

DAS SPIEL
ZUM FILM

DER HOBBIT™

EINE UNERWARTETE REISE

Für 2–4 Spieler
ab 10 Jahren

SPIELREGEL

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Gemeinsam mit dem Hobbit Bilbo begibt sich jeder Spieler mit seinen beiden Zwergen auf eine gefährvolle Reise. Unterwegs treffen sie auf hinterhältige Trolle, gefährliche Goblins und gefräßige Warge. Dabei sind sie ständig in Gefahr, von jagenden Orks gefangen genommen zu werden. Gut, wenn der Zauberer Gandalf zur Stelle ist und seine Unterstützung gewährt. Im Nebelgebirge findet Bilbo einen Ring, mit dessen Hilfe er fortan unsichtbar allen Gefahren trotz.

Alle Spieler gewinnen gemeinsam, wenn Bilbo und von jedem Spieler ein Zwerg auf dem Ziel-feld ankommen, bevor der Ork-Stein das letzte Feld der Ork-Spirale erreicht.

Tipp: Da in diesem Spiel alle gemeinsam spielen, dürfen sich die Spieler jederzeit absprechen und ihre geplanten Spielzüge mitteilen.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan

1 Bilbo

8 Zwerge (je 2 in 4 Farben)

1 Gandalf

1 Ork-Stein

1 Ring

1 Würfel

118 Spielkarten:

20 Bewegungskarten
(je 5 in 4 Farben)

10 Abenteuerkarten
„Trollhöhen“

16 Abenteuerkarten
„Nebelgebirge“

44 Karten „Auenland“

16 Karten „Bruchtal“

12 Karten „Carrock“



Auenland-Karten

Bruchtal-Karten

Ortsfelder
Bruchtal

Abenteuerkarten
Trollhöhen

Abenteuerfelder
Trollhöhen

Gandalf vor Ort
an den Trollhöhen

Gandalf vor Ort
am Nebelgebirge

Kartenablagefeld

Zielfeld für die
Zwerge und Bilbo

Startfeld für die
Zwerge und Bilbo

Startfeld für
Gandalf

Carrock-Karten

Ortsfelder
Carrock

Abenteuerkarten
Nebelgebirge

Abenteuerfelder
Nebelgebirge

Hier startet
der Ring

Startfeld für
den Ork-Stein

SPIELVORBEREITUNG

- Der **Spielplan** wird in die Mitte des Tisches gelegt.
- Jeder Spieler erhält 2 **Zwerge** einer Farbe, die er auf das Startfeld stellt.
- Bilbo** wird ebenfalls auf das Startfeld gestellt.
- Gandalf** wird auf das Startfeld des Gandalf-Pfades gestellt.
- Der **Ork-Stein** wird auf das Startfeld mit dem abgebildeten Ork-Symbol zu Beginn der Ork-Spirale gesetzt.
- Der **Ring** wird auf den großen Abenteuerkreis im Nebelgebirge gelegt.
- Der **Würfel** wird neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Jeder Spieler erhält in seiner Spielfarbe 5 **Bewegungskarten**, die er **offen** vor sich auslegt.
- Die übrigen Karten werden **nach ihren fünf Rückseiten sortiert** und getrennt gemischt. Anschließend werden die drei Kartenstapel Auenland, Bruchtal und Carrock verdeckt auf die zugehörigen Kartenfelder mit den gleichen Symbolen gelegt. Auf dem Kartenfeld ohne Symbol werden während des Spiels sämtliche ausgespielten Karten offen abgelegt. Die beiden Kartenstapel Trollhöhen und Nebelgebirge werden auf die zugehörigen großen Abenteuerkreise gelegt.
- Von den **Karten mit dem Auenland-Symbol** erhält jeder Spieler 3 Karten auf die Hand. Handelt es sich dabei um eine **Sofort-Karte** (rötlicher Hintergrund), wird diese **sofort aufgedeckt und ausgeführt**. Der Spieler zieht dafür eine Ersatzkarte. Ist das wieder eine Sofort-Karte, wird auch diese sofort befolgt. Wenn jeder Spieler 3 Karten auf der Hand hat, beginnt der kleinste Spieler das Spiel.



Auf Seite 1 ist der vorbereitete Spielplan zu sehen.

SPIELABLAUF

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Die Spieler bewegen ihre Zwerge mit Hilfe ihrer Bewegungskarten entlang der Wegstrecke. Zusätzlich können sie ihre Zwerge mit Ponys bewegen. Bilbo wird von allen Spielern bewegt – entweder mit Bilbo-Karten oder zusammen mit einem Zwerg ebenfalls mit Ponys. Auf Abenteuerfeldern müssen die Spieler meistens kämpfen. Dafür benötigen sie Karten mit Zwergen oder Verbündeten. Wenn der Zauberer Gandalf bei einem Abenteuerkreis vor Ort ist, kann er die Spieler unterstützen.

Der Ablauf im Einzelnen

Wer an der Reihe ist, führt die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge durch:

1. Eine Bewegungskarte nutzen
2. Beliebig viele Handkarten spielen
3. Zwei Karten nachziehen

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

1. Eine Bewegungskarte nutzen

- Der Spieler muss eine seiner **offen ausliegenden Bewegungskarten** auswählen und zieht einen seiner beiden Zwerge so viele Felder, wie auf der Karte angegeben ist. Anschließend dreht er die Karte auf ihre Rückseite. Erst wenn der Spieler alle fünf Karten eingesetzt hat, deckt er sie wieder auf und darf sie erneut nutzen.



- Bei den Karten mit den Zahlen 2, 4 und 5 wird ein Zwerg genau 2, 4 oder 5 Felder weit bewegt. Bei der Karte mit den Zahlen 1, 2, 3, 4 darf der Spieler sich aussuchen, welche dieser Zahlen er für seine Bewegung nutzt. Bei der Karte, die einen Würfel zeigt, würfelt der Spieler und entscheidet dann, welchen seiner beiden Zwerge er um die gewürfelte Augenzahl bewegt.
- Landet die Figur auf einem **Würfeldfeld**, würfelt der Spieler und muss dieselbe Figur um die gewürfelte Augenzahl weitersetzen.
- Landet die Figur auf einem **Abenteuerfeld**, muss er sofort die oberste Abenteuerkarte aufdecken und befolgen (siehe „Die Abenteuerfelder“).
- In den meisten Fällen setzt er seine Figur vorwärts. Es ist aber auch erlaubt – und manchmal durchaus sinnvoll –, seinen Zwerg um die Zahl auf der Karte **zurückzusetzen**. Landet eine Figur beim Rückwärtsziehen auf einem Abenteuerfeld, wird das Feld nicht befolgt. Ein Würfeldfeld ist aber dennoch gültig. Der Spieler zieht seine Figur dann um die gewürfelte Zahl in Richtung Startfeld zurück.
- Der Spieler darf **keine Felder verfallen lassen** und die **Bewegungspunkte nicht** auf seine beiden Zwerge **aufteilen**.
- Auf jedem Feld können bis zu zwei Spielfiguren** stehen. Das können zwei beliebige Zwerge sein oder ein Zwerg und Bilbo. Würde eine Spielfigur auf einem Feld landen, auf dem bereits zwei Figuren stehen, dann wird sie auf das nächste Feld weitergesetzt, auf dem noch ein Platz frei ist.
- Besetzte Felder werden bei der Bewegung mitgezählt.



2. Beliebig viele Handkarten spielen

- Der Spieler darf beliebig viele **Karten aus seiner Hand ausspielen** und legt sie **offen** auf das Kartenablagefeld. Folgende Karten gibt es:



Bilbo Baggins: Mit diesen Karten wird Bilbo bewegt. Für Bilbos Bewegung gelten dieselben Regeln wie für die Bewegung der Zwerge.

Pony: Hiermit kann ein Spieler einen beliebigen seiner Zwerge bewegen. Das darf auch der andere Zwerg sein, als der, der zuvor mit der Bewegungskarte gezogen wurde. Wie bei den Bewegungskarten darf man keine Felder verfallen lassen.



- Steht der Zwerg **zusammen** mit einem anderen Zwerg oder mit Bilbo auf demselben Feld, darf er **beide Figuren** um die Zahl auf der Pony-Karte bewegen.
Wichtig: Bilbo alleine kann mit dem Pony nicht bewegt werden.
- Will der Spieler den Zwerg eines Mitspielers mitbewegen, muss er diesen um Erlaubnis fragen.
- Würden die beiden Figuren, die zusammen ziehen, auf einem besetzten Feld landen, werden sie **beide** auf das nächste Feld weitergesetzt, auf dem sich keine Figur befindet. Das gilt auch, wenn auf dem besetzten Feld nur eine Figur steht.



Gandalf: Mit diesen Karten wird Gandalf auf seinem Pfad bewegt. Der Spieler darf entscheiden, ob er Gandalf im oder gegen den Uhrzeigersinn zieht. Ist auf der Karte ein Würfel abgebildet, würfelt der Spieler und zieht Gandalf so viele Felder, wie er Augen gewürfelt hat.

Hinweis: Ist Gandalf bei einem Abenteuerkreis vor Ort, kann er bei allen zugehörigen Abenteuerfeldern unterstützend eingreifen.

Zwerge und Verbündete: Diese Karten kann ein Spieler auf einem Abenteuerfeld spielen, wenn er kämpfen muss. Verbündete sind Gandalf mit der Kampfstärke 8 und Elrond mit der Kampfstärke 6.



3. Zwei Karten nachziehen

♦ Am Ende seines Zuges muss der Spieler immer genau 2 Karten nachziehen – unabhängig davon, ob und wie viele Handkarten er zuvor gespielt hat.

♦ Diese beiden Karten nimmt er vom verdeckten Kartenstapel im Auenland. Sollte ein Zwerg des Spielers jedoch auf einem der drei Felder stehen, die zu Bruchtal gehören, dann zieht er für diese Figur stattdessen eine Karte vom zugehörigen Bruchtal-Kartenstapel. Sollten seine beiden Zwerge auf Bruchtal-Feldern stehen, zieht er beide Karten vom Bruchtal-Kartenstapel. Das Gleiche gilt, wenn später Zwerge auf einem der drei Felder „Carrock“ stehen sollten. Statt vom Auenland-Stapel zieht der Spieler dann vom zugehörigen Carrock-Stapel. **Hinweis:** In Bruchtal und am Carrock gibt es zumeist stärkere Karten als im Auenland.



♦ **Wichtig:** Am Ende seines Zuges darf ein Spieler höchstens 6 Karten auf der Hand behalten. Hat er mehr Karten, muss er überzählige seiner Wahl auf den Ablagestapel legen.

♦ Sollte der Auenland-Stapel aufgebraucht sein, werden alle Karten auf dem Kartenablagefeld gemischt und als neuer Auenland-Stapel bereitgelegt. Auf diese Weise kommen später auch ausgespielte „Bruchtal“- und „Carrock“-Karten mit in den Auenland-Stapel.

Wichtig: Wird beim Nachziehen eine Sofort-Karte gezogen, muss sie sofort aufgedeckt und befolgt werden. Für diese Karte wird anschließend eine Ersatzkarte gezogen. Handelt es sich dabei wieder um eine Sofort-Karte, wird auch diese sofort befolgt.

Tipp: Damit man nicht vergisst, wie viele Karten man schon gezogen hat, sollte man die Karten zunächst verdeckt vor sich ablegen und erst auf die Hand nehmen, wenn man zwei „normale“ Karten gezogen hat.

Hinweis: Für alle Karten gilt, wenn auf einer Karte nichts anderes angegeben ist, muss immer die genaue Anzahl Felder gezogen werden. Bei den Karten „Galadriel“ und „Radagast“ haben die Spieler die Wahl, ob sie auf die Ausführung der Anweisung ganz verzichten.

Die Abenteuerfelder

♦ Beendet ein Spieler seine Bewegung mit einem seiner Zwerge oder mit Bilbo auf einem Abenteuerfeld, muss er die oberste Karte vom zugehörigen Abenteuerstapel (Trollhöhen oder Nebelgebirge) aufdecken und sofort befolgen.



♦ In den meisten Fällen ist auf der Karte ein Gegner abgebildet, den der Spieler bekämpfen muss. Es gibt aber auch andere Karten, die sich von selbst erklären. Ist auf einer Karte ein Würfel abgebildet, muss der Spieler würfeln und das Resultat befolgen.

♦ Um einen Gegner zu bekämpfen, muss der Spieler eine oder mehrere Zwerge- bzw. Verbündete-Karten ausspielen, die in der Summe genau der Kampfstärke auf der Gegner-Karte entsprechen.

Beispiel: Ein Troll mit der Kampfstärke 9 wird aufgedeckt. Der Spieler besiegt ihn, indem er Kili und Fili (je Wert 2), Nori (Wert 1) und Dwalin (Wert 4) ausspielt und auf den Ablagestapel legt.



♦ **Gandalf vor Ort:** Steht Gandalf auf dem zugehörigen großen Gandalf-Feld, darf der Spieler den Wert einer seiner gespielten Karten verdoppeln.

Beispiel: In diesem Fall würden die Karten „Dwalin“ (2 x Wert 4) und Nori (Wert 1) ausreichen.



♦ **Kampf gewonnen:** Wurde der Gegner besiegt, kommt die Karte aus dem Spiel (zurück in die Schachtel).

♦ **Kampf verloren:** Kann der Spieler nicht genau die Kampfstärke des Gegners erreichen, muss er seine Spielfigur genau so viele Felder rückwärts ziehen, wie es der Kampfstärke des Gegners entspricht. **Beispiel:** Der Spieler müsste 9 Felder rückwärts ziehen.

Landet er dabei mit seiner Figur auf einem Feld, auf dem bereits zwei Figuren stehen, dann wird sie auf das nächste Feld weitergesetzt, auf dem noch ein Platz frei ist.

Die aufgedeckte, nicht besiegte Gegnerkarte wird offen auf den Abenteuerstapel gelegt. Wenn später eine Figur ihre Bewegung auf einem dieser Abenteuerfelder beendet, muss dieser offen ausliegende Gegner erneut bekämpft werden. So wissen alle Spieler, wie stark der Gegner ist.

♦ **Gegner in Schach halten:** Spielt der Spieler die Karte „Thorin Oakenshield“ aus, hat er den Gegner zwar nicht besiegt, aber er hat ihn in Schach gehalten. Das bedeutet, dass die Spielfigur nicht zurück muss. Die Gegnerkarte wird anschließend wie bei einem verlorenen Kampf offen auf den Abenteuerstapel gelegt und muss später erneut bekämpft werden.



♦ **Gemeinsam kämpfen:** Zieht eine Figur auf ein Abenteuerfeld, auf dem bereits eine andere Figur steht, müssen beide gemeinsam kämpfen, wenn ein Gegner aufgedeckt wird.

Gehören die beiden Figuren verschiedenen Spielern, dürfen sie absprechen, wer welche Karte spielt. Ist Gandalf vor Ort, wird auch bei einem gemeinsamen Kampf nur der Wert einer Karte verdoppelt. Können sie nicht die genaue Kampfstärke des Gegners erreichen, müssen beide Figuren zurück.

Auch wenn zwei Figuren mit einem Pony zusammen auf ein Abenteuerfeld ziehen und ein Gegner aufgedeckt wird, müssen sie gemeinsam kämpfen und bei einer Niederlage beide zurück.

♦ **Zusatzabenteuer:** Ist auf der Abenteuerkarte zusätzlich zur Kampfstärke eine „Karte“ abgebildet, muss, nachdem der Gegner besiegt bzw. das Abenteuer befolgt wurde, sofort die nächste Karte von demselben Abenteuerstapel aufgedeckt und befolgt werden.

♦ **Kein Abenteuer mehr:** Sollten an einem Ort später alle Abenteuerkarten aus dem Spiel sein, können die Abenteuerfelder gefahrlos betreten werden.



Die Ork-Spirale

♦ Jedes Mal wenn eine Karte „Gefahr“ aufgedeckt wird, muss der Ork-Stein auf der Ork-Spirale 1 Feld weitergezogen werden.

Hinweis: Die meisten dieser Karten gibt es in den Nachziehstapeln „Auenland“, „Bruchtal“ und „Carrock“. Aber auch in den Trollhöhen und im Nebelgebirge lauert jeweils eine Karte „Gefahr“.



♦ Erreicht der Ork-Stein ein rotes Feld, wird die Figur, die sich auf der Wegstrecke an vorderster Stelle befindet, an Ort und Stelle gefangen genommen. Dazu wird die Figur neben das Wegfeld gestellt. Solange die Figur gefangen ist, kann sie nicht mehr bewegt werden.

Hinweis: Auch wenn eine gefangene Figur neben dem Feld steht, zählt sie weiterhin zu diesem Wegfeld. D. h. nur eine weitere Figur darf ihren Zug auf diesem Feld beenden.

Sollte die Figur auf einem Feld in Bruchtal oder am Carrock gefangen genommen werden, erhält der Spieler für diese Figur beim Nachziehen nur noch eine Karte vom Auenland-Stapel.



- ♦ **Wichtig:** Stehen zwei Figuren zusammen auf dem vordersten Feld, werden diese beiden Figuren gefangen genommen.
- ♦ Wird später erneut eine Figur gefangen genommen und die vorderste Figur wurde noch nicht befreit, wird die nächste Figur auf der Wegstrecke gefangen genommen.

Achtung: Sollten von einem Spieler beide Zwerge gleichzeitig gefangen sein (auf einem oder zwei verschiedenen Feldern), ist das Spiel vorzeitig verloren!

- ♦ **Um eine gefangene Figur zu befreien,** muss eine andere Figur genau auf dieses Feld ziehen. Dann gibt es zwei Möglichkeiten:

a) Der Spieler spielt eine Karte „Thorin Oakenshield“.

oder

b) Der Spieler spielt Zwerge und Verbündete in einem Gesamtwert von 10 oder mehr aus. Sollte die Figur auf einem Abenteuerfeld stehen und Gandalf vor Ort sein,

kann auch hier der Wert einer ausgespielten Karte verdoppelt werden.

Anschließend wird die gefangene Figur auf das Wegfeld zurückgestellt und kann sich wieder bewegen.

- ♦ **Wichtig:** Steht die gefangene Figur auf einem Abenteuerfeld, muss der Spieler, der sie mit einer anderen Figur befreien will, zuerst die oberste Abenteuerkarte aufdecken und befolgen. Steht er danach noch immer auf dem Feld, kann er die gefangene Figur wie beschrieben befreien.
- ♦ **Achtung:** Stehen zwei Figuren zusammen auf dem vordersten Feld, werden diese beiden Figuren gefangen genommen. Da auf (bzw. neben) einem Feld nicht mehr als zwei Figuren stehen dürfen, bedeutet das, dass zwei Figuren, die zusammen auf einem Feld gefangen wurden, nicht mehr befreit werden können. Sollte es sich bei einer dieser Figuren um Bilbo handeln, ist das Spiel vorzeitig verloren, da er nicht mehr befreit und ins Ziel gezogen werden kann.



Gollums Schatz – Der Eine Ring

- ♦ Im Nebelgebirge befindet sich der Ring. Wird eine „Der Eine Ring“-Karte aufgedeckt, wird der Ring sofort um die angegebene Zahl bzw. nach Würfelwurf gezogen. Der Ring wird über das Feld, auf dem er auf dem Spielplan abgebildet ist, aus dem Nebelgebirge heraus auf die Wegstrecke gezogen. Der Spieler entscheidet, ob er den Ring nach vorne in Richtung Zielfeld ziehen will oder zurück in Richtung Startfeld.
- ♦ Wird Bilbo auf das Feld gezogen, auf dem der Ring liegt oder der Ring auf das Feld, auf dem Bilbo steht, wird der Ring sofort über die Bilbo-Figur gesteckt. Ab sofort ist Bilbo unsichtbar. Er deckt auf Abenteuerfeldern keine Karten mehr auf und kann nicht mehr gefangen genommen werden.
- ♦ Trägt Bilbo den Ring, kann er auch mit „Der Eine Ring“-Karten bewegt werden.
- ♦ Auch der unsichtbare Bilbo zählt weiterhin als eine Figur, so dass höchstens eine andere Figur mit ihm auf demselben Feld stehen darf.
- ♦ Die Zwerge können den Ring nicht nutzen.



Das Zielfeld

- ♦ Das Zielfeld muss man nicht genau erreichen. Überzählige Bewegungspunkte darf man verfallen lassen.



- ♦ Um seinen Zwerg auf das Zielfeld ziehen zu dürfen, gibt es für einen Spieler zwei Möglichkeiten:

a) Der Spieler spielt eine „Thorin Oakenshield“-Karte.



oder

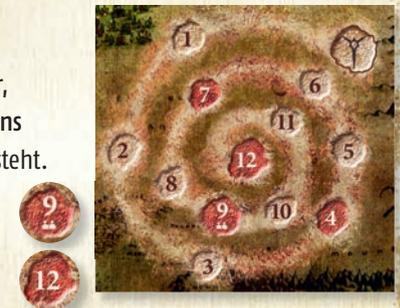
- b) Der Spieler spielt Zwerge und Verbündete in einem Gesamtwert von 10 oder mehr aus.

- ♦ Trägt Bilbo den Ring, muss der Spieler für ihn keine Karten abgeben.
- ♦ Bilbo kann ohne den Ring aufs Zielfeld gezogen werden. Dann gelten für ihn dieselben Regeln, wie für die Zwerge.
- ♦ Hat ein Spieler einen Zwerg schon auf dem Zielfeld stehen, zieht er weiterhin 2 Karten am Ende seines Zuges nach.
- ♦ Für jeden Zwerg, den ein Spieler auf dem Zielfeld hat, darf er ab jetzt in seinem Zug (vor dem Kartennachziehen) eine seiner Handkarten einem anderen Spieler schenken.



SPIELEND

- ♦ Das Spiel endet mit dem gemeinsamen Sieg der Spieler, wenn jeder Spieler mindestens einen seiner Zwerge ins Ziel gebracht hat und Bilbo ebenfalls auf dem Zielfeld steht. Bilbo muss nicht den Ring tragen.
- ♦ Alle Spieler verlieren gemeinsam, wenn der Ork-Stein das letzte Feld der Spirale erreicht hat: bei 2 Spielern ist das Feld 9, bei 3 und 4 Spielern das Feld 12.
- ♦ Die Spieler verlieren schon vorher, wenn Bilbo zusammen mit einem Zwerg auf einem Feld gefangen genommen wurde oder beide Zwerge eines Spielers gefangen wurden.



Typ: Wenn man im ersten Spiel bzw. im Spiel zu viert eine Karte „Gefahr“ aus dem Auenland-Stapel aussortiert und aus dem Spiel lässt, ist das Spiel einfacher zu gewinnen. Erfahrene Abenteurer können riskieren, den Ork-Stein auf dem Feld 1 oder sogar 2 starten zu lassen.

Hinweis: Aus lizenzrechtlichen Gründen tragen die Spielkarten die Originalnamen in englischer Sprache. Dies sind die deutschen Bezeichnungen:

Bilbo Baggins = Bilbo Beutlin

Thorin Oakenshield = Thorin Eichenschild

The Dwarf = Der Zwerg

The Goblin King = König der Goblins



Der Autor: Andreas Schmidt, geb. 1971, fasste im Jahr 2003 erstmalig über Nacht den Entschluss, ein Brettspiel zu erfinden. Viele Spielideen folgten. 2009 erschien dann sein erstes Werk „ShenShi“ auf dem Markt. Mit seiner Brettspielversion zum Hobbit-Film geht nun ein lange gehegter Traum in Erfüllung.

Redaktion: TM-Spiele
Grafik: Pohl & Rick, Bernd Wagenfeld

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesemern.
Der Autor dankt besonders Sabine für die inspirierenden Momente.

© 2012 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5-7
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Art.-Nr: 691752

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

© Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved. THE HOBBIT: AN UNEXPECTED JOURNEY and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to New Line Productions, Inc.

(s12)