

# DER HERR DER RINGE

DAS KARTENSPIEL



## DER HERR DER RINGE FAQ + KARTENLISTE VERSION 1.0

Stand: Mai 2011



Heidelberger  
Spieleverlag



# DER HERR DER RINGE

DAS KARTENSPIEL

Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel  
FAQ Version 1.0  
20.05.2011

## KARTENERRATA

Dieser Abschnitt enthält die offiziellen Klarstellungen und Errata einzelner Karten oder Sets aus **DER HERR DER RINGE: DAS KARTENSPIEL**. Die Karteneinträge sind nach den Sets der entsprechenden Karten geordnet, wobei das neueste Set immer zuerst steht. Die Errata auf den Karten gelten auch für alle nachgedruckten Versionen der entsprechenden Karten.

### HDR-GRUNDSATZ

#### **Thalin (Grundset 6)**

Wenn eine Gegnerkarte vom Begegnungsdeck aufgedeckt wird, wird Thalins Fähigkeit vor irgendwelchen „Nachrüsten“- oder „wenn aufgedeckt“-Karteneffekten auf der Begegnungskarte abgehandelt.

#### **Nazgûl von Dol Guldur (Grundset 102)**

Es fehlt der Text: „Keine Verstärkungen können auf Nazgûl von Dol Guldur gespielt werden.“

## REGELKLARSTELLUNGEN

Dieser Abschnitt enthält die offiziellen Regelklarstellungen und Verbesserungen für **DER HERR DER RINGE: DAS KARTENSPIEL**. In Verbindung mit den Spielregeln (enthalten im **DER HERR DER RINGE: DAS KARTENSPIEL Grundset**), sollten diese Klarstellungen und Verbesserungen es dem Spieler ermöglichen, auch die komplexesten Situation während des Spiels zu meistern.



### **Begegnungs-Schlüsselwörter**

Nachrüsten, Verflucht und Bewacht sollten immer dann abgehandelt werden, wenn die Karte, auf der sie stehen, ins Spiel kommt, einschließlich während der Vorbereitung.

### **Reihenfolge gleichzeitiger Effekte**

Wenn zwei oder mehr miteinander konkurrierende Effekte im Spiel sind, entscheidet der Startspieler, in welcher Reihenfolge sie abgehandelt werden.

*Beispiel: Oliver spielt Schleichangriff (Grundset 23), um Beorn (Grundset 31) während der Kampfphase ins Spiel zu bringen. Schleichangriff hat die folgende Bedingung: „Am Ende der Phase kehrt dieser Verbündete, wenn er immer noch im Spiel ist, auf deine Hand zurück.“ Während des Kampfes setzt Oliver Beorns ausgelösten Effekt ein, der die folgende Bedingung hat: „Am Ende der Phase, in der dieser Effekt ausgelöst wurde, wird Beorn wieder in dein Deck gemischt.“ Gegen Ende der Phase kommt es zu einer Situation, bei der zwei mit einander konkurrierende Effekte auf Beorn abgehandelt werden müssen. Der Startspieler entscheidet nun, welcher der beiden Effekte zuerst an der Reihe ist. (Der zweite Effekt ist wirkungslos, wenn Beorn das Spiel verlässt.)*

### **Konkurrierende Effekte**

Wenn ein Begegnungs- oder ein Abenteuer-Effekt auf einen Spieler oder eine Karte abzielt, es aber mehrere mögliche Ziele gibt, wählt der Startspieler das Ziel des Effekts unter den möglichen Zielen aus.

*Beispiel: Die Karte In einem Netz gefangen (Grundset 80) hat den folgenden Effekt: „Der Spieler mit dem höchsten Bedrohungsgrad hängt diese Karte an einen seiner Helden an.“ Oliver und André haben beide den höchsten Bedrohungsgrad, als In einem Netz gefangen aufgedeckt wird, daher bestimmt der Startspieler, ob der Karteneffekt nun Oliver oder André betrifft.*

### **Schaden und mehrere Verteidiger**

Wenn ein Spieler einen Karteneffekt einsetzt, der mehrere Verteidiger gegen einen einzelnen Gegnerangriff setzt, muss der verteidigende Spieler den Schaden von diesem Angriff einem einzelnen verteidigenden Charakter zuweisen.

### **Fortschrittsmarker von Abenteuern entfernen**

Wenn ein Karteneffekt Fortschrittsmarker von einer Abenteuerkarte entfernt, bezieht sich dieser Effekt ausdrücklich nur auf diese Abenteuerkarte und niemals den aktiven Ort.

### **Kontrolle von Begegnungskarten, die kein Ziel sind**

Die Spieler erlangen nicht die Kontrolle über Begegnungskarten, solange die Kontrolle über diese Karten nicht ausdrücklich durch einen Karteneffekt erlaubt wird. Wenn eine Begegnungskarte (wie In einem Netz gefangen, Grundset 80) zu einer Verstärkung wird und an einen Charakter angehängt wird, erlangt derjenige, der den Charakter kontrolliert, nicht die Kontrolle über die Verstärkung.

### **Kontrolle von Zielkarten**

Wenn ein Spieler eine Zielkarte beansprucht, erlangt er die Kontrolle über diese Karte, solange es nicht von einem Karteneffekt anders bestimmt wird.

## HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Dieser Abschnitt bezieht sich auf Material, das in den vorherigen Abschnitten, in den Regeln des Grundsets und den Beipackzetteln der Helden-Packs abgehandelt wird.

Q: Zählt der Widerstand in der Aufmarschzone auch gegen die Spieler, wenn diese keinen Charakter sich einem Abenteuer stellen lassen?

A: Ja, der Widerstand in der Aufmarschzone zählt auch dann gegen die Spieler, wenn ihre kombinierte eingesetzte Willenskraft 0 ist.

Q: Lässt ein Spieler seine Charaktere zusammen sich einem Abenteuer stellen oder einer nach dem anderen? Wann kann ein Spieler Reaktion auslösen, um seine Charaktere sich einem Abenteuer stellen zu lassen?

A: Ein Spieler stellt alle Charaktere, die er sich einem Abenteuer stellen lassen will, auf einmal. Die Reihenfolge der Reaktionen, die eintreten, wenn die Charaktere sich stellen (wie die von Aragorn und Theodred), kann von den Spielern frei festgelegt werden. Nachdem ein Spieler seine Charaktere sich hat stellen lassen (und die Reaktionen dieser Charaktere darauf ausgelöst hat), kann der nächste Spieler seine Charaktere sich dem Abenteuer stellen lassen.

Q: Wann werden die Erzwingen-Effekte von Häuptling Ufithak und Bestienmeister Dol Guldurs abgehandelt?

A: Diese Effekte werden während Schritt 1 der Abhandlung des Gegnerangriffs abgehandelt und zwar sofort, nachdem man sich für das Abhandeln des Angriffs entschieden hat.

Q: Kann man Karten in seinem Spielerdeck haben, die eine Sphäre angehören, die nicht identisch mit den Sphären eines deiner Helden ist?

A: Es gibt keine Regel, die dies untersagt, aber die Spieler müssen sich schon gute Kartenkombinationen einfallen lassen, um solche Karten nützen zu können.

Q: Haben die Orkwachen, die durch die Effekte der Ortskarte Turmtor und der Abenteuerkarte Aus den Verliesen heraus erschaffen werden die Eigenschaft Ork?

A: Nein. Verdeckte Karten verfügen nicht über Eigenschaften, außer sie erlangen diese Eigenschaften durch Karteneffekte.

©2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved. "The Hobbit," "The Fellowship of the Ring," "The Two Towers," "The Return of the King," "The Lord of the Rings," and the characters, events, items and places therein, are trademarks of The Saul Zaentz Company d/ b/a Middle-earth Enterprises and are used, under license, by Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Living Card Game, LCG, and the LCG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc.



# DER HERR DER RINGE

DAS KARTENSPIEL

## GRUNDSET BEGEGNUNGSSET-LISTE

Im Folgenden werden die im **DER HERR DER RINGE: DAS KARTENSPIEL** Grundset enthaltenen Begegnungssets mitsamt der in ihnen vorkommenden Karten aufgelistet.



### SPINNEN DES DÜSTERWALDS

- #74 Große Spinne x2
- #75 Brummhörner x1
- #76 Ungoliant's Brut x1
- #77 Großes Waldspinnennetz x2
- #78 Berge des Dusterwalds x3
- #79 Augen des Waldes x1
- #80 In einem Netz gefangen x2



### WILDERLAND

- #81 Wolfsreiter x1
- #82 Hügel troll x2
- #83 Billwiss-Scharfschütze x2
- #84 Sumpfnatter x1
- #85 Warge x2
- #86 Verzweiflung x2
- #87 Die Braunen Lande x2
- #88 Die Ost-Bucht x2



### DOL GULDUR ORKS

- #89 Dol Guldur Orks x3
- #90 Häuptling Ufthak x1
- #91 Bestienmeister Dol Guldurs x2
- #92 Von Schatten getrieben x1
- #93 Einfluss des Nekromanten x3
- #94 Nekromantenpass x2
- #95 Verzauberter Fluss x2



### WEG DURCH DEN DÜSTERWALD

- #96 Waldspinne x4
- #97 Ost-Bucht Patrouille x1
- #98 Schwarze Waldfledermäuse x1
- #99 Alte Waldstraße x2
- #100 Waldtor x2



### FLUCHT AUS DOL GULDUR

- #101 Kerkermeister x2
- #102 Dol Guldur Nazgûl x1
- #103 Höhlenwächter x2
- #104 Unter dem Schatten x2
- #105 Eisenfesseln x1
- #106 Endlose Höhlen x2
- #107 Turmtor x2
- #108 Gandalfs Karte x1
- #109 Kerkerfackel x1
- #110 Schattenschlüssel x1



### REISE DEN ANDUIN HINAB

- #111 Nebelgebirgsbillwisse x3
- #112 Zusammenrottung in der Dunkelheit x1
- #113 Ufer des Anduin x2
- #114 Schwertelfelder x3



### SAURONS EINFLUSS

- #115 Krähen des Ostens x3
- #116 Bösartiger Sturm x3
- #117 Von Schatten verfolgt x2
- #118 Trügerischer Nebel x2

©2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved. "The Hobbit," "The Fellowship of the Ring," "The Two Towers," "The Return of the King," "The Lord of the Rings," and the characters, events, items and places therein, are trademarks of The Saul Zaentz Company d/ b/a Middle-earth Enterprises and are used, under license, by Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Living Card Game, LCG, and the LCG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc.