

Spieler: 1-4 Alter: 10+ Spielzeit: 20 Minuten pro Kapitel

# DER HERR DER RINGE



## Spielanleitung

Reist zum Schicksalsberg, widersteht der Verderbnis und meidet den schrecklichen **Sauron** und seine Schwarzen Reiter auf eurer Mission, die Welt vor dem Bösen zu retten. Arbeitet zusammen, damit die **Gefährten** den **Einen Ring** zerstören können!

# Inhalt

7 Spielfiguren • Abenteuer-Spielbuch • Verderbnisleiste • 88 Karten  
52 Marker • 4 Spielhilfen • Spielanleitung

## 7 Spielfiguren



Frodo Samweis Merry Pippin  
Legolas Aragorn Gimli

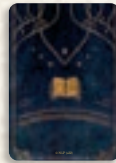
## Abenteuer-Spielbuch



## Karten



42 Storykarten



18 Sonderkarten



15 Handlungskarten



8 Karten „Handlungsanweisung“



5 Karten „Saurons Auge“

## Verderbnisleiste



## Marker-Verteilung\*

### Kapitel 1



2 Marker „Schwarze Reiter“ 1 Marker „Gandalf“

### Kapitel 5



1 Marker „Baumbart“ 3 Marker „Ent“  
5 Marker „Goblin“

### Kapitel 2



1 Marker „Elrond“ 1 Marker „Elbenczorn“  
1 Marker „Zwergenczorn“ 1 Marker „Menschenczorn“

### Kapitel 6



6 Marker „Ork“ 1 Marker „Gandalf“

### Kapitel 3



1 Marker „Balrog“ 1 Marker „Gandalf“

### Kapitel 7



1 Marker „Gollum“ 3 Marker „Netz“

### Kapitel 8



1 Marker „Gollum“ 3 Marker „Fußabdruck“  
6 Marker „Ork“

### Kapitel 4



5 Marker „Ork“

### Für alle Kapitel



Plättchen für abgeschlossene Herausforderungen  
Marker „Verderbnis“

\*Einige Marker werden in mehr als einem Kapitel benötigt.

# Vorbereitung

4 Verderbnisleiste



5

„Saurons  
Auge“-Karten

3

Storykarten-  
Stapel



2

Plättchen für  
abgeschlossene  
Herausforderungen



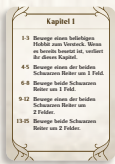
3

Sonderkarten-  
Stapel



6

Handlungskarten-Stapel



7

Handlungsanweisung



1

Abenteuer-Spielbuch  
Kapitel 1


1

Schlagt das Buch bei **Kapitel 1** auf und legt es in die Mitte des Tisches.

2


Legt die Plättchen für abgeschlossene Herausforderungen rechts neben dem Buch bereit.

3

Entfernt alle **Sonderkarten** aus dem **Storykarten-Stapel** und legt sie als separaten verdeckten Stapel bereit. Sonderkarten sind durch das -Symbol auf der Vorderseite gekennzeichnet. Mischt anschließend die beiden Stapel und legt den **Storykarten-Stapel** oberhalb des Buches bereit. Den **Sonderkarten-Stapel** legt ihr rechts neben dem Buch bereit.



4

Legt die **Verderbnisleiste** oberhalb des Buches bereit. Legt den **Verderbnismarker** auf das Feld .

5

Mischt die 5 „**Saurons Auge**“-Karten und legt sie verdeckt neben die Verderbnisleiste.

6

Mischt den **Handlungskarten-Stapel** und legt ihn verdeckt links neben das Buch.

7

Legt die **Handlungsanweisung** für Kapitel 1 offen neben dem **Handlungskarten-Stapel** aus.

8

Jeder Spieler\* erhält 1 **Spielhilfe**.

9

**Die restlichen Materialien werden vorerst nicht benötigt.** Für jedes Kapitel werden andere Inhalte benötigt. Befolgt daher die jeweiligen Regeln.

\*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

# Spielübersicht

In **Der Herr der Ringe** helft ihr gemeinsam den **Gefährten**, den **Einen Ring** zu zerstören. Dabei kontrolliert keiner von euch einen eigenen Charakter, sondern ihr arbeitet stets zusammen. Um die vielen Herausforderungen zu meistern, bewegt ihr beliebige Spielfiguren (und manchmal auch Marker) und legt Storykarten aus eurer Hand ab.

Jedes Kapitel ist ein Szenario im Spiel, das ihr entweder gewinnen oder verlieren könnt. Ihr befolgt die Grundregeln sowie alle Spezialregeln, die in jedem Kapitel angegeben sind. Wenn ihr ein Kapitel gewinnt, geht zum nächsten über. Dabei behaltet ihr die Sonderkarten, die ihr gewonnen habt. Auch der Stand der Verdenisliste bleibt erhalten. Wenn ihr ein Kapitel verliert, müsst ihr es erneut versuchen. Auch in diesem Fall bleibt der Stand der Verdenisliste erhalten. Ihr gewinnt das Spiel, wenn ihr alle 8 Kapitel erfolgreich abschließen konntet, bevor ihr das Ende der Verdenisliste erreicht. Entsprechend verliert ihr das Spiel, wenn ihr vorher dort ankommt.



## Eure Spielzüge

Bist du an der Reihe, führe die folgenden fünf Schritte in der vorgegebenen Reihenfolge aus. Die **Spielhilfe** hilft dir dabei, dich an die einzelnen Schritte zu erinnern.

### 1 Bewegung

Du kannst eine beliebige Spielfigur um 1 oder 2 Felder; oder 2 Spielfiguren um je 1 Feld bewegen. Die Spielfiguren können in jede beliebige Richtung bewegt werden. Ebenso kann zwischen den beiden Bewegungen ein Marker aufgedeckt werden (falls die Kapitelregeln dies erfordern). Du musst keine Spielfigur bewegen, wenn du das nicht möchtest. Auf einem Feld **dürfen** sich beliebig viele Spielfiguren befinden, außer die Kapitelregeln bestimmen explizit etwas anderes.

### 2 Storytelling

In diesem Schritt kannst du eine oder mehrere der folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen.

- **Tausche** 1 Karte aus deiner Hand mit 1 Karte eines beliebigen Mitspielers. Du darfst dies insgesamt nur einmal pro Zug tun.
- **Lege eine beliebige Anzahl von Karten ab** und bewege eine Spielfigur pro abgelegter Karte um 1 Feld. Du darfst dies auch mehrfach in deinem Zug tun, auch mit verschiedenen Figuren.
- **Schließe eine oder mehrere Herausforderungen ab**, indem du deren Anforderungen erfüllst und entsprechende Karten aus deiner Hand ablegst (*siehe **Storykarten & Herausforderungen abschließen***).
- In dieser Phase darf außerdem jeder von euch **Sonderkarten spielen**, also auch deine Mitspieler (*siehe **Sonderkarten***).
- Spiele eine „**Der Eine Ring**“-Karte aus, um die spezielle Ring-Fähigkeit des Kapitels auszuführen (*zu sehen unten rechts auf dem Spielplan des jeweiligen Kapitels*).



### 3 Ziehen

Ziehe 2 Karten vom **Storykarten-Stapel**. Ist dieser Stapel leer, mische den Ablagestapel, um einen neuen Stapel zu bilden.

### 4 Handlungsanweisung

Ziehe die oberste Karte des **Handlungskarten-Stapels** und lies die zur Zahl passende Anweisung auf der aktuellen **Handlungsanweisung** laut vor, um zu sehen, was passiert. Dann lege die **Handlungskarte** auf einen offenen Ablagestapel. **Kannst du keine Handlungskarte mehr ziehen, weil der Stapel leer ist, habt ihr das Kapitel verloren.**

### 5 Karten abwerfen

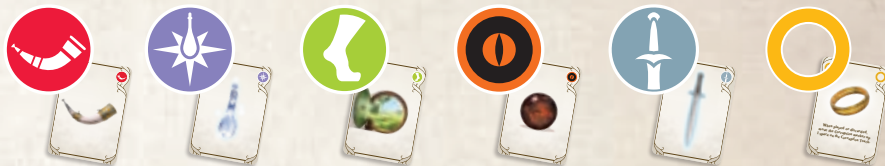
Hast du nun mehr als 6 Karten auf der Hand, lege so viele ab, bis du nur noch 6 auf der Hand hast. Legst du dabei eine „**Der Eine Ring**“-Karte ab, musst du den **Marker auf der Verdenisliste 1 Feld weiter ziehen**. **Dein Zug ist vorüber. Dein linker Sitznachbar kommt an die Reihe.**

# Storykarten & Herausforderungen abschließen

Es gibt sechs Arten von Storykarten.

**Mut**   **Geheimnis**   **Abenteuer**   **Erkenntnis**   **Kampfkunst**   **Der Eine Ring**

Jede wird durch ein anderes Symbol dargestellt.



**Um ein Kapitel abzuschließen und zum nächsten Kapitel zu gelangen, müsst ihr alle Herausforderungen des Kapitels erfüllen.**

Um eine Herausforderung zu erfüllen, müssen alle aufgelisteten Anforderungen erfüllt werden. Außerdem muss der aktive Spieler Storykarten mit den Symbolen abwerfen, die bei der Herausforderung abgebildet sind.

Ist dieses Symbol (?) abgebildet, kann eine beliebige Karte aus der Hand abgeworfen werden. Bei (?) = (?) können es 2 beliebige, aber identische Storykarten sein.

Jedes Mal, wenn ihr eine Herausforderung abschließt, wird ein **Plättchen für abgeschlossene Herausforderungen** darauf gelegt. Wer eine Herausforderung abschließt, erhält die dort aufgeführte Belohnung (falls vorhanden) und befolgt alle zusätzlichen Anweisungen.

Um beispielsweise die Herausforderung „Frodo aus dem Auenland“ (Kapitel 7) abzuschließen, müsst ihr **Frodo** auf **Galadriels Feld** sowie **Gollum** und **Samweis** auf angrenzende Felder bewegen. Zudem muss der aktive Spieler 2 **Geheimnis**-Karten aus seiner Hand abwerfen. Als Belohnung zieht er dann 2 **Storykarten**.

Anforderung

**Frodo aus dem Auenland**  
Frodo muss sich auf Galadriels Feld befinden.  
Gollum und Samweis müssen sich neben Galadriel befinden.

Belohnung:  
Ziehe 2 Storykarten.  
„Wenn du letzten Weg findest, wird es niemand schlagen.“

Belohnung

Abzuwerfende Storykarten

**HERAUSFORDERUNG ABGESCHLOSSEN**

## Die „Der Eine Ring“-Karten und die Verderbnisleiste

Die **Storykarten „Der Eine Ring“** können wie Joker verwendet und jederzeit anstelle anderer Storykarten eingesetzt werden. Sie können auch verwendet werden, um die spezielle **„Der Eine Ring“-Fähigkeit**, die unten rechts auf dem Spielplan des jeweiligen Kapitels aufgeführt ist, anzuwenden. Allerdings muss jedes Mal, wenn ein Spieler eine „Der Eine Ring“-Karte einsetzt, der **Marker** auf der **Verderbnisleiste** um 1 Feld weiter bewegt werden. Dabei ist es egal, ob die Karte abgeworfen, eine Herausforderung abgeschlossen, eine Spielfigur bewegt, eine spezielle „Der Eine Ring“-Fähigkeit ausgeführt oder die eigene Hand am Ende des Zuges reduziert wurde.

Wenn der Marker ein **☠**-Feld auf der Verderbnisleiste erreicht, zieht ihr sofort eine Karte vom **„Saurons Auge“-Stapel** und führt sie aus. Bewegt ihr den Marker auf der Verderbnisleiste rückwärts (z. B. weil ihr eine Herausforderung mit einer derartigen Belohnung abschließt) und erreicht oder überschreitet mit ihm dadurch erneut ein solches Feld, müsst ihr in diesem Fall weder beim Zurück- noch beim erneuten Daraufziehen eine „Saurons Auge“-Karte ziehen.

**Erreicht der Marker das letzte Feld der Verderbnisleiste, bevor ihr alle Kapitel erfolgreich abgeschlossen habt, verliert ihr das Spiel.**

# Sonderkarten

Viele Belohnungen für die Herausforderungen weisen euch an, Karten vom **Sonderkarten-Stapel** zu ziehen. Diese Karten haben besondere Effekte.

Wenn du eine **Sonderkarte** ausspielst, lies sie laut vor und lege sie dann auf den Ablagestapel der Storykarten. Immer, wenn dieser Ablagestapel neu gemischt wird, werden dadurch die abgeworfenen Sonderkarten mit eingemischt.

Sonderkarten können auch abgeworfen werden, um Spielfiguren zu bewegen bzw. um die Anforderungen für „beliebige Karten“ oder für spezielle Kapitelanforderungen zu erfüllen (siehe einzelne Kapitel). Egal, ob ihr ein Kapitel erfolgreich abgeschlossen oder aber verloren habt, alle Sonderkarten, die ihr gewonnen und dem Storykarten-Stapel hinzugefügt habt, bleiben im Stapel.

## Kapitel abschließen

Habt ihr alle Herausforderungen eines Kapitels abgeschlossen, nehmt alle Spielfiguren vom Spielplan und legt alle eure Handkarten ab. Ihr könnt nun umblättern und euch dem nächsten Kapitel zuwenden ...

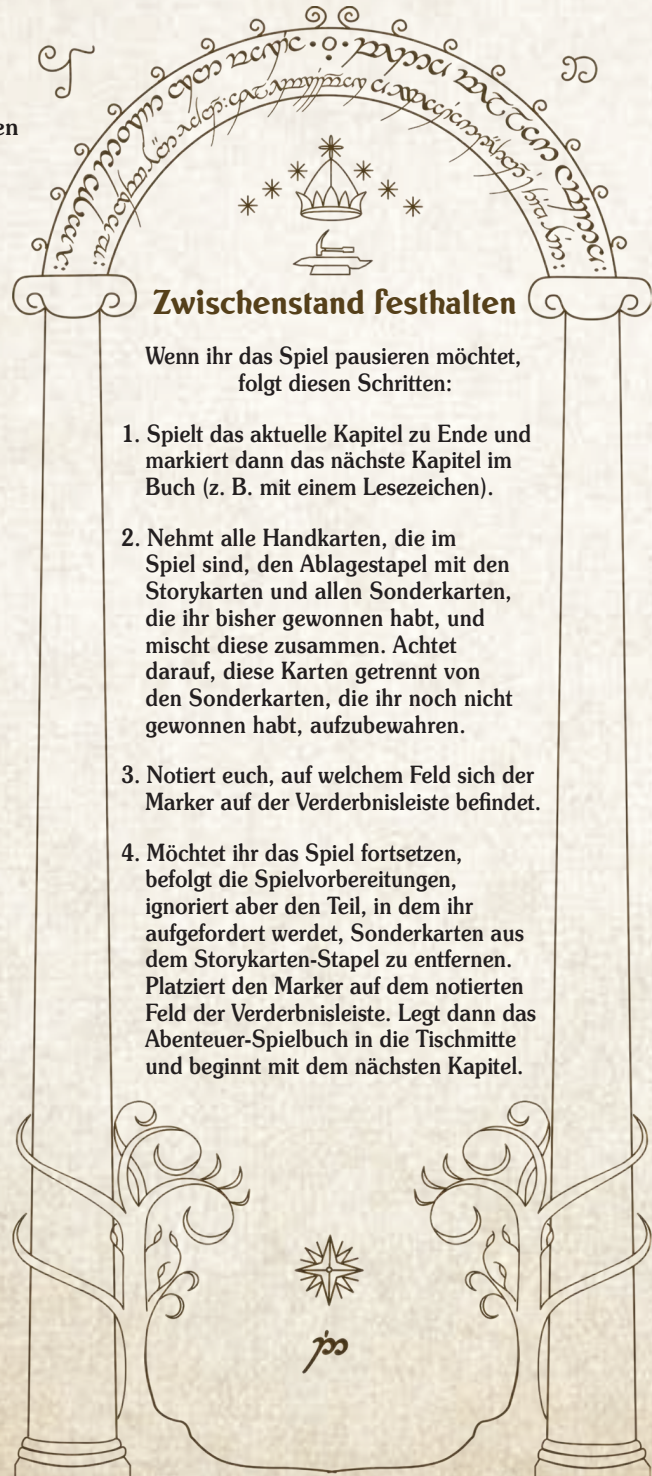


## Ende des Spiels

Wenn ihr alle Kapitel abgeschlossen habt, ohne dass der Marker das Ende der Verderbnisleiste erreicht hat, habt ihr das Spiel gewonnen und der Eine Ring ist zerstört! Jedes Kapitel kann aber auf vielerlei Weise verloren werden. Ist das der Fall, müsst ihr es noch einmal versuchen, aber der Marker auf der Verderbnisleiste wird nicht zurückgesetzt.

## Solo-Regeln

Im Solo-Spiel gelten alle zuvor genannten Regeln. Lege zu Beginn jedes Kapitels eine zusätzliche Hand mit 6 Storykarten aus, die du in der Storytelling-Phase zum Kartentauschen verwenden kannst. Diese Hand gilt zudem im Sinne mancher Handlungsanweisungen als „Spieler“.



### Zwischenstand festhalten

Wenn ihr das Spiel pausieren möchtet, folgt diesen Schritten:

1. Spielt das aktuelle Kapitel zu Ende und markiert dann das nächste Kapitel im Buch (z. B. mit einem Lesezeichen).
2. Nehmt alle Handkarten, die im Spiel sind, den Ablagestapel mit den Storykarten und allen Sonderkarten, die ihr bisher gewonnen habt, und mischt diese zusammen. Achtet darauf, diese Karten getrennt von den Sonderkarten, die ihr noch nicht gewonnen habt, aufzubewahren.
3. Notiert euch, auf welchem Feld sich der Marker auf der Verderbnisleiste befindet.
4. Möchtet ihr das Spiel fortsetzen, befolgt die Spielvorbereitungen, ignoriert aber den Teil, in dem ihr aufgefordert werdet, Sonderkarten aus dem Storykarten-Stapel zu entfernen. Platziert den Marker auf dem notierten Feld der Verderbnisleiste. Legt dann das Abenteuer-Spielbuch in die Tischmitte und beginnt mit dem nächsten Kapitel.

## FAQ zu den einzelnen Kapiteln

### Kapitel 1: Das Abenteuer beginnt

**F:** Kann ich wählen, in welche Richtung ich die Schwarzen Reiter bewege?

**A:** Nein, die Schwarzen Reiter bewegen sich immer im Uhrzeigersinn.

**F:** Kann ein Schwarzer Reiter den anderen überholen?

**A:** Nein, es muss immer einer bewegt werden, der den erforderlichen Zug komplett ausführen kann, ohne dabei den anderen Schwarzen Reiter zu erreichen.



### Kapitel 2: Die Gemeinschaft schmieden

**F:** Können die „Zorn“-Marker bewegt werden?

**A:** Nein, ihr könnt diese Marker nicht verschieben. Sobald die entsprechende Spielfigur auf seinem „Zorn“-Marker landet, wird der Marker vom Spielplan entfernt.

**F:** Wird eine Spielfigur sofort auf ihr Startfeld zurückgesetzt, wenn Elrond dieses erreicht?

**A:** Ja, die Figuren werden umgehend zurückgesetzt.



### Kapitel 3: Die Minen von Moria

**F:** Was bedeutet das  $(?) = (?)$ -Symbol?

**A:** Dieses Symbol verlangt, dass ihr 2 beliebige, aber identische Storykarten ausspielt.

**F:** Muss ich eine Bewegung oder eine Karte und zusätzlich noch die auf dem Feld gezeigten Storykarten zahlen, um Gandalf auf die Brücke zu bewegen?

**A:** Nein, du musst **nur** die Storykarten ausspielen, die auf dem Brückenfeld abgebildet sind, um auf das Feld zu ziehen.

**F:** Wenn sich der Höhlentroll von einer Verwundung erholt, nachdem bereits die Herausforderung „**Sie haben einen Höhlentroll!**“ abgeschlossen wurde, muss man ihn dann erneut verwunden?

**A:** Nein, ihr könnt einfach weiterspielen und versuchen, die letzte Herausforderung „**Du kannst nicht vorbei!**“ abzuschließen.



### Kapitel 4: Die Gefährten trennen sich

**F:** Kann es mehr als einen Ork auf einem Feld geben?

**A:** Ja, das kann passieren!



## Kapitel 5: Der letzte Marsch der Ents

**F:** Können 2 Ents auf demselben Feld sein, um ein Feuer zu löschen?

**A:** Ja, solange das Feld an das Feuer angrenzt.

**F:** Was passiert, wenn die Handlungsanweisung verlangt, einen Goblin auf Feld 9 zu platzieren, dieses aber bereits besetzt ist?

**A:** Platziert ihn auf der 1 bzw. dem nächsten freien Feld in aufsteigender Reihenfolge.

**F:** Müssen die Ents am Damm bleiben, wenn ich die **Befreit den Fluss!** - Herausforderung abgeschlossen habe?

**A:** Nein, sobald du die Herausforderung abgeschlossen hast, kannst du die Ents weiter bewegen (mittels Merry und Pippin).

**F:** Muss ich einen Goblin besiegen, wenn ich mich auf seinem Feld befinde?

**A:** Nein, du kannst auf demselben Feld wie ein Goblin sein, ohne ihn zu besiegen. Wenn er zu einem Feuer wird, bewege dich auf ein angrenzendes Feld, um es zu löschen.



## Kapitel 6: Schlacht um Helms Klamm

**F:** Kann ich mich auf Felder oder von Feldern mit Orks bewegen, ohne sie zu besiegen?

**A:** Ja. Du verlierst jedoch, wenn du einen Ork platzieren müsstest und sie sich bereits alle auf dem Spielplan befinden.

## Kapitel 7: Kankras Höhle

**F:** Was bedeutet es, in „Kankras Höhle“ zu sein?

**A:** Jedes Feld nach dem Höhleneingang wird als „Kankras Höhle“ betrachtet.

## Kapitel 8: Die letzte Schlacht

**F:** Wo ist Gandalf?

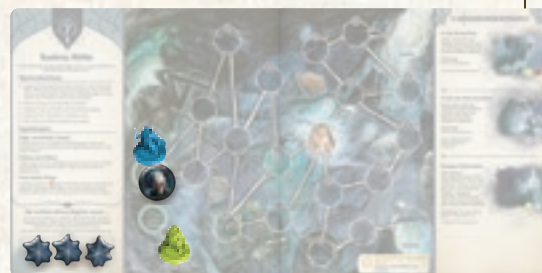
**A:** Er ist auf der Rückseite einer der Ork-Marker. Besiegt die Orks, um ihn aufzudecken. Anschließend hilft er euch, das restliche Kapitel abzuschließen!

**F:** Kann ich mit einer auf der Seite liegenden Spielfigur eine Herausforderung abschließen oder einen Ork besiegen?

**A:** Nein.

**F:** Wenn ich „Der Eine Ring“-Karten spielen muss, um die letzte Herausforderung abzuschließen, bewegt sich dadurch der Marker auf der Verderbnisleiste nach vorne?

**A:** Ja, das tut er. Also plant klug und deckt vorher so viele „Der Eine Ring“-Symbole wie möglich ab.



### Credits

**System Design:** Ryan Miller; **Game Design:** Jason Little and Marcus Ross; **Game Development:** Shanon Lyon; **Illustration:** Wigwam Studios, Vlad Rodriguez; **Art Direction:** Chiara Bellavite; **Graphic Design:** Andry Lawrence; **Playtesters:** Andrew, Sarah, and Aven Burkhalter, Alyson Erb, Matthew Johnson, Richard Mulvihill, Garrett Patch, John Walseth, Sonia Walseth, Treasa Sweek, Brooke Ike, Makoto Ike, Jenny Webb, Lucy Webb, Calvin Webb; **Special Thanks** to Scot Eaton