

Spielmaterial

❖ Spielplan

- Truppen-Vorräte
 - Gondor
 - Rohirrim
 - Elben
 - Zwerge
- Hoffnungs-Leiste (*Hope Rate*)
- Schattenstapel
 - Vorrat (*Draw*)
 - Aktuell (*Resolve*)
 - Ablage (*Discard*)
- Bedrohungs-Leiste (*Threat Rate*)
- Ablaufplan
- Mittelerde
 - Regionen
 - Orte (*Location*)
 - Normal
 - Appell (*Muster*)
 - Zuflucht (*Haven*)
 - Schatten-Ort (*Shadow*)
 - Schatten-Festung (*Shadow Stronghold*)
 - Mordor
 - Pfade
 - Normal
 - Spezial
 - Kriegspfade (*Battle Lines*)
- Gefährtenstapel (*Player*)
 - Vorrat (*Draw*)
 - Ablage (*Discard*)

❖ Figuren

- 13 Charakter
- 9 Nazgul
- 48 Schatten-Truppen (*Shadow*)
- 35 Befreundete Truppen (*Friendly*)
 - 8 Zwerge
 - 9 Elben
 - 8 Rohirrim
 - 10 Gondor

❖ Plättchen

- 6 Zuflucht (*Haven*)
- 6 Schattenfestung (*Shadow Stronghold*)
- 36 Symbol
 - 9 Freundschaft (*Friedship*)
 - 9 Heldenmut (*Valor*)
 - 9 Heimlichkeit (*Stealth*)
 - 9 Widerstandskraft (*Resistance*)

❖ Marker

- Auge von Sauron
- Bedrohung (*Threat*)
- Hoffnung (*Hope*)
- Solo

❖ Karten

- 48 Regionen
- 14 Ereignis (*Event*)
- 12 „Der Himmel verfinstert sich“
- 24 Ziel (*Objective*)
- 13 Charakter
- 48 Schatten (*Shadow*)
- 2 Saruman und Sauron

❖ Sonstiges

- 3 Schlacht-Würfel (*Battle*)
- 7 Suche-Würfel (*Search*)
- Würfelturm

Spielaufbau

❖ Spielplan

- Bedrohungsmarker auf Markierung der Bedrohungsleiste
- Hoffnungsmarker auf Markierung der Hoffnungsleiste
- Sauron und Saruman offen auf den Schattenablagestapel
- Restliche Schattenkarten mischen und verdeckt auf den Vorratsstapel
- Start-Truppen, Auge von Sauron und Nazgul platzieren
 - Je 1 **Zwerg** in Ered Luin, Erebor und Iron Hills
 - Je 1 **Elb** in Grey Havens, Rivendell, Lorien und Woodland-Realm
 - Je 1 **Rohirrim** in Helms Deep, E-doras und Eastemnet
 - Je 2 **Gondor** nach Minas Tirith und Dol Amroth sowie 1 nach Pelargir
 - Restliche Truppen (je 5) auf die Vorratsfelder
 - **Schattentruppen** auf: 1 Dunland, 1 Isengard, 2 Moria, 1 Dol Goldur, 3 Rhun, 2 Minas Morgul, 2 Barad-dur, 3 Nurn, 1 Umbar und 2 Near-Harad
 - Nacheinander 9 Schattenkarten ziehen und 1 Schatten-Truppe auf den roten Ort der Karte stellen und Karte offen auf den Ablagestapel; übrige Karten verdeckt auf den Vorrat
 - 9 Nazgul in die **Regionen**: 2 Eriador, 1 Rhudaur, 1 Misty Mountains, 1 Gondor und 4 Mordor
 - Auge von Sauron in Eriador
- Zielkarte „Destroy the One Ring“ (**roter Stern**) sowie 3 zufällige Zielkarten offen neben den Spielplan; Restkarten zurücklegen
 - Anweisungen **aller** Zielkarten befolgen
- Gefährtenkarten
 - 12 „Himmel verfinstert sich“-Karten aussortieren
 - 14 Ereigniskarten mischen und bei 4 [3] Spielern 7 [6] Ereignisse mit 48 Regionskarten mischen und an jeden 2 [3] austeilen (offen vor sich ablegen)
- Gefährtenstapel
 - Aus den übrigen Gefährtenkarten – je nach Schwierigkeit – gleich hohe verdeckte (4-5) Stapel bilden und in jeden Stapel eine „Himmel verfinstert sich“-Karte einmischen, alle Stapel aufeinanderlegen (höhere Stapel weiter oben) und auf den Vorrat Gefährtenkarten legen;

restliche „Himmel verfinstert sich“-Karten zurücklegen

❖ Spieler

- Charaktere und Übersichtskarten
 - Insgesamt 2n (n=Mitspieler) benötigte und weitere Karten mischen und zufällig – zusammen mit den Übersichtskarten – an die Spieler verteilen
 - Die zugehörigen Figuren auf die Standorte, die auf der Charakterkarte angegeben ist
 - Aragon → Weather Hills
 - Arwen → Rivendell
 - Boromir → Minas Tirith
 - Eomer → Eastemnet
 - Eowyn → Edoras
 - Faramir → Minas Tirith
 - Frodo & Sam → The Shire
 - Galadriel → Lorien
 - Gandalf → Tharbad
 - Gimli → Erebor
 - Gollum → Moria
 - Legolas → Woodland Realm
 - Merry & Pippin → The Shire

Spiel-Ziel

❖ Sieg

- Erfüllen der Ziele auf den Karten
 - Reihenfolge der Karten ist beliebig
 - Belohnung-Anweisungen befolgen und Karte umdrehen
- Ziel „Destroy the One Ring“ nach Erfüllung aller anderen Ziele erfüllen

❖ Niederlage

- Hoffnung auf 0
- Hoffnung verlieren
 - Search-Wurf (-1/Baum)
 - „Himmel verfinstert sich“-Karte und Auge von Sauron in Frodos Region (-2)
 - Schatten-Truppen nehmen Haven ein (-3)
 - Schattentruppe aufstellen und keine mehr im Vorrat (-1/Truppe)
 - Gefährtenkarte ziehen und keine mehr im Stapel (-1/Karte)
- Hoffnung erhalten
 - Shadow Stronghold erobern (+2)
 - Ziele und Fähigkeiten (+?)

Spiel-Ablauf

❖ Zug

- Es beginnt wer die Regionskarte mit der niedrigsten Zahl hat
- Im Uhrzeigersinn nacheinander, jeweils 3 Schritte

❖ 1. Aktionen durchführen

- Bis zu 4 Aktionen mit einem Charakter und 1 Aktion mit dem anderen
- Wer und in welcher Reihenfolge ist beliebig
- Ggf. Voraussetzungen beachten

■ Travel

- Bewege deinen Charakter über einen beliebigen Pfad zu einem verbundenen Ort
 - Pfeile ignorieren
 - Ggf. Kosten bezahlen
- Andere Charaktere und befreundete Truppen dürfen mitgenommen werden
 - Andere Charaktere um Erlaubnis fragen
- Frodo reist (mit)
 - Charakter, der die Reise durchführt, muss entweder 1 Stealth ausgeben oder für eine Suche am Reiseziel würfeln → **Search würfeln**

■ Friendship

- Falls sich dein Charakter und ein anderer am selben Ort befinden und beide einverstanden sind, Kartentausch:
 - Gib 1 Karte deiner Region an den anderen
 - Nimm 1 Karte deiner Region vom anderen

■ Prepare

- In einem Haven 1 Regionskarte ablegen, um 1 Plättchen des entsprechenden Symbols zu nehmen
 - Nur sofern Symbol-Plättchen vorhanden

■ Muster

- An einem Muster-Ort 1 Freundschaft ausgeben, um 1 Truppe der entsprechenden Ortsfarbe aufzustellen
 - Nur sofern passende Truppe im Vorrat

■ Attack

- Falls sich am Ort des Charakters befreundete **und** Schatten-Truppen befinden, zuerst das Auge von Sauron in die Angriffs-Region verschieben und dann → **Battle würfeln**

■ Capture

- Mit 1+ befreundeter Truppe an einer Schattenfestung ohne Schatten-Truppe ⇒ 3 Schwerer ausgeben, um diese zu erobern
 - ⇒ Zuflucht-Plättchen, Auge von Sauron in diese Region und +2 Hoffnung
- Sobald Moria, Isengart, Dol Guldur oder Umbar erobert ist ⇒ dort keine Schatten-Truppen mehr aufstellen – auch falls Schattenkarte dies anweist

■ Den Ring zerstören

- Frodo kann diese Sonderaktion am Schicksalsberg durchführen, indem er 5 Ringe ausgibt
 - Sofern die anderen Ziele erfüllt sind
- Einen letzten Suche-Wurf mit 1 Würfel/Nazgul **und** pro Schatten-Truppe **und** pro fehlender Hoffnung Maximal 7 Würfel) auf der Hoffnungsleiste durchführen.
 - Falls 1+ Hoffnung verbleibt ⇒

Sieg

❖ 2. 2 Gefährtenkarten ziehen

- Oberste 2 Karten vom Gefährtenstapel ziehen
- Leerer Stapel: -1 Hoffnung/Karte abwesend

■ Der Himmel verfinstert sich

1. Bedrohungsmarker 1 Feld vorrücken
2. Falls sich das Auge von Sauron in Frodos Region befindet ⇒ -2 Hoffnung, ansonsten das Auge in Frodos Region verschieben
3. Am angegebenen Ort 3 Schatten-Truppen aufstellen
 - -1 Hoffnung/nicht vorhandener Truppe
 - Falls an diesem Ort auch befreundete Truppen → **Battle würfeln**
4. Karten im Schatten-Ablage-Stapel mischen und verdeckt oben auf den Schattenstapel-Vorrat
5. Karte aus dem Spiel entfernen

■ Handkarten-Limit

- Falls mehr als 7 Karten auf der Hand (offen vor sich) ⇒ auf 7 durch Ablage oder Ereigniskarte spielen reduzieren

❖ 3. Schattenkarten ziehen

- Oberste Karte des Schattenstapels ziehen und aufgedeckt neben den Schattenstapel legen
- Je nach **oberster verdeckter** Karte auf dem Stapel, die obere (**Rote Flagge**) oder untere (**Schwarzer Banner**) Hälfte der Karte abhandeln

- So viele Schattenkarten nacheinander abhandeln, wie die Bedrohungsleiste angibt
- Nach der Abhandlung, Karten auf den Ablagestapel
- **Advance (rote Flagge)**
 - Jede Schatten-Truppe auf dem abgebildeten Kriegspfad 1 Feld weiterbewegen
 - **Roter Ort** → **grüner Ort**
 - **Grüner Ort** 1 Pfeil zurück: Alle **roten Truppen** → **grüner Ort**, nächsten Ort zurück: Alle **roten Truppen** in Pfeilrichtung zum Ort, ..., **roter Ort**: Alle **roten Truppen** in Pfeilrichtung zum nächsten Ort
 - Auch Schattentruppen bewegen, die sich zusammen mit befreundeten Truppen befinden
 - Schatten am Ende bewegen sich nicht (würfeln aber für eine Schlacht, wenn befreundete Truppen anwesend sind)
 - An jedem Ort für eine Schlacht würfeln, sofern beide Arten von Truppen anwesend sind
 - Ebenfalls rückwärts – beginnend am Ziel (Haven)
 - Schatten-Truppen auf einer Zuflucht ohne befreundete Truppen ⇒ Schattenfestung und -3 Hoffnung
- **Reinforce (schwarzer Banner)**
 - 1 Schattentruppe auf den abgebildeten Ort
 - Pro nicht vorhandener Truppe im Vorrat ⇒ -1 Hoffnung
 - Falls angegebener Ort derzeit ein Haven ist, Keine Shadow Truppe stellen
 - Ggf. Schlachten abhandeln
 - Anweisungen im unteren Bereich der Karte abhandeln – jeweils **nacheinander bewegen** → **Entscheidungen**
 - Auge von Sauron in Frodos Region
 - Falls das Auge bereits dort ist → **Search würfeln**
 - 2 Nazgul näher an Frodo heranzubewegen – Frodo-Region nicht berücksichtigen
 - 3 Nazgul von Mordor zum Auge von Sauron stellen
 - Falls keine Nazgul in Mordor, aus der Region mit den **meisten** Nazgul – außerhalb des Auges
 - Falls das Auge in Mordor ist, 3 Nazgul zurück nach

Mordor – jeweils aus den **größten** Ansammlungen außerhalb von Mordor

Grundkonzepte

❖ Kooperation

- Diskutieren, beraten, ...; aber entscheiden jeder in seinem Zug

❖ Die freien Völker

■ Charakter

- Jeder übernimmt die Rolle von je 2 Charakteren

■ Befreundete Truppen

Gondor

Elben

Rohirrim

Zwerge

■ Zufluchten

- Sichere Orte, Schatten wollen sie einnehmen

❖ Die Mächte des Schattens

■ Das Auge von Sauron

- Region, auf die Sauron seinen Blick richtet

■ Nazgul

- Mächtige Diener Saurons, wachen über eine Region

■ Schatten-Truppen

- Orks, Troll, Dunländern, Ostlingen, Südländern und andere (**rote Farbe**)

■ Schattenfestungen


- Feindliche Festungen, die die freien Völker erobern können


■ Hoffnung

- Frodos Moral: Unteres Ende bedeutet verloren


■ Symbole ausgeben

- Regionskarten und Symbol-Plättchen

 Freundschaft

 Heldenmut (*Valor*)

 Heimlichkeit (*Stealth*)

 Widerstandskraft (*Resistance*)

- Entweder entsprechende Gefährtenkarte oder Symbol ablegen

- Neue Plättchen aus dem Vorrat nur falls vorhanden

■ Bewegung

- Über Pfade

Wichtige Details

❖ Entscheidungen

- Falls bei Entscheidungen mehrere Möglichkeiten gleichbedeutend sind, entscheidet der Spieler, der am Zug ist

❖ Zeitliche Konflikte

- Die meisten Ereignisse und manche Charakterfähigkeiten können jederzeit verwendet werden
 - In Zügen jeder beliebigen Person

- Außer während Battle, Search oder während eine andere Karte oder Fähigkeit abgehandelt wird

- „Der Himmel verfinstert sich“- und Schattenkarten werden sofort abgehandelt

- Falls in einer Zuflucht Schatten-Truppen, aber keine befreundeten Truppen befinden \Rightarrow **-3** Hoffnung und Zuflucht wird Schattenfestung

- 2 Dinge gleichzeitig \Rightarrow Spieler entscheiden

❖ Karten

- Beide Charaktere können auf alle Karten und Plättchen des Spielers zugreifen

- Symbole und Karten dürfen an beliebigen Orten ausgegeben werden

- Handkarten stets aufgedeckt

- Nur Gefährtenkarten zählen beim Handlimit von 7

- Karten im **Ablage**stapeln dürfen angesehen werden

■ Ereigniskarten

- Während eines Zuges kann jeder eine Ereigniskarte spielen – zählt nicht als Aktion

❖ Für ein Battle würfeln

■ Charakter führt Angriff durch


- Bis zu 1** Würfel/befreundete Truppe am Ort (max. 3 Würfel)


■ Schattenkarte oder „Himmel verfinstert sich“ leitet Angriff durch


- 1 Würfel/Schatten-truppe am Ort (max. 3 Würfel)

- Ergebnisse:

 1 Schatten-truppe entfernen

 1 Schatten- **und** 1 befreundete Truppe entfernen

 1 befreundete Truppe entfernen – sofern **nicht** in einer Zuflucht

 2 befreundete Truppen entfernen – sofern Nazguls anwesend sind

- Jeder Anwesende darf Ringe (*Valor*) ausgeben um, gleiche Anzahl Würfel neu zu werfen

- Jeder Anwesende darf Schwerter (*Resistance*) ausgeben, um gleiche Anzahl Schatten-Truppen zu entfernen

- Falls Schatten-Truppen (ohne anwesende befreundete Truppen) eine Zuflucht besetzen \Rightarrow Schattenfestung-Plättchen und **-3** Hoffnung

- Nur bei der Spieler-Angriff-Aktion \Rightarrow Auge von Sauron wird verschoben

- Jeder Charakter am Ort darf Ringe und/oder Schwerter nutzen

- Wer am Zug ist entscheidet, welche befreundeten Truppen entfernt werden

Mehr entfernen als anwesend \Rightarrow ignorieren

- Ort ohne Schatten-Truppen \Rightarrow kein Angriff

- Min. 1 Würfel werfen

❖ Für eine Search würfeln

- Pro Nazgul in Frodos Region und jede Schatten-Truppe an Frodos Ort einen Würfel werfen


Maximal 7 Würfel


Weder Nazgul noch Schatten-Truppen \Rightarrow **nicht** würfeln

- Ergebnisse:

 Kein Effekt

 **-1** Hoffnung

 **-1** – sofern **nicht** in einer Zuflucht













 Falls Nazgul anwesend \Rightarrow 1 Nazgul nach Mordor

- Kein Effekt, falls Frodo in Mordor

- Wenn Frodo seine Fähigkeit „Den Ring anstecken“ anwendet \Rightarrow **-1** Hoffnung und Auge von Sauron in seine Region stellen und bei der Suche alle Schatten-Truppen am Ort ignorieren, nicht aber die Nazgul

- Jeder Charakter am Frodo-Ort darf Ringe (*Valor*) ausgeben, um zu beeinflussen

SYMBOLS

<p> Friendship</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spend 1 when <i>Mustering</i> to add 1  to a , , , or  location 	<p> Valor</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spend 1 during a battle to remove 1  • Spend 3 when <i>Capturing</i>
<p> Stealth</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spend 1 when <i>Traveling</i> with Frodo to avoid rolling a search 	<p> Resistance</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spend 1 to reroll  • Spend 1 to reroll 

OTHER ICONS

	Haven		Hope		Search Die
	Shadow Stronghold		Despair		Slip By
	Eye of Sauron		Threat Rate Marker		Weary
	Nazgûl		Hope Marker		Exposed
	Shadow Troop		Solo Token		Recall
	Friendly Troop		Shadow Location		Battle Die
	Dwarven Troop		Dwarven Location		Rout
	Elven Troop		Elven Location		Exchange
	Rohirrim Troop		Rohirrim Location		Overrun
	Gondor Troop		Gondor Location		Nazgûl!

SETUP

PLAYER CARDS

Players	Events	Starting Hands
5 Players	9	2
4 Players	7	2
3 Players	6	3
2 Players	6	4
1 Player	5	4

DIFFICULTY SETTING

Level	Skies Darken	Objectives
Introductory	4	4
Standard	5	4
Heroic	5	5
Epic	6	5
Legendary	6	6

SYMBOLE

 Freundschaft <ul style="list-style-type: none"> Gib 1 aus, wenn du Appell durchführst, um auf einen , , - oder -Ort 1  zu stellen. 	 Heldenmut <ul style="list-style-type: none"> Gib 1 bei einer Schlacht aus, um 1  zu entfernen. Gib 3 aus, um eine Festung zu erobern.
 Heimlichkeit <ul style="list-style-type: none"> Gib 1 aus, wenn Frodo auf einer Reise dabei ist, um den Suche-Wurf zu vermeiden. 	 Widerstandskraft <ul style="list-style-type: none"> Gib 1 aus, um  neu zu werfen. Gib 1 aus, um  neu zu werfen.

WEITERE SYMBOLE

	Zuflucht		Hoffnung		Suche-Würfel
	Schattenfestung		Verzweiflung		Vorbeigeschlüpft
	Auge von Sauron		Bedrohungsmarker		Entkräftet
	Nazgûl		Hoffnungsmarker		Ungeschützt
	Schatten-Truppe		Solo-Marker		Rückruf
	Befreundete Truppe		Schatten-Ort		Schlacht-Würfel
	Zwergen-Truppe		Zwergen-Ort		Bezwingen
	Elben-Truppe		Elben-Ort		Schlagabtausch
	Rohirrim-Truppe		Rohirrim-Ort		Überrannt
	Gondor-Truppe		Gondor-Ort		Nazgûl!

SPIELAUFBAU

GEFÄHRTENKARTEN

Personen-anzahl	Ereignisse	Starthand-Karten
5 Personen	9	2
4 Personen	7	2
3 Personen	6	3
2 Personen	6	4
1 Personen	5	4

SCHWIERIGKEIT

Schwierigkeit	DER HIMMEL VERFINSTERT SICH	Ziele
Einstieg	4	4
Normal	5	4
Heroisch	5	5
Episch	6	5
Legendär	6	6