

DER HOBBIT™

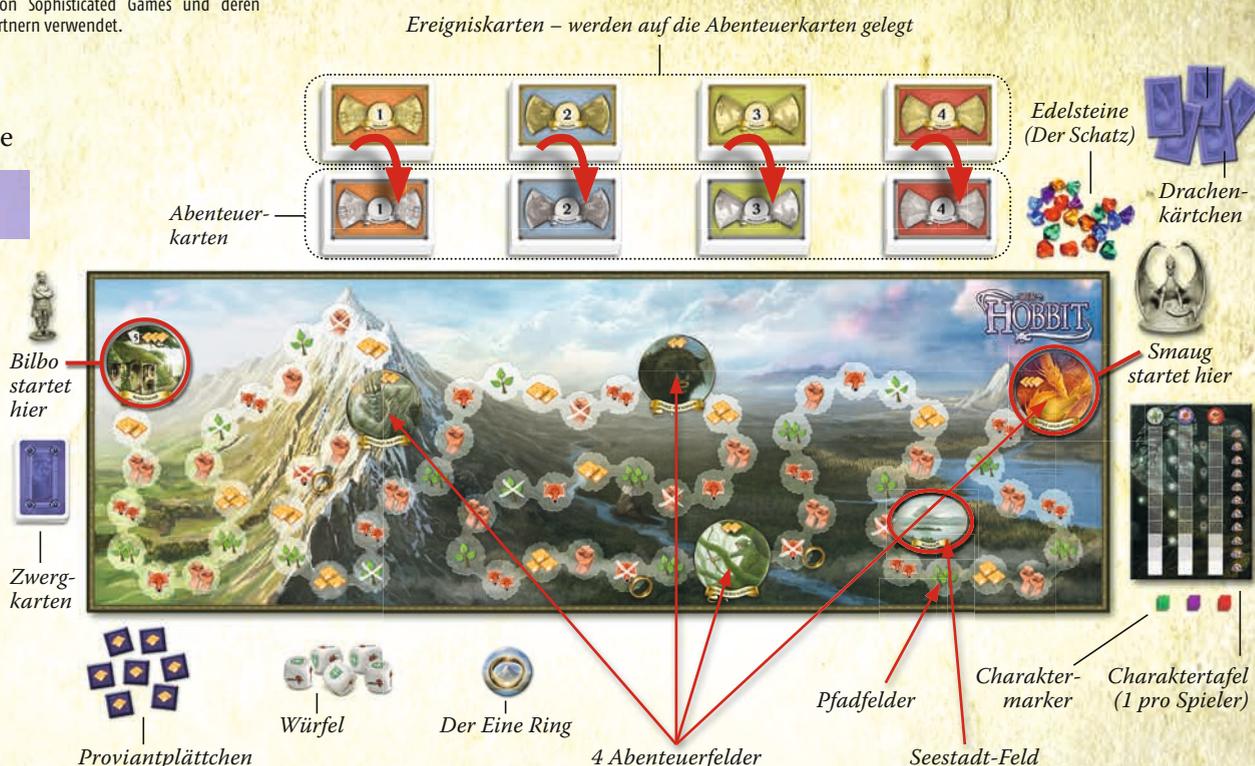
J. R. R. Tolkien

„Der Hobbit“ und die darin vorkommenden Charaktere, Gegenstände, Ereignisse und Orte sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen der The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-Earth Enterprises und werden unter Lizenz von Sophisticated Games und deren Lizenzpartnern verwendet.

Ein Spiel von Reiner Knizia für 2 – 5 Spieler ab 9 Jahre

spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 1 Bilbo-Figur
- 1 Smaug-der-Drache-Figur
- 38 Ereigniskarten
- 31 Abenteuerkarten
- 5 Charaktertafeln
- 15 Charaktermarker (in drei Farben: Grün, Violett, Rot)
- 60 kleine Zwergkarten (Werte 1–60)
- 24 Drachenkärtchen
- 50 Proviantplättchen
- Der Eine Ring
- 75 Edelsteine (alle Farben sind gleich viel wert)
- 5 Würfel



spielvorbereitung:

- Der **Spielplan** wird auf den Tisch gelegt. **Bilbo** wird auf das Startfeld „Beutelsend“ gestellt, der **Drache Smaug** auf das letzte Abenteuerfeld am Ende des Pfades „Kampf gegen Smaug“ (siehe Abbildung „Spielaufbau“).
- Die **Ereigniskarten** und die **Abenteuerkarten** zeigen auf ihrer Rückseite die Nummern 1 – 4. Die Ereigniskarten werden nach ihren Nummern in vier Stapel sortiert und die Abenteuerkarten werden nach ihren Nummern in vier Stapel sortiert. Jeder einzelne Stapel wird für sich gemischt. Dann wird der Stapel Ereigniskarten mit der „1“ verdeckt auf den verdeckten Stapel Abenteuerkarten mit der „1“ gelegt. Das Gleiche passiert mit den Stapeln „2“, „3“ und „4“. Die vier Stapel werden wie in der Abbildung gezeigt abgelegt.

- Jeder Spieler legt eine **Charaktertafel** vor sich und platziert die drei **Charaktermarker** darauf:

- einen grünen auf die Leiste für Mut
- einen violetten auf die Leiste für Klugheit
- einen roten auf die Leiste für Stärke



Charaktertafel (mit Charaktermarkern auf der „einfachen“ Startposition)

Ein Spieler kann auf seiner Tafel max. 2 Schilde für Mut, 5 Würfel für Klugheit und 4 Äxte für Stärke erreichen. Er verfügt über z. B. so viel Stärke, wie sich Axt-Symbole neben und unterhalb seines Markers befinden. In der Abbildung hat der Spieler also z. B. noch keine Stärke. Erst wenn der rote Marker ein Feld hochgeschoben wird, verfügt der Spieler über die Stärke 1.

Die Edelsteinpunktwerte werden im ersten Spiel ignoriert und zählen nur in der Variante.

Sie können das Spiel in verschiedenen Schwierigkeitsgraden spielen:

- Einfaches Spiel: Die Charaktermarker stehen auf dem dritten Feld von unten.
- Standardspiel: Die Charaktermarker stehen auf dem zweiten Feld von unten.
- Profispiel: Die Charaktermarker stehen auf dem untersten Feld.

Im ersten Spiel sollten die Spieler ihre Charaktermarker jeweils auf das dritte Feld der drei Leisten setzen (siehe Abbildung Charaktertafel). Überzählige Charaktertafeln und Marker werden zurück in die Schachtel gelegt.

- Die Zwergkarten werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler erhält **5 Zwergkarten** auf die Hand und hält sie vor den anderen verdeckt. Die übrigen Zwergkarten werden als verdeckter Zwergkarten-Nachziehstapel bereitgelegt.



Zwergkarte

- Jeder Spieler erhält **3 Proviantplättchen** (wie in Beutelsend auf dem Spielplan angezeigt) und legt diese offen vor sich.
- Die **Drachenkärtchen** werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.
- Die übrigen Proviantplättchen, die **Edelsteine**, **Der Eine Ring** und die **5 Würfel** werden bereitgelegt.

spielidee:

Die Spieler schlüpfen in die Rolle der Zwerge und begleiten Bilbo auf seiner langen, gefährlichen Reise von Beutelsend zum Einsamen Berg. Dort lebt der Drache Smaug und bewacht seinen Schatz, den er den Zwergen vor langer Zeit gestohlen hat. Ziel ist es, den Schatz zurückzugewinnen.

Das Spiel besteht aus zwei sich immer wieder abwechselnden Phasen. Die **Reisephase, in der zahlreiche Ereigniskarten aufgedeckt werden**, gefolgt von der **Abenteuerphase, in der die Spieler zahlreiche Abenteuer bestehen**.

Ereigniskarten führen Bilbo und die Spieler auf den Pfadfeldern entlang bis zum nächsten Abenteuerfeld. Unterwegs sammelt jeder Proviant und verbessert seine Charaktermerkmale (Mut, Klugheit, Stärke) – je nachdem, auf welches Feld der jeweilige Spieler Bilbo zieht.



Auf einem großen Abenteuerfeld angelangt (z. B. „Hinterhalt der Orks“), bestehen die Spieler nacheinander Abenteuer (es werden Abenteuerkarten aufgedeckt) und erhalten Edelsteine. Die verbesserten Charaktermerkmale helfen jedem Spieler beim Bestehen eines Abenteuers. Wer am Ende die meisten Edelsteine hat, gewinnt.

spielverlauf:

1. EREIGNISSE

Das Spiel beginnt, indem die oberste Ereigniskarte des Stapels mit der Nummer 1 aufgedeckt wird und alle Spieler den Text der Karte sehen. Es gibt drei verschiedene Arten von Ereigniskarten:

- Reisekarten** besagen „Die Reise geht weiter“ (brauner Rahmen)
- Fähigkeitskarten** legt man für den späteren Gebrauch vor sich (gelber Rahmen)
- Geschenkkarten** bringen den Spielern sofortigen Nutzen (grüner Rahmen)

Achtung: Einige Ereigniskarten haben je nach Spieleranzahl unterschiedliche Auswirkungen, so dass eine Karte z. B. wie eine Reisekarte eingesetzt wird, oder bei anderer Spielerzahl wie eine Geschenkkarte.

(A) Reisekarten (für alle)

Wird eine Reisekarte aufgedeckt, passiert Folgendes in dieser Reihenfolge:

- Alle Spieler schauen auf ihre Zwergkarten und legen eine davon verdeckt vor sich ab. Die Zahlen auf den Zwergkarten (1–60) geben an, in welcher Reihenfolge die Spieler ihren Reisezug machen – beginnend bei der niedrigsten Zahl bis zur höchsten.
- Dann werden die Zwergkarten gleichzeitig aufgedeckt. Der Spieler, der die Karte mit der **niedrigsten** Zahl ausgelegt hat, beginnt.



Reisekarte (braun) mit grünem Geschenk bei höherer Spielerzahl

- Er legt seine Zwergkarte offen neben den verdeckten Zwergkarten-Nachziehstapel und bildet damit einen Ablagestapel für alle Zwergkarten. Dann bewegt er Bilbo genau **ein** Feld auf den Pfadfeldern des Spielplans voran. Der Spieler erhält das, was auf dem erreichten Feld abgebildet ist, oder er verliert es, falls das Feld mit einem **X** gekennzeichnet ist. Gewinne sind Proviantplättchen, steigende Charakterfähigkeiten oder Der Eine Ring. Verluste verringern die Charakterfähigkeiten des Spielers. Der betroffene Charaktermarker wird auf seiner Charaktertafel entsprechend nach oben oder unten geschoben.
- Der Spieler mit der zweitniedrigsten Karte kommt an die Reihe und führt Schritt 3 aus und so weiter, bis alle Spieler an der Reihe waren.
- Nach dem Ausspielen der Zwergkarten ergänzt jeder Spieler seine Kartenhand auf 5, indem jeder eine Karte vom verdeckten Zwergkartenstapel nachzieht. Wenn ein Spieler dies vergisst, kann er auch später noch eine Karte nachziehen. **ACHTUNG:** Sollte der Zwergkartenstapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.



Beispiel, siehe Abbildung: Vier Spieler spielen folgende Zwergkarten aus: „2“, „10“, „22“ und „35“. Der Spieler mit der niedrigsten Karte, also „2“, bewegt Bilbo als Erster um ein Feld auf dem Pfad voran und landet auf dem Feld „Klugheit“. Der Spieler ist auf der

Reise also klüger geworden und schiebt den violetten Charaktermarker auf seiner Charaktertafel auf der Leiste Klugheit (Fuchs) um ein Feld nach oben. Der nächste Spieler mit der Karte „10“ bewegt Bilbo ein Feld weiter und erhält 2 Proviantplättchen. Dann bewegt der Spieler mit der „22“ Bilbo ein Feld weiter und wird mutiger, er bewegt seinen grünen Charaktermarker um zwei Felder weiter nach oben auf der Leiste Mut (grüner Zweig). Und schließlich zieht der Spieler mit der Karte „35“ Bilbo ein Feld voran und wird geschwächt. Er schiebt seinen roten Charaktermarker auf seiner Charaktertafel um 1 Feld auf der Stärkeleiste (Faust) nach unten.



Ringfeld

Zieht ein Spieler Bilbo auf ein **Ringfeld**, so darf der Spieler den mächtigen Einen Ring nehmen und vor sich ablegen, muss aber auch den violetten Marker auf seiner Charaktertafel ein Feld nach unten ziehen, seine Klugheit wird schwächer.

Es gibt braune Reisekarten mit einem grünen Feld: Abhängig von der jeweils angegebenen Spielerzahl werden sie wie eine Reisekarte (z. B. bei 2 oder 3 Spielern) oder wie eine Geschenkkarte (z. B. bei 4 oder 5 Spielern) ausgeführt.

Wird eine Reisekarte als Geschenkkarte ausgeführt und steht auf dem grünen Feld: **„Der niedrigste Charaktermarker pro Farbe steigt um ein Feld“**, dann vergleichen alle Spieler zunächst die Position ihres grünen Markers. Der Spieler, dessen grüner Marker am weitesten unten steht, darf ihn um ein Feld hochschieben. Bei Gleichstand, dürfen alle betroffenen Spieler ihren grünen Marker ein Feld hochschieben. Ebenso wird mit dem violetten und dann mit dem roten Marker verfahren.

Sonderregel bei zwei Spielern:

Wenn nur zwei Spieler spielen, wird in Schritt 2 eine extra Zwergkarte vom Stapel aufgedeckt, so dass die Reise immer um 3 Felder vorangeht. Wird Bilbo gemäß dieser dritten Karte auf dem Pfad vorangezogen werden alle Auswirkungen des Feldes, auf dem er landet, ignoriert.



Beispiel, siehe Abbildung: Zwei Spieler spielen folgende Zwergkarten aus: „2“, „22“ und vom verdeckten Stapel wird noch die „10“ aufgedeckt. Der Spieler mit der niedrigsten Karte, also „2“, bewegt Bilbo als Erster um ein Feld auf dem Pfad voran und landet auf dem Feld „Klugheit“ und schiebt seinen violetten Charaktermarker auf der Leiste Klugheit (Fuchs) um ein Feld nach oben. Durch die vom verdeckten Zwergkartenstapel aufgedeckte Karte „10“ kommt Bilbo auf das Feld, das zweimal Proviant zeigt. Dieser Proviant wird ignoriert. Dann bewegt der Spieler mit der „22“ Bilbo ein Feld weiter und bewegt seinen grünen Charaktermarker um zwei Felder weiter nach oben auf der Leiste Mut (grüner Zweig).

(B) Fähigkeitskarten (erhält einer)

Fähigkeitskarten sind Ereigniskarten, die die Spieler ersteigern. Erst später, während ein Spieler ein Abenteuer zu bestehen versucht, kann er diese Fähigkeit **einmalig** nutzen.

1. Alle Spieler schauen auf ihre Zwergkarten und legen eine davon verdeckt vor sich ab.
2. Dann werden die Zwergkarten gleichzeitig aufgedeckt.



Fähigkeitskarte (gelb)

Jede Fähigkeitskarte gibt an, ob der Spieler der höchsten oder niedrigsten Zwergkarte die Fähigkeitskarte erhält und vor sich ablegt.

Die gespielten Zwergkarten kommen auf den offenen Ablagestapel (mit den auf der Reise gespielten Zwergkarten) und die Spieler ergänzen ihre Kartenhand auf 5 Karten. Jede Fähigkeitskarte kann nur ein einziges Mal während eines Abenteuers im Spiel eingesetzt werden und kommt dann in die Schachtel zurück (siehe Abenteuer).

(C) Geschenkkarten (für alle)

Wenn eine Ereigniskarte Geschenk aufgedeckt wird, werden sofort die Anweisungen auf der Karte ausgeführt. Geschenkkarten bringen sofortige Vorteile wie **zusätzliche Proviantplättchen** oder **steigende Charakterfähigkeiten** (Mut, Klugheit, Stärke).



Geschenkkarte (grün)

Achtung: Die Charaktermarker können auf der Charaktertafel nicht über das oberste Feld hinaus steigen und nicht unter das unterste Feld sinken. Erreicht ein Marker die höchste Stufe auf der Charaktertafel, so darf der Spieler ab jetzt immer, wenn er diesen Marker hochschieben dürfte, einen anderen Marker hochschieben.

* * *

Sobald ein Ereignis Reise oder Geschenk ausgeführt wurde, wird die Karte in die Schachtel gelegt und ist aus dem Spiel. Eine Fähigkeitskarte bleibt vor dem Spieler liegen, der sie ersteigert hat. Dann wird die nächste

Ereigniskarte aufgedeckt und ausgeführt usw. bis Bilbo das letzte Feld des ersten Pfadabschnitts (zeigt 2 Proviant) erreicht. Von hier wird er sofort auf das erste große Abenteuerfeld „Hinterhalt der Orks“ gesetzt. Bei vier Spielern gelangt Bilbo automatisch auf das Abenteuerfeld – der Spieler, der ihn dorthin zieht, erhält nichts für diesen Zug. Nun werden übrige, noch nicht ausgeführte Ereigniskarten vom ersten Stapel zur Seite gelegt. Die Abenteuerphase beginnt und Bilbo bewegt sich nicht weiter, solange Abenteuerkarten aufgedeckt werden. Erst nach der letzten Abenteuerkarte aus dem ersten Stapel kann die Reise weitergehen.

2. ABENTEUER



Abenteuerfeld

Jeder Spieler erhält nun so viele Proviantplättchen, wie auf dem jeweiligen Abenteuerfeld angezeigt ist (auf „Hinterhalt der Orks“ sind es zwei Proviantplättchen).

Der Spieler mit dem meisten Mut (sein grüner Marker steht am weitesten oben auf der grünen Charakterleiste) deckt als Erster eine Abenteuerkarte auf (bei „Hinterhalt der Orks“ sind das die Abenteuerkarten mit der „1“ auf der Rückseite). Bei Gleichstand auf der Leiste Mut ziehen die betroffenen Spieler je eine Zwergkarte vom Stapel und der Spieler mit dem höheren Wert auf der Karte beginnt mit dem ersten Abenteuer. Die gezogenen Zwergkarten kommen auf den Ablagestapel.



Nun versuchen die Spieler reihum die Anzahl Edelsteine, die auf der Abenteuerkarte rechts als Ziffer im Schatz dargestellt ist, zu gewinnen.

Um überhaupt ein Abenteuer wagen zu können, muss man **mindestens 2 Proviantplättchen besitzen** – sonst ist man gezwungen auszusetzen. (Denn es kann sein, dass man ein Abenteuer nicht besteht und durch Drachenkärtchen aufgefordert wird, Proviant abzugeben.)

Falls ein Spieler aussetzen muss (zu wenig Proviant), oder falls er gar nicht erst versuchen möchte, ein Abenteuer zu bestehen (seine Charaktertafel bietet zu wenig Unterstützung), behält er seinen Proviant, sofern er einen hat, und die Abenteuerkarte wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben.

Will ein Spieler versuchen, ein Abenteuer zu bestehen, muss er insgesamt so viel Mut (Schilde), Stärke (Äxte) und Proviantplättchen vorweisen, nachdem er gewürfelt hat, wie es die Abenteuerkarte verlangt. Je nach Position der drei Marker auf seiner Charaktertafel kann es sein, dass der Spieler bereits einige permanente Schilde (Mut) und Äxte (Stärke) besitzt.

- **Der Spieler würfelt mit den 5 Würfeln.** Er darf so viele Würfel auf einmal erneut würfeln, wie der **violette Marker** auf seiner Charaktertafel anzeigt (oder auch weniger). Nun zählt der Spieler zusammen, wie viel Mut (Schilde) und Stärke (Äxte) er gewürfelt und auf der Charaktertafel hat. Ebenso schaut er, ob er genügend geforderten Proviant erwürfelt hat – er kann fehlenden Proviant in Form eigener Proviantplättchen in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Wenn das die Anforderungen der Abenteuerkarte erfüllt, ist er erfolgreich.



Beispiel: Der Spieler hat auf seiner Charaktertafel bereits 2 Schilde und 3 Äxte. Zudem besitzt er 6 Proviantplättchen. Er würfelt mit den 5 Würfeln: Sein violetter Klugheitsmarker zeigt ihm an, dass er 2 Würfel erneut werfen kann. Er nimmt jedoch nur den Würfel mit dem Schild und versucht 1 Proviant zu würfeln, erzielt aber nur 1 Axt. Der Spieler hat also nun gewürfelt, dazu zählt er von seiner Charaktertafel die 3 Äxte und 2 Schilde. Zudem gibt er 1 Proviantplättchen ab – und hat damit das schwierige Abenteuer bestanden.

- Wenn ein Spieler den Einen Ring besitzt, kann er ihn einsetzen, um sein Ergebnis zu verbessern. Der Ring erlaubt es dem Spieler, nachdem er das Würfeln beendet hat, einen der Würfel auf eine beliebige Seite zu drehen. Diese Ringfähigkeit kann der Spieler bei der nächsten Abenteuerkarte wieder nutzen – solange er den Ring besitzt.



- Er darf auch beschließen eine oder mehrere seiner gesammelten **Fähigkeitskarten einzusetzen**, um sein Ergebnis zu verbessern. Eine Fähigkeitskarte kann nur **einmal** eingesetzt werden und kommt dann aus dem Spiel.

Abenteuer gewonnen: Erreicht oder übertrifft der Spieler die Anforderungen der Abenteuerkarte, gewinnt er das Abenteuer, legt die Abenteuerkarte beiseite (sie ist aus dem Spiel) und nimmt sich die angezeigte Anzahl an Edelsteinen. Die Farbe der Edelsteine spielt keine Rolle.

Dann deckt der Spieler links neben ihm die nächste Abenteuerkarte auf usw.

Abenteuer verloren: Schafft es ein Spieler nicht, die Anforderungen laut Abenteuerkarte zu erfüllen, wird ein Drachenkärtchen vom verdeckten Stapel aufgedeckt und das Ergebnis ausgeführt:

Drachenkopf: Smaug der Drache bewegt sich um ein Feld pro Drachenkopf auf dem Pfad in Richtung „Seestadt“.

Proviant durchgestrichen: Der Spieler verliert entsprechend viele Proviantplättchen (hat er weniger Proviantplättchen als gefordert, gibt er so viele ab, wie er hat).

Mut, Klugheit oder Stärke durchgestrichen: Der Spieler muss den entsprechenden Marker auf seiner Charaktertafel um ein Feld nach unten schieben.

Keine Abbildung: Glück gehabt – nichts passiert!

Nachdem ein Spieler ein Abenteuer nicht bestanden hat, gibt er die Karte an den Spieler links neben ihm weiter. Dieser entscheidet, ob er passen oder das Abenteuer zu bestehen versuchen will usw. Wenn alle Spieler entweder gepasst oder erfolglos gekämpft haben, wird die Abenteuerkarte aus dem Spiel genommen und der Spieler mit dem meisten Mut (grüne Schilde) deckt die nächste Karte vom Abenteuerstapel auf. **Passen alle Spieler, ohne dass einer einen Kampf erfolglos versucht hat, wird der Drache Smaug automatisch ein Feld Richtung „Seestadt“ gezogen.**

Nachdem alle Karten eines Abenteuers aufgedeckt und gespielt wurden, geht die Reise weiter. Dazu wird die oberste Ereigniskarte des nächsten Stapels aufgedeckt und ausgeführt. So geht die Reise mit Ereignissen und Abenteuern weiter, bis die letzte Abenteuerkarte von Stapel 4

*Drachenkärtchen
(In diesem Beispiel bewegt sich Smaug 1 Feld voran und der Spieler verliert 2 Proviantplättchen.)*



gespielt wurde (vorausgesetzt Smaug hat nicht „Seestadt“ erreicht und damit das Spiel vorzeitig beendet).

Achtung: Treffen Smaug und Bilbo zwischen „Seestadt“ und dem Abenteuerfeld „Kampf gegen Smaug“ aufeinander, begibt sich Bilbo sofort und direkt zum letzten Abenteuerfeld „Kampf gegen Smaug“ und die Spieler versuchen die Abenteuer dieses letzten Abenteuerkartenstapels zu bewältigen. Die noch nicht gespielten Ereigniskarten werden ungenutzt in die Schachtel zurückgelegt.

Wichtig: „Seestadt“ ist kein Abenteuerfeld und wird von Bilbo ignoriert.

spielende:



Das Spiel endet, wenn entweder Smaug „Seestadt“ erreicht oder die Spieler die letzte Abenteuerkarte im 4. Stapel (Abenteuerfeld: „Kampf gegen Smaug“) hinter sich haben. Der Spieler mit den meisten Edelsteinen gewinnt.

Im Falle eines Gleichstandes, gewinnt, wer von ihnen mehr Proviant hat. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

spielvarianten:

Charakterpunkte: Die Spieler können sich darauf einigen, dass sie am Ende des Spiels zusätzliche Edelsteine für ihre Charakterausprägungen erhalten. Am rechten Rand der Charaktertafeln stehen die Werte. Jeder Spieler erhält so viele **Zusatzpunkte, wie der niedrigste Marker** seiner drei Charakterleisten angibt. Dies motiviert die Spieler, ihre Charaktermarker gleichmäßig voranzubringen.

Kooperation: Die Spieler können sich darauf einigen, dass das Spiel für alle **verloren ist, sobald Smaug Seestadt erreicht**. Das motiviert die Spieler zu kooperieren. (Dennoch gewinnt der Spieler mit den meisten Edelsteinen, wenn das Spiel erfolgreich zu Ende geht.)

Handicaps: Die Spieler können sich darauf einigen, dass sie auf den Leisten ihrer Charaktertafeln auf verschiedenen Schwierigkeitsstufen starten – um Unterschiede in der Spielerfahrung auszugleichen.

Autor: Reiner Knizia, geboren in Illertissen, lebt in Großbritannien. Der Doktor der Mathematik ist einer der weltweit erfolgreichsten Spielautoren und hat bereits viele Preise gewonnen, u. a. das Spiel des Jahres 2008 – „Keltis“, das bei Kosmos erschienen ist. Weitere Erfolgsspiele von Reiner Knizia bei Kosmos sind „Einfach Genial“ und „Der Herr der Ringe“.

Danksagung: Reiner Knizia dankt Simon Kane, Sebastian Bleasdale und Mike Siggins für ihre Unterstützung bei der Entwicklung des Spiels. Vielen Dank auch an alle Spieletester, insbesondere an Iain Adams, Jonty Blackwell, Chris Bowyer, John Christian, Chris Dearlove, Rob Dinnadge, Karen Easteal, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Dave Spring und Graeme Tate.

Illustrationen: John Howe

Gestaltung: Fine Tuning, www.fine-tuning.de

Redaktion: Sophisticated Games/Robert Hyde, Kosmos/Arne Bratenstein und Bärbel Schmidts, Fantasy Flight Games/Michael Hurley

© 2011 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 – 7, D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
E-Mail: info@kosmos.de, Web: www.kosmos.de
Art.-Nr.: 691301
ALLE RECHTE VORBEHALTEN

© 2010 Sophisticated Games Ltd.
1 Andersen Court, Newnham Road,
Cambridge CB3 9EZ, UK

**Zitate aus: J.R.R. Tolkien,
„Der Hobbit oder Hin und zurück“.
Aus dem Englischen übersetzt
von Wolfgang Krege.
Klett-Cotta, Stuttgart 1998**

