

J.R.R.TOLKIEN

Der
HERR
der
RINGE

DAS

Meisterquiz

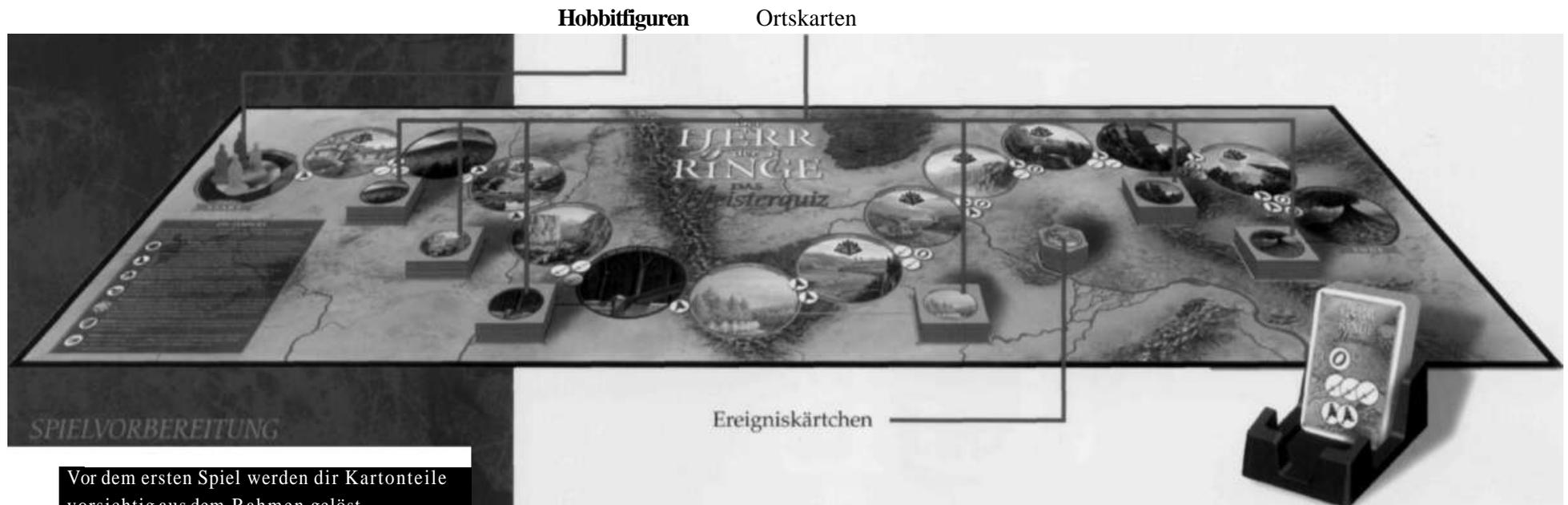
SPIELIDEE

In diesem spannenden Meisterquiz um Mittelerde übernimmt jeder Spieler (oder jedes Team) die Rolle von Frodo Beutlin. Das Ziel: den Einen Ring in die Klüfte des Schicksalsbergs zu werfen und damit die Dunkle Macht Mordors zu zerstören. Während die Spieler die vierzehn Abschnitte von Mittelerde durchqueren, müssen sie Mut und Stärke in Form von Chips einsetzen und knifflige Fragen beantworten. Gewinner des kurzweiligen Meisterquiz-Spiels ist der Spieler (oder das Team), der (das) als Erster den Schicksalsberg erreicht und dort erfolgreich die letzte Meisterquizfrage beantwortet.

Für 2-4 Spieler oder Teams ab 12 Jahren

SPIELMATERIAL

1 Spielplan,
400 Meisterquizkarten
mit 1200 Fragen, 1 Kartenbox,
4 Hobbitfiguren, 48 Ortskarten
(8 pro Ort - Wetterspitze, Bruchtal,
Moria, Lothlórien, Cirith Ungol,
Schicksalsberg), 11 Ereignis-
kärtchen, 25 Ring-Stärkechips,
44 Kampf-Stärkechips, K
44 Reise-Stärkechips,
1 Stärke-Würfel



Vor dem ersten Spiel werden dir Kartenteile vorsichtig aus dem Rahmen gelöst.

Der **Spielplan** wird auf dem Tisch ausgebreitet. Alle **400 Quizkarten** werden gut gemischt. Ein Teil dieser Karten wird mit der Textseite nach unten in die Kartenbox gegeben, bis diese voll ist. Dir Kartenbox wird neben drin **Spielplan platziert**.

Je **acht Ortskarten** mit demselben Ortsnamen werden gemischt und zu den **gleichnamigen** Orten auf dem Spielplan gelegt.

Jeder Spieler wählt eine **Hobbitfigur** und stellt sie auf dem Spielplan auf das Startfeld **Beutelaend**.

Jeder Spieler erhält je einen **Ring-, Kampf- und Reise-Stärkechip** und legt diese gut sichtbar vor sich. Die restlichen Chips kommen neben dem Spielplan als Vorrat.

Der **Würfel** wird in Reichweite bereitgelegt.

Die **sechseckigen Ereigniskärtchen** werden gemischt und mit den Symbolen nach unten als Stapel auf dem sechseckigen Feld des Spielplans platziert.

Ein Startspieler oder -team wird bestimmt und macht den ersten Zug. Das Spiel verläuft reihum im **Uhrzeigersinn** weiter.

SPIELABLAUF

Wenn ein Spieler seinen Zug beginnt oder wenn er erfolgreich einen neuen Ort auf dem Spielplan betreten hat, kann er eine der folgenden beiden Handlungsmöglichkeiten ausführen:

- A) Ein Feld weiterziehen
- B) Verweilen und würfeln (zweimal)

EIN FELD WEITERZIEHEN

Stärkechips abgeben

Um auf dem Spielplan ein Feld (d. h. einen Ort) voranzugehen, muss der Spieler Stärkechips abgeben und in den Vorrat auf dem Tisch zurücklegen. Welche Stärkechips der Spieler abgeben muss, zeigen die Abbildungen zwischen den beiden Orten an. (Hat ein Spieler nicht die erforderlichen Chips, kann er nicht auf den nächsten Ort vorrücken, sondern er verweilt und würfelt, siehe weiter unten.)

BEISPIEL

Bewegt ein Spieler seinen Hobbit von Bree zur Wetterspitze, muss er zwei Kampf- und einen Reise-Stärkechip abgeben.

Die **Ring-Stärkechips** gelten als Joker, d. h. ein Ring-Stärkechip kann für einen Kampf- oder für einen Reise-Stärkechip eingesetzt werden. Es können auch mehrere Ring-Stärkechips eingesetzt werden. Allerdings empfiehlt es sich, sparsam mit den Ring-Stärkechips umzugehen, da etliche im späteren Spielverlauf benötigt werden.

Jeweils **fünf Reise- oder fünf Kampf-Stärkechips** können einen beliebigen anderen Stärkechip ersetzen.

BEISPIEL

Ein Spieler hat fünf Reise-Stärkechips gesammelt. Diese kann er abgeben als Ersatz für einen Ring- oder für einen Kampf-Stärkechip.

Hinweis: Bei Betreten eines Ortes muss ein Spieler immer die geforderten Stärkechips abgeben, auch wenn er diesen Ort zum wiederholten Mal betritt. Das erneute Betreten eines Ortes kann z. B. geschehen, nachdem ein Spieler wegen falscher Beantwortung einer Frage wieder zurück musste, siehe weiter unten.

Stärkechips



Meisterquizfrage beantworten, bzw. Ortskarten aufdecken

Nachdem ein Spieler seine Hobbitfigur um einen Schritt vorangezogen hat, muss er sich der Herausforderung des neuen Ortes stellen, indem er eine Meisterquizfrage beantwortet. Auf den Orten des Spielplans sind **verschiedenfarbige** Augen abgebildet: grüne und blaue. Die Farben der Augen geben den Schwierigkeitsgrad der zu beantwortenden Frage vor. Auf den Ortskarten sind zudem rote Augen abgebildet.

- H Gelangt ein Spieler auf einen Ort mit einem grünen Auge, muss er eine leichte Frage beantworten (siehe „Die Meisterquizkarten“ weiter unten). Beantwortet er die Frage richtig, hat er die Herausforderung erfolgreich bewältigt und kann an diesem Ort bleiben, bzw. entscheiden, weiterzuziehen.
- 1 Gelangt ein Spieler auf einen Ort mit einem blauen Auge, muss der Spieler eine mittelschwere Frage beantworten (siehe „Die Meisterquizkarten“ weiter unten). Beantwortet er die Frage richtig, hat er die Herausforderung erfolgreich bewältigt und kann an diesem Ort bleiben, bzw. entscheiden, weiterzuziehen.
- 1 Wenn ein Spieler auf einen der sechs besonderen Orte (Wetterspitze, Bruchtal, Moria, Lothlórien, Cirith Ungol, Schicksalsberg) mit Ortskarten zieht, muss er eine Ortskarte vom verdeckten Stapel aufdecken und sich der darauf angegebenen Herausforderung stellen (siehe „Besondere Orte“ weiter unten). Bewältigt der Spieler die Herausforderung erfolgreich, kann er an diesem Ort verweilen, bzw. entscheiden, weiterzuziehen.

DIE MEISTERQUIZKARTEN

Die Spieler meistern die Herausforderungen an einem Ort (angezeigt auf den Orten des Spielplans oder auf den Ortskarten) durch die richtige Beantwortung von Fragen.

Für die richtige Antwort erhalten die Spieler kostbare **Stärkechips**. Jede Meisterquizkarte enthält drei **Der-Herr-der-Ringe-Quizfragen**, nummeriert von 1 - 3. Die Rückseite jeder Quizkarte zeigt an, welche Belohnung (Stärkechips bzw. Würfelmöglichkeit) der Spieler für die richtige Beantwortung der entsprechenden Frage erhält.

Der Schwierigkeitsunterschied zwischen leichten und mittelschweren Fragen besteht darin, wie viele Multiple-Choice-Antwortenvorgelesen werden. Schwere Fragen sucht der Vorleser auf der Karte aus.

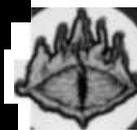
Bei jeder Frage stehen vier Multiple-Choice-Antworten zur Auswahl. Die richtige Antwort ist durch einen Punkt und Fettdruck markiert. Die Antwort in (Klammern) ist jeweils eine falsche Antwort, die nur bei mittelschweren und schweren Fragen vorgelesen wird.

Fragen werden gestellt

Der Vorleser - der Spieler zur Rechten des Spielers am Zug nimmt eine Karte vom Kartenhalter und zeigt dem Spieler, der an der Reihe ist (aktiver Spieler), die Kartenrückseite. Der aktive Spieler wählt bei leichten und mittelschweren Fragen Nr. 1, 2 oder 3 - je nachdem welche Belohnung er bei der richtigen Beantwortung der entsprechenden Frage erhalten möchte. (Bei schweren Fragen darf der aktive Spieler nicht wählen.) Der Vorleser liest anschließend die entsprechende Frage vor und entweder drei oder vier Multiple-Choice-Antworten, je nachdem, ob es sich um eine leichte oder mittelschwere/schwere Frage handelt.

Leichte Fragen

Leichte Fragen werden gestellt, wenn der Spieler an einen Ort mit einem grünen Auge kommt oder



eine Ortskarte mit einem grünen Auge zieht. Der aktive Spieler wählt anhand der Kartenrückseite die Frage 1, 2 oder 3 aus. Der Vorleser liest die Frage und drei der vier Antwortmöglichkeiten vor - die Antwort in Klammern liest er nicht vor. Der aktive Spieler wählt aus den drei vorgelesenen Antworten jene aus, von der er glaubt, sie sei die richtige.

Mittelschwere Fragen

Mittelschwere Fragen werden gestellt, wenn der Spieler an einen Ort mit einem blauen Auge kommt oder eine Ortskarte mit einem blauen Auge zieht. Der aktive Spieler wählt anhand der Kartenrückseite die Frage 1, 2 oder 3 aus. Der Vorleser liest die Frage und alle vier Antwortmöglichkeiten vor - auch die Antwort in Klammern. Der aktive Spieler wählt aus den vier vorgelesenen Antworten jene aus, von der er glaubt, sie sei die richtige.



Schwere Fragen

Schwere Fragen werden gestellt, wenn der Spieler eine Ortskarte mit einem roten Auge zieht. Auf dem Spielplan selbst gibt es keine roten Augen. Der Vorleser liest sich still alle drei Fragen der gezogenen Karte durch und wählt selbst diejenige aus, die ihm am schwersten erscheint. Anschließend liest er die ausgewählte Frage und alle vier Antwortmöglichkeiten vor. Der aktive Spieler wählt aus den vier vorgelesenen Antworten jene aus, von der er glaubt, sie sei die richtige.



Belohnung

Wenn sich der aktive Spieler für die richtige Antwort (Jas ist die fettgedruckte Antwort mit dem Punkt davor) entscheidet, erhält er sogleich die **entsprechende** Belohnung laut **Kartenrückseite**. (Beispiel: Der Spieler hat Frage 2 richtig beantwortet - ihm wurde eine schwere Frage gestellt. Die Karte zeigt auf der Rückseite bei Frage 2 ein Schwert. Der Spieler erhält einen Kampf-Stärkechip.) Zeigt die Karte als Belohnung für die richtige Beantwortung einer Frage das Würfelsymbol, darf

der Spieler mit dem Stärke-Würfel einmal würfeln. Er nimmt sich gemäß Würfelerggebnis die entsprechende Belohnung. Sein Zug endet nicht durch das Würfeln (anders als beim „Verweilen und Würfeln“), sondern der Spieler kann seinen Zug anschließend fortführen.

BEISPIEL

Ein Spieler betritt den Ort „Bruinenfurt“. Nachdem er die geforderten Stärkechips abgegeben hat, muss er sich der Herausforderung stellen und eine leichte Frage beantworten. Sein rechter Nachbar zieht eine Kurte und zeigt die Rückseite dem aktiven Spieler. Der aktive Spieler wählt Nummer eins. Der Vorleser liest die Frage Nummer eins und drei der vier Antworten laut vor (nicht diejenige in Klammern).

Der aktive Spieler antwortet richtig und erhält drei Reise-Stärkechips. Er ist weiterhin an der Reihe.



Zug fortsetzen

Wenn ein Spieler erfolgreich auf einen Ort gezogen ist (seine Antwort auf die gestellte Frage war also richtig), muss er erneut entscheiden, ob er A) ein Feld weiterziehen oder B) verweilen und würfeln will.

Wenn ein Spieler eine Herausforderung nicht erfolgreich bewältigen kann, sondern falsch antwortet oder geforderte Stärkechips nicht hat, dann muss seine Hobbitfigur auf den Ort zurückgestellt werden, von dem aus er in diesem Zug gestartet ist oder zumindest bis zum nächstgelegenen sicheren Ort zurück. Sein Zug endet dann sofort.

Sichere Orte sind die grünen Orte Bruchtal, Lothlorien und Ithilien.

BEISPIEL

Ein Spieler startet vom Anduin und geht nach Amon Hen. Er gibt einen Ring-Stärkechip und zwei Kampf-Stärkechips ab. Er muss eine mittelschwere Frage beantworten. Leider scheitert er und muss zum Anduin zurück.

Im nächsten Zug geht er erneut nach Amon Hen und gibt wieder einen Ring-Stärkechip und zwei Kampf-Stärkechips ab. Diesmal antwortet er richtig und ist somit erfolgreich in Amon Hen angekommen. Nun muss ihr Spieler erneut entscheiden, ob er A) ein Feld weiter zum Eryn Muil ziehen oder B) verweilen und würfeln will. Entschließt er sich, zum Eryn Muil zu gehen, und antwortet falsch, muss er wieder ganz zurück zum Anduin, von wo er in diesem Zug gestartet ist, und sein Zug endet sofort. Entschließt er sich, in Amon Hen zu bleiben und zu würfeln, sammelt er das Würfelerggebnis ein und sein Zug endet.

Sichere Orte

Es gibt drei sichere Orte auf dem Spielplan: Bruchtal, Lothlorien und Ithilien. Ein Spieler muss niemals weiter zurückgehen als bis zu diesen Orten. Scheitert ein Spieler an einem sicheren Ort, muss er zu dem Feld zurück, von dem aus er in diesem Zug gestartet ist - denn er hat die Herausforderung des sicheren Ortes nicht gemeistert.

BEISPIEL

Ein Spieler, der seinen Zug an der Bruinenfurt begonnen hat, scheitert in Moria. Der Spieler setzt seinen Hobbit nach Bruchtal - einem sicheren Ort - zurück. Er muss nicht ganz zurück bis zur Bruinenfurt.

VERWEILEN UND WÜRFELN

Wenn ein Spieler mit dem Stärke-Würfel würfelt, nimmt er sich die entsprechenden Stärkechips - Ring, Reise oder Kampf - vom Vorrat. Dies darf er beim Verweilen zweimal tun. (Beispiel: Der Spieler verweilt und würfelt zweimal: zuerst ein Schwert. Er nimmt sich einen Kampf-Stärkechip. Der zweite Wurf bringt ihm zwei Reise-Stärkechips ein.)

Würfelt der Spieler das Symbol „Weißer Baum/2 Ringe“, muss er sich entscheiden, ob er zwei Ring-Stärkechips oder ein sechseckiges Ereigniskärtchen vom Stapel nimmt und aufgedeckt vor sich legt. Die Ereigniskärtchen sind auf der Reise sehr hilfreich. (Was die einzelnen Symbole auf den Ereigniskärtchen bedeuten und wie sie eingesetzt werden können, steht am Ende dieser Regeln in einer Übersicht.) Wenn alle Ereigniskärtchen bereits von den Spielern gezogen wurden, dann muss der Spieler die beiden Ring-Stärkechips nehmen. Setzt ein Spieler schließlich ein Ereigniskärtchen ein, kommt es anschließend aus dem Spiel.



Besondere Orte mit Ortskarten

Auf dem Spielplan gibt es sechs besondere Orte: Wetterspitze, Bruchtal, Moria, Lothlorien, Cirith Ungol und den Schicksalsberg. Bei jedem dieser Orte liegt ein Stapel von acht Ortskarten. Die Bewältigung der Herausforderung eines besonderen Ortes verläuft anders als bei den übrigen Orten.

Betrifft ein Spieler mit seinem Hobbit einen besonderen Ort, muss er wie üblich die geforderten Stärkechips abgeben. Allerdings findet der Spieler hier kein farbiges Auge auf dem Spielplan vor, sondern er zieht die oberste Ortskarte. Diese zeigt, welcher Herausforderung sich der Spieler stellen muss.

BEISPIEL

Wenn ein Spieler zur Wetterspitze zieht, muss der Spieler zwei Kampf- und einen Reise-Stärkechip abgeben und anschließend eine Ortskarte vom Stapel ziehen.

Es gibt zwei Arten von Ortskarten, die sich durch ihre Randfarbe unterscheiden:

- die roten Ortskarten (mit abgebildeten grünen, blauen und roten Augen) stellen eine Herausforderung dar,
- die grünen Ortskarten stellen eine Hilfe dar.

a) Rote Ortskarten

Wenn ein Spieler eine rote Ortskarte zieht, muss er sich der Herausforderung des Ortes stellen. Zeigt die Ortskarte ein Auge, muss der Spieler wie beschrieben eine einfache, mittelschwere oder schwere Frage beantworten. Antwortet er richtig, ist die Herausforderung bewältigt und der Spieler erhält die Belohnung gemäß der Meisterquizkarte (es sei denn die Ortskarte enthält ein  Symbol, siehe unten).

BEISPIEL

Nachdem ein Spider zur Wetterspitze abgezogen ist, nimmt er eine Ortskarte. Sie zeigt den bleichen König und ein blaues Auge. Der Spieler muss eine mittelschwere Frage richtig beantworten. Antwortet er richtig, hat er die Herausforderung des Ortes bestanden. Er erhält die Belohnung gemäß der Meisterquizkarte. Nun muss er erneut entscheiden, ob er A) ein Feld vorwärts zur Bruinenfurt gehen oder H) verweilen und würfeln will.

Antwortet der Spieler falsch, muss er seinen Hobbit auf den Ort zurückstellen, von dem er in diesem Zug gestartet ist - oder zumindest zum nächsten zurückliegenden sicheren Ort. Sein Zug endet sofort.

Rote Ortskarten mit dem -Zeichen

Einige rote Ortskarten zeigen ein -Zeichen. Das bedeutet, dass weiterhin Gefahr besteht. Wenn eine Herausforderung mit -Zeichen erfolgreich gelöst wurde, muss der Spieler anschließend eine weitere Ortskarte vom Stapel ziehen und lösen. Dies setzt sich so lange fort, bis ein Spieler entweder an einer Herausforderung scheitert oder erfolgreich eine Ortskarte ohne -Zeichen bewältigt.

Eine Ortskarte mit einem -Zeichen bringt keine Belohnung für die richtige Beantwortung einer Meisterquizfrage.

BEISPIEL

Nachdem ein Spieler zur Wetterspitze gezogen ist, zieht er eine Ortskarte. Es ist die „Schatten der Finsternis“-Karte mit einem grünen Auge und einem -Zeichen. Der Spieler beantwortet die leichte Frage richtig, erhält über keine Belohnung dafür. Stattdessen zieht er die nächste Ortskarte.

Antwortet er falsch, muss er zu dem Ort, von dem uns er gestartet ist, zurück.



b) Grüne Ortskarten

Die grün umrandeten Ortskarten enthalten wertvolle Hilfen für die weitere Reise (wie sie einzusetzen sind, steht unter „Die Symbole“). Wenn ein Spieler eine grüne Ortskarte zieht, legt er diese offen vor sich. Er ist erfolgreich zu diesem Ort gezogen. Er ist weiterhin am Zug und kann sich entscheiden, ob er verweilen und würfeln oder zum nächsten Ort ziehen will.

BEISPIEL

Nachdem ein Spieler mich Bruchtal gezogen ist, nimmt er die oberste Ortskarte. Es ist die grüne Legolas-Karte mit einem Symbol darauf. Der Spieler legt die Karte offen vor sich und ist weiter um Zug. Er entscheidet nun, ob er verweilen und würfeln oder weiter nach Moria ziehen will.

Jede grüne Ortskarte enthält ein spezielles Symbol, das bei der weiteren Reise hilft. Setzt ein Spieler eine grüne Ortskarte ein, so wird sie anschließend aus dem Spiel genommen. Achtung: Eine grüne Ortskarte kann jedoch nicht auf dem Schicksalsberg zur Beantwortung der letzten Frage eingesetzt werden. Den Sieg muss man sich schon „hart“ verdienen.

BEISPIEL

Die Legolas-Ortskarte zeigt das Symbol „Gandalfs Hut“. *Setzt der Spieler eine Ortskarte mit Gandalfs Hut ein, hat er damit sofort eine leichte (grüne) oder mittelschwere (blaue) Frage erfolgreich beantwortet - ohne eine Antwort auswählen zu müssen. Er darf die Karte einsetzen, nachdem er die Frage gehört hat. Er erhält keine Belohnung für die richtig beantwortete Frage. Die grüne Ortskarte kommt aus dem Spiel und der Spieler entscheidet, ob er verweilen und würfeln oder ein Feld weiterziehen will.*



Grüne Ortskarten mit dem -Zeichen

Einige grüne Ortskarten enthalten zusätzlich ein  Zeichen. Dies bedeutet, dass der Spieler die grüne Ortskarte zwar vor sich legen darf, aber eine weitere Ortskarte ziehen muss. Die grüne Ortskarte darf der Spieler bis zu deren Einsatz behalten, auch wenn ihn die nächste Ortskarte scheitern lässt.

Ortskarten mit Schaden-Symbolen

Einige grüne und rote Ortskarten zeigen Schaden-Symbole (rotgelbe Sterne). Zieht ein Spieler eine solche Ortskarte, muss er sogleich den Schaden hinnehmen und die entsprechenden Stärkechips abgeben. Fordert die Karte die Abgabe mehrerer Stärkechips, muss der Spieler alle Schäden begleichen. Kann er den Schaden gar nicht oder aber nur einen Teil davon begleichen, so muss er diesen Teil der Stärkechips abgeben - und zurück zu dem Ort, von dem er in diesem Zug gestartet ist. Die Ortskarte darf der Spieler in diesem Fall nicht behalten. Sein Zug endet.

Ein Ring-Stärkechip gilt auch hier als Joker für geforderte Reise- oder Kampf-Stärkechips, ebenso 5 Reise- oder 5 Kampf-Stärkechips für einen beliebigen Stärkechip.

Ortskarten kommen zurück in den Stapel

Nachdem ein Spieler ein oder mehrere Ortskarten erfolgreich bewältigt hat oder gescheitert ist, werden diese Ortskarten wieder unter den Stapel dieses Ortes gemischt. Der Stapel steht dem nächsten Spieler wieder zur Verfügung. Grüne Ortskarten, die der Spieler vor sich abgelegt hat, behält er jedoch, unabhängig davon, ob er die nächste Herausforderung besteht oder nicht, bis er sie spätereinsetzt. Nach ihrem Einsatz kommen grüne Ortskarten aus dem Spiel.

BEISPIEL

Ein Spieler zieht nach Bruchtal und nimmt die oberste Ortskarte vom Stapel. Es ist Boromir. Er verursacht bei dem Spieler sofort den

Schaden eines abzugebenden Ring-Stärkechips. Unglücklicherweise hat der Spieler keinen Ring-Stärkechip und kann diesen auch nicht anderweitig ersetzen. Deshalb hat er die Herausforderung in Bruchtal nicht bewältigt. Der Spieler setzt seinen Hobbit an den Ort zurück, von dem er in diesem Zug gestartet ist. Die Boromir-Ortskarte wird wieder unter den Ortskarten-Stapel in Bruchtal gemischt.

SPIELEND

Der Spieler, der als Erster den Schicksalsberg erreicht und die Herausforderungen „Gollums Bestimmung“ oder „Die Schicksalsklüfte“ erfolgreich bewältigt, beendet das Spiel und ist Meister des Herr-der-Ringe-Meisterquiz-Spiels. Diese letzte Frage muss der Spieler beantworten und darf nicht ersatzweise ein Ereigniskärtchen oder eine grüne Ortskarte abgeben.

Spielidee: Christian T. Petersen
Additional Development: Eric M. Lang
Illustrationen: Ted Nasmith
Grafik: Redback, Cambridge/SENSIT Communication, München/Bluguy Grafik-Design, München
Redaktionelle Betreuung: Robert Hyde und Bärbel Schmidts
Ausarbeitung der Quizfragen: British Tolkien Society
Übersetzung ins Deutsche: Marcel Buelles, 1. Vors. DTG e. V.

Mehr zu Tolkien?

Ein umfangreiches Informationspaket zur DTG gibt es bei Andrea Palinkas gegen 1,44 € in Briefmarken.
Deutsche Tolkien Gesellschaft e.V.
c/o Andrea Palinkas
Oscar-Wilde-Strasse 17
50858 Koeln
<http://www.tolkiengesellschaft.de>

Art.-Nr.: 692513

© 2003 Tolkien Enterprises

© 2003 Sophisticated Games Ltd.

© 2003 KOSMOS 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

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.

Die Symbole

Sowohl die grünen Ortskarten als auch die Ereigniskärtchen enthalten Symbole, die den Hobbits bei ihrer Reise helfen. Diese und weitere Symbole des Spiels werden im Folgenden erklärt:

Symbol & Name	Erklärung
 Gefahr im Verzug	Nachdem ein Spieler eine solche rote oder grüne Ortskarte erfolgreich bewältigt hat, muss er sogleich eine neue Ortskarte ziehen und zu bewältigen versuchen. Die richtige Beantwortung einer Frage bringt keine Belohnung.
 Gefährten	Nachdem ein Spieler eine leichte (grüne) Frage oder eine mittelschwere (blaue) Frage gehört hat, kann er die Ortskarte oder das Ereigniskärtchen mit diesem Symbol ausspielen und hat damit sofort die Frage beantwortet - ohne eine Antwort auswählen zu müssen. Er erhält keine Belohnung.
 Eile	Ein Spieler kann die grüne Ortskarte oder das Ereigniskärtchen mit diesem Symbol ausspielen, um auf den nächsten Ort zu ziehen, ohne die geforderten Stärkechips abgeben zu müssen.
 Heilung	Ein Spieler kann die grüne Ortskarte oder das Ereigniskärtchen mit diesem Symbol ausspielen, direkt nachdem er eine Frage falsch beantwortet hat. Sein Mitspieler zieht sofort eine neue Karte und liest eine Frage desselben Schwierigkeitsgrades vor.
 Schaden	Nachdem ein Spieler eine Ortskarte mit diesem Symbol gezogen hat, muss er sofort die geforderten Stärkechips abgeben. Kann er die Stärkechips nicht abgeben oder kann er nur einen Teil davon abgeben, muss er diesen Teil abgeben und seinen Hobbit sofort auf den Ort zurückstellen, von dem aus er in diesem Zug gestartet ist (bzw. zum nächsten sicheren Ort zurück) und sein Zug endet.
 Schutz	Hat ein Spieler eine Ortskarte oder ein Ereigniskärtchen mit diesem Symbol, kann er die Karte oder das Kärtchen ausspielen, um einmal den Schaden durch eine Ortskarte zu ignorieren.
 Stärke	Nachdem ein Spieler eine Ortskarte mit diesem Symbol gezogen oder der Spieler dieses Symbol als Belohnung für eine richtige Antwort einer Meisterquizfrage erhalten hat, darf der Spieler einmal würfeln und die gewürfelten Stärkechips (oder ein Ereigniskärtchen) nehmen.