# Der Herr der Ringe™

## Anleitung



### Der Autor

Reiner Knizia, geboren 1957 in Illertissen, lebt in England. Der Doktor der Mathematik ist einer der weltweit erfolgreichsten Spieleautoren, hat zahlreiche Spiele im In- und Ausland veröffentlicht und be eits viele Preise gewonnen: mehrere Preise zum Spiel des Jahres (in Deutschland, Frankreich, Spanien) und viele weitere Preise (in Deutschland, Österreich, der Schweiz und Japan) sowie einige europäische Preise zum Kinderspiel des Jahres. Mit diesem Werk hat Reiner Knizia die bekannte Fantasy-Trilogie *Der Herr der Ringe* in ein spannendes, reizvolles und einzigartig innovatives Spiel umgesetzt.

### Der Illustrator

John Howe, ein gebürtiger Kanadier, lebt heute mit seiner Familie in der Schweiz. Er wird als einer der brillantesten Illustratoren zu Tolkiens Werken gefeiert. Europaweit hat er zahlreiche Fantasy-, Kinder- und historische Bücher illustriert und war weltweit an vielfältigen Tolkienprojekten beteiligt. Vor seinen Arbeiten zum vorliegenden Spiel hat John Howe in Peter Jacksons Film-Trilogie *Der Herr der Ringe* illustratorisch konzeptionell mitgewirkt. Ebenso arbeitete er in Neuseeland an den Konzeptillustrationen zum Film *Der Hobbit*.

KOSMOS

# Der Herr der Ringe



J.R.R. Tolkiens berühmte Geschichte erzählt vom Kampf des Guten gegen das Böse und wie die Helden über sich hinaus wachsen. Sauron, der „Dunkle Herrscher“ schmiedet den Einen Ring, mit dessen Hilfe er ganz Mittelerde beherrschen will, einschließlich des Auenlands, der Heimat der Hobbits. Als der Eine Ring in den Besitz der Hobbits gelangt, beginnt für Frodo, Sam, Pippin und Merry eine epische Reise voll gefährlicher Herausforderungen.

Auf ihrem beschwerlichen Weg stehen ihnen treue Gefährten zur Seite: Aragorn, der rechtmäßige König Gondors, Gandalf, der Zauberer, Legolas, der Elb, Gimli, der Zwerg und Boromir, der Sohn des gegenwärtigen Herrschers von Gondor. Das Ziel der neun Gefährten ist, den Einen Ring zu zerstören. Dazu jedoch muss der Eine Ring nach Mordor, tief in Saurons Reich gebracht und in die Flammen des Schicksalsbergs geworfen werden. Sauron schickt unterdessen seine dunklen Mächte gegen die Gefährten aus, um die Kontrolle über den Einen Ring zurückzugewinnen und grenzenlose Macht zu erlangen. Das größte Abenteuer Mittelerdes beginnt!

In diesem Spiel übernehmen Sie die Aufgabe der Gefährten. Beweisen Sie, dass Sie würdig sind, Mittelerde zu retten! Das gemeinsame Ziel der Spieler ist es, den Einen Ring zu zerstören und so viele von Gandalfs Runen wie möglich in ihren Besitz zu bringen. Die Runen symbolisieren den Beitrag jedes einzelnen Spielers, die dunklen Mächte zurückzuschlagen und können in Zeiten der Not auch bewirken, dass der Zauberer Gandalf helfend eingreift. Doch Punkte bringen sie am Ende nur, wenn alle zusammenarbeiten und gemeinsam erfolgreich sind. Ohne Zusammenhalt wird Mittelerde untergehen.

In diesem kooperativen Spiel gibt es keinen einzelnen Sieger, sondern die Gruppe gewinnt oder verliert **gemeinsam**. Ihr Widersacher ist Sauron, der aus dem Spiel heraus agiert. Viel Erfolg!

# Ziel des Spiels

Bis zu 5 Spieler beginnen in Beutelsend als Gefährten gemeinsam die gefahrvolle Reise bis nach Mordor, um dort den Einen Ring zu **zerstören,** bevor Sauron den Ringträger findet und den inen Ring in seine Gewalt bringen kann. Sind die Gefährten erfolgreich, haben alle gemeinsam gewonnen, es gibt keinen Einzelsieger.

# Spielmaterial

- 1 Hauptspielplan
- 2 doppelseitige Abenteuerspielpläne (Moria/Helms Klamm, Kankras Lauer/Mordor)
- 60 Hobbitkarten
- 35 Legendenkarten, davon:
    - 12 x Bruchtal
    - 2 x Moria
    - 12 x Lothlórien
    - 4 x Helms Klamm
    - 2 x Kankras Lauer
    - 3 x Mordor
- 5 Gandalfkarten
- 23 Ereigniskärtchen
- 5 Charakterkarten
- 5 Hobbit-Spielfigu en
- 1 Sauron-Spielfigur Schwa zer Reiter
- 5 Aktionsmarker (grün, rund)
- 1 Ereignismarker (Sanduhr)
- 11 Lebensplättchen mit Symbolen:
    - 3 x Herz
    - 3 x Sonne
    - 5 x Ring
- 26 silberne Gandalf-Runen (mit den Werten 1, 2 und 3)
- 6 goldene Gandalf-Runen (mit den Werten 1, 2 und 3)
- 1 Bedrohungswürfel
- Der Eine Ring

# Überblick Spielmaterial

Im Folgenden (S. 3 – 6) wird das Spielmaterial allgemein beschrieben.

## Hauptspielplan



Dieser Spielplan zeigt verschiedene Orte, welche die Gefährten aufsuchen. An manchen Orten werden Aktionen ausgeführt, andere lösen ein Abenteuer aus. Hier findet sich auch die **Verderbnisanzeige**, die zeigt, wie dicht Sauron den Hobbits jeweils schon auf den Fersen ist.

## Doppelseitige Abenteuerspielpläne




Wird auf dem Hauptspielplan ein Abenteuer ausgelöst (z.B. Moria), stellen sich die Gefährten den Herausforderungen ihrer Reise auf dem entsprechenden Abenteuerspielplan. Auf einem Spielplan sind Moria und Helms Klamm, auf dem anderen Kankras Lauer und Mordor.

## Hobbitkarten



Mit Hilfe dieser Karten gelangen die Gefährten nach Mordor. Auf den Kartenvorderseiten ist immer eines der Aktionssymbole abgebildet (Freundschaft, Kampf, Reise oder Versteck).

**Achtung**: Die Karten sind entweder braun oder grau!

**Achtung**: Es zählt immer nur die Anzahl an Symbolen links oder rechts des Hobbits. Ist also wie in der Abbildung jeweils 1 Symbol links und rechts zu sehen, zählt es als 1 Symbol (z. B. 1 Pfeife = Freundschaft), **nicht** als 2 Symbole!

## Legendenkarten



Diese Karten enthalten mystische Gegenstände oder Verbündete, welche den Gefährten bei ihrer riskanten Aufgabe **helfen** können. Einige dieser Karten sind ebenfalls **braun** oder **grau** und helfen den Gefährten, nach Mordor zu gelangen. Manche haben auch einen grünen Hintergrund und besitzen besondere, einmalig nutzbare Fähigkeiten (siehe „Grüne Legendenkarten“, S. 18).

## Gandalfkarten



Wenn die Gefährten genügend Runen sammeln, kann Gandalf mit seinen Zauberfähigkeiten durch diese Karten helfend eingreifen.

## Ereigniskärtchen



*negative Ereigniskärtchen*



*positive Ereigniskärtchen mit Aktionssymbolen*

Diese Kärtchen werden während der Abenteuer gezogen und können den Gefährten entweder dabei helfen, das Abenteuer zu bestehen, oder sie erschweren ihnen den Weg zum Sieg. Ereigniskärtchen mit einem Aktionssymbol (Freundschaft, Kampf, Reise und Versteck) sind **positiv** für die Gefährten. Alle anderen Ereigniskärtchen haben **negative** Auswirkungen.

## Charakterkarten und Hobbits




*Charakterkarten*



*Hobbits*

Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Hobbits. Er erhält den Hobbit und die entsprechende Charakterkarte, auf der sein Hobbit mit seiner **Sonderfähigkeit** abgebildet ist.

## Sauron



Der Schwarze Reiter ist für die Gefährten eine ständige **Bedrohung** auf der Verderbnisanzeige und stellt den Dunklen Herrscher Sauron auf seiner Suche nach dem Einen Ring dar.

## Aktionsmarker



Diese grünen Marker zeigen den **Fortschritt** der Gefährten auf dem Hauptspielplan und auf den Abenteuerspielplänen an.

## Ereignismarker



Die Sanduhr symbolisiert das Verrinnen der Zeit und zeigt an, welches Ereignis auf einem Abenteuerspielplan jeweils ausgelöst wird. Die Spieler sollten gut auf diesen Marker achtgeben, da die Ereignisse meist **verhängnisvolle** Folgen für die Gefährten haben.

## Gandalf-Runen




Bei Spielende zeigt die Anzahl aller gesammelten Gandalf-Runen, wie erfolgreich die Gemeinschaft war. Silberne und goldene Gandalf-Runen erhalten die Gefährten auf den Feldern der Aktionsleisten der Abenteuerspielpläne. Mit genügend Runen kann Gandalf helfend eingreifen.

## Lebensplättchen



Die drei Arten der Lebensplättchen verhindern, dass die Hobbits der Verderbnis anheimfallen.

## Der Eine Ring



Der Eine Ring ist eine ständige Bürde für den aktuellen Ringträger. Er kann den Besitzer aber wechseln. Wird der Eine Ring genutzt, weicht der Ringträger unbemerkt so manchem Konflikt aus. och es besteht auch die Gefahr, dass Sauron auf den Ringträger aufmerksam wird, denn der Ringträger muss dann mit dem Bedrohungswürfel würfeln ...

## Bedrohungswürfel



Die Spieler sind oft gezwungen, mit diesem Würfel zu würfeln. Meist mit **fatalen** Folgen: auf der Verderbnisanzeige vorziehen, Sauron nähert sich, es gehen Gegenstände und Verbündete verloren.




# Der Hauptspielplan

## Wichtige Orte

Ein grüner Aktionsmarker symbolisiert die Reise der Gefährten durch Mittelerde. Während des Spiels bewegt sich dieser Marker nacheinander durch folgende wichtige Orte: Beutelsend ❶, Bruchtal ❷, Moria ❸, Lothlórien ❹, Helms Klamm ❺, Kankras Lauer ❻ und schließlich Mordor ❼.

Einige dieser Orte sind **Zufluchtso te**, in denen sich die Gefährten für den weiteren Weg stärken, während andere Orte ein **Abenteuer** auslösen. Die Reise wird dann auf dem Abenteuerspielplan fortgesetzt (siehe „Zufluchtso te“, S. 8 und „Abenteuer“, S. 9). Der Aktionsmarker bleibt stets auf dem Hauptspielplan und zieht erst dann zum nächsten Ort weiter, wenn alle Aktionen des aktuellen Zufluchtso ts ausgeführt bzw. das entsprechende Abenteuer beendet wurden.

## Verderbnisanzeige ❽

Die Hobbits ❾ beginnen das Spiel auf Feld „0“ der Verderbnisanzeige und bewegen sich im Verlauf des Spiels entlang der Anzeige nach rechts. Das zeigt an, wie stark Sauron die Gefährten bereits verdorben hat. Je weiter links ein Hobbit steht, desto reiner ist sein Gewissen. Je weiter rechts ein Hobbit steht, umso mehr Zweifel und Niedertracht hat Sauron bereits in ihm gesät.

Sauron❿ beginnt das Spiel auf Feld „12“ (in der Variante „Einführungsspiel“ auf Feld „15“ bzw. im „Expertenspiel“ auf Feld „10“, siehe S. 19). Da sich Sauron den Gefährten im Verlauf des Spiels auf der Verderbnisanzeige immer weiter nähert, kann es passieren, dass er einen oder auch mehrere Hobbits erreicht. Diese sind ihm von nun an verfallen, scheiden aus dem Spiel aus und stehen damit den verbliebenen Gefährten nicht mehr zur Seite.




# Der Abenteuerspielplan

Es gibt 4 verschiedene Abenteuer: Moria, Helms Klamm, Kankras Lauer und Mordor. Zwar unterscheiden sich die Abenteuer voneinander, der allgemeine Ablauf bleibt aber stets gleich:

Zu Beginn eines neuen Abenteuers kommt der Ereignismarker ❶ auf das oberste Feld vor der **Ereignisanzeige** ❷. Während des Abenteuers bewegt sich der Ereignismarker durch diverse Ereigniskärtchen nach unten. Jedes Mal, wenn der Ereignismarker auf ein neues Feld kommt, müssen die Spieler das dort beschriebene (meist unangenehme) Ereignis ausführen.

**Jeder Abenteuerspielplan hat auch mehrere Aktionsleisten:**


Freundschaft


Kampf ❸


Reise ❹


Versteck ❺

In jedem Abenteuer gibt es eine **Hauptaktionsleiste**, die im Zentrum des Spielplans zu sehen ist und deren Felder mit Zahlen nummeriert sind. Diese Hauptaktionsleiste zu beenden, ist oberstes Ziel eines Abenteuers (siehe S. 12). Auf die Startfelder der Aktionsleisten ❻ kommt jeweils ein Aktionsmarker, um das Vorankommen der Gefährten auf jeder Aktionsleiste des Abenteuers anzuzeigen.

> Die Aktionsmarker auf den Aktionsleisten werden durch Ereigniskärtchen sowie durch Karten mit entsprechendem Aktionssymbol (siehe links) voranbewegt.

# Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden vorsichtig alle Kartonteile aus dem Rahmen gelöst.

# Spielaufbau



















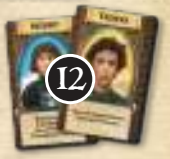











1. Der **Hauptspielplan** kommt in die Mitte des Tisches, **Sauron** wird auf **Feld „12“** platziert (in der Variante „Einführungsspiel“ auf Feld „15“ bzw. im „Experten-spiel“ auf Feld „10“, siehe S. 19). Der Hauptspielplan verbleibt während des ganzen Spiels auf dem Tisch.
2. Ein grüner **Aktionsmarker** kommt auf das Feld „Beutelsend“ auf dem Hauptspielplan.
3. Das Abenteuer **Moria** wird unterhalb des Hauptspiel-plans platziert.
4. Der **Ereignismarker** (Sanduhr) kommt auf das oberste Feld vor der Ereignisanzeige (neben dem Namen „Moria“). Jede Ereignisanzeige zeigt 6 Ereignisfelder.
5. Auf die Startfelder aller **Aktionsleisten** (hier Kampf, Reise und Versteck) kommt jeweils ein Aktionsmarker (siehe Abbildung „Moria“, S. 6). Für die Abenteuer Moria, Helms Klamm und Kankras Lauer wird einer der Aktionsmarker nicht benötigt. Dieser kommt erst im Abenteuer Mordor zum Einsatz und wird bis dahin neben dem Hauptspielplan bereitgelegt.
6. Die **6 goldenen Gandalf-Runen** werden verdeckt gemischt und neben den Spielplänen bereitgelegt.
7. Alle **silbernen Gandalf-Runen** und die **Lebensplättchen** (Herz, Sonne und Ring) werden sortiert und offen neben de Spielplänen bereitgelegt, ebenso der **Bedrohungswürfel**.
8. Die **Ereigniskärtchen** werden verdeckt gemischt und als **Ereignisstapel** neben dem Hauptspielplan bereitgelegt.
9. Die **Hobbitkarten** werden verdeckt gemischt und als verdeckter **Nachziehstapel** neben dem Hauptspielplan bereitgelegt.
10. Die **Legendenkarten** werden nach Orten sortiert (der Ort steht oben auf der Kartenvorderseite) und in folgender Reihenfolge oberhalb des Hauptspielplans offen platzie t: Bruchtal, Moria, Lothlórien, Helms Klamm, Kankras Lauer und Mordor. Die Anzahl der Legendenkarten unterscheidet sich von Ort zu Ort.
11. Die **5 Gandalfkarten** werden offen nebeneinander neben dem Hauptspielplan platziert, so dass alle Spieler sie sehen können.
12. Die **Charakterkarten** werden verdeckt gemischt und je nach Spielerzahl verdeckt an die Spieler verteilt:

| | |
|---|---|
| 2 Spieler | Frodo und Sam |
| 3 Spieler | Frodo, Sam und Pippin |
| 4 Spieler | Frodo, Sam, Pippin und Merry |
| 5 Spieler | Frodo, Sam, Pippin, Merry und Dick |

Jeder Spieler legt seine Charakterkarte offen or sich ab. Nicht benötigte Charakterkarten kommen aus dem Spiel.

13. Jeder Spieler erhält den zu seiner Charakterkarte gehörenden **Hobbit** und stellt ihn auf **Feld „0“** der Verderbnisanzeige. Nicht benötigte Hobbits kommen ebenfalls aus dem Spiel.
14. Frodo ist der erste **Ringträger**. Der Frodo-Spieler nimmt sich den Einen Ring und legt ihn neben seine Charakterkarte.
15. Frodo **beginnt immer** das Spiel, weiter geht es im Uhrzeigersinn.

## Hinweise für die Gefährten

Da dies ein kooperatives Spiel ist, sollten die Spieler ihre Aktionen miteinander absprechen und gut aufeinander abstimmen. Auf den Abenteuerspielplänen sollte besonders darauf geachtet werden, welche **Ereignisse** als nächstes auf der Ereignisanzeige bevorstehen. Damit es keine bösen Überraschungen gibt, sollten die Spieler auch über ihre Handkarten sprechen, vor allem die **grünen Legendenkarten**. Diese ermöglichen in fast ausweglosen Situationen oft doch noch Rettung in letzter Sekunde. **Die gemeinsame Absprache ist überlebenswichtig, um die Reise erfolgreich zu beenden.**

Alle tragen auf ihre Weise zum Erfolg bei und sollten Sauron mit allen Mitteln daran **hindern**, dass er den Ringträger auf der Verderbnisanzeige erreicht. Denn dann ist das Spiel verloren!

Dennoch ist Folgendes bei der gemeinsamen Absprache **nicht** erlaubt:

1. Die Spieler dürfen einander nicht ihre Handkarten zeigen. Sie dürfen aber miteinander darüber sprechen, welche Karten sie auf der Hand haben.
2. Die Spieler dürfen keine Karten, Lebensplättchen, Marker oder Runen miteinander austauschen – außer, eine Karte erlaubt dies ausdrücklich.

# Die Reise beginnt

Die Reise der Hobbits durch Mittelerde startet in Beutelsend und endet in den düsteren Landen Mordors. Der Aktionsmarker des Hauptspielplans zeigt dabei stets, an welcher Station ihrer Reise die Hobbits gerade sind.




*Die Orte Beutelsend ❶, Bruchtal ❷ und Lothlórien ❸ sind Zufluchtsorte.*

Zu Beginn des Spiels befindet sich der Aktionsmarker auf dem Feld **„Beutelsend“**, einem Zufluchtsort. Die Spieler führen hier gemeinsam alle Aktionen aus, die auf dem Hauptspielplan oberhalb Beutelsends beschrieben sind. Anschließend wird der Aktionsmarker zum nächsten Ort vorgezogen: Bruchtal.

# Zufluchtsorte

Auf dem Hauptspielplan gibt es **3 Zufluchtsorte**: Beutelsend, Bruchtal und Lothlórien. Befindet sich der Aktionsmarker auf einem Zufluchtsort, werden die Aktionen, die oberhalb des Ortes auf dem Hauptspielplan beschrieben sind, von links nach rechts abgehandelt.

Bei allen Aktionen eines Zufluchtsortes ist immer der Ringträger der **aktive Spieler**. Mit aktivem Spieler ist immer derjenige Spieler gemeint, der an der Reihe ist. Sind alle Aktionen eines Zufluchtsortes ausgeführt, wird der Aktionsmarker zum nächsten Ort vorgezogen.

Werden wie in Bruchtal und Lothlórien **Legendenkarten verteilt**, so werden diese Karten verdeckt gemischt und beginnend mit dem Ringträger im Uhrzeigersinn verteilt. Je nach Spielerzahl erhalten manche Spieler mehr Legendenkarten als andere.

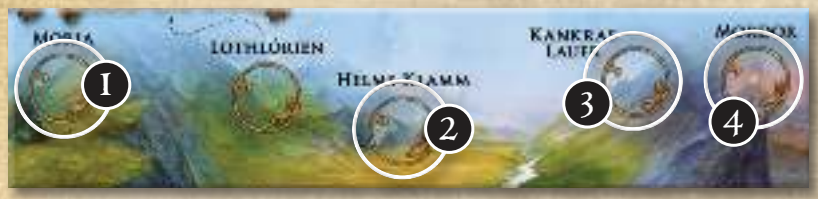
***Beispiel**: Zu Beginn des Spiels steht der Aktionsmarker des Hauptspielplans auf dem Feld „Beutelsend“. Hier werden drei Aktionen ausgeführt. Zu Spielbeginn ist immer Frodo der Ringträger und damit auch der aktive Spieler. Er führt die Aktionen daher immer zuerst aus, anschließend folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.*

*Zuerst führen die Spieler die Aktion „Gandalf“ aus: Jeder Spieler zieht **6 Hobbitkarten** vom Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand.*

*Anschließend **kann** der Ringträger (hier Frodo) entscheiden, ob er zusätzliche **„Reisevorbereitungen“** treffen will. Falls ja, würfelt er mit dem Bedrohungswürfel und führt das Würfelergebnis aus. Danach zieht er 4 weitere Hobbitkarten vom Nachziehstapel. Diese darf er dann beliebig unter den Spielern verteilen. Er kann auch selbst einige oder alle behalten. Frodo entscheidet sich im Beispiel nach Rücksprache mit seinen Mitstreitern gegen die riskanten „Reisevorbereitungen“. Die „Reisevorbereitungen“ sind somit **freiwillig**, sie müssen nicht ausgeführt werden, wenn die Spieler sich dagegen entscheiden.*

*Zum Schluss wird die Aktion **„Die Nazgûl erscheinen“** ausgeführt. Ein Spieler muss 2 Karten Versteck mit je 1 Schild oder 1 Karte mit 2 Schilden auf den Ablagestapel legen. Ersatzweise können auch Jokerkarte(n) mit Sternen abgelegt werden. Kann oder will dies kein Spieler, zieht Sauron auf der Verderbnisanzeige 1 Feld nach links in Richtung der Gefährten.*

# Abenteuer




Auf dem Hauptspielplan gibt es 4 **Abenteuer**: Moria ❶, Helms Klamm ❷, Kankras Lauer ❸ und Mordor ❹. Zu jedem dieser Orte gibt es einen Abenteuerspielplan. Erreicht der Aktionsmarker einen dieser Orte, wird das Spiel auf dem zugehörigen Abenteuerspielplan fortgesetzt.

# Ein neues Abenteuer vorbereiten




Beginnt ein neues Abenteuer, wird der zugehörige Spielplan unterhalb des Hauptspielplans platziert. Frühere Abenteuerspielpläne kommen aus dem Spiel. Auf **Seite 7** wird der Aufbau des Abenteuers Moria beschrieben.

Jeder Abenteuerspielplan hat **Aktionsleisten** mit einigen oder auch allen der folgenden 4 Symbole:


Freundschaft


Kampf


Reise


Versteck

Auf das erste Feld (links) jeder Aktionsleiste kommt ein **Aktionsmarker**.


*Aktionsmarker*

Der **Ereignismarker** (Sanduhr) kommt auf das oberste Feld vor der Ereignisanzeige.


*Ereignismarker*

Alle **Ereigniskärtchen** werden zu Beginn jedes Abenteuers verdeckt neu gemischt und als verdeckter Ereignisstapel neben dem Abenteuerspielplan bereitgelegt.


*Vorderseiten* *Rückseite*
*Ereigniskärtchen*

Die zum Abenteuer gehörenden **Legendenkarten** werden offen und nebeneinande unterhalb des Abenteuerspielplans abgelegt.

***Beispiel**: Gelangen die Gefährten zu Kankras Lauer, so werden zu Beginn des Abenteuers die Legendenkarten „Kankras Lauer" offen unterhalb des Abenteuerspielplans ausgelegt.*


*Legendenkarte*

Nun beginnt das Abenteuer für die Gefährten.



# Spielablauf im Abenteuer

Zuerst ist immer der Ringträger an der Reihe, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn, bis entweder das Abenteuer erfolgreich bestanden ist oder die Gefährten das Spiel verloren haben (siehe „Ein Abenteuer beenden“, S. 12). Dieser Abschnitt erklärt die Aktionen, die der aktive Spieler in seinem Zug nacheinander ausführen muss:

Ein Spielzug besteht aus 3 Phasen:

1. Ereigniskärtchen aufdecken
2. Karte(n) spielen
3. Ende des Spielzugs



*Rückseite Ereigniskärtchen*

## 1. Ereigniskärtchen aufdecken

Zu Beginn des Zuges deckt der aktive Spieler ein Ereigniskärtchen auf und legt es für alle gut sichtbar auf den Tisch. Auf jedem Ereigniskärtchen sind ein oder mehrere Symbole abgebildet, die sofort ausgeführt werden müssen (siehe „Ereigniskärtchen ...“, S. 14). Wurde das Ereigniskärtchen abgehandelt, kommt es auf einen Ablagestapel neben dem Ereignisstapel. Bereits abgelegte Ereigniskärtchen dürfen **nicht** mehr angesehen werden!

Der aktive Spieler deckt so lange Ereigniskärtchen auf und führt sie aus, bis ein Kärtchen **eines der 4 Aktionssymbole** zeigt (Freundschaft, Kampf, Reise oder Versteck) oder bis das Abenteuer endet, indem der Ereignismarker das **Ende der Ereignisanzeige** erreicht oder der Aktionsmarker das **letzte Feld der Hauptaktionsleiste** erreicht. Wird eines der 4 Aktionssymbole aufgedeckt, wird der Aktionsmarker auf der entsprechenden **Aktionsleiste** ein Feld vorgezogen und der aktive Spieler führt die entsprechende Aktion aus (siehe auch „Aktionsleisten“, S. 15 und 16).

**Hinweis**: Ereigniskärtchen, die ein Aktionssymbol zeigen, das auf dem aktuellen Abenteuerspielplan nicht vorhanden ist, gelten als **Joker**. Der aktive Spieler zieht einen beliebigen Aktionsmarker dieses Abenteuers ein Feld vor (siehe auch „Ereigniskärtchen ...“, S. 14). Anders verhält es sich mit Karten, siehe S. 11.

## 2. Karte(n) spielen

Wurde ein Ereigniskärtchen mit Aktionssymbol aufgedeckt und der Aktionsmarker auf der zugehörigen Aktionsleiste vorgezogen, ist die Phase „Ereigniskärtchen aufdecken“ beendet. Der aktive Spieler kann nun **bis zu 2** seiner Hobbit- oder Legendenkarten ausspielen.

**Achtung: Werden 2 Karten ausgespielt, muss eine Karte braun, die andere grau sein** (Ausnahme Pippin)**!**

Für **jedes Symbol** (Freundschaft, Kampf, Reise und/oder Versteck), das auf einer Kartenseite zu sehen ist, **wird der Aktionsmarker der entsprechenden Aktionsleiste um 1 Feld vorgezogen und die zugehörige Aktion ausgeführt** (siehe „Aktionsleisten“, S. 15 und 16). Wird der Aktionsmarker mehrere Felder auf einmal vorgezogen, so werden die Aktionen **aller Felder** ausgeführt, über die er gezogen wurde. Bevor eine zweite Karte ausgespielt werden kann, müssen alle Aktionen der Aktionsleiste, die durch die erste Karte ausgelöst wurden, ausgeführt werden. Die ausgespielten Karten bleiben bis zum Zugende des aktiven Spielers offen liegen, falls es iskussionen gibt.

***Beispiel**: Der Ringträger spielt die Karte „Gimli“ (braun), auf der **2 Aktionssymbole** „Kampf“ abgebildet sind. Der Spieler zieht den Aktionsmarker der Aktionsleiste „Kampf“ um **2 Felder** vor: Auf beiden Feldern sind silberne Gandalf-Runen abgebildet. Der aktive Spieler erhält 2 silberne Gandalf-Runen (je mit Wert 1).*



*Anschließend spielt er 1 Hobbitkarte (grau) mit **1 Aktionssymbol** „Kampf“, zieht den Aktionsmarker der Aktionsleiste „Kampf“ um **1 Feld** vor und erhält dafür ein Lebensplättchen mit Ring. Er hätte als zweite Karte auch eine Hobbitkarte für eine andere Aktionsleiste spielen können.*



**Hinweis**: **Zusätzlich** zu den 0 – 2 gespielten Handkarten kann der aktive Spieler Gandalf- oder grüne Legendenkarten spielen oder Handkarten abwerfen, wenn dies durch ein Ereignis gefordert wird.

Auf einigen Karten sind **Sternsymbole** abgebildet. Diese Symbole sind **Joker** und können als jedes beliebige Aktionssymbol gelten (Freundschaft, Kampf, Reise oder Versteck). Wird eine Karte mit mehr als einem Stern gespielt, müssen alle Sterne für die **gleiche Aktionsleiste** verwendet werden!



***Beispiel**: Es ist nicht erlaubt, **eine** Karte mit 2 Sternen zu spielen und die Aktionsmarker der Aktionsleisten „Reise“ **und** „Versteck“ vorzuziehen.*

**Hinweis**: Werden jedoch durch ein **Ereignis** oder in einem **Zufluchtsort** mehrere verschiedene Aktionssymbole gefordert, kann eine Karte mit 2 oder mehr Sternen gespielt werden. In diesem Fall kann jeder Stern für ein anderes Aktionssymbol zählen.

**Achtung**: Karten mit Aktionssymbolen, für die es auf dem Abenteuerspielplan keine Abenteuerleiste gibt oder für bereits vollendete Abenteuerleisten, **können nicht gespielt werden**! Anders verhält es sich mit Ereigniskärtchen, siehe S. 10.

### Stärkung

Der aktive Spieler kann auch auf die Aktion „Karte(n) spielen“ verzichten (also auch keine grünen Legendenkarten!). Stattdessen nimmt er sich **2 Hobbitkarten** vom Nachziehstapel oder zieht seinen **Hobbit auf der Verderbnisanzeige** 1 Feld nach links.

Da Handkarten immer knapp sind und Sauron eine stete Bedrohung darstellt, eröffnet der Verzicht auf die Aktion „Karte(n) spielen“ den Spielern wertvolle taktische Möglichkeiten: Sie können ihre Kartenhand wieder auffüllen oder ih en Hobbit heilen und somit von Sauron wegziehen.

**Hinweis**: Ist der Nachziehstapel der Hobbitkarten aufgebraucht, wird der zugehörige Ablagestapel verdeckt gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel.

### 3. Ende des Spielzugs

Der Zug des aktiven Spielers endet, indem die aufgedeckten Ereigniskärtchen und alle ausgespielten Hobbitkarten auf die jeweiligen Ablagestapel gelegt werden. Eventuell ausgespielte Legenden- und Gandalfkarten kommen in die Schachtel und sind damit aus dem Spiel.

Nur die oberste Hobbitkarte und das oberste Ereigniskärtchen sollten auf den Ablagestapeln sichtbar sein. Die Ablagestapel dürfen **nicht** mehr durchgesehen werden!

Eine ausführliche Beschreibung von Aktionsleisten, Ereignisanzeige, Ereigniskärtchen und Handkarten folgt auf S. 14–18.

## Die Macht des Einen Rings

**Einmal** pro Abenteuer kann der Ringträger den Einen Ring nutzen, nachdem der aktive Spieler entweder ...

- ein Ereigniskärtchen aufgedeckt hat, oder
- ein Ereigniskärtchen ausgeführt wurde, oder
- eine Karte gespielt und die zugehörigen Aktionen der Aktionsleiste ausgeführt hat.



Wie nutzt der Ringträger den Einen Ring?

1. Der Eine Ring wird über den Hobbit des aktuellen Ringträgers auf dem Hauptspielplan gezogen.
2. Anschließend würfelt der Ringträger mit dem Bedrohungswürfel und führt das Würfelergebnis aus (siehe „Bedrohungswürfel“, S. 16).
3. Der Ringträger zieht einen Aktionsmarker einer beliebigen Aktionsleiste auf dem Abenteuerspielplan wie folgt vor:

   **4 Felder minus Anzahl der gewürfelten Symbole.**



***Beispiel**: Der Ringträger hat mit dem Bedrohungswürfel die **leere Seite** gewürfelt. Glück gehabt! Damit darf der Ringträger einen Aktionsmarker um **4 Felder** voranziehen. Hätte er das Auge Saurons gewürfelt (1 Symbol), dürfte er einen Aktionsmarker noch 3 Felder vorziehen, hätte er 3 Kreise gewürfelt, dürfte er ihn nur 1 Feld vorziehen.*

**Achtung**: Sams Sonderfähigkeit und die grüne Legendenkarte „Gürtel Galadriels“ (siehe S. 17 und 18) dürfen **nicht** gespielt werden, um das Würfelergebnis beim Benutzen des Einen Rings positiv zu beeinflussen Der Ringträger muss also die **vollen** Konsequenzen des Würfelergebnisses tragen.

Felder, die durch Einsatz des Einen Rings überschritten werden oder auf denen der Aktionsmarker landet, werden **vollständig ignoriert**, die entsprechenden Aktionen werden nicht ausgeführt – der Eine Ring macht den Ringträger unsichtbar. Der Aktionsmarker wird immer die volle Zahl an Feldern vorgezogen, es sei denn, die Aktionsleiste ist zuvor vollendet.

Ist das Abenteuer nach Benutzung des Einen Rings nicht beendet, setzt der aktive Spieler seinen Zug fort. Der Eine Ring bleibt bis zum Ende des Abenteuers beim aktuellen Ringträger.

**Hinweis**: Der Ringträger muss **nicht** selbst am Zug sein, damit er den Einen Ring nutzt!

### Hinweis für die Gefährten

*Die Gefährten können den Einen Ring dazu benutzen, um schwierige Passagen auf den Aktionsleisten zu überspringen. So kann der Ringträger den Einen Ring z.B. nutzen, nachdem ein Ereigniskärtchen **aufgedeckt** wurde. Bevor nun das Ereigniskärtchen **ausgeführt** wird, kommt der Eine Ring zum Einsatz. Zwar muss zuerst der Bedrohungswürfel gewürfelt und das Würfelergebnis ausgeführt werden. Mit etwas Würfelglück könnten die Gefährten aber vielleicht die Hauptaktionsleiste vollenden und damit auch das Abenteuer **beenden.** Die negativen Folgen des Ereigniskärtchens werden dann nicht mehr ausgeführt.*

## Ein Abenteuer beenden

Ein Abenteuer ist zu Ende, wenn entweder ...

- der Aktionsmarker der **Hauptaktionsleiste** das **letzte Feld** erreicht hat und alle Aktionsfelder ausgeführt wurden, oder
- das **letzte Ereignis** auf der **Ereignisanzeige** ausgeführt wurde.

In jedem Fall endet der Zug des aktiven Spielers (siehe „Ende des Spielzugs“, S. 11).

Am Ende der Abenteuer Moria, Helms Klamm und Kankras Lauer passiert jeweils Folgendes (für das Ende Mordors, siehe S. 13):


*Herz*


*Sonne*


*Ring*

### 1. Abstieg in die Finsternis

Jeder Spieler muss alle **3 Lebensplättchen** besitzen: Ein Herz als Beweis, dass sein Herz rein ist, die Sonne zeigt, dass die Dunkelheit nicht nach ihm greift und einen Ring als Zeichen, dass er dem verdorbenen Einfluss des inen Rings widerstanden hat. **Für jedes fehlende Lebensplättchen** muss der betroffene obbit **1 Feld** nach rechts auf der Verderbnisanzeige (außer Merry, der nur 2 Lebensplättchen benötigt).

Überzählige Lebensplättchen **verfallen** – wer also 1 Herz und 2 Sonnen hat, aber keinen Ring, muss dennoch 1 Feld auf der Verderbnisanzeige vorziehen.

### 2. Neuen Ringträger bestimmen

Der Spieler mit den **meisten** Ringen wird neuer Ringträger. Bei Gleichstand geht der Eine Ring an den Spieler, der dem bisherigen Ringträger im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt. Hat der bisherige Ringträger erneut allein die meisten Ringe, bleibt er Ringträger.

Sobald der neue Ringträger feststeht, kommen alle gesammelten Lebensplättchen (Herzen, Ringe und Sonnen) zurück auf die jeweiligen Stapel neben dem Hauptspielplan. Der neue Ringträger **zieht 2 Hobbitkarten** vom Nachziehstapel und legt den Einen Ring neben seine Charakterkarte.

**Hinweis**: Bereits während des Abenteuers sollten die Gefährten sowohl darauf achten, dass jeder Hobbit zum Ende eines Abenteuers die benötigten Lebensplättchen hat, als auch, wer der neue Ringträger wird. Außerdem sollte die Hauptaktionsleiste vollendet sein, um das Abenteuer zu beenden, bevor die Gefährten zu den kräftezehrenden Ereignissen im unteren Teil der Ereignisanzeige gelangen.

**Hinweis**: Falls Dick mitspielt, **zieht** er ebenfalls **2 Hobbitkarten** vom Nachziehstapel.



## Die Reise geht weiter




Haben die Spieler in Moria ihr erstes Abenteuer erfolgreich bestanden, gelangen die Gefährten zum Zufluchtso t Lothlórien. Der Aktionsmarker des Hauptspielplans wird auf das Feld Lothlórien vorgezogen und die Legendenkarten Lothlóriens werden an die Spieler verteilt.

Nach Lothlórien reisen die Gefährten zum nächsten Abenteuer nach Helms Klamm und anschließend zum Abenteuer Kankras Lauer. Haben die Gefährten die monströse Spinne Kankra besiegt, stehen sie schließlich der letzten und größten Herausforderung gegenüber. Sie müssen die feurigen Lande Mordors durchqueren, um den Einen Ring zu zerstören. Hier jedoch ist Saurons Macht am stärksten und so wird er noch einmal alles versuchen, um den Einen Ring zu finden. Am Ende des Abenteuers Mordor ergibt sich für die Gefährten schließlich die Chance, den Einen Ring zu zerstören, Sauron zu besiegen und damit das Spiel zu gewinnen.

Auf den Seiten 7 (am Beispiel Morias) und 9 (allgemein) wird beschrieben, wie die Abenteuerspielpläne jeweils vorbereitet werden.

# Spielende

Das Spiel **endet vorzeitig mit einer Niederlage**, wenn:

- der Ringträger aus dem Spiel ausscheidet, oder
- der Ereignismarker in Mordor auf das letzte Ereignis, „Der Ring gehört mir!“, gezogen wurde (siehe „Das Auge Saurons“, S. 17).

Nur wenn die Gefährten den **Einen Ring am Schicksalsberg zerstören**, wie im Folgenden beschrieben, gewinnen die Spieler.

Um den Einen Ring für immer zu zerstören, müssen die Gefährten Feld 60 der Hauptaktionsleiste Mordors erreichen. Auf diesem Feld ist ein Bedrohungswürfel abgebildet. Wurde das Würfelergebnis ausgeführt und der Ringträger ist noch nicht ausgeschieden, ist das Abenteuer Mordor beendet. Der Eine Ring wird auf das Ring-Symbol gelegt, das auf dem Feld „Schicksalsberg“ links neben Feld 60 in Mordor zu sehen ist. Ab jetzt gibt es **keinen Ringträger mehr** und die Gefährten können nun versuchen, den Einen Ring zu zerstören.

**Hinweis**: Am Ende des Abenteuers Mordor (bei Erreichen von Feld 60) müssen keine Lebensplättchen mehr abgegeben werden. Diese werden jedoch in Mordor bei einigen Ereignissen benötigt.




Der aktive Spieler setzt seinen Zug fort und würfelt erneut mit dem Bedrohungswürfel, um festzustellen, ob er damit den Einen Ring zerstören kann.

**Achtung**: Am Ende des Abenteuers Mordor würfeln die Spieler also **2 Mal** mit dem Bedrohungswürfel: auf Feld 60 und erneut am Schicksalsberg.

Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:

Nachdem das Würfelergebnis ausgeführt wurde, ist der aktive Spieler **noch im Spiel**. Der Eine Ring ist zerstört, der aktive Spieler nimmt sich eine der verdeckten goldenen Gandalf-Runen, die Gefährten waren erfolgreich und **gewinnen** das Spiel. Glückwunsch!

Wurde das Würfelergebnis ausgeführt und der aktive Spieler **scheidet aus** dem Spiel aus, wird der Bedrohungswürfel an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weitergegeben. Dieser ist sofort aktiver Spieler und versucht ebenfalls durch einen Wurf mit dem Bedrohungswürfel, den Einen Ring zu zerstören. Dies geht reihum so lange, bis entweder einer der Gefährten Erfolg hat, oder alle Spieler ausgeschieden sind.

# Wertung

Je nachdem, wie nah die Gefährten daran waren, den Einen Ring zu zerstören, erhalten die Spieler am Ende **Punkte**.

Wurde der Eine Ring **zerstört**, so waren die Gefährten erfolgreich. Die Spieler (einschließlich der evtl. ausgeschiedenen Spieler) erhalten **60 Punkte plus die Summe der Gandalf-Runen**, welche die Gefährten noch übrig haben.

***Beispiel:*** *Die siegreichen Gefährten haben noch Gandalf-Runen im Wert von 25 Punkten übrig. In der Schlusswertung erhalten die Spieler damit 60+25=85 Punkte.*




Gelangen die Gefährten zum **Schicksalsberg**, aber alle Spieler **scheiden aus** bevor der Eine Ring zerstört wird, erhalten alle Spieler **60 Punkte**. Haben die Spieler noch Gandalf-Runen, zählen sie **nicht** zum Gesamtergebnis, denn die Gefährten waren nicht siegreich.

**Scheidet der Ringträger aus** dem Spiel aus, **bevor** die Gefährten Feld 60 in Mordor erreichen, endet das Spiel sofort. In diesem Fall erhalten alle Spieler Punkte entsprechend dem Feld, auf dem der Aktionsmarker der Hauptaktionsleiste **jetzt** steht. Auch in diesem Fall zählen noch vorhandene Gandalf-Runen **nicht** zum Gesamtergebnis.




***Beispiel:*** *Das Spiel endet vorzeitig, da der Ringträger aus dem Spiel ausscheidet, der Aktionsmarker der Hauptaktionsleiste Mordors steht auf Feld 52. Damit erhalten alle Spieler 52 Punkte.*

# Weitere Regeln

Die folgenden Seiten umfassen zusätzliche Regeln und Informationen, die während des ganzen Spiels gelten.

# Die Verderbnisanzeige




Sauron startet auf dem Hauptspielplan auf der rechten Seite der Verderbnisanzeige und versucht, die Kontrolle über den Einen Ring zurückzuerlangen, indem er sich auf die Hobbits zubewegt. Die Hobbits starten auf der linken Seite der Verderbnisanzeige und werden nach rechts und damit nach und nach ins Dunkel zu Sauron getrieben. Während Sauron entweder auf seinem Feld verharrt oder nach links vorzieht, können sich die Hobbits auf der Verderbnisanzeige in beide Richtungen bewegen, sowohl ins Dunkel als auch wieder ins Licht (durch Gandalfkarten, Aktionsfelder „Heilung“, grüne Legendenkarten oder indem der aktive Spieler auf das Ausspielen von Handkarten verzichtet).

Trifft ein obbit jemals auf Sauron oder zieht an ihm vorüber, scheidet der entsprechende Spieler sofort aus dem Spiel aus (siehe „Ausscheiden aus dem Spiel“, S. 16).

# Ereigniskärtchen und Ereignisse



*Rückseite Ereigniskärtchen*

Der aktive Spieler deckt zu Beginn seines Zuges ein oder mehrere Ereigniskärtchen auf und führt sie aus, bis auf dem Kärtchen ein **Aktionssymbol** zu sehen ist. Er geht dann folgendermaßen vor:

Der Aktionsmarker der zugehörigen **Aktionsleiste** wird um **1 Feld** vorgezogen und die entsprechende Aktion wird **ausgeführt** (siehe die Ereigniskärtchen in der rechten Spalte und die Aktionsfelder auf S. 16).
Ist keine entsprechende Aktionsleiste auf dem Abenteuerspielplan vorhanden oder wurde sie bereits vollendet, zieht der Spieler einen **beliebigen** anderen Aktionsmarker dieses Abenteuers um 1 Feld vor.

Es werden keine weiteren Ereigniskärtchen mehr aufgedeckt.

***Beispiel:*** *Ein Ereigniskärtchen mit dem Symbol Freundschaft wurde aufgedeckt. Der Aktionsmarker der Aktionsleiste Freundschaft wird um 1 Feld vorgezogen und der aktive Spieler führt die zugehörige Aktion aus.*



Wird ein Ereigniskärtchen **ohne Aktionssymbol** aufgedeckt, rückt kein Aktionsmarker vor und Folgendes passiert:



**Der Einfluss des Rings**

Der Ringträger zieht seinen Hobbit auf der Verderbnisanzeige **1 Feld nach rechts**. Anschließend deckt der aktive Spieler ein weiteres Ereigniskärtchen auf.



**Saurons Wille**

Ein Spieler zieht seinen Hobbit auf der Verderbnisanzeige **2 Felder nach rechts** ODER Sauron zieht **1 Feld nach links**. In jedem Fall wird ein weiteres Ereigniskärtchen aufgedeckt.



**Sanduhr**

Der Ereignismarker wird sofort zum **nächsten Ereignis** vorgezogen, das sofort ausgeführt wird. Anschließend wird ein weiteres Ereigniskärtchen aufgedeckt.



**Ausweglos**

Gibt die Gruppe **3 Handkarten** ab, wird der Ereignismarker nicht zum nächsten Ereignis gezogen. Können oder wollen die Gefährten dies nicht tun, wird der Ereignismarker zum nächsten Ereignis vorgezogen und dieses sofort ausgeführt. In jedem Fall wird ein weiteres Ereigniskärtchen aufgedeckt.



**Verfolgt**

Gibt die Gruppe insgesamt **1 Handkarte, 1 beliebiges Lebensplättchen und 1 Gandalf-Rune** ab, passiert nichts. Können oder wollen die Gefährten dies nicht tun, wird der Ereignismarker zum nächsten Ereignis vorgezogen und dieses sofort ausgeführt. In jedem Fall wird ein weiteres Ereigniskärtchen aufgedeckt.

**Hinweis**: Durch Gandalfkarten, grüne Legendenkarten und den Einen Ring haben die Gefährten die Chance, Ereigniskärtchen nicht aufzudecken bzw. die Auswirkungen eines Ereignisses zu ignorieren!

# Ereignisse



Deckt der aktive Spieler ein Ereigniskärtchen „Sanduhr“ auf, wird **sofort** der Ereignismarker zum nächsten Ereignis vorgezogen, das sofort **ausgeführt** wird.

Ein Abenteuer endet, sobald der Ereignismarker das Ende der Ereignisanzeige erreicht. Das entsprechende Ereignis wird jedoch noch **ausgeführt!** Es ist natürlich auch möglich, dass das aktuelle Abenteuer endet, indem die Gefährten die Hauptaktionsleiste vollenden (siehe S. 15 und 16).

Die Symbole ● 👁 ■ auf der Ereignisanzeige haben die gleichen Auswirkungen wie beim **Bedrohungswürfel** (siehe S. 16). Das Symbol „Heilung“ O bedeutet, dass der aktive Spieler seinen Hobbit auf der Verderbnisanzeige **1 Feld nach links** ziehen darf, falls möglich.

Diese Symbole ♥ ✷ ◎ auf der Ereignisanzeige bedeuten, dass die entsprechenden Lebensplättchen abgegeben werden müssen (siehe „Lebensplättchen“, S. 4).

Bei einigen Ereignissen muss der aktive Spieler die oberste Hobbitkarte des Nachziehstapels aufdecken, um anschließend eine oder mehrere seiner Handkarten mit dem soeben aufgedeckten Symbol abzugeben. Es ist auch erlaubt, stattdessen genügend Handkarten mit Sternen abzugeben. Wird jedoch ein Stern (Joker) aufgedeckt, so **muss** der aktive Spieler Sterne ablegen.

Fordert ein Ereignis, dass „jeder Spieler“ es ausführt, so müssen **alle Spieler** die Anweisungen befolgen. Der aktive Spieler beginnt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Wer die Anforderung (z.B. auf dem Ereignisfeld „Gesichter der Toten“) nicht erfüllen kann, **scheidet aus!**

Bei einigen Ereignissen hat zuerst der aktive Spieler und anschließend jeder einzelne Spieler die Wahl, ob er das Ereignis ausführen will, oder nicht (Kankras Lauer: „Gollums Zähmung“ und Mordor: „Sam rettet Frodo“).

Muss die Gruppe etwas **gemeinsam** tun (z.B. Karten abwerfen), so einigen sich die Spieler, wer welche und wie viele Karten abgibt.

***Beispiel**: Der aktive Spieler deckt ein Ereigniskärtchen „Sanduhr“ auf. Der Ereignismarker wird zum nächsten Ereignis des aktuellen Abenteuers vorgezogen. In Moria muss die Gruppe beim ersten Ereignis gemeinsam jeweils 1 Karte mit dem Symbol „Freundschaft“ und 1 Karte mit dem Symbol „Stern“ abgeben. Auch eine Karte mit 2 Sternen wäre erlaubt. Kann die Gruppe dies nicht, so zieht Sauron auf der Verderbnisanzeige um 1 Feld nach links. In jedem Fall deckt der aktive Spieler anschließend 1 weiteres Ereigniskärtchen auf.*

***Beispiel:** Die Gruppe muss wegen eines Ereignisses 1 Karte mit dem Symbol ⚔ abwerfen. Einer der Spieler, der eine solche Karte hat (siehe rechts), kann dies tun.*





*Die Karte hat an jeder Seite ein einzelnes Symbol ⚔, daher zählt sie als 1 ⚔.*



*Muss die Gruppe wegen eines Ereignisses 3 ⚔ abgeben, kann die Gruppe 3 Karten mit jeweils 1 Symbol ⚔ abgeben (siehe links). Die Gruppe könnte aber auch 1 ⚔-Karte und die Legendenkarte Gimli spielen (siehe rechts). Da auf der Gimlikarte 2 Symbole ⚔ sind, zählt die Karte auch als 2 ⚔, wenn sie abgeworfen bzw. gespielt wird.*

# Aktionsleisten und Aktionsfelder




Die Aktionsleisten der einzelnen Abenteuer entsprechen den Herausforderungen, denen sich die Gefährten während ihrer Reise stellen müssen. Die Aktionsmarker werden zu Beginn eines Abenteuers auf das Startfeld jeder Aktionsleiste gelegt (das erste Feld links, siehe S. 6) und werden im Verlauf des Abenteuers vorangezogen, indem **Ereigniskärtchen mit Aktionssymbolen** aufgedeckt (siehe nächste Seite) oder **Karten mit Aktionssymbolen** ausgespielt werden.

Zeigt eine soeben gespielte Karte mehr als ein Symbol, so muss der entsprechende Aktionsmarker für **jedes** Symbol um 1 Feld auf der entsprechenden Aktionsleiste vorgezogen werden, außer wenn diese Aktionsleiste zuvor vollendet wurde. Jedes Feld, über das der Aktionsmarker zieht bzw. auf dem er landet, muss ausgeführt werden.

Die **Hauptaktionsleiste** ist die Aktionsleiste, deren Felder mit Zahlen für die Endwertung nummeriert sind. Die beste Art, das aktuelle Abenteuer zu beenden, ist, mit dem Aktionsmarker das Ende dieser Hauptaktionsleiste zu erreichen.

**Die Aktionsfelder auf den Abenteuerspielplänen haben folgende Auswirkungen:**



SILBERNE GANDALF-RUNE: Der aktive Spieler erhält 1 Rune mit dem Wert „1“ und legt sie offe vor sich ab. Gibt es nicht mehr genügend 1er-Runen, sollten die Spieler ihre 1er-Runen gegen 2er-Runen (2:1) oder 3er-Runen (3:1) mit dem Vorrat tauschen.



GOLDENE GANDALF-RUNE: Der aktive Spieler zieht 1 beliebige der zu Beginn des Spiels verdeckten Runen und legt sie offen or sich ab.



LEBENSPLÄTTCHEN: Der aktive Spieler erhält das entsprechende Lebensplättchen (Herz, Ring oder Sonne) aus dem Vorrat und legt es bis zum Ende des aktuellen Abenteuers vor seiner Charakterkarte ab. Gibt es kein entsprechendes Lebensplättchen mehr, erhält der Spieler nichts!




LEGENDENKARTEN: Der aktive Spieler erhält die abgebildete Legendenkarte und nimmt sie auf die Hand. Sie kann (sofern erlaubt und möglich) sofort genutzt werden.



HEILUNG: Der Hobbit des aktiven Spielers zieht auf der Verderbnisanzeige 1 Feld nach links, wenn möglich.



BEDROHUNGSWÜRFEL: Der aktive Spieler würfelt mit dem Bedrohungswürfel und führt das Würfelergebnis aus.

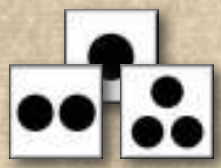
# DER BEDROHUNGSWÜRFEL

Wird während des Spiels dieses Symbol ■ aktiviert (entweder durch Aktionen, Ereignisse oder Karten), muss mit dem Bedrohungswürfel gewürfelt werden.

Die möglichen Auswirkungen sind:



Sauron zieht auf der Verderbnisanzeige 1 Feld nach links.



Der aktive Spieler zieht seinen Hobbit die angegebene Zahl an Feldern (1, 2 oder 3) auf der Verderbnisanzeige nach rechts.



Der aktive Spieler muss 2 seiner Handkarten abgeben.



Nichts passiert, Glück gehabt!

# AUSSCHEIDEN AUS DEM SPIEL

Trifft der obbit eines Spielers auf der Verderbnisanzeige auf Sauron oder zieht an ihm vorüber, scheidet er sofort aus dem Spiel aus. Der Hobbit ist den dunklen Einflüssen erlegen




Wird ein Ereignis ausgeführt, bei dem Handkarten oder Runen abgeworfen werden müssen und ein Spieler kann dies nicht oder nur teilweise, so scheidet er ebenfalls sofort aus dem Spiel aus.

Scheidet ein Spieler aus dem Spiel aus, endet sein Zug **sofort**. Er führt keine weiteren Aktionen mehr aus. Außerdem muss er alle seine Handkarten und Lebensplättchen abwerfen. Besitzt er noch Runen, so behält er diese ausschließlich für die Schlusswertung. Sie können für nichts anderes genutzt werden!

Ist der ausgeschiedene Spieler **nicht** der Ringträger, geht das Spiel für die anderen Spieler weiter und er kann ihnen als Berater zur Seite stehen. Gewinnen die Gefährten das Spiel, so hat auch der ausgeschiedene Spieler gewonnen!

**Scheidet der Ringträger aus, ist das Spiel sofort beendet!**

**Achtung**: Scheidet der aktive Spieler aus dem Spiel aus, nachdem ein Ereignis aktiviert oder ein Ereigniskärtchen aufgedeckt wurde, müssen von den verbliebenen Spielern soweit möglich dennoch alle weiteren Effekte ausgefüh t werden. Es wird aber kein weiteres Kärtchen aufgedeckt. Scheidet ein Spieler aufgrund eines Ereignisses „jeder Spieler" aus, müssen die verbliebenen Spieler dennoch alle weiteren Effekte dieses Ereignisses ausführen.

## Das Auge Saurons

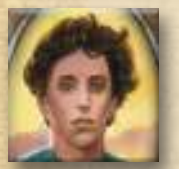


Das letzte Ereignis des Abenteuers Mordor „Der Ring gehört mir!" beendet das Spiel sofort! Zieht der Ereignismarker auf dieses Feld vor, so kann es auch nicht mehr ignoriert werden! Die Gefährten haben verloren!

## Charakterkarten

Die Charakterkarten zeigen den Spielern, wer welchen Hobbit spielt und verleihen zusätzlich besondere Fähigkeiten, die während des ganzen Spiels einsetzbar sind. Die Charakterkarten bleiben aufgedeckt vor dem jeweiligen Spieler liegen und sind nicht Teil seiner Handkarten.

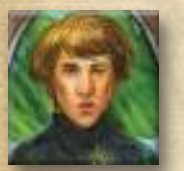
Die Sonderfähigkeiten sind:



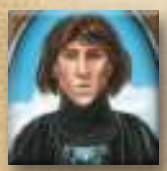
Frodo kann alle braunen Hobbitkarten **wie Sterne** (als Joker) nutzen.



Sam ist vor den schlimmsten Auswirkungen des Bedrohungswürfels geschützt, er erleidet immer nur **maximal 1 Schaden**. Müsste Sam aufgrund des Würfelergebnisses auf der Verderbnisanzeige 1, 2 oder 3 Felder nach rechts ziehen, so zieht er nur 1 Feld vor, müsste er 2 Handkarten abwerfen, so wirft er nur 1 Handkarte ab.



Pippin darf in seinem Zug auch 2 Handkarten der **gleichen Farbe** ausspielen (siehe „Karte(n) spielen", S. 10), anstatt wie die anderen Hobbits 1 braune und 1 graue Karte spielen zu müssen.



Merry benötigt am Ende eines Abenteuers **1 Lebensplättchen weniger** als die anderen Hobbits (siehe „Ein Abenteuer beenden", S. 12). Besitzt Merry jedoch nur 1 Lebensplättchen, muss er auf der Verderbnisanzeige 1 Feld vorziehen, hat er keine Lebensplättchen, zieht er 2 Felder vor.



Dick zieht am Ende jedes Abenteuers **2 zusätzliche Hobbitkarten** vom Nachziehstapel.

## Gandalfkarten



Jederzeit während des Spiels, auch wenn ein Spieler nicht am Zug ist, kann Gandalf helfend eingreifen, indem ein beliebiger Spieler Runen **im Wert von 5** abgibt. Die Runen kommen in den allgemeinen Vorrat zurück. Der aktive Spieler entscheidet nun (gemeinsam mit den anderen Spielern), welche der Gandalfkarten genutzt und wie sie verwendet wird. Gandalfkarten sind **nicht** Teil der Handkarten eines Spielers, sondern werden immer **sofort** ausgeführt und kommen anschließend **aus dem Spiel**, sie sollten daher weise eingesetzt werden. Gandalfkarten können z. B. auch genutzt werden, **nachdem** ein Ereigniskärtchen aufgedeckt wurde und **bevor** es ausgeführt wird, oder nachdem gewürfelt und bevor das Würfelergebnis ausgeführt wurde, oder auch am Schicksalsberg.

Es gibt folgende Gandalfkarten:

Heilung: Der aktive Spieler wählt einen Spieler (auch sich selbst). Dieser Spieler zieht seinen Hobbit auf der Verderbnisanzeige bis zu **2 Felder nach links**, sofern möglich.

Beharrlichkeit: Der aktive Spieler wählt einen Spieler (auch sich selbst). Dieser Spieler **zieht 4 Hobbitkarten** vom Nachziehstapel auf seine Hand.

Führung: Der aktive Spieler darf diese Karte nutzen, als ob er gerade eine Hobbitkarte mit 2 Sternen gespielt hätte. Diese Karte darf **zusätzlich** zum Limit von 2 ausgespielten Handkarten gespielt werden!

Voraussicht: Der aktive Spieler sieht sich die 3 obersten Ereigniskärtchen an, **ordnet sie nach Belieben neu** und legt sie anschließend wieder verdeckt oben auf den Ereignisstapel.

Magie: Nachdem der Ereignismarker auf das nächste Ereignis gezogen wurde, wird dieses **Ereignis ignoriert**. Die entsprechenden Effekte erden **nicht** ausgeführt. Ist es das letzte Ereignis eines Abenteuers, so ist das Abenteuer sofort beendet.

**Achtung**: Diese Karte kann **nicht** beim letzten Ereignis Mordors gespielt werden!

# Grüne Legendenkarten

Die grünen Legendenkarten haben statt Aktionssymbolen eine besondere Eigenschaft, die jeweils im Text beschrieben ist. Eine oder auch mehrere dieser Karten können **jederzeit** (auch wenn ein Spieler nicht am Zug ist oder direkt nachdem ein Ereigniskärtchen aufgedeckt wurde) ausgespielt werden, es sei denn, der Text sagt etwas anderes. Diese Karten werden auf die Hand genommen, zählen aber **nicht** zum Limit von 2 ausgespielten Handkarten. Der Spieler, der eine grüne Legendenkarte gespielt hat, entscheidet, wie sie ausgeführt wird. Anschließend kommt sie **aus dem Spiel**.



Miruvor: Ein Spieler kann einem anderen Spieler eine **eigene Handkarte geben**.



Gürtel Galadriels: Müsste ein beliebiger Spieler mit dem Bedrohungswürfel würfeln, darf das mit dieser Karte ignoriert werden. Die Karte muss **vor** dem Würfeln gespielt werden!

**Achtung**: Diese Karte darf in Mordor am Schicksalsberg genutzt werden, aber nicht, wenn der Ringträger den Einen Ring nutzt.



Mithril-Hemd: Ein beliebiger Spieler darf das Würfelergebnis des Bedrohungswürfels **ignorieren**. Diese Karte muss **nach** dem Würfelwurf gespielt werden.

**Achtung**: Diese Karte darf am Schicksalsberg genutzt werden, oder auch wenn der Ringträger den Einen Ring nutzt. Wird der Eine Ring genutzt, darf das Würfelergebnis ignoriert werden, dennoch zieht der Ringträger einen Aktionsmarker des Abenteuers um 4 Felder minus der gewürfelten Anzahl Symbole vor.



Athelas: Hat ein beliebiger Spieler nicht genügend Lebensplättchen, muss er seinen Hobbit am Ende des Abenteuers **nicht** auf der Verderbnisanzeige nach rechts ziehen. Kann am Ende eines Abenteuers gespielt werden oder auf einem der Felder Mordors, die ein Lebensplättchen fordern.



Gandalfs Stab: Alle Auswirkungen der Ereigniskärtchen „Ausweglos“ und „Verfolgt“ (siehe S. 14) werden **ignoriert**. Die Gefährten müssen nichts abgeben und der Ereignismarker wird **nicht** zum nächsten Ereignis vorgezogen.

**Achtung**: Diese Karte gilt **nicht** bei einem reinen „Sanduhr“-Ereignis ohne weitere Forderungen.



Phiole Galadriels: Diese Karte wird gespielt, **bevor** der aktive Spieler ein weiteres Ereigniskärtchen aufdeckt. In seinem Zug werden keine weiteren Ereigniskärtchen aufgedeckt. Er setzt seinen Zug mit „Karte(n) spielen“ fort. Diese Karte kann verhindern, dass der aktive Spieler in seinem Zug überhaupt ein Ereigniskärtchen aufdecken muss.



Elessar: Ein beliebiger Spieler darf seinen Hobbit auf der Verderbnisanzeige **1 Feld nach links ziehen**, sofern möglich. Die Karte ist auch spielbar, wenn der Eine Ring auf dem Schicksalsberg liegt.



Lembas: Ein beliebiger Spieler darf beliebig viele seiner Handkarten abwerfen und füllt seine Hand anschließend auf **6 Handkarten** auf.



Bei der braunen Legendenkarte „Gollum“ ist Folgendes zu beachten:

Gollum: Die Karte zeigt ***3 Sterne*** und kann gespielt werden, wenn aufgrund eines Ereignisses Sterne abgegeben werden müssen oder um auf einer Aktionsleiste 3 Felder vorzuziehen. Anschließend muss der ausspielende Spieler sofort den **Bedrohungswürfel** würfeln und führt das Würfelergebnis aus.

**Hinweis**: Wird die Karte abgeworfen, ohne dass die 3 Sterne genutzt werden, muss **nicht** gewürfelt werden.

# Spielvarianten

Nach gemeinsamer Absprache können von den Spielern eine oder mehrere der folgenden Spielvarianten gewählt werden, um das Spielerlebnis dem jeweiligen Erfahrungsstand und den eigenen Vorlieben anzupassen.

## Einführungsspiel




Wird das Spiel zum ersten Mal gespielt, startet Sauron auf **Feld 15** der Verderbnisanzeige. Haben die Gefährten das Einführungsspiel erfolgreich beendet, startet Sauron im künftigen Standardspiel auf Feld 12.

## Expertenspiel




Haben die Gefährten den Einen Ring im Standardspiel erfolgreich zerstört, kann Sauron auch von **Feld 10** der Verderbnisanzeige starten. Diese Variante stellt für die Spieler eine enorme Herausforderung dar und nur sehr wenige Spielrunden werden sich als würdig erweisen, Mittelerde auf diesem Schwierigkeitsgrad zu retten.

## Den Einen Ring weitergeben



Scheidet der aktuelle Ringträger aus dem Spiel aus, aber sein Hobbit trifft auf der Verderbnisanzeige weder auf Sauron, noch zieht er an ihm vorüber (siehe „Ausscheiden aus dem Spiel“, S. 16), so erhält der Spieler links des bisherigen Ringträgers den Einen Ring und wird somit zum neuen Ringträger. Anschließend geht das Spiel weiter.

## Gleiche Rundenzahl für alle

Damit jeder Spieler gleich häufig am ug ist, können die Gefährten auch die Regel ignorieren, dass stets der Ringträger ein neues Abenteuer beginnt. Hat ein Spieler das vorangegangene Abenteuer beendet, ist stattdessen zu Beginn des nächsten Abenteuers der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe. Dazu müssen sich die Spieler merken, wer der letzte aktive Spieler war.

# Konkurrierendes Spiel

Mit zunehmender Erfahrung können die Spieler auch beschließen, dass mehr Konkurrenz ins Spiel kommt.

In diesem Fall halten die Spieler alle Gandalf-Runen **verdeckt** und damit geheim vor den anderen. Wurde der Eine Ring am Ende erfolgreich zerstört, so erhält jeder Spieler 60 Punkte. Jeder Spieler addiert nun für sich die Punkte der Runen, die er am Ende noch besitzt, unabhängig davon, ob ein Spieler ausgeschieden ist, oder nicht. Die Gefährten waren zwar erfolgreich und Sauron ist besiegt, doch der Spieler mit den meisten Punkten war der heldenhafteste und gewinnt somit das Spiel **allein**.

Im konkurrierenden Spiel gibt es noch eine weitere Siegmöglichkeit:

Besitzt der Ringträger **3 oder mehr Ringe** und sein Hobbit trifft auf der Verderbnisanzeige auf Sauron oder zieht an ihm vorüber, so wurde er von der Macht des Einen Rings verdorben und schließt sich Sauron an. Er gewinnt **allein** und erhält die Punkte entsprechend des Feldes, auf dem der Aktionsmarker auf der Hauptaktionsleiste des aktuellen Abenteuers steht. Alle anderen Spieler erhalten keine Punkte.

*Allerdings ist die Grundidee der Geschichte „*Der Herr der Ringe*“ der Zusammenhalt des Lichts im Kampf gegen die Mächte der Dunkelheit. Selbst im konkurrierenden Spiel ist daher ein hohes Maß an Kooperation nötig, damit die Gefährten Erfolg haben. Wird der Eine Ring nicht zerstört, sind die Gefährten letzten Endes gescheitert. Noch vorhandene Runen zählen nicht zu den Siegpunkten und alle Spieler erhalten lediglich die Punkte entsprechend des Feldes, auf dem der Aktionsmarker der Hauptaktionsleiste des aktuellen Abenteuers steht. Je mehr Punkte, desto knapper sind sie gescheitert. Dennoch gibt es keinen Gewinner!*

**Ein Ring, Sie zu knechten, Sie alle zu finden,**
**ins Dunkel zu treiben und ewig zu binden**
**Im Lande Mordor, wo die Schatten drohn.**

# Überblick Der Herr der Ringe

Der folgende Text ist eine Kurzzusammenfassung von J. R. R. Tolkiens berühmter Fantasy-Trilogie „Der Herr der Ringe“. Darin wird auf über tausend spannenden Seiten vom Kampf zwischen Gut und Böse erzählt. Die Geschichte nimmt ihren Anfang in Beutelsend, im Auenland, der Heimat von Frodo Beutlin. Im Auenland leben die Hobbits, kleine Wesen mit behaarten Füßen und großem Appetit. Sie sind normalerweise nicht besonders abenteuerlustig. Frodo besitzt einen goldenen Ring, den er von seinem Onkel Bilbo erhalten hat. Eine Kreatur namens Gollum verlor einst diesen Ring. Und Bilbo fand ihn im Verlaufe jener langen Reise, die J. R. R. Tolkien in „Der kleine Hobbit“ schildert.

## Beutelsend

Das Abenteuer beginnt, als Gandalf, der weise Zauberer, Frodo von den magischen Ringen berichtet. Die drei schönsten befinden sich im esitz der Elben, während Frodos Ring der mächtigste von allen ist: „Der Ring, sie zu knechten“. Der Dunkle Herrscher Sauron hatte ihn vor langer Zeit geschmiedet und später für zerstört gehalten. Jetzt aber spürt Sauron das Aufleben der acht des Ringes und will ihn wieder in seinen Besitz bringen. Wenn ihm dies gelingt, wird er über ganz Mittelerde herrschen. Um dies zu verhindern, muss Frodo den Ring nach Bruchtal bringen, wo über das weitere Vorgehen entschieden werden soll. Sauron schickt seine neun Schwarzen Reiter, die Nazgûl, aus, um ganz Mittelerde nach dem Ring zu durchforsten. Und schon ist ihm der Name der Beutlins zu Ohren gekommen. Frodo muss schnell und unbemerkt verschwinden. Sam, sein Freund und Gefolgsmann sowie zwei andere Hobbit-Freunde, Merry und Pippin, begleiten ihn. Dick Bolger, ein fünfter Hobbit, bleibt zurück, um ihre Spuren zu verwischen.

Die Hobbits erreichen das Dorf Bree, wo sie die Nacht im Gutshaus „Zum Tänzelnden Pony“ verbringen. Frodo unterhält die Einheimischen mit einem Lied und steckt sich aus Übermut den Ring an. Er wird im Handumdrehen unsichtbar, was für großen Wirbel sorgt. Merry hat inzwischen die Schwarzen Reiter im Dorf entdeckt. Streicher, ein Waldläufer, bietet seine Hilfe an. Erst später gibt er sich als Aragorn, der rechtmäßige König von Gondor, zu erkennen. Die Hobbits beschließen, dass sie vorsichtshalber nicht in ihrem Zimmer übernachten werden. Eine kluge Entscheidung, wie sich herausstellt, denn in der Nacht wird ihr Zimmer verwüstet und das Bettzeug aufgeschlitzt. Die Hobbits verlassen Bree und machen sich auf den Weg zur Wetterspitze, wo sie hoffen Gandalf zu treffen. er ist fort, sie selbst jedoch geraten in einen Hinterhalt der Nazgûl. Frodo fühlt sich genötigt, den Ring anzustecken, was ihn aber den Feinden gegenüber nur noch sichtbarer macht. Einer trifft ihn mit einer gefährlichen Klinge und Frodo wird schwer verwundet. Aragorn schlägt die Nazgûl mit Feuer zurück und die Gefährten können fliehen. rodos Stichwunde aber verschlimmert sich und er muss schnell in Sicherheit gebracht werden. Als die Gruppe sich beeilt, so schnell wie möglich die Furt zu überqueren und Bruchtal zu erreichen, werden sie von allen neun Nazgûl verfolgt. Als diese Frodo schon fast in ihrer Gewalt haben, steigt der Fluss an und reißt die Schwarzen Reiter mit sich fort.

## Bruchtal

Frodo erwacht im Haus von Elrond in Bruchtal. Hier trifft er seinen nkel Bilbo wieder, der Frodo sein Schwert Stich und ein kostbares Mithril-Kettenhemd schenkt. Aragorns Schwert, das zerbrochen war, wird zu einem neuen umgeschmiedet und erhält den Namen Anduril. Eine Ratsversammlung wird abgehalten, um über das Schicksal des Ringes zu entscheiden, und nach langer Debatte sind sich alle einig, dass er zerstört werden muss, indem er in Mordor in die Klüfte des Schicksalsbergs, eines Vulkans, geworfen wird. Frodo meldet sich widerstrebend mit den Worten „lch werde den Ring nehmen, obwohl ich den Weg nicht weiß“ als freiwilliger Ringträger. Elrond wählt Begleiter aus, die mit ihm gehen sollen. Mit den Hobbits und Gandalf werden Repräsentanten der Freien Völker kommen: Legolas für die Elben, Gimli für die Zwerge, Aragorn und Boromir für die Menschen. So findet die emeinschaft des Ringes, neun an der Zahl, zusammen, um es mit den neun Nazgûl aufzunehmen. Sie treten ihre gefährliche Reise nach Mordor an.

## Moria

Der einzige Weg, um auf die andere Seite der Berge zu gelangen, führt durch die Minen von Moria, ein Geflecht aus Tunneln und Gängen, das ursprünglich einmal von den Zwergen angelegt wurde. Als die Gefährten den Eingang an einem stillen See erreichen, finden sie die Tore durch Magie verschlossen vor. Darauf steht geschrieben: „Sprich, Freund, und tritt ein“. Die Gefährten sind ratlos, bis Gandalf plötzlich aufspringt und das Elbenwort für „Freund“ sagt. Als sich die Tore auftun, greift ein gekrümmter Fangarm des Wächters im Wasser nach Frodo. Sam hackt ihn ab und sie schlüpfen hinein. Hinter ihnen schlagen die Türen zu und blockieren den Rückweg. Gandalf erhellt die dunklen Höhlengänge mit seinem Zauberstab und hält sein Schwert Glamdring griffbe eit.

Als die Gefährten in ihrer ersten Nacht in Moria rasten, wirft Pippin unbedacht einen Stein in einen Brunnen. Von weit unten erschallen daraufhin unheimliche Geräusche. Die Gruppe verbringt die folgende Nacht in der Archivkammer, neben Balins Grab, wo sie das Buch von Mazarbul finden. n diesem ist zu lesen, wie die Zwerge, die in Moria lebten und arbeiteten, gefangen und umgebracht wurden. Dann, „bumm!, bumm!“, dringt der Klang von Trommeln aus der Tiefe. Die Gefährten sitzen in der Falle, Orks greifen an und brechen durch die Türen. Die Gefährten kämpfen ein Rückzugsgefecht und eilen zur Flucht. Verfolgt von einem Balrog, einer furchterregenden Kreatur aus Feuer und Schatten, kommen sie an eine Schlucht, die nur mittels einer schmalen Brücke überquert werden kann. Gandalf schickt die anderen über die Brücke, dreht sich aber auf halbem Weg um, um sich dem Balrog mit den Worten „Du kannst nicht vorbei“ in den Weg zu stellen. Die riesige Gestalt geht, in Feuer gehüllt, weiter vorwärts. Gandalf erhebt seinen Stab und schmettert ihn auf die Brücke, die zerbricht. Beide stürzen in die Tiefe. „Flieht, ihr Narren!“ sind Gandalfs letzte Worte.

## Lothlórien

Den Verlust Gandalfs betrauernd, erreichen die Gefährten Lothlórien, das Reich der Elbenkönigin Galadriel. Hier können sie sich erholen. Galadriel schenkt ihnen viele Kostbarkeiten, darunter eine magische Phiole für Frodo. Dann prüft sie ihre Herzen, um herauszufinden, ob sie und rodo würdig sind, den Ring zu tragen. Nur widerwillig setzen die Gefährten ihre Reise in Booten, dem Fluss Anduin folgend, fort. Gollum setzt sich auf ihre Fährte, angezogen von der Macht des Ringes.

Als sie an den Raurosfällen an Land gehen, beratschlagen sie, welchen Weg sie nun einschlagen sollen. Frodo beschließt, nach Mordor weiterzugehen, aber Boromir möchte den Ring nicht zerstören und ihn stattdessen gegen Sauron einsetzen. Überwältigt von dem Verlangen nach dem Ring, versucht er Frodo den Ring wegzunehmen. Doch der steckt ihn an und flieht unsichtba , begleitet nur von Sam und verfolgt von Gollum, setzt Frodo seine Reise nach Mordor fort.

Orks greifen Merry und Pippin an, Boromir stirbt, als er versucht, sie zu retten, und die Hobbits werden gefangen genommen. Aragorn, Gimli und Legolas verfolgen die Gruppe der Orks in der Hoffnung, die obbits retten zu können.

Die Reiter von Rohan, angeführt von Éomer, kontrollieren das Gebiet und kämpfen gegen die Orks, was Merry und Pippin ermöglicht, in den Wald von Fangorn zu fliehen, wo sie die ilfe von riesigen, baumartigen Wesen, den Ents, erhalten. Gemeinsam reißen sie die Mauern von Isengart, der Heimatfestung des bösen Zauberers Saruman, ein.

## Helms Klamm

Aragorn, Gimli und Legolas setzen die Suche nach den Hobbits fort und sind verblüfft, als sie andalf, den sie für tot gehalten haben, ganz und gar in Weiß gekleidet, wieder treffen. r erzählt ihnen, wie er den Balrog bekämpft und vernichtet hat. Sie suchen Théoden in der oldenen Halle auf, den König von Rohan, um ihn dem Einfluss seines Ratgebers ríma zu entziehen. Gríma ist auch unter dem Namen Schlangenzunge bekannt. Indem er seinen Zauberstab erhebt, demaskiert Gandalf Schlangenzunge als Spion Sarumans und vertreibt ihn. Der dankbare Théoden schenkt andalf sein außergewöhnliches Pferd Schattenfell. Éomer, Théodens effe, über eicht dem König sein Schwert. Théoden hält die Klinge hoch und uft: „Erhebt euch, Reiter Théodens!" Mit donnernden Hufen ziehen die Reiter von Rohan in die Schlacht.

Gandalf rät ihnen, Helms Klamm, eine Burgfestung Rohans, zu verteidigen, die von Sarumans Streitkräften belagert wird. Er selbst will nach Isengart reiten und sie später wieder treffen. ie Reiter von Rohan kommen gerade noch rechtzeitig in Helms Klamm an. Von den Wällen der Festung aus sehen sie den Feind heranstürmen. Blitze zucken und ein Pfeilhagel regnet auf die Orks und wilden Menschen hernieder. Trotzdem rückt der Feind näher. Mit Bäumen als Rammböcken attackieren die Orks die Tore. Éomer und Aragorn schlagen sie zurück, geraten aber selbst in einen Hinterhalt. Gimli eilt ihnen seine Axt schwingend zu Hilfe und geleitet sie zurück in die eigenen Reihen. Wieder und wieder greifen die Orks an und setzen eine Teufelei ein. Mit Hilfe des Sprengfeuers von Orthanc gelingt es ihnen, eine Bresche in die Mauer zu sprengen. Die Orks stürmen vorwärts und zwingen die Verteidiger ins Innere der Hornburg zurück. Aragorn mahnt die Angreifer zum Rückzug, oder keiner werde verschont. Aber die Feinde lachen nur, denn es scheint sicher, dass die Orks Helms Klamm erobern werden. Doch plötzlich erschallt Helms großes Horn. Gandalf trifft mit Verstärkung ein und Théoden, Aragorn und die eiter stürzen sich in die Schlacht und fegen wie der Wind durch das Heer von Isengart. Der Feind flieht in namenlosem Sch ecken, mitten hinein in eine Armee aus Bäumen, die plötzlich wie aus dem Nichts gekommen ist, und verschwindet darin auf Nimmerwiedersehen. Die Hirten der Bäume, die Ents, werden zu stillen Verbündeten der Gemeinschaft.

## Kankras Lauer

In der Zwischenzeit haben Frodo und Sam auf ihrer langen Reise Gollum gefangen, ihn mit dem Elbenseil gefesselt und schwören lassen, dass er dem Herrn seines Schatzes (des Ringes) dient. Dann lassen sie Gollum frei und befehlen ihm, sie nach Mordor zu führen. Bei Nacht reisen sie, tagsüber verstecken sie sich. So kommen sie zunächst durch die Totensümpfe, in denen sich Gollum jüngst vor den Orks versteckt hatte. Es gibt wenig zu essen, abgesehen von den kräftigenden Lembas, einem Geschenk der Elben. Seltsame Lichter versuchen sie vom Weg abzubringen und Frodo und Sam sehen die Gesichter von toten Kriegern, die sie aus dem dunklen Wasser heraus anstarren. Gollum beschwört die Hobbits, nur ihn anzusehen, und führt sie durch den trügerischen Sumpf.

Am fünften Tag erreichen sie das Aschengebirge. Faulige Dämpfe drohen sie zu ersticken, doch sie kämpfen sich müde voran. Gollums Gier, den Ring zu besitzen, wird stärker und stärker. Er ist aber an das Versprechen gebunden, seinem Herrn zu dienen. Als ihm bewusst wird, dass er, sobald er selbst der Herr des Ringes würde, tun könne, was ihm beliebt, beschließt er, einen Weg zu wählen, der die Hobbits in den Tod führt. Er will sie durch den Pass von Cirith Ungol geleiten, in dem die Riesenspinne Kankra lauert!

Auf ihrer Wanderung durch Ithilien erhalten Frodo und Sam Hilfe von Boromirs Bruder Faramir und seiner Gruppe. Er nimmt sie mit in sein Versteck hinter dem Wasserfall, Henneth Annûn, wo sie ihm vom Zweck ihrer Reise erzählen. Gollum, der sich vor den Menschen verborgen hält, wird am verbotenen Weiher entdeckt. Faramir warnt Frodo davor, Cirith Ungol zu durchqueren. Er fürchtet, dass Gollum etwas im Schilde führt. Aber Frodo hat keine Wahl und so setzen er, Sam und Gollum ihre Reise fort. Sie erreichen nach zwei weiteren Tagen Minas Morgul, die Stadt der Nazgûl. Frodo spürt, wie ihn die Macht des Ringes in die Stadt zieht, aber Sam hält ihn zurück. Sie steigen aus dem Tal auf, als um sie herum Donner rollt und Blitze zucken, und verstecken sich, als der Herr der Nazgûl an der Spitze seiner großen Armee aus Minas Morgul abrückt. Die Hobbits klettern weiter, bis sie, völlig erschöpft, für die Nacht in einer dunklen Felsspalte Zuflucht suchen. ollum schleicht sich davon, um Kankra ihren nahenden Besuch anzukündigen.

Am nächsten Morgen führt Gollum die Hobbits in einen dunklen Tunnel, der in einer Sackgasse endet. Frodo hält die leuchtende Phiole Galadriels hoch. Im Schein des Lichts wird Kankra sichtbar. Kankra weicht zuerst vor der Helligkeit zurück, greift aber schließlich an. Sam kämpft mit Gollum und vertreibt ihn. Dann sieht er, wie Frodo, in einem Netz gefangen, von Kankra weggeschleppt wird. Voller Zorn greift Sam nach dem heruntergefallenen Schwert Stich und attackiert Kankra. Als sie sich über ihm für einen Todessprung in Position bringt, ergreift Sam die Phiole und schickt einen Lichtstrahl daraus direkt in die riesigen Augen der Spinne. Kankra kriecht daraufhin unter Höllenqualen davon. Im Glauben, dass Frodo tot sei, entschließt sich Sam, dass er die Aufgabe allein zu Ende bringen muss, und nimmt widerstrebend den Ring an sich. Als er einen Trupp Orks herannahen hört, steckt Sam sich den Ring an, wird unsichtbar und folgt ihnen, als sie Frodos Körper entdecken und mitnehmen. Er ist nicht tot, sondern lediglich durch Kankras Gift gelähmt! Die Orks tragen Frodo in den Turm von Cirith Ungol und nehmen ihm sein Mithril-Kettenhemd und den Elbenmantel weg.

## Mordor

Sam schleicht sich in den Turm und rettet Frodo, während die Orks miteinander streiten. Die Hobbits verkleiden sich zur Tarnung als Orks und machen sich weiter auf den Weg zum Schicksalsberg. Gollum verfolgt sie.

Inzwischen suchen die übrigen Gefährten Verbündete für den Kampf gegen Sauron. Aragorn, Gimli und Legolas ziehen über die Pfade der Toten, um das Schattenheer für sich zu gewinnen. Gandalf und Pippin gehen nach Minas Tirith, Gondors Hauptstadt. Dort schwört Pippin Denethor zu dienen, Boromirs und Faramirs Vater, Denethor sendet einen Boten zu Théoden, denn er sieh die Gefahr, dass Minas Tirith den Armeen Saurons nicht lange wird standhalten können. Er bittet die starken und schnellen Reiter von Rohan um Hilfe für Gondor. Éomers Schwester Éowyn begleitet, als Mann verkleidet, die Reiter und nimmt Merry auf ihrem Pferd mit. Théoden muss schnell orankommen und sich dabei vor den dunklen Mächten verbergen. Ein wilder Mensch, Ghân-buri-Ghân, führt die Reiter auf versteckten Wegen durch die Wälder, ohne dass sie den Wachen der Feinde begegnen.

Als die Reiter ihr Ziel erreichen, entbrennt ein erbitterter Kampf um Minas Tirith. Der Herr der Nazgûl tötet Théoden om Himmel aus, überzeugt davon, dass er von Männerhand nicht getötet werden kann. Das geflügelte Wesen, mit dem er gekommen war, schlägt seine Krallen in Théodens totes Pfe d. Der Herr der Nazgûl wird schließlich von Éowyn, einer Frau, mit Merrys Hilfe getötet. Die Schlacht auf den Pelennor-Feldern hallt an den Mauern von Minas Tirith

wider und alles scheint verloren, als feindliche Schiffe gesichtet erden, die den Fluss Anduin heraufkommen. Als Éomer seine Männer sammelt, um dem Ende entgegenzusehen, wird eine von Arwen, Elronds Tochter, gewirkte Fahne der Elben auf dem ersten Schiff ent ollt. Aragorn, springt an Land, begleitet von Gimli und Legolas. Sie rücken mit Verstärkungstruppen der Freien Völker vor. Der Feind weicht vor ihnen zurück. So wird die Schlacht gewonnen. Dennoch muss noch immer der Ring zerstört werden.

Um die Aufmerksamkeit vom Träger des Rings abzulenken, führt Aragorn eine Armee aus Minas Tirith hinaus, um Sauron herauszufordern. Dabei treffen sie auf den Befehlshaber des Turms von Barad-dûr, Saurons Mund genannt. Er lacht die Armee aus, zeigt ihnen Frodos Mithril-Kettenhemd sowie den Elbenmantel und droht, Frodo zu foltern, wenn sich die Streitmächte nicht zurückziehen würden. Gandalf durchschaut die List, packt die Sachen und jagt den Boten Mordors zurück. Trommeln werden geschlagen, ein großes Heer Orks strömt aus den Toren und Männer und Trolle marschieren von den Hügeln herunter, bis die verbündete Armee von dunklen Mächten umzingelt ist.

Währenddessen haben sich Frodo und Sam weiter zum Fuße des Schicksalsberges durchgekämpft, verfolgt von Gollum. Mordor liegt in ständiger Dunkelheit und der Ring wird zu einer immer schwereren Last. Als Frodo zu müde wird, um weiterzugehen, trägt Sam ihn auf seinem Rücken. Als sie sich dem Gipfel nähern, wird der Weg zu steil und felsig, so schleppt sich Frodo zum Krater des Vulkans hinauf. Als er am Rand der Klüfte des Schicksalsbergs steht, wird Frodo von der Macht des Rings überwältigt. Jetzt beansprucht er ihn für sich selbst, steckt ihn an seinen Finger und wird unsichtbar. So erkennt Sauron den Aufenthaltsort des Ringes. Doch plötzlich springt Gollum Frodo an und beißt ihm den Finger ab – und damit den Ring. Gollum schreit: „Mein Schatz!“ und verliert das Gleichgewicht. Er stürzt mit dem Ring in die Klüfte des Schicksalsbergs. Die Erde bebt, Feuer bricht aus und die Macht Saurons ist zerstört.

Die Zerstörung des Rings bedeutet die Niederlage von Saurons Armeen. Gandalf schickt einen Adler, um Sam und Frodo vor dem ausbrechenden Vulkan zu retten und zurück zu den Gefährten zu bringen. Zusammen treten sie die lange Rückreise ins Auenland an. Während die Hobbits beginnen, ihr Alltagsleben wieder aufzunehmen, machen sich Frodo und Gandalf auf den Weg zu den Grauen Anfurten. Dort setzen sie die Segel nach Westen, um Frieden und Ruhe zu finden

Die vollständige Erzählung von J. R. R. Tolkiens Fantasy-Trilogie können Sie im Buch „Der Herr der Ringe“ nachlesen – erhältlich im Buchhandel.

# Mitwirkende

**Spieleautor:** Reiner Knizia

**Illustrator:** John Howe

**Überarbeitung:** Kevin Wilson, John Goodenough, Mark O’Connor, Patricia Meredith, Sally Karkula

**Grafi** (frühere Ausgaben): Redback Design, Bluguy Grafikdesign, Kevin Childress

## Für diese Jubiläumsausgabe

**Produzenten:** Calli Oliverius und Robert Hyde

**Redaktion:** Adam Baker, Bärbel Schmidts

**Grafik** Chris Hosch, Nate Carnahan, Philip Cooke, Sensit Communication

**Figurendesign:** Adam Martin, Coy DeVore, Derrick Fuchs

**MADE IN CHINA**

Alle Rechte vorbehalten

Art.-Nr.: 680473

© 2020 KOSMOS Verlag
Pfi erstr. 5 - 7, D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-422
info@kosmos.de
kosmos.de

© 2020 Sophisticated Games Ltd und Fantasy Fligth Games. Keine Vervielfältigung oder elektronische Datenspeicherung, auch auszugsweise, ohne schriftliche Genehmigung. Mittelerde, Der Herr der Ringe, Der Hobbit sowie Figuren, Ereignisse, Gegenstände und Orte in diesem Spiel sind eingetragene Warenzeichen der Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises und werden durch Lizenz von Sophisticated Games Ltd. und deren Lizenznehmer genutzt.

## Besonderer Dank

Diese Neuauflage on Reiner Knizias mehrfach ausgezeichnetem Klassikerspiel ist erneut dem Andenken an David Farquhar (1955-2004) gewidmet. Dave trug besonders zur thematischen Umsetzung des Spiels bei, war emsiger Tester und schrieb die Zusammenfassung.

Daneben dankt Reiner Knizia allen Testspielern, besonders Iain Adams, Chris Boote, Chris Bowyer, John Christian, Trevor Harding, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Les Murrell und Ivan Towlson.

# Spielregel-Übersicht

Hier sind die wichtigsten Punkte der Spielregeln noch einmal in Kurzform zusammengefasst. Nehmen Sie diese Übersicht beim Spielen als Gedächtnisstütze zur Hand und schlagen Sie bei Fragen oder Problemen im Anleitungsheft nach.

## Spielablauf

- Ereignisse in **Beutelsend** ausführen
- Ereignisse in **Bruchtal** ausführen
- Auf dem Abenteuerspielplan in **Moria** spielen
- Ereignisse in **Lothlórien** ausführen
- Auf dem Abenteuerspielplan in **Kankras Lauer** spielen
- Auf dem Abenteuerspielplan in **Mordor** spielen
- Den **Einen Ring** in **Mordor** zerstören

## Vor jedem Abenteuer

- Entsprechenden Abenteuerspielplan bereitlegen
- Aktionsmarker auf die Startfelder der Aktionsleisten und Ereignismarker auf die Ereignisleiste legen
- Alle **Ereigniskärtchen neu mischen**

Der Ringträger spielt den ersten Zug, anschließend geht es im Uhrzeigersinn reihum.

## Spielzug

**1. Ereigniskärtchen aufdecken**

- **Ereigniskärtchen aufdecken**
- **Symbol auf Ereigniskärtchen ausführen**
  Wenn es sich dabei um ein *negatives Ereignis* handelt, ein weiteres Ereigniskärtchen aufdecken und ausführen. So lange, bis ein *positives Ereignis* (Aktionssymbol) eintritt.

**2. Karte(n) spielen**

Der aktive Spieler wählt **eine** von 3 Handlungsmöglichkeiten:

- *entweder* **1 bis 2 Karten spielen**: 1–2 Karten mit Aktionssymbol(en) (Hobbit- oder Legendenkarte) spielen und auf der entsprechenden Aktionsleiste ziehen. Bei 2 ausgespielten Karten muss eine davon **braun**, die andere **grau** sein.
- *oder* **2 Hobbitkarten ziehen**
- *oder* **Heilung**: Eigene Hobbitfigur auf der Verderbnisanzeige ein Feld nach links rücken

**3. Ende des Spielzugs**

- ausgespielte **Hobbitkarten** auf einem offenen **Ablagestapel** sammeln
- aufgedeckte **Ereigniskärtchen** ebenfalls auf einem offenen **Ablagestapel** sammeln
- ausgespielte **Legendenkarten aus dem Spiel** nehmen

Dann ist der **im Uhrzeigersinn nächste Spieler** am Zug.

## Das Abenteuer ist beendet, sobald

- das Ende der Hauptaktionsleiste erreicht wurde *oder*
- das unterste Ereignis ausgeführt wurde

## Nach jedem Abenteuer

- **Schaden durch fehlende Lebensplättchen**: Für jedes der 3 Lebensplättchen (Herz, Ring, Sonne), das einem Spieler fehlt, seine Hobbitfigur 1 Feld auf der Verderbnisanzeige nach rechts rücken
- **Wechsel des Ringträgers**: Der Spieler mit den meisten Ring-Lebensplättchen wird neuer Ringträger und zieht 2 Hobbitkarten
- Dick zieht 2 Hobbitkarten
- Alle Lebensplättchen kommen zurück auf den Vorrat

## Grüne Legendenkarten, Gandalfkarten und der Eine Ring

können außerhalb der Zugreihenfolge eingesetzt werden.

- **Grüne Legendenkarten** kann jeder Spieler einsetzen.
- **Gandalfkarten**: Ein **beliebiger** Spieler legt **5 Runen** ab. Der **aktive Spieler** setzt eine der ausliegenden Gandalfkarten sofort ein.
- **Der Eine Ring**: Der **Ringträger** kann einmal pro Abenteuerspielplan die besondere Fähigkeit des Rings nutzen. Der Ringträger würfelt und führt das Würfelergebnis aus. Dann Aktionsmarker einer beliebigen Aktionsleiste vorrücken, Zugweite **4 Felder minus Anzahl der gewürfelten Symbole**. Die Symbole auf den Feldern der Aktionsleiste werden **nicht** ausgeführt.

Denken Sie an die Sonderfähigkeiten Ihrer **Charakterkarten**.

## Ein Spieler scheidet aus, wenn

- seine Hobbitfigur auf der **Verderbnisanzeige** auf Sauron trifft oder an ihm vorbeizieht *oder*
- der Spieler **Forderungen** (durch Ereignisse oder Würfelwurf bedingt) **nicht** erfüllen kann.

## Das Spielende tritt ein, sobald

- der **Ringträger** aus dem Spiel ausscheidet *oder*
- das letzte Ereignis *Der Ring gehört mir* (mit dem großen Auge) in Mordor eingetreten ist *oder*
- alle Spieler aus dem Spiel ausgeschieden sind *oder*
- das Abenteuer in Mordor beendet wurde und die **Zerstörung des Einen Rings** erfolgreich ist. In diesem Fall **gewinnen** alle Spieler.

***Tipp**: Vollenden Sie ein Abenteuer zügig, so dass möglichst wenig negative Ereignisse eintreten. Sammeln Sie Lebensplättchen auf den Aktionsleisten ein. Nutzen Sie die grünen Legenden- und Gandalfkarten und den Einen Ring im richtigen Moment.*

# Erläuterung der Symbole

Hier ist die Bedeutung aller Symbole aufgeführt, die Sie auf den Spielplänen, den Karten, Ereigniskärtchen oder dem Würfel finden. aneben sehen Sie die Symbole in Schwarz, wie sie auf den Ereignisleisten, auf manchen Karten und auf dem Hauptspielplan dargestellt sind.



*Freundschaft*

## Aktionssymbole

**Freundschaft, Kampf, Reise, Versteck**



*Kampf*



*Reise*



*Versteck*

Jeder **Aktionsleiste** ist ein Aktionssymbol zugeordnet. Mit den Aktionssymbolen auf den Karten und positiven Ereigniskärtchen wird der Aktionsmarker auf der entsprechenden Aktionsleiste vorgerückt.

- **Hobbitkarten** zeigen jeweils 1 Aktionssymbol
- **Legendenkarten** (nicht die grünen) zeigen jeweils 1 oder mehr gleiche Aktionssymbole.
- **Positive Ereigniskärtchen** zeigen 1 Aktionssymbol.



## Sterne (Joker)

(auf Hobbit und Legendenkarten)
Ein Stern kann **an Stelle jedes anderen Aktionssymbols** eingesetzt werden.



## Lebensplättchen sammeln

**Herz, Ring, Sonne**
Der Spieler erhält das jeweils entsprechende Lebensplättchen Herz, Ring oder Sonne.



## Silberne Rune

Der Spieler erhält 1 silberne Rune (Wert 1)



## Goldene Rune

Der Spieler nimmt sich **eine der 6 goldenen Runen**, die bei den Spielvorbereitungen verdeckt ausgelegt wurden.



## Legendenkarte

Der Spieler erhält die entsprechende **Legendenkarte** (z.B. in Moria das *Buch von Mazarbul*)



## Heilung

der Spieler rückt seine **Hobbitfigu** auf der **Verderbnisanzeige** um 1 Feld nach links.



## Würfeln

Der betroffene pieler **würfelt** und führt das Symbol, das der Bedrohungswürfel zeigt, aus.



## Würfelergebnisse

Der betroffene pieler rückt seine Hobbitfigur auf der **Verderbnisanzeige** um die Anzahl der Punkte **nach rechts**, also um 1, 2 bzw. 3 Felder nach rechts.



Der Spieler muss **2 beliebige seiner Handkarten** ablegen.



Bedrohung durch Sauron. Sauron wird auf der Verderbnisanzeige um 1 Feld nach links gerückt.



**Keine Auswirkungen!** Die weiße Fläche auf dem Würfel bedeutet, dass **nichts passiert**. Glück gehabt!

# Negative Ereigniskärtchen



## Der Einfluss des Rings

Die **Hobbitfigur de Ringträgers** wird auf der **Verderbnisanzeige** um 1 Feld nach rechts gerückt.



## Saurons Wille

Ein **beliebiger Spieler** zieht seine Hobbitfigur auf de Verderbnisanzeige um 2 Felder nach rechts oder **Sauron** rückt 1 Feld nach links.



## Sanduhr

Das **nächste Ereignis** (links auf dem Abenteuerspielplan) wird vorgelesen und ausgeführt.



## Ausweglos

Entweder **die Gruppe** legt **3 beliebige Handkarten** ab, oder **das nächste Ereignis** wird ausgeführt.



## Verfolgt

Entweder **die Gruppe** gibt **1 Handkarte, 1 Lebensplättchen und 1 Rune** ab, oder **das nächste Ereignis** wird ausgeführt.