

## Sealed Deck

Das Sealed Deck Format ist eigentlich nichts besonderes. Es gelten beim Spielen fast die selben Regeln wie bei normalen Eindeck-Turnieren.

Es gibt natürlich einen riesigen Unterschied, der bereits im Namen steckt! Für Sealed Deck muß man kein eigenes Deck mitbringen. Zu Beginn des Turnieres erhält jeder Teilnehmer ein Starterpaket und in der Regel 2-3 Booster. Wenn man METW Starter verteilt, werden METW, METD und MEDM Booster verwendet, aus denen die Spieler, wenn es vorher so festgelegt wird sogar auswählen können. Spielt man mit MELE Startern, empfiehlt es sich, auch MELE Booster zu verwenden, man kann natürlich auch MEAS Booster nehmen. Es ist nicht empfehlenswert Schergen und Heldendecks zu mischen, also entweder spielen alle Zauberer oder Ringgeister.

Aus den Karten, die man erhalten hat, wird jetzt in einer bestimmten Zeit - etwa eine halbe Stunde - ein Deck zusammengestellt. Da man recht wenig Karten zur Verfügung hat, gibt es einige Abweichungen zu vorkonstruierten Decks:

- Das Deck braucht nur aus jeweils 25 Gefahren- und Unterstützungskarten zu bestehen
- Es besteht Minimum an Kreaturen im Gefahrendeck
- man muß nur 18 Siegpunkte erzielen
- alle nichtverwendeten Karten bilden das Sideboard.

Verschiedene Varianten bilden sich durch den Umgang mit Ortskarten. Man kann nur mit den Ortskarten spielen, die man findet, man kann mit allen Orten spielen, oder - und das ist die übliche Variante - jedem Spieler wird erlaubt, 1-2 Ortskarten zu seinem Ortsstapel hinzuzufügen.

## Booster Draft Regeln:

1. Zuerst muß entschieden werden, ob Helden oder Schergen gespielt wird, beides auf einmal ist nahezu unmöglich.
2. Jeder bekommt einen Starter und (empfohlen) 3 Booster.
3. Jeder öffnet seine Fixed Packs und gibt die Zauberer /Ringgeister in einen Pool. Jeder würfelt und dann wird in der Würfelreihenfolge jeweils ein Avatar gezogen. Wenn jeder einen hat, wird nochmal gewürfelt und die Prozedur wiederholt. Danach sollte jeder zwei Avatare haben.
4. Jeder behält seinen Fixed Pack. Ortskarten, die noch in den Starterpaket gefunden werden, werden behalten und mit dem Fixed Pack zunächst zur Seite gepackt.
5. Jetzt sollten alle Teilnehmer in einem Kreis sitzen. Bestimmt die Richtung, in die weitergegeben wird, gerade/ungerade würfeln oder was auch immer.
6. Jeder Spieler sucht sich 2 Karten von seinem Starterpaket aus und gibt dann das Paket in die festgelegte Richtung weiter.
7. Das wird fortgeführt, bis alle Starterpakete aufgebraucht sind. Normalerweise haben dann die Spieler eine unterschiedliche Anzahl von Kartenm, wegen der beiseitegelegten Ortskarten.
8. Danach werden die Booster geöffnet (jeder muß die selbe Sorte öffnen, d.h. alle gleichzeitig einen METD Booster) Alle Orts- und Regionskarten werden wieder beiseite gepackt.
9. Jetzt nimmt sich jeder nur EINE Karte und die Booster werden in die entgegengesetzte Richtung weitergegeben.
10. Das wird jetzt mit allen Boostern gemacht. Man sollte dabei die Richtung immer wechseln.
11. Jetzt baut jeder sein Deck nach den Sealed Deck Regeln.

Plant für den Booster Draft etwa eine Stunde für 8 Spieler ein. Ihr solltet ein Zeitlimit für das Weitergeben der Karten festsetzen. Das Bauen des Decks sollte nicht so lange dauern, wie beim normalen Sealed, denn beim Draften sollte sich jeder schon seine Pläne machen.

Jeder sollte auch darauf achten, genügend Kreaturen zu ziehen, um das 12 Kreaturenlimit einzuhalten.

## Errataergänzung und Klarstellungen + neue Turnierregeln für die

### 2. offene deutsche MECCG - Einzelmeisterschaft 2000

#### 1. Gültige Errata und Turnierregeln

Bezugspunkt dieser Errataliste ist die Version 2.1 von Alexander Günther, die vor der DM '98 verschickt wurde. Gleiches gilt für die Turnierregeln (Version 4.0).

In Zweifelsfällen gelten die Regeln des Council of Lorien, bzw. Council of Elrond. Dazu sind die aktuelle Tournament Policy, die CRF- und die FAQ-Liste heranzuziehen. Offizielle und endgültige Entscheidungen der engl. NetReps können als Orientierung benutzt werden. Letztere sollten von den reklamierenden Spielern beigebracht werden.

#### 2. Turnierregeln + Klarstellungen

##### a. zu 2.:

Das Standardformat für offizielle Turniere ist das "general opponent" - Format. Dabei darf der Spieler eine der 3 Grundausrichtungen spielen. Diese sind: Zauberer, Gefallener Zauberer und Schergen ( Ringgeist / Sauron / Balrog ). Jeder Spieler darf mit 2 Decks der gleichen Grundausrichtung an einem Turnier teilnehmen. Ein Deck muß zum Spielen gegen Zauberer, das Andere zum Spielen gegen Schergen gedacht sein. Gegen einen Gefallenen Zauberer darf man sich das zu verwendende Deck aussuchen. Der Spieler darf Karten aus einem Deck auch im anderen Deck verwenden. Es läuft also wie folgt ab: Der Spieler bringt 2 komplett autarke Decks mit. Diese bestehen aus jeweils:

- Resourceteil
- Gefahreneteil
- Startcharakteren
- Reservestapel

darüber hinaus enthält *eines* von den beiden 10 Extra Sideboardkarten gegen Fallen Wizards *und* ein komplettes Gefahrendeck. Das muß *vorher* festgelegt werden. Das Deck, welches man gegen Schergen verwendet, darf ein Extragefahrendeck gegen Balrogspieler enthalten. Diese Regel gilt zunächst nur befristet bis zum Dezemberturnier in Osnabrück

##### b. zu "Wahl der Anfangscharaktere":

Manche Karten können so gespielt werden, als wären sie Startcharaktere. Diese Karten kommen in den Stapel der Startcharaktere, zählen aber nicht zum Maximum von 10 Charakteren.

##### c. zu 10.:

Die 9 deutschen Sonderkarten sind nicht turnierlegal.

##### d. zu 11.:

Agenten zählen für Zauberer- und Balrog - Spieler als halbe Kreaturen. Für Gefallene Zauberer - und Ringgeist / Sauron - Spieler zählen sie als Charaktere.

##### e. zu 14.:

In Spielstapel und Reservestapel darf nur ein Zauberer/Ringgeist mehrfach vorhanden sein

##### f. zu 16.:

Wird wie folgt geändert: Es dürfen zwei Gefahrendecks verwendet werden: Eins

gegen Schergen und eins gegen Helden. Gegen Gefallene Zauberer darf der Reservestapel um 10 vorher bestimmte Karten erweitert werden. Siehe auch Punkt a Dementsprechend entfällt die Nr. 55 der bisherigen Regeln

- g. zu 35.:  
Angriffe von Agenten gelten gegen Ringgeist / Sauron / Balrog - Spieler als Verhör, sonst nicht.
- h. Zu 40.: "Alte Straße" ( und ähnliche ): Der 1. Satz wird gestrichen.
- i. 57 (neu) Siegbedingungen  
Der Tod eines Zauberers oder Ringgeistes beendet das Spiel nicht. Der getötete Zauberer / Ringgeist wird zur Seite gelegt und befindet sich nicht mehr im Spiel. Der Spieler erhält -5 Siegpunkte, die von der Gesamtsumme seiner Siegpunkte abgezogen werden. Dieser Abzug gilt auch für die Einberufung des Rates der freien Völker, etc. . Ein Spieler, dessen Ringgeist / Zauberer getötet wurde, darf keinen weiteren Ringgeist / Zauberer ausspielen. Diese Regeln gelten auch für Zauberer, die einen Versuchungswurf nicht geschafft haben.
- j. zu "Das Turniersystem":  
Turniere mit 5 Teilnehmern gelten nicht als offizielles Turnier. Die Punkte für Freilose reduzieren sich jede Runde um 1 bis zu einem Minimum von 1.  
Zu den Siegpunkten: Es gibt nicht mehr die Option durch den Tod des gegenerischen Zauberers zu gewinnen ( siehe 57 ). Für das Gewinnen mit dem Einen Ring erhält man in Ein-Deck-Spielen 8 Punkte.

Das Zeitlimit für Ein-Deck-Spiele wird auf 50 Minuten angehoben, für Zwei-Deck-Spiele 1 Stunde und 20 Minuten.

### 3. Errata und Klarstellungen

Errata für Karten, die bisher nur in Englisch erschienen sind, wurden nicht ins Deutsche übersetzt.

#### Agenten

- *Regelerratum*: Man kann eine Aktion benutzen, um einen Agenten zu enttappen .
- Agenten erhalten keinen Abzug von 5, wenn sie versuchen, Beeinflussungen bei der anderen "Grundausrichtung" ( Helden / Schergen ) vorzunehmen.

#### Alle Glocken läuten

- Diese Karte ist nur in der Ortsphase des Gegners spielbar.

#### Alter Eisenschild

- Füge Hinzu: "Schild".

#### Alte schwarze Axt

- Ergänze: "Waffe".

#### A Strident Spawn

- *Card Erratum*: Add "Unique."

- Allows you to play Half-orcs without "Bad Company" in play

#### Auf Befehl des Ringgeistes

- Ersetze " ..., erhält +4 auf Direkten Einfluß ..." durch "..., erhält +4 auf Direkten Einfluß gegen Charaktere in seiner Gemeinschaft ...".

#### Balchoth

- Die Standardmodifikation gegen die Männer von Dorwinion beträgt - 2.

#### Balrog

- *Erratum*: Balrog-Spieler erhalten keine Siegpunkte für Helden-Gegenstände, die sie an ihren dunklen Zufluchtsorten ausspielen.

#### Befehle aus Lugburz

- Der Satz " Alle Untergebenen des Trollanführers ... " wird ersetzt durch "Alle Gefolgsleute von Trollanführern in dieser Gemeinschaft erhalten +1 gegen Versuchungswürfe."

#### Beißer und Schläger

- *Beißer und Schläger* erhöhen lediglich den Waffenbonus. Die auf den Waffen angegebene maximale Kampfkraft bleibt weiterhin erhalten

#### Benutze deine Beine

- Die Hiebe der gesamten Gemeinschaft zählen für die Gefangennahme des Hobbits..
- Die mit dieser Karte "auf die Seite" gelegten Charaktere gelten nicht als Gefangene bei der Ermittlung der Siegpunkte.

#### Bewegung

- Eine Gemeinschaft, die zu ihrem Ausgangsort zurückkehrt, aus jedem anderen Grund als einem mißlungenen Wurf für die unterirdische Bewegung, darf in ihrer Ortsphase nichts unternehmen.

#### Burat, Tuma und Wuluag

- In der deutschen Übersetzung fehlt, daß sie in einer Runde zusammen mit ... und / oder .... gespielt werden können.

#### Deep Mines

- *Card Erratum*: Add "Cannot be duplicated on a given Wizardhaven."

#### Der Balrog

- Verwandelt eine Gemeinschaft in eine offene Gemeinschaft.

#### Der Gestank Mordors

- Ersetze den Satz "Sind die Tore der Nacht im Spiel, so muß sich der Ort in einem Schattenland befinden." durch "Sind die Tore der Nacht im Spiel, so betrifft das auch Orte, die sich in einem Schattenland befinden."

### Double-dealing

- You may only play items as listed on the card in front of you, although they may be of the other alignment.

### Dunkle Zufluchtsorte

- *Regelerratum*: Angriffe, die an einen dunklen Zufluchtsort gebunden sind, sind Verhöre.
- Angriffe an dunklen Zufluchtsorten werden nur vereitelt, wenn sich die Gemeinschaft am dunklen Zufluchtsort befindet.

### Ent auf der Suche nach Entfrauen

- Ersetze "Sind die Tore der ..." durch "Kann in Schattenlanden gespielt werden, wenn die Tore der Nacht nicht im Spiel sind."

### Entgegen aller Hoffnung

- *Entgegen aller Hoffnung* "reanimiert" eine Kreatur, so daß alle Erscheinungsformen des Charakters wieder gespielt werden können
- Kann auch auf Kreaturen gespielt werden, die als Trophäen verwendet werden.

### Erschlagenes Reittier

- Nach "... Hieb eines Ringgeistes oder Nazgul ..." wird eingefügt : "... gegen eine eigene Gemeinschaft..".

### Erweckt aus tiefem Schlaf

- *Erratum*: Ersetze "Wird sie benutzt, kann ein weiterer Drache zurückgehalten werden." durch: " Diese Karte wird abgeworfen, nachdem ein zurückgehaltener Drache angegriffen hat."
- Das Zurückhalten (auslegen) der Kreatur zählt nicht gegen das Gefahrenlimit..

### Festung erneuert und repariert

- Füge hinzu: "Spielbar in der Ortsphase." .

### Feuerpeitsche

- Das Körperkrafterfordernis wird nur für das Übergeben und Ausspielen der *Feuerpeitsche* benötigt und beinhaltet alle Modifikationen der Kampfkraft des Charakters.

### Fortress of Isen

- *Card Erratum*: Remove "A company moving to or from Isengard is not considered to be moving through Gap of Isen (including one less Borderland in their site path.)"

### Fortress of the Towers

- *Card Erratum:* Remove "A company moving to or from The White Towers is not considered to be moving through Arthedain (including one less Wilderness in their site path.)"

#### Furcht vor Spionen

- Es muß sich um einen eigenen Kundschafter oder Waldläufer handeln.

#### Gandalf der weiße Reiter

- Streiche: "Der Angreifer bestimmt die Opfer".

#### Gebrochenes Tor

- Ersetze " ... Versuchungswurf mit -3 durchführen ... " durch " ... Versuchungswurf mit - 4 durchführen ...".

#### Gerüchte von Reichtum

- Ersetze "... eine beliebige Erscheinungsform eines einzigartigen Drachens ..." durch "... eine beliebige Drachenkreatur ... .".

#### Girdle of Radagast

- Does not affect the regions in starter movement, except for the starting and ending regions.

#### Große Fledermäuse

- Verwandelt eine Gemeinschaft in eine offene Gemeinschaft.
- Kann getappt werden, um Charakteren im Kampf + 1 auf Kampfgeschick zu geben.

#### Großer Herrscher Orkstadts

- Füge Hinzu: "Einzigartig".
- Verwandelt eine Gemeinschaft in eine offene Gemeinschaft.

#### Guarded Haven

- You may not use this card as a starting stage resource. [Effective 8/27/98]
- *Card Erratum:* Remove "A company moving to or from this site is not considered to be moving through the region containing the site (including one less region in their site path.)"

#### Helm der Furcht

- Hat keine Wirkung auf einen Nicht-Ringgeist.

#### Hidden Haven

- If both players reveal this as a starting stage card, on the same site, at the same time, it is set aside, and may not be played on that site by either player until the game begins.

#### Keine Fremden in diesen Tagen

- Ersetze im zweiten Satz das "getappt" durch "enttappt"

#### Komm´ zur rechten Zeit

- Ergänze: hinter " ... erleidet sie einen Angriff mit einem Hieb ... " fehlt: " ( Der keinem Angriffstyp zugeordnet ist ) " .

#### Kreatur einer vergangenen Welt

- Verwandelt eine Gemeinschaft in eine offene Gemeinschaft.
- Wenn sich in der Gemeinschaft noch weitere Verbündete befinden, gerät der Ringgeist nicht in den "Grausamer Reiter" - Modus.

#### Lanze des Verrats

- Dieser Gegenstand darf nicht benutzt werden, um dem Charakter einen dritten Hieb zuzuordnen..

#### Long Grievous Siege

- There must be an eligible borderhold for this card to be played.

#### Open to the Summons

- *Card Erratum:* Replace "minion company" with "company."
- Does not allow you to start with a character that says he cannot be in the starting company.

#### Orkkleidung

- Da es keine Zwergen- oder Hobbitverbündete gibt, kann diese Karte auf keine Gemeinschaft mit Verbündeten gespielt werden.

#### Palantír von Elostirion

- Dieser Gegenstand bringt einem gefallenem Zauberer keinen Siegpunkt, ohne Rücksicht auf andere Karten im Spiel.

#### Palantír von Orthanc

- Dieser Gegenstand bringt einem gefallenem Zauberer keinen Siegpunkt, ohne Rücksicht auf andere Karten im Spiel.

#### Panalopy of Wings

- The Radagast bonus applies if you have a character manifestation of Radagast in play, or if you have declared you are playing Fallen-Radagast.

#### Prophet of Doom

- "Number of regions between" includes the region of Pallando's site and the region the faction is played in.

#### Prüfung des Treueides

- Ersetze: "...mit ihm gespielte Karten ..." durch "... Karten, die er kontrolliert ( außer Gefolgsleuten )".

#### Radagast's Black Bird

- This is a two mind ally.

#### Regiment schwarzer Krähen

- Verwandelt eine Gemeinschaft in eine offene Gemeinschaft
- Kann getappt werden, um Charakteren im Kampf + 1 auf Kampfgeschick zu geben.

#### Ritt gegen den Feind

- Gefahrenkarten haben keine Auswirkungen auf den Angriff und jedes Unterstützungsereignis, daß den Angriff unterstützt, wird vereitelt. Der Angriff kann normal vereitelt werden.
- Kann nicht auf einen Zauberer gespielt werden, auf den der Gegner "Opferung der Gestalt" gespielt hat.
- Der Charakter erhält alle verfügbaren Kampfkraftboni, die auf seiner Karte angegeben sind .

#### Sack über den Kopf

- Betrifft jeden durch den Angriff verwundeten Hobbit oder Zwerg. Nicht nur solche, die durch den Troll verwundet wurden.

#### Saruman der Weise

- Ersetze bei "Als Kreatur kann er in ..." "Isengart" durch "Pforte von Rohan".

#### Schattenmantel

- Ersetze "... einen Hieb ..." durch "... einen Hieb von einer Kreatur ...".

#### Schwarzer Regen

- Kann nur an einer Ruine/Hort in einer Wildnis gespielt werden.

#### Sly Southerner

- This is a two mind character.

#### Squint-eyed Brute

- This is a two mind character.

#### Stage Resources

- If your opponent is playing the same Fallen-wizard as you, and reveals that Fallen-wizard first, you must discard any Fallen-wizard specific stage resources that you have in play.
- Wizard specific Stage Resources may be played with the starting company.

- Stored stage resources give stage points, and may be discarded normally.
- If you start with Hidden Haven, you must bring out your starting site when you reveal Hidden Haven.

#### Tappende Füße

- Ersetze den ersten Satz durch: "Spielbar in der Ortsphase auf einen Schergenkundschafter ( in dessen Gemeinschaft sich keine weiteren Charaktere oder Verbündete befinden dürfen ), der sich am selben Ort wie eine gegnerische Heldengemeinschaft befindet, die einen Hobbit beinhaltet.

#### Thrall of the Voice

- Does not allow starting with a character that specifies it may not be in the starting company.

#### Trophäen

- Kreaturen mit einem \* zählen auch zu den Siegpunkten, während sie als Trophäen benutzt werden.
- Besiegte Erscheinungsformen eines Drachen können als Trophäen benutzt werden, einschließlich Drachenheere.
- Trophäen können abgeworfen werden um "diebische" Angriffe zu befriedigen, und gelten auch für alle anderen Zwecke als Gegenstände.
- Charaktere können nicht als Trophäen verwendet werden.

#### Unterirdische Tiefen

- Durch die zusätzlichen Orte im "Balrog" ist der "Thron der Winde" nun der oberirdische Ort eines Ortes in den Unterirdischen Tiefen.

#### Unglückliche Hiebe

- Streiche "Alle Elben und Zwerge... auf die Hand genommen" und ersetze es durch "Wenn vorhanden, muß der Gegner so viele Elben- oder Zwergen-Charaktere (oder Ork- oder Troll-Charaktere ) auf die Hand nehmen, bis deren gesamte Geisteskraft dem Ergebnis entspricht.

#### Uruk - Unterhüptling

- Der letzte Halbsatz wird geändert in: "...ein danach gespielter Ork-Unterhüptling erhält weitere +3 auf Kampfgeschick."

#### Uvatha, der Ringgeist

- Das alte Erratum muß geändert werden in "Kann nur getappt werden, um Unterstützungsereignisse aus dem Abwurfstapel in den Spielstapel zu mischen."

#### Verzauberter Strom

- *Verzauberter Strom* verhindert vorrangig die Bewegung. Effekte, die einen davor bewahren, zu seinem Ausgangspunkt zurückzukehren, haben hier keine Wirkung.

### Welt von Namenlosen Erschaffen

- Ersetze " ... alle Kreaturen, die diese Gemeinschaft an Schattenhorten angreifen ..." durch " .. alle an Schattenhorten spielbaren Kreaturen, die die Gemeinschaft angreifen ...".

### Wie vom Wahnsinn getrieben

- Ergänze: "Gegen einen Angriff."

### Winged Change Master

- Only affects Radagast when using region movement.

### Wizard's Myrmidon

- Can be played with another card, like *Squire of the Hunt*, that reduces the influence required to control the character. Use the lower number to control the character.

# Szenarioturniere in Hamburg

Die Szenarioturniere in Hamburg werden, bis auf die hier genannten Änderungen, nach den normalen Turnierregeln ausgetragen.

Es werden 2-Deck-Spiele gespielt, sodaß sich zunächst folgende Änderungen ergeben:

- 80 min pro Partie bevor der Spieler, der nicht begonnen hat, seinen Zug beendet, bzw. noch einen vollständigen Zug erhält.
- Einberufen des Rates benötigt 25 SP und einmaliges Aufbrauchen des eigenen Decks.

**Folgende Karten sind grundsätzlich ausgeschlossen:**

- *Langer Winter*
- *Osses Sturmflut*
- *Giftige Dämpfe*

Der entscheidende Unterschied zu normalen Turnieren besteht darin, daß die Turnierpunkte nicht nur nach Siegpunkten berechnet, sondern maßgeblich durch die Erfüllung eines Szenarios bestimmt werden. Um ein Szenario erfüllen zu können, muß sich ein Deck an die Bedingungen eines der zur Zeit 13 verschiedenen Szenarien halten.

Es gibt 4 verschiedene Wertungsergebnisse für einen Spieler:

A) Nach Siegpunkten verloren und kein Szenario erfüllt.

=> 1 Turnierpunkt

B) Nach Siegpunkten verloren und ein Szenario erfüllt.

=> 2 Turnierpunkte

C) Nach Siegpunkten gewonnen und kein Szenario erfüllt.

=> 3 Turnierpunkte

D) Nach Siegpunkten gewonnen und ein Szenario erfüllt.

=> 12, 8, 5, 3 Turnierpunkte

Die verschiedenen Punktzahlen nach Ergebnis D ergeben sich für jeden Turnierspieler individuell. Erreicht ein Spieler im Rahmen der Szenarioturniere mit einem bestimmten Szenario zum ersten Mal Ergebnis D, dann erhält er 12 Turnierpunkte; erreicht er Ergebnis D zum zweiten Mal mit diesem Szenario, erhält er 8, zum dritten Mal 5 und für jedes weitere Mal immer 3 Turnierpunkte.

Die Punkte eines Spielers auf der Rangliste für die Szenarioturniere ist die Summe seiner Turnierpunkte aller seiner Spiele bei offiziellen Szenarioturnieren.

Für alle Szenarien gilt grundsätzlich:

- Das Deck muß ein Zauberer-Deck sein.
- Um ein Szenario zu erfüllen, muß ein Spieler während des gesamten Spiels die angegebenen Deckbedingungen und zusätzlich am Ende des Spiels die Siegbedingungen des Szenarios erfüllen.
- Zur Überprüfung der Siegbedingungen eines Szenarios dürfen nur eigene Karten herangezogen werden.
- Die Beschränkungen für das Ausspielen von Charakteren gelten nur für Zauberer, wenn explizit Zauberer angegeben sind.

---

**Die Szenarien (DB: Deckbedingungen, SB: Siegbedingungen):**

**1) Der kleine Hobbit**

DB:

Die Startgemeinschaft darf nur folgende Charaktere enthalten:

*Bilbo*, Zwerge mit dem Heimatort: Zwergenfeste des blauen Gebirges

SB:

*König unter dem Berg* ist im Spiel. *Der Arkenstein* oder *Späte Heimkehrer* ist im Spiel.

Eine Gemeinschaft hat erfolgreich einen Gegenstand, einen Verbündeten oder ein Heer am *Einsamen Berg* ausgespielt, während einer ihrer Charaktere *König unter dem Berg* war.

## 2) Gollums Schicksal

DB:

Als Charakter können nur ausgespielt werden:

*Gandalf*, *Aragorn*, *Streicher*, *Boromir*, *Legolas*, *Gimli*, *Frodo*, *Sam*, *Pippin*, *Merry*

SB:

*Gollums Schicksal* ist erfolgreich ausgespielt.

## 3) Die Rückkehr des Königs

DB:

*Aragorn* oder *Streicher* wird als erster Charakter aufgedeckt.

SB:

3 der Folgenden sind im Spiel: *Das Schattenheer*, *Der weiße Baum*, *Die Rückkehr des Königs*, *Luthiens Wahl*

## 4) Der Siebente Palantir

DB:

keine

SB:

*Der Ithilstein* ist in *Bruchtal* hinterlegt oder *Das Schicksal des Ithilsteins* ist in einem Zufluchtsort hinterlegt.

## 5) Das Bündnis der freien Völker

DB:

keine

SB:

*Bündnis freier Völker* ist im Spiel.

In einer Gemeinschaft befinden sich 3 Charaktere mit Geisteskraft > 6, von denen einer ein Elb, einer ein Mensch und einer ein Zwerg ist. Eine Gemeinschaft mit diesen 3 Charakteren hat an einem Ort, der kein Zufluchtsort ist, ein *Schwert der Tapferkeit* erfolgreich ausgespielt.

## 6) Das Auenland

DB:

keine

SB:

*Hobbits, Lobelia, Mallorn* und 3 Hobbit-Charaktere sind im Spiel.

### **7) Die Adern der Welt**

DB:

Nur Zwerge dürfen als Charakter ausgespielt werden.

SB:

*Mithril* ist an einem Zufluchtsort hinterlegt.

### **8) Yavannas Erben**

DB:

Es dürfen keine Zwerge als Charakter ausgespielt werden.

*Alte Strasse, Große Strasse* und *Brücke* dürfen nicht ausgespielt werden.

SB:

2 Heere der Wasa, 3 Ents und 5 Waldläufer sind im Spiel.

*Ghân-buri-Ghân, Ôm-buri-Ôm* oder *Pôn-ora-Pôn* ist im Spiel.

### **9) Feanors Steine**

DB:

Es dürfen keine Hobbits als Charakter ausgespielt werden.

SB:

4 verschiedene Palantiri sind getappt worden, um ihre Fähigkeit zu nutzen.

### **10) Wiederaufbau der Stadt**

DB:

keine

SB:

*Wiederaufbau der Stadt* ist an 3 der folgenden Orte im Spiel:

*Buhr Widu, Haudh-in-Gwanur, Himring, Ost-en-Edhil, Tharbad*

### **11) Die Rohirrim**

DB:

keine

SB:

*Der Rote Pfeil, Die Reiter von Rohan, Schattenfell, Wappenschild von Rohan* und 4 Charaktere mit dem Heimatort: Edoras sind im Spiel.

### **12) Vaiyas Töchter**

DB:

Es darf kein Zauberer ausgespielt werden.

Als Charakter dürfen nur ausgespielt werden:

*Annalena, Arinmir, Arwen, Eowyn, Galadriel, Galva, Peath, Vôteli, Vygavril, Ioreth*

Als Gegenstand dürfen nur ausgespielt werden:

*Elbenstein, Galadriels Phiole, Gemmen von Arda, Halsband der Schatten, Halsschmuck von Girion, Juwel von Beleriand, Laterne der Noldo, Silbernes Perlenkollier, Smaragd aus Doriath, Smaragd des Seefahrers, Sternenglas*

SB:

5 Charaktere sind im Spiel, die jeweils einen Gegenstand bei sich haben.

*Nenselde die Meernymphe, Lobelia oder Goldbeere* ist im Spiel.

### **13) Die Erstgeborenen**

DB:

keine

SB:

*Cirdan, Elrond, Glorfindel, Galadriel und Thranduil* sind im Spiel.