

ABENTEUER IN MITTELERDE

Das Spiel ist ein Abenteuer in der Welt von Dungeons & Dragons. Es ist ein Rollenspiel, bei dem die Spieler die Rollen von Helden übernehmen, die in einer fiktionalen Welt leben. Die Spieler können verschiedene Klassen wählen, wie Krieger, Magier, Kleriker, etc. und diese Klassen in verschiedenen Umgebungen spielen. Das Spiel ist ein Abenteuer in der Welt von Dungeons & Dragons.



Das Spiel ist ein Abenteuer in der Welt von Dungeons & Dragons. Es ist ein Rollenspiel, bei dem die Spieler die Rollen von Helden übernehmen, die in einer fiktionalen Welt leben. Die Spieler können verschiedene Klassen wählen, wie Krieger, Magier, Kleriker, etc. und diese Klassen in verschiedenen Umgebungen spielen. Das Spiel ist ein Abenteuer in der Welt von Dungeons & Dragons.

SPIELANLEITUNG

EINFÜHRUNG

„Der Dunkle Turm sei wieder aufgebaut worden, hieß es. Von dort breitete sich die Macht weitum aus, und im fernen Osten und Süden wurden Kriege geführt, und die Furcht wuchs.“

– Aus dem Kapitel „Schatten der Vergangenheit“
Der Herr der Ringe – Die Gefährten

Mittelerde. Das Dritte Zeitalter neigt sich dem Ende zu.

Dunkelheit und Verzweiflung breiten sich allerorten aus. In der Düsternis von Mordor ist der Dunkle Herrscher Sauron zu neuer Macht gelangt. Mit jedem Tag wächst seine Stärke – der Schatten breitet sich aus und droht, in Bälde alles zu verschlingen. Kaum etwas steht ihm dabei im Wege. Denn Ruhm und Stärke des Letzten Bündnisses zwischen Elben und Menschen sind seit langem vergessen.

Abgesehen von einigen wenigen Festungen haben die meisten Elben Mittelerde bereits verlassen. In manch sternklarer Nacht kann man mit etwas Glück einen Elbenzug sehen, der auf dem Weg zu den Grauen Anfurten ist. Sie verlassen Mittelerde. Sie reisen zum Großen Meer und von dort weiter zu den Unsterblichen Landen, die jenseits des Meeres liegen.

Die Königreiche der Menschen sind schwach und zerstritten. Die südlichen und östlichen Völker haben seit jeher das Knie vor Mordor gebeugt. Und bei den Menschen des Westens ist das einst starke Blut von Númenor dünn geworden. Was von seiner Kraft noch übrig ist, findet sich in Minas Tirith – und bei einer Handvoll Waldläufer des Nordens, welche durch die Wildnis und die Ruinen von Arnor streifen. Es gibt sogar Gerüchte, dass selbst die edlen und sonst so auf ihre Unabhängigkeit bedachten Pferdeherren aus Rohan nun Tribut an Mordor zahlen, um den brüchigen Frieden zu wahren.

Aber es gibt noch Hoffnung.

Noch stehen die Macht der drei Elbenringe und die Macht ihrer Träger als Bollwerke gegen Saurons Willen. Die Elbenkönigin Galadriel, Trägerin von *Nenya*, weilt zusammen mit den letzten der Galadhrim weiterhin in Lothlórien. In Bruchtal, dem Hort des Wissens und der Heilung hält Elrond Halbelb, der Träger von *Vilya*, mit den Seinen die Stellung. Und als Träger von *Narya* ist der Zauberer Gandalf unermüdlich unterwegs, um die Völker des Westens zu einen und Saurons Machenschaften zu hintertreiben, wo auch immer er auf diese stößt.

Abgesehen von seinem Freund Aragorn weiß nur Gandalf um das, was gleichzeitig die größte Hoffnung und die größte Gefahr darstellt.

Gandalf glaubt, möglicherweise den Einen Ring gefunden zu haben, den Herrscherring, der von Sauron in den Feuern des Schicksalsberges geschmiedet wurde. Sollte dieser Ring wieder in die Hände des Dunklen Herrschers fallen, könnte er damit die Macht über die drei Elbenringe erlangen – und damit auch seine einstige Macht wieder komplett herstellen. Doch obwohl Sauron immerfort auf der Suche nach dem Einen Ring ist und jeder Neuigkeit über dessen Verbleib nachjagt, ist der Ring seit fast einem ganzen Zeitalter verschollen.

Der Ring, dieses ach so kleine Ding, nach welchem es den Dunklen Herrscher von Mordor so sehr verlangt, gelangte in den Besitz eines recht kleinen Geschöpfes: eines Hobbits. Sein Name ist Frodo

Beutlin und der Ring wurde ihm von seinem Onkel Bilbo vermacht. Über die Jahre hat sich in Gandalf der Verdacht genährt, dass Bilbos Schmuckstück mehr ist, als es zu sein scheint. Dass es sich um ein bedeutendes Kleinod handelt. Ein äußerst bedeutendes! Gandalf ist zu der schwerwiegenden Erkenntnis gekommen, dass sich der Eine Ring im abgelegenen und friedvollen Auenland bei den Hobbits befindet. Ein Wissen und eine Verantwortung, die schwer auf ihm lasten.

Obwohl er sich über die wahre Natur von Frodos Ring fast völlig sicher ist, hat Gandalf bislang noch gezögert, diese Angelegenheit vor den Weißen Rat zu bringen. Er ist noch auf der Suche nach handfesten Beweisen und tiefergehenden Erkenntnissen, bevor er eine so bedeutsame Behauptung aufstellt. Zu diesem Zweck sucht er nun nach dem bedauernswerten Gollum, der armseligen Kreatur, die den Ring vor Bilbo besessen hat. Außerdem bemüht sich Gandalf darum, mehr Kenntnisse über die letzten Tage von Isildur zu erlangen. Der erschlagene König von Gondor war der letzte Träger des Einen Rings, bevor dieser verloren ging.

Und es gibt noch eine weitere Hoffnung: Dass die Zeit neue Helden hervorbringen wird. Helden, die in Gandalfs Auftrag das Auenland beschützen. Helden, die sich den Gefahren des Nebelgebirges stellen und nach Neuigkeiten von Balin und seinen Zwergen suchen. Helden, die sich zusammen mit den Gondorianern gegen Angriffe aus Mordor zur Wehr setzen. Und vielleicht wird es sogar Helden geben, die es wagen, durch die Wälder Ithiliens zu streifen oder sich gar ins Land des Schattens selbst wagen, um Saurons Pläne zu vereiteln.

Mittelerde braucht dringend solche Helden, die sich gegen Sauron stellen, so lange, bis die Letzten Tage anbrechen. Denn es geht darum, den Schatten in Schach zu halten, bis die Zeit kommt, in der eine Gemeinschaft von Menschen, Elben, Zwergen und Hobbits den Verlauf der Dinge in Gang bringt, der zum Ringkrieg und zum Ende des Dritten Zeitalters führt.

Die Ereignisse von *Abenteuer in Mittelerde* tragen sich in den Ländern zu, die J.R.R. Tolkien in seinem Roman *Der Herr der Ringe* beschreibt. Das Spiel umfasst dabei eine Zeitspanne von 17 Jahren. Es handelt sich um die Jahre beginnend mit Bilbos 111. Geburtstag bis kurz vor Frodos Abreise aus dem Auenland. Dies sind die Jahre der großen Abenteuer und der heraufziehenden Dunkelheit.

Seid Ihr bereit, in die Rolle eines Helden zu schlüpfen und Gandalf und dem Weißen Rat in ihrem Kampf gegen den Schatten zu helfen? Seid Ihr dabei, wenn der Boden für die Geschehnisse, die in *Der Herr der Ringe* erzählt werden, bereitet wird? Oder wollt Ihr lieber die Rolle Saurons übernehmen, um alles was frei und schön ist, zu beherrschen, zu verderben und zu versklaven? Werdet Ihr, der Dunkle Herrscher von Mordor, Erfolg haben und das finden, wonach es Euch am meisten verlangt? Werdet Ihr den Einen Ring finden?

Das Schicksal von Mittelerde liegt in Euren Händen!

SPIELABLAUF

„Die Orks nahmen wieder an Zahl zu in den Bergen. Trolle waren unterwegs, und sie waren nicht länger einfältig, sondern verschlagen und mit fürchterlichen Waffen ausgerüstet.“

*– Aus dem Kapitel „Schatten der Vergangenheit“
Der Herr der Ringe – Die Gefährten*

In *Abenteuer in Mittelerde* übernimmt ein Spieler die Rolle von Sauron, alle anderen Spieler übernehmen die Rolle eines Helden der Freien Völker. Um seine Ziele zu erreichen, spinnt Sauron bösartige Intrigen, nutzt seinen stetig wachsenden Einfluss und bedient sich finsterner Kreaturen. Ist er erfolgreich, wird er den Einen Ring finden und eine zweite Finsternis wird über die Länder des Westens hereinbrechen. Die Helden müssen Gandalf dabei unterstützen, die Wahrheit über den Einen Ring zu ergründen. Hierzu müssen sie die Gunst und das Wissen der Anführer der Freien Völker erlangen. Sie müssen gefährliche Questen bestehen, um die Pläne des Dunklen Herrschers und seiner Schergen zu durchkreuzen. Wenn die Helden erfolgreich sind, wird Gandalf alle Informationen erhalten, die er benötigt. Mit diesem Wissen wird es Gandalf gerade noch rechtzeitig gelingen, Frodo und den Einen Ring aus dem Auenland zu schaffen, damit die Reise der Gefährten beginnen kann, die schlussendlich mit der Zerstörung des Ringes ihr Ende finden wird.



SPIELMATERIAL

- Diese Spielanleitung
- 1 Spielplan (zweiteilig)
- 220 große Karten, davon:
 - 42 Ereignisse
 - 26 Schattenkarten
 - 10 Anfangs-Questen
 - 5 Fortgeschrittenen-Questen
 - 3 Anfangs-Plots
 - 15 Fortgeschrittenen-Plots
 - 75 Begegnungskarten Regionen
 - 15 Begegnungskarten Zufluchtsort
 - 15 Bedrohungen
 - 14 Monster-Übersichtskarten
- 255 kleine Karten, davon:
 - 75 Monster-Kampfkarten
 - 125 Heldenkarten
 - 20 Fertigkeitkarten
 - 10 Aufträge
 - 9 Gegenstände
 - 16 Verderbniskarten
- 5 Heldenbögen
- 235 Marker und Plättchen, davon:
 - 50 Monsterplättchen
 - 80 Einflussmarker
 - 30 Gunstmarker
 - 1 Marker für den aktiven Spieler
 - 24 Stufenmarker
 - 30 Schadensmarker (20 „1er“ und 10 „3er“)
 - 4 Aktionsmarker Sauron
 - 8 Anführermarker
 - 4 Fortschrittsmarker
 - 3 Plotmarker
 - 1 Ereignismarker
- 8 Standfüße für Anführer
- 5 Heldenfiguren
- 5 Schergenfiguren

ÜBERSICHT SPIELMATERIAL

DER SPIELPLAN

Auf dem Spielplan sind die zahlreichen Orte Mittelirdes zu sehen, welche die Helden im Spielverlauf bereisen können. Er enthält außerdem Informationen über Saurons Aktionsmöglichkeiten, seine Schergen und Ablageflächen für Karten und Spielmarker (s. Abbildung S. 6).



EREIGNISSE

Diese Karten können einmalige oder länger währende Auswirkungen auf den Spielverlauf haben. Sie bringen außerdem Gunstmarker und Anführer an bestimmten Orten ins Spiel.



SCHATTENKARTEN

Diese Karten geben Sauron eine Vielzahl unterschiedlicher Fähigkeiten, mittels derer er den Helden Hinterhalte legen kann, sie korrumpieren kann usw.



ANFANGS- UND FORTGESCHRITTENEN-QUESTEN

Jeder Held hat zwei Anfangs-Questen und eine Fortgeschrittenen-Queste. Wer eine Queste vollendet, wird belohnt.



PLOTS

Diese Karten zeigen die verschiedenen Anstrengungen, die Sauron unternimmt, um Mittelerde zu erobern. Drei dieser Karten sind Anfangs-Plots, von denen eine bereits bei Spielbeginn aktiv ist.



BEGEGNUNGSKARTEN

Diese Karten zeigen die verschiedensten Situationen, in welche die Helden auf ihren Reisen durch Mittelerde geraten können. Fünf dieser Kartenstapel sind direkt Regionen zugeordnet, der letzte ist den Zufluchtsorten der Freien Völker zugeordnet.



BEDROHUNGEN

Diese Karten zeigen Gefahren, welche die Helden meistern müssen, wenn sie sich in besonders bedrohliche Gegenden auf dem Spielplan wagen.



MONSTER-ÜBERSICHTSKARTEN

Diese Karten zeigen sämtliche Eigenschaften und besonderen Talente der verschiedenen Monster, mit denen die Helden konfrontiert werden können.



MONSTER-KAMPFKARTEN

Es gibt drei unterschiedliche Stapel mit Monster-Kampfkarten. Diese werden von Sauron benutzt, wenn es zum Kampf zwischen einem Helden und einem Monster oder Schergen kommt.



HELDENKARTEN

Jeder Held hat seinen eigenen Stapel mit Heldenkarten. Diese Karten werden für die Bewegung und im Kampf eingesetzt und bilden darüber hinaus den aktuellen Gesundheitszustand eines Helden ab.



FERTIGKEITSKARTEN

Diese Karten kann ein Held im Verlauf des Spiels erlangen und seinen Handkarten hinzufügen. Damit können sich sowohl die Kampffertigkeiten des Helden wie auch sein Gesundheitszustand verbessern.

Achtung: Die Fertigkeitkarten haben dieselbe Rückseite wie die Heldenkarten und sollten daher vor Spielbeginn sorgfältig von diesen getrennt werden.



VERDERBNISKARTEN

Diese Karten können einem Helden im Verlauf des Spiels zugewiesen werden. Verderbniskarten haben immer negative Auswirkungen auf den Helden. Ein Spieler kann diese Karte wieder loswerden, indem er den Helden ausruhen lässt (und entsprechend Gunstmarker abgibt) oder wenn dies z. B. durch eine Karte erlaubt wird.



GEGENSTÄNDE

Diese Karten können die Helden im Verlauf des Spiels erhalten und dadurch besondere Fertigkeiten erlangen.



AUFTRÄGE

Jede Seite – die Helden als Gruppe bzw. Sauron – besitzt einen Stapel mit Aufträgen. Bei Spielbeginn zieht jede Seite einen Auftrag aus ihrem Kartenstapel. Die gezogene Karte wird geheimgehalten. Sie erläutert, wie die jeweilige Seite das Spiel sofort gewinnen kann, wenn das Spielende eingeleitet wird (s. S. 33–34).



HELDEN- BÖGEN

Die Heldenbögen zeigen die Eigenschaften und das besondere Talent des jeweiligen Helden.



MONSTER- PLÄTTCHEN

Die Monsterplättchen kommen während des Spiels aufs Spielbrett. Sie zeigen an, wo sich möglicherweise ein Monster aufhält. Die Plättchen sind durch farbige Edelsteine markiert und zeigen so an, in welchen Regionen sie eingesetzt werden können.



EINFLUSSMARKER

Die Einflussmarker stehen für die Ausbreitung und den Einfluss von Saurons Macht in Mittelerde. Die stetig wachsende Anzahl an Einflussmarkern auf den Orten des Spielfelds und im Schattenpool ermöglicht es Sauron, Schattenkarten und Plots zu spielen und strategisch wichtige Orte für die Helden noch gefährlicher zu machen.



GUNSTMARKER

Die Gunstmarker stehen für die Zuneigung und Unterstützung der Freien Völker Mittelerdes. Die Helden können Gunstmarker an Orten, von Anführern, über Begegnungen und durch abgeschlossene Questen erhalten. Die Helden müssen Gunstmarker einsetzen, um Saurons Plots abzuwerfen und im Verlauf des Spiels weitere Vorteile zu erhalten.



MARKER FÜR DEN AKTIVEN SPIELER

Die Spieler können diesen Marker nutzen, um anzuzeigen, welcher Spieler gerade am Zug ist. Am Ende seines Zugs gibt dieser Spieler dann den Marker an den nächsten Spieler weiter.



STUFENMARKER

Die Helden können Stufenmarker für abgeschlossene Questen erhalten und wenn sie mit bestimmten Anführern Kriegsrat halten. Sie zeigen die verbesserten Eigenschaften der Helden an.



SCHADENSMARKER

Schadenmarker werden genutzt, um auf der Monster-Übersichtskarte bzw. der Spielübersicht Schergen auf dem Spielbrett anzuzeigen, wie viel Schaden ein Monster bzw. Scherge im Kampf genommen hat.



FORTSCHRITTS- MARKER

Die Fortschrittsmarker werden auf die Fortschrittsleiste auf dem Spielbrett gesetzt. Sie zeigen an, wie nah die Helden ihrem Ziel bzw. wie nah Sauron seinen Zielen ist.



AKTIONSMARKER SAURON

Diese Marker werden in Saurons Zug auf dessen Spielübersicht auf dem Spielplan gesetzt, um anzuzeigen, welche Aktionen verfügbar sind.



PLOTMARKER

Die Plotmarker werden genutzt, um auf dem Spielplan anzuzeigen, welche Orte von Saurons Plots betroffen sind. Jeder Marker zeigt das Feld an, zu dem die Helden reisen müssen, um den entsprechenden Plot abzuwerfen.



EREIGNISMARKER

Der Ereignismarker wird auf den Spielplan gesetzt, um anzuzeigen, welcher Ort von der aktuellen Ereigniskarte betroffen ist.



ANFÜHRERMARKER

Diese Marker stellen die Anführer (und andere bedeutende Personen) Mittelirdes dar. Meist werden diese mittels Ereigniskarten auf bestimmte Orte gesetzt. Dort können die Helden sie aufsuchen und mit ihnen Kriegsrat halten, um Gunstmarker und andere Belohnungen zu erhalten. Vor dem ersten Spiel sollte jeder Anführer in einen der Standfüße gesteckt werden.



SCHERGENFIGUREN

Diese Figuren stellen die Hauptleute Saurons dar und zeigen auf dem Spielplan an, wo sich der jeweilige Scherge gerade aufhält. Bei Spielbeginn sind erst zwei Schergen im Spiel, die anderen drei kommen im späteren Spielverlauf hinzu.

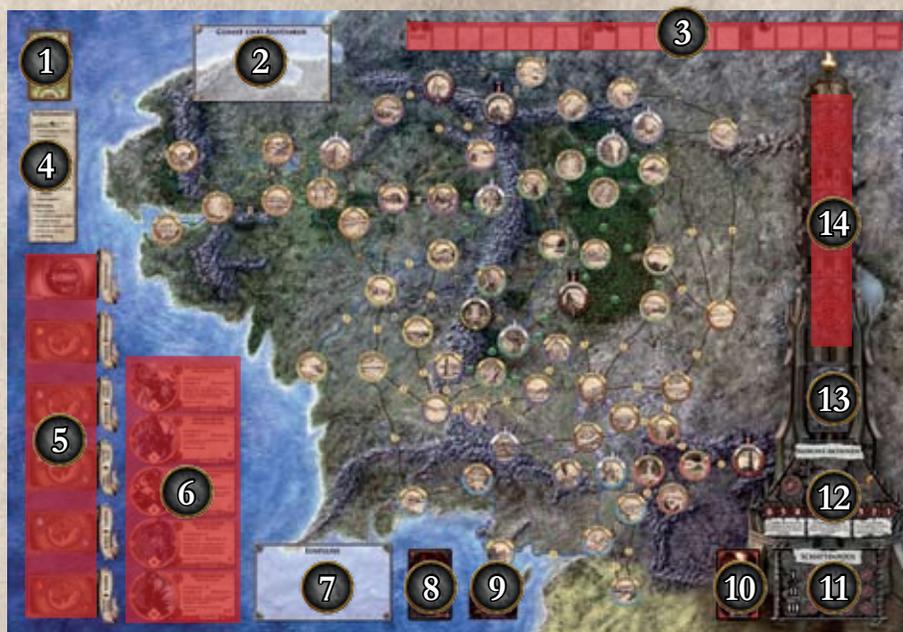


HELDENFIGUREN

Diese Figuren stellen die verschiedenen Helden dar und zeigen auf dem Spielplan an, wo sich der jeweilige Held gerade aufhält.



ÜBERSICHT SPIELPLAN



1. Ablage für aktuelles Ereignis
2. Ablage für Gunst und Anführer
3. Fortschrittsleiste
4. Rundenübersicht
5. Ablagen für Stapel Begegnungskarten
6. Spielübersicht Schergen
7. Ablage für Einflussmarker
8. Ablage für Stapel Bedrohungen
9. Ablage für Stapel Verderbniskarten
10. Ablage für Stapel Schattenkarten

11. Schattenpool
12. Spielübersicht Sauron
13. Ablage für Stapel Plots
14. Leiste aktiver Plots
15. Dauerhaft bedrohlicher Ort
16. Schattenfestung und dauerhaft bedrohlicher Ort
17. Normaler Ort
18. Zufluchtsort
19. Normaler Weg
20. Wasserweg

EINFÜHRUNG

„Haltet euch an das grüne Gras. Lasst euch nicht mit alten Steinen oder kalten Unholden ein, und spüht nicht in ihre Häuser, sofern ihr nicht standhafte Leute seid und eure Herzen nie schwach werden!“

– So sprach Tom Bombadil zu Frodo und den anderen Hobbits
Der Herr der Ringe, Die Gefährten

SPIELZIEL

Das Spielziel besteht sowohl für Sauron wie für die Helden darin, ihren Fortschrittsmarker auf das Feld „Finale“ auf der Fortschrittsleiste zu bewegen und gleichzeitig die jeweilige Bedingung ihres Auftrags zu erfüllen. Die Fortschrittsmarker bewegen sich je nach Seite auf unterschiedliche Art und Weise voran.

Die drei Fortschrittsmarker Saurons bewegen sich abhängig von den Plots, die Sauron im Spiel hat. Sein Ziel ist es, entweder einen seiner Fortschrittsmarker auf das Feld „Finale“ zu bringen – oder alle drei Marker auf/über das Feld „Der Schatten droht“ (s. S. 33–34). Die Helden gewinnen oder verlieren gemeinsam.

Ihr Fortschrittsmarker bewegt sich automatisch zu Beginn jedes Sauron-Zugs in Richtung „Finale“ – aber er kann sich abhängig von verschiedenen Ereignis- und Schattenkarten schneller oder langsamer voranbewegen.

Wenn der (oder die) Fortschrittsmarker einer Seite das Spielende auslöst und diese Seite ihren Auftrag nicht erfüllt hat, dann wird der Spielsieg durch einen abschließenden Kampf zwischen einem Helden und den Ringgeistern entschieden.

SPIELERANZAHL

2–4 Spieler können *Abenteurer in Mittelerde* erleben. Hierbei übernimmt immer ein Spieler die Rolle von Sauron, während die übrigen Spieler Helden verkörpern. Die Spielregel geht im Folgenden von einem Spiel mit 3 oder 4 Teilnehmern aus. Die Sonderregeln für das Spiel zu zweit sind auf S. 35 zu finden.

ÜBER DIESES REGELWERK

Abenteurer in Mittelerde spielt sich für den Sauron-Spieler auf der einen und für die Helden-Spieler auf der anderen Seite extrem unterschiedlich. Daher unterscheiden die Spielregeln zwischen „Spielregeln für Sauron“ und „Spielregeln für Helden“. Es ist dennoch für beide Seiten notwendig, die Regeln der jeweils anderen Seite gut zu kennen, denn in beiden Regelabschnitten sind auch relevante Informationen und Regeln für die andere Seite enthalten. Im Anschluss an die beiden Regelabschnitte schließen sich weitere Regeln an, z. B. Kampfregeln und die Regeln für das Spielende.



SPIELAUFBAU

Vor Spielbeginn gibt es für die Spieler – in dieser Reihenfolge – einiges zu tun:

1. **Seitenwahl:** Die Spieler bestimmen, wer von ihnen Sauron spielen soll. Die übrigen Spieler übernehmen je einen der Helden Mittelherdes.
2. **Platzierung des Spielplans:** Die zwei Hälften des Spielplans werden passend aneinander und in die Tischmitte gelegt. Der Spielplan sollte so ausgerichtet werden, dass der Sauron-Spieler nahe bei der Spielübersicht Saurons auf dem Spielplan sitzt.
3. **Spielaufbau der Helden:** Die Spieler der Helden führen die nachfolgenden Schritte durch, während der Sauron-Spieler den Spielaufbau Saurons durchführt (Schritt 4).
 - a. **Wahl der Helden:** Jeder Spieler wählt einen Heldenbogen und nimmt sich die zugehörige Figur. Jeder Spieler legt seinen Heldenbogen vor sich ab. Wenn sich die Spieler nicht einigen können, wer welchen Helden spielen soll, können die Heldenbögen zufällig verteilt werden. **2**
 - b. **Gunst und Anführer:** Alle Anführer und die Gunstmarker kommen auf die entsprechende Ablagefläche auf dem Spielplan. **9**
 - c. **Heldenfiguren:** Jeder Spieler stellt seine Heldenfigur auf den Startort des zugehörigen Helden, der auf dem Heldenbogen angegeben ist. **12**
 - d. **Vorbereitung der Helden-Kartenstapel:** Die Heldenkarten werden entsprechend ihrer Vorderseite in fünf Stapel mit Heldenkarten und einen Stapel mit Fertigkeitkarten aufgeteilt. Die Heldenkarten zeigen unten in der Mitte eine Abbildung des jeweiligen Helden, Fertigkeitkarten haben an dieser Stelle einen Stern. **3 5**

Der Stapel mit Fertigkeitkarten wird gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt. Jeder Held nimmt seinen Kartenstapel, mischt diesen und legt ihn verdeckt an die linke Seite seines Heldenbogens neben der Bezeichnung „Lebenspool“ (s. S. 21 „Lebenspool“). Das Spielmaterial aller nicht verwendeten Helden kommt in die Schachtel zurück, es wird in dieser Partie nicht benötigt.
 - e. **Vorbereitung Anfangs-Questen:** Jeder Spieler zieht zufällig eine seiner beiden Anfangs-Questen und führt die Anweisungen zur Vorbereitung gemäß der Karte aus. Danach legt er die Karte vor sich ab. Die andere Anfangs-Queste kommt in die Schachtel zurück, sie wird in dieser Partie nicht benötigt. Außerdem erhält jeder Spieler seine Fortgeschrittenen-Queste. Diese kann erst genutzt werden, wenn der Held die Anfangs-Queste vollendet hat. **4**
 - f. **Vorbereitung Ereignisse:** Die Ereignisse werden nach den drei Spielabschnitten sortiert, zu erkennen an der römischen Zahl auf der Rückseite. Die drei Kartenstapel werden jeweils separat gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt. **8**
 - g. **Vorbereitung Begegnungskarten:** Die Begegnungskarten werden nach den fünf Regionen (farbiger Edelstein auf der Rückseite) bzw. den Zufluchtsorten (drei weiße Türme auf der Rückseite) sortiert. Jeder der sechs Kartenstapel wird separat gemischt und verdeckt auf die entsprechende Ablagefläche auf dem Spielplan gelegt. **14**
 - h. **Gegenstände:** Die Gegenstände werden neben dem Spielplan bereit gelegt. **6**
 - i. **Fortschrittsmarker:** Die vier Fortschrittsmarker (grün für die Helden, gelb, schwarz und rot für Sauron) werden auf das Feld „Start“ auf der Fortschrittsleiste gelegt. **10**
 - j. **Marker für den aktiven Spieler:** Dieser Marker dient der besseren Übersicht, um anzuzeigen, welcher Spieler gerade am Zug ist. Zu Anfang erhält Sauron diesen Marker. Nach seinem Zug gibt er ihn an den nächsten Spieler weiter. **22**
4. **Spielaufbau Sauron:** Der Sauron-Spieler führt die nachfolgenden Schritte durch, während die Spieler der Helden ihren Spielaufbau durchführen.
 - a. **Einflussmarker:** Alle Einflussmarker werden auf die Ablagefläche „Einfluss“ auf dem Spielplan gelegt. **18**
 - b. **Schergenfiguren:** Die Figuren „Schwarze Schlange“ und „Mund Saurons“ werden auf ihren jeweiligen Startort gestellt, wie in der Spielübersicht Schergen auf dem Spielplan angegeben. Die drei anderen Schergenfiguren werden zunächst auf das jeweilige Feld der Spielübersicht Schergen gestellt. **15**
 - c. **Anfangsplot:** Einer der drei Anfangsplots wird zufällig gezogen. Die beiden anderen Anfangsplots kommen in die Schachtel zurück, sie werden in dieser Partie nicht benötigt. Die gezogene Plotkarte kommt auf das Feld „1“ auf der Leiste Aktive Plots. Der entsprechende Plotmarker wird auf den Ort auf dem Spielplan gelegt, der vom gezogenen Plot **betroffen** ist (s. S. 14). Danach werden die Anweisungen auf dem Plot ausgeführt. **13**
 - d. **Vorbereitung der Stapel mit Schattenkarten, Verderbniskarten, Bedrohungen und Fortgeschrittenen-Plots:** Jeder dieser Kartenstapel wird separat gemischt und verdeckt auf das entsprechende Ablagefeld auf dem Spielplan gelegt. **16 19 20 21**
 - e. **Monster-Übersichtskarten und Monster-Kampfkarten:** Die Monster-Übersichtskarten werden als offener Stapel neben den Spielplan gelegt. Die drei Stapel mit Monster-Kampfkarten werden separat gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt. **27**
 - f. **Monsterplättchen:** Die fünf Arten von Monsterplättchen werden gemäß ihrer Farbe sortiert, separat gemischt und in fünf Stapeln verdeckt neben den Spielplan gelegt, so dass sie für den Sauron-Spieler gut zu erreichen sind. **25**
 - g. **Vorbereitung aller anderen Marker und Plättchen:** Alle Schadensmarker, Aktionsmarker Sauron, Stufenmarker und der Ereignismarker werden neben den Spielplan gelegt. Die Plotmarker „2“ und „3“ werden neben den Kartenstapel mit Plots gelegt. **24 26 7 17**
5. **Aufträge ziehen:** Die Kartenstapel mit den Aufträgen für die Helden und für Sauron werden separat gemischt. Jede Seite zieht aus ihrem Kartenstapel einen Auftrag. Jeder Spieler einer Seite kann zu jeder Zeit diesen Auftrag lesen, vor der anderen Seite ist der Auftrag aber bis zum Spielende geheim zu halten. Jede Seite legt ihren Auftrag verdeckt beiseite. Alle anderen Aufträge kommen unbeschoren zurück in die Schachtel, sie werden in dieser Partie nicht benötigt. **11 23**
6. **Spielbeginn:** Sobald alle Spieler ihre Vorbereitungen abgeschlossen haben, beginnt das Spiel mit dem ersten Zug Saurons.

SPIELAUFBAU



- | | |
|--|--|
| 1. Auslage eines Helden | 15. Schergenfiguren (auf ihren Startorten) |
| 2. Heldenbogen | 16. Stapel Plots |
| 3. Stapel Heldenkarten (im Lebenspool) | 17. Plotmarker und Ereignismarker |
| 4. Anfangs-Queste | 18. Einflussmarker (in Ablage Einfluss) |
| 5. Stapel Fertigkeitskarten | 19. Stapel Bedrohungen |
| 6. Stapel Gegenstände | 20. Stapel Verderbniskarten |
| 7. Stufenmarker | 21. Stapel Schattenkarten |
| 8. Stapel Ereignisse | 22. Marker aktiver Spieler |
| 9. Gunst und Anführer | 23. Saurons Auftrag |
| 10. Fortschrittsmarker | 24. Schadensmarker |
| 11. Auftrag der Helden | 25. Stapel Monsterplättchen |
| 12. Heldenfiguren (auf ihren Startorten) | 26. Aktionsmarker Sauron |
| 13. Aktiver Anfangs-Plot, zugehöriger Plotmarker | 27. Stapel Monster-Übersichtskarten und Stapel Monster-Kampfkarten |
| 14. Stapel Begegnungskarten | |

ÜBERSICHT ÜBER DEN SPIELABLAUF

„Bald bemerkte ich, dass Späber aller Arten, selbst Tiere und Vögel, um das Auenland zusammengezogen wurden, und meine Furcht wuchs. Ich bat die Dúnedain um Hilfe, und ihre Wache wurde verstärkt ...“

– Gandalf auf dem Rat von Elrond
Der Herr der Ringe, Die Gefährten

SPIELRUNDEN

Abenteuer in Mittelerde wird in Spielrunden gespielt, so lange bis das Spielende eingeleitet wird – normalerweise dadurch, dass ein Fortschrittsmarker das Ende der Fortschrittsleiste erreicht (s. S. 33–34).

Sauron beginnt jede Spielrunde, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. In einer Runde hat also zunächst Sauron einen Zug, danach hat jeder Held einen Zug. Nachdem der letzte Held seinen Zug durchgeführt hat, fängt eine neue Spielrunde an, beginnend mit Saurons Zug. Dies setzt sich fort, bis das Spielende eingeleitet wird (s. S. 33–34).

SAURONS ZUG

In jedem Zug Saurons können sich die Fortschrittsmarker vorwärts bewegen (dies gilt auch für den Fortschrittsmarker der Helden), Sauron kann einen Plot ausspielen und er kann Aktionen durchführen, um seine Plots zu verteidigen oder neue vorzubereiten. Der Sauron-Zug wird im Folgenden kurz dargestellt und ist auch auf dem Spielplan zusammengefasst. Im Detail wird er auf den Seiten 11–19 erläutert.

1. **Widerstandsphase:** In sämtlichen Orten, auf denen Helden stehen, werden alle Einflussmarker Saurons entfernt.
Beispiel: Beravor beendete ihren letzten Zug in Moria. Dort liegen zwei Einflussmarker. In der nächsten Spielrunde beginnt Saurons Zug mit der Phase „Widerstandsphase“, in der die beiden Einflussmarker aus Moria entfernt werden. Sauron entfernt die beiden Marker aus Moria und legt sie zurück auf die Ablagefläche für Einflussmarker auf dem Spielplan.

2. **Fortschrittsphase:** Der Fortschrittsmarker der Helden wird um zwei Felder auf der Fortschrittsleiste weiterbewegt. Die Fortschrittsmarker Saurons werden entsprechend seiner aktiven Plots vorwärts bewegt (s. S. 13). **Diese Phase wird in der ersten Spielrunde übersprungen!**

Achtung: Erreicht der vorderste Fortschrittsmarker eines beliebigen Teams den zweiten oder dritten Abschnitt der Fortschrittsleiste, darf Sauron sofort neue Schergen ins Spiel bringen (s. S. 12).

3. **Plotphase:** Sauron darf einen (1) neuen Plot ins Spiel bringen, wenn er einen solchen auf der Hand hält. Alternativ darf er einen aktiven Plot abwerfen (s. S. 13). **Diese Phase wird in der ersten Spielrunde übersprungen!**

4. **Ereignisphase:** Sauron zieht drei Karten vom Ereigniskarten-Stapel des aktuellen Spielabschnitts und führt davon nur eine aus (gemäß den Regeln auf S. 14).
Ausnahme: Sollte keine der beiden Seiten auf der Fortschrittsleiste **führend** sein, zieht Sauron genau eine Karte und führt diese aus. **Dies ist in der ersten Spielrunde immer der Fall!**

5. **Aktionsphase:** Sauron darf zwei Aktionen durchführen (bzw. drei Aktionen, wenn zu viert gespielt wird). Siehe „Aktionsphase“ auf den Seiten 15–19.

6. **Heldenkarten-Phase:** Jeder Held darf Karten aus seinem Lebenspool ziehen, entsprechend dem Wert seiner Tapferkeit.

HELDENZUG

In seinem Zug kann sich der aktive Held bewegen, er kann kämpfen und forschen. An dem Ort, an dem er seinen Zug beendet, zieht er in den meisten Fällen abschließend eine Begegnungskarte. Der Ablauf eines Heldenzugs wird im Folgenden kurz dargestellt und ist auf dem Spielplan zusammengefasst. Im Detail wird er auf den Seiten 20–25 erläutert.

1. **Erholungsphase:** Vorausgesetzt der Held befindet sich weder in einer Schattenfestung noch an einem Ort, an dem sich auch ein Monster oder ein Scherge aufhält, kann sich der Held erholen (s. S. 20). Befindet sich ein Held in einem Zufluchtsort, kann er sich dort auch **heilen** lassen (s. S. 20).

2. **Hinterhaltsphase:** Befindet sich am Ort des Helden ein Monsterplättchen oder ein Scherge, muss Sauron ein Monsterplättchen oder einen Schergen auswählen und mit diesem angreifen. Es kommt sofort zu einem Kampf (s. S. 27–32).

3. **Reisephase:** In der Reisephase kann ein Held seine Heldenfigur zu einem benachbarten Ort auf dem Spielplan bewegen, er kann Feinde bekämpfen, sich mit bedrohlichen Orten auseinandersetzen und forschen, wie im Folgenden beschrieben.

Wichtig: Ein Held kann die Unterphasen der Reisephase so oft durchführen wie er möchte und wie es seine Kartenhand erlaubt.

- Bewegung:** Der Held kann sich zu einem benachbarten Ort bewegen, indem er die erforderliche(n) Heldenkarte(n) aus seiner Hand abwirft (s. S. 22–23).
- Kampf oder Bedrohung:** Sauron entscheidet, mit welchem der am neuen Ort anwesenden Monster oder Schergen der Held kämpfen muss oder ob er sich mit einer ...
- ... Bedrohung auseinandersetzen muss (wenn der Held zu einem bedrohlichen Ort gezogen ist (s. S. 22–23)).
- Forschen:** Der Held kann an seinem Ort forschen. Hierbei kann er Gunst erhalten, Kriegsrat mit Anführern halten, Questen vollenden und andere Dinge tun (s. S. 24). Wenn ein Held an dem Ort forschen möchte, an dem er seinen Spielzug begonnen hat, so überspringt er die Unterphasen „Bewegung“ und „Kampf oder Bedrohung“ und forscht an seinem Startort. Er kann seine Bewegungsphase danach fortsetzen.

4. **Begegnungsphase:** Wenn der Held seine Bewegungsphase abgeschlossen hat, zieht er drei Karten von dem Begegnungskarten-Stapel, der seinem Ort zugeordnet ist, vorausgesetzt er befindet sich nicht an einem bedrohlichen Ort. Von diesen drei Karten führt er die Karte mit dem niedrigsten Kartenrang aus, die zu seinem Ort passt.

SPIELREGELN SAURON

„Der Herr Sauron der Große, sagte er, wünsche unsere Freundschaft. Ringe würde er dafür geben, wie er sie einst gegeben hatte.“

– Glóin, auf dem Rat von Elrond
Der Herr der Ringe, Die Gefährten

In diesem Abschnitt werden anhand des Zugablaufs die wesentlichen Spielelemente und Regeln für den Sauron-Spieler erläutert.

SAURONS ZUG IM DETAIL

Dieser Abschnitt enthält die detaillierte Beschreibung des Sauron-Zugs. Dieser besteht aus den folgenden Phasen: Widerstandsphase, Fortschrittsphase, Ereignisphase, Aktionsphase, Heldenkarten-Phase. Wichtig: Von einigen Phasen des Sauron-Zugs profitieren die Helden und nicht Sauron – z. B. in der Heldenkarten-Phase.

DIE WIDERSTANDSPHASE

In dieser Phase entfernt jeder Held alle Einflussmarker von dem Ort, an dem er sich aufhält, vorausgesetzt, es ist keine Schattenfestung. Immer wenn Einflussmarker von einem Ort entfernt werden, gehen diese zurück auf die Ablagefläche für Einfluss auf dem Spielplan. Einflussmarker zu entfernen dient verschiedenen Zwecken: So kann dies zu Unterbrechungen in einer Kette des Einflussbereichs ausgehend von Schattenfestungen führen (s. S. 16–17) und Sauron daran hindern, an einem solchen Ort Monsterplättchen ins Spiel zu bringen.

WICHTIGE BEGRIFFE

Im Folgenden werden etliche Begriffe erläutert, die in diesem Regelheft und/oder auf Karten häufig verwendet werden.

Führend: Viele Karten und Regelpunkte beziehen sich darauf, welche Seite aktuell im Spiel *führend* ist. Eine Seite gilt als führend, wenn ihr(e) Fortschrittsmarker näher daran ist/sind, das Spielende einzuleiten als der/die Marker der anderen Seite (s. S. 14).

Anführer: Diese Marker stellen bedeutende Personen und Anführer der Freien Völker dar. Die Helden können von ihnen Gunstmarker und andere Vorteile erhalten.

Aktueller Spielabschnitt: Der am weitesten rechts gelegene Abschnitt der Fortschrittsleiste, auf dem sich wenigstens ein Fortschrittsmarker befindet.

Feind / feindlich: Ein Spielelement oder ein Spieler, der nicht zur selben Seite gehört wie ein anderes Spielelement oder ein anderer Spieler. So sind beispielsweise die Helden die Feinde von Sauron.

Erschöpft: Ein erschöpfter Kämpfer kann für den Rest des Kampfes keine weiteren Kampfkarten mehr ausspielen (s. S. 32).

Einflussbereich: Eine Kette benachbarter Orte, auf denen Einflussmarker liegen und die auf diese Weise mit wenigstens einer Schattenfestung verbunden sind (s. S. 16–17).

Freund / freundlich: Ein Spielelement oder ein Spieler, der zur selben Seite gehört wie ein anderes Spielelement oder ein anderer Spieler. So sind beispielsweise alle Helden zueinander freundlich.

Held: Dies kann sowohl die Heldenfigur bezeichnen wie auch den Spieler, der diesen Helden führt.

Einflussstärke: Die Anzahl von Einflussmarkern in einer Schattenfestung.

Orte: Diese runden Felder sind der hauptsächliche Bestandteil des Spielplans. Jeder Ort hat einen farbigen Rahmen, der anzeigt, zu welcher Region er gehört. Jeder Ort trägt einen Namen, auf den sich andere Spielmaterialien beziehen können.

Weg: Mittels dieser gepunkteten Linien bzw. durchgezogenen blauen Linien sind benachbarte Ort miteinander verbunden.

Schattenfestung: Das ist jeder Ort, der das Symbol der Schattenfestung (ein schwarzer Turm) zeigt. Sauron erweitert mit seinen Einflussmarkern seinen Einflussbereich von diesen Orten aus (s. S. 16).



Region: Es gibt zehn Regionen auf dem Spielplan, die anhand ihrer Farbgebung unterschieden werden können. Jede Region beinhaltet eine unterschiedliche Anzahl an Orten. Der Name jeder Region ist auf dem Spielplan beim farblich zugehörigen Begegnungskarten-Stapel zu finden. Eine Übersichtskarte über die Regionen ist auf S. 36 zu finden.

Sauron: Ist kurz für „der Sauron-Spieler“.

Seite: Abenteuer in Mitteleerde wird von zwei Teams gespielt. Das eine Team besteht aus den Helden, das andere aus Sauron. Jedes der beiden Teams wird als „Seite“ bezeichnet.

Zufluchtsort: Das ist jeder Ort, der das Symbol des Zufluchtsorts (drei weiße Türme) zeigt. Wenn sich ein Held an einem Zufluchtsort erholt, kann er sich dort auch heilen lassen (s. S. 20).



Innerhalb von [X] Feldern: Viele Karten beziehen sich auf Orte, die eine bestimmte Entfernung zu einem anderen Ort haben (z. B. Standort eines Helden, Monsters, Schergen). Ein benachbarter Ort ist immer ein Feld weit entfernt. Beispielsweise bezieht sich „innerhalb von 1 Feld eines Helden“ auf den aktuellen Ort des Helden und auf alle benachbarten Orte.

FORTSCHRITTSPHASE

In jedem Sauron-Zug, mit Ausnahme des ersten, wird der Fortschrittsmarker der Helden um zwei Felder auf der Fortschrittsleiste vorangezogen. Danach werden die drei Fortschrittsmarker Saurons gegebenenfalls entsprechend der aktiven Plots vorangezogen, wie im nebenstehenden Kasten erläutert.

Sollte dadurch ein Fortschrittsmarker das Feld „Finale“ erreicht haben oder wenn alle drei Fortschrittsmarker Saurons das Feld „Der Schatten droht“ erreicht oder überschritten haben, wird das Spielende eingeleitet (s. S. 33–34 „Spielende“).

FUNKTION DER FORTSCHRITTSLEISTE



Die Fortschrittsleiste verläuft an der oberen Kante des Spielplans. Auf dieser Leiste bewegen sich die vier Fortschrittsmarker, die anzeigen, wie nahe Sauron bzw. die Helden daran sind, ihre Ziele zu erreichen.

Der Fortschrittsmarker der Helden zeigt an, wie erfolgreich die Freien Völker dabei sind, Sauron in Schach zu halten und dafür zu sorgen, dass die Geschehnisse in *Der Herr der Ringe* überhaupt möglich werden. Wenn dieser Marker das Ende der Leiste erreicht, wird das Spielende eingeleitet (s. S. 33–34).



Die Fortschrittsmarker Saurons zeigen, wie weit Saurons Anstrengungen gediehen sind, zu Macht und Wissen zu kommen, um schlussendlich die Kontrolle über die westlichen Länder zu erlangen. Der gelbe Ring-Fortschrittsmarker zeigt, wie nahe Sauron daran ist, Gandalfs Pläne aufzudecken und selbst den Einen Ring zu finden. Der rote Eroberungs-Fortschrittsmarker zeigt, wie weit Sauron ist, eine ausreichend starke Militärmacht aufzubauen. Der schwarze Verderbnis-Fortschrittsmarker zeigt, wie weit Sauron dabei gekommen ist, die Anführer der Freien Völker zu korrumpieren und auf seine Seite zu ziehen.



FUNKTION DER SPIELABSCHNITTE

Das Spiel ist in drei Abschnitte unterteilt. Diese Abschnitte stehen für das Vergehen der Jahre in Mittelerde und sorgen dafür, dass zeitlich passende Ereignisse geschehen. Die Fortschrittsleiste ist in drei Abschnitte unterteilt, die den drei Abschnitten des Spiels entsprechen, markiert von I–III.

Der Begriff „Aktueller Spielabschnitt“ bezeichnet den **am weitesten rechts gelegenen Abschnitt der Fortschrittsleiste, in der sich wenigstens ein Fortschrittsmarker befindet.**

Immer wenn sich eine Karte oder eine Funktion auf den *aktuellen Spielabschnitt* bezieht, müssen die Spieler nur auf der Fortschrittsleiste nachsehen, in welchem Abschnitt sich der am weitesten fortgeschrittene Marker befindet.

Der aktuelle Spielabschnitt bestimmt außerdem, von welchem Ereigniskarten-Stapel Sauron während der Ereignisphase zieht und wie viele Einflussmarker er im Schattenpool haben darf (s. S. 16).

BEWEGEN DER FORTSCHRITTSMARKER



1. Der Fortschrittsmarker der Helden wird um zwei Felder weiter bewegt.
2. Sauron hat zwei aktive Plots (hier ein Ausschnitt der Plots). Jede dieser Karten erlaubt es ihm, den Verderbnis-Fortschrittsmarker um ein Feld weiter zu bewegen. Hätte Sauron noch einen weiteren Plot im Spiel, könnte er entsprechend dieser Karte weitere Fortschrittsmarker bewegen.
3. Da zum ersten Mal ein Fortschrittsmarker den Abschnitt III der Fortschrittsleiste erreicht hat, befindet sich das Spiel nun in Spielabschnitt III und Sauron setzt sofort den Schergen „Der Hexenkönig“ auf dessen Startort.

EINSETZEN VON SCHERGEN

Wenn nach der Bewegung aller Fortschrittsmarker zum ersten Mal ein beliebiger Fortschrittsmarker ein Feld in Abschnitt II oder III auf der Fortschrittsleiste erreicht hat, setzt Sauron die auf der Fortschrittsleiste angegebenen Schergen auf dem Spielplan ein.

Zu Spielbeginn erhält Sauron die Schergen „Mund Saurons“ und „Schwarze Schlange“ (wie auf der Fortschrittsleiste angegeben). Sobald das Spiel in Abschnitt II eintritt, erhält er die Schergen „Ringgeister“ und „Gothmog von Gorgoroth“. Zum Schluss, wenn Abschnitt III beginnt, erhält Sauron schließlich den Schergen „Der Hexenkönig“.

Sobald Sauron einen Schergen erhält, setzt er dessen Figur auf den entsprechenden Startort, wie in der Spielübersicht Schergen auf dem Spielplan angegeben.

DIE PLOTPHASE

In dieser Phase kann Sauron **eine** der folgenden Aktionen ausführen.
Diese Phase wird in der ersten Spielrunde übersprungen.

- **Einen Plot ausspielen:** Sauron kann einen (1) Plot aus seiner Hand ausspielen. Um die Karte ausspielen zu können, muss Sauron die auf der Karte angegebenen Bedingungen erfüllen. Die Karte wird dann auf ein freies Feld der Leiste der aktiven Plots gelegt. Sauron legt dann den entsprechenden Plotmarker auf den Ort, der von diesem Plot betroffen ist. Sollte es kein freies Feld auf der Leiste der aktiven Plots geben, kann Sauron in diesem Zug keinen Plot ausspielen.
- **Einen aktiven Plot abwerfen:** Sauron kann einen seiner Plots von der Leiste der aktiven Plots abwerfen. Das wird er normalerweise nur dann machen, wenn die Leiste voll belegt ist und er im nachfolgenden Zug einen anderen Plot ausspielen möchte.
- **Nichts tun:** Wenn Sauron weder Plots ausspielen kann oder möchte und auch keine Plots abwerfen möchte, kann Sauron entscheiden, in dieser Phase nichts zu tun.

PLOTS

Plots stellen Saurons Pläne und Machenschaften dar, mittels derer er Mittelerde korrumpieren und beherrschen will. In jeder Fortschrittsphase bewegen sich seine Fortschrittsmarker um so viele Felder weiter, wie auf den aktiven Plots angegeben.



AUSSPIELEN VON PLOTS

Um einen Plot ausspielen zu können, muss Sauron die auf der Karte angegebenen Bedingungen erfüllen. Im Normalfall sind diese Bedingungen kursiv oben im Textfeld der Karte aufgeführt (z. B. „Benötigt 1 Monsterplättchen oder 1 Schergen auf den an das Waldland-Reich angrenzenden Feldern (Abstand 1).“).

Sobald ein Plot einmal im Spiel ist, sind die Bedingungen ohne Bedeutung. Das heißt, ein Plot bleibt auch dann aktiv, wenn Sauron die auf der Karte angegebenen Bedingungen nicht mehr erfüllt (z. B. wenn im Schattenpool nicht mehr genügend Einflussmarker liegen).

Jeder Plot zeigt links oben einen Einflussmarker mit einer Zahl darin. Dies ist die minimale Anzahl von Einflussmarkern, die Sauron im Schattenpool gesammelt haben muss, um diesen Plot ausspielen zu können.

BETROFFENE ORTE AUF PLOTS

Jeder Plot *betrifft* einen bestimmten Ort. Sobald ein Plot ausgespielt und auf die Leiste der aktiven Plots gelegt wird, wird der entsprechende Plotmarker auf den betroffenen Ort gelegt. Dieser Marker dient nur der besseren Orientierung, damit die Helden wissen, wohin sie reisen müssen, um diesen Plot abzuwerfen bzw. damit Sauron weiß, welchen Ort er schützen muss.

ABWERFEN AKTIVER PLOTS

Damit ein Held einen aktiven Plot abwerfen kann, muss er zu dem betroffenen Ort reisen und während der Unterphase „Forschen“ die von der Karte geforderte Anzahl Gunstmarker abgeben (siehe unten „Beschaffenheit eines Plots“).

Abgeworfene Plots werden von der Leiste der aktiven Plots genommen und auf einen offenen Ablagestapel gelegt. Der entsprechende Plotmarker wird ebenfalls vom Spielplan entfernt.

Zur Erinnerung: Sauron kann auch freiwillig in der Plotphase einen aktiven Plot abwerfen.

MEHRERE AKTIVE PLOTS

Es ist unbedingt zu beachten, dass Sauron bis zu drei aktive Plots zur selben Zeit haben kann. Daher ist es möglich, dass sich zwei oder alle drei seiner Fortschrittsmarker in der Fortschrittsphase vorwärts bewegen oder sich ein Fortschrittsmarker mehrfach bewegt.

BESCHAFFENHEIT EINES PLOTS



1. **Benötigter Einfluss:** Sauron muss wenigstens so viele Einflussmarker im Schattenpool haben wie angegeben, um diesen Plot spielen zu können.
2. **Kosten zum Abwerfen:** Die Anzahl an Gunstmarkern, die ein Held abgeben muss, um während seiner Unterphase „Forschen“ am unten genannten Ort diesen Plot abwerfen zu können.
3. **Fortschrittsmarker vorrücken:** Solange dieser Plot aktiv ist, rückt der entsprechende Fortschrittsmarker während jeder Fortschrittsphase um die angegebene Anzahl Felder vor.
4. **Kartentitel:** Ordnet die Karte thematisch ein.
5. **Kartentext:** Der Kartentext enthält folgende Informationen:
 - a. Die (kursiv geschriebenen) Bedingungen, die Sauron erfüllen muss, um die Karte ausspielen zu können. Es gibt auch Plots ohne Bedingungen.
 - b. Der Name des Orts, den der Plot betrifft.
 - c. Ggf. Sonderregeln, die gültig sind, solange die Karte auf der Leiste der aktiven Plots liegt.
 - d. Ggf. atmosphärischer Text.

ENTSCHEIDUNGEN DER HELDEN

Viele Karten fordern von den Helden Entscheidungen. Zum Beispiel könnte eine Ereigniskarte sagen: „Die Helden dürfen (bis zu) 3 Einflussmarker aus Orten in Rohan entfernen oder sie dürfen 1 Gunstmarker nach Helms Klamm legen.“ Die Helden müssen entscheiden, welche dieser Optionen günstiger für sie ist. Können sie sich nicht einigen, sollten sie den Zufall entscheiden lassen, z. B. indem sie eine Münze werfen. Die Helden dürfen offen über ihre Handkarten sprechen, dürfen diese den anderen Spielern aber nicht zeigen.

Er hat viele Späher: Sauron sollte es erlaubt sein, bei jeder Diskussion zwischen den Helden anwesend zu sein und zuzuhören.

DIE EREIGNISPHASE

In der Ereignisphase zieht Sauron Ereigniskarten vom aktuellen Ereigniskarten-Stapel und führt ein Ereignis aus. Dies geschieht folgendermaßen:

1. **Ereignis ziehen und ausführen:**
 - a. Wenn die Helden führend sind, zieht Sauron drei Ereigniskarten und führt die Karte mit dem **niedrigsten** Kartenrang aus.
 - b. Wenn Sauron führend ist, zieht Sauron drei Ereigniskarten und führt die Karte mit dem **höchsten** Kartenrang aus.
 - c. Wenn keine Seite führend ist, zieht Sauron nur eine Ereigniskarte und führt diese aus.



Abbildung des Kartenrangs auf einem Ereignis

Das passende Ereignis wird ausgeführt, die nicht verwendeten Ereigniskarten werden auf einen offenen Ablagestapel gelegt. Für jeden der drei Ereigniskarten-Stapel wird ein separater Ablagestapel gebildet.

2. **Einsetzen von Gunst und Anführern:** Jede Ereigniskarte zeigt am unteren Rand, an welchen Orten auf dem Spielplan Gunstmarker und/oder Anführer neu eingesetzt werden.

Für jeden angezeigten Gunstmarker wird ein Gunstmarker auf den entsprechenden Ort gelegt. Ein angezeigter Anführer wird aus der Ablage für Gunst und Anführer auf den entsprechenden Ort gestellt oder bewegt (also von einem Ort auf dem Spielplan auf einen anderen Ort versetzt), je nach Kartentext.

Befindet sich der gezeigte Anführer bereits an einem anderen Ort auf dem Spielplan, **so bleibt er stehen, wo er ist**. Ausnahme: Auf der Karte steht, dass der Anführer bewegt werden darf!

3. **Im Spiel behalten oder abwerfen:** Wenn die Karte das Symbol „Ereignismarker“ (grüne Fahne) in der oberen rechten Ecke zeigt, so wird das Ereignis auf die Ablage für die aktuelle Ereigniskarte

BESTIMMUNG DER FÜHRENDEN SEITE

Viele Karten und Regeln beziehen sich darauf, welche Seite *führend* ist. Eine Seite gilt als führend, wenn sie dem Einleiten des Spielendes näher ist als die Gegenseite. Um festzustellen, welche Seite das ist, wird folgendermaßen vorgegangen:

1. Die Helden zählen die Anzahl der Felder, die ihr Fortschrittsmarker vom Feld „Finale“ entfernt ist.
2. Sauron muss zwei Alternativen durchzählen; das niedrigere der beiden Ergebnisse ist das für Sauron relevante:
 - a. Die Anzahl der Felder, die sein am weitesten vorangeschrittener Fortschrittsmarker vom Feld „Finale“ entfernt ist.
 - b. Die **aufaddierte** Anzahl der Felder, die seine drei Fortschrittsmarker noch vorrücken müssen, um das Feld „Der Schatten droht“ zu erreichen.
3. Die Seite mit der niedrigeren Zahl gilt als führend. Sind beide Zahlen identisch, gibt es keine führende Seite.

Beispiel: Der Fortschrittsmarker der Helden ist vier Felder vom „Finale“ entfernt. Saurons am weitesten vorangeschrittener Fortschrittsmarker ist fünf Felder entfernt. Aber die beiden anderen Fortschrittsmarker Saurons müssen nur noch jeweils ein Feld vorrücken um „Der Schatten droht“ zu erreichen. Deshalb ist Sauron führend, denn er ist nur 2 Felder vom Einleiten des Spielendes entfernt, die Helden aber vier Felder.

auf dem Spielplan gelegt. Liegt dort bereits eine Karte, so wird die alte Karte abgeworfen. Zeigt die gezogene Karte dieses Symbol nicht, so wird sie abgeworfen.

BETROFFENE ORTE AUF EREIGNISKARTEN

Manche Ereigniskarten betreffen bestimmte Orte. Wenn eine solche Karte auf die Ablage für die aktuelle Ereigniskarte gelegt wird, kommt auch der Ereignismarker auf den betroffenen Ort. Dies dient nur der Orientierung der Spieler und hat selbst keine Auswirkung auf den Spielverlauf.

Wird die Ereigniskarte abgeworfen (meistens dadurch, dass ein Held an diesem Ort forscht), wird auch der Ereignismarker vom Spielplan entfernt.

Achtung: Wenn ein Held an dem betroffenen Ort forscht, dabei aber die Auswirkung der Karte nicht nutzt / nutzen kann, dann wird die Karte nicht abgeworfen und der Ereignismarker bleibt liegen.

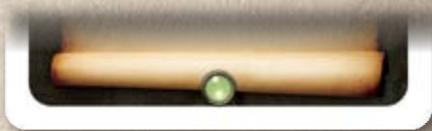
Wenn eine Ereigniskarte abgeworfen wird, betrifft das nicht die Gunstmarker und/oder Anführer, die durch diese Karte ins Spiel gebracht wurden.

BESCHAFFENHEIT EINES EREIGNISSES



- Kartenrang:** Mit dieser Zahl wird bestimmt, welches der gezogenen Ereignisse ausgeführt wird. Karten mit höheren Zahlen sind dabei eher hilfreich für die Helden als niedrige.
- Titel und atmosphärischer Text:** Jedes Ereignis hat einen thematisch passenden Titel und einen atmosphärischen Text.
- Symbol Ereignismarker:** Ein Ereignis, das rechts oben die grüne Fahne zeigt, bleibt länger im Spiel und wird auf die Ablage für das aktuelle Ereignis auf dem Spielplan gelegt. Es bleibt dort liegen, bis seine Auswirkung genutzt wurde oder bis es durch ein anderes Ereignis ersetzt wird.
- Auswirkung:** Jedes Ereignis hat eine Auswirkung, die entweder sofort erfolgt oder – wenn sie einen bestimmten Ort betrifft – ausgeführt wird, wenn ihre Bedingungen erfüllt werden.
- Gunst und Anführer:** Jedes Ereignis bringt Gunstmarker und/oder Anführer an bestimmten Orten ins Spiel (s. S. 24).

EDELSTEINE ZUR REGIONEN-ZUORDNUNG



Jede Karte, die einen oder mehrere Orte betrifft, zeigt unten auf der Karte farbige Edelsteine. Die Farben der Edelsteine stimmen mit den Farben der Regionen überein und sollen den Spielern helfen, Orte leichter zu finden.

Wenn sich eine Karte auf Orte in mehreren Regionen bezieht, so sind die Edelsteine in der gleichen Reihenfolge angeordnet wie die Orte/Regionen genannt werden.

Diese Edelsteine sind auch auf der Rückseite der Monsterplättchen zu finden und zeigen dort an, in welche Regionen ein Monsterplättchen gesetzt werden darf.

DIE AKTIONSPHASE

In jeder Aktionsphase kann Sauron zwei *Aktionen* ausführen bzw. drei Aktionen in einem Vier-Personenspiel.

Jedes Mal, wenn Sauron eine Aktion ausführt, wählt er eine der drei Aktionsarten, die in der Spielübersicht Sauron auf dem Spielplan abgebildet sind. Er wählt die gewünschte Aktionsart aus und legt einen seiner Aktionsmarker auf das am weitesten links gelegene **freie** Feld der entsprechenden Aktionsleiste. Dann führt er die Aktion aus.



Ein Aktionsmarker Saurons

Solange drei oder weniger Aktionsmarker auf den Aktionsleisten liegen, verbleiben diese auf den Feldern, auf die sie gelegt wurden. So werden sowohl die Aktionsauswahl wie die Effektivität Saurons eingeschränkt. Sobald Sauron seinen vierten Aktionsmarker legt, **entfernt er sofort die drei anderen Aktionsmarker** und nimmt sie an sich. Nur der soeben gelegte, vierte Aktionsmarker bleibt dort liegen, wohin er eben von Sauron gelegt wurde (siehe Beispiel Aktionsphase Sauron auf S. 19).

Sauron stehen drei Aktionsarten zur Verfügung: „**Einflussmarker legen**“, „**Schattenkarten und Plots ziehen**“ und „**Monster und Schergen befehligen**“.



Einflussmarker legen



Schattenkarten und Plots ziehen



Monster und Schergen befehligen

AKTION: EINFLUSSMARKER LEGEN



Symbol Einflussmarker legen

Mit der Aktion „Einflussmarker legen“ erhält Sauron eine Anzahl von Einflussmarkern, entsprechend der Zahl auf dem Feld der Aktionsleiste, das eben mit dem Aktionsmarker abgedeckt wurde. Wenn Sauron diese Aktion wählt, darf er bis zu zwei dieser Einflussmarker in den Schattenpool legen und den Rest nutzen, um von seinen Schattenfestungen ausgehend seinen Einflussbereich zu erweitern.

Beispiel: Sauron legt seinen Aktionsmarker auf das Feld „4“ der Aktionsleiste „Einflussmarker legen“. Er entscheidet, einen dieser Einflussmarker in den Schattenpool zu legen und mit den übrigen drei seinen Einflussbereich, ausgehend von seinen Schattenfestungen, zu erweitern.

AKTIONSLAISTEN



Jede der drei Aktionsarten hat ihre eigene Aktionsleiste. Jede dieser Leisten hat drei Felder mit Zahlen. Die Zahlen verlaufen innerhalb ihrer Leiste von links nach rechts absteigend. Das bedeutet, dass die schnell aufeinanderfolgende Wiederholung derselben Aktionsart eine immer geringer werdende Wirkung hat. Wenn sich Sauron für eine Aktion entscheidet, legt er einen seiner Aktionsmarker auf das am weitesten links liegende freie Feld der entsprechenden Aktionsleiste und führt die Aktion aus.

Die drei Aktionsarten sind unter der jeweiligen Aktionsleiste auf dem Spielplan zusammengefasst. Hierbei steht „X“ für die Zahl des gerade mit einem Aktionsmarker abgedeckten Feldes.

EINFLUSSMARKER

Durch die Aktion „Einflussmarker setzen“ gewinnt Sauron an Einfluss. Dies kann außerdem durch Ereignis-, Schatten- und Begegnungskarten geschehen. Einfluss hat zwei unterschiedliche Funktionen, je nachdem ob der Einfluss im Schattenpool oder an einem Ort eingesetzt wird.



EINFLUSS IM SCHATTENPOOL

Jedes Mal wenn Sauron die Aktion „Einflussmarker setzen“ ausführt, nimmt er die entsprechende Anzahl Einflussmarker aus der Ablage Einfluss. Von dieser darf er bis zu zwei in den Schattenpool legen und den Rest nutzen, um von seinen Schattenfestungen ausgehend seinen Einflussbereich zu erweitern.

Einflussmarker im Schattenpool erlauben es Sauron, mächtigere Schattenkarten und Plots auszuspielen.

Links oben in der Ecke jedes Plots und jeder Schattenkarte steht der benötigte Einfluss, den Sauron im Schattenpool haben muss, um diese Karte auszuspielen zu können.



Wichtig: Sauron muss nur die entsprechende Anzahl an Einflussmarkern im Schattenpool haben – das Ausspielen einer Karte reduziert den Einfluss im Schattenpool **nicht!**

Sauron kann maximal das Vierfache des aktuellen Spielabschnitts an Einfluss im Schattenpool haben (s. S. 12 Funktion der Spielabschnitte). Sauron kann also in Spielabschnitt I bis zu vier, in Spielabschnitt II bis zu acht und in Spielabschnitt III bis zu zwölf Einflussmarker im Schattenpool haben.

EINFLUSSMARKER AUF ORTEN

Im Spielverlauf bietet sich Sauron eine Vielzahl an Gelegenheiten, Einflussmarker auf Orte zu legen. Der Einfluss an Orten erlaubt Sauron, dort Monsterplättchen einzusetzen und zu bewegen (s. S. 18), Einfluss kann solche Orte für die Helden bedrohlich machen (s. S. 22–23) und kann benötigt werden, um die Bedingungen zum Ausspielen von Plots zu erfüllen (s. S. 13).

Einflussmarker auf Orte legen

Wenn Sauron während einer Aktion „Einflussmarker setzen“ Einflussmarker auf einen Ort legen möchte, so muss er dies in *Ausbreitung des Einflussbereichs*, ausgehend von einer Schattenfestung tun.

„Ausbreitung des Einflussbereichs, ausgehend von einer Schattenfestung“ bedeutet, dass Sauron eine durchgängige Verbindung von Orten mit Einflussmarkern zu einer Schattenfestung aufweisen können muss. Einflussmarker können immer auf eine Schattenfestung gelegt werden. Sie können auch auf Felder gelegt werden, auf denen bereits Einflussmarker liegen und sie können benachbart zu einem Feld mit wenigstens einem Einflussmarker gelegt werden (s. S. 17 „Beispiel für das Setzen von Einfluss“).

Einflussmarker können niemals auf Zufluchtsorte gelegt werden.

Maximaler Einfluss

Die *Einflussstärke* einer Schattenfestung entspricht der *Anzahl an Einflussmarkern, die sich dort befinden*. Die rote Zahl auf dem Symbol der Schattenfestung zeigt die maximale Anzahl Einflussmarker, die dorthin gelegt werden kann.



Jeder einzelne Ort, der sich im Einflussbereich ausgehend von einer bestimmten Schattenfestung befindet, **kann nicht mehr Einflussmarker haben als auf dieser Schattenfestung liegen**. Sollte sich ein Ort im Einflussbereich mehrerer Schattenfestungen befinden, so gilt die Einflussstärke der Schattenfestung mit dem höheren Wert.

Sollten auf einem Ort irgendwann im Verlauf des Spiels mehr Einflussmarker liegen als erlaubt, so werden alle bis auf einen sofort entfernt.

Wichtig: Die Helden können eine durchgängige Kette von Einflussmarkern unterbrechen. Wenn dies geschieht, **werden von allen Orten, die keine Verbindung mehr zu einer Schattenfestung aufweisen können, alle Einflussmarker bis auf einen entfernt**.

BEISPIEL FÜR DAS SETZEN VON EINFLUSS



1. Sauron wählt eine Aktion „Einflussmarker setzen“. Er legt einen Aktionsmarker auf das Feld „6“ der Aktionsleiste und nimmt sechs Einflussmarker von der Ablagefläche Einfluss.
2. Er legt einen Einflussmarker in den Schattenpool.
3. Er legt danach einen Einflussmarker nach Udûn. Dies ist erlaubt, da es eine durchgängige Verbindung von Orten mit Einflussmarkern zu einer Schattenfestung (Barad-dûr) gibt.

4. Danach legt er zwei Einflussmarker nach Barad-dûr und erhöht die Einflussstärke dort auf drei. Von nun an können in jedem Ort im Einflussbereich von Barad-dûr bis zu drei Einflussmarker liegen.
5. Er legt die letzten beiden Einflussmarker in die Totensümpfe. Dies ist erlaubt, da es eine durchgängige Verbindung zu einer Schattenfestung (Barad-dûr) gibt und Barad-dûr eine Einflussstärke von mindestens zwei hat.

AKTION: SCHATTENKARTEN UND PLOTS ZIEHEN



Symbol Schattenkarten und Plots ziehen

Mit der Aktion „Schattenkarten und Plots ziehen“ darf Sauron eine Anzahl an Schattenkarten und Plots ziehen, entsprechend der Zahl auf dem Feld der Aktionsleiste, das eben mit dem Aktionsmarker abgedeckt wurde.

Hierbei zieht Sauron jeweils so viele Schattenkarten **und** Plots wie angegeben.

Sauron behält alle gezogenen Schattenkarten. Er darf aber nur einen Plot auswählen und behalten. Die übrigen Plots legt er in beliebiger Reihenfolge unter den Stapel mit Plots zurück.

Beispiel: Sauron legt den Aktionsmarker auf das Feld „2“ auf der Aktionsleiste „Schattenkarten und Plots ziehen“. Er zieht zwei Schattenkarten und behält diese. Er zieht zwei Plots, wählt einen davon aus und behält ihn, den anderen legt er unter den Stapel mit Plots zurück.

SCHATTENKARTEN

Die Schattenkarten erhält Sauron überwiegend durch die Aktion „Schattenkarten und Plots ziehen“. Diese Karten verschaffen Sauron eine Vielzahl unterschiedlichster, mächtiger Fähigkeiten.

SCHATTENKARTEN SPIELEN

Um eine Schattenkarte ausspielen zu können, müssen sich im Schattenpool wenigstens so viele Einflussmarker befinden wie links oben auf der Karte angezeigt ist.

Sauron muss außerdem beachten, wann er eine solche Karte spielen darf. So kann eine Karte, deren Text z. B. besagt „*Spielbar zu Beginn eines Kampfes*.“ nur vor dem Kampfbeginn gespielt werden, also bevor die erste Phase des Kampfes begonnen hat.

In jedem Spielerzug kann nur eine Schattenkarte ausgespielt werden. Das bedeutet, dass Sauron in einem Vier-Personen-Spiel bis zu vier Schattenkarten pro Spielrunde spielen kann: eine während seines eigenen Zugs, je eine weitere im Zug jedes Helden.

BESCHAFFENHEIT EINER SCHATTENKARTE



- Einfluss im Schattenpool:** So viel Einfluss muss Sauron im Schattenpool haben, um diese Karte spielen zu können.
- Kartentitel:** Ordnet die Karte thematisch ein.
- Wann spielbar:** Der kursiv geschriebene Text sagt, wann Sauron diese Karte spielen darf.
- Auswirkung:** Diese Anweisungen werden sofort ausgeführt, nachdem Sauron die Karte gespielt hat.

AKTION: MONSTER UND SCHERGEN BEFEHLIGEN



Symbol Monster und Schergen befehligen

Mit der Aktion „Monster und Schergen befehligen“ kann Sauron eine Anzahl an **Befehlen** erteilen, entsprechend der Zahl auf dem Feld der Aktionsleiste, das eben mit dem Aktionsmarker abgedeckt wurde.

Für jeden dieser Befehle kann Sauron eine der folgenden Möglichkeiten wählen:

- Ein Monster oder einen Schergen bewegen:** Sauron wählt ein Monsterplättchen oder einen Schergen, das bzw. der sich bereits auf dem Spielplan befindet, und bewegt das Monsterplättchen bzw. den Schergen auf einen benachbarten Ort. Für die Bewegung von Monsterplättchen und Schergen haben die Bewegungssymbole keine Bedeutung.

Monsterplättchen können nur zu Orten gezogen werden, auf denen wenigstens ein Einflussmarker liegt. *Schergen* können auf **jeden** beliebigen Ort ziehen.

Wichtig: Schergen dürfen auch auf Zufluchtsorte ziehen. Allerdings kann Sauron dort keinen Kampf mit einem Helden beginnen, es sei denn, der Held ist mit einem Kampf einverstanden.

- Ein Monsterplättchen ins Spiel bringen:** Sauron wählt einen der fünf Stapel mit Monsterplättchen und zieht ein zufälliges Plättchen. Er schaut es sich geheim an und legt es dann verdeckt auf einen Ort, der dieselbe Farbe wie das Monsterplättchen aufweist. Dabei gelten folgende Einschränkungen:

- Monsterplättchen können nur auf Orte gesetzt werden, die wenigstens einen Einflussmarker enthalten.

- Pro Aktion „Monster und Schergen befehligen“ kann nur ein Monsterplättchen ins Spiel gebracht werden.

- Monsterplättchen können nicht an Orten ins Spiel gebracht werden, an denen sich ein Held aufhält. (Natürlich können Monsterplättchen später dann zu Orten gezogen werden, an denen sich Helden aufhalten.) Es können sich durchaus mehrere Monsterplättchen und/oder Schergen an einem Ort befinden.

- Einen Schergen heilen:** Sauron entfernt bis zu vier Schadensmarker eines Schergen von der entsprechenden Spielübersicht Schergen. **Der Scherge darf sich dabei nicht am selben Ort befinden wie ein Held.**

Jedes Monsterplättchen und jeder Scherge darf nur einen Befehl je Aktion „Monster und Schergen befehligen“ erhalten. Das bedeutet, dass ein neu ins Spiel gebrachtes Monsterplättchen nicht innerhalb derselben Aktion bewegt werden darf und Monsterplättchen und Schergen nicht zweimal innerhalb derselben Aktion bewegt werden dürfen.

Wichtig: Kämpfe finden ausschließlich während der Spielzüge der Helden statt (s. S. 27–32). Wenn ein Monsterplättchen oder ein Scherge an einen Ort gezogen wird, an dem sich ein Held aufhält, dann kann ein Kampf frühestens in der nächsten Hinterhaltsphase des betroffenen Helden stattfinden.

Beispiel: Sauron legt seinen Aktionsmarker auf das Feld „3“ der Aktionsleiste „Monster und Schergen befehligen“. Er nutzt den ersten Befehl, um ein Monsterplättchen einer Farbe seiner Wahl zu ziehen, schaut es an und legt es verdeckt auf einen Ort (an dem ein Einflussmarker liegt) in der farblich passenden Region. Mit seinem nächsten Befehl bewegt er einen Schergen zu einem benachbarten Ort. Mit dem dritten und letzten Befehl heilt er einen anderen Schergen und entfernt vier Schadensmarker von der Spielübersicht Schergen.

SCHERGEN

Jeder der fünf Schergen Saurons wird durch eine Figur dargestellt. Die Schergen stellen Saurons wichtigste Hauptleute dar und sind von entscheidender Bedeutung für die Verteidigung von Saurons Plots.



Wie schon beschrieben, sind bereits bei Spielbeginn zwei Schergen im Spiel – Die „Schwarze Schlange“ und der „Mund Saurons“. Die übrigen Schergen kommen - wie auf der Fortschrittsleiste zu sehen – zu Beginn der Spielabschnitte II bzw. III ins Spiel.

Die Eigenschaften und das besondere Talent jedes Schergen sind in der Spielübersicht Schergen aufgelistet. Dort werden auch die Schadensmarker gesammelt, wenn ein Scherge im Verlauf eines Kampfes verletzt wird. Diese Schadensmarker bleiben erhalten, so lange, bis der Scherge geheilt (s. oben) oder besiegt wird (s. S. 32).

BEISPIEL FÜR SAURONS AKTIONSPHASE



Der Beginn von Saurons Aktionsphase. Im Beispiel handelt es sich um ein Drei-Personen-Spiel, daher sind zwei Helden im Spiel. Somit erhält Sauron zwei Aktionen in dieser Phase.

1. Auf den Feldern „6“ und „5“ der Aktionsleiste „Einflussmarker legen“ befinden sich noch Aktionsmarker aus der vorangegangenen Aktionsphase. Diese Marker bleiben noch so lange liegen, bis der vierte Aktionsmarker eingesetzt wird.
2. Sauron nutzt seine erste Aktion, um einen Aktionsmarker auf das Feld „4“ der Aktionsleiste „Einflussmarker legen“ zu legen. Dies ermöglicht es ihm, bis zu zwei Einflussmarker in den Schattenpool zu legen und

mit den übrigen Einflussmarkern seinen Einflussbereich ausgehend von einer Schattenfestung zu erweitern. Er kann den Aktionsmarker nicht auf die Felder „6“ oder „5“ legen, da diese bereits mit Aktionsmarkern belegt sind.

3. Mit seiner zweiten Aktion legt er einen Aktionsmarker auf das Feld „3“ der Aktionsleiste „Befehlige Monster und Schergen“. Er gibt dann Befehle an drei verschiedene Monster und/oder Schergen (s. S. 18).
4. Da er nun seinen vierten Aktionsmarker auf die Aktionsleiste gelegt hat, holt er sich alle Aktionsmarker zurück – mit Ausnahme des zuletzt gelegten Aktionsmarkers.

MONSTERPLÄTTCHEN

Sauron kann mit der Aktion „Monster und Schergen befehligen“ an jedem Ort Monsterplättchen ins Spiel bringen, der Einflussmarker enthält. Nur 60 Prozent der Monsterplättchen sind tatsächlich Monster, die übrigen 40 Prozent sind leer und stellen falsche Gerüchte über Monster dar.



Wenn sich ein Monsterplättchen einmal im Spiel befindet, darf Sauron sich das Plättchen jederzeit erneut anschauen.

Monster sind zwar schwächer als Schergen, dennoch können sie den Helden Schaden zufügen und deren Bewegung behindern. Es gibt keine Begrenzung, wie viele Monsterplättchen und Schergen sich an einem Ort aufhalten dürfen.

HELDENKARTEN-PHASE

In dieser Phase zieht jeder Held entsprechend seiner Tapferkeit Karten aus seinem Lebenspool auf die Hand.

Es gibt kein Handkartenlimit – alle Helden sollten sich aber bewusst sein, dass es einige Schattenkarten gibt, die alle Helden zwingen, ihre Kartenhand auf fünf zu reduzieren.

Die Helden sind nicht gezwungen, so viele Karten zu ziehen, wie es ihnen ihre Tapferkeit erlaubt – sie werden das aber im Normalfall tun.

SPIELREGELN HELDEN

„Treu los ist, wer Lebenswohl sagt, wenn die StraÙe dunkel wird“, sagte Gimli.
„Vielleicht“, sagte Elrond. „Aber lasst denjenigen nicht geloben, im Dunkeln
zu wandern, der den Einbruch der Nacht nicht gesehen hat.“

– Wortwechsel zwischen Gimli und Elrond aus dem Kapitel „Der Ring geht
nach Süden“

Der Herr der Ringe, Die Gefährten

In diesem Abschnitt werden anhand des Zugablaufs die wesentlichen
Spielelemente und Regeln für die Helden-Spieler erläutert.

HELDENZUG IM DETAIL

In jedem Zug eines Helden führt der aktive Spieler die nachfolgenden
Phasen eine nach der anderen komplett durch.

ERHOLUNGSPHASE

In dieser Phase kann sich der Held *erholen* – in manchen Fällen kann er
sich in dieser Phase auch *heilen*.

Wenn ein Held durch Mittelerde reist und Kämpfe mit Saurons
Kreaturen besteht, wird er immer wieder gezwungen sein,
Heldenkarten in seinen Regenerationspool oder seinen Schadenspool
zu legen. Die Karten, die sich im Lebens-, Regenerations- oder
Schadenspool befinden, werden auf den jeweiligen Seiten des
Heldenbogens ablegt.

Sollte ein Held weder Handkarten noch Karten in seinem Lebenspool
haben, so ist er besiegt (s. S. 32). Der Umgang mit den Heldenkarten ist
daher ein wichtiger Bestandteil des Spiels der Helden.

Wenn sich ein Held erholen will, mischt er die Karten seines
Regenerationspools und seines Lebenspools zusammen und legt alle
Karten in den Lebenspool. **Er setzt dann den Fortschrittsmarker
Saurons, der sich am weitesten links auf der Fortschrittsleiste
befindet ein Feld nach vorne.** (Sind zwei oder alle drei Marker gleich
weit links, so darf der Held aussuchen, welchen er nach vorne bewegt.)

Sollte sich ein Monster oder ein Scherge am selben Ort befinden wie
der Held, oder wenn sich der Held in einer Schattenfestung aufhält,
so **kann er sich nicht erholen** und diese Phase wird automatisch
übersprungen.

ABWERFEN EINER VERDERBNISKARTE

Wenn sich ein Held erholt, kann er außerdem eine seiner
Verderbniskarten abwerfen, indem er die erforderliche Anzahl an
Gunstmarkern abgibt, die auf der Verderbniskarte angegeben ist.

HEILEN

Wenn sich ein Held an einem Zufluchtsort erholt, kann er sich dort
außerdem auch *heilen* lassen. Wenn sich ein Spieler heilen lässt, so
mischt er sowohl die Karten im Regenerations- wie im Schadenspool
zusammen mit den Karten seines Lebenspools und legt danach alle
Karten in seinen Lebenspool.

FUNKTION DES HELDENBOGENS

Der Heldenbogen zeigt die Eigenschaften des Helden und sein
besonderes Talent. Er wird außerdem genutzt, um die verschiedenen
Kartenpools des Helden voneinander abzugrenzen.



1) KAMPFAUSRICHTUNG

Auf jedem Heldenbogen ist eine fünfteilige Übersicht zu finden, die
das Verhältnis von (blauen) Fernkampf- zu (roten) Nahkampfkarten im
Kartenstapel des Helden anzeigt. Diese Übersicht ist für die Spieler im
Kampf hilfreich – besonders natürlich für Sauron, wenn er die Taktik
des Helden erahnen möchte.

2) BESONDERES TALENT

Jeder Held hat ein besonderes Talent, das ihm einen einzigartigen
Vorteil im Spiel verschafft.

3) STARTORT

Jeder Heldenbogen führt den Ort auf, an dem der Held bei Spielbeginn
eingesetzt wird. Dieser Ort steht unten auf dem Heldenbogen bei
„Startort“ und ist außerdem mit einem farbigen Edelstein versehen, um
die entsprechende Region anzuzeigen (s. S. 15).

4) EIGENSCHAFTEN

Jeder Heldenbogen führt die vier Eigenschaften eines Helden auf:
Tapferkeit, Stärke, Gewandtheit und Weisheit. Die Eigenschaftswerte
der Helden unterscheiden sich voneinander. Sie werden auf dem
Heldenbogen zusammengefasst und im Folgenden genau beschrieben:

Tapferkeit

Die Tapferkeit eines Helden bestimmt, wie viele Karten er in der
Heldenkarten-Phase des Sauron-Zugs ziehen darf. Diese Karten
werden aus dem Lebenspool gezogen und auf die Hand genommen.
Sie werden im Spielverlauf zur Bewegung über den Spielplan und im
Kampf benötigt. Ein Held muss nicht alle Karten ziehen, die ihm
seine Tapferkeit zu ziehen erlaubt – normalerweise wird er aber das
Maximum ziehen wollen. **Es gibt kein Handkartenlimit!**

Stärke

Von der Stärke eines Helden ist es abhängig, wie viele Karten er im
Kampf spielen kann. Links unten steht auf jeder Heldenkarte, wie viele
Stärkepunkte es erfordert, die Karte im Kampf einzusetzen. Mehr
Details, wie Stärke sich im Kampf auswirkt, stehen auf den S. 27–32.

DIE KARTENPOOLS DER HELDEN



Jeder Heldenbogen ist an drei Seiten jeweils mit den Worten „Lebenspool“, „Regenerationspool“ und „Schadenspool“ gekennzeichnet. Bei Spielbeginn mischt jeder Spieler seine Heldenkarten und legt den Stapel verdeckt an die Seite seines Heldenbogens, an der „Lebenspool“ steht. Im Spielverlauf entstehen zwei weitere Kartenpools an den Seiten, an denen „Regenerationspool“ und „Schadenspool“ steht. Diese sind im Wesentlichen Ablagestapel für genutzte Heldenkarten aus der Hand und/oder dem Lebenspool. Die Anzahl der Karten im jeweiligen Pool zeigt an, wie gesund der Held ist (Lebenspool), wie erschöpft er vom Reisen ist (Regenerationspool) und wie stark er verwundet ist (Schadenspool).

1) DER LEBENSPPOOL

Die Karten im Lebenspool liegen dort immer als verdeckter Stapel. Nur von diesem Kartenstapel kann ein Held für gewöhnlich Karten ziehen. Sind keine Karten mehr in diesem Stapel und hat der Spieler auch keine Karten mehr auf der Hand, ist der Held sofort *besiegt* (s. S. 32). Die Anzahl der Karten, die sich im Lebenspool eines Helden befinden, ist eine allen Spielern zugängliche Information. Die genaue Anzahl darf auch abgezählt werden, allerdings müssen die Karten beim Zählen weiter verdeckt gehalten werden.

Gewandtheit

Die Gewandtheit erlaubt es einem Helden, vor Beginn eines Kampfes zusätzliche Karten zu ziehen und/oder einen Bonus auf seine Stärke zu erhalten.

Dazu entscheidet der Held in der Phase „Vorbereitung“ eines Kampfes, wie viele seiner Gewandtheitspunkte er nutzen möchte, um Karten zu ziehen und wie viele er nutzen möchte, um seine Stärke für diesen Kampf zu erhöhen (siehe „Vorbereitung“ S. 28).

2) DER REGENERATIONSPPOOL

Die Karten, die sich im Regenerationspool befinden, sind immer **offen**. Wenn ein Held Karten ablegen muss, z. B. wenn er von einem Ort zum nächsten reist, legt er die entsprechenden Karten offen oben auf den Kartenstapel im Regenerationspool. Wenn sich ein Held erholt, nimmt er alle Karten aus dem Regenerationspool und mischt diese zusammen mit den Karten in seinem Lebenspool. Alle Spieler dürfen die Karten im Regenerationspool jederzeit durchsehen, dabei darf aber die Reihenfolge der Karten nicht geändert werden.

3) DER SCHADENSPPOOL

Die Karten im Schadenspool sind immer verdeckt. Wenn ein Held verletzt wird, muss er eine entsprechende Anzahl an Karten aus dem Lebenspool und/oder von seiner Hand verdeckt in den Schadenspool abwerfen. Der Held kann dabei frei wählen, wie viele Karten er von der Hand und wie viele Karten er aus seinem Lebenspool nimmt. Die Anzahl der Karten, die sich im Schadenspool eines Helden befinden, ist eine allen Spielern zugängliche Information. Die genaue Anzahl darf auch abgezählt werden, allerdings müssen die Karten beim Zählen weiter verdeckt gehalten werden.

Weisheit

Die Weisheit eines Helden bestimmt, wie fähig er ist, bedrohliche Orte zu meiden. Sie beeinflusst außerdem das Ergebnis vieler Begegnungskarten.

Wenn sich ein Held während seiner Reisephase an einen Ort begibt, an dem mehr Einflussmarker liegen als der Held Weisheit besitzt, so gilt dieser Ort als *bedrohlich* für den Helden und Sauron darf drei Karten vom Bedrohungs-Stapel ziehen und eine auswählen, mit der sich der Held dann auseinandersetzen muss (s. S. 22-23).

HINTERHALTSPHASE

Ist der aktive Held in dieser Phase an einem Ort, an dem sich auch ein oder mehrere Monsterplättchen und/oder Schergen befinden, muss Sauron eines dieser Monsterplättchen oder einen Schergen auswählen und den Helden zum Kampf herausfordern.

Wichtig: Wird der Held in diesem Kampf **besiegt**, so ist sein gesamter Zug sofort beendet (s. S. 32). Wenn der Kampf ohne Sieger endet, der Held den Gegner also nicht besiegt, so kann der Held seinen Zug fortsetzen.

Achtung: Dies ist ein Unterschied zum Kampf während der Reisephase – dort endet der Zug sofort, wenn der Held den Gegner nicht besiegt.

Wenn sich der Held an einem Zufluchtsort aufhält, so findet ein Kampf nur statt, wenn der betroffene Held dem zustimmt.

REISEPHASE

Während der Reisephase kann sich der aktive Held zu benachbarten Orten bewegen und dort forschen.

Diese Phase ist etwas Besonderes, **da der aktive Held diese Phase so oft wiederholen kann, wie er möchte bzw. kann**. Ein unfreiwilliges Ende der Phase kann normalerweise nur dadurch erzwungen werden, dass der Held keine passenden Handkarten zum Reisen mehr hat oder er im Kampf besiegt wird.

Jedes Mal, wenn der Held die Reisephase von vorne beginnt, führt er der Reihe nach folgende Schritte durch:

A) BEWEGUNG

Ein Held kann sich an einen benachbarten Ort bewegen, indem er die erforderliche(n) Heldenkarte(n) aus der Hand abwirft.

Jeder Weg zwischen zwei benachbarten Orten zeigt ein Bewegungssymbol und eine Zahl. Diese geben die Kosten für die Bewegung zwischen zwei Orten an. Es gibt sechs verschiedene Bewegungssymbole: *Hügel, Berg, Wald, Ebene, Sumpf* und *beliebige Karte*.



*Bewegungssymbole **Hügel** und **beliebige Karte** auf Wegen*

Um sich von einem Ort zu einem anderen bewegen zu können, muss ein Held **eine** Karte mit dem entsprechenden Bewegungssymbol des verbindenden Weges abwerfen.

Wenn er das nicht kann oder nicht möchte, kann er alternativ eine Anzahl beliebiger Karten abwerfen, entsprechend der Zahl auf dem Bewegungssymbol.

Wenn ein Held Karten abwirft, so werden diese offen in beliebiger Reihenfolge in den Regenerationspool gelegt (s. S. 21).

Beispiel: In seiner Reisephase möchte der aktive Held entlang eines Weges mit dem Bewegungssymbol „Hügel 3“ reisen. Um diesen Weg nutzen zu können, muss der Held entweder eine Heldenkarte mit Hügelssymbol oder drei beliebige Heldenkarten abwerfen. Die abgeworfenen Karten kommen in seinen Regenerationspool.



*Ein Bewegungssymbol **Hügel** auf einer Heldenkarte*

Reisen auf Wasserwegen

Blaue Wege zeigen einen *Wasserweg* an. Ein Held kann diese Wege nutzen, **als ob sie normale Wege wären**. Wasserwege können aber deutlich einfacher bereist werden: Besitzt ein Held den Gegenstand „Boot“, so kann er unabhängig vom Bewegungssymbol jeden Wasserweg benutzen, indem er eine beliebige Heldenkarte abwirft.



*Bewegungssymbol **Wald** auf einem Wasserweg*

Das Symbol „beliebige Karte“

Das Bewegungssymbol „beliebige Karte“ zeigt an, dass ein Held eine beliebige Heldenkarte ablegen muss, um entlang dieses Weges zu reisen.

B) KAMPF ODER BEDROHUNG

Auf ihren Reisen werden die Helden oft gegen Saurons allgegenwärtige Kreaturen kämpfen müssen.

Nachdem sich ein Held zu einem neuen Ort bewegt hat, der entweder *bedrohlich* (s. unten) ist und/oder ein oder mehrere Monsterplättchen und/oder Schergen enthält, **muss Sauron eine der folgenden Aktionen ausführen:**

- **Angriff eines Monsters oder eines Schergen:** Befinden sich am neuen Ort des Helden ein oder mehrere Monsterplättchen und/oder Schergen, kann Sauron diese Option wählen. Tut er das, wählt er eines seiner Monsterplättchen oder einen Schergen aus. Der Held muss sich nun dem ausgewählten Monster bzw. Schergen zum Kampf stellen.

Sollte der Held das Monster bzw. den Schergen nicht besiegen, so endet der Zug des Helden sofort nach dem Kampf.

Achtung: Dies ist ein Unterschied zum Kampf während der Hinterhaltsphase – dort darf der Held seinen Zug fortsetzen, es sei denn der Held wird besiegt.

Wenn das ausgewählte Monsterplättchen leer ist, wird es entfernt und der Held setzt seine Reisephase mit der Unterphase „Forschen“ fort.

- **Bedrohung:** Wenn der neue Ort des Helden für diesen *bedrohlich* ist, kann Sauron diese Option wählen. Tut er das, zieht er drei Karten vom Bedrohungs-Stapel und wählt eine Karte aus, die diesen Ort bzw. diese Region betreffen kann. Nachdem die Karte ausgeführt worden ist, kommen alle drei Karten auf einen offenen Ablagestapel neben dem Bedrohungs-Stapel.

Sauron kann keine Karte auswählen, die nicht entweder den Ort oder die entsprechende Region betrifft, an welcher der Held sich aufhält (s. nächste Seite). Betrifft keine der drei Karten diesen Ort oder diese Region, so werden die drei Karten ohne Auswirkung abgeworfen.



Bedrohungssymbol

Ein dauerhaft bedrohlicher Ort

BEISPIEL REISEPHASE



1. Argalads Reisephase beginnt. Er wirft eine Heldenkarte mit einem Bewegungssymbol Wald ab, um vom Waldland-Reich zum Waldelbenpfad zu reisen. Da sich am Waldelbenpfad weder Monster noch Schergen aufhalten und der Ort auch nicht bedrohlich ist, überspringt Argalad die Unterphase „Kampf oder Bedrohung“.
2. In der Unterphase „Forschen“ hält Argalad Kriegsrat mit Gandalf und entscheidet sich dafür, zwei Gunst zu erhalten.
3. Als nächstes beschließt er, eine neue Reisephase zu beginnen. Er wirft eine Heldenkarte mit dem Bewegungssymbol Berg ab und bewegt sich vom Waldelbenpfad zum Hohen Pass.
4. Da auf dem Hohen Pass mehr Einflussmarker liegen als Argalad Weisheit besitzt, ist der Ort für ihn *bedrohlich*. Nachdem der Held den Ort erreicht hat, zieht Sauron drei Bedrohungen und wählt eine davon für Argalad aus.
5. Argalad forscht am Hohen Pass nicht und entscheidet sich, eine weitere Reisephase zu beginnen. Da er keine Heldenkarten mit dem Bewegungssymbol Berg mehr hat, wirft er drei Heldenkarten aus seiner Hand ab und bewegt sich vom Hohen Pass zu den Schwertelfeldern.
6. Da sich auf den Schwertelfeldern ein Monsterplättchen befindet, muss sich Argalad diesem in der Unterphase „Kampf oder Bedrohung“ stellen. Sauron dreht das Monsterplättchen um: Es handelt sich um einen Ork. Argalad muss nun mit diesem Ork kämpfen.

Schafft es Argalad nicht, den Ork zu besiegen, endet sein Zug sofort nach dem Kampf. Geht er jedoch siegreich aus dem Kampf hervor, setzt er seine Reisephase fort, indem er zunächst in den Schwertelfeldern forschen kann.

BEDROHUNGEN

Bedrohungen stellen hinterhältige und gemeine Ereignisse dar, mit denen die Helden konfrontiert werden können, wenn sie sich an Orte Mittelerdes begeben, an denen sich der Schatten bereits festgesetzt hat. Dies wird durch die Einflussmarker Saurons dargestellt – es gibt aber auch dauerhaft bedrohliche Orte, die fest in der Hand des Schattens sind.

Ein *bedrohlicher Ort* ist entweder einer der dauerhaft bedrohlichen Orte (gekennzeichnet durch das Bedrohungssymbol, s. S. 22) oder ein Ort, an dem mehr Einflussmarker liegen als der Held Weisheit besitzt.



1. **Betroffener Ort:** Dieser Text gibt an, welche Orte durch die Karte betroffen werden. Wenn der aktuelle Aufenthaltsort des Helden nicht mit dem hier aufgedruckten übereinstimmt, dann kann Sauron diese Karte nicht als Bedrohung für diesen Ort auswählen. Auf einigen Bedrohungen steht „Beliebiger Ort“. Diese können daher jeden Ort betreffen, egal wo sich der Held gerade tatsächlich aufhält.
2. **Titel und atmosphärischer Text:** Jede Bedrohung hat einen Titel und einen atmosphärischen Text, der die Karte thematisch einordnet.
3. **Auswirkungen:** Unter dem atmosphärischen Text stehen die Anweisungen, denen der Held folgen muss, wenn er von dieser Bedrohung betroffen ist.

C) FORSCHEN

Wenn ein Held an einen neuen Ort gezogen ist (und ggf. „Kampf oder Bedrohung“ überstanden hat), kann er an diesem Ort forschen, wodurch er eine Vielzahl an Vorteilen erringen kann. Jedes Mal wenn ein Held forscht, kann er das Folgende tun – wenn die Gelegenheit günstig ist, durchaus auch alles auf einmal:

- **Gunst erhalten:** Er kann sämtliche (aber auch weniger) Gunstmarker, die sich an diesem Ort befinden, an sich nehmen und auf seinem Heldenbogen ablegen.
- **Mit Anführern Kriegsrat halten:** Er kann von jedem Anführer an diesem Ort entweder Gunst erhalten *oder* dessen Fähigkeit nutzen – aber nicht beides. (Siehe „Anführermarker“ rechts.) Der Anführer wird dann auf die Ablage für Gunst und Anführer zurückgestellt.
- **Auf dunklen Wegen wandeln:** Hat ein Held drei oder weniger Verderbniskarten, so kann er entscheiden, einen Gunstmarker zu nehmen und eine Verderbniskarte zu ziehen. Jeder Held darf nur **einmal während seines Spielzugs** auf dunklen Wegen wandeln.
- **Eine Queste vollenden:** Er kann jede Queste, deren Bedingungen er erfüllt hat, vollenden (s. „Questen“ auf S. 25). Es gibt keine Begrenzung, wie viele Questen auf einmal vollendet werden können.
- **Einen Plot abwerfen:** Er kann Plots, die den Aufenthaltsort des Helden betreffen, abwerfen, indem er die entsprechenden Bedingungen erfüllt – in den meisten Fällen bedeutet das, Gunstmarker abzugeben. (Siehe „Abwerfen aktiver Plots“ S. 13).
- **Mit Helden handeln:** Alle Helden, die sich am Ort des aktiven Helden aufhalten, können ohne Einschränkung untereinander Gunstmarker, Gegenstände und Questen (ausgenommen die persönlichen Anfangs- und Fortgeschrittenen-Questen) tauschen bzw. weitergeben.

Beispiel: Argalad forscht an einem Ort, an dem sich auch Beravor aufhält. Obwohl Beravor bereits am Zug gewesen ist, darf Argalad mit ihr handeln. Beravor entscheidet, dass Argalad dringend Gunstmarker benötigt und gibt ihm daher alle ihre Gunstmarker.

Wenn ein Spieler an dem Ort forschen möchte, an dem er seinen Zug beginnt, kann er die Unterphasen „Bewegung“ und „Kampf oder Bedrohung“ auslassen und direkt forschen. Danach kann er ganz normal seinen Zug fortsetzen und sich zu einem benachbarten Ort bewegen.

GUNSTMARKER

Gunstmarker stehen für die Unterstützung und Zuneigung der verschiedenen Völker Mittelirdes und deren Anführer. Gunst kann gesammelt werden und für unterschiedlichste Zwecke eingesetzt (abgeworfen) werden, z. B. um einen Plot abzuwerfen.



Die Helden können Gunst auf verschiedensten Wegen erhalten: für die Vollendung von Questen, wenn Kriegsrat mit Anführern gehalten wird oder einfach, indem bestimmte Orte auf dem Spielplan aufgesucht werden. Immer wenn ein Held Gunst erhält, nimmt er die entsprechende Anzahl Gunstmarker vom Ort, auf dem er steht bzw. aus der Ablage für Gunst und Anführer, wenn die Gunst über eine Karte erworben wird. Die Marker legt er auf seinem Heldenbogen ab.

ANFÜHRERMARKER

Die Anführermarker stellen die Anführer und andere bedeutende Personen Mittelirdes dar. Bei Spielbeginn stehen sie zunächst in der Ablage für Gunst und Anführer.



Verschiedene Ereignis- und Questkarten geben Anweisungen, einen bestimmten Anführer auf einen Ort auf dem Spielplan zu stellen. Als Teil der Unterphase „Forschen“ kann ein Held mit einem Anführer am Ort auf dem er steht Kriegsrat halten.

MIT EINEM ANFÜHRER KRIEGSRAT HALTEN

Wenn ein Held mit einem Anführer Kriegsrat hält, muss er sich für *eine* der beiden folgenden Möglichkeiten entscheiden:

- **Fähigkeit nutzen:** Der Held kann die Fähigkeit des Anführers nutzen, die auf dem Anführermarker aufgedruckt ist. Hierdurch kann der Held oft eine Stufe aufsteigen (s. S. 26) oder eine andere, besondere Belohnung erhalten.
- **Gunst erhalten:** Der Held kann sich entscheiden, Gunst vom Anführer zu erhalten. Er nimmt die auf dem Anführermarker angegebene Anzahl Gunstmarker aus der Ablage für Gunst und Anführer und legt diese auf seinem Heldenbogen ab.

Nachdem der Held mit dem Anführer Kriegsrat gehalten hat, wird der Anführer auf die Ablage Gunst und Anführer gestellt.

BEGEGNUNGSPHASE

Wenn der aktive Held seine Reisephase beendet **und er sich nicht an einem bedrohlichen Ort aufhält**, kann er eine Begegnung haben.

Er zieht drei Karten von dem Begegnungskarten-Stapel, der seinem Ort entspricht. (Am einfachsten ist dies an den farbigen Edelsteinen zu erkennen. Jeder Stapel ist zwei Regionen zugeordnet.)

Befindet sich der Held an einem Zufluchtsort, so zieht er stattdessen drei Karten vom Begegnungskarten-Stapel für Zufluchtsorte (zu erkennen an den drei weißen Türmen).

Er führt dann die Karte **mit dem niedrigsten Kartenrang** aus, die seinen aktuellen Ort betrifft. Die beiden anderen Karten werden offen auf einen Ablagestapel neben dem entsprechenden Begegnungskarten-Stapel abgelegt.

Betrifft keine der drei Karten den aktuellen Ort des Helden, so werden alle Karten abgelegt und der Zug des Helden ist zu Ende.

Wichtig: Betreffen mehrere Karten den aktuellen Ort des Helden, so wird dennoch nur eine dieser Karten ausgeführt – und zwar die mit dem niedrigsten Kartenrang.

Die meisten Begegnungskarten werden sofort ausgeführt und dann abgeworfen. Wenn oben auf der Karte allerdings Queste (in Kursivschrift) steht, dann legt der Held die Karte offen in seine Auslage (siehe „Questen“ auf S. 25).

Wenn ein Begegnungskarten-Stapel aufgebraucht ist, wird der zugehörige Ablagestapel gemischt und bildet dann einen neuen Begegnungskarten-Stapel.

BEISPIEL BEGEGNUNGSPHASE



1. Argalads Begegnungsphase beginnt. Da er sich in den Schwertfeldern aufhält, zieht er drei Begegnungskarten vom grünen Begegnungskarten-Stapel. Er sortiert die Karten dann gemäß ihres Kartenrangs.
2. Er prüft zunächst den betroffenen Ort bzw. die betroffene Region auf der Karte mit dem niedrigsten Kartenrang. Da die Karte seinen Ort nicht betrifft, führt er die Karte nicht aus.
3. Er prüft dann den betroffenen Ort auf der Karte mit dem nächstniedrigen Kartenrang. Da die Karte seinen Ort betrifft (die Schwertfelder liegen in der Region Nebelgebirge), führt er die Karte aus. Da es sich um eine Queste handelt, legt er die Karte in seine Auslage, um die Queste später vollenden zu können.
4. Er führt die dritte Begegnungskarte nicht aus, da er bereits eine Begegnungskarte mit einem niedrigeren Kartenrang ausgeführt hat.

BESCHAFFENHEIT EINER BEGEGNUNGSKARTE



1. **Kartenrang:** Die drei Begegnungskarten werden nach dem Kartenrang sortiert, wenn ein Held in seiner Begegnungsphase Karten zieht. Die Karte mit dem niedrigsten Kartenrang, die den Ort des Helden betrifft, wird ausgeführt (s. unten).
2. **Betroffener Ort:** Hier steht, welche Orte die Karte betrifft. Wenn der aktuelle Ort des Helden hier nicht aufgeführt ist, kann er die Karte nicht ausführen und prüft, ob er die Karte mit dem nächst höheren Kartenrang ausführen kann.
3. **Regionenfarben:** Die Farbe der Karte und der farbige Edelstein zeigen an, welche Region(en) von der Karte betroffen ist (/sind). Dies dient der Orientierung.
4. **Titel und atmosphärischer Text:** Jede Begegnungskarte hat einen Titel und einen atmosphärischen Text, der die Karte thematisch einordnet.
5. **Auswirkungen:** Unter dem atmosphärischen Text stehen die Anweisungen, denen der Held folgen muss, wenn er die Begegnungskarte ausführt.

QUESTEN

Sämtliche Questen sind im Stapel der Anfangs- und Fortgeschrittenenquesten sowie in den Begegnungskarten-Stapeln enthalten.

Nur ein paar Begegnungskarten sind auch Questen. Jede Queste ist oben auf der Karte als „Queste“ in *Kursivschrift* gekennzeichnet.



Jede Queste stellt eine Aufgabe dar, die vollendet werden muss, um die auf der Karte angegebene Belohnung zu erhalten. Durch das Vollenden von Questen können die Helden Belohnungen erhalten und ihre Fertigkeiten verbessern. Manche Questen können sogar direkt dazu beitragen, Sauron aufzuhalten. Die Zahl der offenen Questen, die ein Held vor sich liegen haben kann, ist nicht begrenzt.

QUESTEN VOLLENDEN

Jede Queste stellt den Helden vor eine Aufgabe, die er erledigen muss. Sobald ein Held alle Aufgabenteile einer Queste erfüllt hat, erhält er die angegebene Belohnung. Die einzelnen Aufgabenteile sind mit Aufzählungspunkten unter dem atmosphärischen Text aufgeführt. Wenn eine Queste vollendet wurde, kommt sie **zurück in die Schachtel**, sie wird in diesem Spiel nicht mehr benötigt.

Questen werden normalerweise in der Unterphase „Forschen“ vollendet – sofern nichts anderes auf der Karte steht.

Eine Queste kann immer nur von dem Helden vollendet werden, in dessen Auslage sie liegt. Mit Ausnahme der persönlichen Anfangs- und Fortgeschrittenen-Queste können Questen aber zwischen den Helden getauscht werden, wenn sie sich in der Unterphase „Forschen“ am selben Ort befinden.

WEITERE SPIELELEMENTE

„Aber sie war noch da, die schon vor Sauron dort gewesen war und vor dem ersten Stein von Barad-dûr; und sie diente niemandem außer sich selbst, trank das Blut von Elben und Menschen, aufgedunsen und fett geworden bei endlosem Brüten über ihren Schmäusen, Netze aus Schatten webend. Denn alle Lebewesen waren ihre Nahrung und ihr Erbrochenes Dunkelheit.“

– Beschreibung von Kankra, Tochter von Ungoliant
Der Herr der Ringe, Die zwei Türme

In diesem Abschnitt werden alle übrigen Spielelemente beschrieben und erläutert, wie sie im Spiel genutzt werden.

STUFENMARKER

Die Stufenmarker werden genutzt, um anzuzeigen, wenn sich eine der vier Eigenschaften (Tapferkeit, Stärke, Gewandtheit und Weisheit) eines Helden verbessert. Jeder Stufenmarker zeigt eine Eigenschaft und einen (höheren) Wert, der ggf. auf die entsprechende Eigenschaft auf dem Heldenbogen gelegt wird.



Stufenmarker können auf unterschiedliche Weise erhalten werden, z. B. durch vollendete Questen oder wenn der Held Kriegsrat mit einem Anführer hält. Wenn ein Held in einer Eigenschaft eine Stufe aufsteigt, so erhält er den entsprechenden Stufenmarker. So bedeutet z. B. „+1 Weisheit“, dass der Held einen Stufenmarker „Weisheit“ erhält, der einen um eins höheren Wert hat als die derzeitige Weisheit des Helden.

Beispiel: Eometh vollendet eine Queste, die ihn in Weisheit eine Stufe aufsteigen lässt. Da er derzeit eine Weisheit von „2“ hat, nimmt er sich einen Stufenmarker „Weisheit“ mit dem Wert „3“ und legt ihn auf seinen Heldenbogen. Bis zum Ende des Spiels bzw. bis er erneut um eine Stufe in „Weisheit“ aufsteigt beträgt seine Weisheit nun „3“.

Jeder Held kann jede seiner Eigenschaften **maximal zweimal im Spiel** verbessern. Ein Held kann während des Spiels also maximal um acht Stufen aufsteigen – zweimal in jeder Eigenschaft. Würde ein Held durch eine Belohnung ein drittes Mal in einer Eigenschaft aufsteigen, so geht diese Belohnung ersatzlos verloren.

Achtung: Die Stufenmarker sind beidseitig mit unterschiedlichen Werten bedruckt.

FERTIGKEITSKARTEN

Mittels Fertigkeitssymbole können die Helden neue Kampfkünste und -fähigkeiten nutzen. Fertigkeitssymbole können auf verschiedenen Wegen erhalten werden, z. B. über vollendete Questen, Ereigniskarten und von Anführern.

Fertigkeitssymbole haben dieselben Rückseiten wie Heldenkarten, unterscheiden sich von diesen aber durch das Fertigkeitssymbol (♣).



TRAINING

Meist erhält ein Held Fertigkeitssymbole, wenn eine Karte ihm die Anweisung gibt zu *trainieren*. Wenn ein Held trainiert, zieht er die beiden obersten Karten des Fertigkeitssymbole-Karten-Stapels, wählt eine von beiden aus und nimmt diese auf die Hand. Die andere wird auf einen offenen Ablagestapel neben dem Fertigkeitssymbole-Karten-Stapel gelegt.

Sobald eine Fertigkeitssymbole-Karte einmal auf die Hand genommen wurde, ist sie für den Rest des Spiels Bestandteil des Heldenkarten-Stapels dieses Helden. Das heißt, sie gilt in allen Belangen als Heldenkarte dieses Helden. Sie kann wie jede andere Heldenkarte eingesetzt werden und erhöht natürlich auch die maximalen Lebenspunkte des Helden, da dessen Heldenkarten-Stapel größer geworden ist.

GEGENSTÄNDE

Gegenstände verleihen dauerhafte Vorteile und Fähigkeiten. Ein Held kann Gegenstände auf vielerlei Art erhalten, z. B. durch Questen, Ereigniskarten und von Anführern.

Wenn ein Held einen bestimmten Gegenstand erhalten soll, nimmt er die entsprechende Karte aus dem Stapel der Gegenstände und legt sie in seiner Auslage ab. Solange die Karte dort liegt, kann er alle Vorteile und Fähigkeiten des Gegenstands nutzen.

Jeder Held kann jeden einzelnen Gegenstand nur einmal besitzen, ein Held kann also z. B. keinen zweiten Gegenstand „Pferd“ erhalten.



VERDERBNISKARTEN

Helden können Verderbniskarten durch einige Schatten-, Ereignis- und Begegnungskarten erhalten. Es kann sogar passieren, dass ein Held freiwillig eine Verderbniskarte nimmt, um dafür einen Gunstmarker zu erhalten (s. S. 24).



Verderbniskarten haben dauerhafte negative Auswirkungen auf die Helden, die sie in ihrem Kampf gegen Saurons wachsende Macht behindern. Hinzu kommt, dass etliche Schattenkarten umso schlimmere Auswirkungen für einen Helden haben, je stärker dieser bereits korrumpiert ist.

Wenn sich ein Held erholt, kann er zusätzlich auch eine Verderbniskarte abwerfen, indem er die auf der Karte geforderte Anzahl Gunstmarker abgibt. Es gibt aber auch einige Ereignis- und Begegnungskarten (vor allem in Zufluchtsorten), die es einem Helden erlauben, Verderbniskarten ohne Kosten abzuwerfen.

KAMPF

„Sein breites, flaches Gesicht war schwärzlich, seine Augen waren wie Kohlen, und seine Zunge war rot; er schwang einen großen Speer. Mit einem Stoß seines Lederschildes wehrte er Boromirs Schwert ab, drängte ihn zurück und warf ihn zu Boden.“

– Beschreibung eines Orkhäuptlings im Kapitel „Die Brücke von Khazad-dûm“, Der Herr der Ringe, Die Gefährten

Im Spielverlauf müssen die Helden etliche Kämpfe gegen Saurons Monster und Schergen austragen. In jedem Kampf treten immer zwei Kämpfer im Zweikampf gegeneinander an.

Der Ablauf von Kämpfen in *Abenteurer in Mittelerde* ist schnell und recht einfach. Ein Kampf wird über eine gewisse Anzahl an *Kampfrunden* ausgetragen. In jeder Kampfrunde wählt jeder der beiden Kämpfer eine seiner Handkarten aus und legt diese verdeckt vor sich ab. Beide Karten werden dann gleichzeitig aufgedeckt und miteinander verglichen. Zunächst werden die Kartentexte ausgeführt, danach wird bestimmt, wie viel Schaden jeder Kämpfer in dieser Kampfrunde nimmt. Sollten die Lebenspunkte eines Kämpfers dadurch auf 0 sinken, ist der Kämpfer besiegt und der Kampf ist zu Ende. Ansonsten geht der Kampf so lange weiter, bis beide Kämpfer *erschöpft* sind und der Kampf dadurch endet (s. S. 32). In einem Zufluchtsort findet niemals ein Kampf statt, es sei denn, der Held fordert den Kampf von sich aus.

Im Nachfolgenden verwenden wir den Begriff „Kampfkarten“, die sich sowohl auf die Monster-Kampfkarten wie auf die Heldenkarten beziehen (inkl. eventuell im Stapel der Heldenkarten vorhandener Fertigkeitkarten).

BESCHAFFENHEIT EINER MONSTER-ÜBERSICHTSKARTE

„Und es wurde von Geschöpfen gemurmelt, die noch entsetzlicher seien als diese, aber sie hatten keinen Namen.“

– Aus dem Kapitel „Schatten der Vergangenheit“
Der Herr der Ringe, Die Gefährten

Die Monster-Übersichtskarten zeigen alle benötigten Informationen über die 14 verschiedenen Arten von Monstern. Jede Monster-Übersichtskarte ist folgendermaßen aufgebaut:



- Lebenspunkte:** Jede Monster-Übersichtskarte zeigt einen Wert für die Lebenspunkte des Monsters. Um ein Monster im Kampf zu besiegen, muss ihm wenigstens so viel Schaden zugefügt werden, wie hier an Lebenspunkten aufgeführt ist (s. S. 32).
- Monsternamen:** Jedes Monster hat einen Namen, auf den sich andere Karten beziehen können.
- Kampfausrichtung:** Jede Monster-Übersichtskarte zeigt eine fünfteilige Übersicht, die das Verhältnis von (blauen) Fernkampfkarten zu (roten) Nahkampfkarten im Kartenstapel des Monsters anzeigt. Diese Übersicht ist für die Spieler im Kampf hilfreich – besonders natürlich für die Helden, wenn sie Saurons Taktik errahnen möchten.
- Kampfkarten-Stapel:** Jede Monster-Übersichtskarte gibt an, zu welcher Monsterklasse das Monster gehört und somit auch, welchen der drei Kampfkarten-Stapel dieses Monster im Kampf nutzt. Es gibt die Monsterklassen „Fanatiker“, „Mordbrenner“ und „Scheusal“.
- Eigenschaften:** Jedes Monster und jeder Scherge hat drei Eigenschaften, die eine etwas andere Funktionsweise als die Eigenschaften der Helden haben:
 - Tapferkeit:** Dieser Wert bestimmt, wie viele Karten Sauron zu Beginn des Kampfes vom entsprechenden Monsterkarten-Stapel zieht.
 - Stärke:** Von diesem Wert ist abhängig, wie viele Karten ein Monster im Kampf ausspielen kann. Wenn die Summe der Stärkepunkte aller im Kampf eingesetzten Karten die Stärke des Monsters überschreitet, so ist es *erschöpft*.
 - Weisheit:** Dieser Wert bestimmt die Anzahl an Einflussmarkern, die Sauron zur Erweiterung seines Einflussbereichs ausgehend von Schattenfestungen legen darf, sollte das Monster nicht im Kampf besiegt worden sein (s. S. 32).
- Besonderes Talent:** Jedes Monster hat ein besonderes Talent, das sich entweder auf (rote) Nahkampf- oder auf (blaue) Fernkampfkarten bezieht. Diese Talente verleihen Sauron abwechslungsreiche Möglichkeiten im Kampf und machen jedes Monster einzigartig.

Für Saurons Schergen gibt es keine Übersichtskarten; ihre Eigenschaften und ihr besonderes Talent sind in der Spielübersicht Schergen auf dem Spielplan zu finden. Ihre Eigenschaften (Tapferkeit, Stärke, Weisheit) funktionieren aber genauso wie bei Monstern.



Feld eines Schergen auf der Spielübersicht Schergen

BESCHAFFENHEIT EINER KAMPFKARTE



- Kartenart:** Das Symbol oben links und der farbige Balken oben auf der Karte bestimmen die Kartenart. Es gibt Nahkampf-Karten (roter Balken, Symbol gekreuzte Schwerter) und Fernkampf-Karten (blauer Balken, Symbol Bogen).
- Angriffswert:** Jede Karte hat einen Angriffswert entsprechend der Zahl oben in der Mitte. Dieser gibt an, wie viel Schaden die Karte dem Gegner zufügen kann.
- Verteidigungswert:** Jede Karte hat einen Verteidigungswert entsprechend der Anzahl an Schildsymbolen oben rechts. Dieser Wert wird vom Angriffswert der gegnerischen Karte abgezogen. So wird bestimmt, wie viel Schaden dem Kämpfer tatsächlich zugefügt wird.
- Fähigkeit:** Jede Karte hat eine besondere Kampffähigkeit. Eine Fähigkeit besteht aus ihrem Namen und dem erläuternden Text.
- Stärkekosten:** Jede Karte zeigt links unten ihre Kosten an Stärkepunkten. Von diesem Wert ist abhängig, wie viele Karten ein Kämpfer im Kampf ausspielen kann.
- Zugehörigkeit:** Jede Karte zeigt unten in der Mitte an, zu welchem Kartenstapel sie gehört. Dies kann entweder ausgeschrieben sein (z. B. bei „Scheusal“) oder durch ein Bild angezeigt werden (entweder das Fertigkeitssymbol oder die Abbildung eines Helden).
- Bewegungssymbol (nur bei Helden):** Jede Helden- und jede Fertigkeitkarte zeigt ein Bewegungssymbol rechts unten. Diese Symbole sind nur in der Reisephase der Helden von Bedeutung (s. S. 22–23).

MONSTER- KAMPFKARTEN

Sauron hat drei unterschiedliche Stapel mit Monster-Kampfkarten: Einen Stapel „Fanatiker“, einen Stapel „Mordbrenner“ und einen Stapel „Scheusal“. Jeder dieser Stapel ist anders zusammengesetzt, weswegen die zugehörigen Monster andere Fähigkeiten im Kampf haben als die Monster, die einem anderen Stapel zugeordnet sind.



Jede Monster-Übersichtskarte zeigt an, welchen Kartenstapel ein bestimmtes Monster im Kampf verwendet. Für die Schergen ist diese Information in der Spielübersicht Schergen auf dem Spielplan zu finden.

KAMPFFHASEN

Dieser Abschnitt beschreibt detailliert die einzelnen Kampfphasen. Jeder Kampf läuft genau in dieser Reihenfolge ab.

- Saurons Aufbau:** Wenn ein Monster am Kampf teilnimmt, nimmt sich Sauron zunächst die entsprechende Monster-Übersichtskarte. Dann nimmt er den zugehörigen Kampfkarten-Stapel entsprechend der Monster-Übersichtskarte bzw. der Spielübersicht Schergen.

Beispiel: Argalad kämpft mit einem Ork. Bevor der Kampf beginnt, nimmt sich Sauron die Übersichtskarte „Ork“ und den darauf angegebenen Kampfkarten-Stapel „Fanatiker“.

- Vorbereitung:** Sauron zieht entsprechend dem Wert der Tapferkeit seines Kämpfers Kampfkarten vom zugehörigen Monsterkarten-Stapel. Danach gibt der Held bekannt, wie viele Punkte seiner Gewandtheit er aufwenden möchte, um zusätzliche Karten aus seinem Lebenspool zu ziehen. Dann zieht er diese Anzahl an Karten. Jeder übrige Punkt seiner Gewandtheit zählt für diesen Kampf als zusätzlicher Stärkepunkt.
- Kampfrunden:** In jeder Kampfrunde wählen beide Spieler eine Karte aus ihrer Hand und legen diese zunächst verdeckt vor sich ab. Wenn beide Spieler die Karte abgelegt haben, werden diese gleichzeitig aufgedeckt und miteinander verglichen. Zunächst werden die Kartentexte ausgeführt, danach wird bestimmt, wie viel Schaden jeder Kämpfer in dieser Kampfrunde nimmt. Dies wird so lange wiederholt, bis entweder ein Kämpfer besiegt ist oder bis beide Kämpfer erschöpft sind. Eine Kampfrunde besteht also aus den folgenden Phasen:
 - Karten auswählen:** Jeder Kämpfer wählt eine seiner Handkarten und legt sie verdeckt vor sich ab. Ist einer der beiden Kämpfer erschöpft, kann er keine weiteren Karten ausspielen und überspringt diese Phase.
 - Karten aufdecken:** Sobald beide Spieler ihre Karte ausgewählt haben, werden beide Karten gleichzeitig aufgedeckt. Die Karte wird dann offen auf den *Stapel gespielter Kampfkarten* gelegt (s. S. 29). Ist einer der beiden Kämpfer erschöpft, hat er keine Karte aufzudecken und nur sein Gegner deckt seine Karte auf. Angriffs- und Verteidigungswert eines erschöpften Kämpfers sind Null. Er hat keine Kartenfertigkeit und seine Kampfart ist weder Nah- noch Fernkampf.

- c. **Stärke berechnen:** Beide Spieler addieren nun die Gesamtsumme an Stärkepunkten **aller Karten in ihrem Stapel gespielter Kampfkarten**. Sollte diese Summe größer sein als die Stärke des Kämpfers, so ist der Kämpfer *erschöpft* und seine Karte ist unwirksam. Sollten **beide** Kämpfer in dieser Phase erschöpft sein, so gilt keiner der Kämpfer als besiegt und es schließt sich sofort Phase 4 des Kampfes an.
- d. **Fertigkeiten der vorigen Runde:** Wenn der Text einer Karte, die in der vorangegangenen Kampfunde gespielt wurde, besagt „Nächste Runde“, dann wird diese Fertigkeit jetzt ausgeführt (außer der Kartentext besagt etwas anderes). Hierbei führt ggf. zunächst der Held die Fertigkeit seiner Karte aus, danach Sauron.

Wichtig: Wenn ein Kämpfer erschöpft ist, so ist auch die „Nächste Runde“-Fertigkeit seiner Karte aus der letzten Runde unwirksam.

- e. **Fertigkeiten der aktuellen Runde:** Jetzt werden die Fertigkeiten der neu gespielten Karten ausgeführt. Auch hier führt wieder der Held seine Karte zuerst aus, dann Sauron.
- f. **Schaden zufügen:** Beide Kämpfer nehmen gleichzeitig Schaden. Um zu ermitteln, wie viel Schaden ein Kämpfer nimmt, wird sein Verteidigungswert vom Angriffswert des Gegners subtrahiert. (Ist z. B. der Angriffswert des Monsters 5, der Verteidigungswert des Helden 3, so nimmt der Held 2 Punkte Schaden.)
Sollte nach der Schadensermittlung einer der beiden Kämpfer *besiegt* sein (s. S. 32), schließt sich sofort Phase 4 des Kampfes an. Ansonsten beginnt eine neue Kampfunde mit Phase 3.a. Karten auswählen.
4. **Nach dem Kampf:** Nach der letzten Kampfunde führen die Helden die folgenden Aktionen in dieser Reihenfolge durch:

- a. **Gespielte Karten abwerfen:** Der Held legt seinen Stapel gespielter Kampfkarten in unveränderter Reihenfolge offen auf seinen Regenerationspool. Sauron mischt seinen Stapel gespielter Kampfkarten wieder in den entsprechenden Stapel mit Monster-Kampfkarten.
- b. **Monster vom Spielplan entfernen:** Wenn an dem Kampf ein Monsterplättchen beteiligt gewesen ist, wird das Plättchen offen neben den Stapel ungenutzter Monsterplättchen gelegt. **Das Monsterplättchen wird in jedem Fall vom Spielplan genommen, egal ob es besiegt wurde oder nicht.**

Wichtig: Unbesiegte Schergen werden nicht vom Spielplan genommen, sondern bleiben nach dem Kampf an ihrem Ort.

- c. **Auswirkung unbesiegter Monster und Schergen:** Wurde das Monster oder der Scherge nicht besiegt, erhält Sauron sofort eine Anzahl Einflussmarker entsprechend der Weisheit seines Kämpfers. Diese muss er umgehend nutzen, um ausgehend von seinen Schattenfestungen seinen Einflussbereich zu erweitern. Wenn dies während der Reisephase eines Helden geschieht, so endet der Spielzug des Helden sofort.

WICHTIGE BEGRIFFE ZUM KAMPF

In diesem Abschnitt werden einige Begriffe und Formulierungen erläutert, die oft auf den Kampfkarten verwendet werden.

- **Unwirksam:** Fertigkeiten, die andere Fertigkeiten und/oder Kampfkarten unwirksam machen, sind sehr mächtig. Wird eine Karte unwirksam gemacht, dann gilt ihr Kartentext nicht und der Angriffs- und Verteidigungswert ist Null. Die auf Null reduzierten Werte können nicht durch andere Fertigkeiten angehoben werden. Die *Stärkekosten* einer unwirksamen Karte gelten aber dennoch: D. h. auch eine unwirksam gemachte Karte muss mit Stärkepunkten bezahlt werden. Wenn sich zwei Karten gegenseitig unwirksam machen, so gelten beide Kartentexte nicht und der Angriffs- und Verteidigungswert beider Karten ist Null. Wird eine Karte mit der Fertigkeit „Nächste Runde“ unwirksam gemacht, so gilt ihre Fertigkeit auch in der nächsten Runde nicht.
- **Füge [X] Schaden zu:** Manche Karten fügen dem Gegner unabhängig von dessen Verteidigungswert direkt Schaden zu. Dieser Schaden wird in dem Moment, in dem die Fertigkeit ausgeführt wird, zugefügt. Würde ein Kämpfer hierdurch besiegt, wird dennoch die Phase „Schaden zufügen“ noch ausgeführt. Nur in dieser wird ermittelt, ob ein Kämpfer besiegt ist.
- **Angriffs- oder Verteidigungswert modifizieren:** Viele Kampfkarten erhöhen den Angriffs- oder Verteidigungswert einer Karte (z. B. „+1 Angriff“). Diese Fertigkeit modifiziert den endgültigen Angriffs- bzw. Verteidigungswert für diese Kampfunde.
- **Wenn der aufgedruckte Angriffs- oder Verteidigungswert des Gegners [X] ist:** Manche Karten sind vom Angriffs- oder Verteidigungswert der gegnerischen Karte abhängig. Hierbei wird nur der **aufgedruckte Wert** der gegnerischen Karte betrachtet, niemals der ggf. durch eine Fertigkeit modifizierte Wert. *Beispiel: Der Held deckt eine Karte auf, die besagt „+5 Angriff, wenn die aufgedruckte Verteidigung des Gegners 0 beträgt“. Das Monster deckt eine Karte mit Null Verteidigung auf, deren Text besagt: „+2 Verteidigung“. In diesem Fall wird der Angriffswert des Helden um 5 erhöht und der Verteidigungswert des Monsters um 2, da sich die Fertigkeit der Kampfkarte des Helden auf den aufgedruckten Wert der Monster-Kampfkarte bezieht.*
- **Auf Null reduzieren:** Wird der Angriffs- oder Verteidigungswert einer Kampfkarte auf Null reduziert, so werden alle Modifikatoren, die diesen Wert betreffen, ignoriert.
- **Stapel gespielter Kampfkarten:** Alle Karten, die ein Kämpfer während des Kampfes ausspielt, bleiben vor ihm liegen und bilden den „Stapel gespielter Kampfkarten“. Hiermit wird in erster Linie nachgehalten, wie viele Stärkepunkte jeder Kämpfer bereits verbraucht hat. Es gibt auch Karten, mit denen Karten aus dem Stapel gespielter Kampfkarten entfernt oder diesem hinzugefügt werden können. Dies bewirkt, dass ein Kämpfer mehr Stärke verbraucht hat oder kraftsparender gekämpft hat.
- **Kampfkarten:** Viele Kampfkarten beziehen sich auf die Kampfarm einer Karte. Jede Kampfkarte ist entweder eine (blaue) **Fernkampfkarte** oder eine (rote) **Nahkampfkarte**.



Symbol Fernkampf



Symbol Nahkampf

BEISPIEL KAMPFRUNDE 1



1. Argalad kämpft mit einem Ork. Sauron nimmt sich die Monster-Übersichtskarte „Ork“ und den Kampfkarten-Stapel „Fanatiker“ und legt beide vor sich ab.
2. Sauron zieht fünf Kampfkarten, da die Tapferkeit des Orks 5 beträgt. Der Held nutzt einen Punkt seiner Gewandtheit, um eine zusätzliche Karte aus seinem Lebenspool zu ziehen. Er addiert die übrigen beiden Punkte seiner Gewandtheit zu seiner Stärke. Somit hat er für diesen Kampf eine Stärke von 7.
3. Die erste Kampfunde beginnt. Sowohl Sauron als auch der Held wählen geheim und gleichzeitig eine Karte aus ihrer Hand und legen sie verdeckt vor sich ab.
4. Beide Spieler decken gleichzeitig ihre Karte auf.
5. Beide Spieler zählen ihre ausgegebenen Stärkepunkte. Beide haben je zwei Stärkepunkte ausgegeben. Da dies nicht mehr ist als ihre jeweilige Stärke, ist keiner der beiden erschöpft.
6. Da es die erste Kampfunde ist, gibt es keine Fertigkeiten „Nächste Runde“ aus der vorigen Runde. Also werden die Fertigkeiten der neu aufgedeckten Karten abgehandelt. Saurons Karte reduziert die Verteidigung des Gegners auf Null. Die Fertigkeit des Helden wirkt erst in der nächsten Runde. Auch das besondere Talent des Orks „Raserei“ würde jetzt abgehandelt werden, so es passend wäre.
7. Beide Kämpfer erleiden nun Schaden. Der Held erleidet 2 Schaden (Angriffswert des Orks ist 2, abzüglich des Verteidigungswerts des Helden von 0). Argalad wirft zwei Karten von seinem Lebenspool ab und legt sie in den Schadenspool.
8. Der Ork erleidet 1 Schaden (Angriffswert des Helden von 2, abzüglich des Verteidigungswerts des Orks von 1), nimmt sich einen Schadensmarker und legt ihn auf seine Übersichtskarte. Da keiner der Kämpfer besiegt ist, schließt sich eine neue Kampfunde an (s. S. 31).

BEISPIEL KAMPFRUNDE 2



1. Die zweite Kampfunde beginnt. Sowohl Sauron als auch der Held wählen geheim und gleichzeitig eine Karte aus ihrer Hand und legen sie verdeckt vor sich ab.
2. Beide Spieler decken ihre Karte gleichzeitig auf.
3. Beide Spieler zählen ihre ausgegebenen Stärkepunkte. Der Ork hat insgesamt fünf Stärkepunkte ausgegeben (zwei letzte Runde, drei diese Runde). Damit hat er seine Stärke von 4 überschritten, er ist erschöpft und seine Karte ist unwirksam. Auch Argalad hat insgesamt fünf Stärkepunkte ausgegeben. Da er eine Stärke von 7 hat, ist er aber nicht erschöpft.
4. Argalad führt nun seine Fertigkeit "Nächste Runde" aus der letzten Runde aus. Er erhält durch diese +2 auf seinen Angriffswert, da er in dieser Runde eine Fernkampf-Karte ausgespielt hat.

5. Argalad führt nun die Fertigkeit seiner aktuellen Karte aus. Er erhält die +3 auf seinen Angriffswert **nicht**, da sein Gegner erschöpft ist und dessen ausgespielte Nahkampf-Karte unwirksam ist und somit auch die Kartenart nicht berücksichtigt wird.
6. Der Ork hat einen Verteidigungswert von 0, da er erschöpft ist. Daher erleidet er 5 Schaden (Angriffswert 3, modifiziert um +2 durch die Fertigkeit der Karte aus der vorangegangenen Runde).

Da der erlittene Gesamtschaden (6) des Orks wenigstens so hoch ist wie die Anzahl seiner Lebenspunkte (3), ist der Ork besiegt und es schließt sich die Phase „Nach dem Kampf...“ an.

ZEITLICHER ABLAUF IM KAMPF

Die meisten Kampfkarten geben klare Anweisungen, wann ihr Kartentext ausgeführt wird. Sollen mehrere Karten zur selben Zeit ausgeführt werden, dann wird die Kampfkarte des Helden immer als erste ausgeführt.

ERSCHÖPFTE KÄMPFER

Wenn ein Kämpfer eine Kampfkarte ausspielt, mit der er seine Stärke überschreitet, so ist er *erschöpft*. Das bedeutet:

Wenn ein Kämpfer in der Phase „Stärke berechnen“ erschöpft ist, dann ist seine gespielte Karte unwirksam: Ihr Angriffs- und Verteidigungswert wird auf 0 reduziert und die Fertigkeit der Karte wird ignoriert.

Wenn ein Kämpfer erschöpft ist, so kann sein Gegner damit fortfahren, Kampfrunden durchzuführen, so lange, bis entweder **a)** ein Kämpfer besiegt ist oder **b)** beide Kämpfer erschöpft sind. Sobald eines von beidem eintritt, geht es mit „Nach dem Kampf ...“ weiter.

Wichtig: Bevor eine neue Kampfrunde beginnt, kann sich ein Kämpfer, der keine Kampfkarten mehr auf der Hand hat bzw. keine weiteren Karten mehr spielen möchte, als *erschöpft* erklären. Sollte der seltene Fall eintreten, dass dies beide Kämpfer gleichzeitig tun wollen oder müssen, so muss dies auch hier zuerst der Held erklären. Danach kann Sauron entscheiden, ob er dies nach wie vor tun möchte.

Ist ein Kämpfer einmal erschöpft, bleibt dies für den Rest dieses Kampfes so.

SCHADEN ERLEIDEN UND BESIEGT WERDEN

MONSTER

Für jeden Schadenspunkt, den ein Monster erleidet, wird ein Schadensmarker auf die Übersichtskarte des Monsters gelegt. Sobald in der Phase „Schaden erleiden“ die Anzahl an Schadensmarkern dort gleich groß oder größer ist als die Lebenspunkte des Monsters, so ist dieses besiegt.

Wird ein Monster besiegt, so wird sein Plättchen vom Spielplan genommen und offen neben den entsprechenden Stapel mit Monsterplättchen gelegt.

SCHERGEN

Für jeden Schadenspunkt, den ein Scherge erleidet, wird ein Schadensmarker auf sein Feld in der Spielübersicht Schergen gelegt. Schadensmarker, die dort liegen, werden am Ende des Kampfes **nicht entfernt**. Sie bleiben so lange liegen, bis der Scherge entweder geheilt oder besiegt wird.

Sobald in der Phase „Schaden erleiden“ die Anzahl an Schadensmarkern dort gleich groß oder größer ist als die Lebenspunkte des Schergen, so ist dieser besiegt. Wurde ein Scherge besiegt, werden die Schadensmarker von seinem Feld auf der Spielübersicht Schergen entfernt und seine Figur wird vom Spielplan entfernt.

Mit Ausnahme der Ringgeister kehren besiegte Schergen nicht mehr ins Spiel zurück. Die Ringgeister kehren zu Beginn von Saurons nächster Aktionsphase nach Minas Morgul zurück.

HELDEN ERLEIDEN SCHADEN

Für jeden Schadenspunkt, den ein Held erleidet, muss er entweder die oberste Heldenkarte seines Lebenspools abwerfen (ohne diese anzusehen) **oder** er wirft eine Karte seiner Wahl aus seiner Hand ab. Abgeworfene Karten werden eine nach der anderen verdeckt in den Schadenspool des Helden gelegt.

Hat ein Held **weder** Karten in seinem Lebenspool **noch** auf seiner Hand, so ist er augenblicklich *besiegt*.

BESIEGTE HELDEN

Wird ein Held besiegt, erliegt er seinen Verletzungen und erwacht im nächst gelegenen Zufluchtsort wieder. (Sein geschundener Körper wurde von einem verlässlichen Freund gefunden und in den Zufluchtsort gebracht.) Ein besiegter Held führt die folgenden Phasen durch:

1. **Bewegung von Saurons Fortschrittsmarker:** Er setzt den Fortschrittsmarker Saurons, der sich am weitesten links auf der Fortschrittseiste befindet, ein Feld voran. Sind zwei oder alle drei Marker gleich weit links, so darf der Held aussuchen, welchen Marker er nach vorne bewegt.
2. **Gunst oder Gegenstand verlieren:** Der Held muss entscheiden, ob er einen Gunstmarker oder einen Gegenstand abwirft. Hat ein Held weder einen Gunstmarker noch einen Gegenstand, wird diese Phase übersprungen.
3. **Bewegung in einen Zufluchtsort:** Die Heldenfigur wird auf den nächst gelegenen Zufluchtsort gestellt. Dies wird anhand der Anzahl Orte bestimmt, die zwischen dem Ort des Helden und den möglichen Zufluchtsorten liegen. Gibt es mehrere Zufluchtsorte, die gleich weit entfernt sind, entscheidet Sauron, zu welchem der in Frage kommenden Zufluchtsorte der Held bewegt wird.
4. **Genesung:** Der Held mischt die Karten seines Regenerations- und Schadenspools und legt sie als verdeckten Stapel in den Lebenspool.
5. **Ende des Spielzugs:** Der Spielzug des Helden endet und der nächste Spieler ist an der Reihe.



SPIELENDEN UND SIEG

„Ich bin froh, daß du hier bei mir bist, hier am Ende aller Dinge, Sam.“

– Frodo zu Sam am Ende des Kapitels „Der Schicksalsberg“
Der Herr der Ringe, Die Rückkehr des Königs

Hat nach Abschluss der Fortschrittsphase ein Fortschrittsmarker das Feld „Finale“ am Ende der Fortschrittsleiste erreicht, wird das Spielende eingeleitet.



Die Felder **Finale** und **Der Schatten droht** auf der Fortschrittsleiste

Alternativ kann das Spielende auch eingeleitet werden, wenn alle drei Fortschrittsmarker Saurons das Feld „Der Schatten droht“ erreicht oder überschritten haben.



BESCHAFFENHEIT EINES AUFTRAGS

Jede Seite zieht vor Spielbeginn einen einzelnen Auftrag und hält diesen bis zum Spielende geheim. Jede Seite sollte während des Spiels versuchen, die Bedingungen ihres Auftrags zu erfüllen, um bei Spielende direkt gewinnen zu können. Die einzelnen Elemente eines Auftrags sind nachfolgend erläutert:



1. **Titel:** Jeder Auftrag hat einen Titel, der thematisch beschreibt, welches Ziel Sauron bzw. die Helden erreichen müssen.
2. **Grafische Darstellung:** Links auf der Karte ist eine Abbildung zu sehen, welche die Bedingungen des Auftrags darstellt.
3. **Auftragsbedingungen:** Der Text rechts auf der Karte erläutert die Bedingungen, die Sauron bzw. die Helden erfüllen müssen, um das Spiel direkt zu gewinnen bzw. um die Eigenschaften der Ringgeister für den Schlusskampf zu modifizieren (s. S. 34).



Rückseite Aufträge Saurons



Rückseite Aufträge Helden

SPIELENDE

Sobald das Spielende eingeleitet wird, werden keine regulären Spielzüge mehr ausgeführt. Dafür schließt sich eine Finalrunde mit folgenden Phasen an:

1. **Direkter Sieg:** Gibt es eine führende Seite, so deckt diese ihren Auftrag auf. Erfüllt sie dessen Bedingungen, so hat die führende Seite das **Spiel gewonnen**. Hat sie die Bedingungen nicht erfüllt, geht es mit Phase 2 weiter. Wenn *keine* Seite führend ist, decken beide Seiten ihren Auftrag auf. Erfüllt eine der beiden Seiten die Bedingungen ihres Auftrags – und die andere Seite nicht – **so hat diese Seite das Spiel gewonnen**.

Hat jetzt keine Seite gewonnen – entweder weil keine der beiden Seiten ihren Auftrag erfüllt hat oder weil dies beide geschafft haben – geht es mit Phase 2 weiter.

2. **Fortschrittsmarker vorrücken:** Wenn Sauron seinen Auftrag erfüllt hat, rückt er jeden seiner drei Fortschrittsmarker um ein Feld vor. Genauso rücken die Helden ihren Fortschrittsmarker um ein Feld vor, sollten sie ihren Auftrag erfüllt haben. Ein Fortschrittsmarker, der sich bereits auf dem Feld „Finale“ befindet, wird nicht weiter vorgerückt.
3. **Vorbereitung:** Sauron entfernt sämtliche Schadensmarker, die sich evtl. auf dem Feld der Ringgeister in der Spielübersicht Schergen befinden. Jeder Held mischt danach alle seine Heldenkarten und legt den gesamten Kartenstapel in seinen Lebenspool. Dann zieht jeder Held eine Anzahl Karten, entsprechend seiner Tapferkeit.
4. **Schwierigkeit anpassen:** Wenn jetzt eine Seite führend ist, werden die Eigenschaften der Ringgeister folgendermaßen angepasst:

- **Sauron ist führend:** Sowohl die Lebenspunkte wie die Tapferkeit der Ringgeister wird um eine Anzahl Punkte erhöht, entsprechend der Anzahl Felder, die der Fortschrittsmarker der Helden noch vom Feld „Finale“ entfernt ist.
- **Die Helden sind führend:** Sowohl die Lebenspunkte wie die Tapferkeit der Ringgeister wird um eine Anzahl Punkte gesenkt. Um wie viele Punkte hängt von der Position der drei Fortschrittsmarker Saurons ab. Hierzu wird nachfolgendes geprüft, Lebenspunkte und Tapferkeit der Ringgeister werden um den niedrigeren Wert dieser beiden Berechnungen reduziert:
 - a. Die Anzahl Felder, die der am weitesten voran gerückte Fortschrittsmarker Saurons vom Feld „Finale“ entfernt ist.
 - b. Die Anzahl Felder, die die drei Fortschrittsmarker Saurons insgesamt davon entfernt sind, das Feld „Der Schatten droht“ zu erreichen. Hierbei werden natürlich nur die Marker berücksichtigt, die „Der Schatten droht“ noch nicht überschritten haben. (Siehe unten „Beispiel Spielende“)
5. **Wahl des Champions:** Die Helden bestimmen **einen** der ihren als ihren Champion. Dieser muss in einem Schlusskampf gegen die Ringgeister antreten. Hierbei sollten die verfügbaren Handkarten der Helden mit ins Kalkül einbezogen werden. Die Helden dürfen einander ihre Karten zwar nicht zeigen, sie dürfen sich aber durchaus darüber unterhalten, wie stark oder schwach sie ihre jeweilige Kartenhand einschätzen.
6. **Kampf:** Der ausgewählte Held tritt gegen die Ringgeister an. Hierbei werden die normalen Kampfregeln verwendet.
7. **Den Sieger bestimmen:** Werden die Ringgeister im Kampf besiegt, gewinnen die Helden das Spiel. Wenn die Ringgeister nicht besiegt werden, gewinnt Sauron.

BEISPIEL SPIELENDE



1. In der Fortschrittsphase erreicht der Fortschrittsmarker der Helden das Feld „Finale“ und leitet somit das Spielende ein. Die Helden sind führend, haben aber ihren Auftrag nicht erfüllen können und haben daher nicht direkt gewonnen.
2. Die drei Fortschrittsmarker Saurons rücken je ein Feld vor, da Sauron seinen Auftrag erfüllt hat.
3. Da die Helden führend sind, zählt Sauron wie viele Felder seine Fortschrittsmarker von den Feldern „Finale“ bzw. „Der Schatten droht“ entfernt sind. Sein am weitesten vorgerückter Fortschrittsmarker ist 3 Felder vom Feld „Finale“ entfernt.
4. Insgesamt sind Saurons Fortschrittsmarker 5 Felder vom Feld „Der Schatten droht“ entfernt (der gelbe Fortschrittsmarker ist 2 Felder weit entfernt, der rote sogar 3).
5. Sauron nimmt das kleinere der beiden Ergebnisse (3) und zieht somit jeweils 3 Punkte von den Lebenspunkten und von der Tapferkeit der Ringgeister für den abschließenden Kampf gegen den Champion der Helden ab.

WEITERE REGELN

„Und dann blieb sein Blick haften: Mauer über Mauer, Brustwehr über Brustwehr, schwarz, unermesslich stark, ein Berg aus Eisen, ein Tor aus Stahl, ein Turm aus Adamant: so sah er Barad-dûr, Saurons Festung. Alle Hoffnung verließ ihn.“

–Frodos Vision von Barad-dûr, vom Sitz des Sehens auf Amon Hen
Der Herr der Ringe, Die Gefährten

DAS SPIEL ZU ZWEIT

Folgende Regeländerungen gelten für das Spiel zu zweit:

Nach jedem Zug Saurons ist der Held zweimal am Zug. Hierbei ist Folgendes zu beachten:

- Nach dem jeweils ersten Zug des Helden (nachdem er seine Begegnungsphase durchgeführt hat), wird eine zusätzliche Phase „Widerstandsphase“ und eine Heldenkarten-Phase ausgeführt.
- Dann beginnt der Held seinen zweiten Zug mit einer Erholungsphase.
- Nach dem jeweils zweiten Zug des Helden beginnt eine neue Runde, in der zunächst Sauron ganz normal seinen Zug durchführt, der mit einer Phase „Widerstandsphase“ beginnt.
- Sauron darf in jedem der beiden Heldenzüge jeweils eine Schattenkarte spielen.

NEU MISCHEN

Immer wenn ein Kartenstapel oder ein Stapel mit Monsterplättchen geleert ist, werden die Karten/Plättchen auf dem jeweiligen Ablagestapel neu gemischt und bilden den neuen Karten- oder Plättchenstapel.

BESCHRÄNKUNGEN DES SPIELMATERIALS

Sollten die Gunst-, Einfluss- oder Schadensmarker ausgehen, so sollte geeignetes Ersatzmaterial verwendet werden. Alle sonstigen Spielmaterialien sind auf das im Spiel enthaltene Material beschränkt.

OPTIONALE REGELN

In diesem Abschnitt werden einige optionale Regeln vorgestellt, die dem einen oder anderen Spieler besser gefallen könnten. Es sollten sich aber vor Spielbeginn alle Spieler darauf einigen, ob diese Regeln verwendet werden – und wenn ja, welche davon.

BESTIMMUNG DER FÜHRENDEN SEITE FÜR FORTGESCHRITTENE

Diese optionale Regel ist für die Spieler entwickelt worden, die eine etwas genauere (und kompliziertere) Bestimmung der führenden Seite bevorzugen.

Eine Seite gilt dann als führend, wenn sie gemäß der aktuellen Spielsituation als Erste das Spielende einleiten würde. Dazu wird bestimmt, wie viele Runden beide Seiten gemäß der aktuell ausliegenden Plots benötigen würden, um das Feld „Finale“ zu erreichen bzw. nach wie vielen Runden die drei Fortschrittsmarker Saurons das Feld „Der Schatten droht“ erreichen würden.

Beispiel: Der Fortschrittsmarker der Helden ist fünf Felder vom Feld „Finale“ entfernt. Da der Fortschrittsmarker der Helden aktuell jede Runde um zwei Felder vorrückt, würden die Helden noch drei Runden benötigen, um das Spielende einzuleiten. Saurons Plots lassen sowohl den schwarzen wie den roten Fortschrittsmarker um zwei Felder je Runde vorrücken. Sauron benötigt aktuell noch vier Runden, damit einer seiner Marker das Feld „Finale“ erreicht oder damit alle drei Marker das Feld „Der Schatten droht“ erreichen. Da die Helden nur drei Runden benötigen, sind die Helden im Moment führend.

HÖHERER EINSATZ IN SPIELABSCHNITT III

Diese optionale Regel ist für Spieler gedacht, die der aktuell unterlegenen Seite in Spielabschnitt III mehr Möglichkeiten einräumen möchten, noch aufzuholen:

- Sind die Helden in Spielabschnitt III führend, darf Sauron selbst entscheiden, welchen seiner drei Fortschrittsmarker er weiter bewegt, wenn er einen Helden besiegt (anstelle den am weitesten zurückliegenden vorzurücken).
- Ist Sauron in Spielabschnitt III führend, bewegen die Helden ihren Fortschrittsmarker auch dann jedes Mal um ein Feld weiter, wenn sie einen Schergen besiegen.

HINWEISE ZUR STRATEGIE

Dieser Abschnitt ist für Spieler gedacht, die das Spiel noch nicht kennen, um ihnen die ersten Spielzüge zu erleichtern. Natürlich muss sich niemand an diese Hinweise halten ...

STRATEGIE DER HELDEN

Die Ausbreitung der Dunkelheit im Osten scheint unaufhaltsam zu sein. Doch es liegt noch Kraft in den Herzen der Menschen, in der Weisheit der Elben, im Stahl der Zwerge und im Willen jedes Lebewesens, das noch nicht unter das Joch der Finsternis gezwungen wurde. Sauron in Schach zu halten erfordert Wagemut, einen eisernen Willen, Weisheit und die Unterstützung von Freunden und Verbündeten. Es ist noch nicht alles verloren, also lest sorgsam:

- Gunst ist das wertvollste Gut, das die Helden besitzen. Wenn ein Held die Wahl zwischen einem Gunstmarker und einem anderen Vorteil hat, sollte er sich in den meisten Fällen für die Gunst entscheiden. Die Helden sollten außerdem nicht die Möglichkeit außer Acht lassen, „auf dunklen Wegen zu wandeln“, wenn sie in ihrer Reisephase „forschen“. Diese Option kann sehr nützlich sein, sollte aber mit Bedacht eingesetzt werden.
- Auch wenn die Helden in Führung liegen, sollten sie versuchen, Saurons Plots so schnell wie möglich abzuwerfen. Es wird für Sauron im Verlauf des Spiels immer leichter, mächtige Plots ins Spiel zu bringen, daher sollten die Helden von Anfang an versuchen, Sauron so gut wie möglich zu schwächen.
- Habt keine Angst davor, besiegt zu werden. Manchmal ist es erforderlich, dass ein Held ein Wagnis eingeht, das auch damit enden kann, dass er besiegt wird. Wenn es darum geht, Saurons Plots Einhalt zu gebieten, sollten durchaus kalkulierbare Risiken eingegangen werden. Natürlich sollten die Helden möglichst selten ausruhen oder besiegt werden, da Ausruhen und Niederlagen dem Fortschritt von Saurons Plots dienlich sind.

STRATEGIE SAURONS

Der Dunkle Herrscher von Mordor ist mächtig – aber er kämpft allein. Seine Überheblichkeit könnte sich als größter Schwachpunkt erweisen. Hier sind ein paar Tipps, damit Sauron von den heruntergekommenen Freien Völkern und deren so genannten „Helden“ nicht auf dem falschen Fuß erwischt wird.

- Sauron sollte nie vergessen, dass er mittels seiner Plots gewinnt. Plots ins Spiel zu bringen bzw. im Spiel zu halten, sollte sein oberstes und wichtigstes Ziel sein. Sauron sollte in jedem Zug so handeln, dass er in der Lage ist, in der nächsten Runde einen neuen Plot spielen zu können.
- Wenn möglich sollte Sauron versuchen, Plots zu spielen, die die Orte betreffen, von denen die Helden derzeit weit entfernt sind. Je größer die Entfernung ist, um so schwieriger ist es für die Helden, einen Plot abzuwerfen.
- Es ist meistens sinnvoll für Sauron, seine Schergen zu Orten zu bewegen, die von seinen Plots betroffen sind. Auch dies erschwert es den Helden, einen Plot abzuwerfen.
- Monster und Schergen sind dazu da, Saurons Plots zu verteidigen und die Helden aufzuhalten bzw. zu verlangsamen. Sauron sollte nicht zu sehr um deren Wohlergehen besorgt sein, sondern sie ausschließlich als Werkzeuge betrachten, um seine tatsächlichen Ziele zu erreichen: Plots ins Spiel zu bringen und im Spiel zu halten, um seine Fortschrittsmarker voranzubringen.
- Sauron sollte seine Schattenkarten nutzen, um die Helden auf Trab zu halten. Eine Schattenkarte zum rechten Zeitpunkt kann durchaus den Sieg bringen.

ÜBERSICHT ÜBER DIE REGIONEN

Die untenstehende Abbildung gibt eine Übersicht über die zehn Regionen, in die Mittelerde auf dem Spielplan unterteilt ist und über deren Namen. Die Namen der Regionen sind auch auf dem Spielplan neben dem zugehörigen Stapel mit Begegnungskarten zu finden.



OFT ÜBERSEHENE REGELN

- Sauron kann in jedem Spielzug (auch in seinem eigenen) nur eine Schattenkarte spielen.
- Schergen können nicht geheilt werden, wenn sie sich zusammen mit einem Helden am selben Ort aufhalten.
- Sauron kann keine neuen Monsterplättchen an einem Ort einsetzen, an dem sich ein Held aufhält. Er kann aber Monsterplättchen zu einem (benachbarten) Ort *bewegen*, an dem sich ein Held aufhält.
- Wenn die drei Felder der Leiste aktiver Plots belegt sind, kann Sauron keinen neuen Plot ausspielen. Er kann stattdessen aber einen aktiven Plot abwerfen, um in einem nachfolgenden Zug einen neuen Plot auszuspielen.
- Questen werden **aus dem Spiel genommen**, sobald sie vollendet sind.
- Ein Held ist erst dann besiegt, wenn er weder Karten in seinem Lebenspool noch auf der Hand hat.
- Ein Held kann sich nicht in einer Schattenfestung erholen.
- Ein Held darf keine Begegnungskarte ziehen, wenn er sich an einem bedrohlichen Ort aufhält.
- Ein Held kann auf einem Wasserweg reisen wie auf einem normalen Weg. Wasserwege sind deutlich kostengünstiger zu nutzen, wenn der Held den Gegenstand „Boot“ besitzt.

MITWIRKENDE

FANTASY FLIGHT GAMES-CREW

Spielentwicklung: Corey Konieczka und Christian T. Petersen

Ergänzende Spielentwicklung: Tim Uren

Lektorat: Mark O'Connor

Grafik: Kevin Childress, Andrew Navaro, Brian Schomburg und Wil Springer

Art Direction: Zoë Robinson

Umschlaggestaltung: Tomasz Jedruszek

Illustration Karte und Charaktere: Tim Arney-O'Neil

Illustration der Orte auf der Karte: Trevor Cook

Illustration Spielkarten und Spielmaterial: Ryan Barger, Anna Christenson, Daarken, John Gravato, John Howe, and Sedone Thonvilay

Verantwortlich für die Herstellung: Gabe Laulunen

Herausgeber: Christian T. Petersen

Lizenz-Management (Sophisticated Games): Robert Hyde

Koordination Spieltests: Robert A. Kouba and Mike Zebrowski

Spieltester: William Baldwin, Jaffer Batica, Kevin Beckey, Bob Bednar, Carolina Blanken, Pieter Blanken, Bryan Bornmueller, Kevin Childress, Kåre W. Christensen, Flannery Clark, Emile de Maat, Jean9 Duncan, Darci Fosnaugh, Rob Fosnaugh, J.R. Godwin, John Goodenough, Eric Hanson, Peter Hawthorne, Stephen Horvath, Tara King, Thomas Laursen, Erik Lind, Jay Little, Richard Nauertz, Andrew Navaro, Jacob Overbo, Gilbert D. Ponsness, Mike Ring, Paul Schulzetenberg, Arjan Snippe, Erik Snippe, Jeremy Stomberg, Seth Sweep, Jeff Tidball, Steen Moldrup Thomsen, Trent Urness, James Vaelker, Wilco van de Camp, Jason Walden, Matthew Xavier, Tom Zebro, and Jamie Zephyr

Blinde Spieltester: „The Lurkers in the Valley“ – Ed Browne, Meric England, Loren Overby, Jeffrey Poff, Lisa Poff, Vern Wester.

Christian dankt J.R.R. Tolkien für die Gesamtheit seines Schaffens und die daraus resultierende unendliche Inspirationsquelle, Robert Hyde für seine faszinierende Geduld, mit Christian einerseits, mit dem Projekt Abenteuer in Mittel Erde andererseits und Corey, für seine Beteiligung an der Entwicklung dieses Spiels, ohne die es niemals so gut geworden wäre, wie es jetzt ist.

Corey dankt ganz besonders allen Spieltestern, insbesondere denen außerhalb von Fantasy Flight Games, die sich das Spiel auch noch selbst basteln mussten, sowie Eric Hanson and Jean9 Duncan, die so manchen Abend, wenn nicht die halbe Nacht, damit verbrachten, Fehler zu finden und Schwachstellen zu beseitigen.

No part of this product may be reproduced without specific permission. Middle-earth Quest, Middle-earth, The Watcher logo, The Lord of the Rings, and characters, events, items, and places therein are registered trademarks of the Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises, and are used under license by Sophisticated Games Ltd and their licensees. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records.

© 2009 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved.

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

KOSMOS-CREW

Deutsche Bearbeitung und Übersetzung: Michael Baskal und Sebastian Rapp

Unser besonderer Dank geht an Carol Rapp, Barbara Schmidts und Ralph Querfurth.

Grafische Bearbeitung der deutschen Ausgabe: SENSiT Communication, München

Keine Vervielfältigung oder elektronische Datenspeicherung, auch auszugsweise, ohne schriftliche Genehmigung. Abenteuer in Mittel Erde, Mittel Erde, The Watcher Logo, Der Herr der Ringe, sowie Figuren, Ereignisse, Gegenstände und Orte in diesem Spiel sind eingetragene Warenzeichen der Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises und werden durch Lizenz von Sophisticated Games Ltd und deren Lizenznehmer genutzt.

Deutsche Ausgabe
© 2009 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-422
www.kosmos.de, info@kosmos.de

MADE IN CHINA

Alle Rechte vorbehalten.

Besuchen Sie uns auf
www.kosmos.de

Haben Sie Fragen zum Spiel?
Besuchen Sie die
Produktseite zu
Abenteuer in Mittel Erde!

Sämtliche Zitate und Übersetzungen in diesem Spiel, die den Büchern Der Herr der Ringe (Die Gefährten, Die Zwei Türme, Die Rückkehr des Königs) von J.R.R. Tolkien entnommen sind, beruhen auf der deutschen Übersetzung von Margaret Carroux und Ebba-Margareta von Freymann.



INDEX

- Aktion Einflussmarker legen: Seiten 15–17
Aktionsphase: Seiten 15–19
Aktionsmarker: Seite 15
Aktionsleisten: Seite 16
Anführermarker: Seite 24
Aufträge, Beschaffenheit: Seite 33
Bedrohliche Orte: Seiten 22–23
Bedrohungen: Seite 23
Begegnungskarten, Beschaffenheit: Seite 25
Begegnungsphase: Seiten 24–25
Besiegte Helden, Monster und Schergen: Seite 32
Betroffene Orte auf Ereignissen: Seite 14
Betroffene Orte auf Plots: Seite 13
Bewegung Helden: Seiten 22–23
Bewegung Monster und Schergen: Seite 18
Bewegungssymbole: Seite 22
Eigenschaften von Helden: Seiten 20–21
Einflussbereich: Seiten 16–17
Eigenschaften von Monstern: Seite 27
Einflussmarker legen: Seiten 16–17
Einflussstärke: Seite 16
Ereignisphase: Seite 14
Ereignisse, Beschaffenheit: Seite 15
Erholungsphase: Seite 20
Erschöpfte Kämpfer: Seite 32
Fertigkeitskarten: Seite 26
Forschen: Seite 24
Fortschrittsleiste: Seite 12
Fortschrittsphase: Seite 12
Führende Seite, Bestimmung: Seite 14
Gegenstände: Seite 26
Gewandtheit: Seite 21
Gunstmarker: Seite 24
Heilung Helden: Seite 20
Heilung Schergen: Seite 18
Helden- und Fertigkeitskarten, Beschaffenheit: Seite 28
Heldenbögen, Beschaffenheit: Seiten 20–21
Heldenkarten-Phase: Seite 19
Widerstandsphase: Seite 11
Heldenzug im Detail: Seiten 20–25
Heldenzug Übersicht: Seite 10
Hinterhaltsphase: Seite 22
Innerhalb von X Feldern: Seite 11
Kampf: Seiten 27–32
Kampf, wichtige Begriffe: Seite 29
Kampfbeispiel: Seiten 30–31
Kampfphasen: Seiten 28–29
Kartenpools: Seite 21
Kriegsrat halten, mit Anführern: Seite 24
Lebenspool: Seite 21
Monster und Schergen befehligen: Seiten 18–19
Monster-Kampfkarten: Seite 28
Monster-Übersichtskarten: Seite 27
Monsterplättchen: Seite 19
Monsterplättchen ins Spiel bringen: Seite 18
Plots: Seite 13
Plotphase: Seite 13
Questen: Seite 25
Regenerationspool: Seite 21
Region: Seite 11
Reisephase: Seiten 22–23
Saurons Zug im Detail: Seiten 11–19
Saurons Zug Übersicht: Seite 10
Schaden erleiden: Seite 32
Schadenspool: Seite 21
Schattenfestungen: Seite 11
Schattenkarten, Beschaffenheit: Seite 18
Schattenkarten und Plots ziehen: Seiten 17–18
Schattenpool: Seite 16
Schergen: Seiten 12, 18
Spielabschnitt, aktueller: Seiten 11–12
Spielabschnitte: Seite 12
Spielaufbau: Seite 8
Spielende: Seiten 33–34
Spielmaterial: Seite 3
Spielmaterial Übersicht: Seiten 4–6
Spielplan, Übersicht: Seite 6
Spielrunden: Seite 10
Spielsieg: Seiten 33–34
Stärke Helden: Seite 20
Stärke Monster: Seite 27
Stufenmarker: Seite 26
Tapferkeit Helden: Seite 20
Tapferkeit Monster: Seite 27
Training: Seite 26
Unwirksam: Seite 29
Verderbniskarten: Seiten 20, 26
Wege, Bewegung: Seiten 6, 22
Weisheit Helden: Seite 21
Weisheit Monster und Schergen: Seite 27
Wichtige Begriffe: Seite 11
Zufluchtsorte: Seite 11
Zwei-Personen-Spiel: Seite 35

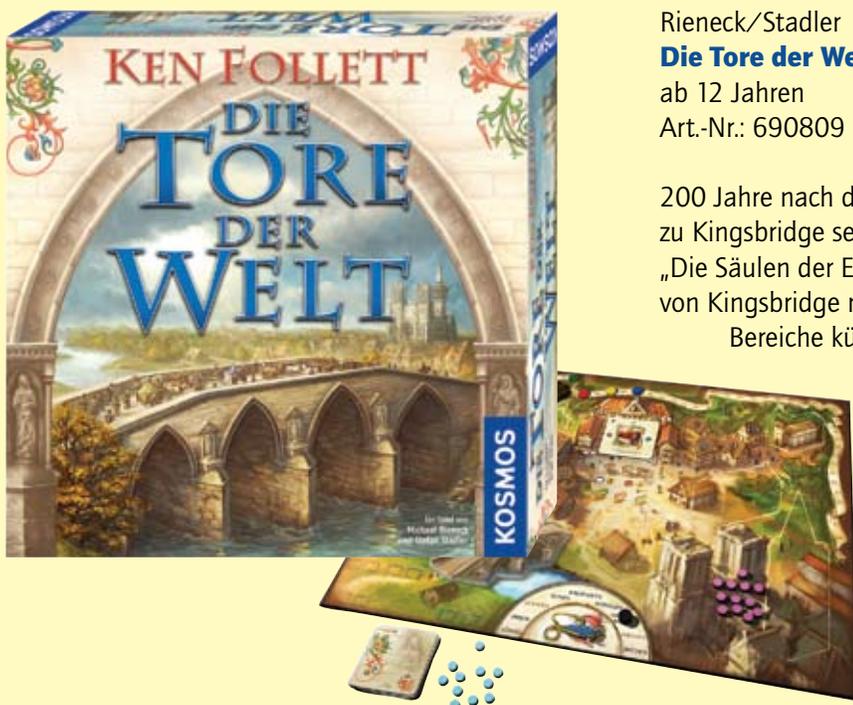


Spiel und Spaß für die ganze Familie!



Rieneck/Stadler
Die Säulen der Erde
ab 12 Jahren
Art.-Nr.: 691530

England, Anfang des 12. Jahrhunderts – die größte und schönste Kathedrale soll gebaut werden und jeder Spieler möchte als Baumeister mit seinen Handwerkern den größten Beitrag dazu leisten und die meisten Siegpunkte erhalten. Runde um Runde verstreicht ein Jahrzehnt, in dem der Abbau der Baustoffe vorangetrieben wird, leistungsfähigere Handwerker eingestellt und wichtige Entscheidungen getroffen werden. Denn vielleicht könnte eine Audienz beim König den entscheidenden Vorteil bringen. Aber auch ein Aufenthalt im Kloster könnte lohnend sein, ebenso wie ein guter Draht zur Handwerker-gilde. Schade nur, dass man sich immer für eines entscheiden muss!



Rieneck/Stadler
Die Tore der Welt
ab 12 Jahren
Art.-Nr.: 690809

200 Jahre nach den Ereignissen um den Bau der Kathedrale zu Kingsbridge sehen sich die Nachfahren der Charaktere aus „Die Säulen der Erde“ neuen Aufgaben gegenüber. Als Bürger von Kingsbridge müssen sich die Spieler um verschiedene Bereiche kümmern: Bauen, Handel, Frömmigkeit, Ernährung und medizinisches Wissen. In jeder Runde wird eine Ereigniskarte aufgedeckt, die die Handlungsmöglichkeiten der Spieler vorgibt. Siegpunkte bringen z. B. die Errichtung von Bauwerken oder die Versorgung kranker Menschen.

KURZÜBERSICHT

ÜBERSICHT DER AUFTRÄGE

Dieser Abschnitt führt alle möglichen Aufträge der beiden Seiten auf. Dies kann hilfreich sein, um sich auf das Spielende vorzubereiten.

AUFTRÄGE SAURONS

- **Auf Dunklem Thron:** Sauron gewinnt, wenn 3 Plots aktiv sind.
- **Sie ins Dunkel zu treiben:** Sauron gewinnt, wenn der gelbe Fortschrittsmarker Abschnitt III der Fortschrittsleiste erreicht hat.
- **Sie zu knechten:** Sauron gewinnt, wenn der rote Fortschrittsmarker Abschnitt III der Fortschrittsleiste erreicht hat.
- **Wo die Schatten drohn:** Sauron gewinnt, wenn der schwarze Fortschrittsmarker Abschnitt III der Fortschrittsleiste erreicht hat.
- **Sie alle zu finden:** Sauron gewinnt, wenn im Auenland entweder die Ringgeister stehen, oder er dort 6 Einflussmarker besitzt.

AUFTRÄGE DER HELDEN

- **Edles Blut:** Die Helden gewinnen, wenn sie zusammen nur 1 oder gar keine Verderbniskarten haben.
- **Wider die Schatten:** Die Helden gewinnen, wenn nicht mehr als 2 Monsterplättchen im Spiel sind.
- **Isildurs Geheimnis:** Die Helden gewinnen, wenn sie zusammen mindestens 5 Gunstmarker besitzen.
- **Minas Morgul abgewehrt:** Die Helden gewinnen, wenn 2 oder weniger Schergen im Spiel sind.
- **Der Speer des Westens:** Die Helden gewinnen, wenn jeder Held seine Anfangs- und Fortgeschrittenen-Queste vollendet hat.

KAMPFABLAUF

1. Saurons Aufbau
2. Vorbereitung
3. Kampfunden
 - a. Karten wählen
 - b. Karten aufdecken
 - c. Stärke berechnen
 - d. Fertigkeiten der vorigen Runde
 - e. Fertigkeiten der aktuellen Runde
 - f. Schaden zufügen
4. Nach dem Kampf
 - a. Gespielte Karten abwerfen
 - b. Monster vom Spielplan entfernen
 - c. Auswirkungen unbesiegter Monster oder Schergen

SAURONS ZUG

1. **Widerstandsphase:** In sämtlichen Orten, auf denen ein Held steht, werden alle Einflussmarker Saurons entfernt.
2. **Fortschrittsphase:** Der Fortschrittsmarker der Helden wird um zwei Felder auf der Fortschrittsleiste weiterbewegt. Die Fortschrittsmarker Saurons werden entsprechend seiner aktiven Plots vorwärts bewegt (s. S. 13). **Diese Phase wird in der ersten Spielrunde übersprungen!**
3. **Plotphase:** Sauron darf einen (1) neuen Plot ins Spiel bringen, wenn er einen solchen auf der Hand hält. Alternativ darf er einen aktiven Plot abwerfen (s. S. 13). **Diese Phase wird in der ersten Spielrunde übersprungen!**
4. **Ereignisphase:** Sauron zieht drei Karten vom Ereigniskartenstapel des aktuellen Spielabschnitts und führt davon nur eine aus (s. S. 14). Ausnahme: Sollte keine der beiden Seiten *führend* sein, zieht Sauron genau eine Karte und führt diese aus.
5. **Aktionsphase:** Sauron darf zwei Aktionen durchführen (bzw. drei Aktionen wenn zu viert gespielt wird) (s. S. 15–19).
6. **Heldenkarten-Phase:** Jeder Held darf Karten aus seinem Lebenspool ziehen, entsprechend dem Wert seiner Tapferkeit.

HELDENZUG

1. **Erholungsphase:** Vorausgesetzt der Held befindet sich weder in einer Schattenfestung noch an einem Ort, an dem sich auch ein Monster oder ein Scherge aufhält, kann sich der Held *erholen*. Befindet sich ein Held in einem Zufluchtsort, kann er sich dort auch *heilen* lassen (s. S. 20).
2. **Hinterhaltsphase:** Befindet sich am Ort des Helden ein Monster oder ein Scherge, muss Sauron ein Monster oder einen Schergen auswählen und mit diesem angreifen. Es kommt zum Kampf.
3. **Reisephase:** In der Reisephase kann ein Held seine Heldenfigur zu einem benachbarten Ort auf dem Spielplan bewegen, er kann Feinde bekämpfen, sich mit bedrohlichen Orten auseinandersetzen und forschen, wie im Folgenden beschrieben. **Wichtig: Ein Held kann die Unterphasen der Reisephase so oft durchführen wie er möchte und wie es seine Kartenhand erlaubt.**
 - a. *Bewegung:* Der Held kann sich zu einem benachbarten Ort bewegen, indem er die erforderliche(n) Heldenkarte(n) aus seiner Hand abwirft (s. S. 22–23).
 - b. *Kampf oder Bedrohung:* Sauron entscheidet, mit welchem der am neuen Ort anwesenden Monster oder Schergen der Held kämpfen muss, oder ob er sich mit einer Bedrohung auseinandersetzen muss (wenn der Held zu einem bedrohlichen Ort gezogen ist) (s. S. 22–23).
 - c. *Forschen:* Der Held kann an seinem Ort forschen. Hierbei kann er Gunst erhalten, Kriegsrat mit Anführern halten, Questen vollenden und andere Dinge tun (s. S. 24).
4. **Begegnungsphase:** Wenn der Held seine Bewegungsphase abgeschlossen hat, zieht er drei Karten von dem Begegnungskartenstapel, der seinem Ort zugeordnet ist, vorausgesetzt er befindet sich nicht an einem bedrohlichen Ort. Von diesen drei Karten führt er die Karte mit dem niedrigsten Kartenrang aus, die zu seinem Ort passt.