



2 - 5 Spieler ab 9 Jahren
Autor: Reiner Knizia
Lizenz: New Line Productions, Inc.
Design: DE Ravensburger
Ravensburger Spiele® Nr. 27 215 0

Ravensburger

INHALT

80 Charakter-Karten
in vier Farben,
je Farbe folgende
Charaktereigen-
schaften.



5 x „Kraft“



5 x „Weisheit“



5 x „Ausdauer“



5 x „Entschlossenheit“



16 Gandalf-Karten (Joker)



7 Ortskarten



6 Wegekarten



24 Punkteplättchen
(je 6 x mit den
Werten 2, 3, 4, 5)



1 Ring



1 Marker



GESCHICHTE

Für die Hobbits Frodo, Sam, Merry und Pippin geht die Reise weiter. Auf ihrem Weg durch Mittelerde treffen sie Verbündete, die ihnen helfen, neue Abenteuer zu meistern. Schritt für Schritt geht es vorbei an den gefährlichen Türmen der dunklen Feinde. Jeder Ort birgt neue Herausforderungen und erfordert Kraft, Weisheit, Ausdauer oder Entschlossenheit.

SPIELZIEL

Auf dem Weg zu den einzelnen Orten sammeln die Spieler Charakter- und Gandalf-Karten. In jedem Ort kommt es zum Kräftemessen. Wer leistet den größten Beitrag zum Erfolg der Reise? Es gewinnt der Spieler, der bei Spielende die meisten Punkte vorweisen kann.

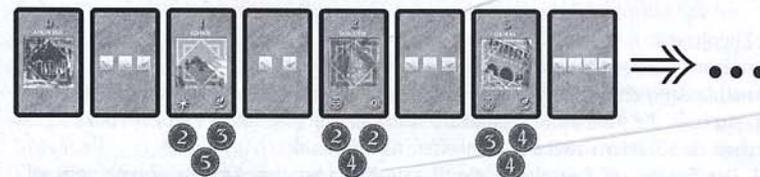
VORBEREITUNG

Die sieben Ortskarten werden entsprechend ihrer Nummerierung offen nebeneinander ausgelegt. Zwischen den Ortskarten wird jeweils Platz für eine Wegekarte gelassen. Diese werden verdeckt gemischt und eine nach der anderen offen in die Lücken gelegt.

Die Reise der Gefährten führt vom Ausgangsort Amon Hen über die Orte Rohan, Fangorn, Edoras usw. bis nach Minas Tirith.

Die Punkteplättchen werden verdeckt gemischt. Neben jeden Ort (außer Amon Hen) werden offene Plättchen ausgelegt, und zwar immer eines weniger als Spieler teilnehmen. Dabei ist darauf zu achten, dass am letzten Ort (Minas Tirith) mindestens ein 5er-Plättchen liegt. Plättchen, die übrig bleiben, kommen zurück in die Schachtel. Hinweis: Die Vorbereitung zum Spiel zu zweit wird am Ende dieser Anleitung erklärt.

Beispiel: Auslage bei 4 Spielern



Die Charakter- und Gandalf-Karten werden gut miteinander vermischt. Jeder Spieler erhält verdeckt sechs Karten auf die Hand.

Vier weitere Karten werden offen und nebeneinander in die Tischmitte gelegt. Die restlichen Karten liegen als verdeckter Aufnahmestapel daneben. Im Laufe des Spiels wird ein offener Ablagestapel gebildet, der neben dem Aufnahmestapel liegt.



Die Charakter-Karten gibt es in vier verschiedenen Farben. Auf jeder Karte ist eine von vier Charaktereigenschaften abgebildet:

Kraft  Weisheit  Ausdauer  Entschlossenheit 

Die Gandalf-Karten sind Joker. Sie passen zu jeder Farbe und können am Anfang einer Reihe anstelle einer beliebigen Charaktereigenschaft eingesetzt werden.

Der Marker wird auf den ersten Ort Amon Hen gestellt. Hier beginnt die Reise.

Der jüngste Spieler ist Startspieler der ersten Runde. Er erhält den Ring und legt ihn vor sich ab.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über sechs Durchgänge. Jeder Durchgang besteht aus zwei aufeinanderfolgenden Phasen:

1. Zugphase: Der Marker bewegt sich über eine Wegekarte. Hier erhalten die Spieler neue Handkarten.

2. Wertungsphase: Der Marker erreicht einen Ort. Hier spielen die Spieler ihre Handkarten aus.

1. Zugphase

Der Startspieler zieht den Marker auf das erste Feld der ersten Wegekarte. Anschließend darf jeder Spieler reihum im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler, die Zahl seiner Handkarten um genau eine Karte erhöhen. Dazu stehen den Spielern zwei Möglichkeiten zur Auswahl:

- a) Der Spieler am Zug nimmt die oberste Karte vom verdeckten Aufnahmestapel oder eine der offen ausliegenden Karten auf die Hand.
- b) Der Spieler am Zug legt eine seiner Handkarten offen neben die anderen offen liegenden Karten (nicht auf den Ablagestapel) und nimmt sich danach zwei neue Karten. Hierbei kann er wählen, ob er zwei offen liegende Karten (nicht vom Ablagestapel), zwei Karten vom verdeckten Aufnahmestapel oder jeweils eine offene Karte und eine Karte vom Aufnahmestapel nehmen möchte, wobei er in diesem Fall die offene Karte zuerst nehmen muss.

Für den Fall, dass in der Tischmitte keine offenen Karten ausliegen, können die Spieler nur Karten vom Aufnahmestapel nehmen.

Hat jeder Spieler reihum seine Handkarten aufgestockt, zieht der Startspieler den Marker um ein Feld weiter. Ist dies ein weiteres Feld der Wegekarte, erhöhen anschließend wieder alle Spieler reihum ihre Kartenhand um eine Karte usw. Zieht der Startspieler den Marker schließlich auf die nächste Ortskarte, wird die Handkartenzahl nicht mehr erhöht; es kommt sofort zur Wertungsphase dieses Durchgangs.

2. Wertungsphase

Reihum im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler, legt jeder Spieler einmal beliebig viele Karten offen vor sich aus oder passt. Danach kommt es zur Wertung (s.u.).

Für das Auslegen gelten folgende Regeln:

- ❖ Für jede Farbe wird eine separate, senkrechte Reihe gebildet, dabei werden die Karten leicht versetzt übereinander gelegt. Jeder Spieler darf pro Farbe maximal eine Reihe ausliegen haben.
- ❖ Alle Karten einer Reihe müssen dieselbe Charaktereigenschaft zeigen.
- ❖ Verschiedene Reihen dürfen dieselbe Charaktereigenschaft haben.
- ❖ Zu Beginn einer Reihe - und nur hier! - darf eine Gandalf-Karte gelegt werden. Gandalf-Karten dürfen niemals alleine liegen.

WERTUNG

Nachdem reihum alle Spieler einmal die Möglichkeit hatten, Karten auszulegen, kommt es zur Wertung der ausliegenden Karten. Hierzu vergleichen die Spieler die Anzahl ihrer ausliegenden Karten. Es werden nur die Karten mit den Charaktereigenschaften gezählt, die auf der aktuellen Ortskarte abgebildet sind. Gandalf-Karten, die in Reihen mit passender Charaktereigenschaft liegen, werden mitgezählt. Wer die meisten gültigen Karten hat, erhält das höchste am Ort ausliegende Punkteplättchen, das er offen vor sich auslegt. Außerdem erhält er noch den Ring. Der Spieler mit den zweitmeisten gültigen Karten, erhält das nächsthöhere Punkteplättchen, u.s.w. Der letzte Spieler geht leer aus.

Bei gleicher Kartenanzahl hat von den betroffenen Spielern derjenige Vorrang, der zuerst mit dem Auslegen an der Reihe war. Spieler, die keine passende Karte ausliegen haben, erhalten kein Punkteplättchen. Bleiben Punkteplättchen liegen, werden sie zurück in die Schachtel gelegt.

Ein Beispiel für eine Wertung finden Sie weiter unten.

Nach der Wertung muss von jeder Reihe, die in die Wertung eingegangen ist, eine Charakter-Karte entfernt werden. Diese Karten werden auf den Ablagestapel gelegt. Bleibt eine Gandalf-Karte alleine übrig, wird auch sie entfernt. Spieler, die kein Punkteplättchen erhalten haben, verlieren keine Karten. Die verbleibenden offen liegenden Karten bilden den Grundstock für die Wertungsphase des nächsten Durchgangs.

NEUER DURCHGANG

Der Spieler, der den Ring erhalten hat, ist neuer Startspieler. Er zieht den Marker auf das erste Feld der nächsten Wegekarte. Dann erhöhen alle Spieler wie beschrieben reihum ihre Kartenhand um eine Karte, usw.

In jeder neuen Wertungsphase dürfen die Spieler an ihre bereits ausliegende Reihen passende Karten (gleiche Farbe und gleiche Charaktereigenschaft) anlegen. Gandalf-Karten dürfen nicht an bestehende Reihen angelegt werden.

Außerdem dürfen die Spieler neue Farbreihen bilden.

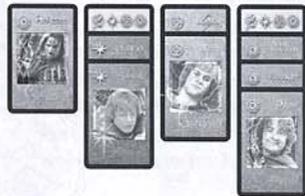
Wichtig: Möchte ein Spieler in einer Farbe, die er bereits vor sich ausliegen hat, eine andere Charaktereigenschaft auslegen, muss er zunächst alle bereits ausliegenden Karten dieser Farbe auf den Ablagestapel legen, da pro Farbe nur eine Reihe erlaubt ist!

Ist der Aufnahmestapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Aufnahmestapel bereitgelegt.

Beispiel für eine Wertung:
Der aktuelle Ort ist Fangorn.



Gefordert sind Weisheit  und Kraft. 



Auslage von
Frank: 7



Auslage von
Kerstin: 0



Auslage von
Johannes: 6

Frank hat 2 x Weisheit, 4 x Kraft und 1 x Gandalf als Joker bei Kraft ausliegen.
Seine Kartenstärke beträgt 7. Die beiden Ausdauerkarten und der dazugehörige Gandalf gehen nicht in die Wertung ein.

Kerstin hat keine der erforderlichen Charaktereigenschaften ausliegen.
Ihre Kartenstärke beträgt 0.

Johannes hat 3 x Weisheit, 2 x Kraft und 1 x Gandalf als Joker bei Kraft ausliegen.
Seine Kartenstärke beträgt 6.

Frank gewinnt diese Wertungsrunde und erhält den Ring und das höchste Punkteplättchen, das an der Ortskarte ausliegt (4), Johannes erhält das zweithöchste Punkteplättchen (2), Kerstin geht leer aus.

Frank legt 3 Karten,

Johannes 2 Karten auf den Ablagestapel.



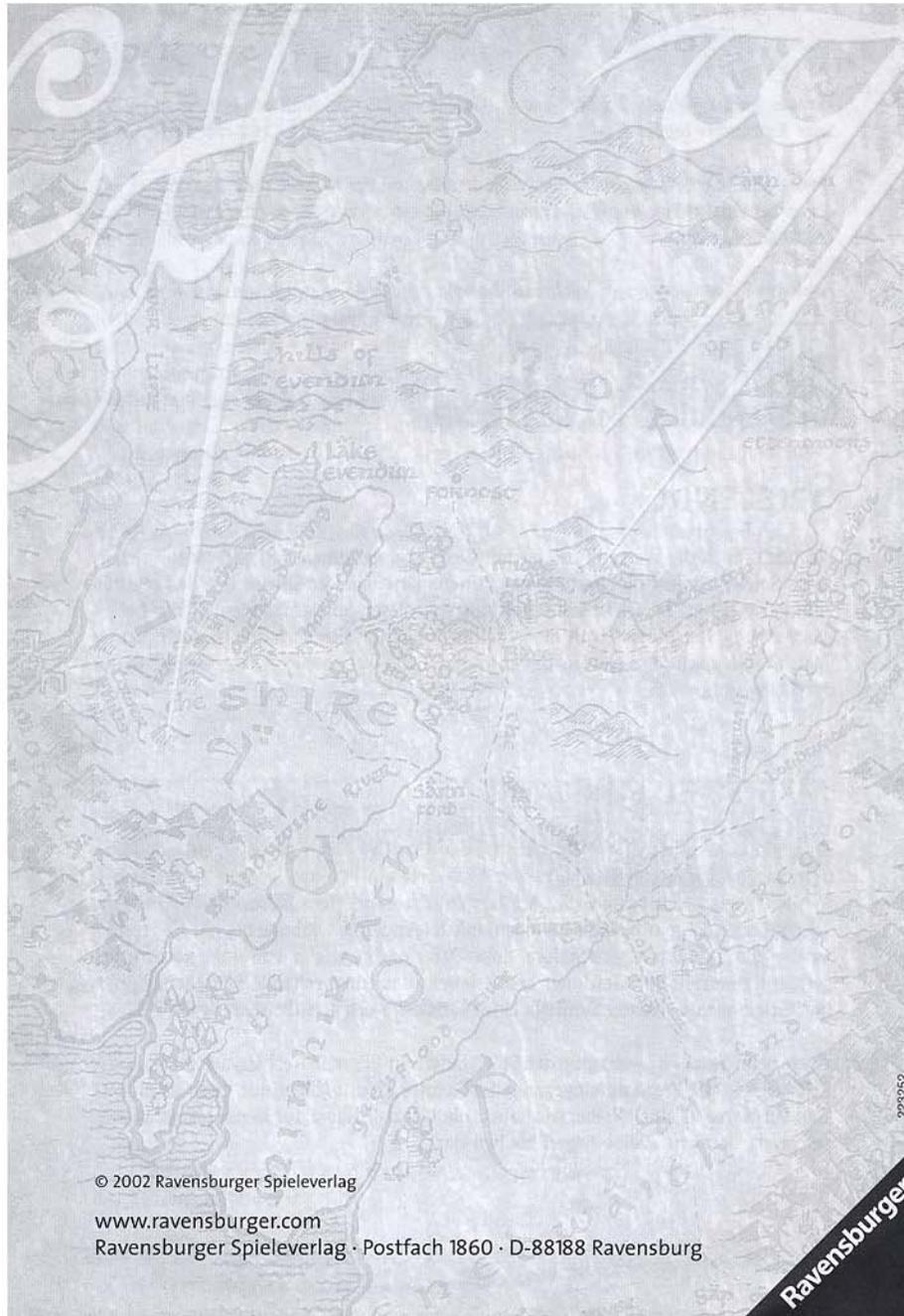
SPIELLENDE

Nachdem auch die Wertung des letzten Ortes stattgefunden hat, endet das Spiel. Jeder Spieler addiert die Werte seiner Punkteplättchen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der bei der Wertung von Minas Tirith mehr gültige Karten ausliegen hatte. Ist auch hier Gleichstand, gewinnt derjenige, der in Minas Tirith zuerst mit dem Auslegen an der Reihe war.

DAS SPIEL FÜR ZWEI

Zu Beginn des Spiels wird nicht neben jeden Ort (wie oben beschrieben), sondern neben jede Charaktereigenschaft einer Ortskarte ein Punkteplättchen gelegt. Dabei ist wieder darauf zu achten, dass am letzten Ort mindestens ein 5er-Plättchen liegt. Alle weiteren Regeln bleiben bestehen, mit folgender Ausnahme: Bei der Wertung werden die Charaktereigenschaften eines Ortes nacheinander von links nach rechts getrennt gewertet. Der Gewinner erhält jeweils das entsprechende Plättchen. Der Gewinner des letzten Symbols einer Ortskarte erhält außerdem den Ring.

Auch beim Spiel zu zweit, gibt der Spieler, der ein Plättchen erhält, aus jeder Reihe, die in die Wertung eingegangen ist, eine Karte ab. Liegt nur noch eine Gandalf-Karte in einer Reihe, wird auch die Gandalf-Karte auf den Ablagestapel gelegt, da sie nicht alleine liegen bleiben darf.



© 2002 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg

Ravensburger