

Der kleine Hobbit

Die spannende Reise zum Einsamen Berg

Spielanleitung

Jeder Spieler verkörpert den kleinen Hobbit Bilbo Beutlin, der von einer Gruppe von Zwergen überredet wird, mit ihnen auf eine abenteuerliche Reise zu gehen. Gemeinsam brechen sie aus Bilbos gemütlichem Zuhause Beutelsend auf und ziehen durch die Landstriche Mittelirdes zum Einsamen Berg. Dort haust der böse und mächtige Drache Smaug, der dem Zwergenvolk einst seine Schätze gestohlen und noch viel weiteres Unrecht begangen hat. Diese Schätze wollen sich die Zwerge nun wieder zurückholen, Bilbo soll ihnen als "Meisterdieb" dabei helfen.

Bereits auf dem Weg zum Einsamen Berg haben die Spieler viele Abenteuer zu bestehen und knifflige Rätsel zu lösen. Gefährten und besondere Gegenstände in Form von Gandalf-Karten helfen ihnen dabei. Wer schafft es schließlich, die Edelsteine direkt unter Smaugs Nase aus dem Drachenhort zu stehlen? Wer in den Abenteuern die meiste Erfahrung und die meisten Edelsteine gesammelt hat, ist Sieger dieses spannenden Spiels.

Danksagung

Die Autoren Michael Stern und Keith Meyers bedanken sich herzlich bei allen Personen, die zur Entwicklung dieses Spiels beigetragen haben. Ganz besonderer Dank gilt: Brian Trisman, Cheryl Stern, Brenda, Justin und Stephanie Meyers, Andrea Nickell, Herrn Thompson, Frau Luft und ihrer sechsten Klasse am Vieja Valley sowie Frau Morgan und ihrer sechsten Klasse am Monticito Union.

Dieses Spiel ist eine Koproduktion des Kosmos Verlags und Sophisticated Games.
Autoren: Michael Stern und Keith Meyers
Illustration: Ted Nasmith

Grafik: Redback Design Ltd, Cambridge; Atelier Reichert, Stuttgart
Koordination und Bearbeitung: Christine Leisgen & Bärbel Schmidt
(Kosmos) und Robert Hyde (SG)

©2001 Kosmos Verlag, Pfisterstraße 5-7, D-70184 Stuttgart, Deutschland
©2001 Sophisticated Games Ltd., The Barn, Newton Road, Little Shelford,
Cambridge CB2 5 HN, UK

The Hobbit and the characters and places therein are trademarks of Tolkien Enterprises, Berkeley CA and are used, under license, by Sophisticated Games Ltd.

Quelle der Textzitate: J. R. R. Tolkien: Der kleine Hobbit. Aus dem Englischen von Walter Scherf. © für die deutsche Ausgabe: 1997 Deutscher Taschenbuch Verlag, München

Material

1 Spielplan, 1 Berg, 1 Drache, 60 Glassteine, 1 Drehpfeil-Karte,
6 Hobbit-Figuren, 6 Siegpunkte-Tafeln, 6 Marker,
72 Karten (24 Gandalf- und 48 Abenteuer-Karten), 2 rote Würfel,
1 schwarzer 20-seitiger Würfel, 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

- Die vorgestanzen Teile werden vorsichtig aus dem Karton gelöst.
- Das Unterteil des **Drehpfeils** wird durch das Loch der **Drehpfeil-Karte** gesteckt. Dann wird der Drehpfeil fest mit dem Unterteil zusammengedrückt.
- Der Drache wird oben in den Schlitz des **Bergs** gesteckt und der Berg dann auf den dafür vorgesehenen Platz in die Mitte des Spielplans gesetzt, so dass sich in jedem Spielplanabschnitt ein Felsvorsprung befindet.
- Je ein **Edelstein** (= Glasstein) wird auf jeden der sechs **Felsvorsprünge** des Berges gelegt. Vier weitere Edelsteine kommen in die Mulde des Berges. Diese stellen den **Drachenhort** dar. Die restlichen Edelsteine bilden den **allgemeinen Vorrat** und werden neben den Spielplan gelegt.
- Der **schwarze 20-seitige Würfel** wird auf den dafür vorgesehenen Platz auf den Berg gelegt, die beiden **roten Würfel** werden griffbereit neben den Spielplan gelegt.
- Die **Gandalf-Karten** (blaue Rückseite) und die **Abenteuer-Karten** (rote Rückseite) werden jeweils gemischt und dann als verdeckte Stapel auf die beiden Ablagen auf den Spielplan gelegt.
- Jeder Spieler wählt sich eine **Spielfarbe** aus und nimmt sich dann eine **Hobbit-Figur**, eine **Siegpunkte-Tafel** und einen **Marker** (runder Chip) in der entsprechenden Farbe.
- Alle **Hobbit-Figuren** werden auf das **Startfeld Beutelsend unter dem Berg** auf den Spielplan gestellt.
- Auf den **Siegpunkte-Tafeln** werden die Edelsteine eines jeden Spielers in seine „**Schatztruhe**“ (auf die Säckchen) gelegt. Jeder Spieler erhält zunächst **1 Edelstein**, den er dort ablegt. Ferner markiert jeder Spieler seine **Erfahrungspunkte** auf der Punkteleiste. Jeder beginnt mit **0 Erfahrungspunkten**, also legt jeder Spieler seinen entsprechenden Marker auf das Feld mit dem Wert „0“. Der Marker wird so hingelegt, dass der Wert „+5“ nicht zu sehen ist.

Spielziel

Ziel dieses Spiels ist es, mit seiner Hobbit-Figur bis zur Türschwelle des Einsamen Bergs zu ziehen und dort dem Drachen Smaug alle seine Edelsteine zu stehlen, die er dem Zwergenvolk einst gestohlen hatte. Bereits auf dem Weg dorthin sammeln die Spieler Edelsteine, mit denen sie Ausrüstung in Form von Gandalf-Karten erwerben können. Außerdem erhalten sie Erfahrungspunkte für bestandene Abenteuer. Gewonnen hat der Spieler, der am Schluss die meisten Edelsteine und Erfahrungspunkte besitzt.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Ist ein Spieler an der Reihe, so führt er folgende Handlungen in der vorgegebenen Reihenfolge aus:

- Würfeln:**
Er würfelt mit den beiden roten sechsseitigen Würfeln.
- Spielfigur ziehen:**
Der Spieler rückt nun seine Hobbit-Figur vor. Entweder so viele Felder, wie **einer der beiden Würfel** allein anzeigt, oder so viele Felder, wie die **Summe der Zahlen** auf beiden Würfeln ergibt.
Beispiel: Ein Würfel zeigt die 2, der andere die 4. Nun kann der Spieler seine Hobbit-Figur 2, 4 oder 6 Felder weit ziehen.
Achtung: Die Hobbit-Figur kann nur vorwärts (Richtung Türschwelle) gezogen werden. Die Bewegung wird durch das Vorrücken auf ein **Zufluchtsort-Feld** beendet. **Verborgene Zugänge** erlauben es, **Abkürzungen** zu nehmen.
- Aktion ausführen:**
Entsprechend dem Symbol des Feldes, auf dem der Hobbit nun steht, wird die Aktion (s. Rückseite der Spielanleitung) durchgeführt.
- Ende des Spielzugs:**
Damit ist sein Spielzug beendet und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler kommt an die Reihe.

Dies ist der allgemeine Spielablauf. Die Bedeutungen der Symbole auf den Feldern sind auf der Rückseite der Anleitung erklärt.

Spielende

- Wenn sich **keine Edelsteine** mehr im Drachenhort und auf den **Felsvorsprüngen** befinden, ist der Drache Smaug besiegt und das Spiel sofort beendet.
- Jeder Spieler addiert die **Anzahl der Edelsteine** in seiner Schatztruhe, seine **Erfahrungspunkte** und, falls er am **Kampf gegen den Drachen Smaug** teilgenommen hat, seine **5 Bonus-Punkte**. Der Spieler mit den **meisten Gesamt-Punkten** hat gewonnen.



Drehpfeil-Karte



Abenteuer-Karte



Gandalf-Karte



Marker

Edelstein

Erfahrungspunkte

Schatztruhe

Siegpunkte-Tafel

Gandalf

Wenn du auf einem Gandalf-Feld landest, erhältst du Ausrüstung oder triffst Gefährten, die dir helfen.

Der Spieler zieht die oberste Karte vom Gandalf-Kartenstapel. Wenn er 1 Edelstein aus seiner Schatztruhe zurück in den Vorrat legt, darf er diese Karte behalten und legt sie offen vor sich ab.

- ▶ Kann oder möchte der Spieler den Edelstein nicht abgeben, so wird die Karte neben den Spielplan auf einen Ablagestapel gelegt.
- ▶ Ein Spieler kann maximal vier Gandalf-Karten gleichzeitig besitzen. Hat er bereits vier und rückt seinen Hobbit auf ein Gandalf-Feld, so darf er keine Gandalf-Karte ziehen, diese Aktion entfällt.
- ▶ Gandalf-Karten helfen dabei, Abenteuer zu bestehen. Es gibt 4 Kategorien von Gandalf-Karten: Gefährte, Waffe, Gegenstand und Zauber.
- ▶ Manche Karten haben zusätzlich noch eine besondere Fähigkeit (Besonderheit). In diesem Fall gibt der Kartentext vor, wann und wie die Karte eingesetzt werden kann.
- ▶ Wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel neu gemischt und zum neuen Kartenstapel.



Smaug-Symbol

Manche Gandalf-Karten sind mit dem Smaug-Symbol gekennzeichnet. Nur wer im Besitz einer solchen Karte ist, darf den Kampf gegen den Drachen Smaug antreten.



Abenteurer

Auf diesen Feldern musst du Abenteuer bestehen. Dabei sammelst du Erfahrung.



Ablauf:

- ▶ Der linke Nachbar des Spielers, der an der Reihe ist, zieht für ihn die oberste Karte vom Abenteuer-Kartenstapel und liest sie laut vor.
- ▶ Der Spieler, der an der Reihe ist, muss nun dieses Abenteuer bestehen. Hat er dabei Erfolg, so sammelt er dabei Erfahrung, erleidet er einen Misserfolg, so erleidet der Spieler einen Nachteil. Das Betreten eines Abenteuer-Feldes ist also mit einem Risiko verbunden.
- ▶ Um das Abenteuer zu bestehen, gibt es je nach Karte unterschiedliche Möglichkeiten:

a) Sofortiger Erfolg: Der Spieler legt eine der Gandalf-Karten, die auf der Abenteuer-Karte genannt sind, auf den Ablagestapel. (Das Zeichen „~“ in einer Spalte bedeutet, dass es in dieser Kategorie keine Gandalf-Karte gibt, die zu einem Erfolg führt.) Besitzt der Spieler mehrere von den genannten Gandalf-Karten, so kann er sich aussuchen, welche von diesen Karten er ablegen möchte. Besitzt er keine der genannten Karten, so entfällt diese Möglichkeit.

b) Drehpfeil Wasser/Holz/Schwert: Der Spieler sagt an, ob er auf Holz, Wasser oder Schwert setzt. Dann dreht er den Drehpfeil. Je nachdem, auf welchem Feld der Drehpfeil stehen bleibt, hat der Spieler das Abenteuer bestanden oder nicht.

Erfolg bei folgenden Ergebnissen:

Der Spieler sagt	Der Pfeil zeigt auf
Wasser	Schwert
Schwert	Holz
Holz	Wasser

Eselsbrücke: Wasser lässt das Schwert rosten, das Schwert zerschlägt Holz, Holz schwimmt auf Wasser.

Alle anderen Kombinationen bedeuten einen Misserfolg.

c) Auf einigen Karten befindet sich ein Zitat aus „Der kleine Hobbit“ und der Spieler wird aufgefordert, den Text auswendig aufzusagen, nachdem sein linker Nachbar ihm diesen Text einmal vorgelesen hat. Schafft er das fehlerfrei, so hat er das Abenteuer erfolgreich bestanden.

Bei einigen Karten muss der Spieler ein Rätsel lösen. Der linke Nachbar liest ihm das Rätsel und die vier Antwortmöglichkeiten vor. Nennt er die richtige Antwort, so hat er das Abenteuer erfolgreich bestanden.

- ▶ Der Spieler, der an der Reihe ist, kann sich aussuchen, auf welche Art er ein Abenteuer zu bestehen versucht. Er kann also z. B. entweder eine bestimmte Gandalf-Karte ablegen oder den Drehpfeil nehmen. Hat er sich aber dazu entschlossen, den Drehpfeil zu nutzen (obwohl er eine passende Gandalf-Karte besitzt), so kann er bei einem Misserfolg diese Karte nicht mehr ablegen, um das Abenteuer zu bestehen.

Erfolg:

Der Spieler erhält die Menge an Erfahrungspunkten, die auf der Karte angegeben ist.

Misserfolg:

Die Auswirkungen sind unterschiedlich und auf jeder Karte angegeben. Folgende Auswirkungen sind möglich: 1 Gandalf-Karte einer bestimmten Kategorie auf den Ablagestapel legen, 1 Edelstein zurück in den Vorrat legen, 1 Erfahrungspunkt verlieren, bestimmte Anzahl an Feldern zurückziehen, zurück auf das letzte Zufluchtsort-Feld ziehen. Muss der Spieler etwas abgeben, das er nicht besitzt, so wird diese Auswirkung ignoriert.

- ▶ Zusätzlich befinden sich unter den Abenteuer-Karten auch Aktionskarten. Wird eine solche Karte gezogen, so muss der Spieler, der an der Reihe ist, die dort angegebene Aktion und Strafe ausführen. Die Aktionskarten können sowohl positive als auch negative Auswirkungen für den Spieler haben.
- ▶ Die Abenteuer-Karte wird schließlich neben den Spielplan auf einen Ablagestapel gelegt. Wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel neu gemischt und zum neuen Kartenstapel.

Schatz

Als „Glücksträger“ findest du hier einen Edelstein.

Der Spieler legt 1 Edelstein vom Vorrat in seine Schatztruhe.



Meisterdieb

Hobbits haben die Fähigkeit, sich lautlos und unauffällig zu bewegen. Schaffst du es, dich an Smaug vorbeizuschleichen und ihm einen Edelstein zu stehlen?



Der Spieler kann auf diesem Feld versuchen, den Edelstein, der auf dem benachbarten Felsvorsprung des Berges liegt, zu stehlen – er muss aber nicht. Falls sich dort kein Stein mehr befindet, entfällt diese Aktion.

Ablauf:

Will der Spieler es versuchen, so bildet er die Summe aus der Anzahl der Edelsteine in seiner Schatztruhe und seinen Erfahrungspunkten. Dann würfelt er mit dem schwarzen Würfel. Schafft er es, eine Zahl zu würfeln, die niedriger oder gleich der Summe ist, so hat er es geschafft, würfelt er höher, so ist dies ein Misserfolg.

Beispiel: Ein Spieler hat 7 Erfahrungspunkte und 3 Edelsteine. Nun muss der Spieler die Zahl 10 oder weniger würfeln. Um so mehr Erfahrung und Edelsteine man hat, um so einfacher ist es also, den Drachen zu überlisten.

Erfolg:

Der Spieler nimmt sich den Edelstein vom Felsvorsprung und legt ihn in seine Schatztruhe. Zusätzlich erhält er 1 Erfahrungspunkt.

Misserfolg:

Der Spieler muss 1 Edelstein (falls er einen besitzt) aus seiner Schatztruhe zu Smaugs Drachenhort (in die Mulde des Bergs) legen. Außerdem zieht er seine Hobbit-Figur zurück auf den letzten Zufluchtsort (bzw. auf das Startfeld *Beitelsend unter dem Berg* im Abschnitt *Grenze zur Wildnis*).

Zufluchtsort

Hier unterbrichst du und deine Gefährten die Reise, um euch auszuruhen und um eure Vorräte für die Weiterreise aufzufüllen.



- ▶ Auf dem letzten Feld eines jeden Abschnitts auf dem Spielplan befindet sich ein Zufluchtsort. Über dieses Feld kann nicht hinweggezogen werden. Sobald ein Spieler seine Hobbit-Figur über dieses Feld zieht, bleibt diese auf dem Zufluchtsort stehen. Der restliche Würfelwert verfällt, der Spieler kann den Hobbit erst nächste Runde (ganz normal) weiter bewegen.
- ▶ Der Spieler erhält 1 Edelstein vom Vorrat in seine Schatztruhe.
- ▶ Außerdem kann er eine seiner Gandalf-Karten ablegen, um eine neue vom Stapel zu ziehen.

Gandalf-Karte eintauschen

Hier kannst du Ausrüstung, die du nicht mehr brauchst, verkaufen.

Auf diesem Feld kann der Spieler genau eine seiner Gandalf-Karten ablegen, um sich 1 Edelstein vom Vorrat zu nehmen und in seine Schatztruhe zu legen.



Verborgener Zugang

Hier kannst du die Reise etwas abkürzen.

- ▶ **Voraussetzung:** Der Spieler kann diese Abkürzung nutzen, wenn er die Gandalf-Karte, die symbolisch zwischen diesen Feldern abgebildet ist (*Schlüssel oder Karte*), besitzt.
- ▶ Dazu legt er die entsprechende Gandalf-Karte auf den Ablagestapel. Die beiden Felder gelten nun in dieser Runde für ihn so, als ob sie direkt benachbart wären. D. h. der Spieler kann seine Hobbit-Figur entsprechend seines Würfelwurfs über den verborgenen Zugang bewegen.

Achtung: Dazu muss die Spielfigur nicht von einem der beiden Felder aus gestartet sein, sondern sie kann mitten in der Bewegung über den verborgenen Zugang ziehen.

Dabei spielt es keine Rolle, ob dieser Zug in einen zurückliegenden oder zukünftigen Abschnitt führt, z. B. kann der verborgene Zugang zwischen dem Carrock und den Nebelbergen sowohl dazu benutzt werden, von dem Carrock zu den Nebelbergen zu ziehen, als auch umgekehrt. (Die Ausnahme von der Zugrichtung beschränkt sich aber nur auf die beiden Felder des verborgenen Zugangs, auf den anderen Feldern darf immer nur vorwärts (in Richtung *Türschwelle*) gezogen werden.)

- ▶ Wenn der Spieler den verborgenen Zugang nutzt, erhält er zusätzlich 1 Edelstein aus dem Vorrat und 1 Erfahrungspunkt.
- ▶ Der Spieler führt die Aktion des Feldes, auf dem seine Spielfigur am Ende der Bewegung landet, ganz normal aus.

Türschwelle Der Kampf gegen den Drachen Smaug

Du hast nun endlich den geheimen Eingang zum Einsamen Berg gefunden und versuchst, den Drachen zu besiegen und seine Schätze zu erobern.



- ▶ Man muss die Türschwelle mit seiner Hobbit-Figur nicht genau erreichen, der überzählige Würfelwert verfällt.
- ▶ Als Voraussetzung für den Kampf benötigt der Spieler eine Gandalf-Karte mit Smaug-Symbol. Rückt ein Spieler seine Figur auf die Türschwelle, ohne eine solche Karte zu besitzen, muss er seinen Hobbit sofort zurück auf das letzte Zufluchtsort-Feld setzen.

Ablauf:

- ▶ Der Spieler würfelt mit dem schwarzen 20-seitigen Würfel.
- ▶ Der Spieler bildet die Summe aus der Anzahl der Edelsteine in seiner Schatztruhe und seinen Erfahrungspunkten. Dann würfelt er mit dem schwarzen Würfel. Schafft er es, eine Zahl zu würfeln, die niedriger oder gleich der Summe ist, so erzielt er einen Treffer (Erfolg). Würfelt er eine höhere Zahl, so landet er keinen Treffer (Misserfolg).
- ▶ Beispiel: Der Spieler hat 10 Erfahrungspunkte und 4 Edelsteine. Bei einer gewürfelten Zahl von 1–14 hat er also Erfolg, bei 15–20 einen Misserfolg.
- ▶ Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- ▶ Die Hobbit-Figur bleibt in den folgenden Runden so lange auf der Türschwelle stehen, bis ein Misserfolg eintritt. Wenn der Spieler an der Reihe ist, führt er den Kampf gegen den Drachen an Stelle seines normalen Zugs aus.

Erfolg:

- ▶ Der Spieler nimmt sich 1 Edelstein aus dem Drachenhort oder von einem der Felsvorsprünge des Bergs und legt ihn in seine Schatztruhe.
- ▶ Hat er in diesem Spiel das erste Mal einen Erfolg im Kampf gegen den Drachen Smaug erzielt, so erhält der Spieler zusätzlich einen Bonus von 5 Erfahrungspunkten am Ende des Spiels. Um dies anzuzeigen, wird nun der Erfahrungspunkte-Marker umgedreht, so dass „+5“ zu sehen ist.

Achtung: Dieser Bonus wird erst am Ende des Spiels zu den Erfahrungspunkten addiert. D. h. bei der Bekämpfung des Drachen zählt dieser Bonus nicht mit.

Misserfolg:

Der Hobbit wurde vom Drachen von der Türschwelle des Einsamen Bergs vertrieben und muss zurück auf das letzte Zufluchtsort-Feld.

Achtung: Die den Symbolen auf den Feldern entsprechenden Aktionen werden nur dann ausgeführt, wenn der Spieler seine Spielfigur aktiv auf ein Feld zieht. Wird er gezwungen, seine Hobbit-Figur auf ein Feld zu bewegen (z. B. als Folge eines Misserfolgs auf einer Abenteuer-Karte oder durch eine Aktionskarte bedingt), so hat das Symbol keine Auswirkung.