

RINGGEISTER

Eine Regelerweiterung zum Spiel von Jo Hartwig
von Reimar Biedermann

Diese Regeln nehmen für das Spiel "Ringgeister" eine wesentliche Änderung vor: Statt dass die Spieler gemeinsam gegen das Spiel und dann im Schlussteil gegeneinander antreten, tritt jetzt **ein Spieler mit den schwarzen Figuren als "der Feind" gegen einen bis vier kooperative Spieler mit den hellen Figuren als "die Ringgemeinschaft"** an. Zudem wird das Spiel um einige Handlungsmöglichkeiten für die Spieler erweitert.

Es gelten die Spielregeln des Originalspiels, mit einigen Zusätzen und Anpassungen, die im Folgenden erläutert werden. Die Figuren werden in den Erläuterungen als Ringgeister, Orks, Gollum, Gandalf, Gefährten und Hobbits bezeichnet.

1.) Spielziele

- ◆ Der **Spieler des Feindes** gewinnt das Spiel, wenn es ihm gelingt, den Ring mit einem Ringgeist an sich zu bringen.
- ◆ Die **Spieler der Ringgemeinschaft** gewinnen das Spiel gemeinsam, sobald der Ringträger mit dem Ring den Schicksalsberg erreicht.

2.) Weiteres benötigtes Spielmaterial

35 Aktionsmarker (z.B. runde Scheiben aus Pappe in ausreichender Größe)

1 Beutel für die Aktionsmarker

1 Ring in Hobbitgröße

1 Spielstein zur Kontrolle der Zugreihenfolge

3.) Spielvorbereitungen

- ◆ Die Aktionsmarker werden beschriftet (s. "Liste der Aktionsmarker"), in den Beutel gelegt und gemischt.
- ◆ Besteht die Ringgemeinschaft aus mehr als einem Spieler, einigen sie sich darauf, wer welche Farbe spielt.

- ◆ Von den Spielsteinen wird jeweils ein Exemplar von jeder Farbe entnommen. Sie werden neben dem Spielplan in einer Reihe ausgelegt. Sie zeigen die Zugreihenfolge der Farben der Ringgemeinschaft an. Die Spieler der Ringgemeinschaft bestimmen gemeinsam die Reihenfolge der Marker. Diese Reihenfolge bleibt im Laufe des Spiels unverändert. Die Farbe, die aktuell am Zug ist, wird mit einem Spielstein markiert.
- ◆ Einer der Ringgeister wird als Anführer der Ringgeister markiert.
- ◆ Eine Spielkarte wird aufgedeckt.
- ◆ Der Ring wird dem Ringträger übergestülpt.
- ◆ Die gegnerischen Spieler verteilen die schwarzen Figuren abwechselnd auf die schwarzen Felder bei den Puckelfelsen. Der Spieler, der für den Feind antritt, beginnt mit der Aufstellung.
- ◆ Die hellen Figuren werden in Hobbington aufgestellt.
- ◆ Der Spieler des Feindes zieht aus dem Beutel drei schwarze Aktionsmarker, und legt sie verdeckt vor sich hin. Sollte er dabei weiße Aktionsmarker ziehen, werden diese der Farbe des Ringträgers zugewiesen, wo sie offen ausgelegt werden.

4.) Spielablauf

Das Spiel verläuft in sich abwechselnden Aktionsphasen von Ringgemeinschaft und Feind.

Die Ringgemeinschaft beginnt das Spiel. Die Spieler (bzw. die Farbe) ziehen ihre Figuren entsprechend der vorher bestimmten Zugreihenfolge. Die Farbe, welcher über weiße Aktionsmarker verfügt, darf diese während ihrer eigenen Zugphase innerhalb der Ringgemeinschaft umverteilen, d.h. bevor, während oder nachdem sie ihre Figuren gezogen hat.

Die Farbe, welche über weiße Aktionsmarker verfügt, darf diese während der eigenen Zugphase entsprechend der jeweiligen Spezifikation einsetzen, d.h. bevor, während oder nachdem sie ihre Figuren gezogen hat. Einige weiße Aktionsmarker können auch ausserhalb der Zugphase der jeweiligen Farbe eingesetzt werden (siehe "Liste der Aktionsmarker"). Weiße Aktionsmarker werden nach ihrem Einsatz sofort in den Beutel zurückgelegt.

Die Spieler dürfen darauf verzichten, ihre Figuren zu ziehen. Es herrscht kein Zugzwang. Erreicht der Ringträger mit dem Ring den Schicksalsberg, gewinnen die Spieler der Ringgemeinschaft gemeinsam das Spiel.

Haben alle Farben der Ringgemeinschaft ihre Aktionen abgeschlossen, beginnt die Aktionsphase des Feindes. Der Feind darf in seiner Aktionsphase bis zu zwei schwarze Aktionsmarker entsprechend ihrer jeweiligen Spezifikation einsetzen. Sobald er einen Aktionsmarker eingesetzt hat, wird dieser in den Beutel zurückgelegt, und der Spieler zieht sofort einen neuen schwarzen Aktionsmarker. So verfügt er immer über drei schwarze Aktionsmarker. Sollte er dabei weiße Aktionsmarker ziehen, werden diese der Farbe des Ringträgers zugewiesen, wo sie offen ausgelegt werden.

Sollte der Ringträger von einem Ringgeist geschlagen werden, nimmt er den Ring in Besitz, und der Spieler des Feindes hat das Spiel gewonnen. Sollte der Ringträger von Gollum geschlagen werden, nimmt dieser den Ring an sich und das Spiel endet ohne einen Sieg. Sollte der Ringträger von einem Ork geschlagen werden, wird der Ring auf dem Feld des Kampfes abgelegt ("am Wegesrand"). Der Ring bleibt am Wegesrand liegen, bis ihn entweder ein Ringgeist oder Gollum oder der von den Spielkarten als aktueller Ringträger bestimmte Hobbit an sich nimmt. Die Ringgeister und Gollum können den Ring im Vorbeiziehen an sich nehmen. Der als Ringträger bestimmte Hobbit muss dazu auf dem Feld mit dem Ring zum Stehen kommen.

5.) Weitere Regeln

Ringgeister

Die Ringgeister befinden sich stets auf der Suche nach dem Ring. Daher können sie den Gang der Riesenspinne hinauf zum Schicksalsberg nur passieren, wenn sich der Ring hinter dem Gang befinden. Ansonsten wird ein Ringgeist, der in seiner Bewegung auf den Gang der Riesenspinne trifft, zurückgeschickt. Sollten sich der Ring und ein Ringgeist hinter dem Gang befinden, und der Ring verlässt den Schicksalsberg, verlässt auch der Ringgeist den Schicksalsberg, um weiter in Mittelerde nach dem Ring zu suchen. In dem Fall wird er in der nächsten Aktionsphase des Feindes auf das nächste freie schwarze Feld hinter der Riesenspinne gezogen.

Anführer der Ringgeister

Normale Ringgeister können *keine* Felddrehungen auslösen, dies kann nur der Anführer der Ringgeister.

Der Anführer der Ringgeister kann in seiner Bewegung schwarze Figuren, denen er begegnet, als Blockade nutzen, um in die entgegengesetzte Richtung weiterzuziehen. Der Anführer der Ringgeister kann schwarze Figuren, die ihm in ihrer Bewegung begegnen, in die entgegengesetzte Richtung weiterschicken.

Gandalf

Gandalf kann Orks und Gollum in seiner Bewegung angreifen und vertreiben.

Hinweis: Sollte eine vertriebene schwarze Figur zwischen Gandalf und dem Anführer der Ringgeister pendeln, so muss sie der Anführer der Ringgeister passieren lassen.

Gefährten

Gefährten können auf ihrem Weg Gollum angreifen und vertreiben.

Hobbits

Der Ring muss zerstört werden. Sollte sich der Ringträger mit dem Ring in Hobbiton befinden, muss er es in seiner nächsten Zugphase verlassen.

Gollum

Wird Gollum in Bewegung gesetzt, zieht er solange, bis er entweder auf ein freies schwarzes Feld oder auf den Ringträger trifft. An allen anderen Figuren schleicht er vorbei.

Gollum schlägt den Ringträger immer, es sei denn, dieser hat einen Hobbit oder einen Gefährten an seiner Seite.

Riesenspinne

Hobbits können den Gang der Riesenspinne am Schicksalsberg ungehindert passieren. Gefährten brauchen dazu den weißen Aktionsmarker "Galadriels Phiole". Für Gandalf bleibt der Gang der Riesenspinne versperrt.

6.) LISTE UND ANZAHL DER AKTIONSMARKER

Weißer Aktionsmarker

- 3 x "Brief von Gandalf"** Setze diesen Aktionsmarker zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb einer Aktionsphase der Ringgemeinschaft ein, um eine oder beide Figuren der eigenen Farbe zu ziehen.
- 2 x "Der weiße Reiter"** Setze diesen Aktionsmarker zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb einer Aktionsphase der Ringgemeinschaft ein, um Gandalf zu ziehen.
- 1 x "Hüter der weißen Flamme"** Setze diesen Aktionsmarker zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb einer Aktionsphase der Ringgemeinschaft ein. Gandalf kann in seiner Bewegung einen Ringgeist angreifen und von seinem Feld vertreiben. Dieser Aktionsmarker darf auch eingesetzt werden, um Gandalf auf schwarzem Feld vor dem Angriff eines Ringgeists zu schützen.
- 3 x "Heerführer des Westens"** Der Gefährte deiner Farbe kann in seiner Bewegung einen Ork auf seinem Feld angreifen und vertreiben. Dieser Aktionsmarker darf auch eingesetzt werden, um den Gefährten der eigenen Farbe auf schwarzem Feld vor dem Angriff eines Orks zu schützen, oder um den Gefährten der eigenen Farbe auf hellem Feld vor dem Angriff eines Ringgeists zu schützen.
- 2 x "Standhafter Hobbit"** Der Hobbit deiner Farbe kann einen Ringwechsel ignorieren, wenn er der Ringträger ist.
- 2 x "Verschwiegener Marsch"** Das Betreten eines Zauberpunktes durch eine Figur deiner Farbe löst keine neue Spielkarte aus, und das Betreten ein-

es Windpunktes durch eine Figur deiner Farbe löst keine Bewegung des Feindes aus.

1 x "Galadriels Phiole"

Der Gefährte deiner Farbe kann den Geheimgang mit der Riesenspinne durchqueren.

1 x "Reiter von Rohan"

Du darfst eine schwarze Figur in Bewegung setzen. Du bestimmst die Zugrichtung.

1 x "Palantír von Orthanc"

Du darfst während einer Zugphase der Ringgemeinschaft die schwarzen Aktionsmarker einsehen und einen von ihnen in den Beutel zurücklegen. Der Spieler des Feindes darf sofort einen neuen Aktionsmarker ziehen.

1 x "Hemd aus Mithril"

Wird der Hobbit deiner Farbe von einem Ork geschlagen, darf er auf dem Feld verbleiben und der Ork zieht weiter. Dafür darf er in der nächsten Zugphase der Ringgemeinschaft nicht bewegt werden.

Schwarze Aktionsmarker

5 x "Befehl aus Mordor"

Du darfst eine schwarze Figur in Bewegung setzen.

3 x "Horde der weißen Hand"

Du darfst einen Ork auf ein freies schwarzes Feld versetzen. Hiervon ausgenommen sind die fünf schwarzen Felder am Schicksalsberg (s. Anhang, Abb. 1).

2 x "Geflügelter Ringgeist"

Du darfst einen Ringgeist auf ein freies schwarzes Feld versetzen. Hiervon ausgenommen sind die fünf schwarzen Felder am Schicksalsberg (s. Anhang, Abb. 1).

- 2 x "Macht des Auges"** Du darfst bei einer in Bewegung gesetzten schwarzen Figur die Zugrichtung bestimmen.
- 2 x "Spione des Feindes"** Wird eine schwarze Figur durch einen Windpunkt in Bewegung gesetzt, darfst Du einige oder alle schwarzen Figuren in derselben Reihe in Bewegung setzen. Du bestimmst die Zugreihenfolge.
- 1 x "Macht des Rings"** Du darfst eine Figur der Ringgemeinschaft auf ein nächstgelegenes freies Feld bewegen. Gandalf ist hiervon ausgenommen. Dabei können auch schwarze Figuren übersprungen werden.
- 1 x "Flamme von Udûn"** Du darfst Gandalf nach Hobbington versetzen.
- 1 x "Palantír von Barad-Dûr"** Du darfst einen weißen Aktionsmarker entfernen und in den Beutel zurücklegen.
- 1 x "Sarumans Zauber"** Du darfst die Spielkarten durchsehen und eine beliebige Spielkarte auslegen. Die restlichen Spielkarten werden neu gemischt.

Anmerkung:

Diese Regeln sind so gewichtet, dass ein Erfolg für die Ringgemeinschaft schwieriger zu erringen ist, als für den Feind. Er ist für Spieler mit etwas Konzentration und Glück aber möglich! Damit folgt diese Regelvariante dem Geist der literarischen Vorlage. "Eure Fahrt steht auf Messers Schneide", wie Galadriel es so schön sagt.

Wer das Spiel für die Ringgemeinschaft zu schwierig findet, kann folgende Anpassungen vornehmen:

- dem Spiel einige oder alle weißen Aktionsmarker aus dem Anhang hinzufügen
- einen Aktionsmarker "Heerführer des Westens" hinzufügen
- einen Aktionsmarker "Befehl aus Mordor" entnehmen

Wer das Spiel für die Ringgemeinschaft zu einfach findet, kann folgende Anpassungen vornehmen:

- den schwarzen Aktionsmarker "Anführer der Ringgeister" aus dem Anhang hinzufügen
- einen Aktionsmarker "Heerführer des Westens" entnehmen
- einen Aktionsmarker "Befehl aus Mordor" hinzufügen

Viel Spaß auf der Jagd nach dem Ring!

Anhang

1 x "Hügelgrabklinge" Der Hobbit deiner Farbe kann auf hellem Feld den Angriff eines Orks zurückschlagen.

1 x "Elbenmantel" Der Hobbit oder der Gefährte deiner Farbe ist vor dem Angriff einer schwarzen Figur geschützt. Die schwarze Figur zieht weiter.

1 x "Lembasbrot" Du darfst den Hobbit oder den Gefährten deiner Farbe zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb der Zugphase der Ringgemeinschaft ziehen und dabei bis zu zwei freie helle Felder überspringen. Schwarze Felder können dabei nicht überschritten werden.

1 x "Anführer der Ringgeister" Du darfst den Anführer der Ringgeister auf ein schwarzes Feld versetzen. Hiervon ausgenommen sind die fünf schwarzen Felder am Schicksalsberg (s. Anhang, Abb. 1). Falls sich dort eine helle Figur befindet, wird sie angegriffen. Falls sich dort eine schwarze Figur befindet, wird sie in Bewegung gesetzt.

Hinweis: Sollte sich auf dem Feld Gandalf befinden und ersetzt den Aktionsmarker "Hüter der weißen Flamme" ein, darf der Spieler des aktuellen Ringträgers den Anführer der Ringgeister nach dem Angriff auf ein freies schwarzes Feld versetzen.

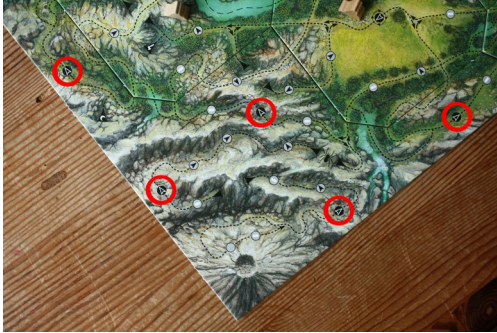


Abb. 1



Abb. 2

reimarbiedermann@web.de