

Der Ringkrieg



Alternativregeln zu HdR Risiko

von: © Copyright 2004 Channing & Whitney Jones (<http://www.cjgames.com>)

Version 15. Mai 2004

DER RINGKRIEG	1
1. EINLEITUNG	2
1.1 KURZÜBERSICHT DER ÄNDERUNGEN.....	2
2. ANFANG	2
2.1 SPIELER.....	2
2.2 FIGUREN	2
2.3 AUFSTELLUNG.....	3
2.4 KARTEN.....	3
2.5 ÄNDERUNG DER KARTE.....	3
3. SPIELABLAUF	3
3.1 SPIELERREIHENFOLGE	3
3.2 ABLAUF EINES ZUGES.....	3
3.3 TRUPPEN KAUFEN	3
3.4 TRUPPENBEWEGUNG.....	4
3.4.1 <i>Adler</i>	4
3.4.2 <i>Truppenüberstellung</i>	4
3.5 REISE DES RINGTRÄGERS.....	4
3.5.1 <i>Würfeln</i>	4
3.5.2 <i>Carradras-Gebirgspass</i>	4
3.5.3 <i>Gewaltmärsche</i>	5
3.5.4 <i>Lorien</i>	5
3.5.5 <i>Anwendung des Rings</i>	5
3.6 KÄMPFE	5
3.6.1 <i>Rückzug</i>	5
3.6.2 <i>Kampfbrunden</i>	5
3.6.3 <i>Suche nach dem Ringträger</i>	6
3.6.4 <i>Leere Gebiete</i>	6
3.6.5 <i>Helden</i>	6
3.7 KARTEN ZIEHEN & SPIELEN	6
3.7.1 <i>Ziehen</i>	6
3.7.2 <i>Aufspielen</i>	6
3.7.3 <i>Ablegen</i>	7
3.8 TRUPPEN AUFSTELLEN	7
3.8.1 <i>Mordor</i>	7
3.9 EINKOMMEN BEZIEHEN	7
3.9.1 <i>Gemeinsam Besetzte Gebiete</i>	7
3.9.2 <i>Keine Sofortige Verwendung</i>	7
4. HANDKARTEN	7
4.1 ÄNDERUNGEN.....	8
4.1.1 <i>Wölfe</i>	8
4.1.2 <i>Balrog</i>	8
4.1.3 <i>Nächtliche Truppenbewegung</i>	8

4.1.4	Ziehen des Jokers	8
4.1.5	Truppenaufmarsch	8
5.	AUSSCHEIDEN EINES SPIELERS	8
6.	SIEGBEDINGUNGEN	8
6.1	RINGSIEG	8
6.2	MILITÄRISCHER SIEG.....	8

1. Einleitung

Es wird das gleiche Spielmaterial aber ganz andere Regeln für das Brettspiel HdR-Risiko verwendet. Dabei wird versucht, auf möglichst "realistische" Weise den Ringkrieg nachzubilden.

1.1 Kurzübersicht der Änderungen

Hier eine kurze Zusammenfassung der wichtigsten Änderungen:

- ❖ Immer eine „gute“ Seite gegen eine „böse“ Seite.
- ❖ Die Guten müssen versuchen den Ring nach Mordor zu bringen, die Bösen müssen den Ring finden. Dabei kann der Ring über alternative Routen getragen werden.
- ❖ Die unterschiedlichen Figuren der Truppen repräsentieren jetzt unterschiedliche Truppenarten.
- ❖ Anderes Kampfsystem (mit „Trefferwürfen“)
- ❖ Verwendung einer Währung („Gold“) als Einkommen, womit Truppen „gekauft“ werden

2. Anfang

2.1 Spieler

Es wird grundsätzlich immer nur mit zwei Seiten gespielt, die Guten gegen die Bösen. Die Spieler auf einer Seite spielen immer zusammen im Team. Es sind immer alle vier Farben im Spiel. Sind weniger als vier Spieler da, so spielen einige Spieler entsprechend mehrere Farben.

Die Farben werden folgenden Mächten im Ringkrieg zugeordnet:

Grün = Elfen, Zwerge, Hobbits (gut)

Rot = Saruman (böse)

Gelb = Rohan (gut)

Schwarz = Sauron (böse)

2.2 Figuren

Die unterschiedlichen Figuren repräsentieren nicht mehr Vielfache an Verstärkungen, sondern jeweils einen Vertreter einer bestimmten Truppenart:

Figur	Truppenart im Spiel
Orkkrieger	Infanterie
Elfischer Bogenschütze	Infanterie
Nazgulreiter	Kavallerie
Rohanreiter	Kavalliere
Troll	Troll
Adler	Adler
Fahne	Held

2.3 Aufstellung

Es gibt immer folgende, fixierte Aufstellung am Anfang:

Grün (Elfen):

Bruchtal: 2 Infanterie, Held
Amnuminas: 2 Infanterie
Lorien: 6 Infanterie
Nördlicher Dusterwald: 2 Infanterie
pro sonstiges Gebiet in Eriador: 1 Infanterie
Startgeld: 3 Gold

Rot (Saruman):

Fangorn: 13 Infanterie, 1 Kavallerie, Held
Minen von Moria: 1 Infanterie, 1 Troll
Dunland: 3 Infanterie
Startgeld: 1 Gold

Gelb (Rohan):

Rohan: 1 Infanterie
Pforte von Rohan: 5 Kavallerie, Held
Ödland: 1 Kavallerie
Startgeld: 1 Gold

Schwarz (Sauron):

Mordor: 5 Infanterie
Alter Wald: 1 Kavallerie, Held
Ost-Angmar: 2 Infanterie
Dürre Heide: 1 Infanterie
Südliches Dusterwald: 3 Infanterie
Braunes Land: 1 Infanterie
Totensümpfe: 2 Infanterie
Startgeld: 2 Gold

2.4 Karten

Am Anfang werden 3 Missionskarten an jede Farbe verteilt, wie nach den ursprünglichen Regeln. Gebietskarten werden nicht verteilt, einfach mischen und in einen Stapel hinlegen.

2.5 Änderung der Karte

Es gibt ein zusätzliches Gebiet zur Karte, nämlich „Mordor“, das an die Totensümpfe angrenzt. Lege dazu ein entsprechend beschriftetes Stück Papier (siehe Ende dieses Dokuments) an der südlichen Kante des Bretts. Dieses Gebiet kann nur von „bösen“ Spielern verwendet werden und bringt dem Sauron-Spieler ein zusätzliches Einkommen von 6 Gold.

3. Spielablauf

3.1 Spielerreihenfolge

Es wird immer in folgender Reihenfolge gespielt:

- 1.) Grün (Elfen)
- 2.) Rot (Saruman)
- 3.) Gelb (Rohan)
- 4.) Schwarz (Sauron)

Tip: Die Spieler mit den entsprechenden Farben setzen sich in dieser Reihenfolge um den Tisch herum

3.2 Ablauf eines Zuges

In einem Zug führt ein Spieler folgende Phasen in dieser Reihenfolge aus:

- a.) Truppen kaufen und zur Seite legen
- b.) Alle Truppenbewegungen durchführen, sowie Ringträgerbewegung falls „gut“
- c.) Alle Kämpfe durchführen (Reihenfolge nach Wahl dieses Spielers)
- d.) Karten ziehen & spielen
- e.) Truppen aufstellen
- f.) Einkommen beziehen

3.3 Truppen kaufen

Jeder Spieler hat einen Staatsschatz, in dem er sein Gold sammelt. Mit diesem Gold kann er am Anfang seines Zuges Truppen kaufen. Die Kosten hierfür sind:

Truppenart	Kosten
Infanterie	1 Gold
Kavallerie	2 Gold
Troll (nur „Böse“)	3 Gold
Adler (nur „Gute“)	3 Gold

Ein Spieler darf so viele Truppen kaufen, wie es sein Staatsschatz erlaubt, aber nur so viele Figuren wie im Spiel überhaupt noch vorhanden sind (d.h. es dürfen keine Figuren ersatzweise von anderen Farben oder anderen

Spielen genommen werden). Die am Anfang eines Zuges gekauften Truppen werden nicht auf das Brett gelegt, sondern irgendwo zur Seite davon.

Helden können nicht nachgekauft werden. Man bekommt sie nur aufgrund von Handkarten, oder gratis wenn man eine Runde lang keinen hatte (wie in den ursprünglichen Regeln).

Goldmengen kann mit zusätzlichen Chips oder durch Notierung auf einem Blatt Papier nachhalten.

3.4 Truppenbewegung

Die Bewegung der Truppen ist grundsätzlich anders als in den Risikoregeln. Jede einzelne Figur darf sich frei bewegen, aber nur eine begrenzte Anzahl von Gebieten pro Zug betreten. Dies nennt man „Bewegungsreichweite“. Ein Spieler darf, muss aber nicht die volle Bewegungsreichweite einer Figur ausschöpfen. Im Bezug darauf, welche der angrenzenden Gebiete betreten werden dürfen, gelten aber die gleichen Bewegungsregeln wie in den ursprünglichen Regeln (z.B. überqueren von Flüssen nur bei Brücken, Bewegung übers Meer).

Sobald eine Figur ein Gebiet mit feindlichen Truppen betritt, muss diese stehenbleiben und darf in diesem Zug nicht mehr weiterbewegen (Ausnahme: Adler & Rückzüge).

Die Bewegungsreichweiten sehen folgendermaßen aus:

Truppenart	Bewegungsreichweite
Infanterie	1 Gebiet
Kavallerie	2 Gebiete
Troll (nur „Böse“)	1 Gebiet
Adler (nur „Gute“)	3 Gebiete (fliegend)
Held	3 Gebiete

3.4.1 Adler

Adler können Gebiete mit feindlichen Truppen einfach überfliegen und müssen daher dort nicht stehenbleiben (zählt aber trotzdem zur Bewegungsreichweite). Auch können Adler Gebirgsgebiete betreten und dort auch stehenbleiben. Jedes zusammenhängend gemalte Gebirge auf der Karte zählt als ein Gebiet. Weiterhin können Adler auch dort Flüsse überqueren, wo keine Brücke vorhanden ist.

Helden (auch mehrere) können auf einer Adler-Figur reiten und haben dann die gleichen Bewegungseigenschaften wie diese Adler-Figur für diesen Zug. Ein Held darf aber hierdurch effektiv nicht weiter als 3 Gebiete in einer Runde bewegen.

Adler können allerdings die Schiffsbewegung (von Hafen zu Hafen) nicht verwenden.

3.4.2 Truppenüberstellung

Wenn Truppen der „guten“ Seite in ihren Zug sich nicht bewegen und nicht kämpfen können diese am Ende ihres Zuges die Farbe wechseln. Dies darf nur für Figuren in einem Gebiet pro Zug eines Spielers geschehen.

3.5 Reise des Ringträgers

Jede „gute“ Farbe darf den Ringträger in seiner Bewegungsphase um bis zu 1 Gebiet weiter bewegen. Die Position des Ringträgers bleibt den „bösen“ Spielern verborgen (jedenfalls bis zur ersten Entdeckung). Daher muss die Position auf einem Blatt notiert werden (siehe Diagramm). Auf dem Diagramm sind auch die verschiedenen, möglichen Routen dargestellt (es gibt dabei 2 Alternativen zur normalen Route). Ein Spieler macht einfach ein Kreuz auf dem Blatt für jedes neue Gebiet, den der Ringträger betritt. Auch kann der Ringträger einfach eine Runde in einem Gebiet verweilen, ohne sich weiter zu bewegen (hierzu ein weiteres Kreuz an dieser Stelle auf dem Blatt einzeichnen). Er kann aber niemals einen Schritt rückwärts gehen.

Der Ringträger wird in seiner Bewegung durch feindliche Truppen nicht aufgehalten (alles können diese dann dort nach ihm suchen).

Die Bewegung des Ringträgers (und evtl. zugehöriges Würfeln) wird als letzte Aktion in der Bewegungsphase ausgeführt.

3.5.1 Würfeln

Ist in dem Gebiet, in dem sich der Ringträger befindet, auf der Karte ein Würfel eingezeichnet, so wird wie nach den ursprünglichen Regeln für alle Spieler offen gewürfelt, ob der Ringträger tatsächlich weiterkommt. Die guten Spieler müssen nur verraten, dass sie würfeln müssen, nicht wofür sie würfeln müssen. Auch dürfen sie nicht einen Würfelwurf vortäuschen, wenn er keinen Sinn hat. Ein zweiter Würfelwurf im gleichen Gebiet entfällt, da der zweite Versuch immer als automatisch erfolgreich gilt. Bei einem gescheiterten Würfelwurf sollte man auch auf dem Diagramm ein Kreuz einzeichnen (um den verlorenem Zug zu markieren).

Die Gebiete „Dunland“ und „Pforte von Rohan“ gelten auch als „Würfelgebiete“.

3.5.2 Carradras-Gebirgspass

Wenn der Ringträger das Gebiet Rhudaur in Richtung Carrock verlassen möchte, muss er auch würfeln als ob dies ein Würfelgebiet wäre. Scheitert dieser Wurf, so gilt der Weg in dieser Richtung stattdessen als versperrt und der Ringträger darf sich nur nach Eregion weiterbewegen.

3.5.3 Gewaltmärsche

In Notsituationen darf der Ringträger einen Gewaltmarsch durchführen und sich ausnahmsweise 2 Gebiete statt nur eines in einem Zug bewegen. Ein gescheiterter Würfelwurf zählt hierzu auch als eine Bewegung um ein Gebiet. Auf dem Diagramm wird ein Gewaltmarsch notiert, in dem man in die Kästchen der Gebiete nur einen Schrägstrich macht (anstelle von zwei Schrägstrichen in Form eines Kreuzes). Die „Guten“ dürfen im Laufe eines Spiels nur 2 Mal einen Gewaltmarsch mit dem Ringträger machen lassen (Ausnahme: „Lorien“ & „Anwendung des Rings“).

In einem Zug darf höchstens ein Gewaltmarsch verbraucht werden (auch wenn dieser Gewaltmarsch aufgrund von „Lorien“ oder „Anwendung des Ringes“ erlangt wurde).

3.5.4 Lorien

Erreicht der Ringträger Lorien (egal, ob von feindlichen Truppen besetzt oder nicht), so hat der „gute“ Spieler zwei Optionen. Er kann entweder den Ringträger wieder verborgen machen (wenn dieser auf dem Brett ist, weil er bereits einmal entdeckt worden ist), oder aber er nimmt einen zusätzlichen Gewaltmarsch. Das letztere muß er aber nicht öffentlich bekannt geben.

3.5.5 Anwendung des Rings

Ist der Ringträger noch nicht auf der Karte aufgedeckt, so darf der Ringträger in seinem Zug den Ring „anwenden“ und bekommt dafür wiederum einen zusätzlichen Gewaltmarsch, den er aber sofort verbrauchen muss. Hierdurch wird der Ringträger dann sofort aufgedeckt und auf das Spielbrett gestellt.

3.6 Kämpfe

Überall wo Truppen von zwei verfeindeten Farben im gleichen Gebiet stehen, muss ein Kampf ausgefochten werden, und zwar solange, bis nur noch nicht-verfeindete Truppen dort stehen. Die Reihenfolge der Kämpfe darf der ziehende Spieler bestimmen.

3.6.1 Rückzug

Vor einem Kampf (sowie nach jeder Kampfrunde) darf ein Spieler beschließen, sich aus dem Kampf zurückzuziehen. Hierzu muss es allerdings eine freie Rückzugsroute geben. Dies ist ein direkt angrenzendes Gebiet, in dem sich keine feindliche Truppen aufhalten (auch kein unausgefochtenes Kampfgebiet mit feindlichen Truppen). Auch darf die Route nicht übers Meer oder über einen Fluß (auch wenn dort eine Brücke ist) führen. Ist kein solches Gebiet vorhanden, darf dieser Spieler sich auch nicht aus dem Kampf zurückziehen. (Ausnahme: Flüsse (ob mit oder ohne Brücke) sind kein Hindernis für sich zurückziehende Adler.)

Teilrückzüge (soweit vermeidbar) sind nicht erlaubt. Wenn man sich zum Rückzug entscheidet, muss man sich immer mit möglichst vielen Truppen zurückziehen. Auch müssen sämtliche zurückziehende Truppen, wenn möglich, sich alle in das gleiche Gebiet zurückziehen.

3.6.1.1 Verfolgung

Ist eine freie Rückzugsroute vorhanden und ein Spieler möchte sich zurückziehen, dürfen die feindlichen Truppen vorher noch eine Verfolgung durchführen und versuchen mit ihren schnellen Truppen die langsamen, sich zurückziehenden Truppen anzugreifen. Hierzu würfeln die Verfolger – wie in einer normalen Kampfrunde – Treffer für alle ihre Figuren, die eine Bewegungsreichweite von 2 oder mehr haben. Die erwürfelten Treffer werden nur auf alle zurückziehenden Figuren angewendet, die eine Bewegungsreiche von 1 haben (andere nicht). Dies kann natürlich u.U. zur völligen Vernichtung der sich zurückziehenden Truppen führen.

3.6.1.2 Festung

Bei einem Kampf um eine Festung darf sich der Verteidiger von dort nicht mehr zurückziehen, sobald mindestens eine Kampfrunde dort ausgefochten wurde in diesem Zug.

3.6.2 Kampfrunden

Es werden so lange Kampfrunden wiederholt bis eine Seite komplett vernichtet ist, oder sich zurückzieht. In jeder Kampfrunde würfelt jede Seite gleichzeitig einmal pro Figur. Ist das Würfelergebnis für diese Figur erfolgreich (siehe unten), so gelingt der Figur einen Treffer und die gegnerische Seite verliert eine Figur. Verluste werden immer nur am Ende einer Kampfrunde **gleichzeitig** entfernt. Die Seite, die die Verluste erleidet, darf sich aussuchen, welche der Figuren sie verliert.

Hier die Trefferzahlen:

Truppenart	Angreifend	Verteidigend	Treffer
Infanterie	1	1-2	1
Kavallerie	1-3 gegen Festung 1-4 sonst	1-2	1

Troll (nur „Böse“)	1-5 gegen Festung 1-4 sonst	1-4	2
Adler (nur „Gute“)	1-3	1	1

Die angreifende Seite ist diejenige, die gerade am Zug ist. Die andere Seite ist die Verteidigende.

Hat eine Seite einen Held dabei, erhöhen sich die Trefferzahlen dieser Seite um 1 (kumulativ).

Eine Seite, die sich in einer Festung verteidigt, hat um 1 erhöhte Trefferzahlen (kumulativ).

In der rechten Spalte wird angezeigt, wie viele Treffer nötig sind, um eine Figur zu vernichten. Bei Trollen benötigt man zwei Treffer. Trolle, die in einem Kampf nur 1 Treffer erlitten haben, können im nächsten Kampf wieder 2 Treffer aushalten.

Tip: Um sich leichter merken zu können, welche Trolle in einem Kampf schon 1 Treffer erhalten haben, kann man diese Figuren umkippen.

3.6.2.1 Schlachtfeldplan

Man kann auch den Schlachtfeldplan (siehe am Ende dieses Dokuments) zu Hilfe nehmen. Dazu entfernt man alle Figuren im umkämpften Gebiet und legt sie passend auf den Schlachtfeldplan. Im Feld in dem die Figur gestellt werden muss steht das Zahlenintervall, in dem man würfeln muss, um den Gegner einmal zu treffen. Figuren, die ein Spieler in einer Kampfrunde als Verluste nehmen möchte, aber für die er noch nicht gewürfelt hat, können hinter der „Verlustlinie“ geschoben werden.

Die überlebenden, siegreichen Figuren werden dann am Ende des Kampfes wieder in das Gebiet gestellt.

3.6.3 Suche nach dem Ringträger

Alle „bösen“ Truppen dürfen in ihrer Kampfphase, wenn sie überhaupt nicht an Kämpfen beteiligt sind, nach dem Ringträger suchen. Für jedes Gebiet, in dem der böse Spieler nach dem Ringträger suchen lässt, wird gewürfelt. Ist der Würfelwurf erfolgreich so **müssen** die guten Spieler den Ringträger aufdecken und auf das Spielbrett stellen, wenn dieser tatsächlich dort vorhanden ist. Hiernach wird der Ringträger nicht mehr verdeckt, sondern offen auf der Karte weiterbewegt. Schafft in einem nachfolgendem Zug ein böser Spieler wiederum einen erfolgreichen Würfelwurf zur Suche im Gebiet mit dem aufgedeckten Ringträger, so gilt der Ringträger als gefangen und die „böse“ Seite hat das Spiel sofort gewonnen!

Folgender Würfelwurf (bei mindestens 2 Bewegungsreichweiten übrig) ist notwendig zur erfolgreichen Suche einem Gebiet. Hierzu werden die noch unverbrauchten Bewegungsreichweiten der Truppen des suchenden Spielers in einem Gebiet aufsummiert und in folgender Tabelle abgelesen:

Summe der unverbrauchten Bewegungsreichweiten:	Erfolgreiche Suche bei Würfelwurf von:
0 – 1	nicht möglich
2 – 3	1
4 – 7	1 – 2
8 – 15	1 – 3
16 – 31	1 – 4
32+	1 – 5

Anmerkung: bei einer gewürfelten 6 ist die Suche immer mißlungen.

3.6.4 Leere Gebiete

Gebiete ohne verteidigenden Truppen können kampflos erobert werden. Die erobernden Truppen dürfen auch sofort weiterziehen (sofern sie noch Bewegung übrig haben). Wenn der Spieler das Einkommen für dieses Gebiet bekommen will, sollte er eine Figur allerdings zurücklassen.

3.6.5 Helden

Helden sind sofort und automatisch vernichtet, sobald sie sich ohne begleitende, freundliche Truppen in einem Gebiet mit feindlichen Truppen aufhalten (Ausnahme: wenn die Feinde nur aus Helden-Figuren bestehen).

3.7 Karten ziehen & spielen

3.7.1 Ziehen

Wenn ein Spieler mindestens ein Gebiet in seinem Zug neu dazugewonnen hat, darf er verdeckt eine Gebietskarte ziehen.

Eine Missionskarte darf ein Spieler ziehen, wenn er die gleichen Bedingungen, wie in den ursprünglichen Regeln beschrieben, erfüllt. D.h. er muss mit seinem Helden ein Gebiet mit einer „Stätte der Macht“ erobert haben oder dort seine Bewegung beendet haben.

3.7.2 Aufspielen

Weiterhin darf ein Spieler (nur) jetzt beliebig viele seiner Gebiets- und Missionskarten ausspielen (auch eben gezogene).

3.7.2.1 Gebietskarte

Bei einer gespielten Gebietskarte, deren Seite die des Spielers entspricht (d.h. silberner Schild für „gute“ und schwarzer Schild für „böse“ Spieler) oder „neutral“ ist, und dessen Gebiet er mindestens eine Figur bereits hat, bekommt der Spieler 1 Figur der auf der Handkarte angezeigten Figurenart passend zu seiner Seite, d.h.:

Dargestellte Figur	Figur für „guten“ Spieler	Figur für „bösen“ Spieler
Elfischer Bogenschütze	Infanterie	Infanterie
Nazgulreiter	Kavallerie	Kavallerie
Adler	Adler	Troll

und kann diese in dem auf der Handkarte angezeigtem Gebiet platzieren.

Ist sogar die Seite identisch mit der Gebietskarte bekommt dieser Spieler zusätzlich nach seiner Wahl Truppen im Wert von 5 Gold dazu, die er in diesem Gebiet platzieren darf.

Ist aber die gegnerische Seite des Spielers auf der Karte eingezeichnet, so bekommt der Spieler überhaupt keine Truppen für diese Karte und muss diese sogar sofort auf den Ablagestapel legen, wenn er sie zieht (er bekommt keine Ersatzkarte).

Bei einer Jokerkarte kann er einfach die 3 Figuren (entsprechend wie oben) in beliebige Gebiete (auch verteilt), wo er bereits Figuren hat, platzieren.

Hat man nicht mehr die passende Figur nicht mehr übrig, die man durch eine Gebietskarte bekommen würde, so bekommt man stattdessen eine nächstbilligere Figur (den Goldwertverlust bekommt man nicht durch extra Figuren ausgeglichen)

3.7.2.2 Missionskarte

Die Verstärkungen für Missionskarten werden entsprechend den Anweisungen auf der Missionskarte platziert. Hierbei darf der ausspielende Spieler eine beliebige Kombination von Figuren aufstellen, welche im Gesamtgoldwert der Anzahl von „Verstärkungen“ auf der Missionskarte entspricht. Diese dürfen, wie gehabt, nur in Gebiete aufgestellt werden, wo er bereits Figuren hat.

3.7.3 Ablegen

Man darf jederzeit eine Karte ohne auszuspielen ablegen. Sie wird auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt.

3.8 Truppen aufstellen

In dieser Phase kann der Spieler seine am Anfang seines Zuges gekauften Truppen sowie Truppen, die er durch eben ausgespielte Gebiets- und Missionskarten erhalten hat, auf die Karte stellen. Diese können nur auf ein Festungsgebiet platziert werden, die der Spieler jetzt kontrolliert und am Anfang seines Zuges bereits kontrollierte. Hat der Spieler kein solches Gebiet, darf er diese Truppen momentan nicht platzieren. Bei einer Festung die zwei verbündete Spieler gemeinsame besetzen, darf nur einer der beiden Spieler dort Truppen aufstellen, nämlich derjenige, der zuletzt als einziger in dieser Festung anwesend war. Dies unterscheidet zu der Art, wie Truppen für Gebiets- und Missionskarten aufgestellt werden.

3.8.1 Mordor

Die Truppen, die der Sauron-Spieler, mit dem Einkommen aus Mordor bauen kann, können nur in Mordor platziert werden. Truppen, die aus anderen Quellen bezahlt wurden, kann der Sauron-Spieler nicht dort platzieren. Weiterhin kann der Sauron-Spieler das Gold aus dem Zusatzeinkommen für Mordor nicht ansammeln (es geht verloren, wenn es nicht verbraucht wird).

3.9 Einkommen beziehen

Der Spieler bekommt Gold für alle Gebiete in denen er mindestens eine Figur stehen hat. Die Berechnung der Goldmenge entspricht der Berechnung der „Verstärkungen“ nach in den ursprünglichen Regeln (außer den Verstärkungen für Handkarten). Eine Ausnahme ist allerdings, dass das minimale Einkommen nur 1 Gold ist (anstelle von 3 wie in den ursprünglichen Regeln). Diese Goldmenge fügt er nun seinem Staatsschatz hinzu.

3.9.1 Gemeinsam Besetzte Gebiete

Wird ein Gebiet zusammen mit befreundeten Truppen (d.h. vom gleichem Team) besetzt, so muss nachgehalten werden, welche Farbe zuletzt das Gebiet alleine besetzt hatte. Nur dieser Spieler bekommt in der Einkommensphase das Gold hierfür. Solche Gebiete kann man z.B. dadurch markieren, indem man einer der Figuren der Seite, die das Gebiet als letzter betreten haben (also die nur „Gäste“ sind) umkippt.

3.9.2 Keine Sofortige Verwendung

Das Gold, das ein Spieler in dieser Phase bekommt, darf nicht dazu verwendet werden, um in diesem Zug noch eine Handkarte auszuspielen. Der Spieler muss bis zur nächstfolgenden Möglichkeit warten.

4. Handkarten

Es gibt keine Beschränkung mehr über die Anzahl von Karten, die ein Spieler auf seiner Hand halten darf, auch wenn dies auf den Handkarten anders geschrieben steht. Aktionskarten dürfen zu dem passenden Zeitpunkt ausgespielt werden (wenn nicht explizit auf der Karte erwähnt).

Bis auf die unten beschriebenen Änderungen bleibt alles auf den Missions- und Aktionskarten unverändert.

4.1 Änderungen

Allgemein gilt, das man den Terminus „Verstärkungen“ auf den Karten mit „Goldwert an Figuren“ ersetzt.

Weiterhin werden folgende Karten abgeändert:

4.1.1 Wölfe

Hier muss stattdessen die Anzahl zu jeder Figurenart abgerundet werden. Führt dies dazu dass gar keine Figur mehr anwesend sein würde, so bleibt dann doch 1 Figur der billigsten, ursprüngliche anwesenden Art übrig.

4.1.2 Balrog

Der Spieler, der diese Karte hält, kann sie einfach auf Verdacht ausspielen, auch wenn er nicht sicher weiss, ob der Ringträger sich gerade in Moria aufhält. Wenn der Ringträger tatsächlich in dieser Bewegungsphase gerade in Moria ist oder war (d.h. auch wenn er direkt durchgezogen ist), so muss der ziehende gute Spieler sich an die Anweisungen auf der Karte halten (den Ringträger aufdecken oder seine Position verraten muss er deswegen aber nicht).

4.1.3 Nächtliche Truppenbewegung

Die Karte muss ein Spieler am Anfang seiner Bewegungsphase ausspielen. Alle seine Truppen aus zwei Gebieten seiner Wahl haben in diesem Zug die doppelte Bewegungsreichweite.

4.1.4 Truppenaufmarsch

Bei von zwei Spielern gemeinsam besetzten Gebieten bekommt derjenige die Truppen, der zuletzt allein in dem Gebiet anwesend war.

4.1.5 Ziehen des Jokers

Verlangt eine Karte das Ziehen von Gebietskarten, und wird dabei ein „Joker“ gezogen, so wird stattdessen eine weitere Karte gezogen und der Joker wieder in den Stapel hineingemischt.

5. Ausscheiden eines Spielers

Wird das letzte Gebiet einer Farbe erobert, so bekommt der siegreiche Spieler sofort den gesamten Staatsschatz der vernichteten Farbe. Die ausgeschiedene Farbe kommt dann nicht mehr ins Spiel (darf aber den Ringträger in seiner Runde weiter bewegen).

6. Siegbedingungen

6.1 Ringsieg

Die Guten haben sofort gewonnen, sobald der Ringträger die Totensümpfe in Richtung Süden verläßt.

Die Bösen haben sofort gewonnen, sobald sie einen bereits aufgedeckten (d.h. auf der Karte plazierten) Ringträger erfolgreich „finden“ (wie in Kapitel 3.6.3 beschreiben).

6.2 Militärischer Sieg

Eine Seite gewinnt, sobald es einen Vorsprung von 15 Siegpunkten gegenüber der gegnerischen Seite erringt. Die Siegpunkte der zwei Spieler einer Seite werden immer zusammenaddiert betrachtet.

Die Siegpunkte werden auf einem extra Blatt (siehe hierzu das Blatt mit dem Siegpunktezähler) laufend nachgehalten.

Siegpunkte erhält man, wie nach den ursprünglichen Regeln, für ausgespielte Missions- und Aktionskarten. Zu diesem Zweck läßt man die ausgespielten Karten vor sich liegen. Diese Siegpunkte können einem im Laufe des Spiels nicht mehr genommen werden.

Weiterhin erhält man für jede gerade kontrollierte Festung 4 Siegpunkte. Diese Siegpunkte gehen verloren, sobald die Festung verloren geht. Erobert also ein feindlicher Spieler deine Festung so verlierst du 4 Siegpunkte und dein Gegner bekommt 4 Siegpunkte dazu (macht also eine Änderung der Differenz um 8 Punkte).

Am Anfang des Spieles hat also jede Seite 12 Siegpunkte.

Der Ringkrieg Siegpunktezähler

Start

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44

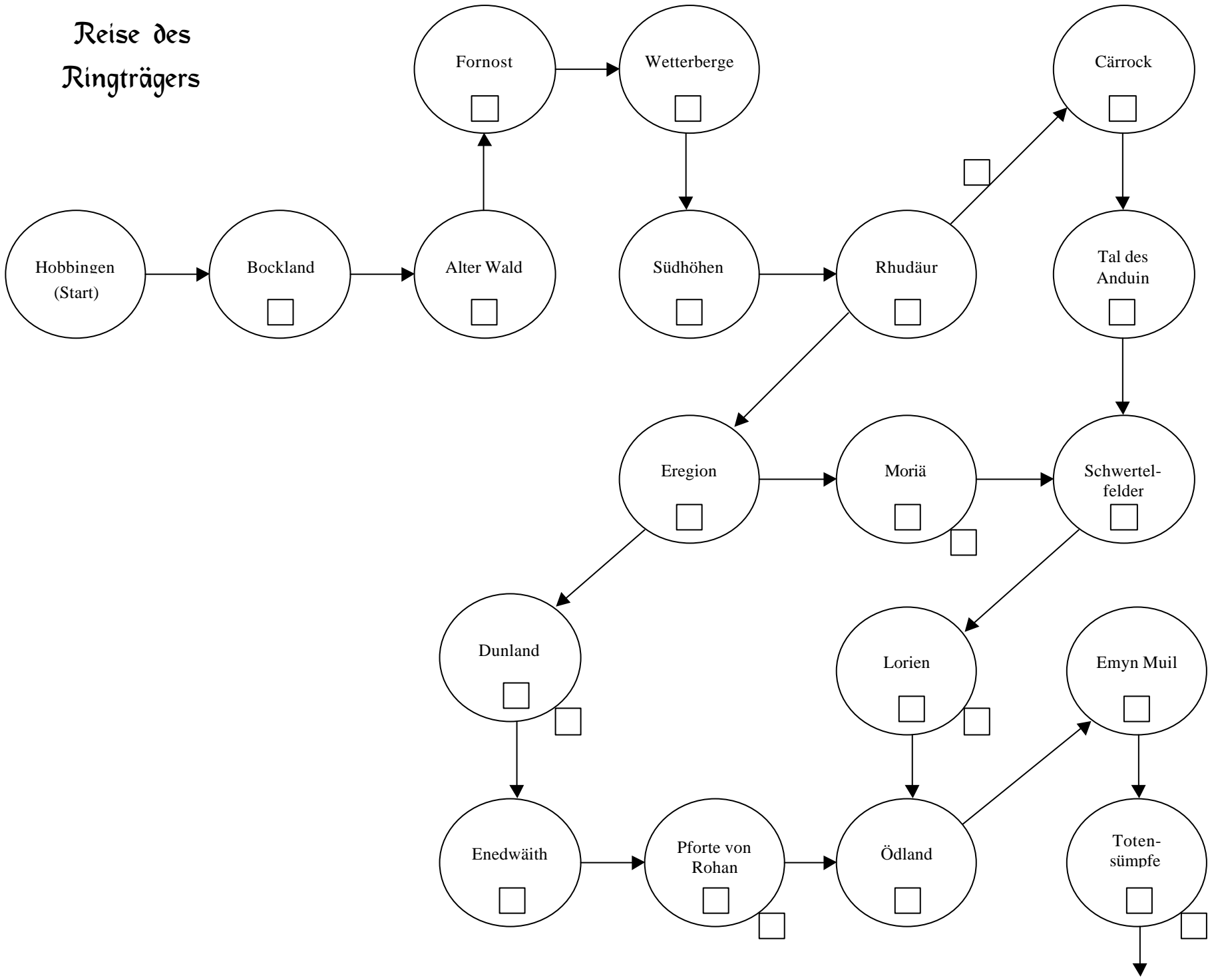
Siegpunkte für:

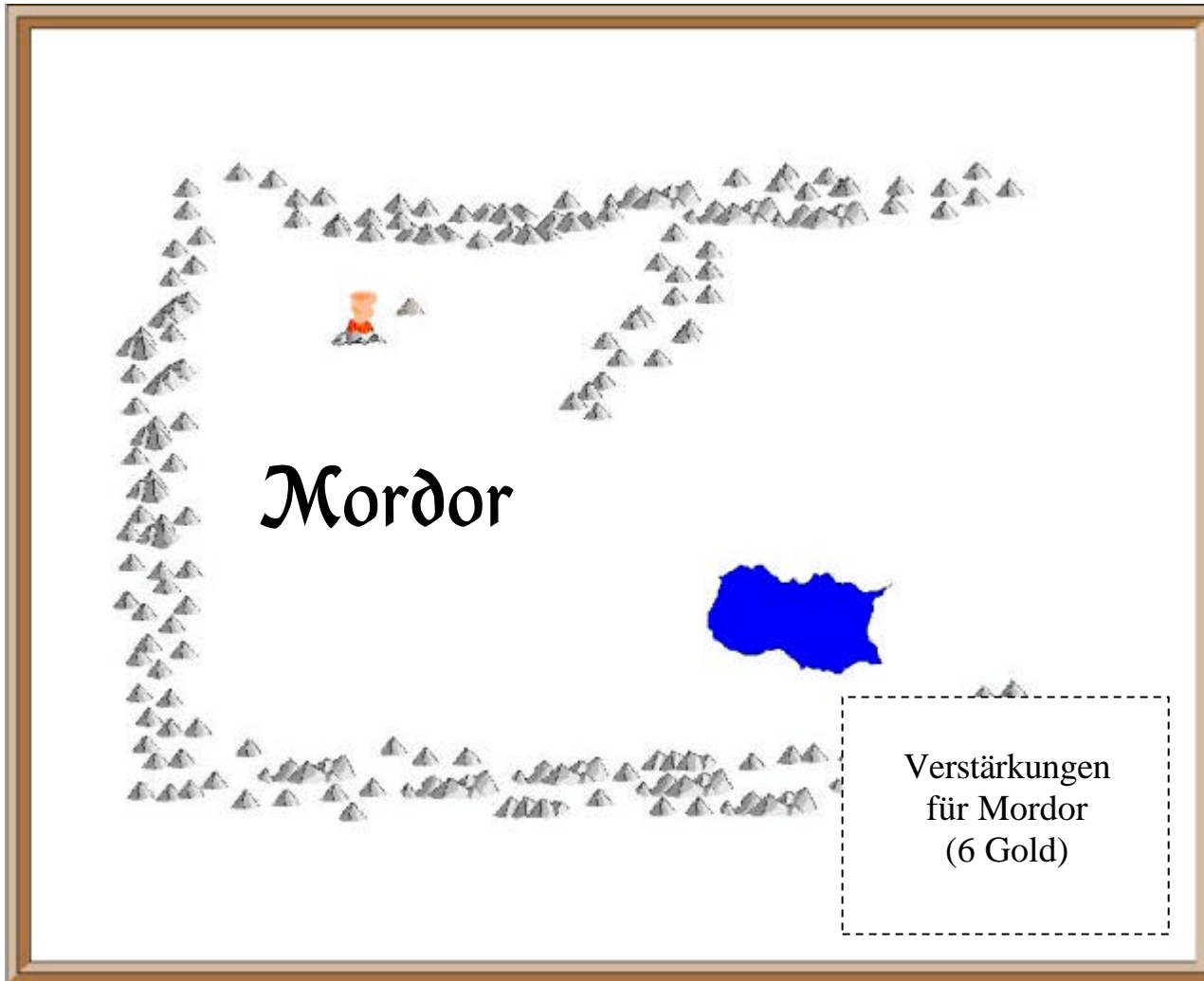
Aufgespielte Karten: je nach Karte
Festung: 4

Siegbedingung:

bei 15 Punkten Vorsprung

Reise des Ringträgers





Mordor

Verstärkungen
für Mordor
(6 Gold)

Verteidiger

Angreifer



Verluste

Angreifer

Feldherrenhügel

1-6	1-5 Troll gegen Festung	1-4 Kavallerie Troll	1-3 Kavallerie gegen Festung Adler	1-2	1 Infanterie
-----	-------------------------------	----------------------------	---	-----	-----------------

1 Adler	1-2 Infanterie Kavallerie	1-3 Troll	1-4 Troll	1-5	1-6
------------	---------------------------------	--------------	--------------	-----	-----

Feldherrenhügel

Verteidiger

Verluste

