

Der Herr der Ringe

INSIDE THE EFFECTS

Die Schlacht um Mittelerde

Hausregeln für Herr der Ringe - Risiko
von Sven Unkelbach

Hausregeln - Herr der Ringe Risiko

V2.1

Dieses Alternative Regelwerk benötigt das Basisspiel „*Herr der Ringe – Risiko*“, sowie die „*Mordor & Gondor*“ Erweiterung dafür.

Benötigt werden zu diesem Material zusätzlich:

- Diese Spielanleitung
- 20 Würfel (idealerweise zwei Farben á 10 Würfel) für das Würfelsystem
- 4 Einheitenübersichts-Tabellen
- 4 Kurzregeln-Bögen
- 12 Missionskarten

Für große Spiele empfiehlt es sich außerdem ein weiteres Einheitenset aus der Erweiterung bei Hasbro zu bestellen (4€).

Bei Fragen oder Anregungen wenden Sie sich bitte an:

Sven Unkelbach
codex@alphacodex.de

oder besuchen Sie das „Schlacht um Mittelerde - Forum auf
www.michas-spielmitmir.de

Sie können dieses Regelheft, sowie weiteres Zusatzmaterial für die „Herr der Ringe – Risiko“ Modifikation „*Schlacht um Mittelerde*“ kostenlos auf der Seite www.michas-spielmitmir.de downloaden.

----- Teil 1 - Spielvorbereitung -----

Beginn des Spiels

- Die Spieler einigen sich welche Spielversion gespielt werden soll: „**Punktespiel**“, „**Missionsspiel**“ (A oder B), „**Punktespiel im Team**“ oder „**Teamspiel**“. Außerdem muss man sich darauf einigen ob für den Weg der Gefährten die lange, **mittlere oder die kurze Variante** gespielt werden soll.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt die Einheiten dieser Farbe an sich.
- Alle Spieler würfeln mit einem Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis ist Spieler 1, die anderen ergeben sich im Uhrzeigersinn anhand der untenstehenden Tabelle.

Verteilung der Start-Gebiete

Die Gebietskarten werden nach Gut, Böse und Neutral in 3 Stapel geteilt und die einzelnen Stapel werden gemischt. Je nach Spielerzahl zieht jeder Spieler eine Anzahl Karten die man aus der Tabelle entnimmt von den jeweiligen Stapeln.

2 Spieler (ein Guter, ein Böser)

- Spieler 1 - Gut 15 Gebiete der Guten, 10 neutrale
- Spieler 2 - Böse 15 Gebiete der Bösen, 10 neutrale

3 Spieler (zwei Böse, ein Guter)

- Spieler 1 - Böse 8 Gebiete der Bösen, 5 neutrale Gebiete
- Spieler 2 - Gut 13 Gebiete der Guten
- Spieler 3 - Böse 7 Gebiete der Bösen, 6 neutrale Gebiete

3 Spieler (zwei Gute, ein Böser)

- Spieler 1 - Gut 8 Gebiete der Guten, 5 neutrale Gebiete
- Spieler 2 - Böse 13 Gebiete der Bösen
- Spieler 3 - Gut 7 Gebiete der Guten, 6 neutrale Gebiete


4 Spieler (zwei Gute, zwei Böse)

- Spieler 1 - Böse 8 Gebiete der Bösen
- Spieler 2 - Gut 8 Gebiete der Guten
- Spieler 3 - Böse 7 Gebiete der Bösen, 1 neutrales
- Spieler 4 - Gut 7 Gebiete der Guten, 1 neutrales

Die Spieler stellen nun jeweils genau **eine Verteidigereinheit** auf jedes ihrer Startgebiete (Die Guten stellen Elbenbogenschützen auf, die Bösen Orkarmbrustschützen).



Zusätzliche Einheiten

- Jeder Spieler erhält nun noch je 5 Angriffseinheiten. (die Guten erhalten jeweils 5 Ritter Gondors und die Bösen erhalten 5 Orktruppen):
- 
- Nun stellt jeder Spieler seine 5 Einheiten in beliebiger Aufteilung in seine Gebiete (es müssen jetzt noch keine Stätten der Macht sein!), dann folgt der nächste Spieler. Also Spieler 1 stellt seine 5 Angreifer irgendwo auf, dann stellt Spieler 2 seine 5 Einheiten auf usw.
 - Es können am Ende der Verteilung auch mehr als 2 Einheiten in einem Gebiet stehen (allerdings - wie auch später im Spiel- nie mehr als 5 Einheiten in einem Gebiet)
 - Mit diesen zusätzlichen Einheiten können die Spieler zu Beginn des Spiels Ihre ersten Eroberungen durchführen und / oder die noch freien Länder durch einen einfachen Einmarsch in der Kampfphase besetzen.
 - Die „vorderen“ Spieler haben dabei zwar den Vorteil, ihre Einheiten nach Spielbeginn vor den anderen für Eroberungen einsetzen zu können, haben jedoch den Nachteil, dass sich die „hinteren“ Spieler bei ihrer Aufstellung bereits auf die Strategien der anderen einstellen können und frisch eroberte Gebiete relativ leicht wieder zurückerobert werden können (Angreifer haben nur 1 Punkt Verteidigung und für die Eroberungen können sie dann auch noch Gebietskarten ziehen).
 - Zusammen mit seiner letzten Einheit stellt jeder Spieler noch seinen **Heerführer** in ein beliebiges seiner Gebiete auf eine Stätte der Macht.

Kartenverteilung

- Die **Gebietskarten** werden nun wieder zusammengenommen und zu einem Stapel gemischt und verdeckt neben dem Spielplan abgelegt.
- Aus den Abenteuerkarten (alle außer den Gebietskarten; sie haben den Ring auf der Rückseite) werden alle **Ereigniskarten herausortiert** (haben einen Stern links oben). Jeder Spieler erhält nun **4 Abenteuerkarten** aus diesem Stapel (das sind dann entweder Missionskarten oder Machtkarten). Die Ereigniskarten werden nun wieder unter den Haufen der Abenteuerkarten gemischt. Der Stapel wird ebenfalls verdeckt neben dem Spielplan abgelegt.
- Während des gesamten Spiels darf ein Spieler **maximal 4 Abenteuerkarten** auf der Hand halten. Hat ein Spieler bereits 4 Karten auf der Hand, darf er keine neue ziehen oder muss vor dem Ziehen eine beliebige alte Karte abgeben.

----- Teil 2 - Spielablauf -----

In jeder Runde durchläuft jeder Spieler die folgenden 5 Phasen seines Zugs. Die Reihenfolge der Phasen ist zwingend und sobald eine Phase beendet ist, können später keine Aktionen dieser Phase mehr ausgeführt werden. Wenn der Spieler alle Phasen durchlaufen hat ist der nächste Spieler an der Reihe und durchläuft ebenfalls alle 5 Phasen.

1. Verstärkungen
2. Kampf und Verteidigung
3. Truppenbewegung
4. Karten ziehen
5. der Weg der Gefährten

1. Verstärkungen

Zu Beginn jedes Zugs – mit **Ausnahme** der Züge aller Spieler in der allerersten Runde im Spiel - erhält jeder Spieler Verstärkungen für seine Armee. In einem bestimmten Gebiet dürfen dabei **zu keiner Zeit mehr als 5 Einheiten** aufgestellt sein („Durchziehende Einheiten“ zählen dabei mit, Heerführer allerdings nicht).

Jede Einheit, die man aufstellen kann, hat dabei bestimmte **Kosten** und jeder Spieler hat in der Verstärkungsphase eine bestimmte Anzahl Punkte dafür zu vergeben. Stellt man beispielsweise als böser Spieler einen Bergtroll auf, so kostet das den Spieler 5 seiner Punkte. Die Spieler können Verstärkungspunkte im Wesentlichen durch 3 Arten erhalten, wobei alle diese **Punkte addiert** werden, bevor der Spieler dafür Einheiten kauft:

- **Verstärkungen für beherrschte Regionen**
Beherrscht ein Spieler eine ganze Region erhält er dafür so viele Punkte, wie es links im Verstärkungen-Feld des Spielplans für die entsprechende Region angegeben ist. Die neuen Einheiten müssen in einer eigenen **Stätte der Macht** oder in einer eigenen **Festung** (die ganze Region gehört dem Spieler oder im Teamspiel seinem Team) aufgestellt werden.
- **Verstärkungen für Stätten der Macht**
Jeder Spieler erhält dann für jede Stätte der Macht, die unter seiner Herrschaft steht einen Punkt.

• **Evtl. Verstärkungen für Gebietskarten**

Der Spieler kann darüber hinaus noch ein Set aus genau 3 Gebietskarten eintauschen, um zusätzliche Verstärkungspunkte erlangen. Diese Punkte können mit den Punkten für die Stätten der Macht kombiniert werden und die neuen Einheiten können ebenso nur an beliebigen, eigenen **Stätten der Macht** aufgestellt werden.

Folgende Tabelle gibt die Anzahl der Punkte für die verschiedenen möglichen 3er Sets an:

3 Infanteriesymbole	2 Punkte
3 Kavalleriesymbole	4 Punkte
3 Kreatursymbole	6 Punkte
1 Symbol von jedem	8 Punkte

- Zusätzlich erhalten die jeweiligen Herrscher über die 3 Gebiete der eingetauschten Gebietskarten für jedes dieser Gebiete **2 Bonuspunkte**, die **sofort** und im **entsprechende Gebiet** der Gebietskarte eingetauscht werden müssen (Die Bonuspunkte zählen als einzige nicht zu den Punkten der anderen Verstärkungsarten dazu).
- Die Spieler müssen selbst darauf achten, dass sie ihre Bonuspunkte erhalten, wenn eines ihrer Gebiete ausgespielt wurde - sobald die Phase vorbei ist können keine rückwirkenden Forderungen mehr gestellt werden.
- Für die Summe der Punkte aus den drei obengenannten Verstärkungsarten (Regionen, Stätten der Macht, Karten-Sets) können dann an beliebigen, eigenen **Stätten der Macht** Einheiten aufgestellt werden.
- Anstatt auf einer Stätte der Macht kann ein Spieler die neuen Einheiten **auch in einer eigenen Festung aufstellen**, allerdings nur, wenn die Region in der die Festung steht komplett unter der Herrschaft des Spielers (oder seines Teams im Teamspiel) steht.
- Besitzt ein Spieler **keine einzige Stätte der Macht** mehr, so kann er momentan keine weiteren Einheiten aufstellen und muss schleunigst versuchen, eine Stätte der Macht in seinen Besitz zu bekommen (Verlorene Einheiten werden dabei NICHT gutgeschrieben).

2. Kampf und Verteidigung

- Ein Spieler kann aus jedem Land aus angreifen, in dem mindestens 2 Einheiten stationiert sind, da eine Einheit immer zur Verteidigung im Land gelassen werden muss.
- Der Angreifer kann (und muss) selbst auswählen, **mit welcher Einheit** er angreifen möchte, genauso kann (und muss) der Verteidiger wählen, mit welcher Einheit er verteidigen möchte. Es muss also **vor** dem Würfeln für beide klar sein welche Einheit angreift und welche verteidigt. Es ist nicht zulässig, erst einmal das Ergebnis des Angreifers abzuwarten und dann zu entscheiden, mit welcher Einheit man verteidigt hat.
- Es können jeweils **nur direkt angrenzende Gebiete** angegriffen werden, es darf dazwischen auch kein Gebirge oder ein Fluss sein (es sei denn es gibt an der Grenze eine Brücke).
(Es gibt allerdings spezielle Abenteuerkarten, die einige dieser Einschränkung kurzzeitig aufheben).
- Der Angreifer kann **so viele Angriffe durchführen wie er möchte** (bzw. er Einheiten hat). Einheiten die bereits einmal in eine Schlacht verwickelt waren, können zwar innerhalb der Schlacht mehrere Kämpfe hintereinander auf Einheiten des Verteidigergebiets durchführen, sie können allerdings nicht mehr in anderen Schlachten eingesetzt werden. (Ein **Kampf** ist immer eine Auseinandersetzung zwischen zwei einzelnen Einheiten, eine **Schlacht** ist ein Angriff von einem Gebiet auf ein anderes. An einer Schlacht können mehrere Einheiten beteiligt sein, eine Schlacht kann also aus mehreren Kämpfen bestehen)
- Es kämpft pro **Kampf** immer **genau eine** Angreifereinheit gegen eine Verteidigereinheit.
- **Der Kampf:** Der Angreifer würfelt mit so vielen Würfeln wie der Angriffswert seiner Einheit angibt; der Verteidiger wirft entsprechend mit der Anzahl der Würfel die der Verteidigungswert seiner Einheit angibt. Jeder 5er und jeder 6er sind ein **"Kampferfolg"**. Der Spieler mit mehr Kampferfolgen gewinnt die Schlacht, die andere Einheit wurde besiegt und wird vom Schlachtfeld genommen.

Bei gleicher Anzahl von Kampferfolgen gewinnt der Verteidiger. Haben sowohl Angreifer als auch Verteidiger überhaupt keine Erfolge wird der Kampf fortgeführt und es wird erneut gewürfelt.

- Erobert der Angreifer ein Gebiet, so muss er mit der siegreichen Einheit in das neue Gebiet ziehen. Weitere Einheiten können erst in der Bewegungsphase nachgezogen werden.

Sonderregeln für Kämpfe

- **Heerführer:** Ein Heerführer, der im Gebiet der angreifenden oder der verteidigenden Armee steht, gibt **+1 Punkt Bonus** auf der Angriffs- und den Verteidigungswert aller Einheiten, die dort stationiert sind oder von dort aus ein benachbartes Land angreifen. (Kumulativ zum Festungsbonus)
Der Heerführer kann selbst nicht angreifen oder Gebiete besetzen und kann nur in der Bewegungsphase und auch nur durch eigene Gebiete (oder die des Teamkollegen im Teamspiel) bewegt werden. 
- Wird ein Gebiet erobert, in dem ein Heerführer stationiert war, so wird dieser aufgelöst und kann erst in der nächsten Runde (Verstärkungsphase) vom betroffenen Spieler wieder an einer beliebigen **seiner** Stätten der Macht erneut aufgestellt werden. Besitzt der Spieler keine Gebiete mit Stätten der Macht, so kann er einen Heerführer erst wieder aufstellen, wenn er ein Gebiet mit einer Stätte der Macht erobert hat (in der darauf folgenden Verstärkungsphase)
- **Festung:** Alle Einheiten, die in einem Gebiet mit einer Festung stationiert sind (goldene Symbole auf der Karte) erhalten einen **+2 Verteidigungsbonus**. (Kumulativ zum Heerführerbonus).
Wenn ein Angreifer eine feindliche Festung erobert, darf er in der **Karten ziehen** Phase eine zusätzliche Abenteuerkarte ziehen.
- **Hafen:** Ein Hafen gewährt den dort stationierten Einheiten einen **+1 Defensivbonus** gegen vom Wasser aus angreifende Einheiten.
- **"Legendäre Schlacht" -Regel:** Schafft es ein Spieler bei der Verteidigung eines seiner Gebiete 4 angreifende Einheiten direkt hintereinander zu besiegen und gehört das Gebiet nach Ende des Angriffs noch ihm, so erhält dieser Spieler die Gebietskarte für das verteidigte Gebiet, sowie eine Abenteuerkarte. Die Gebietskarte wird ihm entweder von einem anderen Spieler gegeben oder wird aus dem Stapel herausgesucht.
Ist die Karte gerade in Verwendung, wird ihre Funktion dabei aufgehoben und dem „legendären Verteidiger“ ausgereicht.
- **"Rückzugsregel":** Ein Spieler der angegriffen wird kann versuchen einzelne oder alle Einheiten zurückzuziehen. Dazu muss er für jede Einheit, die er zurückziehen möchte würfeln. Würfelt er eine 2-6 darf er die Einheit in ein angrenzendes, eigenes Gebiet (oder Gebiet des Teamkollegen beim Teamspiel) zurückziehen; würfelt er jedoch eine 1, so wird die fliehende Einheit bei Rückzug aufgerieben und wird von Schlachtfeld entfernt.
- **Einmarsch in ein freies Gebiet:** Wenn ein Gebiet von keiner Einheit besetzt wird, so kann es durch einen einfachen Einmarsch unter die eigene Herrschaft gebracht werden. Dies erfolgt genauso wie ein Angriff, nur dass dabei nicht gewürfelt werden muss; der Angriff ist immer erfolgreich, die „angreifende“ Einheit kann (und muss) also direkt in das Gebiet einmarschieren. Für einen Einmarsch gibt es allerdings am Ende des Zugs **keine Gebietskarten**.

3. Truppenbewegung

- In dieser Phase kann der Spieler, der gerade an der Reihe ist so viele **Einheiten bewegen**, wie er möchte. Dabei kann jede Einheit aber nur einmal bewegt werden und zwar jeweils so viele Gebiete weit, wie die Einheiten Bewegungspunkte haben (siehe Anhang). In einem bestimmten Gebiet dürfen dabei auch bei der Bewegung **zu keiner Zeit mehr als 5 Einheiten** aufgestellt werden („Hindurchziehende“ Einheiten zählen mit, Heerführer allerdings nicht).
- Einheiten können dabei jeweils nur durch **eigene, jeweils zum vorigen angrenzende Gebiete** mit einem **passierbaren Übergang** (Berge und Flüsse ohne Brücke gehen nicht) verschoben werden.
- Einheiten, die gerade in der Kampf- und Verteidigungsphase eingesetzt wurden, können nicht verschoben werden.
- Damit das Gebiet noch unter der eigenen Herrschaft bleibt muss mindestens eine eigene Einheit zurückbleiben. Will man trotzdem alle Einheiten aus einem Gebiet abziehen, wird das Gebiet frei und kann von jedem beliebigen Spieler mit einem friedlichen Einmarsch unter seine Herrschaft gebracht werden.
- Bei einer **Bewegung über das Meer** hat jede Einheit nur noch einen Bewegungspunkt. Ist eine Seeroute durch ein Schiffsymbol unterbrochen, so müssen die transportierten Einheiten hier auf der Reise einen Zwischenstopp einlegen. Der Spieler ist allerdings nicht verpflichtet die Einheiten nach einem Zwischenstopp sofort weiter zu ziehen; er kann seine Schiffe dort auch „vor Anker“ liegen lassen, bis er zum nächsten Hafen weiterzieht (oder sich zurückzieht). Einheiten, die über das Wasser transportiert werden sollen, dürfen nicht unmittelbar vor dem Transport in das Gebiet mit dem Hafen gezogen worden sein. Allerdings können Einheiten, die in der Verstärkungsphase in einem Hafengebiet mit Stätte der Macht aufgestellt wurden in der darauf folgenden Bewegungsphase bereits verschifft werden. Genauso können abgeladene Einheiten im gleichen Zug keine weiteren Bewegungen durchführen.

4. Karten ziehen

Nach der Truppenbewegung darf der Spieler eventuell Karten ziehen.

Gebietskarten: Der Spieler darf sich pro Gebiet das er in diesem Zug erobert hat eine Gebietskarte vom Stapel nehmen, maximal jedoch 2 neue Gebietskarten. Er darf außerdem niemals mehr als 5 Gebietskarten auf der Hand haben. Sobald ein Spieler 5 Gebietskarten auf der Hand hat, darf er keine weiteren mehr ziehen und muss in der nächsten Verstärkungsphase ein 3er Set umtauschen (auch wenn es ihm ungünstig erscheint).

Abenteuerkarten: In den folgenden Fällen dürfen Sie eine Abenteuerkarte ziehen:

- Einer Ihrer Heerführer hat während dieses Zuges ein Gebiet erobert, in dem eine Stätte der Macht liegt (schwarze Symbole auf der Karte, z.B. "Wetterspitze")
- einer Ihrer Heerführer ist in der Truppenbewegungsphase in ein eigenes Gebiet mit einer Stätte der Macht gezogen worden
- der Heerführer wurde in diesem Zug auf der Stätte einer Macht stengelassen.

Falls Sie **zwei Heerführer** im Spiel haben, dürfen sie also theoretisch zwei Abenteuerkarten ziehen, wenn beide Heerführer auf einer Stätte der Macht zum stehen kommen.

Sie dürfen **keine** Abenteuerkarten ziehen, wenn:

- der Heerführer sich per "*Rückzugsregel*" in ein Gebiet mit einer Stätte der Macht zurückgezogen hat
- der Heerführer nur durch ein Gebiet mit einer Stätte der Macht hindurch zieht
- sie bereits 4 Abenteuerkarten auf der Hand halten (es sei denn Sie legen vor dem Ziehen eine beliebige Ihrer Abenteuerkarten ab)

WICHTIG!

Alle Abenteuerkarten (außer den Ereigniskarten) müssen von den Spielern, nach dem sie sie ausgespielt oder erfüllt haben gesammelt werden, da sie für die Punkteberechnung gebraucht werden (Gebietskarten können dagegen nach dem Ausspielen wieder unter den Stapel gemischt werden). Sollten alle Abenteuerkarten verbraucht sein, können von den Spielern keine weiteren erworben werden.

Die 3 verschiedenen Arten der Abenteuerkarten:

- **Missionskarten:** Auf manchen Abenteuerkarten sind bestimmte geheime Missionen angegeben. Im oberen Feld ist angegeben, welche Stätte der Macht man mit seinem Heerführer besetzen muss. Um die entsprechende Mission zu erfüllen, muss der Spieler also am Ende der Truppenbewegungsphase (als allerletzte Bewegung) einen Heerführer auf die angegebene Stätte der Macht bewegen (die er schon besaß oder gerade in der Kampfphase erobert hat). Wurde die Mission so erfüllt, kann der Spieler im angegebenen Gebiet sofort Einheiten im Wert der angegebenen Zahlen aufstellen ("4 Einheiten" heißt z.B. also: Einheiten im Wert von bis zu 4 Punkten), sowie eine **zusätzliche Gebietskarte** ziehen (und zwar zusätzlich zu der (oder den zwei), die man evtl. am Ende der Runde erhält, wenn man Gebiete erobert). Diese Karten müssen nach Erfüllung der Mission zur Punktberechnung aufgehoben werden. Die so aufgestellten Einheiten **nicht mehr bewegt** werden.



- **Ereigniskarten:** Diese Karten haben oben links ein Sternensymbol und müssen immer sofort nach Erhalt der Karte offen ausgespielt werden.



- **Machtkarten:** Diese Karten haben unten rechts ein Sternensymbol und dürfen von dem Spieler der sie zieht, solange aufgehoben werden, bis er sie während der Kampf- und Verteidigungsphase einer Runde verwenden möchte. Diese Karten müssen nach Erfüllung der Mission zur Punktberechnung aufgehoben werden.



Sonderregeln /Erläuterungen für einzelne Karten:

- **Brückenblockade:** Es kann jede beliebige Brücke auf der Karte blockiert werden. Die Blockade beginnt bei Ende des eigenen Zuges und endet bei Beginn des nächsten eigenen Zuges. Die Blockade gilt für alle Spieler. Die Karte muss nach Ende der Blockade abgelegt werden (zur eigenen Sammlung).
- **Wölfe:** Die Karte "Wölfe" gilt nicht für Gebiete, in denen eine Festung ist. Welche Einheiten ansonsten aufgelöst werden müssen entscheidet derjenige, der die Karte ausspielt. Die Hälfte der Einheiten heißt dabei, Einheiten im Wert der Hälfte der Punkte der aufgestellten Einheiten (abgerundet).
- **Karten bei denen man Einheiten hinzubekommt, bzw. feindliche Entfernen darf:** Bei diesen Karten entsprechen die angegebenen Einheitenzahlen den Punktekosten der Einheiten. Darf man beispielsweise 2 Einheiten des Feindes entfernen, so kann man z.B. zwei Einheiten im Wert von jeweils einem Punkt entfernen, oder aber eine Einheit im Wert von 2 Punkten. Um auch stärkere Einheiten entfernen zu können, kann man mehrere solche Karten kombinieren. (z.B. „Sie dürfen 2 entfernen“ und „Sie dürfen 2 entfernen“ => Man darf Einheit/en im Wert von 4 Punkten entfernen)
- **nächtliche Truppenbewegung:** Bei dieser Karte darf der entsprechende Spieler eine Gruppe von eigenen Einheiten (nur eine oder auch mehrere) aus genau einem bestimmten Gebiet 3 Felder weit in ein anderes ziehen, unabhängig von den eigentlichen Bewegungspunkten der bewegten Einheiten. Diese Bewegung ist **nicht kumulativ** zu den ursprünglichen Bewegungspunkten der Einheiten. Bereits bewegte Einheiten dürfen ebenfalls **nicht nochmals bewegt** werden.
- **Belagerungsmaschine / Feind in Sicht! :** Die Karte gilt für die gesamte Schlacht im eingesetzten Gebiet. Die Festung des Verteidigers hat in dieser Schlacht statt +2 Defensivpunkte nur noch +1 Defensivpunkt.
- **Weg durch die Berge:** Diese Karte gilt nur für eine einzige Einheit, diese kann jedoch mehrere Kämpfe durchführen. Außerdem ist die Karte wörtlich zu verstehen: Es darf jedes Gebiet angegriffen werden, das an denselben, ununterbrochenen Gebirgszug angrenzt (auch viele Felder entfernt)!
- **Strategischer Rückzug:** Im Gegensatz zur Rückzugsregel, können hier alle Einheiten bis auf die angegriffene ohne Gefahr zurückgezogen werden.
- **Korsaren von Umbar:** Diese Karte hat keine Funktion und wird aus dem Spiel entfernt.
- **Schwarze Segel:** Für die Dauer einer Schlacht erhält Angreifer einen +1 Angriffsbonus, d.h. er darf bei allen Einheiten einen Angriffswürfel mehr verwenden.

5. Der Weg der Gefährten

Der Ring wird zu Beginn des Spiels ins Auenland gestellt. Jeder Spieler setzt den Ring am Ende seines Zugs um ein Feld weiter entlang des gelb-gestrichelten Weges der Gefährten. In manchen Gebieten ist ein Würfelsymbol abgedruckt. Hier können die Gefährten nur dann fortfahren, wenn der Besitzer des Landes mindestens folgende Würfelwürfe erreicht:

Kurzversion: ein 4er, 5er oder 6er (Spiellänge ca. 25 Züge)

Standardversion: ein 5er oder ein 6er (Spiellänge ca. 30 Züge)

Langversion: ein 6er (Spiellänge ca. 42 Züge)

Bei allen anderen Würfelergebnissen wurden die Gefährten in diesem Gebiet aufgehalten und müssen es beim nächsten Spieler noch einmal versuchen.

----- Teil 3 - Das Ende des Spiels -----

Sieg durch Eroberung: Schafft es ein Spieler aller übrigen zu besiegen, so hat er in jeder Spielvariante automatisch gewonnen. Ansonsten gelten die folgenden Siegbedingungen:

Punktespiel (für 2-4 Spieler)

Sobald der Ring am Schicksalsberg angelangt gibt es eine letzte Prüfung für die Gefährten. Jeder Spieler würfelt ab nun am Ende seines Zuges für den Ring. Bei einer 6 fällt der Ring in den Schicksalsberg und das Spiel endet. Die Siegpunkte werden nach der folgenden Tabelle berechnet, Sieger ist dabei der Spieler mit den meisten Punkten. Auch die weiteren Plätze können anhand der Punkte bestimmt werden.

- 1 Punkt pro besetztes Gebiet
- Punkte für Regionen gemäß der Verstärkungstabelle auf der Karte
- 2 Punkte für jede gehaltene Festung (Barad-Dur und Minas Tirith sogar jeweils 4 Punkte)
- Punkte für alle Missions- und Machtkarten die bereits ausgespielt / erfüllt wurden und vom Spieler gesammelt wurden. (Die Punkte sind jeweils aufgedruckt)
- 4 Punkte für einen guten Spieler, wenn er das Gebiet um den Schicksalsberg besetzt hat

Bei Punktegleichstand, gewinnt derjenige Spieler, der mehr Gebiete besetzt hält, danach der Spieler, der mehr Einheiten besitzt.














Teamspiel (nur für 2 oder 4 Spieler)

(bei 2 Spielern fallen einige Regeln weg)

- Es spielen die Guten zusammen gegen die Bösen
- Die Spieler dürfen Einheiten **durch die Gebiete des Verbündeten ziehen**. Einheiten die sich momentan auf dem Durchzug durch ein Land eines Verbündeten befinden, werden seitlich auf Spielfeld gelegt. Solche Einheiten können keine Angriffe durchführen, sie können allerdings in der Kampfphase einen Einmarsch in ein freies Gebiet durchführen und dieses so besetzen. *(entfällt bei 2 Spielern)*
- Wird ein Gebiet angegriffen, in dem sich eine hindurch ziehende Einheit befindet, kann der Besitzer jederzeit versuchen diese per Rückzugsregel aus dem Gebiet zurückzuziehen oder aber noch abwarten, wie sich die Schlacht entwickelt. Bleibt am Ende der Schlacht nur die hindurch ziehende Einheit übrig, kann der Besitzer versuchen das Gebiet mit dieser (oder diesen Einheiten) zu halten. Schafft er dies so übernimmt der Besitzer das verteidigte Gebiet *(entfällt bei 2 Spielern)*
- Der **Regionenbonus** wird teamweise vergeben. Schaffen es die zwei guten oder zwei bösen Spieler eine ganze Region zusammen zu beherrschen, so werden die Punkte der Region zur Hälfte an den einen und zu Hälften an den anderen Spieler (jeweils abgerundet) ausgezahlt. *(entfällt bei 2 Spielern)*
- Die **Guten** können das Spiel **gewinnen**, in dem sie alle bösen Einheiten besiegen und ganz Mittelerde erobern, oder in dem sie es schaffen, dass der Ring zum Schicksalsberg gelangt und dort in einem der folgenden Züge mit einem Würfel eine 6 erreichen.
- Die **Bösen** können das Spiel **gewinnen**, in dem sie alle guten Einheiten besiegen und ganz Mittelerde erobern, oder in dem sie es schaffen, den Ring in ihre Gewalt zu bringen. Sie können dies immer dann versuchen, wenn der Ring sich in einem der von den Bösen beherrschten Gebiete befindet. Um den Ring zu erwischen müssen sie mit zwei Würfeln die **Augensumme 12** würfeln. Befindet sich der Ring bereits in Mordor müssen sie nur 11 würfeln. Ein Heerführer im Gebiet des Rings verringert die benötigte Augenzahl nochmals um 1. Gewürfelt wird am Ende der Kampfphase jedes Spielers (auch wenn die Guten am Zug sind).

Achtung! Das reine Teamspiel ist nur für erfahrene Spieler geeignet, die sich dieser besonderen Herausforderung stellen wollen. Die Wahrscheinlichkeit für die Guten den Ring „durchzubringen“ sowie für die Bösen ihn zu erwischen ist in etwa gleich groß, es kann aber (je nach dem wer gewinnt) der Eindruck entstehen, eine Seite wäre bevorteilt. Man sollte sich außerdem im Klaren sein, dass der Sieg hier letztendlich stärker vom Würfelglück abhängt als in anderen Spielvarianten. Unerfahrene Spieler, die gerne im Team spielen wollen, sollten daher eher zunächst das „Punktspiel im Team“ wählen!

Anhang A - Angriffs- und Verteidigungswerte der Einheiten

Bild	Einheit	Kosten	Angriff	Verteidigung	Bewegungspunkte
	Ritter Gondors	1	2	1	1
	Orkkrieger	1	2	1	1
	Elbenbogenschütze	1	1	2	1
	Orkarmbrustschütze	1	1	2	1
	Kavallerie Gondors	2	3	4	2
	Wargreiter	2	3	4	2
	Reiter Rohans	3	5	2	3
	Ringgeister	3	5	2	3
	Ents (Bäume)	5	6	7	1
	Höhlekontrolle	5	6	7	1
	Adler	7	8	4	1
	Mumaks (Olifanten)	7	8	4	1
	Heerführer		+1	+1	3

Anhang B – Begriffsklärungen

Phase, Zug und Runde:

Jeder **Zug** eines Spielers ist in die 5 **Spielphasen** unterteilt (Verstärkungen, Kampf- und Verteidigung, Truppenbewegung, Karten ziehen und Weg der Gefährten) Der Zug eines Spielers beginnt demnach mit seiner Verstärkungsphase und endet nachdem der Ring weiter gezogen wurde.

Eine **Runde** bedeutet, dass jeder Spieler seinen Zug durchgeführt hat und dann der erste Spieler wieder mit seinem Zug an der Reihe ist.

Kampf und Schlacht:

Ein **Kampf** ist eine einzelne Auseinandersetzung zwischen genau zwei feindlichen Einheiten. Eine **Schlacht** ist ein Angriff eines bestimmten Spielers auf ein bestimmtes Gebiet. Eine Schlacht beginnt also mit dem ersten Kampf in einem Gebiet und endet erst, sobald die Kampfphase des angreifenden Spielers zu Ende ist. Ein Spieler kann demnach während seiner Kampfphase mehrere Schlachten beginnen, sie alle enden aber (ersteinmal) wenn die Kampfphase des jeweiligen Spielers vorüber ist.