

RINGGEISTER

Eine Regelvariante zum Brettspiel von Jo Hartwig.

Erstellt von Reimar Biedermann.

Diese Regeln nehmen für das Spiel *Ringgeister* eine wesentliche Änderung vor:

Statt dass bis zu vier Spieler gemeinsam gegen das Spiel und im Schlussteil gegeneinander antreten, tritt jetzt **ein Spieler mit den schwarzen Figuren als "der Feind" gegen einen Spieler mit den hellen Figuren als "die Ringgemeinschaft"** an. Dazu wird das Spiel um einige Handlungsmöglichkeiten für die Spieler erweitert.

Es gelten die Regeln des Originalspiels, mit einigen Zusätzen und Veränderungen, die im Folgenden erläutert werden. Die Figuren werden in den Erläuterungen als Ringgeister, Orks, Gollum, Gandalf, Gefährten und Hobbits bezeichnet.

1.) Spielziele

- ◆ Der **Spieler des Feindes** gewinnt das Spiel, wenn es ihm gelingt, den Ring an sich zu bringen.
- ◆ Der **Spieler der Ringgemeinschaft** gewinnt das Spiel, sobald der Ringträger den Schicksalsberg erreicht.

2.) Zusätzlich benötigtes Spielmaterial

37 Aktionsmarker (z. B. runde Scheiben aus Pappe in ausreichender Größe)

1 Beutel für die Aktionsmarker

1 Ring in Hobbitgröße

1 Spielstein zur Kontrolle der Zugreihenfolge

3.) Zusätzliche Spielvorbereitungen

- ◆ Die Aktionsmarker werden beschriftet, in den Beutel gelegt und gemischt.
(Siehe *Anhang. Weiße und Schwarze Aktionsmarker. Ausnahme: 5.) Weitere Regeln, Schicksalsberg.*)

- ◆ Von den Spielsteinen wird jeweils ein Exemplar von jeder Farbe entnommen und neben dem Spielplan in einer Reihe ausgelegt. Sie zeigen die Zugreihenfolge der Farben der Ringgemeinschaft an. Der Spieler der Ringgemeinschaft bestimmt die Reihenfolge der Marker. Diese Reihenfolge bleibt im Laufe des Spiels unverändert. Zur Kontrolle der Zugreihenfolge wird auf die Farbe, die aktuell am Zug ist, der Spielstein gestellt.
- ◆ Einer der Ringgeister wird als der Anführer der Ringgeister markiert.
- ◆ Der Ring wird dem Ringträger übergestülpt (siehe *Anhang. Abb. 2*).
- ◆ Die gegnerischen Spieler verteilen die schwarzen Figuren abwechselnd auf die schwarzen Felder bei den Puckelfelsen. Der Spieler, der für den Feind antritt, beginnt mit der Aufstellung.
- ◆ Der Spieler des Feindes zieht aus dem Beutel drei schwarze Aktionsmarker, und legt sie verdeckt vor sich hin. Sollte er dabei weiße Aktionsmarker ziehen, werden diese der Farbe des aktuellen Ringträgers zugewiesen, wo sie offen ausgelegt werden.

4.) Spielablauf

Das Spiel verläuft in sich abwechselnden Aktionsphasen von Ringgemeinschaft und Feind. Die Ringgemeinschaft beginnt das Spiel.

- 1.) Der Spieler der Ringgemeinschaft zieht die Farben in der vorher festgelegten Zugreihenfolge. Er bestimmt, ob er den Hobbit oder den Gefährten der jeweiligen Farbe zuerst zieht.
- 2.) Jede Farbe, die über weiße Aktionsmarker verfügt, darf diese während ihrer Zugphase innerhalb der Ringgemeinschaft umverteilen, d. h. bevor, während oder nachdem sie ihre beiden Figuren gezogen hat.
- 3.) Die Farbe, welche über weiße Aktionsmarker verfügt, darf diese während ihrer Zugphase für die den Hobbit und den Gefährten der eigenen Farbe einsetzen, d. h. bevor, während oder nachdem sie ihre Figuren gezogen hat. Einige weiße Aktionsmarker können auch ausserhalb der Zugphase der entsprechenden Farbe eingesetzt werden, bzw. entsprechend ihrer Spezifikation (siehe *Anhang. Weiße und Schwarze Aktionsmarker*).
- 4.) Eingesetzte Aktionsmarker werden nach ihrem Einsatz sofort in den Beutel zurückgelegt.
- 5.) Der Spieler darf die Figuren auch in Teilen oder gar nicht ziehen. Es besteht kein Zugzwang.

Haben alle Farben der Ringgemeinschaft ihre Aktionen abgeschlossen, beginnt die Aktionsphase des Feindes.

- 1.) Der Feind darf in seiner Aktionsphase bis zu zwei schwarze Aktionsmarker entsprechend ihrer jeweiligen Spezifikation einsetzen.
- 2.) Sobald er einen Aktionsmarker eingesetzt hat, wird dieser in den Beutel zurückgelegt, und der Spieler zieht sofort einen neuen schwarzen Aktionsmarker. So verfügt er stets über drei schwarze Aktionsmarker. Sollte er dabei einen weißen Aktionsmarker ziehen, wird dieser wiederum der Farbe des Ringträgers zugewiesen, wo er offen ausgelegt wird.

5.) Weitere Regeln

Ringgeister

Der dunkle Herrscher kann sich nicht vorstellen, dass jemand versuchen könnte, den Ring zu zerstören. Daher können die Ringgeister nicht per Aktionsmarker auf die fünf schwarzen Felder am Schicksalsberg (siehe *Anhang. Abb. 1*) versetzt werden. Nachdem ein Hobbit zum ersten Mal den Gang mit der Riesenspinne betreten hat, können die Ringgeister per Aktionsmarker auch auf die drei äußeren Felder am Schicksalsberg versetzt werden.

Die Ringgeister befinden sich stets auf der Suche nach dem Ring. Daher können sie den Gang der Riesenspinne hinauf zum Schicksalsberg nur passieren, wenn sich dort der Ring befindet. Andernfalls müssen Ringgeister, die in ihrer Bewegung auf den Gang der Riesenspinne treffen, umdrehen. Verlässt der Ring den Schicksalsberg, verlassen ggf. auch die Ringgeister den Schicksalsberg, und werden in der folgenden Aktionsphase des Feindes auf das nächste freie schwarze Feld hinter dem Gang der Riesenspinne gezogen.

Anführer der Ringgeister

Normale Ringgeister können *keine* Felddrehungen auslösen, dies kann nur der Anführer der Ringgeister.

Der Anführer der Ringgeister kann in seiner Bewegung schwarze Figuren, denen er begegnet, als Blockade nutzen, um in die entgegengesetzte Richtung weiterzuziehen.

Der Anführer der Ringgeister kann schwarze Figuren, die ihm in ihrer Bewegung begegnen, in die entgegengesetzte Richtung weiterschicken.

Gandalf

Gandalf kann Orks und Gollum in seiner Bewegung angreifen und vertreiben.

Hinweis: Sollte eine vertriebene schwarze Figur zwischen Gandalf und dem Anführer der Ringgeister pendeln, so muss sie der Anführer der Ringgeister passieren lassen.

Gefährten

Gefährten können auf ihrem Weg Gollum angreifen und vertreiben.

Hobbits

Der Ring muss zerstört werden! Sollte sich der Ringträger mit dem Ring in Hobbigen befinden, muss er es in seiner nächsten Zugphase verlassen.

Gollum

Wird Gollum in Bewegung gesetzt, zieht er solange, bis er entweder auf ein freies schwarzes Feld oder auf den Ringträger trifft. An allen anderen Figuren schleicht er vorbei.

Gollum schlägt den Ringträger immer, es sei denn, dieser hat einen Gefährten an seiner Seite.

Nimmt Gollum den Ring an sich, verschwindet er mit seinem Schatz und das Spiel endet ohne Sieg.

Riesenspinne

Hobbits können den Gang der Riesenspinne am Schicksalsberg ungehindert passieren. Gefährten brauchen dazu den weißen Aktionsmarker *Galadriels Phiole*. Für Gandalf bleibt der Gang der Riesenspinne versperrt.

Orks

Der dunkle Herrscher kann sich nicht vorstellen, dass jemand versuchen könnte, den Ring zu zerstören. Daher können Orks nicht per Aktionsmarker auf die fünf schwarzen Felder am Schicksalsberg (siehe *Anhang. Abb. 1*) versetzt werden. Nachdem ein Hobbit zum ersten Mal mit dem Ring den Gang mit der Riesenspinne betreten hat, können Orks per Aktionsmarker auch auf die drei äußeren Felder am Schicksalsberg versetzt werden.

Sollte der Ringträger von einem Ork geschlagen werden, wird der Ring auf dem Feld des Kampfes abgelegt ("am Wegesrand"). Der Ring bleibt dann am Wegesrand liegen, bis ihn entweder ein Ringgeist oder Gollum oder der von den Spielkarten als aktueller Ringträger bestimmte Hobbit an sich nimmt.

Hinweis: Die Ringgeister und Gollum können den Ring im Vorbeiziehen an sich nehmen. Der als Ringträger bestimmte Hobbit muss dazu auf dem Feld mit dem Ring zum Stehen kommen.

Schicksalsberg

Sobald ein Hobbit mit dem Ring den Gang mit der Riesenspinne betreten hat, werden dem Beutel die zwei weißen Aktionsmarker *Adler im Schattengebirge* beigelegt.

6.) Anmerkungen

Diese Regeln sind so gewichtet, dass ein Erfolg für die Ringgemeinschaft etwas schwieriger zu erringen ist, als für den Feind. Er ist mit konzentriertem Spiel und etwas Glück aber möglich! Damit folgt diese Regelvariante dem Geist der literarischen Vorlage. "Eure Fahrt steht auf Messers Schneide", wie Galadriel so schön sagt.

Wer das Spiel für die Ringgemeinschaft zu schwierig findet, kann folgenden Anpassungen vornehmen:

- dem Spiel einige oder alle weißen Sonderaktionsmarker aus dem Anhang hinzufügen
- einen weiteren weißen Aktionsmarker *Heerführer des Westens* hinzufügen
- einen schwarzen Aktionsmarker *Befehl aus Mordor* entnehmen

Wer das Spiel für die Ringgemeinschaft zu einfach findet, kann folgenden Anpassungen vornehmen:

- den schwarzen Sonderaktionsmarker aus dem Anhang hinzufügen
- einen weißen Aktionsmarker *Heerführer des Westens* entnehmen
- einen weiteren schwarzen Aktionsmarker *Befehl aus Mordor* hinzufügen

Viel Spaß auf der Jagd nach dem Ring!

Schwarze Aktionsmarker

5 x Befehl aus Mordor Du darfst eine schwarze Figur in Bewegung setzen.

3 x Horde der weißen Hand Du darfst einen Ork auf ein freies schwarzes Feld versetzen.

2 x Geflügelter Ringgeist Du darfst einen Ringgeist auf ein freies schwarzes Feld versetzen.

2 x Macht des Auges Du darfst bei einer in Bewegung gesetzten schwarzen Figur die Zugrichtung bestimmen.

2 x Spione des Feindes Wird eine schwarze Figur durch einen Windpunkt in Bewegung gesetzt, darfst Du einige oder alle schwarzen Figuren in derselben Reihe in Bewegung setzen. Du bestimmst die Zugreihenfolge.

1 x Macht des Rings Du darfst den Ringträger auf ein nächstgelegenes freies Feld bewegen. Gandalf ist hiervon ausgenommen. Dabei können auch schwarze Figuren übersprungen werden.

1 x Flamme von Udûn Versetze Gandalf nach Hobbington.

1 x Palantír von Barad-Dûr Entferne einen weißen Aktionsmarker und lege ihn in den Beutel zurück.

1 x Sarumans Zauber Du darfst die Spielkarten durchsehen und eine beliebige Spielkarte auslegen. Die restlichen Spielkarten werden neu gemischt.

Weißer Aktionsmarker

3 x Brief von Gandalf

Setze diesen Aktionsmarker zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb einer Aktionsphase der Ringgemeinschaft ein, um eine oder beide Figuren zu ziehen.

2 x Der weiße Reiter

Setze diesen Aktionsmarker zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb einer Aktionsphase der Ringgemeinschaft ein, um Gandalf zu ziehen.

1 x Hüter der weißen Flamme

Setze diesen Aktionsmarker zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb einer Aktionsphase der Ringgemeinschaft ein. Gandalf kann in seiner Bewegung einen Ringgeist angreifen und von seinem Feld vertreiben. Dieser Aktionsmarker darf auch jederzeit eingesetzt werden, um Gandalf auf schwarzem Feld vor dem Angriff eines Ringgeists zu schützen.

3 x Heerführer des Westens

Der Gefährte kann in seiner Bewegung einen Ork auf seinem Feld angreifen und vertreiben. Dieser Aktionsmarker darf auch eingesetzt werden, um den Gefährten auf schwarzem Feld vor dem Angriff eines Orks zu schützen, oder um den Gefährten auf hellem Feld vor dem Angriff eines Ringgeists zu schützen.

2 x Standhafter Hobbit

Der Ringträger kann einen Ringwechsel ignorieren.

2 x Verschwiegener Marsch

Das Betreten eines Zauberpunktes durch eine Figur löst keine neue Spielkarte aus, und das Betreten eines Windpunktes durch eine Figur löst keine Bewegung des Feindes aus.

1 x Galadriels Phiole

Der Gefährte kann den Geheimgang mit der Riesenspinne durchqueren.

1 x Reiter von Rohan

Du darfst eine schwarze Figur in Bewegung setzen. Du bestimmst die Zugrichtung.

1 x Palantir von Orthanc

Setze diesen Aktionsmarker zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb der Aktionsphase der Ringgemeinschaft ein, um die schwarzen Aktionsmarker einzusehen. Du darfst einen von ihnen in den Beutel zurückzulegen. Der Spieler des Feindes darf sofort einen neuen Aktionsmarker ziehen.

1 x Hemd aus Mithril

Wird der Hobbit von einem Ork geschlagen, darf er auf dem Feld verbleiben und der Ork zieht weiter. Dafür darf er in der nächsten Zugphase der Ringgemeinschaft nicht bewegt werden.

2 x Adler im Schattengebirge

Setze diesen Aktionsmarker zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb der Aktionsphase der Ringgemeinschaft ein, um einen Ork, der sich auf einem der fünf schwarzen Felder am Schicksalsberg (siehe *Anhang. Abb. 1*) befindet, dauerhaft aus dem Spiel zu entfernen.

Weißer Sonderaktionsmarker

1 x Hügelgrabklinge

Befindet sich der Hobbit auf einem hellen Feld, kann er den Angriff eines Orks zurückschlagen.

1 x Elbenmantel

Der Hobbit oder der Gefährte ist vor jedem Angriff geschützt. Die schwarze Figur zieht weiter.

1 x Lembasbrot

Du darfst den Hobbit oder den Gefährten zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb der Zugphase der Ringgemeinschaft ziehen und dabei bis zu zwei freie helle Felder überspringen. Schwarze Felder können dabei nicht überschritten werden.

Schwarzer Sonderaktionsmarker

1 x Anführer der Ringgeister

Du darfst den Anführer der Ringgeister auf ein schwarzes Feld versetzen. Falls sich dort eine helle Figur befindet, wird sie angegriffen. Falls sich dort eine schwarze Figur befindet, wird sie in Bewegung gesetzt.

Hinweis: Sollte sich auf dem Feld Gandalf befinden und es wird der Aktionsmarker *Hüter der weißen Flamme* eingesetzt, darf der Spieler der Ringgemeinschaft den Anführer der Ringgeister nach dessen Angriff auf ein freies schwarzes Feld versetzen.



Abb. 1



Abb. 2