

Der HERR der RINGE DAS DUELL

Dramatisches Duell für 2 Spieler ab 10 Jahren

SPIELIDEE

In den unterirdischen Gewölben von Moria treffen Gandalf und der Balrog aufeinander. Ein fantastisches Duell auf einer schmalen Brücke über einem tiefen Abgrund beginnt. Ausgetragen wird das Duell mit Hilfe von Karten, die links und rechts Symbole für die jeweils vorhandene Stärke zeigen. Liegen zwei Karten nebeneinander, treffen Angriffs- und Verteidigungsstärke direkt aufeinander: Jedes Symbol, das nicht abgeblockt wird, verursacht einen Verlust an Energie.

SPIELZIEL

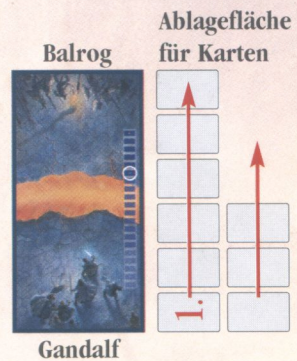
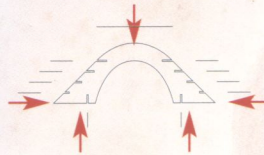
Wer nach einem Duell noch über die größere Energie verfügt, rückt auf der Brücke nach oben. Wer am Ende, nach drei Duellen und dem Finale, am weitesten oben auf der Brücke steht, gewinnt den Kampf.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan, 1 Brücke zum Zusammenstecken, 1 graue Gandalf-Figur, 1 rote Balrog-Figur, 2 Energiesteine, 54 Spielkarten

SPIELVORBEREITUNG

- Vor dem ersten Spiel werden die einzelnen Teile der Brücke vorsichtig aus dem Rahmen gelöst und die Brücke wie in der Skizze zusammengesteckt.
- Der Spielplan wird so zwischen die beiden Spieler gelegt, dass sie an den Schmalseiten sitzen.
- Über den Abgrund wird die Brücke gestellt.
- Ein Spieler übernimmt die Rolle von Gandalf, der andere die des Balrog.
- Jeder Spieler erhält seine Spielfigur und setzt sie jeweils vor die unterste Stufe der Brücke.
- Jeder Spieler nimmt seinen Energiestein und setzt ihn auf das mit einem weißen + markierte Startfeld der Energieleiste.
- Gandalf erhält seine 27 Gandalf-Karten, Balrog seine 27 Balrog-Karten.
- Jeder Spieler mischt seine Karten und legt sie als Stapel verdeckt vor sich ab.



DER ABLAUF DES SPIELS

Das Spiel besteht aus drei aufeinanderfolgenden Duellen und einem Finale. Jeder Spieler nimmt für das erste Duell von seinem verdeckten Stapel die obersten neun Karten auf die Hand. Von diesen neun Karten werden während des Duells sechs eingesetzt, drei werden für das Finale aufbewahrt.

Gandalf eröffnet das erste Duell.

DAS DUELL

Erster Schlagabtausch: Karten auslegen

- Gandalf wählt eine seiner 9 Handkarten aus und legt sie als erste Karte neben dem Spielplan offen aus (siehe Abb. Seite 1).
- Dann wählt auch Balrog eine Karte als Antwort aus und legt sie rechts von der Gandalf-Karte an.

Hinweis: Da Balrog ein Wesen aus Flammen und Rauch ist, scheidet er manche Balrog-Karten keine eindeutige Ausrichtung zu haben. Dies ist jedoch nicht so. Am besten sehen sich die Spieler zu Beginn die Karten kurz an. Im Zweifelsfall hilft ein Blick auf das Motiv auf der Rückseite

Erster Schlagabtausch: Auswertung

Die Spieler vergleichen die Stärkekpunkte der beiden nebeneinander liegenden Karten. Am rechten Kartenrand befindet sich immer die Angriffsstärke, am linken Kartenrand die Verteidigungsstärke. Reihe für Reihe wird nun geprüft, ob sich auf der Karte des Angreifers und auf der Karte des Verteidigers Stärkekpunkte gegenüberstehen.

- Befindet sich in **einer** Reihe nur auf einer Karte ein Stärkekpunkt, so erleidet der Besitzer der anderen Karte (ohne den Stärkekpunkt) einen Schaden. Er muss seinen Energiestein auf der Leiste um ein Feld nach unten versetzen, in Richtung des negativen Bereichs.



Beispiel:



Bei diesem Schlagabtausch erzielt Gandalf 2 Treffer (einen in der ersten und einen in der vierten Reihe).

Balrog erzielt 1 Treffer in der zweiten Reihe.

Gandalfs Angriffs-Stärkekpunkt in der dritten Reihe wird von Balrog's Verteidigungs-Stärkekpunkt abgeloct.

Als Ergebnis wird Gandalfs Energiestein 1 Feld und Balrog's 2 Felder nach unten gesetzt.

Nächster Schlagabtausch

Die Karte, mit der sich Balrog gerade gegen Gandalfs Angriff verteidigt hat, ist jetzt gleichzeitig seine Angriffs-karte. Nun ist Gandalf an der Reihe zu verteidigen. Er legt eine seiner übrigen Handkarten neben die Karte, die Balrog zuletzt gelegt hat. Sofort kommt es zum zweiten Schlagabtausch. Wieder werden die beiden Karten verglichen und ausgewertet.

Das Beispiel geht weiter:



muss aber 1 Treffer von Gandalf hinnehmen (in der zweiten Reihe) in der dritten Reihe) und einen in der vierten Reihe). Diesmal wird Gandalfs Energiestein 2 Felder und Balrog's 1 Feld nach unten gesetzt.

So folgt nun Schlagabtausch um Schlagabtausch, bis das erste Duell endet. *Hinweis: Nach 6 gelegten Karten beginnt man am besten eine neue Kartenreihe unterhalb der ersten (siehe Abb. Seite 1).*

Differenz 3 oder größer
Gibt es nach einem Schlagabtausch zwischen den Energiesteinen auf der Energieliste einen Abstand von **mindestens 3 freien Feldern**, so darf der Spieler, dessen Energiestein weiter oben steht, sofort die Handkarten seines Gegners ansehen.

Sonderkarten



Auf einigen Karten befinden sich Texte. Wenn eine solche Sonderkarte gelegt wird, wird zuerst der Vergleich der Stärkpunkte und danach deren Texte ausgewertet, siehe die entsprechenden Textanweisungen auf den Karten und die näheren Erläuterungen am Ende der Regel.

Gandalfs und Baltros Trance

Auf zwei Karten ohne Text befinden sich überhaupt keine Stärkpunkte. Bei diesen Karten sind die Kontrahenten zu schwach, um Stärke zu zeigen. *Tip: Man sollte den Einsatz dieser Karten möglichst vermeiden, da sie sozusagen den Tiefpunkt in einem Duell darstellen.*

DAS ENDE EINES DUELLS

Ein Duell endet, wenn jeder Spieler sechs seiner Karten ausgespielt hat *oder* wenn der Energiestein eines oder beider Spieler im negativen Bereich gelandet ist.

Ausnahmefall:

Beiden sich die Energiesteine beider Spieler im negativen Bereich auf demselben Feld, und ein oder beide Spieler besitzen noch mehr als 3 Handkarten, muss weitergespielt werden. Das Duell endet dann erst, wenn der Energiestein eines Spielers ein-

denig weiter unten im negativen Bereich ist oder wenn beide Spieler nur noch 3 Handkarten besitzen.

Endet ein Duell (oder später das Finale) aufgrund des Vergleichs der Stärkpunkte und die letzte Karte war eine Sonderkarte, wird deren Textfunktion nicht mehr ausgewertet.

Nach dem Ende eines Duells werden die Folgen ermittelt:

DIE FOLGEN EINES DUELLS

Jeder Spieler legt seine drei restlichen Handkarten verdeckt zur Seite. Diese Karten (nach den drei Duellen sind es insgesamt neun) werden am Ende im Finale eingesetzt. Hat ein Spieler noch mehr als drei Handkarten übrig (das ist dann der Fall, wenn ein Energiestein frühzeitig im negativen Bereich ist), wählt er drei Karten für das Finale aus. Überzählige Handkarten werden verdeckt in die Schachtel gelegt.

Gewinner eines Duells ist der Spieler, dessen Energiestein auf der Energieliste weiter oben steht. Der Duell-Gewinner zieht nun seine **Spießfigur** auf der Brücke nach oben; und zwar bei einem Abstand zwischen den beiden Energiesteinen: von null, eins oder zwei freien Feldern um 1 Stufe, von drei oder vier freien Feldern um 2 Stufen, von fünf oder mehr freien Feldern um 3 Stufen.

Beiden sich beide Energiesteine auf dem gleichen Feld, so ist das ein Unentschieden. In diesem Fall **verliert immer der Startspieler** eines Duells (im ersten Duell ist das also Gandalf). Der Gewinner zieht seine Figur 1 Stufe hoch.

Nach dem Duell werden die ausgespielten Karten eingesammelt und verdeckt in die Schachtel gelegt. Diese Karten sind aus dem Spiel.



DIE DUELLE 2 UND 3

Vor Beginn eines neuen Duells werden die Energiesteine wieder auf das Startfeld gesetzt. Die Spielfiguren auf der Brücke bleiben natürlich auf ihren Plätzen.

Jeder Spieler nimmt von seinem verdeckten Stapel die nächsten neun Karten auf seine Hand.

Der Verlierer des letzten Duells bestimmt nach Sichtung seiner Karten, wer das nächste Duell beginnt. Gespielt wird wieder wie oben beschrieben wurde.

Nach Beendigung des dritten Duells (alle Karten sind dann aufgebraucht) folgt das Finale.

DAS FINALE

Bis auf kleinere Änderungen läuft das Finale wie die vorangegangenen Duelle ab.

- Jeder Spieler nimmt die **neun** Karten auf, die er in den vergangenen drei Duellen beiseite gelegt hat. Mit diesen Karten bestreitet er das Finale.
- Für das Finale steht den Spielern mehr Energie zur Verfügung. Daher werden beide Energiesteine nun auf das orangefarbige Startfeld am oberen Ende der Energieleiste gesetzt.
- Der Spieler, dessen Spielfigur auf der Brücke weiter unten steht, bestimmt, wer das Finale beginnt. Stehen beide Spielfiguren auf gleicher Höhe, bestimmt der Spieler, der das letzte Duell verloren hat, wer beginnt.
- Das Finale endet, wenn eine Spielfigur im negativen Bereich landet, oder wenn beide Spieler **alle** ihre Handkarten aufgebraucht haben. Es gibt beim Finale keine restlichen Karten.
- Der Gewinner des Finales versetzt seine Spielfigur auf der Brücke entsprechend des erreichten Ergebnisses eine, zwei oder drei Stufen nach oben.



DAS ENDE DES SPIELS

Nach dem Ende des Finales gewinnt der Spieler, dessen Spielfigur auf der Brücke nun weiter oben steht. Stehen beide Spielfiguren auf gleicher Höhe, so gewinnt der Spieler, der das Finale gewonnen hat.

Ein Spiel kann manchmal auch schon vor dem Finale enden. Das ist dann der Fall, wenn eine Spielfigur nach dem zweiten oder dritten Duell bereits die oberste Stufe der Brücke erreicht hat. Der Besitzer dieser Spielfigur hat sofort gewonnen.

Variante: Längeres Spiel

Es werden zwei komplette Spiele direkt nacheinander gespielt. Nach dem ersten Spiel werden die Rollen getauscht.

Nach jedem Spiel gibt es Punkte: Steht eine Spielfigur auf Stufe 1, so erhält der Spieler 1 Punkt; steht die Figur auf Stufe 2, so gibt es 2 Punkte, usw.

Nach zwei Spielen werden die Punkte addiert. Wer die höhere Gesamtpunktzahl erreicht, gewinnt das Spiel. Bei einem Unentschieden gewinnt, wer im zweiten Spiel Gandalf gespielt hatte.

Bedeutung der Sonderkarten:

Die Texte der Sonderkarten brauchen nicht vor dem ersten Spiel gelesen zu werden. In Zweifelsfällen schaut man einfach hier unter der entsprechenden Sonderkarte nach. Wenn zwei Sonderkarten betroffen sind, schaut man am besten bei beiden Erklärungen nach.

Balrogs Finte:

- Der Balrog-Spieler legt die Finte auf den Tisch. Dann wählt er eine eigene, schon gelegte Karte (keine Sonderkarte) aus der Auslage und legt sie an das Ende der Kartenreihe. In die Lücke kommt die Finte. Schließlich wird die gespielte Karte erneut ausgewertet.
- Sollten von Balrog zuvor nur Sonderkarten gespielt worden sein, wird die Finte ans Ende der Auslage gelegt und ausgewertet. Die Finte besitzt keine Angriffs- und Verteidigungswerte.
- Wenn die Finte auf Gandalfs Spiegel antwortet, verliert sie nicht ihre Sonderfunktion, da sie nicht unmittelbar an den Spiegel angelegt wird.
- Wenn die Finte auf Gandalfs Wut antwortet, die noch Gültigkeit hat, dann darf

die Sonderfunktion der Finte trotzdem genutzt werden. Die Finte wird ja zunächst nicht in die Kartenreihe gelegt. Gandalfs Wut behält weiterhin Gültigkeit.

Balrogs Kraft:

Sollte durch die Verteidigungswerte dieser Karte (linker Kartenrand) das Duell beendet sein, verfällt die Sonderfunktion von Balrogs Kraft.

Balrogs Macht:

Die Figuren auf der Brücke entscheiden, wie weit die Energiesteine auf der Leiste nach unten in Richtung des negativen Bereichs bzw. wieder nach oben bewegt werden (höchstens jedoch bis zum Startfeld des Duells/Finales zurück).

- Steht die Balrog-Figur auf einer höheren Stufe als die Gandalf-Figur, dann gewinnt Balrog Energie dazu. Er setzt seinen Energiestein 1 Feld zurück. Gandalfs Energiestein bleibt stehen.
- Stehen beide Figuren auf derselben Stufenhöhe, dann setzt Balrog seinen Energiestein 1 Feld zurück und Gandalf seinen 1 Feld vor. Er verliert also Energie.
- Steht die Balrog-Figur auf einer niedrigeren Stufe als die Gandalf-Figur, dann zieht Balrog seinen Energiestein 2 Felder zurück und Gandalf seinen 1 Feld vor.
- Die Anfangsfelder der Figuren vor der Brücke werden auch als Stufe gezählt.
- Endet ein Duell/das Finale aufgrund des Vergleichs der Stärkepunkte, kommt die Sonderfunktion nicht mehr zum Einsatz, auch wenn sie einen Energiestein wieder aus dem negativen Bereich herausbringen würde.

Balrogs Trick:

- Balrog darf sich die Karte anschauen, nachdem sie aus Gandalfs Hand gezogen wurde.
- Wenn Balrogs Trick erst im Finale gespielt wird, verliert er seine Sonderfunktion, nicht aber seine Stärkepunkte.

Balrogs Wehr:

- Die Karte, die in die Lücke gelegt wird, wird natürlich nicht ausgewertet.
- Wird eine Sonderkarte erneut als Antwort gelegt, werden nur die Stärkepunkte, nicht aber die Sonderfunktion ausgewertet. Nur Gandalfs Spiegel behält seine Sonderfunktion.

Gandalfs Balance:

Die Positionen der Energiesteine auf der Leiste entscheiden, wie weit die Energiesteine nach unten in Richtung des negativen Bereichs bzw. wieder nach oben bewegt werden (höchstens jedoch bis zum Startfeld des Duells/Finales zurück).

- „Vor“ heißt: Gandalf hat mehr Energie als Balrog, d. h. sein Energiestein steht weiter vom negativen Bereich entfernt als Balrogs. Dann zieht Gandalf seinen Energiestein 1 Feld zurück. Balrogs Energiestein bleibt stehen.
- „Gleich“ heißt: Beide Energiesteine stehen auf demselben Feld der Leiste. Dann zieht Gandalf seinen Stein 1 Feld zurück und Balrog seinen 1 Feld vor.
- „Hinter“ heißt: Gandalfs Stein steht näher zum negativen Bereich als Balrogs. Dann zieht Gandalf seinen Energiestein 2 Felder zurück und Balrog seinen 1 Feld vor.
- Endet ein Duell/das Finale aufgrund des Vergleichs der Stärkepunkte, kommt die Sonderfunktion nicht mehr zum Einsatz, auch wenn sie einen Energiestein wieder aus dem negativen Bereich herausbringen würde.

Gandalfs List:

- Wird nach Offenlegung der Karten noch Gandalfs Zauber gespielt, nimmt Balrog seine Karten wieder auf die Hand, mischt sie und lässt eine von Gandalf ziehen. Danach muss Balrog seine Karten wieder offen auslegen.
- Gelingt es Gandalf einen Abstand von 3 freien Feldern mit seinem Energiestein zu erzielen, verfällt für ihn natürlich die Möglichkeit, die Kartenhand des Gegners anzuschauen.
- Balrog muss seine drei Karten für das Finale aus den offenen Karten wählen, so dass Gandalf davon Kenntnis bekommt.

Gandalfs Magie:

- Jede in diesem Duell nach Gandalfs Magie gelegte Balrog-Karte kann von Gandalf ausgewählt werden.
- Gandalf muss sich aber immer sofort nach dem Legen entscheiden, ob er diese Karte auswählt.
- Wenn Gandalf eine Balrog-Karte auswählt, spielt Balrog eine neue Karte aus der Hand.
- Sollte Balrog in diesem Duell keine Karte mehr legen müssen, verfällt die Sonderfunktion.
- Wenn Gandalfs Magie erst im Finale gespielt wird, verliert sie ihre Sonderfunktion, nicht aber ihre Stärkepunkte.

Gandalfs Spiegel:

- Die Stärkepunkte der letzten Balrog-Karte (rechter Kartenrand) werden zurückgespiegelt. Sie gehen quasi durch Gandalfs Spiegel-Karte hindurch, so dass Balrog auf seinen eigenen Angriff selber antworten muss.
- Karten mit Sonderfunktion, die hier als Antwort dienen, verlieren ihre Sonderfunktion, nicht aber ihre Stärkepunkte. Balrogs Finte aber, weil diese Karte nicht unmittelbar an Gandalfs Spiegel gelegt wird, behält die Sonderfunktion.
- Wird der Spiegel aufgrund von Balrogs Wehr erneut angelegt, behält er seine volle Gültigkeit.
- Wird der Spiegel als letzte Karte eines Duells gespielt (jeder hat noch drei Handkarten), werden die Energiesteine nicht mehr verschoben.

Gandalfs Wut:

- Balrogs Finte verliert nicht die Sonderfunktion. Die Finte darf gegen eine andere, schon gelegte Karte getauscht werden. Gandalfs Wut hat weiterhin Gültigkeit.
- Wenn bis zum Ende des Duells keine Balrog-Karte mit Sonderfunktion gespielt wird, verfällt die Sonderfähigkeit von Gandalfs Wut.
- Wird Balrogs Trick im Finale als nächste Sonderkarte auf Gandalfs Wut gespielt, bleibt die Sonderfunktion von Gandalfs Wut erhalten.

Gandalfs Zauber:

- Nachdem Gandalf die Karte gezogen hat, legt er sie für beide Spieler gut sichtbar offen auf den Spielplan.
- Gandalf darf ab jetzt (also auch schon für das unmittelbar folgende Kartenlegen von Balrog) entscheiden, ob Balrog diese Karte legen muss.
- Bestimmt Gandalf, dass diese Karte nicht für das Duell gelegt wird, darf Balrog sie zu den drei Karten für das Finale legen. Das gilt auch, wenn Balrog mehr als drei Karten übrig behalten hat. Balrog bestimmt, ob diese Karte weggelegt oder für das Finale genutzt wird.
- Taucht Gandalfs Zauber im Finale auf und bestimmt Gandalf, dass diese Karte nicht gelegt wird, so muss diese Karte als letzte Balrog-Karte gespielt werden, es sei denn, das Finale ist vorher beendet.

Der Autor:

Peter Neugebauer, Jahrgang 1956, lebt mit seiner Frau Gaby im Ruhrgebiet und unterrichtet dort an einem Gymnasium. Schon sein erstes Spiel im Kosmos Verlag „Die Suche“ war vor dem Hintergrund von Mitteleuropa angelehnt. Die faszinierende Erlebniswelt Tolkiens hat ihn auch zu diesem dramatischen Zweikampf auf der Brücke von Moria inspiriert.

Der Illustrator:

Der Kanadier John Howe lebt mit seiner Familie in der Schweiz. Er gilt als einer der brilliantesten Illustratoren zu Tolkiens Werken und hat an der großen „Herr der Ringe“-Verfilmung maßgeblich am Set-Design mitgewirkt.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Gestaltung: Pohl & Rick Grafikdesign

Foto: Dirk Hoffmann

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

Art.-Nr. 689315

© 2002 Tolkien Enterprises

© 2002 Sophisticated Games Ltd.

© 2002 KOSMOS Verlag

Postfach 106011

D-70049 Stuttgart

Telefon: +49(0)711-2191-0

Fax: +49(0)711-2191-422

Web: www.kosmos.de

e-mail: info@kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

The Lord of the Rings and the characters and places therein are trademarks of Tolkien Enterprises, Berkeley CA and are used, under license, by Sophisticated Games Ltd.