

# Der Herr der Ringe – Die 2 Türme Solitärvariante

© 2003 M. Andersch

- Grundaufbau, evtl. ergänzt um eine 2. Reihe Orks um einen der beiden Türme
- 3 Spielfiguren, die gem. Regelvorgabe in die Startfelder eingesetzt werden
- Man erhält 3 Handkarten, mit denen man seine 3 Figuren NACHEINANDER bewegt (d.h. z.B.: Orks einsetzen, Rote Figur bewegen, Karte nachziehen, Orks einsetzen, gelbe Figur bewegen, Karte nachziehen, Orks einsetzen, grüne 😊 Figur bewegen, Karte nachziehen, etc... – wieder mit der roten Figur beginnen usw.). Die Reihenfolge, in der die Figuren bewegt werden ist also fix, man darf nicht eine beliebige Figur bewegen
- Beim Ereignis „3 Karten mit den Mitspielern tauschen“ legt man seine Handkarten auf den Ablagestapel und zieht ersatzweise 3 neue Karten nach
- Beim Ereignis „höchste 2 Handkarten ablegen“ tut man dies, bei gleichhohen Werten sind vorzugsweise Karten mit Pferd abzulegen, danach Karten mit mehr Richtungsoptionen.