

Arda ist eine Multiplayer-Variante bei der alle Mitspieler das gleiche Deck benutzen. Es gelten dabei die normalen Regeln von MECCG mit folgenden Ausnahmen.

## 1. Decks

Gespielt wird mit einem gemeinsamen Satz Karten, in dem jede Gefahren- und Heldenkarte einmal vorhanden ist. Es gelten folgende generelle Ausnahmen:

- keine Karten(effekte), die einen Ort tappen oder eine Gemeinschaft zurückschicken
- keine Karten, die nicht spielbar sind oder keinen sinnvollen Effekt haben
- keine Karten(effekte), die „Deckmanipulation“ ermöglichen (Ausnahme: The Hunt)
- 3 x enthalten sind: Alle Spells, Risky Blow, Block, Old Trush, Lucky Strike, Halfling Strength, Halfling Stealth, Dragons Hunger, Not at Home, Sated Beast, Test of Form, Test of Lore, Ringlore
- 6 x enthalten sind: The Cock Crow, alle non-special Rings
- 9 x enthalten sind: Gates of Morning, Twilight, Doors of Night und Marvels Told

Arda besteht auf folgenden Stapeln:

- Charakterstapel mit allen Charakteren außer Zauberer
- Ringstapel mit allen speziellen Ringen
- Siegpunktestapel mit allen Unterstützungskarten, die Siegpunkte geben
- Stapel mit allen geringen Gegenständen
- Spielstapel mit allen Gefahrenkarten und allen weiteren Unterstützungskarten

Jeder Spieler nutzt seine eigenen Ortskarten oder die Spieler teilen sich die Ortskarten.

## 2. Spielvorbereitungen

Zu Beginn des Spieles zieht jeder Spieler acht Karten vom Spielstapel und vier Karten vom Siegpunktestapel. Diese Karten bilden getrennte Hände (Spielhand und Siegpunktehand). Man kann einmalig vor Beginn die vier Karten vom Siegpunktestapel neu ziehen. Änderungen in der Kartenanzahl betreffen nur die Spielhand. Zusätzlich zieht jeder Spieler zwei geringere Gegenstände, 14 Charaktere und einen Zauberer.

Im Charakterdraft wird der Zauberer als erster Charakter an einem seiner Heimatorte oder in Bruchtal ausgespielt. Dieser Ort ist Startort aller Charaktere (auch Hobbits) des Spielers. Beide geringere Gegenstände sind spielbar (sogar Drachenschätze) und müssen ausgespielt werden. Vor Beginn des ersten Zuges werden vom Charakter-Stapel die obersten vier Karten offen ausgelegt.

## 3. Spielzugablauf

Beim **Ausspielen von Charakteren** gibt es folgende Besonderheiten:

- Offen ausliegende Charaktere aus dem Charakter-Stapel können gespielt werden, als ob man sie in der Spielhand hat.
- In der ersten Runde darf kein Charakter in das Spiel gebracht werden. Später darf nur ein Charakter pro Organisationsphase ausgespielt werden.
- In der Organisationsphase können Charaktere (auch Hobbits) mit einer Geisteskraft bis zu vier unter direkten Einfluss eines Charakters an jedem beliebigen Freien Ort, Grenzort oder Ruine ausgespielt werden.
- Sobald ein Charakter ausgespielt wurde, wird sein leer gewordener Platz durch die oberste Karte vom Charakter-Stapel ersetzt.
- Zu Beginn von jedem Zug ordnet der aktive Spieler jedem ausliegenden Charakter eine Zahl zwischen eins und sechs zu, wobei eine Zahl nicht doppelt vergeben werden darf. Dann würfelt er

mit einem Würfel. Trifft das Ergebnis zu, wird der dementsprechende Charakter durch einen neuen ersetzt. Ist die gewürfelte Zahl nicht vergeben, passiert nichts.

Außerhalb der Organisationsphase darf jeder Spieler **nur zwei Gemeinschaften** haben. Hat man aufgrund von Gefahren mehr als zwei Gemeinschaften, muss man im nächsten Zug so reisen, dass man in der Ortsphase wieder nur noch zwei Gemeinschaften hat.

Beim **Testen von Ringen** werden nach dem Würfelwurf so lange Ringe vom Ringstapel offenbart, bis ein Spezieller Ring spielbar ist. Kann laut Würfelergebnis Der Eine Ring gespielt werden, muss dieser gespielt werden. Ringe werden automatisch an Dunklen Orten in der Ortsphase mit  $-2$  getestet, nachdem man sich allen Angriffen gestellt hat.

Hat ein Spieler in einer Ortsphase erfolgreich den Ort getappt und am Ende der Ortsphase noch mindestens einen ungetappten Charakter, muss der Spieler einen ungetappten Charakter bestimmen. Dieser Charakter erhält dann aus dem Stapel mit den **geringen Gegenständen** den obersten Gegenstand (sogar Drachenschätze).

Die **Gefahrenkarten** werden mit folgenden Sonderregeln ausgespielt:

- Der Spieler, der nach dem aktiven Spieler seinen Zug hat, darf die erste Gefahrenkarte ausspielen oder an den nächsten Spieler weitergeben. Das Weitergeben zählt nie gegen das Gefahrenlimit. Der nächste Spieler darf daraufhin auch eine Gefahrenkarte ausspielen. Dies geschieht so lange, wie es noch ein offenes Gefahrenlimit gibt oder alle Spieler keine weiteren Gefahren spielen wollen. Gefahrenspieler dürfen sich nicht miteinander absprechen.
- Ein Spieler kann außerhalb der Reihe eine Gefahrenkarte spielen, wenn diese die zuletzt ausgespielte Gefahrenkarte beeinflusst. Anschließend wird die Reihenfolge normal weitergeführt.
- **Agenten** dürfen sich nicht bewegen.
- Nicht offenbarte Lauerkarten werden am Ende der Ortsphase abgeworfen.

## 4. Zauberer verlässt das Spiel

Wenn ein Zauberer das Spiel verlässt, erhält der Spieler  $-5$  Siegpunkte. Er erhält sofort  $+5$  generellen Einfluss. Charaktere können nun unter allgemeinen Einfluss ins Spiel gebracht werden und es besteht keine Beschränkung mehr in der Zahl der Gemeinschaften.

## 5. Nachlegen, Nachziehen und Übergeben von Karten

In der Bewegungs- und Gefahrenphase zieht nur der aktive Spieler und der erste Gefahrenspieler Karten für einen neu aufgedeckten Ort. Es darf nur der aktive Spieler am Ende des Zuges jeweils eine Karte aus der Spielhand und der Siegpunktehand austauschen. Sobald versucht wird, eine Karte aus der Siegpunktehand auszuspielen, wird sofort nachgezogen. Am Ende jeder Bewegungs- und Gefahrenphase und am Ende jeden Zuges ziehen alle Spieler ihre Spielhand nach.

Zieht ein Spieler eine Ressource, für deren Ausspielen ein einziger spezifischer Charakter (Pallando für Eyes of Mandos, Elrond für Narya, Aragorn für Paths of the Dead, ...) oder Ressource nötig ist (Wizards Staff für Staff Asunder, Gollum für Gollum's Fate, Men of Lamedon für Stone of Erech, ...) und dieser Charakter / diese Ressource sich im Spiel befindet, muss die Karte diesem Spieler sofort übergeben werden. Der übergebende Spieler zieht sofort eine Karte nach. Alle Spieler werfen Karten offen ab.

## 6. Spielende

Der Rat der Freien Völker wird automatisch einberufen, wenn ein Spieler am Ende seines Zuges 20 unmodifizierte Siegpunkte hat. Siegpunkte werden im Rat nur verdoppelt, falls lediglich ein Spieler Punkte in folgenden Kategorien hat: Charaktere, Verbündete, Heere, Gegenstände, Ringe (Goldringe und spezielle Ringgegenstände).

# Regeln für Arda (Berlin)

Version 2.5 vom 7.3.2013 (Wanja)

## 7. Varianten

Spielt man nur zu zweit, kann der Gefahrenspieler so lange Karten ziehen, bis er so viele Gefahren gezogen hat, wie er maximal Karten ziehen durfte. Er muss dann aber jede Ressource, die er gezogen hat, abwerfen.

Möchte man die Spielzeit stark verkürzen, so erhält jeder Spieler nur 12 Generelle Einflusspunkte und der Rat der Freien Völker wird automatisch einberufen, wenn ein Spieler am Ende seines Zuges 15 unmodifizierte Siegpunkte hat.