



Der Herr der Ringe

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 8

JAHREN

„Der Herr der Ringe“ ist ein Würfel- und Blockspiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren. Ihr übernehmt die Rolle eines Ringträgers und versucht, den Einen Ring bis nach Mordor zu bringen. Gleichzeitig rücken die Nazgûl auf eurem Blatt immer weiter vor – wer sie zuerst in Mordor ankommen lässt, scheidet aus.

Spielziel

Streiche als Erster alle runden Felder deiner Ringträger-Strecke bis nach Mordor ab. Verhindere dabei, dass die Nazgûl auf deiner eckigen Strecke vorher Mordor erreichen.

Vorbereitung

Jeder bekommt ein Blatt vom Block und einen eigenen Stift (Stifte liegen dem Spiel nicht bei). Alle wählen einen der vier abgebildeten Hobbits und kreisen ihn ein, jeder Hobbit darf nur einmal vergeben werden. Damit steht auch die Würfelfarbe jedes Spielers fest. Startspieler ist, wer zuletzt „Der Herr der Ringe“ gelesen oder gesehen hat, ersatzweise die jüngste Person.

So spielt ihr

- 1 Wer dran ist, wirft alle 5 Würfel.
- 2 Nach jedem Wurf legst du mindestens 1 Würfel heraus. Mehrere Würfel gleichzeitig gehen nur mit unterschiedlichen Symbolen.
- 3 Zeigt der Wurf einen oder mehrere Nazgûl, musst du genau 1 davon herauslegen.
- 4 Mit den restlichen Würfeln würfelst du weiter, bis alle Würfel draußen liegen. Nur der Weiße Baum erlaubt ein vorzeitiges Ende.
- 5 Danach wertest du aus: Ringe bringen dich voran, Orks blockieren Ringe, Gefährten wehren Orks ab, Nazgûl treiben Saurons Einfluss voran, Gandalf halbiert ein Nazgûl-Feld.
- 6 Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

So gewinnt ihr

Wer als Erster das Feld Mordor auf der Ringträger-Strecke abstreicht, hat gute Karten. Erreichen in der letzten Runde mehrere Spieler Mordor, gewinnt derjenige, dessen Nazgûl noch am weitesten von Mordor entfernt sind.

Spielziel

Ihr seid alle Ringträger und wollt den Einen Ring im Schicksalsberg vernichten. Dazu streicht ihr für jeden gewürfelten Ring ein rundes Feld eurer Ringträger-Strecke ab und rückt so Richtung Mordor vor. Parallel dazu läuft die Nazgûl-Strecke: Für jeden Nazgûl, der euch trifft, wird dort ein eckiges Feld gestrichen. Wer dort das letzte Feld in Mordor abstreicht, ist raus – Ziel ist also, schneller zu sein als Saurons Häscher.

Spielmaterial

1 Block

5 Würfel

Spielaufbau

- Legt den Block bereit und reißt für jeden Spieler ein Blatt ab.
- Für das Grundspiel nutzt ihr die Vorderseite des Blattes, für die erweiterte Fassung die Rückseite.
- Jeder braucht einen eigenen Stift. Stifte sind nicht Teil der Packung.
- Jeder Spieler sucht sich einen der vier Hobbits auf dem Blatt aus und kreist ihn ein. Sprecht euch ab, damit kein Hobbit doppelt vergeben wird.
- Über den Hobbit ist jedem Spieler eine Farbe zugeordnet. Diese Farbe entspricht seinem Würfel.
- Legt die 5 Würfel in die Tischmitte.

Spielbeginn

Startspieler wird, wer zuletzt „Der Herr der Ringe“ gelesen oder gesehen hat. Könnt ihr euch nicht einigen, beginnt der jüngste Spieler. Anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Grundprinzip

Das Spiel besteht aus zwei Strecken auf jedem Blatt. Die runden Felder bilden die Ringträger-Strecke nach Mordor, die eckigen Felder die Nazgûl-Strecke. Ringe bringen dich auf der ersten Strecke voran, Nazgûl schieben Saurons Einfluss auf der zweiten Strecke nach vorn.

Würfeln und Herauslegen

- 1 Du wirfst zu Beginn deines Zugs alle 5 Würfel.
- 2 Nach jedem Wurf musst du mindestens 1 Würfel herauslegen.
- 3 Du darfst auch mehrere Würfel auf einmal herauslegen, dann aber nur mit jeweils verschiedenen Symbolen. Pro Wurf also höchstens 1 Ring, 1 Gandalf, 1 Nazgûl und so weiter.
- 4 Liegt in deinem Wurf mindestens 1 Nazgûl, musst du genau 1 Nazgûl herauslegen – unabhängig davon, was du sonst noch nimmst.
- 5 Mit den übrig gebliebenen Würfeln wirfst du erneut und legst wieder mindestens 1 Würfel heraus.
- 6 In späteren Würfeln darfst du Symbole herauslegen, die schon draußen liegen. Am Ende können also mehrere gleiche Symbole vor dir liegen.
- 7 Freiwillig aufhören darfst du nicht. Nur der Weiße Baum beendet den Zug vorzeitig. Sonst würfelst du, bis alle 5 Würfel herausgelegt sind.

Die Auswertung

Am Zugende wertest du alle herausgelegten Symbole aus, die Reihenfolge darfst du frei wählen. Die Würfelfarbe spielt nur beim Nazgûl eine Rolle.

Ring: Für jeden herausgelegten Ring streichst du 1 rundes Feld deiner Ringträger-Strecke ab. Zwei Ringe bedeuten zwei Felder.

Ork: Ein Ork macht deine Ringe zunichte. Liegt mindestens 1 Ork bei dir und wird er nicht abgewehrt, zählen alle deine Ringe in diesem Zug nicht.

Gefährte: Jeder Gefährte neutralisiert genau 1 Ork. Sind es gleich viele oder mehr Gefährten als Orks, sind alle Orks abgewehrt und die Ringe zählen normal. Überzählige Gefährten haben keine weitere Wirkung. Gibt es mehr Orks als Gefährten, verfallen die Ringe.

Nazgûl: Für jeden herausgelegten Nazgûl streicht der betroffene Spieler 1 eckiges Feld seiner Nazgûl-Strecke ab, von links nach rechts. Betroffen bist du selbst als aktiver Spieler, sobald der Nazgûl auf dem schwarzen Würfel oder auf dem Würfel deiner eigenen Farbe liegt; sitzen weniger als vier Personen am Tisch, gilt das ebenso für jeden neutralen Würfel, dessen Farbe keinem Mitspieler zugeordnet ist. Trägt der Nazgûl-Würfel hingegen die Farbe eines Mitspielers, so legst du ihn vor diesen, und er streicht 1 Feld auf seiner Strecke ab – auch wenn er gerade nicht am Zug ist.

Gandalf: Für jeden herausgelegten Gandalf darf der aktive Spieler 1 Feld seiner Nazgûl-Strecke halbieren. Aus einem Feld werden zwei Hälften, die Strecke wird also länger. Liegen Gandalf und Nazgûl zusammen, halbiert du zuerst und streichst danach ab. Halbieren darfst du auch das Zielfeld, das in

Mordor liegt; ausgenommen sind allein jene Felder, die du schon abgestrichen hast. Sind alle Felder schon halbiert, bleibt Gandalf wirkungslos.

Weißer Baum: Legst du den Weißen Baum heraus, endet dein Zug sofort und wird ausgewertet. Ein Nazgûl im selben Wurf muss trotzdem herausgelegt werden. Ansonsten wählst du frei, welche weiteren Würfel du zusätzlich herauslegst, weiterhin nur 1 Würfel je Symbol. Alle nicht herausgelegten Würfel zählen nicht. Der Weiße Baum kommt nur auf dem schwarzen Würfel vor.

Ausscheiden

Sobald ein Spieler das letzte eckige Feld seiner Nazgûl-Strecke in Mordor abstreicht, scheidet er aus. Das kann auch während des Zugs eines Mitspielers passieren. Wird von diesem Moment an ein Nazgûl herausgelegt, dessen Würfel die Farbe eines Ausgeschiedenen zeigt, so zählt er immer für den jeweils aktiven Spieler. Die übrigen Spieler machen weiter.

Der Spielzug

- 1 Wirf alle 5 Würfel.
- 2 Lege mindestens 1 Würfel heraus. Bei mehreren Würfeln müssen die Symbole verschieden sein.
- 3 Ist ein Nazgûl im Wurf, lege genau 1 Nazgûl heraus.
- 4 Würfle mit den verbliebenen Würfeln weiter und lege erneut mindestens 1 Würfel heraus.
- 5 Wiederhole das, bis alle Würfel herausgelegt sind – oder bis du den Weißen Baum herauslegst und den Zug damit beendest.
- 6 Werte alle herausgelegten Symbole in beliebiger Reihenfolge aus und streiche bzw. halbiere die Felder auf den Strecken.
- 7 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Bei jedem Wurf, der mindestens 1 Nazgûl zeigt, musst du genau 1 Nazgûl herauslegen.
- Freiwilliges Beenden des Würfeln ist verboten. Nur der Weiße Baum auf dem schwarzen Würfel beendet den Zug vorzeitig.
- Der Nazgûl auf dem schwarzen Würfel trifft immer den aktiven Spieler.
- Bei weniger als vier Spielern gehören manche Würfelfarben zu keinem Mitspieler. Ein Nazgûl auf so einem neutralen Würfel trifft den aktiven Spieler.
- Nach dem Ausscheiden eines Spielers zählt sein Farbwürfel mit Nazgûl für den jeweils aktiven Spieler.
- Bereits abgestrichene Felder der Nazgûl-Strecke dürfen nicht nachträglich halbiert werden.
- Nur beim Nazgûl-Symbol ist die Würfelfarbe relevant, bei allen anderen Symbolen ist sie ohne Bedeutung.

Spielende und Gewinn

Für das Spielende gibt es zwei Möglichkeiten. Müssen alle Spieler ausscheiden, weil auf ihrer Nazgûl-Strecke jeweils auch das Endfeld abgestrichen ist, dann haben alle zusammen verloren. Zieht dagegen einer von euch seinen Ringträger bis nach Mordor, spielt ihr die begonnene Runde noch zu Ende; Ringe, die dabei zu viel sind, verfallen. Hat sonst niemand Mordor erreicht, ist dieser Spieler der Sieger. Treffen in dieser Schlussrunde noch weitere Ringträger in Mordor ein, entscheidet unter diesen Spielern der Restweg der Nazgûl: Es siegt, wer bis Mordor noch die größere Zahl an Feldern und Halbfeldern hätte abstreichen müssen. Gelangen bei einem Spieler seine Nazgûl und sein Ringträger im gleichen Zug nach Mordor, scheidet er dennoch aus.

Varianten

- **Grundspiel:** Die Vorderseite des Blocks. Empfohlen für die erste Partie und für jüngere Mitspieler.
- **Sonderfunktionen der Orte:** Die Rückseite des Blocks, gedacht für erfahrene Spieler. Es gelten alle Grundregeln, zusätzlich wirkt der Ort, an dem der aktive Spieler seinen Zug beginnt. In Beutelsend zu Beginn gibt es noch keine Sonderfunktion.
- **Bruchtal:** Du darfst in diesem Wurf und allen weiteren Würfeln des Zugs auch mehrere gleiche Symbole gleichzeitig herauslegen.
- **Moria:** Gandalf wirkt in diesem Zug nicht, du darfst ihn zwar herauslegen, aber sein positiver Effekt entfällt.
- **Lothlórien:** Alle Gefährten zählen doppelt, 1 Gefährte macht also 2 Orks unwirksam.
- **Rohan:** Jeden Wurf dieses Zugs darfst du genau einmal wiederholen, bevor du herauslegst.
- **Helms Klamm:** Alle Orks zählen doppelt, für 1 Ork brauchst du 2 Gefährten.
- **Gondor:** Nazgûl haben für dich keinen Effekt, du legst sie aber weiterhin heraus. Mitspieler sind von Nazgûl in ihrer Farbe weiterhin betroffen.
- **Minas Tirith:** Alle Nazgûl zählen für dich, auch die in den Farben der Mitspieler. Die Mitspieler bleiben verschont.
- **Kankras Lauer:** Du brauchst am Zugende mindestens 2 Ringe, um nach Mordor zu gelangen.

Tipps

- Achte darauf, wann du einen Ork herauslegst. Ohne passenden Gefährten löscht er sämtliche Ringe deines Zugs aus.
- Der Weiße Baum ist deine Notbremse: Damit sicherst du ein gutes Ergebnis, bevor weitere Orks oder Nazgûl dazukommen.
- Halbiere mit Gandalf möglichst früh, denn abgestrichene Felder lassen sich nicht mehr teilen. In der Auswertung darfst du erst halbieren und dann abstreichen.
- Behalte im Blick, welche Würfelfarbe zu welchem Mitspieler gehört. Ein Nazgûl in fremder Farbe schadet dir nicht, sondern deinem Gegner.
- Sobald ein Spieler ausgeschieden ist, wird sein Farbwürfel gefährlich, weil sein Nazgûl dann immer den aktiven Spieler trifft.

Häufige Fragen

Darf ich freiwillig aufhören zu würfeln?

Nein. Du musst weiterwürfeln, bis alle 5 Würfel herausgelegt sind. Nur wenn du den Weißen Baum herauslegst, endet dein Zug vorzeitig.

Muss ich einen Nazgûl herauslegen?

Ja. Zeigt dein Wurf einen oder mehrere Nazgûl, musst du genau 1 davon herauslegen, egal welche anderen Symbole du sonst nimmst.

Kann ich mehrere gleiche Symbole in einem Wurf herauslegen?

Im Grundspiel nicht. Legst du mehrere Würfel gleichzeitig heraus, müssen sie verschiedene Symbole zeigen. In späteren Würfen darfst du ein Symbol aber erneut herauslegen. In der Variante gilt in Bruchtal die Ausnahme, dass gleiche Symbole erlaubt sind.

Was passiert, wenn ich Ringe und einen Ork herausgelegt habe?

Der Ork macht alle deine Ringe wirkungslos, sofern du ihn nicht mit einem Gefährten abwehrst. Je 1 Gefährte neutralisiert 1 Ork. Sind es gleich viele oder mehr Gefährten als Orks, zählen alle Ringe.

Kann ich im Zug eines Mitspielers Schaden erleiden?

Ja. Wird ein Nazgûl-Würfel in deiner Farbe herausgelegt, wird er vor dich gelegt und du streichst 1 eckiges Feld deiner Nazgûl-Strecke ab, auch wenn du nicht am Zug bist.

Wem gehört der Nazgûl auf dem schwarzen Würfel?

Der schwarze Würfel zählt immer für den aktiven Spieler. Das gilt ebenso für neutrale Würfelfarben, die bei weniger als vier Spielern zu keinem Mitspieler gehören.

In welcher Reihenfolge werden Gandalf und Nazgûl abgehandelt?

Hast du beides herausgelegt, halbiert du zuerst mit Gandalf die Felder und streichst erst danach die Hälften für die Nazgûl ab.

Was passiert, wenn ich in einem Zug gleichzeitig Mordor erreiche und mein letztes Nazgûl-Feld abstreiche?

Dann scheidest du trotzdem aus. Das Ausscheiden hat Vorrang.

Endet das Spiel sofort, wenn jemand Mordor erreicht?

Nein, die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt. Erreichen mehrere Spieler in dieser Runde Mordor, gewinnt der Spieler, dessen Nazgûl noch mehr Felder und Halbfelder bis Mordor zurücklegen müssten.

Was passiert mit den Würfeln, die ich beim Weißen Baum nicht herausgelegt habe?

Sie zählen nicht. Nicht herausgelegte Orks oder weitere Nazgûl bleiben in diesem Zug ohne Wirkung.

Informationen zum Spiel

Erscheinungsjahr	2015
Edition / Regelstand	Grundspiel und Variante „Sonderfunktionen der Orte“
Spielart	Würfelspiel
Kategorien	Würfelspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, Regelstand Grundspiel und Variante „Sonderfunktionen der Orte“, zuletzt geprüft am 28.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/der-herr-der-ringe/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/der-herr-der-ringe/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026