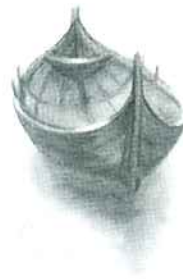


Spielregel-Übersicht

Hier sind die wichtigsten Punkte der Spielregeln nochmal in Kurzform zusammengefasst. Nehmen Sie diese Übersicht beim Spielen als Gedächtnisstütze zur Hand und schlagen Sie bei Fragen oder Problemen im Anleitungsheft nach.

Spielablauf

- ▶ Ereignisse in **Beutelsend** ausführen
- ▶ Ereignisse in **Bruchtal** ausführen
- ▶ Auf dem Abenteuerspielplan in **Moria** spielen
- ▶ Ereignisse in **Lothlórien** ausführen
- ▶ Auf dem Abenteuerspielplan in **Helms Klamm** spielen
- ▶ Auf dem Abenteuerspielplan in **Kankras Lauer** spielen
- ▶ Auf dem Abenteuerspielplan in **Mordor** spielen
- ▶ Den **Einen Ring** in **Mordor** zerstören



Vor jedem Abenteuer

- ▶ Entsprechenden Abenteuerspielplan bereitlegen
- ▶ Positionssteine auf die Startfelder der Aktionsleisten und der Ereignistafeln setzen
- ▶ Alle Ereigniskärtchen neu mischen

Der Ringträger spielt den ersten Zug, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.

Spielzug

1. Ereignisphase:

- ▶ Ereigniskärtchen aufdecken
- ▶ Symbol auf Ereigniskärtchen ausführen

Wenn es sich dabei um ein *schlechtes Ereignis* handelt, ein weiteres Ereigniskärtchen aufdecken und ausführen. So lange, bis ein *gutes Ereignis* (Aktionssymbol) eintritt.

2. Handlungsphase:

Der aktive Spieler wählt **eine** von drei Handlungsmöglichkeiten:

- ▶ **Entweder 1 bis 2 Karten spielen:** 1–2 Karten mit Aktionssymbol(en) (Hobbit- oder Sonderkarte) spielen und auf der entsprechenden Aktionsleiste ziehen. Bei 2 ausgespielten Karten muss eine davon **weiß** und eine **grau** sein.
- ▶ **oder 2 Hobbitkarten ziehen**
- ▶ **oder Heilung:** Eigene Hobbitfigur auf der Finsternisanzeige ein Feld nach links rücken

3. Beenden des Spielzugs:

- ▶ ausgespielte Hobbitkarten auf einem offenen Ablagestapel sammeln
- ▶ aufgedeckte Ereigniskärtchen ebenfalls auf einem offenen Ablagestapel sammeln
- ▶ ausgespielte Sonderkarten aus dem Spiel nehmen

Dann ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler am Zug (Phase 1–3).

Das Abenteuer ist beendet, sobald

- a) das Ende der Hauptaktionsleiste erreicht wurde *oder*
- b) die unterste Ereignistafel ausgeführt wurde

Nach jedem Abenteuer

- ▶ **Schaden durch fehlende Lebensplättchen:** Für jedes der drei Lebensplättchen (Herz, Sonne, Ring), das einem Spieler fehlt, seine Hobbitfigur 1 Feld auf der Finsternisanzeige nach rechts rücken
- ▶ **Wechsel des Ringträgers:** Spieler mit den meisten Ring-Lebensplättchen wird Ringträger und zieht 2 Hobbitkarten
- ▶ Dick zieht 2 Hobbitkarten
- ▶ Alle Lebensplättchen zurück in den Vorrat legen

Gelbe Sonderkarten, Gandalfkarten und der Eine Ring

können **außerhalb der Zugreihenfolge** eingesetzt werden.

- ▶ **Gelbe Sonderkarten** kann jeder Spieler einsetzen.
- ▶ **Gandalfkarten:** Ein beliebiger Spieler legt 5 **Schilde** ab. Der aktive Spieler setzt eine der ausliegenden Gandalfkarten ein.
- ▶ **Der Eine Ring:** Der Ringträger kann einmal pro Abenteuerspielplan die besondere Fähigkeit des Rings nutzen. Der Ringträger würfelt und führt das Würfelergebnis aus. Dann Positionsstein einer beliebigen Aktionsleiste vorrücken, Zugweite **4 Felder minus Anzahl der gewürfelten Symbole**. Die Symbole auf den Feldern der Aktionsleiste werden **nicht** ausgeführt.

Denken Sie an die Fähigkeit, die auf Ihrer **Charakterkarte** beschrieben ist.

Ein Spieler scheidet aus, wenn

- ▶ seine Hobbitfigur auf der **Finsternisanzeige** auf Sauron trifft oder an ihm vorbeizieht *oder*
- ▶ der Spieler **Forderungen** (durch Ereignistafeln oder Würfelwurf bedingt) **nicht erfüllen** kann.

Das Spielende tritt ein, sobald

- ▶ der **Ringträger** aus dem Spiel ausscheidet *oder*
- ▶ das letzte Ereignis *Der Ring gehört mir* (mit dem großen Auge) in Mordor eingetreten ist *oder*
- ▶ alle Spieler aus dem Spiel ausgeschieden sind *oder*
- ▶ das Abenteuer in Mordor beendet wurde und die **Zerstörung des Rings** erfolgreich ist. In diesem Fall **gewinnen** alle Spieler.

Tipp: Vollenden Sie ein Abenteuer zügig, so dass möglichst wenig schlechte Ereignisse eintreten. Sammeln Sie Lebensplättchen auf den Aktionsleisten ein. Nutzen Sie die gelben Sonder- und Gandalfkarten und den Einen Ring im richtigen Moment.

Erläuterung der Symbole



Hier ist die Bedeutung aller Symbole aufgeführt, die Sie auf den Spielplänen, den Karten, den Ereigniskärtchen oder dem Würfel finden. Diese wichtigen Informationen gehören zur Spielregel. Nehmen Sie dieses Blatt bei Ihren ersten Spielen zur Hand, um die Symbole nachzuschlagen.



Freundschaft



Reise



Versteck



Kampf

Aktionssymbole:

Freundschaft, Reise, Versteck, Kampf

Jeder Aktionsleiste ist ein Aktionssymbol zugeordnet. Mit den Aktionssymbolen auf Karten und Ereigniskärtchen wird der Positionstein auf der entsprechenden Aktionsleiste vorgerückt.

- ▶ **Hobbitkarten** zeigen jeweils 1 Aktionssymbol.
- ▶ **Sonderkarten** (nicht die gelben) zeigen jeweils 1 oder mehr gleiche Aktionssymbole.
- ▶ **Gute Ereigniskärtchen** zeigen ein Aktionssymbol.

Joker:

(auf Hobbit- und Sonderkarten)
Ein Stern kann an Stelle jedes anderen Aktionssymbols eingesetzt werden.



Lebensplättchen sammeln:

Herz, Sonne, Ring

Der Spieler erhält das jeweils entsprechende **Lebensplättchen** Herz, Sonne oder Ring.



Schild:

Der Spieler erhält einen Schild mit dem Wert 1.



Besondere Schilde:

Der Spieler nimmt sich einen der 6 besonderen Schilde, die bei den Spielvorbereitungen verdeckt ausgelegt wurden.



Sonderkarte:

Der Spieler erhält die entsprechende **Sonderkarte** (in Moria z. B. das *Buch*).



Heilung:

Der Spieler rückt seine **Hobbitfigur** auf der **Finsternisanzeige** um ein Feld nach links.



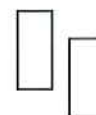
Würfeln:

Der betroffene Spieler **würfelt** und führt das Symbol, das der Würfel zeigt, aus.



Schaden:

Der betroffene Spieler rückt seine **Hobbitfigur** auf der **Finsternisanzeige** um die Anzahl der Punkte nach rechts, also um 1, 2 bzw. 3 Felder nach rechts.



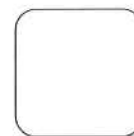
Schaden:

Der Spieler muss 2 beliebige seiner **Handkarten** ablegen.



Bedrohung durch Sauron:

Sauron wird auf der **Finsternisanzeige** um ein Feld nach links gerückt.



Keine Auswirkung:

Die **weiße Fläche** auf dem Würfel bedeutet, dass nichts passiert. Glück gehabt!



Schlechte Ereigniskärtchen:

Gefahren des Einen Rings:

Der **Hobbit des Ringträgers** wird auf der **Finsternisanzeige** um 1 Feld nach rechts gerückt.



Ein freiwilliges Opfer:

Ein beliebiger Spieler zieht seinen **Hobbit** auf der **Finsternisanzeige** um 2 Felder nach rechts oder **Sauron** rückt 1 Feld nach links.



Sonnenuhr:

Die nächste **Ereignistafel** (links auf dem **Abenteuerspielplan**) wird vorgelesen und ausgeführt.



Sonnenuhr mit 3 Forderungen:

Entweder die **Gruppe** legt 3 beliebige **Karten** ab oder die nächste **Ereignistafel** wird ausgeführt.



Sonnenuhr mit 3 Forderungen:

Entweder die **Gruppe** gibt 1 **Karte**, 1 **Lebensplättchen** und 1 **Schild** ab oder die nächste **Ereignistafel** wird ausgeführt.