

## BESTIMME EINEN RING

Lege eine Marke auf einen Ring der Macht.

Falls dann auf allen Ringen jenes Typs Marken liegen, drehst du deine Fraktionskarte auf die Versuchung-Seite und entfernst alle Marken von Ringen jenes Typs.

EIN RING,  
SIE ALLE ZU KNECHTEN

Kreaturen, die du kontrollierst,  
können in diesem Zug nicht geblockt werden.  
Jeder Gegner erzeugt einen 3/3 schwarzen  
Wrath-Kreaturespielstein mit Bedrohlichkeit.

SIEBEN DEN ZWERCGENFÜRSTEN

Erzeuge einen getappten  
Schatz-Spielstein.

DREI RINGE DEN ELBENKÖNIGEN

Ziehe eine Karte.

NEUN DEN MENSCHEN

Erzeuge einen 2/2 roten Mensch-  
Ritter-Kreaturespielstein.





## ANLEITUNG:

Teilt Tische mit 3-4 Spielern ein. Bevor die Partie beginnt, bestimmt jeder Spieler eine Fraktionskarte (Zwerge, Elben, Gondor & Rohan oder Hobbits). Lege deine Fraktionskarte mit der Versuchung-Seite nach unten vor dich hin. Sobald du bereit bist, die Partie zu beginnen, drehe diese Spielhilfe um und lege sie in die Mitte des Tisches, sodass jeder Spieler sie lesen und benutzen kann.






## DER HERR DER RINGE GESCHICHTEN AUS MITTELERDE

## REGELN:

Falls nach dem Ziehsegment jedes Spielers seine Fraktionskarte nicht auf der Versuchung-Seite liegt, muss er **EINEN RING BESTIMMEN**. Um dies zu tun, legt er eine Marke auf den Abschnitt für Elben-, Zwergen-, Menschen- oder den Einen Ring dieser Spielhilfe und erhält den entsprechenden Effekt. Wenn ein Spieler die letzte Marke auf einen Ringtyp legt, tritt der Effekt des Rings wie üblich ein, dann entfernt er alle Marken von diesem speziellen Ringtyp und dreht seine Fraktionskarte auf die Versuchung-Seite.

## HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN:

- Wird eine Marke auf den Abschnitt „Ein Ring, sie alle zu knechten“ gelegt, wird die Fraktionskarte eines Spielers immer auf die Seite „Versuchung“ gedreht und die Marke wird immer vom Ring entfernt.
- Spieler erhalten keinen Vorteil für Kommandeure, die ins Spiel kommen, während ihre Fraktionskarte auf der Versuchung-Seite liegt.
- Spieler dürfen in demselben Zug, in dem sie bezahlen, um von der Versuchung-Seite auf die andere Seite ihrer Fraktionskarte zu wechseln, **KEINEN RING BESTIMMEN**.
- Ein Schatz-Spielstein ist ein Artefakt mit „, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“
- Ein Speise-Spielstein ist ein Artefakt mit „, , opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“
- Falls einer bleibenden Karte mit Schildmarke Schaden zugefügt oder sie zerstört würde, entferne stattdessen eine Schildmarke von ihr.
- Eine Kreatur mit Bedrohlichkeit kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.
- Schaue dir für Hellsicht 2 die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an und lege dann eine beliebige Anzahl davon unter deine Bibliothek und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben darauf.