

Der HERR der RINGE[®]

ERWEITERUNG

DIE FEINDE

*Für 2-5 Spieler ab 12 Jahren
Spieldauer ca. 90-120 Minuten*

*Ein Spiel von Reiner Knizia
mit Illustrationen von John Howe*

Die Reise geht weiter - mit den beiden neuen Abenteuerspielplänen Bree und Isengart. 30 Feinde greifen heimtückisch ins Spielgeschehen ein. Neue Herausforderungen sind zu bewältigen und mögliche Abkürzungen durch Mittelerde zu nehmen. Sie müssen nach wie vor zusammenhalten - oder Sie werden scheitern. Nur die Mutigen werden überhaupt das Ziel jemals erreichen. Finden Sie heraus, wie Sie erfolgreich den King zerstören und über Ihre Widersacher triumphieren können.

Diese Erweiterung ist nur zusammen mit dem Originalspiel «Der Herr der Ringe» spielbar.

Spielmaterial

1 doppelseitiger Spielplan mit den Abenteuern Bree und Isengart, 2 Aufkleber für Bree und Isengart für den Hauptspielplan, 5 Charakter-Stärkekarten, 3 Gandalfkarten, 8 Bree- und 5 Isengart-Sonderkarten, 30 Feinde

Spielüberblick

Diese Erweiterung zum „Der Herr der Ringe“-Spiel bringt Ihnen folgende neue Möglichkeiten:

2 neue Abenteuerspielpläne:

- > Bree wird nach Beutelsend und vor Bruchtal gespielt.
- > Isengart wird nach Lothlorien und vor Helms Klamm gespielt.
- > In Bree gibt es 8 und in Isengart 5 neue Sonderkarten.

30 Feinde: Diese tauchen im Spielverlauf auf. Sie müssen in der Reihenfolge ihres Erscheinens nebeneinander unterhalb des Hauptspielplans ausgelegt werden.

- > Liegen 8 oder mehr Feinde am Ende eines Spielzuges aus, ist das Spiel verloren.
- > Liegen jedoch keine Feinde aus, bevor ein neues Abenteuer beginnt, können die Spieler eine Abkürzung nehmen, d. h. bestimmte Abenteuerspielpläne auslassen.
- > Besiegte Feinde bringen am Ende zusätzliche Punkte - pro Feind 1 Punkt.
- > Besiegen die Spieler sogar alle 30 Feinde, so haben sie das Spiel gewonnen, egal wo sie auf dem Abenteuerspielplan stehen.

Charakter-Stärkekarten: Die Spieler erhalten zu ihrer Charakterkarte aus dem Originalspiel jeweils zusätzlich eine Charakter-Stärkekarte, die sie im Spielverlauf einmal einsetzen können und dann aus dem Spiel nehmen.

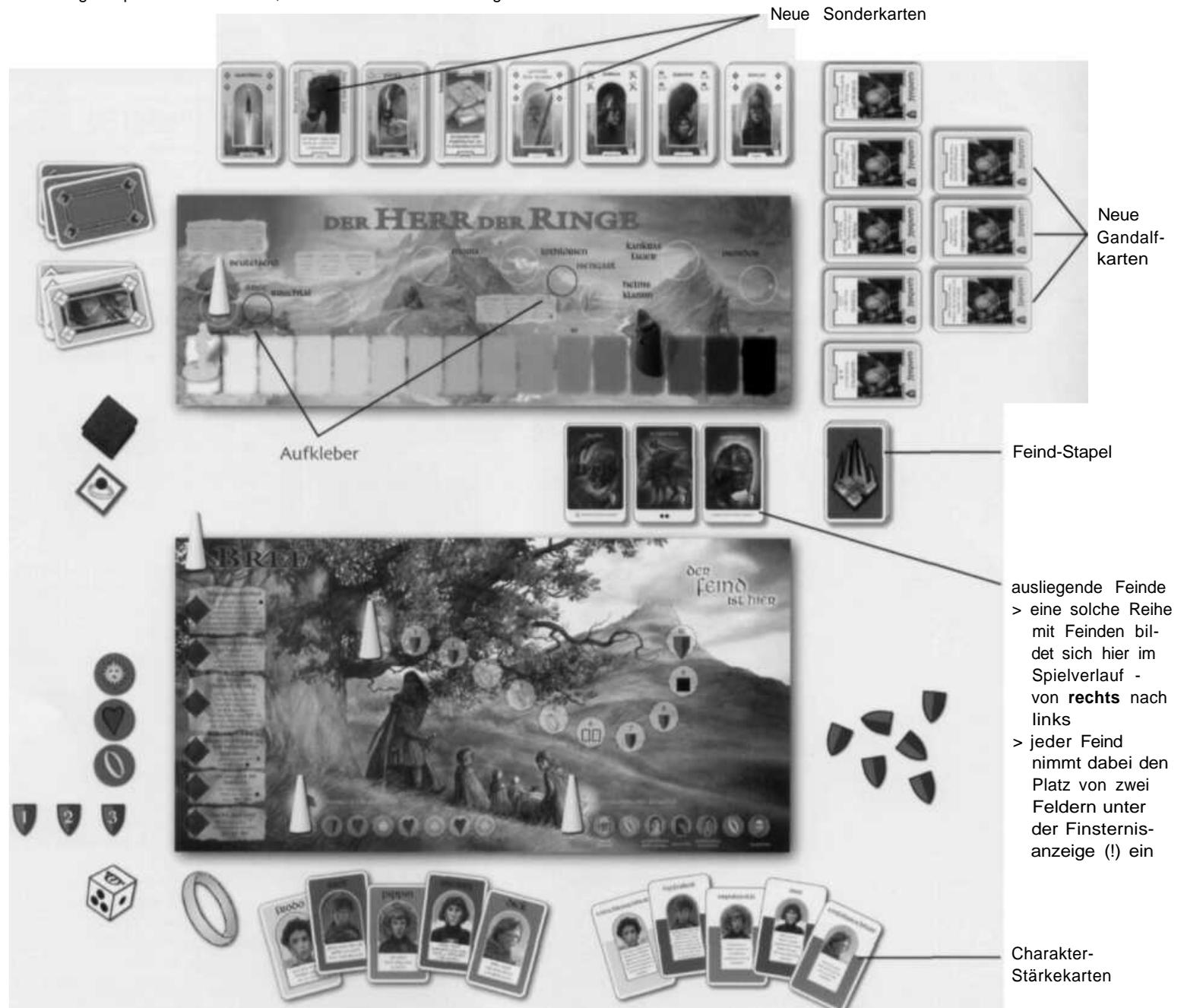
Gandalfkarten: 3 neue Gandalfkarten helfen auf der abenteuerlichen Reise.

- > Sie sollten mit den Regeln des Originalspiels vertraut sein, bevor Sie diese Erweiterung spielen.
- > Alle Regeln des Originalspiels gelten - mit einer Änderung: Das Symbol  auf dem Würfel und auf den neuen Spielplänen bedeutet ab jetzt nicht mehr, dass man 2 Karten ablegen muss, sondern dass 2 Feinde auftauchen.
- > Setzen Sie Sauron auf Feld 15 beim ersten Spiel mit der Erweiterung. (Das Erweiterungsspiel ist nicht schwieriger als das Originalspiel. Es bietet Ihnen mehr Handlungsmöglichkeiten und gleichzeitig mehr Herausforderungen.)
- > Spielziel bleibt es, gemeinsam die verstärkt auftretenden dunklen Mächte zu bezwingen und eine hohe Punktzahl zu erreichen.

Vor dem ersten Spiel kleben Sie die beiden Aufkleber auf den Hauptspielplan:
Bree zwischen Beutelsend und Bruchtal, *Isengart* zwischen Lothlörien und Helms Klamm.

Spielvorbereitungen

Bauen Sie das Spiel wie im Originalspiel beschrieben auf, aber beachten Sie dabei Folgendes:



> Nicht Moria, sondern **Bree** liegt als erster Abenteuerspielplan aus. Zwischen dem Abenteuerspielplan Bree und dem Hauptspielplan muss Platz gelassen werden, so dass eine Reihe mit Feinden in dem Spalt ausgelegt werden kann.

> Mischen Sie die 30 Feinde und legen Sie diese als verdeckten Stapel rechts neben den freien Spalt zwischen beiden Spielplänen.

> Legen Sie die Bree- und Isengart-Sonderkarten als aufgedeckte Stapel zu den entsprechenden Orten des Hauptspielplans.

> Legen Sie die drei Gandalfkarten offen neben die anderen fünf Gandalfkarten.

> Nachdem Sie Ihre Charakterkarte erhalten haben, bekommen Sie die zugehörige Charakter-Stärkekarte, die Sie offen vor sich ablegen. Alle nicht benötigten Charakter-Stärkekarten werden zurück in die Schachtel gelegt.

Das Spiel verläuft wie das Originalspiel, jedoch mit folgenden Zusatzregeln:

Wie die Feinde ins Spiel kommen

1. Erstes Ereigniskärtchen zeigt Aktionssymbol: Wie im Originalspiel beginnen Sie Ihren Zug, indem Sie das oberste Ereigniskärtchen aufdecken. Zeigt das erste aufgedeckte Ereigniskärtchen Ihres Zuges ein Aktionssymbol



dann decken Sie erst einen Feind auf, bevor Sie den Positionstein wie gewohnt auf der entsprechenden Aktionsleiste vorrücken. (Achtung: Dies gilt nur, wenn das in Ihrem Zug erste von Ihnen aufgedeckte Ereigniskärtchen ein Aktionssymbol zeigt. Decken Sie in Ihrem Zug z. B. als Erstes eine Sonnenuhr auf und erst später ein Aktionssymbol, führt das nicht zum Aufdecken eines Feindes.)

2. Symbol : Für jedes derartige Symbol  auf einer Ereignistafel, einer Aktionsleiste oder auf dem Würfel wird ein Feind vom Stapel aufgedeckt. (Achtung: Wenn der Würfel  zeigt, müssen Sie nicht zwei Karten abgeben, sondern stattdessen zwei Feinde aufdecken.)
- > Ein aufgedeckter Feind wird zwischen Haupt- und Abenteuerspielplan gelegt.
 - > Jeder Feind findet Platz unter zwei Feldern der Finsternisanzeige (siehe Abbildung bei „Spielvorbereitungen“).
 - > Die Reihe der Feinde entsteht von rechts nach links, indem jeder neue Feind lückenlos links an die ausliegenden Feinde angelegt wird.
 - > Wenn Sie angewiesen sind, mehrere Feinde auszulegen, tun Sie dies in einem Vorgang ohne Unterbrechung. (Sie dürfen also beim Aufdecken von z. B. zwei Feinden nicht anhalten, um den ersten zu besiegen, bevor Sie den zweiten Feind aufdecken.)
 - > Wenn der letzte Feind vom Stapel aufgedeckt wurde, erscheinen bis Spielende keine weiteren Feinde. Das Symbol  ist von nun an bedeutungslos (auch auf dem Würfel).
 - > Beenden Sie Ihren Zug mit 8 oder mehr ausliegenden Feinden, dann ist das Spiel sofort beendet.

Besonderheiten:

Würfelt der Spieler von Sam  , dann taucht nur ein Feind auf, da Sams Charakterkarte besagt, dass er beim Würfeln nur einen Schaden erleidet.

Die beiden Ereigniskärtchen, die eine Sonnenuhr mit 3 Forderungen zeigen, fordern nach wie vor das Ablegen der vorgeschriebenen Anzahl Karten.



Wie Sie Feinde besiegen können

Es gibt 2 grundsätzliche Möglichkeiten, die Feinde zu besiegen:

1. Forderungen laut Text bzw. Symbol erfüllen
2. Einen Feind direkt besiegen (ohne die Forderung zu erfüllen)

Für beide Möglichkeiten gilt Folgendes:

- > Der aktive Spieler besiegt Feinde:
Nur der jeweils aktive Spieler kann Feinde angreifen und besiegen, während Sie auf dem Hauptspielplan oder einem Abenteuerspielplan spielen. (Hinweis: Der aktive Spieler wechselt nicht, wenn ein Ereignis, das „die Gruppe“ betrifft, oder ein Ereignis, das „jeden Spieler“ zu handeln auffordert, eintritt.) Wenn Sie auf dem Hauptspielplan spielen (Beutelsend, Bruchtal, Lothlórien), ist der Ringträger aktiver Spieler und darf Feinde angreifen und besiegen.
- > Feinde von links nach rechts besiegen:
Sie dürfen stets nur den zuletzt ausgelegten Feind, also den ganz links außen liegenden, besiegen. Wenn Sie einen Feind besiegt haben, entfernen Sie ihn aus der Reihe und legen ihn verdeckt vor sich. Er bringt am Spielende 1 Punkt, was durch das lila Schild beim Feind angezeigt wird.

1. Forderungen laut Text bzw. Symbol erfüllen:
Der aktive Spieler darf zu jeder Zeit während seines Zuges Feinde angreifen und besiegen, aber nur von links nach rechts. Auf dem jeweiligen Feind steht, was erfüllt werden muss, damit er besiegt ist. Folgende Forderungen gibt es:
Der Spieler muss Karten, Schilde oder Lebensplättchen abgeben oder er würfelt oder er bewegt seinen Hobbit oder Sauron auf der Finsternisanzeige, wie es der jeweilige Feind fordert. Damit ist der Feind besiegt. Der aktive Spieler darf mehrere Feinde in seinem Zug angreifen und besiegen, und zwar so lange, wie er die vom jeweiligen Feind geforderten Bedingungen erfüllen kann. (Auch wenn der Ring in Mordor auf dem Schicksalsberg zur endgültigen Vernichtung liegt, darf der aktive Spieler vor oder nach dem Würfeln noch Feinde angreifen und besiegen.)
2. Einen Feind direkt besiegen (ohne die Forderung zu erfüllen):
Eine der folgenden vier Handlungsmöglichkeiten darf der aktive Spieler einmal in seinem Zug vornehmen. Die ersten drei Möglichkeiten bot bereits das Originalspiel, die vierte Möglichkeit kommt mit dieser Erweiterung neu hinzu.
Der aktive Spieler darf in seinem Zug entweder
 - > 1 bis 2 Karten ausspielen oder
 - > 2 Hobbitkarten vom Stapel ziehen oder
 - > seinen Hobbit auf der Finsternisanzeige einen Schritt zurück ins Licht bewegen (Heilung) oder jetzt neu

- > den zuletzt ausgelegten Feind (innerhalb der Reihe ganz links) direkt besiegen, ohne dessen Forderungen erfüllen zu müssen. (Achtung: Diese Option gilt nicht mehr, wenn der Ring am Ende des Mordor-Abenteuerspielplans bereits auf dem Schicksalsberg liegt und es um die Zerstörung des Ringes geht.)

Außer diesen beiden Möglichkeiten gibt es noch die gelbe Sonderkarte „Flammendes Holzscheit“ und die Gandalfkarte „Feuersturm“, mit denen Feinde direkt besiegt werden können. Für diese beiden Karten gelten die oben genannten Regeln nicht, sie werden genau wie andere Sonder- bzw. Gandalfkarten auch (entsprechend den Regeln aus dem Originalspiel) eingesetzt. D. h. ein beliebiger Spieler darf die Bree-Sonderkarte „Flammendes Holzscheit“ ausspielen, um einen beliebigen Feind direkt zu besiegen (egal, wo sich der Feind innerhalb der Reihe befindet!), ohne die Forderungen des Feindes zu erfüllen. Ebenso darf ein beliebiger Spieler Gandalf in Form der „Feuersturm“ Karte zu Hilfe rufen, damit der aktive Spieler sofort zwei Feinde seiner Wahl besiegen kann. Entstehen dabei Lücken in der Reihe der Feinde, so werden die übrigen ausliegenden Feinde nach rechts geschoben, bis die Reihe wieder lückenlos ist.

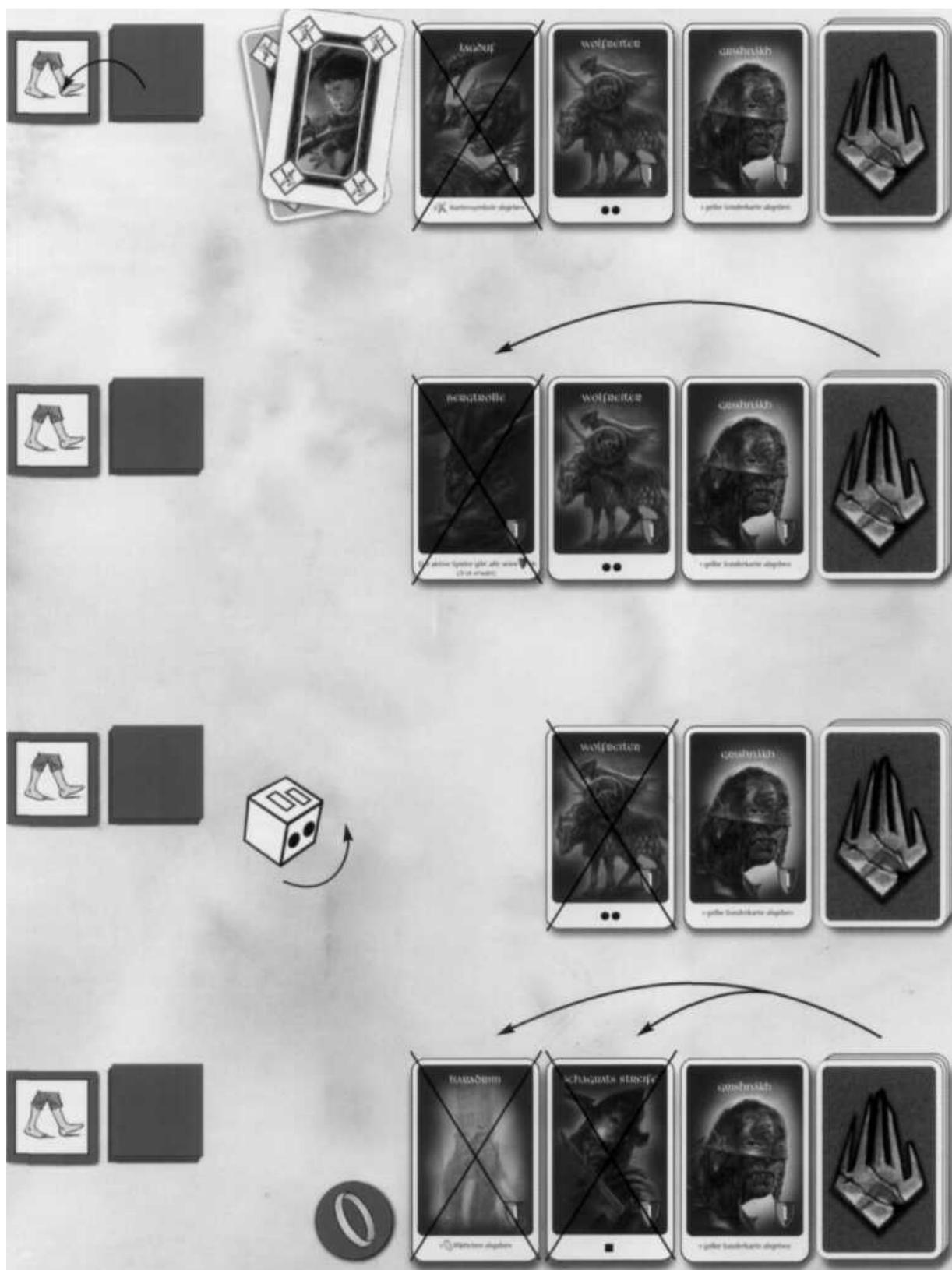


Wie sich die Feinde auf den Spielverlauf auswirken

- > 8 oder mehr Feinde am Ende des Zuges beenden das Spiel:
Solange Sie auf dem Hauptspielplan spielen, dürfen 8 oder mehr Feinde ausliegen. Erst wenn der aktive Spieler seinen Spielzug auf einem Abenteuerspielplan beendet, ist das Spiel bei 8 und mehr ausliegenden Feinden beendet und verloren.
- > Feinde vor dem nächsten Abenteuer besiegen und Abenteuer auslassen:
 - > Am Ende der Abenteuer Bree, Moria, Isengart, Helms Klamm und Kankras Lauer führen Sie jeweils die Aktionen für das Ende eines Abenteuers aus (Lebensplättchen, neuer Ringträger, Dick). Der neue Ringträger wird aktiver Spieler und kann Feinde angreifen und besiegen - noch bevor das nächste Abenteuer beginnt!
 - > Wenn keine Feinde ausliegen bevor ein neues Abenteuer beginnt, können die Spieler eine Abkürzung nehmen, d. h. bestimmte Abenteuerspielpläne oder eine Station auf dem Hauptspielplan auslassen (Moria, Lothlórien, Helms Klamm, Kankras Lauer).

Zur Erinnerung: Legen Sie alle Ereigniskärtchen, die Sie aufdecken, und alle Karten, die Sie ausspielen, offen vor sich hin, bis Sie Ihren Zug beenden. Erst am Zugende werden die Ereigniskärtchen und Karten offen auf die entsprechenden Ablagestapel gelegt. Damit kann Ihr Spielzug jederzeit nachvollzogen werden.

Das folgende Beispiel veranschaulicht das Spiel mit den Feinden:



Zu Beginn Ihres Zuges liegen drei Feinde aus. Das erste Ereigniskärtchen, das Sie aufdecken, zeigt ein Aktionssymbol (hier: „Reise“). Deshalb müssen Sie einen neuen Feind aufdecken. Bevor Sie den neuen Feind aufdecken, beschließen Sie, zunächst den zuletzt ausliegenden Feind „Lagduf“ anzugreifen, indem Sie zwei Kartensymbole „Kampf ablegen. Damit besiegen Sie ihn.

Dann decken Sie den neuen Feind auf: „Bergtrolle: Der aktive Spieler gibt *alle* seine  ab, (0 sind erlaubt)“. Sie besitzen keine Schilde, brauchen in diesem Fall auch keine abzugeben und besiegen diesen Feind sofort.

Nun führen Sie das Ereigniskärtchen aus: Sie rücken den Positionsstein auf der Aktionsleiste „Reise“ um ein Feld voran und erreichen ein Feld mit einem Würfelsymbol . Sie würfeln das Symbol . Bevor Sie das Würfelergebnis ausführen, beschließen Sie, den letzten ausliegenden Feind „Wolfreiter“ anzugreifen, indem Sie Ihren Hobbit auf der Finsternisanzeige um zwei Felder nach rechts in die Dunkelheit ziehen. Damit besiegen Sie den Feind.

Dann decken Sie die beiden durch das Würfeln geforderten Feinde auf. Sie beschließen, den letzten jetzt ausgelegten Feind „Haradrim“ anzugreifen, indem Sie eines Ihrer Ringplättchen abgeben. Damit besiegen Sie ihn. „Schagrats Streife“ fordert Sie auf zu würfeln. Würfeln wollen Sie nicht. Um „Schagrats Streife“ dennoch zu besiegen, verzichten Sie auf das Ausspielen von Karten in Ihrem Zug und nutzen dafür die Möglichkeit, einen Feind direkt zu besiegen (wie unter „Einen Feind direkt besiegen“ beschrieben).

Sie haben in diesem Beispiel keine gelben Sonderkarten auf der Hand und beenden Ihren Zug mit einem ausliegenden Feind.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet in einem der folgenden Fälle;
die Spieler erhalten jeweils alle die gleiche Punktzahl gemäß folgender Tabelle:

		Punkte laut Hauptaktions- leiste	Punkte für alle besiegten Feinde	Punkte für alle gesammelten Schilde
1 ▼	Der Ringträger scheidet aus dem Spiel aus. (Sauron ist in den Besitz des Einen Ringes gelangt)	X	X	
2 ▼	Auf Mordor ist das letzte Ereignis eingetreten oder auf Isengart konnten die Forderungen des letzten Ereignisses nicht erfüllt werden: großes Auge. (Das Böse beherrscht Mittelerde)	X	X	
3 ▼	Ein Spieler beendet seinen Zug mit 8 oder mehr ausliegenden Feinden. (Die Spieler wurden von den Feinden übermannt)	X	X	
4 ▲	Alle 30 Feinde sind am Ende des Zuges eines Spielers besiegt. (Durch Kampf errungener Sieg)	X	X (30)	X
5a ▼	Die Gefährten erreichen den Gipfel des Schicksalsberges. (Ohne Zerstörung des Ringes)	X (60)	X	
5b ▲	Die Gefährten erreichen den Gipfel des Schicksalsberges. (Sieg durch Zerstörung des Ringes)	X (60)	X	X

Zu 5a und 5b:

- > Wenn Sie das Ende der Hauptaktionsleiste in Mordor erreichen, müssen *weniger als 8 Feinde* in einer Reihe ausliegen, um den Ring auf den Vulkan legen zu können. Liegen in diesem Moment mehr Feinde aus, endet das Spiel mit Fall 3.
- > Sobald der Ring auf den Vulkan gelegt wurde und ein Spieler würfelt, um den Ring zu zerstören, darf der Spieler *vor oder nach dem Würfeln* Feinde angreifen und besiegen. Um erfolgreich zu sein, muss der Spieler mit weniger als 8 Feinden im Spiel bleiben. Falls 8 oder mehr Feinde in einer Reihe liegen bleiben, haben alle Spieler verloren.
- > Falls der Ring erfolgreich zerstört wurde, erhält jeder Spieler 60 Punkte plus die Anzahl aller besiegten Feinde plus die Anzahl aller gesammelten Schilde. (Beispiel: Mit 25 besiegten Feinden und insgesamt 20 gesammelten Schilden, erhalten Sie folgende Punkte: $60 + 25 + 20 = 105$ Punkte für jeden Spieler.)

Zusammenfassend: Alle Spieler erhalten immer die erreichte Punktzahl auf der Hauptaktionsleiste plus die Anzahl aller besiegten Feinde. Wenn Sie das Spiel siegreich beenden, zählen Sie die Zahl aller gesammelten Schilde dazu. (Hinweis: Sie dürfen die gelbe Sonderkarte „Das Pony Lutz“ als zusätzliches Schild zählen.)

Neue Karten: Charakter-Stärkekarten

Die Spieler dürfen ihre neue Charakter-Stärkekarte einmal im Spiel einsetzen. Diese Karten werden aufgedeckt neben die jeweiligen Charakterkarten gelegt und nicht zu den Handkarten gezählt. Einmal eingesetzt, werden die Charakter-Stärkekarten aus dem Spiel genommen.



Frodo - Entschlossenheit
Entweder unmittelbar nachdem der aktive Spieler ein Ereigniskärtchen aufgedeckt oder ausgeführt hat oder nachdem der aktive Spieler eine Karte ausgespielt und ausgeführt hat, darf Frodo einen Positionstein auf einer beliebigen Aktionsleiste um ein Feld vorsetzen und das Feld für sich ausführen. Frodo darf die Karte natürlich auch ausspielen, wenn er selbst aktiver Spieler ist.



Sam - Tapferkeit
Nachdem ein Spieler den Positionstein auf die nächste Ereignistafel gezogen hat, darf Sam würfeln und muss die Konsequenzen des Wurfes ausführen. Dabei gilt aber Sams Schadensbegrenzung auf nur einen Schaden nicht! Dafür dürfen die Spieler das Ereignis ignorieren.



Pippin - Impulsivität
In seinem Zug kann Pippin bis zu vier beliebige weiße/graue Karten ausspielen statt der sonst üblichen zwei Karten.

Merry - Mut
In seinem Zug besiegt Merry direkt alle ausliegenden Feinde, die Lebensplättchen (Ring, Herz, Sonne) fordern. Entstehende Lücken in der Feindreihe werden sofort wieder geschlossen, indem die übrigen Feinde nach rechts geschoben werden, bis alle Lücken verschwunden sind.

Dick - Einfallsreichtum
Wenn im Spiel das Ablegen von Schilden verlangt wird, darf Dick diese Karte für sich als Ersatz für bis zu drei Schilde ablegen. Diese Karte zählt am Spielende bei der Wertung keine Punkte.

Gandalfkarten

Benutzen Sie die Gandalfkarten wie im Originalspiel beschrieben. („Willensstärke“ und „Unbestechlichkeit“ können sogar eingesetzt werden, wenn Sie nur das Originalspiel spielen.)



Gandalf - Willensstärke
Candalf verhindert, dass sich Sauron um ein oder mehrere Felder auf die Hobbits zubewegt. (Hinweis: Die letzten Ereignistafeln in Isengart und Mordor mit Saurons großem Auge darauf können nicht verhindert werden.)

Gandalf - Unbestechlichkeit
Statt zu würfeln, wird der Würfel mit der weißen Seite nach oben gelegt. Diese Karte ist besonders nützlich, wenn der Ring eingesetzt wird. Es ist zugleich die einzige Karte, die das Ereignis „Die Schlacht der Zaubersprüche“ auf Isengart beenden kann.

Gandalf - Feuersturm
Gandalf besiegt direkt zwei beliebige Feinde, ohne auf die Reihenfolge der ausliegenden Feinde zu achten und ohne die Forderung zu erfüllen.

Sonderkarten

Benutzen Sie die Sonderkarten wie im Originalspiel beschrieben. Jede Sonderkarte kann nur einmal im Spiel eingesetzt werden.

Spielvariante: Erfahrene Spieler können sich einer größeren Herausforderung stellen und vereinbaren, dass das Spiel verloren ist, sobald einer der Spieler ausscheidet.

Der Reiseverlauf

Schauen Sie sich diese Übersicht an, bevor Sie ein neues Abenteuer spielen. Sie zeigt Ihnen die Möglichkeiten zur Fortführung Ihrer Reise. Hier sehen Sie, welche Abenteuer Sie unter welchen Umständen auslassen dürfen. Behalten Sie die Feinde im Auge und besiegen Sie genug davon, um ein oder zwei Abenteuer auslassen zu können.

Beutelsend

Bree

Bruchtal

Moria - Falls vor Beginn des Abenteuers keine Feinde ausliegen, darf die Gruppe beschließen, die Berge zu umgehen, und Moria und Lothlorien auslassen. In diesem Fall darf der Ringträger würfeln, um den Eiben zu begegnen. Er darf sich die Lothlorien-Sonderkarten anschauen und für jeden Spieler eine Karte auswählen und verteilen. Wenn Sie Moria auslassen, müssen Sie vier Feinde aufdecken, bevor das Abenteuer mit Isengart weitergeht.

Lothlorien

Isengart

Helms Klamm - Falls vor Beginn des Abenteuers keine Feinde ausliegen, darf die Gruppe beschließen, die Schwäche der Dunklen Macht auszunutzen, und Helms Klamm auslassen. In diesem Fall müssen Sie vier Feinde aufdecken, bevor das Abenteuer mit Kankras Lauer weitergeht (Der neue Ringträger darf vor Beginn des nächsten Abenteuers die Feinde angreifen und besiegen, wenn er kann. Das ermöglicht Ihnen Kankras Lauer auszulassen, nachdem Sie Helms Klamm ausgelassen haben.)

Kankras Lauer - Falls vor Beginn des Abenteuers keine Feinde ausliegen, darf die Gruppe beschließen, die Sonderkarte ‚Buch‘ aus Moria oder die Sonderkarte „Schattenfell“ aus Helms Klamm auszuspielen, um Kankras Lauer auszulassen. In diesem Fall müssen Sie vier Feinde aufdecken, bevor das Abenteuer mit Mordor weitergeht.

Mordor

**Nur wenige können vorhersehen,
wohin ihr Weg sie führen wird.**

Danksagung

Reiner Knizia dankt David Farquhar und Chris Lawson für ihr unermüdliches Engagement bei den Tests und der Entwicklung des Spiels. Ein großes Dankeschön auch an alle Testspieler, besonders Iain Adams, Chris Bowyer, John Christian, Martin Higham, ROSS Inglis, Kevin Jacklin und Les Murrell.

© 2001 Sophisticated Games Ltd.

© 2001 Kosmos Verlag

Das Spiel ist eine Koproduktion von Sophisticated Games und dem Kosmos Verlag.

Alle Rechte vorbehalten.

Made in Germany.

Autor: Reiner Knizia

Illustration: John Howe

Grafik: Redback Design Ltd, Cambridge,

Bluguy Grafik-Design, München

Redaktion: Robert Hyde und

Bärbel Schmidts

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