



Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!

patreon.boardgamefan.de

paypal.boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung!

HDR: DAS SCHICKSAL DER GEMEINSCHAFT

ZIEL DES SPIELS

Erfüllt gemeinsam alle zu Spielbeginn festgelegten Ziele. **Zerstört den Einen Ring** muss als letztes Ziel erfüllt werden. Ihr verliert sofort, wenn der **Hoffungsmarker** Feld 0 erreicht.

SPIELAUFBAU

Siehe Seiten 4–8 der Anleitung

- **Standard-Ziele:** Verwendet immer **Zerstört den Einen Ring** plus 3 zufällige Zielkarten, sofern ihr kein Szenario oder keine höhere Schwierigkeit wählt. Nicht verwendete Zielkarten kommen zurück in die Schachtel.
- **Zielkarten-Aufbau:** Befolgt alle Aufbau-Anweisungen auf verwendeten Zielkarten. Pflichtcharaktere durch Zielkarten bereitlegen.
- **Charaktere:** Ergänzt zufällig, bis pro Person 2 **Charaktere** verfügbar sind; danach mischen und je 2 austeilen.
- **Gefährtenstapel:** **Regionskarten**, verwendete **Ereigniskarten** und **Der Himmel verfinstert sich**-Karten nach Aufbaugabe mischen. Nicht verwendete Ereignis- und **Der Himmel verfinstert sich**-Karten unesehen zurücklegen.
- **Startperson:** Wer die Regionskarte mit der niedrigsten Zahl hat, beginnt. Erstarte: Frodo beginnt.
- **Schwierigkeit:** Bestimmt Anzahl der **Der Himmel verfinstert sich**-Karten und Ziele.

Siehe [08] SCHWIERIGKEIT UND SZENARIEN

- **Solo-Partie:** Siehe SOLO-PARTIE.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Aktive Person:** Die Person, die gerade am Zug ist. Sie entscheidet letztlich, was sie in ihrem Zug tut.
- **Charakter:** Jede Person kontrolliert 2 **Charaktere**. Jeder **Charakter** hat 1 **Charakterkarte** und 1 Figur.
- **Doppelcharakter:** **Frodo & Sam** sowie **Merry & Pippin** zählen jeweils als 1 **Charakter**. Bezieht sich eine Regel auf einen der beiden, ist sein Gefährte mitgemeint.
- **Befreundete Truppen:** Gondor, Elben, Rohirrim und Zwerge. Sie stehen an Orten und werden für Appell, Reise, Angriff, Eroberung und **Zuflucht**-Verteidigung verwendet.
- **Schatten-Truppen:** Rote feindliche Truppen. Es gibt keine Begrenzung, wie viele Truppen an einem Ort stehen dürfen.
- **Nazgûl:** Stehen in Regionen, nicht an einzelnen Orten. Ihre Präsenz gilt an jedem Ort ihrer Region.
- **Auge von Sauron:** Zeigt die Region, auf die Sauron blickt. Wird durch Angriff, Eroberung, **Der Himmel verfinstert sich** und Schatten-Sonderbefehle bewegt.
- **Ort / Region:** Orte liegen innerhalb von Regionen. Karten und Fähigkeiten können sich auf Regionen beziehen.
- **Zuflucht:** Sicherer Ort. Falls dort nach einer Schlacht, Aktion oder einem beliebigen Effekt **Schatten-Truppen**, aber keine **befreundeten Truppen** stehen, wird sie zur **Schattenfestung** und ihr verliert 3 **Hoffnung**.
- **Schattenfestung:** Feindliche Festung. Kann durch **Eroberung** zur **Zuflucht** werden.
- **Normale Pfade:** Weiße Verbindungen zwischen Orten.

- **Spezialpfade:** Verbindungen mit Symbolkosten. Beim Reisen über sie musst du die abgebildeten **Symbole ausgeben**.
- **Kriegspfade:** Farbige Pfeilpfade der **Schatten-Truppen**. **Charaktere** dürfen sie beim Reisen in beide Richtungen nutzen; Pfeilrichtung gilt nur für Vorstoß.
- **Gefährtenkarten:** **Regionskarten** und **Ereigniskarten**. Nur **Gefährtenkarten** zählen gegen das **Handlimit**.
- **Regionskarten:** Haben Region und Symbole. Symbole darfst du an beliebigen Orten ausgeben; die Region ist nur relevant, wenn eine Aktion/Fähigkeit sie verlangt.
- **Ereigniskarten:** Meist jederzeit spielbar, auch in fremden Zügen. Keine Aktion. Danach auf den Gefährten-Ablagestapel.
- **Symbol-Plättchen:** Werden aus dem Vorrat genommen und beim Ausgeben dorthin zurückgelegt. Ist kein passendes Plättchen im Vorrat, erhältst du keines.
- **Symbole ausgeben:** Lege 1 passende Gefährtenkarte ab oder lege 1 passendes **Symbol-Plättchen** in den Vorrat zurück.
- **Hoffnung:** Frodos Moral. **Hoffnung 0** = sofortige Niederlage. **Hoffnung** kann nicht über das oberste Feld steigen.
- **Bedrohung:** Gibt an, wie viele Schattenkarten du in Schritt [03] abhandelst.
- **Handlimit:** 7 **Gefährtenkarten**. Immer sofort prüfen, aber erst nach vollständig abgehandelten gezogenen **Der Himmel verfinstert sich**-Karten. Wenn du mehr als 7 **Gefährtenkarten** hast, reduziere sofort auf 7, indem du beliebige **Gefährtenkarten** ablegst und/oder **Ereigniskarten** spielst.

SPIELABLAUF

Ihr seid im Uhrzeigersinn nacheinander am Zug.

01. Aktionen durchführen.
02. 2 **Gefährtenkarten** ziehen.
03. Schattenkarten ziehen.

Nach Schritt [03] endet dein Zug; danach ist die Person links von dir am Zug.

[01] AKTIONEN DURCHFÜHREN

- Führe bis zu 4 Aktionen mit 1 deiner **Charaktere** durch.
- Führe zusätzlich 1 Aktion mit deinem anderen **Charakter** durch.
- Wähle, welcher **Charakter** zuerst handelt. Dieser **Charakter** muss alle seine Aktionen abschließen, bevor der andere handelt.
- Gleiche Aktion mehrfach erlaubt.
- Beide **Charaktere** greifen auf deine Handkarten und **Symbol-Plättchen** zu.
- Hast du ausnahmsweise nur 1 **Charakter**, führst du nur bis zu 4 Aktionen mit diesem **Charakter** durch.

[01.1] REISE

- Bewege deinen **Charakter** an einen verbundenen Ort.
- Nutze **normale Pfade**, **Spezialpfade** oder **Kriegspfade**.
- Gib bei **Spezialpfaden** die abgebildeten Symbole aus.
- Andere **Charaktere** am Startort dürfen mitkommen.
- **Befreundete Truppen** am Startort dürfen mitkommen.

***Charaktere** anderer Personen darfst du nur mit deren Erlaubnis mitnehmen.*

***Befreundete Truppen** bewegen sich nicht eigenständig, sondern nur, wenn ein Effekt sie bewegt oder ein reisender **Charakter** sie mitnimmt.*

- Wenn Frodo reist oder mitgenommen wird: Die **aktive Person** gibt entweder 1 Heimlichkeit aus oder würfelt für eine Suche am Reiseziel.

Diese Frodo-Kosten kommen zusätzlich zu Spezialpfad-Kosten.

[01.2] GEMEINSCHAFT

- Voraussetzung: Dein **Charakter** steht am selben Ort wie ein **Charakter** einer anderen Person.
- Beide beteiligten Personen müssen einverstanden sein.
- Gib der anderen Person 1 Karte oder nimm von ihr 1 Karte.
- Die gegebene oder genommene Karte muss zur Region passen, in der dein **Charakter** steht.
- Prüfe danach sofort das **Handlimit** der empfangenden Person.
- Falls die empfangende Person über 7 Karten hat, reduziert sie sofort auf 7, indem sie Karten ablegt und/oder **Ereigniskarten** spielt.
- **Symbol-Plättchen** können nicht getauscht werden.

[01.3] VORBEREITUNG

- Voraussetzung: Dein **Charakter** steht an einer **Zuflucht**.
- Lege 1 Regionskarte ab.
- Nimm 1 **Symbol-Plättchen** mit demselben Symbol aus dem Vorrat.
- Erlaubte **Symbol-Plättchen:** Freundschaft, Heimlichkeit, Heldenmut, Widerstandskraft.

*Ist kein passendes **Symbol-Plättchen** im Vorrat, kannst du Vorbereitung nicht durchführen.*

***Solo:** Die abgelegte Regionskarte muss zusätzlich zur Region deines **Charakters** passen.*

[01.4] APPELL

- Voraussetzung: Dein **Charakter** steht an einem Gondor-, Elben-, Rohirrim- oder Zwerge-Ort.
- Gib 1 Freundschaft aus.
- Stelle 1 **befreundete Truppe** der Farbe des Ortes an diesen Ort.

An weißen und roten Orten kannst du Appell nicht durchführen.

Ist keine passende Truppe im Vorrat, kannst du Appell nicht durchführen.

[01.5] ANGRIFF

- **Voraussetzung:** Am Ort deines **Charakters** stehen mindestens 1 **befreundete Truppe** und 1 Schatten-Truppe.

- Verschiebe das **Auge von Sauron** in die Angiffs-Region.
- Würfle dann für eine Schlacht.
- Bei Angriff wirfst du mindestens 1 Schlacht-Würfel und bis zu 1 pro **befreundeter Truppe** am Ort (max. 3).

Siehe [04] SCHLACHT WÜRFELN

[01.6] EROBERUNG

- Voraussetzung: Dein **Charakter** steht mit mindestens 1 **befreundeten Truppe** an einer **Schattenfestung**.
- Dort dürfen keine **Schatten-Truppen** stehen.
- Gib 3 Heldenmut aus.
- Verwandle die **Schattenfestung** in eine **Zuflucht**.
- Verschiebe das **Auge von Sauron** in diese Region.
- Erhalte 2 **Hoffnung**.

*Aufgedruckte **Schattenfestung:** Lege 1 **Zuflucht-Plättchen** auf den Ort.*

*Ursprüngliche **Zuflucht mit Schattenfestung-Plättchen:** Entferne das **Schattenfestung-Plättchen**.*

*Wenn **Moria**, **Isengart**, **Dol Guldur** oder **Umbar** erobert ist, erscheinen dort keine **Schatten-Truppen** mehr. Ignoriere spätere Schattenkarten-Platzierungen an dieser eroberten Festung.*

[01.7] DEN RING ZERSTÖREN

- Nur Frodo kann diese Sonderaktion durchführen.
- Voraussetzung: Frodo steht am Schicksalsberg.
- Voraussetzung: Alle anderen Zielkarten sind erfüllt.
- Gib 5 Heldenmut aus.
- Frodo muss einen letzten Suche-Wurf überleben.
- Wirf wie üblich 1 Suche-Würfel pro **Nazgûl** in Frodos Region und pro Schatten-Truppe an Frodos Ort.
- Füge pro fehlender **Hoffnung** auf der **Hoffnungsleiste** 1 Suche-Würfel hinzu (max. 7).
- Bleib nach dem Wurf mindestens 1 **Hoffnung** übrig, gewinnt ihr sofort.

[02] 2 GEFÄHRTENKARTEN ZIEHEN

01. Ziehe gleichzeitig die obersten 2 Karten vom Gefährtenstapel.
02. Handle gezogene **Der Himmel verfinstert sich**-Karten sofort ab.
03. Prüfe danach dein **Handlimit**.

*Ist der Gefährtenstapel leer, verliert ihr für jede nicht gezogene Karte 1 **Hoffnung**.*

[02.1] EREIGNISKARTEN

- **Ereigniskarten** können jederzeit gespielt werden, egal wer am Zug ist.
- Das Spielen zählt nicht als Aktion.
- Wer die Karte spielt, entscheidet, wie sie verwendet wird.
- Danach kommt sie auf den Gefährten-Ablagestapel.

Nicht spielbar während einer Schlacht, einer Suche oder während eine andere Karte/Fähigkeit abgehandelt wird, außer es ist ausdrücklich erlaubt.

[02.2] DER HIMMEL VERFINSTERT SICH

Wenn du eine **Der Himmel verfinstert sich**-Karte ziehst:

- 01. Der Schatten wächst:** Erhöhe die **Bedrohung** um 1.
- 02. Ich sehe dich!:** Falls das **Auge von Sauron** in Frodos Region ist, verliert ihr 2 **Hoffnung**. Sonst verschiebe das Auge in Frodos Region.
- 03. Im Schutz der Dunkelheit:** Stelle 3 **Schatten-Truppen** am angegebenen Ort auf.
- 04. Die Gefahr nimmt zu:** Mische den Schatten-Ablagestapel und lege ihn verdeckt oben auf den Schattenstapel.
- 05.** Entferne die **Der Himmel verfinstert sich**-Karte aus dem Spiel. Ziehe keine Ersatzkarte.

*Sind nicht genug **Schatten-Truppen** im Vorrat, verliert ihr 1 **Hoffnung** pro nicht aufgestellter Schatten-Truppe.*

*Befinden sich am Aufstellort **befreundete Truppen**, würfle für eine Schlacht.*

Ziehst du selten 2 dieser Karten gleichzeitig, handle beide nacheinander ab.

[03] SCHATTENKARTEN ZIEHEN

Handle so viele Schattenkarten ab, wie die aktuelle **Bedrohung** angibt.

Für jede Schattenkarte:

- 01.** Decke die oberste Schattenkarte auf und lege sie offen neben den Schattenstapel.
- 02.** Prüfe die Rückseite der nun obersten verdeckten Schattenkarte.
- 03.** Rote Flagge: Handle die obere Hälfte der aufgedeckten Karte ab = **Vorstoß**.
- 04.** Schwarzes Banner: Handle die untere Hälfte der aufgedeckten Karte ab = **Verstärkung**.
- 05.** Lege die aktive Schattenkarte erst nach allen Schattenkarten dieses Zuges auf den Schatten-Ablagestapel.

[03.1] VORSTOSS

- Bewege jede Schatten-Truppe auf dem abgebildeten Kriegspfad 1 Feld weiter.
- **Kriegspfade** beginnen an einem roten Schatten-Ort, folgen farbigen Pfeilen und enden an einer **Zuflucht**.
- Beginne mit den **Schatten-Truppen**, die der **Zuflucht** am nächsten sind.
- Arbeite den Kriegspfad Ort für Ort nach hinten ab.
- Bewege auch **Schatten-Truppen**, die an Orten mit **befreundeten Truppen** stehen.
- **Schatten-Truppen** am Ende des Kriegspfads bewegen sich nicht weiter.
- **Schatten-Truppen** außerhalb des abgebildeten Kriegspfads bewegen sich nicht.

Danach:

- Würfle an jedem Ort des Kriegspfads für eine Schlacht, falls dort **Schatten-Truppen** und **befreundete Truppen** stehen.

- Handle Schlachten vom vordersten Ort des Kriegspfads aus nacheinander ab.
- Prüfe danach **Zufluchten: Schatten-Truppen** ohne **befreundete Truppen** = **Zuflucht** wird erobert, verliert 3 **Hoffnung**.

[03.2] VERSTÄRKUNG

- Stelle 1 Schatten-Truppe auf den abgebildeten Ort.
- Es gibt keine Begrenzung für Truppen an einem Ort.
- Falls an diesem Ort **befreundete Truppen** stehen, würfle für eine Schlacht.
- Befolge danach den Sonderbefehl im unteren Bereich der Karte.

*Sind nicht genug **Schatten-Truppen** im Vorrat, verliert ihr 1 **Hoffnung** pro nicht aufgestellter Schatten-Truppe.*

*Wurde der gezeigte Ort erobert und ist nun eine **Zuflucht**, stelle dort keine Schatten-Truppe auf.*

SONDERBEFEHLE

- **Auge in Frodos Region:** Verschiebe das **Auge von Sauron** in Frodos Region. Falls es bereits dort ist, würfle für eine Suche.
- **2 **Nazgûl** näher an Frodo:** Bewege die 2 Frodo nächstgelegenen **Nazgûl** außerhalb seiner aktuellen Region je 1 Region näher an Frodo heran. Bewege sie einzeln.

*Bei Gleichstand entscheidet die **aktive Person**.*

- **3 **Nazgûl** beim Auge einsetzen:** Bewege 3 **Nazgûl** direkt in die Region mit dem Auge. Nimm sie einzeln aus Mordor. Ist Mordor leer, nimm sie einzeln aus Regionen mit den meisten **Nazgûl**; die Region mit dem Auge wird dabei nicht berücksichtigt.
- **Auge in Mordor bei diesem Befehl:** Rufe stattdessen 3 **Nazgûl** nach Mordor zurück. Nimm sie einzeln aus der größten Gruppe außerhalb Mordors.

*Hat ein Sonderbefehl mehrere mögliche Auswirkungen, entscheidet die **aktive Person**.*

[03.3] BESONDERE SCHATTENKARTEN

- **Die Trommeln des Krieges:** Stelle in jede **Schattenfestung** in Mordor je 1 Schatten-Truppe.
- **Die Räder von Saruman:** Wählt 1 Option:
- **Eidbruch:** Entfernt 2 beliebige **befreundete Truppen** vom Spielplan.
- **Zweifel:** 1 Person muss insgesamt 2 **Gefährtenkarten** und/oder **Symbol-Plättchen** ablegen.
- **Verzweiflung:** Verliert 1 **Hoffnung**.

Bei besonderen Schattenkarten wird kein Vorstoß und keine Verstärkung abgehandelt.

*Falls ihr euch bei Die Räder von Saruman nicht einigt, entscheidet die **aktive Person**.*

GRUNDSÄTZLICHE MECHANISMEN

[04] SCHLACHT WÜRFELN

AUSLÖSER

- Angriff-Aktion.
- Schattenkarte.
- **Der Himmel verfinstert sich**.
- Ereignis oder **Charakterfähigkeit**.

WÜRFELZAHL

- **Angriff durch **Charakter**:** Mindestens 1 und bis zu 1 Schlacht-Würfel pro **befreundeter Truppe** am Ort (max. 3).
- **Schattenkarte / Der Himmel verfinstert sich:** 1 Schlacht-Würfel pro Schatten-Truppe am Ort (max. 3). Das **Auge von Sauron** wird dabei nicht verschoben.

ERGEBNISSE

- **Bezingen:** Entferne 1 Schatten-Truppe.
- **Schlagabtausch:** Entferne 1 Schatten-Truppe und 1 **befreundete Truppe**.
- **Überrannt:** Entferne 1 **befreundete Truppe**. Wird an einer **Zuflucht** ignoriert.
- **Nazgûl!:** Falls **Nazgûl** anwesend sind, entferne 2 **befreundete Truppen**. Sonst kein Effekt.

NACH DEM WURF

- **Widerstandskraft:** Jeder anwesende **Charakter** darf Widerstandskraft ausgeben, um die gleiche Anzahl Schlacht-Würfel neu zu werfen.
- **Heldenmut:** Jeder anwesende **Charakter** darf Heldenmut ausgeben, um die gleiche Anzahl **Schatten-Truppen** zu entfernen.
- Mehrfaches Neuwürfeln desselben Würfels ist erlaubt, wenn erneut bezahlt wird.
- Die **aktive Person** entscheidet, welche **befreundeten Truppen** entfernt werden, falls mehrere Armeen betroffen sein könnten.
- Müssen mehr Truppen entfernt werden als vorhanden, entferne so viele wie möglich; Rest verfällt.

ZUFLUCHT VERLIEREN

- Falls nach der Schlacht in einer **Zuflucht Schatten-Truppen**, aber keine **befreundeten Truppen** stehen:
- Verliert 3 **Hoffnung**.
- Verwandle die **Zuflucht** in eine **Schattenfestung**.
- Aufgedruckte **Zuflucht:** Lege ein **Schattenfestung-Plättchen** auf den Ort.
- **Zuflucht-Plättchen:** Entferne das **Zuflucht-Plättchen**.

*Nach einer Schlacht können an einem Ort sowohl **Schatten-Truppen** als auch **befreundete Truppen** übrig bleiben.*

[05] SUCHE WÜRFELN

AUSLÖSER

- Frodo reist oder wird mitgenommen und es wird keine

Heimlichkeit ausgegeben.

- Schatten-Sonderbefehl bewegt das Auge in Frodos Region, während es bereits dort ist.
- **Zerstört den Einen Ring**.
- Ereignis oder **Charakterfähigkeit**.

WÜRFELZAHL

- Wirf 1 Suche-Würfel pro **Nazgûl** in Frodos Region.
- Wirf 1 Suche-Würfel pro Schatten-Truppe an Frodos Ort.
- Max. 7 Suche-Würfel.
- Bei 0 Würfeln wird nicht gewürfelt.

ERGEBNISSE

- **Vorbeigeschlüpft:** Kein Effekt.
- **Entkräftet:** Verliert 1 **Hoffnung**.
- **Ungeschützt:** Verliert 1 **Hoffnung**. Wird an einer **Zuflucht** ignoriert.
- **Rückruf:** Falls **Nazgûl** anwesend sind, rufe 1 **Nazgûl** nach Mordor zurück.

Rückruf hat keinen Effekt, falls Frodo in Mordor ist.

NACH DEM WURF

- Jeder anwesende **Charakter** darf Widerstandskraft ausgeben, um die gleiche Anzahl Suche-Würfel neu zu werfen.
- **Sams Hilfe:** Immer wenn für eine Suche gewürfelt wird, darfst du ausgeben, um die gleiche Anzahl Entkräftet- oder Ungeschützt-Ergebnisse zu ignorieren.
- **Den Ring anstecken:** Bevor für eine Suche gewürfelt wird, darfst du alle anwesenden **Schatten-Truppen** ignorieren. Falls du das tust, verliert 1 **Hoffnung** und verschiebe das Auge in Frodos Region.

[06] ZIELE, HOFFNUNG UND SPIELENDE

ZIELE ERFÜLLEN

- Erfülle die Bedingung der Zielkarte.
- Handle die Belohnung ab.
- Drehe die Zielkarte um.
- **Zerstört den Einen Ring** darf erst erfüllt werden, wenn alle anderen Zielkarten erfüllt sind.

HOFFNUNG VERLIEREN

- Suche-Wurf: 1 **Hoffnung** pro entsprechendem Ergebnis.
- **Der Himmel verfinstert sich:** 2 **Hoffnung**, falls das **Auge von Sauron** in Frodos Region ist.
- **Zuflucht** erobert: 3 **Hoffnung**.
- Schatten-Truppe müsste aufgestellt werden, ist aber nicht im Vorrat: 1 **Hoffnung** pro fehlender Truppe.
- Gefährtenkarte müsste gezogen werden, ist aber nicht im Stapel: 1 **Hoffnung** pro nicht gezogener Karte.

HOFFNUNG ERHALTEN

- **Schattenfestung** erobern: 2 **Hoffnung**.
- Manche Ziele und Fähigkeiten geben **Hoffnung**.
- **Hoffnung** kann nicht über das oberste Feld der **Hoffnungsleiste** steigen.

SPIELEND

- **Sieg:** Frodo erfüllt **Zerstört den Einen Ring**.
- **Niederlage:** **Hoffungsmarker** erreicht Feld 0.

[07] TIMING UND KARTENREGELN

- Ihr dürft frei diskutieren und Vorschläge machen; die **aktive Person** entscheidet ihren Zug.
- Ereignisse und manche **Charakterfähigkeiten** können in Zügen jeder Person genutzt werden.
- Nicht nutzbar während einer Schlacht, Suche oder laufenden Karten-/Fähigkeitsabhandlung, außer ausdrücklich erlaubt.
- Du kannst kein Ereignis spielen, bis alle Schritte einer Schattenkarte abgehandelt sind.
- Du kannst ein Ereignis spielen, bevor die nächste Schattenkarte gezogen wird.
- **Der Himmel verfinstert sich**-Karten und Schattenkarten werden sofort abgehandelt, sobald sie gezogen werden.
- Falls 2 Dinge gleichzeitig passieren, entscheidet ihr die Reihenfolge.
- Handkarten liegen offen vor dir.
- Beide deiner **Charaktere** können deine Handkarten und Plättchen verwenden.
- Du darfst Gefährten- und Schatten-Ablagestapel jederzeit ansehen.
- Du darfst die Rückseiten der Schattenkarten im Schattenstapel nicht ansehen, außer die Rückseite der obersten Karte.

[08] SCHWIERIGKEIT UND SZENARIEN

- **Einstieg:** 4 **Der Himmel verfinstert sich**-Karten | 4 Ziele.
- **Normal:** 5 **Der Himmel verfinstert sich**-Karten | 4 Ziele.
- **Heroisch:** 5 **Der Himmel verfinstert sich**-Karten | 5 Ziele.
- **Episch:** 6 **Der Himmel verfinstert sich**-Karten | 5 Ziele.
- **Legendär:** 6 **Der Himmel verfinstert sich**-Karten | 6 Ziele.
- Folgepartien: Kombiniert **Charaktere**, Ziele, Ereignisse und **Der Himmel verfinstert sich**-Karten neu.
- Solo/2 Personen: Zieht Zielkarten neu, wenn eine Zielkarte mehr **Charaktere** verlangt, als mitspielen.
- Vorgeschlagene Szenarien verwenden feste Zielkombinationen.

SOLO-PARTIE

[S01] AUFBAU

- Spiele mit **Frodo & Sam** plus 4 weiteren **Charakteren**.
- Lege **Frodo & Sam** neben den Spielplan.
- Bestimme zufällig 4 andere **Charakterkarten** und lege sie offen in eine Reihe.
- Lege den Solo-Marker auf die linke **Charakterkarte**.
- Stelle alle Figuren auf ihre Startorte.

[S02] SPIELABLAUF

- Der **Charakter** mit Solo-Marker führt bis zu 4 Aktionen durch.
- Vor oder nach allen Aktionen dieses **Charakters** darfst du 1 Bonus-Aktion mit **Frodo & Sam** durchführen.
- Danach ziehst du 2 **Gefährtenkarten**.
- Danach handelst du so viele Schattenkarten ab, wie die **Bedrohung** angibt.
- Verschiebe den Solo-Marker nach rechts.
- Nach dem rechten **Charakter** erhält wieder der linke **Charakter** den Solo-Marker.
- **Frodo & Sam** können niemals 4 Aktionen in einem Zug durchführen, da sie nie den Solo-Marker erhalten.
- Alle 5 **Charaktere** haben Zugriff auf alle Handkarten und **Symbol-Plättchen**.

[S03] SOLO-AKTIONEN

- **Vorbereitung:** **Charakter** muss an einer **Zuflucht** stehen und zusätzlich in der Region der abzulegenden Regionkarte sein.
- **Gemeinschaft:** Kann in der Solo-Partie nicht verwendet werden.

*In Regionen ohne **Zuflucht** kann Vorbereitung nicht durchgeführt werden.*