

Die abenteuerliche Reise der Hobbits ins Reich der **Ringgeister**

Nach "Der Herr der Ringe" von J.R.R. Tolkien

Dieses Brettspiel entführt uns nach **Mittelerde**, in ein geheimnisvolles und berühmtes Land der Phantasie.

Die Romane "**Der kleine Hobbit**" und "**Der Herr der Ringe**" von **J.R.R. Tolkien** berichten ausführlich von den **Hobbits** und ihren abenteuerlichen Reisen durch die fantastische Welt von **Mittelerde**.

Einer dieser Hobbits fand einst einen unscheinbaren goldenen **Fingerring**. Doch von dem Ring geht ein böser Zauber aus. **Sauron, der dunkle Herrscher**, dem der Ring vor langer Zeit gehörte, will ihn zurückhaben. Mit seiner Zauberkraft könnte er ganz **Mittelerde** unterwerfen. **Sauron** hat bereits **die neun Ringgeister** und die **Orks**, seine finsternen Untertanen, auf die Suche nach dem Ring und nach den Hobbits geschickt.

Für die Hobbits gibt es nur einen Ausweg: Der Ring muß vernichtet werden. Zusammen mit ihren Gefährten vom **Menschen-, Zwergen- und Elbenvolk** und mit der Hilfe von **Gandalf**, dem weißen Zauberer, müssen sie auf Schleichwegen zum **Schicksalsberg** reisen, geradewegs ins Land des dunklen Herrschers. Denn nur im Feuer dieses gewaltigen Vulkans kann der Ring für immer zerstört werden.

Die Mitspieler schlüpfen in die Rollen der Hobbits und ihrer Gefährten. Mit den neun hellen Spielfiguren müssen sie gemeinsam einen Weg zum **Schicksalsberg** finden, vorbei an den 18 schwarzen Figuren, den Untertanen des dunklen Herrschers.

Der Spielplan ist eine fantasievolle Landkarte von **Mittelerde**. Sie wird jedesmal neu aus den 27 einzelnen Kartenfeldern zusammengesetzt. Die unfassbar große Zahl von Kombinationsmöglichkeiten macht jedes Spiel zu einem neuen, einzigartigen Erlebnis in der berühmtesten aller Welten:
J.R.R. Tolkiens Mittelerde.

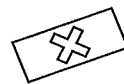
Ein Hinweis: Dem Autor **Jo Hartwig** geht es in **Ringgeister** darum, den Geist des tolkienschen Werkes einzufangen: Das Böse kann nur dann besiegt werden, wenn sich die Vertreter der unterschiedlichen Völker verbünden und einander helfen. Wer stets gegeneinander spielt, wird Schwierigkeiten haben, das Ziel zu erreichen und auch weniger Spaß am Spiel.

Vor dem ersten Spiel müssen die vorgestanzten Landschaftsteile des Spielplans, die Spielkarten und die sechseckigen Spielsteine voneinander getrennt werden.



Jeder der 18 kleinen Puckelfelsen wird mit einem der beiliegenden Klebepunkte auf je eine viereckige bzw. achteckige Landschaftskarte geklebt.

Die 18 Stellen, auf denen die Felsen aufgeklebt werden müssen, sind so mit Kreuzen markiert:



Für all diejenigen, die die Welt Mittelerde und ihre einzigartigen Bewohner noch nicht kennen, hier eine kurze Zusammenfassung von J.R.R.Tolkiens "Der Herr der Ringe":

Die Hauptfiguren in dieser abenteuerlichen Geschichte sind die kleinen Hobbits. Man nennt die Hobbits auch Halblinge, weil sie noch kleiner sind als die Angehörigen des Zwergenvolkes. Das Volk der Hobbits führt ein gemütliches Landleben, liebt ausgiebige Mahlzeiten und ein gutes Pfeifenkraut. Die Hobbits sind freundlich aber zurückhaltend im Umgang mit den anderen friedliebenden Völkern Mittelerdes: Als da sind die geschickten und ausdauernden Zwerge, die starken und tapferen Menschen und das kluge und geheimnisvolle Volk der Elben.

Tolkien-Kenner unter den Mitspielern werden sich vielleicht sogar an die Namen der acht Abgesandten dieser Völker erinnern. Die Hobbits Frodo, Sam, Merry und Pippin, Gimli der Zwerg, Legolas der Elb sowie Aragorn und Boromir vom Menschenvolk. Der neunte und mächtigste Verbündete ist Gandalf, der weiße Zauberer.

Aber eine finstere Macht bedroht die friedliebenden Völker in Mittelerde: Sauron der dunkle Herrscher. Sein Thron steht in dem öden Lande Mordor in der Nähe des sagenumwobenen Schicksalsberges.

Vor vielen Zeitaltern wurde im ewigen Feuer dieses Vulkans ein goldener Fingerring geschmiedet. Noch heute birgt dieser Ring gewaltige Zauberkräfte. Jeder, der ihn über den Finger streift, wird auf der Stelle unsichtbar.

Damals war der dunkle Herrscher der Herr der Ringe, und er hatte sehr viel Macht über weite Teile Mittelerdes. Doch seine Macht schwand, als dieser Eine Ring eines Tages in der großen Schlacht an der Isenfurt verloren ging.

Ein kleines Geschöpf, das zu jener Zeit einem Hobbit noch sehr ähnlich war, fand den Ring viele Jahre später wieder. Doch der böse Einfluß des Rings verwandelte dieses Geschöpf nach und nach in ein finsternes, habgieriges Wesen namens Gollum.

Durch seine Gier wurde Gollum unachtsam, und der Ring ging wieder verloren. Diesmal fiel er Bilbo, einem Hobbit aus dem Auenland, in die Hände, der ihn schließlich mit nach Hause nahm.

Doch die Nachricht vom wiedergefundenen Ring gelangte schließlich auch nach Mordor zum dunklen Herrscher. Seit diesem Tag läßt er in ganz Mittelerde nach dem Zauberring und den Hobbits suchen.

Dazu wurde auf seinen Befehl eine ganze Armee von schwarzen Orks in Marsch gesetzt. Die gefährlichsten Späher des dunklen Herrschers aber sind die neun Ringgeister, denn sie verfügen über geheime Zauberkräfte.

Würde der dunkle Herrscher mit ihrer Hilfe den Zauberring und dessen gewaltige Kräfte zurückbekommen, hätte er schließlich alle Macht über Mittelerde in seinen Händen.

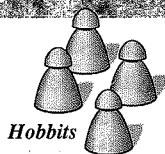
Die Abgesandten der friedliebenden Völker von Mittelerde haben sich in Elronds Haus im Bruchtal diesseits des großen Stroms versammelt, und Frodo, der Neffe Bilbos, hat den Ring mitgebracht. Nach einer langen Beratung verkündet der Zauberer Gandalf die einzig mögliche Lösung: Da der Zauberring das Böse immer wieder anlockt, muß er vernichtet werden. Der Zauberring kann aber nur in demselben Feuer zerstört werden, in dem er dareinst geschmiedet wurde, tief im Inneren des Schicksalsberges.

Aber weder der Zauberer, noch die Elben, noch die Zwerge oder die Menschen dürfen den Ring selbst dort hintragen. Der böse Einfluß des Rings würde sie sehr schnell dazu bringen, ihre besonderen Kräfte und Fähigkeiten zu mißbrauchen und somit zu einer großen Gefahr für alle werden. Bei einer kleinen bescheidenen Hobbitseele kann er aber keinen allzugroßen Schaden anrichten. Deshalb sind die unscheinbaren Hobbits dazu bestimmt worden, die beschwerliche Reise zum Schicksalsberg anzutreten. Natürlich werden die Abgesandten des Elben-, des Zwergen- und des Menschenvolkes und auch der Weiße Zauberer Gandalf die Hobbits begleiten und ihnen zur Seite stehen, auf ihrer abenteuerlichen Reise ins Reich der Ringgeister

SPIELANLEITUNG

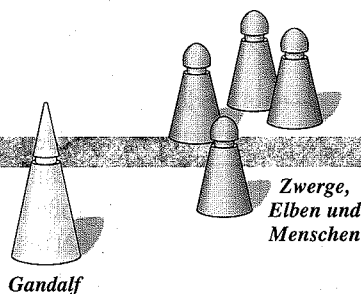
1. DER SPIELAUFBAU

- 1.1 Spielplan
- 1.2 Spielkarten
- 1.3 Spielfiguren
- 1.4 Spielsteine
- 1.5 Der Schicksalsberg



2. DIE SPIELZÜGE DER MITSPIELER

- 2.1 Wege
- 2.2 Zugmöglichkeiten
- 2.3 Aufgaben und Ziele



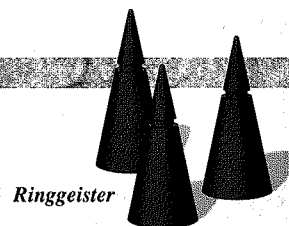
3. VERÄNDERUNGEN IN MITTELERDE

- 3.1 Die Zauberpunkte
- 3.2 Die geheimen Zwergengänge
- 3.3 Das große Unwetter



4. DIE GEGENZÜGE DER SCHWARZEN FIGUREN

- 4.1 Wann ziehen sie?
- 4.2 In welche Richtung laufen sie los?
- 4.3 Wie weit ziehen sie?
- 4.4 Die besondere Macht der Ringgeister



5. DIE BEGEGNUNG MIT DEN SCHWARZEN FIGUREN

- 5.1 Stärkere schwarze Figur
- 5.2 Gleichstarke schwarze Figur
- 5.3 Schwächere schwarze Figur



6. DER RINGTRÄGER

- 6.1 Die Zauberkraft des Rings
- 6.2 Die Gefährlichkeit des Rings



7. KURZFASSUNG DER SPIELREGELN

Autor & Graphik: Jo Hartwig

Artikel-Nr. 61108; Printed in Germany
2. Auflage Juni 1993

© Copyright 1992 by LAURIN Verlags- und Vertriebs-
gesellschaft mbH, Luruper Chaussee 125, 22761 Hamburg.
Alle Rechte vorbehalten.

RINGWRAITHS™, THE HOBBIT® und THE LORD OF THE RINGS™
sowie alle dort erwähnten Figuren und Orte sind eingetragene Warenzeichen
von Tolkien Enterprises, einer Abteilung von Elan Merchandising, Inc.,
Berkeley, CA. Jegliche unbefugte Verwendung ist untersagt. Entwickelt und
veröffentlicht unter Lizenz von und in Zusammenarbeit mit
Iron Crown Enterprises, Inc., Charlottesville, Virginia USA,
Inhaber der weltweiten Exklusivrechte von auf J.R.R. Tolkiens
LORD OF THE RINGS™ und THE HOBBIT™ basierenden
Brettspielen.



Spielmaterial:

Ringgeister enthält:

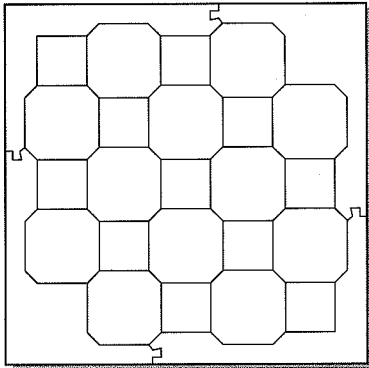
- ◆ Spielanleitung
- ◆ 27-teiliger Spielplan
- ◆ 9 helle Spielfiguren
- ◆ 18 schwarze Spielfiguren
- ◆ 12 Spielsteine
- ◆ 24 Spielkarten
- ◆ 18 Puckelfelsen mit dazugehörigen
Klebpunkten

Hinweis: Dieses Spiel enthält verschluckbare
Kleinteile. Wir empfehlen, die Verpackung mit
Firmennamen und Anschrift aufzubewahren.

1. DER SPIELAUFBAU

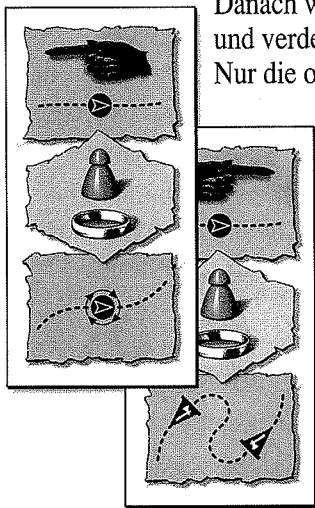
1.1 Spielplan

Als erstes setzen die Mitspieler gemeinsam reihum den Spielplan zusammen. Er besteht



aus den vier Randteilen sowie aus zwölf achteckigen und elf viereckigen Landschaftskarten. Dabei können lange Flußläufe, riesige Gebirgszüge, ausgedehnte Waldgebiete und große Festungen gestaltet werden. Schon jetzt gilt es, günstige Wegverbindungen zum Schicksalsberg zu schaffen. Dieser Berg ist in einer Ecke des Spielplans eingezeichnet.

1.2 Spielkarten



Danach werden die Spielkarten gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt. Nur die oberste Karte wird aufgedeckt.

Sie soll, für alle sichtbar, neben dem Stapel liegen. Die drei Felder auf dieser Karte zeigen uns:
(1) in welche Richtung des Weges die schwarzen Figuren laufen werden.
(2) welcher Hobbit gegenwärtig den Ring bei sich trägt.
(3) wo es neue Wegverbindungen in Mittel Erde gibt. Doch dazu später mehr.

1.3 Spielfiguren

In Mittel Erde leben viele fantastische Geschöpfe. Die Hobbits und die Abgesandten der anderen friedliebenden Völker von Mittel Erde werden durch die acht farbigen Spielfiguren dargestellt. Die weiße Spielfigur ist Gandalf der Zauberer.

Jeder Mitspieler erhält eine kleine und eine mittelgroße Figur gleicher Farbe (gelb, orange, violett oder grün). Die ausgewählten farbigen Figuren und auch Gandalf, die große weiße Figur, werden beliebig auf die weißen Ausgangspunkte verteilt. Diese befinden sich alle in einer Ecke des Spielplans und sind mit Kreisen gekennzeichnet.

Bei weniger als vier Mitspielern werden alle überzähligen farbigen Spielfiguren sowie die gleichfarbigen Spielkarten nicht benötigt und aus dem Spiel genommen.

Die weiße und die farbigen Spielfiguren zusammen nennen wir auch die hellen Spiel-

figuren, im Gegensatz zu den schwarzen Figuren.

Auch die Ausgangspunkte der 18 schwarzen Figuren sind mit Kreisen gekennzeichnet und zusätzlich mit fünf Pfeilen. Sie sind über den ganzen Spielplan verstreut aber trotzdem leicht zu finden, denn sie liegen alle nahe bei einem Puckelfelsen. Zu Spielbeginn werden alle 18 schwarzen Figuren beliebig auf die schwarzen Ausgangspunkte verteilt.

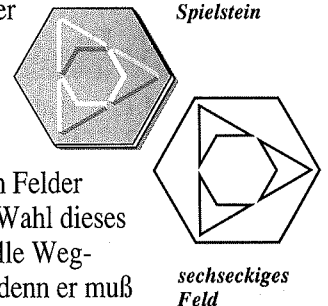
Wenn die Mitspieler mit ihren hellen Spielfiguren durch Mittel Erde ziehen, werden oft Gegenzüge von bestimmten schwarzen Figuren ausgelöst. Die Art dieser Gegenzüge wird durch die unterschiedlichen schwarzen Pfeile auf dem Spielplan und durch die schwarze Hand auf der gegenwärtig aufgedeckten Spielkarte genau festgelegt.



Ausgangspunkt für schwarze Figuren

1.4 Spielsteine

Zunächst muß jeder Mitspieler eine Zwischentappe auf seinem Weg zum Schicksalsberg bestimmen. Dazu legt er einen Spielstein seiner Farbe auf ein beliebiges der neun sechseckigen Felder des Spielplans. Er sollte bei der Wahl dieses Feldes sehr klug vorgehen und alle Wegverbindungen dorthin beachten, denn er muß mit beiden seinen Figuren dort hingelangen.



sechseckiges Feld

Es sind zudem verschiedene Spielvarianten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden möglich (siehe Kasten):

Die überzähligen Spielsteine werden für dieses Spiel nicht mehr benötigt und beiseitegelegt.

Spielvarianten

A. Neulinge und unerfahrene Hobbits sollten ihre ersten Reisen durch Mittel Erde ganz ohne Spielsteine antreten und den direkten Weg zum Schicksalsberg einschlagen.

B. Hobbits, die sich in Mittel Erde schon ein wenig auskennen, können ihr Glück mit je zwei Spielsteinen versuchen.

C. Erfahrene Hobbits, die schon einige Reisen durch Mittel Erde hinter sich haben, können auch je drei Spielsteine einsetzen. Diese Spielvariante ist aber nur mit höchstens drei Mitspielern möglich.

Bei mehr als einem Spielstein je Spieler (also bei B. und C.), werden die Spielsteine einzeln reihum auf den Spielplan gelegt. Der jüngste Hobbit darf dabei beginnen.

Die Spieler können ihre Spielsteine in beliebiger Reihenfolge aufsuchen.

1.5 Der Schicksalsberg

Das letzte und wichtigste Ziel für die Mitspieler ist der graue Zielpunkt am Schicksalsberg.

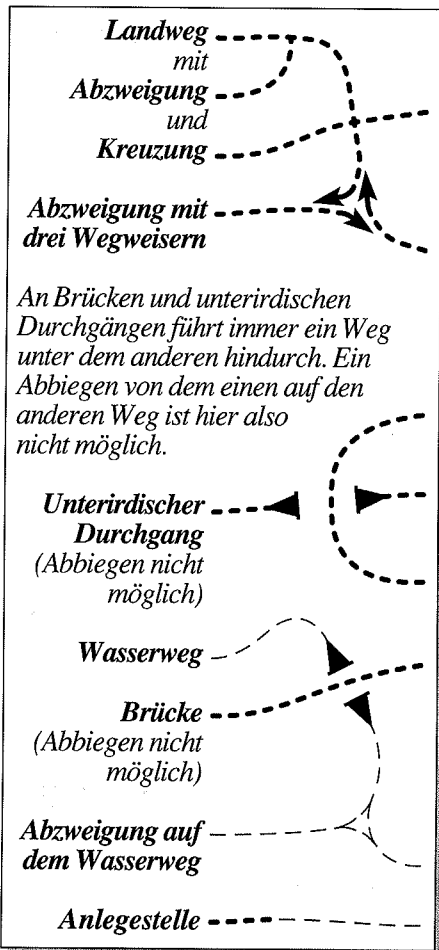


Ausgangspunkt für helle Figuren

2. DIE SPIELZÜGE DER MITSPIELER

2.1 Wege

Alle Spielfiguren können bei ihren Spielzügen nur die eingezeichneten Land- und



Wasserwege benutzen. Querfeldeinzüge sind also nicht erlaubt.

Die hellen Figuren können an jeder Kreuzung und Abzweigung in eine beliebige Wegrichtung abbiegen. Auch bei den Abzweigungen mit den drei schwarzen Wegweisern dürfen sie jederzeit entgegengesetzt zu den schwarzen Pfeilen (also nach links) abbiegen.

Auf den Wegen finden wir außerdem überall graue und schwarze Punkte.

2.2 Zugmöglichkeiten

Die Figuren ziehen immer von einem Punkt zum nächsten. Sie können niemals auf dem Weg zwischen zwei Punkten stehenbleiben. Auf einem Punkt kann stets nur eine Figur stehen.

Die Mitspieler sind reihum am Zug. Wenn ein Mitspieler an der Reihe ist, kann er zwischen zwei Zugmöglichkeiten wählen:

(1) Er geht mit einer seiner zwei farbigen Figuren bis zum jeweils nächsten freien grauen oder schwarzen Punkt. Dabei darf er niemals einen unbesetzten Punkt auslassen bzw. überspringen.

(2) Oder er zieht Gandalf, die weiße Spielfigur, weiter. Gandalf darf von allen Mitspielern bewegt werden. Er kann beliebig viele graue Punkte passieren, ohne anhalten zu müssen, und daher sehr weit gehen, höchstens aber bis zum nächsten schwarzen Punkt. Oft kann er die schwarzen Punkte auf Schleich-

wegen umgehen und so lange Strecken zurücklegen.

Wichtig: Helle Spielfiguren dürfen auf ihrem Weg alle Punkte überspringen, die von anderen hellen Figuren besetzt sind. Je mehr helle Figuren also während ihrer Reise zusammenbleiben, um so schneller kommt jede von ihnen voran.

Helle Spielfiguren dürfen aber keine schwarze Figur angreifen, überspringen oder deren Platz einnehmen.

2.3 Aufgaben und Ziele

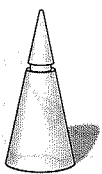
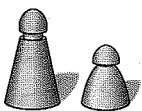
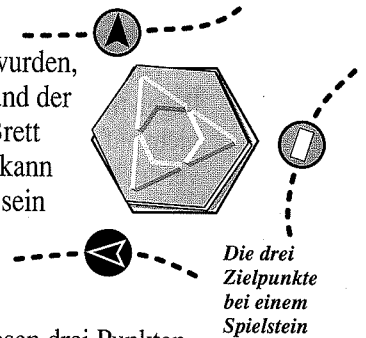
Die erste Aufgabe der Mitspieler besteht darin, mit ihren Spielfiguren zu den sechseckigen Spielsteinen ihrer Farbe zu gelangen. Wenn dort die drei Zielpunkte von zwei hellen Figuren der entsprechenden Farbe und einer beliebigen dritten hellen Figur besetzt wurden, gilt die Aufgabe als gelöst, und der Spielstein wird sofort vom Brett genommen. Die dritte Figur kann Gandalf der weiße Zauberer sein oder auch eine Figur eines anderen Mitspielers.

Wie auf vielen anderen Punkten können auch auf diesen drei Punkten besondere Ereignisse ausgelöst werden. Doch dazu später mehr.

Erst wenn kein Spielstein mehr auf dem Spielplan liegt, dürfen die Hobbits den geheimen Gang zum Land Mordor passieren. Es ist der einzige Weg zum Schicksalsberg. Auf unserem Spielplan ist dieser unterirdische Durchgang mit einem schwarzen Spinnensymbol gekennzeichnet. Er wird von einer gefährlichen Riesenspinne bewacht. Sie läßt die schwarzen Figuren jederzeit passieren.

Fast allen hellen Figuren bleibt der geheime Gang jedoch verwehrt. Nur die vier kleinen Hobbits sind unscheinbar genug, um ungesehen an der Spinne vorbeizuschleichen.

Das Spiel ist beendet, wenn ein Hobbit den letzten grauen Zielpunkt am Schicksalsberg erreicht hat. Natürlich darf nur derjenige Hobbit, der laut Spielkarte gegenwärtig den Ring bei sich trägt, diesen Punkt betreten und den Ring zerstören, um so die große Aufgabe zu lösen.



3. VERÄNDERUNGEN IN MITTELERDE

3.1 Die Zauberpunkte



Zauberpunkt

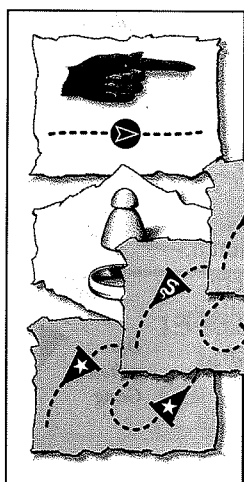
Die grauen Punkte, die mit einem kleinen weißen Rechteck gekennzeichnet sind, heißen Zauberpunkte. Das Rechteck symbolisiert eine Spielkarte. Immer wenn eine helle Figur einen Zauberpunkt besetzt, wird eine neue Spielkarte aufgedeckt und auf die vorher aufgedeckte Karte gelegt. Wenn alle Karten aufgedeckt worden sind, muß der Stapel natürlich neu gemischt und wieder verdeckt abgelegt werden.

Das untere Feld der neu aufgedeckten Spielkarte kann einige Wegverbindungen in Mittelerde verändern:

3.2 Die geheimen Zwergengänge

Die Gänge des uralten Zwergenreiches liegen tief unter der Erde und sind deshalb nicht auf dem Spielplan eingezeichnet. Die versteckten Zu- und Ausgänge sind jedoch mit Symbolen gekennzeichnet. Aber sie sind normalerweise durch einen starken Zwergenzauber verschlossen.

Die Symbole auf den Zwergentüren: Axt, Mond, Schlange oder Stern



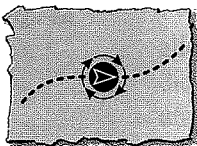
Nur die gegenwärtig aufgedeckte Spielkarte kann uns die wenigen Zu- und Ausgänge zeigen, die wir vorübergehend passieren dürfen. Wenn die hellen Figuren diese Zugänge benutzen, können sie ungesehen oft weite Strecken zurücklegen, denn sie dürfen das unterirdische Zwergenreich durch einen beliebigen Ausgang mit dem gleichen Zaubersymbol wieder verlassen. Diese Zu- und

Ausgänge sind jedoch keine "Punkte" für ein Stehenbleiben der Spielfiguren.

3.3 Das große Unwetter

Wenn eine Spielkarte aufgedeckt wird, die auf ihrem unteren Feld statt der Zwergentüren einen schwarzen Ausgangspunkt zeigt, wird Mittelerde von einem Unwetter heimgesucht:

Alle Landschaftsteile, die mit einem entsprechenden schwarzen Punkt markiert sind und auf denen gegenwärtig keine Figur steht, werden kurz aus dem Spielplan herausgenommen und um eine Viertel-Umdrehung im Uhrzeigersinn verdreht wieder eingesetzt. Dabei ändern sich natürlich viele Wegverbindungen.



Zu Beginn des Spiels sind aber noch alle schwarzen Ausgangspunkte mit Figuren besetzt, und das Unwetter kann noch keinen Schaden anrichten.

Die schwarzen Ausgangspunkte sind, wie wir bereits wissen, mit vier kreisförmigen Pfeilen gekennzeichnet, die auch die Vierteldrehung symbolisieren. Sie liegen alle in der Nähe von Puckelfelsen. Mit Hilfe der aufgeklebten Puckelfelsen kann man diese Landschaftsteile leicht herausheben und verdreht wieder einsetzen.



Puckelfelsen

4. DIE GEGENZÜGE DER SCHWARZEN FIGUREN

4.1 Wann ziehen sie?

Auf allen schwarzen und vielen grauen Punkten ist ein Pfeil zu erkennen: der Windpfeil. Er weist jeweils in eine der vier Himmelsrichtungen.



grauer Windpunkt

Immer wenn eine helle Figur einen solchen schwarzen oder grauen Windpunkt frisch besetzt, wird der Windgeist geweckt. Der Wind weht dann von diesem Punkt aus in die Pfeilrichtung, und es gibt zwei Möglichkeiten:



schwarzer Windpunkt

(1) Wenn sich jetzt genau in Windrichtung eine schwarze Figur aufhält, wird sie die helle Figur natürlich wittern, auch wenn sie noch so weit entfernt ist und noch andere Punkte dazwischen sind. Diese Punkte können sogar von weiteren hellen Spielfiguren besetzt sein.



schwarzer Windpunkt, der zugleich auch Ausgangspunkt für schwarze Figuren ist

Die nächstgelegene schwarze Figur in Windrichtung wird vom Windgeist aufgeschreckt und macht einen Spielzug.

(2) Wenn in dieser Windrichtung keine schwarze Figur steht, macht stattdessen Gollum, die kleinste schwarze Figur, einen Spielzug.



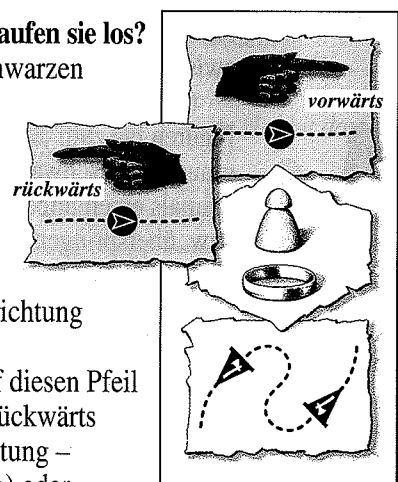
Gollum

Eine helle Figur löst beim Besetzen eines Windpunktes somit immer einen Gegenzug einer schwarzen Figur aus.

4.2 In welche Richtung laufen sie los?

Die Pfeile auf den schwarzen Windpunkten können aber nicht nur die Windrichtung anzeigen. Bei jedem Punkt, der von einer schwarzen Figur besetzt ist, bestimmt sein Windpfeil auch die Laufrichtung dieser Figur.

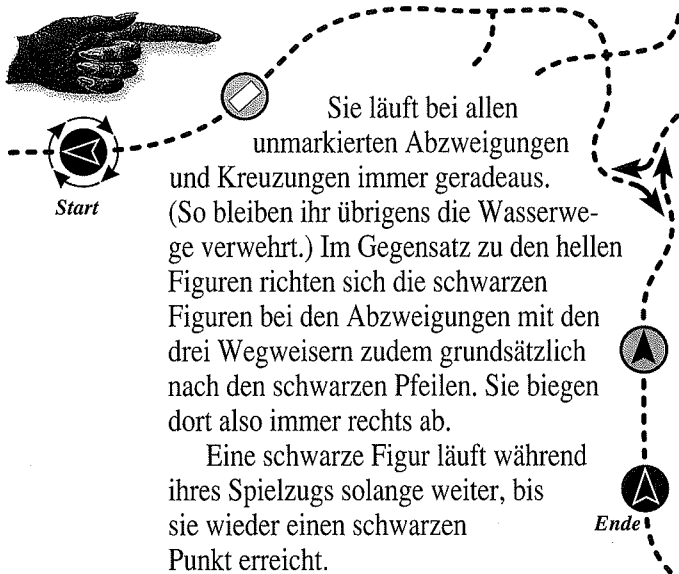
Sie kann in Bezug auf diesen Pfeil entweder vorwärts oder rückwärts loslaufen. Diese Laufrichtung – vorwärts (in Pfeilrichtung) oder



rückwärts (gegen die Pfeilrichtung) – wird durch die schwarze Hand auf der gegenwärtig aufgedeckten Spielkarte festgelegt.

4.3 Wie weit ziehen sie?

Eine schwarze Figur kann bei ihrem Spielzug weite Wege in Mittelerde zurücklegen – immer auf der Jagd nach den Hobbits und dem Ring. Sie überspringt dabei ungehindert alle grauen Punkte und auch andere schwarze Spielfiguren.



Sie läuft bei allen unmarkierten Abzweigungen und Kreuzungen immer geradeaus. (So bleiben ihr übrigens die Wasserwege verwehrt.) Im Gegensatz zu den hellen Figuren richten sich die schwarzen Figuren bei den Abzweigungen mit den drei Wegweisern zudem grundsätzlich nach den schwarzen Pfeilen. Sie biegen dort also immer rechts ab.

Eine schwarze Figur läuft während ihres Spielzugs solange weiter, bis sie wieder einen schwarzen Punkt erreicht.

4.4 Die besondere Macht der Ringeister

Auch die größten der schwarzen Figuren, die mächtigen Ringeister, folgen bei all ihren Spielzügen diesen Regeln.

Wenn aber ein Ringgeist bei Ende seines Zuges erneut einen schwarzen Ausgangspunkt erreicht, wird die Landschaft dort verzaubert. Dieses Landschaftsteil wird dann ähnlich wie beim großen Unwetter kurz aus dem Spielplan herausgenommen und um eine Viertel-Umdrehung im Uhrzeigersinn verdreht wieder eingesetzt, sogar dann, wenn sich dort auch helle Figuren aufhalten. Die Puckelfelsen dienen dabei wieder als Orientierungshilfe und Handgriff. Auch hier ändern sich natürlich einige Wegverbindungen, und es ist manchmal nicht leicht, immer den richtigen Weg zu finden.

Landschaftsteile mit einem einfachen schwarzen Punkt können nicht verdreht werden. Dort gibt es auch keine Puckelfelsen.



Ringgeist



schwarzer Ausgangspunkt = Viertel-Umdrehung



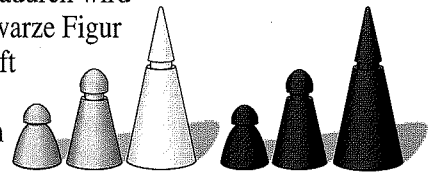
keine Drehung

5. DIE BEGEGNUNG MIT DEN SCHWARZEN FIGUREN

Die hellen Spielfiguren dürfen niemals eine schwarze Figur angreifen, doch es kann leicht vorkommen, daß sie selbst von schwar-

zen Figuren angegriffen werden. Wenn eine helle Figur dabei unterliegt, muß sie zu einem beliebigen weißen Ausgangspunkt zurückkehren und ihren Weg von vorn beginnen.

Deshalb sollte jeder Spielzug eines Mitspielers auf einen Windpunkt mit Bedacht gewählt werden, denn dadurch wird ja immer auch eine schwarze Figur in Bewegung gesetzt. Oft können sich die angegriffenen hellen Figuren aber auch zur Wehr setzen und ihre Stärke beweisen. Sowohl bei den hellen als auch bei den schwarzen Spielfiguren geben die drei verschiedenen Größen auch die drei Stärkegrade wieder.



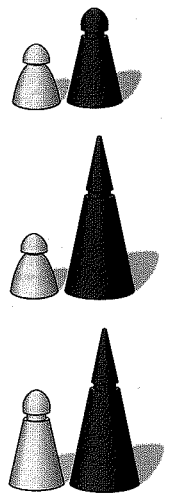
weißer Ausgangspunkt

5.1 Stärkere schwarze Figur

Ein größerer schwarzer Angreifer kann jede kleinere helle Spielfigur schlagen. Ein schwarzer Ork ist z.B. stärker als ein Hobbit.

Wird die schwächere helle Figur auf einem schwarzen Punkt geschlagen, nimmt der schwarze Angreifer ihren Platz ein, denn das ist ja auch der erste schwarze Punkt, den er bei seinem Spielzug erreicht.

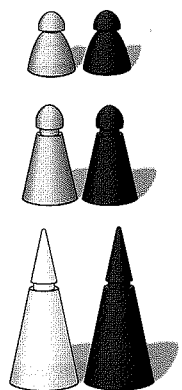
Wird die helle Figur aber auf einem grauen Punkt geschlagen, zieht der schwarze Angreifer danach direkt weiter, bis er endlich einem schwarzen Punkt erreicht. Er kann bei seinem Spielzug auf diese Weise auch mehrere helle Figuren angreifen.



5.2 Gleichstarke schwarze Figur

Trifft eine schwarze Spielfigur auf eine gleichgroße helle Figur, entscheidet die Farbe des Punktes, auf dem die angegriffene helle Figur steht, über den Ausgang des Kampfes. Auf einem schwarzen Punkt gewinnt die schwarze Figur und auf einem grauen Punkt die helle Spielfigur.

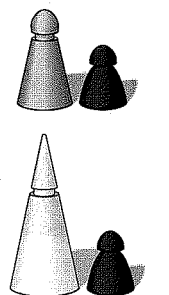
So kann Gollum jeden Hobbit schlagen, der auf einem schwarzen Punkt steht. Aber Gandalf ist auf einem grauen Punkt sogar vor den gefährlichen Ringgeistern sicher.

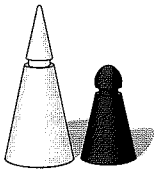


5.3 Schwächere schwarze Figur

Eine helle Spielfigur kann sich natürlich gegen einen kleineren schwarzen Angreifer immer zur Wehr setzen und ihn in die Flucht schlagen. Gandalf kann beispielsweise jeden Ork leicht abwehren.

Wenn ein schwarzer Angreifer von einer hellen Figur abgewehrt wurde, muß er unmittelbar vor ihr umkehren und in entgegengesetzter Richtung seinen Weg fortsetzen. An der nächsten Weggabelung folgt er natürlich wie immer den schwarzen Wegweisern und



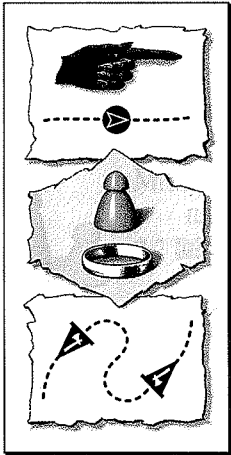


zweigt rechts ab. Er läuft solange weiter, bis er wieder einen unbesetzten schwarzen Punkt erreicht hat. Auch dabei kann er noch andere helle Figuren angreifen.

6. DER RINGTRÄGER

6.1 Die Zauberkraft des Rings

Es ist für helle Spielfiguren unmöglich, eine schwarze Figur zu überspringen, mit einer Ausnahme:



Derjenige Hobbit, der gegenwärtig durch die Spielkarte zum Ringträger ernannt wird, kann sich mit Hilfe des Zauberrings für kurze Zeit unsichtbar machen. Er kann daher bei seinem Spielzug an den Orks und auch an Gollum vorbeischleichen. Er darf also als einzige helle Figur eine kleine oder mittelgroße schwarze Figur überspringen.

Nur an den mächtigen Ringgeistern kommt auch der Ringträger nicht unbemerkt vorbei. Sie spüren die Macht des Zauberrings sofort.

Wird er von Gollum oder einem Ork angegriffen, hat auch der Ringträger keine Gelegenheit mehr, sich unsichtbar zu machen. Wenn er unterliegt, muß daher auch er auf einem beliebigen weißen Ausgangspunkt von vorn beginnen.

6.2 Die Gefährlichkeit des Rings



Nur derjenige Hobbit, der den Ring bei sich trägt, darf den letzten grauen Punkt am Schicksalsberg besetzen und das Spiel gewinnen. Dies symbolisiert: Je näher die Hobbits ihrem Ziel kommen, um so schwerer wird es für sie, zusammenzuhalten und den schwarzen Mächten zu widerstehen.

Die wichtigste Spielregel aber müssen alle Mitspieler bei jedem ihrer Spielzüge beachten:

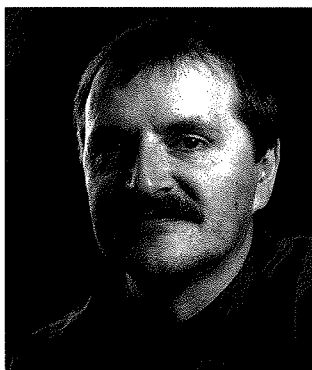


Foto: Jörg Gotschalk

Der Autor: Jo Hartwig, geboren 1952 in Wiesbaden, 1972 Abitur, 1975 bis 1979 Grafikstudium mit Schwerpunkt Visuelle Kommunikation

Bereits 1977 entstehen erste Ideen-skizzen zu diesem Spiel. Es folgen mehrere spielbare Vorentwürfe, bis schließlich 1990 dem LAURIN Verlag eine erste ausgereifte Version mit dem Arbeitstitel "Das große Hobbitenspiel" vorgestellt werden konnte.

Ebenso wie bei Tolkien, der zu seinem Roman eine vollständige Kosmologie mit Landkarten, Sprachen, Schriftzeichen und Ahnenreihen entwickelte,

stammt auch das Ringgeister-Spiel aus einer Hand. Nicht nur die Spielidee, die Spielmechanik und das Regelwerk, sondern auch die Gestaltung des gesamten Spielmaterials stammen aus der Feder des Autors.

Wenn der Hobbit, der den Ring bei sich trägt, auf seiner abenteuerlichen Reise durch Mittelerde von einem Ringgeist erwischt wird, ist das gesamte Spiel augenblicklich zu Ende. Dann hat der dunkle Herrscher endgültig sein finsternes Ziel erreicht ...

... und keiner der Mitspieler hat gewonnen.

7. KURZFASSUNG DER SPIELREGELN

- ◆ Die Mitspieler setzen reihum den Spielplan zusammen, mischen die Spielkarten, stellen die Figuren auf ihre Ausgangspunkte und legen mit ihren sechseckigen Spielsteinen ihre Reiseroute durch Mittelerde fest.
- ◆ Ein Mitspieler zieht jeweils entweder mit einer seiner zwei Figuren (bis zum nächsten freien Punkt) oder mit Gandalf (bis höchstens zum nächsten freien schwarzen Punkt). Er kann andere helle Figuren überspringen und an allen Kreuzungen und Abzweigungen (auch bei drei Pfeilen) beliebig abbiegen. Vorübergehend kann er auch bestimmte Zwergengänge benutzen (siehe Spielkarte). Der Hobbit mit dem Ring (siehe Spielkarte) darf als einzige helle Figur die Orks und Gollum überspringen.
- ◆ Beim Besetzen eines Zauberpunktes (weißes Rechteck) wird eine neue Spielkarte aufgedeckt. Sie bestimmt mit ihren drei Feldern (1) die Laufrichtung der schwarzen Figuren, (2) den Ringträger und (3) Veränderungen von Wegverbindungen (neue Zwergengänge oder Unwetter).
- ◆ Beim Besetzen eines Windpunktes wird die nächstgelegene schwarze Figur in Windrichtung (oder stattdessen Gollum) aufgeschreckt. Diese folgt zunächst der schwarzen Hand (siehe Spielkarte) und dann auf dem Weg den schwarzen Abbiege-Pfeilen. Sie überspringt alle grauen Punkte und andere schwarze Figuren und läuft bis zum nächsten schwarzen Punkt.
- ◆ Erreicht ein Ringgeist (große schwarze Figur) dabei erneut einen Ausgangspunkt (mit Pfeilkreis), wird dort das Kartenfeld mit Hilfe des Puckelfelsen gedreht (um eine viertel Drehung).
- ◆ Trifft eine schwarze Figur unterwegs auf eine helle Figur, ist die unterschiedliche Größe der beiden Gegner entscheidend und der Punkt, auf dem sie zusammentreffen. Unterliegt die helle Figur, muß sie von vorne beginnen. Unterliegt die schwarze Figur, muß sie auf dem Weg umkehren. Sie zieht auch dann wieder bis zum nächsten schwarzen Punkt. Dabei kann sie noch weitere helle Figuren angreifen. Wenn ein Ringgeist den Ringträger schlägt, ist das Spiel für alle Mitspieler verloren.
- ◆ Der erste Hobbit, der als Ringträger den Schicksalsberg erreicht, ist Sieger. Aber die Hobbits dürfen dort erst hingehen, wenn zuvor alle sechseckigen Spielsteine erreicht worden sind. Dazu müssen jeweils drei helle Figuren (zwei der richtigen Farbe) zu den entsprechenden Spielsteinen gelangen.