

Der Herr der Ringe – KSR (inkl. Erweiterungen Die Feinde und Sauron)

Spielvorbereitung:

- Charakterkarte und Charakter-Stärkekarte wählen. (Frodo, Sam, Pippin, Merry dann Dick)
- Hobbits auf Feld **0** und Sauron auf Feld **15** oder **12** legen
- Positionssteine auf Hauptplan (1 auf Beutelsend) und Abenteuerplan (Bree = 4) legen.
- Ereigniskärtchen in Beutel legen. (die grünen und die schwarzen)
- **Sonderkarten** nach Orten sortieren und oberhalb am Plan anlegen.
- **Gandalfkarten** offen auslegen
- **6 Schilde** verdeckt ablegen (2x1, 2x2, 2x3)
- Restliche Schilde, Lebensplättchen und Würfel offen bereitlegen
- **30 Feinde** mischen und verdeckt zwischen beide Spielpläne legen
- **6 Lichtkarten** und die **2 Sonderkarten** (fakultativ) offen auslegen
- **12 Lichtplättchen** mischen und verdeckt neben Plan legen. 4 ziehen und je ein Plättchen offen oberhalb des letzten und 4t-letzten Feldes der Leisten (Versteck und Reise) hinlegen. (um das Spiel etwas zu vereinfachen kann man dies in Bree und Moria machen)
- **Frodo** ist erster Ringträger und somit Startspieler
- **Bei 2 Spielern** erhält man in **Bruchtal nur 4 Karten (von den 12)** pro Person!

Spielzug: Teil 1, Plättchen ziehen

- Plättchen aus dem Beutel ziehen. Will man das Plättchen spielen, dieses gemäss Regeln ausführen. Man kann es jedoch ablehnen und erneut ein Plättchen ziehen. Dieses neue Plättchen **muss** dann ausgeführt werden.
- Wird direkt ein Aktionsymbol gezogen erscheint ein Feind!
- Man zieht solange Plättchen bis man ein Aktionssymbol gezogen hat.

Spielzug: Teil 2, der Spieler kann nun eine der folgenden Aktionen ausführen

1. 1 bis 2 Karten ausspielen (wenn 2 Karten immer eine grau und eine weiss)
2. 2 Hobbitkarten vom Stapel ziehen
3. seinen Hobbit in der Finsternisanzeige einen Schritt ins Licht bewegen
4. den zuletzt ausgelegten Feind direkt besiegen

Feinde:

- Der aktive Spieler kann **jederzeit** Feinde besiegen. (Kommt ein neuer Feind ins Spiel, weil direkt ein Aktionssymbol gezogen wurde, kann man zuerst den/die bereits ausliegenden Feinde besiegen)
- Feinde können auch besiegt werden, wenn ein Abenteuer (Plan) beendet wurde, bevor der neue Plan ausgelegt wird um von Abkürzungen zu profitieren. (nur der aktive Spieler = neuer Ringträger)

Der Ring:

- **Einmal** pro Abenteuer (Plan) kann der Ringträger den Ring anstecken und Würfeln. Würfelerggebnis ausführen und dann den Positionstein einer Leiste um 4 minus gewürfelte Symbole ziehen. Die Symbole auf der Leiste werden dabei ignoriert!

Ende eines Abenteuers (Plan)

- Jeder Spieler muss 3 Lebensplättchen (**eines jeder Sorte**) ablegen oder pro fehlendes Plättchen den Hobbit einen Schritt in die Dunkelheit bewegen
- Der Spieler mit den meisten Ringplättchen wird der neue Ringträger und zieht 2 Hobbitkarten (bei Gleichstand derjenige welcher dem aktuellen Ringträger im Uhrzeigersinn am nächsten ist)
- Die gezogenen Plättchen werden wieder in den Beutel gelegt.
- Positionstein auf dem Hauptplan in den nächsten Ort bewegen und die anderen auf den neuen Abenteuerplan legen.

Würfel:

- **Augen:** Sauron bewegt sich einen Schritt ins Licht
- **Kreise:** Hobbit 1, 2 oder 3 Schritte in die Dunkelheit ziehen
- **Rechtecke:** 2 Feinde erscheinen
- **Weiss:** nichts passiert

Ende des Spiels: (Das Spiel kann auf folgende Arten enden)

1. 8 oder mehr Feinde liegen aus (Punkte **Hauptaktions-Leiste**, Punkte Feinde und falls nicht benutzt Punkte der Sonderkarte wachsamer Frieden)
2. Der Ringträger scheidet aus (Punkte Leiste, Punkte Feinde und falls nicht benutzt Punkte der Sonderkarte wachsamer Frieden)
3. auf Mordor tritt das letzte Ereignis in Kraft oder auf Isengart können die Forderungen des letzten Ereignisses nicht erfüllt werden (Punkte Leiste, Punkte Feinde und falls nicht benutzt Punkte der Sonderkarte wachsamer Frieden)
4. Alle Feinde wurden besiegt (Punkte Leiste, Punkte Feinde (30), Punkte Schilde und falls nicht benutzt Punkte der Sonderkarte wachsamer Frieden)
5. Am Schicksalsberg, falls der Ring nicht zerstört werden konnte (Punkte Leiste (60), Punkte Feinde und falls nicht benutzt Punkte der Sonderkarte wachsamer Frieden)
6. Am Schicksalsberg und der Ring zerstört wurde (Punkte Leiste (60), Punkte Feinde, Punkte Schilde und falls nicht benutzt Punkte der Sonderkarte wachsamer Frieden)