

DER HERR DER RINGE

DAS KARTENSPIEL



Spielregel

Einleitung

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

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

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

Überblick

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

Anders als die meisten Kartenspiele jedoch, bei denen die Spieler gegeneinander spielen, ist *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* ein **kooperatives** Spiel, bei dem die Spieler zusammenarbeiten und gegen ein Szenario antreten, das vom Spiel selbst gesteuert wird. Bei jeder Partie versuchen die Spieler bestimmte Begegnungen, Gegner und Herausforderungen eines Szenarios zu meistern und gewinnen oder verlieren dabei gemeinsam. Der Inhalt dieses Grundspiels von *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* reicht aus, um sich alleine oder bis zu viert ins Abenteuer stürzen zu können.



Das Living Card Game

Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel ist ein Living Card Game® (LCG), bei dem man den Spielspaß und die Variationsmöglichkeiten mit Erweiterungen noch erhöhen kann. Jede Erweiterung liefert den Spielern sowohl neue Optionen und Strategien für ihre Decks, als auch völlig neue Szenarien, an denen sie sich versuchen können.

Die Neuauflage des Grundspiels

Diese Neuauflage des Grundspiels enthält genug Spielerkarten, dass damit bis zu vier Spieler gleichzeitig spielen können. Zudem enthält die Neuauflage von jeder Spielerkarte mindestens ein Spiel-Set (3 Exemplare je Karte), sodass alle Optionen des Grundspiels für die Deckzusammenstellung zur Verfügung stehen. Außerdem enthält die Neuauflage neue Gunst- und Bürde-Karten sowie Kampagnenkarten, die verwendet werden können, um die Szenarien des Grundspiels zu einer Kampagne zu verbinden. Näheres zum Kampagnen-Modus ist auf Seite 28 zu finden.

Spielmaterial



188 Spielerkarten



84 Begegnungskarten



12 Heldenkarten



3 Kampagnenkarten



16 Gunst- und Bürde-Karten



10 Abenteuerkarten



Startspieler-Marker



66 Schadensmarker



66 Fortschrittsmarker



57 Ressourcenmarker



4 Bedrohungszähler



Grundkonzepte

Dieser Abschnitt führt in die grundlegenden Konzepte des Spiels ein, die beim Lernen und Spielen der ersten Partien im Hinterkopf behalten werden sollten.

Helden

Helden sind die Hauptcharaktere, die Spieler im Spiel kontrollieren. Helden werden durch Heldenkarten dargestellt, welche die Spieler verwenden können, um anzugreifen, zu verteidigen, sich Abenteuern zu stellen oder Ressourcen zu sammeln. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 1–3 Heldenkarten offen in seinem Spielbereich.



Spilerdecks

Jeder Spieler hat ein Deck, das zu seinen Helden passt. Das Spilerdeck besteht aus einer Kombination aus Verbündeten, Ereignissen und einer Auswahl an Waffen und Gegenständen. Während der Partie ziehen die Spieler Karten von diesem Deck und geben Ressourcen aus, um diese Karten zu spielen, um damit die Helden bei ihrem Abenteuer zu unterstützen.

Bedrohungszähler

Jeder Spieler hat einen Bedrohungszähler, der den Bedrohungsgrad abbildet, also das Risiko, das ein Spieler während eines Szenarios eingeht. Spieleffekte können dazu führen, dass der Bedrohungsgrad erhöht oder gesenkt wird. Wenn das geschieht, muss der Spieler seinen Zähler entsprechend anpassen. Der Wert auf dem Bedrohungszähler ist der Bedrohungsgrad jenes Spielers.



Bedrohungszähler

Spielsieg: Abenteuer bewältigen

Das Abenteuerdeck hält fest, wie weit die Spieler im Abenteuer fortgeschritten sind. Im Verlauf des Spiels legen die Spieler Fortschrittsmarker auf die Abenteuerkarten, um zu versuchen, zum nächsten Abschnitt des Abenteuers vorzurücken. Falls mindestens ein Spieler es schafft zu überleben, bis der letzte Abschnitt des Abenteuerdecks bewältigt worden ist, endet das Spiel mit einem Sieg für die Spieler.

Niederlage:

Ausscheidende Spieler

Mittelerde ist ein gefährlicher Ort, sodass es möglich ist, dass ein Spieler den Gefahren nicht standhalten kann und aus dem Spiel ausscheidet. Ein Spieler scheidet aus dem Spiel aus, wenn alle seine Helden getötet wurden oder wenn sein Bedrohungsgrad die „50“ erreicht. Falls alle Spieler ausgeschieden sind, bevor sie den letzten Abschnitt des Abenteuers bewältigen konnten, endet das Spiel mit einer Niederlage für die Spieler.

Spielbereit und Erschöpft

Jede Karte im Spiel kann sich in einem von zwei Zuständen befinden: **SPIELBEREIT** oder **ERSCHÖPFT**. Eine spielbereite Karte zeigt an, dass die Karte verwendet werden kann. Alle Karten kommen „spielbereit“ ins Spiel. Eine erschöpfte Karte kann nicht erneut erschöpft werden und kann nicht für einen Effekt verwendet werden, die das Erschöpfen der Karte erfordert, solange sie nicht vorher wieder spielbereit gemacht worden ist. Wie später beschrieben wird, machen die Spieler alle ihre erschöpften Karten in der Auffrischungsphase spielbereit.



Spielbereit



Erschöpft

Decks und Szenario für das erste Spiel

Für die erste Partie von *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* empfehlen wir, dass jeder Spieler eines der vier Starterdecks verwendet und das Szenario „Weg durch den Dusterwald“ gespielt wird.

Für die Deckzusammenstellung vor der ersten Partie werden die unten angegebenen Karten benötigt.

Für zukünftige Partien können die Spieler weiterhin mit diesen Starterdecks spielen oder sie können ihre eigenen Decks zusammenstellen, wie unter „Deckzusammenstellung“ auf Seite 26 beschrieben.

Starterdecks

Das Grundspiel *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* beinhaltet die folgenden vier Starterdecks:

FÜHRUNG ♡

Das Führung-Deck ist ein Deck für alle Fälle, das für viele Situationen gute Lösungen bereithält. In diesem Deck sind ebenfalls viele Karten zu finden, die andere Spieler unterstützen und ihnen bei ihrem Spiel helfen können.

Helden: Aragorn, Théodred, Glóin

Karten: Alle Exemplare der Karten 13–27 und zwei Exemplare der Karte 73 (Die Kartennummer befindet sich in der in der unteren rechten Ecke).

TAKTIK †

Das Taktik-Deck ist ganz auf den Kampf ausgelegt und kann im Angriff und der Verteidigung gleichermaßen glänzen. In diesem Deck sind Waffen und Rüstungen zu finden, mit denen die Helden verstärkt werden können, damit sie bereit für die direkte Konfrontation mit den Feinden Mittelerdes sind.

Helden: Gimli, Legolas, Thalin

Karten: Alle Exemplare der Karten 28–42 und zwei Exemplare der Karte 73.

GEIST ✨

Das Geist-Deck konzentriert sich auf die Willensstärke seiner Charaktere und die Fähigkeit, Orte erfolgreich zu erkunden und Fortschritt beim Abenteuer zu machen. Es ist auch gut dafür geeignet, den Bedrohungen zu widerstehen, die das Begegnungsdeck bereithält.

Helden: Éowyn, Eleanor, Dúnhere

Karten: Alle Exemplare der Karten 43–57 und zwei Exemplare der Karte 73.

WISSEN 📖

Das Wissen-Deck ist gut darin, seine Charaktere am Leben zu halten. Außerdem bietet es seinem Spieler eine Vielzahl an Möglichkeiten, Karten zu ziehen. Dieses Deck belohnt die Spieler, die gut darin sind, Bedrohungen einzuschätzen und ihnen entgegenzutreten, wenn es nötig wird.

Helden: Denethor, Glorfindel, Beravor

Karten: Alle Exemplare der Karten 58–72 und zwei Exemplare der Karte 73.

Einführungsszenario

„Weg durch den Dusterwald“ ist das Einführungsszenario. Um das Szenario vorzubereiten, werden die Abenteuerkarten „Fliegen und Spinnen“ (119), „Eine Weggabelung“ (120), „Der gewählte Weg“ (121) und der andere „Der gewählte Weg“ (122) wie unten angegeben zu einem Deck zusammengestellt, das aus vier Karten besteht.



Abschnittsangabe

Abenteuerkarten sind so angeordnet, dass ihre Abschnittsangabe mit der „A“-Seite sichtbar ist.

Jedes Szenario besteht aus einem einzigartigen Begegnungsdeck. Es wird aus den Begegnungssets zusammengestellt, deren Symbole auf der Abenteuerkarte des Szenarios angegeben sind.



Begegnungsset-Symbole



Für das Szenario „Weg durch den Dusterwald“ werden alle Begegnungskarten zusammengesucht, welche die unten abgebildeten Begegnungsset-Symbole aufweisen: Dies sind die Karten 74–80 und 89–100.



Dies sind die Begegnungsset-Symbole für das Szenario „Weg durch den Dusterwald“

Spielvorbereitung

Bevor eine Partie *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* beginnt, führen die Spieler die folgenden Schritte in der unten angegebenen Reihenfolge durch. Für die erste Partie wird empfohlen, Decks und das Szenario von Seite 5 zu verwenden.

Decks mischen: Die Spielerdecks und das Begegnungsdeck werden getrennt gut durchgemischt. Die Abenteuerkarten werden nicht in das Begegnungsdeck gemischt und die Heldenkarten nicht in die Spielerdecks.

Begegnungs- und Spielerdecks

Helden platzieren und anfänglichen Bedrohungsgrad einstellen: Jeder Spieler platziert seine Helden vor sich in seiner Spielzone, addiert die Bedrohungskosten seiner Helden und stellt seinen Bedrohungszähler auf diesen Wert, seinen „anfänglichen Bedrohungsgrad“.



Marker bereitlegen: Die Schadens-, Fortschritts- und Ressourcenmarker werden als Vorrat neben das Begegnungsdeck gelegt.



Startspieler bestimmen: Die Spieler bestimmen, wer von ihnen das Spiel beginnt. Ist eine Einigung nicht möglich, wird der Startspieler zufällig bestimmt. Der Startspieler nimmt sich den Startspieler-Marker und legt ihn für alle sichtbar in seine Spielzone.



Starthand ziehen: Jeder Spieler zieht die obersten 6 Karten seines Spielerdecks. Gefällt einem Spieler seine Starthand nicht, kann er seine 6 Karten wieder zurückmischen und eine neue Starthand ziehen. Das nennt man einen „Mulligan“. Nutzt ein Spieler seinen Mulligan, muss er mit der zweiten Starthand spielen.



Abenteuerkarten auslegen: Die Abenteuerkarten werden in die Nähe des Begegnungs-decks gelegt. Die Abenteuerkarten werden wie unter „Einführungsszenario“ auf Seite 5 beschrieben zusammengestellt. Abschnitt 1A sollte zuoberst liegen, gefolgt von 2A usw.



Vorbereitungsanweisungen des Szenarios durchführen: Die „Vorbereitung“-Anweisung auf Abschnitt 1A der Abenteuerkarte werden durchgeführt. Dann wird sie auf die Seite mit Abschnitt 1B umgedreht. Jetzt kann die Partie beginnen.



Vorbereitung: Durchsucht das Begegnungsdeck nach 1 Kopie von Waldspinne und 1 Kopie von Alte Waldstraße und fügt sie der Aufmarschzone hinzu. Mischt danach das Begegnungsdeck.



Empfohlener Spielaufbau

(ein Spieler, mitten im Spiel)

Aufmarschzone



Abenteuer



Aktiver Ort



Begegnungsdeck



Begegnungs-
Ablagestapel



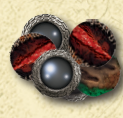
In einen Kampf
verwickelte Gegner



Startspieler-
Marker



Markervorrat



Helden



Verbündete



Deck



Ablagestapel



Bedrohungs-
zähler



Rundenablauf

Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel ist rundenbasiert, und jede Runde ist in 7 Phasen unterteilt, welche die Spieler in folgender Reihenfolge abhandeln:

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

Sobald alle 7 Phasen abgehandelt worden sind, ist die Runde vorbei, und das Spiel geht mit der Ressourcenphase der nächsten Runde weiter.

Phase 1: Ressourcen

In der Ressourcenphase sammeln die Helden Vorräte, finden neue Verbündete und gelangen an Informationen, was im Spiel durch Ressourcenmarker und Karten dargestellt wird. Die Helden verwenden ihre Ressourcen, um damit die Pläne des Dunklen Herrschers zu durchkreuzen.

Die Ressourcenphase wird abgehandelt, indem die Spieler die folgenden Schritte der Reihe nach durchführen:

1. Ressourcen erhalten
2. Karten ziehen

Jeder Schritt der Ressourcenphase wird von allen Spielern gleichzeitig abgehandelt. Nachdem alle Schritte durchgeführt worden sind, geht es mit der Planungsphase weiter.

Schritt 1: Ressourcen erhalten

Jeder Spieler nimmt sich für jeden Helden, den er im Spiel hat, 1 Ressource aus dem Markervorrat und legt ihn in den Ressourcenvorrat des entsprechenden Helden. Jeder Held hat neben seiner Karte einen Ressourcenvorrat, in dem seine Ressourcenmarker liegen. Die Spieler können Ressourcenmarker aus den Ressourcenvorräten ihrer Helden ausgeben, um Karten aus ihrer Hand zu spielen, was später beschrieben wird.

Schritt 2: Karten ziehen



Jeder Spieler zieht 1 Karte von seinem Deck und fügt sie seiner Hand hinzu. (Es gibt kein Handkartenlimit.) Das Deck eines Spielers besteht aus Verbündeten, Verstärkungen und Ereignissen. Diese Karten können die Helden im Verlauf der Partie unterstützen.

Phase 2: Planung

In der Planungsphase bereiten sich die Helden auf den nächsten Abschnitt ihrer Reise vor – sie statten sich mit Gegenständen aus und rekrutieren neue Verbündete, die sie im Verlauf der Partie unterstützen können.

In dieser Phase kann jeder Spieler Verbündete und Verstärkungen von seiner Hand spielen. Verbündetenkarten stellen Freunde, Gefolgsleute und Gefährten der Helden dar, während Verstärkungskarten für Waffen, Rüstungen, Gegenstände, Artefakte und Fertigkeiten stehen, die ihnen bei dem Abenteuer helfen können.



Die Kartenart wird unten auf der Karte angegeben.

Der Startspieler beginnt und darf beliebig viele Verbündeten- und Verstärkungskarten von seiner Hand spielen. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Um eine Karte aus der Hand zu spielen, muss der Spieler die Kosten der Karte bezahlen, was unten näher beschrieben wird. Dann wird die Karte gespielt und in die Spielzone des Spielers gelegt. Nachdem jeder Spieler die Gelegenheit gehabt hat, Karten zu spielen, geht es mit der Abenteuerphase weiter.

Kosten bezahlen

Um eine Karte zu bezahlen, muss ein Spieler Ressourcen in Höhe ihrer Kosten ausgeben, die in der oberen linken Ecke der Karte angegeben sind.

Sobald ein Spieler eine Ressource ausgibt, nimmt er sie aus dem Ressourcenvorrat eines seiner Helden und legt sie in den Markervorrat zurück. Er kann aber nicht einfach für eine Karte mit einer Ressource aus einem beliebigen Ressourcenvorrat bezahlen; er muss eine Ressource mit **RESSOURCENÜBEREINSTIMMUNG** bezahlen. Das bedeutet, dass er Ressourcen von Helden ausgeben muss, deren Einflussphäre mit der gespielten Karte übereinstimmt. Siehe dazu das Beispiel „Karten bezahlen“ auf Seite 10.



Wenn ein Spieler über mehrere Helden mit gleichen Ressourcensymbolen verfügt, kann er die Ressourcen aus den Vorräten mehrerer Helden der gleichen Sphäre ausgeben, um für eine Karte zu bezahlen, die eine Ressourcenübereinstimmung mit diesen Helden aufweist. Für Karten mit Kosten von Null muss ein Spieler keine Ressourcen ausgeben. Er muss aber auf jeden Fall mindestens einen Helden im Spiel haben, der über ein Ressourcensymbol verfügt, das der Sphäre der gespielten Karte entspricht.

Falls die Spieler mit den Startdecks spielen, müssen sie nicht auf die Ressourcenübereinstimmung ihrer Karten achten, da alle Karten in ihrem Deck aus einer einzigen Einflussosphäre stammen.

Karten spielen

Karten werden je nach Kartenart unterschiedlich gespielt. Spielt ein Spieler eine Verbündetenkarte, legt er die Karte in seine Spielzone.

Spielt ein Spieler eine Verstärkungskarte, HÄNGT er sie an eine andere Karte an, die sich bereits im Spiel befindet, indem er sie so unter die Karte im Spiel schiebt, dass diese die Verstärkung überlappt.



Die Karte „Truchsess von Gondor“ wird an die Karte „Aragorn“ angehängt.

Auf jeder Verstärkung ist angegeben, an welche Karten sie angehängt werden kann. Die meisten Verstärkungen werden an Helden angehängt, aber es gibt auch Verstärkungen, die an andere Kartenarten angehängt werden können.



Die Karte „Truchsess von Gondor“ kann nur an eine Heldenkarte angehängt werden.

Einflussosphären

Die meisten Karten in *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* gehören zu einer von vier Einflussosphären. Die Einflussosphäre einer Karte gibt an, welche Ressource ein Spieler ausgeben kann, um für eine Karte zu bezahlen. Jede Sphäre hat eine Farbe und ein entsprechendes Symbol, das auf der rechten Seite einer Verbündeten-, Verstärkungs- oder Ereigniskarte oder in der linken unteren Ecke einer Heldenkarte angegeben ist. Jede Sphäre besitzt ihre eigene Identität und ihren damit verbundenen ganz eigenen Spielstil.



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



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



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



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

Beispiel: Karten bezahlen



Ressourcensymbol



zurück in den Markervorrat

1. Glóin hat ein Führung-Ressourcensymbol und 3 Ressourcenmarker in seinem Ressourcenvorrat. Éowyn und Eleanor verfügen beide über ein Geist-Ressourcensymbol und je 2 Ressourcenmarker in ihren Ressourcenvorräten.
2. Bernd möchte Fährtenleser des Nordens von seiner Hand spielen. Fährtenleser des Nordens hat das Geist-Einfluss-sphären-symbol. Deshalb können seine Kosten nur mit Ressourcen von Charakteren mit dem Geist-Symbol bezahlt werden.
3. Bernd gibt 2 Ressourcenmarker aus Éowyns Ressourcenvorrat und 2 Ressourcenmarker aus Eleanors Ressourcenvorrat aus und legt die Marker in den Markervorrat zurück. Er legt Fährtenleser des Nordens offen in seine Spielzone.

Phase 3: Abenteuer

In der Abenteuerphase versuchen die Spieler im aktuellen Abschnitt ihres Abenteuers voranzukommen. Dafür können sich die Charaktere in dieser Phase dem Abenteuer stellen.

Die Abenteuerphase wird abgehandelt, indem die Spieler die folgenden Schritte der Reihe nach durchführen:

1. Charaktere stellen sich dem Abenteuer
2. Aufmarsch
3. Abenteuer abhandeln

Jeder Schritt wird unten genauer beschrieben. Nachdem die Spieler die Schritte der Abenteuerphase durchgeführt haben, geht es mit der Reisephase weiter.

Schritt 1: Charaktere stellen sich dem Abenteuer

Der Startspieler beginnt und darf beliebig viele seiner Charaktere wählen, die sich dem aktuellen Abenteuer stellen. Jeder Held und jeder Verbündete ist ein **CHARAKTER**. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Damit sich ein Charakter dem Abenteuer stellt, muss der Spieler den Charakter erschöpfen. In diesem Schritt kann ein Spieler mehrere Charaktere sich dem Abenteuer stellen lassen; er darf aber nur Charaktere wählen, die noch nicht erschöpft sind.

Schritt 2: Aufmarsch

Nachdem jeder Spieler die Gelegenheit gehabt hat, Charaktere zu wählen, die sich dem Abenteuer stellen, wird vom Begegnungsdeck eine Karte pro Spieler aufgedeckt. Dies wird **AUFMARSCH** genannt. Dadurch erscheinen neue Orte, Gegner und Ziele im Spiel. Dieser Schritt geschieht in jeder Runde, auch wenn die Spieler keine Charaktere gewählt haben, die sich dem Abenteuer stellen.

Die Begegnungskarten werden eine nach der anderen aufgedeckt und alle „Wenn aufgedeckt“-Effekte werden abgehandelt, bevor die nächste Karte aufgedeckt wird.

Wenn eine „Große Spinne“ aufgedeckt wird, müssen alle Spieler einen Charakter erschöpfen.

Wenn aufgedeckt:



Wenn in diesem Schritt eine Gegner-, Orts- oder Zielkarte aufgedeckt wird, wird sie in die **AUFMARSCHZONE** (die Spielzone in der Mitte des Tisches) neben dem Abenteuerdeck gelegt.



Aufmarschzone

Abenteuerdeck

Wenn in diesem Schritt eine Verratskarte aufgedeckt wird, wird ihr Text abgehandelt und danach auf den Ablagestapel gelegt (sofern der Kartentext nichts anderes besagt).

Leert sich das Begegnungsdeck während der Abenteuerphase, wird der Begegnungs-Ablagestapel zu einem neuen Begegnungsdeck gemischt.

Schritt 3: Abenteuer abhandeln

In diesem Schritt werden die Anstrengungen der Spieler, im Abenteuer voranzukommen, mit den Hindernissen verglichen, die das Begegnungsdeck den Spielern entgegenwirft, um zu bestimmen, wie viel Fortschritt sie im Abenteuer machen.

Jeder Charakter hat einen Willenskraft-Wert, der verwendet wird, um im Abenteuer vorzurücken.



Aragorn hat einen Willenskraft-Wert von „2“.



Jeder Gegner und jeder Ort hat einen Widerstand-Wert, der verwendet wird, um den Abenteuerfortschritt der Charaktere zu unterbinden.



„Große Spinne“ und „Großes Waldspinnennetz“ haben jeweils einen Widerstand von „2“.

Das Abenteuer wird abgehandelt, indem der Willenskraft-Gesamtwert aller Charaktere, die sich dem Abenteuer stellen, mit dem Widerstand-Gesamtwert aller Gegner und Orte in der Aufmarschzone verglichen wird:

- **Erfolgreich:** Der Willenskraft-Gesamtwert ist höher als der Widerstand-Gesamtwert.
- **Erfolglos:** Der Willenskraft-Gesamtwert ist niedriger als der Widerstand-Gesamtwert.
- **Keines von beidem:** Der Willenskraft-Gesamtwert ist gleich hoch wie der Widerstand-Gesamtwert.

Der Ausgang des Abenteuers bestimmt, ob die Spieler Fortschrittsmarker erhalten oder ob ihr Bedrohungsgrad erhöht wird. Wenn der Ausgang des Abenteuers weder erfolgreich noch erfolglos war, passiert nichts.

ERFOLGREICH

Falls sich die Charaktere dem Abenteuer erfolgreich gestellt haben, wird eine Anzahl an Fortschrittsmarkern auf die aktuelle Abenteuerkarte gelegt, die der Differenz zwischen dem Willenskraft-Gesamtwert und dem Widerstand-Gesamtwert entspricht.

Jede Abenteuerkarte weist Abenteuerpunkte auf. Sobald die Zahl der Fortschrittsmarker auf der Abenteuerkarte gleich hoch wie oder höher als die Abenteuerpunkte ist, haben die Spieler den Abschnitt des Abenteuers bewältigt, was später beschrieben wird.

Manchmal gibt es einen **AKTIVEN ORT**. Das ist eine Ortskarte, die neben dem aktuellen Abenteuer liegt und nicht in der Aufmarschzone. Ein Ort wird zum aktiven Ort, sobald die Spieler zu ihm gereist sind. Auch dies wird später erklärt.

Gibt es einen aktiven Ort, werden jegliche Fortschrittsmarker, die durch einen Spieleffekt oder eine Fähigkeit auf das aktuelle Abenteuer gelegt werden würde, stattdessen auf den aktiven Ort gelegt (bis zum Abenteuerpunkte-Wert des aktiven Ortes).

Abenteuerpunkte



Fortschrittsmarker werden auf Abenteuerkarten gelegt.

Wenn die Anzahl an Fortschrittsmarkern auf einem aktiven Ort gleich hoch wie die Abenteuerpunkte des Ortes ist, gilt er als **ERKUNDET**. Der Ort wird abgelegt und weitere Fortschrittsmarker werden ganz normal auf das aktuelle Abenteuer gelegt.

ERFOLGLOS

Falls sich die Charaktere dem Abenteuer erfolglos gestellt haben, wird der Bedrohungsgrad jedes Spielers um die Differenz zwischen dem Widerstand-Gesamtwert und dem Willenskraft-Gesamtwert erhöht. Falls der Bedrohungszähler eines Spielers die „50“ erreicht, scheidet dieser Spieler sofort aus dem Spiel aus. Näheres dazu wird auf Seite 20 erklärt.



Beispiel: Ein Abenteuer abhandeln

Bernds Charakter



Angelas Charaktere



Aufmarschzone

Abenteuerdeck

Begegnungsdeck

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

Phase 4: Reise

In der Reisephase bewegen sich die Helden durch die Lande von Mittelerde und erkunden die Schauplätze.

In der Aufmarschzone befinden sich meist eine oder mehrere Ortskarten. In der Reisephase können die Spieler zu einem beliebigen Ort dieser Orte reisen.

Um zu einem Ort zu reisen, wählen sie eine Ortskarte in der Aufmarschzone und legen sie neben die aktuelle Abenteuerkarte, womit der Ort zum aktiven Ort wird. Es kann immer nur einen aktiven Ort geben. Gibt es bereits einen aktiven Ort, können die Spieler nicht zu einem neuen Ort reisen.

Der Kartentext einer Ortskarte kann auch einen „Reise“-Effekt haben. Diesen Effekt müssen die Spieler abhandeln, um zu jenem Ort zu reisen.

Wenn Spieler zu einem Ort in der Aufmarschzone reisen, wird dieser Ort zum aktiven Ort.



Aufmarschzone

Abenteuerdeck

Aktiver Ort

Bevor die Spieler zum Ort „Großes Waldspinnennetz“ reisen können, muss jeder Spieler einen Helden erschöpfen.

Reise:



Zu Orten reisen

Ortskarten in der Aufmarschzone tragen in der Abenteuerphase ihren Widerstand bei, was es den Spielern schwieriger macht, sich erfolgreich dem Abenteuer zu stellen. Die Spieler können diese Orte aus der Aufmarschzone entfernen, indem sie zu ihnen reisen. Der aktive Ort trägt in der Abenteuerphase seinen Widerstand nicht bei, da er sich nicht in der Aufmarschzone befindet.

Sobald die Spieler genug Fortschrittsmarker auf den aktiven Ort gelegt haben (weil sie sich erfolgreich dem Abenteuer gestellt haben oder durch Kartenfähigkeiten), haben sie ihn ausreichend erkundet und sich allen Bedrohungen dort entledigt. Ein auf dieser Weise erkundeter Ort wird abgelegt. Dadurch können die Spieler in einer späteren Reisephase zu einem neuen aktiven Ort reisen.

Phase 5: Begegnung

In der Begegnungsphase kommt es zur Verfolgung und Konfrontation mit den Gegnern. In dieser Phase hat jeder Spieler die Gelegenheit, einen Gegner aus der Aufmarschzone in einen Kampf zu verwickeln. Dann haben die Gegner die Möglichkeit, Spieler in Kämpfe zu verwickeln.

Die Begegnungsphase wird abgehandelt, indem die Spieler die folgenden Schritte der Reihe nach durchführen:

1. Freiwillig in einen Kampf verwickeln
2. Kampfproben

Nachdem alle Spieler die Schritte durchgeführt haben, geht es mit der Planungsphase weiter. Beide Schritte werden auf der rechten Seite genauer beschrieben.

Schritt 1: Freiwillig in einen Kampf verwickeln

In Spielerreihenfolge hat jeder Spieler die Gelegenheit, 1 Gegner in der Aufmarschzone freiwillig **IN EINEN KAMPF ZU VERWICKELN**. Dazu nimmt der Spieler den Gegner aus der Aufmarschzone und legt ihn vor sich in seiner Spielzone gegenüber seiner Charaktere ab.

Schritt 2: Kampfproben

Nachdem jeder Spieler die Gelegenheit gehabt hat, einen Gegner freiwillig in einen Kampf zu verwickeln, müssen die Spieler eine Reihe von **KAMPFPROBEN** ablegen. Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn muss jeder Spieler eine Kampfprobe ablegen, indem er seinen Bedrohungsgrad mit der Kampfbereitschaft aller in der Aufmarschzone verbliebenen Gegner vergleicht.



Kampf-
bereitschaft

Der Gegner in der Aufmarschzone mit der höchsten Kampfbereitschaft, die gleich hoch wie oder kleiner als der Bedrohungsgrad des Spielers ist, verwickelt diesen Spieler in einen Kampf; dazu wird er aus der Aufmarschzone genommen und vor den entsprechenden Spieler in dessen Spielzone gelegt. Dieser Vorgang ist identisch mit dem, in dem der Spieler einen Gegner in einen Kampf verwickelt. Unabhängig davon, wie der Spieler in einen Kampf verwickelt wird (freiwillig, durch eine Kampfprobe oder durch eine Kartenfähigkeit), das Endergebnis bleibt gleich: der Spieler hat den Gegner in einen Kampf verwickelt und der Gegner hat den Spieler in einen Kampf verwickelt.

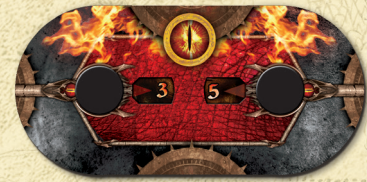
Die Spieler legen im Uhrzeigersinn so lange weiter Kampfproben ab, bis keine Gegner in der Aufmarschzone übrig sind oder die verbliebenen Gegner in der Aufmarschzone keinen Spieler mehr in einen Kampf verwickeln können.

Beispiel: Kampfproben ablegen

Bernd



Angela



Aufmarschzone

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

Phase 6: Kampf

In der Kampfphase finden Gefechte und Schlachten zwischen den Helden von Mittelerde und ihren Gegnern statt, die sie am Bewältigen ihres Abenteuers hindern wollen. In dieser Phase können in einen Kampf verwickelte Gegner unvorhersehbare Taktiken in Form von Schattenkarten erhalten. Dann haben sowohl Gegner als auch Spieler die Möglichkeit, sich gegenseitig anzugreifen.

Die Kampfphase wird abgehandelt, indem die folgenden Schritte der Reihe nach durchgeführt werden:

1. Schattenkarten zuteilen
2. Gegnerangriffe abhandeln
3. Spielerangriffe abhandeln

Jeder Schritt wird im Folgenden genauer beschrieben. Nachdem die Schritte durchgeführt worden sind, geht es mit der Auffrischungsphase weiter.

Schritt 1: Schattenkarten zuteilen

Jedem Gegner, der derzeit in einen Kampf verwickelt ist, wird 1 Karte vom Begegnungsdeck zugeteilt. Diese Karten werden **SCHATTENKARTEN** genannt. Jede Schattenkarte wird dem Gegner verdeckt zugeteilt und neben ihn gelegt. Die Spieler dürfen sich die Schattenkarte zu diesem Zeitpunkt noch nicht ansehen.

Zuerst wird den Gegnern, die mit dem Startspieler in einen Kampf verwickelt sind, je eine Schattenkarte zugeteilt, dann wird im Uhrzeigersinn den Gegnern, die mit den anderen Spielern in einen Kampf verwickelt sind, je eine Schattenkarte zugeteilt. Wenn Gegnern eines Spielers die Karten zugeteilt werden, erhält immer der Gegner mit der höchsten Kampfbereitschaft zuerst eine Karte, erst dann folgen die Gegner mit niedrigerer Kampfbereitschaft. Wenn das Begegnungsdeck keine Karten mehr enthält, erhalten alle Gegner, die noch keine Schattenkarten erhalten haben, in dieser Runde keine Schattenkarten.



Schatteneffekt

Schatten:

Schattenkarten können auf ihrer offenen Seite „Schatten“-Effekte haben, die während des Kampfes abgehandelt werden. Dies wird später genauer beschrieben.

Falls eine Gegnerkarte das Spiel verlässt, wird ihre zugeteilte Schattenkarte abgelegt. Am Ende der Kampfphase werden alle in dieser Runde zugeteilten Schattenkarten abgelegt.

Schritt 2: Gegnerangriffe abhandeln

Nachdem jedem in einen Kampf verwickelten Gegner eine Schattenkarte zugeteilt worden ist, werden die Gegnerangriffe abgehandelt. Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler für jeden Gegner, der mit ihm in einen Kampf verwickelt ist, die folgenden Schritte der Reihe nach durch. Der Spieler, der die Schritte durchführt, wird als der aktive Spieler bezeichnet.

- a. Einen Gegner wählen:** Der aktive Spieler wählt 1 Gegner in seiner Spielzone, der mit ihm in einen Kampf verwickelt ist und der diese Runde noch nicht angegriffen hat.
- b. Verteidiger erklären:** Der aktive Spieler darf 1 seiner spielbereiten Charaktere als Verteidiger wählen und erschöpft ihn. Der Spieler darf auch wählen, keinen Verteidiger zu erklären.
- c. Schatteneffekte abhandeln:** Der aktive Spieler dreht die Schattenkarte des Gegners um und handelt alle auf der Karte befindlichen Schatteneffekte ab (angezeigt durch den Text nach dem Wort „Schatten“). Alle Effekte, die keine Schatteneffekte sind, werden ignoriert.
- d. Schaden bestimmen:** Falls die Verteidigungsstärke des Verteidigers gleich hoch wie oder höher als die Angriffsstärke des gewählten Gegners ist, erleidet der Verteidiger keinen Schaden.



Ansonsten wird die Verteidigungsstärke des Verteidigers von der Angriffsstärke des gewählten Gegners abgezogen. Der Verteidiger erleidet Schaden in Höhe der Differenz. Schaden wird später ausführlich unter „Trefferpunkte und Schaden“ auf Seite 20 beschrieben.

Wenn gegen einen Angriff nicht verteidigt wird, wird sämtlicher Schaden des Angriffs – was der Gesamt-Angriffsstärke des angreifenden Gegners entspricht – einem einzelnen Helden zugewiesen, den der aktive Spieler kontrolliert. Die Verteidigungsstärke des Helden senkt nicht den Schaden eines unverteidigten Angriffs.

Schritt 3: Spielerangriffe abhandeln

Nachdem alle Gegner, die mit Spielern in einen Kampf verwickelt sind, ihre Angriffe durchgeführt haben, hat jeder Spieler die Gelegenheit, mit seinen Charakteren die Gegner anzugreifen. Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn darf jeder Spieler für jeden Gegner, mit dem er in einen Kampf verwickelt ist, die folgenden Schritte der Reihe nach durchführen. Der Spieler, der die Schritte durchführt, wird als der aktive Spieler bezeichnet.

- a. **Ziel des Angriffs und Angreifer erklären:** Der aktive Spieler wählt 1 Gegner, der mit ihm in einen Kampf verwickelt ist, und beliebig viele spielbereite Charaktere, die er kontrolliert, um den gewählten Gegner anzugreifen. Mehrere Charaktere können den gleichen Gegner angreifen.
- b. **Angriffsstärke bestimmen:** Der aktive Spieler addiert die Angriffsstärken aller seiner erklärten Angreifer, um die Gesamt-Angriffsstärke für diesen Angriff zu bestimmen.
- c. **Schaden bestimmen:** Falls die Verteidigungsstärke des Gegners gleich hoch wie oder höher als die Angriffsstärke aller Angreifer ist, erleidet der Verteidiger keinen Schaden. Ansonsten wird die Verteidigungsstärke des Gegners von der Angriffsstärke aller Angreifer abgezogen. Der Gegner erleidet Schaden in Höhe der Differenz. Schaden wird später ausführlich unter „Trefferpunkte und Schaden“ auf Seite 20 beschrieben.

Der aktive Spieler darf gegen jeden Gegner, mit dem er in einen Kampf verwickelt ist, einen Angriff erklären und darf die oberen Unterschritte (a–c) wiederholen, bis alle Angriffe erklärt worden sind oder bis der Spieler in dieser Phase keine Angriffe mehr erklären möchte oder kann.

Phase 7: Auffrischung

In der Auffrischungsphase können sich die Helden ausruhen, sich von ihren Verletzungen erholen und sich neu sammeln. In dieser Phase werden die folgenden Schritte der Reihe nach durchgeführt:

1. **Karten spielbereit machen:** Jede Karte im Spiel wird spielbereit gemacht.
2. **Bedrohungsgrad erhöhen:** Jeder Spieler erhöht seinen Bedrohungsgrad um 1.
3. **Startspieler-Marker weitergeben:** Der Startspieler gibt den Startspieler-Marker an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

Nachdem die Schritte der Auffrischungsphase durchgeführt worden sind, geht es mit der Ressourcenphase der nächsten Runde weiter. Es wird so lange weitergespielt, bis die Partie mit einem Sieg oder einer Niederlage für die Spieler endet.



Beispiel: Verteidigen gegen Gegnerangriffe



1. Angela ist mit 2 Gegnern in einen Kampf verwickelt (Waldspinne und Ungoliants Brut). Zu Beginn der Kampfphase wird jedem in einen Kampf verwickelten Gegner 1 Karte vom Begegnungsdeck verdeckt als Schattenkarte zugeteilt.
2. Angela entscheidet sich, den Angriff von Ungoliants Brut als Erstes abzuhandeln. Sie erschöpft Silberlauf-Bogenschütze und erklärt ihn zum Verteidiger gegen diesen Angriff.
3. Um den Angriff abzuhandeln, dreht Angela zuerst die Schattenkarte des Angreifers um. Die Schattenkarte ist Ost-Bucht-Patrouille, die dem angreifenden Gegner +1 ♠ gibt. Angela vergleicht die gesamte Angriffsstärke (6 ♠) des Gegners mit der Verteidigungsstärke (0 ♠) von Silberlauf-Bogenschütze und legt 6 Schadensmarker auf den verteidigenden Charakter. Da der Charakter nur 1 Trefferpunkt hat, wird Silberlauf-Bogenschütze getötet und abgelegt.
4. Angela handelt dann den Angriff von Waldspinne ab. Sie erklärt diesen Angriff als „unverteidigt“.
5. Um den Angriff abzuhandeln, dreht Angela zuerst die Schattenkarte des Angreifers um. Die Schattenkarte ist Verzauberter Fluss, die über keinen Schatteneffekt verfügt. Die ♠ von Waldspinne ist 2. Da dieser Angriff unverteidigt ist, muss Angela sämtlichen Schaden einem einzelnen, von ihr kontrollierten Helden zufügen. Sie legt 2 Schadensmarker auf Aragorn, der den Angriff mit 3 verbleibenden Trefferpunkten überlebt.

Beispiel: Gegner angreifen



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

1. Zuerst erklärt Bernd einen Angriff gegen Dol-Guldur-Orks und erschöpft Glorfindel als Angreifer.
2. Bernd nimmt Glorfindels Angriffsstärke (3 ♣) und zieht von ihr die Verteidigungsstärke (0 ♣) der Dol-Guldur-Orks ab, was zu einem Ergebnis von 3 führt. Bernd legt 3 Schadensmarker aus dem Markervorrat auf Dol-Guldur-Orks. Da dieser Gegner 3 Trefferpunkte hat, ist er getötet und wird abgelegt.
3. Bernd erklärt als nächstes einen Angriff gegen Bestienmeister Dol Guldurs und erschöpft sowohl Legolas (3 ♣) als auch Speerträger Gondors (1 ♣) als Angreifer.
4. Bernd nimmt die kombinierte ♣ von 4 und zieht von ihr die ♣ (1) von Bestienmeister Dol Guldurs ab, was zu einem Ergebnis von 3 führt. Bernd legt 3 Schadensmarker aus dem Markervorrat auf Bestienmeister Dol Guldurs. Dieser Gegner hat 5 Trefferpunkte und überlebt somit den Angriff mit 2 verbleibenden Trefferpunkten. Die Schadensmarker verbleiben auf dem Gegner, um den zugefügten Schaden anzuzeigen.

Spielende

Die Spieler haben gewonnen, wenn mindestens ein Spieler es schafft so lange zu überleben, bis der letzte Abschnitt des Abenteuerdecks bewältigt worden ist. Die Spieler haben verloren, wenn alle Spieler ausscheiden, bevor der letzte Abschnitt des Abenteuerdecks bewältigt worden ist.

Abenteuerfortschritt und Spielsieg

Die Spieler bewältigen Abenteuer, indem sie Fortschrittsmarker auf Abenteuerkarten legen. Die Spieler bewältigen einen Abschnitt eines Abenteuers, sobald mindestens so viele Fortschrittsmarker auf der aktuellen Abenteuerkarte liegen, wie diese Karte Abenteuerpunkte hat.

Sobald eine Abenteuerkarte bewältigt ist, wird sie sofort abgelegt und die nächste Karte des Szenarios wird aufgedeckt. Überschüssige Fortschrittsmarker können nicht in den nächsten Abschnitt mitgenommen werden. Wird eine neue Abenteuerkarte aufgedeckt, befolgen die Spieler alle Anweisungen auf der „Abschnitt A“-Seite der Karte und drehen sie dann auf ihre „Abschnitt B“-Seite um. Sobald die Spieler den letzten Abschnitt des Szenarios bewältigt haben, gewinnen sie das Spiel.

Ausscheidende Spieler und Niederlage

Ein Spieler scheidet aus dem Spiel aus, wenn alle seine Helden getötet wurden oder wenn sein Bedrohungsgrad die „50“ erreicht.

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

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

Zusätzliche Regeln

Der folgende Abschnitt erklärt einige zusätzliche Regeln, welche die Spieler kennen sollten, bevor sie ihre erste Partie von *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* beginnen.

Trefferpunkte und Schaden

Charaktere und Gegner haben eine gewisse Menge **TREFFERPUNKTE**. Diese geben an, wie viel Schaden ein Charakter oder Gegner erleiden kann, bevor er **GETÖTET** wird. Wird ein Charakter eines Spielers getötet, wird er auf den Ablagestapel des Spielers gelegt. Getötete Gegner werden auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt.

Trefferpunkte



Trefferpunkte



Schaden verbleibt sowohl bei Gegnern als auch Charakteren. Deshalb sollte der Schaden auf Gegnern und Charakteren mit Schadensmarkern angezeigt werden. Manche Karteneffekte erlauben es einem Charakter, sich zu heilen, indem eine bestimmte Menge an Schadensmarkern von dem Charakter entfernt wird.

Kartenfähigkeiten

Es gibt mehrere Arten von Kartenfähigkeiten bei *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel*.

Karten-
fähigkeit



Auf den Helden- und Spielerkarten fallen die Kartenfähigkeiten in eine von 5 Kategorien: Aktionen, Reaktionen, Schlüsselwörter, erzwungene Effekte und permanente Fähigkeiten.

Aktionen

Eine **AKTION** ist eine optionale Fähigkeit auf Karten, die Spieler zu bestimmten Zeiten im Spiel abhandeln können.

Aktions-
fähigkeit



Um eine Aktion auf einer Helden-, Verbündeten- oder Verstärkungskarte auszulösen, muss die Karte im Spiel sein. Normalerweise können die Spieler Aktionen zwischen Phasen und bestimmten Schritten einer Phase auslösen. In Anhang I des Referenzhandbuchs befindet sich ein detaillierter Überblick über die Phasen und Zeitpunkte, wann Aktionen abgehandelt werden können.

Einigen Aktionsfähigkeiten ist noch eine bestimmte Phase vorangestellt, z. B. „**Abenteueraktion**“ oder „**Kampfaktion**“. Eine solche Fähigkeit gibt an, dass der Spieler diese Aktion nur in der angegebenen Phase spielen kann.

Reaktionen

Eine **REAKTION** ist eine optionale Fähigkeit auf Karten, die direkt nach einem bestimmten Vorkommnis im Spiel abgehandelt werden kann. Beispielsweise kann ein Spieler jedes Mal, wenn sich sein Held Aragorn einem Abenteuer gestellt hat, die Reaktionsfähigkeit der Karte abhandeln und eine Ressource aus seinem Ressourcenvorrat ausgeben, um ihn wieder spielbereit zu machen.

Um eine Reaktion auf einer Helden-, Verbündeten- oder Verstärkungskarte auszulösen, muss die Karte im Spiel sein.

Reaktions-
fähigkeit

Reaktion:



Schlüsselwörter

Schlüsselwörter sind Kürzel für Spieleffekte oder Regeln. Schlüsselwörter stehen gewöhnlich zu Beginn des Regeltextes einer Karte. Die Regeln für einige Schlüsselwörter werden im Folgenden erklärt:

DAUERHAFT

Das Schlüsselwort **Dauerhaft** befindet sich auf manchen **Gunst-** oder **Bürde-Karten**, die nur im **Kampagnen-Modus** verwendet werden (siehe Seite 28). Über **Kampagnenkarten** werden die Spieler dazu angewiesen, wann diese Karten dem Spiel oder dem **Kampagnenvorrat** hinzugefügt werden. Ist eine **Gunst-** oder **Bürde-Karte** mit dem Schlüsselwort **Dauerhaft** zu Beginn eines **Szenarios** Teil des **Kampagnenvorrats**, muss sie während der Vorbereitung an das Ziel angehängt werden, das jene **Gunst-** oder **Bürde-Karte** im Verlauf der **Kampagne** erhalten hat. **Dauerhafte Karten** können auf keine Weise durch **Spieler-** oder **Begegnungskarten** entfernt werden.

EINGESCHRÄNKT

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

FERNKAMPF

Ein Charakter mit dem Schlüsselwort Fernkampf kann Gegner angreifen, die mit anderen Spielern in einen Kampf verwickelt sind, sobald jener Spieler angreift. Solange ein anderer Spieler Spielerangriffe abhandelt, kann ein beliebiger Spieler einen Charakter mit dem Schlüsselwort Fernkampf, den er kontrolliert, zum Angreifer erklären. Der Charakter muss dazu erschöpft werden und alle anderen erforderlichen Bedingungen erfüllen, um den Angriff durchführen zu können.

NACHRÜSTEN

Wird eine Begegnungskarte mit dem Schlüsselwort Nachrüsten während des Aufmarschschritts der Abenteuerphase oder während der Vorbereitung aufgedeckt, wird 1 weitere Karte des Begegnungsdecks aufgedeckt.

Falls eine Karte sowohl das Schlüsselwort Nachrüsten als auch einen „Wenn aufgedeckt“-Effekt hat, wird das Schlüsselwort Nachrüsten sofort abgehandelt, nachdem der „Wenn Aufgedeckt“-Effekt der Karte abgehandelt worden ist.

SCHILDWACHE

Ein Charakter mit dem Schlüsselwort Schildwache kann vom Spieler, der ihn kontrolliert, zum Verteidiger erklärt werden, während Gegnerangriffe gegen andere Spieler stattfinden. Der verteidigende Charakter muss erschöpft werden und alle für die Verteidigung gegen den Angriff erforderlichen Bedingungen erfüllen.



Schlüsselwort

Schildwache.

SIEG X

Wenn eine Karte mit dem Schlüsselwort Sieg X auf den Ablagestapel gelegt werden würde, wird sie stattdessen in eine „Nicht im Spiel“-Zone namens **STAPEL BEANSPRUCHTER SIEGPUNKTE** gelegt. Die Regeln, wie sich Siegpunkte auf die Punktwertung auswirken, befinden sich auf Seite 31.

VERFLUCHT X

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

Erzwungene Effekte

ERZWUNGENE Effekte sind verpflichtend und werden durch bestimmte Vorkommnisse während des Spiels ausgelöst (z. B. wenn ein Gegner einen Spieler in einen Kampf verwickelt oder wenn einem Spieler eine Schattenkarte ohne Schatteneffekt zugeteilt wird).

Erzwungener Effekt

Erzwungen:



Da erzwungene Effekte verpflichtend ausgelöst werden müssen, ist es wichtig, dass die Spieler die Vorkommnisse, die diese Effekte auslösen, stets im Auge behalten. Die Spieler müssen den erzwungenen Effekt jedes Mal abhandeln, wenn er durch ein bei dem Effekt angegebenes Vorkommnis im Spiel ausgelöst wird.

„Wenn aufgedeckt“- , „Schatten“- und „Reise“-Effekte, welche bereits zuvor in der Spielregel beschrieben wurden, sind besondere Arten von erzwungenen Effekten, die häufig im Spiel vorkommen und abgehandelt werden, wenn das Vorkommnis (z. B. das Aufdecken einer Karte) eintritt.

Permanente Fähigkeiten

Eine permanente Fähigkeit ist eine verpflichtende Fähigkeit, die das Spiel so lange beeinflusst, wie die Karte, welche die permanente Fähigkeit besitzt, im Spiel ist. Diese permanenten Fähigkeiten haben (anders als Aktionen, Reaktionen und erzwungene Effekte) keinen fett gedruckten Auslöser.

Da permanente Fähigkeiten dauerhaft das Spiel beeinflussen, sollten sich die Spieler dieser Fähigkeiten ständig bewusst sein. Solange z. B. die Ortskarte Verzauberter Fluss im Spiel ist, können die Spieler keine Karten von ihren Decks ziehen.

Merkmale

Merkmale sind auf den Karten fett und kursiv im oberen Teil des Textfeldes angegeben. Merkmale haben an sich keine Funktion, aber andere Karteneffekte könnten auf Merkmale einer Karte Bezug nehmen.

Merkmale

Dúnedain. Adlig. Waldläufer.



Ereigniskarten

Ereigniskarten bieten den Spielern Aktionen und Reaktionen, die sie direkt von der Hand spielen können.

Um eine Ereigniskarte zu spielen, gibt der Spieler Ressourcen in Höhe der Kosten der Karte aus seinen Ressourcenvorräten aus. Wie beim Spielen einer Verbündeten- oder Verstärkungskarte muss der Spieler eine Ressourcenübereinstimmung haben, wenn er für eine Ereigniskarte bezahlt.



Nachdem der Spieler eine Ereigniskarte gespielt hat, handelt er sofort die Aktion oder die Reaktion auf der Karte ab. Danach wird die Karte auf den Ablagestapel des Spielers gelegt.

Einzigartige Karten

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

Ein Spieler kann keine Karte spielen, die einen Kartentitel mit einer einzigartigen Karte gemeinsam hat, die sich bereits im Spiel befindet. Es ist jedoch möglich, dass ein Spieler eine Karte spielen kann, die einen Kartentitel mit einer einzigartigen Karte gemeinsam hat, die aus dem Spiel entfernt wurde und sich im Ablagestapel befindet.

Neutrale Karten

Neutrale Karten sind Karten, die zu keiner Einflussphäre gehören. Um eine neutrale Karte spielen zu können, muss der Spieler Ressourcen in Höhe ihrer Kosten ausgeben, aber es ist keine Ressourcenübereinstimmung nötig.

Die erste Partie kann beginnen

Das waren alle Regeln, die wichtig sind, um die erste Partie von *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* spielen zu können. Wir empfehlen für die erste Partie, das Szenario und die Decks zu verwenden, die auf Seite 5 der Spielregel angegeben sind. Wenn Fragen auftauchen, sollte das Referenzhandbuch zurate gezogen werden. Darin befinden sich ausführliche Informationen über die Spielmechanismen.

Nach der ersten Partie schlagen wir vor, den Abschnitt „Weiterführende Regeln“ zu lesen. Darin wird beschrieben, wie eigene Decks zusammengestellt und wie die anderen Szenarien des Spiels erkundet werden können.



Weiterführende Regeln

Der folgende Abschnitt erklärt einige weiterführende Regeln, welche die Spieler kennen sollten, wenn sie ihre eigenen Decks zusammenstellen und andere Szenarien des Spiels angehen wollen.

Zielkarten

Zielkarten sind eine Art von Begegnungskarten, die in manchen Szenarien vorkommen. Je nach Szenario repräsentieren Zielkarten Gegenstände, Verbündete oder Schlüsselobjekte, die es den Spielern erlauben, zum nächsten Abschnitt des Abenteuers vorzurücken.

Sobald eine Zielkarte während der Abenteuerphase aufgedeckt wird, wird sie wie andere Begegnungskarten auch in die Aufmarschzone gelegt. Oftmals muss eine Zielkarte **BEANSPRUCHT** werden, damit die Spieler im Szenario vorrücken können. Um eine Zielkarte zu beanspruchen, müssen die Spieler häufig Kosten bezahlen und/oder eine andere Begegnungskarte besiegen. Die Zielkarte wird daraufhin in die Spielzone eines Spielers verschoben oder an einen Helden angehängt. Auf den Zielkarten im Grundspiel ist angegeben, wie die Spieler sie beanspruchen können.

Bewacht

Auf manchen Zielkarten ist das Schlüsselwort **Bewacht** angegeben. Nachdem eine Zielkarte mit dem Schlüsselwort **Bewacht** aufgedeckt und in die Aufmarschzone gelegt worden ist, wird die nächste Karte vom Begegnungsdeck aufgedeckt und an die Zielkarte angehängt. Solange an einer Zielkarte eine Begegnungskarte angehängt ist, kann kein Spieler sie beanspruchen.

Begegnungskarten, die an Zielkarten angehängt sind, werden folgendermaßen abgehandelt:

- **Gegner:** Der Gegner bleibt an das Ziel angehängt, bis er getötet wird oder infolge eines Karteneffekts das Spiel verlässt.
- **Ort:** Der Ort bleibt an das Ziel angehängt, bis er das Spiel verlässt, entweder wenn er vollständig erkundet worden ist oder infolge eines Karteneffekts.
- **Verrat:** Verratskarten können nicht an ein Ziel angehängt werden. Falls die Karte, die aufgedeckt wird, um sie an ein Ziel anzuhängen, eine Verratskarte ist, wird die Verratskarte ganz normal abgehandelt und an das Ziel wird keine Karte angehängt.
- **Ziel:** Zielkarten können nicht an ein Ziel angehängt werden. Falls die Karte, die aufgedeckt wird, um sie an ein Ziel anzuhängen, eine andere Zielkarte ist, wird die nächste Karte vom Begegnungsdeck verwendet, um den Effekt des Schlüsselwortes zu erfüllen. Danach wird das Schlüsselwort **Bewacht** für die zweite Zielkarte abgehandelt.



Szenarienüberblick

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

WEG DURCH DEN DÜSTERWALD

Schwierigkeitsgrad = 1

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

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



REISE DEN ANDUIN HINAB

Schwierigkeitsgrad = 4

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

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



FLUCHT AUS DOL GULDUR

Schwierigkeitsgrad = 7

Während sie auf Bitten der Herrin Galadriel die nähere Umgebung Dol Guldurs erkundeten, wurde einer der Gefährten der Helden von den Truppen des Geisterbeschwörers gefangen genommen und wartet nun in einem Verlies unter dem Hügel auf sein Verhör.

Da sie wissen, dass ihrem Freund nicht mehr viel Zeit bleibt, entschließen sich die Helden zu einem waghalsigen Rettungsversuch.

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



Spielmodi

Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel richtet sich sowohl an Gelegenheitsspieler als auch an begeisterte Spielefans. Um den unterschiedlichen Spielstilen gerecht zu werden, stehen zwei Spielmodi zur Verfügung: **EINFACH** und **STANDARD**. Diese Modi erlauben es den Spielern, den Schwierigkeitsgrad anzupassen und die Herausforderung zu wählen, die ihnen am ehesten zusagt. Zusätzlich zu diesen Modi können sich die Spieler entscheiden, ob sie mit oder ohne Punktwertung spielen wollen, um den Schwierigkeitsgrad noch weiter zu variieren.

Einfacher Modus

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

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



Standardmodus

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

Deckzusammenstellung

Einen großen Teil des Spaßes und der Tiefe von *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* lernt man kennen, wenn man eigene Decks entwickelt und zusammenstellt und dabei die Karten aus diesem Grundspiel zusammen mit denen aus Erweiterungen verwendet.

Bei der Deckzusammenstellung sollten folgende Regeln beachtet werden:

- Ein Deck muss mindestens 50 Karten enthalten.
- Ein Deck darf nicht mehr als drei Exemplare (Kopien) von Karten mit demselben Kartentitel enthalten.
- Innerhalb dieser Richtlinien kann jede Kombination aus Verbündeten, Verstärkungen und Ereignissen für die Erstellung eines Spielerdecks verwendet werden.

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 1–3 Helden. Die Spieler können sich vor jedem Spiel absprechen, mit welchen Helden sie während der Partie am liebsten spielen würden. Wenn mehr als ein Spieler denselben Helden spielen will, muss vor dem Spiel abgesprochen werden, wer diesen Helden verwendet; die anderen Spieler können diesen Helden dann nicht mehr verwenden. Auch sollte beachtet werden, dass ein einzigartiger Verbündeter nicht ins Spiel kommen kann, falls ein Held mit dem selben Kartentitel bereits im Spiel ist.

Tipps zur Deckzusammenstellung

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

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

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

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

Deckvorschläge

Auf dieser Seite befinden sich zwei Decks, die je um zwei Sphären herum aufgebaut sind. Für die erste Partie empfehlen wir euch, die Starterdecks auf Seite 5 zu verwenden. Seid ihr aber erst mit dem Spiel ein wenig mehr vertraut, dann solltet ihr diese „2 Sphären“-Decks ausprobieren, oder euch eure eigenen Decks zusammenstellen.

Diese zwei Decks wurden so zusammengestellt, dass sie sich gegenseitig unterstützen können. Für ein Solo-Spiel empfehlen wir das „Führung & Geist“-Deck, das viele Verbündete ins Spiel bringen kann und dadurch eine hohe Willensstärke für das Abenteuer bereitstellen kann. Spielt ihr zu zweit, ist das „Wissen & Taktik“-Deck dafür da, zusätzliche Karten zu ziehen und sich um die Kämpfe mit den Gegnern zu kümmern.

Führung & Geist



Helden

Aragorn
Théodred
Éowyn

Verbündete

Gandalf 3x
Faramir 2x
Wächter der Veste 3x
Langbart-Orkschlächter 2x
Silberlauf-Bogenschütze 2x
Schneeborn-Späher 3x
Sohn Arnors 2x
Führer durch Lórien 2x
Fährtenleser des Nordens 2x
Tuk auf Wanderschaft 3x

Ereignisse

Grimmige Entschlossenheit 2x
Schleichangriff 3x
Heldenhaftes Opfer 3x
Eine Prüfung des Willens 3x
Zwergengrab 2x
Haltet stand! 2x
Begrüßung der Galadhrim 2x

Verstärkungen

Celebrians Stein 3x
Truchsess von Gondor 3x
Unerwarteter Mut 3x



Wissen & Taktik



Helden

Beravor
Denethor
Legolas

Verbündete

Gandalf 3x
Gléowine 3x
Henamarth Flußlied 3x
Tochter des Nimrodel 3x
Hammerschmied von Erebor 3x
Bergarbeiter der Eisenberge 3x
Speerträger Gondors 3x
Veteranenaxtkrieger 3x

Ereignisse

Radagasts Schläue 3x
Geheime Pfade 3x
Schwertbeherrschung 3x
Finte 3x
Schneller Schlag 3x

Verstärkungen

Waldfalle 2x
Beschützer Lóriens 3x
Horn von Gondor 3x
Klinge aus Gondolin 3x



Kampagnen-Modus

Der Kampagnen-Modus ist eine spannende Variante zum Spielen von *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel*, die alle Szenarien aus dem Grundspiel zu einem einzigen epischen Abenteuer verbindet. Um im Kampagnen-Modus zu spielen, müssen die Spieler jedes Szenario in der richtigen Reihenfolge durchspielen. Die Spieler können nur ins nächste Szenario vorrücken, nachdem sie das aktuelle Szenario bewältigt haben. Falls die Spieler ein Szenario verlieren, gibt es keine Strafe, aber sie müssen es erneut spielen, um es zu bewältigen, bevor sie zum nächsten Szenario vorrücken können.

Kampagnenlogbuch

In einer Kampagne können die Ergebnisse jedes Szenarios beeinflussen, wie das nächste verläuft, und die Entscheidungen der Spieler in jedem Abenteuer können für ihren Erfolg in zukünftigen Abenteuern bedeutend sein. Das Kampagnenlogbuch wird verwendet, um den Verlauf und die Entwicklung der gesamten Kampagne festzuhalten.

Am Ende jedes Szenarios halten die Spieler ihre Ergebnisse fest, indem sie alle wichtigen Informationen im Kampagnenlogbuch (auf den Seiten 32–33) notieren.

Beim Vorbereiten eines Szenarios im Kampagnen-Modus lesen die Spieler noch einmal im Kampagnenlogbuch nach, um sicherzustellen, dass sie die richtigen Karten verwenden.

Die Gemeinschaft der Helden

Im Kampagnen-Modus notieren die Spieler zu Beginn des ersten Szenarios die Namen ihrer Helden im Kampagnenlogbuch. Falls einer dieser Helden sich am Ende des Spiels im Ablagestapel eines Spielers befindet, wird der Name dieses Helden in die Liste der Gefallenen Helden im Kampagnenlogbuch eingetragen. Ein Held, dessen Name auf der Liste der Gefallenen Helden steht, kann von keinem Spieler in zukünftigen Abenteuern derselben Kampagne verwendet werden.

Solange die Spieler im Kampagnen-Modus spielen, können sie die Karten in ihren Decks zwischen den Spielen ändern, aber sie müssen für jedes Szenario dieselben Helden verwenden. Dazu gibt es zwei Ausnahmen:

- Falls sich ein Held am Ende eines Szenarios im Ablagestapel des Spielers befindet, der ihn kontrolliert, wird der Name des Helden auf die Liste Gefallene Helden geschrieben und der Spieler kann in der Vorbereitung zum nächsten Spiel einen neuen Helden wählen. Der neue Held wird im Kampagnenlogbuch notiert und jeder Spieler erhält für den Rest der Kampagne dauerhaft eine Strafe von +1 auf seinen anfänglichen Bedrohungsgrad.
- Falls ein Spieler zwischen zwei Szenarien einen Helden, den er kontrolliert, gegen einen Helden mit einem anderen Namen austauschen möchte, kann er 1 Helden, den er kontrolliert, in der Vorbereitung zum Spiel durch einen neuen Helden ersetzen. Der neue Held wird im Kampagnenlogbuch notiert und jeder Spieler erhält für den Rest der Kampagne dauerhaft eine Strafe von +1 auf seinen anfänglichen Bedrohungsgrad.

Falls ein Spieler einen Gefallenen Helden ersetzen muss, aber keine Helden in der Sammlung der Spieler mehr übrig sind, erhält der Spieler stattdessen dauerhaft eine Strafe von +1 auf seinen anfänglichen Bedrohungsgrad, streicht den Helden aber von der Liste der Gefallenen Helden und spielt mit diesem Helden weiter.



Zusätzliche Kartenarten

Es gibt drei zusätzliche Kartenarten, die nur im Kampagnen-Modus verwendet werden: Kampagnenkarten, Gunst- und Bürde-Karten. Diese Kartenarten werden im Folgenden beschrieben.

Kampagnenkarten

Die Kampagnenkarte ist eine Kartenart, die dazu dient, ein Szenario in die größere Kampagne einzubinden. Bei der Vorbereitung zu einem Szenario im Kampagnen-Modus müssen die Spieler die Kampagnenkarte für das Szenario neben das Abenteuerdeck legen und zusätzliche Anweisungen zur Vorbereitung auf der Karte befolgen. Nachdem die Spieler das Szenario bewältigt haben, drehen sie die Kampagnenkarte um, befolgen alle Anweisungen zur Auflösung und bringen ihr Kampagnenlogbuch entsprechend auf den neusten Stand.

Gunst

Gunst-Karten sind Spielerkarten (und manchmal auch Begegnungskarten), die erhalten werden können, indem ein Szenario im Kampagnen-Modus durchgespielt wird. Diese Karten stehen im Verlauf der Kampagne für die positiven Entwicklungen und Folgen der Entscheidungen der Spieler. Die Spieler können diese Karten nicht in Szenarien verwenden, wenn sie sie zuvor nicht erworben haben, es sei denn, ein Szenario enthält anderslautende Anweisungen.

Bürde

Bürde-Karten sind Begegnungskarten (und manchmal auch Spielerkarten), die erhalten werden können, indem ein Szenario im Kampagnen-Modus durchgespielt wird, und werden dem Begegnungsdeck hinzugefügt. Anstelle eines Begegnungsset-Symbols haben diese Karten ein „Bürde-Symbol“, um sie dem entsprechenden Bürde-Set zuordnen zu können. Da die Bürde-Karten nicht zu einem Begegnungsset gehören, sollten sie nicht in ein Begegnungsdeck gemischt werden, bis die Spieler angewiesen werden, sie darin aufzunehmen.

Kampagnenvorrat

Die Liste der Gunst- und Bürde-Karten, welche die Spieler im Laufe einer Kampagne erhalten, wird der Kampagnenvorrat genannt. Nachdem die Spieler ein Szenario bewältigt und ihre Ergebnisse im Kampagnenlogbuch festgehalten haben, müssen sie erworbene Gunst- und/oder Bürde-Karten dem Kampagnenvorrat hinzufügen.

Sobald die Spieler Gunst- und/oder Bürde-Karten erhalten, tragen sie die Namen der Karten im Kampagnenvorrat ein. Falls eine dieser Karten das Schlüsselwort Dauerhaft hat, notieren die Spieler im Bereich Notizen, an welchen Helden sie angehängt ist.

Bei der Vorbereitung eines Szenarios der laufenden Kampagne werden die im Kampagnenvorrat aufgelisteten Gunst- und Bürde-Karten auf folgender Weise dem Spiel hinzugefügt:

- Gunst-Karten mit der Spielerkarten-Rückseite dürfen dem Spielerdeck hinzugefügt werden. Diese Karten zählen nicht gegen die minimale Deckgröße.
- Bürde-Karten mit der Spielerkarten-Rückseite müssen dem Spielerdeck hinzugefügt werden. Diese Karten zählen nicht gegen die minimale Deckgröße.
- Falls im Kampagnenlogbuch eine Gunst- oder Bürde-Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft notiert ist, die an einen bestimmten Helden zugeordnet ist, muss diese Karte zu Beginn des Spiels an den bestimmten Helden angehängt werden.
- Gunst- und Bürde-Karten mit Begegnungskarten-Rückseite müssen bei der Spielvorbereitung ins Begegnungsdeck gemischt werden.

Falls ein Held der Liste der Gefallener Helden hinzugefügt wird, werden alle Gunst- und Bürde-Karten mit dem Schlüsselwort Dauerhaft, die an diesen Helden angehängt sind, aus dem Kampagnenvorrat entfernt.



Kampagnenkarten



Gunst



Bürde

Kampagnen-Vorbereitung

Bei der Vorbereitung eines Szenarios in einer Kampagne solltet ihr folgende Liste verwenden, um sicherzustellen, dass ihr auch alle Einzelheiten für die Kampagne berücksichtigt habt:

1. Überprüft, dass jeder Spieler die Helden verwendet, die im Kampagnenlogbuch notiert sind. (Vor dem ersten Spiel der Kampagne notiert jeder Spieler seinen Namen und seine Helden im Kampagnenlogbuch.)
2. Vergewissert euch, dass keiner eurer Helden in der Liste der Gefallenen Helden notiert ist. Falls der Held eines Spielers aufgelistet sein sollte, muss der Spieler einen neuen Helden wählen. Entfernt jede Gunst- und Bürde-Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft, die dem gefallenen Helden zugeordnet ist, aus dem Kampagnenvorrat.
3. Falls ein Held freiwillig seine Helden austauschen will, notiert die neuen Helden im Kampagnenlogbuch und fügt im Bereich „Strafe auf Bedrohung“ für jeden geänderten Helden +1 hinzu.
4. Jeder Spieler stellt seinen anfängliche Bedrohung ein, wobei er den Wert berücksichtigt, der unter „Strafe für Bedrohung“ im Kampagnenlogbuch notiert ist.
5. Jeder Spieler hängt die im Kampagnenvorrat notierten Gunst- und Bürde-Karten mit dem Schlüsselwort Dauerhaft an die entsprechenden Helden an.
6. Überprüft, ob ihr Gunst-und/oder Bürde-Karten mit dem Wort **Vorbereitung** habt und legt sie in die Spielzone.
7. Bereitet die Spielerdecks vor, indem ihr die im Kampagnenvorrat notierten Gunst- und/oder Bürde-Karten in die entsprechenden Spielerdecks mischt.
8. Bereitet das Begegnungsdeck vor, indem ihr die im Kampagnenvorrat notierten Gunst- und/oder Bürde-Karten in das Begegnungsdeck mischt.

Kampagnen-Modus für Experten

Der Kampagnen-Modus für Experten ist eine Variante für Spieler, die nach einer noch größeren Herausforderung suchen. Zwischen den Szenarien einer Experten-Kampagne werden die Trefferpunkte der Helden nicht zurückgesetzt. Am Ende jedes Szenarios wird die Anzahl an Schadensmarkern jedes Helden im Bereich „Notizen“ des Kampagnenlogbuchs notiert. Dann werden bei der Vorbereitung des nächsten Szenarios der Kampagne auf jeden Helden so viele Schadensmarker gelegt, wie im Bereich „Notizen“ im Kampagnenlogbuch für jeden Helden notiert wurden. Jeder Spieler darf stattdessen auch wählen, diesen Startschaden von einem Helden, den er kontrolliert, zu heilen. Jeder Held, von dem auf diese Weise sein Startschaden geheilt wurde, erhält dauerhaft eine Strafe von +1 auf seinen anfänglichen Bedrohungsgrad.

Ende der Kampagne

Jede Kampagne ist ein in sich abgeschlossenes Erlebnis. Jede Gunst und Bürde sowie alle anderen Modifikatoren, welche die Spieler in der Kampagne erhalten haben, gelten nicht für andere Spiele und Kampagnen, es sei denn, dass eine Kartenfähigkeit dies ausdrücklich besagt (wie z. B. der **Auflösung**-Effekt auf der Kampagnenkarte für Flucht aus Dol Guldur).

Punktewertung

Spieler, die Freude daran haben, ein Szenario mehrmals durchzuspielen, können die folgende Punktewertung verwenden, um den Erfolg jedes ihrer Spiele messen und vergleichen zu können.

Wenn die Spieler das Spiel gewinnen, wird ihre Punktewertung wie folgt bestimmt:

- 1. Grundwert bestimmen:** Folgende Punkte werden zusammengezählt, um den Grundwert zu bestimmen:
 - Der Bedrohungsgrad jedes Spielers bei Spielende.
 - Die Bedrohungskosten aller getöteten Helden.
 - Die Zahl der Schadensmarker auf allen überlebenden Helden.
- 2. Rundenstrafe addieren:** Die Anzahl der beendeten Runden multipliziert mit 10 wird hinzuaddiert.
- 3. Siegpunkte abziehen:** Die Gesamtzahl der Siegpunkte, welche die Spieler in diesem Szenario erhalten haben, wird abgezogen.

Das Ergebnis ist die Gesamtpunktzahl der Spieler.

Je niedriger das Ergebnis, desto besser ist die Punktewertung. Mit der Punktewertung können die Spieler die Leistungsfähigkeit eines Decks oder einer Gruppe über einen längeren Zeitraum beurteilen und auch Decks miteinander vergleichen.

STAPEL BEANSPRUCHTER SIEGPUNKTE

Einige Gegner- oder Ortskarten verleihen Siegpunkte, wenn sie das Spiel verlassen. Karten, die Siegpunkte verleihen, haben das Schlüsselwort Sieg X in der unteren rechten Ecke des Textfeldes der Karte.

Wenn eine Karte mit dem Schlüsselwort Sieg X das Spiel verlässt, wird sie in den Stapel beanspruchter Siegpunkte gelegt. Karten im Stapel beanspruchter Siegpunkte werden zur Bestimmung der Gesamtpunktzahl am Ende des Spiels verwendet.



Hauptling Ufthak belohnt die Spieler mit 4 Siegpunkten, wenn er besiegt wird.

← Siegpunkte

DER HERR DER RINGE™

DAS KARTENSPIEL

KAMPAGNENLOGBUCH

Spieler 1

Spieler 2

Spieler 3

Spieler 4

--	--	--	--

Helden

Gefallene Helden

Strafe auf Bedrohung

--	--

Notizen

--

Szenarioname

Spieleranzahl

Spielername	Bedrohungsgrad bei Spielende	Bedrohungskosten aller toten Helden	Schadensmarker auf verbleibenden Helden	Spieler Zwischensumme			
		+		+		=	
		+		+		=	
		+		+		=	
		+		+		=	

Notizen

Anzahl der Runden:
(Strichliste)Kombinierte
Zwischensumme
der SpielerGewonnene
Siegpunkte10 Punkte
pro RundeGesamtpunktzahl
der Gruppe

DER HERR DER RINGE
DAS KARTENSPIEL

Szenarioname

Spieleranzahl

Spielername	Bedrohungsgrad bei Spielende	Bedrohungskosten aller toten Helden	Schadensmarker auf verbleibenden Helden	Spieler Zwischensumme			
		+		+		=	
		+		+		=	
		+		+		=	
		+		+		=	

Notizen

Anzahl der Runden:
(Strichliste)Kombinierte
Zwischensumme
der SpielerGewonnene
Siegpunkte10 Punkte
pro RundeGesamtpunktzahl
der Gruppe

DER HERR DER RINGE
DAS KARTENSPIEL

Szenarioname

Spieleranzahl

Spielername	Bedrohungsgrad bei Spielende	Bedrohungskosten aller toten Helden	Schadensmarker auf verbleibenden Helden	Spieler Zwischensumme			
		+		+		=	
		+		+		=	
		+		+		=	
		+		+		=	

Notizen

Anzahl der Runden:
(Strichliste)Kombinierte
Zwischensumme
der SpielerGewonnene
Siegpunkte10 Punkte
pro RundeGesamtpunktzahl
der Gruppe

DER HERR DER RINGE
DAS KARTENSPIEL

Credits

Original Game Credits:

Game Design & Development: Nate French

Producer: Mike David

Editing: Kevin Tomczyk

Proofreading: Patricia Meredith und Mark Pollard

Graphic Design: Kevin Childress

Additional Graphic Design: Brian Schomburg, Andrew Navaro und Michael Silsby

Cover Art: Daryl Mandryk

Art Direction: Zoë Robinson

Art Administration: Kyle Hough

Creative Content Development: Jason Walden

FFG Lead Game Designer: Corey Konieczka

FFG Lead Game Producer: Michael Hurley

Production Manager: Eric Knight

Publisher: Christian T. Petersen

Besonderer Dank an: An Joe Mandragona, Rebecca Hanson, Fredrica Drotos und Sam Benson von Middle-earth Enterprises für ihre Geduld und ihr Feedback. An den wundervollen Kern des Testspieler-Teams: Damon Stone, Jonathan Pechon, Jerry Warwick, Kathy Warwick, Kat Pealsey, Denise Shepler, Jonathan Benton, Tony Sullivan, Nathan Bradley, Chris Perry, Rob Jones, Marius Hartland, Eric F. Huigen, Martijn Ketelaars, James Black, Jason Hawthorne, Ninno Canonico, Jared Duffy, Steve Zamborsky, Cesare Ciccarelli, Will Lentz, Francesco Moggia, John Goodenough, Jason Walden, Adam Sadler und Brady Sadler. Ud an jeden, der auf der GenCon 2010 eine frühe Version dieses Spiels angespielt hat. Vielen, vielen herzlichen Dank.

Revised Edition Credits:

Additional Development: Caleb Grace mit Ian Martin und Jeremy Zwirn

Producer: Jason Walden

Editing: Adam Baker

Proofreading: Mark Pollard und Stephen Redman mit Lori Redman

Card Game Manager: Jim Cartwright

Graphic Design: Nathan Carnahan

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Anders Finér

Art Direction: Deborah Garcia

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas

Licensing Coordinator: Zach Holmes

Licensing Manager: Sherry Anisi

Production Management: Justin Anger und Tim Najmolhoda

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Testspieler

Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Malachi Gardner und Michael Joyce

Deutsche Ausgabe - Asmodee Germany:

Übersetzung: André Winter und Sandra Schmidt

Redaktion: Benjamin Fischer und Steffen Trzensky

Grafische Bearbeitung und Layout: Max Breidenbach



TM/® & © 2021 Fantasy Flight Games. Middle-earth, The Lord of the Rings und die Charaktere, Ereignisse, Gegenstände und Orte darin sind TMs oder eingetragene Markenzeichen von The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises und werden von Fantasy Flight Games unter Lizenz verwendet. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Alle Rechte sind ihren jeweiligen Eigentümern vorbehalten. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

Kurzübersicht

Diese Seite bietet einen kurzen Überblick über die Grundregeln und den Rundenablauf des Spiels.

Rundenablauf

Jede Runde unterteilt sich in die folgenden 7 Phasen:

1. **Ressourcenphase**
 - a. Ressourcen erhalten
 - b. Karten ziehen
2. **Planungsphase**
3. **Abenteuerphase**
 - a. Charaktere stellen sich dem Abenteuer
 - b. Aufmarsch
 - c. Abenteuer abhandeln
4. **Reisephase**
5. **Begegnungsphase**
 - a. Freiwillig in einen Kampf verwickeln
 - b. Kampfproben
6. **Kampfphase**
 - a. Schattenkarten zuteilen
 - b. Gegnerangriffe abhandeln
 - c. Spielerangriffe abhandeln
7. **Auffrischungsphase**
 - a. Karten spielbereit machen
 - b. Bedrohungsgrad erhöhen
 - c. Startspieler-Marker weitergeben

Schlüsselwörter

Die vollständigen Regeln der Schlüsselwörter finden sich im Referenzhandbuch.

Bewacht: Nachdem eine Zielkarte mit dem Schlüsselwort Bewacht aufgedeckt und in die Aufmarschzone gelegt worden ist, wird die nächste Karte vom Begegnungsdeck aufgedeckt und an das Ziel angehängt. Solange an einer Zielkarte eine Begegnungskarte angehängt ist, kann sie kein Spieler beanspruchen.

Eingeschränkt: Ein Charakter kann maximal nur zwei Verstärkungen mit dem Schlüsselwort Eingeschränkt angehängt haben.

Fernkampf: Ein Charakter mit dem Schlüsselwort Fernkampf kann Gegner angreifen, die mit anderen Spielern in einen Kampf verwickelt sind.

Nachrüsten: Wird eine Begegnungskarte mit dem Schlüsselwort Nachrüsten aufgedeckt, wird 1 weitere Karte des Begegnungsdecks aufgedeckt (nachdem der „Wenn aufgedeckt“-Effekt der Karte abgehandelt worden ist, falls vorhanden).

Schildwache: Ein Spieler kann einen Charakter mit dem Schlüsselwort Schildwache zum Verteidiger gegen einen Gegner erklären, der einen anderen Spieler angreift.

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



Charaktere & Gegner Symbolübersicht

Willenskraft	
Angriffsstärke	
Verteidigungsstärke	
Widerstand	

Einflusssphären

Führung		
Wissen		
Geist		
Taktik		