

DER RINGKRIEG DAS KARTENSPIEL

DIE ZWEI TÜRME

Dieses 2-Spieler-Szenario bildet die Geschichte der *Zwei Türme* ab, einschließlich des Kampfes von Rohan und dem Vorschreiten von Frodo und Sam in Richtung Mordor.

Dieses Szenario ist kurz und spannend. Es geht teilweise darum, Glück zu haben, und wem dies nicht zusagt (Stichwort *analysis paralysis*), der überspringt dieses Szenario lieber, denn zu irgendeinem Zeitpunkt wird ein Spieler Karten spielen müssen, obwohl er dies nicht möchte. Es wird empfohlen, dass dieses Szenario 2 Mal gespielt wird, sodass jeder Spieler 1 Mal jede Seite gespielt hat. Die Punkte aus beiden Spielen können dann zusammengezählt werden. Einige Karten, die Teil der Handlung sein sollten, werden hier dennoch nicht verwendet, um ein besseres Spielerlebnis zu bieten.

STARTSPIELER UND SPIELER-REIHENFOLGE

Der Saruman-Spieler beginnt das Spiel mit dem Startspielermarker.

1. SARUMAN — SCHATTEN

Isengart (12 - alle): Sarumans Teufelei, Kämpfen-de Uruk-hai, Gríma Schalngenzunge, Palantír von Orthanc, Saruman, Sarumans Stab, Drohungen und Versprechungen, Uglúk, Wolfsreiter, Orks der weißen Hand (x2), Aus allen Farben gewebt

Mordor (4): Der Vernichter, Grishnákh, Der Jäger, Der Krieger

Monster (5): Kerzen aus Leichen, Krähenschwärme, Gollum, Hügel troll, Kankra

2. THÉODEN — FREIE VÖLKER

Dúnedain (2): Aragorn, Die drei Jäger

Zwerg (2): Gimli, Zwergenaxt

Elf (2): Bogen der Galadhrim, Legolas

Hobbit (4): Frodo Beutlin, Merry Brandybuck, Pippin Tuk, Sam Gamdschie

Rohan (7): Éomer, Éowyn, Reiter von

Rohan (x2), Schattenfell, Théoden, Dorf miliz

Zauberer (4): Ent-Strömung, Gandalf der Weiße, Flinkbaum (Ent), Baumbart (Ent)



©2023 Schwerkraft-Verlag unter Lizenz von Ares Games SRL

SPIELAUFBAU

- Beide Spieler ziehen 6 Karten.
- Kein Spieler wirft Karten ab.

Es werden nur die folgenden Ortskarten benutzt:

SCHLACHTFELDER

Runde 1: Orthanc

Runde 2: Helms Klamm

Runde 3: Edoras

PFADE

Pfad 6: Totensümpfe, Emyrn Muil

Pfad 7: Henneth Annún, Osgiliath, Scheideweg

Pfad 8: Morgultal, Kankras Lauer

NACHZIEHSCHRITT

Während des Nachziehschritts zieht der Saruman-Spieler 6 Karten und der Théoden-Spieler 4 Karten.

RINGMARKER

Jeder Spieler beginnt mit 2 Ringmarkern, die er 1 Mal je Runde benutzen kann.

Genau wie mit den Trilogie-Ringmarkern kann jeder Spieler 1 Mal im gesamten Spiel seinen Ringmarker benutzen, um 2 Karten zu ziehen. Am Spielende ist jeder nicht benutzte Ringmarker 1 SP für das Team wert.

BESONDERE REGELN

- Dieses Szenario beginnt auf Pfad 6 und endet auf Pfad 8, es dauert genau 3 Runden. Nur die genannten Pfade werden benutzt.
- Die Schlachtfelder werden nicht zufällig genommen, sondern werden in der aufgeführten Reihenfolge aktiviert.
- **Drohungen und Versprechungen** und **Schattenfell** können nur gespielt werden, um ein Schlachtfeld zu reaktivieren, jedoch nicht, um es zu aktivieren.

Hinweis: Die besonderen Regeln aus dem Szenario **Zwei-Spieler-Duell** werden nicht genutzt.

DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Dieses 2-Spieler-Szenario bildet die Geschehnisse aus *Die Rückkehr des Königs* in Gondor und Mordor ab, die schließlich im Erfüllen der Aufgabe gipfeln, den Einen Ring zu zerstören.

Es wird empfohlen, dass dieses Szenario 2 Mal gespielt wird, sodass jeder Spieler 1 Mal jede Seite gespielt hat. Die Punkte aus beiden Spielen können dann zusammengezählt werden. (Ein Unentschieden kann per Münzwurf aufgelöst werden.) Genau wie beim Szenario **Die Zwei Türme** enthält dieses Szenario viele Karten nicht, die in der Geschichte auftauchen. Dies dient dazu, die Anzahl der Karten gering zu halten, damit das Szenario gut funktioniert.

Der interessanteste Teil dieses Szenarios besteht daraus, wie besonnen die Spieler damit umgehen, welches Schlachtfeld wann aktiviert wird. In diesen 3 Runden geschieht eine Menge.

STARTSPIELER UND SPIELER-REIHENFOLGE

Der Hexenkönig-Spieler beginnt das Spiel mit dem Startspielermarker.

1. DER HEXENKÖNIG - SCHATTEN

Monster (2): Gollum, Kankra

Mordor (19): Schwarze Uruks, Geflügeltes Wesen, Gorbag & Shagrat, Grond (Hammer der Unterwelt), Mordor Orks (x4), Saurons Mund, Ologhai, Der schwarze Heerführer, Der Kommandant, Der Tag ohne Morgendämmerung, Der Vernichter, Der Jäger, Das lidlose Auge, Der Krieger, Der Hexenkönig, Trolle von Udûn

Südländer (alle 7): Küstenplünderer, Korsaren von Umbar, Haradrim Mûmakil, Haradrim Berufssoldaten, Haradrim Kavallerie, Die schwarze Flotte, Die schwarze Schlange

1. ARAGORN – FREIE VÖLKER

Dûnedain (13): Andúril, Aragorn, Klinge von Westernis, Die Toten von Dunharg, Denethor, Faramir, Die Wachen der Zitadelle, Halbarad, Die Ritter von Dol Amroth, Pfade der Toten, Prinz Imrahil, Das große Tor, Der rote Pfeil

Elf (1): Galadriels Phiole

Hobbit (5): Frodo Beutlin, Merry Brandybock, Pippin Tuk, Sam Gamdschie, Kräuter und geschmortes Kaninchen

Rohan (7): Tod! Reitet, reitet in den Untergang!, Éomer, Éowyn, Reiter von Rohan (x2), Schatten-

fell, Théoden

Zauberer (2): Gandalf der Weiße, Gwaihir der Windfürst

SPIELAUFBAU

— Beide Spieler ziehen 6 Karten.

— Kein Spieler wirft Karten ab.

Es werden nur die folgenden Ortskarten benutzt:

SCHLACHTFELDER

Schatten: Umbar, Harad, Minas Morgul, Morannon

Freie Völker: Minas Tirith, Pelargir, Dol Amroth

PFADE

Die Pfade 7, 8 und 9 werden benutzt.

NACHZIEHSCHRITT

Während des Nachziehschritts zieht der Hexenkönig-Spieler 6 Karten und der Aragorn-Spieler 4 Karten.

RINGMARKER

Jeder Spieler beginnt mit 2 Ringmarkern, die er 1 Mal je Runde benutzen kann.

Genau wie mit den Trilogie-Ringmarkern kann jeder Spieler 1 Mal im gesamten Spiel seinen Ringmarker benutzen, um 2 Karten zu ziehen. Am Spielende ist jeder nicht benutzte Ringmarker 1 SP für das Team wert.

BESONDERE REGELN

— Dieses Szenario beginnt auf Pfad 7 und endet auf Pfad 9, es dauert genau 3 Runden. Nur die genannten Pfade werden benutzt.

Hinweis: Die besonderen Regeln aus dem Szenario **Zwei-Spieler-Duell** werden nicht genutzt.

EXPERTEN-DUELL- MODUS

Dieses 2-Spieler-Szenario bietet ein fortgeschrittenes Spiel für Experten des Spiels. Das Draften beim Spielaufbau verlängert den Spielaufbau um weniger als zehn Minuten.

STARTSPIELER UND SPIELER- REIHENFOLGE

Der Gandalf-Spieler beginnt das Spiel mit dem Startspielermarker.

1. **GANDALF - FREIE VÖLKER**
Alle Karten der Freien Völker
2. **DER HEXENKÖNIG - SCHATTEN**
Alle Karten des Schattens

SPIELAUFBAU

SCHRITT 1: SCHLACHTFELDER DRAFTEN

Der Spieler der Freien Völker zieht 3 seiner Schlachtfelder und wählt offen 1 davon. Dann wählt der Schatten-Spieler 1 davon. Das dritte wird zurück in die Schachtel gelegt und in diesem Spiel nicht verwendet. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis nur noch 1 Schlachtfeld übrig bleibt. Schließlich wird das siebte, noch nicht gezogene Schlachtfeld dem Schlachtfeldstapel der Freien Völker hinzugefügt, der nun 5 Karten enthält.

Der gleiche Prozess dieses Draftens wird für die Schlachtfelder des Schattens vollzogen. Der Schatten-Spieler wählt dabei das Schlachtfeld als erster. So entsteht ein Kartenstapel aus 5 Schlachtfeldern des Schattens.

Jeder Spieler mischt seinen Schlachtfeldstapel.

SCHRITT 2: KARTEN DRAFTEN

Jeder Spieler zieht für sich 3 Karten, eliminiert 1 davon und wirft die anderen beiden ab. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis jeder Spieler einen Abwurfstapel aus 40 Karten erstellt hat. Jeder Spieler mischt seinen Abwurfstapel zu seinem Nachziehstapel.

SCHRITT 3: ERSTE VERDERBNIS

Es werden 2 Verderbnismarker in den Wertungsbereich des Schattens gelegt.

SCHRITT 4: ERSTES ZIEHEN

Beide Spieler ziehen 7 Karten und werfen 2 dieser Karten ab.

NACHZIEHSCHRITT

Während des Nachziehschritts zieht der Hexenkönig-Spieler 6 Karten und der Gandalf-Spieler 4 Karten.

RINGMARKER

Jeder Spieler beginnt mit 2 Ringmarkern, die genau wie die Trilogie-Ringmarker benutzt werden können.

BESONDERE REGELN

- Wenn die Spieler bieten möchten, wer von ihnen die Freien Völker spielt, können sie mit Verderbnismarkern dafür bieten. Der höchste Bieter legt die Verderbnismarker in den Wertungsbereich des Schatten-Spielers (statt der 2 Verderbnismarker aus Spielaufbau Schritt 3).
- Falls mit den Bonuskarten gespielt wird, wählt jeder Spieler 1 seiner 2 Karten und eliminiert die andere.
- Die „Jeder Spieler“-Regel aus dem Szenario **Zwei-Spieler-Duell** wird befolgt.