

DER HERR DER RINGE™

DAS KARTENSPIEL

ERED MITHRIN

HELDEN-ERWEITERUNG

„Ich will euch mit Häuten versorgen, in denen ihr Wasser mitnehmen könnt, auch will ich euch Bogen und Pfeile geben ... Ich wünsche euch guten Weg, und mein Haus steht euch offen, wenn ihr je diesen Weg zurückkommt.“

–Beorn, *Der kleine Hobbit*

Willkommen zur Helden-Erweiterung *Ered Mithrin*™ zu *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel*. Diese Erweiterung konzentriert sich auf das Handel treibende Königreich Thal sowie die stolzen, rauen Bewohner von Dusterwald und andere ungezähmte Orte von Mittelerde.

Diese Erweiterung enthält Spielerkarten, mit denen ihr neue Spielerdecks und bereits bestehende neu gestalten könnt und mit ihnen nach Belieben Szenarien oder Kampagnen von *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* bestreiten könnt. Für einen schnellen Spieleinstieg könnt ihr die 2 Starterdecks auf Seite 4 verwenden.

Überblick über das Spielmaterial

Die Helden-Erweiterung *Ered Mithrin* enthält das folgende Spielmaterial:

- Dieses Regelheft
- 209 Karten, bestehend aus:
 - 8 Heldenkarten
 - 201 Spielerkarten

Erweiterungssymbol

Die Karten dieser Erweiterung können an folgendem Symbol vor der Setnummer erkannt werden:



Regeln & Neue Begriffe

Bewacht (X)

Bewacht (X) ist eine neue Version des Schlüsselwortes Bewacht, das sowohl auf Zielkarten als auch auf einigen Spielerkarten-Verstärkungen vorkommt. X ist eine Kartenart: Gegner oder Ort. Sobald eine Karte mit dem Schlüsselwort Bewacht (X) ins Spiel kommt, werden Karten vom Begegnungsdeck abgelegt, bis eine Begegnungskarte der entsprechenden Kartenart abgelegt worden ist. Jene Karte wird danach der Aufmarschzone hinzugefügt und die Karte mit dem Schlüsselwort Bewacht (X) wird als bewachtes Ziel daran angehängt. Solange sie angehängt ist, funktioniert ein Ziel mit dem Schlüsselwort Bewacht (X) genauso wie ein Ziel mit dem Original-Schlüsselwort Bewacht. Falls das Begegnungsdeck leer ist, während das Schlüsselwort Bewacht (X) abgehandelt wird, wird der Begegnungs-Ablagestapel in das Begegnungsdeck gemischt und dann das Abhandeln des Schlüsselwortes Bewacht (X) abgeschlossen.

Eine Spielerkarten-Verstärkung mit dem Schlüsselwort Bewacht (X) kann nicht an einen Charakter angehängt werden, bis sie frei von Begegnungen ist. Sobald die Karte frei von Begegnungen ist, erhält sein Besitzer die Kontrolle über sie und hängt sie an eine Karte an, an die sie angehängt werden kann.

Beispiel: Während der Planungsphase spielt Kira die Karte „Halsschmuck von Girion“, die das Schlüsselwort Bewacht (Gegner oder Ort) besitzt. Also legt sie Karten oben vom Begegnungsdeck ab, bis sie einen Gegner oder einen Ort ablegt. In diesem Fall ist die erste Karte, die sie ablegt, Einsame Landschaft. Sie fügt die Karte der Aufmarschzone hinzu und hängt Halsschmuck von Girion als bewachtes Ziel daran an. Sobald diese Einsame Landschaft erkundet ist, übernimmt Kira die Kontrolle über Halsschmuck von Girion und hängt sie an einen Helden ihrer Wahl an.

Begegnung

Begegnung ist ein Schlüsselwort, das auf Spielerkarten mit der Rückseite einer Begegnungskarte erscheint und für das folgende Regeln gelten:

- Spielerkarten mit dem Schlüsselwort Begegnung können nicht in einem Spielerdeck verwendet werden. Stattdessen kann jeder Spieler bei der Vorbereitung eines Szenarios bis zu 3 Kopien jeder Karte mit dem Schlüsselwort Begegnung als nicht im Spiel befindlich beiseitelegen. Diese Karten zählen nicht mit bei der Bestimmung der Mindestgröße des Decks von 50 Karten.
- Spielerkarten mit dem Schlüsselwort Begegnung können nicht von der Hand gespielt werden. Stattdessen werden sie durch Karteneffekte ins Begegnungsdeck gemischt, um später als Begegnungskarte aufgedeckt oder als Schattenkarte zugeteilt zu werden.
- Der „Wenn aufgedeckt“-Effekt kann nicht verhindert werden.
- Falls eine Spielerkarte mit dem Schlüsselwort Begegnung einem Gegner als Schattenkarte zugeteilt wird, wird sie wie eine Begegnungskarte behandelt: Legt sie nach dem Abhandeln des Angriffs des Gegners auf den Begegnungs-Ablagestapel.
- Falls eine Spielerkarte mit dem Schlüsselwort Begegnung das Spiel verlassen würde, wird sie stattdessen aus dem Spiel entfernt.

Nebenabenteurer

Nebenabenteurer sind dem eigentlichen Abenteurer untergeordnete Abenteurer, welche die Spieler unternehmen können, während sie die eigentlichen Abenteurerziele des Abenteurerdecks verfolgen. Nebenabenteurer gibt es als Spielerkarten, sie können aber auch als Begegnungskarten in bestimmten Szenarien vorkommen.

Credits

Expansion Design & Development: Caleb Grace und Tyler Parrott

Producer: Jason Walden

Proofreading: Riley Miller

Game Rules Specialist: Alex Werner

Product Line Manager: Caitlyn McGrath

Game Design Manager: Colin Phelps

Expansion Graphic Design: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Mercedes Opheim

Cover Art: Matthew Stewart

Art Direction: Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas

Licensing Coordinators: Kira Hartke und Kaitlin Souza

Licensing Approvals Manager: Dana Cartwright

Production Management: Justin Anger und Austin Litzler

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Director of Studio Operations: John Franz-Wichlacz

Product Strategy Director: Jim Cartwright

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Asmodee Germany

Redaktion: Benjamin Fischer und Steffen Trzensky

Grafische Gestaltung & Layout: Katja Miller

Unter Mitarbeit von: Jan Wegner

© 2024 Fantasy Flight Games. Ered Mithrin, The Hobbit, The Lord of the Rings und Namen der Charaktere, Ereignisse, Gegenstände und Orte darin sind Markenzeichen von Middle-earth Enterprises, LLC, unter der Lizenz von Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM® & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Alle Rechte sind ihren jeweiligen Eigentümern vorbehalten. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.



Starterdecklisten

Um euch einen schnellen Start ins Abenteuer zu ermöglichen, haben wir 2 Starterdecklisten zusammengestellt. Diese Decks können mit einem Grundspiel und dieser Erweiterung zusammengebaut werden und sowohl gemeinsam als auch solo gespielt werden.

Herrscher von Thal

Thal-Verbündete sind besonders stark, wenn sie mit Verstärkungen ausgerüstet werden. Aus diesem Grund enthält dieses Deck eine Reihe nützlicher Gegenstände, die du an deine Thal-Charaktere anhängen kannst. Wenn du einmal keine Verstärkungen hast, die du an einen Charakter anhängen kannst, dann greife auf Wilder Hengst zurück. Dank Brands Bonus-Willenskraft hat dieses Deck recht schnell viel Willenskraft zur Verfügung, was die Strategie zum Erfolg ist.

Du kannst deine Thal-Helden mit Orkrist und Glamdring ausrüsten, wodurch sie wichtige Angriffsstärke gewinnen. Um diese Artefakte nutzen zu können, musst du aber zuerst einen Gegner besiegen oder einen Ort erkunden. Spiele am Ende der Abenteuerphase Die Rückkehr des Königs und bringe eines deiner Artefakte ins Spiel, um direkt an den Ort zu reisen oder den Gegner in einen Kampf zu verwickeln, der es bewacht. So verlierst du keinen Fortschritt. Zusätzlich kann sich ein mit Schleichangriff gespielter Gandalf mit seinem Schaden um nervige Gegner kümmern.

Helden (3)

Brand, Sohn von Bain (♣1)
Bard, Sohn von Brand (♣5)
Éowyn (♣7)

Verbündete (25)

3x Wächter von Esgaroth (♣10)
3x Rotwasser-Wächter (♣12)
2x Wiglaf (♣14)
2x Girions Nachkomme (♣40)
3x Fischer vom Langen See (♣43)
3x Kundschafter
des Nordreichs (♣44)
3x Wilder Hengst (♣45)
1x Faramir (♣14)
2x Fährtenleser
des Nordens (♣45)
3x Gandalf (♣73)

Verstärkungen (15)

2x Panzerhemd aus
Kettenringen (♣16)
1x Orkrist (♣17)
3x Helm des Knappen (♣18)
2x Eibenbogen (♣29)
2x König von Thal (♣48)
1x Glamdring (♣60)
3x Karte von Rhovanion (♣62)
1x Halsschmuck von Girion (♣71)

Ereignisse (10)

2x Die Rückkehr
des Königs (♣22)
2x Warenverkehr aus Thal (♣23)
3x Schleichangriff (♣23)
3x Eine Prüfung
des Willens (♣50)

Wächter der Wildnis

Dieses Deck kombiniert mit seinen 3 ganz verschiedenen Helden aus dem Wilderland unterschiedliche Spielmechaniken. Radagast profitiert von nützlichen Kreatur-Verbündeten aus verschiedenen Sphären, während dir Beravor dabei hilft, schneller an die Karten zu kommen, die du brauchst. Bei diesem Deck ist es wichtig, im Voraus zu planen und auf eine große Runde hinzuarbeiten: Wenn du mehrere Verstärkungen an den aktiven Ort angehängt hast, sind deine Waldmenschen besonders günstig und haben erhöhte Werte. Außerdem ist es wichtig, immer eine Kreatur zum Auspielen auf der Hand zu haben, damit Radagast in dieser Runde nicht erschöpft werden muss, um sich dem Abenteuer zu stellen.

Beschützer Lóriens ist die entscheidende Karte, um Radagast zu stärken und sicherzustellen, dass du genug Willenskraft hast, um den aktiven Ort vollständig zu erkunden. Mit Meneldor und Geheime Pfade kannst dich gefährlicher Orte in der Aufmarschzone entledigen.

Nebenbei sind Grimbeorn und seiner Beorninger für die Kampfstärke dieses Decks verantwortlich. Mit Selbsterhaltungstrieb ausgerüstet kann es Grimbeorn mit den meisten Gegnern allein aufnehmen, besonders dann, wenn du Beorns Zorn auf der Hand hast. Riesiger Bär und Beorn sind zwar recht teuer, aber vergiss nicht, dass du sie mit Beorninger-Pelzwechslern kostenlos ins Spiel bringen kannst, auch wenn sie sich auf dem Ablagestapel befinden.

Helden (3)

Grimbeorn der Alte (♣4)
Radagast (♣8)
Beravor (♣12)

Verbündete (26)

2x Botenrabe (♣11)
3x Beorninger-Pelzwechslern (♣24)
3x Riesiger Bär (♣26)
2x Meneldor (♣27)
2x Reisender auf
der Waldstraße (♣55)
3x Treuer Jagdhund (♣58)
3x Jäger aus dem Dürstwald (♣59)
2x Beorn (♣31)
3x Hammerschmied von Erebor (♣59)
1x Henamarth Flusslied (♣60)
2x Gléowine (♣62)

Verstärkungen (13)

3x Rodung der
Waldmenschen (♣63)
3x Pfad der Waldmenschen (♣64)
2x Radagasts Stab (♣72)
3x Beschützer Lóriens (♣70)
2x Selbsterhaltungstrieb (♣72)

Ereignisse (11)

3x Beorns Zorn (♣34)
3x Finte (♣34)
3x Lóriens Reichtum (♣64)
2x Geheime Pfade (♣66)