

DER HERR DER RINGE

DAS KARTENSPIEL



Spielregel

EINLEITUNG

„Ihr habt gut daran getan, herzukommen“, sagte Elrond.
„Ihr werdet heute alles hören, dessen Ihr bedürft, um die Absichten des Feindes zu begreifen. Nichts anderes könnt Ihr tun als Widerstand leisten, mit oder ohne Hoffnung. Aber Ihr steht nicht allein. Ihr werdet erfahren, dass Eure Sorgen nur Teil der Sorgen der ganzen westlichen Welt sind.“

aus dem Kapitel „Der Rat von Elrond“
Der Herr der Ringe,
Die Gefährten

Willkommen in Mittelerde, einer Welt der Hobbits, Elben, Zwerge, Zauberer und Menschen. Von den lichten Dörfern und Feldern des Auenlandes, über die Wildnis des Dürsterwalds und Rhovanions, bis hin zu den mächtigen Königreichen Gondors und Rohans, kämpfen die Völker dieser Welt gegen die widerwärtigen Diener Saurons und die uralte Bedrohung durch den Dunklen Herrscher selbst.

ÜBERBLICK

Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel ist ein Spiel über Helden, gefährliche Reisen und Abenteuer in den Landen, die von J. R. R. Tolkien in seinem epischen Meisterwerk der Fantasy, *Der Herr der Ringe*, beschrieben wurden. In diesem Spiel übernehmen die Spieler die Rolle einer Gruppe von Helden, die gefährliche Abenteuer zu bestehen haben. Die Abenteuer finden innerhalb eines Zeitraums von 17 Jahren statt, der mit der Feier von Bilbos 111. (und Frodos 33.) Geburtstag beginnt und mit den Tagen, kurz bevor Frodo das Auenland für immer verlässt, endet. Aber anstatt die bereits erzählten klassischen Geschichten nachzuspielen, stellt dieses Spiel den Spielern eine Vielzahl an Elementen zur Verfügung – Charaktere, Schauplätze, Gegner, Ereignisse, Gegenstände, Artefakte und Szenarien – die es ihnen erlaubt, mit den liebgewonnenen Charakteren und Schauplätzen aus dieser Periode der Geschichte Mittelerdes zu neuen Abenteuern aufzubrechen und *Der Herr der Ringe* auf neue Weise zu erleben.

Anders als die meisten Kartenspiele jedoch, bei denen die Spieler gegeneinander spielen, ist *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* ein **kooperatives** Spiel, bei dem die Spieler zusammenarbeiten und gegen ein Szenario antreten, das von dem Spiel selbst gesteuert wird. Bei jeder Partie versuchen die Spieler bestimmte Begegnungen, Gegner und Herausforderungen eines Szenarios zu meistern und gewinnen oder verlieren dabei gemeinsam.

DAS LIVING CARD GAME

Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel ist in der Form dieses Grundspiels ein Kartenspiel für einen oder zwei Spieler. Mit einem zweiten Grundspiel können bis zu vier Spieler dieses Spiel kooperativ spielen (die Regeln sind die gleichen wie beim 2-Personen-Spiel). Außerdem ist *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* ein sogenanntes Living Card Game (LCG), bei dem man den Spielspaß und die Variationsmöglichkeiten mit den Abenteuer-Packs, regelmäßig erscheinenden Erweiterungen zu je 60 Karten, noch erhöhen kann. Jeder Abenteuer-Pack liefert den Spielern sowohl neue Optionen und Strategien für ihre Decks (S. 27), als auch völlig neue Szenarien, an denen sie sich versuchen können. Zusätzlich führen große Erweiterungen neue Gebiete Mittelerdes in das Spiel ein, die von den Spielern bereist und erkundet werden können und wo neue Abenteuer auf sie warten.

Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel kann sowohl einfach mit Freunden als auch in offiziellen, von Fantasy Flight Games und dem Heidelberger Spieleverlag unterstützten Turnieren, gespielt werden.



INHALT

Das Grundspiel von *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* enthält:

- Diese Spielregel
- 226 Karten, davon:
 - 12 Heldenkarten
 - 120 Spielerkarten
 - 84 Begegnungskarten
 - 10 Abenteuerkarten
- 2 Bedrohungszähler (jeder bestehend aus 1 Zählerplatte, 2 Drehscheiben und 4 Plastikverbindern)
- 40 Schadensmarker
- 26 Fortschrittsmarker
- 30 Ressourcenmarker
- 1 Startspieler-Marker

KARTEN

Das Grundspiel von *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* besteht aus 226 Karten. Vier Starterdecks, ein jedes um eine bestimmte Einflussphäre (Führung, Wissen, Geist und Taktik) herum aufgebaut, können direkt aus der Schachtel heraus für Einführungsspiele verwendet werden. Die Karten aus diesen Decks können aber auch neu kombiniert werden, um ein Turnier-Deck zusammenzustellen. Dieses Grundspiel enthält außerdem 3 Szenarien und 84 Begegnungskarten, gegen die die Spieler antreten können. Eine ausführliche Erklärung der Karten findet ihr auf den Seiten 5-9.

BEDROHUNGSZÄHLER

Die Bedrohungszähler werden dazu verwendet, den Bedrohungsgrad eines Spielers während der Partie festzuhalten. Bedrohung steht für den Grad des Risikos, das ein Spieler während eines Szenarios eingeht. Wenn der Bedrohungsgrad eines Spielers eine bestimmte Höhe erreicht, scheidet der Spieler aus dem Spiel aus. Der Bedrohungsgrad eines Spielers kann auch Begegnungen mit Gegnern provozieren oder im Verlauf des Spiels zu Nachteilen für den Spieler führen.

Die Bedrohungszähler werden, wie auf der nachfolgenden Abbildung dargestellt, zusammengesetzt, indem man mithilfe der Plastikverbinder die Drehscheiben an der Zählerplatte befestigt.



SCHADENS- UND FORTSCHRITTSMARKER

Schadensmarker repräsentieren physischen Schaden, der Charakteren oder Gegnern zugefügt wurde. Fortschrittsmarker geben an, wie weit man in einem Abenteuer schon fortgeschritten ist.



RESSOURCENMARKER

Die Ressourcenmarker stehen für die verschiedenen Ressourcen, die einem Helden zur Verfügung stehen. Ressourcenmarker werden von den Helden eines Spielers gesammelt und während des Spiels für Karten und/oder Karteneffekte ausgegeben.



STARTSPIELER-MARKER

Der Startspieler-Marker bestimmt, welcher Spieler in jeder Phase zuerst handelt. Am Ende einer Runde wird der Marker im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben.



SPIELÜBERSICHT

Jede Partie *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* beginnt damit, dass die Spieler ein Szenario auswählen und dann gemeinsam versuchen es zu bewältigen. Ein Szenario gilt dann als bewältigt, sobald alle Abschnitte des Abenteuerdecks erfolgreich gemeistert worden sind. Das Begegnungsdeck dient während eines Szenarios dazu, den Helden zu schaden und den Bedrohungsgrad der Spieler zu erhöhen. Ein Spieler scheidet aus dem Spiel aus, falls alle seine Helden getötet wurden oder falls sein Bedrohungsgrad 50 erreicht. Falls alle Spieler aus dem Spiel ausscheiden, haben sie die Partie verloren. Falls mindestens ein Spieler überlebt und den letzten Abschnitt des Abenteuerdecks meistert, gewinnen alle Spieler.

Es gibt ein englischsprachiges Online-Tutorial unter <http://www.fantasyflightgames.com/lotr-tutorial>.

EINFLUSSSPHÄREN

Bei *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* gibt es vier verschiedene Einflussphasen, und eine jede davon hat ihre Eigenarten und ihren eigenen Stil. Die meisten Spielerkarten gehören einer dieser Sphären an, was durch eine entsprechende Farbe und ein entsprechendes Symbol am Kartenrand angezeigt wird. Jeder Held hat seinen Schwerpunkt auf einer der vier Sphären. Die Sphäre eines Helden bestimmt die Art von Karten, die der Spieler, der diesen Helden kontrolliert, spielen darf.

FÜHRUNG

Die Sphäre der Führung betont den charismatischen und inspirierenden Einfluss eines Helden und das Potential des Helden sowohl Verbündete als auch andere Helden zu führen, zu motivieren und zu befehligen.



WISSEN

Die Sphäre des Wissens betont das Potential des Verstandes eines Helden. Intellekt, Weisheit, Erfahrung und spezialisiertes Wissen fallen alle in den Bereich dieser Sphäre.



GEIST

Die Sphäre des Geistes betont die Willensstärke des Helden. Entschlossenheit, Widerstandsfähigkeit, Mut, Loyalität und Hingabe sind Aspekte dieser Sphäre.



TAKTIK

Die Sphäre der Taktik betont die kriegerischen Fähigkeiten eines Helden. Vor allem jene, die für Kampf und das Überwinden taktischer Herausforderungen während des Abenteuers benötigt werden.



DIE GOLDENE REGEL

Wenn der Text auf einer Karte dem Text dieser Regeln widersprechen sollte, hat der Text auf der Karte Vorrang. Die goldene Regel findet nur dann Anwendung, wenn es einen direkten Widerspruch zwischen Kartentext und dem Text in den Spielregeln gibt. Wenn es möglich ist, beide Texte zu befolgen, werden auch beide angewendet.



DECK- UND KARTENARTEN

Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel kennt drei verschiedene Deckarten: Das Abenteuerdeck, das Begegnungsdeck und das Spielerdeck. Weiterhin gibt es Heldenkarten, die keinem Deck angehören. Jedes Deck hat, wie nachfolgend beschrieben, seine eigene Funktion und sein eigenes Set an Kartenarten. Während einer Partie spielt jeder Spieler mit einem Spielerdeck, und die Spieler arbeiten sich gemeinsam durch ein festgelegtes Abenteuerdeck. Ein zufällig gemischtes Begegnungsdeck wird während eines Szenarios zusammen mit dem Abenteuerdeck eingesetzt, um den Spielern herausfordernden Widerstand entgegenzusetzen.

DAS ABENTEUERDECK

Jedes Szenario steht für ein Abenteuer, das die Spieler zu bestehen versuchen. Zu Beginn einer Partie müssen sich die Spieler entscheiden, gegen welches Szenario sie antreten wollen. Ein Szenario besteht aus einer festgelegten Reihe von Abenteuerkarten (was als „Abenteuerdeck“ bezeichnet wird) und einem zufällig gemischtem Begegnungsdeck, das aus Gegner-, Orts-, Verrats- und Zielkarten besteht. Weitere Informationen zu den Szenarien dieses Grundspiels befinden sich auf Seite 26.

ABENTEUERKARTEN

Jede Abenteuerkarte steht für einen der verschiedenen Abschnitte eines Abenteuers, den die Spieler im Rahmen eines Szenarios zu bewältigen haben. Jede Abenteuerkarte ist ein durchnummerierter Schritt in einer festgelegten Reihenfolge. Ihre Nummer in der Reihenfolge ist auf beiden Seiten der jeweiligen Karte vermerkt, damit sie in der korrekten Reihenfolge platziert werden kann, ohne allzu viel über die nachfolgenden Abschnitte des Szenarios zu verraten. Seite A ist die Rückseite der Karte und enthält ein Stück Text aus der Geschichte und Informationen zur Vorbereitung. Nachdem die Spieler die Anweisungen auf Seite A gelesen und befolgt haben, drehen sie die Karte auf Seite B. Seite B enthält Informationen darüber, wie die Spieler zum nächsten Abschnitt des Abenteuers gelangen.



AUFBAU DER KARTEN – DAS ABENTEUERDECK

- 1. Kartentitel:** Der Name der Karte. Jeder Abschnitt eines Szenarios hat seinen eigenen Namen.
- 2. Szenariosymbol:** Ein Symbol, das dieses Szenario identifiziert. Dieses Symbol erscheint auch auf einigen Begegnungskarten, die zu diesem Szenario gehören.
- 3. Reihenfolge:** Diese Zahl bestimmt den Platz dieser Karte im Abenteuerdeck, das zu Beginn einer Partie zusammengestellt wird. Während der Vorbereitung wird Karte 1A zuoberst gelegt, gefolgt von 2A, 3A usw. Die Spieler drehen jede Karte immer von Seite A auf Seite B, bevor sie zum nächsten Abenteuer-Abschnitt, sprich: zur nächsten Abenteuerkarte, übergehen.
- 4. Begegnungsinformationen:** Eine Gruppe von Symbolen, die zusammen mit dem Szenariosymbol bestimmen, welche Begegnungskarten in das Begegnungsdeck gemischt werden, wenn dieses Szenario gespielt wird.
- 5. Szenariotitel:** Der Name des Szenarios.
- 6. Spieltext:** Geschichte, Vorbereitungsanweisungen, Spezialeffekte oder Bedingungen, die für diesen Abschnitt des Szenarios gelten.
- 7. Setinformation:** Jede Karte trägt ein Symbol, das angibt, zu welchem Set sie gehört, und eine einmalige ihr zugeordnete Nummer. (Das Ringsymbol zeigt an, dass diese Karten zum Grundspiel des Spiels gehören.)
- 8. Abenteuerpunkte:** Die Zahl der Fortschrittsmarker, die auf diese Karte gelegt werden müssen, um zum nächsten Abschnitt des Szenarios übergehen zu können.



DAS BEGEGNUNGSDECK

Das Begegnungsdeck repräsentiert die Gegner, Gefahren, Orte und Umstände, welche die Spieler bewältigen müssen, um das Abenteuer zu bestehen. Ein Begegnungsdeck besteht aus Gegner-, Orts-, Verrats- und Zielkarten. Welche Karten genau im Begegnungsdeck sind, wird von dem Szenario bestimmt, das die Spieler zu meistern versuchen (siehe „Szenarioüberblick“ auf Seite 26). Das Begegnungsdeck wird zu Beginn einer Partie gemischt.

AUFBAU DER KARTEN – DAS BEGEGNUNGSDECK

- 1. Kartentitel:** Der Name dieser Karte.
- 2. Kampfbereitschaft:** Diese Zahl bestimmt, wann sich diese Karte aus der Aufmarschzone heraus bewegt und einen Spieler in einen Kampf verwickelt.
- 3. Widerstand (♣):** Die Zahl gibt an, wie groß das Hindernis ist, das sich den Spielern in den Weg stellt.
- 4. Angriffsstärke (♣♣):** Die Effektivität dieses Gegners, wenn er angreift.
- 5. Verteidigungsstärke (♣):** Die Effektivität dieses Gegners, wenn er verteidigt.
- 6. Abenteuerpunkte:** Die Zahl der Fortschrittsmarker, die auf diesen Ort gelegt werden müssen, um ihn vollständig zu erkunden und ihn ablegen zu können.
- 7. Trefferpunkte:** Die Menge an Schadenspunkten, die notwendig ist, um diese Karte zu töten.
- 8. Begegnungsset-Symbol:** Gibt an, zu welchem Begegnungskartenset diese Karte gehört. Dieses Symbol ist auch auf Seite A der Abenteuerkarten eines jeden Szenarios zu sehen; das bedeutet, dass Begegnungskarten mit diesem Symbol in das Begegnungsdeck des jeweiligen Szenarios gemischt werden.
- 9. Merkmale:** Begriffe, die, auch wenn sie selbst keine Regelfunktion haben, von den Auswirkungen anderer Karten betroffen sein können.
- 10. Spieltext:** Die Spezialeffekte dieser Karte.
- 11. Schatteneffekt-Symbol:** Wenn eine Karte einen Schatteneffekt hat, wird dies durch dieses Symbol angezeigt. Das Symbol dient auch dazu, den Schatteneffekt vom „Im Spiel“-Effekt der Karte zu unterscheiden.
- 12. Kartenart:** Gibt an, ob diese Karte ein Gegner, Ort, Verrat oder Ziel ist.
- 13. Setinformation:** Jede Karte trägt ein Symbol, das angibt, zu welchem Set es gehört, und eine einmalige ihr zugeordnete Nummer. (Das Ringsymbol zeigt an, dass diese Karten zum Grundspiel des Spiels gehören.)
- 14. Szenariotitel:** Der Name des Szenarios, zu dem diese Zielkarte gehört.

GEGNERKARTEN

Gegnerkarten repräsentieren Schurken, Kreaturen, Monster oder deren Diener, die versuchen die Helden während ihres Abenteuers zu fangen, in die Irre zu führen oder zu vernichten. Gegnerkarten bekämpfen einzelne Spieler und verbleiben im Spiel, bis sie besiegt werden.



ORTSKARTEN

Ortskarten stehen für die gefährlichen Orte, zu denen die Helden während eines Szenarios reisen. In der Aufmarschzone (S. 10) stellen Orte eine ferne Bedrohung dar; im Laufe des Abenteuers können die Spieler aber an einen Ort reisen, um diese Bedrohung zu beseitigen.



VERRATSKARTEN

Verratskarten symbolisieren Fallen, Flüche, hinterhältige Manöver, Tücken und andere Überraschungen, denen die Spieler während eines Szenarios begegnen können. Wenn eine Verratskarte des Begegnungsdecks aufgedeckt wird, werden die Texteffekte sofort abgehandelt und die Karte wird auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt.



ZIELKARTEN

Je nach Szenario repräsentieren Zielkarten eine ganze Bandbreite von Spielelementen. Vom Ziel eines Szenarios über Verbündete, welche die Spieler unterstützen, bis hin zu Schlüsselobjekten, die es den Spielern erlauben, zum nächsten Abschnitt des Abenteuers vorzurücken. Oder es können Artefakte sein, die benötigt werden, um einen starken Gegner zu besiegen oder eine bestimmte Herausforderung zu meistern. Solange nicht anders angegeben, werden Zielkarten während der Vorbereitung eines Szenarios in das Begegnungsdeck gemischt.



HELDENKARTEN

Heldenkarten stellen die Hauptcharaktere dar, die ein Spieler, bei dem Versuch ein Szenario zu bestehen, kontrolliert. Helden beginnen „im Spiel“ und liefern die Ressourcen, die nötig sind, um Karten aus dem Deck des Spielers zu bezahlen (Verbündete, Verstärkungen und Ereignisse). Helden können sich zudem auch Abenteuern stellen, angreifen oder verteidigen, und in vielen Fällen verfügen sie auch über eigene Karteneffekte. Jeder Spieler wählt 1-3 Heldenkarten aus und beginnt mit ihnen „im Spiel“ die Partie.



EINZIGARTIGE KARTEN

Einige Karten stellen bestimmte, mit Eigennamen versehene Charaktere, Orte oder Gegenstände aus dem Mittel Erde-Hintergrund dar. Diese Karten werden im Spiel als „einzigartig“ bezeichnet. Sie sind mit einem ☉-Symbol vor ihrem Kartentitel gekennzeichnet, um ihre Einzigartigkeit hervorzuheben.

Wenn irgendein Spieler eine einzigartige Karte „im Spiel“ hat, kann kein anderer Spieler eine Karte mit dem gleichen Titel spielen oder ins Spiel bringen. Jeder Versuch, dies zu tun, resultiert darin, dass die Karte, die ins Spiel zu kommen versucht, auf ihrer augenblicklichen Position (Hand, Deck, Ablagestapel) bleibt und nicht ins Spiel gelangt. Diese Regel gilt für alle einzigartigen Helden, Verbündete, Verstärkungen und Ereigniskarten. Es ist jedoch möglich, dass eine einzigartige Karte ins Spiel kommen kann, wenn sich eine andere Karte mit dem gleichen Titel im Ablagestapel eines anderen Spielers (aber nicht „im Spiel“) befindet.

Es können sich mehrere Kopien der gleichen nicht-einzigartigen Karte zur gleichen Zeit im Spiel befinden.

AUFBAU DER KARTEN – HELDENKARTEN UND DAS SPIELERDECK

1. Kartentitel: Der Name dieser Karte. Eine Karte mit einem ☉-Symbol neben ihrem Namen ist einzigartig (Siehe „Einzigartige Karten“, S. 8).

2. Kosten: Die Anzahl an Ressourcen, die ein Spieler aus dem entsprechenden Ressourcenvorrat ausgeben muss, um diese Karte aus der Hand spielen zu können. Heldenkarten haben keine Kosten.

3. Bedrohungskosten: Nur auf Heldenkarten. Diese Zahl gibt an, um welchen Betrag der Spieler zu Beginn einer Partie die Bedrohung auf seinem Bedrohungszähler erhöhen muss, wenn er diesen Helden verwenden möchte.

4. Einflussphärensymbol: Gibt an, zu welcher Sphäre diese Karte gehört. Die Hintergrundfarbe der Karte zeigt dies ebenfalls an. Neutrale Karten haben einen grauen Hintergrund und zeigen kein Einflussphärensymbol.

5. Willenskraft (☉): Die Effektivität dieses Charakters, wenn er sich einem Abenteuer stellt.

6. Angriffsstärke (⚔): Die Effektivität dieses Charakters, wenn er angreift.

7. Verteidigungsstärke (⚔): Die Effektivität dieses Charakters, wenn er verteidigt.

8. Trefferpunkte: Die Menge an Schadenspunkten, die notwendig ist, um diese Karte zu töten.

9. Ressourcensymbole: Nur auf Heldenkarten. Diese Symbole geben an, zu welchen Einflussphären die Ressourcenmarker im Ressourcenvorrat des Helden gehören. Sie geben auch an, zu welchen Einflussphären die Karte selbst gehört.

10. Merkmale: Begriffe, die an sich keine Funktion haben, auf die sich aber andere Karten und/oder Effekte beziehen können.

11. Spieltext: Die Spezialeffekte dieser Karte. Einige Karten haben kursiven Hintergrundtext. Dies sind Zitate aus *Der Herr der Ringe* oder *Der kleine Hobbit*.

12. Kartenart: Gibt an, ob diese Karte ein Held, Verbündeter, Ereignis oder eine Verstärkung ist.

13. Setinformation: Jede Karte trägt ein Symbol, das angibt, zu welchem Set es gehört, und eine einmalige ihr zugeordnete Nummer. (Das Ringsymbol zeigt an, dass diese Karten zum Grundspiel des Spiels gehören.)

CHARAKTERKARTEN

Manchmal beziehen sich Spiel- oder Regeltex te auf „Charakter“-Karten. Sowohl Helden als auch Verbündete gelten als „Charaktere“. Wenn auf einer Karte „Wähle einen Charakter“ steht, kann der Spieler entweder einen Helden oder einen Verbündeten als Ziel des Effekts wählen.

DAS SPIELERDECK

Das Spielerdeck besteht aus einer Kombination von Verbündeten-, Verstärkungs- und Ereigniskarten, die miteinander zu einem Deck gemischt werden, von dem der Spieler während der Partie zieht. Kein Spielerdeck darf mehr als drei gleichnamige Exemplare einer Verbündeten-, Verstärkungs- oder Ereigniskarte enthalten. Zur Einführung können Spieler einfach mit den vier vorgefertigten 30-Karten-Starterdecks in diesem Grundspiel spielen. Fortgeschrittene Spieler können die Karten aus den Starterdecks miteinander oder mit neuen Karten aus den Abenteuer-Packs und den Erweiterungen mischen, und so Turnier-Decks mit 50 Karten erstellen. (Mehr über die Kunst der Deckzusammenstellung erfährt man unter „Turnierdecks und Deckzusammenstellung“, S. 27.)

VERSTÄRKUNGSKARTEN

Verstärkungskarten repräsentieren Waffen, Rüstungen, Artefakte, Ausrüstung, Fertigkeiten oder Zustände. Wenn sie gespielt werden, werden sie immer an eine andere Karte angehängt (d. h. teilweise unter diese gelegt). Generell modifizieren oder beeinflussen sie die Aktivitäten der Karten, an die sie angehängt werden. Wenn eine Karte mit angehängter Verstärkungskarte das Spiel verlässt, wird die Verstärkungskarte abgelegt.



VERBÜNDETENKARTEN

Verbündetenkarten stehen für Charaktere (Freunde, Anhänger, Kreaturen oder Mietlinge), die den Helden eines Spielers während seines Abenteuers unterstützen. Verbündetenkarten werden aus der Hand des Spielers gespielt, und sie verbleiben so lange im Spiel, bis sie getötet oder durch einen Karteneffekt aus dem Spiel entfernt werden.



EREIGNISKARTEN

Ereigniskarten repräsentieren taktische Manöver, Aktionen, Zauber oder andere sofort wirkende Effekte, die einem Spieler zur Verfügung stehen. Eine Ereigniskarte wird aus der Hand des Spielers gespielt, ihr Texteffekt sofort abgehandelt und die Karte dann auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.



DAS ERSTE SPIEL

Für das erste Spiel wählt jeder Spieler eine der vier Sphären und nimmt sich das Starterdeck dieser Sphäre. Die Kartennummern der vier Sphären werden nachfolgend aufgelistet, ebenso die drei Helden, die mit dem jeweiligen Starterdeck verwendet werden sollten.

Führung: (Karten 13-27; Helden Aragorn, Glóin, Théodred)

Taktik: (Karten 28-42; Helden Legolas, Gimli, Thalin)

Geist: (Karten 43-57; Helden Éowyn, Dunhere, Eleanor)

Wissen: (Karten 58-72; Helden Glorfindel, Denethor, Beravor)

Jedes Starterdeck sollte auch 1 Exemplar der neutralen Verbündetenkarte Gandalf (Karte 73) enthalten.

Als nächstes suchen sich die Spieler ein Szenario aus, das sie spielen wollen. Für das erste Spiel sollten die Spieler das Szenario „Weg durch den Dusterwald“ wählen, das als Einführungsszenario entwickelt wurde. Sucht die Karten dieses Szenarios (siehe S. 26) heraus. Sie bestehen aus den Abenteuerkarten (Karten 119-122) und den Begegnungskarten die mit den Symbolen „Weg durch den Dusterwald“, „Spinnen des Dusterwalds“ und „Orks von Dol Guldur“ gekennzeichnet sind (siehe S. 26).

Regeln für die Deckzusammenstellung für Turniere befinden sich auf S. 27.

DAS SPIEL

VORBEREITUNG

Bevor eine Partie *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* beginnt, führen die Spieler die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. Decks mischen.

Die Decks der Spieler und die Begegnungsdecks werden getrennt gut durchgemischt. Die Abenteuerkarten werden nicht in das Begegnungsdeck gemischt und die Heldenkarten nicht in die Spielerdecks.

2. Helden platzieren und anfänglichen Bedrohungsgrad einstellen.

Jeder Spieler platziert seine Helden vor sich, addiert die Bedrohungskosten der von ihm kontrollierten Helden und stellt seinen Bedrohungsähler auf diesen Wert. Dieser Wert ist der Bedrohungsgrad des Spielers zu Beginn der Partie.

3. Marker bereitlegen.

Die Schadens-, Fortschritts- und Ressourcenmarker werden neben das Begegnungsdeck gelegt. Alle Spieler können sich während des Spiels ganz nach Bedarf aus diesem Markervorrat bedienen.

4. Startspieler bestimmen.

Die Spieler bestimmen den Startspieler durch Mehrheitsentscheid. Ist eine Einigung nicht möglich, wird er zufällig bestimmt. Der Startspieler nimmt sich den Startspieler-Marker und legt ihn für alle sichtbar vor sich ab.

5. Anfangsblatt ziehen.

Jeder Spieler zieht die obersten 6 Karten seines Spielerdecks. Gefällt einem Spieler sein Anfangsblatt nicht, kann er seine 6 Karten wieder zurückmischen und ein neues Anfangsblatt ziehen. Das nennt man einen „Freischuss“. Nutzt ein Spieler seinen Freischuss, muss er mit dem zweiten Anfangsblatt spielen.

6. Abenteuerkarten auslegen.

Die Abenteuerkarten werden in ihrer numerischen Reihenfolge anhand der Zahlen auf der Kartenrückseite arrangiert. Abschnitt 1A sollte zuoberst liegen, gefolgt von 2A usw. Das Abenteuerdeck wird in die Tischmitte neben das Begegnungsdeck gelegt.

7. Szenarioaufbau.

Auf der Rückseite der ersten Abenteuerkarte befinden sich manchmal Vorbereitungsanweisungen für ein Szenario. Diese Anweisungen müssen befolgt werden, bevor die Abenteuerkarte umgedreht wird.

Die Spieler beginnen nun mit der ersten Runde der Partie.

DIE AUFMARSCHZONE

Die Aufmarschzone ist eine der Besonderheiten dieses Spiels. Sie repräsentiert potenzielle Gefahren, denen sich die Spieler während ihres Abenteuers stellen müssen.

Während der Abenteuerphase werden Gegner- und Ortskarten aus dem Begegnungsdeck aufgedeckt und in die Aufmarschzone gelegt. Karten in der Aufmarschzone sind unmittelbar bevorstehende Gefahren, darunter Gegner, die besiegt, und Orte, die erkundet werden müssen. Während ein Ort in der Aufmarschzone liegt, gelten die Spieler als nicht an diesem Ort anwesend, er stellt also eine ferne Bedrohung dar. Die Spieler können sich während der Reisephase an diesen Ort begeben. Auf ähnliche Weise sind Gegner in der Aufmarschzone mit den Spielern noch nicht in einen Kampf verwickelt. Gegner verwickeln Spieler in einen Kampf, sobald deren Bedrohungsgrad hoch genug ist, um den Gegner zu provozieren. Die Spieler können sich auch freiwillig dafür entscheiden, mit Gegnern während der Begegnungsphase einen Kampf auszulösen. (Mehr über das das Reisen zu Orten und das Vewickeln von Gegner in Kämpfe findet sich auf S. 15-17.)

ABLAGESTAPEL

Jeder Spieler hat einen eigenen Ablagestapel; ebenso hat das Begegnungsdeck seinen eigenen Ablagestapel. Wenn eine Karte abgelegt wird, wird sie immer auf den Ablagestapel ihres Ursprungsdecks gelegt.

EMPFOHLENER SPIELAUFBAU

BERNDS
BEDROHUNGSZÄHLER



BERNDS
SPIELERDECK

BERNDS
ABLAGESTAPEL

BERNDS HELDEN



MARKERVORRAT

MIT BERND IN EINEN
KAMPF VERWICKELTE
GEGNER



ABENTEUERDECK

AUFMARSCHZONE



BEGEGNUNGS-
DECK

BEGEGNUNGS-
ABLAGESTAPEL



MIT ANGELA IN EINEN
KAMPF VERWICKELTE
GEGNER



ANGELAS HELDEN



STARSPIELER-
MARKER

ANGELAS SPIELERDECK

ANGELAS
VERBÜNDETE



ANGELAS
BEDROHUNGSZÄHLER



ANGELAS ABLAGESTAPEL

RUNDENABLAUF

Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel ist rundenbasiert, und jede Runde ist in 7 Phasen unterteilt. Einige Phasen werden von allen Spielern gleichzeitig abgehandelt, in anderen Phasen handeln sie nacheinander, wobei der Startspieler beginnt und die anderen Spieler im Uhrzeigersinn folgen.

Die Reihenfolge der 7 Phasen ist:

1. Ressourcenphase
2. Planungsphase
3. Abenteuerphase
4. Reisephase
5. Begegnungsphase
6. Kampfphase
7. Auffrischungsphase

Sobald alle 7 Phasen abgehandelt worden sind, ist die Runde vorbei, und das Spiel geht mit der Ressourcenphase der nächsten Runde weiter. Ein Rundenablaufdiagramm aller Phasen und deren Inhalt findet ihr auf den Seiten 30-31.

PHASE 1: RESSOURCEN

Alle Spieler erhöhen gleichzeitig den Ressourcenvorrat jedes ihrer Helden um 1 Ressourcenmarker. Der Ressourcenvorrat ist ein Stapel von Ressourcenmarkern, der neben einer Heldenkarte platziert wird. Diese Marker gehören zum Vorrat des jeweiligen Helden und können dazu verwendet werden, Karten aus der Einflussphäre dieses Helden zu bezahlen. Jeder Held verfügt über 1 Ressourcenvorrat.

Nachdem die Ressourcen verteilt worden sind, zieht jeder Spieler 1 Karte aus seinem Spielerdeck und nimmt sie auf die Hand.

Sobald ein Spieler angewiesen wird eine oder mehrere Karten zu ziehen, zieht er immer die oberste(n) Karte(n) von seinem eigenen Spielerdeck. Wenn ein Spieler keine Karten mehr in seinem Spielerdeck hat, zieht er keine Karte.

PHASE 2: PLANUNG

Dies ist die einzige Phase, in der ein Spieler Verbündeten- oder Verstärkungskarten aus seiner Hand spielen kann. Der Startspieler spielt als Erster alle Verbündeten- und Verstärkungskarten, die er spielen möchte. Nach ihm können alle Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn ebenfalls Karten ausspielen.

Um eine Karte aus der Hand zu spielen (oder um bestimmte Karteneffekte auszulösen), muss der Spieler diese bezahlen, indem er Ressourcenmarker aus dem Ressourcenvorrat eines seiner Helden ausgibt, wobei das Ressourcensymbol des Helden zur Einflussphäre der gespielten Karte passen muss. Dies nennt man **Ressourcenübereinstimmung**. Ressourcen, die zur Bezahlung von Karten oder Karteneffekten ausgegeben werden, werden aus dem Ressourcenvorrat ihres Helden genommen und in den Markervorrat zurückgelegt.

Wenn ein Held erschöpft ist (siehe S. 14), können trotzdem noch Ressourcen aus seinem Vorrat ausgegeben werden.

Für Karten mit Kosten von Null muss ein Spieler keine Ressourcen ausgeben. Er muss aber auf jeden Fall mindestens einen Helden vor sich liegen haben, der über ein Ressourcensymbol verfügt, das der Sphäre der gespielten Karte entspricht.

Nachdem ein Spieler eine Verbündeten- oder Verstärkungskarte aus seiner Hand gespielt hat, legt er sie aufgedeckt und spielbereit in seine Spielzone. Verstärkungskarten sollten teilweise unter die Karte gelegt werden, an die sie angehängt werden.

Wenn ein Spieler über mehrere Helden mit gleichen Ressourcensymbolen verfügt, kann er die Ressourcen aus mehreren Heldenvorräten der gleichen Sphäre nehmen, um eine einzelne Karte oder einen einzelnen Effekt zu bezahlen.

Beispiel: Bernd hat drei Helden: Glóin (mit einem Führungs-Ressourcensymbol und 3 Ressourcen in seinem Vorrat), Éowyn (mit einem Geist-Ressourcensymbol und 2 Ressourcen in ihrem Vorrat) und Eleanor (mit einem Geist-Ressourcensymbol und 2 Ressourcen in ihrem Vorrat). Bernd will die Karte Wächter der Veste aus der Hand spielen. Wächter der Veste gehört zur Führungssphäre. Darum muss Bernd Ressourcen aus Glóins Vorrat ausgeben, um diese Karte ausspielen zu können. Da Wächter der Veste Kosten von 2 hat, legt Bernd 2 Ressourcen aus Glóins Vorrat wieder in den Markervorrat und legt Wächter der Veste in seine Spielzone. Bernd möchte auch noch die Karte Fährtenleser des Nordens, die zur Geistsphäre gehört und Kosten von 4 hat, aus der Hand spielen. Um diese Karte auszuspielen, nimmt Bernd 2 Ressourcen aus Éowyns Vorrat und 2 aus Eleanors Vorrat, also insgesamt 4. Er kann dies tun, weil Éowyn und Eleanor beide über das Geist-Ressourcensymbol verfügen. Bernd gibt die 4 Ressourcen aus, legt sie in den Markervorrat zurück und legt Fährtenleser des Nordens in seine Spielzone (Siehe Abbildung auf Seite 13).

NEUTRALE KARTEN BEZAHLEN

Neutrale Karten, die keiner Einflussphäre angehören, benötigen keine passenden Ressourcen um ausgespielt werden zu können. Das bedeutet, dass sie mit beliebigen Ressourcen aus allen Heldenvorräten eines Spielers bezahlt werden können. Auch können dafür die Ressourcen von Helden mit unterschiedlichen Ressourcensymbolen verwendet werden. Gandalf ist die einzige neutrale Karte im Grundspiel.

KARTENEFFEKTE BEZAHLEN

Einige Karten haben Effekte, die ausgelöst werden können, wenn die Karte schon im Spiel ist, aber trotzdem noch vom auslösenden Spieler mit Ressourcen bezahlt werden müssen. Für das Auslösen eines Effekts einer bereits im Spiel befindlichen Karte ist keine Ressourcenübereinstimmung nötig, sofern es vom Effekt nicht anders angegeben wird.

BEISPIEL: KARTEN BEZAHLEN



1. Glóin hat ein Führung-Ressourcensymbol und 3 Ressourcenmarker in seinem Ressourcenvorrat. Éowyn und Eleanor verfügen beide über ein Geist-Ressourcensymbol und je 2 Ressourcenmarker in ihren Ressourcenvorräten.
2. Um Wächter der Veste aus seiner Hand spielen zu können, gibt Bernd 2 Ressourcenmarker aus Glóins Vorrat aus und legt sie in den Markervorrat zurück, womit Glóin noch über einen unverbrauchten Ressourcenmarker in seinem Vorrat verfügt.
3. Um Fährtenleser des Nordens aus seiner Hand spielen zu können, gibt Bernd 2 Ressourcenmarker aus Éowyns und 2 aus Eleanors Ressourcenvorrat aus und legt sie in den Markervorrat zurück.

SPIELBEREIT UND ERSCHÖPFT

Charaktere und Verstärkungskarten kommen „spielbereit“ ins Spiel, d. h. sie werden aufgedeckt vor ihren Spieler gelegt. Wenn eine Karte aus irgendeinem Grund „eingesetzt“ wurde, z.B. um sich einem Abenteurer zu stellen, zum Angriff, zur Verteidigung oder um einen Charaktereffekt auszulösen, der besagt, dass dies die Karte erschöpft, wird die Karte um 90 Grad gedreht und gilt als „erschöpft“. Verstärkungskarten und die Karte an der sie anliegen, werden unabhängig voneinander erschöpft. Eine erschöpfte Karte kann nicht erneut erschöpft werden (und deshalb keine Aktionen ausführen, die Erschöpfung erfordern), solange sie nicht vorher wieder spielbereit gemacht worden ist. Wenn ein Spieler vom Spiel oder einem Karteneffekt angewiesen wird eine Karte spielbereit zu machen, dreht er sie einfach wieder in ihre aufrechte Position zurück.



SPIELBEREIT



ERSCHÖPFT



PHASE 3: ABENTEUER

In der Abenteuerphase versuchen die Spieler im aktuellen Abschnitt ihres Abenteuers voranzukommen. Diese Phase ist in drei Schritte unterteilt: 1) Charaktere stellen sich dem Abenteurer, 2) Aufmarsch und 3) Abenteuer abhandeln. Die Spieler können am Anfang und Ende jedes Schritts Aktionen ausführen und Ereigniskarten spielen.

SCHRITT 1: CHARAKTERE STELLEN SICH DEM ABENTEUER

Jeder Spieler kann Charaktere wählen, die sich dem aktuellen Abenteuer stellen. Charaktere werden erschöpft, wenn sie sich einem Abenteurer stellen. Die Charaktere der Spieler stellen sich dem Abenteurer gemeinsam: zuerst wählt der Startspieler seine Charaktere, die sich dem Abenteurer stellen, und nach ihm die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler kann beliebig viele seiner Charaktere wählen, die sich dem Abenteurer stellen.

SCHRITT 2: AUFMARSCH

Nachdem jeder Spieler die Gelegenheit gehabt hat, Charaktere zu wählen, die sich dem Abenteurer stellen, wird vom Begegnungsdeck **eine Karte pro Spieler** aufgedeckt (egal ob sich Charaktere dem Abenteurer stellen, oder nicht). Dies wird im Spiel Aufmarsch genannt. Die Begegnungskarten werden eine nach der anderen aufgedeckt und alle „Wenn Aufgedeckt“-Effekte werden abgehandelt, bevor die nächste Karte aufgedeckt wird. Auf diese Weise aufgedeckte Gegner- und Ortskarten werden in die Aufmarschzone gelegt, Verratskarten werden abgehandelt (sofern der Kartentext nichts anderes besagt) und danach auf den Ablagestapel gelegt. Leert sich das Begegnungsdeck während der Abenteuerphase, wird der Begegnungs-Ablagestapel gemischt, wodurch ein neues Begegnungsdeck entsteht.

SCHRITT 3: ABENTEUER ABHANDELN

Schließlich vergleichen die Spieler die summierte Willenskraft (♣) aller Charaktere, die sich dem Abenteurer stellen, mit dem summierten Widerstand (♠) aller Karten in der Aufmarschzone.

Ist der ♣-Wert höher, waren die Spieler erfolgreich und kommen im Abenteuer voran. Eine Anzahl an Fortschrittsmarkern, die der Differenz zwischen dem ♣-Wert und dem ♠-Wert entspricht, wird auf die aktuelle Abenteuerkarte gelegt. Beachtet, dass wenn es eine **aktive Ortskarte** gibt (siehe S. 15), die Fortschrittsmarker zuerst auf diesen Ort gelegt werden, bis dieser vollständig erkundet ist; die dann noch übrigen Marker werden anschließend auf die aktuelle Abenteuerkarte gelegt.

Wenn der ♠-Wert höher ist, waren die Spieler „nicht erfolgreich“ und werden vom Begegnungsdeck zurückgedrängt. **Jeder Spieler** muss die Bedrohung auf seinem Bedrohungsähler um die Differenz zwischen dem ♠-Wert und dem ♣-Wert aller beteiligter Charaktere erhöhen. Sind ♣-Wert und ♠-Wert gleich hoch, werden weder Fortschrittsmarker gelegt noch die Bedrohung auf den Zählern der Spieler erhöht.

Charaktere, die gewählt wurden, um sich einem Abenteurer zu stellen, stellen sich bis zum Ende der Abenteuerphase diesem Abenteurer, außer sie werden durch einen Karteneffekt vom Abenteurer entfernt. Nach Abschluss dieses Schritts bleiben sie aber erschöpft.

BEISPIEL: EIN ABENTEUER ABHANDELN



1. Bernd erschöpft Éowyn, damit sie sich dem Abenteuer stellt. Angela erschöpft Aragorn und Wächter der Veste, damit sie sich ebenfalls dem Abenteuer stellen. Eine Ortskarte Schwertelfelder liegt bereits in der Aufmarschzone.
2. Die Spieler decken 1 Karte pro Spieler vom Begegnungsdeck auf und fügen sie Aufmarschzone hinzu.
3. Die Spieler addieren alle -Werte der beteiligten Charaktere und vergleichen sie mit dem gesamten -Wert in der Aufmarschzone. Das Ergebnis ist ein Gleichstand, 7 gegen 7 . Bernd nutzt den Karteneffekt Éowyns, um den Spielern einen weiteren Punkt zu geben, was ihnen erlaubt, 1 Fortschrittsmarker auf die aktuelle Abenteuerkarte zu legen.

Beispiel: Bernd lässt Éowyn (4) und Angela Aragorn (2) und einen Wächter der Veste (1) sich dem aktuellen Abenteuer stellen. Eine Ortskarte Schwertelfelder (3) liegt in der Aufmarschzone. Nachdem sich die Charaktere dem Abenteuer gestellt haben, wird vom Begegnungsdeck 1 Karte pro Spieler aufgedeckt: Ost-Bucht-Patrouille (3) und Brummhörner (1). Die Spieler verfügen zusammen über 7 und das Abenteuerdeck insgesamt über 7 . Im Moment sieht es aus, als würde es in einem Gleichstand enden. Jetzt entscheidet sich Bernd aber noch, Éowyns Effekt auszulösen: Er darf also 1 Karte von der Hand ablegen, um Éowyns um 1 zu erhöhen, was die summierte der Spieler auf 8 erhöht. Somit können die Spieler 1 Fortschrittsmarker auf die aktuelle Abenteuerkarte legen.

Ortskarten in der Aufmarschzone tragen zum des Begegnungsdecks bei. Sobald die Spieler zu einem Ort gereist sind, trägt dieser Ort nicht mehr zum bei, denn die Spieler gelten als an diesen Ort gereist und stellen sich dort dieser Bedrohung.

Ein aktiver Ort wirkt als Puffer für die aktuelle Abenteuerkarte. Jegliche Fortschrittsmarker, die auf die Abenteuerkarte gelegt würden, werden stattdessen auf den aktiven Ort gelegt. Sobald auf einem Ort so viele Fortschrittsmarker liegen, wie er Abenteuerpunkte hat, gilt er als erkundet und er wird abgelegt.

Die Spieler können nicht zu einem neuen Ort reisen, wenn bereits ein anderer Ort aktiv ist. Die Spieler müssen zuerst den aktiven Ort erkunden. Einige Orte verfügen über einen Reiseeffekt, der zusätzliche Kosten darstellt, die bezahlt werden müssen, wenn die Spieler an diese Orte reisen (siehe „Reiseeffekte“, Seite 23).

PHASE 4: REISE

Während der Reisephase können die Spieler als Gruppe zu **einem** beliebigen Ort in der Aufmarschzone reisen. Dazu nehmen sie die Ortskarte aus der Aufmarschzone und legen sie neben die aktuelle Abenteuerkarte, womit der Ort **zum aktiven Ort** wird. Die Spieler können immer nur zu einem Ort reisen. Der Startspieler trifft die endgültige Entscheidung, ob und wohin die Gruppe reist.

Beispiel: Bernd und Angela haben gerade 3 Fortschrittsmarker gegen die aktuelle Abenteuerkarte gewonnen. Der Ort Verzauberter Fluss, der 2 Abenteuerpunkte hat, ist aktiv. 2 Fortschrittsmarker werden auf die Karte Verzauberter Fluss gelegt, woraufhin sie abgelegt wird. Der letzte Fortschrittsmarker wird dann auf die aktuelle Abenteuerkarte gelegt.

PHASE 5: BEGEGNUNG

Die Begegnungsphase besteht aus zwei Schritten: Kämpfe auslösen und Kampfprobe.

SCHRITT 1: KÄMPFE AUSLÖSEN

Als Erstes hat jeder Spieler die Möglichkeit, einen Gegner in der Aufmarschzone in einen Kampf zu verwickeln. Dazu nimmt der Spieler den Gegner aus der Aufmarschzone und legt ihn vor sich ab.

Jeder Spieler hat während dieses Schritts also einmal die Möglichkeit, einen Gegner freiwillig in einen Kampf zu verwickeln; die Kampfbereitschaft des Gegners spielt hierbei keine Rolle.

SCHRITT 2: KAMPFPROBE

Als Zweites müssen die Spieler eine Reihe von Kampfproben ablegen, um festzustellen, ob die in der Aufmarschzone verbliebenen Gegner sie in einen Kampf verwickeln. Der Startspieler vergleicht seinen Bedrohungsgrad mit der Kampfbereitschaft aller in der Aufmarschzone verbliebenen Gegnerkarten. Der Gegner mit der höchsten Kampfbereitschaft, die gleich oder kleiner dem Bedrohungsgrad des Startspielers ist, verwickelt diesen Spieler nun in einen Kampf; dazu wird er aus der Aufmarschzone genommen und vor dem entsprechenden Spieler abgelegt. Dies bezeichnet man als Kampfprobe. Nachdem der Startspieler seine Kampfprobe abgelegt hat, ist der Spieler links von ihm mit seiner Kampfprobe an der Reihe. Er vergleicht nun seinen Bedrohungsgrad mit der Kampfbereitschaft der in der Aufmarschzone verbliebenen Gegnerkarten und wird von dem Gegner mit der höchsten Kampfbereitschaft, die gleich oder kleiner dem Bedrohungsgrad dieses Spielers ist, in einen Kampf verwickelt.

Die restlichen Spieler verfahren im Uhrzeigersinn ebenso. Sobald alle Spieler eine Kampfprobe abgelegt haben, legt der Startspieler eine zweite Kampfprobe ab. Es werden so lange reihum Kampfproben durchgeführt, bis keine hinreichend kampfbereiten Gegner mehr in der Aufmarschzone liegen (die Kampfbereitschaft aller verbliebenen Gegner ist höher als der Bedrohungsgrad jedes Spielers).

Egal ob ein Gegner durch eine Kampfprobe, einen Karteneffekt oder die Entscheidung eines Spielers in einen Kampf verwickelt wird, das Ergebnis bleibt gleich: Der Gegner und der Spieler sind in einen Kampf verwickelt. In allen Fällen gilt, dass der Spieler mit dem Gegner in einen Kampf verwickelt ist und dass der Gegner mit dem Spieler in einen Kampf verwickelt ist.

Beachtet, dass die Gegner in dieser Phase die Spieler nicht angreifen, sondern sie lediglich in einen Kampf verwickeln. Gegner greifen Spieler, mit denen sie in einen Kampf verwickelt sind, erst während der Kampfphase an (siehe Seite 18).

Beispiel: Der Startspieler, Bernd, hat einen Bedrohungsgrad von 24. Der zweite Spieler, Angela, hat einen Bedrohungsgrad von 35. Es befinden sich 4 Gegner in der Aufmarschzone: Große Spinne (Kampfbereitschaft 20), Waldspinne (Kampfbereitschaft 25), Ungoliant's Brut (Kampfbereitschaft 32) und Brummhörner (Kampfbereitschaft 40).

Bernd und Angela verzichten während des Schritts „Kämpfe auslösen“ darauf, Gegner freiwillig in Kämpfe zu verwickeln.

Da er der Startspieler ist, legt Bernd die erste Kampfprobe ab. Bernds Bedrohungsgrad von 24 wird mit jedem Gegner in der Aufmarschzone verglichen. Brummhörner (40), Ungoliant's Brut (32) und Waldspinne (25) haben alle eine Kampfbereitschaft, die höher als Bernds Bedrohungsgrad ist, daher wird Bernd von keinem dieser Gegner in einen Kampf verwickelt. Große Spinne (20) jedoch verfügt über eine Kampfbereitschaft, die gleich oder kleiner Bernds Bedrohungsgrad ist; also verwickelt sie Bernd in einen Kampf. Die Karte Große Spinne wird aus der Aufmarschzone genommen und vor Bernds Spielzone gelegt.

Als nächstes legt Angela eine Kampfprobe ab und vergleicht ihren Bedrohungsgrad von 35 mit den in der Aufmarschzone verbliebenen Gegnern. Brummhörner (40) verwickeln Angela nicht in einen Kampf. Ungoliant's Brut (32) ist der Gegner mit der höchsten Kampfbereitschaft, die gleich oder kleiner Angelas Bedrohungsgrad ist; also verwickelt dieser Gegner Angela in einen Kampf.

Bernd legt eine weitere Kampfprobe ab. Da sich aber weder sein Bedrohungsgrad noch die sich in der Aufmarschzone befindlichen Gegner verändert haben, verwickelt ihn kein weiterer Gegner in einen Kampf. Auch Angela legt eine weitere Kampfprobe ab und dieses Mal verwickelt Waldspinne (25) sie in einen Kampf. Bernds nächste Kampfprobe weist ihm keinen Gegner zu, da es für ihn keine passenden Gegner mehr gibt, und Gleiches gilt danach auch für Angela.

Am Schluss dieser Phase ist Bernd mit Große Spinne und Angela mit Ungoliant's Brut und Waldspinne in einen Kampf verwickelt. Brummhörner bleiben in der Aufmarschzone (siehe Abbildung auf S. 17).

BEISPIEL: KAMPFPROBEN ABLEGEN



AUFMARSCHZONE

1. Der Startspieler, Bernd, legt die erste Kampfprobe ab. Große Spinne verfügt über die höchste Kampfbereitschaft (20), die gleich oder kleiner Bernds Bedrohungsgrad von 24 ist; daher verwickelt Große Spinne Bernd in einen Kampf.
2. Angela legt die nächste Kampfprobe ab. Ungoliants Brut verfügt über die höchste Kampfbereitschaft (32), die gleich oder kleiner Angelas Bedrohungsgrad von 35 ist; daher verwickelt Ungoliants Brut Angela in einen Kampf.
3. Bernd legt die nächste Kampfprobe ab. Sein Bedrohungsgrad ist kleiner als die Kampfbereitschaft der in der Aufmarschzone verbliebenen Gegner; daher verwickelt keiner dieser Gegner Bernd in einen Kampf.
4. Angela legt die nächste Kampfprobe ab. Waldspinne verfügt über die höchste Kampfbereitschaft (25), die gleich oder kleiner Angelas Bedrohungsgrad (35) ist, und daher verwickelt Waldspinne Angela in einen Kampf.
5. Bernd und danach Angela legen beide eine weitere Kampfprobe ab. Die Kampfbereitschaft von Brummhörner ist höher als ihrer beider Bedrohungsgrad, daher bleibt dieser Gegner diesmal in der Aufmarschzone. Da alle Spieler aufeinanderfolgende Kampfproben abgelegt haben, in denen kein Gegner sie in einen Kampf verwickelt hat, ist der Schritt Kampfproben somit abgeschlossen.

PHASE 6: KAMPF

In der Kampfphase greifen die Gegner zuerst an. Alle Gegner, die mit den Spielern in einen Kampf verwickelt sind, greifen in jeder Runde an, wobei die Angriffe nacheinander abgehandelt werden.

Zu Beginn der Kampfphase teilen die Spieler jedem in einen Kampf verwickelten Gegner 1 Karte oben vom Begegnungsdeck verdeckt als Schattenkarte zu. Wenn Gegnern eines Spielers die Karten zugeteilt werden, erhält immer der Gegner mit der höchsten Kampfbereitschaft zuerst eine Karte. Die Karten sollten zuerst den Gegnern des Startspielers zugeteilt werden und dann im Uhrzeigersinn den Gegnern der anderen Spieler, bis jeder Gegner 1 Karte hat.

Wenn das Begegnungsdeck keine Karten mehr enthält, erhalten alle Gegner, die noch keine Schattenkarten erhalten haben, in dieser Runde keine Schattenkarten. Ein leeres Begegnungsdeck kann nur während der Abenteuerphase neu gemischt werden (siehe S. 14).

GEGNERANGRIFFE ABHANDELN

Jeder Gegnerangriff wird in den nachfolgenden 4 Schritten der Reihe nach abgehandelt. Die Spieler können am Ende jedes Schritts Aktionen ausführen und Ereigniskarten spielen.

1. Einen Gegner wählen. Der Startspieler entscheidet, welchen Angriff (von den Gegnern mit denen er in einen Kampf verwickelt ist) er zuerst abhandelt.

2. Verteidiger erklären. Ein Charakter muss erschöpft werden, damit er zum Verteidiger erklärt werden kann. Nur jeweils ein Charakter kann zum Verteidiger gegen jeweils einen angreifenden Gegner erklärt werden. Ein Spieler kann sich auch entscheiden nicht zu verteidigen und erklärt somit keinen Verteidiger gegen diesen Angriff. Sofern Karteneffekte nichts anderes besagen, können die Spieler nur Verteidiger gegen Gegner benennen, mit denen sie selbst in einen Kampf verwickelt sind.

3. Schatteneffekte abhandeln. Der aktive Spieler deckt die Schattenkarte des Gegners auf und handelt alle auf der Karte befindlichen Schatteneffekte ab.

4. Kampfschaden bestimmen. Dies geschieht, indem die Verteidigungsstärke (♣) des verteidigenden Charakters von der Angriffsstärke (♣) des angreifenden Gegners abgezogen wird. Der verbleibende Wert ist der Schaden, der dem verteidigenden Charakter sofort zugefügt werden muss, was diesen möglicherweise tötet (siehe „Trefferpunkte und Schaden“, S. 20). Wenn ein Charakter durch einen Angriff getötet wird, wird überzähliger Schaden **nicht** anderen Charakteren zugewiesen. Wenn die ♣ gleich oder größer der ♣ ist, wird kein Schaden zugefügt.

Wenn gegen einen Angriff nicht verteidigt wird, muss aller Schaden des Angriffs einem **einzelnen Helden** des aktiven Spielers zugewiesen werden. Verbündete können keinen Schaden durch unverteidigte Angriffe erleiden. Wenn ein verteidigender Charakter das Spiel verlässt oder aus dem

Kampf entfernt wird, bevor Schaden zugewiesen wird, gilt der Angriff als unverteidigt. Die ♣ eines Charakters absorbiert nicht den Schaden eines unverteidigten Angriffs oder eines Karteneffekts.

Beispiel: Angela ist mit 2 Gegnern, (Waldspinne und Ungoliant's Brut) in einen Kampf verwickelt. Jedem der in einen Kampf verwickelten Gegner wird eine Karte vom Begegnungsdeck verdeckt zugeteilt, zuerst Ungoliant's Brut und dann Waldspinne, denn Ungoliant's Brut verfügt über eine höhere Kampfbereitschaft. Diese Karten bestimmen die Schatteneffekte, die möglicherweise die Abhandlung des Angriffs beeinflussen. Angela kann die Angriffe gegen sich in beliebiger Reihenfolge abhandeln; sie entscheidet sich dafür, den Angriff von Ungoliant's Brut zuerst abzuhandeln.

Angela erklärt zuerst den Verteidiger gegen Ungoliant's Brut und sie wählt und erschöpft ihren Silberlauf-Bogenschütze. Um diesen Angriff abzuhandeln, dreht Angela die Schattenkarte, die Ungoliant's Brut erhalten hatte, um. Es ist Ost-Bucht-Patrouille; sie hat den Schatteneffekt „Der angreifende Gegner erhält +1 ♣. (Falls dieser Angriff unverteidigt ist, erhöhe deine Bedrohung zusätzlich um 3.)“. Angela handelt diesen Schatteneffekt zuerst ab und erhöht die ♣ von Ungoliant's Brut um 1. Dann bestimmt sie die gesamte ♣ (6) und zieht von ihr die ♣ (0) des Verteidigers ab. Das Ergebnis gibt an, wie viele Schaden (6) sie dem Verteidiger zufügen muss. Da Silberlauf-Bogenschütze nur über 1 Trefferpunkt verfügt, wird er sofort getötet.

Angela handelt nun den anderen, gegen sie gerichteten, Angriff ab. Sie erklärt diesen Angriff als unverteidigt. Sie deckt die Schattenkarte, die Waldspinne erhalten hatte, auf. Diese Karte ist Verzauberter Fluss, der über keine Schatteneffekte verfügt. Der Angriff wird normal abgehandelt, ohne dass zusätzliche Effekte oder Modifikationen wirken. Angela bestimmt die gesamte ♣ (2) des Gegners, und da es keinen Verteidiger gibt, muss sie diesen Schaden einem ihrer Helden zufügen. Angelas einziger Held ist Aragorn, der über 5 Trefferpunkte verfügt. Angela legt 2 Schadensmarker auf Aragorn, der den Angriff mit 3 verbleibenden Trefferpunkten überlebt. (Siehe Abbildung auf Seite 19.)

Der Startspieler wiederholt dann diese 4 Schritte für jeden Gegner, mit dem er in einen Kampf verwickelt ist. Nachdem der Startspieler alle Gegnerangriffe gegen sich selbst abgehandelt hat, handelt der Spieler links von ihm die von seinen Gegnern gegen ihn geführten Angriffe ab und folgt dabei für jeden Gegner den Schritten 1-4. Wenn mit mehr als 2 Spielern gespielt wird, wird im Uhrzeigersinn fortgefahren, und jeder Spieler handelt alle seine Gegnerangriffe ab.

BEISPIEL: VERTEIDIGEN GEGEN GEGNERANGRIFFE



1. Angela ist mit 2 Gegnern in einen Kampf verwickelt (Waldspinne und Ungoliants Brut). Zu Beginn der Kampfphase wird jedem in einen Kampf verwickelten Gegner 1 Karte vom Begegnungsdeck verdeckt als Schattenkarte zugeteilt.
2. Angela entscheidet sich den Angriff von Ungoliants Brut als Erstes abzuhandeln. Sie erschöpft Silberlauf-Bogenschütze und erklärt ihn zum Verteidiger gegen diesen Angriff.
3. Um den Angriff abzuhandeln, dreht Angela zuerst die Schattenkarte des Angreifers um. Die Schattenkarte ist Ost-Bucht-Patrouille, die dem angreifenden Gegner +1 \heartsuit gibt. Angela vergleicht die gesamte \heartsuit (6) des Gegners mit der \heartsuit (0) von Silberlauf-Bogenschütze und legt 6 Schadens-

- marker auf den verteidigenden Charakter. Da der Charakter nur 1 Trefferpunkt hat, wird Silberlauf-Bogenschütze getötet und abgelegt.
4. Angela handelt dann den Angriff von Waldspinne ab. Sie erklärt diesen Angriff als „unverteidigt“.
5. Um den Angriff abzuhandeln, dreht Angela zuerst die Schattenkarte des Angreifers um. Die Schattenkarte ist Verzauberter Fluss, der über keinen Schatteneffekt verfügt. Die \heartsuit von Waldspinne ist 2. Da dieser Angriff unverteidigt war, muss Angela allen Schaden einem einzelnen, von ihr kontrollierten Helden zufügen. Sie legt 2 Schadensmarker auf Aragorn, der den Angriff mit 3 verbleibenden Trefferpunkten überlebt.

Charaktere, die zu Verteidigern erklärt werden, gelten nur während der Abhandlung des Angriffs als Verteidiger. Sobald ein Angriff abgehandelt worden ist, gelten sie nicht mehr als „Verteidiger“, aber sie verbleiben trotzdem erschöpft.

GEGNER ANGREIFEN

Sobald alle Spieler ihre Gegnerangriffe abgehandelt haben, hat jeder Spieler (reihum im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler) die Möglichkeit zurückzuschlagen und Angriffe gegen seine Gegner zu erklären.

Um einen Angriff erklären zu können, muss ein Spieler mindestens 1 spielbereiten Charakter erschöpfen, der dann zum Angreifer erklärt wird. Außerdem muss er erklären, welcher Gegner das Ziel seines Angriffs ist. Ein Spieler kann einen einzelnen Gegner mit mehreren Charakteren angreifen und so ihre Angriffsstärke zu einem Gesamtwert aufaddieren. Ein Spieler kann 1 Angriff gegen jeden Gegner führen, mit dem er in einen Kampf verwickelt ist. Auch wenn man mehrere Charaktere zusammen gegen einen Gegner stellt, zählt dies als 1 Angriff. Danach darf man den Gegner nicht erneut angreifen, auch wenn man noch spielbereite Charaktere hat.

Beim Angriff auf einen Gegner befolgt ein Spieler der Reihe nach die nachfolgenden 3 Schritte. Die Spieler können am Ende jedes Schritts Aktionen ausführen und Ereigniskarten spielen.

1. Ziel des Angriffs und Angreifer erklären.

Der Spieler sucht sich 1 Gegner aus, mit dem er zurzeit in einen Kampf verwickelt ist, und erschöpft eine beliebige Anzahl Charaktere als Angreifer.

2. Angriffsstärke bestimmen.

Der Spieler addiert die Angriffsstärken (♣) aller angreifenden Charaktere, die gegen diesen Gegner vorgehen.

3. Kampfschaden bestimmen.

Der Spieler zieht die Verteidigungsstärke (♠) des Ziels von der summierten Angriffsstärke (♣) aller angreifenden Charaktere ab. Der verbleibende Wert ist der Schaden, der dem Gegner sofort zugefügt wird. Wenn die ♠ gleich oder größer der Gesamt-♣ ist, wird kein Schaden zugefügt.

Charaktere, die zu Angreifern erklärt werden, gelten nur während der Abhandlung der Angriffe als Angreifer. Sobald ein Angriff abgehandelt worden ist, gelten sie nicht mehr als „Angreifer“, aber sie verbleiben trotzdem erschöpft.

Nachdem der erste Angriff eines Spielers abgehandelt worden ist, kann er einen weiteren Angriff gegen einen geeigneten Gegner durchführen, wenn er ihn in dieser Runde noch nicht angegriffen hat. Jeder Spieler kann pro Runde (mit einer beliebigen Anzahl Angreifern unter seiner Kontrolle) genau einen Angriff gegen jeden Gegner, mit dem er in einen Kampf verwickelt ist, erklären. Sobald alle Angriffe eines Spielers abgehandelt worden sind, geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis alle Spieler ihre Angriffe abgehandelt haben.

SCHATTENKARTEN AUS DEM SPIEL NEHMEN

Schattenkarten verbleiben während der Kampfphase bei dem Gegner, dem sie zugeteilt wurden. Wird ein Gegner aus dem Spiel genommen, wird seine Schattenkarte abgelegt.

Am Ende der Kampfphase werden alle Schattenkarten, die in dieser Runde ausgeteilt wurden, abgelegt.

Beispiel: Bernd ist mit zwei Gegnern in einen Kampf verwickelt: Bestienmeister Dol Guldurs und Dol-Guldur-Orks. Er kann in dieser Runde einen Angriff gegen jeden dieser Gegner erklären, aber er muss diese Angriffe einen nach dem anderen erklären und abhandeln.

Bernd erklärt seinen ersten Angriff gegen Dol-Guldur-Orks und erschöpft Glorfindel, um ihn zum Angreifer zu erklären. Bernd ermittelt Glorfindels ♣ (3), zieht dann von ihr die ♠ (0) von Dol-Guldur-Orks ab und erhält als Ergebnis 3. Bernd legt 3 Schadensmarker aus dem Markervorrat auf Dol-Guldur-Orks. Da Dol-Guldur-Orks nur 3 Trefferpunkte hat, wird dieser Gegner getötet. Die Karte Dol-Guldur-Orks wird auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt.

Als nächstes erklärt Bernd Legolas und Speerträger Gondors zu Angreifern gegen Bestienmeister Dol Guldurs. Legolas (3 ♣) und Speerträger Gondors (1 ♣) haben gemeinsam eine Angriffsstärke von 4 ♣. Bestienmeister Dol Guldurs hat eine ♠ von 1 und erhält somit 3 Schadenspunkte von diesem Angriff. Bernd legt 3 Schadensmarker aus dem Markervorrat auf Bestienmeister Dol Guldurs. Da dieser Gegner noch 5 Trefferpunkte hatte, überlebt er den Angriff mit zwei verbleibenden Trefferpunkten. Die Schadensmarker bleiben auf Bestienmeister Dol Guldurs, um anzuzeigen, dass er Schaden erlitten hat. (Siehe Abbildung auf S. 21.)

TREFFERPUNKTE UND SCHADEN

Für jeden Schadenspunkt, der einem Charakter oder Gegner zugefügt wird, wird ein Schadensmarker auf die Karte des Charakters oder Gegners gelegt. Jeder Schadensmarker auf einer Helden-, Verbündeten- oder Gegnerkarte, verringert die Trefferpunkte dieser Karte um 1. Schadensmarker bleiben auf der Karte, bis ein Effekt sie heilt bzw. den Schaden von der Karte nimmt oder die Karte aus dem Spiel genommen wird.

Jedes Mal, wenn eine dieser Karten 0 Trefferpunkte hat, gilt sie sofort als besiegt. Besiegte Charaktere werden auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt, besiegte Gegner werden auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt. Besiegte Helden werden ebenfalls auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt. Wenn Effekte abgehandelt werden, die Karten aus dem Ablagestapel auf die Hand oder in das Deck eines Spielers bringen, werden Heldenkarten im Ablagestapel ignoriert, da Heldenkarten nicht auf die Hand oder in das Deck eines Spielers gelangen können.

Alle Gegnerkarten, die nicht besiegt wurden, verbleiben mit einem Spieler in einen Kampf verwickelt, bis sie besiegt oder durch einen Karteneffekt entfernt werden, oder bis dieser Spieler aus dem Spiel ausscheidet (siehe „Ausscheidende Spieler“, S. 22).

BEISPIEL: GEGNER ANGREIFEN

1



3



2



4



Bernd ist mit 2 Gegnern in einen Kampf verwickelt: Bestienmeister Dol Guldurs und Dol-Guldur-Orks.

1. Zuerst erklärt Bernd einen Angriff gegen Dol-Guldur-Orks und erschöpft Glorfindel als Angreifer.
2. Bernd nimmt Glorfindels \heartsuit (3) und zieht von ihr die \clubsuit (0) der Dol-Guldur-Orks ab, was zu einem Ergebnis von 3 führt. Bernd legt 3 Schadensmarker aus dem Markervorrat auf Dol-Guldur-Orks. Da dieser Gegner mit 3 Trefferpunkten begann, ist er getötet und wird abgelegt.

3. Bernd erklärt als nächstes einen Angriff gegen Bestienmeister Dol Guldurs und erschöpft sowohl Legolas (3 \heartsuit) als auch Speerträger Gondors (1 \heartsuit) als Angreifer.
4. Bernd nimmt die kombinierte \heartsuit von 4 und zieht von ihr die \clubsuit (1) von Bestienmeister Dol Guldurs ab, was zu einem Ergebnis von 3 führt. Bernd legt 3 Schadensmarker aus dem Markervorrat auf Bestienmeister Dol Guldurs. Dieser Gegner hatte noch 5 Trefferpunkte und überlebt somit den Angriff mit 2 verbleibenden Trefferpunkten. Die Schadensmarker verbleiben auf dem Gegner, um den zugefügten Schaden anzuzeigen.

PHASE 7: AUFFRISCHUNG

Während der Auffrischungsphase werden alle erschöpften Karten wieder spielbereit, jeder Spieler erhöht seinen Bedrohungsgrad um 1, und der Startspieler gibt den Startspieler-Marker im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter. Dieser Spieler ist nun der neue Startspieler. Das Spiel geht dann mit der Ressourcenphase der nächsten Runde weiter.

SPIELENDE

Das Spiel kann auf zwei Arten enden: Die Spieler gewinnen oder sie verlieren gemeinsam. Die Spieler haben verloren, wenn alle Spieler ausscheiden, bevor der letzte Abschnitt des Abenteuerdecks bewältigt worden ist. Die Spieler haben gewonnen, wenn mindestens ein Spieler es schafft so lange zu überleben, bis der letzte Abschnitt des Abenteuerdecks bewältigt worden ist.

AUSSCHIEDENDE SPIELER

Ein Spieler scheidet aus dem Spiel aus, wenn alle seine Helden getötet wurden, wenn sein Bedrohungsgrad die 50 erreicht oder wenn ein Karteneffekt bewirkt, dass er ausscheidet. (Zukünftige Szenarien haben möglicherweise andere Bedrohungsgrade, bei denen ein Spieler ausscheidet, aber für alle mit dem Grundspiel gelieferten Szenarien gilt, dass ein Spieler ausgeschieden ist, wenn sein Bedrohungsgrad 50 erreicht.)

Wenn ein Spieler ausscheidet, werden seine Handkarten, alle Karten, die er kontrolliert, und sein Deck auf seinen Ablagestapel gelegt. Alle Begegnungskarten, mit denen dieser Spieler in einen Kampf verwickelt war, werden in die Aufmarschzone zurückgelegt, wobei sie ihre Schadensmarker behalten. Die verbleibenden Spieler fahren mit dem Spiel fort. Nachdem ein Spieler ausgeschieden ist, wird während des Aufmarsch-Schrittes der Abenteuerphase eine Karte weniger vom Begegnungsdeck aufgedeckt, da es ja nun einen Spieler weniger im Spiel gibt.

Falls alle Spieler ausgeschieden sind, endet das Spiel mit einer Niederlage für die Spieler.

ABENTEUERFORTSCHRITT

Die Spieler gelangen sofort zum nächsten Abschnitt eines Abenteuers, sobald mindestens so viele Fortschrittsmarker auf die aktuelle Abenteuerkarte gelegt worden sind, wie diese Karte Abenteuerpunkte hat. Auch wenn mehr Fortschrittsmarker auf die Abenteuerkarte gelegt worden sind als sie Abenteuerpunkte hat, können sie nicht in den nächsten Abschnitt mitgenommen werden. Alle Fortschrittsmarker auf der aktuellen Abenteuerkarte werden wieder in den Markervorrat zurückgelegt, wenn die Spieler zum nächsten Abschnitt vorrücken. Die Spieler befolgen alle Anweisungen auf der neu aufgedeckten Abenteuerkarte.

Der Spielzustand anderer Karten ändert sich dabei nicht: Karten in der Aufmarschzone bleiben in der Aufmarschzone, Karten, die mit Spielern in einen Kampf verwickelt sind, bleiben in einen Kampf verwickelt, erschöpfte Charaktere bleiben erschöpft, Schadens- und Ressourcenmarker bleiben, wo sie sind, und der Rundenablauf wird nicht unterbrochen.

SPIELSIEG

Falls mindestens ein Spieler es schafft zu überleben, bis der letzte Abschnitt des Abenteuerdecks bewältigt worden ist, endet das Spiel mit einem Sieg für die Spieler.

PUNKTWERTUNG

Falls die Spieler das Spiel gewinnen, wird bestimmt, wie viele Punkte die Gruppe bei diesem Spiel gewonnen hat. Die Punkte der Gruppe werden bestimmt, indem man vier unerwünschte Elemente addiert (den Bedrohungsgrad aller Spieler bei Spielende, die Bedrohungskosten aller toten Helden, die Anzahl der gespielten Runden multipliziert mit 10 und die Zahl der Schadensmarker auf allen überlebenden Helden) und dann von dieser Summe alle erhaltenen Siegpunkte abzieht. Die Spieler sammeln Siegpunkte, indem sie Gegner besiegen und Orte erkunden, die Siegpunkte bringen (siehe S. 24). Erst wenn das Ende der Auffrischungsphase erreicht ist, wird eine Runde für die Punktwertung gezählt.

Sobald ein Spieler ausscheidet, gilt sein Bedrohungsgrad als 50, und alle seine Helden gelten als tot. Der Bedrohungsgrad eines ausgeschiedenen Spielers kann sich **nicht** über den Grenzwert (50, falls dies nicht von einem Abenteuer, den Regeln oder einem Karteneffekt geändert wird) hinaus erhöhen.

Bei diesem Punktesystem ist ein Sieg mit einem niedrigem Punktwert erstrebenswerter als ein Sieg mit einem hohen Punktwert. Sollten sich die Spieler außergewöhnlich gut schlagen, ist sogar ein negativer Punktwert möglich.

Mit der Punktwertung können Spieler die Leistungsfähigkeit eines Decks oder einer Gruppe über einen längeren Zeitraum beurteilen und auch Decks miteinander vergleichen. Auf diese Weise können die Spieler dasselbe Szenario mehrfach mit verschiedenen Helden- oder Deckkombinationen angehen und deren Effektivität in jedem Spiel beurteilen. Auf der letzten Seite dieser Regeln befindet sich ein Punktebogen zum Notieren der Punkte.

Beispiel: Bernd spielt ein Solo-Spiel und hat das Abenteuer Weg durch den Düsterwald mit einem Bedrohungsgrad von 43, einem toten Helden (mit Bedrohungskosten von 8), 6 Schaden auf seinen verbleibenden Helden und 5 Siegpunkten in 7 Runden geschafft. Sein Punktwert für diese Partie wird wie folgt berechnet:

Bedrohungsgrad bei Spielende (43)
+ Bedrohungskosten aller toten Helden (8)
+ Schaden auf verbliebenen Helden (6)
+ 10 Punkte pro Runde (70)
– Zahl der gewonnenen Siegpunkte (5)
Bernds Punktwert für diese Partie: 122

WEITERE SPIELMECHANISMEN

Die folgenden Abschnitte erklären einige fortgeschrittene Spielmechanismen, denen die Spieler begegnen, wenn sie tiefer in *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* eintauchen.

KARTENEFFEKTE

Es gibt mehrere Arten von Karteneffekten bei *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel*. Auf den Helden- und Spielerkarten fallen die Karteneffekte in eine von 5 Kategorien: permanente Effekte, Aktionen, Reaktionen, erzwungene Effekte und Schlüsselwörter. Auf den Karten in den Abenteuer- und Begegnungsdecks fallen die Karteneffekte in eine von 6 Kategorien: permanente Effekte, erzwungene Effekte, „Wenn Aufgedeckt“-Effekte, Schatteneffekte, Reiseeffekte und Schlüsselwörter. Alle diese Karteneffekte werden nachfolgend erklärt.

PERMANENTE EFFEKTE

Permanente Effekte beeinflussen das Spiel dauerhaft, solange die entsprechende Karte im Spiel ist oder andere Bedingungen erfüllt sind. Diese Effekte haben keinen fettgedruckten Auslöser, da sie immer aktiv sind.

Die Ortskarte Verzauberter Fluss ist ein Beispiel für einen permanenten Effekt.

AKTIONEN

Aktionen sind mit dem fettgedruckten Auslöser „**Aktion**“ gekennzeichnet. Aktionen sind immer optional und können von dem, der die entsprechende Karte kontrolliert, während eines beliebigen Aktionsfensters im Spielablauf ausgelöst werden. Um eine Aktion auf einer Helden-, Verbündeten- oder Verstärkungskarte auszulösen, muss die Karte, auf der die Aktion aufgedruckt ist, **im Spiel sein**, außer die Aktion besagt, dass sie auch ausgelöst werden kann, wenn die Karte „nicht im Spiel“ ist. Ereigniskarten sind Aktionen, die direkt aus der Hand des Spielers gespielt werden.

Einige Aktionsauslöser haben noch eine bestimmte Phase im Namen. Diese Art von Auslöser bedeutet, dass die Aktion nur während der genannten Phase ausgelöst werden kann. Ein Effekt mit dem Auslöser „**Abenteueraktion**“ z.B., kann nur während eines Aktionsfensters in der Abenteuerphase ausgelöst werden. Aktionen ohne speziell genannte Phase können während jedes Aktionsfensters einer Spielrunde ausgelöst werden. (Siehe Diagramm „Rundenablauf“ auf den Seiten 30-31.)

Die Heldenkarte Glorfindel ist ein gutes Beispiel für eine Aktion, die in jedem beliebigen Aktionsfenster ausgelöst werden kann. Die Ereigniskarte Radagasts Schläue wiederum ist ein gutes Beispiel für eine Aktion, die nur während der Abenteuerphase ausgelöst werden kann.

REAKTIONEN

Reaktionen sind mit dem fettgedruckten Auslöser „**Reaktion**“ auf der Karte gekennzeichnet. Reaktionen sind immer optional und können von dem, der sie kontrolliert, als Reaktion auf ein Vorkommnis (d. h. direkt danach) im Spiel ausgelöst werden. Um eine Reaktion auf einer Helden-, Verbündeten- oder Verstärkungskarte

auszulösen, **muss** die Karte, auf der die Reaktion abgedruckt ist **im Spiel sein**, außer die Reaktion besagt, dass sie auch ausgelöst werden kann, wenn sie sich „nicht im Spiel“ befindet. Ereigniskarten mit „**Reaktion**“ als Auslöser sind Reaktionen, die aus der Hand des Spielers gespielt werden.

Die Verbündetenkarte Sohn Arnors ist ein gutes Beispiel für eine Reaktion, die ausgelöst werden kann (falls der Spieler es will), wenn der geforderte Auslöser erfüllt wird („nachdem Sohn Arnors ins Spiel gekommen ist“).

ERZWUNGENE UND „WENN AUFGEDECKT“-EFFEKTE

Erzwungene Effekte werden durch bestimmte Vorkommnisse während des Spiels ausgelöst, was automatisch geschieht, egal, ob derjenige, der die Karte kontrolliert, es will oder nicht. Diese Karten sind mit dem fettgedruckten Auslöser „**Erzwungen**“ gekennzeichnet. Diese Effekte wirken sofort und werden sofort abgehandelt, wann immer die von ihnen angegebenen Anforderungen erfüllt werden. Die Gegnerkarte Sumpfnatter ist ein gutes Beispiel für einen erzwungenen Effekt, der ausgelöst werden muss, wenn die Anforderungen der Karte („Jedes Mal, wenn Sumpfnatter dich angreift“) erfüllt sind.

„Wenn aufgedeckt“-Effekte sind eine besondere Art von erzwungenen Effekten, die automatisch ausgelöst werden, sobald diese Begegnungskarten aufgedeckt werden. Sie sind mit dem fettgedruckten Auslöser „**Wenn aufgedeckt**“ gekennzeichnet. „Wenn Aufgedeckt“-Effekte werden **nicht** ausgelöst, wenn die entsprechende Karte als Schattenkarte aufgedeckt wird.

SCHATTENEFFEKTE

Einige der Karten im Begegnungsdeck verfügen über einen Sekundäreffekt, der als Schatteneffekt bezeichnet wird. Dieser Effekt wird von den Nicht-Schatteneffekten durch die oben gezeigte Grafik getrennt und ist kursiv gesetzt. Schatteneffekte sind auch mit dem fettgedruckten und kursiven Auslöser „**Schatten**“ gekennzeichnet.

Ein Schatteneffekt kann nur ausgelöst werden, wenn die Karte einem angreifenden Gegner während eines Kampfes als Schattenkarte zugeteilt wird.

Die Gegnerkarte Dol-Guldur-Orks ist ein gutes Beispiel für einen Schatteneffekt, der ausgelöst wird, wenn die Karte einem angreifenden Gegner als Schattenkarte zugeteilt wird.

REISEEFFEKTE

Einige Ortskarten verfügen über Reiseeffekte, die mit dem fettgedruckten Auslöser „**Reise**“ gekennzeichnet sind. Reiseeffekte sind Kosten oder Einschränkungen, die einige oder alle Spieler bezahlen oder erfüllen müssen, um zu diesem Ort reisen zu können. Wenn die Spieler die Anforderungen des Reiseeffektes einer Ortskarte nicht erfüllen können, können die Spieler nicht zu diesem Ort reisen.

SCHLÜSSELWÖRTER

Schlüsselwörter sind Kürzel für häufig vorkommende Spieleffekte, die auf einigen Karten auftauchen. Es folgt eine Erklärung der Schlüsselwörter und ihrer Bedeutung im Spiel. Schlüsselwörter stehen gewöhnlich zu Beginn des Regeltextes einer Karte.

VERFLUCHT X

Falls eine Begegnungskarte mit dem Schlüsselwort Verflucht während des Aufmarschschritts der Abenteuerphase aufgedeckt wird, muss **jeder Spieler** seinen Bedrohungsgrad um den für X eingesetzten Wert erhöhen.

BEWACHT

Das Schlüsselwort Bewacht auf einigen Zielkarten erinnert daran, dass die nächste Karte aus dem Begegnungsdeck aufgedeckt und an diese Karte angehängt wird, wenn diese Zielkarte in der Aufmarschzone ins Spiel kommt. Die Zielkarte kann solange nicht beansprucht werden, solange immer noch eine Begegnungskarte an sie angehängt ist. Sobald diese Begegnung erledigt ist, verbleibt diese Zielkarte in der Aufmarschzone, bis sie beansprucht wird. Wenn die Karte, die aufgrund des Schlüsselwortes Bewacht an eine Zielkarte angehängt werden soll, ebenfalls eine Zielkarte ist, wird diese neue Zielkarte in die Aufmarschzone gelegt und die nächste Karte vom Begegnungsdeck zur Bewachung an die ursprüngliche Zielkarte angehängt.

Gegner- und Ortskarten, die an bewachte Zielkarten angehängt werden, zählen mit ihren Werten immer noch zum Widerstand, solange sie sich in der Aufmarschzone befinden. Eine Begegnungskarte, die an eine bewachte Zielkarte angehängt wird, wird je nach Kartenart wie folgt behandelt:

Gegner: Der Gegner verlässt das Spiel, entweder wenn er besiegt worden ist oder infolge eines Karteneffekts.

Ort: Der Ort verlässt das Spiel, entweder wenn er vollständig erkundet worden ist oder infolge eines Karteneffekts.

Verrat: Die Effekte des Verrats werden abgehandelt, oder aber verhindert. (Verratskarten werden sofort ausgelöst, wenn sie aufgedeckt werden.)

Sobald alle Begegnungskarten, die an eine bewachte Zielkarte angehängt wurden, beseitigt sind, können die Spieler die Zielkarte beanspruchen, indem sie der Anweisung auf der Zielkarte folgen.

FERNKAMPF

Ein Charakter mit dem Schlüsselwort Fernkampf kann vom Spieler, der ihn kontrolliert, zum Angreifer gegen Gegner erklärt werden, die mit anderen Spielern in einen Kampf verwickelt sind. Ein Charakter kann Fernkampfangriffe dann erklären, wenn der ihn kontrollierende Spieler seine Angriffe erklärt oder wenn andere Spieler ihre Angriffe erklären. In beiden Fällen muss der Charakter erschöpft werden und die für den Angriff erforderlichen Bedingungen erfüllen, um den Angriff ausführen zu können.

INGESCHRÄNKT

Einige Verstärkungen haben das Schlüsselwort Eingeschränkt. Ein Charakter kann nie mehr als zwei Verstärkungen mit dem Schlüsselwort Eingeschränkt angehängt haben. Wenn eine dritte eingeschränkte Verstärkung an den Charakter angehängt wird, muss eine der eingeschränkten Verstärkungen sofort auf den Ablagestapel des Besitzers dieses Charakters gelegt werden.

SCHILDWACHE

Ein Charakter mit dem Schlüsselwort Schildwache kann vom Spieler, der ihn kontrolliert, zum Verteidiger erklärt werden, während Gegnerangriffe gegen andere Spieler stattfinden. Ein Spieler kann die Schildwachenverteidigung erklären, nachdem der eigentlich verteidigende Spieler erklärt hat, dass er keinen Verteidiger aufstellt. Der verteidigende Schildwachencharakter muss erschöpft werden und alle für die Verteidigung gegen den Angriff erforderlichen Bedingungen erfüllen.

NACHRÜSTEN

Wenn eine Begegnungskarte mit dem Schlüsselwort Nachrüsten während des Aufmarschschritts der Abenteuerphase aufgedeckt wird, wird 1 weitere Karte des Begegnungsdecks aufgedeckt. Das Schlüsselwort Nachrüsten wird sofort abgehandelt, nachdem alle „Wenn Aufgedeckt“-Effekte der Karte abgehandelt worden sind.

SIEG X

Einige Gegner- oder Ortskarten verleihen Siegpunkte, wenn sie besiegt werden. Wenn eine solche Karte das Spiel verlässt, sollte einer der Spieler sie neben seinen Bedrohungszähler legen, damit die Spieler die Siegpunkte am Ende des Spiels bei der Punktwertung nicht vergessen. Es empfiehlt sich, dass ein Spieler alle Karten mit Siegpunkten sammelt, die die Spieler während des Szenarios gewonnen haben, da die Siegpunkte sich auf den Punktwert der gesamten Gruppe auswirken. (Siehe „Punktwertung“, S. 22.)



ANHALTENDE EFFEKTE

Viele Effekte halten nur für die Dauer einer Aktion an (sofort nachdem sie ausgelöst wurden), aber einige Effekte wirken eine bestimmte Zeit lang oder sogar unbegrenzt. Effekte, die länger als eine einzelne Aktion wirken, werden anhaltende Effekte genannt.

Mehrere anhaltende Effekte können gleichzeitig auf dieselbe Karte wirken. Die Reihenfolge der anhaltenden Effekte ist dabei uninteressant, da die Summe aus allen anhaltenden Effekten auf die Karte angewandt wird.

Wenn einer der Werte eines Helden, Verbündeten, Gegners oder Orts (♣, ♠, ♡ oder ⚰) kleiner 0 ist, nachdem alle Effekte angewandt worden sind, wird dieser Wert auf 0 aufgerundet. Jedes Mal, wenn ein neuer Effekt auf eine Karte angewandt wird, sollte die Summe aller aktiven Effekte noch einmal neu berechnet werden.

KOSTEN BEZAHLEN

Auf vielen Karten steht „zahle oder erschöpfe X um Y zu tun“. Bei einem solchen Satz ist alles vor dem Wort „um“ als Kosten anzusehen und alles nach dem Wort „um“ als Effekt.

Kosten können nur mit Karten oder Ressourcen, die dieser Spieler kontrolliert, bezahlt werden. Wenn ein Effekt neutralisiert wird, gelten die Kosten dafür trotzdem noch als bezahlt.

KONTROLLE UND BESITZ

Ein Spieler „besitzt“ seine Helden und die Karten, die er für sein Spielerdeck ausgesucht hat. Ein Spieler „kontrolliert“ alle Karten, die er besitzt, außer ein anderer Spieler oder das Begegnungsdeck übernimmt die Kontrolle über eine seiner Karten aufgrund eines Spieleffekts. Jedes Mal, wenn eine Karte das Spiel verlässt, kehrt sie auf die Hand ihres Besitzers zurück oder wird auf dessen Ablagestapel gelegt (je nachdem, was der Effekt besagt, der die Karte aus dem Spiel nimmt).

Wenn ein Spieler eine Verbündetenkarte spielt, kommt sie unter seiner Kontrolle ins Spiel und wird in seine Spielzone gelegt. Wenn ein anderer Spieler die Kontrolle über diesen Verbündeten übernimmt, wird sie in die Spielzone dieses Spielers verschoben. Verbündetenkarten können nicht unter der Kontrolle eines anderen Spielers gespielt werden und die Kontrolle kann nur durch einen Karteneffekt wechseln.

Wenn ein Spieler eine Verstärkungskarte spielt, hat er die Möglichkeit, die Kontrolle über diese Karte an einen anderen Spieler abzugeben, indem er die Karte an einen Charakter des anderen Spielers anhängt. Die Spieler übernehmen immer die Kontrolle über Verstärkungen, die an ihre Charaktere angehängt wurden, mit Ausnahme von Begegnungskarten, die zu Verstärkungen wurden (z. B. „In einem Netz gefangen“). Wenn die Kontrolle des Charakters wechselt, wechselt auch die Kontrolle über die an diesen Charakter angehängten Verstärkungen.

„IM SPIEL“ UND „NICHT IM SPIEL“

Der Zustand „im Spiel“ bezieht sich auf Karten, die ausgespielt oder (in der Spielzone eines Spielers) ins Spiel gebracht wurden, auf Karten, die in der Aufmarschzone liegen, auf die aktuelle Abenteuerkarte und die Gegnerkarten, die mit einem Spieler in einen Kampf verwickelt sind. „Nicht im Spiel“-Zustände sind „in der Hand des Spielers“, „in einem Deck“ oder „auf dem Ablagestapel“. Karteneffekte beziehen sich grundsätzlich nicht auf Karten, die sich in einem „Nicht im Spiel“-Zustand befinden, außer der Effekt bezieht sich ausdrücklich auf diesen Zustand.

KEINE KARTEN MEHR

Falls einem Spielerdeck die Karten ausgehen, setzt der Spieler die Partie mit den Karten fort, die er auf seiner Hand und im Spiel hat. Er mischt seinen Ablagestapel nicht neu.

Wenn das Begegnungsdeck jemals während der Abenteuerphase keine Karten hat, wird der Begegnungs-Ablagestapel neu gemischt und als neues Begegnungsdeck bereitgelegt.

ABSPRACHEN

Die Spieler dürfen und sollten während des Spiels miteinander sprechen, gemeinsam planen und die besten Handlungsmöglichkeiten erörtern. Die Spieler können über alles diskutieren, aber sie dürfen die Karten in ihrer Hand (und Karten, die sie, aber nicht alle anderen Spieler, gesehen haben) weder benennen noch zeigen noch Text von ihnen wiedergeben.



SZENARIENÜBERBLICK

Im Grundspiel sind 3 eigenständige Szenarien enthalten. Jedes davon wird hier, zusammen mit einer Auflistung der dafür erforderlichen Begegnungssets, vorgestellt.

WEG DURCH DEN DÜSTERWALD

Schwierigkeitsgrad = 1

Der Dusterwald ist schon seit langem ein gefährlicher Ort, und vor kurzem haben die Patrouillen König Thranduils beunruhigende Anzeichen einer zunehmenden Gefahr in der Nähe von Dol Guldur entdeckt. Eine von den Spielern kontrollierte Gruppe von Helden wurde zusammengestellt, um eine Nachricht durch den Dusterwald, den Anduin hinab und, wenn möglich, bis nach Lórien zu bringen, um die Herrin Galadriel vor der drohenden Gefahr zu warnen.

Das Begegnungsdeck „Weg durch den Dusterwald“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Weg durch den Dusterwald, Spinnen des Dusterwalds und Orks von Dol Guldur. Diese Sets sind mit den folgenden Symbolen gekennzeichnet:



REISE DEN ANDUIN HINAB

Schwierigkeitsgrad = 4

Nachdem sie die Gefahren des Dusterwaldes überstanden haben, reisen die Helden mit den finsternen Neuigkeiten über die Bedrohung, die sich im südlichen Dusterwald entwickelt, weiter nach Lórien entlang der Ufer des Anduins.

Das Begegnungsdeck „Reise den Anduin hinab“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Reise den Anduin hinab, Saurons Einfluss, Orks von Dol Guldur und Wilderland. Diese Sets sind mit den folgenden Symbolen gekennzeichnet:



FLUCHT AUS DOL GULDUR

Schwierigkeitsgrad = 7

Während sie auf Bitten der Herrin Galadriel die nähere Umgebung Dol Guldurs erkundeten, wurde einer der Gefährten der Helden von den Truppen des Geisterbeschwörers gefangen genommen und wartet nun in einem Verlies unter dem Hügel auf sein Verhör. Da sie wissen, dass ihrem Freund nicht mehr viel Zeit bleibt, entschließen sich die Helden zu einem waghalsigen Rettungsversuch.

Das Begegnungsdeck „Flucht aus Dol Guldur“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Flucht aus Dol Guldur, Spinnen des Dusterwalds und Orks von Dol Guldur. Diese Sets sind mit den folgenden Symbolen gekennzeichnet:



Spiele und Punktstände dieser und anderer Szenarien können online im englischsprachigen Abenteuerlogbuch für *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* unter <http://www.fantasyflightgame.com/lotr-questlog> festgehalten werden.

SPIELMODUS

Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel richtet sich sowohl an Gelegenheitsspieler als auch an begeisterte Spielefans. Um den unterschiedlichen Spielstilen gerecht zu werden, stehen drei Spielmodi zur Verfügung: Einfach, Standard und Albtraum.

EINFACHER MODUS

Der einfache Modus ist ideal für neue Spieler und für solche, die mehr Wert auf die erzählenden und kooperativen Aspekte des Spiels legen als auf die Herausforderung. Um ein Szenario im Einfachen Modus zu spielen, muss bei dessen Vorbereitung folgendes gemacht werden:

- 1) Fügt eine Ressource zum Ressourcenvorrat jedes Helden hinzu.
- 2) Entfernt alle Karten, die das Zeichen für „schwierig“ (einen goldenen Rand) um ihr Begegnungsset-Symbol haben, aus dem Begegnungsdeck des aktuellen Szenarios.



Einige ältere Szenarien (darunter auch die in den ersten Auflagen des Grundspiels) haben kein Zeichen für „schwierig“ auf den relevanten Karten in ihren Begegnungsdecks. Bitte entnehmt der Website www.hds-fantasy.de, welche Karten aus diesen Szenarien entfernt werden sollten.

STANDARDMODUS

Um ein Szenario im Standardmodus zu spielen, folgt einfach den normalen Anweisungen des Szenarios.

ALBTRAUMMODUS

Spieler, die eine wirklich schwere Herausforderung suchen, sollten in Erwägung ziehen, die zusätzlichen „Albtraumdecks“ (separat erhältlich) für jedes Szenario zu verwenden. Mehr über die Albtraumdecks für *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* findet man auf www.hds-fantasy.de.



TURNIERDECKS UND DECKZUSAMMENSTELLUNG

Einen großen Teil des Spaßes und der Tiefe von *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* lernt man kennen, wenn man eigene Decks entwickelt und zusammenstellt und dabei die Karten aus diesem Grundspiel zusammen mit denen aus Abenteuer-Pack-Erweiterungen verwendet. Ein Turnierdeck muss mindestens 50 Karten enthalten. Außerdem darf kein Spielerdeck mehr als drei Exemplare an Karten mit demselben Kartentitel enthalten. Innerhalb dieser Richtlinien kann jede Kombination aus Verbündeten, Verstärkungen und Ereignissen für die Erstellung eines Spielerdecks verwendet werden.

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 1-3 Helden. Die Spieler können sich vor jedem Spiel absprechen, mit welchen Helden sie während der Partie am liebsten spielen würden. Wenn mehr als ein Spieler denselben Helden spielen will, muss vor dem Spiel abgesprochen werden, wer diesen Helden verwendet; die anderen Spieler können diesen Helden dann nicht mehr verwenden. Wenn die Spieler sich in einer solchen Situation nicht einigen können, sollte per Zufall bestimmt werden, wer die Kontrolle über diesen Helden übernimmt.

Wenn ein Spieler ein Deck zusammenstellt, sollte er darüber nachdenken, wie er die Karten in seinem Deck bezahlen will. Es kann verführerisch sein, die drei mächtigsten Helden zu nehmen, aber lohnt es sich wirklich das Spiel mit dem hohen Bedrohungsgrad zu beginnen, den diese drei Helden mit sich bringen? Ebenso kann ein Deck mit teuren Karten auf dem Papier sehr mächtig wirken, aber man wird viel Zeit benötigen, um genügend Ressourcen zu sammeln, um diese Karten auch zu spielen, und währenddessen erscheinen immer mehr Gegner. Ein Spieler sollte auch sichergehen, dass alle Karten in seinem Deck zu einer der Sphären gehören, zu der mindestens einer seiner Helden gehört; ansonsten kann es passieren, dass er diese Karte nie ausspielen kann.

Jede Einflussosphäre hat einen bestimmten Stil, der zum Vorteil des Spielers eingesetzt werden kann, wenn er sein Deck um diese Sphäre herum aufbaut. So kann z. B. ein Deck um die Sphäre der Taktik herum aufgebaut werden, um die Helden mit einem beeindruckenden Aufgebot an Rüstungen und Waffen auszustatten und den Kampf direkt zu den Gegnern zu tragen, die aus dem Begegnungsdeck hervordringen. Je größer der Kartenvorrat mit jedem erscheinenden Abenteuer-Pack wird, desto einfacher wird es, die Starterdecks aus dem Grundspiel zu schlagkräftigen Turnier-Decks auszubauen.

Man kann ein Deck auch um mehrere Sphären herum aufbauen. Ein um die Sphäre des Geistes und des Wissens herum aufgebautes Deck kann sich auf den Selbsterhalt konzentrieren, da es über viele Effekte verfügt, die Trefferpunkte heilen und die Bedrohung verringern. Der Haken bei der Deckzusammenstellung um mehrere Sphären herum ist, dass man die richtigen Ressourcen zur richtigen Zeit zur Verfügung haben muss, und dies wird umso schwieriger, je mehr Sphären man mit Ressourcen versorgen muss.

Ein weiterer nützlicher Ansatz bei der Deckzusammenstellung ist, die Synergien zu beachten, die entstehen, wenn man das Deck um ein bestimmtes **Merkmal** herum aufbaut. Wenn z. B. ein Spieler ein Deck um drei verschiedene Sphären herum aufbauen möchte, könnte er **Zwerg**-Karten aus allen drei Sphären verwenden und so die **Zwerg**-Synergien nutzen.

BASIS-SPIEL

Neue Spieler oder Spieler, die ein einfacheres Spielerlebnis haben wollen, können darauf verzichten, während der Kampfphase Schattenkarten zu verteilen. So entfällt ein Überraschungselement, das das Spiel für manche Anfänger zu knifflig machen könnte. Sobald die Spieler einmal das einfache Grundspiel gemeistert haben, können sie die Schatteneffekte wieder spielen, um die Kämpfe weniger vorhersagbar und dafür aufregender zu machen.

EXPERTENSPIEL

Als Herausforderung können fortgeschrittene Spieler versuchen alle 3 Szenarios des Grundspiel mit unveränderten Spielerdecks, Helden und den gleichen Spielern zu spielen. Der Punktwert aus allen drei Szenarios kann dann zu einem Gesamtwert addiert werden, der den Gesamterfolg der Kampagne bewertet. Und um die Herausforderung noch zu steigern, kann man auch noch vor Beginn jedes Szenarios darauf verzichten die Bedrohung und Trefferpunkte zurückzusetzen. Wenn die Spieler eine solche Kampagne spielen wollen, sollten sie mit dem Szenario „Weg durch den Dusterwald“ beginnen, das Szenario „Reise den Anduin hinab“ folgen lassen und abschließend das Szenario „Flucht aus Dol Guldur“ spielen.



CREDITS

Spielleautor: Nate French
Grafik-Design: Kevin Childress
Zusätzliches Grafikdesign: Brian Schomburg, Andrew Navaro, and Michael Silsby
Künstlerische Koordination: Kyle Hough
Künstlerische Leitung: Zoë Robinson
Kreative Entwicklung: Jason Walden
Spielregel: Nate French
Redaktion: Kevin Tomczyk
Lektorat: Patricia Meredith and Mark Pollard
Coverillustration: Daryl Mandryk
Produktionsmanager: Eric Knight
Produzent: Mike David
FFG Haupt-Spieledesigner: Corey Konieczka
FFG Haupt-Spieleproduzent: Michael Hurley
Herausgeber: Christian T. Petersen
Redaktion der Deutschen Ausgabe: Marco Reinartz
Übersetzung: André Winter und Sandra Schmidt
Lektorat: Marcus Lange, Benjamin Fischer und Frank Gerken
Korrektorat: Marco Reinartz
Grafische Bearbeitung und Layout: Heiko Eller und Marco Reinartz
Produktionsmangement: Heiko Eller

Special thanks to Joe Mandragona, Fredrica Drotos, and Sam Benson at Middle-earth Enterprises for their patience and feedback. To a wonderful team of core playtesters: Damon Stone, Jonathan Pechon, Jerry Warwick, Kathy Warwick, Kat Pealsey, Denise Shepler, Jonathan Benton, Tony Sullivan, Nathan Bradley, Chris Perry, Rob Jones, Marius Hartland, Eric F. Huigen, Martijn Ketelaars, James Black, Jason Hawthorne, Ninno Canonico, Jared Duffy, Steve Zamborsky, Cesare Ciccarelli, Will Lentz, Francesco Moggia, John Goodenough, Jason Walden, Adam Sadler, and Brady Sadler. And to everyone who demoed an early version of the game at GenCon 2010. Thank you, thank you, thank you.

© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Middle-earth, *The Lord of the Rings*, and the characters, events, items and places therein, are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used, under license, by Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



Heidelberger
Spieleverlag



INDEX

- Absprachen 25
- Abenteuerdeck 5
- Abenteuerfortschritt 22
- Abenteurkarten 5
- Ablagestapel 10
- Aktionen 23
- Anhaltende Effekte 25
- Aufmarschzone 10
- Ausgang des Abenteurers (Abbildung) 15
- Ausscheidende Spieler 22
- Bedrohung 3, 6, 8
- Begegnungsdeck 6
- Bewacht 24
- „Charakter“-Karten 8
- Das erste Spiel 10
- Das Spiel 10
- Deck- und Kartenarten 5
- Die goldene Regel 4
- Einfaches Spiel 27
- Einflussphären 4
- Eingeschränkt 24
- Einleitung 2
- Einzigartige Karten 8
- Empfohlener Spielfeldaufbau (Abbildung) 11
- Ereigniskarten 9
- Erschöpft 14
- Erzwungene Effekte 23
- Fernkampf 24
- Flucht aus Dol Guldur 26
- Fortgeschrittenenspiel 27
- Gegner angreifen 20
- Gegner angreifen (Abbildung) 21
- Gegnerangriffe abhandeln 18
- Gegnerkarten 6
- Heldenkarten 8
- „Im Spiel“ und „Nicht im Spiel“ 25
- Index 29
- Inhalt 3
- Kampfproben ablegen (Abbildung) 17
- Kampf verwickeln 16
- Karten bezahlen (Abbildung) 13
- Karteneffekte 23
- Karteneffekte bezahlen 14
- Keine Karten mehr 25
- Kontrolle und Besitz 25
- Kosten bezahlen 25
- Living Card Game 2
- Merkmale 6, 8
- Nachrüsten 24
- Neutrale Karten bezahlen 12
- Ortskarten 6
- Permanente Effekte 23
- Phase 1: Ressourcen 12
- Phase 2: Planung 12
- Phase 3: Abenteuer 14
- Phase 4: Reise 15
- Phase 5: Begegnung 16
- Phase 6: Kampf 18
- Phase 7: Auffrischung 22
- Punktebogen 32
- Punktwertung 22
- Reaktionen 23
- Reise den Anduin hinab 26
- Reiseeffekte 23
- Rundenablauf 12
- Rundenablauf (Diagramm) 30-31
- Schatteneffekte 23
- Schattenkarten aus dem Spiel nehmen 20
- Schildwache 24
- Schlüsselwörter 24
- Sieg X 24
- Spielbereit und Erschöpft 14
- Spielende 22
- Spielerdeck 9
- Spielübersicht 4
- Spiegelsieg 22
- Szenarioüberblick 26
- Trefferpunkte und Schaden 20
- Turnierdecks und Deckzusammenstellung 27
- Überblick 2
- Verbündetenkarten 9
- Verflucht X 24
- Verratskarten 7
- Verstärkungskarten 9
- Verteidigen gegen Gegnerangriffe (Abbildung) 19
- Vorbereitung 10
- Weg durch den Dusterwald 26
- Weitere Spielmechanismen 23
- „Wenn aufgedeckt“-Effekte 23
- Zielkarten 7

RUNDENABLAUF

Diese Tabelle gibt einen detaillierten Überblick über die Phasen und Schritte im Spiel. Rot markierte Teile werden Rahmenelemente genannt, denn sie sind zwingend von der Struktur des Spiels vorgeschrieben. Aktionsfenster, die Spieler frei nutzen können, um Aktionen auszuführen, sind grün markiert.

• Rot – Spieler können nicht mit Aktionen unterbrechen. Reaktionen können gespielt werden, wenn ihre Bedingungen erfüllt werden.

• Grün – Jeder Spieler kann hier grundsätzlich Aktionen ausführen oder zwischen den einzelnen in den Regeln angegebenen Schritten des Spiels.

1. RESSOURCENPHASE

• Jeder Spieler fügt dem Ressourcenvorrat jedes seiner Helden 1 Ressource hinzu und zieht 1 Karte.

• Spieleraktionen.

2. PLANUNGSPHASE

• Der Startspieler spielt Verbündeten- und Verstärkungskarten.

• Spieleraktionen.

• Der nächste Spieler spielt Verbündeten- und Verstärkungskarten, usw.

• Spieleraktionen

3. ABENTEUERPHASE

• Die Spieler wählen Charaktere, die sich dem Abenteuer stellen.

• 1 Karte pro Spieler vom Begegnungsdeck aufdecken.

• Spieleraktionen.

• Abenteuer abhandeln.

• Spieleraktionen.

4. REISEPHASE

• Die Spieler können zu 1 Ort reisen, wenn es zurzeit keinen aktiven Ort gibt.

• Spieleraktionen.

5. BEGEGNUNGSPHASE

- Jeder Spieler kann 1 Gegner aus der Aufmarschzone auswählen und ihn in einen Kampf verwickeln.

• Spieleraktionen.

- Kampfproben werden abgelegt.

• Spieleraktionen.

6. KAMPFPHASE

- Jedem Gegner 1 Schattenkarte zuteilen.

• Spieleraktionen.

- Der Startspieler handelt die von seinen Gegnern gegen ihn geführten Angriffe ab. (Siehe S. 18.)

- Der nächste Spieler handelt die von seinen Gegnern gegen ihn geführten Angriffe ab, usw.

- Der Startspieler erklärt die Angriffe gegen seine Gegner und handelt diese ab. (Siehe S. 20.)

- Der nächste Spieler erklärt die Angriffe gegen seine Gegner und handelt diese ab, usw.

• Spieleraktionen.

7. AUFFRISCHUNGSPHASE

- Jeder Spieler macht alle von ihm kontrollierten Karten spielbereit.

- Jeder Spieler erhöht seinen Bedrohungsgrad um 1.

- Der Startspieler gibt den Startspieler-Marker im Uhrzeigersinn weiter.

• Spieleraktionen.

SZENARIONAME

SPIELERZAHL

SPIELERNAMEN	BEDROHUNGSGRAD BEI SPIELENDEN	BEDROHUNGSKOSTEN ALLER TOTEN HELDEN	SCHADENSMARKER AUF VERBLEIBENDEN HELDEN	SPIELER ZWISCHENSUMME
--------------	----------------------------------	---	---	--------------------------

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

NOTIZEN

ANZAHL DER RUNDEN:
(STRICHLISTE)

KOMBINIERTES
ZWISCHENSUMME
DER SPIELER

GEWONNENE
SIEGPUNKTE

GESAMTPUNKTZAHL
DER GRUPPE

10 PUNKTE
PRO RUNDE



SZENARIONAME

SPIELERZAHL

SPIELERNAMEN	BEDROHUNGSGRAD BEI SPIELENDEN	BEDROHUNGSKOSTEN ALLER TOTEN HELDEN	SCHADENSMARKER AUF VERBLEIBENDEN HELDEN	SPIELER ZWISCHENSUMME
--------------	----------------------------------	---	---	--------------------------

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

NOTIZEN

ANZAHL DER RUNDEN:
(STRICHLISTE)

KOMBINIERTES
ZWISCHENSUMME
DER SPIELER

GEWONNENE
SIEGPUNKTE

GESAMTPUNKTZAHL
DER GRUPPE

10 PUNKTE
PRO RUNDE



SZENARIONAME

SPIELERZAHL

SPIELERNAMEN	BEDROHUNGSGRAD BEI SPIELENDEN	BEDROHUNGSKOSTEN ALLER TOTEN HELDEN	SCHADENSMARKER AUF VERBLEIBENDEN HELDEN	SPIELER ZWISCHENSUMME
--------------	----------------------------------	---	---	--------------------------

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

NOTIZEN

ANZAHL DER RUNDEN:
(STRICHLISTE)

KOMBINIERTES
ZWISCHENSUMME
DER SPIELER

GEWONNENE
SIEGPUNKTE

GESAMTPUNKTZAHL
DER GRUPPE

10 PUNKTE
PRO RUNDE

