

VERBÜNDETE VON SAURON

HEXENKÖNIG



Rücke den *Nazgûl* auf der Ringleiste
1 Feld vor **ODER** stelle 1 Einheit in einem
Gebiet deiner Wahl auf.



Rücke den *Nazgûl* auf der Ringleiste
1 Feld vor **UND** stelle 1 Einheit in einem
Gebiet deiner Wahl auf.

KANKRA



Lege den verwendeten Machtmarker
oben auf den Bündnisstapel eines
beliebigen Volkes.

Dein Gegenüber kann sich für den Rest
des Spiels die Bündnismarker dieses Volkes
nicht ansehen und sie sich nicht nehmen.



Lege 1 Bündnismarker aus dem Spielbereich
deines Gegenübers ab.

HAUPTMANN DER URUK-HAI



Lege den verwendeten Machtmarker auf ein ausliegendes Ortsplättchen. Dein Gegenüber darf sich dieses Ortsplättchen nicht nehmen.



Nimm ein ausliegendes Ortsplättchen und spiele es aus, ohne seine Kosten zu bezahlen.

BALROG



Lege den verwendeten Machtmarker auf eine Verbindung zwischen zwei Gebieten auf dem Spielplan. Dein Gegenüber darf diese Verbindung bei der Bewegung seiner Einheiten nicht länger nutzen.



Wende den Ankunft-Effekt dieser Karte mit 1 der verwendeten Machtmarker an **UND** entferne falls möglich je 1 gegnerische Einheit aus beiden mit diesem Machtmarker verbundenen Gebieten.

WARG



Wähle 1 zufällige, noch nicht aufgedeckte Verbündetenkarte deines Gegenübers. Dein Gegenüber muss sie sofort aufdecken und sie vor sich auslegen. Dafür wird keiner seiner Machtmarker abgelegt und der Ankunft-Effekt nicht angewendet (der Effekt geht verloren).



Wähle 1 vor deinem Gegenüber ausliegende Verbündetenkarte. Wende ihren Abschied-Effekt zu deinem Vorteil für dich an, ohne die Karte in die Schachtel zurückzulegen (dein Gegenüber kann den Abschied-Effekt dieser Karte noch immer auch für sich anwenden).

HÖHLENTROLL

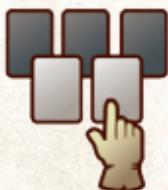


Lege 1 graue Karte aus dem Spielbereich deines Gegenübers auf den Ablagestapel.



Nimm 1 graue Karte aus dem Spielbereich deines Gegenübers und lege sie in deinen Spielbereich.

GRÍMA



Wähle 1 erreichbare Karte aus dem zentralen Spielbereich. Statt seinen Zug durchzuführen, **muss** dein Gegenüber diese Karte nehmen und ausspielen **ODER** verkaufen, um sich so viele Münzen aus dem Vorrat zu nehmen, wie es dem Kapitel entspricht.



Wähle 1 erreichbare Karte aus dem zentralen Spielbereich. Statt seinen Zug durchzuführen, **muss** dein Gegenüber diese Karte nehmen und verkaufen, um sich so viele Münzen aus dem Vorrat zu nehmen, wie es dem Kapitel entspricht.

Hinweise:

- ★ *Dein Gegenüber darf in einem solchen Zug zusätzlich eine „Einen Verbündeten um Unterstützung bitten“-Aktion nutzen.*
- ★ *Der Effekt dieses Bündnismarkers darf angewendet werden.*

