

RINGGEISTER

mehr Taktik im Spiel um den „Einen Ring“

Einige Regelungen im „Originalspiel“ gaben immer wieder Anlass zu Kritik. Besonders die Ermittlung des Ringträgers ist doch sehr zufällig und unbefriedigend. Vor allem gegen Spielende kann ein Wechsel des Ringträgers frustrierend sein. Außerdem ist die Funktion von Gandalf und auch Gollum gegenüber der literarischen Vorlage ziemlich eingeschränkt. Auf der Neubeginn auf einem Startpunkt nach einem verlorenen Kampf ist meist ein erheblicher Nachteil für diesen Spieler und zieht das Spiel unnötig in die Länge. Mit diesen beliebig kombinierbaren Varianten soll das Spiel beschleunigt und der Glücksanteil reduziert werden. Ich empfehle, die Originalregeln zu lesen und dann die Regeländerungen (Punkt 1. bis 5.) zu übernehmen. Nach Absprache der SpielerInnen können noch eine oder mehr „weitere Optionen“ verwendet werden. Einfach probieren – der eigenen Kreativität sind keine Grenzen gesetzt ☺

Zusätzliches Material

- 1 **Plan** für die Ablage der 24 Karten (nicht unbedingt erforderlich, aber übersichtlicher)
- 1 **Ring** (kennzeichnet den jeweiligen Ringträger – Ring wird der Figur „umgehängt“)
- 1 **Gandalf der Graue** (neue Spielfigur)
- 1 **Würfel (W6)**
- 12 **Wegsteine** (als neutrale Figuren)

Änderungen im Spielablauf

1. Kartenauslage

Die 24, 18 oder 12 Karten werden zu Beginn verdeckt auf dem beigelegten Plan (3 x 5 Raster) ausgelegt. Je nach Spieleranzahl werden die Karten wie folgt verteilt (1 = 1 Karte, 2 = 2 Karten auf einander).

4 Spieler

2 1 2 1 2

2 1 2 1 2

2 1 2 1 2 = 24 Karten

3 Spieler

2 1 2 1

2 1 2 1

2 1 2 1 = 18 Karten

2 Spieler

2 1 1

2 1 1

2 1 1 = 12 Karten

Wenn ein Spieler auf einen Zauberpunkt gelangt steht ihm eine der 3 folgenden Optionen zur Verfügung:

A Wissen

1 Karte der verdeckten Auslage ansehen und wieder verdeckt auf den Platz zurücklegen.

B Ringträger bestimmen

1 Karte (nur oben liegende) auf einen anderen Platz verschieben (es dürfen nie mehr als 2 Karten auf einander liegen) und/oder

2 auf einander liegende Karten aufdecken. Wenn die Farben übereinstimmen, definieren sie den neuen Ringträger. Diese beiden Karten werden auf einen Ablagestapel gelegt. Der goldene Ring wechselt zum neuen Träger.

C Einflüsse in Mittelerde

1 Karte (nur oben liegende) auf einen anderen Platz verschieben (es dürfen nie mehr als 2 Karten auf einander liegen) und/oder

2 nicht auf einander liegende Karten aufdecken. Wenn die Farben übereinstimmen, darf man eine dieser beiden Karten auswählen. Sie zeigt an in welche Richtung die schwarzen Figuren ziehen und ob ein bestimmter Zwergengang benutzbar ist oder ein Sturm aufkommt. Die Karte liegt offen neben dem Spielplan und gilt bis sie durch eine neue ersetzt wird (dann kommt sie auf den Ablagestapel).

B+C Wenn verschiedene Farben aufgedeckt wurden geschieht nichts und die Karten werden wieder verdeckt.

Kartenauslage ergänzen

Wenn nur noch 7 Karten ausliegen wird die Auslage durch die gemischten abgelegten Karten wieder ergänzt. Die Karte neben dem Spielplan (Einflüsse) bleibt liegen.

2. Gandalf

Gandalf kann **als einziger** der Gefährten **schwarze Figuren angreifen**. Dazu müssen folgende

Voraussetzungen gegeben sein:

- Zu Spielbeginn kommt **Gandalf der Graue** zum Einsatz. Für ihn gelten die normalen Regeln mit einer Ausnahme:
Er kann Gollum, falls er den Ring hat, angreifen. Dabei geht man wie mit Gandalf dem Weißen vor (siehe unten und auch unter 4. Ring).
Gandalf wird erst während des Spiels zu Gandalf dem Weißen, der bessere Fähigkeiten aufweist und dadurch den Spielern mehr hilft.

- **Gandalf der Weiße** ersetzt den Grauen so bald die Hälfte der Spielsteine (abgerundet) eingesammelt sind. Er kann alle schwarzen Figuren, außer Ringgeister, angreifen und versetzt sie auf ein beliebiges freies Startfeld der Schwarzen. Ist keines frei flüchtet die schwarze Figur in entgegengesetzter Richtung.
- Wenn **Gandalf der Weiße von einem Ringgeist angegriffen** wird, verliert Gandalf den Kampf nur, wenn er 1, 2 oder 3 gewürfelt hat.

3. Gollum

Gollum greift auf seinem Weg den Ringträger an. Er gewinnt auch auf grauem Feld, wenn kein anderer Hobbit auf einem direkt benachbarten Punkt des Weges steht.

4. Ring

Es kann vorkommen, dass der Ring nach einem Kampf „verloren“ geht. **Nur Hobbits und Gollum** (der ja auch ein Hobbit ist) können den **Ring tragen** bzw. ihn wieder vom Spielplan aufnehmen, wenn sie diesen Punkt betreten. Ein Hobbit wird dann automatisch zum neuen Ringträger. In diesem Fall sucht er sich eine beliebige Karte seiner Farbe aus und legt sie offen neben den Plan (falls Sturm wird die Aktion ausgeführt). Alle anderen Karten werden wieder neu gemischt und ausgelegt.

Den jeweiligen Ringträger erkennt man am goldenen Ring. Wenn der Ringträger angegriffen wird und je nach dem, gegen wen der Hobbit verliert, geschieht folgendes:

Gollum nimmt den Ring selbst (Ring über Gollum stülpen). Der ehemalige Ringträger beginnt neu gemäß Punkt 5.
Gandalf darf Gollum angreifen und ihm den Ring wegnehmen – der Ring bleibt neben dem Punkt auf dem Plan liegen.

Orc Ring bleibt neben dem Punkt auf dem Plan liegen. Der ehemalige Ringträger beginnt neu gemäß Punkt 5.

Ringgeist Spielende. Die Gefährten haben verloren.

Beachte: Wenn ein Ringgeist auf seinem Weg auf den Ring trifft – auch wenn er nur neben einem Punkt auf dem Plan liegt oder Gollum ihn trägt – ist das Spiel für die Gefährten ebenfalls verloren. Auch wenn Gollum mit dem Ring auf seinem Weg einem Ringgeist begegnet, haben die Gefährten verloren.

5. Besiegter Gefährte

Ein besiegter Gefährte darf wählen, ob er auf einem **Startpunkt oder** auf einem freien **schwarzen Windpunkt**, der sich **auf dem Spielplanrahmen** befindet, neu startet. Wenn dort alle schwarzen Windpunkte besetzt sind, muss der Gefährte auf einem weißen Startpunkt beginnen. Beachte dabei, dass durch das Einsetzen auf einem Windpunkt schwarze Figuren aktiviert werden können.

Weitere Optionen (zusätzlich nach Vereinbarung der Spieler)

- 4 bis 6 **schwarze Figuren** werden aus dem Spiel entfernt – Orcs und/oder Ringgeister, **keinesfalls** Gollum. Dadurch sind mehrere schwarze Punkte frei, die Züge der Ringgeister sind nicht mehr so lang und damit planbarer.
- **Verschärfung in der Ermittlung des Ringträgers:**
Der Spieler muss seine Farbe aufdecken, damit er Ringträger wird, sonst wechselt der Ring den Besitzer nicht.
- **Spielsteine (6-eckig) erhalten eine zusätzliche Funktion:**
Die Spielsteine werden wie üblich auf dem Spielplan platziert. Die übrigen erhalten die Spieler und erlauben diesen, eine Kartenreihe oder –spalte für eine Runde zu sperren. Dazu legt man einen Spielstein neben die betreffende Reihe oder Spalte. Es dürfen keine Karten der so markierten Reihe(n) oder Spalte(n) verschoben oder aufgedeckt werden. Wenn der Spieler wieder an der Reihe ist, kommt der Spielstein aus dem Spiel.
- **Jeder erhält 3 Wegsteine**
Vor seinem Zug kann der Spieler bis zu 2 Steine auf grauen Punkten platzieren oder 1 Stein wieder aufnehmen. Schwarze Punkte dürfen nicht belegt werden.
Die Wegsteine wirken wie neutrale Figuren und helfen, den Zug zu verlängern. Weil sie neutral sind, kann jeder Spieler einen beliebigen Wegstein aufnehmen.
Durch Wegsteine belegte Felder dürfen betreten werden. Dann gilt aber die Funktion des Punktes (schwarze Figuren bewegen, Karten verschieben/aufdecken). Der Wegstein bleibt liegen bis er vor einem Zug wieder entfernt wird.
- Auch andere Gefährten, außer die Hobbits, können versuchen an **Kankra**, der Riesenspinne, vorbei zu schleichen. Die gelingt bei einem W6-Ergebnis von 1,2 oder 3 (Gandalf 1 bis 4). Gelingt dies nicht, ist der Gefährte besiegt (siehe unter 5. besiegt Gefährte).