

## CREDITS

Autoren: **Antoine Bauza & Bruno Cathala**

Illustration: **Vincent Dutrait**

Vollständige Credits und Danksagung:

[www.rprod.com/de/duel-for-middle-earth/credits](http://www.rprod.com/de/duel-for-middle-earth/credits)

© 2025 MIDDLE-EARTH ENTERPRISES, LLC.

ALL RIGHTS RESERVED.

© REPOS PRODUCTION 2025. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Repos Production SA

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brüssel – Belgien

[www.rprod.com](http://www.rprod.com)

Middle-earth, The Lord of the Rings und die Namen der Charaktere, Ereignisse, Gegenstände und Orte sind Markenzeichen von Middle-earth Enterprises, LLC, unter der Lizenz von Asmodee North America, Inc. und Repos Production.

Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.

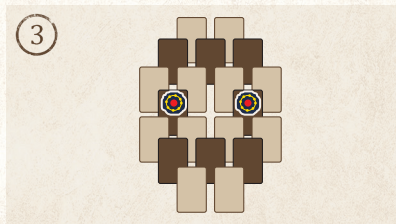
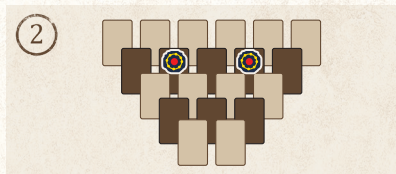
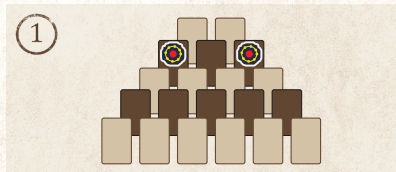
Die Inhalte dieses Spiels dürfen nur zu rein privaten Zwecken verwendet werden.



MIDDLE-EARTH  
ENTERPRISES

 offene Karte

 verdeckte Karte



## SPIELANLEITUNG

### ÜBERBLICK

In dieser Erweiterung sammelt ihr Machtmarker, die ihr verwenden könnt, um euch die Unterstützung eurer Verbündeten zu sichern.

*Verbündete* verändert ein paar Regeln aus dem Grundspiel, wobei die Siegbedingungen jedoch gleich bleiben.

### SPIELMATERIAL

7 Gemeinschaft-  
Verbündetenkarten



7 Sauron-  
Verbündetenkarten



8 Machtmarker



2 Spielhilfen



## VORBEREITUNG

- Sortiert die **Verbündetenkarten** nach ihren Rückseiten.

Mischt die 7 Verbündetenkarten eurer Fraktion und zieht je **3** zufällige Karten davon, ohne sie eurem Gegenüber zu zeigen.

Legt die übrigen Verbündetenkarten in die Schachtel zurück. Sie werden für dieses Spiel nicht benötigt.

- Nehmt euch beide eure **Spielhilfe** und je **1 Machtmarker**.

Legt die anderen Machtmarker griffbereit beiseite. Ihr benötigt sie bei der Vorbereitung jedes Kapitels.

## KAPITEL-ÜBERBLICK

### Ein Kapitel vorbereiten

Legt zu Beginn jedes Kapitels 2 Machtmarker auf bestimmte Karten, wie in der Abbildung auf Seite 6 dargestellt.

### Spielablauf

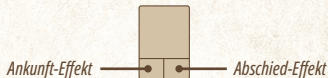
#### Einen Machtmarker erhalten

Jedes Mal wenn du im zentralen Spielbereich eine Karte mit einem Machtmarker darauf aufdeckst, um sie erreichbar zu machen, lege zuerst den Marker vor dich und drehe dann die Karte um.

#### Einen Verbündeten um Unterstützung bitten

**Zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug,** sogar noch nach dem Aufdecken neuer Karten im zentralen Spielbereich, darfst du einen deiner Verbündeten um Unterstützung bitten und **einen** seiner Effekte aktivieren.

Verbündetenkarten haben je 2 Effekte: einen Ankunft-Effekt (links) und einen Abschied-Effekt (rechts). Du musst zuerst den Ankunft-Effekt eines Verbündeten anwenden, **bevor** du seinen Abschied-Effekt anwenden kannst.



Du kannst die „Einen Verbündeten um Unterstützung bitten“-Aktion **zusätzlich** zu deinem normalen Zug nutzen, aber du darfst eine solche Aktion **nur 1 Mal pro Zug** nutzen.

#### ANKUNFT-EFFEKT

Lege **1 deiner Machtmarker** ab. Decke dann eine deiner Verbündetenkarten auf und lege sie vor dir aus. Wende abschließend ihren Ankunft-Effekt an.

#### ABSCHIED-EFFEKT

Lege **2 deiner Machtmarker** ab und wende den Abschied-Effekt einer vor dir ausliegenden Verbündetenkarte an. Lege sie dann in die Schachtel zurück. Sie wird für den Rest des Spiels nicht mehr benötigt.

*Hinweis: Alle Effekte werden in den jeweiligen Spielhilfen erklärt.*