



DER HERR DER RINGE™ Die Zwei Türme™ Das Stichspiel

Die zwei Türme – Das Stichspiel ist ein kooperatives Kartenspiel für 1 bis 4 Personen, das euch in 18 Kapiteln durch den zweiten Teil von J. R. R. Tolkiens klassischer Roman-Trilogie *Der Herr der Ringe* begleitet. Dieses Spiel ist eine Fortsetzung von *Die Gefährten – Das Stichspiel*, das aber eigenständig spielbar ist. (Die Kapitel 1 bis 18 könnt ihr in dem Vorgänger dieses Spiels erleben.)

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 zwei Türme* 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 19“-Karte



4 Charakterkarten



37 Spielstapel-Karten



6 Übersichtskarten



„Kapitel 20–36“-Karten

(96 Karten in bestimmter Reihenfolge in 2 verschlossenen Fächern)



11 Holzmarker

- 1 „Weißer Turm“-Marker
- 1 „Schwarzer Turm“-Marker
- 4 Sternmarker
- 1 Ringmarker (für Teil II)
- 4 Bürdemarker (für Teil II)

Kartenarten

Spielstapel-Karten



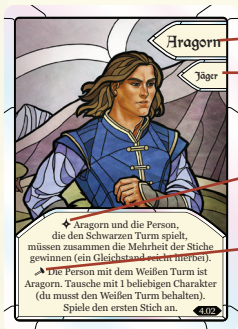
Kartenwert-Nummer

Kartenfarbe-Symbol

Farben und Werte
des Spielstapels:

-  Hügel 1–8
-  Berg 1–8
-  Wald 1–8
-  Schatten 1–8
-  Orks (3x)
-  Weißer Turm
-  Schwarzer Turm

Charakterkarten



Name des Charakters

Beschreibung
des Charakters

◆ Ziel des Charakters

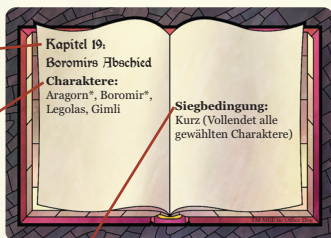
🔧 Spielaufbau-Aktion
des Charakters

Kapitelkarten

Nummer und Titel
des Kapitels

In diesem
Kapitel wählbare
Charaktere

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



Siegbedingung des Kapitels

Spieldaufbau für Kapitel 19

- 1 Nehmt die „Kapitel 19“-Karte „Boromirs Abschied“ 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 der Weiße Turm oder der Schwarze Turm sein, teilt an die Kapitelkarte eine andere Karte aus und mischt die Turm-Karte in den Stapel 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 26)
- 3 Personen: je 12 Karten
- 4 Personen: je 9 Karten



5 Wer die „Weißer Turm“-Karte hat, nimmt sich Aragorn und den „Weißer Turm“-Marker und behält die „Weißer Turm“-Karte auf der Hand.

6 Beginnend mit der Person links von Aragorn 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. Achtet drauf, dass ihr mit der richtigen Seite von Gimli und Legolas spielt (für 3 Personen oder für 4 Personen).

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 am besten erfüllen kannst.

7 Beginnend mit Aragorn führt ihr reihum die Spielaufbau-Aktionen (🔪) eurer Charaktere durch, falls ihr welche habt.

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. Aragorn darf nicht den Weißen Turm tauschen.

8 Nachdem alle Charaktere ihre Spielaufbau-Aktionen durchgeführt haben, könnt ihr loslegen.



Einem Stich gewinnen

Ihr alle habt mehrere Karten auf der Hand, welche Mittel-erde und die Kräfte, die darum kämpfen, darstellen. Ihr müsst als Gruppe zusammenarbeiten und eure Karten schlaue 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 oder Schatten). **Aragorn 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: Aragorn spielt den Stich mit einer „Hügel 1“ an. Boromir 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“. Gimli hat gar keine Hügel-Karten auf der Hand und entscheidet sich für die „Wald 8“. Boromir hat die höchste Karte in der angespielten Farbe gespielt und gewinnt den Stich. Außerdem spielt er den nächsten Stich an. (Siehe Abbildung unten.)



Turm-Karten

Die „Weißer Turm“- und „Schwarzer Turm“-Karten sind Spezialkarten, die etwas anders als die normalen Karten im Spielstapel funktionieren.

Du darfst eine Turm-Karte nur in einen Stich spielen, falls du nicht Farbe bekennen kannst.

Eine Turm-Karte gewinnt jeden Stich, unabhängig von den Werten der anderen Karten im Stich. Falls jedoch beide Turm-Karten in denselben Stich gespielt werden, gewinnt keine der beiden den Stich (sie heben sich gegenseitig auf). In diesem Fall gewinnt wie üblich die höchste Karte der angespielten Farbe.

Es ist erlaubt, mit einer Turm-Karte einen Stich anzuspielen. Da die Turm-Karte aber keine Farbe hat, kann die nächste gespielte Karte eine beliebige Farbe haben. Die nächste in den Stich gespielte Karte mit einer Farbe bestimmt die Farbe des Stichs (wer dies tut, gilt aber nicht als die anspielende Person). Alle müssen Farbe bekennen, falls möglich. Wird ein Stich mit einer Turm-Karte angespielt, muss nicht mit einer Turm-Karte bekannt werden.

Wer eine Turm-Karte spielt oder von der Hand aufdeckt, erhält den passenden Turm-Marker als Erinnerung. (Zu wissen, wer einen bestimmten Turm hat, kann wichtig für manche Charakterziele sein.)

Beispiel: Aragorn spielt den Stich mit einer „Wald 2“ an. Boromir ist als Nächster dran. Er hat eine „Wald 7“ und eine „Wald 3“ auf der Hand und muss Farbe bekennen. Er entscheidet sich für die „Wald 7“. Gimli hat gar keine Wald-Karten auf der Hand und entscheidet sich für den Schwarzen Turm. Gimli gewinnt den Stich und spielt den nächsten Stich an. (Siehe Abbildung unten.)



Orks-Karten

Die 3 Orks-Karten sind Spezialkarten, die etwas anders als die normalen Karten im Spielstapel funktionieren.

Du darfst eine Orks-Karte nur in einen Stich spielen, falls du nicht Farbe bekennen kannst.

Eine Orks-Karte kann niemals einen Stich gewinnen.

Wirst du gezwungen, einen Stich mit einer Orks-Karte anzuspielen, zählt das, als wäre dein Ziel gescheitert, und ihr verliert sofort das Kapitel. Wenn du eine Orks-Karte spielst, direkt nachdem der Stich mit einer Turm-Karte angespielt worden ist, führt das allerdings nicht dazu, dass ihr das Kapitel verliert.

In dem seltenen Fall, dass der Stich nur aus Orks-Karten und den beiden Turm-Karten besteht, gewinnt niemand den Stich. Der Stich wird beiseitegelegt und die Person, die ihn angespielt hat, spielt erneut an.



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, sodass 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. Wald-Karten für Legolas), 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) und ihr alle eure Orks-Karten gespielt habt, 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.

Ende einer Runde

Sobald ihr alle eure Karten von der Hand gespielt habt, 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 19!



Zusätzliche Regeln

Die späteren Kapitel werden ähnlich gespielt wie Kapitel 19. 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.

Neue Spielaufbau-Aktion: Unterschieben

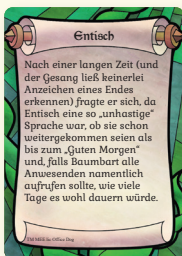
Manche Charaktere haben eine Spielaufbau-Aktion, die es ihnen erlaubt, eine Karte unterzuschieben. Wähle dafür 1 deiner Handkarten und lege sie verdeckt unter die Karte deines Charakters. Die untergeschobene Karte zählt nicht als eine deiner Handkarten (du bist deshalb nicht gezwungen, die untergeschobene Karte zu spielen, um mit ihr Farbe zu bekennen). Du **darfst** eine untergeschobene Karte jederzeit vor oder nach dem Spielen einer Karte deiner Hand hinzufügen. Falls deine Hand leer ist, **musst** du sie deiner Hand hinzufügen.

Du darfst dir die untergeschobene Karte jederzeit ansehen. Du darfst sie allerdings nicht mit einer anderen Karte austauschen. Du darfst eine untergeschobene Karte nicht zum Tauschen verwenden.



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 oder Seite 24 nach.

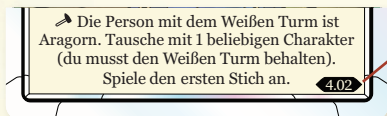


In Aragorns Abwesenheit

Falls Aragorn nicht Teil eines Kapitels ist, gibt ein anderer Charakter oder eine Ereigniskarte an, welcher Charakter zuerst zugewiesen werden muss, abhängig von einer bestimmten Karte auf der Hand einer Person (wie z. B. eine bestimmte Turm-Karte). Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. 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 Kartennummern dieses Spiels schließen an die aus *Die Gefährten – Das Stichspiel* an und beginnen deshalb bei 4.01.)



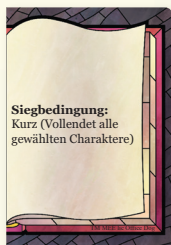
Kartennummer

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).

Mit einem Stern versehene Charaktere müssen in jeder Runde verwendet werden, auch wenn ihr Ziel bereits erfüllt ist.

Habt ihr am Ende einer Runde alle Charaktere vollendet und alle Ziele jedes in dieser Runde gewählten Charakters erfüllt, gewinnt ihr das Kapitel und könnt mit dem nächsten Kapitel weitermachen.

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.

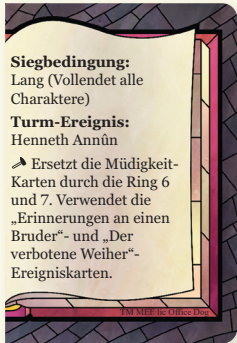
Siegbedingung:

Lang (Vollendet alle Charaktere)

Turm-Ereignis:

Henneth Annûn

↪ Ersetzt die Müdigkeit-Karten durch die Ring 6 und 7. Verwendet die „Erinnerungen an einen Bruder“- und „Der verbotene Weiher“-Ereigniskarten.



Kapitel-spezifische Fragen

(Kapitel 19–28)

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

Kapitel 19

Die Person mit der „Schwarzer Turm“-Karte teilt dies den anderen nicht mit. **Aragorn** weiß also nicht, wer sein Partner ist, bis der Schwarze Turm gespielt wird. Wenn **Aragorn** den Schwarzen Turm selbst hat, muss er allein die Mehrheit der Stiche gewinnen. **Boromir** darf den Stich gewinnen, in dem der Schwarze Turm gespielt wird, ohne dass sein Ziel scheitert. Der Stich zählt aber nicht für die 2 Stiche, die er für den ersten Teil seines Ziels benötigt. Heben sich beide Türme auf, weil sie in denselben Stich gespielt werden, darf **Boromir** keine weiteren Stiche mehr gewinnen.

Kapitel 20

Wenn **Éomer** zu Beginn des Kapitels vor dem Spielen des ersten Stichs 2 oder mehr Orks-Karten auf seiner Hand hat, kann er sein Ziel schon nicht mehr erfüllen. Achtet darauf, dass das nicht passiert!

2 Personen: Falls ein Charakter mit einer Spielaufbau-Aktion mit Unterschieben mit der Pyramide verknüpft ist, wähle 1 der 5 aufgedeckten Karten in der unteren Reihe und schiebe sie aufgedeckt teilweise unter seine Charakterkarte. Diese Karte ist nicht spielbar. Der Charakter kann sie jederzeit links neben die Pyramide legen. Wenn keine Karte in der Pyramide mehr spielbar ist, muss er sie links daneben legen.

Solo: Füge beim ersten Kartenausteilen an die 4 Hände neben den 2 Turm-Karten zusätzlich 2 Orks-Karten hinzu.

Kapitel 21

Grischnákh und **Uglúk** müssen gleich viele Stiche gewinnen. Falls **Grischnákh** während des Spielaufbaus nicht die „Schwarzer Turm“-Karte hat, gibt sie die Person, die sie hat, an **Grischnákh** weiter, der ihr wiederum 1 Karte verdeckt zurückgibt. Wenn **Uglúk** möchte, darf er beim Tausch die „Weißer Turm“-Karte weitergeben.

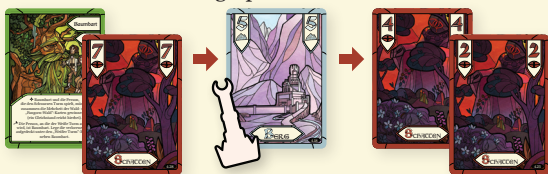
2 Personen: Entfernt vor dem Kartenausteilen beide Turm-Karten aus dem Spielstapel. Teilt zunächst an die Pyramide die ersten 7 Karten aus. Mischt dann die 2 Turm-Karten in den Spielstapel und teilt zuerst an die Pyramide ihre restlichen Karten aus, bevor ihr an die anderen beiden Personen die Karten austellt.

Kapitel 22

Wald- und „Fangorn-Wald“-Karten haben beide die Farbe „Wald“ (wodurch die Werte der „Wald“-Farbe von 1 bis 16 reichen). Die „Fangorn-Wald“-Karten haben einen anderen Namen, um sie leichter wieder aus dem Spielstapel aussortieren zu können.

Baumbart darf den Weißen Turm beim Tauschen nicht weitergeben. **Baumbart** spielt seine Karten einen Stich verzögert. Wenn er anspielt, legt die Farbe der Karte, die er unter den „Weißer Turm“-Marker legt, die Farbe des aktuellen Sticks fest (nicht die Farbe der Karte, die er von unterhalb des Markers in den Stich spielt). Wenn niemand eine Karte der angespielten Farbe in den Stich spielt, gewinnt niemand den Stich. Er wird beiseitegelegt und **Baumbart** spielt erneut an. Wenn **Baumbart** anspielt, während eine Orks-Karte unter dem Weißen Turm liegt, verliert ihr nicht; das passiert nur dann, wenn er beim Anspielen eine Orks-Karte unter den Weißen Turm legt.

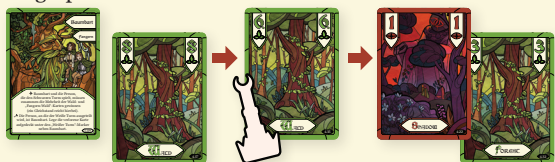
Beispiel: Baumbart spielt den Stich mit einer „Schatten 7“ von seiner Hand an, indem er die Karte vor sich legt. Die angespielte Farbe ist also „Schatten“. Dann nimmt er die „Berg 5“, die unter dem Weißen Turm liegt, und spielt sie in den Stich. Zuletzt legt er die „Schatten 7“ unter den Weißen Turm. Merry ist als Nächster dran und bekennt mit der „Schatten 2“ Farbe. Als Nächster ist Flinkbaum dran und auch er bekennt mit der „Schatten 4“ Farbe. Flinkbaum gewinnt mit der höchsten Karte der angespielten Farbe den Stich.



Beispiel (Fortsetzung): Flinkbaum spielt den Stich mit einer „Wald 1“ an. Baumbart muss Farbe bekennen, indem er die „Wald 6“ von seiner Hand vor sich legt. Dann nimmt er die „Schatten 7“, die unter dem Weißen Turm liegt, und spielt sie in den Stich. Zuletzt legt er die „Wald 6“ unter den Weißen Turm. Merry ist als Nächster dran und bekennt mit der „Wald 2“ Farbe. Merry gewinnt mit der höchsten Karte der angespielten Farbe den Stich.



Beispiel (Fortsetzung): Merry spielt den Stich mit einer „Wald 3“ an. Flinkbaum ist als Nächster dran und muss Farbe bekennen, jedoch hat er keinen „Wald“ auf der Hand und spielt deshalb die „Schatten 1“. Baumbart muss Farbe bekennen, indem er die „Wald 8“ von seiner Hand vor sich legt. Dann nimmt er die „Wald 6“, die unter dem Weißen Turm liegt, und spielt sie in den Stich. Zuletzt legt er die „Wald 8“ unter den Weißen Turm. Baumbart gewinnt mit der höchsten Karte der angespielten Farbe den Stich.



Kapitel 23

Stellt sicher, dass ihr die „Fangorn-Wald“-Karten wieder aus dem Spielstapel entfernt und die Hügel-Karten diesem hinzugefügt habt, bevor ihr Karten für dieses Kapitel austellt.

Die 2 **Alter Mann in Weiß**-Charaktere beginnen das Spiel mit ihrer Gandalf/Saruman-Seite verdeckt und gemischt, damit ihr nicht wisst, welche Karte welche ist. Die 2 **Alter Mann in Weiß**-Karten werden umgedreht, sobald beide Charaktere mindestens 1 Stich gewonnen haben. Alle Stiche, welche die beiden Charaktere bisher gewonnen haben, werden abgelegt. Dann führt **Gandalf der Weiße** seine Spielaufbau-Aktion durch, bevor der nächste Stich angespielt wird. Er muss 2 oder mehr Stiche gewinnen, um sein Ziel zu erfüllen. Die abgelegten Stiche zählen bei der Erfüllung von **Aragorns** Ziel nicht mit. **Gandalf** wird am Ende der Runde 1 aufgedeckte Karte vor sich übrig haben. Falls beide **Alter Mann in Weiß**-Charaktere am Ende der Runde nicht umgedreht wurden, verliert ihr das Kapitel. Die Person mit **Gandalf** kann eine Übersichtskarte auf die Hand nehmen, um die Karte vor sich nicht zu vergessen.

2 Personen: Falls **Gandalf der Weiße** mit der Pyramide verknüpft ist, wird die verlorene Karte aufgedeckt neben die untere Reihe der Pyramide gelegt.

Kapitel 24

Gewinnt **Éowyn** einen Stich mit einer Turm-Karte, zählt dies nicht zur Erfüllung ihres Ziels.

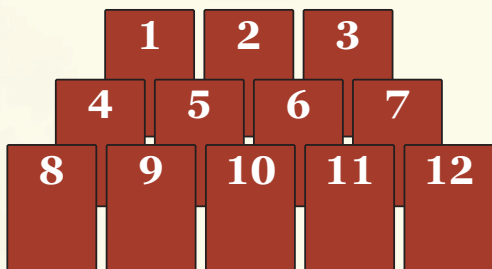
2 Personen: Teilt die obersten 4 Karten an die Pyramide während des „Schlangenzunges Rat“-Ereignisses aus.

Solo: Teile beim „Schlangenzunges Rat“-Ereignis an jede Hand 2 Karten aus, wobei eine der 2 Karten auf einer Hand die „Weißer Turm“-Karte sein muss. Dann werden **Théoden** und alle anderen Charaktere zugewiesen, bevor der Spielaufbau wie üblich fortgesetzt wird.

Kapitel 25

Dieses Kapitel dauert immer 4 Runden. Solltet ihr am Ende der vierten Runde nicht alle Charaktere vollendet haben, verliert ihr das Kapitel. Scheitert ihr beim Erfüllen eines Charakterziels, verliert ihr nicht das Kapitel (**Ausnahme:** Aragorn). Die Orks-Karten, die **Legolas** unter **Gimlis** Karte legt, bleiben dort liegen, bis **Gimli** sein Ziel erfüllt hat. Hat er es geschafft, werden sie die nächste(n) Runde(n) des Kapitels in den Spielstapel zurückgemischt. Die 6 Orks-Karten haben eine alternative Illustration, werden aber wie normale Orks-Karten behandelt. Am Ende des Kapitels werden sie wieder aus dem Spielstapel entfernt. Werdet ihr gezwungen, mit einer Orks-Karte den Stich anzuspielen, verliert ihr das Kapitel.

2 Personen: Die Person, welche die Karten austeilt, kontrolliert die Pyramide. Die Sonderregel in Runde 3 gilt nicht für die Pyramide. Teilt der Pyramide in jeder Runde die Karten in folgender Reihenfolge aus. Dreht nur jede nicht überdeckte Karte um.



Teilt Karten in dieser Reihenfolge aus.

Solo: Lege die Turm-Karten beim Spielaufbau jeder Runde in Schritt 3 nicht beiseite. Füge sie stattdessen zusammen mit einer bestimmten Anzahl Orks-Karten für die Runde dem Spielstapel hinzu und teile dann an jede Hand 4 zufällige Karten aus. Teile nach jedem Stich jedem Charakter wie üblich 1 zusätzliche Karte aus, bis jedem Charakter insgesamt in der Runde so viele Karten ausgeteilt wurden, wie die „Helms Klamm: Karten austeilen“-Karte für ein Spiel mit 4 Personen für die entsprechende Runde angibt.

Kapitel 26

Flinkbaum und **Buchenbein** verwenden beide denselben gemischten Stapel mit Hügel-Karten (sie decken jeweils ihre eigenen Hügel-Karten auf). **Buchenbein** erfüllt sein Ziel, wenn die Anzahl seiner gewonnenen Wald- und „Fangorn-Wald“-Karten in Summe genau dem Wert seiner gewählten Hügel-Karte entspricht (wählt er z. B. die „Hügel 2“, muss er genau 1 Wald- und 1 „Fangorn-Wald“-Karte, 2 Wald- und 0 „Fangorn-Wald“-Karten oder 0 Wald- und 2 „Fangorn-Wald“-Karten gewinnen, um sein Ziel zu erfüllen).

Kapitel 27

Stellt sicher, dass ihr die „Fangorn-Wald“-Karten wieder aus dem Spielstapel entfernt und die Hügel-Karten diesem hinzugefügt habt, bevor ihr Karten für dieses Kapitel austellt. Damit **Saruman** sein Ziel erfüllen kann, muss sein Schwarzer Turm mit dem Weißen Turm aufgehoben werden.

Kapitel 28

Teilt Karten vom Spielstapel aus:

- Bei 2 oder 3 Personen: 9 Karten pro Person und 1 verlorene Karte an die Kapitelkarte
- Bei 4 Personen: 7 Karten pro Person und 1 verlorene Karte an die Kapitelkarte

Pippin deckt keine weiteren Schatten-Karten vom Palantír-Deck auf, wenn es leer ist.

2 Personen: Verwendet die folgende Abbildung für die Kartenpyramide:



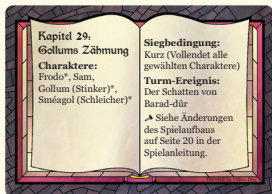


Ein lang ansteigendes Tal, ein tiefer Abgrund des Schattens, zog sich weit hinauf in das Gebirge. Jenseits, aber noch vom Tal umschlossen, erhoben sich auf einem Felsen über den schwarzen Knien des Ephel Dúath die Mauern und der Turm von Minas Morgul. Alles war ringsum dunkel, Erde und Himmel, aber Minas Morgul war von Licht erhellt. Es war nicht das eingefangene Mondlicht, das vor langer Zeit durch die Marmorwälle von Minas Ithil flutete, dem Turm des Mondes, der schön und strahlend in der Senke zwischen den Bergen stand. Bleicher vielmehr als der an einer langsamen Verfinsterung siechende Mond war das Licht jetzt, flackernd und wehend wie eine ungesunde Ausdünstung von Verwesung, ein Leichenlicht, ein Licht, das nichts erhellte.

Spieldaufbau für Kapitel 29

Beginnend mit Kapitel 29 gibt es einige wichtige Änderungen beim Spielstapel und bei den Spielregeln.

- 1 Nehmt die „Kapitel 29“-Karte „Gollums Zähmung“ 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 Entfernt von jeder Farbe die Karte mit dem Wert 8 (4 Karten) und die 3 Orks-Karten aus dem Spielstapel. Fügt dem Spielstapel die 5 Ring-Karten und die 2 Müdigkeit-Karten hinzu. Dies ist nun die normale Zusammenstellung des Spielstapels für die restlichen Kapitel.
- 4 Befolgt die Anweisung des Turm-Ereignisses „Der Schatten von Barad-dûr“, indem ihr die „Weißer Turm“-Karte aufgedeckt und den „Weißer Turm“-Marker neben die Ereigniskarte legt. Mischt den Spielstapel.
- 5 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 26)
 - 3 Personen: je 12 Karten
 - 4 Personen: je 9 Karten



6 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. Frodo nimmt sich die 4 Bürdemarker (2–5).

7 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. Achtet darauf, dass ihr mit der richtigen Seite von Gollum und Sméagol spielt (verwendet ihre Startseiten). **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 am besten erfüllen kannst.

8 Beginnend mit Frodo führt ihr reihum die Spielaufbau-Aktionen (🔪) eurer Charaktere durch, falls ihr welche habt.

Bürdemarker: Frodo muss 1 Bürdemarker wählen. Damit werden Frodos und Sams Ziele für die Runde festgelegt. Nachdem du dich für einen Bürdemarker entschieden hast, lege ihn aufgedeckt neben Frodos Charakterkarte und lege die anderen 3 Bürdemarker beiseite.

9 Nachdem alle Charaktere ihre Spielaufbau-Aktionen durchgeführt haben, könnt ihr loslegen. Frodo spielt den ersten Stich an.

Die Ring-Karten

Die Ring-Karten funktionieren wie die Karten der anderen 4 Farben, außer dass es nur 5 Karten sind (statt 7, wie bei den anderen). Zudem gelten für die Ring-Karten noch einige Sonderregeln.



Ring 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 **Ring anspielen nicht möglich**-Seite ①.

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 **Ring anspielen möglich**-Seite ② 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.

Die „Ring 1“ gewinnt jeden Stich, in dem sich eine Turm-Karte befindet. 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“.

Müdigkeit-Karten

Die 2 Müdigkeit-Karten sind Spezialkarten, die etwas anders als die normalen Karten im Spielstapel funktionieren.

Eine Müdigkeit-Karte kann nur zum Anspielen eines Stichs verwendet werden. Da eine Müdigkeit-Karte keine Farbe hat, kann die nächste gespielte Karte eine beliebige Farbe haben (sogar die „Ring“-Farbe). Die nächste in den Stich gespielte Karte mit einer Farbe bestimmt die Farbe des Stichs (wer sie spielt, gilt aber nicht als die anspielende Person). Wird ein Stich mit einer Müdigkeit-Karte angespielt, muss nicht mit einer Müdigkeit-Karte bekannt werden.

Wirst du gezwungen, eine Müdigkeit-Karte in den Stich zu spielen, ohne mit ihr anzuspielen, verliert ihr sofort das Kapitel.

In dem seltenen Fall, dass der Stich nur aus einer Müdigkeit-Karte und den beiden Turm-Karten besteht, gewinnt niemand den Stich. Der Stich wird beiseitegelegt und die Person, die ihn angespielt hat, spielt erneut an.



Turm-Ereignisse

Jedes Kapitel in Teil II enthält eine Turm-Ereigniskarte, die zusätzliche Regeln für den Spielaufbau hinzufügt. In Kapiteln mit Turm-Ereignis wird keine verlorene Karte ausgeteilt. Alle Karten, die mit Turm-Ereignissen zusammenhängen, sind aufgedeckt.

Kapitel-spezifische Fragen

(Kapitel 29–36)

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

Kapitel 29

Achtet beim Zusammenstellen des Spielstapels darauf, die Ring- und Müdigkeit-Karten hinzuzufügen (siehe Seite 22–23). Sobald die „Ring 1“ gespielt wird, überprüft ihr, ob **Gollum** mehr Stiche als **Sméagol** gewonnen hat. Ist dies der Fall, hat er sein Ziel für diese Runde erfüllt. Andernfalls dreht seine Karte um. Nun muss **Gollum** am Ende der Runde weniger Stiche haben als **Sméagol**. Gleichzeitig wird überprüft, ob **Sméagol** zum Zeitpunkt des Spielens der „Ring 1“ die wenigsten Stiche von allen Charakteren gewonnen hat. Ist dies der Fall, hat er sein Ziel für diese Runde erfüllt. Andernfalls dreht seine Karte um. Nun muss **Sméagol** am Ende der Runde mehr Stiche haben als **Gollum**. Der Stich, in den die „Ring 1“ gespielt wird, zählt bei der Überprüfung der ersten Ziele von **Sméagol** und **Gollum** nicht mit, aber bei der Erfüllung der Ziele am Ende der Runde.

2 Personen: Falls **Frodo** mit der Pyramide verknüpft ist, wählt die Person, welche die Pyramide kontrolliert, einen Bürdemarker für **Frodo**.

Kapitel 30

Das „Die Totensümpfe“-Ereignis betrifft alle Personen. Falls mit einer Müdigkeit-Karte ein Stich angespielt wird, kann daraufhin eine Schatten-Karte gespielt werden, ohne dass ihr wegen des Ereignisses das Kapitel verliert.

Kapitel 31

Falls **Frodo** mehrere Karten mit dem höchsten Wert hat, darf er eine davon wählen, die er für das Turm-Ereignis „Das Schwarze Tor“ tauscht. (Eine Turm-Karte ist die höchste Karte, die „Ring 1“ dagegen nicht.) Falls **Frodo** eine Ring-Karte in den Stich spielt, direkt nachdem der Stich mit einer Turm- oder Müdigkeit-Karte angespielt worden ist, legt seine Karte die Farbe des Stichs fest. Sie zählt für das „Geister mit Flügeln“-Ereignis aber nicht als angespielte Ring-Karte. Für das „Saurons Heere“-Ereignis muss bei einem Spiel mit 4 Personen 1 der Orks-Karten aus dem Kapitel 25 „Helms Klamm“ verwendet werden. Für das Ziel von **Gollum (Böse)** spielen Turm-, Orks- und Müdigkeit-Karten keine Rolle, da sie keinen Wert aufweisen.

Solo: Jede Hand beginnt wegen des „Saurons Heere“-Ereignisses mit 5 Karten (statt mit 4).

Kapitel 32

Im Spiel mit 3 und 4 Personen sind die in einer Runde zu spielenden Gruppen bereits festgelegt. Ihr könnt allerdings frei entscheiden, in welcher Reihenfolge ihr die Gruppen spielt. Der Stich, der den Schwarzen Turm enthält, zählt nicht für die Erfüllung von **Faramirs** Ziel. Mit **Henneth Annûn** kann mehrmals getauscht werden.

Kapitel 33

Stellt sicher, dass ihr die „Ring 6“ und die „Ring 7“ aus Kapitel 32 wieder aus dem Spielstapel entfernt und die 2 Müdigkeit-Karten wieder hinzufügt. Wenn **Sméagol (Unglücklich)** die „Erste“-Treppenkarte hat, erfüllt er deren Bedingung, wenn er eine Karte mit Wert 2 gewinnt und noch keine andere Person ihr Ziel erreicht hat. Trotzdem muss er weiter sein Ziel erfüllen (d. h. er darf keine weitere 2 gewinnen).



Treppenkarte

Kapitel 34

Beim gleichzeitigen Tauschen geben beide Personen ihre Karten zur gleichen Zeit verdeckt weiter und sehen sich die erhaltenen Karten zur gleichen Zeit an. Ihr müsst sowohl die „Erste“- als auch die „Letzte“-Treppenkarte verwenden und beide müssen von unterschiedlichen Charakteren gewählt werden. Das Ziel von **Gollum (Diener des Schatzes)** bedeutet, dass Sam genau so viele Hügel-Karten gewinnen muss, wie der Wert auf Frodos Bürdemarker angibt.

Kapitel 35

Kankra wird am Ende der Runde 1 Handkarte übrig haben. Die Karten mit dem Wert 8 sind „Berg 8“, „Hügel 8“, „Wald 8“ und „Schatten 8“. **Kankra** darf Karten mit Wert 8 mit **Gollum** tauschen. **Das Licht von Earendil** schlägt jede Karte, auch die „Ring 1“ und die Turm-Karten. Ihr seid nicht gezwungen, **Das Licht von Earendil** zu verwenden.

Solo: **Kankra** kann (genauso wie **Gollum**) Müdigkeit-Karten spielen, ohne dass du das Kapitel verlierst.

Kapitel 36

Sam darf die „Ring 1“ nicht an das Turm-Ereignis weitergeben. Alle Personen (auch die Person, der Sam zugewiesen wurde) decken durch das Turm-Ereignis 1 ihrer Handkarten auf und legen sie vor sich. Um die aufgedeckte Karte vor euch nicht zu vergessen, könnt ihr eine der Übersichtskarten auf die Hand nehmen.

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. Die Kartenpyramide wird zwischen beiden Personen positioniert und wird so behandelt, als würde sie zwischen ihnen sitzen.

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 die zuerst ein Charakter zugewiesen 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 alle Charaktere die Seite für 3 Personen.



Regeländerungen für 2 Personen (Fortsetzung)

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, 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 der unteren Reihe. Verdeckte Karten werden am Ende eines Sticks 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 folgende(n) Spezialkarte(n) beiseite, abhängig davon, welchen Teil du spielst: die „Weißer Turm“- und „Schwarzer Turm“-Karten in Teil I; oder die „Ring 1“-Karte in Teil II.
4. Mische die Spielstapel-Karten, decke 1 Karte auf und lege sie halb unter die Kapitelkarte – dies ist die verlorene Karte.
5. Mische die Spezialkarten, die Teil des Spielaufbaus der Charaktere sind (z. B. die Turm-Karten oder die „Ring 1“-Karte), mit so vielen zufälligen Karten vom Spielstapel zusammen, dass du genug Karten hast, um an 4 Hände je 4 Karten auszuteilen. Die übrigen Karten bilden zusammen mit den noch beiseitegelegten Spezialkarten den Nachziehstapel.
6. Weise der Hand mit der bzw. den Spezialkarte(n) den entsprechenden Charakter für dieses Kapitel zu.
7. Weise beginnend mit der Hand links vom Charakter mit der bzw. den Spezialkarte(n) 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 vom Charakter mit der bzw. den Spezialkarte(n) bei jedem Charakter mit einer Spielaufbau-Aktion () diese Aktion durch. **Du darfst pro Runde nur 1 Tauschen-Aktion auf Charakteren zum Verwenden wählen.**

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.

Die Straße gleitet fort und fort ...

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

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

4.02

Schwarzer
Kasten

5.09

Weißer
Kasten

Erstellt dann den Spielstapel, wie für Kapitel 19 angegeben. Verwendet für alle Runden Aragorn (Jäger). Bestimmt jetzt zufällig, welche weiteren 8 Charaktere (bei 2 oder 3 Personen) bzw. 12 Charaktere (bei 4 Personen) aus der folgenden Liste im Kapitel dabei sind:

Boromir, Legolas (Jäger), Gimli (Jäger), Éomer, Merry, Pippin, Gandalf der Weiße, Saruman, Théoden, Éowyn, Háma, Erkenbrand, Der alte Gamling, Schattenfell, Gollum (Böse), Faramir, Sméagol (Unglücklich), Gorbag und Schagrat

Das Kapitel gilt als langes Kapitel. Um zu gewinnen, müsst ihr die Ziele aller Charaktere erfüllen.

Alternativ könnt ihr die folgenden Charaktere aus *Die Gefährten: Das Stichspiel* der obigen Liste hinzufügen:

Bilbo (Absonderlich), Gandalf (Grauer Zauberer), Gildor Inglorion, Dick Bolger, Tom Bombadil, Goldbeere, Gerstenmann Butterblume, Glorfindel, Lutz das Pony, Glóin, Arwen, Boromir (Hauptmann Gondors), Gwaihir, Schattenfell (Fürst der Rösser), Radagast, Gandalf, (Diener des Geheimen Feuers), Galadriel und Celeborn



Nach Isengart! Obwohl es hart und steinern droht,
vor Waffen startt,

Wär's noch so ehern, noch so stark, stark bis ins tiefste
Knochenmark,

Wir stürmen es, wir dringen ein, zerbrechen Tor und
Mauerstein,

Jetzt brennts mit Stumpf und Stiel, es brennt und brüllt
im feurigen Element

Mit Schicksalsbann ins dunkle Land – mit Trommelrollen
ziehen wir;

Nach Isengart mit Fluch und Bann!

Mit Fluch und Bann marschieren wir!

Credits

Game Design:

Bryan Bornmueller

Development:

Taylor Reiner

Illustration:

Elaine Ryan, Sam Shimota

Graphic Design:

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

Creative Direction:

Brianna Woodward

Art Direction:

Matt Fantastic

Production:

Guadalupe Gonzalez,
Ellie Gentry

Copy Editing:

Dan Varrette

Marketing:

Krystal Rose, Preston Wing

Head of Studio:

Mike Hummel

Office Dog Team:

Bryan Bornmueller, Randy
Delven, Kevin Ellenburg, Ellie
Gentry, Guadalupe Gonzalez,
Jay Hernishin, Mike Hummel,
Krystal Rose, Preston Wing,
Brianna Woodward

Besonderer Dank an:

Justin Anger, Thorsten Baltus,
Michael Blomberg, Teresa Dery,
Halley Feil, Emily Frenchik,
Thomas Gallecier, Laura
Huls, Austin Litzler, Luke
Peterschmidt, Alex Schlee,
Jacinda Wilson

Asmodee North America**Licensing:**

Ariel Didier, Kira Hartke,
Kaitlin Souza, Emerald
Thompson

Playtesters:

Joseph Andaya, Alex Babakitis, Cardner Babakitis, Shannon Berry, Frea Bord, Jon Bruton, Stephen Buonocore, Ryan Campbell, Henry Cardboard, Chris Cepil, Elizabeth Chu, Protospiel Twin Cities, Corey Coleman, Cabel Dawson, Twin Cities Design Days, Paula Deming, Mehran D'Souza, Mark Engelberg, Nahvid Etedali, the Gathering of Friends, Svetozar Fubg, Matthew Gagan, Thomas Gallecier, Ruel Gaviola, Jacob Gerstel, Alma Gonzalez, Sam Green, Zach Greenwalt, Aaron Haag, Taylor Hall, Mary Hou, Ursula Murray Husted, Alec Jacobs, Ty James, Melisa Johnson, Corey Kallison, Debra Kaplan, Ben Kearns, Steve Kimball, Kay King, Peter Kolozvary, Jeff Kornberg, Adam Kunsemiller, Kristen Lee, Jess Loeb, Jonathan Loh, Dustin O'Keefe Lynch, Garret Maceira, Tila Maceira, Alex Marineau, Shae Marineau, Sid Miller, Protospiel MN, Nikhil Mohan, Matt Monasch, Mike Murphy, Nick Murphy, Garret Tyla Nane, James Nathan, Aaron Nehila, Daniel Newman, Phoenix, Jon Prather, Justin Radziewicz, Abbey Rhode, Lindsey Rider, Zoe Robinson, Jonah Rockowitz, Matt Saddoris, Sawson Salehpour, Chuck Seed, Elizabeth Sibley, Kellye Sibley, Alexander Sisco, Sofia, Amy Souza, Christopher Talbot, Srinivas Vasudevan, Andrew Villadsen, Daniel Wahlen, Eric Wettstein, Julie Wettstein, Paul Willenbring

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

Benjamin Fischer, Susanne Kraft und Steffen Trzensky

Layout: Max Breidenbach**Anmerkung des Entwicklers:**

Es war für mich eine große Ehre, bei diesem Projekt zwei meiner größten Leidenschaften miteinander verbinden zu können: Der Herr der Ringe und Stichspiele. Ich möchte mich bei den Entwicklern einiger wichtigen Stichspiele bedanken, die mich inspiriert haben: Fukutarou (Familiar's Trouble / Trick'n Trouble), Thomas Sing (Die Crew: Reist gemeinsam zum 9. Planeten / Die Crew: Mission Tiefsee), Akiyama Koryo und Kozy Yusei (Hameln Cave/ Sail), Hiroken (TRICKTAKERS), Brent und Jeffery Beck (Skull King) und die Entwickler von Doppelkopf, Hearts, Bridge, Spades und Euchre, deren Namen in der Geschichte verloren gegangen sind, auf deren breiten Schultern wir aber alle dankbar stehen.

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 dafür verwenden.
- Die „Weißer Turm“-Karte oder die „Schwarzer Turm“-Karte gewinnt jeden Stich (außer beide Karten werden in denselben Stich gespielt).
- Ihr dürft mit einer Orks-Karte keinen Stich anspielen. Werdet ihr gezwungen, einen Stich mit einer Orks-Karte anzuspielen, verliert ihr das Kapitel.
- 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!

MIDDLE-EARTH™

ENTERPRISES

© 2026 Middle-earth Enterprises, LLC. © 2026 Office Dog. The Two Towers, 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. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind ® und © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Office Dog und das „Office Dog“-Logo sind TM/® von Office Dog. Alle Rechte vorbehalten. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.