



DER HERR DER RINGE

Die Gefährten™

Das Stichspiel

Die Gefährten – Das Stichspiel ist ein kooperatives Kartenspiel für 1 bis 4 Personen, das euch in 18 Kapiteln durch den ersten Teil von J. R. R. Tolkiens klassischer Roman-Trilogie *Der Herr der Ringe* begleitet.

Was ist ein Stichspiel? In vielen klassischen Kartenspielen (z. B. in Hearts, Skat, Bridge, Doppelkopf oder Tarock) müssen nach bestimmten Regeln Stiche gewonnen werden. Jede Person spielt eine ihrer Karten in die Mitte des Tisches. Eine Person gewinnt den Stich, nimmt sich die gespielten Karten und legt sie vor sich ab.

Was ist ein kooperatives Spiel? In einem kooperativen Spiel müsst ihr als Gruppe zusammenarbeiten, um die Ziele jedes Charakters zu erfüllen. Entweder gewinnt ihr gemeinsam oder ihr verliert gemeinsam.

Was ist ein Kapitel? Die Kapitel sind die Szenarien, in denen die Geschichte von *Die Gefährten* erzählt wird. Jedes Kapitel hat eigene Charaktere, Sonderregeln und Siegbedingungen. Die Kapitel können in beliebiger Reihenfolge gespielt werden, wobei wir aber empfehlen, sie in der passenden Reihenfolge zu spielen.

Spielmaterial



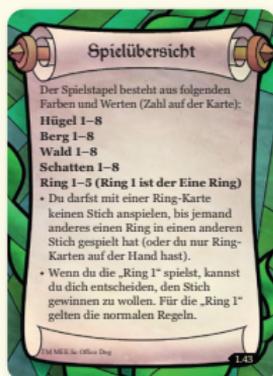
„Kapitel 1“-Karte



4 Charakterkarten



37 Spielstapel-Karten



6 Übersichtskarten



„Kapitel 2–18“-Karten
(96 Karten in bestimmter Reihenfolge in 2 verschlossenen Fächern)



5 Holzmarker
• 1 Ringmarker
• 4 Sternmarker

Kartenarten

Spielstapel-Karten



Kartenwert-Nummer

Kartenfarbe-Symbol

Farben und Werte
des Spielstapels:

-  Hügel 1–8
-  Berg 1–8
-  Wald 1–8
-  Schatten 1–8
-  Ring 1–5

Charakterkarten



Name des Charakters

Beschreibung
des Charakters

♦ Ziel des Charakters

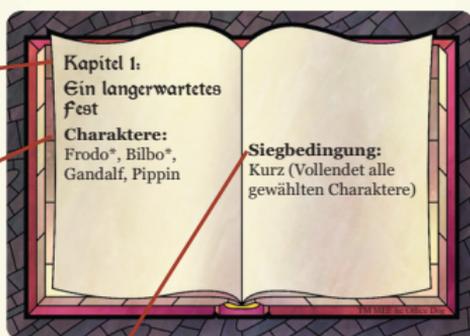
♣ Spieldaufbau-Aktion
des Charakters

Kapitelkarten

Nummer und Titel
des Kapitels

In diesem
Kapitel wählbare
Charaktere

(* zeigt an, dass der
Charakter gewählt
werden muss)



Kapitel I:
Ein langerwartetes
Fest

Charaktere:
Frodo*, Bilbo*,
Gandalf, Pippin

Siegbedingung:
Kurz (Vollendet alle
gewählten Charaktere)

Siegbedingung des Kapitels

Spielaufbau für Kapitel 1

- 1 Nehmt die „Kapitel 1“-Karte „Ein langerwartetes Fest“ und legt sie zusammen mit den darauf aufgelisteten Charakteren in die Tischmitte.



- 2 Legt 1 Sternmarker auf jeden Charakter, der auf der Kapitelkarte mit einem * markiert ist.



- 3 Mischt die Spielstapel-Karten, deckt 1 Karte auf und legt sie halb unter die Kapitelkarte – dies ist die **verlorene Karte**. Sollte sie die „Ring 1“ sein, teilt an die Kapitelkarte eine andere Karte aus und mischt die „Ring 1“ ins Deck zurück.



- 4 Teilt die übrigen Spielstapel-Karten aus, je nachdem, wie viele Personen mitspielen. (Haltet eure Karten von den anderen verborgen.)

- **2 Personen: je 12 Karten** (siehe Seite 20)
- **3 Personen: je 12 Karten**
- **4 Personen: je 9 Karten**



- 5 Wer die „Ring 1“ hat, nimmt sich Frodo und den Ringmarker mit der **Ring anspielen nicht möglich**-Seite nach oben und behält die „Ring 1“ auf der Hand. Achtet drauf, dass ihr mit der richtigen Seite von Frodo spielt (für 3 Personen oder für 4 Personen).



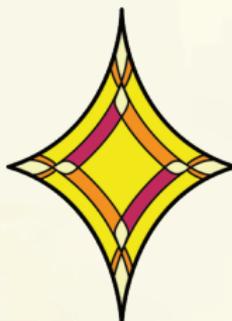
- 6 Beginnend mit der Person links von Frodo wählen alle je 1 Charakterkarte und legen sie vor sich. Charaktere mit einem Stern müssen in dieser Runde gewählt werden. Das bedeutet aber nicht, dass sie in der aufgelisteten Reihenfolge gewählt werden müssen. **Wenn alle einen Charakter haben, entfernt die Sternmarker von den Charakteren.**
Tipp: Bevor du deinen Charakter wählst, sieh dir die Karten auf deiner Hand an. Entscheide dich für einen Charakter, dessen Ziel du mit diesen Karten erfüllen kannst.

- 7 Führt reihum die Spielaufbau-Aktionen (🔨) eurer Charaktere durch. Die Person links von Frodo beginnt.

Tauschen bedeutet, dass der aktive Charakter 1 verdeckte Karte an 1 angegebenen Charakter weitergibt. Der Charakter, der die Karte erhält, sieht sich diese an und nimmt sie auf die Hand. Dann gibt er seinerseits 1 verdeckte Karte an den aktiven Charakter zurück. (Dies kann auch die gerade erhaltene Karte sein.)

Charaktere, die in einer Runde nicht gewählt wurden, können kein Teil eines Tauschs sein (wie z. B. Merry oder Sam bei Pippins Tausch-Aktion). Frodo darf nicht die „Ring 1“ tauschen.

- 8 Nun könnt ihr loslegen.



Einen Stich gewinnen

Ihr alle habt mehrere Karten auf der Hand, welche Mittelerde und den Einfluss des Einen Rings auf diese Welt darstellen. Ihr müsst als Gruppe zusammenarbeiten und eure Karten schlau spielen, um die Ziele aller Charaktere erfüllen zu können und das Spiel so zu gewinnen.

Eine **Runde** dauert so lange, bis alle ausgeteilten Karten in Stichen gespielt wurden. Ein **Stich** wiederum besteht daraus, dass ihr alle je 1 Karte spielt. Wie die Karten gespielt werden müssen und wer den Stich gewinnt, wird im Folgenden beschrieben.

Anspielen: Wer die erste Karte in einen Stich spielt, wählt eine beliebige Karte von der Hand und legt sie in die Tischmitte. Dies wird „anspielen“ genannt. Die Farbe der ersten gespielten Karte in einem Stich wird angespielte Farbe genannt (Hügel, Berg, Wald, Schatten oder Ring). **Frodo spielt den allerersten Stich an.**

Farbe bekennen: Nun müssen alle anderen im Uhrzeigersinn Farbe bekennen. Das heißt, 1 Karte zu spielen, die zur angespielten Farbe passt. Wer das nicht kann, darf eine beliebige Karte von der Hand spielen. Es beginnt die Person links neben der anspielenden Person.

Gewinnen: Nachdem alle je 1 Karte in den Stich gespielt haben, wird überprüft, wer den Stich gewinnt. Gewonnen hat, wer die höchste Karte der angespielten Farbe gespielt hat. Diese Person nimmt alle in diesem Stich gespielten Karten, legt sie verdeckt vor sich **und spielt den nächsten Stich an.**

Beispiel: Frodo spielt den Stich mit einer „Hügel 1“ an. Gandalf ist als Nächster dran. Er hat eine „Hügel 3“ und eine „Hügel 6“ auf der Hand und muss Farbe bekennen. Er entscheidet sich für die „Hügel 3“. Bilbo hat gar keine Hügel-Karten auf der Hand und entscheidet sich für die „Ring 5“. Gandalf hat die höchste Karte in der angespielten Farbe gespielt und gewinnt den Stich. Außerdem spielt er den nächsten Stich an. (Siehe Abbildung unten.)



Die Ring-Karten

Die Ring-Karten funktionieren wie die Karten der anderen 4 Farben, außer dass es nur 5 Karten sind (statt 8, wie bei den anderen). Zudem gelten für die Ring-Karten noch einige Sonderregeln.



Ringe anspielen: Ihr dürft mit einem Ring keinen Stich anspielen, bis jemand anderes einen Ring in einen anderen Stich gespielt hat (weil er die angespielte Farbe nicht bekennen konnte und stattdessen eine Ring-Karte gespielt hat). Um dies anzuzeigen, liegt der Ringmarker zu Beginn des Spiels auf der **Ringe anspielen nicht möglich**-Seite ❶.

Sobald eine Ring-Karte gespielt wurde, könnt ihr für den Rest der Runde mit einer Ring-Karte einen Stich anspielen. Dreht dafür den Ringmarker auf die **Ringe anspielen möglich**-Seite ❷ um.

Im unwahrscheinlichen Fall, dass die anspielende Person nur Ring-Karten auf der Hand hat, darf sie mit einer Ring-Karte den Stich anspielen, auch wenn bisher noch niemand eine Ring-Karte gespielt hat.

Der Eine Ring: Die „Ring 1“ (auch der Eine Ring genannt) ist die mächtigste Karte im ganzen Spiel. Wenn du die „Ring 1“ spielst, kannst du entscheiden, den Stich gewinnen zu wollen. Wenn du das tust, gewinnst du den Stich, egal welche Karten bisher gespielt wurden oder noch in den Stich gespielt werden. Falls du dich entscheidest, nicht automatisch den Stich zu gewinnen, wird die Karte so behandelt, als hätte sie den Wert 1 in der Ring-Farbe. Für das Spielen der „Ring 1“ gelten die gleichen Regeln wie für das Spielen aller Ring-Karten.

Wichtig: Nur die „Ring 1“ kann einen beliebigen Stich gewinnen. Dies gilt nicht für die „Ring 2“ bis „Ring 5“.



Kommunikation

Ihr dürft euch nur über Dinge austauschen, die beim Spielaufbau und beim Spiel selbst für alle sichtbar sind. Ihr dürft euch nicht gegenseitig die Karten auf der Hand zeigen oder darüber reden. Beim Spielaufbau solltet ihr nicht darüber sprechen, welchen Charakter ihr gerne hättet, da dies schon geheime Informationen verraten könnte. Ihr dürft euch aber jederzeit über alle Dinge unterhalten, die für alle sichtbar sind (z. B. aufgedeckte Karten auf dem Tisch) sowie an die Ziele und Sonderregeln eurer Charaktere erinnern und wie es mit dem Erfüllen der Ziele vorangeht.

Gewonnene Stiche legt ihr verdeckt vor euch ab, so dass die Karten darin nicht mit euren Handkarten verwechselt werden können. Ihr dürft Karten, die Teil eurer Ziele sind, zur besseren Übersicht aufgedeckt lassen (z. B. alle Ring-Karten für Frodo), solange sie nicht mit Handkarten oder Karten, die ihr in den Stich spielt, verwechselt werden können.

Charakterziele

Jeder Charakter hat ein Ziel, das von der Person erfüllt werden muss, die ihn beim Spielaufbau der Runde gewählt hat.

Erfüllte Ziele markieren: Wenn du die Bedingung für ein Charakterziel erfüllt hast (und das Ziel auch später nicht mehr scheitern kann), lege 1 Sternmarker auf deinen Charakter, um für alle sichtbar zu machen, dass du dein Ziel erfüllt hast.

Vorzeitiges Beenden der Runde: Falls alle Charakterziele erfüllt sind (und keine davon später noch scheitern können), könnt ihr die Runde vorzeitig beenden. Dementsprechend könnt ihr eine Runde auch dann vorzeitig beenden, wenn feststeht, dass ein Charakter sein Ziel nicht mehr erfüllen kann und scheitern wird.



Pippins Ziel ist erfüllt, angezeigt durch den Sternmarker auf ihm.

Ende einer Runde

Sobald ihr alle eure Karten von der Hand gespielt habt (außer Gandalf, der 1 Karte übrig hat), endet die Runde.

Falls ihr alle eure Charakterziele für diese Runde erfüllt habt, gewinnt ihr gemeinsam und habt das Kapitel gewonnen. Legt die Kapitelkarte beiseite und nehmt die nächste Kapitelkarte aus der Schachtel, zusammen mit allen neuen Karten, die für das Kapitel benötigt werden. Falls auch nur 1 Person an der Erfüllung ihres Charakterziels gescheitert ist, verliert ihr gemeinsam. Ihr könnt neu anfangen und es noch einmal probieren.

Dieses Spiel besteht aus vielen Kapiteln und wahrscheinlich werdet ihr sie nicht alle in einem Durchgang durchspielen. Verwendet die Bänder in der Schachtel, um euch zu merken, bei welchem Kapitel ihr das letzte Mal aufgehört habt, wenn ihr später weiterspielen wollt.

Spielt nun Kapitel 1!



Zusätzliche Regeln

Die späteren Kapitel werden ähnlich gespielt wie Kapitel 1. Ihr beginnt mit einer Kapitelkarte, auf der angegeben ist, welche Karten ihr verwenden sollt.

Es gilt stets die Goldene Regel: „Falls der Text auf einer Karte dem Text in diesen Regeln widerspricht, so hat der Text auf der Karte Vorrang.“

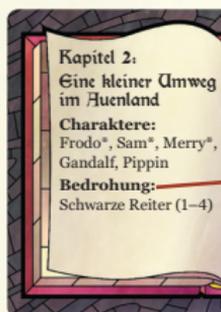
Neue Charaktere

In jedem Kapitel werden neue Charaktere und neue Herausforderungen eingeführt. Manche Charaktere aus früheren Kapiteln werden übernommen, andere verabschieden sich oder kehren später wieder.



Bedrohung

Das Bedrohungsdeck stellt die heraufziehende Bedrohung dar, welche die Gemeinschaft zu überwältigen droht.



Mischt verdeckt die nummerierten Bedrohungskarten, die auf der Kapitelkarte angegeben sind, und bildet daraus das Bedrohungsdeck. Beim Spieldaufbau ziehen bestimmte Charaktere Bedrohungskarten vom Bedrohungsdeck oder wählen eine davon aus. Sie wird aufgedeckt neben die entsprechende Charakterkarte gelegt.

Im unwahrscheinlichen Fall, dass die Kombination aus verlorener Karte und gezogener Bedrohungs-karte dazu führt, dass ein Charakter sein Ziel unmöglich erfüllen kann, zieht eine neue Bedrohungskarte.

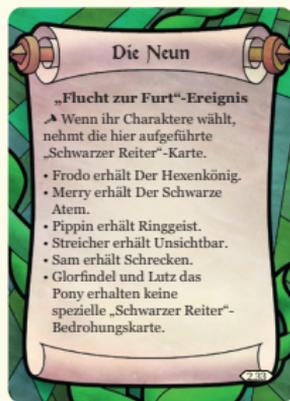
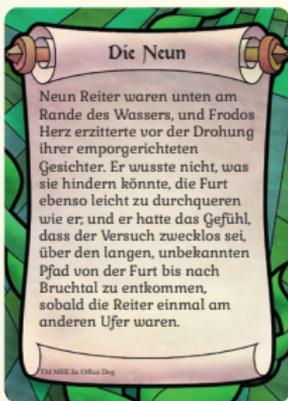
Beispiel: Falls die „Hügel 3“ die verlorene Karte ist und Sam die „Schwarzer Reiter 3“ zieht, zieht er eine neue Bedrohungskarte.



In manchen Kapiteln gibt es besondere Bedrohungs-karten, die nicht in das Bedrohungsdeck gemischt werden, sondern bestimmten Charakteren zugewiesen werden. Auf ihnen sind zusätzliche Ziele oder Einschränkungen für die Runde angegeben. Verwendet diese Bedrohungskarten nur, wenn die Kapitelkarte euch dazu anweist.

Ereignisse und Sonderregeln

In manchen Kapiteln gibt es Ereigniskarten, welche die Regeln verändern. Haltet euch beim Spielaufbau und/oder Spiel an diese Anweisungen. Falls Fragen aufkommen, wie ein bestimmtes Ereignis oder Kapitel genau funktioniert, schaut bei „Kapitel-spezifischen Fragen“ auf Seite 14 nach.



Geschenke

In manchen Kapiteln gibt es Geschenke, die bestimmten Charakteren zugewiesen werden. Diese haben für den Spielaufbau und/oder das Spiel Sonderregeln oder Vorteile für den Charakter. Verwendet diese Geschenke nur, wenn die Kapitelkarte euch dazu anweist. Sie werden nicht auf zukünftige Kapitel übertragen.

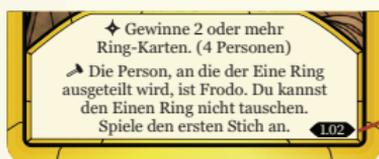


In Frodos Abwesenheit

Falls Frodo nicht Teil eines Kapitels ist, wählt die Person mit der „Ring 1“ ihren Charakter zuerst, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Nachdem alle ihren Charakter gewählt haben, führt die Person mit der „Ring 1“ ihre Spielaufbau-Aktion zuerst durch. Außerdem nimmt sie sich den Ringmarker. Die Spielaufbau-Aktion eines Charakters gibt an, wer den ersten Stich anspielt.

Kartennummern

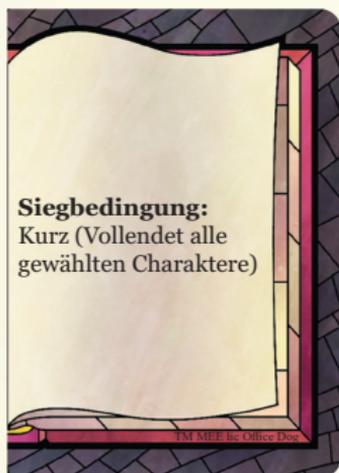
Die kleinen Nummern in der rechten unteren Ecke der Karten helfen euch, die Karten wieder in die ursprüngliche Reihenfolge zu bringen, wenn ihr die Kapitel erneut spielen wollt. Die farblichen Kästen helfen euch dabei, die Karten für den „Die Straße gleitet fort und fort ...“-Modus schneller zu finden (siehe Seite 19).



Kartennummern

Siegbedingungen

Die Kapitelkarte gibt die Länge und Siegbedingung des Kapitels an: entweder kurz oder lang.



Kurz

„Vollendet alle gewählten Charaktere“: Habt ihr alle Ziele der gewählten Charaktere erfüllt, gewinnt ihr das Kapitel und könnt mit dem nächsten Kapitel weitermachen. Konntet ihr nicht alle Ziele erfüllen, müsst ihr das Kapitel wiederholen.



Lang

„Vollendet alle Charaktere“:
Lange Kapitel werden über
mehrere Runden gespielt.
Wenn ihr alle Ziele der
gewählten Charaktere erfüllt
habt, legt sie beiseite.

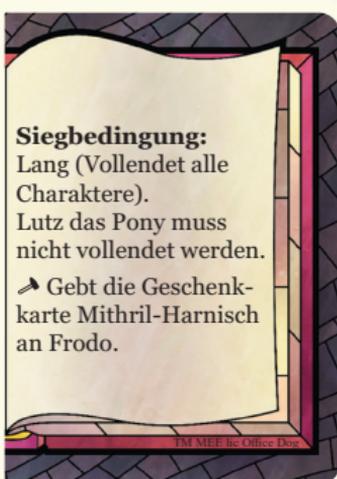
Habt ihr noch nicht alle
Charaktere vollendet, spielt ihr
in diesem Kapitel eine weitere
Runde. In manchen Kapiteln
ist angegeben, dass bestimmte
Charaktere nicht vollendet
werden müssen.

Um die nächste Runde zu beginnen, mischt den
Spielstapel und teilt wie gewohnt Karten aus. Wählt nun
eure Charaktere und verwendet für die neue Runde die
Spielaufbau-Anweisungen auf der gleichen Kapitelkarte.
Ihr dürft für diese Runde auch Charaktere wählen, die
ihr Ziel schon erfüllt haben (wenn jemand von euch
glaubt, mit den ausgeteilten Handkarten kein Ziel der
noch unvollendeten Charaktere erfüllen zu können).

Frodo muss in jeder Runde verwendet werden, auch
wenn sein Ziel bereits erfüllt ist.

Habt ihr am Ende einer Runde alle Charaktere vollendet
und alle Ziele jedes Charakters erfüllt, gewinnt ihr das
Kapitel und könnt mit dem nächsten Kapitel weiter-
machen.

Falls ihr jemals an einem Ziel scheitert, verliert ihr das
Kapitel und müsst es neu beginnen. Dabei könnt ihr
wählen, ob ihr es komplett von vorne beginnt, oder die
bereits vollendeten Charaktere als vollendet betrachtet.



Siegbedingung:

Lang (Vollendet alle
Charaktere).
Lutz das Pony muss
nicht vollendet werden.
➤ Gebt die Geschenk-
karte Mithril-Harnisch
an Frodo.

Kapitel-spezifische Fragen

Im Folgenden wird auf besondere Details eingegangen, die in bestimmten Kapiteln Fragen aufwerfen könnten:

Kapitel 1

Pippin erfüllt auch sein Ziel, wenn er 0 Stiche gewinnt.

Kapitel 2

Wenn **Sam** die „Schwarzer Reiter 3“ zieht, muss er die „Hügel 3“ gewinnen. **Merry** muss entweder genau 1 Stich oder genau 2 Stiche gewinnen – ansonsten kann er sein Ziel nicht erfüllen. **Bilbo** wird in diesem Kapitel nicht verwendet.

Kapitel 3

Gildor muss den letzten Stich nicht gewinnen, sondern nur eine Wald-Karte im letzten Stich spielen.

Kapitel 4

Spielt so lange weiter, bis alle Charaktere keine Karten mehr haben. Beachtet aber, dass Dick schon früher die Karten ausgehen. Er spielt bei den letzten Stichen nicht mit. Falls **Dick** mit seiner letzten Karte den Stich gewinnt, spielt die Person links von ihm den nächsten Stich an.

Solo: Teile beim Spielaufbau an **Dick** 5 weitere Karten aus (insgesamt 9). Teile an **Dick** nach jedem Stich keine neue Karte aus.

Kapitel 5

Es gibt keine Strafe dafür, wenn der Alte Weidenmann einen Stich gewinnt, aber dies könnte dazu führen, dass Ziele nicht erfüllt werden können. Die „Alter Weidenmann 9“ wird nur in diesem Kapitel verwendet. Bei 3 Personen wird **Tom** am Ende der Runde 2 Karten übrig haben (1 Karte bei 4 Personen). Die Karte aus dem „Alter Wald“-Deck verliert bei Gleichstand.

Solo: Wegen des „Alter Wald“-Decks besteht der Nachziehstapel in diesem Kapitel nur aus 12 Karten.

2 Personen: Verwendet die folgende Abbildung zur Erstellung der Kartenpyramide:



Kapitel 6

Goldbeere muss genau 3 Stiche gewinnen (nicht mehr und nicht weniger) und diese 3 Stiche müssen direkt aufeinander folgen. **Goldbeere** legt ihre Handkarten offen vor sich und ihr könnt euch über diese Karten unterhalten. **Tom** wird am Ende der Runde 5 Karten übrig haben. Bei diesem Kapitel werden keine verlorene Karten ausgeteilt.

Solo: Lege beim Spielaufbau der „Grabunhold“-Ereigniskarte die 5 Karten beiseite (wie bei einem Aufbau bei 4 Personen), dann fahre mit dem normalen Solo-Spielaufbau fort. Dein Nachziehstapel besteht in diesem Kapitel nur aus 16 Karten. Teile an Goldbeere beim ihrem Spielaufbau 4 Karten vom Spielstapel aus (damit Goldbeere 8 Karten auf ihrer Hand hat). Sie erhält in dieser Runde keine weiteren Karten mehr auf die Hand.

2 Personen: Verwendet für die Erstellung der Kartenpyramide die Abbildung für Kapitel 5. Falls **Goldbeere** die Pyramide kontrolliert, werden alle ihre Karten aufgedeckt, aber die obersten 5 Karten sind weiterhin überdeckt. Falls **Tom** die Pyramide kontrolliert, sind seine Karten vom Hügelgrab-Deck aufgedeckt und sie überdecken keine anderen Karten.

Kapitel 7

Gerstenmann Butterblume darf beliebige weitere Stiche gewinnen, muss aber 1 der letzten 3 Stiche gewinnen, um sein Ziel zu erfüllen. **Herr Unterberg** gilt nicht als **Frodo** in Bezug auf andere Karten (z. B. kann **Sam** nicht mit ihm tauschen). Herr Unterberg kann von allen gewählt werden, nicht nur von der Person, der die „Ring 1“ ausgeteilt wurde. Herr Unterberg darf die „Ring 1“ auch mit anderen Charakteren tauschen.

Kapitel 8

Streicher muss bereits beim Spielaufbau wählen, ob er mit mehr oder weniger Stichen als auf der Bedrohungskarte angegeben gewinnt. Die Karten Der Hexenkönig und Der Schwarze Atem werden nicht ins Bedrohungsdeck gemischt.

Kapitel 9

Alle Charaktere erhalten eine spezielle „Schwarzer Reiter“-Karte, wenn sie gewählt werden. In der Runde mit **Frodo** und **Glorfindel** spielt Glorfindel den ersten Stich an. **Frodos** Ziel muss nur ein Mal erfüllt werden. **Glorfindel** wird am Ende der Runde 1 Karte übrig haben. **Streicher** darf sich seine Bedrohungskarte ansehen und muss euch mitteilen, wenn er sein Ziel erfüllt hat. **Lutz das Pony** gibt gleichzeitig je 1 Karte an Frodo und Sam, nicht nacheinander.

Solo: Streicher erhält nicht die spezielle Bedrohungskarte Unsichtbar.

Kapitel 10

Das „Schwarzer Reiter“-Bedrohungsdeck wird in diesem Kapitel und allen zukünftigen Kapiteln nicht mehr verwendet. **Elronds** Ziel ersetzt nicht die anderen Ziele; es muss zusätzlich zu den anderen Zielen erfüllt werden.

2 Personen: Bei **Elronds** Spielaufbau-Aktion müsst ihr beide zuerst eure Karten wählen, bevor ihr euch entscheidet, welche der Karten von den 5 aufgedeckten Karten in der Pyramide Elrond weitergibt.

Kapitel 11

Der Effekt auf der Geschenkkarte **Das Horn von Gondor** ist verpflichtend. Falls **Boromir** die meisten Karten von mehr als 1 Farbe auf der Hand hat, teilt er den anderen alle Farben mit, von denen er die meisten Karten auf der Hand hat. **Aragorn** wählt beim Spielaufbau keine Bedrohungskarte. Er verwendet stattdessen den Text auf **Das Geborstene Schwert**.

Solo: **Das Horn von Gondor** wird nicht verwendet.

Kapitel 12

Die „Ring 1“ hat den Wert 1 für die Siegbedingung auf der Ereigniskarte Saruman der Vielfarbige. Ein von **Gwaihir**, **Schattenfell** oder **Radagast** gewonnener Stich mit mehr als 1 Karte der geforderten Farbe zählt für das entsprechende Ziel des Charakters (aber nur ein Mal). Radagast kann bei seiner Spielaufbau-Aktion beliebige Karten wählen (auch Ring-Karten). Die in den ersten Stich gespielte Karte legt nur dann die anzuspielende Farbe fest, wenn Radagast auch den ersten Stich anspielt. **Schattenfell** kann sich die untergeschobene Karte jederzeit ansehen.

Kapitel 13

Ihr könnt einen Charakter, der sein Ziel erfüllt hat, erneut wählen. Dadurch könnte es aber eine Runde länger dauern, das Kapitel abzuschließen.

Kapitel 14

Ihr dürft die Moria-Ereignisse in beliebiger Reihenfolge erfüllen, das „Die Brücke“-Ereignis muss aber das letzte sein. Ihr müsst alle 3 Moria-Ereignisse erfüllen. (Die lange Dunkelheit darf mehrmals erfüllt werden.) Ihr könnt den **Mithril-Harnisch** auch verwenden, um ein Moria-Ereignis zu erfüllen.

Solo: Ignoriere den Spielaufbau auf dem Ereignis Die lange Dunkelheit. Verwende den normalen Solo-Spielaufbau beim „Die Brücke“-Ereignis. Dein Nachziehstapel besteht in dieser Runde nur aus 12 Karten.

2 Personen: Verwendet für die Erstellung der Kartenpyramide beim „Die Brücke“-Ereignis die Abbildung für Kapitel 5.

Kapitel 15

Gimli kann ganz normal Stiche gewinnen; ihr anderen könnt bis zum Ende des Stichs nur nicht sehen, welche Karte er spielt.

Solo: Das Ereignis in diesem Kapitel wird nicht verwendet.

2 Personen: **Gimli** kann die Pyramide nicht kontrollieren.

Kapitel 16

Bei 2 oder 3 Personen wird **Sam** nicht verwendet.

Solo: Ignoriere das „Mit verbundenen Augen“-Ereignis. Weise jeder Hand stattdessen zufällig einen Charakter zu (außer Frodo).

2 Personen: Erstellt die Kartenpyramide nach normalen Regeln. Dann befolgt ihr beide (ohne die Pyramide zu berücksichtigen) die Anweisungen auf dem „Mit verbundenen Augen“-Ereignis.

Kapitel 17

Die Fluss-Karten sind die Trumpf-Farbe (die jedoch gegen die „Ring 1“ verliert). Für das Spielen der Fluss-Karten gelten die gleichen Regeln wie für das Spielen anderer Farben.

Solo: Füge Fluss-Karten hinzu, wie bei einem Spiel mit 4 Personen angegeben. Nach dem erstmaligen Austeilen der Karten besteht dein Nachziehstapel aus 28 Karten.

2 Personen: Fügt an der Spitze der Kartenpyramide 2 verdeckte Karten hinzu, die von den 3 Karten der zuvor oberen Reihe überdeckt werden.

Kapitel 18

Meriadoc Brandybocks Spielaufbau-Aktion ist während des ganzen Spielaufbaus anwendbar. Die Bedrohungskarte wird bei der Aktion des entsprechenden Charakters nachgezogen. In einem Spiel mit 3 Personen gibt es in jeder Gruppe 1 Charakter, der nicht gewählt wird. Dieses Kapitel dauert immer 2 Runden.





Drei Ringe den Elbenkönigen hoch im Licht,
Sieben den Zwergenherrschern in ihren Hallen aus Stein,
Den Sterblichen, ewig dem Tode verfallen, neun,
Einer dem Dunklen Herrn auf dunklem Thron,
Im Lande Mordor, wo die Schatten drohn.
Ein Ring, sie zu knechten, sie alle zu finden,
Ins Dunkel zu treiben und ewig zu binden
Im Lande Mordor, wo die Schatten drohn.

Die Straße gleitet fort und fort ...

Nachdem ihr alle Kapitel abgeschlossen habt, könnt ihr folgendermaßen weiterspielen:

Sucht zuerst alle Karten mit einem schwarzen oder goldenen Kasten in der unteren rechten Ecke der Karte heraus. Karten mit einem weißen Kasten werden nicht verwendet.

1.05

Schwarzer
Kasten

2.01

Weißer
Kasten

3.44

Goldener
Kasten

Unabhängig der Personenanzahl benötigt ihr **Frodo** und **Gandalf** sowie die Bedrohungskarten 1–7. Dann baut euch (je nach Personenanzahl) aus zufälligen Karten ein Kapitel zusammen:

2 oder 3 Personen

- 4 Charaktere mit einem goldenen Kasten (1 zufälliger davon auf der Belastet-Seite)
- 3 Charaktere mit einem schwarzen Kasten
- 1 Geschenkkarte
- 1 spezieller Schwarzer Reiter (mit roter Rückseite)

4 Personen oder Solo

- 5 Charaktere mit einem goldenen Kasten (1 zufälliger davon auf der Belastet-Seite)
- 6 Charaktere mit einem schwarzen Kasten
- 1 Geschenkkarte
- 1 spezieller Schwarzer Reiter (mit roter Rückseite)

Um zu gewinnen, müsst ihr die Ziele aller Charaktere erfüllen, ähnlich wie bei der „langen“ Siegbedingung auf den Kapitelkarten im Story-Modus. Zusätzlich müsst ihr in 1 Runde die spezielle „Schwarzer Reiter“-Karte verwenden. Gebt sie einem zufälligen unbelasteten Charakter. Die spezielle „Schwarzer Reiter“-Karte „Unsichtbar“ muss einem Charakter gegeben werden, der Bedrohungskarten verwendet.

Die Person, an welche die „Ring 1“ ausgeteilt wird, muss Frodo nehmen (der jede Runde verwendet werden muss) und sie muss immer den ersten Stich anspielen. (Die Spiel-aufbau- Anweisungen „Spielt den ersten Stich an“ werden auf allen anderen Charakteren außer auf Frodo ignoriert.)

Alle Interaktionen mit der verlorenen Karte sind freiwillig. Interagieren mehrere Charaktere mit der verlorenen Karte, entscheidet ihr als Gruppe, wer die Karte erhält, da es für Charaktere wie Tom Bombadil wichtig sein kann.

Regeländerungen bei 2 Personen

Der Spielaufbau für 2 Personen ist ähnlich zu dem für 3 Personen mit folgenden Änderungen: Eine Person kontrolliert in einer Runde die Kartenpyramide, die mit einem Charakter verknüpft ist und als dritte Person fungiert.

Spielaufbau: Teilt die Karten wie in einem Spiel mit 3 Personen aus. Aus den 12 Karten der dritten Hand wird wie in der unteren Abbildung gezeigt eine Kartenpyramide erstellt: Die obere Reihe besteht aus 3 Karten (2 aufgedeckt, 1 verdeckt), die mittlere Reihe aus 4 Karten (alle verdeckt) und die untere Reihe aus 5 Karten (alle aufgedeckt). Die Karten der mittleren und unteren Reihe sollten die Karten darüber leicht überdecken.



Die Person, an welche die „Ring 1“ ausgeteilt wird, kontrolliert die Pyramide. Dazu zählt auch, dass sie beim Spielaufbau für die Pyramide einen Charakter wählt und von der Pyramide Karten in die Stiche spielt. Verwendet für Frodo die Seite für 3 Personen.



Regeländerungen für 2 Personen (Fortsetzung)

Sollte an die Pyramide die „Ring 1“ ausgeteilt werden (keiner von euch beiden hat die „Ring 1“ auf der Hand), dann wird Frodo mit der Pyramide verknüpft und die Person rechts von der Pyramide kontrolliert die Pyramide.

Die Pyramide kann Karten tauschen und mit ihr können Karten getauscht werden. Allerdings stehen für den Tausch nur die nicht überdeckten Karten in der unteren Reihe zur Auswahl.

Fügt der Charakter, welcher mit der Pyramide verknüpft ist, beim Spielaufbau Karten seiner Hand hinzu (z. B. Gandalf), werden diese in der unteren Reihe ganz links oder rechts aufgedeckt hinzugefügt, ohne Karten in der Reihe darüber zu überdecken.

Die Person, welche die Pyramide kontrolliert, kann nur Karten spielen, die nicht überdeckt sind. Zu Beginn einer Runde besteht die Hand der Pyramide nur aus den nicht überdeckten Karten in die unteren Reihe. Verdeckte Karten werden am Ende eines Stichs aufgedeckt, wenn keine andere Karte sie mehr überdeckt.

Solo-Spielaufbau

1. Nimm eine Kapitelkarte und lege sie zusammen mit den darauf aufgelisteten Charakteren auf den Tisch.
2. Lege 1 Sternmarker auf jeden Charakter, der auf der Kapitelkarte mit einem * markiert ist.
3. Lege die „Ring 1“-Karte beiseite.
4. Mische die Spielstapel-Karten, decke 1 Karte auf und lege sie halb unter die Kapitelkarte – dies ist die verlorene Karte.
5. Mische das Deck und bilde 3 Hände mit je 4 Karten sowie 1 Hand mit 3 Karten und der „Ring 1“-Karte. Die übrigen Karten bilden den Nachziehstapel.
6. Weise der Hand mit der „Ring 1“ Frodo (mit der „3 Personen“-Seite) und den Ringmarker mit der **Ringe anspielen nicht möglich**-Seite nach oben zu.
7. Weise beginnend mit der Hand links von Frodo jeder Hand 1 Charakterkarte zu. Charaktere mit einem Stern müssen in dieser Runde zugewiesen werden. Entferne den Sternmarker von den Charakteren, nachdem du sie einer Hand zugewiesen hast.
8. Führe beginnend mit dem Charakter links von Frodo bei jedem Charakter mit einer Spielaufbau-Aktion (🔨) diese Aktion durch. Du darfst pro Runde **nur 1 Tauschen-Aktion** auf Charakteren verwenden.

Solo-Spielablauf

Jeder der 4 Charaktere hat seine eigene Hand, von der er Stiche anspielt oder Karten in einen Stich spielt.

Nachdem der Gewinner eines Stiches ermittelt ist, teile an jede Hand je 1 neue Karte vom Nachziehstapel aus, falls der Stapel noch Karten enthält.

Du musst alle 4 Charakterziele erfüllen.

Der Spielablauf unterscheidet sich sonst nicht weiter von dem eines Spiels mit mehr Personen.

Credits

Design:

Bryan Bornmueller

Illustration:

Elaine Ryan,
Samuel Shimota

Graphic Design:

Blaise Sewell, Matt Fantastic,
Forever Stoked Creative,
Randy Delven, Jay Hernishin

Creative Direction:

Brianna Woodward

Art Direction:

Stephanie Cost

Production:

Guadalupe Gonzalez

Development:

Taylor Reiner

Copy Editing:

Dan Varrette

Writing:

Sara Galasso

Licensing:

Dana Cartwright,
Kaitlin Souza, Kira
Hartke, Ariel Didier

Office Dog Team:

Brianna Woodward, Bryan
Bornmueller, Guadalupe
Gonzalez, Jay Hernishin,
Luke Peterschmidt, Toby
the Office Dog

Besonderer Dank an:

Justin Anger, Emily
Frenchik, Michael
Blomberg, *The Prancing
Pony Podcast*, Kevin
Ellenbrug, Steve Kimball

Playtesters:

Aaron, Adam Gemmer, Addison Park, Alex Babakitis, Alex
Marineau, Alma Gonzalez, Amy Souza, Ben Kearns, Bill Altig,
Brian Lenz, Caleb Grace, Caleb Sohigian, Candice Harris,
Cardner Babakitis, Carol LaGrow, Chaeha Im, Chris Cepil,
Chris Smolen, Corey Coleman, Corey Kallison, Dan Hansen,
Dan Vieu, Daniel Newman, Daniel Wahlen, David Gordan, DJ
Kennel, Emmy Caldwell, Henry Cardboard, Ian Cross, Jacob
Gerstel, Jaffer Batica, Jake Stanley, Jason Levine, Jeff Sorenson,
Jerry Hasegawa, Jess Loeb, Jessica Cox, JL Reid, Jon Bruton,
Jon Cox, Jordan Martin, Jordan Sayyah, Karin Schleicher,
Kathleen Spehar, Kay King, Kenny Cobble, Kristin Lee, Lindsey
Ridler, Lisa Hasegawa, Mary Hou, Mathieu Albert, Matt Fonda,
Matt Saddoris, Mike Mullns, Nguyen Won, Nicolas Murray
Husted, Paul Butler, Paul Willenbring, Preston Wing, Rick Hou,
Sean Ross, Shae Marineau, Shea Satterlee, Shreesh Bhat, Stefan
Brunelle, Steve Ellis, Steven Ungaro, Tam Myaing, Tanner
Simmons, Taylor Hall, Thomas Gallecier, Thomas Provoost, Tila
Maceira-Klever, Tim Eisner, Tim Rose, Travis Severance, Ty
James, Ursula Murray Husted

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany:**Übersetzung und Redaktion:**

Benjamin Fischer, Susanne Kraft und Veronika Stallmann

Layout: Max Breidenbach



Regelübersicht

Dies ist eine kurze Übersicht über den Spielablauf für diejenigen unter euch, die bereits ein wenig Erfahrung mit **Stichspielen** haben.

Falls ihr mit solchen Spielen noch nicht vertraut seid, lest vor der ersten Partie bitte zuerst die vollständigen Regeln.

- Das Spielen von Karten folgt den normalen Regeln eines Stichspiels: Ihr müsst die angespielte Farbe bekennen, wenn ihr könnt. Die höchste Karte der angespielten Farbe gewinnt den Stich.
- Wer den Stich anspielt, kann eine beliebige Karte (mit Ausnahme der Ring-Farbe) dafür verwenden.
- Für die Ring-Farbe gelten 3 Sonderregeln:
 - 🍌 Die Ring-Farbe geht von 1–5 (statt von 1–8 wie die anderen 4 Farben).
 - 🍌 Ihr dürft mit einem Ring keinen Stich anspielen, bis jemand anderes einen Ring als Fehlfarbe in einen früheren Stich gespielt hat oder jemand mit einem Ring anspielen musste (aus Mangel an anderen Farben auf der Hand).
 - 🍌 Eine einzige Karte – die „Ring 1“ – kann auf Wunsch jeden Stich gewinnen (wie eine Trumpfkarte in anderen Stichspielen). Die „Ring 1“ kann auch als Nicht-Trumpfkarte normal gespielt werden. Die Ring-Karten mit dem Wert 2–5 sind nicht Trumpf, sondern eine normale Farbe.
- Eine Runde endet, wenn alle ihre Karten gespielt haben. Bestimmte Charaktere (z. B. Gandalf) können am Ende einer Runde noch eine Karte auf der Hand übrig haben.
- Um eine Runde zu gewinnen, müssen alle am Ende der Runde die Ziele ihrer Charaktere erfüllen.
- Ihr dürft untereinander nicht über eure Karten sprechen oder sie euch gegenseitig zeigen.



Scannt diesen Code, um ein Video-Tutorial anzusehen!

© 2025 Middle-earth Enterprises, LLC. © 2025 Office Dog. The Fellowship of the Ring, The Lord of the Rings, and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of Middle-earth Enterprises, LLC under license to Office Dog. Office Dog und das Office Dog-Logo sind TM von Office Dog. Alle Rechte vorbehalten. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.