

DER HERR DER RINGE™

DIE GEFÄHRTEN

SPIEL ZUM FILM

Für 3-4 Spieler ab 10 Jahren

Vier Hobbits, Frodo, Sam, Merry und Pippin, machen sich auf, den EINEN RING dem Zugriff durch Sauron, dem Dunklen Herrscher, zu entziehen. Mit Hilfe des Rings will er das ganze Land unterwerfen. In Bree treffen sie auf Aragorn, der sie fortan begleitet. In Bruchtal, im Haus des Elfenkönigs Elrond, schließen sich ihnen mit Gandalf, Legolas, Boromir und Gimli weitere Verbündete an. Gemeinsam durchschreiten sie das finstere Moria und erholen sich im sagenumwobenen Lórien, dem Reich der Elfenkönigin Galadriel, bevor es auf dem großen Fluss weitergeht bis zum Berg Amon Hen, wo dieser erste Teil der großen Reise endet.

Spielidee und Spielziel

Das Spiel besteht aus vier Etappen, die nacheinander durchgespielt werden. Erst wenn alle Spieler eine Etappe abgeschlossen haben, beginnen alle Spieler mit der nächsten. Wer am Ende der vierten Etappe die meisten Heldenpunkte hat, gewinnt das Spiel. Heldenpunkte bekommt man beim Erreichen eines Etappenziels, wenn man Gegner besiegt und durch Ereigniskarten.

Spielmaterial

1 beidseitig bedruckter Spielplan, 88 Spielkarten, 4 Hobbitfiguren, 9 Würfel, 1 Ringplättchen, 32 Heldenpunkte, 32 Bewegungspunkte

Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel müssen alle Teile vorsichtig aus dem Stanztableau gelöst werden.
- Der Spielplan wird mit der Seite, auf der die Strecke von Hobbingen bis Bruchtal zu sehen ist, auf den Tisch gelegt.



- Die Chips werden nach Farben sortiert und bereitgelegt. Jeder Spieler erhält drei grüne Bewegungspunkte im Wert 1 und einen violetten Heldenpunkt im Wert 1. (Die höheren Werte sind für später zum Wechseln vorgesehen.)

- Jeder Spieler erhält eine Hobbitkarte (auf der Rückseite steht Hobbingen), die er offen vor sich auslegt. In der Farbe seiner Karte erhält er außerdem seine Hobbitfigur, die er auf ein beliebiges graues Startfeld in Hobbingen stellt, und seine beiden Würfel. Der Spieler, der Frodo erhalten hat, legt außerdem das Ringplättchen vor sich aus. (Im Spiel zu dritt spielen Merry oder Pippin nicht mit: Die Hobbitkarte, die zugehörige Hobbitfigur und die Würfel werden in die Schachtel zurückgelegt.)
- Die übrigen Karten werden entsprechend ihrer Rückseiten sortiert. Es gibt Ereigniskarten, Gegnerkarten, eine Karte „Bree“, vier Karten „Bruchtal“ und eine Übersichtskarte (Wetterspitze, Wächter etc.). Die Ereigniskarten und Gegnerkarten werden jeweils nach den Etappen (Zahlen 1 bis 4) sortiert.
- Die Karten für die Etappen 2 bis 4 und die vier Karten mit dem Aufdruck „Bruchtal“ werden zunächst beiseite gelegt. Sie werden erst später benötigt.
- Die beiden Kartenstapel mit den Ereigniskarten und den Gegnerkarten der ersten Etappe werden getrennt gemischt und verdeckt auf dem Spielplan auf den entsprechenden Feldern bereitgelegt. Die Karte „Aragorn“ mit der Aufschrift „Bree“ auf der Rückseite wird offen auf das Feld neben Bree auf den Spielplan gelegt (siehe Abbildung).
- Zum Schluss wird noch der schwarze Sauronwürfel und die Übersichtskarte für die Sonderfelder neben dem Spielplan bereitgelegt.

Ablauf einer Spielrunde

- Zu Beginn einer Runde nimmt der aktuelle Ringträger – in der ersten Runde ist das Frodo – die oberste Ereigniskarte und die oberste Gegnerkarte, schaut sie sich geheim an und legt sie anschließend wieder verdeckt oben auf ihre Stapel zurück.
 - Anschließend beginnt Frodo die erste Runde. Die anderen Spieler kommen nacheinander im Uhrzeigersinn an die Reihe.
 - Wer an der Reihe ist, würfelt mit seinen beiden Würfeln. Einen Würfel wählt er für seine Bewegung. Den anderen Würfel, den er auf seine Hobbitkarte unten ablegt, wählt er für den späteren Kampf.
- Tipp: Je höher der Kampfwert ist, umso besser. Für die Bewegung sollte man daher möglichst den kleineren der beiden Würfel wählen, damit man beim Kampf nicht chancenlos ist (siehe: Der Kampf).*

- Waren alle Spieler einmal an der Reihe, wird die oberste Gegnerkarte aufgedeckt. Der Spieler, der auf der Wegstrecke vorne steht, muss nun versuchen, diesen Gegner zu besiegen. Schafft er das, erhält er eine Belohnung. Schafft er das nicht, muss er einige Felder zurückgehen und der nächste Spieler versucht sein Glück.
- Ist der Gegner bezwungen oder hat er sich zurückgezogen, beginnt eine neue Runde. Wieder sieht sich der aktuelle Ringträger die beiden obersten Ereignis- und Gegnerkarten an. Die neue Runde beginnt der Spieler, der am weitesten vorne steht, indem er mit seinen beiden Würfeln würfelt.

Die Bewegung

- Nachdem ein Spieler mit seinen beiden Würfeln gewürfelt hat, wählt er einen für seine Bewegung.
- Der Spieler zieht so viele Felder vor, wie er gewürfelt hat. Es werden nur freie Felder gezählt. Die Felder, auf denen Hobbits der Mitspieler stehen, werden beim Zählen ausgelassen.
- Hat ein Spieler mit beiden Würfeln eine Summe unter 6 gewürfelt, erhält er einen Bewegungspunkt.

Einsatz von Bewegungspunkten

Durch Abgabe von Bewegungspunkten kann man seine Zugweite verlängern, verkürzen oder auch ganz stehen bleiben, aber nicht zurückziehen.

1. Für jeden Bewegungspunkt, den man abgibt, darf man ein Feld weiter ziehen, als man gewürfelt hat. Allerdings darf man nie mehr als 6 Felder vorziehen. Bsp.: Ein Spieler hat eine 2 gewürfelt und gibt 4 Bewegungspunkte ab. Er zieht nun das Maximum von 6 Feldern vor.

oder

2. Für jeden Bewegungspunkt, den man abgibt, darf man ein Feld weniger ziehen, als man gewürfelt hat. Gibt man genau so viele Bewegungspunkte ab, wie man gewürfelt hat, bleibt man stehen. Zurückziehen darf man allerdings nicht.
- Bsp: Ein Spieler hat eine 4 gewürfelt und gibt 3 Bewegungspunkte ab. Er zieht nun 1 Feld vor.

Tipp: Bewegungspunkte kann man einsetzen, um ein Ereignisfeld zu vermeiden, an eine gewünschte Position zu kommen oder schneller ein Etappenziel zu erreichen.

Die Ereignisfelder

Landet ein Spieler beim Vorwärtsziehen auf einem Ereignisfeld, zieht er die oberste Ereigniskarte, liest sie vor und führt die Anweisung aus. **Achtung:** Sollte er eventuell geforderte Bewegungs- oder Heldenpunkte nicht haben, hat er Glück gehabt und gibt nur so viel ab, wie er besitzt.

Kommt man aufgrund eines Ereignisses auf ein weiteres Ereignisfeld, so wird dafür keine weitere Karte aufgedeckt.

Hinweis: Wurden alle Ereigniskarten bereits aufgedeckt, so finden auf dieser Etappe keine Ereignisse mehr statt.

Der Kampf

Nachdem der Spieler einen Würfel für seine Bewegung gewählt hat, gilt sein anderer Würfel als sein Stärkewürfel. Diesen Würfel legt er auf seiner Hobbitkarte ab.

Waren alle Spieler an der Reihe und haben nun einen Stärkewürfel auf ihren Hobbitkarten liegen, kommt es zum Kampf. Dazu deckt der Spieler, der auf der Wegstrecke vorne steht, die oberste Karte vom Gegnerstapel auf.

Den abgebildeten Gegner muss er nun im Kampf besiegen. Der Kampf besteht aus bis zu drei Kampfunden. In jeder Kampfunde



gilt eine andere Stärkezahl. In der ersten Kampfunde gilt die Zahl links, in der zweiten Kampfunde gilt die Zahl in der Mitte. Und sollte es noch zu einer dritten Kampfunde kommen, gilt die rechte Zahl. In den meisten Fällen ist der Gegner von Runde zu Runde schwächer, d.h. die Zahlenwerte werden kleiner.

Hinweis: Wurden alle Gegnerkarten bereits aufgedeckt, so finden auf dieser Etappe keine Kämpfe mehr statt.

Ablauf einer Kampfunde

Der Hobbit-Spieler muss einmal mit dem Würfel würfeln, den er für seine Bewegung eingesetzt hatte, und addiert dieses Würfelresultat zu seinem Stärkewürfel auf seiner Hobbitkarte. Für den Gegner ermittelt der linke Nachbar des kämpfenden Spielers die Kampfstärke des Gegners. Er würfelt mit dem schwarzen Sauronwürfel und addiert das Würfelresultat zur aktuellen Stärkezahl des Gegners – im ersten Kampf ist das die linke Zahl.

Kampf ist erfolgreich

Um siegreich zu sein, muss der Hobbit-Spieler ein höheres oder gleiches Ergebnis erreichen als sein Gegner. Hat er das geschafft, erhält er die auf der Karte unten angegebene Belohnung. Handelt es sich um Helden- oder Bewegungspunkte, erhält er sie sofort. Die besiegte Gegnerkarte wird offen neben dem Stapel der Gegnerkarten abgelegt.



Ist die Belohnung eine Waffe, so schiebt der Spieler die Gegnerkarte so unter seine Hobbitkarte, dass die Waffe mit ihrem Wert zu sehen ist. Ab sofort addiert der Spieler bei jedem Kampf zu seiner Kampfstärke den Wert seiner Waffe. **Achtung:** Kein Spieler darf mehr als eine Waffe haben. Hat der Spieler bereits eine Waffe, muss er, wenn er eine weitere erhält, eine von beiden einem anderen Spieler schenken. Sollte der Spieler, der von einem anderen eine Waffe geschenkt bekommt, ebenfalls schon eine Waffe besitzen, so kann auch er eine von beiden auswählen und muss die andere weitergeben. Haben alle Spieler schon eine Waffe, muss er eine in die Schachtel zurücklegen.

Kampf ist nicht erfolgreich

Ist das Ergebnis jedoch **niedriger**, hat der Hobbit-Spieler den Kampf verloren. Der Spieler muss seine Figur um eine Position zurücksetzen, d.h. auf das nächste freie Feld hinter dem Hobbit, der auf der Strecke als Nächster steht. Stehen alle Hobbits hintereinander, kommt der Spieler dadurch an letzte Position. Da der Gegner nicht besiegt wurde, muss nun der nächste Spieler auf der Wegstrecke versuchen, diesen Gegner in gleicher Weise zu überwinden. Für ihn zählt die zweite Zahl auf der Gegnerkarte. Scheitert auch er, muss er ebenfalls eine Position zurück und der dritte Spieler muss sein Glück mit der dritten Zahl versuchen. Scheitert er ebenfalls, muss auch er eine Position zurück. Der nun schon arg geschwächte Gegner zieht sich zurück und die Gegnerkarte wird neben dem Stapel der Gegnerkarten offen abgelegt. Eine Belohnung gibt es dafür natürlich nicht.

Besonderheiten beim Kampf

- Ein Spieler kann eine **Kampfrunde wiederholen**, wenn sich zwischen seiner Figur und dem nächsten Hobbit mindestens ein freies Feld befindet und der Spieler einen Bewegungspunkt abgibt. Ist dies der Fall zieht er nur ein Feld zurück und tritt erneut gegen den Gegner an. Für den Hobbit zählt wieder derselbe Stärkewürfel und für den Gegner dieselbe Stärkezahl. Wieder würfeln der Hobbit-Spieler und sein linker Nachbar und vergleichen die Kampfwerte. Hat der Hobbit-Spieler erneut verloren, kann er wieder die Kampfrunde wiederholen, wenn er die Voraussetzungen hierfür erfüllen kann (ein Feld zurück und einen Bewegungspunkt abgeben).
- Je nachdem in welcher Reihenfolge die Hobbitfiguren auf der Strecke stehen, kann es durchaus vorkommen, dass der vorderste Spieler, nachdem er gescheitert ist, in der dritten Kampfrunde wieder gegen denselben Gegner – jetzt gegen dessen dritter Stärkezahl – antritt.

Die neue Runde

Sobald ein Gegner besiegt wurde oder sich unbesiegt auf den Ablagestapel zurückgezogen hat, ist eine Spielrunde beendet. Wenn am Ende einer Spielrunde der Ringträger an letzter Stelle auf der Wegstrecke steht, muss er den Ring an den Spieler abgeben, der nun an **vorderster** Stelle steht. Befindet sich der Ringträger nicht an letzter Stelle, behält er den Ring.

Die neue Runde beginnt damit, dass der Ringträger sich die oberste Ereigniskarte und die oberste Gegnerkarte anschaut. Anschließend würfelt der **vorderste** Spieler mit seinen beiden Würfeln und wählt einen für die Bewegung und einen für den Kampf. Nach ihm geht es im Uhrzeigersinn weiter. Der Rest verläuft wie beschrieben.

Das Ende einer Etappe

Um das Ziel einer Etappe zu erreichen, darf ein Spieler nur den **niedrigeren** der beiden gewürfelten Würfel verwenden – bei zwei gleichen Würfelzahlen gibt es natürlich keine Einschränkung. Auch um das Etappenziel zu erreichen, darf man mit Bewegungspunkten seine Felderzahl erhöhen. Sobald ein Spieler das Zielfeld erreicht hat – übrige Bewegungspunkte verfallen –, hat er diese Etappe bestanden. Da er nicht mehr kämpfen muss, verfällt das Ergebnis seines zweiten Würfels.

Der Spieler setzt seine Hobbitfigur auf ein beliebiges, violettes Zielfeld und erhält so viele Heldenpunkte wie die Zahl auf dem Feld angibt. Daher wird man sich natürlich immer auf das höchste freie Zahlenfeld setzen. (Im Spiel zu driff bleibt ein Feld frei.) **Achtung:** Der Ringträger erhält beim Erreichen des Etappenziels einen zusätzlichen Heldenpunkt.

- Eine Etappe ist erst beendet, wenn **alle** Spieler das Ziel erreicht haben. Die anderen Spieler warten so lange, bis auch der letzte Hobbit das Etappenziel erreicht hat.
- Sind allerdings alle bis auf einen Spieler im Etappenziel, zieht auch der letzte Spieler sofort ins Etappenziel und erhält die entsprechenden Heldenpunkte.
- Befindet sich der Ringträger noch auf der Strecke und muss

den Ring abgeben, erhält ihn der Spieler, der als Erster das Etappenziel erreicht hat.

Anschließend geht es mit der nächsten Etappe weiter.

Der Beginn einer neuen Etappe

Zu Beginn einer neuen Etappe werden alle Ereignis- und Gegnerkarten der vorherigen Etappe abgeräumt und in die Schachtel zurückgelegt. Die beiden Kartenstapel für die neue Etappe werden getrennt gemischt und verdeckt auf den Spielplan gelegt. Die neue Etappe beginnt der Ringträger. Diese Etappe verläuft wie die erste.

Besonderheiten in Bree

Der erste Spieler, der in Bree ankommt, erhält die Aragorn-Karte, die er offen neben seiner Hobbitkarte ablegt und später im Kampf einsetzen kann (siehe „Die Begleiter“).

Besonderheiten in Bruchtal

Zu Beginn der Etappe nach Bruchtal werden die 4 Begleiterkarten Gandalf, Legolas, Boromir und Gimli offen auf das Feld neben Bruchtal gelegt. Sobald ein Spieler in Bruchtal ankommt, darf er eine Begleiterkarte auswählen. (Im Spiel zu driff erhält der Spieler, der als Erster angekommen ist, auch die übrig gebliebene vierte Begleiterkarte.)

Nach Bruchtal wird der Spielplan umgedreht und die Hobbitfiguren auf beliebige graue Startfelder „vor Moria“ gesetzt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Spieler das Zielfeld Amon Hen erreicht haben. Es gewinnt, wer die meisten Heldenpunkte hat. Dazu werden zu den Heldenpunkten die Punkte für die Begleiter Aragorn, Legolas und Gimli addiert. Wer Boromir als Begleiter hat, muss einen Heldenpunkt abziehen. Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Heldenpunkte und die meisten Bewegungspunkte hat.

Damit endet das Spiel, aber noch lange nicht die Geschichte vom Herrn der Ringe.

Die Abenteuerfelder

Auf den orangenen Feldern finden besondere Abenteuer statt. Diese gelten jedoch nur, wenn man beim **Vorwärtsziehen** darauf landet. Kommt man durchs Rückwärtsziehen auf ein solches Feld, gilt es nicht (Ausnahme: Wächter). Es kann durchaus vorkommen, dass ein Abenteuer mehrmals statt findet. Sollte ein Spieler die geforderten Bewegungs- oder Heldenpunkte nicht haben, hat er Glück gehabt und es passiert nichts weiter (Ausnahme: Furt).

Die Wetterspitze

Auf der Wetterspitze wird der Ringträger von Ringgeistern angegriffen. Zieht der Ringträger auf dieses Feld oder darüber hinaus, muss er auf dem Feld stehen bleiben und mit dem Sauronwürfel eine Probe bestehen. Die übrigen Bewegungspunkte verfallen:

1-2: Ringträger verliert 1 Heldenpunkt.

3-4: Ringträger verliert 1 Bewegungspunkt.

5-6: Glück gehabt! Nichts passiert!

Zieht ein anderer Spieler genau auf das Abenteuerfeld, muss er nur auf dem ersten freien Feld davor stehen bleiben.

Die Furt vor Bruchtal

Hier werden die Hobbits von den neun Ringgeistern auf ihren Pferden verfolgt. Zieht ein Hobbit auf dieses Feld oder darüber hinaus, muss er auf dem Feld erst mit dem Sauronwürfel eine Probe bestehen:

1-2: Hobbit muss auf dem ersten freien Feld vor der Furt stehen bleiben.

3-4: Hobbit darf gegen Abgabe von 1 Bewegungspunkt nach Bruchtal ziehen. Hat er keinen Bewegungspunkt, muss er vor der Furt stehen bleiben.

5-6: Glück gehabt. Hobbit darf direkt nach Bruchtal ziehen. Asfaloth: Hat der Spieler die Ereigniskarte „Asfaloth“, muss er nicht würfeln und zieht gleich nach Bruchtal. Dort erhält er 2 Bewegungspunkte.

Der Wächter im See vor Moria

Vor dem Eingang von Moria befindet sich in einem dunklen See ein unheimlicher Wächter, der mit seinen Fangarmen nach den Hobbits greift. Bleibt man beim Vorwärts- oder Rückwärtsziehen auf einem dieser drei Felder stehen, muss man sofort eine Probe mit dem Sauronwürfel bestehen:

1-2: Hobbit verliert 2 Bewegungspunkte

3-4: Hobbit verliert 1 Bewegungspunkt

5-6: Nichts passiert. Die Fangarme schlagen ins Leere.

Die Brücke von Moria

Hier findet der Kampf von Gandalf gegen den fürchterlichen Balrog statt, bei dem Gandalf in die Tiefe gerissen wird. Zieht der Spieler, der Gandalf als Begleiter hat, auf dieses Feld oder darüber hinaus, muss er auf dem Feld erst mit dem Sauronwürfel würfeln und das Ergebnis ausführen. Anschließend legt er auf jeden Fall die Gandalfkarte in die Schachtel zurück und zieht mit seiner Spielfigur nach Lórien.

1-2: Gandalf-Spieler verliert 1 Heldenpunkt

3-4: Gandalf-Spieler verliert 1 Bewegungspunkt

5-6: Gandalf-Spieler gewinnt 3 Heldenpunkte

Zieht ein anderer Spieler genau auf das Abenteuerfeld, muss er auf dem ersten freien Feld davor stehen bleiben.



Hinweis:

Die Auswirkungen der Abenteuerfelder stehen in Kurzform auch auf der Übersichtskarte.

Die Begleiter

In Bree und Bruchtal schließen sich den Hobbits tapfere Begleiter an. Der Spieler kann, wenn er will, die Stärke seines Begleiters im Kampf einsetzen. Danach muss er die Karte einem anderen Spieler geben, der das Etappenziel noch nicht erreicht hat. Dieser darf sie später gegen einen anderen Gegner verwenden und muß ihn danach weitergeben. Ein Spieler darf beliebig viele Begleiter haben, aber in einem Kampf immer nur einen gleichzeitig einsetzen. Am Spielende erhalten die Spieler, die Aragorn, Legolas oder Gimli haben, 2 Heldenpunkte. Wer Boromir hat, verliert 1 Heldenpunkt, da er unter den verhängnisvollen Einfluss des Rings geraten ist. Gandalf kann in Moria beim Kampf gegen den Balrog 3 Heldenpunkte einbringen.



Autor: J.R.R. Tolkien
Redaktion: TAI-Spiele
Illustration: Bernd Wagenfeld
Gestaltung: Pohl & Rick / Michaela Schelk

Art.-Nr. 089513

© 2001 New Line Productions, Inc. All Rights Reserved.
™ The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved.

Keyword AOL: Lord of the Rings

"The Lord of the Rings, The Fellowship of the Ring and the characters and the places therein, ™ The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved."

© 2001 KÖSMOS Verlag
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
Telefon: +49(0)711-2191-0
Fax: +49(0)711-2191-422
Web: www.kosmos.de
e-mail: info@kosmos.de

ALLE RECHTE VORBEHALTEN
MADE IN GERMANY