

Sideboard (Gefahren):

Alatar der Jäger
Auflösung des Heeres
Der Wille des Rings
Irrfahrt
Namenloses Wesen
Ossés Sturmflut
Der Fluch des Ithilsteins
Seeschlange

Ruf der Heimat
Die Last der Zeit
Ein letztes Lebewohl
Eärcaraxë auf der Jagd
Erfahrung vieler Jahre
Gerüchte von Reichtum
Itangast

Unterstützungsstrategie:

Hobbits sind zwar nicht stark im Kampf, dennoch ist es möglich, sie ungetappt und unverletzt jede Menge legendärer Gegenstände holen zu lassen. Mit **Versteck**, **Geschick der Halblinge** und dem **Halsband der Schatten** (das Rudi bekommen sollte) sollte man die meisten Gefahren gut überstehen. Sollte es doch mal zu Problemen kommen (**Erfahrung vieler Jahre**), hat man dank der hohen Konstitution der Halblinge eine gute Chance, sie durch **Kraft der Halblinge** in der nächsten Runde wieder flott zu bekommen.

Auf den Charakter, der **Goldbeere** kontrolliert, ist gut aufzupassen, da sie selbst nicht angegriffen werden kann. Ihr Überleben sollte deshalb besonders gesichert werden, weil sie Hiebe in der Wildnis vereiteln kann, was in diesem Deck von großer Bedeutung ist. Wenn die **Magische Harfe** draußen ist, dürfte man mit der Versuchung keine Probleme mehr haben (in **Zarak Dûm** spielen). Da nur einzigartige Gegenstände im Spiel sind, sollte man immer maximal Karten ziehen, **Radagast** beschleunigt die Sache dann.

Je nachdem wie das Spiel läuft, kann man sich noch andere punktebringende Karten, z.B. Heere aus dem Sideboard holen, da man durch die **Auflösung des Heeres** schnell seine wenigen Heere verlieren kann und man dann Punktabzug bekommt, weil man zuviele Punkte durch Gegenstände hat (Punkte durch Gegenstände dürfen nicht mehr als die Hälfte zur Gesamtpunktzahl zählen). Außerdem würde der Gegner natürlich die doppelte Anzahl von Punkten für seine Heere bekommen.

Gefahrenstrategie:

Eine beliebte Strategie, um dem Gegner möglichst schnell und effizient Schaden zuzufügen und nicht zu riskieren, dass der Gegner dabei punktet, liegt darin, ihn mit Versuchung zu überladen und seine Charaktere somit in die Wildnis zu schicken. Mit etwas Würfelpech kann der Gegner im Spiel dadurch schon vor der Einberufung des Rates in große Schwierigkeiten kommen.

Wenn man den Gegner mit **Versuchung der Gelüste**, **Last der Zeit** und **Versuchung der Natur** schon überhäuft hat, kann man des Gegners Würfelglück mit **Müdigkeit des Herzens** auch noch ein mal überprüfen. Das kann sogar gegen Heerdecks wirken, die Charaktere laufen mit allen Siegpunkten einfach weg!

Auch Kreaturen lassen diesen Zeitpunkt etwas früher eintreten, wie z.B. beim Ausspielen von **Leichenlicht** oder beim Tappen von **Ren**.

Ansonsten muss man den Gegner mit Kreaturen wie **Hinterhalt** oder **Höhlendrache** nerven, die man gegebenenfalls mit **Saurons Mund** oder **Unerwarteter Vorposten** wieder ins Spiel holen kann.

Das Sideboard sollte vor anderen Fällen wirken, wie beispielsweise Ringvernichtungs- oder Seedecks. Auch Halblingen kann man mit **Itangast**, **Gerüchte von Reichtum** und **Erfahrung vieler Jahre** auf den Pelz rücken.