt.
10. Der Ringträger zieht vier zufällige **„Gandalfs Tat“-Marker**, von denen er einen verdeckt auswählt und auf das passende Feld des Reisetagebuchs legt (oben links) – dies ist Gandalfs Startort. Die anderen drei Marker legt er auf das Feld in den passenden Bereich des Reisetagebuchs (unten rechts). Alle übrigen Marker werden für den weiteren Spielverlauf verdeckt bereitgelegt.

DIE RINGGEISTER

1. Die Ringgeister teilen die **Nazgûl-Figuren** samt zugehörigen Übersichtskarten unter sich auf. Spieler, die mehr als einen Nazgûl kontrollieren, müssen ihre Übersichtskarten in fester Reihenfolge vor sich auslegen.
2. Die Übersichtskarte **Die Schwarzen Reiter** wird in Reichweite aller Ringgeister bereitgelegt. Alle Hinweismarker, welche die Ringgeister in Teil 1 erhalten haben, werden auf die Karte gelegt.
3. Die **Hilfsmarker der Ringgeister** werden in Reichweite aller Ringgeister bereitgelegt.
4. Der **Nachzieh- und der Ablagestapel der Hexereikarten** werden aus der Schachtel genommen und unverändert bereitgelegt.
5. Alle aus Teil 1 übrigen **Hexereikarten** werden von den Ringgeistern beliebig untereinander aufgeteilt (zum Beispiel so, dass jeder Spieler gleich viele Karten erhält).
6. Der **Jagdvorrat** wird aus allen aus Teil 1 übrigen **Jagdplättchen** (beige und ggf. rot) sowie den drei **Jagdplättchen** für Teil 2 (grau) zusammengestellt. (Plättchen, die bereits in Teil 1 abgelegt wurden, sind also nicht Teil des Jagdvorrats.)

7. Ein zufälliger Ringgeist erhält das **Anführerplättchen**, er ist am ersten Tag der Anführer der Ringgeister. Die Figur, die Übersichtskarte und der Spezial-Aktionswürfel des Fürsten der Nazgûl werden bereitgelegt.
8. Beim Anführer der Ringgeister beginnend stellen die Spieler ihre **Nazgûl-Figuren** auf einen der beiden möglichen Startorte (Ort 28 oder 33), wobei an jedem Ort zwei Nazgûl stehen müssen. Falls die fünfte Fähigkeit der Übersichtskarte **Die Schwarzen Reiter** freigeschaltet ist, wird der Nazgûl (bzw. einer der Nazgûl) des Ringgeist-Anführers durch den Fürsten der Nazgûl ersetzt.
9. Der Ringgeist-Anführer nimmt **alle Würfel des Aktionswürfelvorrats** (die sechs Standard-Aktionswürfel plus ggf. den Spezial-Aktionswürfel des Nazgûl-Fürsten) und wirft sie. Für jedes gewürfelte Schattensymbol legt der Ringträger einen Gemeinschaftsmarker aus dem Gemeinschaftsvorrat auf Frodos Gefährtenkarte.

SPIELABLAUF

Es gibt drei große Unterschiede zwischen den beiden Teilen des Spiels.

In Teil 2 kontrolliert der Ringträger Gandalf und notiert dessen verdeckte Bewegungen im Reiseverlauf – ähnlich wie mit Frodo in Teil 1. Gandalf versucht, Frodo und seine Gefährten zu beschützen, sie durch seine Taten zu ermutigen und die Ringgeister in die Irre zu führen.

Währenddessen wird Frodo von Streicher nach Bruchtal geführt. Ihr Weg wird dabei nicht vom Ringträger beeinflusst, sondern ist durch die gewählte Reisekarte festgelegt. Der Ringträger entscheidet also nicht über Frodos Bewegungen und notiert sie auch nicht im Reiseverlauf. Allerdings verfolgt er Frodos Weg mithilfe der Bewegungsleiste und der Reisekarte.

Die Ringgeister versuchen, Frodo zu finden und aufzuhalten, ähnlich wie in Teil 1. Dafür steht ihnen dieses Mal der mächtige Fürst der Nazgûl zur Seite. Er wird nicht von einem Spieler zusätzlich kontrolliert, sondern ersetzt einen der Nazgûl, wenn er ins Spiel kommt. Allerdings stellt sich ihnen Gandalf entgegen, der seinerseits die Pläne der Ringgeister durchkreuzen möchte. Daher gilt für sie, die Anwesenheit des Zauberers bei ihrer Strategie zu berücksichtigen.

DER ZUG DES RINGTRÄGERS

14		12	
Start	Chetwald	I	
1		•	
2		7	
3		•	
4	Wetterberge	8	
5		•	
6	◆ Dunkler Ort	19	
7		•	
8		33	
9		•	
10	Letzte Brücke	27	
11		•	
12	◆ Dunkler Ort	36	
13		•	
Ende		A	

KURZE ROUTE

16		14	
Start	Chetwald	I	
1		•	
2		7	
3		•	
4	Wetterberge	8	•
5		•	
6		•	
7	◆ Dunkler Ort	19	
8		•	
9		33	
10		•	
11		•	
12	Weißquell	34	
13		•	
14		35	
15		•	
Ende		A	

LANGE ROUTE

In Teil 2 wird Frodos Bewegung durch eine **Reisekarte** bestimmt.

Es gibt zwei Stapel von Reisekarten: Der erste Stapel enthält **kurze Reiserouten**, bei denen Frodo 14 Bewegungen benötigt, bis er Bruchtal erreicht. Frodos Widerstandskraft beträgt 12; erst wenn die Macht des Rings auf 12 anwächst, erliegt er ihr.

Der zweite Stapel enthält **lange Reiserouten**, bei denen Frodo 16 Bewegungen bis Bruchtal benötigt. Dafür hat er eine höhere Widerstandskraft von 14.

Die Karten beider Stapel haben die gleiche Rückseite, können aber schnell durch das unterschiedliche Aussehen der Vorderseiten unterschieden werden.

FRODO BEWEGEN

Zu Beginn jeder Tageslichtrunde setzt der Ringträger Frodos Figur auf der Bewegungsleiste ein Feld vor. Zu Beginn jeder Nachtrunde hat der Ringträger die Wahl, ob er Frodo erneut bewegt (und ein Feld vorgeht) oder rastet, genau wie in Teil 1.

Das Ziel jeder Bewegung Frodos wird jedoch nicht vom Ringträger, sondern von der gewählten Reisekarte bestimmt. Frodos aktuelle Position kann vom Ringträger jederzeit ermittelt werden: Sie ist in der Zeile der Reisekarte angegeben, deren Nummer dem Feld der Bewegungsleiste entspricht, auf dem sich Frodos Figur derzeit befindet.

Sobald Frodos Figur das Feld auf der Bewegungsleiste erreicht, das der letzten Zeile auf der Reisekarte entspricht (14 bei einer kurzen Route, 16 bei einer langen), hat er einen der Zielorte (A, B oder C) erreicht, die nach Bruchtal führen – wodurch Teil 2 sofort endet.

Beispiel: Gemäß der aktuellen Reisekarte befindet sich Frodo an Ort 27 (Letzte Brücke), weil seine Figur auf Feld 7 der Bewegungsleiste steht. (Zuvor ist er durch die Orte 2, 10 und 23 gereist.) Seine nächste Bewegung wird ihn zu einem Wegpunkt und damit in die Wildnis führen.



Sobald Frodos Figur auf Feld 14 gesetzt wird, hat er den Zielort A erreicht und gewonnen – falls er nicht zuvor der Macht des Rings erliegt!

GANDALF DER GRAUE

In Teil 2 notiert der Ringträger Gandalfs Bewegungen im Reiseverlauf. Zwischen seiner und Frodos Bewegung gibt es zwei wichtige Unterschiede:

- Gandalf bewegt sich jede Runde – sowohl bei Tageslicht als auch bei Nacht.
- Gandalf bewegt sich stets von seinem aktuellen Ort zu einem beliebigen verbundenen Ort (eventuell vorhandene Wegpunkte zwischen den zwei Orten haben keinen Einfluss auf seine Bewegung).

In diesem und den nächsten Abschnitten werden die weiteren Regeln zu Gandalf erläutert.

GANDALF HINTERLÄSST KEINE SPUREN

Die Nazgûl können Gandalf ausschließlich an seinem letzten Aufenthaltsort entdecken (obwohl sämtliche seiner Bewegungen im Reiseverlauf notiert werden).

Bei einer Jagd werden sämtliche Einträge vor dem letzten ignoriert.

Mit einer Suche kann Gandalf niemals aufgespürt werden (siehe *Frodo, Gandalf und die Nazgûl*, Seite 31).

SCHWIERIGKEIT ANPASSEN: ZUFLUCHTSORTE

Falls es für den Ringträger zu schwierig ist, seine Reise erfolgreich zu beenden, kann mit der folgenden Variante gespielt werden:

Die Reisekarten mit den längeren Routen erhöhen nicht nur Frodos Widerstandskraft, sondern bieten noch einen zweiten Vorteil: Wenn ein darauf verzeichneter Benannter Ort mit einem Kreis markiert ist, handelt es sich um einen **Zufluchtsort**, der den Nazgûl nicht bekannt ist.

Solange sich Frodo an einem Zufluchtsort befindet, kann er von den Nazgûl nur durch eine Jagd gefunden werden, eine Suche schlägt automatisch fehl. Falls ein Zufluchtsort nicht Frodos letzter Aufenthaltsort ist, wird die Suche ganz normal ausgeführt (und bei Erfolg wird ein Fährtenmarker auf den Zufluchtsort gelegt).

GANDALF OFFENBAREN

Wenn sich Gandalf nach seiner Bewegung an einem Ort mit einem oder mehreren Nazgûl befindet, kann der Ringträger ihn **offenbaren**. Dafür muss er einen Gemeinschaftsmarker ausgeben und aus dem Spiel entfernen (wodurch sich der Gemeinschaftsvorrat dauerhaft um eins verringert). Dann stellt er Gandalfs Figur auf seinen letzten Aufenthaltsort.

Wenn der Ringträger Gandalf offenbart:

- bewegt er alle Nazgûl an Gandalfs Ort um bis zu 2 Felder weit weg (getrennt oder gemeinsam), *und*
- entfernt einen noch nicht eingesetzten Standard-Aktionswürfel aus dem Aktionswürfelvorrat der Ringgeister. Der Würfel kommt in der nächsten Auffrischphase in den Vorrat zurück. (Der Würfel des Nazgûl-Fürsten ist kein Standard-Aktionswürfel und darf nicht entfernt werden.)



GANDALFS UND FRODOS BEWEGUNG – BEISPIEL



Gandalf beginnt an Ort 8 (Wetterberge). Um die Nazgûl auf eine falsche Fährte zu locken, möchte der Ringträger ihn nah bei Frodo haben, aber nicht im gleichen Gebiet.

Frodos Reiseroute verläuft gemäß der Reisekarte über den nördlichen Teil des Spielplans (von 1 über 7 zu 8, dann zu 19). Daher möchte der Ringträger Gandalf weiter südlich in den mittleren Teil bewegen. Außerdem möchte er an Ort 18 (Wetterspitze) Halt machen, weil er den passenden „Gandalfs Tat“-Marker während des Spielaufbaus gezogen hat.



In der ersten Runde bewegt er Gandalf zu Ort 7, während Frodo von Streicher nördlich des Waldes zwischen 1 und 7 in die Wildnis geführt wird.

In der zweiten Runde setzt Gandalf seinen südlichen Weg fort und erreicht Ort 10. Frodo kommt derweil an Ort 7 an.

In der dritten Runde bricht die Nacht herein, weshalb der Ringträger Frodo rasten lässt (seine Figur bleibt auf Feld 2 der Bewegungsleiste). Gandalf reitet weiter zu Ort 18.

Dort angekommen deckt der Ringträger den „Gandalfs Tat“-Marker mit der 18 auf und legt ihn neben die Machtleiste, um anzuzeigen, dass sich Frodos Widerstandskraft um eins von 14 auf 15 erhöht hat (siehe Gandalfs Taten und Frodos Widerstandskraft, Seite 31).

Falls ein Nazgûl später an Ort 7 eine Suche ausführt, wird er Frodos Spuren finden – aber nicht Gandalfs, da der Graue Zauberer nie mit einer Suche aufgespürt werden kann.

GANDALF ENTZIEHT SICH DEN BLICKEN

In der Runde, in der sich Gandalf offenbart hat, dürfen die Nazgûl den Ort mit Gandalfs Figur weder betreten noch durchqueren. Außerdem darf dieser Ort in der Runde nicht als Ziel einer Suche oder Jagd gewählt werden (die z. B. durch eine gespielte Hexereikarte ausgeführt wird).

Nachdem alle Ringgeister ihren Zug ausgeführt haben, wird Gandalfs Figur vom Spielplan entfernt.

Dann zieht der Ringträger zwei neue „Gandalfs Tat“-Marker, wählt verdeckt einen aus und notiert dessen Nummer im nächsten freien Feld des Reiseverlaufs, dies ist Gandalfs neuer Aufenthaltsort. Dieser Marker wird aus dem Spiel entfernt, während der andere zurück zu den noch verfügbaren „Gandalfs Tat“-Markern gelegt wird.

GANDALFS TATEN UND FRODOS WIDERSTANDSKRAFT

Falls sich Gandalf an einem Ort befindet, der einem der „Gandalfs Tat“-Marker hinter dem Sichtschirm des Ringträgers entspricht, kann er den Marker aufdecken und neben die Machtleiste legen. Diese Tat Gandalfs erfüllt die Herzen von Frodo und seinen Hobbitfreunden mit Mut und schüchtert die Nazgûl ein.

Obwohl der Ringträger damit Gandalfs Aufenthaltsort preisgegeben hat, wurde Gandalf nicht offenbart – weder wird seine Figur auf den Spielplan gesetzt, noch werden die Nazgûl davongejagt.

Für jede dieser von Gandalf vollbrachten Taten erhöht sich Frodos Widerstandskraft um eins.

Zusätzlich kann der Ringträger Frodos Widerstandskraft erhöhen, indem er Gandalf nach Bruchtal bewegt. Falls Gandalf zu einem beliebigen Zeitpunkt einen Zielort (und damit Bruchtal) erreicht, kann der Ringträger dies verkünden und Gandalfs Figur nach Bruchtal stellen. Fortan ist Gandalf aus dem Spiel und Frodos Widerstandskraft erhöht sich um eins.

DIE ZÜGE DER RINGGEISTER

Die Ringgeister führen ihre Züge genauso wie in Teil 1 aus. Allerdings wird ihre Suche nach Frodo von Gandalf und seiner Gegenwart beeinflusst. Dafür können sie Unterstützung durch den Fürsten der Nazgûl erhalten, der zeitweilig einen „normalen“ Nazgûl ersetzen kann.

FRODO, GANDALF UND DIE NAZGÛL

Die Ringgeister versuchen mit ihren Aktionen, die verborgenen Positionen von Frodo und Gandalf aufzuspüren.

Jedoch ist Gandalf schwieriger aufzuspüren als Frodo, was der Ringträger zu seinem Vorteil nutzen kann, indem er mit Gandalf die Ringgeister blockiert und in die Irre führt. Die nachfolgenden Regeln erläutern, welche Änderungen sich für die Witterung, Suche und Jagd der Ringgeister ergeben.

DIE REISEKARTE

Die Reisekarte wird verwendet, um Frodos Position in Teil 2 zu bestimmen, ähnlich wie der Reiseverlauf in Teil 1. Frodos aktuelle Position kann vom Ringträger jederzeit ermittelt werden. Das Feld der Bewegungsleiste, auf dem sich Frodos Figur befindet, verweist auf die richtige Zeile der Reisekarte. Dieser Ort sowie alle Orte, die sich über der aktuellen Zeile befinden, gelten als durchquert und „auf Frodos Reisekarte verzeichnet“. Alle Orte unter der aktuellen Zeile wurden noch nicht erreicht und gelten für Suche, Jagd und alle anderen Spieleffekte *nicht* als „auf Frodos Reisekarte verzeichnet“.





WITTERUNG

Gandalfs Präsenz verwirrt die Sinne der Nazgûl. Wenn ein Ringgeist eine **Witterung** ausführt und der letzte Aufenthaltsort von Frodo, Gandalf oder beiden in dem gewählten Abschnitt oder Gebiet liegt, antwortet der Ringträger mit einem einfachen „Ja“. Der Ringträger muss also nicht sagen, wen die Ringgeister gewittert haben. (Die Antwort lautet immer gleich, egal ob einer von ihnen oder beide in dem Abschnitt bzw. Gebiet sind.)

Hinweis: Eine Witterung, die mit dem Morgulring-Symbol des „Fürsten der Nazgûl“-Würfels ausgeführt wird, ist eine Ausnahme zu dieser Regel (siehe Seite 33).

SUCHE

Wenn eine **Suche** an einem Ort ausgeführt wird, der auf Frodos Reisekarte verzeichnet ist, antwortet der Ringträger mit „Ja“ (ähnlich wie in Teil 1, falls der Ort im Reiseverlauf verzeichnet war).

Gandalf hinterlässt jedoch keine Spuren und kann daher niemals mit einer Suche aufgespürt werden. Eine Suche an einem Ort, der in seinem Reiseverlauf verzeichnet ist (aber nicht auf Frodos Reisekarte), resultiert daher in einem „Nein“, selbst wenn es sein letzter Aufenthaltsort ist.

JAGD

Wenn eine **Jagd** an einem Ort ausgeführt wird, der auf Frodos Reisekarte verzeichnet ist, antwortet der Ringträger mit „Ja“. Das Ergebnis der Jagd wird nach den Regeln von Teil 1 abgehandelt, einschließlich einer Nazgûl-Begegnung (siehe Seite 34), falls es sich um Frodos letzten Aufenthaltsort handelt.

Gandalf kann von den Ringgeistern nur entdeckt werden, wenn eine Jagd an seinem letzten Aufenthaltsort ausgeführt wird. In diesem Fall wurde der Graue Zauberer entdeckt und **ergreift die Flucht**:

- Der Ringträger verkündet, dass Gandalf entdeckt wurde. Dann zieht er einen neuen „Gandalfs Tat“-Marker, notiert dessen Nummer im nächsten freien Feld des Reiseverlaufs (sein neuer Aufenthaltsort) und entfernt ihn aus dem Spiel.

SONDERFÄLLE

- Wird eine **Suche** an einem Ort ausgeführt, der sowohl auf Frodos Reisekarte als auch in Gandalfs Reiseverlauf verzeichnet ist, lautet die Antwort „Ja“ und es wird ein Fährtenmarker auf den Ort gelegt, um Frodos Durchreise zu markieren (von Gandalf gibt es keine Spur).
- Wird eine **Jagd** an Gandalfs letztem Aufenthaltsort ausgeführt, der ebenso auf Frodos Reisekarte verzeichnet ist, wurde der Zauberer entdeckt und ergreift die Flucht (siehe oben). Außerdem wird ein Fährtenmarker auf den Ort gelegt, um Frodos Durchreise zu markieren.
- Wird Gandalf durch eine erfolgreiche **Jagd** an einem Ort entdeckt, der ebenso Frodos letzter Aufenthaltsort ist, ergreift der Zauberer die Flucht (siehe oben). Außerdem wird ein Fährtenmarker auf den Ort gelegt und es findet eine Nazgûl-Begegnung statt.

DER FÜRST DER NAZGÛL

Der Nazgûl-Fürst kommt ins Spiel, wenn eine Hexereikarte *Oberster der Neun* gespielt wird, oder er ist von Beginn an im Spiel, wenn die letzte Fähigkeit der Karte *Die Schwarzen Reiter* in Teil 1 freigeschaltet wurde. Sobald er ins Spiel kommt, wird sein Spezial-Aktionswürfel dem Aktionswürfelvorrat hinzugefügt und in jeder Auffrischphase (bzw. beim Spielaufbau) zusammen mit den anderen Würfeln geworfen.

Hinweis: Der Nazgûl-Fürst gilt, wenn nicht anders angegeben, für alle Karteneffekte und Regeln als Nazgûl.

DEN NAZGÛL-FÜRSTEN INS SPIEL BRINGEN

Wenn der Nazgûl-Fürst durch eine Karte ins Spiel kommt, ersetzt der Spieler seinen aktivierten Nazgûl durch den Nazgûl-Fürsten: Er tauscht die Figuren aus und legt die Übersichtskarte des Fürsten der Nazgûl auf die seines ersetzten Nazgûl.

Wenn der Nazgûl-Fürst bereits beim Aufbau von Teil 2 ins Spiel kommt (weil die fünfte Fähigkeit der Schwarzen Reiter freigeschaltet wurde), wird der Nazgûl des Ringgeist-Anführers ersetzt (bzw. einer seiner Nazgûl, falls er mehrere kontrolliert).

DEN NAZGÛL-FÜRSTEN AKTIVIEREN

Wenn der Nazgûl-Fürst im Zug eines Ringgeist-Spielers aktiviert wird, kann er vor oder nach seiner Bewegung:

- einen **Aktionswürfel** einsetzen, *oder*
- eine **Jagd** ausführen (falls an einem Ort).

Der Nazgûl-Fürst muss keinen Aktionswürfel einsetzen, um eine Jagd auszuführen.

BEGEGNUNG MIT DEM NAZGÛL-FÜRSTEN

Wenn der Nazgûl-Fürst an einer Begegnung beteiligt ist, verändert sich die Abhandlung einer Nazgûl-Begegnung wie folgt:

- Der Ringträger zieht für den Nazgûl-Fürsten zwei Jagdplättchen (statt eins).
- Nach der Begegnung verlässt der Nazgûl-Fürst das Spiel und wird durch den normalen Nazgûl ersetzt.

DER WÜRFEL DES NAZGÛL-FÜRSTEN

Wenn der Spezial-Aktionswürfel Teil des Aktionswürfelvorrats ist, wird er stets zusammen mit den anderen Würfeln geworfen. Jeder Ringgeist kann den Spezial-Aktionswürfel einsetzen, nicht nur der Spieler, der den Nazgûl-Fürsten kontrolliert.

Im Gegensatz zu den anderen Würfeln kann der Spezial-Aktionswürfel (bzw. sein Ergebnis/Effekt) nicht unwirksam gemacht, verändert oder neu geworfen werden, sobald er geworfen wurde. (Zum Beispiel darf er nicht abgelegt werden, wenn der Ringträger Gandalf offenbart.)

Wenn der Nazgûl-Fürst das Spiel verlässt, wird sein Spezial-Aktionswürfel am Ende des Tages (nach der Nachrunde) aus dem Aktionswürfelvorrat entfernt.

DER SPEZIAL-AKTIONSWÜRFEL

Der Spezial-Aktionswürfel zeigt drei normale Symbole (Ring, Hexerei, Schwert) sowie drei spezielle Symbole (Morgul-Ring, Hatz, Morgul-Schatten), die für folgende Effekte eingesetzt werden können:



Ring



Schwert



Hexerei



Morgul-Ring



Hatz



Morgul-Schatten

SYMBOL MÖGLICHE AKTIONEN:



Morgul-Ring

- Eine **Witterung** im *Abschnitt* des aktivierten Nazgûl ausführen.
- oder*
- Eine **Witterung** im *Gebiet* des aktivierten Nazgûl ausführen.

Falls die Witterung erfolgreich ist, muss der Ringträger mitteilen, ob sich Frodo, Gandalf oder beide in dem Abschnitt bzw. dem Gebiet aufhalten.



Hatz

Alle Nazgûl ein Feld weit bewegen (beginnend mit dem aktivierten Nazgûl).



Morgul-Schatten

Ein **Morgul-Schattenwürfel** kann nach Wahl des Spielers als Ring-, Schwert- oder Hexereiwürfel eingesetzt werden.

Hinweis: Im Gegensatz zum Standard-Schattenwürfel erhält der Ringträger keinen Gemeinschaftsmarker, wenn dieses Symbol gewürfelt wird.



BEGEGNUNG MIT DEN NAZGÛL

Wenn Frodo durch eine erfolgreiche Jagd gefunden wurde, findet eine **Nazgûl-Begegnung** statt, nachdem alle Ringgeister ihren Zug ausgeführt haben (siehe Seite 32). Es gibt einen wichtigen Unterschied zu Teil 1, wie Frodo den Nazgûl in Teil 2 entkommt.

FRODO ENTKOMMT

Wenn Frodo am Ende der Begegnung entkommt, muss der Ringträger entweder:

- Frodos Figur auf der Bewegungsleiste ein Feld zurücksetzen und die aktuelle Reisekarte durch eine neue ersetzen (siehe rechts *Einen anderen Weg einschlagen*), oder
- die aktuelle Reisekarte (und den Aufenthaltsort) beibehalten und die Reise normal fortsetzen (was häufig die beste Option ist, wenn Frodo sich kurz vor einem Zielort befindet).

Der Ringträger muss den Ringgeistern seine Wahl mitteilen.

EINEN ANDEREN WEG EINSCHLAGEN

Falls der Ringträger beschließt, die aktuelle Reisekarte zu ersetzen, werden die folgenden Schritte durchgeführt:

1. Frodos Figur wird auf der Bewegungsleiste ein Feld zurückgesetzt.
 2. Alle Fahrtenmarker auf dem Spielplan werden abgelegt.
 3. Der Ringträger wirft seine aktuelle Reisekarte ab und zieht verdeckt eine neue Karte vom gleichen Stapel (die Länge der Route bleibt gleich).
- Hinweis:** Falls Streichers Gefährtenkarte noch nicht umgedreht wurde, kann ihre Fähigkeit in diesem Schritt genutzt werden.



Die neue Reisekarte ersetzt die bisherige. Frodos neue Position kann vom Ringträger wie üblich bestimmt werden, indem er das Feld der Bewegungsleiste und die passende Zeile der Reisekarte zusammenführt.

ENDE VON TEIL 2

Der zweite Teil von *Jagd nach dem Ring* endet, wenn eine dieser Situationen eintritt:

FRODO ERREICHT BRUCHTAL

Falls Frodos Figur das Feld auf der Bewegungsleiste erreicht, das dem letzten Eintrag auf seiner Reisekarte entspricht (14 oder 16), endet die Partie sofort: Frodo hat Bruchthal sicher erreicht und der Ringträger gewinnt.

FRODO ERLIEGT DER MACHT DES RINGS

Frodos Widerstandskraft entspricht dem Grundwert der Reisekarte – plus eins für jeden „Gandalfs Tat“-Marker neben der Leiste und plus eins, falls Gandalf in Bruchthal ist. Sobald der Marker auf der Machtleiste zu einem beliebigen Zeitpunkt Frodos Widerstandskraft erreicht oder überschreitet, endet die Partie sofort: Frodo ist dem Willen des Einen Rings erlegen und die Ringgeister gewinnen.

INHALT

EINFÜHRUNG 2
 SPIELMATERIAL 2
 ÜBERBLICK 2

DIE MACHT DES RINGS 3

TEIL 1: DREI MANN HOCH

SPIELAUFBAU 8
 Der Ringträger 8
 Die Ringgeister 9

SPIELABLAUF 10

DIE RUNDEN EINES TAGES 10
 TAGESLICHTRUNDE 1 10
 TAGESLICHTRUNDE 2 10
 NACHTRUNDE 10
 AUFRISCHPHASE 10

DER ZUG DES RINGTRÄGERS 11

FRODO BEWEGEN 11
 ZU EINEM ORT BEWEGEN 11
 ZU EINEM WEGPUNKT BEWEGEN 11
 Die Nachtrunde 12
 Mit Verbündetenkarten bewegen 13
 Von Nazgûl besetzte Felder 13

EINE VERBÜNDETENKARTE SPIELEN 14
 Verbündetenkarten ziehen 14
 Verbündetenkarten spielen 14
 Karten „Im Gegnerzug“ 14
 Verbündetenmarker 14
 Hilfsmarker des Ringträgers 15

EINEN GEMEINSCHAFTSMARKER AUSGEBEN 15
 Der Gemeinschaftsvorrat 15
 Gemeinschaftsmarker erhalten 15

DIE ZÜGE DER RINGGEISTER 15

NAZGÛL BEWEGEN 15
 Bewegungseinschränkungen 17
 EINEN AKTIONSWÜRFEL EINSETZEN 17
 EINE SUCHE AUSFÜHREN 18
 EINE WITTERUNG AUSFÜHREN 18
 EINE JAGD AUSFÜHREN 19
 FÄHRTENMARKER 19
 HILFSMARKER DER RINGGEISTER 19
 HEXEREIKARTEN 20
 Hexereikarten ziehen 20
 Hexereikarten spielen 20
 Hexerei an dunklen Orten 20
 HINWEISMARKER UND DIE FÄHIGKEITEN DER
 SCHWARZEN REITER 21
 Hinweise sammeln 21
 Hinweise verbergen 22

BEGEGNUNG MIT DEN NAZGÛL 22

DER JAGDVORRAT 22

EINE BEGEGNUNG ABHANDELN 22

1. JAGDPLÄTTCHEN ZIEHEN 22
 2. GEFÄHRTENKARTEN BENUTZEN 22
 3. MACHT DES RINGS ERHÖHEN 22
 4. AUSGANG BESTIMMEN 23
 Frodo entkommt 23

ENDE VON TEIL 1 25

Frodo erreicht sein Ziel 25
 Frodo muss gerettet werden 25
 Frodo erliegt der Macht des Rings 25
 DAS SPIEL NACH TEIL 1 „SPEICHERN“ 25

TEIL 2: FLUCHT ZUR FURT

SPIELAUFBAU 26

Hexereikarten geheim halten 27
 Der Ringträger 27
 Die Ringgeister 27

SPIELABLAUF 28

DER ZUG DES RINGTRÄGERS 28

FRODO BEWEGEN 28
 GANDALF DER GRAUE 29
 Gandalf hinterlässt keine Spuren 29
 Gandalf offenbaren 29
 Gandalf entzieht sich den Blicken 31
 Gandalfs Taten und Frodos Widerstandskraft 31

DIE ZÜGE DER RINGGEISTER 31

FRODO, GANDALF UND DIE NAZGÛL 31
 Die Reisekarte 31
 Witterung 32
 Suche 32
 Jagd 32
 Sonderfälle 32
 DER FÜRST DER NAZGÛL 32
 Den Nazgûl-Fürsten ins Spiel bringen 33
 Den Nazgûl-Fürsten aktivieren 33
 Begegnung mit dem Nazgûl-Fürsten 33
 Der Würfel des Nazgûl-Fürsten 33

BEGEGNUNG MIT DEN NAZGÛL 34

FRODO ENTKOMMT 34
 Einen anderen Weg einschlagen 34

ENDE VON TEIL 2 34

Frodo erreicht Bruchtal 34
 Frodo erliegt der Macht des Rings 34

MIT DER RINGKRIEG KOMBINIEREN 36

AKTIONSMARKER ERHALTEN 36
 Erweiterung Die Herren von Mittelerde 36
 AKTIONSMARKER 36

GLOSSAR 38

JAGD NACH DEM RING MIT DER RINGKRIEG KOMBINIEREN

Unser Brettspiel *Der Ringkrieg* behandelt die Reise der Gemeinschaft des Rings von Bruchtal zum Schicksalsberg – und *Jagd nach dem Ring* kann als Vorgeschichte dazu gespielt werden.

In diesem Fall hat das Ergebnis einer Partie *Jagd nach dem Ring* Auswirkungen auf die nächste Partie *Der Ringkrieg*. Auf diese Weise können beide Spiele zu einem epischen Erlebnis kombiniert werden, um die gesamte *Der Herr der Ringe*-Saga nachzuspielen.

Die folgenden Regeln beschreiben diese Auswirkungen und gehen davon aus, dass Frodo von Elrond gerettet und nach Bruchtal gebracht wird, falls er in *Jagd nach dem Ring* der Macht des Rings erliegt. Dies lässt jedoch seine Genesung länger als im Buch beschrieben dauern, was dem Schatten einen Vorteil einbringt. Falls sich der Ausgang in *Jagd nach dem Ring* jedoch besser gestaltet als im Buch, werden die Freien Völker einen Vorteil daraus ziehen können. Diese Vorteile werden durch Aktionsmarker dargestellt, die in *Der Ringkrieg* verwendet werden können.

AKTIONSMARKER ERHALTEN

Je nachdem, wie *Jagd nach dem Ring* ausgegangen ist, erhalten die Spieler während des Spieldaufbaus von *Der Ringkrieg* folgende Aktionsmarker:

Frodo ist in Teil 1 *oder* in Teil 2 vor Feld 8 der Bewegungsleiste der Macht des Rings erlegen.
Schatten:
2 Aktionsmarker

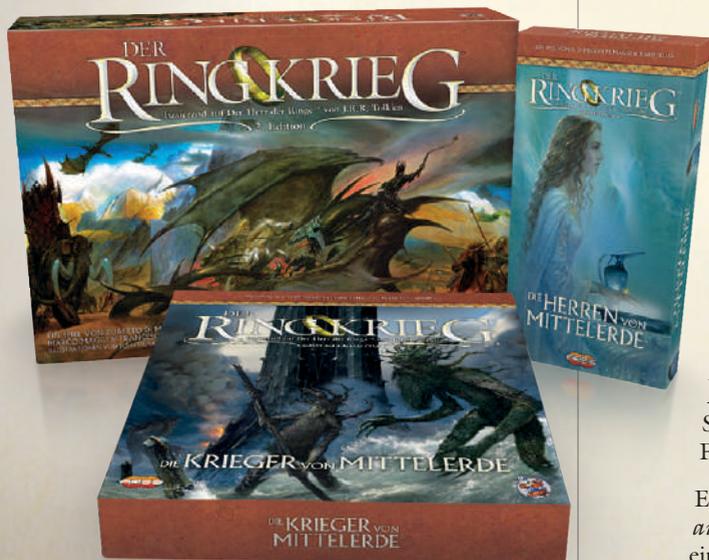
Frodo ist in Teil 2 auf oder nach Feld 8 der Bewegungsleiste der Macht des Rings erlegen.
Schatten:
1 Aktionsmarker

Frodo hat Bruchtal ohne noch aufgedeckte Gefährtenkarten erreicht.
Schatten und Freie Völker:
je 1 Aktionsmarker

Frodo hat Bruchtal mit 1 oder 2 noch aufgedeckten Gefährtenkarten erreicht.
Freie Völker:
1 Aktionsmarker

Frodo hat Bruchtal mit 3 oder mehr noch aufgedeckten Gefährtenkarten erreicht.
Freie Völker:
2 Aktionsmarker

Wenn ein Spieler nur einen Aktionsmarker erhält, darf er auswählen, welchen er nehmen möchte.



ERWEITERUNG DIE HERREN VON MITTEL ERDE

Falls bei *Der Ringkrieg* die Erweiterung *Die Herren von Mittel Erde* zum Einsatz kommt, erhält der Schatten-Spieler diese Aktionsmarker **zusätzlich** zu denen, die er erhält, wenn Gefährten das Spiel außerhalb der Gemeinschaft beginnen (siehe Variante *Der Rat von Bruchtal*).

AKTIONSMARKER

Jagd nach dem Ring enthält vier **Aktionsmarker**, je zwei für den Schatten-Spieler und den Spieler der Freien Völker.

Ein Spieler kann im Schritt *Aktionen ausführen* einen dieser Marker anstelle eines Aktionswürfels einsetzen.

- Jeder Aktionsmarker kann nur einmal pro Partie eingesetzt werden und ausschließlich für seinen nachfolgend beschriebenen Effekt.
- Pro Runde darf jeder Spieler nur einen Aktionsmarker einsetzen.
- Aktionsmarker zählen nicht zur Anzahl der unbenutzten Aktionswürfel eines Spielers und haben daher keinen Einfluss darauf, ob ein Spieler passen darf.
- Ein Aktionsmarker kann nicht als „beliebiger Aktionswürfel“ eingesetzt werden (um eine Ereigniskarte oder Charakterfähigkeit mit dieser Formulierung zu spielen bzw. zu nutzen).
- Im Spiel zu dritt oder viert kann jeder Spieler beider Seiten die Aktionsmarker seiner Seite einsetzen.

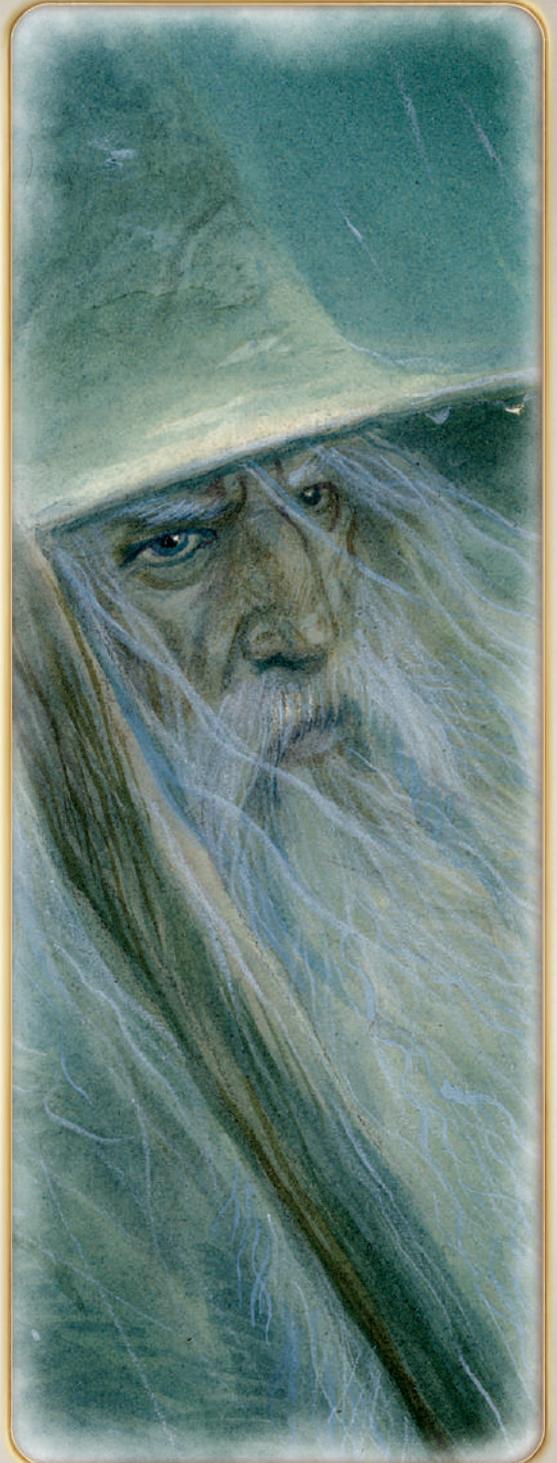
AKTIONSMARKER DER FREIEN VÖLKER	AKTIONSMARKER DES SCHATTENS
Rückseite 	 Rückseite
Vorderseite: Eine Ereigniskarte ziehen 	 Vorderseite: Alle Nazgûl und Schergen bewegen.
Vorderseite: Politikmarker einer Nation der Freien Völker ein Feld nach unten bewegen. 	 Vorderseite: Politikmarker einer Schatten-Nation ein Feld nach unten bewegen.

Die Aktionsmarker des Schattens haben die folgenden Effekte:

- **Alle Nazgûl und Schergen bewegen** (wie mit einem Charakterwürfel des Schattens).
- **Den Politikmarker einer Schatten-Nation ein Feld nach unten bewegen** (wie mit einem Rekrutierungswürfel des Schattens).

Die Aktionsmarker der Freien Völker haben folgende Effekte:

- **Eine Ereigniskarte ziehen** (wie mit einem Ereigniswürfel der Freien Völker).
- **Den Politikmarker einer Nation der Freien Völker ein Feld nach unten bewegen** (wie mit einem Rekrutierungswürfel der Freien Völker).



GLOSSAR

ABSCHNITT: Beide Spielpläne bestehen aus drei

Abschnitten, die von links nach rechts aufsteigend nummeriert sind (I–III in Teil 1; IIII–VI in Teil 2).

Jeder Abschnitt ist in drei bis vier **Gebiete** unterteilt.

AKTION: Jeder Nazgûl kann in seinem Zug entweder einen **Aktionswürfel** einsetzen oder eine freie Aktion ausführen.

AKTIONSWÜRFEL: Die Würfel, die von den Ringgeist-Spielern in ihren Zügen eingesetzt werden können, um eine Aktion auszuführen.

AKTIONSWÜRFELVORRAT: Alle Aktionswürfel, die den Ringgeist-Spielern in ihren Zügen zur Verfügung stehen.

ANFÜHRERPLÄTTCHEN: Bestimmt den aktuellen Anführer der Ringgeister.

AUFFRISCHPHASE: Findet nach jeder Nachrunde statt, bevor ein neuer **Tag** beginnt.

BENACHBART: Zwei **Felder** sind benachbart, wenn zwischen ihnen nur ein einzelner **Pfad** oder eine einzelne **Straße** liegt, sodass sie nur ein Feld voneinander entfernt sind.

BENANNTER ORT: Ein rundes **Feld**, das mit einem Namen in einer Schriftrolle versehen ist.

BEWEGUNGSLEISTE: Nummerierte Leiste auf der linken Seite des Spielplans. Zeigt die Anzahl der Bewegungen seit dem Beginn von **Frodos Reise** an.

DUNKLER ORT: Ein rundes **Feld** mit rotem Hintergrund und schwarzem Rahmen.

ENTKOMMEN: Das Ergebnis einer **Nazgûl-Begegnung**, falls Frodo nicht der Macht des Rings erlegen ist. Unterschiedliche Regeln für Teil 1 und Teil 2.

FÄHRTENMARKER: Marker, mit denen Orte nach einer **Suche** oder **Jagd** markiert werden können, in denen Frodo bereits gewesen ist.

FELD: Jede Markierung auf dem Spielplan, auf die sich eine Figur bewegen kann. Dies kann ein **Wegpunkt** oder ein **Ort** sein.

FRODOS REISE: Die Abfolge von Frodos Bewegungen, die mit Frodos **Reiseverlauf** (Teil 1) und Frodos **Reisekarte** (Teil 2) festgehalten wird.

FRODOS STARTORT: Rundes **Feld** mit blauem Hintergrund und edelsteinbesetztem Rahmen.

GANDALFS TAT: In Teil 2 erhöht sich Frodos **Widerstandskraft** für jede von Gandalf vollbrachte Tat um 1.

„**GANDALFS TAT**“-**MARKER:** Verweisen auf **Orte**, an denen Gandalf Taten vollbringen kann. Außerdem wird mit ihnen Gandalfs Aufenthaltsort zu Beginn von Teil 2 und nach seiner Entdeckung durch eine Jagd ermittelt.

GEBIET: Beide Spielpläne sind in 10 Gebiete unterteilt (A–D). Jedes Gebiet liegt in einem von drei **Abschnitten** und kann eindeutig durch die römische Ziffer des Abschnitts und seinen Buchstaben benannt werden (z. B. Gebiet II•B).

GEFÄHRTENKARTE: Eine Karte, die Frodo oder einen seiner Gefährten darstellt und zwei Fähigkeiten bietet: Die obere gilt, solange die Karte nicht umgedreht wurde; die untere kann nur einmal genutzt werden, woraufhin die Karte umgedreht wird.

GEMEINSCHAFTSMARKER: Marker, die vom Ringträger genutzt werden können (normalerweise einer pro Zug), um eine Verbündetenkarte zu ziehen oder die Fähigkeit einer **Verbündeten-** oder **Gefährtenkarte** zu nutzen.

GEMEINSCHAFTSVORRAT: Die Menge der **Gemeinschaftsmarker**, die dem Ringträger zur Verfügung stehen.

HEXEREIKARTE: Eine Karte, die von den Ringgeistern gespielt werden kann (normalerweise durch einen Hexereiwürfel), um die Nazgûl zu unterstützen oder den Ringträger zu behindern.

HILFSMARKER DER RINGGEISTER: Marker, die von den Ringgeistern als Merkhilfe verwendet werden.

HILFSMARKER DES RINGTRÄGERS: Marker, die vom Ringträger als Merkhilfe für aktive Effekte einiger Verbündetenkarten verwendet werden.

HINWEISMARKER: Werden in Teil 1 verwendet und verweisen auf **Orte**, an denen die Ringgeister Hinweise finden können, um weitere Fähigkeiten auf der **Übersichtskarte der Schwarzen Reiter** freizuschalten.

IM GEGNERZUG: Eine Angabe auf **Verbündetenkarten**, dass solche Karten nur in einem Ringgeist-Zug gespielt werden dürfen.

IN REICHWEITE: Ein **Ort** ist zu einem anderen **verbundenen** Ort in Reichweite, wenn die Anzahl der Felder zwischen ihnen kleiner oder gleich der Anzahl der im Reiseverlauf notierten **Wegpunkte** (seit dem letzten Ort) ist.

IN DER WILDNIS: Frodo hält sich „in der Wildnis“ auf, wenn der letzte Eintrag im **Reiseverlauf** oder auf der **Reisekarte** ein Wegpunkt ist.

JAGD: Eine Aktion der Ringgeister, um herauszufinden, ob sich Frodo an einem bestimmten **Ort** befindet oder befunden hat. Eine Jagd kann zu einer **Nazgûl-Begegnung** führen, falls sie an Frodos **letztem Aufenthaltsort** ausgeführt wird. In Teil 2 kann

auch Gandalf aufgespürt werden. Wird normalerweise mit einem Schwertwürfel oder als freie Aktion in einer **Nachtrunde** ausgeführt (falls Frodo bewegt wurde).

JAGDPLÄTTCHEN: Beim Abhandeln einer **Nazgûl-Begegnung** werden diese Plättchen gezogen, um zu ermitteln, wie stark die **Macht des Rings** anwächst.

LETZTER AUFENTHALTSORT: Der **Ort**, dessen Nummer zuletzt in Frodos oder Gandalfs **Reiseverlauf** (bzw. auf Frodos **Reisekarte**) verzeichnet wurde (auch wenn seitdem **Wegpunkte** notiert wurden).

MACHT DES RINGS: Steht für die Macht des Rings auf Frodo und sein körperliches sowie geistiges Leiden. Entscheidet über Sieg und Niederlage.

MACHTLEISTE: Die nummerierte Leiste auf der rechten Seite des Spielplans.

MACHTMARKER: Marker, mit dem die aktuelle Macht des Rings auf der Machtleiste festgehalten wird.

NACHT (RUNDE): Die dritte Runde eines Tages, in der Frodo sich bewegen oder rasten kann. (Die **Macht des Rings** wächst, falls er sich bei Nacht bewegt.)

NAZGÛL-BEGEGNUNG: Mögliches Ergebnis einer **Jagd**, wenn sich ein Nazgûl an Frodos **letztem Aufenthaltsort** befindet.

NAZGÛL-STARTORT: Rundes **Feld**, das mit einem Auge markiert ist.

ORT: Ein rundes **Feld** mit einer Nummer.

PFAD: Eine dünne, braune Linie zwischen zwei **Feldern** auf dem Spielplan.

POSITION: Ein Feld auf dem Spielplan, auf dem sich Frodo, Gandalf, Nazgûl und Verbündete aufhalten können (ein **Wegpunkt** oder **Ort**).

RAST: Alternative Aktion in einer Nachtrunde. Wenn Frodo in einer Nachtrunde rastet, statt sich zu bewegen, erhöht sich die **Macht des Rings** nicht.

REISEKARTE: Eine Karte, die in Teil 2 Frodos Bewegung bestimmt. Es gibt zwei verschiedene Stapel für kurze und lange Reisen.

REISETAGEBUCH: Das Tableau, mit dessen Hilfe die Bewegungen von Frodo (in Teil 1) und Gandalf (in Teil 2) festgehalten werden.

REISEVERLAUF: Bereich mit ausgesparten **Feldern** auf dem Reisetagebuch, in dem Frodos bzw. Gandalfs Bewegungen notiert werden.

RINGKRIEG-AKTIONSMARKER: Marker, die in *Der Ringkrieg* verwendet werden können, wenn beide Spiele kombiniert werden.

RUNDE: Jeder Tag besteht aus drei Runden, zwei Tageslichttrunden und einer anschließenden Nachtrunde.

RUNDENLEISTE: Leiste im unteren linken Bereich des Spielplans auf der die aktuelle Runde festgehalten wird (zwei Felder für die Tageslichttrunden 1 und 2, eines für die Nachtrunde).

RUNDENMARKER: Marker, mit dem die aktuelle Runde jedes Tages markiert wird.

STRASSE: Eine dicke, weiße Linie zwischen zwei **Feldern** auf dem Spielplan.

SUCHE: Eine Aktion der Ringgeister, um herauszufinden, ob Frodo an einem bestimmten **Ort** ist oder war. Wird normalerweise als freie Aktion vor oder nach der Bewegung eines Nazgûl ausgeführt.

TAG: Stellt einen Tag von **Frodos Reise** dar und ist in drei Runden unterteilt.

TAGESLICHT (RUNDE): Die erste oder zweite Runde eines Tages; Frodo muss bewegt werden.

ÜBERSICHTSKARTE DER SCHWARZEN REITER: Führt alle Fähigkeiten auf, welche die Ringgeister mit **Hinweismarkern** freischalten können.

UMSCHLAG VON GANDALFS BRIEF: Wird verwendet, um das Spiel nach Teil 1 „abzuspeichern“, falls Teil 2 später gespielt wird.

VERBUNDEN: Zwei beliebige **Felder (Wegpunkte oder Orte)** sind verbunden, wenn sie benachbart sind oder nur **Wegpunkte** zwischen ihnen liegen. Ein **Ort** ist immer mit sich selbst verbunden.

VERBÜNDETENKARTE: Eine Karte, die vom Ringträger gespielt werden kann (normalerweise eine pro Zug), um Frodo zu unterstützen. Es gibt verschiedene Verbündetenkarten für Teil 1 und Teil 2.

VERBÜNDETENMARKER: Markiert den Aufenthaltsort eines Verbündeten. Blockiert die Bewegung der Nazgûl.

WEGPUNKTE: Kleine **Felder** in Form einer Raute ohne Nummer.

WIDERSTANDSKRAFT: Bestimmt, ab wann Frodo der **Macht des Rings** erliegt.

WILDNIS: Siehe **In der Wildnis**.

WITTERUNG: Eine Aktion der Ringgeister, um herauszufinden, ob sich Frodo (bzw. Gandalf in Teil 2) in einem bestimmten **Abschnitt** oder **Gebiet** aufhält. Wird normalerweise mit einem Ringwürfel ausgeführt.

WÜRFEL, FÜRST DER NAZGÛL: Dieser Spezial-Aktionswürfel wird in Teil 2 dem Aktionswürfelvorrat hinzugefügt, sobald der **Nazgûl-Fürst** ins Spiel kommt.

ZIELORTE: Mit Buchstaben markierte **Orte** in Form eines Schildes, die sich am rechten Rand des Spielplans befinden.

Ein Spiel von **MARCO MAGGI, GABRIELE MARI** und **FRANCESCO NEPITELLO**

JAGD NACH DEM RING™

Autoren **MARCO MAGGI, GABRIELE MARI** und **FRANCESCO NEPITELLO**

Illustrationen **JOHN HOWE** und **FRANCESCO MATTIOLI**

Künstlerische Leitung & Grafik-Design **FABIO MAIORANA**

Layout **HONDA EIJI**

Figuren **BOB NAISMITH**

Produktion **ROBERTO DI MEGLIO** und **FABRIZIO ROLLA**

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung & Redaktion **SEBASTIAN WENZLAFF**

Lektorat **SIMON BLOME, GERRIET GERDES** und **RALF SCHEMMANN**

Grafische Bearbeitung & Layout **KRISTINA LANERT**

Testspieler: Iikka Airaksinen, Amado Angulo, Marcello Balbo, Menno Barends, Tommaso Battimiello, Gabriel Bengtsson, Kristofer Bengtsson, Silvia Bolognesi, Kevin Chapman, Melanie Chapman, Tim Cottrell, Alan D'Amico, Eva Denysiuk, Sven Denysiuk, Johan Denysiuk, Roberto Di Meglio, Stefanie Ehmke, Christopher Felleisen, Roberta Frascari, Sean Grap, Roberto Grasso, Doug Hall, Tara Hall, Randy Heath, Gareth Jenkins, Grant Johnson, Antonina Kraszewska, Heikki Laakkonen, Dick Leban, Laurie Leban, John Lloyd, Mike Luke, Chris Lusty, Barry MacMillan, Fabio Maiorana, Simone Malfatti, Oskari Männikkö, Giacomo Marchi, Verena Merlind Wolf, Frank Merten, Laura Neri, Kerry Penver, James Peoples, Ken Peoples, Timothy Peoples, Simone Peruzzi, Matteo Pironi, Andrew Poulter, Jennifer Poulter, Riku Riekkinen, Leonardo Rina, Fabrizio Rolla, Craig Rose, Giacomo Santopietro, Gianluca Santopietro, Demis Savini, Ralf Schemmann, Terence Shea, Paola Sintoni, Monica Socci, Marcello Taglioli, Livio Valentini, Alija Vila, Maria Vittoria Pieri, Ralf Wagner, Roy Wiseman, Michael Wolf, Antti Yli-Tainio.

Entwickelt, veröffentlicht und weltweit vertrieben durch **ARES GAMES SRL**

Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capezzano Pianore (LU), Italien

Tel. +39 0584 968696, Fax +39 0584 325968

www.aresgames.eu



Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe durch **ASMODEE GERMANY**

Friedrichstr. 47, 45128 Essen, Deutschland

service@asmodee.com – www.asmodee.com



Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, The War of the Ring, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used under license by Sophisticated Games Ltd and their respective licensees. Hunt for the Ring Boardgame © 2018 Arcs Games Srl. © 2018 Sophisticated Games Ltd. Made in China.