Der Herr der Ringe™ Das Schicksal der Gemeinschaft

EIN SPIEL VON MATT LEACOCK



Pandemic System

Z-Man Games

Middle-earth™ Enterprises

ÜBERBLICK

Als Mitglieder der Gemeinschaft des Rings und Verbündete, die ihnen bei ihrer Aufgabe zur Hilfe eilen, begebt ihr euch auf eine Reise, welche die Rettung oder den Untergang Mittelerdes bedeuten kann. Jeder von euch verkörpert 2 Charaktere aus Mittelerde mit ihren ganz einzigartigen Fähigkeiten. Nehmt an entscheidenden Schlachten gegen eure Feinde teil und seid stets auf der Hut vor den bedrohlichen Nazgûl und Saurons suchendem Auge. Eure Hauptaufgabe ist es, Frodo zu beschützen, damit er den Einen Ring ins Feuer des Schicksalsbergs werfen kann, um die Freien Völker vor dem Untergang zu bewahren.

Scannt diesen QR-Code für ein Video, das die Regeln erklärt!

INHALT

Übersicht des Spielplans 3
Spielaufbau 4
Grundkonzepte 9
Spielablauf 10
1. Aktionen durchführen 10
Reise 10
Gemeinschaft 12
Vorbereitung 12
Appell 13
Angriff 13
Eroberung 14
2. 2 Gefährtenkarten ziehen 15
Der Himmel verfinstert sich-Karten 15
3. Schattenkarten ziehen 16
Vorstoß 16
Verstärkung 18
Besondere Schattenkarten 19
Sieg und Niederlage 19
Ziele erfüllen 19
Hoffnung verlieren 19
Hoffnung erhalten 19
Wichtige Details 20
Die nächste Partie 21
Vorgeschlagene Szenarien 21
Solo-Partie 22
Credits 23

74 Gefährtenkarten



48 Regionskarten



14 Ereigniskarten



12 Der Himmel verfinstert sich-Karten



24 Zielkarten



10 Übersichtskarten
(2 pro Person)



13 Charakterkarten



13 Charakterfiguren



9 Nazgûl-Miniaturen



50 Schattenkarten



1 Spielplan



3 Schlacht-Würfel



7 Suche-Würfel



48 Schatten-Truppen



35 Befreundete Truppen
(8 Zwerge, 9 Elben,
8 Rohirrim, 10 Gondor)



6 Zuflucht-/Schattenfestung-Plättchen



Barad-dûr-Würfelturm



1 Auge von Sauron



1 Bedrohungsmarker



1 Solo-Marker



1 Hoffnungsmarker



36 Symbol-Plättchen

ÜBERSICHT DES SPIELPLANS

Vorrat für befreundete Truppen: Gondor, Rohirrim, Elben, und Zwerge

Zuflucht (Ort)

Bedrohungsleiste

Region

Normaler Ort

Spezialpfade (Linien mit Symbolen darauf)

Kriegspfade (farbige Pfeile)

Normale Pfade (weiße Linien)



Hoffnungsleiste

Schattenstapel: Felder für den Zugstapel, die aktive Karte und den Ablagestapel

Appell-Ort (angezeigt durch , , ,)

Schatten-festung (Ort)

Schatten-Ort

Gefährtenstapel: Felder für den Zugstapel und den Ablagestapel

SPIELAUFBAU

1. **Spielplan:** Legt den Spielplan in die Tischmitte.

2. **Marker auf Leisten:** Legt den Bedrohungsmarker auf die Bedrohungsleiste und den Hoffnungsmarker auf die Hoffnungsleiste (jeweils auf das Feld mit dem Punkt).



3. **Schattenstapel:** Legt die 2 Spezial-Schattenkarten (mit Abbildungen von Sauron und Saruman) auf den Schatten-Ablagestapel.



Mischt dann die übrigen Schattenkarten und legt sie verdeckt als Schattenstapel auf den Spielplan.

Hinweis: Die Schattenkarten, die den Schattenstapel bilden, haben 2 unterschiedliche Kartenrückseiten. Mischt sie trotzdem einfach zusammen.



4. **Start-Truppen, das Auge von Sauron und die Nazgûl:**

Hinweis: Kleine Truppen-Symbole auf farbigen Orten zeigen die Startpositionen für entsprechende Truppen an. Symbole in der Nähe der Regionsnamen zeigen die Startpositionen für das Auge von Sauron und die Nazgûl an.





Stellt 3 Zwergen-Truppen (grau) an -Orten auf:

- 1 1 im Ered Luin
- 2 1 am Erebor
- 3 1 in den Eisenbergen

Stellt 4 Elben-Truppen (grün) an -Orten auf:

- 4 1 an den Grauen Anfurten
- 5 1 nach Bruchtal
- 6 1 nach Lórien
- 7 1 ins Waldland-Reich

Stellt 3 Rohirrim-Truppen (braun) an -Orten in Rohan auf:

- 8 1 nach Helms Klamm
- 9 1 nach Edoras
- 10 1 nach Ostemnet

Stellt 5 Gondor-Truppen (blau) an -Orten in Gondor auf:

- 11 2 nach Minas Tirith
- 12 2 nach Dol Amroth
- 13 1 nach Pelargir





D



Legt die übrigen befreundeten Truppen jeder Armee in den Vorrat. C

Tipp

Nach dem Aufstellen der Truppen sollten sich noch 5 befreundete Truppen jeder Armee im Vorrat befinden.

Stellt 18 Schatten-Truppen (rot) auf rote Orte:

14 1 nach Dunland
15 1 nach Isengart
16 2 nach Moria
17 1 nach Dol Guldur
18 3 nach Rhûn
19 2 nach Minas Morgul
20 2 nach Barad-dûr
21 3 nach Nurn
22 1 nach Umbar
23 2 nach Nah-Harad

D Zieht dann nacheinander 9 Schatten-karten und stellt 1 Schatten-Truppe auf den roten Ort, der auf jeder dieser Karten abgebildet ist. (Ignoriert beim Spielaufbau alle weiteren Anweisungen auf den Karten.) Legt die Karten danach auf den Schatten-Ablagestapel. Die übrigen 21 Schatten-Truppen kommen in den Vorrat neben dem Spielplan.

Hinweis: *Anders als in anderen* Pandemic*-Spielen gibt es keine Begrenzung, wie viele Truppen sich an einem Ort befinden können.*

Stellt die 9 Nazgûl in folgende Regionen:

24 2 nach Eriador
25 1 nach Rhudaur
26 1 ins Nebelgebrige
27 1 nach Gondor
28 4 nach Mordor

Legt das Auge von Sauron nach Eriador E

5. **Zielkarten:** Legt die Zielkarte **Zerstört den Einen Ring** (erkennbar an dem roten Stern) und 3 zufällig bestimmte Zielkarten aufgedeckt neben den Spielplan. (Alternativ könnt ihr ein vorgeschlagenes Szenario von S. 21 wählen.)



Vorschlag: Wählt für die erste Partie zusätzlich zur Zielkarte **Zerstört den Einen Ring** *folgende Zielkarten (erkennbar an einem schwarzen Stern):* **Erlangt den Segen der Elben**, **„Saruman, dein Stab ist zerbrochen“**, **Fordert Sauron heraus**.

Legt die nicht verwendeten Zielkarten zurück in die Spielschachtel.

Befolgt die Spielaufbau-Anweisungen der Zielkarten. Manche Zielkarten setzen voraus, dass ihr mit bestimmten Charakteren spielt. Sucht die Charakterkarten dieser Charaktere heraus und legt sie für den nächsten Schritt bereit.

6. **Charaktere und Übersichtskarten:** Nehmt mögliche bereitgelegte Charakterkarten und fügt so viele zufällige weitere Charakterkarten hinzu, dass für jede Person 2 Charaktere zur Verfügung stehen.

Mischt die Charakterkarten und teilt an alle je 2 zufällige Karten aus.

Vorschlag: *In der ersten Partie solltet ihr mit folgenden Charakteren spielen. Teilt sie unter euch je nach Personenanzahl auf:*

Person 1: *Frodo & Sam, Legolas*

Person 2: *Merry & Pippin, Éowyn*

Person 3: *Arwen, Aragorn*

Person 4: *Gandalf, Boromir*

Person 5: *Gimli, Éomer*



In einer Solo-Partie (1 Person) werden Charaktere anders zugeteilt (siehe „Solo-Partie“, S. 22).

Hinweis: *Frodo & Sam zählen genau wie Merry & Pippin spieltechnisch nur als 1 Charakter. Beziehen sich die Regeln auf einen der beiden Charaktere, ist sein Gefährte mitgemeint.*



Vorderseite | Rückseite | Vorderseite | Rückseite

Nehmt euch alle je 2 Übersichtskarten. Jede dieser Karten fasst Aktionen auf der einen und Würfelergebnisse auf der anderen Seite zusammen.



7. **Charakterfiguren:** Stellt alle eure 2 Figuren auf die Startorte, die auf der entsprechenden Charakterkarte angegeben sind. Legt die nicht verwendeten Charakterkarten, Figuren und Übersichtskarten zurück in die Spielschachtel.



Startorte der Charaktere:		
Aragorn	Wetterberge	3
Arwen	Bruchtal	4
Boromir	Minas Tirith	11
Éomer	Ostemnet	9
Éowyn	Edoras	10
Faramir	Minas Tirith	11
Frodo & Sam	Das Auenland	1
Galadriel	Lórien	8
Gandalf	Tharbad	2
Gimli	Erebor	6
Gollum	Moria	7
Legolas	Waldland-Reich	5
Merry & Pippin	Das Auenland	1



8. **Gefährtenkarten:** Sortiert die 12 **Der Himmel verfinstert sich**-Karten heraus. Mischt die 14 Ereigniskarten und zieht davon abhängig von der Personenanzahl so viele verdeckte Karten:

- **5 Personen:** 9 Ereignisse
- **4 Personen:** 7 Ereignisse
- **3 Personen:** 6 Ereignisse
- **2 Personen:** 6 Ereignisse
- **1 Personen:** 5 Ereignisse



8

Mischt diese Ereigniskarten mit den 48 Regionskarten zusammen. Teilt an jeden von euch abhängig von der Personenanzahl so viele Handkarten aus:

- **5 Personen:** je 2 Karten
- **4 Personen:** je 2 Karten
- **3 Personen:** je 3 Karten
- **2 Personen:** je 4 Karten
- **1 Personen:** 4 Karten



Legt eure Handkarten alle offen und für alle sichtbar vor euch.

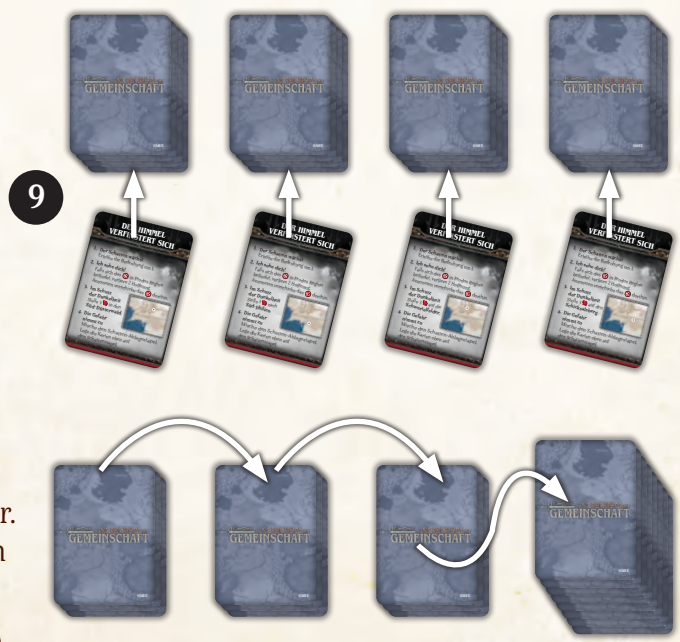


9. **Gefährtenstapel:** Entscheidet euch für eine Schwierigkeit. Es wird empfohlen, mit der Schwierigkeit Einstieg zu beginnen. Sucht ihr jedoch eine größere Herausforderung, dann spielt auf der Schwierigkeit Normal. (Wenn ihr mutig seid, könnt ihr euch an den noch höheren Schwierigkeitsstufen auf S. 21 versuchen!)

Bildet aus den übrigen Gefährtenkarten möglichst gleich hohe verdeckte Stapel. Die Anzahl der Stapel hängt von der gewählten Schwierigkeit ab:

- **Einstieg:** 4 Stapel
- **Normal:** 5 Stapel

(Wenn ihr mit epischer oder legendärer Schwierigkeit spielt, teilt die Karten in 6 Stapel.)



9

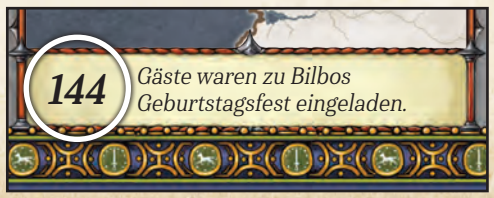
Mischt in jeden Stapel genau 1 **Der Himmel verfinstert sich**-Karte.

Mischt die einzelnen Stapel und legt sie dann von links nach rechts zum Gefährtenstapel aufeinander. (Achtet darauf, dass die Stapel mit mehr Karten am Ende weiter oben im Gefährtenstapel liegen.)

Legt den Gefährtenstapel auf das entsprechende Feld in der rechten unteren Ecke auf dem Spielplan. Legt die nicht verwendeten Ereignis- und **Der Himmel verfinstert sich**-Karten unbesehen zurück in die Spielschachtel.

10. **Erster Zug:** Wer von euch die Regionskarte mit der niedrigsten Zahl hat, beginnt die Partie mit dem ersten Zug. ***Vorschlag:*** *In der ersten Partie sollte Frodo unabhängig von den Zahlen der Regionskarten die Partie beginnen.*

10



GRUNDKONZEPTE

KOOPERATION

Ihr seid alle in einem Team und müsst zusammenarbeiten. Ihr gewinnt oder verliert gemeinsam. Ihr dürft frei miteinander diskutieren, euch gegenseitig beraten und offen Vorschläge einbringen. Dennoch entscheidet ihr in euren Zügen letztlich immer selbst, was ihr tut.

ZIELE

Ihr gewinnt die Partie, wenn ihr die Ziele, die ihr zu Beginn festgelegt habt, erfüllt habt. Dabei muss das Ziel **ZERSTÖRT DEN EINEN RING** als Letztes erfüllt werden.



Ihr müsst alle Ziele erfüllen, bevor alle Hoffnung verloren ist.

DIE FREIEN VÖLKER



Charakter: Ihr übernehmt alle die Rolle von je 2 Charakteren. Jeder Charakter hat eine Karte, auf der seine einzigartigen Fähigkeiten vermerkt sind, und wird auf dem Spielplan durch eine Figur dargestellt.



Befreundete Truppen: Die Freien Völker von Mittelerde sind: Gondor (blau), Elben (grün), Rohirrim (braun) und Zwerge (grau).



Zufluchten: Sichere Orte. Schatten-Truppen marschieren auf sie zu, um sie einzunehmen.

DIE MÄCHTE DES SCHATTENS



Das Auge von Sauron: Das Auge gibt an, auf welche Region Sauron seinen Blick richtet.



Nazgûl: Sie sind die 9 mächtigsten Diener Saurons. Nazgûl wachen über eine ganze Region. Ihre Präsenz kann an jedem Ort in dieser Region wahrgenommen werden.



Schatten-Truppen: Dies sind feindliche Fußtruppen (bestehend aus Orks, Trollen, Dunländern, Ostlingen, Südländern und anderen), dargestellt durch rote Schatten-Figuren.



Schattenfestungen: Dies sind feindliche Festungen, welche die Freien Völker erobern können, um der Flut der Schatten-Truppen Einhalt zu gebieten.

HOFFNUNG



Der Hoffnungsmarker stellt Frodos Moral dar. Bestimmte Effekte können dazu führen, dass er Hoffnung erhält oder verliert. Erreicht der Marker jemals das untere Ende der Leiste, hat Frodo all seine Hoffnung verloren und ihr verliert die Partie.

SYMBOLE AUSGEBEN

Die Regionskarten und Symbol-Plättchen haben Symbole, die Folgendes darstellen:


Freundschaft


Heldenmut


Heimlichkeit


Widerstandskraft

Um Aktionen durchführen und Fähigkeiten aktivieren zu können, müsst ihr Symbole ausgeben. Du gibst 1 Symbol aus, indem du entweder 1 Gefährtenkarte, die das entsprechende Symbol zeigt, von deiner Hand auf den Ablagestapel legst, oder 1 deiner Plättchen, welches das Symbol zeigt, in den Vorrat zurücklegst.

Wenn du ein Symbol-Plättchen erhältst, nimm es aus dem Vorrat. Falls kein entsprechendes Plättchen im Vorrat mehr vorhanden ist, bekommst du kein Plättchen.

BEWEGUNG

Truppen und Charaktere reisen über Pfade zu anderen Orten: Es gibt normale Pfade, Spezialpfade und Kriegspfade. Für mehr Informationen, wie Pfade und Kriegspfade funktionieren, siehe „Reisen“ (S. 10) und „Vorstoß“ (S. 16).



Truppen und Charaktere reisen über Pfade zu anderen Orten.

SPIELABLAUF

Ihr seid im Uhrzeigersinn nacheinander am Zug. Ein Zug besteht immer aus diesen 3 Schritten:

1. **Aktionen durchführen**
2. **2 Gefährtenkarten ziehen**
3. **Schattenkarten ziehen**

Nachdem du den Schritt „Schattenkarten ziehen“ abgehandelt hast, endet dein Zug.
Nun ist die Person links von dir am Zug.

Ihr dürft frei miteinander diskutieren, euch gegenseitig beraten und offen Vorschläge einbringen. Dennoch entscheidet ihr in euren Zügen letztlich immer selbst, was ihr tut.

Auf deiner Hand können sich Regions- und/oder Ereigniskarten befinden. Auf Regionskarten befinden sich Symbole (, , ,), die du ausgeben kannst, um Aktionen durchzuführen und Fähigkeiten zu aktivieren. Die meisten Ereigniskarten können jederzeit gespielt werden, auch wenn jemand anderes am Zug ist.

1. AKTIONEN DURCHFÜHREN

Du darfst in deinem Zug bis zu 4 Aktionen mit 1 deiner Charaktere durchführen und 1 Aktion mit deinem anderen Charakter. Du entscheidest, welcher Charakter zuerst dran ist. Dieser Charakter muss zuerst alle seine Aktionen durchführen, bevor der andere Charakter sein(e) Aktion(en) durchführen kann.

Beispiel: *Du kontrollierst Gimli und Legolas und entscheidest dich, dass Gimli 4 Aktionen bekommt. Du kannst zuerst 4 Aktionen mit Gimli durchführen, dann 1 Aktion mit Legolas, oder zuerst 1 Aktion mit Legolas und dann 4 Aktionen mit Gimli.*

In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass du nur 1 Charakter zur Verfügung hast. In diesem Fall führst du nur 4 Aktionen mit diesem Charakter durch.

Manche Aktionen setzen voraus, dass du Symbole auf Karten oder Plättchen ausgibst (siehe „Symbole ausgeben“ auf S. 9). Beide deiner Charaktere haben Zugriff auf die Karten deiner Hand und auf deine Plättchen.

Du kannst aus den folgenden 6 Aktionen auswählen. Du darfst auch dieselbe Aktion mehrfach durchführen, was jeweils als 1 Aktion zählt. Die Sonderfähigkeiten deiner Charaktere können diese Aktionen verändern.

REISE

Bewege deinen aktuellen Charakter über einen normalen Pfad, einen Spezialpfad oder einen Kriegspfad zu einem verbundenen Ort. Befinden sich bei Reisebeginn andere Charaktere oder befreundete Truppen an deinem Ort, können sie mit dir mitkommen. (Frage um Erlaubnis, bevor du Charaktere von anderen bewegst.)



Befreundete Truppen mitnehmen:
Du darfst befreundete Truppen an deinem Ort mitnehmen, wenn du ***reist***. Sie können sich nicht eigenständig bewegen.



Spezialpfade:
Manche Pfade haben abgebildete Symbole, die der Charakter, der ***reist***, zusätzlich als Kosten ausgeben muss.



Kriegspfade:
Bei einer ***Reise*** auf Kriegspfaden kannst du dich in beide Richtungen bewegen. (Ignoriere die Pfeile – sie sind nur für die Bewegung von Schatten-Truppen wichtig.)

Spezialpfad (Beispiel 1): *Aragorn ist am Zug. Aragorn* **reist** *mit Arwen und Éowyn von Bruchtal zum Carrock. Die Kosten sind 1 . Aragorn gibt 1 aus und bewegt sich mit allen 3 Charakteren zum Carrock.*



ODER

Spezialpfad (Beispiel 2): *Gimli* **reist** *mit 3 Zwergen-Truppen von Hulsten nach Moria. Die Kosten sind 1 . Er gibt 1 aus und bewegt sich mit 3 Zwergen-Truppen nach Moria.*



ODER

Wenn Frodo reist: Wenn Frodo die ***Reise***-Aktion durchführt oder ein anderer Charakter die ***Reise***-Aktion durchführt und dabei Frodo mitnimmt, muss der Charakter, der die Aktion durchführt, entweder 1 ausgeben oder **für eine Suche am Reiseziel würfeln** (siehe Textkasten unten). Diese Kosten sind zusätzlich zu möglichen Kosten für Spezialpfade zu zahlen.

FÜR EINE SUCHE WÜRFELN

Immer wenn du für eine Suche würfeln musst:

Wirf 1 für jeden Nazgûl in Frodos Region und für jede Schatten-Truppe an Frodos Ort. (Überprüfe bei einer ***Reise***, bei der Frodo dabei ist, das Reiseziel.) Wirf maximal 7 Würfel. Falls weder Nazgûl noch Schatten-Truppen anwesend sind, wird nicht gewürfelt.

ERGEBNISSE

- **Vorbeigeschlüpft:** Kein Effekt.
- **Entkräftet:** Verliere 1 Hoffnung.
- **Ungeschützt:** Verliere 1 Hoffnung. Wird an einer Zuflucht ignoriert.
- **Rückruf:** Falls Nazgûl anwesend sind, bewege 1 nach Mordor. Kein Effekt, falls Frodo in Mordor ist.

Schicksal: Jeder am Ort der Suche anwesende Charakter darf ausgeben, um die gleiche Anzahl Suche-Würfel neu zu werfen.



Suche-Beispiel: *Frodo bewegt sich von Tharbad nach Dunland. Er gibt keine aus. In Dunland befinden sich 3 Schatten-Truppen und in der Region Enedwaith befindet sich 1 Nazgûl.*

Frodo muss 4 Suche-Würfel werfen: 3 Würfel für die Schatten-Truppen in Dunland und 1 Würfel für den Nazgûl in Enedwaith.

Frodo wirft , , , und . Er gibt 1 aus, um 1 neu zu werfen, und wirft . Also verliert er 1 Hoffnung und 1 Nazgûl wird nach Mordor zurückgerufen.

GEMEINSCHAFT

Falls sich dein Charakter am selben Ort wie ein Charakter einer anderen Person befindet und ihr beide einverstanden seid, darfst du 1 von beidem durchführen:

- Gib der Person, die den anderen Charakter kontrolliert, 1 Karte deiner Region.
- Nimm von der Person, die den anderen Charakter kontrolliert, 1 Karte deiner Region.

Hat die Person, welche die Karte erhalten hat, jetzt mehr als 7 Karten auf der Hand, muss sie eine beliebige davon ablegen oder eine Ereigniskarte spielen (siehe „Ereigniskarten“ auf S. 15.)

Gemeinschaft-Beispiel: *Gandalf und Frodo sind im Auenland. Als Aktion gibt Gandalf Frodo eine* **ERIADOR***-Karte. Das ist möglich, weil er sich in Eriador befindet und beide Charaktere am selben Ort sind.*



Tipp

Auf diesem Weg kann Frodo an die Symbole kommen, die er zur Zerstörung des Einen Rings braucht. (Siehe „Den Ring zerstören“ unten.)

DEN RING ZERSTÖREN

Frodo kann diese Sonderaktion am Schicksalsberg durchführen, indem er 5 ausgibt. Er darf dies nur versuchen, wenn die anderen Ziele bereits erfüllt wurden.

Frodo muss einen letzten Suche-Wurf machen. Wirf (wie üblich) 1 für jeden anwesenden Nazgûl und jede anwesende Schatten-Truppe **und füge außerdem pro fehlender Hoffnung auf der Hoffnungsleiste 1 hinzu.** Wirf maximal 7 Würfel.

Wenn nach diesem Wurf mind. 1 Hoffnung verbleibt, habt ihr die Partie gewonnen!

VORBEREITUNG

Lege an einer Zuflucht 1 Regionskarte ab, um 1 Plättchen des Symbols der abgelegten Karte zu nehmen (, , oder). Sind keine Symbol-Plättchen dieser Art mehr im Vorrat, darfst du diese Aktion nicht durchführen.

Vorbereitung-Beispiel: *In Bruchtal legt Frodo eine Regionskarte mit ab, um 1 -Plättchen aus dem Vorrat zu nehmen.*



Tipp

Vorbereitung *hilft, die Anzahl Karten auf der Hand zu senken. Achtet aber darauf, dass ihr mit der* ***Gemeinschaft****-Aktion keine Symbol-Plättchen geben oder nehmen könnt.*

APPELL

Gib an einem -, -, - oder -Ort 1 aus, um an diesen Ort 1 Truppe der Farbe des Ortes zu stellen. (An weißen und roten Orten kann die ***Appell***-Aktion nicht durchgeführt werden.)

Sind keine Truppen der passenden Farbe mehr im Vorrat, darfst du diese Aktion nicht durchführen.

Appell-Beispiel: *In Lórien gibt Éowyn 1 aus, um an diesen Ort 1 Elben-Truppe ( ) zu stellen.*



ODER



ANGRIFF

Falls sich am Ort deines Charakters befreundete Truppen und Schatten-Truppen befinden, darfst du eine ***Angriff***-Aktion durchführen.



Verschiebe zuerst das Auge von Sauron in die Region, in der der Angriff stattfindet. (Von Charakteren ausgehende ***Angriffe*** lenken Sauron ab, wodurch er den Blick von Frodo abwendet.)

Dann **würfle für eine Schlacht** (siehe unten).

FÜR EINE SCHLACHT WÜRFELN

Falls Charaktere die *Angriff*-Aktion durchführen, wirf bis zu 1 für jede befreundete Truppe am Ort deines Charakters (*mind. 1, max. 3 Würfel*).

Falls eine Schattenkarte oder DER HIMMEL VERFINSTERT SICH-Karte den Wurf einleitet (siehe S. 15–18), wirf 1 für jede Schatten-Truppe am Ort der Schlacht *(max. 3 Würfel). Verschiebe nicht das Auge von Sauron.*

ERGEBNISSE

- **Bezwingen:** Entferne 1 Schatten-Truppe.
- **Schlagabtausch:** Entferne 1 Schatten-Truppe und 1 befreundete Truppe.
- **Überrannt:** Entferne 1 befreundete Truppe. Wird an einer Zuflucht ignoriert.
- **Nazgûl!** Sind Nazgûl anwesend, entferne 2 befreundete Truppen. Ansonsten kein Effekt.

Schicksal: Nach dem Wurf darf jeder anwesende Charakter ausgeben, um die gleiche Anzahl Schlacht-Würfel neu zu werfen.

Heldenmut zeigen: Nach dem Wurf darf jeder anwesende Charakter ausgeben, um die gleiche Anzahl Schatten-Truppen zu entfernen.

Zuflucht verlieren: Stehen jetzt Schatten-Truppen auf einer Zuflucht ohne befreundete Truppen, wird sie zu einer Schattenfestung. Die Zuflucht wird mit einem Schattenfestung-Plättchen überdeckt (oder das Zuflucht-Plättchen wird entfernt) und ihr verliert 3 Hoffnung.

Ende der Schlacht: Nachdem ihr dies alles abgehandelt habt, endet der Schlacht-Wurf. Legt entfernte Truppen zurück in den Vorrat.

Hinweis: *Nach der Abhandlung einer Schlacht können an einem Ort sowohl Schatten- als auch befreundete Truppen übrig sein.*

ANGRIFF *Fortsetzung*



Angriff-Beispiel: *In Helms Klamm befinden sich 1 Elben-Truppe, 2 Rohirrim- und 3 Schatten-Truppen. Zudem sind 2 Nazgûl in Rohan.*

Arwen führt die **Angriff***-Aktion durch. Zuerst verschiebt sie das Auge von Sauron nach Rohan. Dann entscheidet sie sich, 2 Schlacht-Würfel zu werfen. Sie hätte auch 3 Würfel nutzen können, da 3 befreundete Truppen anwesend sind, aber sie möchte ihre potenziellen Verluste lieber klein halten.*

Die Ergebnisse sind  *und*  *. Sie handelt das erste Ergebnis ab und entfernt 1 Schatten-Truppe. Für das zweite Ergebnis muss sie 2 befreundete Truppen verlieren, da Nazgûl anwesend sind. Sie entfernt 1 Rohirrim- und 1 Elben-Truppe. Legolas ist ebenfalls anwesend und entscheidet, 1* ⚔ *auszugeben, um 1 weitere Schatten-Truppe zu entfernen.*





Am Ende der **Angriff***-Aktion befindet sich das Auge von Sauron in Rohan und in Helms Klamm sind 1 befreundete Truppe und 1 Schatten-Truppe übrig. Arwen könnte einen weiteren* **Angriff** *durchführen oder sich für eine ganz andere Aktion entscheiden.*

EROBERUNG

Falls du dich mit mindestens 1 befreundeten Truppe an einer Schattenfestung befindest, bei der keine Schatten-Truppe anwesend ist, darf dein Charakter 3 ⚔ ausgeben, um sie zu ***erobern***.

Falls du eine Schattenfestung eroberst, die auf dem Spielplan aufgedruckt ist, überdecke sie mit 1 Zuflucht-Plättchen. Der Ort ist nun eine Zuflucht.

Falls du eine Schattenfestung eroberst, die ursprünglich eine Zuflucht war, entferne das Schattenfestung-Plättchen. Der Ort ist nun wieder eine Zuflucht!



Dann verschiebe das Auge von Sauron in diese Region und ihr erhaltet 2 Hoffnung. (Bewege den Hoffnungsmarker bis zu 2 Felder auf der Hoffnungsleiste nach oben.)

Sobald eine Schattenfestung erobert ist, erscheinen dort keine Schatten-Truppen mehr. Stellt an dem entsprechenden Ort keine Schatten-Truppen mehr auf, wenn euch eine Schattenkarte dazu anweist.

Eroberung-Beispiel: *Gimli ist zusammen mit 1 befreundeten Truppe in Moria. Moria ist eine Schattenfestung. Es befinden sich zurzeit keine Schatten-Truppen in Moria, sodass Gimli die* **Eroberung***-Aktion durchführen kann. Er gibt 3 ⚔ aus, erhält 2 Hoffnung, verschiebt das Auge von Sauron in das Nebelgebirge und legt 1 Zuflucht-Plättchen auf den Ort, der von nun an keine Schattenfestung mehr ist.*



2. 2 GEFÄHRTENKARTEN ZIEHEN

Nachdem du alle Aktionen mit deinen Charakteren durchgeführt hast, ziehst du gleichzeitig die obersten 2 Karten vom Gefährtenstapel.

Sollte der Gefährtenstapel leer werden, verliert ihr für jede Karte, die du nicht ziehen kannst, 1 Hoffnung.

EREIGNISKARTEN

Ereigniskarten können jederzeit gespielt werden (egal, wer am Zug ist). Das Spielen einer Ereigniskarte zählt nicht als Aktion. Wer die Karte spielt, entscheidet, wie sie verwendet wird. Danach wird die Karte auf den Ablagestapel gelegt.

DER HIMMEL VERFINSTERT SICH

Falls du eine **DER HIMMEL VERFINSTERT SICH**-Karte ziehst, musst du sie folgendermaßen abhandeln:

1. **Der Schatten wächst:** Rücke den Bedrohungsmarker 1 Feld auf der Bedrohungsleiste vor.

2. **Ich sehe dich!** Falls sich das Auge von Sauron in Frodos Region befindet, verliert ihr 2 Hoffnung. Ansonsten verschiebe das Auge von Sauron in Frodos Region.

3. **Im Schutz der Dunkelheit:** Stelle am angegebenen Ort 3 Schatten-Truppen auf.

   Sind nicht mehr genug Schatten-Truppen im Vorrat, verliert ihr für jede Schatten-Truppe, die du nicht aufstellen kannst, 1 Hoffnung.

   Befinden sich an dem Ort, an dem die Schatten-Truppen aufgestellt werden, befreundete Truppen, würfle für eine Schlacht (siehe „Für eine Schlacht würfeln“, S. 13).



4. **Die Gefahr nimmt zu:** Mische die Karten im Schatten-Ablagestapel und lege sie verdeckt oben auf den Schattenstapel.

Sollte der seltene Fall eintreten, dass du 2 **DER HIMMEL VERFINSTERT SICH**-Karten auf einmal ziehst, handle beide Karten nacheinander ab.

Nachdem du eine **DER HIMMEL VERFINSTERT SICH**-Karte abgehandelt hast, entferne sie aus dem Spiel. Ziehe keine Ersatzkarte.

HANDKARTENLIMIT

Immer wenn du mehr als 7 Karten auf der Hand hast (aber erst nachdem du möglicherweise gezogene **DER HIMMEL VERFINSTERT SICH**-Karten abgehandelt hast), musst du deine Handkarten sofort auf 7 reduzieren, indem du Karten ablegst und/oder Ereigniskarten spielst, bis du 7 Karten auf der Hand hast.

3. SCHATTENKARTEN ZIEHEN

Decke die oberste Karte des Schattenstapels auf und lege sie aufgedeckt neben den Schattenstapel. Die aufgedeckte Karte ist in 2 Bereiche aufgeteilt. Die oberste verdeckte Karte des Schattenstapels zeigt nun entweder eine rote Flagge (A) oder ein schwarzes Banner (B).



Handle die obere Hälfte ab:
VORSTOSS



Handle die untere Hälfte ab:
VERSTÄRKUNG

Handle nur eine Hälfte der aufgedeckten Karte ab. Falls die oberste verdeckte Karte des Schattenstapels die rote Flagge zeigt, handle die obere Hälfte der aufgedeckten Karte ab. Ist auf der obersten Karte des Schattenstapels jedoch das schwarze Banner zu sehen, handle die untere Hälfte ab.

Handle so viele Schattenkarten ab, wie die aktuelle Bedrohung (auf der Bedrohungsleiste) angibt. Lege die aufgedeckte Schattenkarte auf das Feld neben dem Schattenstapel (C), um anzuzeigen, welche Karte gerade **aktiv** abgehandelt wird. Wenn alle Schattenkarten für den Zug abgehandelt worden sind, lege sie auf den Schatten-Ablagestapel (D).





VORSTOSS

Bewege jede Schatten-Truppe auf dem abgebildeten Kriegspfad 1 Feld weiter. Kriegspfade beginnen an einem roten Schatten-Ort, folgen einem farbigen Pfeil und enden an einer Zuflucht.

Beginne damit, die Schatten-Truppen zu bewegen, die auf dem Kriegspfad am weitesten vorne (also der Zuflucht am nächsten) sind. Setze dies Ort für Ort entlang des Kriegspfads fort, bis du alle Truppen auf dem Kriegspfad ein Mal bewegt hast.

Bewege auch die Schatten-Truppen, die sich an Orten mit befreundeten Truppen befinden.

Befindet sich auf dem abgebildeten Kriegspfad keine einzige Schatten-Truppe, hat die Karte keinen Effekt.

Schatten-Truppen am Ende des abgebildeten Kriegspfads bewegen sich nicht (doch sie werden gleich **für eine Schlacht würfeln**, wenn befreundete Truppen anwesend sind).

Schlachten abhandeln:

Würfle nach dem Vorstoß der Schatten-Truppen an jedem Ort des Kriegspfads **für eine Schlacht**, wenn sowohl Schatten-Truppen als auch befreundete Truppen anwesend sind. Beginne dabei am vordersten Ort auf dem Kriegspfad (auf der oder am nächsten zur Zuflucht) und handle die Schlachten nacheinander Ort für Ort entlang des Kriegspfads ab (siehe „Für eine Schlacht würfeln“, S. 13).

Zuflucht verlieren:

Stehen jetzt Schatten-Truppen auf einer Zuflucht ohne befreundete Truppen, wird sie zu einer Schattenfestung. Überdecke die Zuflucht mit einem Schattenfestung-Plättchen (oder entferne das Zuflucht-Plättchen) und verliere 3 Hoffnung.



Beispiel: *Dieser Kriegspfad beginnt in Moria und folgt dem grünen Pfeil (Kriegspfad) bis nach Bruchtal.*







Vorstoß-Beispiel: *Zuerst bewegen sich alle Schatten-Truppen auf dem grünen Kriegspfad ⟶ (von Moria nach Bruchtal) ein Mal:*

1. *Die 2 Schatten-Truppen in den Wetterbergen bewegen sich nach Bruchtal, wo bereits 1 weitere Schatten-Truppe steht.*
2. *Als Nächstes bewegt sich 1 Schatten-Truppe ein Mal von Hulsten nach Tharbad.*
3. *Als Letztes bewegen sich die 4 Schatten-Truppen in Moria nach Hulsten.*
4. *Die Schatten-Truppe in Bruchtal bewegt sich nicht, weil sie sich bereits am Ende des grünen Kriegspfads befindet. Die 2 Schatten-Truppen in Dunland bewegen sich auch nicht, weil sie sich nicht auf dem Kriegspfad befinden, der von Moria nach Bruchtal führt.*

Jetzt werden alle Schlachten abgehandelt und überprüft, ob Zufluchten verloren gehen:

5. *In Bruchtal wird mit 3 Schlacht-Würfeln für eine Schlacht gewürfelt (1 für jede anwesende Schatten-Truppe).*
6. *Die Ergebnisse sind*   *und*  .
7. *2 Schatten-Truppen und die letzte Elben-Truppe werden entfernt. Da jetzt nur noch 1 Schatten-Truppe anwesend ist und keine befreundete Truppe mehr, wird die Zuflucht eingenommen! Ein Schattenfestung-Plättchen wird über die Zuflucht gelegt und ihr verliert 3 Hoffnung.*









+ VERSTÄRKUNG

Stelle 1 Schatten-Truppe auf den abgebildeten Ort. *Es gibt keine Begrenzung, wie viele Truppen sich an einem Ort befinden können.*

Sind nicht mehr genug Schatten-Truppen im Vorrat, **verliert** ihr für jede Schatten-Truppe, die du nicht aufstellen kannst, **1 Hoffnung**.

Falls der gezeigte Ort erobert wurde (und eine Zuflucht ist), stelle keine Schatten-Truppe auf.

Schlachten abhandeln:

Falls an diesem Ort befreundete Truppen anwesend sind, **würfle für eine Schlacht** (siehe „Für eine Schlacht würfeln“, S. 13).

Sonderbefehle:

Befolge als Nächstes die Anweisungen im unteren Bereich der Karte.
Es gibt 3 verschiedene Effekte:

Verschiebe das Auge von Sauron in Frodos Region (16×). Falls das Auge von Sauron bereits in Frodos Region ist, **würfle für eine Suche**.

Bewege 2 Nazgûl näher an Frodo heran (16×). Bewege die 2 zu Frodo nächstgelegenen Nazgûl (die in seiner aktuellen Region nicht berücksichtigt) einen nach dem anderen 1 Region näher an ihn heran.

Setze 3 Nazgûl aus Mordor beim Auge vom Sauron ein (16×). Bewege 3 Nazgûl direkt in die Region mit dem Auge. Nimm einen Nazgûl nach dem anderen aus Mordor. Sollte sich dort keiner mehr befinden, nimm einen Nazgûl nach dem anderen aus Regionen mit den meisten Nazgûl (die Region mit dem Auge nicht berücksichtigt). Falls das Auge von Sauron in Mordor ist, **rufe** 3 Nazgûl nach Mordor **zurück** (einen nach dem anderen aus der Gruppe mit den meisten Nazgûl außerhalb von Mordor).

Mehrere mögliche Auswirkungen: Wer aktuell am Zug ist, wählt eine der Auswirkungen, wenn ein Sonderbefehl mehrere mögliche Auswirkungen hat (z.B. welcher Nazgûl bei gleich großen Gruppen bewegt wird).

Verstärkung (Beispiel 1): *Zuerst wird 1 Schatten-Truppe nach Rhûn gestellt. Als Nächstes wird mit 1 Schlacht-Würfel für eine Schlacht gewürfelt, weil sich dort befreundete Truppen und 1 Schatten-Truppe befinden. Als Letztes wird der Sonderbefehl abgehandelt und 3 Nazgûl aus Mordor in der Region des Auges wie folgt eingesetzt:*





1. *Zuerst wird der 1 Nazgûl aus Mordor direkt in Gondor eingesetzt, der aktuellen Region des Auges. Da sich in Mordor kein Nazgûl mehr befindet, müssen die übrigen 2 Nazgûl aus anderen Regionen (mit den meisten Nazgûl) eingesetzt werden. In Rohan sind 4 Nazgûl, in Thal 3 Nazgûl und in Rhudaur 1 Nazgûl.*
2. *Da in Rohan aktuell die meisten Nazgûl sind, wird der 2. Nazgûl aus Rohan in Gondor eingesetzt. Jetzt befinden sich in Rohan und in Thal je 3 Nazgûl.*
3. *Der 3. Nazgûl wird entweder aus Rohan oder Thal eingesetzt (wer am Zug ist, entscheidet).*



Verstärkung (Beispiel 2): *Isengart wurde in den Zügen zuvor erobert und in eine Zuflucht verwandelt, sodass keine Schatten-Truppe nach Isengart gestellt wird. Bei der Abhandlung des Sonderbefehls, 2 Nazgûl näher an Frodo heranzubewegen, passiert Folgendes:*



1. *Frodo befindet sich in Eriador, sodass der zu ihm nächstgelegene Nazgûl der im Nebelgebirge ist. Er bewegt sich 1 Region näher an Frodo heran, entweder nach Enedwaith oder nach Rhudaur (wer aktuell am Zug ist, entscheidet).*
2. *Die Nazgûl, die am zweitnächsten zu Frodo sind, befinden sich in Rhovanion und Haradwaith, sodass sich 1 Nazgûl aus einer der beiden Regionen 1 Region an ihn heranbewegt. (Wer aktuell am Zug ist, muss entscheiden, ob sich entweder 1 Nazgûl aus Rhovanion nach Rohan oder 1 Nazgûl aus Haradwaith nach Gondor bewegt.)*

BESONDERE SCHATTENKARTEN



Die Schattenkarten **DIE TROMMELN DES KRIEGES** und **DIE RÄDER VON SARUMAN** funktionieren anders als andere Schattenkarten. Wenn eine dieser Karten gezogen wird, befolgt die Anweisungen auf der Karte, **anstatt einen Vorstoß oder eine Verstärkung abzuhandeln**.

SIEG UND NIEDERLAGE

Ihr gewinnt die Partie, wenn es Frodo schafft, das Ziel **ZERSTÖRT DEN EINEN RING** zu erfüllen.

Ihr verliert die Partie, wenn Frodo all seine Hoffnung verliert (d. h., wenn der Hoffnungsmarker Feld 0 auf der Hoffnungsleiste erreicht).

ZIELE ERFÜLLEN

Die Bedingungen für das Erfüllen eines Ziels sind auf jeder Karte angegeben. Wenn diese erfüllt sind, befolgt die Belohnung-Anweisungen auf der Karte. Dann dreht die Zielkarte um, um anzuzeigen, dass sie erfüllt ist.

Das Ziel **ZERSTÖRT DEN EINEN RING** dürft ihr erst erfüllen, nachdem alle anderen Zielkarten erfüllt sind.

HOFFNUNG VERLIEREN

Hauptsächlich verliert ihr auf folgende Arten Hoffnung:

- Falls bei einem Suche-Wurf ein -Ergebnis gewürfelt wird (verliert 1 Hoffnung pro Ergebnis).
- Falls eine **DER HIMMEL VERFINSTERT SICH**-Karte gezogen wird, wenn das Auge von Sauron in Frodos Region ist (verliert 2 Hoffnung).
- Falls Schatten-Truppen eine Zuflucht einnehmen (verliert 3 Hoffnung).
- Falls ihr eine Schatten-Truppe aufstellen müsst, aber keine mehr im Vorrat ist (verliert 1 Hoffnung pro nicht aufgestellter Truppe).
- Falls ihr eine Gefährtenkarte ziehen müsst, aber keine mehr im Stapel ist (verliert 1 Hoffnung pro nicht gezogener Karte).

HOFFNUNG ERHALTEN

Falls ihr eine Schattenfestung erobert, erhaltet ihr 2 Hoffnung. Außerdem lassen euch einige Ziele und manche Fähigkeiten Hoffnung erhalten. Befindet sich der Hoffnungsmarker auf dem obersten Feld der Hoffnungsleiste, könnt ihr keine Hoffnung erhalten.

WICHTIGE DETAILS

ZEITLICHE KONFLIKTE

- Die meisten Ereignisse und manche Charakterfähigkeiten können jederzeit verwendet werden. Diese Ereignisse und Fähigkeiten können in Zügen jeder beliebigen Person genutzt werden, außer während einer Schlacht, einer Suche oder während eine andere Karte oder Charakterfähigkeit abgehandelt wird (außer es ist ausdrücklich erlaubt). Du kannst z. B. kein Ereignis spielen, bis alle Schritte auf einer Schattenkarte abgehandelt worden sind, aber du kannst ein Ereignis spielen, bevor du die nächste Schattenkarte ziehst.
- **Der Himmel verfinstert sich**-Karten und Schattenkarten werden sofort abgehandelt, sobald sie gezogen werden.
- Falls sich in einer Zuflucht Schatten-Truppen, aber keine befreundeten Truppen befinden, nachdem eine Schlacht, eine Aktion oder ein beliebiger anderer Effekt abgehandelt worden ist, verliert ihr 3 Hoffnung und verwandelt die Zuflucht in eine Schattenfestung.
- Falls 2 Karteneffekte gleichzeitig passieren, dürft ihr entscheiden, in welcher Reihenfolge sie geschehen.

KARTEN

- Beide deiner Charaktere können auf die Karten auf deiner Hand und auf deine Plättchen zugreifen. Du kannst eine Karte oder ein Plättchen mit dem einen Charakter erhalten und mit dem anderen Charakter nutzen.
- Du darfst Symbole auf Karten an beliebigen Orten ausgeben, unabhängig von der Region der Karte. Die Region der Karte kann sich auf andere Aktionen oder Charakterfähigkeiten beziehen.
- Lass deine Handkarten aufgedeckt vor dir liegen, sodass die anderen sie jederzeit sehen können.
- Nur Gefährtenkarten zählen gegen dein Handkartenlimit von 7.
- Du darfst den Gefährten- und Schatten-Ablagestapel jederzeit ansehen. Du darfst dir jedoch nicht die Rückseiten der Schattenkarten im Schattenstapel ansehen (außer die der obersten Karte).

FÜR EINE SCHLACHT WÜRFELN

- Das Auge von Sauron wird verschoben, wenn ihr eine ***Angriff***-Aktion durchführt. Es wird nicht verschoben, wenn eine **Der Himmel verfinstert sich**-Karte oder Schattenkarte verlangt, für eine Schlacht zu würfeln, oder wenn durch andere Fähigkeiten Schatten-Truppen entfernt werden.
- Jeder Charakter, der am Ort einer Schlacht anwesend ist, darf  und  ausgeben, um den Ausgang der Schlacht zu beeinflussen, nachdem die Schlacht-Würfel geworfen wurden. Du kannst sogar erneut  ausgeben, um einen Würfel neu zu würfeln, der bereits neu gewürfelt wurde.
- Wer gerade am Zug ist, entscheidet, welche befreundete Truppen entfernt werden, wenn befreundete Truppen entfernt werden müssen und verschiedene Armeen (Gondor, Rohirrim, Elben oder Zwerge) anwesend sind.
- Wenn mehr befreundete Truppen oder Schatten-Truppen entfernt werden müssen, als anwesend sind, entfernt so viele, wie ihr könnt, und ignoriert den Rest.
- Wenn eine Truppe durch eine Schlacht oder andere Effekte entfernt wird, legt sie zurück in den Vorrat. Sie kann durch die ***Appell***-Aktion oder andere Effekte, die Truppen aufstellen, wieder auf den Spielplan kommen.
- An Orten, wo keine Schatten-Truppen anwesend sind, kann kein ***Angriff*** durchgeführt werden.
- Wenn ein ***Angriff*** durchgeführt wird, muss mindestens 1 Schlachtwürfel geworfen werden.

FÜR EINE SUCHE WÜRFELN

- Wenn Frodo seine Fähigkeit **Den Ring anstecken** verwendet, verliert er 1 Hoffnung, verschiebt das Auge von Sauron in seine Region und würfelt dann für eine Suche, wobei er alle Schatten-Truppen an seinem Ort ignoriert. Nazgûl ignoriert er allerdings nicht.
- Jeder Charakter, der sich an Frodos Ort befindet, darf  ausgeben, um den Ausgang der Suche zu beeinflussen, nachdem die Suche-Würfel geworfen wurden. Du kannst sogar erneut ausgeben, um einen Würfel neu zu würfeln, der bereits neu gewürfelt wurde.

DIE NÄCHSTE PARTIE

Verwendet in jeder weiteren Partie eine andere Kombination aus Charakteren, Zielen, Ereignissen und **Der Himmel verfinstert sich**-Karten für immer wieder neue, spannende Spielerlebnisse.

Solltet ihr eine Partie verlieren, verzweifelt nicht – versucht es einfach erneut. Wenn ihr aber merkt, dass ihr eure Partien auf der Schwierigkeit Einstieg und Normal regelmäßig gewinnt, könnt ihr euch an die Schwierigkeit Heroisch, Episch oder sogar Legendär wagen (mit unterschiedlich vielen **Der Himmel verfinstert sich**- und Zielkarten). Verwendet immer das Ziel **Zerstört den Einen Ring**.

Schwierigkeit	Der Himmel verfinstert sich	Ziele
Einstieg	4	4
Normal	5	4
Heroisch	5	5
Episch	6	5
Legendär	6	6

Hinweis: Wenn bei einer Solo-Partie oder einer Partie zu zweit eine Zielkarte mehr Charaktere von dir/euch verlangt, als mitspielen (5 Charaktere in einer Solo-Partie, 4 Charaktere zu zweit), werden die Ziele gemischt und neu gezogen.

VORGESCHLAGENE SZENARIEN

Hier sind ein paar thematisch zusammenhängende Ziele auf mehreren Schwierigkeitsstufen aufgeführt:

Einstieg/Normal (4 Ziele):

- **Das erste Spiel:** Erlangt den Segen der Elben; „Saruman, dein Stab ist zerbrochen“; Fordert Sauron heraus; Zerstört den Einen Ring
- **Die Dunkelheit auf Abstand halten:** Stellt euch dem Balrog; Eidbrecher erfüllen ihre Pflicht; Befriedet Umbar; Zerstört den Einen Ring

Heroisch/Episch (5 Ziele):

- **Die Reiter von Rohan:** Ritt mit der Éored; Befreit Théodens Verstand; Besiegt Frecas Erben; „Nicht länger eine Schildmaid“; Zerstört den Einen Ring
- **Das Schicksal der Elben:** „Das macht sechs!“; Arwen entrollt das Banner; Legt die Verliese bloss; Bringt Licht in den Düsterwald; Zerstört den Einen Ring
- **Die Söhne des Truchsesses:** Boromir stellt seine Ehre wieder her; Sichert die Furten des Anduin; Entmachtet Denethor; Dringt in Minas Morgul ein; Zerstört den Einen Ring

Legendär (6 Ziele):

- **Nicht die Größe macht einen Helden aus:** Rächt Balin!; Befreit die Zwergenlande vom Schatten; Waldläufer sichern Eriador; Die Hobbits schwören die Treue; Kankras Lauer; Zerstört den Einen Ring



SOLO-PARTIE

Du kannst das Spiel auch alleine spielen. Dabei koordinierst du die Bemühungen von Frodo & Sam und 4 anderen Charakteren.

SPIELAUFBAU

Bereite das Spiel wie gewohnt vor, mit den folgenden Änderungen:

1. Lege die Charakterkarte für Frodo & Sam neben den Spielplan.
2. Bestimme zufällig 4 andere Charakterkarten und lege sie aufgedeckt in einer Reihe nebeneinander vor dich.
   Vorschlag: Bei deiner ersten Partie solltest du mit Merry & Pippin, Éowyn, Legolas und Gandalf spielen.
3. Lege den Solo-Marker auf die Charakterkarte ganz links.
4. Stelle die Figuren aller Charaktere auf ihre Startorte (siehe S. 7).



SPIELABLAUF

In deinem Zug führt der Charakter mit dem Solo-Marker auf sich bis zu 4 Aktionen durch (im ersten Zug ist das der Charakter ganz links in der Reihe vor dir). Entweder vor oder nach allen Aktionen des Charakters darfst du 1 Bonus-Aktion mit Frodo & Sam durchführen.

Nachdem du alle Aktionen durchgeführt hast, handle den Rest des Zuges ganz normal ab. (Ziehe zuerst 2 Gefährtenkarten, dann handle so viele Schattenkarten ab, wie der Bedrohungswert angibt.)

Verschiebe als Nächstes den Solo-Marker nach rechts zum nächsten Charakter in der Reihe. Nachdem alle 4 Charaktere vor dir ein Mal am Zug waren, erhält wieder der Charakter ganz links den Solo-Marker.

Frodo & Sam können niemals 4 Aktionen in einem Zug durchführen, da sie niemals den Solo-Marker erhalten.

Alle 5 Charaktere haben Zugriff auf alle deine Handkarten und Symbol-Plättchen.

> **Tipp**
>
> *Obwohl Frodo & Sam normalerweise nur 1 Aktion pro Zug haben, kannst du mit anderen Charakteren die **Reise**-Aktion durchführen und sie ein Stück auf dem Weg zum Schicksalsberg mitnehmen.*

AKTIONEN

Die folgenden zwei Aktionen funktionieren bei einer Solo-Partie wie folgt:

VORBEREITUNG

Bei der ***Vorbereitung***-Aktion muss dein Charakter an einer Zuflucht sein und zusätzlich in der Region der Regionskarte sein, die du ablegen willst.

Hinweis: *Du kannst diese Aktion in manchen Regionen nicht durchführen, da es dort keine Zuflucht gibt.*

Vorbereitung (Beispiel für die Solo-Partie):
Legolas legt in der Zuflucht im Waldland-Reich die -Regionskarte für den Düsterwald ab, um 1 -Plättchen zu erhalten.

GEMEINSCHAFT

In einer Solo-Partie kann die ***Gemeinschaft***-Aktion nicht verwendet werden.

CREDITS

Autor: Matt Leacock

Z-MAN GAMES

Studioleitung: Mike Hummel

Entwicklung: Kevin Ellenburg

Leitung der Kreativabteilung: Bree Woodward

Artdirection: Jay Hernishin

Grafikdesign: Jay Hernishin, Randy Delven, Sam Shimota, Tony Mastrangeli, Katherine Boils, David Ardila, Preston Wing

Miniaturendesign: Luigi Terzi

Illustrationen: Cory Godbey

Illustration der Karte: Jared Blando

Produzent: Guadalupe Gonzalez, Ellie Gentry

Copy Editing: Dan Varrette

Marketing: Krystal Rose, Preston Wing

Technische Redaktion: David Killing

3D-Modellierung: Jon „Jags“ Nee

Z-MAN TEAM

Bryan Bornmueller, Randy Delven, Kevin Ellenburg, Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin, Mike Hummel, Krystal Rose, Preston Wing, Bree Woodward, Jorge Zhang

BESONDERER DANK AN

Justin Anger, Michael Blomberg, Teresa Dery, Halley Feil, Pete Fenlon, Emily Frenchik, Austin Litzler, Luke Peterschmidt, Alex Schlee, Jacinda Wilson

Besonderer Dank des Autors

Tom Lehmann, Paolo Mori, Rich Fulcher, Randy Hoyt, Brent Lloyd, Corey Thompson

Organisation der Testspiele

Joe Babbitt, Miguel Gonzalez, David Gourevitch, David Ha, Emile de Maat, Jonathan Westfall

ASMODEE NORTH AMERICA

Lizenzleitung: Ariel Didier

Lizenzfreigaben: Kaitlin Souza

Lizenzkoordination: Emerald Thompson, Kira Hartke

TESTSPIELER

Mario Acanda, Scott Alden, Anissa Alexander, Gabriel Anderson, Jeff Anderson, Stephen P. Anderson, Nicole Arnold, Alan Aspinwall, Natalie Aspinwall, Maxwell Barber, Jocelyn Becker, Carolina Blanken, Martin Bouchard, Noah Bowlin, Brad Boyer, Cheryl Boyer, Stephen Buonocore, Andrew Camner, Nick Catalan, Gwendoline Caumont, Leslie Chan, Sean Cheng, Lauren Christman, Gregory Cole, Heather Cunnane, Laurence Cunnane, Lincoln Damerst, Cabel Dawson, Tim DeJonge, Alain Duboust, Olin Edwards, Christine Ellenburg, Caprice Esmas, Kelsey Fahland, Chris Farrell, Kim Farrell, Marieke Franssen, Emily Franzini, Rich Fulcher, Owen Gage, Elliott Gold, Alma Gonzalez, Eliseo Gonzalez, Ashley Goolsby, Justin Goolsby, Joe Gracyk, Sophie Gravel, Lillian Gray, Carter Greene, Benjamin Greiber, Christina Ha, Frey Hackbarth, Colin Haine, Kira Haine, Phillip Haine, Karl Halvorson, Beth Heile, Emily Herold, Anita Hilberdink, Jonathan Hinds, Lionel Honda, Garrett Hoyt, Randy Hoyt, Dan „Shoe“ Hsu, Trisha Huang, Wei-Hwa Huang, Kris Hunt, Simon Hunt, Ken Jenkins, Aimee Johanan, Erik Jordheim, Dylan Keitz-Playford, Ian Klein, John Knoerzer, Karolina Krajewska Ellenburg, Alex Lake, Anna Leacock, Colleen Leacock, Donna Leacock, Marcel LeClair, Andy Lee, Hana Lee, Tom Lehmann, Albert Leo, Jason Levine, Scott Lewis, Cindy Liu, Brent Lloyd, Dan Luxenberg, Julie Luxenberg, Kody Lyons, Jonathan Madison, Sarah Madison, Shalin Mehta, Matteo Menapace, Jane Miller, Matt Monasch, Zachary Moore, Chris Nappier, Tawnya Nappier, Siew Siang Neo, Kayla Nimis, Sam Nixon, André Nordstrand, Kevin O'Hare, Debbie Ohi, Devin Pariseau, Luke Peichel, Bill Phillips, Nikki Pontius, Femke Prins, Analese Steverson Pugh, Jeff Ridpath, Xavier Rodriguez, Joseph Roso, Marcus Round, Anthony Rubbo, Arianna Ryan, Akash Salgamay, Chrissy Saul, Breyana Scales, Vera van Schaijk, Tim Scheller, Greg Sherman, Marissa Smith, Ken Starzer, Steven Stenzel, Brenden Sussman, Chris Talbot, Daniel Thirman, Shruti Thombare, Corey Thompson, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Ken Tidwell, Lisa Towell, Tom Twedell, Brian Villanueva, Simon Weinberg, Amanda „Panda8ngel“ Wong, Jonathan Yu, Michelle Zentis

ASMODEE DEUTSCHLAND

Übersetzung und Redaktion: Benjamin Fischer, Veronika Stallmann und Susanne Kraft

Satz und Layout: Max Breidenbach

Z-Man Games setzt sich für diverse Repräsentation und zugängliche Spiele für alle ein. Falls ihr irgendwelche Bedenken oder Vorschläge habt, kontaktiert uns bitte über unsere Website.

SYMBOLE

Freundschaft
- Gib 1 aus, wenn du ***Appell*** durchführst, um auf einen -, -, - oder -Ort 1 zu stellen.

Heldenmut
- Gib 1 bei einer Schlacht aus, um 1 zu entfernen.
- Gib 3 aus, um eine Festung zu ***erobern***.

Heimlichkeit
- Gib 1 aus, wenn Frodo auf einer ***Reise*** dabei ist, um den Suche-Wurf zu vermeiden.

Widerstandskraft
- Gib 1 aus, um neu zu werfen.
- Gib 1 aus, um neu zu werfen.

WEITERE SYMBOLE

	Zuflucht		Hoffnung		Suche-Würfel
	Schattenfestung		Verzweiflung		Vorbeigeschlüpft
	Auge von Sauron		Bedrohungsmarker		Entkräftet
	Nazgûl		Hoffnungsmarker		Ungeschützt
	Schatten-Truppe		Solo-Marker		Rückruf
	Befreundete Truppe		Schatten-Ort		Schlacht-Würfel
	Zwergen-Truppe		Zwergen-Ort		Bezwingen
	Elben-Truppe		Elben-Ort		Schlagabtausch
	Rohirrim-Truppe		Rohirrim-Ort		Überrannt
	Gondor-Truppe		Gondor-Ort		Nazgûl!

SPIELAUFBAU

Gefährtenkarten

Personen-anzahl	Ereignisse	Starthand-Karten
5 Personen	9	2
4 Personen	7	2
3 Personen	6	3
2 Personen	6	4
1 Person	5	4

Schwierigkeit

Schwierigkeit	Der Himmel verfinstert sich	Ziele
Einstieg	4	4
Normal	5	4
Heroisch	5	5
Episch	6	5
Legendär	6	6

©MEE