

# Mittelerde-Turnierregeln (23.6.1999)

Dies sind die offiziellen deutschen Turnierregeln des Mittelerde-Sammelkartenspiels, herausgegeben von Florian Kugler ([floriank@gmx.net](mailto:floriank@gmx.net)). Alle Ranglisten- und Qualifikationsturniere müssen nach diesen Regeln durchgeführt werden. Die aktuelle Fassung dieses Dokumentes, Informationen zur offiziellen deutschen MECCG-Mailingliste sowie weitere Hinweise findet man auf der offiziellen deutschen MECCG-Regelseite<sup>[1]</sup>. Auf der Seite des Stadtrates von Isengard<sup>[2]</sup> findet man die offizielle deutsche Rangliste und weitere Informationen wie Spoilerlisten, Übersetzungen, Turnierankündigungen, etc. Das Mittelerde-Sammelkartenspiel wird von Iron Crown Enterprises (ICE)<sup>[3]</sup> hergestellt.

## Liste der Änderungen

Seit der Ausgabe vom 27.8.98:

- 10. Zusammenstellung des Decks: Ab sofort gelten auch für die deutschen Turniere die englischen Errata, außerdem sind die 9 deutschen Promokarten nun turnierlegal.
- 14.: Korrektur: nur ein Zauberer/Ringgeist darf *mehrfach* vorhanden sein.
- 16.: Gegen Balrog-Spieler dürfen zusätzlich 3 Gefahrenkarten mit dem Reservestapel getauscht werden.
- Turniersystem: zwei fehlerhafte (widersprüchliche) Einträge zu den Siegpunktverhältnissen entfernt.
- einige Tippfehler bereinigt

## Allgemeines

**1.** Jedes Turnier wird von einem Turnierleiter betreut, der seinerseits von weiteren Schiedsrichtern unterstützt werden kann. Im folgenden wird als offizieller Vertreter nur der Turnierleiter erwähnt. Seine Funktion kann aber auch durch einen von ihm berufenen Schiedsrichter wahrgenommen werden.

**1b.** Schiedsrichter können nicht an Qualifikationsturnieren teilnehmen, bei denen Sie das Amt des Schiedsrichters ausüben. An Qualifikationsturnieren, die sie nicht leiten, oder Ranglistenturnieren können sie jedoch ohne weiteres teilnehmen.

**2.** Alle offiziellen Turnierspiele werden zwischen jeweils zwei Spielern ausgetragen. Im Rahmen offizieller Turniere des Rates von Minas Tirith finden keine Spiele mit mehreren Teilnehmern oder Solitärspiele statt.

**3.** Grundsätzlich sollte nach den Fortgeschrittenenregeln gespielt werden und statt den eigentlichen Regionskarten eine geeignete Landkarte von Mittelerde benutzt werden, um die Bewegung über bestimmte Regionen zu simulieren. Einige Regionen grenzen auf der Landkarte scheinbar aneinander, sind aber auf den entsprechenden Karten nicht als benachbarte Regionen verzeichnet (z.B. *Rohan* und *Dagorlad*, *Cardolan* und *Lindon* usw.). Auch bei Spielen, bei denen eine Landkarte verwendet wird, gelten diese Regionen als nicht benachbart.

**4.** Die Anfangscharaktere werden nach der im Anschluß an diesen Absatz beschriebenen Methode ermittelt.

**5. Würfel und wie man sie benutzt:** Zu Beginn jeden Spieles wird mit einem Würfelwurf ermittelt, wer das Spiel beginnt. Dabei entscheidet der Spieler mit höchstem Wurf, ob er beginnen möchte oder nicht. Fällt ein Würfel vom Tisch oder brennt mindestens einer der Würfel, werden beide Würfel erneut geworfen. Es gibt keine besonderen Boni für besonders weite Würfe. Es ist in jedem Fall gestattet, die Würfel des Kontrahenten zu benutzen. Gezinkte Würfel berechtigen den Schiedsrichter, entsprechende Spieler zu disqualifizieren.

**6. Kartenziehen:** Es ist erlaubt zu Beginn der Bewegungs-/Gefahrenkarte, beim Aufdecken der neuen Ortskarte, die zu ziehenden Karten nacheinander zu ziehen und nach jeder einzelnen zu entscheiden, ob man weitere Karten ziehen möchte oder nicht (sofern dies möglich ist).

### **Wahl der Anfangscharaktere**

Die Spieler wählen bis zu 10 mögliche Anfangscharaktere aus. Dies geschieht, bevor die Charaktere für das Spieldeck zusammengestellt werden. Beide Spieler decken ihren ersten Anfangscharakter gleichzeitig auf. Werden dabei doppelte Charaktere aufgedeckt, legt man diese zunächst zur Seite (d.h. sie können nicht mehr zu den Anfangscharakteren gehören). Dann decken beide Spieler ihren zweiten Charakter auf. Wieder werden doppelte Charaktere aus diesem Vergleich zur Seite gelegt, während andere Charaktere zur Anfangsgemeinschaft kommen. Dieser Vorgang wird solange fortgesetzt, bis eine der folgenden Bedingungen eintritt: Der Spieler hat eine Anfangsgemeinschaft von 5 Charakteren (6 bei Ringgeist-Spielern) zusammen, die Summe der Geisteskraft der Anfangscharaktere erreicht 20, der Spieler hat die 10 möglichen Anfangscharaktere erschöpft oder er verzichtet darauf, weitere Charaktere aufzudecken (d.h. er ist mit seiner Anfangsgemeinschaft zufrieden.). Hat einer der Spieler seine Anfangsgemeinschaft auf diese Weise zusammengestellt, fährt sein Gegner solange fort, bis auch er eine der Bedingungen erfüllt. Kein Spieler kann Charaktere aufdecken, durch die die Gesamtsumme der Geisteskraft seiner Anfangsgemeinschaft über 20 steigen würde.

Danach kann jeder Spieler bis zu 10 Charaktere in sein Spieldeck mischen. Diese Charaktere können auch aus den zur Seite gelegten Charakteren gewählt werden.

Diese Vorgehensweise minimiert das Auftreten von doppelten Anfangscharakteren und verhindert so, daß Spieler mit nur sehr kleinen Gemeinschaften beginnen können.

**7.** Unter Umständen können bei Turnieren Spiele unentschieden vor dem Rat der Freien Völker enden. Sollte dieser Fall eintreten, wird die folgende Methode zur Ermittlung eines Siegers verwendet:

### **Unentschieden bei Turnierspielen**

Sollten beide Spieler vor dem Rat der Freien Völker die gleiche Summe an Siegpunkten erreichen, erhält jeder Charakter einen weiteren Versuchungspunkt und muß erneut gegen Versuchung würfeln. Zauberer erhalten bei dieser Methode keine zusätzlichen Versuchungspunkte müssen aber dennoch einen Wurf durchführen. Dann werden die Siegpunkte neu errechnet und der Gewinner ermittelt. Herrscht immer noch Gleichstand zwischen den Spielern, wird dieser Vorgang solange wiederholt, bis ein Gewinner feststeht. Sollten dabei alle im Spiel befindlichen Charaktere eliminiert werden und immer noch Gleichstand herrschen (was mehr als unwahrscheinlich ist), wird je nach Art des Turnieres eine der folgenden Methoden angewendet:

- Bei Turnieren nach dem Schweizer System endet das Spiel zu diesem Zeitpunkt und beide Spieler erhalten 3 Turnierpunkte (siehe "Das Turniersystem").

- Bei Ausscheidungsspielen nach dem K.O.-System (kann kein offizielles Turnier zu offiziellen Meisterschaften sein) muß eine Methode eingeführt werden, um ein mögliches Unentschieden zu lösen. Dazu würfelt jeder Spieler einmal mit 2W6. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt.

**8.** Wenn bei der Überprüfung der Versuchung vor dem Rat der Freien Völker beide Zauberer eliminiert werden, wird je nach Art des Turnieres eine der folgenden Methoden angewendet:

- Bei Turnieren nach dem Schweizer System endet das Spiel zu diesem Zeitpunkt und beide Spieler erhalten 3 Punkte.
- Bei Ausscheidungsspielen nach dem K.O.-System (kann kein offizielles Turnier zu offiziellen Meisterschaften sein) würfeln beide Spieler mit 2W6, und der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt.

**9.** Um zu bestimmen, welcher der Spieler zuerst die Versuchungswürfe für seine Charaktere durchführen muß, wird ebenfalls mit 2W6 gewürfelt. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis hat die Wahl (bei Gleichstand wird erneut gewürfelt).

Diese Regel hat nur in einigen bestimmten Situationen Einfluß auf den Ausgang einer Partie (z.B. wenn ein *Verräter* im Spiel ist).

## Rahmenbedingungen

**10. Zusammenstellung der Decks:** In die Turnierdecks können Karten aus allen Editionen und Ausbausets des Mittel Erde-Sammelkartenspiels eingebracht werden (einschließlich Übersetzungen aus anderen Sprachen und Promo-Karten). Karten aus neuen Ausbausets dürfen allerdings erst dann in offiziellen Wettkämpfen verwendet werden, wenn sie mindestens 1 Monat vor dem Turnier im freien Handel erschienen sind. Dabei ist die englische Erstauflage der Erweiterung bindend. Die Wirkungen aller Karten entsprechen den Angaben der aktuellsten englischen Ausgabe bzw. den offiziellen englischen Errata-Listen<sup>[4]</sup>. Als Ausnahme von dieser Regel sind die 9 deutschen Sonderkarten (*Baugúr*, *Belegennon*, *Das Pack vor der Tür*, *Freca*, *Horn der Herausforderung*, *Ringil*, *Schwertmeister*, *Wolf* und *Zwergenaxt*) ebenfalls zugelassen. Nachgemachte oder fotokopierte Karten dürfen nicht verwendet werden.

**11.** Unter den Gefahrenkarten jedes Spielers müssen sich mindestens 12 Kreaturen befinden. Diesbezüglich zählen Kreaturen, die auch als Ereignis ausgespielt werden können, Agenten (nur bei Zauberer-Decks), "Drachen daheim" und "Drachen auf der Jagd" nur halb (abgerundet). Beispiele hierfür sind die *Nazgûl*, *Schlangenzunge*, *Smaug daheim*, *Leucaruth auf der Jagd* und *Kankra*. Für Reservestapel gilt keine solche Beschränkung. Bei einem Ringgeist- oder Sauron-Spieler gelten Agenten nur als Charaktere und nicht als halbe Kreaturen.

**12.** Spielstapel müssen mindestens aus 30 Unterstützungskarten und der selben Anzahl an Gefahrenkarten bestehen und nicht wie im Regelwerk beschrieben 25.

**13.** Bis zu drei Zauberer bzw. Ringgeister dürfen in den Spielstapel gemischt werden. Dabei darf es jedoch nicht dazu kommen, daß sich drei verschiedene Zauberer im Deck befinden.

**14.** Im Reservestapel dürfen sich weitere Zauberer bzw. Ringgeister befinden, dabei darf es jedoch nicht dazu kommen, daß sich in Spielstapel und Reservestapel zusammengenommen mehr als 3 Ausführungen desselben Zauberers/Ringgeistes befinden. Außerdem darf insgesamt nur ein Zauberer/Ringgeist mehrfach vorhanden sein.

**15.** Unter den gesamten Karten eines Spielers (einschließlich der Anfangskarten und des Reservestapels) darf sich nur ein Exemplar jeder einzigartigen und maximal drei Exemplare aller anderen Karten befinden. Ausnahme dazu stellen Zauberer- oder Ringgeist-Karten dar. Ein Spieler darf in Spiel- und Reservestapel nicht mehr als drei gleiche, einzigartige Zauberer oder Ringgeister haben.

**16. a)** Die Spieler benutzen während des gesamten Turniers dieselben Karten für ihr Deck, ihren Reservestapel und ihre Anfangscharaktere. Dem Turnierleiter steht es frei, vor dem Turnier von jedem Teilnehmer eine Auflistung der genauen Zusammenstellung von Spiel-/Ortsdeck, Reservestapel und Anfangscharakteren einzufordern. Um die Einhaltung dieser Regel zu überprüfen, können in jeder Runde Stichproben vorgenommen werden.

**16. b)** Um Spiele zwischen Ringgeistern/Zauberern und Gefallenen Zauberern ausgeglichener und gerechter gestalten zu können, ist es den Spielern erlaubt, drei verschiedene Gefahrenkarten-Decks zu konstruieren. Dabei muß vor Turnierbeginn festgelegt werden, welches der Gefahrenkarten-Decks zu welchem Zweck verwendet werden soll (z.B.: gegen Ringgeister verwende ich mein Untoten-Gefahren-Deck und gegen Zauberer verwende ich mein Ork-Gefahren-Deck).

Außerdem ist es gestattet, vor dem jeweiligen Spielbeginn 3 Unterstützungskarten aus dem Reservestapel mit 3 Unterstützungskarten aus dem Spielstapel auszutauschen. Gegen Balrog-Spieler ist es zusätzlich erlaubt, vor dem jeweiligen Spielbeginn 3 Gefahrenkarten aus dem Reservestapel mit 3 Gefahrenkarten aus dem Spielstapel auszutauschen. Der Spielleiter sollte über eine solche Aktion informiert werden und die ausgetauschten Karten einsehen können. Durch die oben genannten Verfahren darf es auf keinen Fall dazu kommen, daß sich einem Spielstapel mehr als 3 Exemplare einer nicht einzigartigen Karte oder mehr als 1 Exemplar einer einzigartigen Karte befinden.

**17. Schutzhüllen:** Es steht den Spielern frei, mit Karten in Schutzhüllen zu spielen. Der Turnierleiter oder jeweilige Gegner kann jedoch unter Umständen verlangen, daß Karten aus den Schutzhüllen genommen werden. Dies sollte jedoch nur getan werden, wenn der Verdacht besteht, daß die Karten durch unterschiedliche Hüllen markiert sind.

**18. Mischen der Karten:** Alle Karten müssen gut sichtbar für den Gegner über der Spielfläche gemischt werden. Jedes Deck muß mindestens dreimal gut durchgemischt werden. Danach darf der jeweilige Gegner die Karten ebenfalls bis zu dreimal mischen und abheben.

**19. Ermittlung von Zufallswerten:** Es müssen Würfel verwandt werden.

**20. Einteilung der Spielfläche:** Beide Teilnehmer eines Spieles sollten sich möglichst genau über die Einteilung des Spieltisches und die Lage ausgespielter Karten absprechen. Dazu gehört vor allem auch die Position der einzelnen Kartenstapel.

**21. Spielende:** Nach Beendigung einer Partie lassen die Spieler ihre Karten liegen und informieren den Turnierleiter. Die Karten dürfen nicht weggenommen werden, bis der Turnierleiter dies gestattet. Der Turnierleiter kann den Ausgang der Partie überprüfen und das Ergebnis feststellen, um die entsprechenden Turnierpunkte zu vergeben.

Der Turnierleiter kann auch gestatten, daß Spieler, die sich über den Ausgang einer Partie einig sind, ihre Karten unbeaufsichtigt wegnehmen und ihn lediglich über das Ergebnis informieren bzw. die Ergebnisse auf dem Turnierbogen festhalten und dann den Turnierleiter informieren.

**22. Ausfüllen der Turnierbögen:** Um eine genaue Einarbeitung der Turnierergebnisse in die Rangliste zu gewährleisten, ist es notwendig, daß die Turnierbögen gewissenhaft und vollständig ausgefüllt werden.

**23.** Bei der Errechnung des Ergebnisses einer Partie sollten Spieler und Turnierleiter darauf achten, daß die im Kapitel "Modifikationen der Siegpunkte" der Fortgeschrittenenregeln vorgestellten Modifikationen der Siegpunkte beachtet werden. Die entsprechenden Modifikationen werden in der angegebenen Reihenfolge einberechnet.

**24. Spielverzögerung:** Wenn es so scheint, daß ein Spieler aus irgendwelchen Gründen das Spiel verzögert, kann sein Gegner den Turnierleiter bitten, das Spiel zu beobachten. Stellt der Turnierleiter fest, daß der Spieler den Ablauf tatsächlich unangebracht verzögert, kann er das Spiel zugunsten seines Gegners beenden.

**25. Ausscheiden von Spielern:** Generell ist es Spielern nicht gestattet, ein laufendes Spiel abzubrechen. Sollte ein Spieler der Meinung sein, daß es ihm nicht möglich sein wird, eine weitere Runde zu vollenden, wird von ihm erwartet, daß er zwischen zwei Runden ausscheidet.

Einige Notfälle, die einen Spieler zum Abbrechen einer Partie zwingen können, sind natürlich unvermeidbar. Wenn ein Spieler eine Partie aus einem zwingenden Grund abbricht, so scheidet er aus dem Turnier aus und kann auch zu keinem späteren Zeitpunkt mehr erneut einsteigen. In einem solchen Fall wird der entsprechende Spieler auch bei der Preisverteilung nicht berücksichtigt. Für die Turnierrangliste werden alle Spiele dieses Turniers, an denen der Spieler nicht teilnimmt, als verloren gewertet. Auch das aufgegebene Spiel gilt als verloren. Wenn ein Spieler eine Partie abbricht, gewinnt automatisch sein Gegner. Bei einem Turnier nach dem Schweizer System erhält dieser dann die höchste Punktzahl, die mit seinem Deck erreichbar wäre. Dazu muß der Turnierleiter beurteilen, welche Gewinnmöglichkeiten das Deck bietet. Es gibt zwei Kriterien nach denen ein Deck beurteilt werden kann:

- Die Kartenkombination kann die Vernichtung des Einen Rings ermöglichen: Dazu müssen mindestens ein Ringtest (es zählen nicht *Ringkunde* oder *Prüfung des Wissens*) und drei Goldene Ringe im Spieldeck enthalten sein. Weiterhin muß sich *Der Eine Ring* und entweder *Gollums Schicksal* und *Gollum* oder *Die Schicksalsklüfte* im Spieldeck oder im Reservestapel befinden. Bei Ringgeistspielern muß weder *Gollum* noch *Gollums Schicksal* im Deck sein, jedoch alle relevanten Karten, die das Ausspielen des Einen Ringes ermöglichen.
- Das Deck ermöglicht lediglich die Ansammlung von genügend Siegpunkten, um das Spiel zu gewinnen. In diesem Fall erhalten die Spieler Turnierpunkte für das Verhältnis ihrer Siegpunkte, auch wenn die Partie vorzeitig abgebrochen wurde.

**26. Regelverstöße während des Spieles:** Im Falle eines Regelverstoßes sollte der Turnierleiter die korrekte Regel erklären und anwenden, aber alle vorhergegangenen Verstöße nicht mehr korrigieren. Wenn ein Spieler zum Beispiel *Stich* (einen einzigartigen geringeren Gegenstand) für seine Anfangsgemeinschaft aussucht und seinem Gegner oder Turnierleiter nach dem ersten Zug auffällt, daß einzigartige Gegenstände nicht für die Anfangsgemeinschaft gewählt werden können, bleibt *Stich* trotz des eigentlichen Regelverstoßes im Spiel. Wenn der Gegner oder Turnierleiter dies anmerkt, bevor das Spiel begonnen hat, sollte *Stich* durch einen nicht einzigartigen geringeren Gegenstand ersetzt werden.

Natürlich steht es der Turnierleitung frei, jeden aufgefallenen Regelverstoß zu korrigieren. Der Turnierleiter und seine Helfer sollte Fragen so beantworten, daß alle Teilnehmer

mitbekommen, worum es geht. Unter Umständen ist es dazu erforderlich, die Frage laut zu wiederholen.

**26b.** Bei wiederholten oder absichtlichen Verstößen gegen die Regeln kann der Schiedsrichter dies mit Punktabzügen oder dem Ausschluß vom Turnier bestrafen. Letzteres sollte allerdings nur dann getan werden, wenn andere Spieler einen extremen Nachteil durch die Regelverstöße erhalten würden. Teilnehmer, die von einem Turnier ausgeschlossen wurden, erhalten für dieses Turnier eine Nullwertung bezüglich der Rangliste.

## **Klarstellungen von Richtlinien**

**27.** Ein Angriff kann nicht angekündigt werden, während ein anderer Angriff gerade abgewickelt wird. Sollte eine passive Bedingung während der Abwicklung eines Angriffs einen weiteren Angriff auslösen, wird dieser unmittelbar nach Beendigung des aktuellen Angriffs durchgeführt. Das passive Auslösen eines Angriffs kann durch verschiedene Bedingungen erfolgen, wie z.B. durch die Karte Verräter, die unter bestimmten Voraussetzungen einen Angriff ohne die direkte, aktive Entscheidung eines Spielers hervorruft.

**28.** Um den Rat der Freien Völker einzuberufen muß der Spieler über mindestens 20 Siegpunkte verfügen. Die Siegpunkte von Charakteren und deren Gegenstände, die sich in den unterirdischen Tiefen befinden werden bei der Endberechnung der Siegpunkte beider Spieler mit einbezogen, zählen jedoch nicht um den Rat der Freien Völker einzuberufen zu dürfen.

**29.** Wenn der Zauberer eines Spielers mit der Karte Opferung der Gestalt abgeworfen wird, kann der Spieler keinen anderen Zauberer mehr offenbaren. Der so abgeworfene Zauberer kann vom gegnerischen Spieler nicht mehr offenbart werden.

**30.** Während des Zuges seines Gegners darf ein Spieler weder Unterstützungskarten ausspielen noch bereits ausliegende Charaktere oder Unterstützungskarten einsetzen (z.B. darf ein Spieler im gegnerischen Zug keinen Palantír tappen o.ä.). Außerhalb der Bewegungs-/Gefahrenphase seines Gegners darf ein Spieler auch keine Gefahrenkarten ausspielen oder ausliegende Gefahrenkarten mit Permanenten Ereignissen vorsätzlich aktivieren.

**31.** Die meisten Unterstützungskarten können nicht gegen gegnerische Charaktere, Gemeinschaften, Gegenstände, Gefolgsleute, usw. eingesetzt werden. Die einzige Ausnahme hierzu stellen natürlich Unterstützungskarten mit Langfristigen Ereignissen dar, die ja nicht zielgerichtet sind sondern eine allgemeine Wirkung haben.

**32.** Bestimmte Karten, Wirkungen oder Regeln gestatten es einem Spieler, Karten aus einem Stapel herauszusuchen und sie auf die Hand zu nehmen bzw. unter einen anderen Stapel zu mischen. Unter Umständen muß der Spieler dabei zeigen, um welche Karte bzw. Kartenart es sich bei der herausgesuchten Karte handelt. Im folgenden ist eine Liste aller Auswirkungen und Karten aus *Middle-earth: The Wizards* angeführt, die das Heraussuchen einer Karte erlauben. Dazu ist jeweils angegeben, wieviel Information dem Gegner über die herausgesuchte Karte offenbart werden muß ("V" - die herausgesuchte Karte muß vollständig gezeigt werden; "CU" - es muß genug von der Karte gezeigt werden, daß sie als Charakter- bzw. Unterstützungskarte erkennbar ist; "G" - es muß genug von der Karte gezeigt werden, daß sie als Gefahrenkarte erkennbar ist; "N" - die Karte muß nicht offen vorgezeigt werden):

- Einbringen einer Charakter- bzw. Unterstützungskarte aus dem Reservestapel in das Spieldeck oder den Abwurfstapel (durch Tappen eines Zauberers) - CU.

- Einbringen einer Gefahrenkarte aus dem Reservestapel in das Spieldeck oder den Abwurfstapel (durch Tappen eines Nazgûl, der als Permanentes Ereignis vorliegt oder als Option, wenn der Zauberer des Gegners im Spiel ist - siehe unten). - G
- Austauschen von Karten zwischen Reserve- und Spielstapel, wenn der Spielstapel erschöpft ist - N
- *Weitblick* - V
- *Neu Schmieden* - V
- *Palantír von Annúminas* - V
- *Palantír von Orthanc* - N
- *Saurons Mund* - G
- *Gewaltige Erscheinung* - N
- *Vilya* - CU
- *Palantír von Minas Tirith* - N
- Zwergengringe (alle außer der von Durins Volk) - CU
- *Ûvatha der Reiter* - CU
- *Finderglück* - CU
- *Gunst der Valar* - N
- *Die Nazgûl sind unterwegs* - G

Werden mehrere Karten gleichzeitig ausgetauscht (z.B. beim Auswechseln von Karten mit dem Reservestapel, wenn das Spieldeck erschöpft ist), muß auch die Anzahl der Karten angegeben werden. Sämtliche Karten der Erweiterungen sind in Anlehnung an die oben angegebenen Karten zu behandeln.

**33. Drachen und deren "Heimatorte":** Wird ein einzigartiger Drache besiegt hat, der Ort, an dem er ohne weitere Karten gespielt werden kann, auch keinen Automatischen Angriff mehr.

**34. Charaktere und deren Heimatorte:** Jeder Charakter einer Helden- oder Schergengemeinschaft kann getappt werden, um einen Automatischen Angriff zu vereiteln, der auf seine Gemeinschaft gerichtet ist und der an seinem Heimatort (oder einem seiner Heimatorte) stattfindet.

**35. Agenten und Verhörangriffe:** Angriffe von Agenten gelten als an weder Ort, Ortssymbol noch Regionssymbol gebunden. Agenten sind keine Kreaturen. Angriffe von Agenten gelten allgemein auch gegen Ringgeistspieler **nicht** als Verhör. *Anmerkung: Diese Entscheidung wurde aus Stimmigkeitsgründen getroffen. Agenten wie z.B. Schlangenzunge haben im Herrn der Ringe nicht nur für Sauron gearbeitet sondern einfach nur für den, der ihnen dafür am meisten geboten hat. Deshalb ist es nicht einsichtig, warum Agenten böse Charaktere nur verhören sollten.*

**36. Verbündete:** Verbündete gelten nur in Bezug auf Kampf als Charaktere. Sie können also auch zur Kampfunterstützung getappt werden. Das erlaubt ihnen auch gegen einen Attentäter oder Totschläger zu tappen.

Man kann allerdings auch berufsbezogene Unterstützungskarten auf Verbündete spielen, sofern diese über einen Beruf verfügen.

Verbündete, die von bestimmten Angriffen nicht angegriffen werden können, können trotzdem zur Unterstützung gegen einen solchen Angriff tappen, um einem Charakter einen +1 Bonus zu geben.

Das Ausspielen eines Verbündeten gilt nicht als Einflußversuch.

**37. Unterstützungskarten an bereits getappten Orten spielbar:** Es gibt keine Beschränkung der Anzahl der Unterstützungskarten, die in einer Runde gespielt werden können. Es ist also möglich z.B. drei Treue Hunde an einem Ort ins Spiel zu bringen. An einem getappten Ort können weiterhin nur Unterstützungskarten gespielt werden, die auch an bereits getappten Orten spielbar sind, es sei denn eine Karte behauptet Gegenteiliges.

**38. Wundersame Geschichten / Böse Worte:** Können auch auf Gemeinschaften gespielt werden, die sich gerade nicht am Zug befinden.

Außerdem wird als erstes das gewünschte Permanente Ereignis abgeworfen und danach der Versuchungswurf durchgeführt.

**39. Bewegung über Regionen:** Im Normalfall kann jede sich bewegende Gemeinschaft bis zu maximal vier aneinandergrenzende Regionen durchqueren. Wenn sich eine Gemeinschaft über Regionen bewegt, und dabei die Effekte von Karten benutzt, die es ihr erlauben, sich weitere Regionen weit zu bewegen, beträgt das Maximum trotzdem sechs Regionen.

**40. Alte Straße (und ähnliche):** Gelingt mit einer solchen Karte die Beeinflussung eines Heeres von einem Zufluchtsort aus, wird der Zufluchtsort getappt. Zufluchtsorte werden nicht enttappt. Um einen Zufluchtsort zu enttappen, muß man sich entweder kurzzeitig von ihm entfernen oder mit einer zweiten Gemeinschaft zu einem getappten Zufluchtsort reisen. Allgemein gilt: Das erfolgreiche Ausspielen einer Unterstützungskarte, die an einen Ort gebunden ist, tappt den Ort, an dem sich die Gemeinschaft befindet.

**41. Der Herr der Winde eilt herbei:** Um diese Karte ins Spiel zu bringen, muß der Charakter getappt werden, dem diese Karte gegeben wird. Sobald sich die Karte im Spiel befindet, zählen ihre Punkte. Den Zusatzeffekt der Karte kann man allerdings erst dann benutzen, wenn die Karte hinterlegt wurde. Die Karte kann nicht direkt in den Siegpunktstapel gespielt werden.

**42. Kreaturen als Automatische Angriffe:** Jede Kreatur, die als Automatischer Angriff gespielt und besiegt wurde, kommt in den Abwurfstapel ihres Spielers und nicht in den Siegpunktstapel dessen, der sie besiegt hat.

**43. Orte:** Wenn man gegen White Hand spielt, und seinen Gegner dazu zwingt, einen Ort anderer Gesinnung zu benutzen, und er nicht über den entsprechenden Ort, zu dem er gerade reist, verfügt, muß man seinem Gegner diesen Ort bereitstellen. In den folgenden Runden muß er selbst für die entsprechenden Orte aufkommen.

**44. Geheimnisse der Tiefe:** Die entsprechenden Gegenstände, können nur an unterirdischen Orten ins Spiel gebracht werden, an denen sie auch normal ins Spiel gebracht werden könnten. Man muß dem Gegner eine entsprechende unterirdische Ortskarte zur Verfügung stellen, sollte er nicht über eine solche Karte verfügen. Wird diese Ortskarte abgeworfen, kommt sie zurück in den Ortsstapel bzw. Abwurfstapel des Besitzers.

## Zusatzregeln

Zusätzlich zu diesen Richtlinien gelten bei Turnieren noch die folgenden Regeln, die nicht im METW-Regelheft angeführt sind.

**45. Entfernung von Versuchungskarten:** Ein Charakter kann das erforderliche Tappen bei einem Versuch zur Entfernung einer Versuchungskarte vermeiden, indem er einen Abzug von 3 auf den entsprechenden Wurf anrechnet. Das bedeutet, ein Charakter kann ungetappt bleiben und mit einem Abzug von 3 trotzdem versuchen, eine Versuchungskarte loszuwerden oder er kann einen solchen Versuch unternehmen, auch wenn er bereits getappt oder verwundet ist (ebenfalls mit einem Abzug von 3 auf den Wurf). Auch wenn ein Charakter dabei nicht getappt wird, kann er diese Handlung für jede Versuchungskarte nur ein einziges mal pro Zug unternehmen.

**46.** Die Größe des Reservestapels beträgt für das Spiel mit einem oder zwei Decks 30 Karten, für das Spiel mit drei Decks 35 Karten, usw. Spielt man gegen White Hand, können dem Reservestapel 10 weitere, vorher festgelegte Karten hinzugefügt werden.

**47.** Wenn sich der Zauberer des Gegners am Ende von dessen Vorbereitungsphase im Spiel befindet, kann ein Spieler zu diesem Zeitpunkt bis zu 5 Gefahrenkarten aus seinem Reservestapel in den Abwurfstapel bringen. Alternativ dazu kann ein Spieler zu diesem Zeitpunkt auch eine Gefahrenkarte direkt in den Spielstapel bringen, wenn dieser noch aus mindestens 5 Karten besteht. Der Spielstapel wird dann neu gemischt. Wenn Möglichkeiten wahrgenommen werden, um Karten aus dem Reservestapel zu mobilisieren, wird die Höchstbeschränkung für Gefahrenkarten aller gegnerischer Gemeinschaften in diesem Zug auf die Hälfte reduziert (aufgerundet, d.h. eine Höchstbeschränkung von 2 und 1 wird zu 1, 3 und 4 wird zu 2 usw.). Gleiche Regelungen gelten, wenn der Gegner einen Ringgeist oder Sauron spielt. Dazu muß er sich bereits entschieden haben, was er genau spielt, sprich die entsprechende Karte liegt ausgespielt auf dem Tisch.

**48.** Karten die die Anzahl der Handkarten erhöhen oder erlauben eine Karte mehr auf der Hand zu behalten, erlauben auch am Ende der Bewegungs-/Gefahrenphase und Abschlußphase auf die entsprechende Anzahl aufzuziehen.

**49.** Zauberer-Spieler dürfen sich nicht nach Grundregeln zu oder von einem Ort in *Gorgoroth* bewegen. Um sich über Regionen zu oder von einem solchen Orten zu reisen, muß man dies entweder von einem Ort in *Imlad Morgul* aus, durch die Regionen *Nurn* oder *Ûdun* oder durch den *Ritt auf den Adlern* oder die Karte *Aschenberge* tun.

**50.** Ringgeist-/Sauron-Spieler dürfen mit ihren Anfangscharakteren in *Dol Guldur* und in *Minas Morgul* das Spiel beginnen. Es darf auch eine Gemeinschaft an jedem dieser beiden Orte von Anfang an stehen. Ein Ringgeist kann außerdem in *Dol Guldur*, *Minas Morgul* oder seinem Heimatort ins Spiel gebracht werden.

**51.** Ringgeist-/Sauron-Spieler verfügen generell über 5 Allgemeine Einflußpunkte mehr als normal. Diese 5 Punkte können nicht dazu verwandt werden, um Charaktere ins Spiel zu bringen oder sie dort zu halten. Diese 5 Punkte machen es jedoch leichter, gegen einen Ruf der Heimat zu widerstehen.

## Effekte bestimmter Karten gegen Ringgeist-Spieler

**52.** Die folgenden Karten dürfen nicht gegen einen Ringgeist- oder Sauron-Spieler gespielt werden. Ein Ringgeist- oder Sauron-Spieler jedoch darf diese Karten ausspielen, wird aber von den Auswirkungen dieser Karten in keinster Weise betroffen.

- Alle Gefahrenkarten, die einen Agenten benötigen
- *Fluch des Ithil-Steins*
- *Zorn des Schwarzen Feindes*
- *Giftige Dämpfe*
- *Im Herzen seines Reiches*
- *Mordor marschiert*
- *Mûmak*
- *Müde und hungrig*

**Ausnahme:** *Great Need or Purpose* und *Sudden Fury* aus *Middle-earth: Dark Minions* und *Near to Hear a Whisper* aus *Middle-earth: Against the Shadow* und können gespielt werden, da sie sich nicht auf einen besonderen Agenten beziehen.

**53.** Die folgenden Karten haben ebenfalls, wie schon in den Lidless Eye Regeln erwähnt, keinen Einfluß auf Ringgeist- oder Sauron-Spieler, jedoch sind die Auswirkungen außerdem noch folgendermaßen modifiziert worden:

- *Der Weg ist schwer zu finden* und *Stürme des Zorns* können nur gegen einen Gegner gespielt werden, der die selbe Art des Ortsdecks benutzt, sprich ein Wizards-Spieler gegen einen Wizards-Spieler und eine Ringgeist-/Sauron-Spieler gegen einen Ringgeist-/Sauron-Spieler.
- *Geheimnisse der Tiefe* kann einen Monat nach erscheinen von *Against the Shadow* gegen einen Ringgeist-/Sauron-Spieler eingesetzt werden
- *Die Nazgûl sind unterwegs:* Diese Karte darf gegen einen Ringgeist-/Sauron-Spieler eingesetzt werden. Es fallen jedoch die ersten beiden Sätze der Karte ersatzlos weg, und beide Spieler dürfen wie auf der Karte beschrieben Permanente Nazgûl-Ereignisse wieder auf die Hand nehmen.

## **Middle-earth: The White Hand**

**54.** Die Zahl im Symbol der Weißen Hand auf den Charakterkarten der Gefallenen Zauberer stellt den Allgemeinen Einfluß eines Gefallenen Zauberers dar. Bevor die Karte gespielt wird hat er einen Allgemeinen Einfluß von 20.

- Ein Gefallener Zauberer kann Helden-Unterstützungskarten benutzen um Automatische Angriffe an Schergen-Orten zu vereiteln und umgekehrt.
- Gefallene Zauberer können keine Charaktere spielen, die eine Geisteskraft über 5 haben, haben sie jedoch einen im Spiel, muß dieser nicht abgeworfen werden.
- Einflußversuche von Gefallenen Zauberern gegen Ringgeister erhalten einen Abzug von 5, nicht jedoch Einflußversuche gegen Zauberer.

- Gefallene Zauberer können sich nicht nach Anfängerregeln bewegen, sie können jedoch jede andere Art der Bewegung nutzen.
- Gefallene Zauberer müssen Agenten nach den Regeln von Lidless Eye benutzen, d.h. z.B., daß sie sie auch nicht als Startcharaktere verwenden dürfen, sie als Charaktere ins Deck gebaut werden usw.
- Man kann sich nicht zu einem bestimmten Gefallenen Zauberer erklären, solange man nicht die entsprechende Charakterkarte des Gefallenen Zauberers im Spielstapel hat.
- Gefallene Zauberer können einen Charakter mit einer Geisteskraft von über 5 führen, sie können lediglich nicht mit einem solchen Charakter beginnen oder ihn ausspielen.
- Für Anfangsgemeinschaften kommen die Geringeren Gegenstände erst ins Spiel, nachdem die Charaktere gespielt wurden, sie können also nicht vorher die Geisteskraft der Charaktere beeinflussen.
- Wenn ein Ort durch einen anderer Gesinnung (Helden oder Schergen) ersetzt wird, behält er seine Ausrichtung bei (getappt bleibt getappt).
- Befindet sich ein Ort im Abwurfstapel eines Spielers, kann der Spieler nicht einen Ort anderer Gesinnung aber mit gleichem Namen ins Spiel bringen.
- Gefallene Zauberer können auch den Zusatzpunkt für Heere bekommen, die auf einen Anführer gespielt wurden.
- Um Karten, die sich auf einen bestimmten Charakter (Zauberer/Ringgeist/Gefallener Zauberer) beziehen, ins Spiel zu bringen, muß dieser sich nicht im Spiel befinden, man muß sich allerdings als dieser Charakter ausgegeben haben.
- Wenn der Gegner den selben Gefallenen Zauberer spielt und bringt seinen Zauberer zuerst ins Spiel, muß man sofort alle Stage-Unterstützungskarten, die sich auf diesen Zauberer beziehen, abwerfen.
- Stage-Unterstützungskarten eines bestimmten gefallenen Zauberers können auch auf Anfangsgemeinschaften gespielt werden.
- Ein Zaubererzufluchtsort hat keine Verbindung zu den Untertiefen, solange nicht Deep Mines auf diesen Ort gespielt wurde.
- Protected Wizardhavens (geschützte Zaubererzufluchtsorte) erlauben nicht eine zusätzliche Region weit zu reisen.
- Das Wort "Protected" hat keinerlei eigenen Effekt, es ist nur ein Schlüsselwort.
- Wenn man versucht, dem Gegner an einem Zaubererzufluchtsort, an dem keine Karten spielbar sind, die Siegpunkte bringen, Karten wegzubeeinflussen, die Siegpunkte bringen, kann man zwar die selbe Karte spielen, um den erforderlichen Wurf auf 0 zu senken, aber man darf die Karte danach nicht selbst ins Spiel bringen (um dadurch Siegpunkte zu sammeln).
- Rhosgobel kann erst als Wizardhaven genutzt werden, wenn Radagast sich im Spiel befindet.

**55.** Es ist gestattet, gegen White Hand ein gesondertes Gefahrendeck zu Turnieren mitzubringen und dort gegen entsprechende Spieler einzusetzen.

56. Ein Gefallener Zauberer kann nur zwei Zwielichter als Unterstützungskarten in sein Deck bauen, die dritte muß dann als Gefahrenkarte eingebaut werden, bzw. umgekehrt.

## Das Turniersystem

Der Rat von Minas Tirith schreibt das Schweizer System als offizielles Turniersystem vor. Bei diesem System entscheidet die Gesamtsumme der in mehreren Partien erreichten Turnierpunkte über den Erfolg eines Spielers, so daß das Glückselement jeder einzelnen Partie weniger ins Gewicht fällt. Dadurch hängt Erfolg oder Mißerfolg eines Spielers nicht von einer einzigen Partie ab.

Das Schweizer System kann bei allen Turniertypen angewendet werden (Spiele mit zwei Decks nach den Standardregeln, Sealed-Deck Turniere nach den Grundregeln, Szenarien usw.). In den folgenden Richtlinien wird von einem Turnier ausgegangen, bei dem es um die Ansammlung von Siegpunkten für den Rat der Freien Völker und nicht um die Erfüllung bestimmter Aufgaben geht. Die grundlegenden Richtlinien für Turniere nach dem Schweizer System lassen sich wie folgt zusammenfassen:

**A) Anzahl der Runden:** Turniere bestehen aus einer bestimmten Anzahl von Runden, die von der Teilnehmerzahl abhängt:

2 Spieler (kann nicht als offizielles Ratsturnier gelten)	1 Runde
3-4 Spieler (kann nicht als offizielles Ratsturnier gelten)	2 Runden
5-8 Spieler	3 Runden
9-16 Spieler	4 Runden
17-32 Spieler	5 Runden
33-64 Spieler	6 Runden
65-128 Spieler	7 Runden
129+ Spieler	8 Runden

**B)** Ein Spieler muß an jeder Runde teilnehmen, in der er kein Freilos bekommen hat.

**C) Teilnehmerzahl:** Vor jeder Runde muß festgestellt werden, ob es eine gerade oder ungerade Anzahl von Spielern gibt. Ist die Anzahl der Teilnehmer ungerade, erhält ein Spieler ein Freilos, und muß in dieser Runde keine Partie spielen. Wenn in der ersten Runde ein Freilos vergeben werden muß, bestimmt der Turnierleiter einen zufällig ermittelten Spieler aus den gesamten Teilnehmern. Dieser Spieler erhält die Turnierpunkte für einen Sieg (6 Turnierpunkte, siehe unten). Muß in den späteren Runden ein Freilos vergeben werden, so bestimmt der Turnierleiter einen zufällig ermittelten Spieler aus der Gruppe der Teilnehmer mit den wenigsten Turnierpunkten. Dieser erhält die Turnierpunkte je nachdem in welcher Runde er das Freilos erhält. In der ersten Runde erhält der Spieler mit dem Freilos 6 Turnierpunkte, in der zweiten Runde 5, in der dritten Runde 4 und in jeder folgenden Spielrunde 3. Nach der Vergabe eines Freiloses verbleibt immer eine gerade Spielerzahl in der kommenden Runde. Es sollte möglichst vermieden werden, in der ersten Runde ein Freilos vergeben zu müssen.

**D)** Nachdem eine gerade Spielerzahl erreicht ist, werden die Teilnehmer der Turnierrunde in Paare aufgeteilt. Diese Zweiergruppen spielen jeweils eine Partie in dem vom Turniertyp vorgegebenen Zeitlimit (Spiele mit zwei Decks nach den Standardregeln, Sealed-Deck Turniere nach den Grundregeln, Szenarien usw.).

**E)** In der ersten Runde werden die jeweiligen Gegner zufällig bestimmt.

**F) Einteilung der Gegner nach der ersten Runde:** In allen folgenden Runden werden die Paare möglichst aus Spielern mit derselben Anzahl von Turnierpunkten gebildet. Die Einteilung der Paare beginnt bei den Spielern mit der höchsten Summe von Turnierpunkten. Dazu wird ein Spieler aus der Gruppe mit der höchsten Turnierpunktzahl zufällig einem anderen Spieler mit derselben Anzahl von Punkten zugeteilt. Diese Paarungen werden solange fortgeführt, bis kein Spieler mit derselben Punktzahl mehr frei ist. Gibt es keinen Teilnehmer mit derselben Anzahl von Punkten für einen Spieler, so tritt dieser gegen einen zufällig bestimmten Spieler aus der Gruppe mit der nächstniedrigen Summe von Turnierpunkten an. Unzulässig ist dabei, daß zwei Spieler innerhalb eines Turnieres zweimal gegeneinander antreten müssen. In solchen Fällen müssen die entsprechenden Spieler gegen einen anderen Spieler mit niedrigerer oder gleicher Punktzahl antreten.

**G)** Nach jeder Partie erhalten die Spieler eine bestimmte Anzahl von Turnierpunkten, die vom Ausgang des Spiels abhängt. Nach Beendigung einer Partie lassen die Spieler ihre Karten liegen und informieren den Turnierleiter. Der Turnierleiter kann den Ausgang der Partie überprüfen und das Ergebnis feststellen, um die entsprechenden Turnierpunkte zu vergeben. Bei offiziellen Turnieren, die auch in die Rangliste übertragen werden, müssen alle Ergebnisse auf den dafür ausgegebenen Turnierbögen festgehalten werden.

**H)** Ein Spieler, der nicht an der nächsten Runde teilnehmen will, muß dies dem Turnierleiter am Ende einer Partie mitteilen. Es steht jedem Spieler frei, zu diesem Zeitpunkt auszuscheiden. Eine Wiederaufnahme des Turniers ist jedoch nicht möglich. Außerdem wird ein ausgeschiedener Spieler nicht bei der Preisvergabe berücksichtigt. Für die Rangliste werden alle Spiele, an denen er nicht teilnimmt als verloren gewertet.

**I)** Die Turnierleitung hält die Summe der Turnierpunkte für jeden Spieler fest. Gewinner eines Turniers ist der Spieler, der nach Abschluß aller Runden die meisten Turnierpunkte erreicht hat. Die folgenden Plätze ergeben sich ebenfalls aus den höchsten Punktzahlen.

**J) Turnierpunkte:** Turnierpunkte werden nach folgendem Schlüssel vergeben (es kann immer nur ein Ergebnis auf eine Partie zutreffen):

Siegbedingung	Gewinner	Verlierer
Zerstörung des Einen Rings bei Sealed-Deck-Turnieren	10 Punkte	0 Punkte
Zerstörung des Einen Rings bei sonstigen Turnieren	7 Punkte	0 Punkte
Spielgewinn mit einem Siegpunkt-Verhältnis von 2:1 oder mehr	6 Punkte	0 Punkte
Spielgewinn mit einem Siegpunkt-Verhältnis zwischen 2:1 und 1,5:1	5 Punkte	1 Punkte
Spielgewinn mit einem Siegpunkt-Verhältnis von weniger als 1,5:1	4 Punkte	2 Punkte
Eliminierung des gegnerischen Zauberers bei eigener Überlegenheit (man hat mehr Punkte als der Gegner)	6 Punkte	0 Punkte
Eliminierung des gegnerischen Zauberers bei eigener Unterlegenheit (man hat weniger Punkte als der Gegner) bei einem Punkteverhältnis von weniger als 1,5:1	5 Punkte	1 Punkte
Eliminierung des gegnerischen Zauberers bei eigener Unterlegenheit (man hat weniger Punkte als der Gegner) bei einem Punkteverhältnis von mehr als 1,5:1	4 Punkte	2 Punkte
Freilos in der 1. Runde	6 Punkte	
Freilos in der 2. Runde	5 Punkte	
Freilos in der 3. Runde	4 Punkte	
Freilos in allen folgenden Runden	3 Punkte	

Spielgewinn nach Auflösung eines Unentschiedens beim Rat der Freien Völker	3,5 Punkte	2,5 Punkte
Unentschieden	3 Punkte	3 Punkte

**K) Siegpunkt-Verhältnis:** Das Siegpunkt-Verhältnis wird ermittelt, indem die Siegpunkte des Gewinners durch die Siegpunkte des Verlierers geteilt werden. Hat der Verlierer keine oder sogar negative Siegpunkte, erhält der Gewinner automatisch 6 Turnierpunkte.

**L) Gleichstand an Turnierpunkten:** Es ist möglich, daß die höchste Summe von Turnierpunkten am Ende des Turniers von mehreren Teilnehmern erreicht wird (d.h. mehrere Spieler belegen den ersten Platz). Der Turnierleiter legt vor Beginn des Turniers fest, wie in einem solchen Fall verfahren werden soll. Dazu gelten folgende Richtlinien:  
 Auftretende Unentschieden werden nach folgenden Kriterien gelöst. Jeder Teilnehmer der die Summe an Turnierpunkten erreicht hat, die zum Gewinnen des Turniers erforderlich ist, bleibt solange in der Konkurrenz, bis er eines der Kriterien erfüllt, die ihn ausscheiden lassen. Unter den ausgeschiedenen Teilnehmern werden später nach denselben Kriterien die weiteren Plätze vergeben. Die folgenden Ausscheidungskriterien werden vom Turnierleiter in der angegebenen Reihenfolge angewendet, bis nur noch ein Teilnehmer übrigbleibt oder nach Ermittlung sämtlicher Kriterien immer noch ein Unentschieden besteht (in diesem Fall - siehe unten).

1. **Direkter Vergleich:** Man vergleiche jeden Spieler der Ausscheidung mit allen anderen Spielern. Derjenige mit den meisten gewonnenen Spielen gegen Spieler der Ausscheidung bleibt in der Konkurrenz. Alle anderen scheiden aus.
2. **Anzahl der gewonnenen Spiele:** Der Spieler mit der höchsten Anzahl gewonnener Spiele bleibt in der Konkurrenz. Alle Spiele bei denen man 3,5 oder mehr Turnierpunkt erhalten hat, gelten als gewonnen.
3. **Summe der Turnierpunkte aller Gegner:** Die Summe der Turnierpunkte aller Gegner der Spieler der Ausscheidung werden verglichen. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt die Konkurrenz.

Wenn nach der Ermittlung des 3. Kriteriums immer noch Gleichstand zwischen mehreren Spielern herrscht, verfährt der Turnierleiter nach einer der beiden folgenden Optionen (die entsprechende Option muß vor Turnierbeginn festgelegt werden).

- Es werden Entscheidungsspiele durchgeführt. Diese Partien laufen nach dem normalen Turnierschema ab. Die Anzahl der Runden hängt von der Zahl der Teilnehmer ab (siehe oben).
- Das Turnier wird beendet, und es gibt mehrere Gewinner. Die für den ersten Platz bestimmten Preise werden unter den Erstplatzierten aufgeteilt.

Es empfiehlt sich, die folgende Verfahrensweise zum Lösen von Unentschieden zu benutzen und sie wie hier angegeben vor jedem Turnier anzukündigen: Wenn nach Beendigung aller Turnierrunden mehrere Spieler die zum Gewinnen des Turniers erforderliche Punktzahl erreicht haben, werden die offiziellen Ausscheidungskriterien angewendet. Sollte danach immer noch Gleichstand zwischen einigen Teilnehmern herrschen, werden zwischen diesen Entscheidungsspiele ausgetragen.

Es ist wahrscheinlich, daß die im vorangegangenen Abschnitt erklärte Verfahrensweise zur einzigen offiziellen Regelung werden wird. Dieselbe Verfahrensweise findet auch Anwendung, wenn die Ausscheidung bereits in einem niedrigeren Kriterium (1-3) endet. Eventuell wird es sich als notwendig herausstellen, in zukünftigen Ratsturnieren auch die weiteren Platzierungen durch diese Vorgehensweise zu ermitteln.

Um die oben erklärte Methode zur Lösung von Unentschieden anwenden zu können, ist es erforderlich festzuhalten, wer in welcher Runde gegen wen gespielt hat und wie die Partie ausgegangen ist. Auf der letzten Seite finden Sie ein Muster eines Turnierbogens, wie sie auf offiziellen Turnieren verwendet werden, und auf der man Punktzahlen entsprechend festhalten kann.

**M) Zeitlimit:**Jedes Spiel unterliegt einem bestimmten Zeitlimit:

Spiel mit einem Deck nach den Grundregeln	45 Minuten
Spiel mit einem Deck nach den Fortgeschrittenenregeln	45 Minuten
Spiel mit zwei Decks	1 Stunde und 15 Minuten
Spiel mit drei Decks	2 Stunden
Kampagnenspiel	3 Stunden

Der Turnierleiter verfügt über eine Uhr, mit der die offizielle Zeit gemessen wird und sollte die letzten 5 Minuten vor Ende jeder Runde ankündigen. Nachdem er das Ende einer Runde verkündet hat, werden die laufenden Partien solange fortgesetzt, bis beide Spieler die gleiche Anzahl von Zügen erreicht haben (d.h. eventuell erhält der Spieler, der die Partie nicht angefangen hat, einen letzten Zug) oder der Rat der Freien Völker nach den normalen Spielregeln einberufen wird. In beiden Fällen tritt dann automatisch der Rat der Freien Völker zusammen (unabhängig von den erreichten Siegpunkten).

## Links

[1] Die offizielle deutsche MECCG-Regelseite: <http://www2.hu-berlin.de/~h0444nzw/mazarbul/>

[2] Stadtrat von Isengard (Rangliste, Spoilerlisten, Übersetzungen, etc.): <http://www.wallstreet-webspace.de/isengard/>

[3] Offizielle Seite von ICE: <http://www.ironcrown.com/me/cards/>

[4] Die offiziellen englischen Errata-Listen: <http://www.mindspring.com/~vnorton/crf.htm>