



Der HERR der RINGE™

KARTENSPIEL

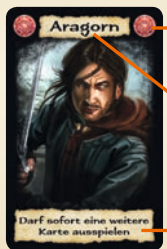
Ein Abenteuer für 2 – 4 Spieler ab 8 Jahren von Andreas Zimmermann

INHALT

64 Karten:

43 Ringkarten unterteilt in:
31 Gefährtenkarten 12 Mordorkarten

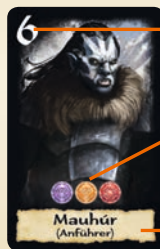
21 Feindeskarten
(Kartentrückseiten zeigen Saurons Auge)



Symbol
Name
Sonderfähigkeit



Mögliche Auswirkung



Siegpunkte
Symbole
Name

WORUM GEHT'S?

Kämpft Seite an Seite mit den Gefährten aus dem Buch „Der Herr der Ringe“ gegen die Feinde aus Mordor. Dazu bildet jeder Spieler vor sich Gruppen aus Gefährtenkarten und schickt diese in den Kampf. Um Feindeskarten zu besiegen, müssen die Symbole einer Gefährtengruppe mit den Symbolen von ausliegenden Feindeskarten übereinstimmen. Immer mehr Gefährten kommen euch zu Hilfe, doch auch Saurons Auge ist stets wachsam und jederzeit droht ein Gegenangriff durch die Mordorkarten. Wer die meisten und gefährlichsten Feinde besiegt, ist der ruhmreichste Krieger und gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

- Die 21 Feindeskarten werden gemischt und als verdeckter Feindesstapel bereitgelegt. Dann werden die obersten drei Feindeskarten aufgedeckt und neben den Feindesstapel gelegt.
- Die 31 Gefährtenkarten werden gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt drei Gefährtenkarten auf die Hand.
- In die verbliebenen Gefährtenkarten werden nun die 12 Mordorkarten eingemischt, diese Karten werden als verdeckter Ringkartenstapel bereitgelegt.

SPIELAUFBAU



DAS SPIEL

Wer zuletzt einen Ork erschlagen hat, beginnt das Spiel. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler der am Zug ist, führt eine der beiden folgenden Aktionen durch:

Spielzug

A. Eine Gefährtenkarte aus der Hand in eine eigene Gruppe legen und ggf. eine eigene Gruppe in den Kampf führen.

oder

B. Eine Karte vom Ringkartenstapel auf die Hand nehmen.

A. Eine Gefährtenkarte aus der Hand in eine eigene Gruppe legen ...

Die Spieler bilden im Laufe des Spiels vor sich verschiedene Gruppen mit Gefährtenkarten. Beim Auslegen einer Karte aus der Hand beginnt der Spieler entweder eine eigene neue Gruppe oder er erweitert eine bereits bestehende eigene Gruppe.

Eine Gruppe darf aus beliebig vielen Karten bestehen und es dürfen beliebig viele Gruppen gebildet werden. Dafür werden die Karten leicht versetzt nebeneinandergelegt, so dass man die verschiedenen Symbole einer Gruppe gut sehen kann. Einmal gelegte Karten dürfen nicht mehr zwischen den Gruppen verschoben werden.

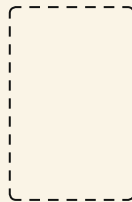
Beispiel für das Anlegen einer Gefährtenkarte an eine Gruppe:



Gruppe 1



Gruppe 2



Gruppe 3

Der Spieler hat bereits zwei Gruppen ausliegen. Gruppe 1 mit drei Gefährten, Gruppe 2 mit einem Gefährten. In seinem Zug könnte er eine Karte aus der Hand an eine dieser beiden Gruppen anlegen oder eine neue Gruppe beginnen (Gruppe 3).

Nach dem Auslegen einer Gefährtenkarte darf der Spieler, falls möglich, noch eine eigene Gruppe in den Kampf führen:

... und ggf. eine eigene Gruppe in den Kampf führen.

Wenn Symbole einer eigenen Gruppe mit den Symbolen von einer oder mehreren Feindeskarten übereinstimmen, darf der Spieler diese Gruppe in den Kampf führen und die dadurch besiegten Feindeskarten an sich nehmen und verdeckt vor sich ablegen.

Der Joker zählt wie ein beliebiges Symbol. Nicht genutzte Symbole der Gefährtenkarten verfallen. Die besiegten Feindeskarten zählen am Ende des Spiels den abgebildeten Wert als Siegpunkte. Wichtig: Für die Übersichtlichkeit sind die Symbole auf den Gefährtenkarten immer doppelt abgebildet (links und rechts), zählen aber je nur einmal.

Der Spieler muss alle Gefährtenkarten der Gruppe, die gekämpft hat, offen auf den Ablagestapel der Ringkarten legen. Die Feindeskarten rücken anschließend nach rechts auf. Die freigewordenen Positionen werden sofort mit Feindeskarten vom Feindesstapel aufgefüllt, sodass immer drei Feindeskarten offen ausliegen. Nur am Ende des Spiels, wenn der Feindesstapel aufgebraucht ist, liegen weniger Feinde aus (siehe Spielende).

Beispiel: Eine Gruppe wird in den Kampf geführt:



1. Der Spieler schickt **Gruppe 1** in den Kampf. **Boromir** kann das blaue Symbol in seiner Gruppe verdoppeln. Somit entsprechen die Symbole den Symbolen des **Hexenkönigs von Angmar** und der **Ork-Mannschaft**. Das grüne Symbol bleibt ungenutzt.
2. Der Spieler legt die beiden besiegten Feindeskarten verdeckt vor sich ab.
3. Alle Gefährtenkarten der am Kampf beteiligten Gruppe kommen auf den Ablagestapel der Ringkarten.
4. Die verbliebene Feindeskarte wird nach rechts geschoben und die beiden freien Plätze werden vom Feindesstapel mit neuen Feinden aufgefüllt.

B. Eine Gefährtenkarte vom Ringkartenstapel auf die Hand nehmen.

Nur wenn ein Spieler **weniger als 5 Handkarten** hat, darf er eine Karte vom Ringkartenstapel ziehen. Zeigt die Karte einen Gefährten, nimmt er sie auf die Hand und sein Spielzug ist beendet. Ist es eine Mordorkarte, wird diese abgehandelt (siehe Abschnitt „Mordorkarten und Gegenangriffe“) und der Spieler zieht anschließend eine weitere Karte vom Ringkartenstapel.

Sollte der Ringkartenstapel einmal aufgebraucht sein, wird aus dem gut gemischten Ablagestapel der Ringkarten ein neuer Ringkartenstapel gebildet.

MORDORKARTEN UND GEGENANGRIFFE

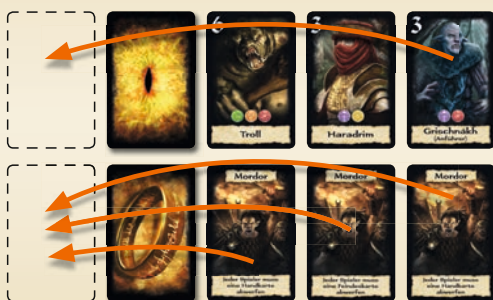
Zieht ein Spieler eine Mordorkarte vom Ringkartenstapel, muss sie sofort offen ausgelegt werden.

Die Mordorkarten werden dabei von links nach rechts unter die offenen Feindeskarten gelegt. Bei den ersten beiden Mordorkarten passiert nichts (der Text auf den Karten wird ignoriert). Der Spieler zieht danach eine weitere Karte vom Ringkartenstapel (siehe Spielzug B.)

Erst wenn die dritte Mordorkarte gezogen und unter die rechte Feindeskarte gelegt wurde, wird der Text der dritten Mordorkarte ausgeführt. Die rechte Feindeskarte (dieser Feind hat die Spieler angegriffen) und die drei offen ausliegenden Mordorkarten kommen anschließend auf die jeweiligen Ablagestapel.

Die zwei verbliebenen Feinde rutschen nach rechts. Vom Feindesstapel wird eine Karte nachgezogen und links an die Feinde angelegt, so dass wieder drei Feindeskarten offen ausliegen.

Beispiel für einen Gegenangriff:



In seinem Zug zieht ein Spieler die dritte Mordorkarte und legt diese rechts unter Grischnákh. Der Text dieser Mordorkarte wird sofort ausgeführt. Danach kommt Grischnákh auf den Ablagestapel der Feindeskarten. Die drei Mordorkarten kommen auf den Ablagestapel der Ringkarten. Der aktive Spieler zieht eine weitere Karte vom Ringkartenstapel.

Die **Mordorkarten** können folgende Gegenangriffe auslösen:

Jeder Spieler muss eine Handkarte abwerfen – Jeder Spieler wählt eine Handkarte aus und wirft diese auf den Ablagestapel. Wer keine Handkarte besitzt, hat Glück gehabt und muss keine Karte abwerfen.

Jeder Spieler muss eine ausliegende Karte abwerfen – Jeder Spieler wählt eine beliebige Karte aus einer seiner ausliegenden Gruppen und wirft diese auf den Ablagestapel. Wer keine Gruppe ausliegen hat, hat Glück gehabt und muss keine Karte abwerfen.

Jeder Spieler muss eine Feindeskarte abwerfen – Jeder Spieler wählt eine seiner bereits besiegten Feindeskarten und wirft diese auf den Ablagestapel. Wer keine Feindeskarte besitzt, hat Glück gehabt und muss keine Karte abwerfen.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn keine Feindeskarten mehr offen ausliegen. Dies geschieht entweder, weil die letzte Feindeskarte besiegt wurde oder weil die letzte Feindeskarte nach einem Gegenangriff auf den Ablagestapel abgelegt wurde (der Gegenangriff wird noch durchgeführt).

Die Spieler addieren die Siegpunkte auf ihren besiegten Feindeskarten und gegebenenfalls die Siegpunkte für erhaltene Gefährtenkarten (Gandalf, Frodo, Sam, Merry, Pippin).

Wer die meisten Siegpunkte sammeln konnte, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt derjenige am Gleichstand beteiligte Spieler, der mehr Feindeskarten besiegt hat. Sollte auch dann noch Gleichstand bestehen, gibt es mehrere Sieger.

Erläuterung der Sonderfähigkeiten:

Frodo, Sam, Merry, Pippin: Der Spieler darf bei einem Angriff einmal alle Symbole einer ausliegenden Karte eines Mitspielers nutzen. Die genutzte Karte verbleibt beim Mitspieler. Der Mitspieler erhält im Anschluss an den Kampf die dafür eingesetzte Karte (Frodo, Sam, Merry oder Pippin). Diese ist zum Spielende 1 Siegpunkt wert.

Théoden, Faramir, Boromir, Éomer: Ein Symbol, das der Spieler in dieser Gruppe bereits vor sich ausliegen hat, zählt bei einem Kampf doppelt.

Gimli: Gimli kann nicht von Gandalf übernommen oder durch einen Gegenangriff entfernt werden. Die Hobbits (Frodo, Sam, Merry, Pippin) dürfen Gimli nutzen.

Legolas: Legolas bleibt nach dem Kampf als erste Gefährtenkarte einer neuen Gruppe vor dem Spieler liegen und muss nicht auf den Ablagestapel.

Gandalf: Der Spieler darf eine beliebige ausliegende Karte eines Mitspielers an eine eigene Gruppe anlegen. Gandalf muss dem Mitspieler gegeben werden, der diesen verdeckt vor sich ablegt. Gandalf zählt bei Spielende 2 Siegpunkte.

Tom Bombadil: Bombadil darf während des Zugs des Spielers, der ihn ausliegen hat, die Gruppe wechseln. Erlaubt ist das vor einem Angriff oder nach dem Nachziehen.

Aragnorn: Nachdem die Karte ausgespielt wurde, darf der Spieler sofort eine weitere Karte aus der Hand ausspielen (auch an eine andere Gruppe).

Glorfindel: Ein zusätzliches beliebiges Symbol im Kampf mit Feinden, die mehr als 2 Symbole haben.

Baumbart: Ein zusätzliches beliebiges Symbol beim Kampf gegen Anführer.

Angbor: Nachdem die Karte ausgespielt wurde, darf der Spieler sofort eine Karte vom Ringkartenstapel ziehen, sofern er nicht schon 5 Karten auf der Hand hat.