

DER HERR DER RINGE

DUELL

UM

MITTELERDE™



Schau dir das Video
zum Spiel an!

Lenkst du die Geschicke der Gemeinschaft des Rings, um die freien Völker zu verteidigen und den Einen Ring zu zerstören?
Oder machst du als Sauron Jagd auf Frodo und Sam, während du deine Armeen vor den Toren
der feindlichen Städte in Stellung bringst? Das Schicksal Mittelertes liegt in euren Händen!

ÜBERBLICK UND SPIELZIEL

Eine Partie verläuft über 3 aufeinanderfolgende Kapitel, deren Ablauf ähnlich ist.
In deinem Zug kannst du deine Fertigkeiten verbessern, Münzen sammeln, deine Einheiten in Mittelerte aufstellen,
dir die Unterstützung der Völker sichern oder versuchen, das Schicksal des Rings zu erfüllen.

Wer eine der drei folgenden Siegbedingungen erreicht, gewinnt sofort das Spiel:

- ★ Erfülle das Schicksal des Rings.
- ★ Sichere dir die Unterstützung von 6 verschiedenen Völkern.
- ★ Erringe die Vorherrschaft in Mittelerte.

SPIELMATERIAL

<p>Kapitelkarten</p> <p>×69</p>	<p>Ortsplättchen</p> <p>×7</p>	<p>Spielplan</p> <p>×1</p>	<p>Ringleiste</p> <p>aus 4 Einzelteilen</p>	<p>Münzen</p> <p>×30</p>
<p>Bündnismarker</p> <p>×18 (3 pro Volk)</p>	<p>Einheiten und Festungen der Gemeinschaft</p> <p>×15 ×7</p>	<p>Einheiten und Festungen von Sauron</p> <p>×15 ×7</p>	<p>Spielhilfe</p> <p>×1</p>	<p>Spielanleitung</p> <p>×1</p>

Unterstützung bei Farbsehschwäche

Um das Spielen für Menschen mit Farbsehschwäche zu erleichtern, hat jede
Kartenfarbe im Spiel ein eigenes Symbol:



- ◆ Grau
 ● Gelb
 ■ Blau
 ▲ Grün
 ✕ Rot
 ★ Lila



VORBEREITUNG

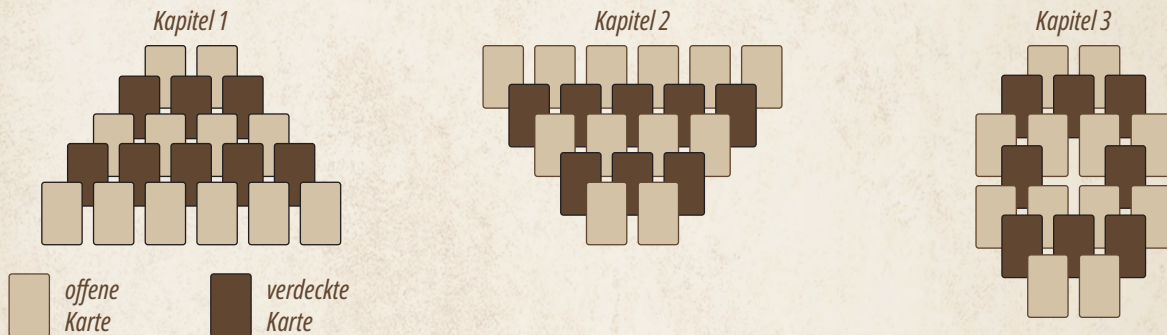


- ① Wählt oder bestimmt zufällig, wer die Gemeinschaft des Rings und wer Sauron spielt. Stellt eure jeweiligen **Einheiten und Festungen** vor euch bereit.
- ② Legt den **Spielplan** zwischen euch (neben dem zentralen Spielbereich).
- ③ Stellt auf dem Spielplan **2 Einheiten der Gemeinschaft** nach Arnor und **2 Einheiten von Sauron** nach Mordor.
- ④ Setzt die **Ringleiste** zusammen (siehe Abbildung rechts) und legt sie unterhalb des Spielplans aus.
 
- ⑤ Die Gemeinschaft beginnt mit **3 Münzen** und Sauron mit **2 Münzen**. Legt die übrigen Münzen als **Vorrat** bereit.
- ⑥ Sortiert die **Bündnismarker** nach ihren Rückseiten und bildet einen Stapel pro Volk. Mischt jeden Stapel einzeln und legt sie verdeckt in die Einkerbungen am oberen Rand des Spielplans.
- ⑦ Mischt alle **Ortsplättchen** zu einem verdeckten Stapel. Deckt 3 Ortsplättchen auf und legt sie offen neben dem Stapel aus.
- ⑧ Sortiert die **Kapitelkarten** nach ihren Rückseiten in einzelne Stapel **P** (1), **R** (2) und **A** (3). Mischt jeden Stapel einzeln und legt sie neben dem Vorrat bereit.

KAPITEL-ÜBERBLICK

Ein Kapitel vorbereiten

Legt zu Beginn jedes Kapitels (1, 2, dann 3) die entsprechenden Kapitelkarten so im **zentralen Spielbereich** aus, wie in der Abbildung dargestellt (*auch auf den Seiten der Schachtel zu finden*). Achet darauf, dass einige Karten offen ausgelegt werden und andere verdeckt. Legt die 3 Karten, die übrig bleiben, verdeckt auf den Ablagestapel.

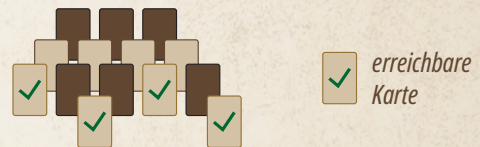


Spielablauf

Wer Sauron spielt, beginnt das Spiel. Danach seid ihr **abwechselnd am Zug**, bis das Spiel endet. Wenn du am Zug bist, nimmst du entweder **eine Kapitelkarte** oder **ein Ortsplättchen**.

A. Eine Kapitelkarte nehmen

Wähle eine **erreichbare** Karte aus dem zentralen Spielbereich. Eine Karte ist „erreichbar“, wenn sie von keiner anderen Karte teilweise überdeckt ist. Dann spiele die Karte vor dir aus **oder** verkaufe sie.



DIE KARTE VOR DIR AUSSPIELEN

Bezahle die Kosten der Karte, falls vorhanden (*siehe Seite 4*), und lege sie in deinen Spielbereich. Du darfst sofort ihre Effekte nutzen (*siehe Seite 5*).

Hinweis: Lege deine Karten nach Farben sortiert übereinander vor dir aus, sodass du ihre Effekte sehen kannst.

DIE KARTE VERKAUFEN

Lege die Karte verdeckt auf den Ablagestapel und nimm dir so viele Münzen aus dem Vorrat, wie es dem Kapitel entspricht:

- ★ Kapitel 1: 1 Münze
- ★ Kapitel 2: 2 Münzen
- ★ Kapitel 3: 3 Münzen

oder

Beende schließlich deinen Zug, indem du alle Karten aufdeckst, die jetzt erreichbar sind.

B. Ein Ortsplättchen nehmen

Wähle eines der ausliegenden Ortsplättchen. Bezahle seine Kosten (*siehe Seite 4*) und lege es in deinen Spielbereich. Stelle sofort eine deiner Festungen in das entsprechende Gebiet auf dem Spielplan und nutze die anderen Effekte des Ortsplättchens (*siehe Spielhilfe*).

Beende schließlich deinen Zug, ohne ein neues Ortsplättchen aufzudecken.

Ende eines Kapitels

Ein Kapitel endet, **sobald die letzte Karte dieses Kapitels genommen worden ist**.

Legt die Karten des nächsten Kapitels entsprechend der Abbildung aus und deckt neue Ortsplättchen auf, bis möglichst wieder 3 offen ausliegen.

Setzt das Spiel anschließend normal fort.

Hinweis: Da ihr abwechselnd am Zug seid, beginnst du nicht das nächste Kapitel, wenn du das aktuelle beendet hast – außer du nutzt einen „Führe einen weiteren Zug aus“-Effekt (siehe Spielhilfe).

KOSTEN VON KARTEN UND PLÄTTCHEN

Münzen

Manche Karten haben Münzen als Kosten, die du an den Vorrat zahlen musst, um sie ausspielen zu können.



Fertigkeiten

Für die Plättchen und die meisten Karten musst du über eine oder mehrere Fertigkeiten (siehe Seite 5) in deinem Spielbereich verfügen, um sie ausspielen zu können.

Wenn du nicht über alle erforderlichen Fertigkeiten verfügst, darfst du **1 Münze pro fehlendem Fertigkeitssymbol** an den Vorrat zahlen.



Hinweise:

- Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl an fehlenden Fertigkeiten, für die du in deinem Zug mit Münzen bezahlen darfst.
- Falls auf einer Karte keine Kosten angegeben sind, benötigst du weder Fertigkeiten noch Münzen. Du darfst sie kostenlos ausspielen.



Ortsplättchen kosten zusätzlich so viele Münzen, wie du **eigene Festungen** auf dem Spielplan hast. Dein erstes Ortsplättchen kostet daher 0 Münzen zusätzlich.



Verkettungssymbole

Ab Kapitel 2 gibt es Karten, die in ihrem Kostenbereich ein **Verkettungssymbol** haben.

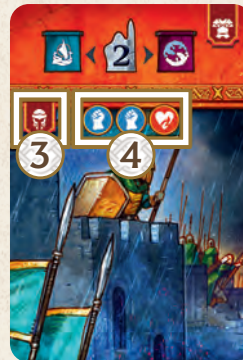
Falls du in deinem Spielbereich eine Karte hast, die oben rechts das passende Symbol zeigt, darfst du die gewählte Karte kostenlos ausspielen, also ohne die erforderlichen Fertigkeiten haben zu müssen.

Hinweis: Falls du nicht das passende Verkettungssymbol für eine Karte hast, kannst du sie trotzdem wie üblich ausspielen, indem du ihre Fertigungs- und/oder Münzkosten bezahlst.

Beispiel:

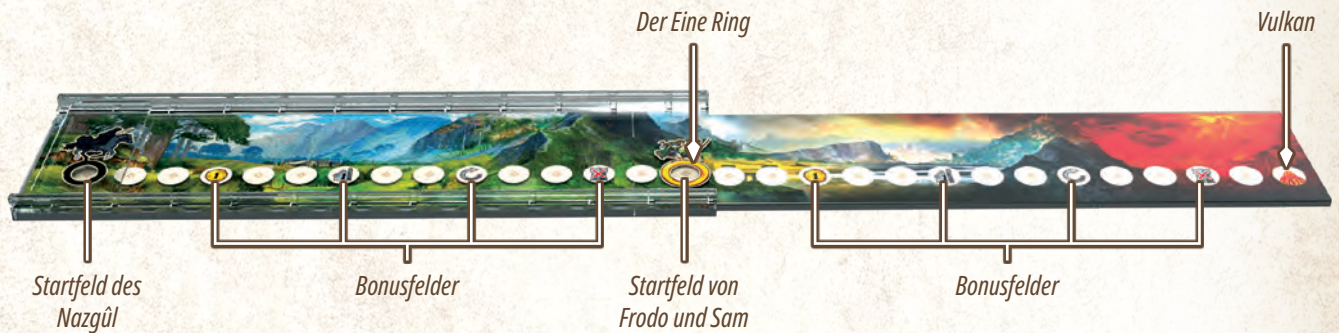


In Kapitel 1 spielst du diese Karte kostenlos aus **①**. Zusätzlich zu ihrem Effekt (siehe Seite 5) verfügt sie über ein Verkettungssymbol **②**.



In Kapitel 2 darfst du diese Karte kostenlos ausspielen, weil du das passende Verkettungssymbol **③** auf einer deiner bereits ausgespielten Karten hast. Hättest du das nicht, müsstest du über die erforderlichen Fertigkeiten verfügen (oder 1 Münze pro fehlendem Fertigkeitssymbol bezahlen) **④**.

DAS SCHICKSAL DES RINGS



Immer wenn du auf der Ringleiste vorrückst, schiebe deine Figur (*Frodo und Sam* für die Gemeinschaft bzw. den *Nazgûl* für Sauron) von Feld zu Feld.

Immer wenn du ein Bonusfeld **erreichst oder überschreitest**, darfst du den abgebildeten Effekt nutzen (siehe Spielhilfe).

Hinweis: Das Element der Leiste, das den Nazgûl darstellt, wird auf das Element gesetzt, das Frodo und Sam darstellt.

Wenn Frodo und Sam vorrücken, bewegt sich der Nazgûl automatisch mit. Anders gesagt: Der Abstand zwischen den Figuren kann nur kleiner werden, niemals größer.



Beispiel: Du bist die Gemeinschaft und spielst eine blaue Karte mit 2 Ringen aus ①. Dafür schiebst du Frodo und Sam um 2 Felder vor ②. Sie überschreiten ein Bonusfeld ③, dessen Effekt du sofort nutzen darfst: In diesem Fall erhältst du 1 Münze aus dem Vorrat.

BÜNDNISSE MIT DEN VÖLKERN

Im Verlauf des Spiels könnt ihr Bündnisse mit den Völkern Mittelherdes schmieden. Dafür müsst ihr **grüne Karten** mit gleichen oder unterschiedlichen Völkersymbolen in eurem Spielbereich ausspielen, um folgende Bedingungen zu erreichen:

2 GLEICHE VÖLKERSYMBOLE

Sobald du 2 gleiche Völkersymbole hast, nimm die 2 obersten Bündnismarker dieses Volkes und **decke sie auf**.

Wähle 1 der beiden Marker und lege ihn vor dir aus; du hast diesen Effekt ab sofort zur Verfügung (siehe Spielhilfe). Lege den anderen Marker verdeckt **oben auf** den Stapel zurück.

3 VERSCHIEDENE VÖLKERSYMBOLE

Einmal pro Partie, sobald du 3 verschiedene Völkersymbole hast, nimm den jeweils obersten Bündnismarker dieser 3 Völker und **decke sie auf**.

oder

Wähle 1 Marker und lege ihn vor dir aus; du hast diesen Effekt ab sofort zur Verfügung (siehe Spielhilfe). Lege die beiden anderen Marker verdeckt **oben auf** die entsprechenden Stapel zurück.

Hinweise:

- Ein einzelnes Völkersymbol kannst du für beide Bedingungen verwenden: für 2 gleiche Symbole und für 3 verschiedene Symbole.
- Deckt Bündnismarker so auf, dass ihr beide sie sehen könnt. Es gibt keine versteckten Informationen.

VORHERRSCHAFT IN MITTELERDE



Wenn du eine oder mehrere Einheiten aufstellst oder bewegst, sind zwei Situationen im Zielgebiet möglich:

- ★ **Befindet sich keine gegnerische Einheit dort?** Nichts passiert.
- ★ **Befinden sich eine oder mehrere gegnerische Einheiten dort?** Tragt einen **Konflikt** aus: Entfernt gleichzeitig jeweils 1 eurer Einheiten und stellt sie zurück in euren Spielbereich. Wiederholt dies, bis eine Seite keine Einheiten mehr in diesem Gebiet hat.

Hinweis: Eine gegnerische Festung löst keinen Konflikt aus und hindert dich nicht daran, Einheiten in dieses Gebiet aufzustellen oder zu bewegen. Dadurch ist es möglich, dass ihr beide im gleichen Gebiet vertreten seid.

Falls du mehrere Bewegungen ausführst, darfst du dieselbe Einheit mehrmals bewegen und/oder deine Bewegung auf mehrere Einheiten aufteilen. Für jede Bewegung ziehst du eine Einheit in ein benachbartes Gebiet (zu dem es eine Verbindung gibt). Du musst jede Bewegung abschließen und einen ausgelösten Konflikt austragen, bevor du die nächste Bewegung ausführst.



Beispiel: Du spielst eine lila Karte aus, die dir 3 Bewegungen gibt ①. Zuerst bewegst du eine Einheit von Enedwaith nach Rohan ②. Da sich dort eine gegnerische Einheit befindet, tragt ihr einen Konflikt aus und entfernt beide eure Einheit. Dann verwendest du deine zweite und dritte Bewegung, um eine Einheit von Enedwaith über Rohan nach Mordor zu bewegen ③.

ENDE DES SPIELS

Es gibt drei sofortige Siegbedingungen:

Schicksal des Rings

Für die Gemeinschaft: Sobald Frodo und Sam **den Vulkan erreichen**, zerstören sie den Einen Ring und du gewinnst sofort das Spiel.

Für Sauron: Sobald der Nazgûl **Frodo und Sam erreicht**, nimmt er ihnen den Einen Ring ab und du gewinnst sofort das Spiel.

Unterstützung durch die Völker

Sobald du über **6 verschiedene Völkersymbole** auf deinen **grünen Karten** verfügst, hast du dir die Unterstützung der Völker Mittellandes gesichert und gewinnst sofort das Spiel.

Hinweis: Das Adlersymbol, das sich auf einem der Bündnismarker befindet, ist ein zusätzliches Völkersymbol, und zählt als eines der 6 benötigten Symbole für diese Siegbedingung.

Vorherrschaft in Mittelerde

Sobald du in **allen 7 Regionen vertreten** bist (mit einer Festung und/oder mindestens einer Einheit), hast du die Vorherrschaft in Mittelerde errungen und gewinnst sofort das Spiel.

Falls bis zum Ende von Kapitel 3 keine dieser drei Siegbedingungen erfüllt ist, gewinnt die Seite, die in **mehr Gebieten vertreten** ist (mit einer Festung und/oder mindestens einer Einheit). Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.



CREDITS

Autoren: **Antoine Bauza & Bruno Cathala** • Illustration: **Vincent Dutrait**
Vollständige Credits und Danksagung: www.rprod.com/en/duel-for-middle-earth/credits

© MIDDLE-EARTH ENTERPRISES, LLC. ALL RIGHTS RESERVED.

© REPOS PRODUCTION 2024. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brüssel – Belgien • www.rprod.com

Middle-earth, The Lord of the Rings und die Namen der Charaktere, Ereignisse, Gegenstände und Orte sind Markenzeichen von Middle-earth Enterprises, LLC, unter der Lizenz von Asmodee North America, Inc. und Repos Production.

Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.

Die Inhalte dieses Spiels dürfen nur zu rein privaten Zwecken verwendet werden.

