



DER
HERR DER RINGE™
DIE SCHLACHTEN DES DRITTEN ZEITALTERS

DER RINGKRIEG

DAS ENDE DES DRITTEN ZEITALTERS

SPIELREGELN

Ein Erweiterungsspiel für „Der Ringkrieg“

Von Roberto Di Meglio, Marco Maggi und Francesco Nepitello

EINFÜHRUNG

Der Herr der Ringe: Die Schlachten des Dritten Zeitalters ist die erste Erweiterung zu *Der Ringkrieg*, dem auf J.R.R. Tolkiens Meisterwerk „Der Herr der Ringe“ basierenden Brettspiel. *Die Schlachten des Dritten Zeitalters* stellt kein komplettes Spiel dar. Ein Exemplar des Grundspiels *Der Ringkrieg* wird benötigt!

Die Schlachten des Dritten Zeitalters enthält neue Figuren, Spielkarten und ein Spielbrett, mit denen *Der Ringkrieg* auf zwei neue aufregende Weisen erlebt werden kann:

- *Das Ende des Dritten Zeitalters* bietet neue Ergänzungsregeln zum Grundspiel, die zusätzliche Ereigniskarten, Personen und Einheiten einführen. Sie fügen weitere Details und noch größere Abwechslung zu jeder Partie von *Der Herr der Ringe: Der Ringkrieg* hinzu.
- *Die Schlachten des Ringkriegs* stellen ein gänzlich neues Spielsystem dar, mit dem die wichtigsten Schlachten aus „Der Herr der Ringe“ detaillierter nachgestellt werden können. Neue Regeln, neue Spielkarten und zwei neue Spielbretter erlauben es den Spielern, die *Schlacht um Rohan* und die *Schlacht um Gondor* nachzuspielen. Das Regelheft *Die Schlachten des Ringkriegs* erläutert, welche Figuren und Würfel aus dem Grundspiel zusätzlich benötigt werden.

In dieser Schachtel sind insgesamt enthalten:

- Ein beidseitig bedrucktes Spielbrett (50 x 70 cm)
- 87 Kunststoff-Figuren, welche die Personen und Armeen darstellen
- 110 Spielkarten
- Zwei Stanzbögen mit Pappspielsteinen
- 5 Würfel
- Ein Regelheft „Das Ende des Dritten Zeitalters“
- Ein Regelheft „Die Schlachten des Ringkriegs“
- 4 Übersichtsblätter für die Szenarien

1.0 INHALT

Die Erweiterung *Das Ende des Dritten Zeitalters* verwendet folgendes Material:

- diese Anleitung
- 4 Personen-Karten (Galadriel, der Balrog, der Hexenkönig – Anführer der Ringgeister, Sméagol)

- 3 Gruppierungen-Karten (die Bergbewohner von Dunland, die Corsaren von Umbar und die Ents von Fangorn)
- 14 Ereignis-Karten (7 der Freien Völker, 7 des Schattens)
- 2 Sméagol-Jagd-Spielsteine
- 1 Sméagol Gefährten-Spielstein
- 1 Sméagol-Karte „Wir finden ihn!“
- 41 neue Figuren:
 - Galadriel
 - der Balrog
 - der Hexenkönig – Anführer der Ringgeister
 - die Bergbewohner von Dunland (12 Figuren)
 - die Corsaren von Umbar (6 Figuren)
 - die Ents von Fangorn (8 Figuren)
 - Belagerungsmaschinen (6 Türme und 6 Katapulte)

Das weitere Material in der Schachtel wird nur für *Die Schlachten des Ringkriegs* benötigt!

Alle Regeln und oben aufgeführten Teile werden stets komplett zum *Der Ringkrieg*-Grundspiel hinzugefügt!

2.0 AUFBAU

Um mit dem Spiel zu beginnen, wird der normale Spielaufbau verwendet wie er in Abschnitt 4.0 „Spielvorbereitung“ der Regeln für das Grundspiel *Der Ringkrieg* erklärt wird, mit folgenden Ergänzungen:

- Zu Spielbeginn werden die beiden „Sméagol“-Spielsteine zusammen mit den normalen Jagd-Spielsteinen in den Jagd-Pool gelegt.

Die Sméagol-Karte „Wir finden ihn!“



Die Sméagol-Spielsteine



Vorderseite



Rückseite

- *Das Ende des Dritten Zeitalters* enthält zwei neue Sätze von Ereigniskarten (je 7 Karten für den Spieler des Schattens und für den Spieler der Freien Völker).
 - Je 3 Karten für beide Seiten haben denselben Titel wie eine Karte im Grundspiel (angezeigt durch den Buchstaben „b“). Bevor mit den Erweiterungsregeln gespielt wird, müssen alle Karten von *Der Ringkrieg*, die dieselbe Zahl und denselben Titel wie eine Karte der Erweiterung aufweisen, durch die entsprechende Karte dieser Erweiterung ersetzt werden. Die hier vorgestellten neuen Regeln machen die alten Karten obsolet.
- Die weiteren 8 Karten werden einfach vor Spielbeginn zu den entsprechenden Kartenstapeln hinzugefügt (je zwei Karten zu den Personen- und Strategie-Stapeln der Freien Völker und je zwei Karten zu den Personen- und Strategie-Stapeln des Schattens).

3.0 NEUE PERSONEN

Das Ende des Dritten Zeitalters führt vier neue Personen ein: Galadriel, den Balrog, eine neue Version des Hexenkönigs und Sméagol. Im Unterschied zu den anderen drei Personen besitzt Sméagol keine Figur – er ist immer Bestandteil der Gemeinschaft des Ringes. Im Folgenden werden die Regeln für die neuen Personen erläutert, die zudem auf den entsprechenden Personen-Karten zusammengefasst sind.

3.1 SMÉAGOL, GEZÄHMTE KREATUR

In der Romanhandlung folgt Gollum der Gemeinschaft spätestens, seitdem unsere Helden die Tiefen von Moria verlassen haben. Er schließt sich jedoch erst den Ringträgern an, als Frodo und Sam schließlich alleine auf ihrer Mission sind. Was hätte geschehen können, wenn diese erbärmliche Kreatur von den Gefährten des Ringes gezähmt worden wäre, bevor die Gemeinschaft zerfiel? Die folgenden Regeln gehen dieser Möglichkeit nach.





3.1.1 WIE GELANGT SMÉAGOL INS SPIEL?

Wenn ein Sméagol-Jagd-Spielstein aus dem Jagd-Pool gezogen wird, beträgt der Jagd-Schaden „0“, und Sméagol tritt als **besonderer** Gefährte ins Spiel. Er dient immer als **Ratgeber der Gemeinschaft**. Sméagols Personen-Karte wird in die Ratgeber der Gemeinschaft-Box gelegt, sein Personen-Spielstein zu den anderen Personen-Spielsteinen der Gemeinschaft. Der aus dem Jagd-Pool gezogene Sméagol-Jagd-Spielstein wird aus dem Spiel entfernt. Sméagols besondere Fähigkeiten sind sofort in Kraft.

Achtung: Sméagol ist **nicht** Gollum. Ereignisse im Spiel, die Gollums Anwesenheit verlangen oder Auswirkungen von Karten, die modifiziert werden, wenn Gollum im Spiel ist, werden durch die Anwesenheit von Sméagol **nicht** beeinflusst. Sollte Gollum vor Sméagol ins Spiel eintreten, kann Sméagol nicht ins Spiel gelangen. Die Sméagol-Jagd-Spielsteine werden, sollten sie aus dem Jagd-Pool gezogen werden, in die Spielschachtel zurückgelegt und ein Ersatz-Stein gezogen.

3.1.2 SMÉAGOL IM SPIEL

- Sméagol agiert in der Gemeinschaft wie jeder andere Gefährte – er ist jedoch immer ihr Ratgeber. Er vergrößert die Anzahl der Gefährten um 1 bei der Berechnung der Anzahl der Würfel, die der Schatten-Spieler während der Phase 3: Jagd-Zuweisung in die Jagd-Box legen kann. Wie jeder andere Gefährte, kann er bei Jagd-Schaden als Verlust gewählt werden.
- Sméagol besitzt „Level X“. Dies bedeutet, dass sein Level dem Level desjenigen Gefährten in der Gemeinschaft entspricht, der den höchsten Level hat.
- Wenn Sméagol abgeworfen wird, Sméagol während der Jagd als Verlust oder auf andere Art und Weise aus dem Spiel entfernt wird, wird seine Karte durch die Karte „Wir finden ihn!“ ersetzt, die an den Schatten-Spieler ausgehändigt wird. Die Karte ist ab sofort in Kraft.
- Sollte Sméagol der einzige Gefährte der Gemeinschaft sein, wird er durch Gollum ersetzt. Die „Wir finden ihn!“-Karte gelangt nicht ins Spiel.
- Sollte der zweite Sméagol-Jagd-Spielstein gezogen werden, nachdem Sméagol bereits aus dem Spiel ist, wird der Spielstein in die Schachtel zurückgelegt und ein neuer Jagd-Spielstein gezogen.
- Sméagol wird aus dem Spiel entfernt, wenn er von der Gemeinschaft getrennt wird oder diese ihre Position in einer Stadt oder einer Festung der Freien Völker angibt.
- Wenn Sméagol nicht länger im Spiel ist, kann Gollum auf normale Art und Weise ins Spiel gelangen.

3.1.2.1 Sonderfähigkeiten

Wenn er als Ratgeber der Gemeinschaft fungiert

- Verwende ein Personen-Würfelergebnis dazu, die Position der Gemeinschaft anzugeben.
 - Wenn sich jetzt die Gemeinschaft in Minas Morgul oder Morannon befindet, betritt sie sofort Mordor.
 - Wenn die Gemeinschaft auf diese Weise in einer Stadt oder Festung der Freien Völker angegeben wird, wird kein Korruptions-Punkt vom Ringträger entfernt und Sméagol aus dem Spiel entfernt.
- Wird ein Sméagol-Jagd-Spielstein gezogen, ist der Jagd-Schaden 0. Der Sméagol-Jagd-Spielstein geht zurück in den Jagd-Pool.
- **Die Karte „Wir finden ihn!“:** Der Schatten-Spieler legt die Karte „Wir finden ihn!“ offen vor sich aus. Wenn Gollum der Ratgeber der Gemeinschaft ist, kann der Schatten-Spieler die Karte „Wir finden ihn!“ abwerfen, nachdem ein Jagd-Spielstein gezogen wurde, um einen zweiten Jagd-Spielstein zu ziehen, dessen Auswirkungen dann zählen. Der erste Jagd-Spielstein wird in den Jagd-Pool zurückgelegt.

3.2 LADY GALADRIEL, HÜTERIN VON NENYA

Lady Galadriel, Königin des Goldenen Walds, ist eine der mächtigsten, verbliebenen Elben in Mittelerde. Als Hüterin von Nenya, des Adamant-Ringes, hat sie vor langer Zeit entschieden, sich vor Sauron zu verbergen. Was hätte geschehen können, wenn Galadriel ihre Kräfte offener in den Dienst der Freien Völker gestellt und sich somit gegenüber dem Auge Saurons offenbart hätte? Die folgenden Regeln gehen dieser Möglichkeit nach.



3.2.1 WIE GELANGT GALADRIEL INS SPIEL?

Wenn Sauron oder die Elben im Kriegszustand sind, und **Gandalf der Weiße** nicht im Spiel ist, verwende 1 Rekrutierungs-Würfel, um **Lady Galadriel** in Lórien ins Spiel zu bringen.

3.2.2 GALADRIEL IM SPIEL

- Lady Galadriel ist bei allen Auswirkungen von Kampf-Karten ein Gefährte mit Level 3.

- Lady Galadriel kann Lórien niemals verlassen und wird aus dem Spiel entfernt, sobald der Schatten Lórien kontrolliert.
- Lady Galadriel fügt 1 Aktions-Würfel zum Würfelvorrat der Freien Völker hinzu.
- Während Gandalf der Weiße im Spiel ist, fügt Lady Galadriel keinen Würfel zum Aktions-Pool der Freien Völker hinzu.

3.2.2.1 Sonderfähigkeiten

Die Herrin des Lichts: Immer, wenn ein normaler (grauer) Auge-Spielstein vom Jagd-Pool gezogen wird, kann ein Elbenring eingesetzt werden, um die Auswirkungen des Jagd-Spielsteins zu verhindern. Es wird stattdessen ein neuer Jagd-Spielstein gezogen. Der Jagd-Spielstein mit einem Auge wird komplett aus dem Spiel entfernt. Es kann pro Spielrunde nur 1 Elbenring für diesen oder irgendeinen anderen Zweck verwendet werden.

Die Tapferkeit der Elben: Es kann in Lórien rekrutiert werden, selbst wenn die Festung belagert wird.

3.3 DER HEXENKÖNIG, ANFÜHRER DER RINGGEISTER

Nach der Niederlage der Nazgûl an der Bruinenfurt kehrt der Hexenkönig in neuer dämonischer Gestalt als Schwarzer Heermeister von Sauron zurück und leitet den Hauptangriff gegen Minas Tirith. Was wäre geschehen, wenn Sauron den Anführer der Ringgeister wieder mit der Suche nach dem Einen Ring beauftragt hätte, anstatt ihn für den Krieg „aufzusparen“? Die folgenden Regeln gehen dieser Möglichkeit nach.



3.3.1 WIE GELANGT DER HEXENKÖNIG INS SPIEL?

Wenn sich die Figur der Gemeinschaft nicht in einer Festung der Freien Völker befindet **und** der **Hexenkönig**, der **Schwarze Heermeister**, nicht im Spiel ist, verwende einen Rekrutierungs-Würfel, um den **Hexenkönig, Anführer der Ringgeister**, in der Region einzusetzen, in der sich die Figur der Gemeinschaft befindet.

3.3.2 DER HEXENKÖNIG IM SPIEL

- Alle Ereignis-Karten, die sich auf den „Hexenkönig“ beziehen, beziehen sich auf beide Versionen des Hexenkönigs, also sowohl auf den Hexenkönig, Anführer der Ringgeister als auch auf den Hexenkönig, der Schwarze Heermeister.
- Wenn der Hexenkönig, Anführer der Ringgeister im Spiel ist oder im Spiel gewesen ist, kann der Hexenkönig, der Schwarze Heermeister nicht ins Spiel gelangen (und umgekehrt).
- Der Hexenkönig, Anführer der Ringgeister fügt 1 Aktions-Würfel zum Würfelvorrat des Schattens hinzu.

3.3.2.1 Sonderfähigkeiten

Schatten der Verzweiflung: Wenn der Hexenkönig, Anführer der Ringgeister, im Spiel ist, erhält jeder Nazgûl (einschließlich des Hexenkönigs) an der letzten bekannten Position der Gemeinschaft (also in der Region, in der sich die Figur der Gemeinschaft befindet) eine Würfelwiederholung bei der Jagd. **Er sieht, Er weiß:** Wenn die Position der Gemeinschaft in einer Region angegeben wird, die keine Festung der Freien Völker enthält, darf der Hexenkönig, Anführer der Ringgeister sofort in die Region mit der Gemeinschaft versetzt werden. (Hinweis: Diese Fähigkeit kann NICHT eingesetzt werden, wenn die Position der Gemeinschaft entdeckt wird!)

3.4 DER BALROG VON MORIA, DAS BÖSE DER ALTEN WELT

Der Balrog ist ein Überlebender der vergessenen Kriege, ein Dämon, der sich seit ewigen Zeiten unter dem Gebirge verbirgt. Dieser Sklave von Morgoth hätte das Land mit Schrecken überziehen können, traf sein Schicksal aber in Gestalt von Gandalf dem Grauen an der Brücke von Khazad-dûm.

Was hätte geschehen können, wenn dieser Günstling des Bösen Zeit gehabt hätte, seinen Einfluss bis ins Herz von Mittelerde auszudehnen? Die folgenden Regeln gehen dieser Möglichkeit nach.



3.4.1 WIE GELANGT DER BALROG INS SPIEL?

Wenn der **Hexenkönig** nicht im Spiel ist, verwende 1 Rekrutierungs-Würfel, um den **Balrog** und 1 Einheit von Sauron (regulär oder Elite) in Moria einzusetzen. Wenn Du den Balrog ins Spiel bringst, versetze die Politik-Spielsteine der Elben, Zwerge und der Nördlichen Allianz um eine Box nach unten auf der Politik-Leiste. Eine passive Nation kann dadurch nicht in den Kriegszustand versetzt werden.

3.4.2 DER BALROG IM SPIEL

- Der Balrog gilt nicht als Günstling für das Ausspielen von Gandalf dem Weißen.
- Der Balrog fügt 1 Aktions-Würfel zum Würfelvorrat des Schattens hinzu.
- Solange der Hexenkönig im Spiel ist, fügt der Balrog keinen Würfel zum Würfelvorrat des Schattens hinzu.
- Wenn die Personen-Ereigniskarte „Ein Balrog ist gekommen“ im Spiel ist, besitzt der Balrog den Level 2. Nur dann darf er sich mit einer Armee bewegen, der er als Anführer zugeordnet ist (siehe Regelklarstellung 6.5).

3.4.2.1 Sonderfähigkeiten

Feuer und Schatten: Wenn die Gemeinschaft entdeckt oder ihre Position angegeben wird und sie sich auf ihrem Weg durch, aus oder in die Region, in der sich der Balrog befindet, bewegt hat, ziehe einen Jagd-Spielstein und wende seine Auswirkungen an (Entdecken-Symbole werden ignoriert). Ist der gezogene Spielstein ein Auge, entferne den Balrog und den Ratgeber der Gemeinschaft. Sollte Gollum der Ratgeber sein, wird der Auge-Spielstein ohne Auswirkungen abgeworfen.

Flamme von Udûn: Füge +2 zur Kampfstärke einer Schatten-Armee, welcher der Balrog zugeordnet ist, hinzu.

4.0 GRUPPIERUNGEN IM RINGKRIEG

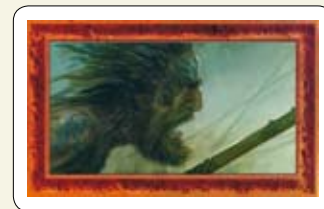
Das Ende des Dritten Zeitalters führt ein neues Element ins Spiel ein: die **Gruppierungen**. Gruppierungen stellen besondere Einheiten dar, die zuvor durch Ereignis-Karten oder andere Mechanismen erfasst wurden. Diese Erweiterung führt diese Einheiten mit eigenen Figuren und neuen Regeln ein. Die drei auf diese Weise neu eingeführten Gruppierungen sind: Die Bergbewohner von Dunland und die Corsaren von Umbar für den Schatten-Spieler, die Ents für den Spieler der Freien Völker.

Die Gruppierungen sind zu Beginn nicht im Spiel, sondern müssen, ähnlich wie einige der Personen,

zunächst ins Spiel gebracht werden. Sobald ein Spieler eine Gruppierung ins Spiel gebracht hat, legt er die entsprechende Gruppierungs-Karte vor sich auf dem Tisch aus. Im Folgenden werden die Regeln für die einzelnen Gruppierungen erläutert. Diese Regeln sind zusätzlich auf den entsprechenden Gruppierungen-Karten zusammengefasst.

4.1 DIE BERGBEWohner VON DUNLAND

Die wilden Männer von Dunland sehen die Reiter von Rohan als Besatzer ihres rechtmäßigen Heimatlandes an. So war es für Saruman leicht, diesen



Hass zu seinem Vorteil vor der Invasion von Westfold auszunutzen. Obwohl die Dunländer die Rohirrim abgrundtief hassen, fürchten sie ihre Gegner und sind deshalb im Kampf sehr unzuverlässig.

Dunländer können leicht in großer Anzahl rekrutiert werden, sind aber im Kampf schwächer als reguläre Einheiten.

4.1.1 WIE GELANGEN DIE DUNLÄNDER INS SPIEL?

Wenn Isengart im Kriegszustand ist, verwende 1 Rekrutierungs-Würfel, um die **Bergbewohner von Dunland**-Gruppierung ins Spiel zu bringen. Platziere je 2 Dunländer in den beiden Dunland-Siedlungen.

4.1.2 DER EINSATZ DER DUNLÄNDER

4.1.2.1 Sonderfähigkeiten

Tod den Forgoil! Verwende 1 Rekrutierungs-Würfel, um 2 Dunländer in einer Region von Isengart oder Rohan zu platzieren, die 1 Schatten-Armee enthält. Ausnahme: Diese Schatten-Armee befindet sich in einer belagerten Festung.

4.1.2.2 Weitere Regeln

- Dunländer sind besondere Schatten- (Isengart) Einheiten und können nur durch die **Tod den Forgoil!**-Regel rekrutiert werden. Dunländer folgen allen Regeln für reguläre Schatten-Armee-Einheiten. Ausnahme: 1 Treffer entfernt 2 Dunländer (statt einem) aus dem Spiel (sie zählen aber als 1 Einheit



bei Schatten-Kampf-Karten, die Einheiten entfernen, wie z.B. „Angriff“ oder „Unbarmherziger Angriff“).

- Befinden sich sowohl Dunländer als auch andere Einheiten in einer Armee, entscheidet der Schatten-Spieler, ob er pro Treffer 1 reguläre Einheit entfernt, 1 Elite-Einheit durch eine reguläre ersetzt, oder 2 Dunländer entfernt. Befindet sich nur 1 Dunländer in einer Armee, kann er nur als Verlust gewählt werden, wenn er die letzte Einheit der Armee ist.

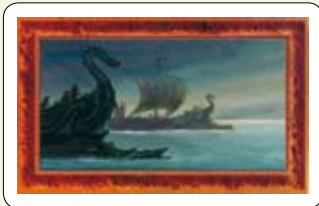
4.2 DIE CORSAREN VON UMBAR

Gondor ist seit vielen Jahren der Bedrohung durch die Corsaren ausgesetzt.

Die Angst vor deren schwarzen Segeln brachte es in den Büchern

mit sich, dass die südlichen Lehen zögerten, Minas Tirith zu Hilfe zu eilen.

Mit ihren Überfällen entlang der Küste von Mittelerde sind die Corsaren ein mächtiger Allierter von Sauron im Krieg, da sie Armeen an weit entfernte Küsten transportieren können.



Mit Corsaren-Schiffen werden Armeen zwischen Küstenregionen transportiert.

4.2.1 WIE GELANGEN DIE CORSAREN INS SPIEL?

Wenn die Nation der **Südländer & Ostlinge** im Kriegszustand ist, verwende 1 Rekrutierungs-Würfel, um die Gruppierung der **Corsaren von Umbar** ins Spiel zu bringen. Setze 2 Corsaren-Schiffe nach Umbar.

4.2.2 DER EINSATZ DER CORSAREN

4.2.2.1 Sonderfähigkeiten

Schwarze Schiffe: Verwende 1 Rekrutierungs-Würfel, um 1 Corsaren-Schiff und 1 reguläre Einheit der Südländer & Ostlinge in Umbar zu platzieren.

4.2.2.2 Weitere Regeln

- Corsaren-Schiffe sind keine Schatten-Armee-Einheiten und folgen besonderen Regeln.

- Schiffe können nur mit der **Schwarze Schiffe**-Regel rekrutiert werden, wenn Umbar vom Schatten kontrolliert wird.
- Schiffe können nur Küsten-Regionen betreten und werden getrennt von anderen Schatten-Einheiten in derselben Region gehalten.
- Sie zählen nicht gegen das Einheiten-Limit einer Region und sind nicht Teil einer Armee. Auf Schiffe kann nicht durch feindliche Einheiten eingewirkt werden.

4.2.3 CORSAREN-SCHIFFE

4.2.3.1 Das Bewegen der Schiffe

Der Schatten-Spieler kann eine Gruppe von einem oder mehreren Corsaren-Schiffen (**Flotte** genannt) von einer Küstenregion zu einer anderen Küstenregion bewegen. Die Ziel-Region darf jedoch nur maximal 2 Regionen entfernt liegen. Dies kostet eine der Bewegungen eines Armee-Würfels (wie bei einer Armee).

4.2.3.2 Armeen transportieren

- Der Schatten-Spieler kann eine Armee von einer Region, die ein Schiff enthält, zu irgendeiner anderen Region, die nicht durch feindliche Einheiten besetzt ist oder feindlich kontrolliert ist, und die ebenfalls ein Schiff enthält, transportieren. Dies kostet eine der Bewegungen eines **Armee**-Würfels. Wenn die Armee einen Anführer hat, kann auch ein **Personen**-Würfel verwendet werden.
- Der Schatten-Spieler kann sich niemals per Schiff aus einem Kampf zurückziehen.

4.2.3.3 Mit Schiffen kämpfen

- Der Schatten-Spieler kann mit einer Armee von einer Region, die ein Schiff enthält, in eine andere Region, die ein Schiff und eine feindliche Armee enthält, angreifen. Dies kostet einen **Armee**-Würfel (oder einen **Personen**-Würfel, wenn die Armee einen Anführer enthält).
- Die angreifende Armee kann sich **nicht** zurückziehen. Alle Schiffe in der angegriffenen Region werden aus dem Spiel entfernt, wenn die angreifende Armee vernichtet wird.

Achtung: Wenn eine Schatten-Armee per Schiff zu einer Region, die eine Festung hat, transportiert wird, und sich in dieser Festung eine belagerte Schatten-Armee befindet, handelt es sich um den Versuch, die Belagerung aufzuheben.

- Wenn eine Schatten-Armee in einer Region mit Schiffen angegriffen wird, werden alle Schiffe vernichtet, wenn die Schatten-Armee vernichtet wird oder sich zurückziehen muss. Zerstörte Corsaren-Schiffe dürfen wieder gebaut werden.
- Wenn der Schatten-Spieler Schiffe zu einer von den Freien Völkern kontrollierten Region zieht, übernimmt er **nicht** die Kontrolle über diese Region.

4.3 DIE ENTS VON FANGORN

Die „Hirten der Bäume“ von Fangorn sind die letzten Mitglieder einer Rasse aus Alter Zeit, die langsam aus Mittelerde verschwindet.



Durch die Handlungen des Zauberers Saruman in Rage gebracht, durchkreuzten sie schließlich seine Pläne, indem sie die Macht Isengarts zerstörten. Die Ents von Fangorn sind mächtig und unnachgiebig in ihrer Wut. Sie müssen jedoch von den Gefährten des Rings rechtzeitig angestachelt werden, damit ihre Intervention Früchte trägt.

Ents werden in Fangorn rekrutiert und können sich mit Hilfe der Ents auf der Hut-Karten bewegen und angreifen.

4.3.1 WIE GELANGEN DIE ENTS INS SPIEL?

Wenn Saruman im Spiel ist und sich ein Gefährte in Fangorn befindet, verwende 1 Rekrutierungs-Würfel, um die **Ents von Fangorn**-Gruppierung ins Spiel zu bringen. Platziere 1 Ent in Fangorn.

4.3.2 DER EINSATZ DER ENTS

4.3.2.1 Sonderfähigkeiten

Baumbart: Wenn sich ein Gefährte in Fangorn befindet, wird immer dann 1 Ent in Fangorn platziert, wenn der Schatten-Spieler 1 Rekrutierungs-Würfel dazu verwendet, die **Sarumans Stimme**-Regel (auf seiner Personen-Karte) einzusetzen.

4.3.2.2 Weitere Regeln

- Die Ents sind keine Armee-Einheiten der Freien Völker und folgen besonderen Regeln. Ents werden nur mit der **Baumbart**-Regel oder den 3

Ents auf der Hut-Karten rekrutiert. Ents werden von anderen Einheiten, die sich in derselben Region aufhalten, getrennt gehalten, können nicht angegriffen werden, behindern feindliche Bewegungen nicht und zählen nicht gegen das Einheitenlimit in einer Region.

- Die Anwesenheit von Ents in einer Region gibt den Freien Völkern **nicht** die Kontrolle über diese Region.
- Es können niemals mehr Ents im Spiel sein, als Ent-Figuren vorhanden sind – die vorhandenen Figuren stellen eine absichtliche Obergrenze dar. Wenn Ents aus dem Spiel entfernt werden, sind diese permanent eliminiert; sie können dann nicht wieder ins Spiel gebracht werden. Wenn alle **3 Ents auf der Hut-Karten** gespielt wurden, werden alle verbliebenen Ents vom Spielbrett entfernt.

4.3.2.3 Die Ents auf der Hut-Karten

Die Ents von Fangorn können sich nur mit Hilfe der **3 Ents auf der Hut-Karten** bewegen und andere Einheiten angreifen. Wenn eine **Ents auf der Hut-Karte** vom Spieler der Freien Völker gespielt wurde, gelten die Ents als aktiviert und dürfen anhand der folgenden Regeln genutzt werden.

4.3.2.4 Der Entwald

Solange die Gruppierung der Ents im Spiel ist, muss sich **zu jeder Zeit** mindestens ein Ent in Fangorn aufhalten. Befindet sich mehr als ein Ent in Fangorn, kann jeder Ent (bis auf den Ersten) mit derselben **Ents auf der Hut-Karte**, die zu ihrer Aktivierung gespielt wurde, zur Bewegung oder zum Angriff verwendet werden. Dies bedeutet, dass mit derselben Aktion eine Folge von Bewegungen und Angriffen in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden kann, solange sich noch Ents im Entwald befinden und herausgenommen werden können.

4.3.2.5 Bewegung

Um die Ents zu bewegen, wird ein Ent aus Fangorn genommen und in eine Region gesetzt, die an eine Region grenzt, in der sich schon ein Ent aufhält. Diese Region darf **keine** Einheiten des Gegners aufweisen (siehe 4.3.2.6. wie ein Angriff funktioniert). Dieser Vorgang kann solange wiederholt werden, wie sich **mehr** als ein Ent in Fangorn aufhält. Die Ents bilden also eine durchgehende Kette von Regionen, die in Fangorn beginnt.

4.3.2.6 Angriff

Eine Schatten-Armee, die sich in einer zu einem Ent angrenzenden Region aufhält, kann angegriffen

werden. Dazu wird ein Ent in Fangorn aus dem Spiel genommen. Anschließend würfelt der Spieler der Freien Völker mit 5 Würfeln; jede 5+ trifft. Dieser Vorgang kann solange wiederholt werden, wie sich mehr als ein Ent in Fangorn befindet und entfernt werden kann. Ein Angriff der Ents stellt keinen normalen Kampf dar; deshalb kann der Schatten-Spieler in keiner Weise auf diesen Angriff reagieren. Kampf-Karten dürfen von beiden Spielern nicht gespielt werden, und das Gelände beeinflusst die Würfelwürfe nicht.

- Da der Schatten-Spieler seine Armeen in Regionen bewegen darf, in denen sich Ents befinden, kann es vorkommen, dass sich Ents in einer Region mit einer Schatten-Armee befinden. Diese Armee kann nach obigen Regeln bei der Aktivierung der Ents angegriffen werden, als ob die Armee angrenzend zu den Ents wäre (d.h., es wird ein Ent aus Fangorn entfernt und mit 5 Würfeln gewürfelt).
- Wenn sich in Orthanc keine Schatten-Einheiten aufhalten und ein Ent hier platziert wird, oder wenn ein Angriff der Ents alle Schatten-Einheiten in Orthanc vernichtet, wird Saruman aus dem Spiel entfernt.

Beispiel: Es befinden sich 2 Ents in Fangorn und eine Schatten-Armee, bestehend aus 3 regulären Einheiten, steht in der angrenzenden Isenfurt. Der Spieler der Freien Völker spielt eine Ents auf der Hut-Karte, platziert 2 Ents in Fangorn und aktiviert die Ents. Nun befinden sich 4 Ents in Fangorn. Der Spieler der Freien Völker entscheidet sich, sofort die Schatten-Armee in der Isenfurt anzugreifen. Deshalb entfernt er einen Ent aus Fangorn und würfelt mit 5 Würfeln. Er trifft zweimal (eine 5+ wird benötigt) und 2 reguläre Schatten-Einheiten werden aus dem Spiel entfernt. Da die Armee noch nicht komplett vernichtet wurde, setzt der Spieler der Freien Völker den Angriff fort. Wiederum wird ein Ent in Fangorn entfernt (dort verbleiben 2). Der neuerliche Angriff bringt nur einen Treffer. Dies ist aber ausreichend, um die Schatten-Armee zu vernichten. Da noch 2 Ents in Fangorn sind, könnte eine weitere Bewegung oder ein Angriff ausgeführt werden. Da sich momentan keine feindlichen Armeen angrenzend zu den Ents befinden, entscheidet sich der Spieler der Freien Völker dazu, den letzten Ent in die Isenfurt zu ziehen, um Orthanc näher zu kommen. Die Aktivierung der Ents ist nun vorüber. Um die Ents erneut zu verwenden, muss eine weitere Ents auf der Hut-Karte gespielt werden.

5.0 BELAGERUNGSMASCHINEN

In dieser Erweiterung werden 2 Arten von Belagerungsmaschinen eingeführt: **Belagerungstürme** des Schattens und **Katapulte** der Freien Völker. Sie repräsentieren die Offensiv- und Defensiv-Taktiken und die Ausrüstung der kämpfenden Parteien im Dritten Zeitalter.



Belagerungsturm des Schattens



Katapult der Freien Völker

5.1 DAS REKRUTIEREN VON BELAGERUNGSMASCHINEN

- Maximal je zwei Belagerungstürme und Katapulte dürfen sich in einer Region befinden.
- Es dürfen niemals mehr Belagerungsmaschinen im Spiel sein, als entsprechende Figuren vorhanden sind – die vorhandenen Figuren stellen eine absichtliche Obergrenze dar.

Belagerungstürme

Der Schatten-Spieler darf einen Rekrutierungs-Würfel dazu verwenden, einen Belagerungsturm in einer Region zu platzieren, die eine vom Spieler der Freien Völker kontrollierte und vom Schatten belagerte Festung enthält. Der Belagerungsturm wird direkt vor die Festungs-Box des Spielplans gestellt. Nur der Schatten-Spieler kann Belagerungstürme rekrutieren.

Katapulte

Der Spieler der Freien Völker kann einen Rekrutierungs-Würfel dazu verwenden, ein Katapult in einer von ihm kontrollierten Festung der Freien Völker zu platzieren. Die Festung muss zu einer aktiven Nation gehören (es ist aber nicht nötig, dass diese Nation im Kriegszustand ist). Es ist möglich, ein Katapult zu platzieren, selbst wenn die entsprechende Festung belagert wird. Das Katapult wird in die Festungs-Box gestellt. Nur der Spieler der Freien Völker kann Katapulte rekrutieren.



5.2 BELAGERUNGS- MASCHINEN IM KAMPF

Zu Beginn einer Belagerung wird die Anzahl der vorhandenen Belagerungsmaschinen miteinander verglichen: Der Spieler, der über mehr Belagerungsmaschinen verfügt, besitzt die **Überlegenheit**.

Hinweis: Es ist möglich, dass die Überlegenheit während einer Kampf-Runde wechselt. Beispiel: Eine Kampf-Karte entfernt eine Belagerungsmaschine.

5.2.1 Überlegenheit des Schattens

Während der ersten Runde eines Kampfes, bei dem der Schatten die Überlegenheit besitzt, erleidet die Armee der Freien Völker einen Malus von -1 bei ihrem Kampf-Würfelwurf. Wenn der Schatten-Spieler nach der ersten Kampf-Runde immer noch die Überlegenheit besitzt, kann er den Kampf um eine Runde verlängern, ohne eine Elite-Einheit zu reduzieren.

5.2.2 Überlegenheit der Freien Völker

Während der ersten Runde eines Kampfes, bei dem der Spieler der Freien Völker die Überlegenheit besitzt, erhält die Armee der Freien Völker einen Bonus von +1 auf ihren Kampf-Würfelwurf. Wenn der Spieler der Freien Völker nach der ersten Kampf-Runde immer noch die Überlegenheit besitzt, kann der Schatten-Spieler den Kampf durch das Reduzieren einer Elite-Einheit **nicht** um eine weitere Kampf-Runde verlängern.

5.2.3 Keine Überlegenheit

Wenn beide Spieler dieselbe Anzahl an Belagerungsmaschinen aufweisen, besitzt kein Spieler die Überlegenheit. Vor dem Ausspielen von Kampf-Karten kann der Spieler der Freien Völker jedoch vorübergehend die Überlegenheit gewinnen, wenn er sofort eines seiner Katapulte entfernt. In diesem Fall behält der Spieler der Freien Völker die Überlegenheit bis zum Ende des Kampfes.

5.3 BELAGERUNGS- MASCHINEN ENTFERNEN

Katapulte und Türme können niemals die Region verlassen, in der sie gebaut wurden.

Wenn eine Armee komplett vernichtet oder aus der Region mit der Festung herausgezogen wurde, werden alle Belagerungsmaschinen dieser Armee sofort vom

Spielplan entfernt. Alle Belagerungsmaschinen einer belagernden Armee werden ebenfalls am Ende der Belagerung vom Spielplan genommen. Dabei ist es unerheblich, ob die Festung erobert wurde oder die belagernde Armee entfernt oder weggezogen wurde. Entfernte Belagerungsmaschinen können später erneut platziert werden.

6.0 ANHANG: REGELÄNDERUNGEN BEIM RINGKRIEG

Im Folgenden werden Regeländerungen und – klarstellungen aufgeführt. Sie sind, ob man nun den *Ringkrieg* mit oder ohne Erweiterung spielt, wärmstens empfohlen.

6.1 AKTIONS-WÜRFELVORRAT- VERÄNDERUNGEN

Die Anzahl der Würfel im Würfelvorrat wird zu Beginn einer Spielrunde ermittelt, vor der Phase *Ereignis-Karten ziehen*. Veränderungen der Würfelvorräte durch Personen, die neu ins Spiel kommen oder entfernt werden, werden erst zu Beginn der nächsten Spielrunde berücksichtigt.

6.2 EREIGNIS-KARTEN, DIE AUF DEN TISCH AUSGESPIELT WERDEN

Bestimmte Ereignis-Karten, die auf den Tisch ausgespielt werden (z.B. *Ein Balrog ist gekommen!* oder *Denethors Torheit*) haben eine Vorbedingung, die in Kraft treten muss, damit die Karte gespielt werden kann. Wenn diese Vorbedingung nicht mehr zutrifft (z.B., der Balrog ist nicht im Spiel, Minas Tirith wird nicht länger belagert), wird die Karte sofort entfernt.

6.3 PERSONEN MIT VERSCHIEDENEN VERSIONEN

Wenn eine Person im Spiel mehrere Versionen hat (z.B. der Hexenkönig), kann immer nur eine davon ins Spiel gebracht werden. Wird eine Version einer Person ins Spiel gebracht, kann die andere auch später nicht mehr ins Spiel gebracht werden, **es sei denn** diese spezielle Personen-Karte sagt etwas anderes (z.B. Gandalf der Weiße). Dies trifft selbst dann zu, wenn die zuerst ins Spiel gebrachte Version eliminiert wird.

6.4 BESCHRÄNKUNG DER BEWEGUNG DER GÜNSTLINGE

Ein Günstling, der sich ohne Armee bewegt, kann keine Festung betreten, die vom Spieler der Freien Völker kontrolliert wird.

6.5 BEWEGUNG VON PERSONEN MIT LEVEL 0

Wenn eine Person den Level 0 hat, kann sie sich selbst dann nicht bewegen, wenn sie Bestandteil einer Armee ist.

6.6 JAGD-AUSWIRKUNGEN, WENN DIE POSITION DER GEMEINSCHAFT ANGEGEBEN ODER SIE ENTDECKT WIRD

Wenn die Position der Gemeinschaft vom Spieler der Freien Völker angegeben wird, kann es sein, dass ein Jagdspielstein gezogen werden muss. Geschieht dies, wird ein **Entdecken**-Symbol auf dem gezogenen Spielstein ignoriert, wenn die Gemeinschaft in einer Festung oder Stadt der Freien Völker angegeben wird. Wenn die Gemeinschaft entdeckt wird, und der Spieler der Freien Völker durch Festungen des Schattens, Ereignisse oder Fähigkeiten mehrere Jagd-Spielsteine ziehen muss, wird jeder Spielstein komplett „ausgewertet“, bevor der nächste Spielstein an die Reihe kommt: Beginne mit dem Spielstein, der die Gemeinschaft entdeckt hat, fahre fort mit allen Spielsteinen, die an Ereignisse oder Fähigkeiten geknüpft sind, und ende mit dem Spielstein, der wegen einer Festung des Schattens gezogen wurde.

Beispiel: Ein Jagd-Spielstein entdeckt die Gemeinschaft in Moria, wo sich auch der Balrog befindet. Insgesamt werden drei Jagdspielsteine gezogen und ausgewertet – einer für die Jagd, einer für den Balrog und einer für die Festung des Schattens. Zunächst wird der erste Jagd-Spielstein komplett ausgewertet (der die Gemeinschaft entdeckt hat), dann der Spielstein, der für den Balrog gezogen wurde, schließlich der für die Festung gezogene Spielstein.

6.7 ENTDECKEN DER GEMEINSCHAFT IN SIEDLUNGEN DER FREIEN VÖLKER

Wenn eine erfolgreiche Jagd die Gemeinschaft entdeckt, darf die Gemeinschaft ihre Position nicht in einer Stadt oder Festung der Freien Völker angeben, wohl aber in einer Siedlung der Freien Völker.

DER HERR DER RINGE

DIE SCHLACHTEN DES DRITTEN ZEITALTERS

DER RINGKRIEG

Credits

Autoren: Roberto Di Meglio, Marco Maggi, Francesco Nepitello

Graphische Gestaltung: John Howe

Modelle: Bob Naismith

Graphisches Design: Fabio Maiorana

Weitere graphische Elemente: Matteo Macchi

Photo: Mizio Mencarini, Simone Peruzzi

Produktion: Roberto Di Meglio, Simone Peruzzi (Nexus Editrice Srl)

Produktionsassistentz: Clive Jezard (Dice & Games Ltd.), Juergen Gehr (Ludwig Scheer GmbH)

Deutsche Ausgabe, Übersetzung, Lektorat

Matthias Staber, Uli Blennemann, Henning Kröpke

Wichtigste Spieltester:

Alex Rockwell, Andy Daglish, Christian Hrdlicka, Derek Coon, Doug Adams, Kevin Chapman, Kris Hall, Kristofer Bengtsson, Matthias Staber, Michael Hall, Mike Helba, Sean McCarthy, Steve Hope, Steve Owen, Steve Sanders

Spieltester:

Andrea Ligabue, Andrew Stainton, Andy Rockwell, Beni Rose, Chris McKeraghan, Dale Campbell, David Helba, David Sparks, Fabio Maiorana, Fredrik Borg, Gary Swafford, Gerald Mulder, Giuliano Graziu, Helen Bengtsson, Joe McCullough, Karl-Johan Victor, Keith Rogers, Kevin Robbins, Kyle Hall, Marcello Taglioli, Mauro Adorna, Massimiliano Bussetti, Melanie Chapman, Oliver Drechsler, Randy Heath, Steven Htay, Thomas Helvard, Ugo Di Meglio, Raffaele Pascuzzi, Massimiliano Pardo, Daniele Rogoni

Danke an

Kristofer Bengtsson für die weltweite Unterstützung der *Ringkrieg*-Spieler, Alex Rockwell für seine mathematischen Kenntnisse, Kevin Chapman für seine FAQ-Listen, die bereits vor dem Erscheinen des Spiels existierten sowie an die weltweite *Ringkrieg*-Spielergemeinde, ohne deren Enthusiasmus diese Erweiterung nicht hätte entstehen können.

Hergestellt in der Europäischen Union von Ludwig Scheer GmbH & Co. KG (Deutschland) und Dice & Games Ltd. (Großbritannien).

Kunststofffiguren hergestellt in China.

WAR OF THE RING BATTLES OF THE THIRD AGE BOARDGAME ©2006 Nexus Editrice Srl/Sophisticated Games Ltd. The Watcher logo, WAR OF THE RING BATTLES OF THE THIRD AGE BOARDGAMES, TWILIGHT OF THE THIRD AGE, BATTLES OF THE THIRD AGE, The Lord of the Rings and the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company dba Tolkien Enterprises used under license to Sophisticated Games Ltd.

