

EINFÜHRUNG

Angeführt vom Schwarzen Hexenmeister, dem Fürsten der Nazgul, belagern die dunklen Streitkräfte Saurons die Hauptstadt von Gondor - Minas Tirith. Die Stadt war seit jeher eine Festung des Guten, deren stabile Stadtmauern und das gewaltige Tor bisher jedem Angriff standhalten konnten. Sieben Mauern über sieben Ebenen schützen die Bewohner, während das umgebende Land - die üppigen Pelennor-Felder - zusätzlich befestigt wurden. So ist das Gelände durch die runde Mauer „Rammass Echor“ sowie zwei Forts an der Hauptstraße nach Osgiliath geschützt.

Die dunklen Streitkräfte sind stark und verfügen über die gewaltige Ramme „Grond“, die das Stadttor zerstören soll. Sollte der Fürst der Nazgul siegreich sein, wird seine Armee die Stadt erobern und zerstören.

Die Schlachthörner ertönen, und Minas Tirith wird sich seinen Angreifern zur Wehr setzen. König Theoden und die Reiter von Rohan sind eingetroffen, um das Tor zu schützen. Auch Aragorn hat das Schlachtfeld erreicht, nachdem er unter schwarzen Segeln den Anduin hinaufgefahren ist. Wird ihre Streitmacht stark genug sein, um Minas Tirith zu retten, oder werden die Streitkräfte des Bösen diesmal die Stadt erobern?

In dieser 2-Spieler-Sonderausgabe führen Sie entweder die Streitkräfte des Guten oder die des Bösen an und entscheiden somit über das Schicksal Gondors in einer der entscheidenden Schlachten um den Herrn der Ringe.

DAS SPIELZUBEHÖR

Einen Teil des nachfolgend aufgeführten Spielzubehörs müssen Sie aus dem Standard-Risikospiel „Der Herr der Ringe“ entnehmen.

Minas Tirith Spielplan, 66 Verstärkungskarten, 16 Minas Tirith Karten, 4 rote Kampfwürfel und 3 schwarze Aktionswürfel.

DAS ZIEL DES SPIELS

Streitkräfte des Guten: Ergreifen Sie 2 Heerführer des Bösen.

Streitkräfte des Bösen: Besetzen Sie das Gebiet Minas Tirith mit mindestens einer Armee-Einheit.

Sollte keine der beiden Streitkräfte ihr Ziel erreichen, hat derjenige Spieler gewonnen, der die meisten Punkte gesammelt hat, sobald die letzte Verstärkungskarte gezogen wurde.

DER SPIELPLAN

Der Spielplan ist in 32 Gebiete, 3 Minas Tirith Mauerabschnitte und 1 Minas Tirith Stadtgebiet aufgeteilt.

DIE SPIELFIGUREN

Die grünen und gelben Armeen repräsentieren die Streitkräfte des Guten, während die roten und schwarzen Armeen für die Streitkräfte des Bösen kämpfen. Es gibt 9 verschiedene Figuren zusätzlich zu denen aus dem Hauptspiel:

Streitkräfte des Guten

- * Infanterie-Einheiten (*grün*)
- * Infanterie-Bogenschützen (*gelb*)
- * Kavallerie-Einheiten (*grün*)
- * Kavallerie-Bogenschützen (*gelb*)

Streitkräfte des Bösen

- * Infanterie-Einheiten (*schwarz*)
- * Infanterie-Armbrustschützen (*rot*)
- * Kavallerie-Wargreiter (*schwarz*)
- * Kreatur-Einheiten Troll (*schwarz*)
- * Kreatur-Einheiten Mumak (*rot*)

DIE KARTEN

In diesem Spiel gibt es 2 Kartenarten:

1. VERSTÄRKUNGSKARTEN

Verwenden Sie die Gebietskarten aus dem Hauptspiel und der Spielerweiterung einschließlich der beiden Jokerkarten.

Jede der 64 Verstärkungskarten zeigt entweder das Symbol der Infanterie, Kavallerie oder Kreatur. Auf den beiden Jokerkarten sehen Sie alle drei Symbole. Alle Karten zeigen weiterhin jeweils entweder das Symbol der Streitkräfte des Guten [silberner Schild] bzw. des Bösen [schwarzer Schild].

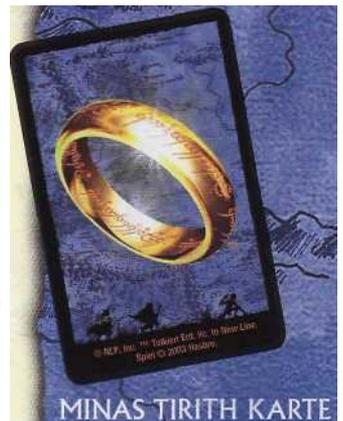
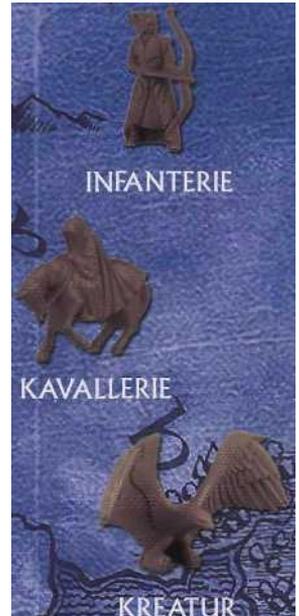
Hinweis: Die auf den Karten gezeigten Gebiete gelten nicht für die Minas Tirith Spielvariante.

2. MINAS TIRITH KARTEN

Während des gesamten Spielverlaufs können sich die Machtverhältnisse zwischen Gut und Böse verschieben. Die Minas Tirith Karten geben Ereignisse vor und bringen die Heerführer ins Spiel, was sich auf Ihre Spielstrategie auswirken wird. Jede Karte gibt vor, für welche Streitmacht sie gilt [Gut und/oder Böse]. Sofern nichts anderes angegeben wird, wird jede Karte nach dem Ausspielen abgelegt.

DIE WÜRFEL

7 Würfel sind im Spiel: 4 rote Kampfwürfel und 3 schwarze Aktionswürfel. Mit den schwarzen Würfeln stellen die Spieler ihre jeweiligen Aktionen fest [siehe Seite 6 „Aktionen“]. Die roten Würfel werden für den Kampf eingesetzt [siehe Seite 8 „Kampfactionen“].



SPIELVORBEREITUNG

1. Legen Sie den Spielplan auf eine flache Oberfläche.
2. Mischen Sie die Stapel mit den Verstärkungskarten und den Minas Tirith Karten gut durch, und legen Sie beide Stapel verdeckt neben den Spielplan.
3. Legen Sie die roten Kampfwürfel neben den Spielplan.
4. Die Spieler suchen sich nun aus, ob sie mit der Streitmacht des Guten oder mit der Streitmacht des Bösen in die Schlacht ziehen. Die Höchstmenge der eingesetzten Einheiten pro Streitmacht ist wie folgt festgelegt:

STREITKRÄFTE DES GUTEN



Infanterie

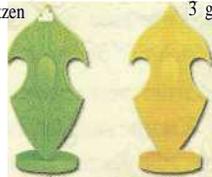
32 x Infanterie: 20 grüne,
12 gelbe Bogenschützen

Bogenschützen

Kavallerie

21 x Kavallerie: 18 grüne,
3 gelbe Bogenschützen

Bogenschützen



Heerführer

5 Heerführer: 3 grüne, 2 gelbe

STREITKRÄFTE DES BÖSEN



Infanterie

50 x Infanterie: 40 schwarze, 10 rote
Armbrustschützen

Wargreiter

10 x Kavallerie: 5 Wargreiter,
5 Ring-Geister

Ring-Geister



Troll

10 Kreaturen: 6 schwarze Trolle,
4 rote Mumakil

Mumak

Heerführer

3 Heerführer: 2 schwarze, 1 roter

5. Stellen Sie Ihre Einheiten wie gezeigt auf den Spielplan.
6. Sobald Ihre Streitkräfte Stellung bezogen haben, sind Sie für die Schlacht bereit.



DER SPIELABLAUF

Das Spiel wird in einzelnen Runden gespielt. Jede Runde besteht aus drei Zügen.

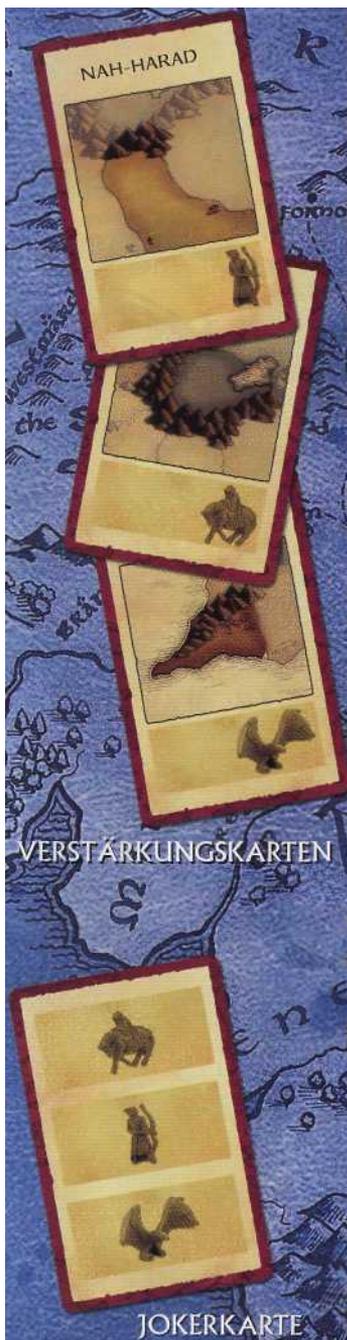
1. Die Streitmacht des Guten beginnt. Werfen Sie die drei schwarzen Aktionswürfel.



3 Aktionswürfel

2. In Runde 1 sucht sich die Streitmacht des Guten einen der gewürfelten Aktionswürfel aus und macht ihren ersten Zug [siehe Seite 5 „Ihr Zug“].
3. Zug 2: Die Streitmacht des Bösen wirft einen der beiden übrigen Aktionswürfel.
4. Zug 3: Die Streitmacht des Guten wirft den letzten Aktionswürfel.
5. Runde 2: Die Streitmacht des Bösen wirft alle drei Aktionswürfel.
6. Die Streitmacht des Bösen macht diesmal den 1. Zug, danach folgt die gute Streitmacht mit Zug 2 und dann wieder die böse Streitmacht mit Zug 3.
7. Runde 3 wird gemäß Runde 1 durchgeführt [d.h. die Streitmacht des Guten beginnt].
8. Alle weiteren Runden folgen dem zuvor beschriebenen Schema, wobei die Parteien jeweils abwechselnd mit dem 1. Zug an der Reihe sind.





IHR ZUG

In jedem Zug eines Spielers gibt es 4 Phasen:

1. Aktionswürfel wählen
2. Verstärkungskarten ziehen
3. Karten eintauschen
4. Aktionen durchführen

1. AKTIONSWÜRFEL WÄHLEN

Der ausgewählte Aktionswürfel gibt die Menge an Verstärkungskarten an, die Sie in Phase 2 ziehen dürfen und die Anzahl an Aktionen, die Ihre Streitkräfte in Phase 4 ausführen dürfen.

2. VERSTÄRKUNGSKARTEN ZIEHEN

Der von Ihnen ausgewählte Aktionswürfel wirkt sich auf Ihren Zug wie folgt aus:

Würfel- ergebnis	Aktionen	Verstärkungs- karten
6	6	0
5	5	1
4	4	2
3	3	3
2	2	4
1	1	5

Legen Sie die gezogenen Verstärkungskarten offen vor sich ab.

3. KARTEN EINTAUSCHEN

Sie dürfen einen oder mehrere Verstärkungskartensätze eintauschen. Ein 3er-Kartensatz bildet sich wie folgt:

- * Infanterie + Infanterie + Infanterie
- * Kavallerie + Kavallerie + Kavallerie
- * Kreatur + Kreatur + Kreatur

Eine jokerkarte kann zur Vervollständigung jedes Satzes eingesetzt werden.

Hinweis: In dieser Spielvariante ist ein Satz aus drei unterschiedlichen Symbolen [d.h. Infanterie + Kavallerie + Kreatur] ungültig.

Wenn Sie einen Kartensatz eingetauscht haben, ziehen Sie die oberste Minas Tirith Karte vom Stapel. Legen Sie die eingetauschten Verstärkungskarten offen neben dem Spielplan ab.

Sie dürfen nur diejenigen Minas Tirith Karten ausspielen, die für Ihre Streitmacht gelten. Wenn Sie eine Karte ziehen, die nur für die gegnerische Streitmacht gilt, legen Sie sie ab. Sie dürfen stattdessen keine neue Karte ziehen.

Legen Sie Ihre Minas Tirith Karten offen vor sich hin. Sobald die letzte Karte vom Stapel gezogen wurde, werden die abgelegten Karten nicht durchgemischt und neu verwendet.

Sondereintausch

Sie dürfen pro Zug einmal einen Sondereintausch machen, wenn eine Ihrer eingetauschten Karten den Schild Ihrer Streitmacht zeigt. Danach müssen Sie sich für EINE der folgenden Optionen entscheiden:

- * Ziehen Sie 2 Karten vom Minas Tirith Kartenstapel und wählen Sie eine davon aus, die Sie behalten möchten. Die andere wird abgelegt.
- * Suchen Sie sich 1 Karte aus dem Minas Tirith Ablagekartensapel aus, die für Ihre Streitmacht gilt.
- * Nehmen Sie sich eine Einheit von dem Typ, der auf Ihrem eingetauschten Kartensatz abgebildet ist [d.h. Infanterie, Kavallerie oder Kreatur], und stellen Sie sie in eines Ihrer Gebiete. Dabei dürfen Sie sich die Farbe Ihrer gewählten Einheit aussuchen [Streitmacht des Guten: gelb oder grün; Streitmacht des Bösen: rot oder schwarz].

Verstärkungen

Durch einige Minas Tirith Karten können Sie Einheiten direkt auf die Karten stellen, wodurch sich Ihre Kampfkraft erhöht [siehe Minas Tirith Karten]. Dafür benötigen Sie keinen ganzen Verstärkungskartensatz, sondern Sie dürfen sie einzeln auf die Karten stellen, z.B. für 1 „Kreatur“-Karte können Sie 1 Kreatur-Einheit auf die Karte stellen. Die dafür eingetauschten Verstärkungskarten legen Sie offen neben dem Spielplan als Ablagestapel ab.

Es dürfen höchstens 6 Verstärkungskarten offen vor Ihnen liegen. Sobald Sie 7 oder mehr Verstärkungskarten haben, müssen Sie Kartensätze eintauschen.

Sie müssen sämtliche Tauschaktionen durchgeführt haben, bevor Sie mit Ihren Aktionen in Phase 4 fortfahren.

4. AKTIONEN

Es gibt drei Grundaktionen, die Sie während eines Zugs durchführen dürfen: Truppenbewegung, Fernkampf und Bodenangriff. Jede Aktion kostet 1 Aktionspunkt. Sie dürfen Ihre Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen, und eine Streitmacht darf die gleiche Aktion (abgesehen von Fernkämpfen) beliebig oft während eines Zugs wiederholen. Sobald Sie Ihre Aktionspunkte verbraucht haben, ist Ihr Zug beendet.

TRUPPENBEWEGUNG

Jede der folgenden Bewegungen kostet 1 Aktionspunkt:

- * Ziehen Sie Ihre Truppen in ein angrenzendes Gebiet. Sie dürfen auch Einheiten in 2 oder mehr verschiedene Gebiete ziehen, wobei aber jedes Gebiet 1 Aktion kostet.
- * Ziehen Sie Ihre Truppen in ein Gebiet, das Ihnen gehört. Die stärkere Macht in diesem Gebiet zieht nun für 1 Aktionspunkt pro Gebiet ihre Truppen zusammen.
- * Ziehen Sie Kavallerie-Einheiten um 1 oder 2 Gebiete weiter, einschließlich derer, die Sie besitzen. Hierbei dürfen Heerführer mitziehen.
- * Ziehen Sie einen Heerführer allein durch 1,2 oder 3 Gebiete.
- * Stellen Sie die Einheiten für Theoden und die Reiter von Rohan [Streitkräfte des Guten] auf das Spielbrett, sofern Sie die entsprechende Minas Tirith Karte besitzen.
- * Stellen Sie Aragorn und seine Infanterie-Einheiten [Streitkräfte des Guten] auf den Spielplan, sofern Sie die entsprechende Minas Tirith Karte besitzen.
- * Stellen Sie Mordor-Verstärkungseinheiten [Streitkräfte des Bösen] auf den Spielplan, sofern Sie die entsprechende Minas Tirith Karte besitzen.
- * Die Streitkräfte des Bösen dürfen eine Mumak-Einheit in einem Gebiet gegen 3 Infanterie-Einheiten eintauschen.

Durch oder auf die Gebiete der äußeren Befestigungsanlage (Rammass Echor) dürfen alle Arten von Einheiten ziehen - ob Streitkräfte des Guten oder des Bösen. Alle Einheiten können diese Gebiete angreifen oder verteidigen.

Sie dürfen Ihre Einheiten nicht in ein Gebiet ziehen, in dem feindliche Einheiten stehen.

Die Mauern und das Gebiet von Minas Tirith

Nur die Infanterie-Einheiten der Streitkräfte des Guten sowie deren Heerführer dürfen vom Stadtgebiet Minas Tirith auf die Mauern von Minas Tirith ziehen [auf den Mauern gibt es keine Kavallerie]. Von den Mauern dürfen die Streitkräfte des Guten nicht direkt auf die Gebiete unterhalb der Mauern ziehen: Sie müssen zunächst die Leitern in das Stadtgebiet hinuntersteigen, und danach können Sie die Stadt durch das Tor verlassen.

Hinweis: Das Stadtgebiet von Minas Tirith verläuft unter der Mauer weiter bis zur Grenze des Gebiets, in dem die große Ramme „Grond“ steht. Die Streitkräfte des Guten dürfen durch das Tor gehen, aber für die Streitkräfte des Bösen ist das Tor geschlossen.

Von den Streitkräften des Bösen dürfen nur Infanterie-Einheiten und Heerführer die Mauern von den angrenzenden Gebieten aus betreten. Dafür müssen sie allerdings die entsprechenden Minas Tirith Karten besitzen [siehe Karten „Belagerungstürme“ und „Leitern“].

KAMPFSAKTIONEN

Es gibt zwei Arten von Kampfaktionen: Fernkampf und Bodenangriff. Jede Kampfaktion kostet 1 Aktionspunkt. Wenn Sie im Kampf eine Einheit oder einen Heerführer verlieren, nehmen Sie diese vom Spielplan und geben sie Ihrem Gegner. Diese Einheiten sind für Sie „verloren“.

1. Fernkampf

Wenn Sie in einem Gebiet mindestens 1 Bogen- oder Armbrustschützen haben, dürfen Sie von dort aus auf ein anderes Gebiet Pfeile oder Katapulte abschießen. **Ein Bogen- oder Armbrustschütze darf pro Zug nur einen Fernkampfangriff ausführen.**

Feuer frei!

1. Sagen Sie Ihrem Gegner, welches Gebiet und von wo aus Sie angreifen. Die Reichweite für Bogen- und Armbrustschützen beträgt 1 bis 2 Gebiete. Die Reichweite für Katapulte beträgt bis zu 3 Gebiete. Sie dürfen über Mauern und besetzte Gebiete schießen.
2. Geben Sie die Menge an Bogen- bzw. Armbrustschützen an, mit denen Sie schießen [1,2 oder 3] und werfen Sie entsprechend viele rote Angriffswürfel. Für jede gewürfelte 6 landen Sie 1 Treffer und der Gegner verliert 1 **Einheit**.

Ausnahmeregel für die Streitkräfte des Bösen: Beim Angriff der Streitkräfte des Guten in einem Gebiet mit dem Banner von Gondor benötigen Sie 2 Armbrustschützen für 1 Würfel, 4 Armbrustschützen für 2 Würfel und 6 Armbrustschützen für 3 Würfel.

Gegen einen Fernkampfangriff gibt es keine Verteidigung.

2. Bodenangriff

Sie dürfen jedes feindlich besetzte Gebiet angreifen, das an Ihr eigenes angrenzt. Dabei muss in dem angreifenden Gebiet mindestens 1 Einheit stehen. Sie dürfen gleichzeitig mit höchstens drei Einheiten angreifen.



Angreifen

1. Nennen Sie das Gebiet, das Sie angreifen wollen, und von wo aus Sie angreifen.
2. Geben Sie die Menge der angreifenden Einheiten an [1,2 oder 3] und werfen Sie entsprechend viele rote Kampfwürfel.

Verteidigung

Wenn in dem Gebiet, das Sie verteidigen, eine Einheit steht, dürfen Sie sich nur mit 1 Kampfwürfel verteidigen. Bei zwei oder mehr Einheiten müssen Sie 2 rote Würfel werfen. Sie dürfen sich also mit höchstens 2 Würfeln verteidigen, wobei dies auch gilt, wenn Ihr Angreifer nur 1 Würfel benutzen darf.

Kämpfen

Beide Spieler werfen gleichzeitig die jeweils gültige Menge an roten Kampfwürfeln. Danach vergleichen Sie Ihre Wurfsergebnisse wie folgt:

- * Vergleichen Sie die beiden höchsten Wurfsergebnisse. Die höhere Augenzahl gewinnt. Werden gleiche Augenzahlen gewürfelt, gilt der Verteidiger als Sieger.
- * Vergleichen Sie ggf. die beiden nächsthöheren Wurfsergebnisse.

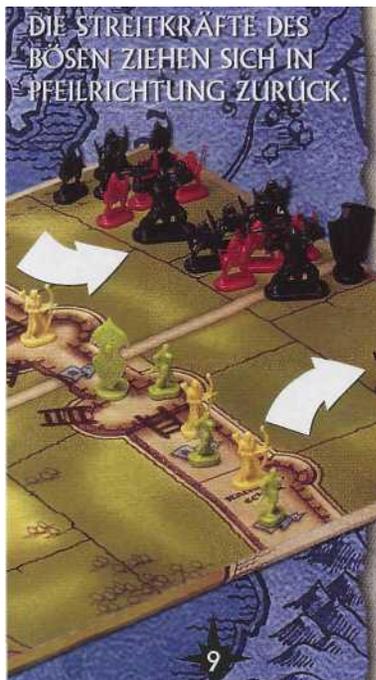
Die jeweiligen Verlierer des auf diese Weise ausgewürfelten Kampfes müssen jeweils 1 Einheit aus den betroffenen Gebieten nehmen. Sie dürfen ein Gebiet so oft angreifen, wie Sie können, aber jeder erneute Angriff kostet Sie 1 Aktionspunkt.

Hinweis: Die Truppenbewegung in ein erobertes Gebiet kostet normalerweise 1 Aktionspunkt. Angreifende Kavallerie-Einheiten dürfen allerdings „umsonst“ in ein Gebiet ziehen, sofern der Verteidiger entweder vernichtet wurde oder sich zurückzieht.

Rückzug

Wenn die Streitkräfte des Guten beim Angriff oder bei der Verteidigung eine 6 würfeln, müssen sich die in den Kampf verwickelten Einheiten des Bösen um ein Gebiet zurückziehen, und zwar zu dem Ende des Spielplans hin, von dem aus sie gestartet waren. Der Rückzug der Streitkräfte des Bösen muss für jede gewürfelte 6 sofort erfolgen, und sie dürfen in diesem Zug keine weiteren Aktionen ausführen.

Würfelt die Streitmacht des Guten bei der Verteidigung eine 6, muss sich die Streitmacht des Bösen sofort zurückziehen und auch ihren Zug sofort beenden.



Beim Rückzug müssen alle Einheiten des Bösen zusammenbleiben und in ein Gebiet ziehen, das in Richtung ihres Endes des Spielplans liegt. Können sich die Einheiten nicht zurückziehen, weil ihr Weg von gegnerischen Streitkräften versperrt wird oder sie sich bereits am äußeren Ende des Spielplans befinden, verliert die Streitkraft für jede gewürfelte 6 eine Einheit.

Wenn der Fürst der Nazgûl in den Kampf verwickelt ist und die Streitkräfte des Bösen beim Angriff oder bei der Verteidigung eine 6 würfeln, müssen sich die Streitkräfte des Guten gemäß den zuvor beschriebenen Rückzugsregeln zurückziehen.

Fernkampfangriffe führen nicht zum Rückzug der Streitmächte.

HEERFÜHRER

Die Heerführer stellen keine eigenständige Einheit dar, erhöhen aber - wie unten gezeigt - die Kampfkraft bei Angriff und Verteidigung (*der jeweilige Punktbonus gilt nur für das höchste Würfelergebnis*):

ELEMENT	ANGRIFF	VERTEIDIGUNG
Heerführer	+1	+1
Banner von Gondor (Streitkräfte des Guten)	0*	+1
Heerführer und Banner von Gondor	+ 1*	+2
Belagerungsturm (Streitkräfte des Bösen)	+1	0
Heerführer und Belagerungsturm	+2	+1

* Die Banner von Gondor befinden sich in bestimmten Gebieten in festen Verteidigungsposten, so dass die Streitkräfte des Guten den +1 Punktbonus nur bei der Verteidigung erhalten können. Beim Angriff haben sie keine Wirkung.

Die Heerführer ziehen normalerweise in Begleitung einer Armeeeinheit, aber für 1 Aktionspunkt können sie durch bis zu 3 Gebiete ziehen, die von ihren Einheiten besetzt sind. Am Ende Ihres Zugs müssen die Heerführer in einem von Ihnen besetzten Gebiet stehen, anderenfalls werden sie vom Spielplan genommen. Zwei Heerführer derselben Farbe dürfen nicht gleichzeitig auf einem Gebiet stehen, aber ein Heerführer darf durch ein Gebiet ziehen, in dem ein Heerführer derselben Farbe steht. Sollten Sie am Ende Ihres Zugs in einem Gebiet zwei Heerführer derselben Farbe haben, wird einer vom Spielplan entfernt.

Hinweis: Die Heerführer des Guten, die Gandalf und Aragorn repräsentieren, sind gelb und dürfen in einem Gebiet stehen, in dem sich bereits ein grüner Heerführer befindet. Der Fürst der Nazgûl ist ein roter Heerführer. Er darf gleichzeitig mit einem schwarzen Heerführer im selben Gebiet stehen.

DIE SIEGREICHE STREITMACHT

- * Die Streitkräfte des Guten gewinnen in dem Moment, in dem zwei Heerführer der Streitkräfte des Bösen vernichtend geschlagen wurden.
- * Die Streitkräfte des Bösen gewinnen in dem Moment, in dem mindestens eine ihrer Einheiten das Stadtgebiet von Minas Tirith erobert und besetzt hat.

Wenn keines dieser beiden Ziele erreicht wird, endet das Spiel, sobald die letzte Verstärkungskarte vom Stapel gezogen wurde. Der Spieler mit den meisten Punkten hat die Schlacht um Minas Tirith gewonnen!

Punktwertung

Jede Streitmacht errechnet ihre Siegpunkte wie folgt:

- * 1 Punkt für jede gewonnene Infanterie-Einheit;
- * 2 Punkte für jede gewonnene Kavallerie-Einheit;
- * 2 Punkte erhält die Streitmacht des Bösen für jedes besetzte Gebiet der Mauern von Minas Tirith;
- * 3 Punkte erhält die Streitmacht des Guten für jeden gewonnenen Troll oder Mumak;
- * 3 Punkte erhält die Streitmacht des Bösen für das Durchbrechen des Stadttors;
- * 5 Punkte für jeden gewonnenen Heerführer.

© MMIII New Line Productions, Inc. The Lord of the Rings and the characters, events, items and places therein, TM The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

www.lordoftherings.net
www.lotrfanclub.com

2003 Hasbro, Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH,
Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343. Vertrieb in
Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Vienna Twin Tower,,
Wienerbergstraße 11, A-1100 Wien. Tel. 01 99460 6614.
Vertrieb in der Schweiz durch / Distribue en Suisse par /
Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte
Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99,

www.hasbro.de

080348422100



GONDOR UND MORDOR SPIELREGELN FÜR DIE ERWEITERUNG

Saruman wurde besiegt. Doch nun hat sich der Krieg in den Süden verlagert, und die Streitkräfte von Mordor marschieren gegen die Verteidiger Gondors. Ganz Mittelerde ist in die Schlacht verwickelt, in der die Streitkräfte des Guten das Land vor der Eroberung durch die Streitkräfte des Bösen bewahren wollen. Welche Seite wird siegreich sein, wenn der Eine Ring den Schicksalsberg erreicht hat?

In dieser Spielerweiterung zu Risiko *Der Herr der Ringe* dreht sich alles um den Kampf zwischen Gondor, Mordor und Haradwaith. Außerdem haben wir für Sie eine spezielle 2-Spieler-Variante, bei der Sie die große Schlacht vor den Mauern von Minas Tirith nacherleben können.

DERHERRDERRINGESTANDARD-RISIKO KOMBINIERT MIT DER ERWEITERUNG

1. Legen Sie den Erweiterungsspielplan wie gezeigt unten an den Spielplan des *Der Herr der Ringe* Hauptspiels an.



2. Diese Gebiete der beiden Spielpläne grenzen nun direkt aneinander an: West-Rohan an Druwaith laur, Pforte von Rohan an Minas Tirith sowie die Totensümpfe an Ithilien und Udun-tal.

Spielausstattung:

- 1 doppelseitiger Spielplan
- der Eine Ring
- 2 Armeen des Guten (grün und gelb)
- 2 Armeen des Bösen (rot und schwarz)
- 55 Karten (22 Gebietskarten 17 Abenteuerkarten 16 Minas Tirith-Karten)
- 1 roter Würfel
- 1 schwarzer Würfel

Die Häfen von Belfalas und Umbar sind mit den drei Häfen des Hauptspielplans verbunden. Sie können direkt von einem Hafen zu einem anderen ziehen.

Der Weg des Einen Rings setzt sich nun über drei weitere Gebiete fort, bis er am Ende den Schicksalsberg erreicht. Ziehen Sie den Einen Ring wie gewohnt weiter, aber wenn er den Schicksalsberg erreicht hat, würfeln Sie: Bei 1,2 oder 3 wird das Spiel fortgesetzt, aber bei 4, 5 oder 6 ist das Spiel zu Ende.

- Mischen Sie die neuen Gebiets- und Abenteuerkarten in die jeweiligen Kartenstapel des Hauptspiels.
- Die Armeen der Spielerweiterung und des Hauptspiels dürfen Sie beliebig vermischen, da die Einheiten der Erweiterungsarmeen denen des Hauptspiels entsprechen.



1 Armee-Einheit

3 Armee-Einheiten

5 Armee-Einheiten



- Die Spieler erhalten die folgenden Mengen an 1er Armee-Einheiten [Infanterie]:

2 Spieler je 60 Infanterie-Einheiten

3 Spieler je 50 Infanterie-Einheiten

4 Spieler je 45 Infanterie-Einheiten

- An jeden Spieler werden 4 Abenteuerkarten ausgeteilt. Während des gesamten Spielverlaufs dürfen Sie höchstens 4 Abenteuerkarten gleichzeitig auf der Hand haben.

WER GEWINNT DAS SPIEL?

Bei Spielende wird der Sieger in derselben Weise festgestellt, wie im Hauptspiel - allerdings mit diesen Ausnahmen:

- Die Festung Barad-dur erhält 4 Bonuspunkte, wenn sie von einer Streitmacht des Bösen besetzt ist.
- Der Wachturm Minas Tirith erhält 4 Bonuspunkte, wenn er von einer Streitmacht des Guten besetzt ist.
- Der Schicksalsberg erhält 4 Bonuspunkte, wenn er von einer Streitmacht des Guten besetzt ist.

© MMIII New Line Productions, Inc. The Lord of the Rings and the characters, events, items and places therein, ™ The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

www.lordoftherings.net www.lotrfanclub.com

© 2003 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Vienna Twin Tower, Wienerbergstraße 11, A-1100 Wien. Tel. 01 99460 6614.

Vertrieb in der Schweiz durch / Distribue en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

Tel. 056 648 70 99.

www.hasbro.de



o80348422i00

ALTERNATIVE SPIELVARIANTEN

ALLIANZEN DER STREITKRÄFTE

(nur bei 4 Spielern)

In dieser Spielvariante ist die abschließende Punktwertung dahingehend anders, indem jeweils die Streitkräfte des Guten sowie die des Bösen für den Sieg Allianzen bilden.

Das Spiel folgt dem normalen Ablauf. Bei der Punktwertung am Ende des Spiels stellen Sie zunächst gemäß den Hauptspielregeln Ihre Punkte fest, und danach:

- zählen die beiden Streitkräfte des Guten ihre Punkte zusammen, und
- die beiden Streitkräfte des Bösen zählen ihre Punkte zusammen.

Der Gewinner ist der Spieler der siegreichen Streitkräfte, der die höchste Einzelpunktwertung hat.

DIE JAGD AUF DEN RINGTRÄGER

(für 2 oder 4 Spieler)

Folgen Sie dem normalen Spielablauf, jedoch mit diesen Abweichungen:

- Sobald die Gefährten den Schicksalsberg erreichen, haben die Streitkräfte des Guten automatisch gewonnen
- Wenn die Streitkräfte des Bösen die Gefährten auf ihrem Weg durch Mittel Erde ergreifen, haben sie das Spiel sofort gewonnen.

Sollten Sie auf der Seite des Bösen kämpfen, dann können Sie versuchen die Gefährten zu ergreifen, wenn sich der Eine Ring in einem Gebiet befindet, das Ihnen zu Beginn Ihres Zugs gehört. Werfen Sie 2 Würfel: Bei einer 12 haben Sie Ihr Ziel erreicht.

Steht einer Ihrer Heerführer in diesem Gebiet, dann erhöht sich Ihr Würfergebnis um 1 Punkt. Sollte sich das Gebiet in Mordor befinden, dürfen Sie Ihr Würfergebnis ebenfalls um 1 Punkt erhöhen.