



DER
HERR
DER
RINGE

DIE GEFÄHRTEN™

DECKBAU-SPIEL

REGELHEFT

ÜBERBLICK

Im *Der Herr der Ringe: Die Gefährten Deckbau-Spiel* übernimmt jeder Spieler die Rolle von Frodo, Gandalf oder einem der anderen tapferen und heldenhaften Gefährten der Gemeinschaft des Ringes. Zu Beginn hast du nur die Tapferkeit der freien Völker Mittel-erdes auf deiner Seite, doch wirst du während des Spiels neue mächtige Karten erhalten, um möglichst viele Erzfeinde zu besiegen. Es gewinnt der Spieler, der am Ende der Partie die meisten Siegpunkte (SP) in seinem Deck hat.

SPIELMATERIAL

220 Karten

- 24 Tapferkeit-Startkarten
- 16 Verzweiflung-Startkarten
- 116 Karten des Hauptdecks
- 14 Heldenmut-Karten
- 12 Erzfeind-Karten
- 20 Korrumpierung-Karten
- 9 einzigartige Helden-Startkarten (davon 2 Promokarten)
- 1 Stopp- und 8 Erzfeind-Karten für den Albtraum-Modus (für erfahrene Spieler!)

9 Heldenbögen (mit den Promohelden *Arwen* sowie *Merry & Pippin*)

1 Regelheft

SPIELAUFBAU

1. Helden und Startdecks

Jeder Spieler nimmt sich zufällig einen der Helden. Für die erste Partie empfiehlt es sich, nur aus den folgenden Helden zu wählen: Frodo, Legolas, Gandalf, Aragorn und Samweis. Alternativ kann sich jeder Spieler seinen Helden aussuchen. Jeder Spieler beginnt mit einem Deck aus 10 Karten, die zusammengemischt werden: die **Startkarte seines Helden**, **6 Tapferkeit-Karten** sowie **3 Verzweiflung-Karten**.

Die Tapferkeit-Karten werden genutzt, um im Verlauf einer Partie neue Karten zu kaufen und sie seinem Deck hinzuzufügen. Auf diese Weise werden eure Decks stärker.

Durch Verzweiflung-Karten werden die Gefährten der Gemeinschaft geschwächt und können ins Wanken geraten. Diese Karten sollten die Spieler so schnell wie möglich loswerden (mehr dazu später).



Helden-Startkarte



6 Tapferkeit-Karten



4 Verzweiflung-Karten

KARTENTYPEN UND AUFBAU DER KARTEN

Es gibt verschiedene Kartentypen, die nachfolgend abgebildet sind: Helden, Startkarten, Feinde, Orte, Verbündete, Manöver, Artefakte und Wendepunkte. Korruption-Karten haben keinen Kartentyp, sind der Vollständigkeit halber dennoch abgebildet.

Jede Karte hat im unteren Bereich eine eindeutige Nummer (von 1 bis 218) mit dem Kürzel „GF“ (für „Gefährten“), um die Zugehörigkeit zu diesem Set zu kennzeichnen.

 <p>HELD</p>	 <p>STARTKARTEN</p>		 <p>KORRUMPIERUNG</p>
---	---	--	---

 <p>ERZFEIND</p>	 <p>FEIND</p>	 <p>ORT</p>	 <p>FEIND MIT ANGRIFF & HINTERHALT</p>
--	--	--	---

 <p>VERBÜNDETER</p>	 <p>MANÖVER</p>	 <p>ARTEFAKT</p>	 <p>WENDEPUNKT</p>
--	---	--	--

2. Das Hauptdeck vorbereiten

Die meisten Karten, die ihr euren Decks hinzufügen werdet, kommen aus dem Hauptdeck. Mischt alle Karten des Hauptdecks zusammen und legt sie als Stapel in der Mitte des Tisches bereit. Die folgenden Karten(typen) kommen **nicht** ins Hauptdeck: **Erzfeinde**, **Tapferkeit**, **Verzweiflung**, **Heldenmut**, **Korrumpierung**, die einzigartigen **Helden-Startkarten**. Das Hauptdeck besteht also aus allen anderen Karten (insgesamt 116).

3. Stapel der Erzfeinde zusammenstellen

Dem Spiel liegen zwölf verschiedene Erzfeinde bei. In einer normalen Partie werden **acht Erzfeinde** genutzt. Für ein längeres Spiel könnt ihr mehr als acht Erzfeinde nutzen. Unabhängig davon, mit wie vielen Erzfeinden ihr spielt, werden der *Nazgûl* und *Lurtz* immer genutzt.

Die Erzfeinde sind in vier Stufen eingeteilt:

- Es gibt einen Erzfeind der Stufe 1 (*Nazgûl*).
- Es gibt je fünf Erzfeinde der Stufen 2 und 3.
- Es gibt einen Erzfeind der Stufe 4 (*Lurtz*).

Lurtz ist der letzte Erzfeind, dem sich die Gemeinschaft des Ringes im ersten Film stellen muss. So ist es auch hier: Legt *Lurtz* **verdeckt** als unterste Karte des Erzfeinde-Stapels bereit.

Mischt nun die fünf Erzfeinde der Stufe 3, wählt drei dieser Karten aus und legt sie ebenfalls **verdeckt** auf den eben begonnenen Erzfeinde-Stapel.

Verfährt genauso mit den Erzfeinden der Stufe 2. Die vier übrigen Erzfeinde der Stufen 2 und 3 kommen unbesehen in die Spielschachtel zurück. So weiß niemand genau, auf welche Erzfeinde ihr treffen werdet.

Als Letztes legt ihr den *Nazgûl* **aufgedeckt** auf den Erzfeinde-Stapel: Er stellt die erste Bedrohung dar. In einer normalen Partie mit acht Erzfeinden sollte euer Erzfeinde-Stapel mit dem *Nazgûl*, dem Erzfeind der Stufe 1, beginnen, gefolgt von je drei Erzfeinden der Stufen 2 und 3 und mit *Lurtz* abschließen, dem Erzfeind der Stufe 4.



SPIELABLAUF

Bestimmt zufällig einen Startspieler. Jeder Spieler mischt zu Beginn sein Deck und zieht **fünf Karten** auf seine Hand. Die Spieler sind reihum im Uhrzeigersinn an der Reihe.

In jedem deiner Züge kannst du Karten aus dem Pfad oder Heldenmut-Karten kaufen sowie den obersten Erzfeind bekämpfen, um dein eigenes Deck zu verbessern. Karten, die du kaufst oder durch andere Karteneffekte erhältst, kommen auf deinen Ablagestapel, außer es wird explizit anders erwähnt. Eure Ablagestapel sind stets offen und werden nach einigen Zügen wieder in eure Decks gemischt, so dass euch eure neuen und mächtigeren Karten auf eurer Hand zur Verfügung stehen. Da neue Karten üblicherweise besser sind, verbessert sich durch den Kauf solcher Karten euer gesamtes Deck, deswegen heißt es „Deckbau-Spiel“.

In deinem Zug darfst du beliebig viele Karten kaufen, solange deren summierte Kosten nicht die Höhe der **Macht** überschreiten, die du in diesem Zug zur Verfügung hast. Beispielsweise geben dir deine Tapferkeit-Karten jeweils **+1 Macht**. Würdest du vier von diesen Karten auf der Hand haben (und keine weitere Karte, die dir Macht gibt), könntest du eine einzelne Karte mit Kosten in Höhe von 2, 3 oder 4 kaufen. Alternativ könntest du zwei Karten kaufen, die jeweils 2 kosten. Heldenmut-Karten sind (normalerweise) eine Option, wenn die aktuellen Karten im Pfad zu teuer sind. Du kannst auch mehrere davon in deinem Zug kaufen, wenn du möchtest. Du kannst jederzeit passen, wenn du keine Karten mehr kaufen möchtest oder kannst.

Verzweiflung- und Korrumpierung-Karten geben dir keine Macht. Da sie deine Hand und dein gesamtes Deck schwächen, solltest du sie so schnell es geht zerstören (was später beschrieben wird). Du darfst sie zwar ausspielen, allerdings haben sie keinerlei Effekte. Sie kommen erst auf deinen Ablagestapel, wenn du deinen Zug beendest, da du dann alle ausgespielten Karten sowie deine verbliebenen Handkarten auf deinen Ablagestapel legst.

Reihenfolge beim Ausspielen deiner Karten

In deinem Zug darfst du deine Handkarten in beliebiger Reihenfolge ausspielen. Nachdem du eine Karte ausgespielt hast, werden ihr Text – und damit ihre Effekte – sofort ausgeführt. Sobald du alle Karten ausgespielt hast, die du spielen wolltest, zähle die Macht zusammen, die du damit sammeln konntest. Dann kannst du so viele Karten aus dem Pfad oder den anderen Stapeln kaufen, wie du möchtest. Du musst nicht alle deine Handkarten ausspielen, bevor du beginnst, Karten zu kaufen.

Die meisten Karteneffekte sind simpel, wie beispielsweise **+X Macht**, Karten ziehen oder einen Angriff durchführen. In den meisten Fällen macht es keinen Unterschied, in welcher Reihenfolge du deine Karten ausspielst.



Deinen Zug beenden

1. Am Ende deines Zuges legst du alle deine ausgespielten Karten sowie deine verbliebenen Handkarten auf deinen Ablagestapel. Jegliche ungenutzte Macht verfällt, du kannst sie nicht für deinen nächsten Zug „speichern“. Dann ziehst du erneut fünf Handkarten und der Spieler zu deiner Linken ist an der Reihe.
2. Sollten Lücken im Pfad sein, weil du z. B. Karten gekauft hast, ziehst du neue Karten vom Hauptdeck und fügst sie dem Pfad hinzu. Das passiert erst am Ende deines Zuges und nicht bereits, sobald du Karten kaufst oder durch andere Effekte Karten aus dem Pfad erhältst!
3. Falls die oberste Karte des Erzfeinde-Stapels verdeckt ist, wird sie jetzt aufgedeckt: Der nächste Erzfeind, der die Gefährten zu Fall bringen möchte, steht bereit.

Beispielhafter Spielzug

Nachdem du deine Startkarten gemischt hast, ziehst du vier Tapferkeit- und eine Verzweiflung-Karte für deinen ersten Zug. Du kannst alle vier Tapferkeit-Karten ausspielen und hast somit 4 Macht, genug, um dir die Karte „Solche Bierkrüge gibt’s?“ aus dem Pfad zu kaufen. Sie kommt sofort auf deinen Ablagestapel. Die Verzweiflung-Karte bringt dir keine Macht. Nun hast du alle Karten gespielt und gekauft, die du wolltest, und beendest deinen Zug. Die gespielten Karten und die übrige Verzweiflung-Karte kommen auf deinen Ablagestapel und du ziehst fünf neue Karten. Nun ist der Spieler zu deiner Linken an der Reihe.



SPIELENDE

Die Partie endet, sobald eine der beiden folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- *Lurtz*, der letzte Erzfeind, wurde besiegt.
- Du kannst den Pfad nicht auf fünf Karten auffüllen.

Nun zählt jeder Spieler die Siegpunkte **SP** aller Karten in seinem Deck zusammen. Korruption-Karten zählen dabei negativ und müssen entsprechend von den SP abgezogen werden. Der Spieler mit den meisten SP wird zum Sieger gekrönt! Im Falle eines Unentschiedens gewinnt der Spieler mit den meisten besiegten Erzfeinden.

Nach der Partie solltet ihr alle Karten wieder nach den Kartentypen sortieren. Legt insbesondere die Erzfeinde, die ihr zu Beginn in die Spielschachtel zurückgelegt hattet, wieder zu den anderen Erzfeinden, damit ihr nächstes Mal alle beisammen habt.

Angriffe und Abwehr

Einige Karten erlauben dir, einen Angriff auf andere Spieler durchzuführen. Wenn du eine Karte mit einem Angriff-Effekt ausspielst, hat jeder andere Spieler die Möglichkeit, diesem Angriff zu entgehen, indem er eine Karte mit Abwehr-Effekt ausspielt. Ein solcher Abwehr-Effekt gilt nur für den Spieler, der die Karte ausspielt und jeder Spieler darf nur 1 solche Karte pro Angriff ausspielen.

Jeder Spieler, der dem Angriff nicht entgeht, ist von dem Effekt des Angriffs betroffen. Auch wenn ein oder mehrere Spieler einem Angriff entgehen, gelten die anderen Effekte der ausgespielten Angriff-Karte (wie z. B. +3 Macht).

Hinterhalt

Ein Hinterhalt ist ein besonderer Angriff durch Feinde aus dem Hauptdeck. Wenn eine Karte mit einem Hinterhalt-Effekt in den Pfad kommt und du als Nächstes an der Reihe bist, gerätst du zu Beginn deines Zuges in diesen Hinterhalt. Wenn durch eine in einem Spielerzug ausgespielte Karte neue Karten in den Pfad kommen, werden deren Hinterhalt-Effekte nicht ausgeführt.

Beispiel: Der Spieler rechts von dir kauft in seinem Zug zwei Karten aus dem Pfad. Dann beendet er seinen Zug und legt zwei neue Karten vom Hauptdeck in den Pfad, eine davon mit einem Hinterhalt. Du bist von dem Hinterhalt betroffen, handelst ihn ab und führst danach deinen Zug normal aus.

Solltest du in mehrere Hinterhalte geraten, darfst du deren Reihenfolge bestimmen. Danach führst du deinen Zug normal aus. Du kannst Karten mit Abwehr-Effekt ausspielen, um Hinterhalten zu entgehen, allerdings benötigst du für jeden Hinterhalt eine eigene Abwehr-Karte. Außerdem darfst du nur 1 Abwehr-Karte pro Hinterhalt ausspielen.

Orte

Orte kommen ebenso wie andere Karten auf deinen Ablagestapel, nachdem du sie gekauft oder anderweitig erhalten hast. Wenn du jedoch später einen Ort ausspielst, bleibt er für den Rest der Partie aufgedeckt vor dir liegen.

Jeder Ort hat einen dauerhaften Effekt, der auf der Karte beschrieben ist. Das Wort **Dauerhaft** macht deutlich, dass dir diese Karte in jedem deiner Züge helfen wird. Du darfst beliebig viele Orte ausgespielt vor dir liegen haben. Sobald ein Ort ausgespielt ist, gilt er nicht länger als Karte auf deiner Hand.



Korruption

Durch manche Angriffe und Hinterhalte erhalten die Spieler Korruption-Karten. Falls nicht anders angegeben, kommen Korruption-Karten auf den Ablagestapel des jeweiligen Spielers, so dass sie dem Deck hinzugefügt werden und es schwächen. Denn Korruption-Karten haben keinerlei positive Effekte und können zwar ausgespielt werden, „verstopfen“ aber letztlich die eigene Kartenhand. Außerdem bringen sie am Ende des Spiels -1 Siegpunkt, so dass du dir überlegen solltest, wie du sie loswirst! Sollte der Korruption-Stapel leer sein, wenn ein Spieler eine solche Karte erhalten soll, hat er Glück und muss keine nehmen. Die anderen Effekte der Karte werden trotzdem ausgeführt. Du darfst weiterhin einem Angriff oder Hinterhalt mittels einer Abwehr-Karte entgehen, auch wenn keine Korruption-Karte mehr vorhanden ist.

Im **Albtraum-Modus** werden zerstörte Korruption-Karten zurück auf den Stapel gelegt, statt sie aus dem Spiel zu nehmen.

Wendepunkte

Diese Karten stellen glückliche Fügungen oder andere bedeutende Situationen dar, welche die Gemeinschaft erlebt. Wendepunkt-Karten haben immer Kosten von 0, so dass selbst ein Spieler ohne Handkarten eine solche Karte kaufen kann. Wenn du eine solche Karte kaufst oder durch andere Effekte erhältst, spiele sie sofort aus, führe ihre Effekte aus und zerstöre sie anschließend. Das gilt auch, wenn du die Karte während des Zuges eines anderen Spielers erhältst. Beachte jedoch, dass die +3 Macht von der Karte „Reißender Fluss“ nicht während des Zuges eines anderen Spielers von dir genutzt werden können.

Nachdem eine Wendepunkt-Karte ausgeführt wurde, fährt der aktuelle Spieler mit seinem Zug normal fort. Beachtet auch, dass bei Spielbeginn keine Wendepunkt-Karten im Pfad liegen dürfen. Legt jede dieser Karten wieder unter das Hauptdeck und deckt entsprechend viele neue Karten auf.

Karten zerstören

Einige Karten haben einen Effekt, der es dir erlaubt, eine Karte von deiner Hand, deinem Deck, deinem Ablagestapel oder sogar aus dem Pfad zu zerstören. Lege eine zerstörte Karte aufdeckt auf einen Stapel für zerstörte Karten irgendwo auf dem Tisch, sie ist damit komplett aus dem Spiel. Oft hast du die Wahl, welche Karte du zerstören möchtest. Wenn du Verzweiflung- oder Korruption-Karten zerstörst, wird das dein Deck deutlich verbessern! Beachte, dass zerstörte Heldenmut- und Korruption-Karten nicht zurück auf ihren jeweiligen Stapel kommen (Ausnahme: Albtraum-Modus).



Dein Deck neu mischen

Du mischst deinen Ablagestapel nicht sofort neu, wenn dein Deck leer ist. Das passiert erst, wenn du eine Karte von deinem Deck ziehen, ablegen oder aufdecken musst und keine Karte mehr vorhanden ist. Dann nimmst du deinen Ablagestapel, mischst ihn neu und hast so ein neues Deck mit all deinen Karten.

Karten erhalten

Wenn ein Effekt besagt, dass du eine bestimmte Karte oder eine Karte deiner Wahl erhältst, nimmst du dir die Karte und legst sie ohne weitere Kosten auf deinen Ablagestapel, außer der Effekt gibt etwas anderes an. Solltest du eine Karte mit bestimmtem Namen, Typ oder Kosten erhalten, die nicht mehr verfügbar ist, passiert einfach nichts.

Karteneffekte ausführen

Wenn ein Karteneffekt mehrere Spieler betrifft und die Reihenfolge wichtig ist (bspw. ein Angriff, bei dem jeder der anderen drei Spieler eine Korrumpierungskarte erhält und nur zwei verfügbar sind), wird der Effekt im Uhrzeigersinn ausgeführt, beginnend bei dem Spieler, der die Karte ausgespielt hat. Falls du eine Karte ausspielst, die einen anderen Effekt auslöst (z. B. den eines deiner Orte), führst du erst die ausgespielte Karte komplett aus, bevor andere Effekte zum Tragen kommen.

Beispiel: Die „Moria-Horde“ (Erzfeind) gibt dir +3 Macht und du darfst ein Artefakt aus dem Pfad erhalten und auf die Hand nehmen. Hast du „Die Minen Morias“ (Ort) im Spiel, wird ihr Effekt ausgelöst und du dürftest eine Karte ziehen (weil du einen Feind ausgespielt) hast. Allerdings musst du dir erst das Artefakt nehmen, bevor du eine Karte durch den ausgelösten Effekt ziehen darfst.

ERZFEINDE

Hast du in deinem Zug genug Macht gesammelt, kannst du einen Erzfeind besiegen. Wie beim Kauf von Karten musst du mindestens so viel Macht haben, wie auf dem Erzfeind als Kosten abgebildet sind. Dann nimmst du den obersten Erzfeind vom Stapel und legst ihn auf deinen Ablagestapel, es sei denn, ein Effekt besagt etwas anderes. Der nächste Erzfeind bleibt verdeckt, bis dein Zug beendet ist, so dass du nur einen Erzfeind pro Zug besiegen kannst. Für die Erzfeinde benötigst du zwischen 8 und 14 Macht. Da der Stapel zu Beginn zufällig zusammengestellt wird, solltest du den aktuellen Erzfeind stets im Blick haben.

Während der *Nazgûl* damit zufrieden ist, euch von seinem erhabenen Platz auf dem Erzfeinde-Stapel bedrohlich anzublicken, benötigen die übrigen Erzfeinde eine andere Herangehensweise. Jeder Erzfeind (außer dem *Nazgûl*) hat einen Effekt **Hinterhalt (Gruppe)**. Sobald ein solcher Erzfeind aufgedeckt wird, gerät **jeder Spieler** in diesen Hinterhalt und muss sich ihm stellen. Jeder Spieler kann dem Hinterhalt mit einer Abwehr-Karte entgehen, wenn die Karte nichts anderes besagt. Alle anderen Spieler sind von den Auswirkungen betroffen. Ein solcher Gruppenhinterhalt findet **vor** normalen Hinterhalten statt. Schiebt die Karten mit normalen Hinterhalten am besten ein bisschen im Pfad nach oben, damit ihr nicht vergesst, diese danach ebenfalls auszuführen.



Erzfeind-Karten in deinem Deck

Die Erfahrung, einen Erzfeind besiegt zu haben, wird dir in deinen weiteren Zügen genauso helfen wie andere gekaufte Karten. Wenn du einen Erzfeind von deiner Hand ausspielst, ist nur der obere Text relevant. Den Hinterhalt auf die Gruppe hat er schließlich bereits ausgeführt, als er auf dem Erzfeinde-Stapel aufgedeckt wurde. Erzfeind-Karten gelten für andere Effekte als normale Feinde, da es ein Titel und kein eigener Kartentyp ist. Wenn du einen Erzfeind ausspielst, zählt er also auch nicht als zwei verschiedene Kartentypen.

Albtraum-Modus

Wenn ihr das Spiel gemeistert habt und eine richtige Herausforderung sucht, eine Prüfung eures Willens, die Frodos zermürbender Reise zum Schicksalsberg in nichts nachsteht, dann lasst die acht Erzfeinde des Albtraum-Modus frei. Schaut euch die Karten nicht an, wenn ihr das Päckchen öffnet! Legt die Karte mit dem Warnhinweis beiseite und lasst den *Nazgûl* oben auf dem Stapel. Die übrigen Erzfeinde sind bereits in der richtigen Reihenfolge. Sie sich vorher anzuschauen wäre keines Helden würdig. Ihr wolltet eine richtige Herausforderung, also nehmt den Ansturm, wie er kommt. Im Albtraum-Modus werden die normalen Erzfeinde nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.

Eine Regeländerung: Im Albtraum-Modus werden zerstörte Korruption-Karten nicht aus dem Spiel entfernt, sondern kommen zurück auf den Korruption-Stapel.

Ein letzter Tipp: In späteren Partien könnt ihr die Albtraum-Erzfeinde natürlich auch zu Beginn mischen und euch dann von ihrer Reihenfolge überraschen lassen. Falls ihr die ursprüngliche Reihenfolge wiederherstellen möchtet, sortiert die Karten einfach aufsteigend nach ihren Kartennummern.

Viel Glück ... ihr werdet es brauchen!

KLARSTELLUNGEN ZU EINZELNEN KARTEN

(Achtung, dieser Abschnitt enthält Hinweise zu den Karten aus dem Albtraum-Modus!)

Hexenkönig von Angmar: Jeder Spieler, der dem Hinterhalt nicht entgeht, muss seine gesamten Handkarten zeigen. Diejenigen Spieler, welche die meisten Tapferkeit-Karten haben, müssen diese zerstören und dürfen entsprechend viele Karten nachziehen. Beachtet, dass es mehrere Spieler mit den meisten Tapferkeit-Karten geben kann. Dann dürfen diese Spieler genauso viele Korruption-Karten in beliebiger Aufteilung an die anderen Spieler (die dem Hinterhalt nicht entgangen sind) verteilen.

Beispiel: Niemand entgeht dem Hinterhalt und sowohl Astrid als auch Marcus zeigen je 3 Tapferkeit-Karten vor und damit mehr als Clemens und Stefan. Beide müssen ihre 3 Tapferkeit-Karten zerstören und ziehen jeweils 3 Karten nach. Dann nehmen sie 3 Korruption-Karten (falls noch 3 verfügbar sind) und dürfen sie beliebig verteilen. Also entweder alle 3 an Clemens oder Stefan, oder 2 an den einen und 1 an den anderen. Wie üblich kommen diese Karten auf den jeweiligen Ablagestapel.



Lurtz: Als Kosten darf jede beliebige Zahl (inklusive 0) genannt werden.

Ulaire Cantea: Dieser Hinterhalt lässt jedem Spieler die Wahl. Die erste Option darf auch gewählt werden, wenn der Ablagestapel des Spielers leer ist. In dem Fall muss er keine Karte zerstören und hat Glück gehabt.

Hexenkönig von Angmar (Albtraum): Sollten sich die anderen Spieler während des Gruppenthinterhalts nicht in kurzer Zeit auf zwei Karten einigen können, werden die beiden Karten mit den höchsten Kosten zerstört.

Lurtz (Albtraum): Wenn Lurtz der oberste Erzfeind ist und demnach sein Dauerhaft-Effekt gültig ist, ist die Gemeinschaft besiegt, sobald das Hauptdeck leer ist. Dies kann entweder dadurch passieren, dass die letzte Karte durch Lurtz' Effekt zerstört wird oder die letzte Karte zum Auffüllen des Pfads gezogen wird. Dann endet die Partie sofort und alle Spieler haben verloren. Der aktive Spieler hat in diesem Fall keinen letzten Zug mehr.

Saruman (Albtraum): Da diesem Hinterhalt nicht entgangen werden kann, muss jeder Spieler 1 Karte von seiner Hand auswählen und verdeckt vor sich ablegen. Dann gibt er die übrigen Karten an seinen linken Nachbarn und erhält im Gegenzug die übrigen Karten seines rechten Nachbarn. Dann wählt jeder Spieler erneut 1 Karte und legt sie verdeckt zu der ersten hinzu. Dies wird wiederholt, bis alle Karten vor den Spielern liegen. Dann nimmt jeder Spieler die vor ihm liegenden Karten als neue Handkarten auf, alle anderen sind nicht mehr Teil seines Decks. Das kann dazu führen, dass ein Spieler nach diesem Hinterhalt mehr oder weniger Karten als zuvor auf der Hand hat.

HAUFIG GESTELLTE FRAGEN

F: Was bedeuten die Begriffe „besiegt“ und „besiegen“?

A: *Diese Begriffe sind bei Erzfeinden relevant. Man „besiegt“ einen Erzfeind, indem man ihn mit entsprechend hoher Macht vom Erzfeinde-Stapel kauft. Dieser Erzfeind wurde dann „besiegt“.*

F: Wie besiege ich die normalen Feinde im Pfad?

A: *Feinde im Pfad werden wie alle anderen Karten im Pfad mit Macht „gekauft“. Mit Macht kann man alles erreichen, Verbündete sammeln, Feinde bekämpfen. Im Spiel wird dies der Einfachheit halber als „kaufen“ bezeichnet.*

F: Angenommen ich spiele den „Ork-Aufseher“ aus und ziehe dann „Die Minen Morias“, die ich dann ebenfalls ausspiele. Danach spiele ich einen „Uruk-Hai“. Darf ich dann, wegen des Dauerhaft-Effekts von „Die Minen Morias“, eine Karte ziehen, weil sie im Spiel waren, als ich den „Uruk-Hai“ ausgespielt habe?

A: *Nein, da der „Uruk-Hai“ nicht der erste Feind war, den du in diesem Zug ausgespielt hast. Dies war der „Ork-Aufseher“ und zu diesem Zeitpunkt waren „Die Minen Morias“ noch nicht im Spiel.*

CREDITS

Autor	Ben Stoll
Entwicklung	Patrick Sullivan
Künstlerische Leitung	Dan Clark
Spieldesign	Matt Hyra & Ben Stoll

EIN SPIEL VON CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

President & CEO	Cory Jones
CEO	John Nee

TESTSPIELER

Patrick Dillon, Tom Driver, Scott Gaeta, Russ Greenwald, Adam Hensch, Cory Jones, Marcos Payan, Nathaniel Yamaguchi und viele, viele andere.

CRYPTOZOIC DANKT ...

Miranda Anderson, David Baron, Kyle Heuer, Matt Hoffman, Vanessa Jimenez, Michael Kirchhoff, Lacy Lodes, Danielle McKay, George Nadeau, Matthias Nagy, Jon Nee, Mike Sacco, Lisa Villaire, Galen Welch und MaryCarmen Wilbur.

Besonderer Dank an Chaz Fitzhugh, Julian Montoya und Vienna Downes.

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung, Layout & Satz	Sebastian Wenzlaff
Redaktion & Lektorat	Sebastian Rapp & Sebastian Wenzlaff
Schachtelgestaltung	Michaela Kienle, Fine Tuning

DER HERR DER RINGE DIE GEFÄHRTEN

DECKBAU - SPIEL

ABLAUF DEINES SPIELZUGES

- Spiele beliebig viele Karten von deiner Hand aus.
- Zähle die Macht deiner ausgespielten Karten zusammen und kaufe beliebig viele Karten, deren Kosten deine Macht nicht übersteigen dürfen.
- Jede Karte, die du kaufst oder durch andere Karteneffekte erhältst, kommt auf deinen Ablagestapel, außer es wird explizit anders erwähnt. Du kannst ebenfalls den obersten Erzfeind besiegen, wenn du ausreichend Macht hast.

DEINEN ZUG BEENDEN

- Lege alle ausgespielten Karten sowie deine verbliebenen Handkarten auf deinen Ablagestapel. Dann ziehst du fünf neue Karten von deinem Deck.
- Fülle jede Lücke im Pfad mit einer neuen Karte vom Hauptdeck auf.
- Falls die oberste Karte des Erzfeinde-Stapels verdeckt ist, wird sie jetzt aufgedeckt und ihr Gruppenhinterhalt laut vorgelesen.

DEIN DECK NEU MISCHEN

Du mischt deinen Ablagestapel nicht sofort neu, wenn dein Deck leer ist. Warte, bis du eine Karte von deinem Deck ziehen, ablegen oder aufdecken musst und keine Karte mehr übrig ist. Dann nimmst du deinen Ablagestapel, mischst ihn neu und hast so ein neues Deck.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, sobald eine der beiden folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Lurtz, der letzte Erzfeind, wurde besiegt.
- Du kannst den Pfad nicht auf fünf Karten auffüllen.

NUR IM ALBTRAUM-MODUS

Zerstörte Korruption-Karten werden nicht aus dem Spiel entfernt, sondern kommen zurück auf den Korruption-Stapel.

CRYPTOZOIC[™]
ENTERTAINMENT

© 2016 Cryptozoic Entertainment
16279 Laguna Canyon Road, Irvine,
CA 92618 – www.cryptozoic.com



NEW LINE CINEMA
A Time Warner Company

© 2016 New Line Productions, Inc. Der Herr der Ringe: Die Gefährten sowie die Namen der Charaktere, Gegenstände, Ereignisse und Orte darin sind Warenzeichen der The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises unter Lizenz von New Line Productions, Inc.



Vertrieb der deutschen Ausgabe:
Asmodee, Friedrichstr. 47,
45128 Essen – www.asmodee.com