

Der Ringkrieg 2



Alternativregeln zu HdR Risiko mit Erweiterungsbox
von: © Copyright 2005 Channing & Whitney Jones (<http://www.cjgames.com>)

Version 28. Oktober 2005

DER RINGKRIEG 2	1
1. EINLEITUNG	3
1.1 KURZÜBERSICHT DER ÄNDERUNGEN	3
2. ANFANG	3
2.1 SPIELER	3
2.2 FIGUREN	3
2.3 AUFSTELLUNG.....	3
2.4 KARTEN.....	4
3. SPIELABLAUF	4
3.1 SPIELERREIHENFOLGE.....	4
3.2 ABLAUF EINES ZUGES.....	4
3.3 TRUPPEN KAUFEN.....	5
3.3.1 <i>Helden</i>	5
3.3.2 <i>Ents</i>	5
3.4 TRUPPENBEWEGUNG.....	5
3.4.1 <i>Adler</i>	5
3.4.2 <i>Truppenüberstellung</i>	5
3.5 REISE DES RINGTRÄGERS.....	6
3.5.1 <i>Würfeln</i>	6
3.5.2 <i>Carradras-Gebirgspass</i>	6
3.5.3 <i>Gewaltmärsche</i>	6
3.5.4 <i>Lorien</i>	6
3.5.5 <i>Anwendung des Rings</i>	6
3.6 KÄMPFE.....	6
3.6.1 <i>Rückzug</i>	6
3.6.2 <i>Kampfbrunden</i>	7
3.6.3 <i>Suche nach dem Ringträger</i>	8
3.6.4 <i>Leere Gebiete</i>	8
3.6.5 <i>Helden</i>	8
3.7 KARTEN ZIEHEN & SPIELEN	8
3.7.1 <i>Ziehen</i>	8
3.7.2 <i>Aufspielen</i>	8
3.7.3 <i>Ablegen</i>	9
3.8 TRUPPEN AUFSTELLEN	9
3.8.1 <i>Mumakils aufstellen</i>	9
3.9 EINKOMMEN BEZIEHEN.....	9
3.9.1 <i>Gemeinsam Besetzte Gebiete</i>	9
3.9.2 <i>Keine Sofortige Verwendung</i>	9
4. HANDKARTEN	9
4.1 ÄNDERUNGEN	10
4.1.1 <i>Wölfe</i>	10
4.1.2 <i>Balrog</i>	10

4.1.3	<i>Nächtliche Truppenbewegung</i>	10
4.1.4	<i>Truppenaufmarsch</i>	10
4.1.5	<i>Ziehen des Jokers</i>	10
4.1.6	<i>Ent-Thing</i>	10
4.1.7	<i>Strategischer Rückzug</i>	10
4.1.8	<i>Unerwünschtes Bündnis</i>	10
4.1.9	<i>Schwarze Segel</i>	10
4.1.10	<i>Belagerungsmaschine</i>	10
4.1.11	<i>Faramir ergreift den Ringträger</i>	10
4.1.12	<i>Jagd auf den Ringträger</i>	10
4.1.13	<i>Angriff der Höhlentrolle</i>	10
4.1.14	<i>Der Weg durch die Berge</i>	10
4.1.15	<i>Winterstürme</i>	10
5.	AUSSCHIEDEN EINES SPIELERS	11
6.	SIEGBEDINGUNGEN	11
6.1	RINGSIEG.....	11
6.2	MILITÄRISCHER SIEG.....	11

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 fünf Parteien im Spiel wie unten aufgeführt. Sind weniger als fünf Spieler da, so spielen einige Spieler entsprechend mehrere Parteien. Die Farben werden folgenden Mächten im Ringkrieg zugeordnet:

Grün = Elfen, Zwerge, Hobbits (gut)
Rot = Saruman (böse)
Gelb = Rohan (gut)
Schwarz = Sauron (böse)
Grün (bzw. Blau wenn verfügbar) = Gondor (gut)

Tip: einen zusätzlichen Satz grüner Figuren besorgen und diese Blau anmalen.

2.2 Figuren

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

Figur	Truppenart im Spiel
Orkkrieger mit Schwert	Schwere Infanterie
Elfischer Bogenschütze	Leichte Infanterie
Nazgulreiter	Schwere Kavallerie
Rohanreiter	Leichte Kavalliere
Troll	Troll
Adler	Adler
Fahne	Held
Orkkrieger mit Armbrust	Leichte Infanterie
Wargreiter	Leichte Kavallerie
Mumakil	Mumakil
Schwertkämpfer	Schwere Infanterie
Reiter mit Lanze	Schwere Kavallerie
Ent	Ent

2.3 Aufstellung

Es gibt immer folgende, fixierte Aufstellung am Anfang:

Grün (Elfen):

Bruchtal: 2 Leichte Infanterie, Held

Amnuminas: 2 Leichte Infanterie

Lorien: 4 Leichte Infanterie, 2 Schwere Infanterie

Nördlicher Dusterwald: 2 Leichte Infanterie

pro sonstiges Gebiet in Eriador: 1 Leichte Infanterie

Startgeld: 3 Gold

Rot (Saruman):

Fangorn: 6 Schwere Infanterie, 7 Schwere Infanterie, 1 Leichte Kavallerie, Held

Minen von Moria: 1 Leichte Infanterie, 1 Troll

Dunland: 3 Schwere Infanterie

Startgeld: 1 Gold

Gelb (Rohan):

Rohan: 1 Schwere Infanterie

Pforte von Rohan: 4 Schwere Kavallerie, 1 Leichte Kavallerie, Held

Ödland: 1 Kavallerie

Startgeld: 1 Gold

Schwarz (Sauron):

Alter Wald: 1 Schwere Kavallerie, Held

Ost-Angmar: 1 Leichte Infanterie, 1 Schwere Infanterie

Dürre Heide: 1 Schwere Infanterie

Südliches Dusterwald: 2 Schwere Infanterie, 1 Leichte Infanterie

Braunes Land: 1 Schwere Infanterie

Totensümpfe: 1 Schwere Infanterie, 1 Leichte Infanterie

Minas Morgul: 1 Leichte Infanterie, 2 Schwere Infanterie, Troll

Udun-Tal: 1 Leichte Infanterie, 1 Schwere Infanterie

Nurn: 1 Leichte Infanterie

Schicksalsberg: 1 Schwere Infanterie

Gorgoroth: 1 Schwere Infanterie

Harondor: 1 Leichte Infanterie

Hard: 2 Mumakil, 1 Leichte Infanterie, 1 Schwere Infanterie

Umbar: 1 Leichte Infanterie, 1 Schwere Infanterie

pro sonstiges Gebiet in Haradwaith: 1 Leichte Infanterie

Startgeld: 2 Gold

Grün/Blau (Gondor):

Minas Tirith: 1 Schwere Kavallerie, 1 Leichte Infanterie, 3 Schwere Infanterie, Held

Dol Amroth: 1 Schwere Kavallerie, 1 Leichte Infanterie

Osgiliath: 1 Leichte Infanterie

pro sonstiges Gebiet in Gondor außer Tolfalas: 1 Schwere Infanterie

Startgeld: 5 Gold

2.4 Karten

Am Anfang werden Missionskarten an jede Partei verteilt, wie nach den ursprünglichen Regeln, jede „böse“ Partei erhält 3 Karten, jede „gute“ Partei aber nur 2 Karten.

Gebietskarten werden nicht verteilt, einfach mischen und in einen Stapel hinlegen.

3. Spielablauf

3.1 Spielerreihenfolge

Es wird immer in folgender Reihenfolge gespielt:

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

Tip: Die Spieler mit den entsprechenden Parteien 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

Jede Partei hat einen Staatsschatz, in dem sie sein Gold sammelt. Mit diesem Gold kann sie am Anfang seines Zuges Truppen kaufen. Die kosten hierfür sind:

Truppenart	Kosten
Infanterie	1 Gold
Leichte Kavallerie	1 Gold
Schwere Kavallerie	2 Gold
Troll (nur „Böse“)	3 Gold
Adler (nur „Gute“)	3 Gold
Mumakil (nur „Böse“)	4 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 Parteien oder anderen Spielen genommen werden). Die am Anfang eines Zuges gekauften Truppen werden nicht auf das Brett gelegt, sondern irgendwo zur Seite davon.

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

3.3.1 Helden

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).

3.3.2 Ents

Ents können nicht gekauft werden. Ein „gute“ Partei kann sie nur über die „Ent-Thing“ Karte erhalten, oder über eine der drei Gebietskarten „Fangorn“, „Lorien“ oder „Pforte von Rohan“. Ein „guter“ Spieler der solch eine Gebietskarte aufspielen kann, erhält er mit dieser anstelle der abgebildeten, normalerweise hierfür erhältlichen Truppenart einen Ent. Dies gilt auch für die „Fangorn“-Karte für die er sonst gar keine Truppenfigur erhalten würde.

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
Troll (nur „Böse“)	1 Gebiet
Mumakil (nur „Böse“)	1 Gebiet
Kavallerie	2 Gebiete
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 Partei wechseln. Dies darf nur für Figuren in einem Gebiet pro Zug eines Spielers geschehen.

3.5 Reise des Ringträgers

Am Anfang einer Runde werden die drei Ringträgerbewegungskarten an die drei „guten“ Parteien zufällig verteilt. Nur eine Partei, die eine Karte mit einem Ringsymbol erhalten hat (2 von den 3 Karten haben solch ein Symbol), darf den Ringträger in seiner Bewegungsphase um bis zu 1 Gebiet weiter bewegen und nach Wunsch auch einen Gewaltmarsch verwenden. 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 (allerdings 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 3 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 Parteien 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 Bewegungsreichweite 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 ein 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	Angreifend gegen Festung	Verteidigend in Festung *)	Treffer
Leichte Infanterie	1	1	1-2	1-3	1
Schwere Infanterie	1	1-2	1	1-3	1
Leichte Kavallerie	1-2	1	1	1-2	1
Schwere Kavallerie	1-4 **)	1-2	1-3	1-3	1
Troll (nur „Böse“)	1-4	1-4	1-5	1-5	2
Adler (nur „Gute“)	1-3	1	1-3	1-2	1
Mumakil (nur „Böse“)	1-4	1-4	1-4	1-5	2
Ent (nur „Gute“)	1-3	1-5	1-3	1-6	2

*) bereits inklusive Bonus von +1 für Festung

***) 1-5 in der ersten Kampfrunde (Sturmangriff)

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). Dieser Bonus ist schon in der obigen Tabelle und im Schlachtfeldplan (im Anhang) eingerechnet.

3.6.2.1 Treffer

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

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

3.6.2.2 Schlachtfeldplan

Man kann auch den Schlachtfeldplan (siehe am Ende dieses Dokuments) passend zu dem Gebiet, in der die Schlacht stattfindet, 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.

3.6.2.3 Mumakils im Kampf

Bei Verlusten, die durch einen Mumakil verursacht werden, kann der Besitzer des Mumakils stattdessen die zu verlierende Figur auswählen.

3.6.2.4 Ents im Kampf

Bei einem Angriff auf eine Festung können Ents wahlweise bevor irgendein Würfelwurf für eine Kampfrunde getätigt werden, sich dafür entscheiden, die Festung selber anzugreifen. Landet ein solch bestimmter Ent einen Treffer dann, so hat der Verteidiger für den Rest des Kampfes keinen Festungsbonus von +1 mehr.

3.6.2.5 Wattengattungsbonus (optional)

Nach Wunsch können die Spieler mit Wattengattungsbonus spielen. Dies gilt nur bei einem Kampf außerhalb einer Festung. Hierbei bekommt eine Truppenart einen Bonus von +1 auf die Trefferzahl, wenn eine Figur gegen den sie einen Vorteil hat, sich auf der Gegenseite befindet. Jedoch kann pro Figur auf der Gegenseite nur eine Figur auf der eigenen Seite, die einen Vorteil gegen solch eine Figur hat, einen solchen Bonus erhalten. Weiterhin kann jede Figur pro Kampfrunde nur einen solchen Bonus überhaupt bekommen.

Folgende Vorteilsfälle gibt es:

eigene Truppenart	gegnerische Truppenart für Vorteil
Leichte Infanterie	Leichte Kavallerie
Schwere Infanterie	Schwere Kavallerie
Leichte Kavallerie	Schwere Infanterie
Schwere Kavallerie	Leichte Infanterie

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 bösen 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.

Wargreiter haben eine Bewegungsreichweite von insgesamt 3, wenn sie für die Suche nach dem Ringträger eingesetzt werden (können aber trotzdem nur 2 Felder in einer Runde fortbewegen).

3.6.4 Leere Gebiete

Gebiete ohne verteidigenden Truppen können kampfflos 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 oder Mumakil

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

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 plazieren 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, plazieren.

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 Missionskarte

Die Verstärkungen für Missionskarten werden entsprechend den Anweisungen auf der Missionskarte plaziert. 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 plaziert 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 plazieren. Bei einer Festung die zwei verbündete Spieler gemeinsam 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 Mumakils aufstellen

Mumakils dürfen nur in der Region Haradwaith aufgestellt werden. Ist die Aufstellung nur in einem Gebiet außerhalb Haradwaiths vorgegeben (z.B. durch eine Gebietskarte), so muß eine andere Truppenart gewählt werden.

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 Partei 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.

4.1.6 Ent-Thing

Zieht ein „böser“ Spieler diese Karte so muß er sie sofort ausspielen. Die aufgestellten Ents gehören demjenigen „guten“ Spieler der als nächster dran ist. Zieht ein „guter“ Spieler diese Karte, so darf er sie auf der Hand behalten, bis er sie aufspielen möchte.

4.1.7 Strategischer Rückzug

Wer diese Karte aufspielt, darf die Figuren in einem Gebiet vor einem Kampf zurückziehen, solange es ein benachbartes Gebiet ohne feindliche Truppen gibt. Dies ist auch über einen Fluß (mit Brücke) möglich. Auch erleidet er keine Verluste durch Verfolgung.

4.1.8 Unerwünschtes Bündnis

Wer diese Karte aufspielt darf bis zu 5 Figuren seiner Wahl einer verbündeten Partei in einem Gebiet seiner Wahl in solche seiner eigenen Farbe umtauschen.

4.1.9 Schwarze Segel

Alle einen Hafen angreifenden Truppen bekommen jeweils einen Bonus von +1 auf ihre Trefferzahl.

4.1.10 Belagerungsmaschine

Der Verlust des Festungsbonus gilt für den gesamten Kampf.

4.1.11 Faramir ergreift den Ringträger

Die Karte kann auch auf den Verdacht, dass der Ringträger sich in Ithilien befindet, gespielt werden. Ist dies der Fall ist, so muß der „gute“ Spieler die Anweisungen auf der Karte folgen.

4.1.12 Jagd auf den Ringträger

Wenn die „bösen“ diese Karte aufspielen, so muß ein „guter“ Spieler die Anweisungen auf der Karte ausführen. Etwaige Truppen erhält jedoch der Spieler, der die Karte aufgespielt hat.

4.1.13 Angriff der Höhlentrolle

Als Einheiten zum Aufstellen dürfen alle Figurenarten (außer Mumakil) ausgewählt werden. Der Besitzer des Gebietes darf auswählen welche Figuren er aufstellt (oder verliert).

4.1.14 Der Weg durch die Berge

Figuren, die mithilfe dieser Karte bewegen, dürfen keine weitere Bewegung in dieser Runde machen. Sie müssen sich dafür schon am Anfang der Runde neben einer Bergregion befinden. Findet ein Kampf anschließend im Zielgebiet statt so sinkt die Trefferzahl jeder Figur, die sich hiermit bewegt hat, um 1 für diesen Kampf.

4.1.15 Winterstürme

Die ausgewählten Gebieten sind für jede Bewegung (rein oder raus) gesperrt.

5. Ausscheiden eines Spielers

Wird das letzte Gebiet einer Partei erobert, so bekommt der siegreiche Spieler sofort den gesamten Staatsschatz der vernichteten Partei. Die ausgeschiedene Partei 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 im Schicksalsberg ist und den Würfelwurf dort schafft (bzw. eine Runde nach einem gescheiterten Würfelwurf dort).

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, wichtige Festung 5 Siegpunkte. Wichtige Festungen sind Minas Tirith, Helms Klamm, Isengard und Bruchtal. Für alle anderen Festungen bekommt man 2 Siegpunkte. Diese Siegpunkte gehen verloren, sobald die Festung verloren geht. Erobert also ein feindlicher Spieler deine Festung so verlierst du 5 bzw. 2 Siegpunkte und dein Gegner bekommt 5 bzw. 2 Siegpunkte dazu (macht also eine Änderung der Differenz von 10 bzw. 4 Punkte).

Am Anfang des Spieles hat also jede Seite 17 Siegpunkte.

Der Ringkrieg Siegpunktezähler

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

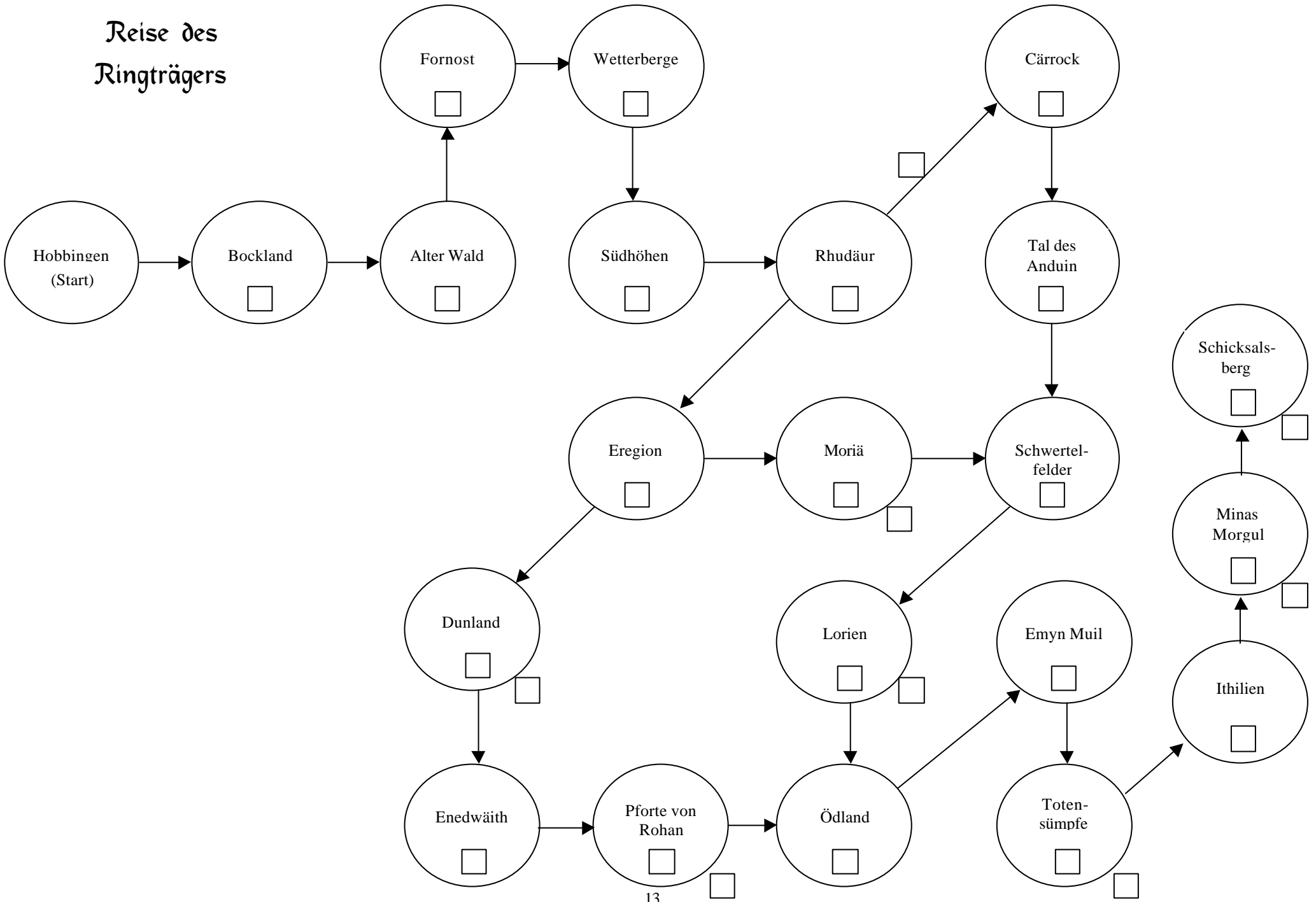
Siegpunkte für:

Aufgespielte Karten:	je nach Karte
wichtige Festung: (Minas Tirith, Helms Klamm, Isengard, Bruchtal)	5
sonstige Festungen:	2

Siegbedingung:

bei 15 Punkten Vorsprung

Reise des Ringträgers





Verluste

Angreifer

Feldherrenhügel



1-6	1-5 Schwere Kavallerie (in der 1. Runde)	1-4 Mumakil Troll Schwere Kavallerie	1-3 Adler Ent	1-2 Leichte Kavallerie	1 Leichte Infanterie Schwere Infanterie
-----	--	---	---------------------	---------------------------	---

Leichte Infanterie Leichte Kavallerie Adler 1	Schwere Infanterie Schwere Kavallerie 1-2	1-3	Troll Mumakil 1-4	Ent 1-5	1-6
--	---	-----	-------------------------	------------	-----

Feldherrenhügel

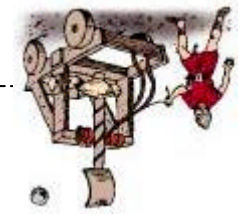
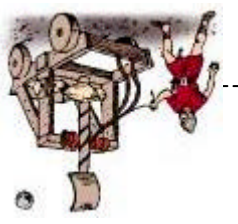
Verteidiger

Verluste



gannt Fest mit Gebiet

gehört sich im Bereich



Verluste

Angreifer

Feldherrenhut



1-6

1-5

Troll

1-4

Mumakil

1-3

Schwere Kavallerie

Adler

Ent

1-2

Leichte Infanterie

1

Schwere Infanterie

Leichte Kavallerie

1

1-2

Adler

Leichte Kavallerie

1-3

Schwere Kavallerie

Schwere Infanterie

Leichte Infanterie

1-4

1-5

Mumakil

Troll

1-6

Ent



Feldherrenturm



Verteidiger

(Festungsbonus überall mit eingerechnet)

Verluste



		keine Bewegung
---	---	-------------------