

## Die Ringe der Macht

Diese Anleitung ist eine Variante<sup>1</sup> der Version, die im Regelbuch *The Wizards Companion* (ICE, 1997) beschrieben ist. Im Gegensatz zur dieser werden Ringe am Ende des Spiels nicht automatisch getestet. Nach dieser Regeln würden Spieler bevorteilt, die ihre Ringe im Spielverlauf gar nicht testen, was der Idee des Szenarios entgegen steht.

### Szenario

Die Spieler müssen sich vor Beginn auf dieses Szenario einigen und ihr Deck entsprechend zusammenstellen. Im Spiel geht es darum, möglichst viele Punkte durch Ringe zu bekommen. Dabei gelten die Fortgeschrittenen-Regeln mit folgenden Abweichungen:

### Deckaufbau

Zugelassen sind nur Karten der Editionen *Wizards*, *Dragons* und *Dark Minions*. Die Karten *Elfenbrosche*, *Gollums Schicksal* und *Schicksalsklüfte* dürfen nicht verwendet werden.

### Spielende

- Ein Spieler kann das Ende des Spiels einleiten und den Rat der Weisen einberufen, wenn er sein Spieldeck mindestens einmal aufgebraucht hat und er mindestens 7 Ringe im Spiel hat.
- Am Ende des Spiels werden alle Gemeinschaften automatisch vereinigt. Ihr Aufenthaltsort gilt als Ort, an dem Information spielbar ist. Karten, die am Ende des Spiels gespielt werden, tappen diesen Ort nicht.
- Jeder Spieler darf Goldene Ringe im Besitz von Charakteren seiner Gemeinschaft noch testen, z. B. mit Karten wie *Prüfung der Zauberer* oder *Ringkunde*. Die geprüften Ringe bleiben bei ihren jeweiligen Trägern. Auch *Der Eine Ring* darf gespielt werden. Es beginnt der Spieler mit den wenigsten nicht hinterlegten Goldenen Ringen.
- Nur Charaktere, die einen Ring besitzen, müssen einen Wurf gegen Versuchung machen.
- Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten durch Ringe, d. h. Goldene Ringe bzw. die Ringe unter den Besonderen Gegenständen. Auch im Spielverlauf hinterlegte Ringe zählen.

---

<sup>1</sup>Christoph Schürmann - 26. Januar 2018