

Achtung! Dies ist noch eine vorläufige Version. Die fertige Version wird (hoffentlich) einmal die kompletten Regeln beinhalten. Die Spielzugübersicht/Spielphasen sind bereits vollständig und korrigiert (ohne Garantie). Wer Fehler findet o. ä. wendet sich bitte an khamul@dol-guldur.de

Spielvorbereitung

Zusammenstellen der Karten

→ *Zusammenstellung der Decks.*

Klären der Gesinnung

Jeder Spieler erklärt die Gesinnung seines Decks. Möglich sind Helden- (Heroes), Schergen- (Minion), Gefallener-Zauberer- (Fallen Wizard) oder Balrog- (Balrog) Decks. Ein Spieler, der einen Gefallenen Zauberer spielt, muss erklären, welchen er verkörpert. Ist der Gegner ein Helden-Spieler, so kann dieser Karten desselben Zauberers, falls er welche im Deck hat, durch solche eines anderen ersetzen. Außerdem darf er Unterstützungskarten, die sich explizit nur auf diesen Zauberer beziehen, austauschen (gegen andere Unterstützungskarten).

Charaktere ausspielen

Jeder Spieler wählt unter den 10 Startcharakteren seiner Hand, welchen er als ersten aufdecken und somit ins Spiel bringen möchte. Beide Spieler decken ihren ersten Charakter gleichzeitig auf. Sind die Charaktere verschieden, so gelangen sie in die Startgemeinschaft des jeweiligen Spielers, sind sie gleich, entscheidet jeder Spieler für sich, ob er den Charakter ganz aus dem Spiel nimmt oder in sein Spieldeck mischt. (Die Gesamtzahl an Charakteren im Deck darf aber nicht auf mehr als 10 steigen.) Dann decken die Spieler nach demselben Verfahren weitere Charaktere auf. Jeder Spieler kann das Charakterausspielen für sich jederzeit beenden.

Ein Gefallener Zauberer muss während des Charakterausspielens zusätzlich 1, 2 oder 3 *rightarrow Entwicklungskarten* verteilen, die insgesamt 3 Entwicklungspunkte geben. Mindestens eine davon muss nicht-einzigartig sein. Die Entwicklungskarten werden wie Charakterkarten gespielt. (Sie können auch gespielt werden, nachdem alle echten Charaktere gespielt sind.)

Es dürfen nicht mehr als 5 (bei Schergen/Balrog-Spielern: 6) Charaktere ausgespielt werden. Die kumulierten und unmodifizierten Geisteskraftpunkte aller Charaktere dürfen nicht mehr als 20 sein.

Anschließend kann jeder Spieler bis zu 2 nicht-einzigartige nicht-Drachenschatz geringere Gegenstände an beliebige Charaktere der Gruppe verteilen.

Zuletzt erhalten die Charaktere einen Startort:

- Helden-Spieler: Alle Charaktere starten in Bruchtal.
- Schergen-Spieler: Die Charaktere können auf Minas Morgul und/oder Dol Guldur aufgeteilt werden.
- Gefallener Zauberer: Alle Charaktere starten am selben Ort: Entweder an den Weißen Türmen oder an einer Ruine in Rhudaur oder Arthedain.
- Balrog-Spieler: Die Charaktere können auf Moria und/oder die Unterirdischen Tore aufgeteilt werden.

Start

Jeder Spieler würfelt (wie immer in diesem Spiel mit 2W6). Der Spieler mit dem höheren Wurf beginnt das Spiel.

Jeder Spieler zieht 8 Handkarten vom seinem Spielstapel.

Spielphasen

Die folgenden Phasen werden, beginnend mit dem Startspieler, abwechselnd von allen Spielern durchlaufen. Keine Phase darf übersprungen werden, allerdings kann es durchaus passieren, dass ein Spieler entscheidet, in einer oder mehreren Phasen nichts zu unternehmen. **Die hier vorgestellten Regeln werden ergänzt oder verändert, wenn bestimmte Karten dies vorschreiben! In jedem Fall ist dann der Kartentext vorrangig gegenüber dem Anleitungstext!**

Der Spieler, der an der Reihe ist, darf in jeder Phase zu beliebiger Zeit kurzfristige oder permanente Unterstützungsereignisse ausspielen.

Die im folgenden verwendete Bezeichnung Zufluchtsort meint je nach Sinnzusammenhang Helden-Zufluchtsorte, Dunkle Zufluchtsorte oder Zauberer-Zufluchtsorte.

Enttapphase

Folgende Aktionen geschehen in dieser Reihenfolge:

- Jeder getappte Charakter wird enttappt.
- Jeder verwundete Charakter, der sich an einem Zufluchtsort (seiner Gesinnung) befindet, wird geheilt, d. h. in den getappten Zustand versetzt.
- Getappte Karten außer Charakter- und Ortskarten werden enttappt.
- Befindet sich der eigene Zauberer/Ringgeist/Gefallener Zauberer/Balrog im Spiel, so kann der Gegner 5 Gefahrenkarten aus dem Reservestapel in seinen Abwurfstapel oder eine Gefahrenkarte aus dem Reservestapel in den Spielstapel bringen. Das Gefahrenlimit gegen alle Gemeinschaften des Spielers sinkt dann diese Runde um die Hälfte(aufrunden).

Jederzeit kann der Spieler kurzfristige oder permanente Unterstützungsereignisse spielen.

Organisationsphase

Zunächst geschehen folgende Aktionen für alle Gemeinschaften in beliebiger Reihenfolge:

- Ein Gefallener-Zauberer-Spieler darf maximal eine Entwicklungskarte abwerfen, wenn seine gesamte Entwicklungspunktezahl dadurch nicht auf 2 oder weniger sinkt.
- Charaktere am selben Ort können von direktem Einfluss unter allgemeinen Einfluss wechseln und umgekehrt. Ein durch direkten Einfluss geführter Charakter ist ein Gefolgsmann.
- Höchstens ein Charakter kann neu ins Spiel gebracht werden (unter allgemeinem oder direktem Einfluß) und zwar nur an seinem Heimatort oder an einem Zufluchtsort. Befindet sich der Zauberer/Ringgeist/Gefallener-Zauberer/Balrog des Spielers im Spiel, kann der Charakter entweder an dessen Aufenthaltsort oder durch direkten Einfluß ausgespielt werden (wenn es sich bei dem Ort um einen Zufluchtsort oder seinen Heimatort handelt). Wird ein Charakter an einem Zufluchtsort unter allgemeinem Einfluß ins Spiel gebracht, kann der Ort so enttappt werden.

Schergenspieler dürfen alternativ unter dem direkten Einfluß ihres bereits ausgespielten Ringgeistes einen Ringgeist-Begleiter an dessen Heimatort oder Zufluchtsort ins Spiel bringen. Dafür muß Sie reiten zusammen gespielt werden oder der Ringgeist die entsprechende Fähigkeit besitzen (Der Hexenkönig, Khamûl der Ringgeist).

Ein Schergen- oder Gefallener-Zauberer-Spieler darf alternativ statt eines normalen Charakters (oder Begleiters) auch einen Agenten als Charakter ausspielen.

Ein Gefallener-Zauberer-Spieler darf keinen Charakter ausspielen, der eine Geisteskraft 5 oder mehr besitzt.

Ein Gefallener-Zauberer-Spieler darf keinen Charakter ausspielen, der Ork oder Troll ist.

Ein Balrog-Spieler kann (unter den obigen Bedingungen) einen zweiten, nicht-einzigartigen Charakter ins Spiel bringen.

Spielt ein Balrog-Spieler einen nichteinzigartigen Charakter mit einer Geisteskraft von 3 oder weniger, so darf dieser auch aus dem Abwurf- oder Reservestapel gespielt werden.

Anstatt einen Charakter auszuspielen, kann auch der eigene Zauberer (in Bruchtal oder an seinem Heimatort), der eigene Ringgeist (in Minas Morgul, Dol Guldur oder an seinem Heimatort), der eigene Gefallene Zauberer (an seinem Heimatort) oder der eigene Balrog (an den Unterirdischen Toren) ausgespielt werden.

Wird kein Charakter oder Zauberer/Ringgeist/Gefallene Zauberer/Balrog ins Spiel gebracht, kann ein Charakter abgeworfen werden, wenn sich dieser an seinem Heimatort oder einem Zufluchtsort befindet.

- Jeder Charakter kann einen (oder mehrere) Gegenstand an einen anderen Charakter in der Gemeinschaft übergeben oder am Ort hinterlegen, wenn der Ort ein Zufluchtsort ist. Vor jeder Abgabe / jedem Hinterlegen muss er einen \rightarrow *Versuchungswurf* durchführen.
- Ein Charakter kann auf ihm liegende permanente Unterstützungsereignisse hinterlegen.
- Jeder Charakter kann versuchen, ein permanentes Gefahrenereignis, das auf ihm liegt, loszuwerden, sofern die Karte dies erlaubt. Für jede solche Karte darf ein Versuch unternommen werden. Für Versuchungskarten, die das Tappen des Charakters erfordern, gilt, dass der Charakter auf das Tappen verzichten darf, wenn der notwendige Wurf um 3 erhöht wird. (Damit können auch getappte oder verwundete Charaktere versuchen, Versuchungskarten loszuwerden.)
- Der eigene Zauberer/Ringgeist/Gefallene Zauberer/Balrog kann getappt werden, um 5 Unterstützungs- und/oder Charakterkarten aus dem Reservestapel in den Abwurfstapel zu bringen. Alternativ kann auch 1 solche Karte in den Spielstapel gebracht werden, sofern dieser mindestens 5 Karten beinhaltet.
- Ein Gefallener-Zauberer-Spieler darf (nur in dieser Phase) permanente Entwicklungskartenereignisse ins Spiel bringen.
- Jede Gemeinschaft kann in (beliebig viele neue) aufgeteilt werden. Eine neu entstehende Gemeinschaft darf eine Größe von höchstens 7 besitzen. Die Gemeinschaftsgröße entspricht der Anzahl der Charaktere in der Gemeinschaft, wobei Hobbits und Ork-Kundschafter nur 1/2 zählen und das Ergebnis ggf. aufgerundet wird.
- Der Spieler bestimmt für jede Gemeinschaft, ob und ggf. wohin sich die Gemeinschaft in dieser Runde bewegt. Bewegt sich eine Gemeinschaft, wird

eine verdeckte Ortskarte auf sie gespielt. Eine Ortskarte muss nicht gespielt werden, wenn sich der Ort bereits im Spiel befindet (offen oder verdeckt). In diesem Fall muss aber angekündigt werden, dass sich die Gemeinschaft zu einem Ort bewegen will, der sich bereits im Spiel befindet.

Gemeinschaften, die vom gleichen Ort aus starten, müssen sich zu voneinander verschiedenen Orten bewegen.

Der neue Ort muss erreichbar sein (im Sinne von Starter-, Regionen- oder unterirdischer Bewegung).

Gemeinschaften mit einem Ringgeist dürfen sich nicht über Regionen mit Meeresküsten bewegen.

Gemeinschaften mit einem Ringgeist dürfen sich nur zu Zufluchtsorten bewegen.

Gefallener-Zauberer- und Balrogspieler dürfen sich nicht nach Starterregeln bewegen.

- Ist die kumulierte Geisteskraft aller Charaktere (ohne Gefolgsmänner) am Ende der Organisationsphase größer als 20 (oder dem aktuellen allgemeinen Einfluß), müssen solange Charaktere aus Gemeinschaften abgeworfen werden, bis der Einfluß ausreicht (größer oder gleich der Summe der Geisteskraftpunkte ist). Dabei müssen zuerst die in dieser Organisationsphase gespielten Charaktere abgeworfen werden.

Langfristige-Ereignisse-Phase

Folgende Aktionen geschehen in dieser Reihenfolge:

- Alle eigenen langfristigen Unterstützungsereignisse werden abgeworfen.
- Alle gegnerischen langfristigen Gefahrenereignisse werden abgeworfen.
- Der Spieler kann (beliebig viele) langfristige Unterstützungsereignisse spielen.

Bewegungs- und Gefahrenphase

Jede Gemeinschaft des Spielers erhält eine eigene Bewegungs-Gefahrenphase (egal, ob sie sich tatsächlich bewegt oder nicht). Der Spieler entscheidet zunächst über die Reihenfolge der Phasen der verschiedenen Gemeinschaften. In jeder Phase geschehen folgende Aktionen in dieser Reihenfolge:

- Falls vorhanden, wird die neue Ortskarte aufgedeckt. Bewegt sich die Gemeinschaft zu einem Ort, der sich im Spiel befindet, so muss dieser Ort gezeigt werden.

Reist die Gemeinschaft von oder zu einem Ort in den Unterirdischen Tiefen, so würfelt der Spieler. Ist das Ergebnis mindestens so groß wie der für die Bewegung vorgegebene Wert auf der Ortskarte, so bewegt sich die Gemeinschaft. Andernfalls bleibt sie an ihrem Ausgangsort.

Bewegt sich eine Gemeinschaft, so befindet sie sich in dieser Phase an keinem Ort.

- Bewegt sich die Gemeinschaft, so zieht jeder Spieler maximal so viele Karten, wie es auf der Ortskarte steht. Eine Karte muss mindestens gezogen werden. Der Spieler kann sich die Karte(n) jeweils ansehen, bevor er sich entscheidet, weitere zu ziehen oder aufzuhören. Der Spieler der sich bewegendes Gemeinschaft darf keine Karten ziehen, wenn sich nicht mindestens ein Charakter mit Geisteskraft 3 oder mehr in der Gemeinschaft befindet.

Bewegt sich eine Helden- oder Schergengemeinschaft zu einem Zufluchtsort, so werden höchstens so viele Karten gezogen, wie auf der Herkunfts-Ortskarte steht (für Gefallener-Zauberer- und Balrg-Spieler gilt die Ziel-Ortskarte).

- Der Gegner kann Gefahrenkarten spielen. Die maximale Anzahl (Limit) zu spielender Gefahrenkarten oder Aktionen entspricht der Größe der Gemeinschaft zu Beginn der Bewegungs-Gefahrenphase (Minimum: 2).

Gefahrenkarten dürfen nur gespielt werden, wenn sie auch die jeweilige Gemeinschaft betreffen oder eine allgemeine Wirkung oder eine potentielle Wirkung haben.

Alle Arten von Gefahrenkarten dürfen gespielt werden: Kurzfristige, langfristige und permanente Ereignisse sowie \rightarrow *Kreaturen* (\rightarrow *Kampf*).

Es dürfen außerdem \rightarrow *Agenten* gespielt werden und/oder Handlungen von Agenten durchgeführt werden.

Eine Karte darf am Zielort der Gemeinschaft \rightarrow *auf die Lauer* gelegt werden (unabhängig davon, ob schon für andere Gemeinschaften Karten auf die Lauer gelegt wurden). Der Kartentyp dieser Karte ist beliebig (es darf also eine Gefahren-, Charakter- oder Unterstützungskarte gespielt werden).

Ein (eigener) permanent ausliegender Nazgul kann getappt und abgeworfen werden, um 5 Karten aus dem Reservestapel in den Abwurfstapel zu bringen oder um 1 Karte aus dem Reservestapel in den Spielstapel zu bringen.

- Beim Ausspielen der Karten sind die Regeln für \rightarrow *Abfolge von Ereignissen* zu beachten.
- Anschließend erreicht die Gemeinschaft den Zielort. Die alte Ortskarte wird zurück in den Ortsstapel gelegt, wenn sie ungetappt oder ein Zufluchtsort ist. Ansonsten wird die Karte in den Abwurfstapel gelegt.

Lagen an der alten Ortskarte noch auf die Lauer gelegte Karten, so muss der Gegner sie auf die Hand zurücknehmen.

Will die Gemeinschaft (durch besondere Fähigkeiten oder Karten) zu einem weiteren Ort reisen, muss sie das jetzt ankündigen.

- Der Spieler und sein Gegner ziehen solange Karten vom Spieltapel, bis sie 8 Handkarten haben. Wer stattdessen mehr als 8 Karten hat, wirft solange beliebige Karten ab, bis er wieder 8 Handkarten hat.

Sind alle solchen Phasen durchlaufen, werden Gemeinschaften an nicht-Zufluchtsorten vereinigt. Würde die Gemeinschaftsgröße dadurch auf mehr als 7 steigen oder würde die Zusammensetzung der Charaktere der Gemeinschaft den Regeln widersprechen, so wird eine Gemeinschaft sofort an ihren Ausgangsort zurückgesetzt (Wahl des Gefahrenkartenspielers). Dabei muss es sich um eine Gemeinschaft handeln, die sich diese Runde bewegt hat.

Gemeinschaften an Zufluchtsorten können (aber müssen nicht) vereinigt werden.

Ortsphase

Jede Gemeinschaft erhält eine eigene Ortsphase, die nacheinander in beliebiger Reihenfolge durchlaufen werden können. Innerhalb der jeweiligen Ortsphasen geschehen folgende Aktionen in dieser Reihenfolge:

- Eine Gemeinschaft kann den Ort, an dem sie sich befindet, betreten. Betritt sie den Ort nicht, so ist ihre Ortsphase sofort(!) beendet und für diese Gemeinschaft können in dieser Phase keine Unterstützungskarten gespielt werden!
- Verfügt der Ort über einen Automatischen Angriff, so muss sich die Gemeinschaft diesem stellen. Der Gegner kann eine auf die Lauer gelegte Kreatur vor dem automatischen Angriff aufdecken, die - sofern am Ort spielbar - die Gemeinschaft nach dem automatischen Angriff angreift. Eine solche Kreatur zählt nicht als automatischer Angriff.

Ist der Ort auch der Heimatort eines Charakters aus der Gemeinschaft, so kann dieser getappt werden, um den automatischen Angriff zu vereiteln.

- Befindet sich ein gegnerischer Agent am Ort, so darf er die Gemeinschaft angreifen (\rightarrow *Agenten*).
- Falls am Ort ein eigener Charakter gefangengehalten wird, kann sich die Gemeinschaft einem Rettungsangriff stellen, um zu versuchen ihn zu befreien. Wird nach dem Angriff ein Charakter getappt, so wird der gefangene Charakter befreit und schließt sich unter allgemeinem Einfluss der Gemeinschaft an. Der Ort wird in diesem Fall getappt und ein weiterer Charakter kann getappt werden, um einen geringeren Gegenstand auszuspielen.
- Ist der Ort ungetappt, so darf ein Charakter der Gemeinschaft getappt werden, um ein am Ort spielbares Ereignis (kurzfristiges oder permanentes, das laut Kartentext Ort tappen wird), eine am Ort spielbaren Gegenstand oder Verbündeten auszuspielen oder um zu versuchen ein am Ort spielbares Heer zu beeinflussen.

Der Gegner kann bei der Ankündigung einer dieser Aktionen eine auf die Lauer gelegte Karte aufdecken, sofern sie auf eine solche Aktion zielt und sie auch schon in der Bewegungs-Gefahrenphase mit diesem Ziel hätte gespielt werden können.

Spielt ein Charakter ein Ereignis (das den Ort tappen wird), einen Gegenstand, Verbündeten oder ein Heer aus, so wird der Ort getappt und ein weiterer Charakter der Gemeinschaft kann getappt werden, um einen geringeren Gegenstand auszuspielen. Befindet sich die Gemeinschaft an einem unterirdischen Ort, kann statt diesem auch ein beliebiger anderer am Ort spielbarer Gegenstand ausgespielt werden.

Dieser Abschnitt darf (nur in seiner Gesamtheit) beliebig oft wiederholt werden.

- Ein Charakter kann getappt werden, um einen gegnerischen Charakter, Verbündeten oder Gegenstand zu beeinflussen (wenn sich dieser am selben Ort befindet) oder um ein gegnerisches Heer zu beeinflussen, wenn dieses am selben Ort spielbar ist. Ein solcher Beeinflussungsversuch darf nur einmal pro Runde (des Spielers) stattfinden. Er darf nicht in der ersten Runde stattfinden. Wurde der Zauberer/Ringgeist/Gefallener-Zauberer/Balrog in dieser Runde erstmalig ausgespielt, so darf dieser keinen solchen Beeinflussungsversuch durchführen. \rightarrow *Beeinflussen gegnerischer Charaktere/Ressourcen*

So ein Beeinflussungsversuch darf alternativ *vor* dem Ausspielen eines (normalen) Gegenstandes, Verbündeten oder Heeres gespielt werden.

- Weitere Charaktere können getappt werden, um Gegenstände, Verbündete oder Heere zu spielen, die (laut Kartentext) an getappten Orten spielbar sind.
- Wurde kein Beeinflussungswurf gegen eine gegnerischere Unterstützungskarte oder einen gegnerischen Charakter versucht, so kann der Spieler einen Kampf gegen eine gegnerische Gemeinschaft beginnen, die sich am selben Ort befindet. Ein Kampf darf nur zwischen Zauberer/Gefallener-Zauberer- und Schergen/Balrogegenschaften stattfinden oder eine der Gemeinschaft ist eine offene Gemeinschaft eines Gefallener-Zauberer-Spielers → *Kämpfe zwischen Gemeinschaften* .
- Der Gegner muss für diesen Ort noch auf der Lauer liegende Karten auf die Hand nehmen.

Abschlußphase

- Beginn der Abschlußphase
Ein Ring in der Gemeinschaft eines Ringgeistes wird mit -2 automatisch geprüft.
- Der Spieler und der Gegner dürfen je eine Handkarte abwerfen. Wer dann weniger als 8 Handkarten hat, zieht auf 8 Karten nach; wer mehr als 8 Handkarten hat, muss beliebige Karten abwerfen, bis er 8 Karten hat.
- Ende der Abschlußphase