

Der
HERR
der
RINGE[®]

SAURON
ERWEITERUNG

*Für 3 – 6 Spieler ab 12 Jahren
Spieldauer ca. 90 – 120 Minuten*

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

KOSMOS[®]

ZWEITAUSEND JAHRE SIND VERGANGEN. SEIT SAURON, DER DUNKLE HERRSCHER, DURCH DEN BUND VON MENSCHEN UND ELBEN NIEDERGEWORFEN WURDE. JETZT HAT ER SICH ERNEUT ERHOBEN, UM DEN EINEN RING, DIE QUELLE ALLER MACHT, WIEDERZUERLANGEN.

IN DIESER SPIELERWEITERUNG ZUM ORIGINALSPIEL „DER HERR DER RINGE“ ÜBERNIMMT EIN SPIELER DIE ROLLE DES DUNKLEN HERRSCHERS SAURON UND SPIELT GEGEN DIE GEFÄHRTEN.

WACHSAM BEOBACHTET ER JEDE AKTION DER GEFÄHRTEN UND VERSUCHT SIE ZU SCHWÄCHEN, WO IMMER ER KANN. DAZU BRINGT ER EINEN SCHWARZEN REITER INS SPIEL UND SETZT FINSTERE SPIELKARTEN GEGEN DIE GEMEINSCHAFT DES RINGES EIN. DOCH AUCH DIE GEFÄHRTEN ERHALTEN NEUE UNTERSTÜTZUNG, MIT DER SIE DEM DUNKLEN HERRSCHER MUTIG ENTGEGENTRETEN.

FÜHREN SIE ALS HOBBIT-SPIELER DIE GEFÄHRTEN ZUM SIEG – ODER VEREITELN SIE DEREN ERFOLG IN DER ROLLE SAURONS.

DIESE ERWEITERUNG IST NUR ZUSAMMEN MIT DEM ORIGINALSPIEL „DER HERR DER RINGE“ SPIELBAR.

Spielmaterial

1 Figur Schwarzer Reiter, 1 Stoffbeutel für Ereigniskärtchen, 30 Sauronkarten, 9 Nazgültkarten, 1 Sauron-Charakterkarte, 5 Gefährtenkarten, 2 Gandalfkarten, 6 Lichtkarten, 12 Lichtplättchen, 4 neue Sauron-Ereigniskärtchen und für die unabhängigen Spielvarianten 2 Sonderkarten sowie 23 dunkle Ereigniskärtchen

SPIELÜBERBLICK

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

- Ein Spieler übernimmt die Rolle Saurons und erhält:
 - 1 Sauron-Charakterkarte, mit Kurzüberblick über seine Aktionen,
 - 30 Sauronkarten und
 - 9 Nazgültkarten, die er gegen die Gefährten einsetzt, sowie
 - 1 Figur Schwarzer Reiter, um den Ringträger auf der Finsternisanzeige aufzuspüren.

- Die Gefährten erhalten zur Stärkung:
 - 11 Lichtplättchen, die im Spielverlauf auf den Abenteuerspielplänen auftauchen,
 - 6 Lichtkarten, die durch Lichtplättchen erworben werden,
 - 5 Gefährtenkarten, die an die Hobbit-Spieler verteilt und einmal im Spiel eingesetzt werden können, und
 - 2 neue Gandalfkarten zur Unterstützung der Gefährten auf ihrer Reise.
- Zu den Ereigniskärtchen aus dem Originalspiel kommen 4 neue Sauron-Ereigniskärtchen. Alle Ereigniskärtchen werden in dem Stoffbeutel aufbewahrt.
- Zusätzliches Spielmaterial für spannende Spielvarianten des Originalspiels und aller Erweiterungen:

23 dunkle Ereigniskärtchen mit negativen Auswirkungen können zu den Kärtchen im Stoffbeutel hinzugefügt werden - als Spielvariante. Sie bringen dem aktiven Spieler eine zweite Chance: Er darf beim Ziehen eines Ereigniskärtchens entscheiden, ob er es annimmt oder ablehnt. Lehnt er es ab, muss er ein weiteres Ereigniskärtchen ziehen und ausführen. Eine Chancen- und zugleich risikoreiche Variante.

2 Sonderkarten „Wachsamer Frieden“ und „Der Eine Ring“ können zur Stärkung der Hobbits eingesetzt werden.

Sie sollten mit den Regeln des Originalspiels vertraut sein, bevor Sie diese Erweiterung oder die Spielvarianten mit dem zusätzlichen Spielmaterial spielen. Alle Regeln des kooperativen Originalspiels gelten, soweit sie hier nicht geändert werden.

Spielziel der Hobbits bleibt, gemeinsam gegen Sauron zu gewinnen und eine hohe Punktzahl zu erreichen. Der Sauron-Spieler hingegen versucht, das Spiel vorzeitig zu beenden und die Punktzahl der Gefährten niedrig zu halten.

Diese Erweiterung kann auch zusammen mit der Erweiterung „Die Feinde“ gespielt werden.

SPIELVORBEREITUNGEN

Bauen Sie das Spiel wie im Originalspiel auf und beachten Sie dabei Folgendes:

- Wählen Sie einen Spieler aus, der die Rolle Saurons übernimmt - oder mischen Sie zur Bestimmung des Sauron-Spielers die Sauron-Charakterkarte unter die Hobbit-Charakterkarten, so dass sie von einem Spieler zufällig gezogen wird. Der Sauron-Spieler trifft folgende Vorbereitungen:
 - Legen Sie die Sauron-Charakterkarte offen vor sich.
 - Mischen Sie die Sauronkarten, ziehen Sie zwei davon und nehmen Sie diese auf die Hand. Die übrigen Sauronkarten legen Sie als verdeckten Stapel in Ihre Nähe.
 - Mischen Sie die Nazgûlkarten. Ziehen Sie zwei davon und legen Sie diese beiden Karten offen nebeneinander vor sich aus. Die restlichen Karten legen Sie als verdeckten Stapel daneben ab.
 - Stellen Sie den Schwarzen Reiter auf Feld 15 der Finsternisanzeige auf dem Hauptspielplan, egal von welchem Feld aus die Sauronfigur startet. Der Schwarze Reiter blickt in Richtung der Hobbitfiguren.
- Nachdem die Spieler ihre Hobbit-Charakterkarten erhalten haben, legt jeder Hobbit-Spieler auch seine zugehörige Gefährtenkarte offen vor sich. Übrige Gefährtenkarten kommen zurück in die Schachtel.
- Legen Sie die neue Gandalfkarte „Schutz“ zu den anderen Gandalfkarten.
- Ersetzen Sie die Gandalfkarte „Weitblick“ aus dem Originalspiel durch die neue Gandalfkarte „Weitblick“.
- Legen Sie die sechs Lichtkarten als offenen Stapel neben den Hauptspielplan.
- Mischen Sie die 11 Lichtplättchen und legen Sie diese verdeckt neben die Spielpläne. Ziehen Sie vier davon und legen Sie je ein Plättchen offen oberhalb des letzten und des viertletzten Feldes der beiden Nebenaktionsleisten (Versteck und Reise) des Moria-Abenteuerspielplans - nicht oberhalb der Hauptaktionsleiste (Kampf). Die Symbole der Aktionsleisten müssen sichtbar bleiben.
- Geben Sie alle 23 Ereigniskärtchen des Originalspiels zusammen mit den vier neuen Sauron-Ereigniskärtchen in den Stoffbeutel und mischen Sie die Kärtchen.



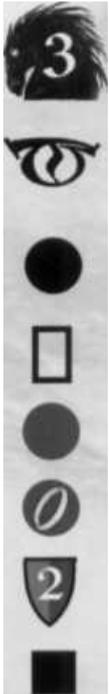
Hinweis: Die 23 dunklen Ereigniskärtchen und die beiden blauen Sonderkarten werden nur in der Spielvariante benötigt.

Der Sauron Spieler

Der Sauron-Spieler kommt nicht im Uhrzeigersinn an die Reihe, sondern er wird in zwei Fällen aktiviert:

- vor dem Zug jedes (!) Hobbit-Spielers
- immer dann, wenn ein Spieler würfeln muss - statt des Würfelns

Wenn der Sauron-Spieler aktiviert wird, kann er Sauronkarten oder Nazgulkarten gegen die Gefährten ausspielen. Die Symbole auf den Sauronkarten und Nazgulkarten haben folgende Bedeutung:



Der Schwarze Reiter wird um so viele Schritte auf der Finsternisanzeige vorangezogen, wie es die Zahl anzeigt.

Die Sauronfigur wird auf der Finsternisanzeige um einen Schritt in Richtung der Hobbitfiguren bewegt.

Die Hobbitfigur des Spielers wird auf der Finsternisanzeige um einen Schritt in Richtung Dunkelheit gerückt.

Der Hobbit-Spieler muss eine beliebige seiner Handkarten abgeben.

Der Hobbit-Spieler muss ein Lebensplättchen abgeben.

Der Hobbit-Spieler muss ein Ringplättchen abgeben.

Der Hobbit-Spieler muss die angezeigte Anzahl Schilde abgeben.

Der Hobbit-Spieler muss würfeln, d. h. er muss den Sauron-Spieler aktivieren anstatt zu würfeln.

Der Sauron Spieler wird aktiviert - vor dem Zug jedes Hobbit Spielers

Wenn ein Hobbit-Spieler auf einem Abenteuerspielplan zum Zug kommt (beginnend mit dem Ringträger und anschließend im Uhrzeigersinn reihum), muss der Hobbit-Spieler zuerst den Sauron-Spieler aktivieren, indem er seinen Namen ruft: „Sauron!“ Die Hobbit-Spieler können zu diesem Zeitpunkt die Aktivierung Saurons nicht verhindern.

Der Sauron-Spieler wählt nun eine von drei Möglichkeiten:

- 1) Er spielt eine Sauronkarte gegen den Hobbit-Spieler aus, oder
- 2) er zieht eine Sauronkarte vom Stapel und nimmt sie auf die Hand, oder
- 3) er spielt eine Nazgulkarte aus.

1) Der Sauron-Spieler wählt eine seiner Sauron-Handkarten und spielt sie gegen den aktiven Hobbit-Spieler aus. Er legt die Karte neben den verdeckten Sauronkartenstapel als offenen Ablagestapel. Der betroffene Hobbit-Spieler muss nur eine Auswirkung hinnehmen. Er wählt eine Auswirkung (1 Symbol!) und führt sie aus:

- Entweder bewegt sich der Schwarze Reiter auf der Finsternisanzeige um die angezeigte Zahl an Schritten voran (so weit wie möglich)
- oder die Sauronfigur bewegt sich auf der Finsternisanzeige um einen Schritt in Richtung der Hobbitfiguren
- oder die Hobbitfigur des Hobbit-Spielers rückt auf der Finsternisanzeige einen Schritt in die Dunkelheit
- oder der Spieler gibt eine seiner Handkarten ab
- oder der Spieler gibt ein Lebensplättchen ab
- oder der Spieler gibt die angezeigte Anzahl Schilde ab.

Der betroffene Hobbit-Spieler darf keine Auswirkung wählen, die er nicht vollständig erfüllen kann. Karten, die Auswirkungen eines Würfelwurfs verhindern, können auch in dieser Situation gegen eine Sauronkarte eingesetzt werden. (Beispiel: Durch das Ausspielen der gelben Karte „Mithril“ wird eine Sauronkarte völlig unwirksam.)



Beispiel: Der Hobbit-Spieler muss entweder seine Hobbitfigur auf der Finsternisanzeige um einen Schritt in die Dunkelheit rücken oder er muss eine seiner Handkarten abgeben. (Hat der Spieler keine Karte auf der Hand, kann er diese Auswirkung nicht wählen und muss daher seine Hobbitfigur auf der Finsternisanzeige vorrücken.)

a) Der Sauron-Spieler kann auf das Ausspielen einer Karte verzichten und zieht stattdessen eine Sauronkarte vom Stapel. Diese nimmt er auf die Hand. Die Hobbit-Spieler können Sauron nicht daran hindern, Karten zu ziehen.

3) Der Sauron-Spieler kann, statt eine Sauronkarte zu spielen oder zu ziehen, eine Nazgulkarte ausspielen. Dazu nimmt er eine der offen ausliegenden Nazgulkarten und legt sie offen auf den Ablagestapel neben dem Sauronkartenstapel. Während die Sauronkarten immer nur Auswirkungen auf den aktiven Hobbit-Spieler haben, beeinträchtigen die Nazgulkarten oft alle Gefährten. Alle Auswirkungen werden ausgeführt:

- Das Symbol in der linken oberen Ecke der Nazgulkarte richtet sich gegen den aktiven Hobbit-Spieler (wie bei den Sauronkarten).
- Die Textanweisungen auf der Nazgulkarte verursachen einen „Zwischenfall“, der oft Auswirkungen auf alle Hobbit-Spieler hat. Genau wie nach dem

Aufdecken eines Ereigniskärtchens können die Hobbit-Spieler versuchen, die Auswirkungen oder einen Teil davon zu verhindern, indem sie z. B. gelbe Karten ausspielen, den Ring einsetzen oder Gandalf rufen. Bewirkt eine Nazgulkarte das Ausscheiden eines Spielers, werden trotzdem auch die restlichen Auswirkungen ausgeführt.



Beispiel: Der aktive Hobbit-Spieler muss seine Hobbitfigur auf der Finsternisanzeige um einen Schritt in die Dunkelheit rücken! Dann kann ein beliebiger Hobbit-Spieler 5 Kampf-Kartensymbole (oder Joker) ausspielen, sonst wird die Sauronfigur auf der Finsternisanzeige um zwei Schritte in Richtung der Hobbitfiguren bewegt.

Nachdem der aktive Hobbit-Spieler den Sauron-Spieler zu Beginn seines Zugs aktiviert und alle Auswirkungen ausgeführt hat, macht der Hobbit-Spieler seinen Zug wie gewöhnlich. Er zieht Ereigniskärtchen -jetzt aus dem Stoffbeutel - und spielt anschließend Karten aus...

Der Sauron Spieler wird aktiviert sobald ein Spieler würfeln muss - dies ersetzt das würfeln

Wenn ein Hobbit-Spieler im Spiel angewiesen wird zu würfeln (entweder durch Text oder durch das quadratische Würfelsymbol), dürfen alle Spieler wie gewöhnlich versuchen, Maßnahmen dagegen zu ergreifen, z. B. indem ein Spieler die gelbe Karte „Gürtel“ ausspielt und dadurch das geforderte Würfeln verhindert. Falls das Würfeln nicht verhindert wird, muss der betroffene Hobbit-Spieler den Sauron-Spieler aktivieren, indem er ihn bei seinem Namen ruft: „Sauron!“

Der Sauron-Spieler wählt nun eine von zwei Möglichkeiten:

- 1) Er spielt eine Sauronkarte gegen den Hobbit-Spieler aus, oder
- 2) er ergänzt seine Kartenhand vom Sauronkartenstapel auf 6 Karten.

Achtung: Hier darf keine Nazgulkarte gespielt werden.

1) Der Sauron-Spieler wählt eine seiner Sauron-Handkarten und spielt sie gegen den Hobbit-Spieler aus. Er legt die Karte offen auf den Ablagestapel neben den verdeckten Sauronkartenstapel. Der betroffene Hobbit-Spieler muss, soweit möglich, alle Auswirkungen der Sauronkarte hinnehmen, d. h. alle Symbole müssen erfüllt werden - in beliebiger Reihenfolge. Kann der Hobbit-

Spieler einige Auswirkungen nicht vollständig erfüllen, so hat dies keine weiteren Konsequenzen, er tut dann einfach soviel er kann. Wie nach einem Würfelwurf im Originalspiel können die Spieler versuchen, einen Teil oder auch alle Auswirkungen der Sauronkarte zu verhindern. (Beispiel: Durch das Ausspielen der gelben Karte „Mithril“ wird eine Sauronkarte völlig unwirksam.) Bewirkt eine Sauronkarte das Ausscheiden eines Spielers (z. B. ein Hobbit trifft beim Vorrücken auf der Finsternisanzeige auf Sauron), werden trotzdem auch die restlichen Auswirkungen ausgeführt.



Beispiel: Der Hobbit-Spieler muss seine Hobbitfigur auf der Finsternisanzeige um einen Schritt in die Dunkelheit rücken und er muss zwei beliebige seiner Handkarten abgeben. (Hat der Spieler weniger als zwei Karten auf der Hand, legt er ab, was er auf der Hand hat - ohne weitere Konsequenzen.)

2) Der Sauron-Spieler kann auch auf das Ausspielen einer Karte verzichten und stattdessen seine Kartenhand auf 6 Karten ergänzen. Dazu zieht er vom Sauronkartenstapel die entsprechende Anzahl Karten. Bevor der Sauron-Spieler beginnt, die Karten zu ziehen, kann er beliebige Karten aus seiner Hand offen auf den Ablagestapel legen. Nach der Aktivierung des Sauron-Spielers können die Hobbit-Spieler Sauron nicht mehr daran hindern, seine Kartenhand zu ergänzen.

Ausnahmen

- Sams besondere Fähigkeit, bei einem Würfelwurf nur maximal einen Schaden zu erleiden, schützt ihn vor Sauron folgendermaßen: Spielt der Sauron-Spieler eine Sauronkarte gegen Sam, so wählt Sam von dieser Karte eine der angezeigten Auswirkungen (1 Symbol!) und führt sie aus. Sam darf jedoch keine Auswirkung wählen, die er nicht vollständig erfüllen kann. (Achtung: Auch gegen Sam kann der Sauron-Spieler seine Kartenhand auf 6 Karten ergänzen.)

Statt zu würfeln wird stets der Sauron-Spieler aktiviert. Nur beim Einsatz des Rings und bei der »Schlacht der Zaubersprüche« wird noch gewürfelt:

- Wenn der Ringträger den Ring einsetzt, wird der Sauron-Spieler nicht aktiviert. Gemäß den Regeln des Originalspiels würfelt der Ringträger, führt das Würfelergebnis aus und rückt einen Positionstein vor.
- Während des Ereignisses „Schlacht der Zaubersprüche“ auf dem Isengart-Abenteuerspielplan der Erweiterung „Die Feinde“ wird ebenfalls gemäß den Originalspielregeln gewürfelt. Der Sauron-Spieler wird hier nicht aktiviert.

Die neuen Sauron-Ereigniskärtchen

Im Stoffbeutel befinden sich neben den Ereigniskärtchen aus dem Originalspiel die 4 neuen Sauron-Ereigniskärtchen mit folgenden Auswirkungen:



Der aktive Hobbit-Spieler muss den Sauron-Spieler aktivieren anstatt zu würfeln.



Ein beliebiger Spieler aktiviert den Sauron-Spieler statt des geforderten Würfelwurfes und erfüllt die Auswirkungen, sonst wird die Sauronfigur auf der Finsternisanzeige um einen Schritt in Richtung der Hobbitfiguren bewegt.

Der schwarze Reiter

Der Schwarze Reiter stellt eine neue Bedrohung für die Hobbit-Spieler dar. Er startet in Mordor (Feld 15 auf der Finsternisanzeige des Hauptspielplans). Er wird durch die ausgespielten Sauron- und Nazgültkarten bewegt. Begegnet der Schwarze Reiter dem Ringträger auf der Finsternisanzeige zum ersten Mal während eines Abenteurers, geschieht Folgendes:

- Der Sauron-Spieler wendet den Schwarzen Reiter, so dass er nun in Richtung Mordor auf dem Hauptspielplan blickt.
- Der Sauron-Spieler erhält eine Nazgulkarte vom Stapel und legt sie offen vor sich.
- Der Ringträger muss ■, was bedeutet, dass er den Sauron-Spieler statt eines Würfelwurfes aktivieren muss.

Wenn der Schwarze Reiter die Begegnung verursacht, bleibt er auf dem Feld des Ringträgers stehen, egal wie weit er ziehen sollte.

Wenn die Bewegung des Ringträgers die Begegnung verursacht, muss der Ringträger dennoch die volle Anzahl Schritte in die Dunkelheit rücken.

Wenn der Schwarze Reiter vorangezogen werden muss, heißt das immer, dass er in seine gegenwärtige Laufrichtung bewegt wird. Solange er also auf dem Weg zum Ringträger ist, wird er in Richtung der Hobbits vorangezogen. Befindet er sich bereits auf dem Rückweg, wird er in Richtung Dunkelheit vorangezogen. Umgekehrt verhält es sich, wenn der Schwarze Reiter zurückversetzt werden muss.

Der Schwarze Reiter kann beim Voranziehen oder Zurückversetzen niemals jenseits von Feld 15 bzw. Feld 0 platziert werden - er stoppt dort.

Falls es dem Schwarzen Reiter gelingt, nach einer Begegnung mit dem Ringträger während des laufenden Abenteurers zurück nach Mordor (Feld 15) zu gelangen, siegt die Dunkle Macht und das Spiel endet. Die Punktwertung erfolgt wie im Originalspiel.

Wenn der Hobbit-Spieler keine Karten

Ausspielt: Der aktive Hobbit-Spieler kann während seines Zugs auf das Ausspielen der erlaubten ein oder zwei Handkarten verzichten und stattdessen

- zwei Hobbitkarten nachziehen oder
- auf der Finsternisanzeige einen Schritt zurück ins Licht gehen oder
- den Schwarzen Reiter um (bis zu) drei Schritte auf der Finsternisanzeige zurückversetzen - dabei kann der Schwarze Reiter nicht jenseits von Feld 15 oder von Feld 0 platziert werden - oder
- beim Spiel mit der Erweiterung „Die Feinde“ einen Feind direkt besiegen.

Lichtplättchen

Zieht ein Hobbit-Spieler einen Positionstein auf ein Feld mit einem Lichtplättchen, so nimmt er das Plättchen aus dem Spiel und erhält die auf dem Plättchen angezeigte Unterstützung, d. h. er erhält die entsprechende Lichtkarte oder die entsprechende Anzahl an Hobbitkarten bzw. Schilden oder die Möglichkeit, seine Hobbitfigur sofort auf der Finsternisanzeige um zwei Schritte ins Licht zurückzubewegen. (Beim Einsatz des Rings werden jedoch keine Lichtplättchen aufgenommen.) Darüber hinaus erhält der Spieler wie im Originalspiel das entsprechende Lebensplättchen oder die Karte und dergleichen, wie auf der Aktionsleiste abgebildet.

Es gibt verschiedene Lichtplättchen:



Der Hobbit-Spieler zieht drei Hobbitkarten vom Stapel.



Der Hobbit-Spieler erhält Schilde im Gesamtwert von 3.



Der Hobbit-Spieler bewegt seine Hobbitfigur auf der Finsternisanzeige sofort um zwei Schritte zurück ins Licht.



Der Hobbit-Spieler nimmt die entsprechende Lichtkarte auf die Hand.

neue karten

6 lichtkarten: Diese Karten werden bei Erhalt zu den Handkarten genommen und wie die gelben Sonderkarten eingesetzt.



narya, nenyā, vilyā: Der Hobbit-Spieler, der eine solche Karte hat, darf sie ausspielen

- nachdem der Sauron-Spieler eine Sauronkarte oder eine Nazgûlkarte ausgespielt hat oder
- nachdem der aktive Spieler ein Ereigniskärtchen gezogen oder ausgeführt hat oder
- nachdem der aktive Spieler eine Karte ausgespielt und ausgeführt hat.

Der aktive Spieler (also nicht unbedingt derjenige, der die Lichtkarte ausgespielt hat) zieht nun den Positionstein auf der entsprechenden Aktionsleiste um zwei Felder vor und führt die Felder gemäß ihren Symbolen für sich aus.



elendils stern: Der Hobbit-Spieler darf den Schwarzen Reiter um (bis zu) fünf Schritte auf der Finsternisanzeige zurückversetzen. Dabei kann der Schwarze Reiter nicht jenseits von Feld 15 oder von Feld 0 platziert werden.



gwhahir: Ein Hobbit-Spieler darf diese Karte spielen, wenn der aktive Spieler seinen Zug beendet. Der aktive Spieler darf dann eine weiße oder graue Karte, die er selbst in seinem Zug ausgespielt hat, wieder zurück auf die Hand nehmen.



roter pfeil: Ein Hobbit-Spieler darf diese Karte ausspielen, während der aktive Spieler auf einem Abenteuerspielplan am Zug ist. Der aktive Spieler darf dann eine Sonderkarte, die zu diesem Abenteuer gehört und noch offen neben dem Spielplan liegt (aber keine Lichtkarte!), auf die Hand nehmen. (Hinweis: Wenn diese Sonderkarte im weiteren Spielverlauf normal aufgenommen werden könnte, z. B. indem ein Spieler später auf das entsprechende Feld der Aktionsleiste des Abenteuerspielplans gelangt, geschieht nichts.)

5 gefährtenkarten: Jeder Hobbit-Spieler darf seine neue Gefährtenkarte einmal während des Spiels einsetzen, dann kommt die Karte aus dem Spiel. Die Gefährtenkarten werden zu Beginn offen neben die jeweilige Charakterkarte gelegt. Sie gehören nicht zu den Handkarten der Hobbit-Spieler. Manche Gefährtenkarten können wirkungsvoller für Mitspieler eingesetzt werden als für den Gefährten-Spieler selbst.



frodo – gefährten: Frodo kann diese Karte einsetzen,

- nachdem der Sauron-Spieler eine Sauronkarte oder eine Nazgûlkarte ausgespielt hat oder
- nachdem der aktive Spieler ein Ereigniskärtchen gezogen oder ausgeführt hat oder
- nachdem der aktive Spieler eine Karte ausgespielt und ausgeführt hat.

Der aktive Spieler (also nicht unbedingt Frodo) zieht nun den Positionstein auf der Aktionsleiste seiner Wahl um ein Feld vor und führt das Feld für sich aus.



sam – gefährten: Sam darf diese Karte einsetzen, wenn der Sauron-Spieler anstatt zu würfeln aktiviert wurde und eine Sauronkarte gegen einen Hobbit-Spieler ausgespielt hat. Der betroffene Spieler muss dann **nur eine Auswirkung** (1 Symbol!) der Sauronkarte auswählen und vollständig erfüllen.



pippin – gefährten: Pippin darf diese Karte während des Zuges eines beliebigen Hobbit-Spielers einsetzen. Dann darf der aktive Spieler **bis zu drei weiße oder graue Karten** (in beliebiger Kombination) ausspielen statt der ansonsten erlaubten einen weißen und einen grauen Karte.



merry – gefährten: Merry darf diese Karte einsetzen, um einmal zu **verhindern, dass sich der Schwarze Reiter bewegt.**



dick – gefährten: Dick kann diese Karte jederzeit einsetzen. Dann dürfen die Hobbit-Spieler gemeinsam fünf Schilde abgeben, um eine beliebige **Gandalfkarte zu rufen** – auch eine, die zuvor schon einmal eingesetzt wurde.

Gandalfkarten: Die Gandalfkarten werden gemäß den Regeln des Originalspiels eingesetzt.



gandalf – schutz: Nachdem der Sauron-Spieler eine Sauronkarte oder eine Nazgûlkarte ausgespielt hat, ignorieren die Gefährten alle Auswirkungen der Karte.



gandalf – weitblick (spiel mit dem stoffbeutel): Im Spiel mit dem Stoffbeutel muss die Gandalfkarte „Weitblick“ aus dem Originalspiel durch die neue Gandalfkarte „Weitblick“ ersetzt werden. Statt ein Ereigniskärtchen aus dem Beutel zu ziehen, zieht der aktive Spieler nun fünf heraus und legt diese offen nebeneinander. Ab jetzt nehmen die Spieler die Ereigniskärtchen von diesen offenen, egal in welcher Reihenfolge, bis die fünf Kärtchen aufgebraucht sind oder das Abenteuer beendet ist.



gandalf – unbestechlichkeit (karte aus der erweiterung „die feinde“): Wenn Sie die Sauron Erweiterung zusammen mit der Erweiterung „Die Feinde“ spielen, hat die Gandalfkarte „Unbestechlichkeit“ folgende Wirkung: In den Fällen, in denen noch gewürfelt werden muss – wenn der Ring eingesetzt wird und während der „Schlacht der Zaubersprüche“ auf dem Isengart-Abenteuerspielplan – behält die Gandalfkarte ihre Funktion. Sie kann außerdem eingesetzt werden, wenn ein Hobbit-Spieler den Sauron-Spieler aktivieren muss, statt zu würfeln – dann wird der Sauron-Spieler nicht aktiviert.

Ende eines Abenteuers Spielende und Wertung

Am Ende eines Abenteuers werden folgende Aktivitäten durchgeführt, noch bevor die üblichen Aktivitäten (Lebensplättchen, Ring, Dick) erfolgen:

- Der Sauron-Spieler stellt den Schwarzen Reiter zurück auf Feld 15 der Finsternisanzeige, mit Blick in Richtung der Hobbitfiguren.
- Der Sauron-Spieler erhält eine neue Nazgulkarte vom Stapel und legt sie offen vor sich zu seinen bereits ausliegenden Karten.

Dann fahren die Spieler fort mit den üblichen Aktivitäten am Ende eines Abenteuers. Zudem werden auch alle auf dem Abenteuerspielplan verbliebenen Lichtplättchen aus dem Spiel genommen.

Für den nächsten Abenteuerspielplan werden vier neue Lichtplättchen gezogen und offen hingelegt - oberhalb des letzten und des viertletzten Feldes der beiden Nebenaktionsleisten, nicht aber oberhalb der Hauptaktionsleiste. Dies geschieht nur bei den ersten drei Abenteuerspielplänen des Originalspiels, bis alle 12 Lichtplättchen verbraucht sind. (Anmerkung: Wird mit der Erweiterung „Die Feinde“ gespielt, kommen die Lichtplättchen auf den ersten drei gespielten Abenteuern zum Einsatz, beginnend mit Bree.)

Am Ende jedes Abenteuers werden alle Ereigniskärtchen zurück in den Stoffbeutel gegeben und durchgemischt.

Wenn die Hobbit-Spieler den Schicksalsberg erreichen, wird der Ring wie im Originalspiel beschrieben auf den Spielplan gelegt.

Es gibt nun keinen Ringträger mehr und somit kann auch der Schwarze Reiter ihm nicht mehr begegnen. Ist der Schwarze Reiter jetzt noch Richtung Ringträger unterwegs, gilt nicht mehr das Feld mit dem Ringträger als „Wendemarke“, sondern das Feld 0 der Finsternisanzeige. Bevor den Gefährten die Vernichtung des Rings gelingt, kann es dem Schwarzen Reiter immer noch gelingen Mordor (Feld 15) zu erreichen und damit die Gefährten zu besiegen.

Wenn der Ring zur Ringabbildung auf dem Abenteuerspielplan Mordor gelegt wird, ergänzt der Sauron-Spieler seine Kartenhand sofort auf 6 Karten. Der Sauron-Spieler wird nun nicht mehr durch den jeweiligen Startspieler aktiviert und kann somit auch keine Nazgulkarten mehr ausspielen. Da die Gefährten aber würfeln müssen, um den Ring zu vernichten, wird der Sauron-Spieler statt des Würfeins aktiviert. Ist der Hobbit-Spieler noch im Spiel, nachdem er alle Auswirkungen der Sauronkarte hingenommen hat, so hat er den Ring erfolgreich vernichtet und das Spiel endet.

Am Ende des Spiels erfolgt die Wertung wie im Originalspiel. Je höher der Punktwert, desto besser ist das Ergebnis der Hobbits. Je niedriger die Punkte, desto größer ist der Erfolg Saurons.

Spezielle Spielsituationen

Falls der Stapel mit Sauronkarten im Spiel zur Neige geht, werden die ausgespielten Sauronkarten neu gemischt. Sie bilden dann einen neuen verdeckten Ziehstapel. Falls die Nazgulkarten zur Neige gehen, erhält der Sauron-Spieler keine weiteren Nazgulkarten.

Wenn diese Erweiterung zusammen mit der Erweiterung „Die Feinde“ gespielt wird, bedeutet das Zeichen D auf den Sauron- und Nazgulkarten nicht, dass die Gefährten eine beliebige Karte ablegen müssen, sondern dass ein neuer Feind aufgedeckt wird.

Spielvarianten

Erfahrene Hobbit-Spieler können das Spiel verschärfen und die Herausforderung steigern, indem sie beschließen, dass alle gemeinsam verloren haben, wenn ein Spieler aus dem Spiel ausscheidet.

Unerschrockene Spieler können beschließen, dass sie den Schwarzen Reiter auf Feld 12 (oder sogar auf Feld 10) jedes Abenteuers starten lassen. Der Schwarze Reiter muss dennoch auf Feld 15 zurückkehren, um das Spiel zu beenden.

zusätzliches spielmaterial für spielvarianten

das originalspiel mit dem stoffbeutel

Sie können das Originalspiel „Der Herr der Ringe“ mit dem Stoffbeutel spielen und auch die vier Sauron-Ereigniskärtchen hinzufügen. In diesen Fällen wird die Gandalfkarte „Weitblick“ des Originalspiels durch die Gandalfkarte „Weitblick“ aus dieser Erweiterung ersetzt.

das spiel mit den dunklen ereigniskärtchen

Die 23 dunklen Ereigniskärtchen gehören nicht zur Sauron-Erweiterung, sondern stellen eine unabhängige Spielvariante dar. Wir empfehlen Ihnen, nicht gleich beim ersten Spiel mit diesen Ereigniskärtchen zu spielen.

Diese 23 zusätzlichen Ereigniskärtchen haben alle negative Auswirkungen auf die Gefährten. Zusammen mit den vier Sauron-Ereigniskärtchen können die dunklen Ereigniskärtchen den Ereigniskärtchen des Originalspiels beigelegt werden und auch mit jeder der beiden Erweiterungen gespielt werden. (Hinweis: In diesen Fällen muss der Stoffbeutel benutzt werden und die vier Sauron-Ereigniskärtchen sollten dann immer mit dabei sein.) Wenn die dunklen Ereigniskärtchen im Spiel sind, kann der aktive Spieler einzelne Ereigniskärtchen nach den folgenden Regeln ablehnen:

Muss der aktive Spieler ein Ereigniskärtchen aufdecken, zieht er eines aus dem Stoffbeutel und legt es offen vor sich. Dann entscheidet sich der Spieler, ob er das Ereigniskärtchen annimmt oder ablehnt.

- Wenn er das Ereigniskärtchen **ablehnt**, dreht er es um und zieht ein neues. Dieses neue Ereigniskärtchen muss der Spieler nun annehmen.
- Wenn er das Ereigniskärtchen **annimmt**, führt er es wie im Originalspiel aus.

Nach dem Ausführen eines guten Ereigniskärtchens mit Aktionssymbol werden keine weiteren Ereigniskärtchen gezogen. Nach dem Ausführen jedes anderen Ereigniskärtchens zieht der aktive Spieler ein neues Ereigniskärtchen aus dem Stoffbeutel und legt es offen neben das zuvor ausgeführte Ereigniskärtchen. So entsteht eine Reihe von links nach rechts. Jedes normal gezogene Ereigniskärtchen kann abgelehnt werden, jedes Ereigniskärtchen, das dann anstelle eines abgelehnten Kärtchens gezogen wird, muss angenommen werden. Das heißt, dass niemals zwei aufeinander folgende verdeckte Ereigniskärtchen in der Reihe nebeneinander liegen dürfen. Nur wenn das vorige Ereigniskärtchen offen liegt und ausgeführt wurde, darf das folgende Ereigniskärtchen abgelehnt und verdeckt gelegt werden.

Beispiel: Der aktive Spieler lehnt sein erstes gezogenes Ereigniskärtchen ab und legt es verdeckt vor sich. Das nächste Ereigniskärtchen, das er zieht, muss er nun annehmen und ausführen. Der aktive Spieler nimmt auch das folgende dritte Ereigniskärtchen an und führt es aus. Er kann nun beim vierten Ereigniskärtchen, das er zieht, entscheiden, ob er es annimmt oder ablehnt. Lehnt der Spieler das vierte Ereigniskärtchen ab, muss er das folgende fünfte annehmen und ausführen. Falls der Spieler das vierte Ereigniskärtchen annimmt und ausführt, hat er beim fünften wieder die Wahl, es anzunehmen oder abzulehnen.

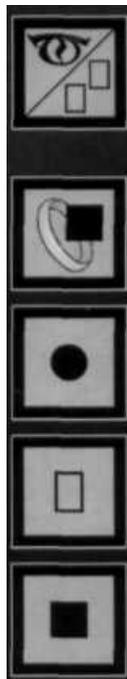


Wenn der aktive Spieler seinen Zug beendet, legt er alle gezogenen Ereigniskärtchen als offenen Stapel beiseite. Während eines Abenteuers werden gezogene Ereigniskärtchen niemals zurück in den Stoffbeutel gelegt. Am Ende jedes Abenteuers werden dann alle Ereigniskärtchen zurück in den Stoffbeutel gegeben und gemischt.

Die dunklen Ereigniskärtchen haben folgende Auswirkungen:



Die Gruppe gibt drei Kampf-Symbole (oder Joker-Symbole) ab, sonst tritt das nächste Ereignis ein. Andere Ereigniskärtchen fordern die Abgabe von drei Joker-Symbolen, drei Schilden oder drei Lebensplättchen.



Ein beliebiger Spieler gibt zwei beliebige seiner Handkarten ab, sonst wird die Sauronfigur auf der Finsternisanzeige einen Schritt in Richtung der Hobbitfiguren bewegt.

Der Ringträger muss würfeln - in der Sauron-Erweiterung muss der Ringträger stattdessen den Sauron-Spieler aktivieren.

Der aktive Hobbit-Spieler muss seine Hobbitfigur auf der Finsternisanzeige einen Schritt in die Dunkelheit rücken.

Der aktive Hobbit-Spieler muss eine seiner Handkarten abgeben. Falls er dies nicht kann, scheidet er aus dem Spiel aus.

Der aktive Hobbit-Spieler muss würfeln - in der Sauron-Erweiterung wird stattdessen Sauron aktiviert.

Wenn die dunklen Ereigniskärtchen in der Erweiterung „Die Feinde“ eingesetzt werden, bedeutet das Symbol D auf den Ereigniskärtchen nicht, dass ein Spieler eine beliebige Handkarte ablegen muss, sondern dass stattdessen ein neuer Feind auftaucht.

Wenn der seltene Fall eintritt, dass das letzte Ereigniskärtchen aus dem Beutel gezogen wurde, werden danach keine weiteren Ereigniskärtchen gezogen. Das gezogene letzte Ereigniskärtchen kann gegebenenfalls abgelehnt werden. Das Abenteuer endet dann mit dem Ende des Zugs des gerade aktiven Spielers, der aber noch Karten ausspielen darf.

Dankeschön

Reiner Knizia dankt allen Testspielern, vor allem Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, John Christian, David Farquhar, Martin Higham, ROSS Inglis, Kevin Jacklin und Chris Lawson.

Autor: Reiner Knizia

Illustration: John Howe

Grafik: Redback, Cambridge; SENSi Communication, München

Redaktion: Bärbel Schmidts und Sandra Dochtermann

© Reiner Knizia reserves all rights to the Scripted Game System underlying the Lord of the Rings board game and its expansions.

© 2001 Sophistkated Games Ltd.

© 2001 Kosmos Verlag

Alle Rechte vorbehalten.

Made in Germany.

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.

Das Spiel mit den Sonderkarten

Die Spieler können das Originalspiel „Der Herr der Ringe“ oder auch die Erweiterungen mit den Sonderkarten „Der Eine Ring“ und „Wachsamer Frieden“ spielen, um die Hobbit-Spieler zu stärken.



Der eine Ringe Zu Spielbeginn liegt diese Karte offen aus. Jederzeit während des Spiels kann der Ringträger diese Karte anwenden und den Ring an einen anderen Spieler weitergeben. Dies ist auch dann möglich, wenn der Ring während eines Abenteuers eingesetzt

wurde. (In diesem Fall wird der Ring von der Hobbitfigur des gegenwärtigen Ringträgers entfernt und über die Hobbitfigur des neuen Ringträgers gelegt.) Die Gefährten können diese Karte einmal im Spiel einsetzen, danach kommt sie aus dem Spiel.



Wachsamer Frieden: Zu Spielbeginn liegt diese Karte offen aus. Jederzeit während des Spiels kann der Ringträger diese Karte einsetzen (ohne Abgabe von Schilden), um die Sauronfigur auf der Finsternisanzeige um drei Schritte zurück in die Dunkelheit zu

bewegen. Die Gefährten können diese Karte einmal im Spiel einsetzen, danach kommt sie aus dem Spiel. Wenn die Gefährten mit dieser Karte spielen, sie aber nicht einsetzen, dann zählt die Karte am Ende immer 10 Punkte extra - unabhängig vom Ausgang des Spiel

Die Dunkelheit ist hereingebrochen,
es wird keinen Sonnenaufgang mehr geben.