

BREE

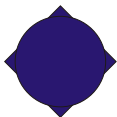
HÜGELGRÄBERHÖHEN



Der aktive Spieler kann würfeln und erhält dann die Bree-Sonderkarte "Tom Bombadil".

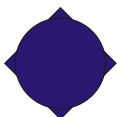
Diese darf er behalten oder sofort wieder ablegen, um 2 beliebige Feinde direkt zu besiegen.

ZUM TÄNZELNDEN PONY



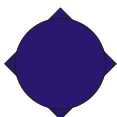
Der Ringträger kann 1 "Ringplättchen" abgeben und erhält dafür die Bree-Sonderkarte "Gandalfs Brief".

NÄCHTLICHER ÜBERFALL IN BREE



Wenn die Aktionsleiste "Versteck" vollendet ist, erhält der aktive Spieler die Bree-Sonderkarte "Das Pony Lutz", sonst zieht "Sauron" für jedes noch unbetretene Feld auf der Aktionsleiste "Versteck" ein Feld in Richtung Hobbits.

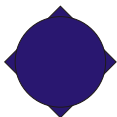
ANGRIFF DER NAZGUL AUF DER WETTERSPIITZE



Jeder Spieler:

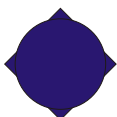
1 "Kampf-Kartensymbol" und 1 Schild abgeben, sonst würfeln.

EIN MESSER IM DUNKELN



Der Ringträger gibt ein "Ring-Plättchen" ab und würfeln, sonst zieht "Sauron" 2 Felder in Richtung Hobbits.

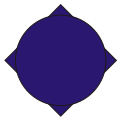
FLUCHT ZUR FURT



Die Gruppe gibt 7 "Reise-Kartensymbole" ab, sonst zieht "Sauron" 3 Felder in Richtung Hobbits.

BREE

- Hauptweg: *Reise*
- Nebenwege: *Versteck und Freundschaft*



SONDERKARTEN

Gelbe Sonderkarten:

- Das Pony Lutz: Ein Spieler nutzt diese Karte als Schild oder Lebensplättchen. (*Ereignistafel*)
- Gandalfs Brief: Ein Spieler ruft eine Gandalfkarte zu Hilfe, ohne dafür 5 Schilde zu bezahlen. (*Ereignistafel*)
- Flammendes Holzscheid: 1 beliebigen ausliegenden Feind direkt besiegen. (*Freundschaft*)

Karte weiß:

- Gerstenmann Butterblume: 2 Freundschaftsymbole (*Freundschaft*)
- Glorfindel: 2 Reisesymbole (*Freundschaft*)
- Tom Bombadil: 3 Verstecksymbole (*Ereignistafel*)

Karte grau:

- Bauer Maggot: 2 Reisesymbole (*Freundschaft*)
- Streicher: 2 Reisesymbole (*Freundschaft*)

BRUCHTAL

SONDERKARTEN

Gelbe Sonderkarten:

- Mithril: Nach einem Würfelwurf ignorieren Sie den Schaden
- Athelas: Ein Spieler erleidet einmal keinen Schaden durch fehlende Lebensplättchen.
- Zauberstab: Ein Ereigniskärtchen mit einer kleinen Sonnenuhr und 3 Forderungen ignorieren.
- Miruvor: Ein Spieler darf einem anderen eine seiner Karten geben.

Karte weiß:

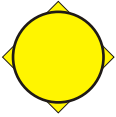
- Gandalaf: 2 Reisesymbole
- Boromir: 2 Kampfsymbole
- Legolas: 2 Verstecksymbole
- Gimli: 2 Kampfsymbole

Karte grau:

- Stich: 1 Jokersymbol
- Anduril: 2 Kampfsymbole
- Glamdring: 2 Jokersymbole

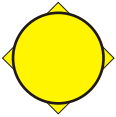
MORIA

SPRICH, FREUND, UND TRITT EIN



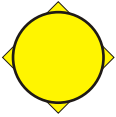
Die Gruppe gibt 1 "Freundschaft-" und 1 "Joker-Kartensymbol" ab, sonst zieht "Sauron" in Richtung Hobbits.

DER WÄCHTER IM WASSER



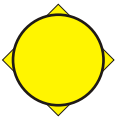
Jeder Spieler:
1 "Versteck-Kartensymbol" abgeben, sonst würfeln.

GERÄUSCHE AUS DER TIEFE DES BRUNNENS



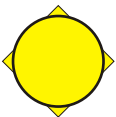
1 Hobbitkarte vom Stapel aufdecken. Der aktive Spieler muß 2 entsprechende Kartensymbole ablegen und erhält die Moria-Sonderkarte "Pfeife", sonst zieht Sauron und das nächste Ereignis tritt ein.

BALINS GRAB



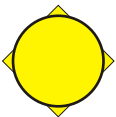
Die Aktionsleisten "Versteck" und "Reise" müssen vollendet sein, sonst zieht Sauron 2 Felder in Richtung Gruppe und der Ringträger 1 Feld in Richtung Sauron.

ANSTURM DER ORKS



Die Gruppe gibt 5 "Kampf-Kartensymbole" ab, sonst zieht Sauron 2 Felder in Richtung Gruppe.

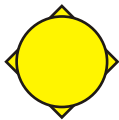
FLIEHT, IHR NARREN!



Ein Spieler 3 Felder in Richtung Finsternis, sonst jeder Spieler würfeln.

MORIA

- Hauptweg: *Kampf*
- Nebenwege: *Versteck und Reise*



SONDERKARTEN

Karte grau:

- Pfeife: 2 Freundschaftkartensymbole (*Ereignistafel*)
- Buch: 1 Verstecksymbol (*Versteck*)

LOTHLORIEN

SONDERKARTEN

Gelbe Sonderkarte:

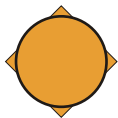
- Gürtel: Ein Spieler braucht einmal nicht zu würfeln
- Phiole: Der aktive Spieler deckt das nächste Ereigniskärtchen nicht auf.
- Lembas: Ein Spieler zieht Hobbitkarten, bis er 6 Handkarten hat.
- Elessar: Ein Spieler zieht ins Licht.

Karte grau:

- Bogen: 1 Kampfsymbol
- Elbenseil: 2 Reisesymbole
- Kästchen mit Erde: 1 Jokersymbol
- Galadriel: 2 Jokersymbole
- Brosche: 1 Freundschaftssymbol
- Elbenmantel: 2 Verstecksymbole
- Arwen: 2 Jokersymbole
- Boot: 1 Reisesymbol

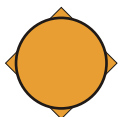
ISENGART

FLUCHT VOR DEN ORKS



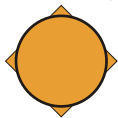
Der aktive Spieler gibt 2 "Waffen-Kartensymbole" ab und würfelt, um die Isengard-Sonderkarte "Baumbart" zu erhalten, sonst zieht Sauron 1 Feld in Richtung Gruppe.

EINE WEIßE GESTALT IM FANGORN WALD



Der aktive Spieler kann 1 Hobbitkarte vom Stapel aufdecken. Ist die Karte weiß, erhält er die Isengard-Sonderkarte "Gandalf der Weiße". Ist die Karte grau, muß er 2 entsprechende Kartensymbole abgeben, sonst zieht Sauron 1 Feld in Richtung Gruppe. Solange Sauron sich nicht bewegt, darf der aktive Spieler weitere Karten aufdecken.

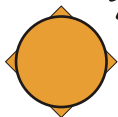
SARUMANS ARMEEN



Wenn die Aktionsleiste Reise vollendet ist, erhält der aktive Spieler die Sonderkarte "Pfeifenkraut", sonst tritt das nächste Ereignis ein.

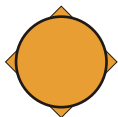
Wenn Reise und Freundschaft vollendet sind, kann die Gruppe 12 Kampf-Kartensymbole abgeben, um das Abenteuer sofort zu beenden und Helms Klamm auszulassen. Dafür 4 Feinde aufdecken und weiter mit "Kankras Lauer".

SARUMANS STIMME



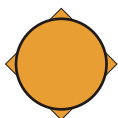
Jeder Spieler:
2 Schilde abgeben, sonst würfeln.

SCHLACHT DER ZAUBERSPRÜCHE



Im Uhrzeigersinn würfeln. Nach jedem Wurf kann ein beliebiger Spieler ein "Joker-Kartensymbol" abgeben, um die Konsequenzen zu vermeiden. So lange reihum würfeln, bis die weiße Seite des Würfels auftritt.

SARUMAN



Die Gruppe gibt 5 Schilde ab, und dann kommt Sauron 1 Feld für jedes noch unbetretene Feld der Aktionsleiste "Versteck" auf die Gruppe zu, sonst gewinnt SAURON.

ISENGART

- Hauptweg: *Versteck*
- Nebenwege: *Freundschaft und Reise*



SONDERKARTEN

Gelbe Sonderkarten:

- Pfeifenkraut: Ein Spieler verteilt beliebig 3 Lebenspunkte unter den Spielern. (*Ereignistafel*)
- Ent-Trunk: Ein Spieler darf einem anderen Schilde geben (*Freundschaft*)

Karte weiß:

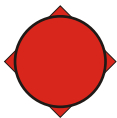
- Ents: 2 Reisesymbole (*Freundschaft*)
- Gandalf der Weiße: 3 Jokersymbole (*Ereignistafel*)

Karte grau:

- Baumbart: 2 Freundschaftsymbole (*Ereignistafel*)

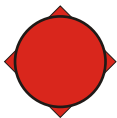
HELMIS KLAMM

⚡SCHLANGENZUNGE WIRD DEMASKIERT



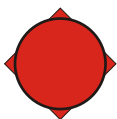
Einer gibt 1 "Freundschaft-" und 1 "Kampf-Kartensymbol" ab, sonst werden alle noch ausliegenden "Helms Klamm"-Sonderkarten entfernt.

DIE REITER VON ROHAN



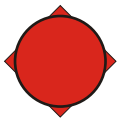
Wenn die Aktionsleiste Freundschaft vollendet ist, erhält der aktive Spieler die "Reiter von Rohan"-Sonderkarte, sonst zieht Sauron 1 Feld in Richtung Gruppe und der Ringträger muß würfeln.

ORKS RAMMEN DAS TOR



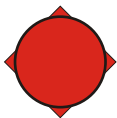
Wenn der erste Teil der Aktionsleiste Reise vollendet ist, erhält jeder Spieler eine Hobbitkarte, sonst kommt Sauron 2 Felder auf die Gruppe zu.

TEUFELI AUS ORTHANK



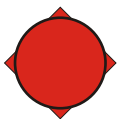
Eine Hobbitkarte vom Stapel aufdecken. Der aktive Spieler muß 2 entsprechende Kartensymbole abgeben, sonst muß jeder Spieler würfeln.

DIE ORKS RÜSTEN ZUM STURM



Die Gruppe gibt 1 "Herz-", 1 "Sonne-" und 1 "Ring-Plättchen" ab, sonst zieht Sauron 2 Felder in Richtung Gruppe.

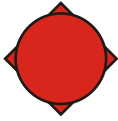
WO BLEIBT DER WEIßE REITER?



Wenn der zweite Teil der Aktionsleiste "Reise" vollendet ist, dann kommt Sauron 2 Felder auf die Gruppe zu, sonst kommt Sauron 2 Felder auf die Gruppe zu und der Ringträger muß 2 X würfeln.

HELMES KLAMM

- Hauptweg: *Kampf*
- Nebenwege: *Freundschaft und Reise*



SONDERKARTEN

Karte grau:

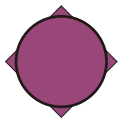
- Reiter von Rohan: 2 Kampfsymbole (*Ereignistafel*)
- Schattenfell: 2 Reisesymbole (*Freundschaft*)

Karte weiß:

- Theoden: 2 Reisesymbole (*Freundschaft*)
- Eomer: 2 Kampfsymbole (*Freundschaft*)

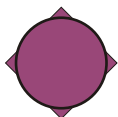
KANKRAS LAUER

GOLLUMS ZÄHMUNG



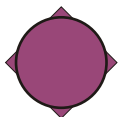
Die Gruppe kann 7 Schilde abgeben, dann erhält der aktive Spieler die Sonderkarte "Gollum" und alle anderen Spieler 2 Hobbitkarten.

DIE LICHTER DER TOTENSÜMPFE



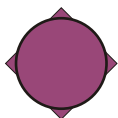
Jeder Spieler:
1 "Joker-Kartensymbol" abgeben, sonst 3 Schilde.

AM VERBOTENEN WEIHER



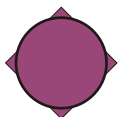
Ein Spieler legt 5 Schilde ab, dann erhält jeder 1 Hobbitkarte, sonst zieht Sauron 2 Felder in Richtung Gruppe.

MINAS MORGULS ANZIEHUNGSKRAFT



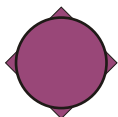
Eine Hobbitkarte vom Stapel aufdecken.
Der Ringträger muß 3 entsprechende Kartensymbole abgeben, um 1 Feld ins Licht zu ziehen, sonst jeder Spieler würfeln.

IM HINTERHALT



Der aktive Spieler muß 2 X würfeln, sonst zieht Sauron 2 Felder in Richtung Gruppe.

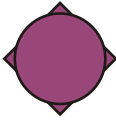
KANKRA GREIFT AN



Die Gruppe gibt 7 "Kampf-Kartensymbole" ab, sonst kommt Sauron 3 Felder auf die Gruppe zu.

KANKRAS LAUER

- Hauptweg: *Kampf*
- Nebenwege: *Versteck und Reise*



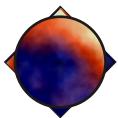
SONDERKARTEN

Karte weiß:

- Faramir: 2 "Reisesymbole" (*Versteck*)
- Gollum: 3 "Jokersymbole", 1 X würfeln (*Ereignistafel*)

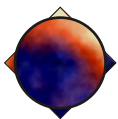
MORDOR

SAM RETTET FRODO



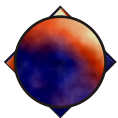
Jeder Spieler:
kann 3 Schilde ablegen, um 2 Hobbitkarten
zu ziehen oder ein Feld ins Licht zu gehen.

DER HERR DER NAZGUL GREIFT AN



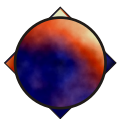
Einer gibt die Sonderkarte "Eowyn" ab, dann zieht
jeder eine Hobbitkarte, sonst muß jeder Spieler
1 X würfeln.

DIE SCHLACHT AUF DEN PELENNOR-FELDERN



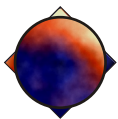
Jeder Spieler:
1 "Herz-Plättchen" abgeben, sonst 1 X würfeln
und 2 Karten abgeben.

SAURONS MUND



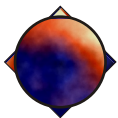
Jeder Spieler:
1 "Sonnen-Plättchen" abgeben, sonst 1 X würfeln
und 2 Karten abgeben.

VON DUNKLEN MÄCHTEN UMRINGT



Die Gruppe gibt 7 Karten ab, sonst kommt
Sauron 3 Felder auf die Gruppe zu.

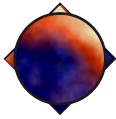
DER RING GEHÖRT MIR!



SAURON gewinnt!

MORDOR

- Hauptweg: *Reise*
- Nebenwege: *Freundschaft, Kampf und Versteck*



SONDERKARTEN

Karte grau:

- Armee der Toten: 2 Kampfsymbole (*Freundschaft*)

Karte weiß:

- Ghan: 2 Reisesymbole (*Freundschaft*)
- Eowyn: 2 Jokerkartensymbole (*Freundschaft*)

Die Hobbits:

Frodo:

Basis (immer): Kann alle weißen Hobbitkarten als Joker benutzen.

Feinde (einmalig): Frodo kann während des Zuges eines beliebigen Spielers den Positionstein einer Aktionsleiste um 1 Feld voranziehen und das Feld für sich nutzen.

Sauron (einmalig): Der aktive Spieler kann den Positionstein einer Aktionsleiste um ein Feld voranziehen und für sich ausführen.

Sam:

Basis (immer): Erleidet nach jedem Wurf höchstens 1 Schaden.

Feinde (einmalig): Nachdem ein Spieler den Positionstein auf die nächste Ereignistafel gezogen hat, kann Sam würfeln und die uneingeschränkten Konsequenzen hinnehmen. Dann wird das Ereignis ignoriert.

Sauron (einmalig): Nachdem eine Sauronkarte gegen einen Spieler gespielt wurde, muss der Spieler nur eine Auswirkung auswählen und vollständig erfüllen.

Pippin:

Basis (immer): Darf in seinem Zug auchgleichfarbige Karten ausspielen.

Feinde (einmalig): Pippin kann in seinem Zug bis zu 4 beliebige (weiße/grau) Karten ausspielen.

Sauron (einmalig): Der aktive Spieler kann während seines Zuges bis zu drei (weiße/grau) Karten ausspielen.

Merry:

Basis (immer): Braucht am Ende eines Abenteuers nur 2 verschiedene Lebensplättchen.

Feinde (einmalig): Merry kann in seinem Zug alle ausliegenden Feinde direkt besiegen, die Lebensplättchen erfordern.

Sauron (einmalig): Der schwarze Reiter wird nicht bewegt.

Dick:

Basis (immer): Zieht nach jedem Abenteuer 2 Hobbitkarten.

Feinde (einmalig): Dick kann diese Karte als Ersatz für bis zu 3 Schilde ausspielen.

Sauron (einmalig): Die Gruppe kann 5 Schilde abgeben, um eine ausliegende oder bereits gespielte Gandalfkarte zu Hilfe zu rufen.

GANDALFKARTE - BEHARRLICHKEIT

BASIS

Ein Spieler zieht 4 Hobbitkarten

GANDALFKARTE - HEILUNG

BASIS

Ein Spieler geht 2 Felder zurück ins Licht.

GANDALFKARTE - FÜHRUNG

BASIS

Der aktive Spieler nutzt diese Karte als 2 "Joker-Kartensymbole".

GANDALFKARTE - MAGIE

BASIS

Nach dem Vorsetzen der Ereignispositionssteines das Ereignis ignorieren.

GANDALFKARTE - WEITBLICK (siehe Sauron-Weitblick)

BASIS

Ein Spieler darf die obersten 3 Ereigniskärtchen anschauen und neu anordnen.

GANDALFKARTE - WILLENSSTÄRKE

FEINDE

Saurons Bewegung nicht ausführen.

GANDALFKARTE - FEUERSTURM

FEINDE

2 beliebige ausliegende Feinde direkt besiegen.

GANDALFKARTE - UNBESTECHLICHKEIT

FEINDE

Statt zu würfeln, den Würfel mit der weißen Seite nach oben legen.

GANDALFKARTE - WEITBLICK (tauscht Basiskarte aus) **SAURON**

5 Ereigniskärtchen aus dem Stoffbeutel ziehen und offen auslegen. Solange noch Kärtchen ausliegen, nehmen die Spieler von diesen Ereigniskärtchen, statt aus dem Stoffbeutel zu ziehen.

GANDALFKARTE - SCHUTZ

SAURON

Alle Auswirkungen einer Nazgul- oder einer Sauronkarte ignorieren.

Die Lichtkarten: Erweiterung Sauron

Narya - Gandalfs Ring

Der aktive Spieler kann den Positionstein auf der Aktionsleiste "Reise" um 2 Felder vorrücken und die Felder ausführen.

Nenya - Galadriels Ring

Der aktive Spieler kann den Positionstein auf der Aktionsleiste "Freundschaft" um 2 Felder vorrücken und die Felder ausführen.

Vilya - Elronds Ring

Der aktive Spieler kann den Positionstein auf der Aktionsleiste "Versteck" um 2 Felder vorrücken und die Felder ausführen.

Elendils Stern

Der schwarze Reiter wird auf der Finsternisanzeige um 5 Schritte zurückbewegt.

Gwaihir

Der aktive Spieler kann am Ende seines Zuges eine weiße oder graue Karte, die er ausgespielt hat, zurück auf die Hand nehmen.

Roter Pfeil

Der aktive Spieler kann eine Sonderkarte, die für das aktuelle Abenteuer noch ungenutzt neben dem Spielplan liegt, auf die Hand nehmen.

Folgende Orte können wärend des Spieles ausgelassen werden:

Moria

Falls vor Beginn des Abenteuers keine Feinde ausliegen, darf die Gruppe beschließen, die Berge zu umgehen, und Moria und Lotlohrnen. In diesem Fall der Ringträger würfeln, um den Elben zu begegnen. Er darf sich die Lotlohrnen-Sonderkarten anschauen und für jeden Spieler eine Karte aussuchen und verteilen. Wenn Sie Moria auslassen, müssen Sie 4 Feinde aufdecken, bevor das Abenteuer mit Isengart weitergeht.

Helms Klamm

Falls vor Beginn des Abenteuers keine Feinde ausliegen, darf die Gruppe beschließen, die Schwäche der dunklen Macht auszunutzen, und Helm Klamm auszulassen.. In diesem Fall müssen Sie 4 Feinde aufdecken, bevor das Abenteuer mit Kankras Lauer weitergeht.

Der neue Ringträger darf vor Beginn des nächsten Abenteuers die Feinde angreifen und besiegen, wenn er kann. Das ermöglicht Ihnen Kankras Lauer auszulassen., nachdem Sie Helms Klamm ausgelassen haben.

Kankras Lauer

Falls vor Beginn des Abenteuers keine Feinde ausliegen, darf die Gruppe beschließen, die Sonderkarte "Buch" oder "Schattenfell" auszuspielen, um Kankras Lauer auszulassen. In diesem Fall müssen Sie 4 Feinde aufdecken, bevor das Abenteuer mit Mordor weitergeht.

Erarbeitet von:

www.Achims-End.de

Die Gesellschaftsspielseite aus Neuruppin