

# DER HERR DER RINGE™

## MAU MAU

# FREIE VÖLKER

EIN KARTENSPIEL IN DER WELT DES J. R. R. TOLKIEN  
FÜR 2-4 SPIELER AB 8 JAHREN VON PETER NEUGEBAUER

„Für Reiner Müller, weil er von Anfang an ein treuer Begleiter durch Mittelerde gewesen ist.“

## spielidee

Seite an Seite mit den Freien Völkern aus der Filmtrilogie „Der Herr der Ringe“ erlebt ihr den Spieleklassiker *Mau Mau* völlig neu. Stattet den bekanntesten Schauplätzen der Filme einen Besuch ab und nutzt deren besondere Fähigkeiten, um eure Karten schneller loszuwerden als eure Mitspieler. Und wenn es euch gelingt, einen der *Ringträger* bis zum Ende auf seinem Weg zu begleiten, wird euch der Sieg nur schwer zu nehmen sein!

## spielmaterial

55 Herr-der-Ringe-Karten, davon:

44 Mau-Mau-Karten (mit den Zahlen 1-11)

(Jede zeigt einen Charakter aus den „Der Herr der Ringe“-Filmen.)



11x Blau



11x Rot

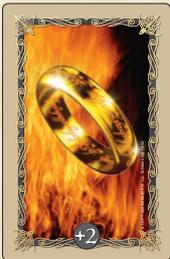


11x Grün



11x Gelb

11 Sonderkarten



1x Der Eine Ring



7x Mittelerde



3x Gandalfs Feuerwerk

9 große Schauplatzkarten



Zudem benötigt ihr noch Zettel und Stift.

1 Promokarte für *Der Herr der Ringe-Mau Mau: Mordor* mit 1 Regelkarte

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: [ersatzteilservice@pegasus.de](mailto:ersatzteilservice@pegasus.de). Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.  
**Dein Pegasus-Spiele-Team.**

## spielvorbereitung

Mischt die 9 **Schauplatzkarten** und legt sie verdeckt als Stapel in der Tischmitte bereit. Deckt die **oberste Karte** auf und lest sie vor. Ihre Sonderregel hat ab sofort Gültigkeit. Sie ist auch die erste Karte des Ablagestapels der Schauplatzkarten.

Bestimmt einen Geber, der alle 55 **Herr-der-Ringe-Karten** (HdR-Karten) – also inklusive der 11 Sonderkarten – in 1 Stapel mischt. Anschließend teilt er an jeden Spieler **8 Karten** dieses Stapels aus. (Bei 2 Spielern: je 10 Karten.) Nehmt eure Karten auf eure Hand. Die Sonderkarte *Der Eine Ring* stellt eine Ausnahme dar: Wer diese Karte bekommt, muss sie aufgedeckt vor sich auf

den Tisch legen und zieht eine neue Karte nach. Einen **Ringträger** auf eurer Hand dürft ihr nicht sofort dazulegen (siehe S. 2). Legt die restlichen Karten als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte (neben die Schauplatzkarten). Deckt die **oberste Karte** des Nachziehstapels auf und legt sie offen daneben. Dies ist die erste Karte des Ablagestapels der HdR-Karten. Habt ihr hierbei eine **Sonderkarte** (*Der Eine Ring*, *Mittelerde* oder *Gandalfs Feuerwerk*) aufgedeckt, deckt ihr solange weitere Karten auf, bis ihr eine **Mau-Mau-Karte** aufdeckt. Mit der Mau-Mau-Karte eröffnet ihr den Ablagestapel. Aufgedeckte Sonderkarten mischt ihr wieder in den Nachziehstapel.

# spieLaBLauf

Ein Spiel geht **über mehrere Runden**. Sobald ein Spieler keine Handkarten mehr hat, endet eine Runde, und alle sammeln Pluspunkte. Wer nun den **Einen Ring** und eventuell einen **Ringträger** ausliegen hat, erhält Extrapunkte.

Einigt euch zunächst, wie viele Runden ihr spielen möchtet, je nach gewünschter Dauer – zum Beispiel:

<b>Kurzes Spiel</b>	3 Runden
<b>Normales Spiel</b>	5 Runden
<b>Langes Spiel</b>	7 Runden

Der Spieler links vom Geber beginnt, danach seid ihr reihum im Uhrzeigersinn am Zug.

## Allgemeiner Zugablauf

Wenn du **am Zug** bist, musst du **1 Karte** von deiner Hand **ausspielen**. Kannst oder willst du dies nicht, musst du 1 Karte vom **Nachziehstapel** ziehen und auf deine Hand nehmen. Du darfst die soeben gezogene Karte ausspielen, wenn du kannst. Danach endet dein Zug.

## Mau-Mau-Karten

Eine Mau-Mau-Karte kannst du nur ausspielen, wenn sie **dieselbe Farbe** (Blau, Rot, Grün, Gelb) oder **dieselbe Zahl** hat wie die oberste Karte des Ablagestapels.

### Ausnahmen:

- 1) Die derzeit ausliegende **Schauplatzkarte** kann einschränken, welche Mau-Mau-Karte du legen darfst (siehe unten).
- 2) Existiert ein noch **unerfüllter Farbwunsch** (siehe ebenfalls unten), muss deine Mau-Mau-Karte der gewünschten Farbe entsprechen. (Die Zahl ist in diesem Fall frei wählbar.)

Lege deine ausgespielte Karte oben auf den Ablagestapel. Danach endet dein Zug.

## Der Eine Ring (Sonderkarte)

Wenn du diese Karte – **zu einem beliebigen Zeitpunkt** einer Runde – ziehst, lege sie aufgedeckt vor dich auf den Tisch und ziehe dafür eine andere Karte vom Nachziehstapel. (Dies gilt auch zu Rundenbeginn – siehe S. 1.) Einen **Ringträger** von deiner Hand darfst du niemals dazulegen, wenn du den **Ring** vom Nachziehstapel ziehst.

### Ringträger

**Ringträger** sind normale Mau-Mau-Karten; du kannst sie jederzeit in deinem Zug als normale Karte spielen, wenn du das willst und dies den Regeln nach möglich ist. **Ringträger** sind durch ein besonderes Symbol auf der Karte gekennzeichnet



Der **Eine Ring** ist **nicht sicher** und kann durch eine Karte **Ringträger** übernommen werden, sobald er im Spiel ist: Hat ein Mitspieler den **Einen Ring** vor sich liegen, und du willst einen **Ringträger** von deiner Hand auf den Ablagestapel spielen (den Regeln entsprechend), kannst du ihn **stattdessen** auch vor dir auslegen. Nimm diesem Mitspieler dann den **Einen Ring** weg und lege ihn vor dir selbst aus, neben deinen **Ringträger**. Der Mitspieler muss dann seinen eigenen **Ringträger** – falls er einen hat – auf den Ablage-

stapel abwerfen. Dadurch wird Farbe bzw. Zahl für den nächsten Zug eines Spielers bestimmt.

**Beispiel:** Klaus erhält zu Rundenbeginn vom Geber den **Einen Ring** und legt ihn vor sich aus. Er hat zwar auch **Gollum**, einen **Ringträger**, auf der Hand, darf ihn aber nicht dazulegen. Später will Angelika den **Ring** übernehmen. Auf dem Ablagestapel liegt **Haleth** (Blau; 7), daher darf sie dies mit **Frodo** (Grün; 7) tun und beide Karten vor sich auslegen. Im weiteren Verlauf spielt Ben mit **Sam Gamschie** (Grün; 8 – auf dem Ablagestapel liegt eine grüne Karte) ebenfalls einen **Ringträger**. Nun klaut er seinerseits Angelika den **Ring** und legt ihn zusammen mit **Sam** vor sich aus. Angelika muss **Frodo** auf den Ablagestapel legen – er bestimmt Farbe (Grün) und Zahl (7) des nächsten Zuges.

Einen vor dir ausliegenden **Ringträger** darfst du nicht gegen einen anderen von deiner Hand austauschen.

Es darf niemals mehr als 1 **Ringträger** gleichzeitig vor den Spielern ausliegen.

## Gandalfs Feuerwerk (Sonderkarte)

**Gandalfs Feuerwerk** kannst du **immer ausspielen** – egal, welche Karte oben auf dem Ablagestapel liegt. Führe nun nacheinander folgende **3 Aktionen** aus:

1. Bestimme 1 Spieler, der **aussetzt**. Dieser Spieler legt seine Handkarten verdeckt vor sich auf den Tisch; wenn er seinen nächsten Zug macht, nimmt er sie als einzige Aktion wieder auf die Hand. (Erst dann kann wieder eine Karte auf ihn gespielt werden, die ihn zwingt, erneut auszusetzen.)
2. Bestimme 1 Mitspieler, der **1 Karte** vom Nachziehstapel **zieht**.

**Ausnahme:** Spielt ihr zu zweit, entscheidest du, ob dein Mitspieler entweder 1 Mal aussetzen oder 1 Karte vom Nachziehstapel ziehen muss. Du kannst auch ganz darauf verzichten.

3. **Wünsche** dir die **Farbe** (Blau, Rot, Grün, Gelb), mit der weitergespielt werden soll.

## Mittelerde (Sonderkarte)

**Mittelerde** kannst du **immer ausspielen** – egal, welche Karte oben auf dem Ablagestapel liegt. **Decke** nun die nächste **Schauplatzkarte auf** und lies sie vor. Deren **Sonderregel** hat ab sofort Gültigkeit; überdecke mit der neuen die alte Schauplatzkarte. **Wünsche** dir die **Farbe** (Blau, Rot, Grün, Gelb), mit der weitergespielt werden soll.

## Schauplatzkarten

Es liegt immer 1 Schauplatzkarte **offen** aus, deren **Sonderregel** Gültigkeit hat. Sobald eine neue ausgelegt wird, überdeckt sie die bisherige auf dem Ablagestapel, und nur noch die Sonderregel der neuen hat Gültigkeit. Schauplatzkarten beziehen sich auf Farben (Blau, Rot, Grün, Gelb) oder Symbole (☙, ☚, ☞, ☛) der Mau-Mau-Karten.

**Hinweis:** Die Schauplatzkarten **Schicksalsberg** haben nur Auswirkungen, wenn **Der Eine Ring** im Spiel ist.

Manche Schauplatzkarten zeigen im unteren Bereich Mau-Mau-Karten. Diese haben nur im Zusammenspiel mit **Der Herr der Ringe-Mau Mau: Mordor** Bedeutung (siehe S. 4). Spielt ihr lediglich mit **Freie Völker**, könnt ihr sie ignorieren.

## Farbwunsch

Wurden während deines Zugs die **Sonderkarten** *Gandalfs Feuerwerk* oder *Mittelerde* auf den Ablagestapel **gelegt**, musst du dir eine Farbe wünschen (Blau, Rot, Grün, Gelb). Dein Farbwunsch bleibt **so lange bestehen**, bis ein Spieler entweder eine Mau-Mau-Karte der gewünschten Farbe ausspielt oder eine andere Sonderkarte ablegt und einen neuen (oder denselben) Farbwunsch äußert.

## Leerer Stapel

Ist ein Nachziehstapel aufgebraucht, **mischt** ihr alle Karten des Ablagestapels und bildet daraus einen neuen Nachziehstapel. Das gilt auch für die Schauplatzkarten.

**Achtung:** Die oberste Karte eines Ablagestapels dürft ihr nicht mitmischen, sondern müsst sie als Ablagestapel liegen lassen!

## Mau

Sobald du deine **vorletzte Karte** spielst, also danach nur noch 1 Karte auf der Hand hast, musst du dies sofort (im Allgemeinen innerhalb von 2,6 Sekunden) melden, indem du „Mau“ sagst. Vergisst du dies, musst du **1 Strafkarte** vom Nachziehstapel der HdR-Karten ziehen. *Der Eine Ring* ist keine Handkarte.

# ENDE EINER RUNDE

## Mau Mau

Sobald du deine **letzte Karte** gespielt hast, endet die Runde. Allerdings musst du dies sofort (im Allgemeinen innerhalb von 2,6 Sekunden) melden, indem du „Mau Mau“ sagst. Vergisst du dies, musst du **2 Strafkarten** vom Nachziehstapel ziehen, und die Runde geht weiter.

Du darfst das Spiel **nicht durch** das Ausspielen einer **Sonderkarte beenden!** Tust du dies trotzdem, musst du 2 Strafkarten vom Nachziehstapel ziehen, und die Runde geht weiter. Es ist aber durchaus erlaubt, mit der letzten Handkarte den *Einen Ring* zu übernehmen, vor sich auszulegen und die Runde zu beenden (vorausgesetzt, diese Handkarte kann den Regeln entsprechend gespielt werden und ist ein *Ringträger*).



**Beispiel 1:** Klaus und Angelika spielen zu zweit. Klaus hat noch 1 Karte, *Gandalfs Feuerwerk*, auf der Hand. Er ist am Zug, darf mit dieser Sonderkarte aber die Runde nicht beenden, da er sonst 2 Strafkarten nehmen müsste. Stattdessen zieht er 1 Karte vom Nachziehstapel – es ist *Legolas* (Farbe: Grün, Zahl: 3, Symbol: ). Zwar ist die oberste Karte des Ablagestapels gerade die gelbe 3, und die Sonderregel der Schauplatzkarte *Graue Anfurten* gilt (es dürfen nur Karten mit einem gespielt werden), so dass er *Legolas* gleich ausspielen dürfte. Das würde ihm aber nichts nützen, da er dann wieder nur die Sonderkarte *Gandalfs Feuerwerk* auf der Hand hätte, mit der er die Runde nicht beenden darf! Deswegen spielt er *Gandalfs Feuerwerk* und behält *Legolas* zunächst als letzte Karte auf der Hand. Er wünscht sich als Farbe Grün und sagt schnell erneut „Mau“, um keine Strafkarte zu bekommen.



**Beispiel 2:** Klaus und Angelika spielen zu zweit. Klaus hat den *Einen Ring* und *Gollum*, einen *Ringträger*, offen vor sich liegen. Angelika hat nur noch 1 Karte auf der Hand: *Bilbo*, einen weiteren *Ringträger*. Als sie am Zug ist, liegt die gelbe 1 auf dem Ablagestapel. Sie legt *Bilbo* (ebenfalls Zahl 1) vor sich aus, nimmt Klaus den *Einen Ring* weg, legt ihn ebenfalls vor sich aus und sagt „Mau Mau“. Klaus muss noch seine *Gollum*-Karte auf den Ablagestapel werfen.

Ist die Runde **zu Ende**, erhält jeder Spieler **Punkte**. Die Anzahl dieser Punkte entspricht der **Summe** der Karten, die alle **anderen** Spieler noch **auf der Hand haben**. (Eventuelle Tischkarten, also *Der Eine Ring* und ein *Ringträger*, zählen nicht dazu.) Außerdem erhält der Spieler, der die Runde **beendet hat**, **2 Punkte** als Bonus. Der Spieler, der den *Einen Ring* vor sich liegen hat, erhält ebenfalls **2 Punkte** als Bonus. Hat zudem eine der Schauplatzkarten *Schicksalsberg* bei Rundenende noch Gültigkeit, erhält der Spieler für seinen *Ringträger* ebenfalls noch Bonuspunkte. (Vergleiche den Kartentext auf dem ausliegenden *Schicksalsberg*).

**Beispiel 3:** Angelika hat die Runde beendet. Die Spieler haben folgende Kartenanzahl auf ihrer Hand:

Angelika	Robert	Klaus	Ben
0	1	2	4

(Vor Klaus liegen auch *Der Eine Ring* und *Gollum* als *Ringträger* aus.)

Die Sonderregel einer Schauplatzkarte *Schicksalsberg* hat bei Rundenende Gültigkeit. Angelika erhält  $1+2+4=7$  Punkte + 2 Bonuspunkte, insgesamt also 9 Punkte. Robert erhält  $0+2+4=6$  Punkte und Klaus  $0+1+4=5$  Punkte + 4 Bonuspunkte (2 wegen des *Einen Rings*, der ausliegende *Schicksalsberg* gibt ihm für *Gollum* weitere 2), insgesamt also ebenfalls 9 Punkte. Ben erhält nur  $0+1+2=3$  Punkte.

Notiert alle Punkte auf einem Zettel. Bereitet danach die nächste Runde wieder genauso vor wie zu Spielbeginn. Der Geber wechselt nach jeder Runde im Uhrzeigersinn.

# ENDE DES SPIELS

Nach der zu Spielbeginn vereinbarten Anzahl an Runden gewinnt der Spieler mit den **insgesamt meisten Punkten**. Bei einem Gleichstand spielt ihr einfach noch eine weitere Runde!

# KOMBINATION MIT DER HERR DER RINGE-MAU MAU: MORDOR

## Vorbereitung

1. Mischt alle 110 HdR-Karten (also inklusive der Sonderkarten) in 1 Stapel.
2. Der Geber verteilt an jeden Spieler 8 Karten dieses Stapels. (Bei 2 Spielern: je 10 Karten.) Nehmt eure Karten auf eure Hand.
3. Die Sonderkarten *Der Eine Ring* und der *Palantir* stellen Ausnahmen dar: Wer eine dieser Karten bekommt, legt sie aufgedeckt vor sich auf den Tisch, und der Geber teilt ihm eine neue Karte aus.
4. Legt den übrigen Stapel als 1 Nachziehstapel in die Tischmitte. Deckt die obersten Karten des Nachziehstapels auf und legt sie daneben – solange, bis ihr 2 Ablagestapel bilden könnt, 1 für Karten aus *Freie Völker*, 1 für Karten aus *Mordor*. Legt sie rechts und links neben den Nachziehstapel. Die obersten (offen liegenden) Karten sind die ersten des jeweiligen Ablagestapels. Habt ihr hierbei eine Sonderkarte aufgedeckt, deckt ihr solange weitere Karten auf, bis ihr eine Mau-Mau-Karte aufdeckt. Nur die Mau-Mau-Karten legt ihr oben auf den Ablagestapel. Alle aufgedeckten Sonderkarten mischt ihr wieder in den Nachziehstapel.
5. Mischt die 18 Schauplatzkarten beider Spiele zusammen und legt sie verdeckt in die Tischmitte. Deckt die oberste Karte auf. Sie ist die erste Karte des Ablagestapels der Schauplatzkarten. Verschiebt die Schauplatzkarte über den jeweiligen Ablagestapel der HdR-Karten (also eine Schauplatzkarte aus *Freie Völker* über den Ablagestapel von *Freie Völker* und umgekehrt).



Schauplatzkarte mit abgebildeten Charakteren

## Spielablauf

Die Regeln der Einzelspiele gelten mit folgenden Änderungen: Spielt Mau-Mau-Karten (nach den bekannten Regeln) stets auf den entsprechenden Ablagestapel aus; das gilt auch für Sonderkarten. Die Sonderkarte *Mittelerde* gibt es in beiden Spielen; ihr könnt sie trotzdem leicht an den unterschiedlichen Rahmen unterscheiden.



Karte aus „Freie Völker“ Karte aus „Mordor“

Deckt ihr eine Schauplatzkarte neu auf, verschiebt gegebenenfalls den Stapel mit der offenen Karte über den Ablagestapel der entsprechenden Mau-Mau-Karten (wie oben bei Punkt 5 der „Vorbereitung“ beschrieben).

Auf manchen Schauplatzkarten gibt es im unteren Bereich Mau-Mau-Karten, die sich auf Charaktere aus dem jeweils anderen Spiel beziehen (siehe nebenstehend). Liegt eine solche Schauplatzkarte aus, und hast du eine der abgebildeten Mau-Mau-Karten auf der Hand, darfst du diese in deinem Zug deinen Mitspielern zeigen und dann verdeckt vor dir auslegen. Du darfst in diesem Zug keine andere Karte spielen. Der nächste Spieler ist dran. Bei Rundenende erhältst du pro verdeckt vor dir liegender Mau-Mau-Karte 1 Bonuspunkt.

**Achtung:** Sind auf der Schauplatzkarte 2 Mau-Mau-Karten abgebildet, und hältst du beide auf der Hand, darfst du trotzdem nur 1 dieser Karte **pro Zug** vorzeigen und spielen.

Du kannst eine Runde beenden, indem du eine abgebildete Mau-Mau-Karte vor dich ablegst. Wie üblich musst du natürlich „Mau Mau“ sagen.

**Bei Rundenende:** Es ist durchaus möglich, dass derselbe Spieler sowohl den *Einen Ring* als auch den *Palantir* vor sich liegen hat und die damit verbundenen Bonuspunkte einheimst.

## SPIEL MIT MEHR ALS 4 SPIELERN

Wollt ihr *Der Herr der Ringe-Mau Mau: Freie Völker* mit mehr als 4 Spielern spielen, gibt es mehrere Möglichkeiten. Ihr könnt zum Beispiel einfach mit weniger Handkarten starten, zum Beispiel zu fünft mit 7 oder zu sechst mit 6 Karten. Oder ihr mischt die Karten aus einem zweiten Exemplar von *Der Herr der Ringe-Mau Mau: Freie Völker* mit dazu, dann könnt ihr auch in noch größeren Runden spielen!

Auch in Partien mit mehr als 4 Spielern könnt ihr *Freie Völker* mit *Mordor* kombinieren.

## IMPRESSUM

Autor: Peter Neugebauer · Grafikdesign: Hans-Georg Schneider, Sascha Jaeck · Realisation: Jan Christoph Steines

© 2015 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland · Alle Rechte vorbehalten.

© 2015 New Line Productions, Inc. All rights reserved. The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, The Lord of the Rings: The Two Towers,

The Lord of the Rings: The Return of the King and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz

Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to New Line Productions, Inc. (s15)

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.



Pegasus Spiele