

VERSION VOM 05 FEBRUAR 2003

## Abschnitt 1 – Vorwort

Dieses Dokument ist ein offizielles Zusatz-Regelwerk zum „Der Herr der Ringe“ Sammelkartenspiel bzw. zum Regelheft zu *Die zwei Türme*.

Dieses FAQ ist in die folgenden Abschnitte unterteilt.

**Abschnitt 1** – Vorwort (und rechtliche Informationen)

**Abschnitt 2** – Karten mit Errata (nach Kartenummer)

**Abschnitt 3** – Karten mit Klarstellungen (nach Kartenummer)

**Abschnitt 4** – Weitere Klarstellungen

Wenn nötig, wird dieses Dokument jeden ersten Dienstag im Monat aktualisiert.

Alle „Der Herr der Ringe“ Sammelkartenspiel Regelfragen und Kommentare sollten per e-mail an [elrond@decipher.com](mailto:elrond@decipher.com) gerichtet werden.

*Der Herr der Ringe*, *Die Gefährten* und die Charaktere und Orte, die darin dargestellt sind, sind Warenzeichen von The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises mit Lizenz an New Line Productions, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Decipher Inc. ist berechtigter Nutzer. TM, ® und © 2002 Decipher Inc., P.O. Box 56, Norfolk, Virginia U.S.A 23501. Alle Rechte vorbehalten.

Die Informationen in diesem Dokument unterliegen dem Copyright von Decipher Inc. 2002; es darf jedoch uneingeschränkt online oder durch herkömmliche Veröffentlichung verbreitet werden, solange es nicht verändert wird und alle Copyright Vermerke beigefügt sind.

## Abschnitt 2 – Liste der beobachteten Karten

Die Spielszene wird von den Spielentwicklern ständig beobachtet, um die Spielbalance und eine vielfältige Spielumgebung zu gewährleisten. Dazu dienen auch die Errata und Regeländerungen, die in diesem Dokument veröffentlicht werden.

Wenn eine Karte einen zu starken Einfluss auf die Spielumgebung ausübt, wird ihre Auswirkung genau beobachtet und kommt auf diese Liste. Das heißt aber noch nicht, dass es eine Regeländerung zu dieser Karte geben wird.

**SARUMAN, HÜTER ISENGARTS** 3 R 68

Die folgende Karte wurde der Liste zugefügt:

**KRIEGSGEHEUL DER HARADRIM** 4 U 236

## Abschnitt 3 – Errata

**DAS BUCH VON MAZARBUL** 0 P 7

**Erzählung.** Muss auf einen Zwerg gespielt werden. Wenn sich die Gemeinschaft zu Beginn deiner Gemeinschaftsphase an Ort 4 oder höher befindet, darfst du eine Karte für jeden Zwergengefährten ziehen.

**GIMLI, ZWERG VOM EREBOR** 1 U 12

Gefährte - Zwerg

**Schaden +1.**

**Gemeinschaft:** Wenn der Einfluss weniger als ● beträgt, kannst du ihn um 2 erhöhen, um eine Karte aus deiner Hand unter dein Spieldeck zu legen.

**WEITBLICK** 1 C 43

Dieser ☹ Effekt ist nun einzigartig (•WEITBLICK)

(Der Text der deutschen Karte ist bereits korrigiert.)

**DREI KLEINE BOOTE** 1 U 46

Strenge einen Elbenverbündeten an, um diese Karte in deinen Unterstützungsbereich zu spielen.

Wenn sich die Gemeinschaft in der Gemeinschaftsphase von einem Fluss fortbewegt, erhöht sich das Bewegungslimit in diesem Zug um 1.

**GALADRIELS SPIEGEL** 1 R 55

Spiele diese Karte in deinen Unterstützungsbereich. Jeder Elbenverbündete mit Heimat 6 erhält Stärke +1.

**Manöver:** Wenn ein Gegenspieler mindestens 7 Karten auf der Hand hat, strenge Galadriel an, um dir 2 zufällig bestimmte Karten aus der Hand dieses Gegenspielers anzusehen. Lege eine davon ab und gib die andere zurück.

Wenn du dir die Handkarten eines Schattenspielers nicht anschauen darfst, werden die Auswirkungen von Galadriels Spiegel Spezialfähigkeit ignoriert.

**DIE ZAHLREICHEN TALENTE EINES WALDLÄUFERS** 1 U 113

**Manöver:** Strenge einen Waldläufer an, der sich an einem Fluss oder in einem Wald befindet, um einen Diener zu erschöpfen

**•THRÓRS KARTE** 1 R 318

Spiele diese Karte in deinen Unterstützungsbereich.

**Gemeinschaft oder Sammeln:** Strenge 2 Hobbits an und lege Thrórs Karte ab, um die nächste Ortskarte deiner Gemeinschaft zu spielen (und nötigenfalls die Ortskarte eines Gegenspielers zu ersetzen).

**WIR MÜSSEN VORSICHTIG SEIN** 3 C 48

**Reaktion:** Strenge einen [Gondor] Gefährten an, wenn sich die Gemeinschaft in der Sammelfase bewegt, um die Zwielichtkosten für jeden Diener bis zur nächsten Sammelfase um 1 zu erhöhen.

**DIE MACHT VON NÜMENOR** 3 C 43

Ereignis  
Erzählung.

**Manöver:** Entdecke einen ✨ Gefährten, um eine zufällig bestimmte Karte aus der Hand eines Gegenspielers aufzudecken. Heile X Gefährten, wobei X den Zwielichtkosten der aufgedeckten Karte entspricht.

**BERGBEWOHNERSCHEAR** 4 C 21

Diener • Mensch

Jedes Mal, wenn sich die Gemeinschaft bewegt, darfst du einen anderen 🦅 Menschen entdecken, um einen Ort zu kontrollieren. *Wie schon Jahre zuvor, marschierten die Dunländer in großer Zahl nach Westen.*

*Der Text einer anderen Karte (Bergbewohnerstamm) wurde auf dieser Karte aus Versehen beim Setzen repliziert. Der obenstehende Text ist der korrekte Wortlaut der Karte.*

**DIE WILDNIS ITHILIENS** 4 R 237

Spiele diese Karte in deinen Unterstützungsbereich.

Am Ende der Phase, in der sich die Gemeinschaft an Ort 7ii, 8ii oder 9ii bewegt und wenn der Einfluss weniger als 7 beträgt, darfst du den Einfluss um ● erhöhen.

**Kampf:** Lege diesen Effekt ab, um einem 🏹 Menschen Stärke +2 zu geben.

**•FRODO, HÖFLICHER HALBLING** 4 R 301

Gefährte • Hobbit

*Irrtümlicherweise wurde Frodo als Mensch bezeichnet, er ist und bleibt natürlich ein Hobbit.*

## Abschnitt 4 – Klarstellungen

**Saruman, Vasall des Einen Auges** 0 P 11

*Siehe unter Eintrag • Saruman, Hüter Isengarts, 3 R 68.*

**DER EINE RING, ISILDURS FLUCH** 1 R 1

**DER EINE RING, DER MEISTERRING** 1 C 2

*Der erste Abschnitt auf der „Der Eine Ring“ Karte ist eine besondere Fähigkeit und daher optional. Der zweite Abschnitt ist nicht optional, deshalb müssen alle Wunden, die erlitten werden, wenn der Eine Ring benutzt wird, in Lastmarken umgewandelt werden.*

*Wenn man also eine Wunde erleidet und den Einen Ring anzieht, muss man eine (oder mehrere) Lastmarke(n) für diese Wunde nehmen.*

**AXTHIEB** 1 C 3

**Kampf:** Gib einem Zwerg Stärke +2 (oder Stärke +3, wenn er eine ☹ Handwaffe trägt). (Der Wortlaut der deutschen Karte ist bereits korrigiert.)

**ZWERGENAXT** 1 C 9

*Diese Karte wirkt nur einmal gegen jeden Schattenspieler, dessen Diener an diesem Kampf beteiligt ist, unabhängig davon, wie viele Diener dieser Spieler in diesem Kampf hatte.*

**GALADRIEL, HERRIN DES LICHTS** 1 R 45

*Die Zwielichtkosten eines Elben, der durch Galadriels Text gespielt wird, betragen 0. Sie können weder erhöht noch verringert werden.*

**FRAGEN, DIE EINER ANTWORT BEDÜRFTEN** 1 R 81

*Stelle sicher, das der Einfluss der Geisterwelt 3 oder weniger beträgt, bevor du die Kosten für diese Karte bezahlst. siehe auch unter Eintrag „Eine Karte spielen – Kosten“.*

**SCHLAFE CARADHRAS!** 1 C 84

*„Lege alle Effekte ab“ bedeutet alle aktiven Effekte im Spiel abzulegen. Effekte, die nicht aktiv sind, werden nicht abgelegt.*

**EREGIONS PFADE** 1 C 104

*Dieses Ereignis wirkt nur auf Diener, die zum Zeitpunkt des Ausspielens wandernd sind.*

**SARUMANS KÄLTE** 1 C 134

Die Zwielichtkosten für diese Karte betragen 1 (Diese Kosten dieser Karte sind im Deutschen bereits korrigiert.)

**SARUMANS SCHNEE** 1 C 138

**Zauberspruch. Wetter.** Strenge einen 🦋 Diener an, um diese Karte an einen Ort zu spielen. Kein Spieler darf während aller Kämpfe an diesem Ort Kampfergebnisse spielen oder spezielle Kampffähigkeiten benutzen. Dieser Effekt wird am Ende des Spielzuges abgelegt.

**OHNE RÜCKSICHT AUF VERLUSTE** 1 R 139

Der Stärke +4 Bonus gilt bis zur Sammelfase.

**VORSICHT** 1 U 161

*Diese Karte strengt einen deiner Uruk-hai bzw. du musst einen deiner Uruk-hai ablegen. (Der Wortlaut der deutschen Karte ist bereits korrigiert.)*

<b>SORGEN</b>	<b>1 U 162</b>	<b>BALINS GRAB</b>	<b>1 U 343</b>	<b>• UNTER DER LEBENDIGEN ERDE</b>	<b>4 C 105</b>
Strenge einen Uruk-hai an, um diese Karte in deinen Unterstützungsbereich zu spielen. Jedes Mal, wenn ein Gefährte oder Verbündeter in einem Kampf, an dem ein Uruk-hai beteiligt ist, getötet wird, muss dein Gegenspieler entweder den Ringträger anstrengen oder eine Lastmarke auf ihn legen.		<b>Unterirdisch. Manöver:</b> Lege eine deiner Erzählungen aus dem Spiel oder aus deiner Hand ab, um einen deiner Gefährten zu heilen.		Der Einfluss, den diese Karte generiert, zählt für ihren Effekt dazu. Beispiel: Wenn der Einfluss Null beträgt, wenn diese Karte gespielt wird, erhält Gandalf Stärke +1.	
<b>GOBLIN SCHARFSCHÜTZE</b>	<b>1 C 176</b>	<b>EMYN MUIL</b>	<b>1 U 360</b>	<b>KOMM HERUNTER</b>	<b>4 R 146</b>
<i>Kursiv gedruckte Text in Klammern sind beschreibend und haben keine zusätzlichen Auswirkungen auf das Spiel.</i>		<b>Manöver:</b> Strenge einen deiner Diener an, um diesen bis zur Sammelfase erbittert zu machen.		Diese Karte erlaubt es allen Verbündeten während der Fernkampfphase Wunden zu erleiden.	
<b>GEPLÜNDERTE WAFFENKAMMERN</b>	<b>1 C 193</b>	<b>WORAUF WARTEN WIR NOCH?</b>	<b>2 R 15</b>	<b>RUH DICH AUS, SOLANGE DU KANNST</b>	<b>4 R 171</b>
Wenn ein Diener, der eine  Waffe besitzt, abgelegt wird, weil er einen Kampf verloren hat, tritt die Wirkung der geplünderten Waffenkammern ein, bevor andere Aktionen, die aufgrund des Kampfergebnisses ausgelöst werden, ausgeführt werden.		Wenn ein zweites Exemplar dieser Karte gespielt wird und der betroffene Schattenspieler hat sich bereits entschieden seine nächste Schattenphase zu überspringen, kann er sich erneut dafür entscheiden sie zu überspringen (was keinen zusätzlichen Effekt hat).		Der Gegenspieler, auf den im Spieltext Bezug genommen wird, ist der Freie Völker Spieler. Siehe auch unter Eintrag <b>Gegenspieler</b> .	
<b>ANGEZOGEN VON SEINER MACHT</b>	<b>1 U 211</b>	<b>URUK SPÄHER</b>	<b>2 C 47</b>	<b>GEWÖHNLICHER URUK</b>	<b>4 C 192</b>
Spiele diese Karte in deinen Unterstützungsbereich. Jedes Mal, wenn ein Gefährte in einem Kampf, an dem ein Nazgûl beteiligt ist, getötet wird, lege eine Lastmarke auf den Ringträger.		Die Spezialfähigkeit dieses Dieners kann nur Ereignisse aufheben, die speziell einen Walddläufer in ihrem Spieltext voraussetzen.		Die Fähigkeit dieser Karte reduziert die Zwielielichkosten für Uruk-hais um 1 für jeden anderen Uruk-hai, den du außer diesem entdeckst kannst. Beispiel: Wenn du 4 Gewöhnliche Uruks im Spiel hast und du benutzt die Fähigkeit von einem, dann kostet der Uruk, den du damit ausspielt 3 weniger.	
<b>ZURÜCK ZU SEINEM HERRN</b>	<b>1 R 224</b>	<b>DIE KETTE DES HÖHLENTROLLS</b>	<b>2 R 53</b>	<b>FRODO, HÖFLICHER HALBLING</b>	<b>4 R 301</b>
Diese Karte erzeugt einen Kampf, zusätzlich zu den regulären und erbitterten Kämpfen.		Wenn ein erschöpfter Höhlentroll, der mit seiner Kette ausgerüstet ist, in der Fernkampfphase eine Wunde erleiden, so kann er sie nicht einsetzen, um einen Gefährten, der Bogenschütze ist, zu verwunden (da die Wunde für die Aktion erforderlich ist und damit Wirkung hat, bevor die Kette zum Einsatz kommt).		Diese Karte verhindert nur die Wirkung von Schattenkarten, die dich zwingen, Karten aus deiner Hand oder von deinem Spieldeck abzulegen. Wenn dir eine Schattenkarte eine Wahl lässt, darfst du auch das Ablegen von Karten wählen. Beispiel: Wenn ein <b>Tobender Dunländer</b> gespielt wird, verhindert der <b>Höfliche Halbling</b> nicht, dass der Freie Völker Spieler Karten ablegt, da der Spieltext der Karte besagt, dass er die Karten ablegen darf, um eine Wirkung zu erzielen. Damit ist eine Wahl gegeben.	
<b>ÚLAIRĚ NERTĚA, BOTE AUS DOL GULDUR</b>	<b>1 U 234</b>	<b>ORK SPÄHER</b>	<b>2 C 89</b>	<b>DIE GROBE HALLE</b>	<b>4 U 353</b>
Wenn zwei oder mehr Diener gespielt werden, so kann der Schattenspieler die Reihenfolge in der sie gespielt werden, bestimmen		Die Spezialfähigkeit dieses Dieners kann nur Ereignisse aufheben, die speziell einen Walddläufer in ihrem Spieltext voraussetzen.		Alle  Verbündeten nehmen an diesem Ort an Fernkampf und Kampf teil, als wäre es ihr Heimatort.	
<b>• ÚlairĚ Otsĕa, Leutnant aus Minas Morgul</b>	<b>1 U 235</b>	<b>• SARUMAN, HÜTER ISENGARTS</b>	<b>3 R 68</b>	<b>WÜSTENHÄSCHER</b>	<b>5 R 72</b>
<b>Schatten:</b> Strenge ÚlairĚ Ostĕa an, um einen  Diener bis zur Sammelfase erbittert zu machen. (Der Wortlaut der deutschen Karte ist bereits korrigiert.) Der Name „Ostĕa“ im Kartentitel sollte „Otsĕa“ lauten. Zukünftige Karten werden dies korrekt gedruckt haben. Alle Exemplare dieser Karte haben den gleichen Kartentitel in Hinblick auf ihre Einzigartigkeit.		Im Fernkampf dürfen Saruman keine Wunden vom Fernkampfwert direkt zugeteilt werden.		„Entdecke 4 Kulturen der Freien Völker“ bedeutet, dass man 4 Karten der Freien Völker mit verschiedenen Kultursymbolen in der rechten oberen Ecke der Karte entdecken muss. Diese Karten können von einem beliebigen Kartentyp sein.	
<b>EIN HEER WÜRDE MIR AUCH NICHTS NÜTZEN</b>	<b>1 R 251</b>	<b>• SARUMAN, VASALL DES EINEN AUGES</b>	<b>3 C 69</b>	<b>DAS AUGE VON BARAD-DÛR</b>	<b>5 R 96</b>
Wenn du 7 oder mehr Gefährten entdecken kannst, darfst du den selben Gefährten auch mehr als einmal verwunden.		Siehe unter Eintrag • Saruman, Hüter Isengarts, 3 R 68.		Diese Karte muss gespielt werden, damit ihre Reaktionsfähigkeit benutzt werden darf. Damit unterliegt sie dem Einfluss von Karten wie <b>Legolas</b> , <b>Unermüdlicher Jäger</b> .	
<b>MERRY, SAMS FREUND</b>	<b>1 R 302</b>	<b>• ÚLAIRĚ OTSĚA, RINGGEIST IM ZWIELICHT</b>	<b>3 U 86</b>		
Nachdem Merrys Kampfphase abgehandelt wurde, ist er nicht länger zugewiesen und kann seine Fähigkeit einsetzen. Der Stärkebonus, den ein anderer Gefährte durch Merrys Spezialfähigkeit erhält, entspricht Merrys Stärke zu dem Zeitpunkt an dem die Fähigkeit eingesetzt wird. Dieser Bonus erhöht sich nicht, wenn Merrys Stärke später in dieser Kampfphase noch erhöht wird.		Der Name dieser Karte ist korrekt. Siehe unter Eintrag • ÚlairĚ Ostĕa, Leutnant aus Minas Morgul, 1 U 235. Wenn Frodo in einem Kampf, an dem ÚlairĚ Otsĕa beteiligt ist, stirbt und Sam im Spiel ist, wird zuerst der Eine Ring an Sam weitergegeben, bevor die Klingenspitze mit Hilfe von Otsĕas Spieltext verschoben werden darf.			
<b>HIN UND WIEDER ZURÜCK</b>	<b>1 C 317</b>	<b>• DER ALTE EICHLER, SPRÜCHEKLOPPER</b>	<b>3 C 111</b>		
Diese  Erzählung ist einzigartig (•HIN UND WIEDER ZURÜCK)		Wenn dir die Schattenkarte die Wahl lässt, entweder eine Karte aus der Hand abzuwerfen oder eine andere Aktion auszuführen, so wird der Spieltext des Alten Eichlers nicht aktiviert.			
<b>ETTENÖDEN</b>	<b>1 C 331</b>	<b>• MEINE AXT IST SCHARTIG</b>	<b>4 R 52</b>		
<b>Ebene. Kampf:</b> Strenge einen deiner Gefährten oder Diener an, um diesem Charakter Stärke +2 zu geben.		Der Stärkebonus, den diese Karte gibt, basiert auf der kleinsten Anzahl an Spielsteinen auf einer der beiden Karten. Beispiel: Auf • Endstand liegen 2  Spielsteine und auf • Meine Axt ist schartig liegen 3  Spielsteine. Damit ist der resultierende Stärkebonus +2.			
<b>BRUINENFURT</b>	<b>1 U 338</b>	<b>ENDSTAND</b>	<b>4 R 69</b>		
<b>Fluss. Zuflucht.</b> Die Zwielielichkosten des ersten Nazgûl, der in jedem Zug an die Bruinenfurt gespielt wird, verringern sich um 5.		Siehe unter Eintrag • Meine Axt ist schartig, 4 R 52.			

## Abschnitt 5 – Weitere Klarstellungen

### Aktionen – Zeitlicher Ablauf

Auf einen bestimmten Auslöser hin, werden erst alle erforderlichen Aktionen abgehandelt, bevor irgendwelche optionalen Aktionen gespielt werden dürfen. (Dieser Regelabschnitt wurde versehentlich aus dem Zwei Türme Regelbuch weggelassen.)

### Abenteuerdeck – „oder höher“

Wenn sich eine Karte auf „Ort X oder höher“ bezieht, so gilt dies nur für Ortskarten aus dem Gefährten – Block.

### Karten auf der Hand

Wenn eine Wirkung die Zwielielichkosten einer aufgedeckten Karte benötigt, so gelten immer die aufgedruckten Kosten. Andere Karten im Spiel modifizieren diese Kosten nicht.

## Auswirkungen – Ins Spiel kommen

Wenn eine Karte abgelegt wird, wenn sie ins Spiel kommt, werden alle Effekte, die durch das Spielen der Karte ausgelöst werden, ignoriert. Dies schließt Auswirkungen von der gespielten Karte selber („Wenn du diese Karte spielst...“) als auch von im Spiel befindlichen Karten („Immer, wenn... gespielt wird...“) ein.

## Für jeden

Wenn eine Auswirkung Charaktere in Verbindung mit dem Begriff „für jeden“ verwundet (oder anstrengt oder heilt), dann darfst du den selben Charakter auch mehr als einmal verwunden (oder anstrengen oder heilen).

*Beispiel:* **Aragorn, Flügelfuß** besagt, dass du „Jedes Mal, wenn sich die Gemeinschaft bewegt, einen Diener für jeden nicht-verbundenen Hobbit verwunden darfst.“ Wenn du also zwei solcher Hobbits entdeckst, darfst du entweder zwei verschiedene Diener verwunden oder einen Diener zweimal.

## Das Spiel verlassen

Wenn eine Karte aus irgendeinem Grund das Spiel verlässt, werden alle Karten, die darauf gespielt worden sind (oder mit denen diese ausgerüstet ist oder die auf dieser Karte gelagert sind) abgelegt.

## Maximal

Wenn eine Karte eine Beschränkung hat, wie z.B. „(maximal +3)“, so gilt diese nur für die eine Phase, in der die Aktion gespielt wird. Eine Beschränkung gilt nicht für ein weiteres Exemplar der gleichen Karte und gilt nicht über mehrere Phasen hinweg.

*Beispiel:* Wenn du die spezielle Fähigkeit von „**Stich**“ in der Gemeinschaftsphase benutzt, um dir die Handkarten deines Gegenspielers anzusehen, und dort 3 Orks entdeckst, verringerst du den Einfluss um (3). Wenn du die Fähigkeit noch einmal in der gleichen Gemeinschaftsphase benutzt, kannst du den Einfluss nur noch um (1) verringern und musst den Rest ignorieren, weil **Stich** den Spieltext (maximal (4)) hat.

*Beispiel:* **Vertrau mir, so wie früher** hat die spezielle Kampf-Fähigkeit, einem Gefährten Stärke +X zu geben, jedoch maximal +3. Diese Beschränkung gilt für jede einzelne Kampfphase. Der maximale Bonus, den ein Gefährte von einem Exemplar dieses Effekts bekommen kann, ist +3 in seiner Kampfphase. Er kann jedoch weitere Stärke +3 von einem anderen Exemplar dieser Karte erhalten.

## Ausscheiden aus dem Spiel – Kontrollierte Orte

Ersetze alle Ortskarten, so wie es im Regelbuch beschrieben ist, wenn ein Spieler aus dem Spiel ausscheidet und einige seiner Ortskarten von einem anderen Spieler kontrolliert werden.

Falls dieser Spieler Orte kontrolliert, so ersetze diese zuerst (so wie im Regelbuch beschrieben) und befreie diese Orte anschließend (Lege dabei alle Karten von diesen Orten ab).

## Darf keine Wunden erleiden

Wenn ein Charakter keine Wunden erleiden darf, dann dürfen diesem auch keine Wunden zugeteilt werden.

## Modifikatoren

Nachdem alle Modifikationen an einer Zahl (wie z.B. Stärke, Vitalität, Zwielfichtkosten oder Fernkampfwert) vorgenommen worden sind und der Wert dieser Zahl kleiner als Null ist, dann zählt sie als Null.

## Gegenspieler

Wenn du der Freie Völker Spieler bist, sind alle Schattenspieler deine Gegenspieler. Wenn du ein Schattenspieler bist, ist nur der Freie Völker Spieler dein Gegenspieler (und nicht die anderen Schattenspieler).

## Eine Karte spielen – Ereignisse

Du darfst kein Ereignis aus deinem Spieldeck oder deinem Ablagestapel spielen, wenn der Zeitbegriff des Ereignisses nicht der aktuellen Phase entspricht.

## Promo- und Ligakarten

Folge den Links auf der Decipher Regelseite oder der Universal-Cards Homepage, um festzustellen, ab wann die Promokarten und die Ligakarten turnierlegal werden.

## Orte kontrollieren

Der Spieltext eines kontrollierten Ortes darf von keinem Spieler benutzt werden, da dieser nur dann genutzt werden darf, wenn sich die Gemeinschaft des Spielers dort befindet. Ausnahme: Die Schlüsselbegriffe eines kontrollierten Ortes kommen immer noch zur Geltung, d.h. du darfst durchaus ein Schlachtfeld kontrollieren.

Ein kontrollierter Ort ist genau wie ein Ort auf dem Abenteuerpfad immer aktiv und kann somit entdeckt werden. Ein Ort aus deinem Abenteuerdeck, der von einem Gegenspieler kontrolliert wird, ist immer noch dein Ort.

Karten wie **Úlairë Nelya** können kontrollierte Orte ersetzen. Alle Karte, die auf einem solchen Ort gelagert waren, werden auf die neue Ortskarte verschoben und der alte Ort wird in das Abenteuerdeck seines Besitzers zurückgesteckt.

## Kampfphase – Einen Kampf verlieren

Ein Charakter, der sich auf der Verliererseite eines Kampfes befindet, ist ein Charakter, der den Kampf verloren hat.

Außerdem zählt jeder Charakter, der während des Kampfes aus diesem entfernt wird, als Verlierer eines Kampfes, selbst wenn die Seite dieses Charakters den Kampf am Ende gewinnt. Dieser Charakter wird jedoch nicht verwundet (oder gar überwältigt), wenn der Kampf ausgewertet wird.

*Beispiel:* Boromir ist mit dem **Schwert von Gondor** ausgerüstet und steht 2 **Uruk-hai Stoßtrupps** gegenüber, die beide bereits 2 Wunden haben. Boromir strengt sich nun einmal an und tötet mit Hilfe seines Schwertes einen Stoßtrupp. Dieser hat nun den Kampf verloren. Danach wird der Kampf ausgewertet und Boromir verliert den Kampf. Damit ist Boromir ebenfalls ein Verlierer des Kampfes und der überlebende Stoßtrupp ist der Sieger des Kampfes.

## Kampfphase – Einen Kampf abhandeln

Wenn ein Kampf aus irgend einem Grund (inklusive der Tatsache, dass eine Partei aus dem Kampf entfernt wird, bevor die Stärken gewertet werden) ausgewertet wird (oder aufgehoben wird), dann dürfen keine weiteren Kampfaktionen gespielt werden.

## Kampfphase – Kämpfen, beteiligt

Ein Charakter „kämpft“ oder ist „an einem Kampf beteiligt“ nur solange die Kampfphase, in welcher der Kampf, dem er zugewiesen ist, abgehandelt wird.

## Unhastig

Die Definition dieses Schlüsselbegriffes lautet nun:

Dieser Charakter darf nur an Kämpfen teilnehmen, wenn er sich an seinem Heimatort befindet oder eine [Gandalf] Karte ihm dies gestattet.

## Vitalität

Jede Wunde reduziert die Vitalität eines Charakters um 1.

Wenn die Vitalität eines Charakters auf Null sinkt, stirbt er sofort. (Die Stärke eines Charakters auf Null zu senken, tötet diesen nicht sofort.)