

Der HERR der RINGE®



2-5
SPIELER
ab 6 Jahre
15-30
MINUTEN

Ein Spiel für Kinder und für die ganze Familie
von Reiner Knizia mit Illustrationen von Ingrid und Dieter Schubert

Mittelerde ist ein Land voller wunderlicher Orte mit bezaubernden und bedrohlichen Wesen – der Schauplatz zahlreicher Abenteuer. In diesem Spiel reisen die Spieler als Hobbits, das sind kleine aber pfiffige Wesen mit behaarten Füßen, von Ort zu Ort. Obwohl Hobbits ihr behagliches Heim lieben, sind sie dennoch zu großen Taten bereit. Und so brechen sie vom Auenland auf, um nach Mordor zu gelangen – über Gebirgszüge, durch Täler, durch Wälder und Flüsse. Unterwegs gewinnen sie Freunde, die ihnen auf

ihrer Reise helfen. Sie besiegen starke Feinde und das Ziel ihrer Reise ist, das Land vom Dunklen Herrscher Sauron zu befreien. Dabei müssen die Hobbits ihren Weg sorgfältig wählen und sich vor dem mächtigen Palantir sowie vor den dunklen Türmen hüten. Den magischen Ring führen die Spieler bei ihrer Reise mit sich. Manchmal ist er hilfreich, manchmal hinderlich. Der Hobbit, der den Schicksalsberg erreicht und schließlich den Dunklen Herrscher Sauron besiegt, gewinnt das Spiel.

Dankeschön

Reiner Knizia dankt allen Testspielern, die bei der Entwicklung des Spiels geholfen haben, vor allem Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Boote, Chris Bowyer, David Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin and Chris Lawson. Sophisticated Games dankt Laurie Battle von Tolkien Enterprises sowie Amanda, Nick und Vicky von Redback. Kosmos dankt Robert Hyde, Marcel Bulles von der DTG sowie SENSIT Communication und den Testspielern Carolin, Martina, Oliver und Sebastian.

Grafik: Redback, Cambridge; SENSIT Communication, München

Redaktion: Robert Hyde und Bärbel Schmidts

© 2003 Sophisticated Games Ltd.

© 2003 Kosmos Verlag

Alle Rechte vorbehalten.

Made in Germany.

The Lord of the Rings and the characters and places therein are trademarks of Tolkien Enterprises, Berkeley CA and are used, under license, by Sophisticated Games Ltd.

Zwei Spielvarianten

Das Spiel bietet zwei Schwierigkeitsgrade – für Einsteiger und für Fortgeschrittene. In beiden Spielvarianten wird mit dem Spielplan und den Türmen gespielt. Die Türme und die Felder mit den Turm-Symbolen erhalten jedoch erst im Fortgeschrittenenspiel eine spielerische Bedeutung. Im Spiel für Einsteiger werden bis auf den Palantir die gleichen Spielmaterialien benutzt.

Wir empfehlen, erst das Spiel für Einsteiger einige Male zu spielen. Wenn die Kinder oder auch ältere Spieler dann mit dem Spiel vertraut sind, können sie sich am Spiel für Fortgeschrittene versuchen. Besonders jüngere Kinder werden jedoch gerne und oft das Einsteigerspiel spielen.

Spielmaterial

1 Spielplan, 5 Hobbit-Holzfiguren, 3 Fliegende-Nazgûl-Holzfiguren, 3 Türme, 1 Palantir, 1 Ring-Drehscheibe mit Pfeil, 30 Freund- und Feind-Plättchen (22 helle, 7 dunkle und 1 großes Sauron-Plättchen), 42 rote Stärkewürfel, 5 Hobbit-Karten, 1 Sonderwürfel

Vor dem ersten Spiel werden alle Teile vorsichtig aus den Kartontafeln gelöst (3 Turm-Mauern, 3 Turm-Plattformen, 1 Sauron-Plättchen, 7 dunkle Plättchen, 22 helle Plättchen, 5 Hobbit-Karten und die Ring-Drehscheibe).

Spielvorbereitung

- Der **Spielplan** wird ausgebreitet. Er zeigt verschiedene Orte. Die Orte sind durch Wegfelder miteinander verbunden.
- Die **Turm-Mauern** werden vorsichtig im 90°-Winkel gefaltet. Von oben wird eine **Plattform** auf die Turm-Mauern geschoben. Die fertigen Türme werden in die Aussparungen des Spielplans gesteckt, so dass die Tore in Richtung der „Verbindungsseile“ zeigen.
- Das große **Sauron-Plättchen** wird auf den Schicksalsberg auf dem Spielplan gelegt.
- Die dunklen Plättchen **Hexenkönig** und **Kankra** werden aufgedeckt auf die entsprechenden Orte – Schwarzes Tor und Kankras Lauer – nahe des Schicksalsberges gelegt. Die restlichen fünf dunklen Plättchen werden gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Spielplan gelegt. Alle **dunklen Plättchen** zeigen Feinde.

- Die **hellen Plättchen** zeigen sowohl Feinde als auch Freunde. Auf allen Feind-Plättchen sind rote Quadrate abgebildet. Die roten Quadrate zeigen die Stärke des Feindes an. Auf Freund-Plättchen gibt es keine roten Quadrate. Die hellen Plättchen werden alle gemischt. Nun werden so lange helle Plättchen aufgedeckt, bis **drei Feinde** und **drei Freunde** offen liegen. Die überzähligen Plättchen werden wieder unter den hellen Plättchenstapel gemischt und dieser verdeckt neben den Spielplan gelegt. Die drei Freunde werden offen auf die Orte um Hobbiten gelegt – Hoher Pass, Moria und Hügelgräberhöhen. Die drei Feinde werden offen auf die noch freien drei Orte in der Mitte des Spielplans verteilt – Dusterwald, Amon Hen und Isengart. Im Spielverlauf können auch dort Feinde platziert werden, wo vorher Freunde waren und umgekehrt.
- Auf alle hellen und dunklen Feind-Plättchen mit roten Quadraten werden so viele **rote Stärkewürfel** gelegt, wie

es das jeweilige Plättchen anzeigt. Die übrigen Stärkewürfel werden neben dem Spielplan bereitgehalten.

- Die drei **Fliegenden Nazgûl** werden zu den neun roten Stärkewürfeln beim Sauron-Plättchen gestellt.
- Jeder Spieler wählt eine **Hobbit-Karte** und legt sie aufgedeckt vor sich. Dann nimmt jeder die farblich passende **Hobbit-Figur** und stellt sie auf das Feld Hobbiten/Beutensend auf dem Spielplan. Übrige Hobbit-Karten und -Figuren verbleiben in der Schachtel und werden im Spiel nicht gebraucht.
- Der **Pfeil** wird auf die **Ring-Drehseibe** montiert. Die Ring-Drehseibe und der **Würfel** werden in Reichweite bereitgelegt.
- Der **Palantir** wird nur im Fortgeschrittenen-Spiel benötigt und auf das kleine, kreisrunde **Loch im Spielplan** gelegt, das sich in der Nähe des Schicksalsberges befindet.



Spielablauf für Einsteiger

Der jüngste Spieler beginnt. Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, würfelt zuerst. (Der Würfel zeigt Würfel-Augen und den Fliegenden Nazgûl.) Danach kann man einem Freund oder Feind begegnen.

1. Würfeln und die Spielfigur bewegen

- **Würfelt ein Spieler eine Zahl** – 2, 3, 4 oder 5 Würfel-Augen –, kann er seinen Hobbit um so viele Felder voranbewegen, wie es der Würfel anzeigt. Der Spieler kann seinen Hobbit auch um weniger Felder oder gar nicht voranbewegen, wenn er möchte. Die Richtung ist beliebig.

Es dürfen beliebig viele Hobbits auf einem Feld stehen. Die Hobbits dürfen an einem Ort vorbeiziehen, solange sie auf derselben Seite des Orts bleiben. Sie dürfen jedoch nicht über ein Plättchen auf die gegenüberliegende Seite des Ortes ziehen. So leicht kommt man an Freunden und Feinden nicht vorbei.

- **Würfelt ein Spieler den Fliegenden Nazgûl**, darf er eine beliebige Nazgûl-Figur nehmen und diese zu einem beliebigen anderen Ort fliegen – um die Mitspieler zu blockieren (siehe weiter unten). An einem Ort können beliebig viele Nazgûl stehen. Dann würfelt der Spieler erneut. (Falls er wieder einen Nazgûl würfelt, versetzt er wie beschrieben einen Nazgûl und würfelt erneut – so lange, bis er eine Zahl würfelt und seinen Hobbit ziehen darf.)

2. Einem Freund oder Feind begegnen

Wenn ein Hobbit auf ein großes Feld, das direkt an einen Ort grenzt, gezogen ist, kann der Spieler entscheiden, ob er dem Freund oder Feind an diesem Ort begegnen möchte oder nicht. Will er das nicht, geschieht nichts, sein Zug endet und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Will er aber dem Freund oder Feind begegnen, so entscheidet die Ring-Drehscheibe, ob er erfolgreich ist oder nicht. Der Spieler stößt den Drehpfeil der Drehscheibe an. Der Bereich, auf den der Drehpfeil zeigt, nachdem er zum Stillstand gekommen ist, gibt an, ob der Spieler erfolgreich ist oder zumindest weitermachen darf oder ob er Pech hatte und den dunklen Kräften unterliegt.

Befinden sich an einem Ort zusätzlich ein oder mehrere Fliegende Nazgûl, muss sich der Spieler zunächst damit auseinandersetzen. Zuerst müssen alle Nazgûl am Ort besiegt werden, bevor der Spieler einem Freund oder Feind begegnen kann.

Solange der Drehpfeil im hellen Bereich verbleibt, steht es gut für den Spieler. Sobald der Drehpfeil jedoch auf den dunklen Bereich mit Saurons Auge zeigt, endet der Zug des Spielers sofort und sein Hobbit bleibt stehen, wo er ist.

- **Heller Bereich:** Der Hobbit hat's geschafft – oder er darf zumindest weitermachen.
- **Dunkler Bereich:** Der Zug endet!

Beispiel: Der gelbe Spieler kommt an die Reihe und würfelt das Nazgûl-Symbol. Er darf nun einen Fliegenden Nazgûl versetzen. Um den violetten Hobbit etwas „aufzuhalten“ setzt er den Nazgûl auf den Hohen Pass zu Aragorn. (Will der violette Spieler im nächsten Zug Aragorn begegnen, muss er zuvor den Nazgûl besiegen.) Dann würfelt der gelbe Spieler erneut, diesmal eine „4“ und bewegt seinen Hobbit nach Moria zu Lutz dem Pony.



Ein Spieler begegnet an einem Ort einem oder mehreren Fliegenden Nazgûl:

Die Drehscheibe zeigt

- **1 Stärkewürfel mit dem Fliegenden-Nazgûl-Symbol:** Ein Fliegender Nazgûl ist besiegt.
- **2 oder 3 Stärkewürfel:** Der Spieler darf erneut den Pfeil anstoßen und versuchen den Fliegenden Nazgûl zu besiegen.
- **Dunkler Bereich:** Der Zug des Spielers endet sofort. Der Spieler gibt den Würfel an den nächsten Spieler weiter.

Wenn ein Spieler einen Fliegenden Nazgûl erfolgreich besiegt hat, wird der Nazgûl zurück zum Schicksalsberg gestellt. Gewinnt ein Spieler gegen einen Fliegenden Nazgûl schließlich am Schicksalsberg, so ist der Nazgûl endgültig besiegt und der Spieler stellt ihn vor sich. Erst wenn der letzte Nazgûl am Ort besiegt ist, setzt der Spieler anschließend sofort die Drehscheibe für die Begegnung mit dem Freund oder Feind ein.

Ein Spieler begegnet an einem Ort einem Feind:

Die Drehscheibe zeigt

- **1, 2, 3 Stärkewürfel:** Der Spieler entfernt so viele Stärkewürfel von dem Feind-Plättchen und legt sie zum Vorrat zurück, wie es die Ring-Drehscheibe anzeigt. Der Spieler darf erneut den Pfeil anstoßen, wenn noch weitere Stärkewürfel beim Feind liegen. (Solange der Spieler mit den Nazgûl kämpft, werden keine Stärkewürfel entfernt.)
- **Dunkler Bereich:** Der Zug des Spielers endet sofort. Der Spieler gibt den Würfel an den nächsten Spieler weiter.

Wenn es der Spieler schafft, alle Stärkewürfel vom Feind-Plättchen zu entfernen (oder wenn er sogar noch mehr entfernen dürfte), ist der Feind besiegt.

Ein Spieler begegnet an einem Ort einem Freund:

Die Drehscheibe zeigt

- **1, 2 oder 3 Stärkewürfel:** Der Hobbit ist sofort erfolgreich und hat einen Freund gewonnen.
- **Dunkler Bereich:** Der Zug des Spielers endet sofort. Der Spieler gibt den Würfel an den nächsten Spieler weiter.

Hat der Spieler einen Freund gewonnen oder einen Feind besiegt, dann nimmt er das Plättchen vom Spielplan und legt es vor sich. Seine Hobbit-Figur stellt er auf die andere Seite des Ortes. Auf derselben Seite darf der Hobbit nicht bleiben. Schließlich zieht der Spieler vom betreffenden verdeckten Stapel ein neues Plättchen und legt es aufgedeckt auf den freien Ort: helle Plättchen auf die hellen Felder (Hoher Pass, Moria, Hügelgräberhöhen, Düsterwald, Amon Hen, Isengart), dunkle Plättchen auf die beiden dunklen Felder (Schwarzes Tor, Kankras Lauer). Falls das neue Plättchen einen Feind zeigt, werden so viele Stärkewürfel wie auf dem Plättchen angezeigt zu den abgebildeten roten Quadraten gelegt. Dann endet der Zug des Spielers und er gibt den Würfel an den nächsten Spieler weiter.

Hinweis: Wenn im Spielverlauf ein Stapel Plättchen zur Neige geht (es gibt einen Stapel mit hellen und einen mit dunklen Plättchen), wird vom anderen Stapel gezogen. Wenn alle Plättchen eingesetzt wurden und es keinen Plättchenstapel mehr gibt, von dem man ein Plättchen ziehen kann, bleibt ein Ort leer und wird wie ein einfaches, normales Wegfeld behandelt, auf und über das man ziehen kann.

Die beiden Beispiele zeigen, dass der Spieler zuerst den Fliegenden Nazgûl besiegen muss, bevor er die Ring-Drehscheibe einsetzen kann, um den Feind zu schwächen, d. h. die Stärkewürfel zu entfernen. Sobald der Feind besiegt ist, kann er durch den Ort ziehen, dann wird ein neues Plättchen auf den Ort gelegt. Im ersten Zug besiegt der Spieler den Nazgûl, scheitert aber am Schwarzen Reiter. Im nächsten Zug besiegt der Spieler den Schwarzen Reiter und durchquert den Ort.

VORHER



1. Drehversuch
Nichts passiert



2. Drehversuch
Der Nazgûl kommt zurück zum Schicksalsberg



3. Drehversuch
Der Spieler entfernt zwei Stärkewürfel

4. Drehversuch
Der Zug endet

NACHHER



VORHER



1. Drehversuch
Der Spieler entfernt einen Stärkewürfel



2. Drehversuch
Der Spieler entfernt den letzten Stärkewürfel

Der Schwarze Reiter ist besiegt. Der Spieler nimmt das Plättchen und legt es vor sich. Seinen Hobbit zieht er auf die andere Seite des Ortes. Auf den Ort legt er ein neues Plättchen.

NACHHER



Ein neues Plättchen wird hingelegt

Spielende

Sobald ein Hobbit erfolgreich den letzten Stärkewürfel vom großen Sauron-Plättchen entfernt, darf er das Sauron-Plättchen an sich nehmen und seinen Hobbit zum Schicksalsberg ziehen. Er hat Mittelerde vor großer Finsternis bewahrt und ist Sieger des Spiels.

Wenn das Spiel mehrmals gespielt wird, können die Spieler auch folgende Wertung vornehmen und aufschreiben: 1 Punkt pro gesammeltem Plättchen, 1 Punkt pro Fliegendem Nazgûl und 5 Punkte für das große Sauron-Plättchen.

Spielablauf für Fortgeschrittene

Das Spiel wird nach obigen Regeln mit folgenden Ergänzungen gespielt:

Die dunklen Türme und der Palantir: Auf dem Spielplan gibt es drei dunkle Türme, die in Verbindung mit einigen dunklen Turm-Feldern (mit Turm-Symbolen) stehen. Wenn ein Spieler seinen Zug auf einem solchen Turm-Feld beendet (also nicht, wenn er auf dem Feld landet, sondern wenn er am Ende seines Zuges noch immer dort steht), läuft er Gefahr, durch die sehende Kraft des Palantirs von den dunklen Mächten des Turmes entdeckt zu werden. Ob er entdeckt

wird, stellt sich folgendermaßen heraus: Ein beliebiger Mitspieler nimmt den Palantir geheim in eine Hand. Der Spieler am Zug darf nicht sehen, in welche. Der Mitspieler hält dem Spieler am Zug beide Fäuste hin – eine Faust hält er dem Spieler mit gestrecktem Arm entgegen und die andere Faust nahe der eigenen Brust. Der Spieler am Zug wählt eine der beiden Fäuste.

- Enthält die ausgewählte Faust den Palantir nicht, hat der Spieler Glück gehabt. Er kann auf dem Turm-Feld stehen bleiben und im nächsten Zug seinen Weg unerkannt fortsetzen.
- Enthält die ausgewählte Faust den Palantir, wird der Hobbit sofort entdeckt, gefangen und in den Turm eingesperrt, der in der Nähe der betreffenden Turmfelder steht. Der Spieler stellt seine Hobbit-Figur auf den Turm oder daneben in die Landschaft – nicht auf ein Wegfeld.

Sobald der Spieler wieder an die Reihe kommt, würfelt er und zieht seinen Hobbit vom Turm fort (entsprechend der gewürfelten Zahl). Er beginnt seinen Weg auf dem Feld, das vom Turm wegführt. Dieses Feld ist durch ein „Verbindungsseil“ mit dem Turm verbunden.

Die Hilfe von Freunden: Die Spieler dürfen Freund-Plättchen, die sie gesammelt haben, auf folgende Art und Weise einsetzen:

- Nachdem ein Spieler gewürfelt und seinen Hobbit voranbewegt hat, darf er ein Freund-Plättchen abgeben und dafür **noch einmal würfeln** und seinen Hobbit voranbewegen. (Steht der Spieler am Ende des ersten Zuges auf einem Turmfeld, kann er seinen Zug durch die Abgabe des Freund-Plättchens fortsetzen und somit eventuell der Gefahr des Palantirs entkommen.)
- Nachdem ein Spieler auf der Drehscheibe im dunklen Abschnitt gelandet ist, darf er ein Freund-Plättchen abgeben und dafür die **Drehscheibe weiter benutzen**.
- Nachdem ein Spieler die Faust mit dem Palantir gewählt hat, darf er ein Freund-Plättchen abgeben und **auf dem Turm-Feld stehen bleiben**, auf dem er steht.

Generelle Regeln: Ein Spieler kann auch mehrere Freund-Plättchen hintereinander einsetzen, muss aber die folgenden Regeln dabei einhalten. Ein Spieler muss immer zuerst würfeln und seine Hobbit-Figur um null bis fünf Felder weit bewegen. Benutzt ein Spieler die Drehscheibe, kann er seinen Hobbit nicht mehr bewegen (außer nach einer erfolgreichen Begegnung zur anderen Seite des Ortes). Ein Spieler kann in einem Zug immer nur einem Freund oder Feind begegnen. Nachdem ein Spieler eine erfolgreiche Begegnung hatte, darf er die Drehscheibe nicht mehr einsetzen.

