

DAS SPIEL  
ZUM FILM

# DER HOBBIT™ SMAUGS EINÖDE

Für 2–4 Spieler  
ab 10 Jahren

## SPIELREGEL

### SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Bilbo und die Zwerge treffen im Dusterwald auf hinterhältige Spinnen und fliehen vor feindseligen Waldelben. Aber der gefährlichste Gegner ist der Drache Smaug, der unter dem Erebor („Einsamer Berg“ in Elbensprache) die Schätze bewacht, die er den Zwergen einst raubte. Doch diese sind nicht machtlos. Immer wieder greifen sie Smaug an und drängen ihn zurück.

Alle Spieler gewinnen gemeinsam, wenn Bilbo und von jedem Spieler ein Zwerg auf dem Zielfeld am Ende des Pfades ankommen, bevor Smaug das Drachenfeld vor Esgaroth 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 mit Ring

8 Zwerge (je 2 in 4 Farben)

1 Gandalf

1 Smaug-Stein

1 Würfel

120 Spielkarten:

- 16 Bewegungskarten (je 4 in 4 Farben)
- 16 Abenteuerkarten „Dusterwald“
- 16 Abenteuerkarten „Erebor“
- 47 Karten „Beorns Haus“
- 16 Karten „Esgaroth“
- 8 Karten „Schatzkammer“
- 1 Karte „Thorins Schlüssel“

Beorns-Haus-Karten

Startfeld für Gandalf

Startfeld für Bilbo und die Zwerge

Drachenfeld

Esgaroth-Karten

Zwergenrune

Abenteurfelder Erebor

Abenteurfelder Erebor

Schlüsselfeld

Ablagefeld für Thorins Schlüssel

Ortsfelder Erebor

Abenteurfelder Dusterwald

Abenteurfelder Dusterwald

Smaugs Höhle: Startfeld für den Smaug-Stein

Kartenablagefeld

Ortsfelder Schatzkammer

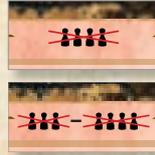
Schatzkammer-Karten

Gandalf vor Ort

Zielfeld für Bilbo und die Zwerge

## SPIELVORBEREITUNG

- ◆ Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt.
- ◆ Jeder Spieler erhält 2 Zwerge einer Farbe, die er auf das Startfeld stellt.
- ◆ Bilbo mit aufgesetztem Ring wird ebenfalls auf das Startfeld gestellt.
- ◆ Gandalf wird auf das Startfeld des Gandalf-Pfades gestellt.
- ◆ Der Würfel wird neben dem Spielplan bereitgelegt.
- ◆ Der Smaug-Stein wird auf die Smaug-Höhle gesetzt.
- ◆ Jeder Spieler erhält in seiner Spielfarbe 4 Bewegungskarten, die er offen vor sich auslegt.
- ◆ Der älteste Spieler beginnt. Er erhält die Karte Thorins Schlüssel, die er neben seinen Bewegungskarten ablegt.
- ◆ Die übrigen Karten werden nach ihren fünf Rückseiten sortiert und getrennt gemischt. Wichtig: Im Spiel zu dritt und viert sind nicht alle Smaug-Karten im Spiel enthalten. Bei vier Spielern werden zu Beginn 3 bestimmte Karten aussortiert und bei drei Spielern 2 Karten (siehe Symbole auf den Karten).
- ◆ Anschließend werden die drei Kartenstapel Beorns Haus, Esgaroth und Schatzkammer verdeckt auf die zugehörigen Kartenfelder mit den gleichen Symbolen gelegt.
- ◆ Auf dem Kartenfeld mit dem Schlüssel wird im Spielverlauf die Karte „Thorins Schlüssel“ abgelegt.
- ◆ Auf dem Kartenfeld ohne Symbol werden während des Spiels sämtliche ausgespielten Karten offen abgelegt.
- ◆ Die beiden Kartenstapel Dusterwald und Erebor werden auf die zugehörigen großen Abenteuerkreise gelegt.
- ◆ Von den Karten mit dem Beorns-Haus-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. Die Spieler ziehen dafür keine Ersatzkarte.
- ◆ Auf Seite 1 ist der vorbereitete Spielplan zu sehen.



**Hinweis:** Bilbo trägt bereits von Anfang an den Ring, der ihn unsichtbar macht. Auf Abenteuerfeldern deckt er keine Abenteuerkarten auf. Nur durch die beiden Karten „Orientierungslos“, die sich im Erebor-Stapel befinden, kann er den Ring verlieren. Dann ist er schutzlos und muss von den Spielern sicher durchs Abenteuer gebracht werden.

## SPIELABLAUF

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Die Spieler bewegen ihre Zwerge mit Hilfe ihrer Bewegungskarten entlang der Wegstrecke. Bilbo wird von allen Spielern durch Ausspielen von Handkarten bewegt. 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.



**Thorins Schlüssel:** Thorins Schlüssel wird benötigt, um durch die verschlossene geheime Tür in den Berg Erebor zu kommen. Der Pfad hinter dem Schlüsselfeld ist für alle Spielfiguren vorerst gesperrt. Sie können höchstens bis auf dieses Feld laufen (auch Bilbo mit Ring). Nur der Spieler, der die Schlüssel-Karte besitzt, kann, wenn er auf dem Schlüsselfeld steht, die Karte auf dem zugehörigen Kartenfeld ablegen. Damit ist der Weg für alle Zwerge und Bilbo frei. Von da an geht es in den Berg hinein.

### 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 und evtl. einen Kartentausch durchführen
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 vier Karten eingesetzt hat, deckt er sie wieder auf und darf sie erneut nutzen.



- Bei den Karten mit den Zahlen 3, 4 und 5 wird ein Zwerg genau 3, 4 bzw. 5 Felder weit bewegt. Die Karte mit der Zahl 3 ist eine Spezialbewegungskarte, mit der auch ein eigener Zwerg und zusätzlich eine weitere Figur (Bilbo oder ein beliebiger Zwerg), die mit auf demselben Feld steht, genau 3 Felder weit bewegt werden können. Bei der Karte mit den Zahlen 1, 2, 3 darf sich der Spieler aussuchen, welche dieser Zahlen er für seine Bewegung nutzt.
- ◆ Landet der Spieler auf einem Abenteuerfeld, muss er sofort die oberste Abenteuerkarte aufdecken und befolgen (siehe „Die Abenteuerfelder“).
- ◆ In den meisten Fällen setzt der Spieler seine Figur vorwärts. Es ist aber auch erlaubt – und manchmal durchaus sinnvoll –, seinen Zwerg um die Zahl auf der Karte zurückzusetzen.
- ◆ Der Spieler darf die Bewegungspunkte nicht auf seine beiden Zwerge aufteilen und keine Felder verfallen lassen. **Hinweis:** An Smaug können die Zwerge nicht vorbeiziehen.
- ◆ Auf jedem Feld können bis zu zwei Spielfiguren stehen. Das können zwei beliebige Zwerge sein oder ein Zwerg und Bilbo. Bilbo mit Ring zählt als eine Figur. Auch Smaug ist eine Figur, d. h. nur noch eine weitere Figur (ein Zwerg oder Bilbo) kann auf dasselbe Feld ziehen.
- ◆ Würde eine Spielfigur auf einem Feld landen, auf dem bereits zwei Figuren stehen, dann wird sie auf das nächste Feld weitersetzt, auf dem noch mindestens ein Platz frei ist. Ziehen zwei Figuren zusammen auf ein besetztes Feld, werden beide auf das nächste Feld weitersetzt, auf dem sich keine Figur befindet. Das gilt auch, wenn auf dem besetzten Feld nur eine Figur steht.
- ◆ Besetzte Felder werden bei der Bewegung mitgezählt.

### 2. Beliebig viele Handkarten spielen und evtl. einen Kartentausch durchführen

Der Spieler darf beliebig viele Karten aus seiner Hand spielen und legt sie offen auf das Kartenablagefeld. Unter anderem gibt es folgende Karten:



**Bilbo Baggins:** Mit diesen Karten wird Bilbo bewegt. Je nach Karte darf er genau 5 Felder oder 1-X Felder ziehen oder so viele Felder, wie er gewürfelt hat. Für Bilbos Bewegung gelten dieselben Regeln, wie für die Bewegung der Zwerge.



**Wegerkundung:** Mit diesen Karten kann ein eigener Zwerg eine zusätzliche Bewegung machen. Der Spieler entscheidet vor der Nutzung, ob er die abgebildete Zahl oder eine zufällige erwürfelte Zahl vorwärts ziehen möchte. Es dürfen keine Schritte verfallen. **Hinweis:** Der Zwerg kann nicht gezogen werden, wenn er durch das Würfeln auf einem Feld hinter Smaug landen würde oder hinter dem Schlüsselfeld. Entweder kann der Spieler seinen anderen Zwerg vorwärts ziehen oder die Wegerkundung muss ungenutzt auf den Ablagestapel gelegt werden.



**Adler:** Mit diesen Karten kann ein eigener Zwerg eine zusätzliche Bewegung machen: je nach Karte 1-2 bzw. 1-3 Felder.



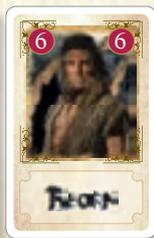
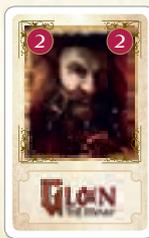
**Legolas & Tauriel:** Mit diesen Karten kann ein eigener Zwerg oder Bilbo gezogen werden.



**Zwergelauf:** Mit diesen Karten kann ein eigener Zwerg zum nächsten Zwerg vor ihm aufrücken, wenn dieser alleine steht. Ist dieses Feld mit zwei Figuren besetzt, kann die Karte nicht gespielt werden.



**Gandalf:** Mit diesen Karten wird Gandalf auf seinem Pfad bewegt. Der Spieler darf entscheiden, in welche Richtung er Gandalf zieht. Es dürfen keine Schritte verfallen. **Wichtig:** Ist Gandalf bei einem Abenteuerkreis vor Ort, kann er bei allen zugehörigen Abenteuerfeldern unterstützend eingreifen. Ist er bei Smaugs Höhle vor Ort, verhindert er Smaugs Zusatzbewegung.



**Zwerge und Verbündete:** Diese Karten kann ein Spieler auf einem Abenteuerfeld spielen, wenn er kämpfen muss, oder beim Angriff auf Smaug. Verbündete sind Beorn mit der Kampfstärke 6 und Bard mit der Kampfstärke 7. **Hinweis:** Stehen auf einer Karte 2 Kampfwerte, darf der Spieler wählen, welcher gelten soll.

**Schatzkammer:** Die Karten „Zwergenschatz“ können jederzeit ausgespielt werden (auch wenn der Spieler nicht am Zug ist). Bei den meisten Karten kann die Anzahl Felder, die Smaug zieht, verringert werden. Es können mehrere Schatzkarten auf einmal gespielt werden. Die Karte „Bards Pfeil“ ermöglicht sogar, Smaug zu besiegen und so das Spiel vorzeitig zu gewinnen.



### Einen Kartentausch durchführen

Während dieses Spielschrittes kann der Spieler eine Karte mit einem beliebigen Mitspieler tauschen. Das kostet ihn jedoch zunächst zwei beliebige seiner Handkarten, die er auf den Ablagestapel legt. Anschließend kann er mit einem Mitspieler eine beliebige seiner Handkarten gegen eine Handkarte des Mitspielers tauschen. Auch die Schlüsselkarte kann auf diese Weise getauscht werden und den Besitzer wechseln. **Hinweis:** Dieser Kartentausch kann nicht während eines Kampfes durchgeführt werden.

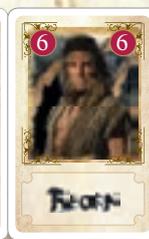
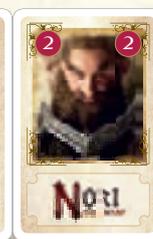
### 3. Zwei Karten nachziehen

- 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 „Beorns Haus“. Sollte ein Zwerg des Spielers jedoch auf einem der drei Ortsfelder stehen, die zu Esgaroth gehören, dann zieht er für diese Figur stattdessen eine Karte vom zugehörigen Esgaroth-Stapel. Sollten seine beiden Zwerge auf Esgaroth-Feldern stehen, zieht er beide Karten vom Esgaroth-Stapel. Das Gleiche gilt, wenn später Zwerge auf einem der beiden Ortsfelder „Schatzkammer“ stehen. Statt vom Beorns-Haus-Stapel, zieht der Spieler dann vom zugehörigen Schatzkammer-Stapel. Der Spieler entscheidet selbst, in welcher Reihenfolge er die Karten von den Stapeln nimmt.
- Hinweis:** In Esgaroth und der Schatzkammer gibt es zumeist stärkere Karten als in Beorns Haus.
- 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 Beorns-Haus-Stapel aufgebraucht sein, werden alle Karten auf dem Kartenablagefeld gemischt und als neuer Beorns-Haus-Stapel bereitgelegt. Auf diese Weise kommen später auch ausgespielte „Esgaroth“- und „Schatzkammer“-Karten mit in den Beorns-Haus-Stapel.
- Wichtig:** Wird beim Nachziehen eine Sofort-Karte gezogen, muss sie sofort aufgedeckt und befolgt werden. Für diese Karte wird keine Ersatzkarte gezogen.

### Die Abenteuerfelder

- Beendet ein Spieler beim Vorwärtsziehen seine Bewegung mit einem seiner Zwerge oder mit Bilbo (ohne Ring) auf einem Abenteuerfeld, muss er die oberste Karte vom zugehörigen Abenteuerstapel (Düsterwald oder Erebor) aufdecken und sofort befolgen. **Wichtig:** Beim Rückwärtsziehen gelten Abenteuerfelder nicht.
- 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:** Eine Riesenspinne mit der Kampfstärke 14 wird aufgedeckt. Der Spieler besiegt sie, indem er 2 Zwerge (Dori und Nori, je Wert 2), 1 Zwerg (Fili, Wert 4) und 1 Verbündeten (Beorn, Wert 6) ausspielt und auf den Ablagestapel legt.



- Gandalf vor Ort:** Steht Gandalf auf dem zum Abenteuerkreis gehörigen großen Gandalf-Feld darf der Spieler den Wert einer seiner gespielten Karten verdoppeln. **Beispiel:** In diesem Fall würde die Karte „Beorn“ (2 x Wert 6) und 1 Zwerg (Dori, Wert 2) 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 würfeln und seine Spielfigur 10 Felder minus Würfelergebnis rückwärts ziehen. **Beispiel:** Der Spieler würfelt eine 3 und muss 7 Felder zurück (10-3). 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 mindestens 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 Gegner erneut bekämpft werden. So wissen alle Spieler schon, wie stark er ist.
- 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 Karten 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 (10 minus Würfelzahl). Auch wenn zwei Figuren zusammen auf ein Abenteuerfeld ziehen und ein Gegner aufgedeckt wird, müssen sie gemeinsam kämpfen und bei einer Niederlage beide dieselbe Felderanzahl zurück.
- Nachdem ein Abenteuer erfolgreich befolgt wurde, kommt die Karte aus dem Spiel.



- ◆ **Zusatzabenteuer:** Ist auf der Abenteuerkarte eine „Karte“ abgebildet, muss, nachdem das Abenteuer erfolgreich 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.

### Eingesponnen (Abenteuer im Dürsterwald)

- ◆ Stimmt die Farbe des Zwerges, der diese Abenteuerkarte ausgelöst hat, mit einer der Farben auf der Karte überein, wird der Zwerg an Ort und Stelle (auf dem Abenteuerfeld) eingesponnen. Die Figur wird dazu auf den Kopf gestellt. Stehen 2 verschiedenfarbige Zwerge gleichzeitig auf diesem Abenteuerfeld, deren Farben beide betroffen sind, wird nur einer der beiden eingesponnen. Die Wahl liegt bei den Spielern. Auch wenn 2 Zwerge einer Farbe zusammen auf dem Feld stehen, wird nur eine Figur eingesponnen.
- ◆ **Befreiung:** „Bilbo mit Ring“ befreit diesen Zwerg, sobald er seine Bewegung auf dem Feld mit dem eingesponnenen Zwerg beendet. Die Figur wird wieder richtig herum aufgestellt. War Bilbo zusammen mit dem Zwerg, der eingesponnen wird, auf das Feld gezogen, wird der Zwerg sofort wieder befreit. **Wichtig:** Hat Bilbo den Ring verloren, kann er einen eingesponnenen Zwerg nicht befreien.
- ◆ Statt seinen Zwerg mit Bilbos Hilfe zu befreien, kann der betroffene Spieler, wenn er an der Reihe ist, Kampfkarten im Wert von 20 oder mehr abwerfen. Dadurch kann sich sein Zwerg selbst befreien. **Hinweis:** Ist Gandalf vor Ort im Dürsterwald kann er auch hierbei eine eingesetzte Karte verdoppeln.



### Reise im Fass (Abenteuer im Dürsterwald)

- ◆ Eine Karte „Reise im Fass“ wird sofort ausgeführt. Die betroffene Figur bzw. die beiden, wenn zwei zusammen auf dem Abenteuerfeld stehen, müssen sofort je nach Karte 2 bzw. 3 Felder vorziehen.
- ◆ Wird dadurch ein weiteres Abenteuerfeld betreten, muss sofort eine weitere Abenteuerkarte gezogen und befolgt werden.



**Wichtig:** Steht auf einer Karte „Der Spieler“ und es stehen 2 Figuren auf dem zugehörigen Feld, dann ist nur eine der beiden Figuren betroffen. Der Spieler entscheidet welche. Das gilt z. B. für die Erebor-Karte „Wehmut“.

### Der Drache Smaug

- ◆ Jedes Mal, wenn eine Karte Smaug aufgedeckt wird, zieht Smaug entsprechend viele Felder vorwärts in Richtung Esgaroth.
- ◆ Neben Smaugs normaler Bewegung ist auf den meisten Smaug-Karten eine Zusatzbewegung aufgeführt. Smaug macht die zwei einzelnen Bewegungen nacheinander, d. h. er trifft immer 2 Felder. **Wichtig:** Steht Gandalf vor Ort bei Smaugs Höhle, wird die Zusatzbewegung nicht ausgeführt.
- ◆ An Smaug können die Zwerge nicht vorbeiziehen. Daher müssen die Spieler ihn immer wieder in Richtung seiner Höhle vertreiben.
- ◆ Bilbo mit Ring kann das Feld mit Smaug unbehelligt betreten und auch an ihm vorbeiziehen. Trägt er den Ring, kann Bilbo Smaug jedoch nicht angreifen.
- ◆ **Smaug vertreiben:** Smaug hat einen Schutzpanzer, dessen Panzerwert bei jedem Angriff auf Smaug durchbrochen werden muss. Kommt ein Zwerg oder Bilbo ohne Ring genau auf das Feld mit Smaug, muss der Spieler zuerst seine höchste Kampfkarte auf die Ablage legen. Erst danach kann Smaug mit einer weiteren Kampfkarte vertrieben werden. Er zieht dann so viele Felder zurück, wie der Wert der



zweiten Kampfkarte angibt (höchstens bis zu seiner Höhle). **Hinweis:** Steht Smaug auf einem Erebor-Abenteuerfeld und Gandalf ist beim Abenteuerkreis Erebor vor Ort, dann kann beim Vertreiben die eingesetzte Karte verdoppelt werden.

- ◆ Stand Smaug auf einem Abenteuerfeld wird anschließend keine Abenteuerkarte gezogen.
- ◆ Trifft Smaug durch sein Voranschreiten genau auf ein Feld, auf dem eine oder zwei Figuren stehen, werden diese sofort besiegt (und kommen aus dem Spiel). Zieht Smaug beim Vorwärtsziehen an einer oder mehreren Figur vorbei, müssen diese jeweils genau 10 Felder zurück in Richtung Beorns Haus. Bilbo mit Ring ist in beiden Fällen geschützt.
- ◆ Sollte Bilbo den Ring verlieren und Smaug beim Vorwärtsziehen auf das Feld mit dem Ring ziehen oder daran vorbei, wird der Ring neben die beiden Schatzkammer-Felder gelegt. Bilbo kann den Ring erst wieder aufsetzen, wenn er auf einem dieser Felder landet.

### Das Zielfeld

- ◆ Das Zielfeld muss nicht genau erreicht werden. Überzählige Bewegungspunkte darf man verfallen lassen.
- ◆ **Wichtig:** Ein Spieler darf seinen vorderen Zwerg erst ins Ziel ziehen, wenn sein anderer Zwerg mindestens das Feld mit der Zwergenrune bei Erebor erreicht hat. Wurde der andere Zwerg des Spielers von Smaug besiegt, muss er diese Regel nicht beachten.
- ◆ Hat ein Spieler einen Zwerg schon auf dem Zielfeld, zieht er weiterhin 2 Karten am Ende seines Zuges nach.
- ◆ Befindet sich Bilbo bereits auf dem Zielfeld und eine Karte verlangt, dass er einige Felder zurückziehen muss, wird die Karte nicht befolgt.



### SPIELENDE

- ◆ 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 den Ring nicht tragen.
- ◆ Erreicht Smaug das Drachenfeld (vor Esgaroth), verlieren alle Spieler gemeinsam.
- ◆ Die Spieler verlieren schon vorher, wenn Bilbo (ohne Ring) oder von einem Spieler beide Zwerge von Smaug besiegt wurden.



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

Bilbo Baggins = Bilbo Beutlin  
Legolas Greenleaf = Legolas

Thorin Oakenshield = Thorin Eichenschild  
The Dwarf = Der Zwerg  
The Bowman = Der Bogenschütze



**Der Autor:** Andreas Schmidt, geb. 1971, fasste im Jahr 2003 erstmalig über Nacht den Entschluss, ein Brettspiel zu erfinden. Viele Spielideen folgten. Nach seinem Spiel zum ersten Hobbit-Film „Die unerwartete Reise“ hat er sich gefreut, mit dem Spiel zum zweiten Teil nach Mittelerde zurückzukehren und fast nahtlos daran anzuschließen. *„Für meinen Vater Arthur Schmidt, in Liebe und Gedenken.“*

Wer auch das Spiel zum ersten Hobbit-Film „Eine unerwartete Reise“ besitzt, kann beide Spielpläne als ein großes Abenteuer durchspielen. Mehr dazu auf „kosmos.de“ unter „Smaugs Einöde“.

**Redaktion:** Wolfgang Lüdtker/TM-Spiele  
**Grafik:** Pohl & Rick, Bernd Wagenfeld  
© 2013 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstraße 5-7 • 70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0 • Fax: +49 711 2191-199  
info@kosmos.de • kosmos.de

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

Art.-Nr: 691943

© Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved.  
THE HOBBIT: THE DESOLATION OF SMAUG 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.  
(513)

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY