

- Den **Hauptspielplan** und den ersten **Abenteuerspielplan** (GRUNDSPIEL: Moira, DIE FEINDE: Bree) auslegen. DIE SCHLACHTFELDER: Den entsprechenden ersten **Schlachtfeldspielplan** auslegen.
- Die **Charakterkarten** auswählen oder zufällig verteilen. In dieser Reihenfolge nehmen je nach Spielerzahl folgende Hobbits teil: Frodo, Sam, Pippin, Merry, Dick. SAURON: Den Sauron-Spieler auswählen oder seine Charakterkarte zusammen mit den Hobbit-Charakterkarten zufällig verteilen.
- DIE FEINDE: Die Charaktere erhalten die entsprechende **Charakter-Stärkekarte**.
- SAURON: Die Charaktere erhalten die **Gefährtenkarten**. Der Sauron-Spieler mischt die **Sauronkarten** und zieht zwei auf die Hand. Er mischt die **Nazgûlkarten**, zieht zwei und legt sie offen vor sich aus.
- Die **Hobbits** auf Feld 0, **Sauron** auf Feld 10/12/15 (nach Schwierigkeitsgr.) der Finsternisanzeige stellen.
- SAURON: Den **Schwarzen Reiter** auf Feld 15 stellen.
- Den weißen **Positionssteine** auf das erste Feld des Hauptspielplans (Beutelsend) stellen. Die weiteren Positionssteine auf die entsprechenden Felder des ersten Abenteuerspielplans stellen.
- Die grünen **Ereigniskärtchen** mischen und als verdeckten Stapel bereitlegen. Oder sie zusammen mit den roten und schwarzen Plättchen in den Stoffbeutel legen und die Gandalfkarte *Weitblick* austauschen.
- Die **Sonderkarten** nach Orten sortieren und oben am Hauptspielplan anlegen. Erweiterungskarten sind:

DIE FEINDE:	Sämtliche Karten für Bree und Isengart
DIE SCHLACHTFELDER:	Bruchtal: Bogen der Galadrim, Korsarenschiff, Leuchfeuer; Lothlorien: Celeborn, Elessar Telecontar, Flinkbaum

- Die **Gandalfkarten** offen auslegen. Erweiterungskarten sind:

DIE FEINDE:	Willensstärke, Unbestechlichkeit, Feuersturm
SAURON:	Schutz, Weitblick (Austauschkarte für das Spiel mit dem Stoffbeutel)
DIE SCHLACHTFELDER:	Magie, Vernichtungsangriff, Verstärkung

- **6 Schilde** (2x1, 2x2, 2x3) verdeckt bereitlegen und mischen. Dies sind die besonderen Schilde. Die restlichen Schilde, die Lebensplättchen und den Würfel offen bereitlegen. Den Ring erhält Frodo.

- DIE FEINDE: 30 **Feinde** mischen und als verdeckten Stapel zwischen Haupt- und Abenteuerpielplan legen, zu Beginn des Spiels werden keine Feinde aufgedeckt.

- SAURON: 6 **Lichtkarten** offen auslegen und 12 **Lichtplättchen** mischen und verdeckten bereitlegen. 4 Lichtplättchen ziehen und je 1 Plättchen offen über das letzte und viertletzte Feld der Nebenaktionsleisten legen.

- DIE SCHLACHTFELDER: Die 5 **Gefährtenmarker** und die zum Schlachtfeld passenden 5 **Gegnermarker** offen neben den Schlachtfeldspielplan legen.

- DIE SCHLACHTFELDER: Die **Auslöserplättchen** mischen und verdeckt neben die Felder der Hauptaktionsleiste (außer Startfeld) und neben die ersten fünf Ereignistafeln legen, die restlichen Auslöserplättchen verdeckt neben die letzte Ereignistafel legen.

SPIELENDEN

PUNKTEWERTUNG

	P. laut Hauptaktionsleiste	P. für besiegte Feinde	P. für gesammelte Schilde	10 P. für Wachsam. Fried., falls n. benutzt
Der Ringträger scheidet aus.	x	x		x
In Mordor tritt letztes Ereignis ein o. in Isengart können Forderungen des letzt. Ereignisses nicht erfüllt werden.	x	x		x
8 Feinde liegen aus. (Die Feinde)	x	x		x
Der Schwarze Reiter kehrt im laufenden Abenteuer nach Mordor, also Feld 15, zurück. (Sauron)	x	x		x
Ein Gegnermarker erreicht das Zentrum des Schwarzen Tor-Schlachtfeldspielplans. (Die Schlachtfelder)	x	x		x
Am Schicksalsberg, falls der Ring nicht zerstört werden konnte.	x (60)	x		x
Alle Feinde sind besiegt. (Die Feinde)	x	x	x	x
Am Schicksalsberg und der Ring wurde zerstört (= Ringträger lebt).	x (60)	x	x	x

- Fakultativ: Beliebige der **blauen Sonderkarten** (Ring, Schwarzes Tor, Wachsam. Frieden) offen auslegen.
- Frodo ist erster Ringträger und somit **Startspieler**.

2 Spieler: In Bruchtal erhält jeder Spieler 4 Karten, die übrigen Karten kommen unbesehen zurück in die Schachtel. DIE SCHLACHTFELDER: In Bruchtal und Lothlorien werden 4 Karten unbesehen zurück in die Schachtel gelegt, bevor die übrigen Karten verteilt werden.

SPIELZUG-ÜBERSICHT

1. muss der aktive Spieler ein Ereignisplättchen ziehen:

- Plättchen ziehen (beim Spiel mit schwarzen Ereignisplättchen kann man jedes erste Plättchen ablehnen und ersetzen, das Ersatzplättchen kann selbst nicht ersetzt werden) und ausführen.
- (*Die Feinde*) Wird als erstes ein Aktionsymbol gezogen, erscheint ein Feind.
- Man zieht solange Plättchen, bis man ein Aktionssymbol gezogen hat.

2. muss der aktive Spieler **EINE** der folgenden Aktionen ausführen:

- 1 bis 2 Karten ausspielen. Wenn 2 Karten, eine grau und eine weiß.
- 2 Hobbitkarten vom Stapel ziehen.
- Seinen Hobbit einen Schritt ins Licht bewegen.
- (*Die Feinde*) Den am weitesten links ausliegenden FEIND besiegen ohne seine Forderung zu erfüllen.
- (*Die Schlachtfelder*) Einen GEFÄHRTENMARKER auf einem nicht grauen Feld des Schlachtfeldspielplans platzieren ohne seine Kosten zu bezahlen.
- (*Sauron*) Den SCHWARZEN REITER um bis zu drei Schritte auf der Finsternis-anzeige zurücksetzen – maximal bis Feld 0/15.

Zusätzlich kann der aktive Spieler **jederzeit** und **beliebig oft**:

- (*Die Feinde*) Den am weitesten links ausliegenden FEIND besiegen, indem er seine Forderung erfüllt.
- (*Die Schlachtfelder*) Einen GEFÄHRTENMARKER auf einem nicht grauen Feld des Schlachtfeldspielplans platzieren, indem er Karten mit der nötigen Anzahl von Symbolen abgibt.
- (*Die Schlachtfelder*) Einen GEGNERMARKER auf quadratischen Feldern des Schlachtfeldspielplans besiegen, indem er 2 Sternsymbole abgibt.

Jeder Spieler kann **jederzeit** gelbe Sonderkarten und Gandalfkarten spielen.

Die Macht des Rings:

Der Ringträger kann **einmal** pro Abenteuerspielplan den Ring anstecken und würfeln, auch ohne aktiver Spieler zu sein. Er führt das Würfelergebnis aus und zieht den Positionstein einer beliebigen Aktionsleiste um 4 minus die Anzahl der gewürfelten Symbole vor. Überschrittene und erreichte Felder (*Die Schlachtfelder*, auch Auslöserplättchen) werden nicht ausgeführt.

(*Sauron*) Sauron wird aktiviert:


- Vor dem Zug jedes Hobbit-Spielers.
- Statt jeden Würfelwurfs (außer: Macht des Rings, Schlacht der Zaubersprüche).

(*Die Schlachtfelder*) GEFÄHRTENMARKER-FÄHIGKEITEN

<i>Aragorn</i> : versperrt Feld	<i>Gandalf</i> : besiegt Gegner, dann †
<i>Boromir</i> : versperrt Feld nicht, Gegner macht keinen Schaden, dann †	<i>Gimli/Legolas</i> : • normaler Gegner: wie Aragorn • heranstürmender Gegner: wie Boromir

† = Der Gefährtenmarker wird verdeckt abgelegt.

ENDE EINES ABENTEUERS

- Jeder Hobbit geht pro fehlender Lebensplättchensorte einen Schritt in die Dunkelheit.
- Der Hobbit mit den meisten Ringplättchen bzw. bei Gleichstand der Hobbit, der im Uhrzeigersinn auf den bisherigen Ringträger folgt, wird Ringträger und zieht 2 Karten.
- Alle Lebensplättchen in den allgemeinen Vorrat legen.
- Alle Ereignisplättchen mischen (bzw. in den Beutel legen).
- Den Positionstein auf dem Hauptspielplan zum nächsten Ort bewegen und die Positionsteine an den Anfang der Aktionsleisten auf dem neuen Abenteuerspielplan stellen.
- (*Die Feinde*) Der neue Ringträger kann noch ausliegende Feinde vor Beginn des neuen Abenteuers angreifen; wenn danach keine Feinde ausliegen, kann evtl. eine von **3 Abkürzungen** genommen werden:
 -  **Moria und Lothlorien** können ausgelassen werden, dann 4 Feinde aufdecken und mit *Isengart* weiterspielen. Der Ringträger kann würfeln, um aus den Lothlorien-Sonderkarten für jeden Hobbit-Spieler eine Karte auszuwählen.
 -  **Helms Klamm** kann ausgelassen werden, dann 4 Feinde aufdecken und mit *Kankras Lauer* weiterspielen. Oder die 4 Feinde gleich besiegen, um *Kankras Lauer* evtl. ebenfalls auszulassen.
 -  **Kankras Lauer** kann nur ausgelassen werden, indem zusätzlich „Buch“ aus Moria oder „Schattenfell“ aus Helms Klamm gespielt wird. Dann 4 Feinde aufdecken und mit *Mordor* weiterspielen.
- (*Die Schlachtfelder*) Alle Auslöserplättchen mischen und auf dem neuen Abenteuerspielplan platzieren, den dazu passenden Schlachtfeldspielplan und die passenden Gegnermarker, sowie die Gefährtenmarker offen auslegen.
- (*Sauron*) Der Sauron-Spieler zieht 1 Nazgûlkarte und legt sie offen vor sich aus.
- (*Sauron*) Den schwarzen Reiter zurück auf Feld 15 stellen.
- (*Sauron*) Soweit noch vorhanden 4 Lichtplättchen ziehen und über den Nebenaktionsleisten des Abenteuerspielplans platzieren.

