

## EFFEKTE DER RINGLEISTE\*

-  Nimm 1 Münze aus dem Vorrat.
-  Entferne 1 gegnerische Festung aus einem Gebiet deiner Wahl und gib sie deinem Gegenüber zurück.
-  Führe nach deinem Zug einen weiteren Zug aus.
-  Sauron gewinnt sofort das Spiel.
-  Stelle 1 Einheit in einem Gebiet deiner Wahl auf.
-  Die Gemeinschaft des Rings gewinnt sofort das Spiel.

## EFFEKTE DER ORTSPLÄTTCHEN\*



Stelle 1 Festung nach **Mordor**.  
Nimm alle Karten aus dem Ablagestapel, wähle verdeckt 1 Karte und spiele sie kostenlos aus.



Stelle 1 Festung und 2 Einheiten nach **Arnor**.  
Führe 2 Bewegungen auf dem Spielplan aus.



Stelle 1 Festung nach **Rhovanion**.  
Nimm 5 Münzen aus dem Vorrat.  
Führe 1 Bewegung auf dem Spielplan aus.



Stelle 1 Festung nach **Lindon**.  
Nimm die 2 obersten Bündnismarker eines Volkes deiner Wahl und decke sie auf. Wähle 1 Marker und lege ihn vor dir aus.  
Legen den anderen Marker verdeckt oben auf den Stapel zurück.



Stelle 1 Festung und 3 Einheiten nach **Rohan**.



Stelle 1 Festung nach **Enedwaith**.  
Lege 1 graue Karte aus dem Spielbereich deines Gegenübers auf den Ablagestapel.  
Rücke mit deiner Figur auf der Ringleiste 1 Feld vor.



Stelle 1 Festung und 1 Einheit nach **Gondor**.  
Rücke mit deiner Figur auf der Ringleiste 2 Felder vor.

\* Die Effekte der Ortsplättchen und der Ringleiste sind **Sofort-Effekte**, die du **einmalig** nutzen darfst, sobald du sie erhältst.

# EFFEKTE DER BÜNDNISMARKER



## ELBEN



Immer wenn du eine gelbe Karte ausspielst, führe nach deinem Zug einen weiteren Zug aus.



Immer wenn du eine rote Karte ausspielst, darfst du alle betroffenen Einheiten in eines der 7 Gebiete deiner Wahl stellen.



Einmal pro Zug hast du 1 Fertigkeit deiner Wahl zur Verfügung.



## HOBBITS



Das Adlersymbol ist ein zusätzliches Völkersymbol und zählt als eines der 6 benötigten Symbole für die „Unterstützung durch die Völker“-Siegbedingung.



Immer wenn du eine blaue Karte ausspielst, stelle zusätzlich 1 Einheit in ein Gebiet deiner Wahl.



Immer wenn du eine Karte durch ein Verkettungssymbol kostenlos ausspielst, nimm 3 Münzen aus dem Vorrat.



## ENTS\*



Führe nach deinem Zug einen weiteren Zug aus.



Entferne 1 gegnerische Festung aus einem Gebiet deiner Wahl und gib sie deinem Gegenüber zurück.



Wähle 3-mal zwischen: Entferne 1 gegnerische Einheit. / Dein Gegenüber verliert 1 Münze. / Führe 1 Bewegung auf dem Spielplan aus.



## ZWERGE



Immer wenn du ein Ortsplättchen ausspielst, ignoriere die zusätzlichen Münzkosten.



Immer wenn du ein Ortsplättchen ausspielst, führe nach deinem Zug einen weiteren Zug aus.



Immer wenn du eine grüne Karte ausspielst, führe zusätzlich 2 Bewegungen auf dem Spielplan aus.



## MENSCHEN



Immer wenn du eine gelbe Karte ausspielst, rücke zusätzlich mit deiner Figur auf der Ringleiste 1 Feld vor.



Immer wenn du eine rote Karte ausspielst, stelle 1 zusätzliche Einheit in das gewählte Gebiet.



Immer wenn du eine Karte verkaufst, nimm doppelt so viele Münzen aus dem Vorrat, wie es dem Kapitel entspricht (2, 4 oder 6).



## ZAUBERER\*



Rücke mit deiner Figur auf der Ringleiste 2 Felder vor.



Stelle 2 Einheiten in ein Gebiet deiner Wahl oder stelle je 1 Einheit in 2 Gebiete deiner Wahl.



Nimm alle Karten aus dem Ablagestapel, wähle verdeckt 1 Karte und spiele sie kostenlos aus.

\* Die Effekte der Ents und Zauberer sind **Sofort-Effekte**, die du **einmalig** nutzen darfst, sobald du den Marker erhältst.