

DELUXE-REGELN SPIELZUGABFOLGE

Alle Zwielicht-Spielsteine aus der Geisterwelt entfernen
Aktionen "zu Beginn deines Spielzuges" durchführen

1. Fellowship Phase

Gemeinschaftsaktionen durchführen
Bewege die Gemeinschaft vorwärts

2. Schattenphase(n) – eine für jeden Schattenspieler

Schattenaktionen durchführen

3. Manöverphase

Manöveraktionen durchführen

4. Fernkampfphase

Fernkampfaktionen durchführen
Beschuss durch Bogenschützen

5. Zuweisungsphase

Zuweisungsaktionen durchführen
Verteidiger benennen

6. Kampfphase(n) – eine für jeden Kampf

Kampfaktionen durchführen
Auswerten der Kämpfe

7. Sammelphase

Sammelaktionen durchführen
Die Schattenspieler füllen ihre Handkarten auf
Entscheide dich deine Gemeinschaft noch einmal zu bewegen (*Mache weiter mit der Schattenphase*) **oder**
Der Freie Völker Spieler füllt seine Handkarten auf und die Schattenspieler legen alle Diener im Spiel ab.

DER HERR DER RINGE

SAMMELKARTENSPIEL

DIE ZWEI TÜRME™
DELUXE REGELBUCH

DELUXE REGELBUCH INHALT

Vorwort	1
Deluxe Regelbuch	2
Starter Regelbuch	2
Einführung	3
Mitwirkende	3
Wichtige Begriffe	3
Kartentypen	3
Kulturen	6
Vitalität	6
Der Spielaufbau	7
Deckbau	7
Wer beginnt?	8
Spielablauf	11
Spielzugabfolge	11
Weitere wichtige Regeln	17
Aktionen	17
Verbündete	20
Einzigartig	21
Aktive Karten	21
Der Eine Ring	21
Errata	24
Neue Regeln für <i>Die zwei Türme</i>	26
Abenteuerdeck	26
Abenteurpfad	26
Schlüsselbegriffe	27
Orte kontrollieren	28
Kulturspielsteine	29
Wo steckt Gollum?	30
Sammlerinformation	30
<i>Die zwei Türme</i> Kartenliste	31
Kontakt	36
Index	37

DER HERR DER RINGE™ SAMMELKARTENSPIEL DIE ZWEI TÜRME™ DELUXE REGELBUCH

Du hast dieses Spiel bereits gespielt...

Dieses **Deluxe Regelbuch** enthält alle neuen Regeln, die in der Grundserie *Die zwei Türme* zum Tragen kommen (ab Seite 27). Besorge dir ein Starter Regelbuch, dann hast du die vollständigen Regeln.

Das **Starter Regelbuch** enthält vereinfachte Regeln, die es neuen Spielern erleichtern sollen, das Spiel zu erlernen. Diese Regeln solltest du als erfahrener Spieler bereits alle kennen. Das Starter Regelbuch ist der einfachste Weg, einem Freund das Spiel zu erklären.

Du hast noch nie zuvor ein Sammelkartenspiel gespielt...

Der einfachste Weg ein Spiel zu lernen ist, es von einem Freund beigebracht zu bekommen, der das Spiel bereits kennt. Falls deine Freunde noch nicht spielen, haben wir das **Starter Regelbuch** so geschrieben und die 60 vorsortierten Karten im Starter so gewählt, dass neue Spieler das Spiel besonders leicht erlernen können. Es enthält viele Beispiele und ausführliche Erläuterungen der Grundregeln.

Du hast bereits andere Sammelkartenspiele gespielt...

Spielerst du erst einmal ein oder zwei Spiele nur mit den Regeln aus dem Starter Regelbuch und dem dazugehörigen Starterdeck. Lies dir dann dieses Deluxe Regelbuch genau durch und füge ein paar Boosterpackchen hinzu, um die ganze Tiefe des Spiels zu ergründen.

DAS DELUXE REGELBUCH

Wenn du das *Der Herr der Ringe* Sammelkartenspiel bereits gespielt hast, sollten dir die meisten zusätzlichen Regeln in diesem Regelbuch zumindest schon vertraut sein.

Darunter fallen: *Verbündete*, *Artefakte*, *Regeln zum Deckbau*, *Anfangsgebot*, *Die Regel der 4*, *Die Regel der 9*, *Manöveraktionen*, *Fernkampfaktionen*, *Zuweisungsaktionen*, *Sammel-aktionen* und *Verschieben*.

Es gibt jedoch auch einige neue Spielregeln in der Serie *Die zwei Türme*, die du nur hier finden kannst. Darunter fallen Änderungen bei *dem Abenteuerdeck*, *dem Abenteuerpfad*, *Schlüsselbegriffen* und die neue Regel zum *Kontrollieren von Orten*.

DAS STARTER REGELBUCH

Der fest vorsortierte 60 Karten Teil deines Starterdecks ist so gestaltet, dass er mit den Starterregeln funktioniert. Die drei seltenen Karten (und die Karten aus den Boosterpackchen) sind es nicht. Diese Karten können Spieltexte enthalten, deren Regeln nicht im Starter Regelbuch erklärt sind.

Wenn du zum ersten Mal ein Sammelkartenspiel spielst, solltest du die seltenen Karten und die Karten aus dem Boosterpackchen zur Seite legen. Die seltenen Karten erkennst du an einem ‚R‘ in der Sammlerinformation in der rechten unteren Kartenecke.

Das Starter Regelbuch erklärt den Spielablauf zwischen zwei oder mehreren Spielern, die alle ein *Zwei Türme* Starterdeck haben. Weitere *Der Herr der Ringe* Sammelkartenspiel Starterdecks können Karten enthalten, deren Text nicht in diesem Regelbuch erklärt ist.

EINFÜHRUNG

Dieses Deluxe Regelbuch hält sich an das Vorbild des Starter Regelbuchs. Dazu nehmen wir an, dass du mit dem Inhalt des Starter Regelbuchs vertraut bist.

Das Regelgerüst des Starter Regelbuchs und des Deluxe Regelbuchs ersetzt alle bisherigen Regeln (einschließlich des erweiterten Regelbuchs). Diese beiden Bücher enthalten alles, was du zum Spielen dieses Spiels wissen musst.

Erfahrene Spieler, die mehr über die neuen Regeln in *Die zwei Türme* lernen möchten, können direkt auf Seite 27 blättern.

MITWIRKENDE

Entwurf: Joe Alread, Chuck Kallenbach, Tom Lischke, Mike Reynolds. **Projektleiter:** Tim Ellington. **Künstlerische Leitung:** Dan Burns. **Graphische Gestaltung:** Joe Boulden, Jeff Hellerman, Leslie Burns, Rob Burns, Ed Gartin. **Entwicklung:** Brian Kallenbach, Geoff Snider. **Produktion:** Ross Campbell, Mike Carosi, Sandy Wible. **Für New Line Cinema:** John Mayo, Mark Ordesky, Glen Sharah. **Für Tolkien Enterprises:** Laurie Battle. **Deutsche Übersetzung:** Stefan Rößner, Daniel Ley, Hannes Heppner, Universal Cards. **Besonderer Dank an:** Brad Defruiter, Evan Lorentz, unsere zahlreichen Spieltester – und wie immer – Warren Holland.

WICHTIGE BEGRIFFE

KARTENTYPEN

Zwei Arten von Karten, die bereits in den Starterregeln erwähnt wurden, werden im folgenden erklärt: *Verbündete* und *Artefakte*.

VERBÜNDETE



Alle Charaktere haben das gleiche Layout. Ein **Verbündeter** ist ein Charakter der Freien Völker, der deiner Gemeinschaft aus der Ferne hilft, aber sich nicht mit deinen Gefährten bewegt. (Jeder Verbündete hat einen Heimatort, an dem er deinen Gefährten im Kampf beistehen kann.)

Es gibt einige Karten, die es Verbündeten gestatten, deiner Gemeinschaft auch an anderen Orten zur Seite zu stehen.

Verbündete aus früheren Serien haben keinen Heimatort am Abenteuerpfad zu *Die zwei Türme*. Orte der Serie *Die zwei Türme* sind durch ein Turmsymbol gekennzeichnet (z.B.: 3🏰 oder 4🏰).

ARTEFAKT



Ein **Artefakt** stellt eine einzigartige Waffe, eine besondere Rüstung oder einen bestimmten Gegenstand dar, der von einem Charakter benutzt wird.

Zaubererstäbe, die Palantíri, die Waffen des Balrog, Bilbos Mithrilharnisch, die Bruchstücke Narsils und die Elbenringe (mit Ausnahme des Einen Rings) sind solche Artefakte.

Artefaktkarten werden ganz ähnlich wie Ausrüstungskarten gespielt, auch wenn sie ein anderer Kartentyp sind. Artefakte werden nicht von Karten beeinflusst, die sich auf Ausrüstung auswirken.

KULTUREN







Es gibt drei neue Kulturen in *Die zwei Türme*: **Rohan** (die Männer und Frauen der Rohirrim), **Dunland** (die Wildmenschen, die Dunländer genannt werden) und **Dunkelmenschen** (die bösen Südländer und Ostlinge).

Kulturennamen und -symbole

Freie Völker

	Zwerge
	Elben
	Gandalf
	Gondor
	Rohan
	Auenland

Schatten

	Dunland
	Isengart
	Moria
	Dunkelmenschen
	Ringgeister
	Sauron

VITALITÄT

Heilen

Verbündete dürfen zu Beginn deines Spielzugs nicht geheilt werden, wenn du dich an einer Zuflucht aufhältst. Es werden nur die Wunden deiner Gefährten an einer Zuflucht geheilt.

Besiegt

Wenn eine Karte, die einen Vitalitätsbonus gibt, abgelegt wird, stirbt der Charakter sofort, wenn dann die Zahl der Wunden größer oder gleich seiner Vitalität ist.

Anstrengen

Wenn die Kosten einer Aktion von dir verlangen, einen Charakter X mal anzustrengen, dann muss dieser Charakter mindestens noch X+1 Lebenspunkte haben, oder du darfst diese Aktion nicht ausführen.

DER SPIELAUFBAU

DECKBAU

Jeder Spieler benötigt zum Spielen mindestens 71 Karten:

- Frodo, ausgestattet mit dem Einen Ring (2 Karten),
- Ein Spieldeck aus mindestens 60 Karten und
- Ein Abenteuerdeck aus 9 Karten

Ringträger

Du musst das Spiel mit einer beliebigen Version von Frodo, ausgestattet mit einer der möglichen Versionen des Einen Ringes, beginnen. Diese beiden Karten sind nicht Teil deines Spieldecks (und zählen somit nicht zu den Karten deiner Freien Völker).

Spieldeck

Der Kartenstapel, mit dem du spielst (dein Spieldeck), muss mindestens 60 Karten enthalten. Die Anzahl an Karten der Freien Völker und der Schattenkulturen muss dabei gleich sein. Die Karten beider Seiten werden einfach zusammengemischt. Das Spieldeck darf kein weiteres Exemplar des Einen Ringes oder irgendwelche Ortskarten enthalten.

Du darfst bis zu vier Exemplare einer Karte (hierbei zählt nur der Kartentitel) in deinem Spielkartenstapel haben.

Du darfst viermal Aragorn, König im Exil in deinem Deck haben, oder zweimal Aragorn, Walddläufer des Nordens und zweimal Aragorn, König im Exil. Du darfst nicht beide dieser Karten viermal im Deck haben, da sie den gleichen Titel haben, wenn auch einen anderen Untertitel.

Ausnahme: Da Frodo zu Beginn immer Teil deiner Gemeinschaft ist, darfst du nur 3 weitere Exemplare von Frodo im Spieldeck haben.

Du verlierst das Spiel nicht, wenn du keine Karten mehr in deinem Spieldeck hast. Du kannst noch mit den Karten, die du in der Hand hast weiterspielen. **Du darfst deinen Ablagestapel nicht mischen, um damit ein neues Spieldeck zu bilden.** (Das darfst du nur einmal machen, wenn du mit einem Starterdeck nach den Starterregeln spielst.)

Abenteuerdeck

Dein Abenteuerdeck enthält 9 verschiedene Ortskarten, eine für jede Ortskennzahl (1-9).

Du darfst keine Ortskarten aus den verschiedenen *Blöcken* mischen. Die Orte in deinem Abenteuerdeck müssen alle entweder aus dem *Gefährten* Block (das sind die Serien 1, 2 und 3) oder aus dem *Türme* Block (das sind die Serien 4, 5 und 6) stammen.

Da die Karten aus den verschiedenen Abenteuerdecks der unterschiedlichen Spieler einen gemeinsamen Pfad bilden, müssen alle Spieler Orte aus dem gleichen Block benutzen.

WER BEGINNT?

In den Starterregeln wurde der Startspieler zufällig ermittelt. In den Fortgeschrittenenregeln bieten die Spieler Lastmarken, um festzustellen, wer das Spiel beginnt.

Die Spieler bieten verdeckt mit wie vielen **Lastmarken** ihr Ringträger startet, um die Spielreihenfolge zu ermitteln.

Du solltest nicht zu hoch bieten, oder dein Ringträger trägt bereits eine zu große Last und erliegt der Versuchung des Rings schneller. (Wenn Frodo 10 Lastmarken trägt, verlierst du das Spiel.)

Wenn du Lastmarken in Höhe des Resistenzwertes deines Ringträgers bietest, erliegt er der Versuchung des Ringes, bevor das Spiel überhaupt beginnt (noch bevor irgendein Spieler den ersten Ort spielt) und du verlierst das Spiel.

Jeder Spieler nimmt eine Anzahl von Spielsteinen in die Hand und alle Spieler zeigen gleichzeitig, was sie geboten haben. (Du darfst auch 0 bieten.) Der Meistbietende gewinnt und darf entscheiden, an welcher Stelle er spielen möchte. Er darf eine beliebige Wahl treffen.

Als nächstes entscheidet derjenige, der am zweit meisten geboten hat, an welcher Stelle in der Runde er spielen möchte und so weiter. Merke dir, welcher Spieler wie viel geboten hat, denn dies ist die Last, mit der sein Frodo das Spiel beginnt. Gibt es einen Gleichstand beim Bieten, entscheide zufällig, wer zuerst auswählen darf.

Michael, Andreas, Daniel und Stefan spielen, und die Gebote sind wie folgt: Michael 3, Andreas 4, Daniel 3, Stefan 1. Andreas gewinnt, und entscheidet sich, das Spiel als Erster zu beginnen (er legt 4 Lastmarken auf seinen Frodo). Michael und Daniel haben je 3 geboten. Ein Münzwurf entscheidet für Michael und dieser möchte als Zweiter beginnen (er legt 3 Lastmarken auf seinen Frodo). Daniel möchte letzter in der Runde sein (3 Lastmarken) und überlässt somit Stefan den dritten Startplatz (1 Lastmarke).

Der erste Spieler setzt sich hin und die anderen Spieler setzen sich im Uhrzeigersinn gemäß der ausgewählten Startposition dazu.

Lege dein Abenteuerdeck (verdeckt) und Frodo (offen) auf den Tisch, den Einen Ring darunter (so dass der Kartentitel sichtbar ist). Nun bekommt Frodo die Lastmarken, die du geboten hast.

Der erste Spieler legt sein Exemplar von Ort Nummer 1 (aus seinem Abenteuerdeck) auf den Tisch um den Weg zu beginnen. Jeder Spieler platziert nun seine Gemeinschaftsmarke auf dem Abenteuerpfad.

Anfangsgemeinschaft

In den Starterregeln ist die Anfangsgemeinschaft durch das Starterdeck vorgegeben. In den Deluxe Regeln können sich die Spieler jedoch ihre Anfangsgemeinschaft selber aussuchen.

Deine Gemeinschaft beginnt immer mit Frodo, der den Einen Ring trägt. Du darfst dann weitere Gefährten (keine Verbündeten, Ausrüstung, Artefakte oder Effekte) in beliebiger Reihenfolge aus deinem Spieldeck heraus ausspielen, solange ihre gesamten Zwielichtkosten nicht mehr als 4 Punkte betragen.

Du musst keine Zwielichtkosten für deine Startcharaktere zahlen. Der Spieltext der Ortskarte ist noch nicht aktiv, wenn du deine Anfangsgemeinschaft ausspielst.

Du darfst jedoch den „Wenn du ... spielst“ Text deiner Gefährten nutzen. Du darfst ein Mitglied deiner Anfangsgemeinschaft entdecken, um einen anderen Gefährten auszuspielen.

Wenn Legolas Teil deiner Anfangsgemeinschaft ist, dann darfst du ihn entdecken, um einen anderen Elbengeführten zu spielen, dessen Spieltext besagt: „Entdecke einen Elben, um diesen Gefährten zu spielen.“ Einer deiner Anfangscharaktere muss spielbar sein, ohne dass du einen anderen Gefährten dafür entdecken musst.

Die Anfangsgemeinschaft wird reihum in Spielreihenfolge ausgesucht und aufgedeckt. (Du darfst deine Anfangsgemeinschaft von Spiel zu Spiel variieren, z.B. in Turnierspielen.)

DER SPIELABLAUF

Jeder Spieler spielt seinen Zug nach folgender **Spielzugabfolge**.

1. **Gemeinschaftsphase**
2. **Schattenphase**
3. **Manöverphase**
4. **Fernkampfphase**
5. **Zuweisungsphase**
6. **Kampfphase(n)**
7. **Sammelphase**

Wenn ein Spieler seine Runde beendet hat, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

Auch wenn die Spielzüge im Uhrzeigersinn (links herum) abgehandelt werden, so gibt es viele Abläufe im Spiel, die entgegen dem Uhrzeigersinn (rechts herum) gespielt werden.

1. GEMEINSCHAFTSPHASE

Normalerweise werden Karten nur in der Sammelphase gezogen, aber es gibt eine ganze Reihe von Karteneffekten, die dir erlauben, während der Gemeinschaftsphase Karten zu ziehen. Die nächste Sonderregel schränkt dies folgendermaßen ein.

Die Regel der 4: Du darfst in deiner Gemeinschaftsphase nicht mehr als 4 Karten ziehen (oder auf deine Hand nehmen).

Dies gilt unabhängig davon, wie die Karten auf deine Hand gelangen. Das Ziehen einer Karte zu Beginn deines Spielzugs ist nicht davon betroffen. Wenn die Auswirkung einer Karte von dir verlangt diese Beschränkung zu überschreiten, erfülle soviel wie möglich davon und ignoriere den Rest.

Gefährten ausspielen

Die Regel der 9: Du darfst niemals mehr als 9 Gefährten im Spiel und im Friedhof zusammengenommen haben.

(Jedes Exemplar eines nicht-einzigartigen Gefährten in deinem Friedhof oder im Spiel zählt dabei als separater Gefährte).

Wenn du z.B. •Merry (einen einzigartigen Gefährten) und zwei Zwergenwachen (nicht-einzigartige Gefährten) in deinem Friedhofstapel liegen hast, dann darf deine Gemeinschaft nicht mehr als 6 Gefährten enthalten.

Verbündete ausspielen

Verbündete sind Charaktere, die nicht als Teil deiner Gemeinschaft zählen. Lege ausgespielte Verbündete in einer Reihe unter der Reihe deiner Gemeinschaft aus, dem sogenannten **Unterstützungsbereich**. Ein Verbündeter kann während jeder deiner Gemeinschaftsphasen gespielt werden (du musst nicht warten, bis du den Heimatort des Verbündeten erreicht hast.). Du darfst beliebig viele Verbündete ausspielen.

Artefakte ausspielen

Spiele Artefakte der Freien Völker einfach genauso wie Ausrüstungskarten.

2. SCHATTENPHASE(N)

Schattenkarten ausspielen

Spiele Artefakte der Schattenkulturen einfach genauso wie Ausrüstungskarten.

Du darfst den Charakter eines anderen Spielers benutzen (oder sogar anstrengen), um die Kosten für deine Schattenkarte oder Sonderfähigkeit zu bezahlen.

Die verschiedenen Schattenspieler können ihre Aktionen beraten und gemeinsam planen. Sie dürfen dabei die Karten

auf ihrer Hand nennen, jedoch dürfen sie sich die Karten nicht gegenseitig zeigen. Sie können Abmachungen treffen, die jedoch nicht bindend sind.

3. MANÖVERPHASE

In den Starterregeln gab es noch keine Manöveraktionen. In den Deluxe Regeln gibt es nun die Manöverphase im Spielzugablauf. Sie findet vor der Fernkampfphase statt und gibt den Spielern die Möglichkeit Manöveraktionen durchzuführen.

Während der Manöverphase dürfen alle Spieler Manöver ausführen (Spezialfähigkeiten und Ereignisse mit dem Schlüsselbegriff „**Manöver:**“).

Manöveraktionen ausführen

Die Spieler dürfen Manöveraktionen gemäß der Aktionsregel ausführen.

Aktionsregel

Der Freie Völker Spieler erhält immer zuerst die Gelegenheit eine Aktion durchzuführen, danach erhält der Spieler zu seiner Rechten die Chance eine Aktion zu spielen, usw. entgegen dem Uhrzeigersinn um den Tisch. Wenn ein Spieler keine Aktion spielen möchte, kann er einfach passen. Passen erlaubt es ihm immer noch später in der selben Phase eine Aktion durchzuführen. Erst wenn alle Spieler nacheinander gepasst haben, wird die Phase ausgewertet und es können keine weiteren Aktion gespielt werden.

Wenn alle Spieler reihum gepasst haben, gehe zur nächsten Phase über.

4. FERNKAMPFFHASE

In den Starterregeln gab es noch keine Fernkampfaktionen. In den Deluxe Regeln gibt es nun für die Spieler die Möglichkeit Fernkampfaktionen in dieser Phase durchzuführen.

Während der Fernkampfphase dürfen alle Spieler Fernkampfaktionen ausführen (Spezialfähigkeiten und Ereignisse mit dem Schlüsselbegriff „**Fernkampf:**“) und anschließend den Beschuss auswerten.

Fernkampfaktionen ausführen

Die Spieler dürfen Fernkampfaktionen gemäß der Aktionsregel, die unter Manöverphase erklärt ist, ausführen. Nachdem alle Spieler reihum gepasst haben, wird der Beschuss durch Bogenschützen abgehandelt.

Beschuss

Du darfst deine verbündeten Bogenschützen zum Fernkampfwert dazuzählen, wenn sich deine Gemeinschaft am Heimatort dieser Verbündeten aufhält, oder wenn eine Karte es dir erlaubt, diese am Fernkampf teilnehmen zu lassen.

5. ZUWEISUNGSPHASE

In den Starterregeln gab es noch keine Zuweisungsaktionen. In den Deluxe Regeln gibt es nun für die Spieler die Möglichkeit Zuweisungsaktionen in dieser Phase durchzuführen.

Während der Zuweisungsphase dürfen alle Spieler Zuweisungsaktionen ausführen (Spezialfähigkeiten und Ereignisse mit dem Schlüsselbegriff „**Zuweisung:**“).

Danach darfst du deine Gefährten den angreifenden Dienern zuweisen. Alle Zuweisungsaktionen müssen abgeschlossen sein, bevor du deine Gefährten zuweisen kannst.

Nachdem die Zuweisungsphase beendet ist, kommt es für jeden angegriffenen Gefährten zu einer eigenen Kampfphase.

Zuweisungsaktionen ausführen

Die Spieler dürfen Zuweisungsaktionen gemäß der Aktionsregel, die unter Manöverphase erklärt ist, ausführen.

Viele Zuweisungsaktionen weisen einen Diener einem Gefährten zu. Alle Zuweisungen basieren auf einer „Eins-gegen-eins“-Basis — du kannst einen Charakter nur dann einem anderen zuweisen, wenn beide Charaktere noch keine Zuweisung haben. Nachdem alle Spieler reihum gepasst haben, kannst du mit der Zuweisung der Verteidiger beginnen.

Verteidiger zuweisen

Wenn sich die Gemeinschaft am Heimatort eines Verbündeten aufhält (oder wenn eine Karte es diesem Verbündeten erlaubt am Kampf teilzunehmen), darf dieser einem Kampf zugewiesen werden, genauso als wäre er ein Gefährte.

6. KAMPFFHASE(N)

Einen Kampf auswerten

Wenn mehrere Diener gegen einen Charakter der Freien Völker kämpfen, wird die Stärke aller Diener zu einer Gesamtstärke addiert.

Wenn ein Kampf aufgehoben wird, endet der Kampf sofort, ohne dass es einen Sieger oder Verlierer gibt.

Wenn alle Charaktere einer Seite aus dem Kampf entfernt werden, *bevor* der Kampf beginnt, findet dieser Kampf nicht statt.

Wenn alle Charaktere einer Seite *während* eines Kampfes aus diesem entfernt werden, bevor die Stärken ermittelt werden, wird er ausgewertet und die andere Partei gewinnt den Kampf.

Wenn ein Kampf ausgewertet wird und eine Seite eine Stärke von Null hat, wird sie von der anderen Seite überwältigt, wenn diese eine Stärke größer als Null hat. Wenn beide Seiten eine Gesamtstärke von Null haben, dann gewinnt die Schattenseite (überwältigt aber den Verlierer nicht).

ERBITTERT

Erbitterte Zuweisungsphase

In den Deluxe Regeln gibt es nun für die Spieler die Möglichkeit Zuweisungsaktionen in dieser Phase durchzuführen.

Ignoriere alle Auswirkungen, die zu einer Zuweisung eines nicht-erbitterten Dieners in dieser Phase führen würden.

Ein Diener muss zu Beginn dieser Phase erbittert sein, um an einem erbitterten Kampf teilzunehmen.

Ein Verbündeter, der einem normalen Kampf zugewiesen werden konnte (weil die Gemeinschaft sich am Heimatort dieses Verbündeten aufhält oder aufgrund einer Kartenwirkung), darf auch einem erbitterten Kampf zugewiesen werden.

Erbitterte Kampfphase(n)

Nachdem ein Diener in der erbitterten Zuweisungsphase einen Verteidiger zugewiesen bekommen hat, muss dieser Kampf ausgewertet werden, selbst wenn dieser Diener plötzlich nicht mehr erbittert ist.

7. SAMMELPHASE

In den Starterregeln gab es noch keine Sammelaktionen. In den Deluxe Regeln gibt es nun für Spieler die Möglichkeit, in dieser Phase Sammelaktionen durchzuführen.

Während der Sammelphase dürfen alle Spieler Sammelaktionen ausführen (Spezialfähigkeiten und Ereignisse mit dem Schlüsselbegriff „**Sammeln**“). Danach dürfen die Schattenspieler ihre Handkarten wieder auf 8 Karten auffüllen.

Sammelaktionen ausführen

Die Spieler dürfen Sammelaktionen gemäß der Aktionsregel, die unter Manöverphase erklärt ist, ausführen. Nachdem alle Spieler reihum gepasst haben, dürfen die Schattenspieler ihre Handkarten wieder auffüllen.

Bewegungsweite

Wenn die Bewegungsweite für diesen Spielzug verändert wird, so gilt diese Änderung für den ganzen Spielzug, auch wenn sich die Voraussetzungen für diese Modifikation im Laufe des Zuges ändern.

WEITERE WICHTIGE REGELN AKTIONEN

Fast alles, was im Verlauf des Spiels geschieht, entsteht durch eine Aktion. Die Spieler führen Aktionen aus, um Karten auszuspielen, Spezialfähigkeiten zu benutzen, ihre Gemeinschaft zu bewegen, Handkarten wieder aufzufüllen usw.

Erforderlich oder optional

Jede Aktion ist entweder erforderlich oder optional. Eine optionale Aktion ist ein Ereignis, eine Spezialfähigkeit oder eine Aktion, welche die Begriffe „können“ oder „dürfen“ in irgendeiner Form beinhalten. Alle anderen Aktionen sind erforderliche Aktionen.

Wenn mehrere erforderliche Aktionen zur gleichen Zeit passieren (z.B. mehrere Aktionen, die „zu Beginn jedes deiner Spielzüge“ passieren), dann darf der Freie Völker Spieler entscheiden, in welcher Reihenfolge sie abgehandelt werden.

Reaktionen

Nachdem alle erforderlichen Aktionen auf einen bestimmten Auslöser abgehandelt wurden, dürfen die Spieler auf diesen Auslöser gemäß der Aktionsregel reagieren.

Reaktion ist ein Zeitbegriff, der bedeutet, dass du ein Ereignis genau dann spielen (oder eine Spezialfähigkeit genau dann benutzen) kannst, wenn die im Spieltext beschriebene Situation eintritt.

Du darfst auch mehr als einmal auf die gleiche Situation reagieren. Es gibt Situationen, in denen eine gespielte Reaktion eine andere Aktion unterbricht, um sie zu verhindern, bevor sie abgehandelt

werden kann. Falls dies passiert, hat die unterbrochene Aktion keinerlei Wirkung, aber ihre Kosten müssen dennoch bezahlt und die Voraussetzungen erfüllt werden.

Voraussetzungen

Alle Voraussetzungen einer Aktion (z.B. Spielen einer Karte) müssen erfüllt sein, bevor die Kosten bezahlt werden. Einige benötigen z.B. das Entdecken eines gewissen Einflusses, um gespielt zu werden.

Phasengebundene Aktionen

Phasengebundene Aktionen beinhalten das Ausführen von Spezialfähigkeiten und das Spielen von Ereigniskarten. (Ausnahme: Spezielle Reaktionsfähigkeiten und Reaktionsereignisse sind keine phasengebundene Aktionen.)

Wenn eine phasengebundene Aktion in mehreren Phasen gespielt werden kann (z.B. „**Manöver** oder **Kampf**:“) ist die Aktion an die Phase gebunden, in der sie gespielt wird.

Kosten und Wirkung

Die Kosten oder die Wirkung einer Aktion können den Einfluss erhöhen oder verringern, einen Charakter anstrengen, eine Karte ablegen oder eine Vielzahl anderer Einflüsse haben. Die Kosten für eine Aktion sind in der Regel in der Form „Bezahle X, um Y zu machen.“ aufgeführt, wobei X die Kosten sind und Y die Wirkung.

Kosten

Wenn eine Karte oder Spezialfähigkeit gewisse Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, oder diese Karte oder Spezialfähigkeit kann nicht gespielt werden.

Jedes Mal, wenn du Kosten bezahlst, darfst du diese nur benutzen, um die Voraussetzungen für eine einzige Aktion zu erfüllen.

Wenn eine Aktion verhindert wird, wird die Wirkung dieser Aktion ignoriert, aber die Voraussetzungen dafür müssen erfüllt sein und die Kosten bezahlt werden.

Wirkung

Wenn die Wirkung einer Karte oder Spezialfähigkeit das Ausführen einer Aktion von dir verlangt, die du nicht vollständig durchführen kannst, so musst du soviel von der Aktion ausführen, wie dir möglich ist. Der Rest wird ignoriert.

Die Wirkung eines Ereignisses verlangt von dir 2 Karten aus deiner Hand abzuwerfen, aber du hast nur 1 Karte auf deiner Hand. Also legst du die Karte ab und ignorierst, dass du noch eine zweite abwerfen müsstest.



Wenn die Wirkung einer Karte oder einer Spezialfähigkeit von dir verlangt, dich für eine von mehreren möglichen Aktionen zu entscheiden, so musst du die Aktion wählen, die du, sofern möglich, vollständig ausführen kannst. Wenn du alle Voraussetzungen erfüllst und alle Kosten bezahlt hast, darfst du eine Aktion auch dann spielen, wenn sie keine Wirkung hat.

Ausnahme: Wenn du eine Aktion ausführst, die das Spielen einer Karte aus deiner Hand oder dem Ablagestapel zur Folge hat, so musst du diese Karte spielen.

Diese Ausnahme gilt für alle Arten von Aktionen (das Spielen von Ereigniskarten, das Benutzen von Spezialfähigkeiten, Karten mit „Wenn du... spielst“ - Spieltext, etc.) und für die verschiedenen Arten auf die eine Karte gespielt werden kann (mit Ausnahme des Spielens einer Karte direkt aus deinem Spieldeck).


Der Ursprung einer Wirkung ist immer die Karte auf der die Wirkung beschrieben ist. Selbst wenn z.B. eine Ereigniskarte das Anstrengen eines Dieners als Kosten hat, bleibt die Quelle dieser Auswirkung immer noch die Ereigniskarte und nicht der Diener.

Einige Karten haben mehrere unterschiedliche Auswirkungen, die auf einen gewissen Auslöser reagieren. Sie zählen bestimmte Sachen im Spiel, und je mehr von diesen Sachen vorhanden ist, desto größer ist die Wirkung.

*Der Spieltext der Karte Uglúk besagt: Solange du 2  Spurenleser entdecken kannst, erhält Uglúk Stärke +3. Solange du 3  Spurenleser entdecken kannst, erhält Uglúk **Schaden +1**.*

Du musst jetzt keine 5 Spurenleser entdecken, um beide Bonuseffekte zu erhalten. Drei Spurenleser reichen aus, um die erste Voraussetzung zu erfüllen (wenn du drei hast, kannst du zwei davon entdecken) und auch, um die zweite Voraussetzung zu erfüllen.

VERBÜNDETE

Verbündete sind keine Gefährten und begleiten dich nicht auf der Reise deiner Gemeinschaft. Auf den Karten der Verbündeten ist ein Heimatort abgedruckt, direkt neben dem Kartentyp (wie bei **VERBÜNDETER • HEIMAT 3  • MENSCH**). Im Verlauf des Spiels halten sich die Verbündeten, die in deinem Unterstützungsbereich liegen, normalerweise immer an ihrem Heimatort auf.

Verbündete nehmen in der Regel nicht am Fernkampf und an Kämpfen deiner Gemeinschaft teil. Spezialfähigkeiten der Verbündeten (wie Fernkampffaktionen oder Kampffaktionen) können normal benutzt werden.

Wenn sich deine Gemeinschaft aber am Heimatort des Verbündeten aufhält, so kann dieser am Fernkampf und an Kämpfen teilnehmen.

Das heißt jetzt nicht, dass der Verbündete eine Wunde im Fernkampf nehmen muss oder dass er einem Kampf zugewiesen werden muss, aber der Freie Völker Spieler kann sich dafür entscheiden, dies zuzulassen.

Der Schattenspieler wiederum darf einem nicht zugewiesenen Diener einen Verbündeten zuweisen, wenn sich die Gemeinschaft an dessen Heimatort aufhält.

Einige Kartenwirkungen erlauben es Verbündeten auf diese Art und Weise mitzukämpfen, auch wenn sich die Gemeinschaft nicht an deren Heimatort aufhält. Solange ein Verbündeter am Fernkampf und an den Kämpfen der Gemeinschaft teilnimmt, zählt er so, als würde er sich am gleichen Ort wie die Gemeinschaft aufhalten.

EINZIGARTIG

Einzigartige Karten

Zwei Karten repräsentieren das Gleiche, wenn sie den selben Kartentitel haben (selbst wenn Untertitel oder die Sammlerinformation auf den Karten verschieden sind), oder wenn sie die selben Sammlerinformationen haben, obwohl sich ihre Titel oder Untertitel unterscheiden.

Zwei Karten haben den gleichen Kartentitel, auch wenn es die gleiche Karte in verschiedenen Sprachversionen ist.

AKTIVE KARTEN

In einer Mehrspielerrunde kann es gelegentlich vorkommen, dass mehrere Exemplare eines einzigartigen Schatteneffektes aktiv im Spiel sind. Nur das jeweils erste Exemplar eines einzigartigen Schatten-effektes (bzw. die ersten 4 Exemplare eines nicht-einzigartigen Schatteneffektes), das sich im Spiel befindet, beginnend mit dem Spieler rechts vom Freien Völker Spieler, hat Gültigkeit. Alle weiteren Exemplare sind immer noch aktiv, aber ihr Spieltext wird ignoriert.

DER EINE RING

Der Eine Ring ist eine besondere Karte, die weder zur Seite der Freien Völker noch zu der Schattenseite gehört. Sie hat keine Zwilichtkosten und ihr Kartentyp ist „Der Eine Ring“.

Es gibt drei Versionen des Einen Rings: Der Meisterring, Isildurs Fluch und Die Lösung all der Rätsel. Das Starter Regelbuch erklärt, wie der Meisterring funktioniert, da dieser in jedem Starter enthalten ist. Die Unterschiede zu den anderen Ringen werden im folgenden erklärt.

Wann kann der Ring benutzt werden?

Isildurs Fluch besitzt ebenfalls eine Reaktion, die es dir erlaubt, den Ring zu benutzen, aber der Ringträger darf dies zu jedem Zeitpunkt tun, wann immer er im Begriff ist, eine

Wunde zu erleiden und nicht nur in der Kampfphase.

Die Lösung all der Rätsel besitzt eine Spezialfähigkeit, die im Kampf eingesetzt werden kann (keine Reaktionsfähigkeit), um den Ring zu benutzen.

Was geschieht, wenn man den Ring benutzt?

Solange dein Ringträger Isildurs Fluch benutzt, erhält er jedes Mal zwei Lastmarken anstelle einer Wunde (egal in welcher Phase er sie erleidet).

Solange dein Ringträger Die Lösung all der Rätsel benutzt, erhält er einen +2 Stärkebonus und er bekommt eine Lastmarke anstelle einer Wunde (aber nur während der Kampfphase).

Wie zieht man den Ring wieder aus?

Am Ende der Sammelphase nimmt dein Ringträger den Ring (egal welchen), sofern er ihn benutzt hat, wieder ab, auch wenn er ihn erst in der Sammelphase benutzt hat.

VERSCHIEDENES

Ablegen

Die Ablagestapel sind immer offen und alle Karten werden einzeln nacheinander abgelegt, damit alle Spieler sehen können, welche Karten abgelegt werden.

Du darfst deinen eigenen Ablagestapel jederzeit durchsehen, aber du darfst dir die der anderen Spieler nicht ansehen.

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

Karten direkt aus deinem Spieldeck oder Ablagestapel spielen

Die Reihenfolge der Karten in deinem Ablagestapel ist unwichtig, du kannst den Stapel beliebig sortieren.

Es ist nicht schlimm, wenn du dein Spieldeck nach einer Karte durchsuchst, die du nicht findest (oder auch dann nicht spielen möchtest).

Ansehen / Aufdecken

Wenn eine Kartenwirkung besagt, dass ein Spieler eine Karte *ansehen* soll, dann wird diese Karte nur diesem einen Spieler gezeigt. Wenn eine Wirkung besagt, dass eine Karte *aufgedeckt* werden soll, so sehen alle Spieler diese Karte.

Modifikationen

Nachdem alle Modifikationen auf einen Wert (Stärke, Vitalität, Zwielightkosten oder Fernkampfwert) angewendet wurden und der modifizierte Wert kleiner als Null ist, so zählt er als Null.

Karten zwischen verschiedenen Spielbereichen bewegen

Wenn du eine Karte aus einem Spielbereich in einen anderen bewegst (wie z.B. eine Karte aus deinem Ablagestapel in dein Spieldeck mischen), dann musst du diese Karte aufdecken, damit sich alle Spieler vergewissern können, dass du die korrekte Karte genommen hast.

Lagern

Eine Karte zu lagern, bedeutet nicht, dass du diese Karte spielst. Gelagerte Karten werden offen ausgelegt und dürfen zu jeder Zeit von allen Spielern angesehen werden. Gelagerte Karten sind nicht im Spiel. Sie können daher auch nicht entdeckt werden.

Es können auch mehrere gleiche einzigartige Karten gelagert werden. Es darf auch eine einzigartige Karte gelagert werden, die sich bereits im Spiel befindet oder sie darf auch noch gespielt werden.

Verschieben von Artefakten oder Ausrüstung

Du darfst Artefakte oder Ausrüstungskarten zwischen deinen Charakteren der Freien Völker in deiner Gemeinschaftsphase umverteilen, indem du die Zwielightkosten für die Karte erneut bezahlst. (Diener dürfen keine Ausrüstung oder Artefakte umverteilen.)

Alle Charaktere die an diesem Transfer beteiligt sind, müssen sich am selben Ort aufhalten. (Bedenke, dass sich Verbündete in der Gemeinschaftsphase immer an ihrem Heimatort aufhalten.)

Ein Artefakt oder eine Ausrüstung kann nur auf einen Charakter verschoben werden, auf den die Karte normalerweise gespielt werden kann (wenn der Spieltext sagt: „Muss auf... gespielt werden.“). Du darfst ein Artefakt und eine Ausrüstung nicht freiwillig von einem deiner Charakter ablegen.

Das Verschieben einer Karte gilt nicht als erneutes Spielen dieser Karte, auch wenn du erneut die Kosten bezahlen musst. „Wenn du diese Karte spielst“ Effekte kommen nicht zum Tragen, wenn du eine Karte verschiebst.

ERRATA

Die folgenden Karten haben eine Veränderung ihrer Spielmechanismen erfahren, seit sie das erste Mal gedruckt wurden. Wenn diese Karten von Decipher nachgedruckt werden, wird ihr Spieltext entsprechend korrigiert. Bis zu diesem Zeitpunkt sollten die Karten mit den folgenden Regeln gespielt werden:

DAS BUCH VON MAZARBUL **0 P 7**

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

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

Schaden +1.

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

WEITBLICK **1 C 43**

Dieser ☉ Effekt ist 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 die Bewegungsweite 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.

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).

DAS BUCH VON MAZARBUL **3 R 1**

Siehe unter Eintrag **Das Buch von Mazarbul**, 0 P 7.

WIR MÜSSEN VORSICHTIG SEIN **3 C 48**

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

NEUE REGELN FÜR *DIE ZWEI TÜRME*

SPIELFORMATE

Jedes gespielte Spiel folgt einem der folgenden Formate:

- Türme – Block (nur Karten aus den Serien 4, 5 und 6)
- Gefährten – Block (nur Karten aus den Serien 1, 2 und 3)
- Offenes Format (hier sind alle Karten erlaubt, mit Ausnahme der Ortskarten aus dem Gefährten – Block).

ABENTEUERDECK

Die Ortskarten in der Grundserie *Die zwei Türme* haben zusätzlich zu ihren Ortskennzahlen ein Turmsymbol (🏰). Das *Die zwei Türme* Abenteuerdeck ist von 1🏰 bis 9🏰 nummeriert, genau wie das *Die Gefährten* Abenteuerdeck von 1 bis 9 nummeriert war. Dies ist eine Alternative zu den Ortskarten aus den ersten drei Serien und keine Erweiterung. Es wird immer nur 9 Ortskarten im Abenteuerdeck geben.

Du darfst keine Ortskarten aus den verschiedenen Blöcken in einem Abenteuerdeck mischen.

ABENTEUERPFAD

Die Orte aus der Serie *Die zwei Türme* haben ein besonderes Kennzeichen: das Turmsymbol (🏰). Orte aus dem Gefährten – Block haben kein besonderes Symbol, deshalb haben sie ein „leeres“ Kennzeichen.

Die große Halle hat die Ortskennzahl 6 und das Turmsymbol 🏰 (Türme Block). Schattenbachtal hat ebenfalls die Nummer 6, aber kein Symbol (d.h. es ist aus dem Gefährten Block).

Diener

Wenn du Diener ausspielst, brauchst du nur auf die Zahl zu achten, nicht auf das Symbol.

Ein Moria Ork wandert sowohl an Ort 3 (Gefährten) als auch an Ort 3🏰 (Türme).

Verbündete

Um den Heimatort eines Verbündeten festzustellen, musst du auch auf das Symbol achten. Ein Verbündeter aus dem Gefährten – Block hat keine Heimat im Türme – Block.

Elronds Heimatort ist 3, nicht 3🏰.

Spieltext

Wenn ein Spieltext eine bestimmte Ortskennzahl nennt, dann musst du auch das Symbol beachten.

*Heimliche Hobbits (**Kampf:** Hebe einen Kampf, an dem ein Hobbit beteiligt ist, auf, wenn sich deine Gemeinschaft an Ort 1 bis 5 befindet. Ansonsten erhält der Hobbit Stärke +2.) kann keinen Kampf auf einem Abenteuerpfad aus Ortskarten aus *Die zwei Türme* aufheben. Sie gibt dem Hobbit aber den Stärkebonus an allen Orten aus *Die zwei Türme*.*

SCHLÜSSELBEGRIFFE

Unbehaftete Schlüsselbegriffe

Die neuen unbehafteten Schlüsselbegriffe in *Die zwei Türme* sind: Schlachtfeld, Ostling, Ent, Kriegsmaschine, Südländer, Tapfer und Dorfbewohner.

Regelbehaftete Schlüsselbegriffe

Die neuen regelbehafteten Schlüsselbegriffe sind Hinterhalt, Ring-verbundenen, Nicht-verbunden und Unhastig.


Hinterhalt. Wenn der Freie Völker Spieler einen seiner Charaktere einem Diener mit dem Schlüsselbegriff

Hinterhalt ● zuweist, dann darf der Besitzer dieses Dieners den Einfluss um ● erhöhen.

*Wenn deinem Südländer mit **Hinterhalt** ● vom Freien Völker Spieler ein Verteidiger zugewiesen wird, darfst du den Einfluss um zwei erhöhen.*

Ring-verbunden und Nicht-verbunden. Nur Gefährten können Nicht- oder Ring-verbunden sein (keine Verbündeten und keine Diener). Alle Gefährten ohne den Schlüsselbegriff

Ring-verbunden sind Nicht-verbunden. **Ausnahme:** Alle Versionen von Frodo und Sam sind Ring-verbunden.

Unhastig ist ein regelbehafteter Schlüsselbegriff, der nur auf den Ents zu finden ist. Er bedeutet, dass „dieser Verbündete nur am Fernkampf und an Kämpfen beteiligt sein darf, wenn sich die Gemeinschaft an seinem Heimatort befindet oder eine  Karte ihm dies erlaubt.“

ORTE KONTROLLIEREN

Schattenspieler können nun Orte des Abenteuerpfads kontrollieren und die Spieler der Freien Völker können kontrollierte Orte wieder befreien. Verschiedene Karteneffekte beziehen sich auf kontrollierte Orte.

Kontrolle

Schattenspieler können nun Kartenwirkungen nutzen, um Orte zu kontrollieren. Ein Schattenspieler kann nur einen Ort des Abenteuerpfads kontrollieren, an dem alle Gemeinschaften bereits vorbeigezogen sind.

Wenn alle Spielmarken auf Ort 2  stehen, kannst du Ort 1  kontrollieren.

Wenn ein Schattenspieler die Kontrolle über einen Ort übernimmt, so muss er den Ort mit niedrigsten verfügbaren Kennzahl übernehmen.

Ein Gegenspieler kontrolliert Ort 1  und alle Spielmarken sind auf Ort 4 . D.h. du musst die Kontrolle über Ort 2  übernehmen, wenn du kannst.

Wenn du die Kontrolle über einen Ort hast, lege die Ortskarte in deinen Unterstützungsbereich. Viele verschiedene Kartenwirkungen in *Die zwei Türme* basieren auf der Zahl der Orte, die du kontrollierst.

Ein Ort, den du kontrollierst, ist immer aktiv und der Spieltext wirkt wie auf dem Abenteuerpfad. Ein Ort, über

den du die Kontrolle im Spielzug eines anderen Spielers erlangst, ist in deinem Spielzug immer noch aktiv.

Befreien

Der Freie Völker Spieler kann Karten spielen, die es ihm erlauben, von anderen Spielern kontrollierte Orte zu befreien. Du kannst keinen Ort des Abenteuerpfades befreien und auch keinen Ort, den du kontrollierst.

Befreite Orte werden wieder in den Abenteuerpfad eingefügt. Alle Karten auf diesen Orten werden abgelegt. Du musst den Ort mit der höchsten Kennzahl zuerst befreien, egal welcher deiner Gegenspieler diesen Ort kontrolliert. (Wenn du den Ort mit der höchsten Nummer unter deiner Kontrolle hast, musst du den Ort mit der höchsten Kennzahl auswählen, der von einem Gegenspieler kontrolliert wird.)

KULTURSPIELSTEINE

Einige Effekte in *Die zwei Türme* benutzen Spielsteine, die auf eine Kultur bezogen sind („Lege eine  Marke auf diese Karte“ oder „Entdecke eine  Marke“, usw.).

Du kannst beliebige Spielsteine verwenden, sie müssen keine bestimmte Farbe oder Form haben. Du musst nur eindeutig zuweisen können, von welcher Art sie sind.

UNTERTITEL

Einige Ausrüstungsgegenstände, Artefakte und Effekte haben jetzt einen Untertitel. Hier gelten die gleichen Regeln wie bei Charakterkarten.

Die Karten Gandalfs Stab, Eine Gehstütze und Gandalfs Stab (ohne Untertitel) sind spieltechnisch die gleiche Karte.

BERITTEN

Einige Karten benutzen den Begriff „beritten“ in ihrem Spieltext. Er bedeutet ganz einfach, dass der Betroffene eine Ausrüstungskarte des Typs „Reittier“ haben muss.

WO STECKT GOLLUM?

Weil die Grundserie *Die zwei Türme* bereits vor der Premiere des Kinofilms veröffentlicht wird und sie die Bilder aus dem Film enthält, dürfen gewisse Elemente noch nicht verraten werden.

Ihr werdet Gollum und noch viele weitere Charaktere und Filmszenen mit Sicherheit in einer der beiden Erweiterungsserien 2003 finden: *Die Schlacht um Helms Klamm* im März und *Die Ents von Fangorn* im Juli.

SAMMLERINFORMATIONEN

Die Grundserie *Die zwei Türme*™ für das *Der Herr der Ringe*™ Sammelkartenspiel erscheint in 63-Karten Starterdecks (es gibt zwei verschiedene) und 11-Karten Boosterpäckchen.

Die Boosterpäckchen mit 11 zusätzlichen Spielkarten enthalten 1 seltene Karte und eine Mischung aus 10 weniger häufigen und häufigen Karten.

Die Starterdecks bestehen aus 60 fix vorsortierten Karten, d.h. du findest diese Karte in jedem Starter des jeweiligen Typs. Dazu kommen drei zufällig bestimmte seltene Karten, die dem Starterpaket beigelegt werden. Zwei der Karten sind der Charakter auf dem das Starterdeck basiert. Diese Premiumkarten findest du nur in den Startern.

Ein vollständiger Satz *Die zwei Türme* besteht aus 365 Karten: 121 seltene, 121 weniger häufige und 121 häufige Karten sowie die beiden Premiumkarten in den Startern.

In der rechten unteren Ecke findest du einen Code in der Form „4 R 12“. Die erste Zahl beschreibt die Serie aus der die Karte stammt. Die 4 steht für die Serie *Die zwei Türme*. Der Buchstabe beschreibt wie häufig eine Karte ist, **R** steht für *seltene*, **U** für *weniger häufig*, **C** für *häufig* und **P** für *Premium*. Die letzte Zahl ist die Nummer der Karte in der jeweiligen Serie.

DIE ZWEI TÜRME™ KARTENLISTE

Der Eine Ring

- 1 R Der Eine Ring, Die Lösung all der Rätsel
- 2 C Der Eine Ring, Der Meisterring

Dunland Kultur

- 3 C Zorn
- 4 C Horde wilder Menschen
- 5 C Brennt jedes Dorf nieder
- 6 R Anhaltende Bedrohung
- 7 C Dunkle Wut
- 8 U Tod den Strohköpfen!
- 9 U Dunland Brandstifter
- 10 C Dunland Brigant
- 11 U Diebischer Dunländer
- 12 C Wahnsinniger Dunländer
- 13 U Plündernder Dunländer
- 14 C Dunland Wegelagerer
- 15 C Dunland Vandale
- 16 C Dunland Räuber
- 17 C Wilder Dunländer
- 18 C Dunland Krieger
- 19 R Tierhäute
- 20 R Berghäuptling
- 21 C Bergbewohnerschar
- 22 R Bergbewohnerhorde
- 23 R Bergbewohnerpöbel
- 24 U Bergbewohnergesindel
- 25 C Bergbewohnerstamm
- 26 C Eiserne Axt
- 27 U Von nacktem Fels leben
- 28 U Keine Verteidigung
- 29 R Kein Unterschlupf
- 30 R Kein Zurück
- 31 U Über den Isen

- 32 R Macht die Verlierer nieder
- 33 R Saruman, Aufwiegler
- 34 U Ein heimliches Volk
- 35 R Im Sog der Zerstörung
- 36 U Kriegskeule
- 37 C Kriegsschrei der Dunländer
- 38 U Barbarischer Dunländer
- 39 R Überfall der wilden Menschen
- 40 R Wulf, Häuptling der Dunländer

Zwerg Kultur

- 41 R Axt vom Erebor
- 42 C Beste Gesellschaft
- 43 U Komm her, Bursche!
- 44 C Gastfreundschaft meines Hauses
- 45 R Voraussicht eines Zwergs
- 46 R Immer geht mir das Herz auf
- 47 U Aus der Waffenkammer
- 48 R Gimli, Lockenträger
- 49 C Gimli, Ungebetener Gast
- 50 C Das ist guter Felsen hier
- 51 C Khazâd Ai-mênu
- 52 R Meine Axt ist schartig
- 53 U So rasch als möglich
- 54 R Rast in schwarzer Nacht
- 55 R Ruhelose Axt
- 56 C Weit und breit absuchen
- 57 U Beherzt und stark

Elben Kultur

- 58 R Das Bündnis neu geschmiedet
- 59 U Bogen und Schwert
- 60 U Mit blanker Klinge
- 61 R Eine Abteilung Bogenschützen
- 62 U Elbenbogen
- 63 U Elbenbrosche

- 64 C Elbenschwert
- 65 R Erethón, Leutnant aus Naith
- 66 U Gefiedert
- 67 C Fereveldir, Sohn des Thandronen
- 68 C Ferevellon, Sohn des Thandronen
- 69 R Endstand
- 70 C Blitzender Stahl
- 71 C Haldir, Gesandter der Galadhrim
- 72 R Blutgetränkter Boden
- 73 R Legolas, Unermüdlicher Jäger
- 74 C Legolas, Elbischer Kamerad
- 75 R Lembas
- 76 C Wächter aus Lórien
- 77 U Lórien ist herzlich willkommen
- 78 C Schwertkämpfer aus Lórien
- 79 R Nacht ohne Ende
- 80 U Ordulus, Junger Krieger
- 81 U Pengedhel, Krieger aus Naith
- 82 U Kraft der Waffen
- 83 C Unterstützungsfuer
- 84 R Schwertwall
- 85 C Thandronen,
Erfahrener Beschützer
- 86 U Thónnas, Hauptmann aus Naith
- 87 C Heldenmut

Gandalf Kultur

- 88 U Sehet den weißen Reiter
- 89 R Gandalf, Graurock
- 90 C Gandalf, Der Weiße
- 91 R Gandalfs Stab, Eine Gehstütze
- 92 R Plötzlich groß geworden
- 93 C Habt Geduld
- 94 R Hört auf mich!
- 95 R In dunkle Gänge
- 96 U Hütet Eure gespaltene Zunge
- 97 C Lange Zeit fiel ich
- 98 C Mithrandir, Mithrandir!

- 99 U Donnergrollen
- 100 R Schattenfell
- 101 U Stumpf und Stiel
- 102 C Die Aufgabe ist noch nicht erfüllt
- 103 R Baumbart, Erdspross
- 104 C Baumbart,
Das älteste lebende Wesen
- 105 C Unter der lebendigen Erde
- 106 R Wahrlich gut getroffen
- 107 R Fenster in einer Steinmauer
- 108 U Wahrlich Zauberei

Gondor Kultur

- 109 C Aragorn, Elendils Erbe
- 110 U Viele Pfeile in der Luft
- 111 R Boromir, Mein Bruder
- 112 C Boromirs Handschuhe
- 113 C Verflucht sollen sie sein!
- 114 U Damrod, Waldläufer aus Ithilien
- 115 C Haltet aus und hofft
- 116 R Faramir,
Heermeister von Gondor
- 117 C Faramir, Sohn des Denethor
- 118 R Faramirs Bogen
- 119 R Faramirs Mantel
- 120 R Der verbotene Weiher
- 121 R Die Wälder Ithiliens
- 122 C Waldläufer von Gondor
- 123 U Schwierige Entscheidung
- 124 R Hilfe in Zweifel und Not
- 125 R Henneth Annûn
- 126 U Hinterhalt in Ithilien
- 127 U Mablung, Soldat aus Gondor
- 128 C Ein neuer Auftrag
- 129 C Pfadfinder
- 130 C Waldläufer aus Ithilien
- 131 C Bogen der Waldläufer
- 132 U Das Schwert des Waldläufers,
Aragorns Klinge

- 133 R Die Trümmer von Osgiliath
- 134 C Gondorklinge
- 135 C Krieg und Tapferkeit

Isengart Kultur

- 136 U Uruk Erkundungstrupp
- 137 C Angriff auf Helms Klamm
- 138 U Uruk Schützentrupp
- 139 R Verbannt
- 140 R Jenseits aller Hoffnung
- 141 C Hinter dunklen Bergen
- 142 C Schwert mit breiter Klinge
- 143 U Lebendig zurückgebracht
- 144 R Westfold in Flammen
- 145 C Ein Hagel von Pfeilen
- 146 R Komm herunter
- 147 U Deckungsfeuer
- 148 U Bis zum letzten Mann
- 149 R Zurückgetrieben
- 150 R Elite Armbrustschützen
- 151 C Wildheit
- 152 U Zurück!
- 153 C Gríma, Galmóds Sohn
- 154 R Gríma, Schlangenzunge
- 155 U Jeden ihrer Schritte verfolgend
- 156 C Tötet sie jetzt
- 157 R Heilkunst
- 158 R Leutnant des Orthanc
- 159 U Viele Rätsel
- 160 R Mauhúr, Anführer des Spähtrupps
- 161 U Menschen werden fallen
- 162 R Eine neue Macht
- 163 R Keinen Morgen für die Menschen
- 164 R Orthanc Kämpfe
- 165 C Orthanc Krieger
- 166 R Der Palantír von Orthanc,
Einer der sieben sehenden Steine
- 167 R Die Plünderung Rohans
- 168 R Ein Rennen durch die Mark

- 169 R Anführer der Fernkämpfer
- 170 U Unendliche Heerscharen
- 171 R Ruh dich aus, solange du kannst
- 172 R Rohan ist mein Land
- 173 R Saruman, Schwarzer Verräter
- 174 R Sarumans Stab,
Zauberers' Werkzeug
- 175 C Immer noch griffen sie an
- 176 R Uglúk, Diener Sarumans
- 177 R Uglúks Schwert
- 178 C Unferth, Grímas Leibwächter
- 179 R Vorstürmender Uruktrupp
- 180 C Uruk Belagerer
- 181 C Jagender Uruk
- 182 U Uruk Schützeneinheit
- 183 C Uruk Armbrustschütze
- 184 C Uruk Verteidiger
- 185 C Fanatischer Uruk
- 186 R Uruk Gefolgsmann
- 187 C Uruk Fußsoldat
- 188 U Uruk Jäger
- 189 C Uruk Steppenläufer
- 190 C Uruk Verfolger
- 191 C Uruk Nachhut
- 192 C Gewöhnlicher Uruk
- 193 C Uruk Läufer
- 194 U Uruk Sucher
- 195 C Uruk Fährtsensucher
- 196 C Urukspeer
- 197 C Uruk Pirscher
- 198 C Uruk Angreifer
- 199 R Uruk Rekrut
- 200 R Uruk Vorhut
- 201 U Erfahrener Uruk
- 202 U Uruk-hai Schar
- 203 R Uruk-hai Horde
- 204 C Marodierende Uruk-hai
- 205 U Uruk-hai Pöbel
- 206 C Uruk-hai Patrouille

- 207 C Uruk-hai Stoßtrupp
- 208 U Vergeltung
- 209 R Bolzenhagel
- 210 C Wir sind die kämpfenden Uruk-hai
- 211 R Waffen aus Isengart
- 212 C Erschöpft
- 213 R Was habt ihr entdeckt?
- 214 R Wo hat Gríma es verwahrt?
- 215 R Verwundet

Dunkelmenschen Kultur

- 216 U Pfeile aus dem Süden
- 217 U Wüstenulanen
- 218 R Wüstenlegion
- 219 R Wüstenherrscher
- 220 U Wüstensoldat
- 221 C Wüstenspeerkämpfer
- 222 C Wüstenkrieger
- 223 R Entdeckt
- 224 C Ostling Axtkämpfer
- 225 R Hauptmann der Ostlinge
- 226 C Ostling Wache
- 227 C Infanterie der Ostlinge
- 228 C Leutnant der Ostlinge
- 229 R Ostling Plänkler
- 230 U Ostlingrekrut
- 231 R Östlicher Eryn Muil
- 232 U Elite Bogenschütze
- 233 U Furchtlos
- 234 U Flankenangriff
- 235 C Sammeln der Streitmacht
- 236 U Kriegsgeheul der Haradrim
- 237 R Die Wildnis Ithiliens
- 238 R Menschen aus Harad
- 239 C Menschen aus Rhûn
- 240 R Neue Furcht
- 241 C Auf dem Marsch
- 242 U Räuber aus dem Osten

- 243 R Schnellfeuer
- 244 R Kompanie der Haradrim
- 245 R Südland Bogenschützen
- 246 R Südland Attentäter
- 247 R Bogen der Südländer
- 248 C Südländer Bogenschütze
- 249 U Anführer der Südländer
- 250 U Südland Kundschafter
- 251 R Südländkämpfer
- 252 C Späher der Südländer
- 253 U Südland Wächter
- 254 C Südländsoldat
- 255 C Speer der Südländer
- 256 R Südländerschar
- 257 R Erfahrene Südländer
- 258 C Südländnomade
- 259 R Von ferne gesehen
- 260 C Wirbelnder Schlag
- 261 R Der Zorn Harads

Rohan Kultur

- 262 R Aldor, Soldat aus Edoras
- 263 U Brego
- 264 U Ceorl, Erschöpfter Reitersmann
- 265 C Elitereiter
- 266 C Éomer, Schwestersohn des Théoden
- 267 R Éomer, Dritter Marschall der Riddermark
- 268 U Éomers Speer
- 269 R Éothain, Kundschafter der Mark
- 270 C Éowyn, Herrin von Rohan
- 271 R Éowyn, Schwestertochter des Théoden
- 272 R Éowyns Schwert
- 273 C Kämpft für die Dorfbewohner
- 274 R Feuerfuß
- 275 U Vorwärts, Eorlingas!
- 276 U Diese Festung ist nie gefallen

- 277 C Guma, Ackerbauer
- 278 C Schweres Kettenhemd
- 279 R Helm! Helm!
- 280 U Herugrim
- 281 C Hlafwine, Landarbeiter
- 282 U Eine ehrenvolle Aufgabe
- 283 C Pferd von Rohan
- 284 R Die Rüstung des Königs
- 285 U Léod, Hirte aus Westfold
- 286 C Reiter von Rohan
- 287 C Reiterpferd
- 288 C Speer der Reiter
- 289 R Simbelmynë
- 290 R Nachschub für die Mark
- 291 C Schwert aus Rohan
- 292 C Théoden, Sohn des Thengel
- 293 R Die Täler der Mark
- 294 R Waffenlager
- 295 U Weland, Hufschmied der Riddermark
- 296 U Gut versorgt
- 297 C Arbeit für die Schwerter

Auenland Kultur

- 298 C Kaninchenragout
- 299 R Die Klippen des Eryn Muil
- 300 R Flucht
- 301 R Frodo, Höflicher Halbling
- 302 C Frodo, Müder Wanderer
- 303 R Frodos Umhang
- 304 R Weitergehen, um weg zukommen
- 305 U Gute Arbeit
- 306 C Hobbitschwert
- 307 R Ungeduldig und wütend
- 308 C Schlag auf den Kopf
- 309 U Schwach schimmerndes Licht
- 310 C Merry, Gelehrter Führer
- 311 R Merry, Nicht kleinzukriegender Hobbit

- 312 U Kümmert Euch um Eure Angelegenheiten
- 313 R Pippin, Nur ein Ärgernis
- 314 C Pippin, Wollfüßiger Schlingel
- 315 R Sam, Frodos Gärtner
- 316 C Sam, Samweis der Tapfere
- 317 R Sams Rucksack
- 318 U Sieben Gefährten hatten wir
- 319 C Seine Fesseln trennen
- 320 U Vorratsraum
- 321 C Rasch und leise
- 322 C Ein wenig aufgewärmt

Ortskarten

- 323 U Der Ostwall von Rohan
- 324 U Die Täler Ostemnets
- 325 U Gräben Ostemnets
- 326 U Pferde-Land
- 327 U Die Ebenen von Rohan
- 328 U Die Riddermark
- 329 U Westlicher Eryn Muil
- 330 U Tarntobel
- 331 U Ostfold
- 332 U Wald von Fangorn
- 333 U Lager in den Ebenen von Rohan
- 334 U Dorf der Rohirrim
- 335 U Uruklager
- 336 U Die Ödlande von Rohan
- 337 U Die Grabhügel von Edoras
- 338 U Die Goldene Halle
- 339 U Ställe
- 340 U Die Straßen von Edoras
- 341 U Thronsaal
- 342 U Die Ebenen Westemnets
- 343 U Ered Nimrais
- 344 U Die Hügel Westemnets
- 345 U Das Weiße Gebirge
- 346 U Weiße Felsen

- 347 U Helms Klamm
- 348 U Der Klammwall
- 349 U Helms Tor
- 350 U Hof der Hornburg
- 351 U Brustwehr der Hornburg
- 352 U Die Höhlen von Aglarond
- 353 U Die große Halle
- 354 U Waffenkammer der Hornburg
- 355 U Höhleneingang
- 356 U Dammweg zur Hornburg
- 357 U Königskammer

- 358 U Der Ring von Isengart
- 359 U Das Zauberer-Tal
- 360 U Die Festung Orthanc
- 361 U Der Balkon des Orthanc
- 362 U Bibliothek von Orthanc
- 363 U Kammer des Palantír

Premiumkarten

- 364 P Aragorn, Flügelfuß
- 365 P Théoden, Herrscher der Mark

KONTAKT

- Webseiten im www: decipher.com & universal-cards.com
- Regelfragen: Email an elrond@decipher.com (englisch) oder unter www.nine-walkers.de (deutsch)
- Kundenservice: Email an ccgcustomerservice@decipher.com (englisch) oder universal@universal-cards.com (deutsch)
- Fan Club: Email an help@lotrfanclub.com
- Tel: +1.757.623.3600 (englisch)
+49-(0)241-97868-0 (deutsch)
- Adressen: DECIPHER Inc., P.O. Box 56, Norfolk, VA, USA 23501-0056
Universal Cards, Stolberger Str. 40, 52068 Aachen

Visit: www.lordoftherings.net



NEW LINE CINEMA
An AOL Time Warner Company

© 2002 New Line Productions, Inc. Alle Rechte vorbehalten. TM 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, ®, & © 2002 Decipher, Inc., P.O. Box 56, Norfolk, Virginia U.S.A. 23501. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt in Belgien. Deutsche Übersetzung: Stefan Rößner. Vertrieb in Deutschland, Österreich und der Schweiz: Universal Cards GmbH, 52068 Aachen. www.universal-cards.com

INDEX

Abenteuerdeck	8, 26	Kosten	18
Abenteuerpfad	26	Kulturen	6
Ablegen	22	Kulturspielsteine	29
Aktionen	17	Lagern	23
Aktionsregel	13	Manöverphase	13
Aktive Karten	21	Mitwirkende	3
Anfangsgemeinschaft	10	Modifikationen	23
Ansehen / Aufdecken	23	Orte kontrollieren	28
Anstrengen	6	Phasengebundene Aktionen	18
Artefakt	5, 12	Reaktionen	17
Befreien	29	Regel der 4.	11
Beritten	29	Regel der 9.	12
Besiegt	6	Ringträger	7
Bewegungsweite	17	Sammelphase	16
Deckbau	7	Sammlerinformationen	30
Deluxe Regelbuch	2	Schattenkarten	12
Der Eine Ring	21	Schattenphase	12
Einzigartig	21	Schlüsselbegriffe	27
Erbittert	16	Spielablauf	11
Errata	24	Spielaufbau	7
Fernkampfphase	14	Spieldeck	7
Gefährten	12	Spielformate	26
Gemeinschaftsphase	11	Spielzugabfolge	11
Gollum	30	Starter Regelbuch	2
Heilen	6	Unhastig	28
Hinterhalt	27	Unterstützungsbereich	12
Kampfphase	15	Untertitel	29
Kartenbeschränkungen	7	Verbündete	4, 12, 20
Karten bewegen	23	Verschieben	23
Kartenliste	31	Wer beginnt?	8
Kartentypen	3	Wirkung	19
		Zuweisungsphase	14