

- Den **Hauptspielplan** und den ersten **Abenteuerspielplan** (GRUNDSPIEL: Moira, DIE FEINDE: Bree) auslegen. DIE SCHLACHTFELDER: Den entsprechenden ersten **Schlachtfeldspielplan** auslegen.
- Die **Charakterkarten** auswählen oder zufällig verteilen. In dieser Reihenfolge nehmen je nach Spielerzahl folgende Hobbits teil: Frodo, Sam, Pippin, Merry, Dick. SAURON: Den Sauron-Spieler auswählen oder seine Charakterkarte zusammen mit den Hobbit-Charakterkarten zufällig verteilen.
- DIE FEINDE: Die Charaktere erhalten die entsprechende **Charakter-Stärkekarte**.
- SAURON: Die Charaktere erhalten die **Gefährtenkarten**. Der Sauron-Spieler mischt die **Sauronkarten** und zieht zwei auf die Hand. Er mischt die **Nazgûlkarten**, zieht zwei und legt sie offen vor sich aus.
- Die **Hobbits** auf Feld 0, **Sauron** auf Feld 10/12/15 (nach Schwierigkeitsgr.) der Finsternisanzeige stellen.
- SAURON: Den **Schwarzen Reiter** auf Feld 15 stellen.
- Den weißen **Positionssteine** auf das erste Feld des Hauptspielplans (Beutelsend) stellen. Die weiteren Positionssteine auf die entsprechenden Felder des ersten Abenteuerspielplans stellen.
- Die grünen **Ereigniskärtchen** mischen und als verdeckten Stapel bereitlegen. Oder sie zusammen mit den roten und schwarzen Plättchen in den Stoffbeutel legen und die Gandalfkarte *Weitblick* austauschen.
- Die **Sonderkarten** nach Orten sortieren und oben am Hauptspielplan anlegen. Erweiterungskarten sind:

DIE FEINDE:	Sämtliche Karten für Bree und Isengart
DIE SCHLACHTFELDER:	Bruchtal: Bogen der Galadrim, Korsarenschiff, Leuchfeuer; Lothlorien: Celeborn, Elessar Telecontar, Flinkbaum

- Die **Gandalfkarten** offen auslegen. Erweiterungskarten sind:

DIE FEINDE:	Willensstärke, Unbestechlichkeit, Feuersturm
SAURON:	Schutz, Weitblick (Austauschkarte für das Spiel mit dem Stoffbeutel)
DIE SCHLACHTFELDER:	Magie, Vernichtungsangriff, Verstärkung

- **6 Schilde** (2x1, 2x2, 2x3) verdeckt bereitlegen und mischen. Dies sind die besonderen Schilde. Die restlichen Schilde, die Lebensplättchen und den Würfel offen bereitlegen. Den Ring erhält Frodo.

- DIE FEINDE: 30 **Feinde** mischen und als verdeckten Stapel zwischen Haupt- und Abenteuerpielplan legen, zu Beginn des Spiels werden keine Feinde aufgedeckt.

- SAURON: 6 **Lichtkarten** offen auslegen und 12 **Lichtplättchen** mischen und verdeckten bereitlegen. 4 Lichtplättchen ziehen und je 1 Plättchen offen über das letzte und viertletzte Feld der Nebenaktionsleisten legen.

- DIE SCHLACHTFELDER: Die 5 **Gefährtenmarker** und die zum Schlachtfeld passenden 5 **Gegnermarker** offen neben den Schlachtfeldspielplan legen.

- DIE SCHLACHTFELDER: Die **Auslöserplättchen** mischen und verdeckt neben die Felder der Hauptaktionsleiste (außer Startfeld) und neben die ersten fünf Ereignistafeln legen, die restlichen Auslöserplättchen verdeckt neben die letzte Ereignistafel legen.

### SPIELENDEN

### PUNKTEWERTUNG

	P. laut Hauptaktionsleiste	P. für besiegte Feinde	P. für gesammelte Schilde	10 P. für Wachsam. Fried., falls n. benutzt
Der Ringträger scheidet aus.	x	x		x
In Mordor tritt letztes Ereignis ein o. in Isengart können Forderungen des letzt. Ereignisses nicht erfüllt werden.	x	x		x
8 Feinde liegen aus. (Die Feinde)	x	x		x
Der Schwarze Reiter kehrt im laufenden Abenteuer nach Mordor, also Feld 15, zurück. (Sauron)	x	x		x
Ein Gegnermarker erreicht das Zentrum des Schwarzen Tor-Schlachtfeldspielplans. (Die Schlachtfelder)	x	x		x
Am Schicksalsberg, falls der Ring nicht zerstört werden konnte.	x (60)	x		x
Alle Feinde sind besiegt. (Die Feinde)	x	x	x	x
Am Schicksalsberg und der Ring wurde zerstört (= Ringträger lebt).	x (60)	x	x	x

- Fakultativ: Beliebige der **blauen Sonderkarten** (Ring, Schwarzes Tor, Wachsam. Frieden) offen auslegen.
- Frodo ist erster Ringträger und somit **Startspieler**.

**2 Spieler:** In Bruchtal erhält jeder Spieler 4 Karten, die übrigen Karten kommen unbesehen zurück in die Schachtel. DIE SCHLACHTFELDER: In Bruchtal und Lothlorien werden 4 Karten unbesehen zurück in die Schachtel gelegt, bevor die übrigen Karten verteilt werden.

## SPIELZUG-ÜBERSICHT

### 1. muss der aktive Spieler ein Ereignisplättchen ziehen:

- Plättchen ziehen (beim Spiel mit schwarzen Ereignisplättchen kann man jedes erste Plättchen ablehnen und ersetzen, das Ersatzplättchen kann selbst nicht ersetzt werden) und ausführen.
- (*Die Feinde*) Wird als erstes ein Aktionsymbol gezogen, erscheint ein Feind.
- Man zieht solange Plättchen, bis man ein Aktionssymbol gezogen hat.

### 2. muss der aktive Spieler **EINE** der folgenden Aktionen ausführen:

- 1 bis 2 Karten ausspielen. Wenn 2 Karten, eine grau und eine weiß.
- 2 Hobbitkarten vom Stapel ziehen.
- Seinen Hobbit einen Schritt ins Licht bewegen.
- (*Die Feinde*) Den am weitesten links ausliegenden FEIND besiegen ohne seine Forderung zu erfüllen.
- (*Die Schlachtfelder*) Einen GEFÄHRTENMARKER auf einem nicht grauen Feld des Schlachtfeldspielplans platzieren ohne seine Kosten zu bezahlen.
- (*Sauron*) Den SCHWARZEN REITER um bis zu drei Schritte auf der Finsternis-anzeige zurücksetzen – maximal bis Feld 0/15.

### Zusätzlich kann der aktive Spieler **jederzeit** und **beliebig oft**:

- (*Die Feinde*) Den am weitesten links ausliegenden FEIND besiegen, indem er seine Forderung erfüllt.
- (*Die Schlachtfelder*) Einen GEFÄHRTENMARKER auf einem nicht grauen Feld des Schlachtfeldspielplans platzieren, indem er Karten mit der nötigen Anzahl von Symbolen abgibt.
- (*Die Schlachtfelder*) Einen GEGNERMARKER auf quadratischen Feldern des Schlachtfeldspielplans besiegen, indem er 2 Sternsymbole abgibt.

**Jeder Spieler** kann **jederzeit** gelbe Sonderkarten und Gandalfkarten spielen.

### Die Macht des Rings:

Der Ringträger kann **einmal** pro Abenteuerspielplan den Ring anstecken und würfeln, auch ohne aktiver Spieler zu sein. Er führt das Würfelergebnis aus und zieht den Positionstein einer beliebigen Aktionsleiste um 4 minus die Anzahl der gewürfelten Symbole vor. Überschrittene und erreichte Felder (*Die Schlachtfelder*: auch Auslöserplättchen) werden nicht ausgeführt.

### (*Sauron*) Sauron wird aktiviert:

- Vor dem Zug jedes Hobbit-Spielers.
- Statt jeden Würfelwurfs (außer: Macht des Rings, Schlacht der Zaubersprüche).

## (*Die Schlachtfelder*) GEFÄHRTENMARKER-FÄHIGKEITEN

<i>Aragorn</i> : versperrt Feld	<i>Gandalf</i> : besiegt Gegner, dann †
<i>Boromir</i> : versperrt Feld nicht, Gegner macht keinen Schaden, dann †	<i>Gimli/Legolas</i> : • normaler Gegner: wie Aragorn • heranstürmender Gegner: wie Boromir

† = Der Gefährtenmarker wird verdeckt abgelegt.

## ENDE EINES ABENTEUERS

- Jeder Hobbit geht pro fehlender Lebensplättchensorte einen Schritt in die Dunkelheit.
- Der Hobbit mit den meisten Ringplättchen bzw. bei Gleichstand der Hobbit, der im Uhrzeigersinn auf den bisherigen Ringträger folgt, wird Ringträger und zieht 2 Karten.
- Alle Lebensplättchen in den allgemeinen Vorrat legen.
- Alle Ereignisplättchen mischen (bzw. in den Beutel legen).
- Den Positionstein auf dem Hauptspielplan zum nächsten Ort bewegen und die Positionsteine an den Anfang der Aktionsleisten auf dem neuen Abenteuerspielplan stellen.
- (*Die Feinde*) Der neue Ringträger kann noch ausliegende Feinde vor Beginn des neuen Abenteuers angreifen; wenn danach keine Feinde ausliegen, kann evtl. eine von **3 Abkürzungen** genommen werden:
  -  **Moria und Lothlorien** können ausgelassen werden, dann 4 Feinde aufdecken und mit *Isengart* weiterspielen. Der Ringträger kann würfeln, um aus den Lothlorien-Sonderkarten für jeden Hobbit-Spieler eine Karte auszuwählen.
  -  **Helms Klamm** kann ausgelassen werden, dann 4 Feinde aufdecken und mit *Kankras Lauer* weiterspielen. Oder die 4 Feinde gleich besiegen, um *Kankras Lauer* evtl. ebenfalls auszulassen.
  -  **Kankras Lauer** kann nur ausgelassen werden, indem zusätzlich „Buch“ aus Moria oder „Schattenfell“ aus Helms Klamm gespielt wird. Dann 4 Feinde aufdecken und mit *Mordor* weiterspielen.
- (*Die Schlachtfelder*) Alle Auslöserplättchen mischen und auf dem neuen Abenteuerspielplan platzieren, den dazu passenden Schlachtfeldspielplan und die passenden Gegnermarker, sowie die Gefährtenmarker offen auslegen.
- (*Sauron*) Der Sauron-Spieler zieht 1 Nazgûlkarte und legt sie offen vor sich aus.
- (*Sauron*) Den schwarzen Reiter zurück auf Feld 15 stellen.
- (*Sauron*) Soweit noch vorhanden 4 Lichtplättchen ziehen und über den Nebenaktionsleisten des Abenteuerspielplans platzieren.

