

Die großen Abenteuer der kleinen **Hobbits**

Wir befinden uns im Auenland in Tolkiens Welt Mittelerde. Inmitten dieser beschaulichen Gegend liegt ein kleines Dorf mit Namen Hobbingen. Dieser Ort war schon einmal der Ausgangspunkt eines großartigen Abenteuers in Mittelerde. Und auch wenige Jahre später wird hier die Ringgemeinschaft zusammenkommen, deren Schicksal es sein wird, die ganze Welt Mittelerde vor Sauron, dem Herrn der Ringe, zu retten.

Doch zurück zur Gegenwart: Bilbo erzählt an diesem Abend zum wiederholten Male seine abenteuerliche Geschichte über die Reise mit Thorin Eichenschild und seinen Zwergen. Sie zogen damals aus, um den Drachen Smaug im Berg Erebor zu besiegen. Dieser Smaug hatte doch die Dreistigkeit besessen, das uralte Zwergenvolk von dort zu vertrei-

ben und sich selbst in den Höhlen breit zu machen.

Die Holzscheite knistern geheimnisvoll im offenen Kamin, und viele junge Hobbits sind an diesem Abend in Bilbos gemütlicher Wohnhöhle zusammengekommen, um seinen sagenhaften Erzählungen zu lauschen; und auch nicht ohne Hoffnung, einige von seinen vorzüglichen selbstgebackenen Keksen zu bekommen. Vor Erstaunen weit geöffnete Augen spiegeln das prasselnde Feuer wider, und ab und zu hört man von draußen die ersten stürmischen Boten des nahenden Herbstes...

Ein Abend wie viele andere auch, nur diesmal beschließen vier junge, wagemutige Hobbits, loszuziehen und das große Abenteuer selbst zu erleben und – natürlich – zu bestehen.

1. SPIELZIEL

2. SPIELVORBEREITUNG UND SPIELMATERIAL

2.1 Goldstücke und Lebenspunkte

2.2 Spielkarten

2.2.1 Ausrüstung

2.2.2 Geld

2.2.3 Magie

2.2.4 Rätsel

2.2.5 Abenteuer

2.2.6 Wagnis

2.2.7 Gefahr

2.2.8 Rast

2.3 Talismane

2.4 Spielplan/Spielfelder

2.5 Spielfiguren

2.6 Würfel



3. AKTIONEN DER HOBBITS

3.1 Start

3.2 Rast

3.3 Reise

3.4 Bedeutung der Spielfeldsymbole

3.5 Kampf

3.6 Rätselwettkampf

4. SPIELENDEN IN CARN DÛM

5. KURZFASSUNG DER SPIELREGELN

Autor: Jean Vanaise

Co-Autor: Philippe Janssens

Graphik: Jo Hartwig

Realisation: Bernd Dietrich

Spielmaterial:

Hobbits enthält:

- ◆ Spielanleitung
- ◆ Spielplan
- ◆ 4 original Mithrilminiaturen
- ◆ 142 farbige Spielkarten
- ◆ 144 Spielsteine aus festem Karton
- ◆ 5 Würfel

Artikel-Nr. 6401; Printed in Germany;

3. Auflage August 1998;

© Copyright 1994 und 1998 by Queen-Carroms
Spielwaren GmbH, 53842 Troisdorf.

Alle Rechte vorbehalten.

QUEEN GAMES® ist ein eingetragenes Warenzeichen
der Queen-Carroms Spielwaren GmbH.



RINGWRAITHS™, THE HOBBIT® und THE LORD OF THE RINGS™ sowie alle dort erwähnten Figuren und Orte sind eingetragene Warenzeichen von Tolkien Enterprises, einer Abteilung von Elan Merchandising, Inc., Berkeley, CA. Jegliche unbefugte Verwendung ist untersagt. Entwickelt und veröffentlicht unter Lizenz von und in Zusammenarbeit mit Iron Crown Enterprises, Inc., Charlottesville, Virginia USA, Inhaber der weltweiten Exklusivrechte von auf J.R.R. Tolkiens LORD OF THE RINGS™ und THE HOBBIT™ basierenden Brettspielen.



1. SPIELZIEL

Steigen Sie als einer dieser jungen und tapferen Hobbits in das Spiel ein, und machen Sie Ihr Glück in der weiten Welt Mittelerde. Versuchen Sie, Ihre Ausrüstung zu bekommen, vielleicht einige freundliche Begleiter als Unterstützung zu gewinnen, und holen Sie sich die vier verschiedenen Talismane, die Ihnen wertvolle Bonuspunkte im Kampf gegen den Drachen in Carn Dûm geben.

Der erste Hobbit (Mitspieler), der den Drachen besiegt, gewinnt das Spiel.

Doch passen Sie auf sich auf! Nicht jede Gegend ist so friedlich und ruhig wie das Auenland, aus dem Sie kommen.

2. SPIELVORBEREITUNG UND SPIELMATERIAL

2.1 Goldstücke und Lebenspunkte

Ein Spieler übernimmt die Verwaltung der Goldstücke (GS) und Lebenspunkte (LP). Er teilt an alle Spieler jeweils 12 Lebenspunkte und 10 Goldstücke aus.

Die **Lebenspunkte** stellen die Gesundheit der Hobbits dar. Durch verschiedene Ereignisse und Kämpfe im Laufe des Abenteuers kann diese Zahl durchaus kleiner werden. Verliert ein Hobbit seinen letzten Lebenspunkt, scheidet er aus dem Spiel aus. Die Spieler können jedoch durch Zaubерtränke (zwei oder drei Punkte), durch den Besuch der Elbenorte Lórien und Bruchtal (zwei Punkte) oder durch andere Ereignisse wieder um eine gewisse Punktzahl geheilt werden. **WICHTIG:** niemals darf jedoch der Anfangswert von 12 Punkten überschritten werden!

Mit ihren **Goldstücken** können die Hobbits z.B. ihre Ausrüstung vervollständigen oder sich Zaubерtränke kaufen. Das Startkapital wird jedoch nicht lange reichen, denn Waffen sind teuer, ganz zu schweigen von den seltenen Mithrilrüstungen. Die tapferen Hobbits erhalten jedoch so manche Gelegenheit, ihre Reisekasse aufzufrischen. Sei es durch gewisse Ereignisse oder durch gewonnene Kämpfe, falls die besiegten Gegner das eine oder andere Goldstück dabei haben.

Die Mitspieler sortieren inzwischen die Spielkarten nach ihren Rückseiten. Dann werden diese acht Stapel einzeln gemischt und auf ihre Plätze in den vier Spielplanecken gelegt (natürlich mit den Rückseiten nach oben!).

2.2 Spielkarten

Es gibt in diesem Spiel 142 Spielkarten, die in acht Kategorien aufgeteilt sind:

2.2.1 Ausrüstung

In dieser Kategorie findet man:

Waffen (Axt und Schwert)

Rüstungen (Schild und Mithrilrüstung)

Zaubерtränke

Seile, Laternen und Hobbitpfeifen

Diese Ausrüstungsgegenstände können nur gekauft werden. Ihr Preis steht auf jeder Karte als Goldstück-Symbol. Sie helfen den Hobbits bei vielen Ereignissen und im Kampf.

2.2.2 Geld

Die Geldkarten dienen dazu herauszufinden, wieviel Geld man z.B. nach einem gewonnenen Kampf erhält. Auf der Monsterkarte ist oben rechts angegeben, wieviele Geldkarten gezogen werden dürfen, wenn das Monster besiegt ist. Hierzu wird der Stapel mit den Geldkarten vom linken Nachbarn gemischt und die angegebene Anzahl an Karten aufgedeckt. Die Werte auf den gezogenen Geldkarten werden addiert und man nimmt sich die gleiche Anzahl von Goldstücken aus dem allgemeinen Vorrat. Die Geldkarten enthalten die Werte:

2 x 4 Goldstücke

2 x 3 Goldstücke

2 x 2 Goldstücke

1 x 1 Goldstück

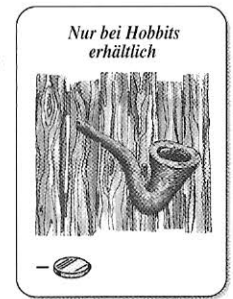
1 x 0 Goldstücke

2.2.3 Magie

Magiekarten enthalten mächtige verzauberte Gegenstände oder Zaubersprüche. Sie müssen nach einmaligem Gebrauch wieder zurück unter den Stapel gelegt werden. Sämtliche Magiekarten sind hilfreich. Man zieht jeweils eine Karte bei einem Besuch von Radagast, den Grauen Anfurten oder beim Elbenkönig Thranduil.

2.2.4 Rätsel

Die Rätsel stellen einen der Lieblingswettkämpfe des Hobbitvolkes dar. Ständig sind sie in Mittelerde auf der Suche nach neuen Rätseln. Immer darauf bedacht, in einem Rätselwettkampf gegen einen Mitspieler die besseren Karten zu haben. Denn dem Gewinner winkt reiche Beute. Bei Betreten einer Siedlung (Haus-Symbol) darf sich der Spieler eine Rätselkarte vom Stapel nehmen (falls er daran denkt!). Er darf maximal drei Rätselkarten gleichzeitig auf der Hand haben.



Eine Hobbitpfeife ist bei vielen Ereignissen sehr nützlich.

Symbol der Geldkarten



Symbol der Rätselkarten



1 Lebenspunkt



5 Lebenspunkte



1 Goldstück



5 Goldstücke

Diese Karten dienen zugleich als Frage und als Antwort. Im oberen Bereich der Karte ist die Rätselfrage zu finden. Auf den unteren drei Feldern kann man je nach Karte 2 - 3 Antworten finden.

(Anm.: Dabei ist die oberste Antwort immer auch die passende Antwort auf die Frage dieser Räselkarte.)

Die nun folgenden Karten werden bei Betreten der entsprechenden Felder gezogen, dabei müssen immer die Kartentexte ausgeführt werden:

2.2.5 Abenteuer

Diese Karten bringen verschiedenste Ereignisse ins Spiel. Hier können auch Monster auftauchen, die bekämpft werden müssen, oder aber man begegnet freundlichen Begleitern, die einem auf die eine oder andere Art weiterhelfen.

2.2.6 Wagnis

Bei den Wagniskarten sind viele Gegner anzutreffen, aber auch einige Schmuckstücke, die sich vielleicht in irgendeiner Ansiedlung gut verkaufen lassen. Wird eine Karte mit einem Schmuckstück gezogen, behält sie der Spieler, bis sie in irgendeiner Ansiedlung (Spielfeld mit Haus-Symbol) verkauft werden soll. Hierzu wird dann mit dem weißen Würfel gewürfelt. Diese Zahl ist der Preis in Goldstücken. Der Spieler darf diesen Preis auch ablehnen. Er muß dann allerdings bis zur nächsten Ansiedlung warten, um dort sein Schmuckstück erneut anzubieten.



2.2.7 Gefahr

Hier ist höchste Vorsicht geboten, denn der wagemutige Hobbit, der eines der beiden Gefahr-Felder betritt, muß auf alle Fälle gegen ein Monster kämpfen. Leider gibt es auch nur hier die roten und weißen Talismane, die nur bekommt, wer vorher den Gegner besiegt hat.

2.2.8 Rast

Legen die Hobbits eine Rast ein (d.h. sie bleiben für eine Runde auf einem Feld stehen), müssen zwei Rast-Karten gezogen und nacheinander abgehandelt werden. Das Symbol des Feldes, auf dem sie gerade stehen, gilt für die Dauer der Rast nicht.

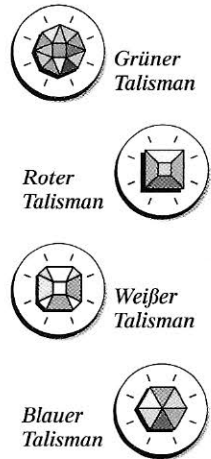
Es gibt in diesem Spiel viele Karten, die man behalten darf (z.B. sämtliche Ausrüstungsgegenstände, Begleiter, u.s.w.).

Diese Karten werden offen vor einem ausgelegt, gut sichtbar für alle Mitspieler. Nur Rätsel- und Magiekarten behält man verdeckt auf der Hand.

Karten, die nur einmal angewendet werden dürfen (Zaubertränke, Magie- und Räselkarten sowie einige Begleiter), werden nach ihrer Anwendung offen unter den passenden Stapel zurückgelegt. Ist ein Stapel mit verdeckten Karten aufgebraucht, werden die abgelegten Karten neu gemischt und verdeckt auf ihren Platz gelegt.

2.3 Talismane

Diese Glücksbringer geben dem Spieler je einen Bonuspunkt (pro Farbe) im Kampf gegen den Drachen (und zwar nur gegen den Drachen!). Außerdem muß man, um gegen den Drachen kämpfen zu dürfen, mindestens einen Talisman haben. Die Hobbits bekommen die Talismane an bestimmten Orten zum angegebenen Preis. In Moria und Dol Guldur allerdings muß zuerst ein Monster besiegt werden, dann bekommt man den Talisman kostenlos – anstelle der Goldstücke, die auf der „besiegten“ Monsterkarte vermerkt sind.



Die 16 Talismane werden auf folgende Felder des Spielplans gelegt:

Lórien	4 grüne Talismane	Preis: 5 GS
Moria	4 rote Talismane	müssen erkämpft werden
Dol Guldur	4 weiße Talismane	müssen erkämpft werden
Graue Anfurten	1 blauer Talisman	Preis: 5 GS
Bruchtal	1 blauer Talisman	Preis: 5 GS
Radagast	1 blauer Talisman	Preis: 5 GS
Thranduil	1 blauer Talisman	Preis: 5 GS

2.4 Spielplan / Spielfelder

Der Plan zeigt einen Ausschnitt aus Tolkiens Mittelerde. Man erkennt die orangefarbenen Wege, die von einem Spielfeld (Ort) zum nächsten führen. Die Spieler bewegen sich immer entlang dieser Wege, sie dürfen nie zwischen zwei Feldern stehenbleiben. Auf einem Spielfeld dürfen beliebig viele Hobbits stehen. Ein Hobbit darf nicht auf oder über das Feld, auf dem er seinen Zug begonnen hat, ziehen. Er darf also nicht hin und her oder im Kreis ziehen. Die einzelnen Felder sind durch unterschiedliche Symbole gekennzeichnet, die sich auch auf den Rückseiten der Spielkarten wiederfinden.

Ansiedlungen der Hobbits, Zwerge und Menschen sind durch ein Haus symbolisiert; man kann dort Ausrüstung kaufen und sich eine Räselkarte vom Stapel nehmen.



Siedlungen der Hobbits, Zwerge und Menschen

GRAUE ANFURTEN



ELBEN

BRUCHTAL



ELBEN

TOM BOMBADE



ABENTEUER

SPINNENWALD



WAGENS

MORIA



GEFAHR

Die magischen Orte sind durch einen fünfzackigen Stern gekennzeichnet. Man bekommt hier eine Magiekarte und erhält hier ein bis zwei Lebenspunkte (in Lórien und Bruchtal), auch die blauen und grünen Talismane sind hier zu finden.

Die Abenteuer-Felder sind durch ein Kreis-Symbol gekennzeichnet. Hier finden Begegnungen und Ereignisse statt. Man kann auch auf Gegner treffen, die es zu bekämpfen gilt.

Wagnis-Felder haben ein Karo als Symbol. Hier ist mit vielen Gegnern zu rechnen; mit Glück kann man jedoch auch das eine oder andere Schmuckstück finden.

Die gefährlichsten Orte sind – wie der Name schon sagt – die Gefahr-Felder. Sie haben ein Sechseck als Symbol.

Die verlassenen Zwergenminen von Moria sind schon seit langer Zeit in ganz Mittelerde bekannt für ihre namenlosen Grauen. Allerdings bekommt man nur hier die roten Talismane. Auch die alte Hexenfestung Dol Guldur ist gefährlich. Hier können die tapferen Hobbits jedoch die weißen Talismane bekommen.

2.5 Spielfiguren



Die vier Hobbit-Miniaturen sind die Spielfiguren der Mitspieler. Jeder sucht sich einen Hobbit in einer Farbe aus und stellt ihn auf das Startfeld „Hobbingen“.

Blauer Bewegungswürfel



Rote Kampfwürfel



Weißer Würfel



2.6 Würfel

Die Würfel gibt es in drei verschiedenen Farben. Der blaue Würfel wird ausschließlich für die Bewegungsreichweite der Hobbits benutzt. Mit den drei roten Würfeln (W3) kämpfen die Hobbits gegen ihre Gegner. Nur der weiße Würfel (W6) wird bei verschiedenen Ereignissen auf den Spielkarten benötigt.

3. AKTIONEN DER HOBBITS

3.1 Start

HOBBINGEN



HOBBITS

Alle Mitspieler stellen ihre Hobbitfigur in Hobbingen auf. Sie beginnen von hier aus ihre abenteuerliche Reise durch Mittelerde. Der jüngste Hobbit fängt an. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Rast oder Reise

Zu Beginn seines Zuges würfelt der Spieler zuerst den blauen Bewegungswürfel. Die Zahlen geben die Anzahl der Felder an, die sich ein Spieler maximal bewegen darf (also eine „2“ bedeutet, daß der Spieler ein oder zwei Felder weiterziehen darf).

Das Adler-Symbol bedeutet einen freien Transport zu einem beliebigen Abenteuer-Feld.



Nach dem Wurf entscheidet sich der Spieler, ob er mit diesem Wert weiterzieht oder für eine Runde eine Rast einlegt (d.h. stehenbleibt).

3.2 Rast

Bei einer Rast können viele Dinge passieren. Die Hobbits müssen nacheinander zwei Rast-Karten ziehen und den Anweisungen dieser Karten folgen. Egal auf welchem Feld der Spieler eine Rast einlegt, das Symbol des Spielfeldes wird bei einer Rast nicht berücksichtigt.



Symbol der Rastkarten

3.3 Reise

Entscheidet sich der Spieler weiterzuziehen, darf er maximal die gewürfelte Zahl an Feldern gehen. Hierbei haben die Felder, über die der Hobbit hinwegzieht, keine Bedeutung. Es gilt immer nur das Spielfeld, auf dem die Bewegung endet! Hobbits dürfen sich natürlich überholen. Endet der Zug auf einem Spielfeld, auf dem bereits ein oder mehrere andere Hobbits stehen, so muß zuerst die Funktion des Feldes ausgeführt werden. Erst danach kann man gegebenenfalls den anderen Hobbit zu einem Rätselwettkampf herausfordern.

3.4 Bedeutung der Spielfeldsymbole



Haus (Siedlung):

1. Der Spieler darf sich eine Rätselkarte nehmen (Handmaximum: 3),
2. Der Spieler darf Ausrüstung einkaufen. Es werden vom linken Nachbarn die obersten 5 Ausrüstungskarten aufgedeckt. Der Spieler darf aber nur die Sachen kaufen, die es in diesem Ort auch gibt. Die Ausrüstung ist nach den Völkern von Mittelerde unterteilt. Man kann Zwergengegenstände nur in Zwergensiedlungen einkaufen. Das gleiche gilt auch für die Menschen und die Hobbits. Einige Gegenstände sind allerdings in jeder Siedlung zu erhalten. Die Preise der Gegenstände sind unten auf den Karten angegeben.



Symbol der Rätselkarten

Die Zaubertänke gibt es in zwei „Stärken“ (2 oder 3 Punkte). Man kann mit diesen Tränken entweder die angegebene Punktzahl heilen oder seinen Kampfwert unmittelbar vor einem Kampf um den Wert des Trankes erhöhen. In beiden Fällen wird die Zaubertänkekarte nach Benutzung abgelegt. Die Punkte eines Zaubertänkes sind unteilbar.

Bei Hobbits, Zwergen und Menschen erhältlich



Bei ... und ...



Bei ...

**Kreis (Abenteuer):**

Es muß 1 Abenteuerkarte gezogen werden.

**Karo (Wagnis):**

Es muß 1 Wagniskarte gezogen werden.

**Sechseck (Gefahr):**

Es muß 1 Gefahrkarte gezogen werden, bei erfolgreichem Kampf bekommt der Spieler entweder die angegebene Menge Geldes oder einen der dort noch befindlichen Talismane.

**Stern (Magie):**

Es darf 1 Magiekarte gezogen und ein Talisman gekauft werden.

**Stern + Blätter:**

Es werden 2 LP geheilt und man darf einen Talisman kaufen.

3.5 Kampf

Häufig werden die tapferen Hobbits gezwungen sein, sich gegen Monster und andere Gegner zu verteidigen. Es kommt dann zum Kampf:

Ermitteln des gegnerischen Kampfwertes:

Auf jeder Monsterkarte sind in der oberen linken Ecke ein Würfel plus eine Zahl zu erkennen. Der linke Nachbar des angegriffenen Spielers würfelt mit dem weißen Würfel und addiert zu diesem Wert die Zahl auf der Karte. Dies ist der Kampfwert des Gegners.

Es gilt nun, mit diesem Wert gleichzuziehen oder ihn zu übertreffen.

Ermitteln des eigenen Kampfwertes:

Der Hobbitspieler addiert alle Bonuswerte, die er durch Ausrüstung, Waffen, Rüstungen, Begleiter u.a. bekommt (er muß diese Dinge natürlich auch haben). Der Spieler muß sich jetzt entscheiden, ob er einen Zaubertrank einsetzt. Dieser Trank zählt nur für einen Kampf. In der folgenden Tabelle sind die häufigsten Bonuswerte aufgelistet (aber Achtung, einige Bonuswerte gelten nicht für den Endkampf gegen den Drachen in Carn Dûm.)

Bonus	im Kampf	im Drachenkampf	Bemerkung
Schwert (mit Schwertmeister	+1 insg. +2	+1 insg. +2)	Es zählt nur ein Bonus: (Schwert <u>oder</u> Axt)!
Axt (mit Axtmeister	+1 insg. +2	+1 insg. +2)	
Schild Rüstung	+1 +1	+1 +1	Es zählt nur ein Bonus: (Rüstung <u>oder</u> Schild)!
2er Zaubertrank 3er Zaubertrank	+2 +3	+2 +3	Man darf nur einen Trank im Kampf benutzen!
Talisman (jede Farbe)	-	+1	Man darf nur einen Talisman pro Farbe besitzen!

Außerdem gibt es einige Begleiter, Zaubersprüche und Ereignisse, die weitere Bonusse für den Kampf bringen. Hierzu sind die jeweiligen Spielkartentexte genau durchzulesen und zu befolgen.

Die Kampfwürfel

Nachdem man nun den eigenen Kampfwert ermittelt hat, würfelt der Hobbit mit den roten Kampfwürfeln das erstmal. Diese Kampfwürfel unterscheiden sich von normalen Würfeln. Sie haben die Zahlen **1, 2, 3** und die „Augen“

Nach dem ersten Wurf werden die Augen addiert und die Zahlen addiert. Der kleinere

Beispiel

Der erste Wurf des Hobbits mit den Kampfwürfeln:

$$\begin{array}{ccc} \mathbf{1} & \mathbf{3} & \mathbf{2} \\ 1 + 3 = 4 & & 2 \end{array} \quad \text{Summe: } 4 - 2 = 4$$

Der Hobbit behält die „3“ und würfelt mit zwei Würfeln nochmal:

$$\begin{array}{ccc} \mathbf{2} & \mathbf{3} & \mathbf{1} \\ 2 + 3 = 5 & & 1 \end{array} \quad \text{Summe: } 5 - 1 = 4$$

Unser Hobbit braucht jedoch 7 Punkte, um den Kampf zu gewinnen. Er muß deshalb einen dritten Wurf riskieren. Er behält die „2“ und die „3“ und würfelt mit einem Würfel ein letztesmal:

$$\begin{array}{ccc} \mathbf{2} & \mathbf{3} & \mathbf{1} \\ 2 + 3 + 1 = 6 & & \end{array} \quad \text{Endergebnis: } 6 - 0 = 6$$

Diesen Kampf hat unser Hobbit leider verloren.

Wert wird vom größeren abgezogen. Ist der Spieler mit diesem Ergebnis unzufrieden, darf er noch bis zu zweimal nachwürfeln. Dabei kann er beliebig viele Würfel liegenlassen.

Spätestens nach dem dritten Wurf ist das Ergebnis endgültig. Der errechnete Würfelwert wird zu seinem Kampfwert addiert. Alles zusammen genommen, muß er nun den Kampfwert des Monsters mindestens erreicht haben, sonst verliert er diesen Kampf.

Hat der Hobbit gewonnen, darf er so viele Geldkarten ziehen, wie oben rechts auf der Monsterkarte angegeben. Verliert er jedoch den Kampf, werden ihm soviel Lebenspunkte abgezogen, wie unten auf Monsterkarte angegeben ist.

Nach dem Kampf wird die Karte wieder unter den Stapel gelegt.

3.6 Rätselwettkampf:

Trifft ein Hobbit bei seiner Bewegung auf einen anderen, kann er ihn herausfordern. Dazu muß er eine Rätselkarte ausspielen. Besitzt der andere Hobbit nicht die Rätselkarte mit der passenden Antwort, verliert er. Kann er jedoch die richtige Antwort ausspielen, darf er nun seinerseits auch ein Rätsel stellen (sofern er noch über eine weitere Rätselkarte verfügt). Nun muß der Angreifer die passende Antwort ausspielen, sonst hat er verloren. In einem Rätselwettkampf dürfen insgesamt höchstens zwei Rätselfragen gestellt werden. Der Gewinner

darf sich eine beliebige offene Karte des Verlierers nehmen oder die Hälfte (abgerundet) seiner Goldstücke.

Auf alle Fälle müssen sämtliche ausgespielte Rätselkarten abgelegt werden.

Atemlos lebt es,
kalt wie der Tod schwebt es,
fühlt keinen Durst,
und doch trinkt es,
trägt ein Kettenhemd,
und nie klingt es.

Der Fisch

Der Wind

*Du darfst höchstens drei
Rätselkarten gleichzeitig besitzen*

*Einmal mit dem weißen
Würfel würfeln und die Zahl
an dieser Stelle addieren.
Dies ergibt den Kampfwert
des Monsters.*

*Gewinnt der Hobbit
den Kampf, darf er
so viele Geldkarten
ziehen und sich die
Anzahl an Gold-
stücken aus dem
Vorrat nehmen.*

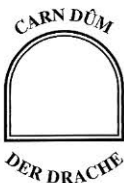
“(Würfel)”, +4 4x 



- 

*Diesen Wert muß der Hobbit von seinen
Lebenspunkten abgeben, sollte er den
Kampf verlieren.*

4. SPIELLENDE IN CARN DÛM



Haben die Hobbits genug Bonuswerte für ihren Drachenkampf gesammelt, können sie nach Carn Dûm gehen, um den Drachen zu besiegen. Einzige Bedingung ist, daß sie mindestens einen Talisman besitzen. Der Drache hat eine Kampfstärke von 16 Punkten, die es zu besiegen gilt. Der Kampf wird genauso ausgetragen wie alle anderen auch, doch der Preis ist ungleich höher. Besiegt der Hobbit den Drachen hat er auch das Spiel gewonnen. Verliert er jedoch den Kampf, werden ihm 7 LP abgezogen, einer seiner Talismane (der linke Nachbar sucht aus) wird für immer zerstört und seine Spielfigur wird nach Gundabadberg versetzt.

KURZREGEL

Spielaufbau/-vorbereitung

Jeder Spieler erhält 12 LP und 10 GS.

Die Karten werden sortiert, gemischt und auf ihre Plätze gelegt.

Alle 16 Talismane werden nach folgender Tabelle auf dem Spielplan verteilt:

Lórien	4 grüne Talismane,
Moria	4 rote Talismane,
Dol Guldur	4 weiße Talismane,
Graue Anfurten	1 blauer Talisman,
Bruchtal	1 blauer Talisman,
Radagast	1 blauer Talisman,
Thranduil	1 blauer Talisman.

Die Spielfiguren werden in Hobbingen aufgestellt.

Bewegung

Würfeln mit dem blauen Würfel (die Zahl gibt die max. Reichweite an, der Adler bedeutet einen sofortigen Transport auf ein beliebiges Abenteuer-Feld). Entscheidung treffen, ob die Bewegung durchgeführt oder eine Rast einlegt wird.

Aktionen bei Betreten der verschiedenen Felder:

Abenteuer-Feld (Kreis):	eine Abenteuerkarte ziehen
Magie-Feld (Stern):	eine Magiekarte ziehen und einen Talisman kaufen
Magie-Feld (Stern + 2 LP):	2 LP heilen und einen Talisman kaufen
Wagnis-Feld (Karo):	eine Wagnis-Karte ziehen
Gefahr-Feld (Sechseck):	eine Gefahr-Karte ziehen
Siedlung (Haus):	eine Rätsel-Karte ziehen und Ausrüstung einkaufen
Drachefeld (Tor):	gegen den Drachen (Stärke: 16) kämpfen
Bei Rast auf einem Feld:	zwei Rast-Karten ziehen

Anmerkung zu den Karten:

Der Text der Karten ist grundsätzlich zu befolgen.

Bei Monstern kommt es zum Kampf.

Magie- und Rätselkarten werden verdeckt auf der Hand gehalten, die anderen werden offen und für alle gut sichtbar ausgelegt.

Die Spieler dürfen maximal 3 Rätselkarten gleichzeitig besitzen.

Bei einigen Spielkarten werden die Spieler aufgefordert, mit einem „W6“ zu würfeln. Hier ist immer der weiße Würfel gemeint.

Kampf:

Eigenen Kampfwert feststellen (die Summe aller Bonusse durch Ausrüstung, Begleiter, Tränke und anderer Karten).

Das Würfeln (mit den drei roten Kampfwürfeln):

Alle Ziffern werden addiert.

Alle Augen werden addiert.

Die kleinere Zahl wird von der größeren abgezogen.

Die Spieler dürfen bis zu dreimal würfeln und dabei beliebig viele Würfel stehenlassen oder auch nachwürfeln.

Verliert der Hobbit, werden ihm Lebenspunkte gemäß der Monsterkarte abgezogen.

Gewinnt er hingegen, darf er so viele Geldkarten ziehen, wie auf der Monsterkarte oben rechts vermerkt ist.

Rätselwettkampf:

Bei Begegnung mit anderen Hobbits darf man eine Rätselkarte ausspielen.

Der Verteidiger spielt eine passende Antwort aus, oder er verliert.

Hat er sich erfolgreich verteidigt, darf er nun selber eine Frage stellen (Karte ausspielen).

Nun muß sich der Angreifer verteidigen, sonst verliert er.

Alle ausgespielten Rätselkarten werden sofort abgelegt.

Der Gewinner darf sich eine beliebige offene Karte des Verlierers oder dessen halben Goldvorrat (abgerundet) nehmen.

Carn Dûm

Der Drache muß bei Betreten des Feldes bekämpft werden. Er hat eine Stärke von 16 Punkten. Man darf den Drachen nur bekämpfen, wenn man mindestens einen Talisman dabei hat.

Gewinnt der Spieler, hat er auch das Spiel gewonnen. Verliert er, so muß er 7 LP abgeben, sowie einen Talisman, der für immer zerstört ist. Der linke Nachbar entscheidet, welcher Talisman betroffen ist. Außerdem wird seine Spielfigur auf das Feld „Gundabadberg“ gestellt.

Wir wünschen allen »Hobbits« nun recht viel Spaß!

