

Der
HOBBIT™
Hin  und
zurück™



EIN SPIEL VON REINER KNIZIA

DER HOBBIT™ Hin und zurück™

Ein Würfelspiel voller Abenteuer von
Reiner Knizia für 1-4 Hobbits - 30 Min. pro Teil

*In einem Loch im Boden, da lebte ein Hobbit.
Nicht in einem feuchten, schmutzigen Loch, wo es
nach Moder riecht und Wurmzöpfe von den Wänden
herabhängen, und auch nicht in einer trockenen,
kahlen Sandgrube, ohne Tische und Stühle,
an die man sich zum Essen setzen kann: Nein,
das Loch war eine Hobbithöhle, und das heißt,
es war sehr komfortabel.*

- J. R. R. Tolkiens *Der Hobbit*

Spielmaterial

**1 schwarzer
zwölfseitiger Würfel**



4 abwischbare Stifte



4 Abenteuerbücher



30 Brotmarker
(20 × 1er, 10 × 5er)



30 Schwertmarker
(20 × 1er, 10 × 5er)



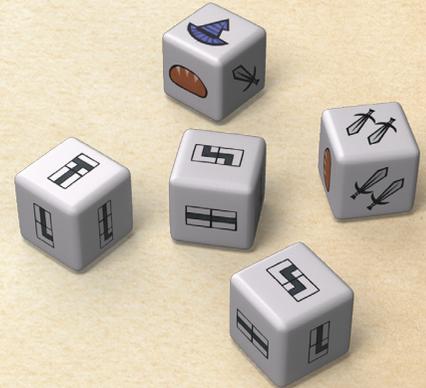
19 Kiefernzapfenmarker
(nur in Teil 5 benötigt)



1 Solo-Marker
(nur für den Solo-Modus ab S. 29)



5 weiße Reisewürfel
(mit den abgebildeten Symbolen)



Würfel 1	Würfel 2	Würfel 3	Würfel 4	Würfel 5

WERTUNGSTAFEL

KARTE



- 1 Geschichte
- 4 Spielende-Bedingungen
- 7 Endwertungsbereich
- 2 Abenteuerfortschritt
- 5 Magie-Aktionen
- 8 Zusammenfassung der Regeln
- 3 Wertungsleisten
- 6 Meisterdieb-Aktionen
- 9 Karte

WÄHLT EUER ABENTEUER

Dieses Spiel bietet euch 8 verschiedene Abenteuer, die auf J. R. R. Tolkiens Roman *Der (kleine) Hobbit* basieren. Jedes Abenteuer ist eigenständig spielbar. Wir empfehlen aber, euch für die ersten Partien an die Reihenfolge im Abenteuerbuch zu halten.

Nehmt euch alle ein Abenteuerbuch und einen Stift und entscheidet gemeinsam, welchen Teil ihr spielen möchtet. Blättert dann alle zur entsprechenden Seite in eurem Abenteuerbuch. In dieser Spielanleitung sind die Regeln und das Spielmaterial für jeden Teil aufgeführt.



Scannt diesen Code, um euch ein englisches Erklär-Video anzuschauen!

INHALT

- Teil 1 - Ein unerwartetes Fest** 8-9
- Teil 2 - Hammelbraten** 10-11
- Teil 3 - Drüber hin und unten durch** 12-13
- Teil 4 - Rätsel im Dunkeln** 14-15
- Teil 5 - Aus der Pfanne ins Feuer** 16-17
- Teil 6 - Der dunkle Weg durch den Dusterwald** 18-19
- Teil 7 - Auf der Türschwelle** 20-21
- Teil 8 - Feuer und Wasser** 22-23

- Experten-Modus** 24-28
- Solo-Modus** 29-30
- Credits** 31

SPIELABLAUF

Bestimmt per Zufall, wer beginnt (oder lasst nach dem Brauch der Hobbits und Zwerge die kleinste Person unter euch beginnen).

Der Start-Hobbit wirft die 5 weißen Reisewürfel in die Tischmitte. Er ist als Erstes am Zug und wählt 1 Würfel aus der Tischmitte, den er zu sich nimmt. Das Würfelsymbol verwendet er sofort in seinem Abenteuerbuch (siehe Seite 4-7).

Dann geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer am Zug ist, wählt 1 der verbliebenen Würfel in der Tischmitte und verwendet ihn sofort, um eine Aktion in seinem Abenteuerbuch durchzuführen.

In einem Spiel zu zweit: Der Start-Hobbit hat am Ende der Runde 3 Würfel, der andere Hobbit 2 Würfel. In einem Spiel zu dritt: Der Start-Hobbit und der 2. Hobbit haben am Ende der Runde je 2 Würfel, der letzte Hobbit nur 1 Würfel. In einem Spiel zu viert: Der Start-Hobbit hat am Ende der Runde 2 Würfel, jeder andere Hobbit je 1 Würfel.

Nachdem der letzte Würfel aus der Mitte genommen wurde, wird der Hobbit, der als Nächstes dran wäre, der Start-Hobbit für die folgende Runde. Der neue Start-Hobbit sammelt dann alle 5 Würfel ein, wirft sie wieder in die Tischmitte und wählt wiederum einen der 5 Würfel.

Dies wird so lange wiederholt, bis das Ende des Abenteuers erreicht wird. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt.

Beispiel für ein Spiel zu viert:

Der Start-Hobbit wirft die Würfel und nimmt sich 1 Würfel.

Der 2. Hobbit nimmt sich 1 Würfel.

Der 3. Hobbit nimmt sich 1 Würfel.

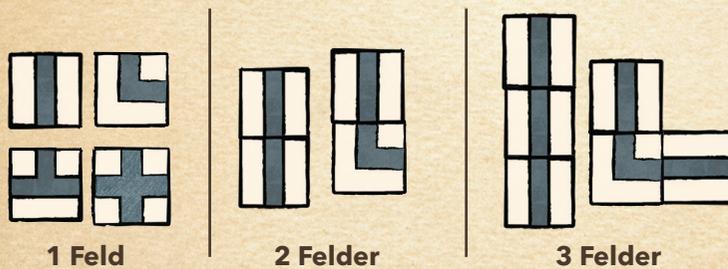
Der 4. Hobbit nimmt sich 1 Würfel.

Der Start-Hobbit nimmt sich den letzten Würfel.

Der nächste Hobbit sammelt alle 5 Würfel ein, wirft sie und nimmt sich 1 Würfel.

PFAD-AKTIONEN

3 der weißen Reisewürfel erlauben es dir, Pfade zu zeichnen. Wenn du einen solchen Würfel verwendest, zeichnest du den angegebenen Pfad auf deiner Karte ein. Auf jeder Würfelseite sind unterschiedliche Pfadabschnitte in einem quadratischen Raster abgebildet, die sich über 1, 2 oder 3 Felder erstrecken können:



Die Regeln jedes Abenteuers geben an, von wo auf der Karte du mit dem Einzeichnen der Pfade beginnen kannst.

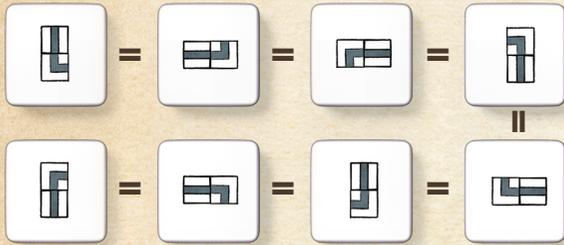
Wenn du einen Pfad zeichnest, muss er eine Verbindung zum Startfeld haben, einen bereits vorhandenen Pfad berühren oder ihn kreuzen. Du musst die komplette Form des Pfades einzeichnen, den der Würfel zeigt.



Beispiel für Teil 1: Du hast einen Würfel gewählt, der einen geraden Pfad zeigt, der sich über 1 Feld erstreckt. Der Pfad muss bei einem Startfeld beginnen. In Teil 1 ist das Gandalf oder ein beliebiger Zwerg (das kann auch Thorin sein). Du entscheidest dich für einen Zwerg und zeichnest von ihm aus eine gerade Linie in 1 Feld auf der Karte ein, wie auf dem Würfel abgebildet.

PFAD-AKTIONEN (FORTSETZUNG)

Du darfst den abgebildeten Pfadabschnitt sowohl drehen als auch spiegeln.



Beispiel: Hier sind die möglichen Drehungen und Spiegelungen eines Pfadabschnitts abgebildet.

Du darfst Pfade auch in Felder einzeichnen, wo bereits Pfade vorhanden sind, um diese zu verbinden oder ihnen eine neue Abzweigung zu geben. Dabei kannst du auch über bereits eingezeichnete Pfade zeichnen (die bereits vorhandenen Pfade bleiben bestehen). Achte darauf, sauber zu zeichnen und stets durch die Mitte eines Feldes.



Beispiel für Teil 1: Du hast einen Würfel gewählt, der einen Pfad zeigt, der sich über 3 Felder erstreckt. Zuerst drehst du den Pfad um 180 Grad, dann zeichnest du ihn ein. An den Stellen, wo bereits ein Pfad ist (rot), zeichnest du drüber (gelb).

Pfade können auf 2 ganz unterschiedliche Arten mit Feldern auf der Karte interagieren: Du kannst mit ihnen ein Feld verbinden oder ein Feld betreten.

Du **verbindest** ein Feld mit einem Pfad, indem dein Pfad beim Zeichnen den Rand eines Feldes berührt.

Du **betrittst** ein Feld mit einem Pfad, indem du deinen Pfad in das Feld zeichnest. Wenn du zum ersten Mal ein Feld mit einer Ressource (z.B. Schwert, Brot, Hut) betrittst, erhältst du sofort diese Ressource (siehe S. 6).



Du hast den Pfad mit dem Zwerg verbunden.



Du hast diese Felder betreten (und 1 Schwert gesammelt).

Es ist **nicht erlaubt**, Felder mit einem dicken Rand zu betreten.



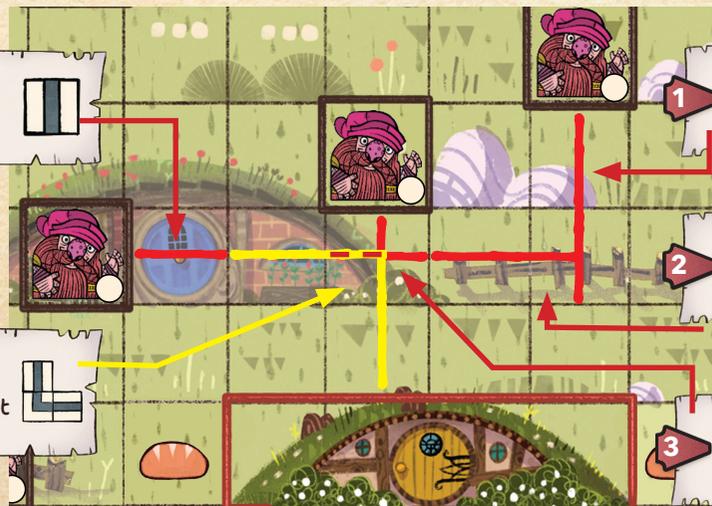
4 Hier beginnst du einen neuen Pfad von einem anderen Startfeld aus.

1 Du beginnst den Pfad vom Startfeld aus (in Teil 1 ist das ein Zwerg).

2 Nach einer Drehung verlängerst du den Pfad.

3 Du verlängerst den Pfad und verbindest ihn mit einem Zwerg.

5 Nach einer Drehung überzeichnest du teilweise einen anderen Pfad und verbindest 3 Zwerge mit Beutelsend.



Beispiel für Teil 1: In diesem Beispiel hast du in den letzten 5 Zügen die angegebenen Würfel gewählt.

RESSOURCEN-AKTIONEN

Mit 2 der weißen Reisewürfel kannst du Ressourcen erhalten. Die Würfel zeigen 1 oder 2 Symbole: Schwerter, Brote oder Hüte. Wenn du diese Würfel verwendest, sammelst du entweder die passenden Ressourcenmarker oder kreuzt sie auf deiner Wertungstafel an (abhängig vom Abenteuer). Es ist auch möglich, Ressourcen über Symbole auf der Karte zu sammeln (siehe S. 5).

Brote und Schwerter

Marker sammeln: Lege alle deine gesammelten Ressourcen gut sichtbar neben dein Abenteuerbuch, sodass alle jederzeit sehen können, wie viele Marker du hast.

Ressourcen ankreuzen: Wenn du durch das Abenteuer angewiesen wirst, Ressourcen auf deiner Wertungstafel anzukreuzen (z. B. Brot in Teil 1), mache jedes Mal ein Kreuz beim entsprechenden Kreis auf deiner Wertungstafel, wenn du diese Ressource erhältst.

1 Schwert / 2 Schwerter

1 Brot / 2 Brote



1er- und 5er-Marker



1-4

Beispiel für Teil 1: Hier hast du dein erstes Brot angekreuzt.

Magie-Aktionen

Wenn du einen Würfel verwendest, der 1 oder 2 Zaubererhüte zeigt, kommt dir Gandalf der Graue zu Hilfe. Fülle sofort für jeden erhaltenen Hut 1 der Kästchen auf deiner Wertungstafel aus, das einen Hut zeigt.



Du kannst diese Kästchen in beliebiger Reihenfolge ausfüllen. Falls mehrere Hüte für eine Magie-Aktion benötigt werden, müssen die Hüte nicht im selben Zug ausgefüllt werden.



1 Hut / 2 Hüte

Sobald du alle Kästchen neben einer Magie-Aktion ausgefüllt hast, ist sie freigeschaltet und du musst sie sofort verwenden. Manche Magie-Aktionen benötigen nur 1 ausgefülltes Kästchen, um sie freizuschalten, andere dagegen 2 oder sogar 3 Kästchen.

Jede Magie-Aktion kann nur ein Mal verwendet werden. Falls du durch eine Magie-Aktion einen Pfad erhältst, zeichne ihn nach denselben Regeln ein wie bei einem Pfad durch einen Würfel.



Beispiel: In einem vorherigen Zug hast du 1 Hut-Kästchen (grau) ausgefüllt. In diesem Zug füllst du das zweite Hut-Kästchen (rot) aus und zeichnest auf der Karte sofort einen geraden Pfad über 2 Felder.



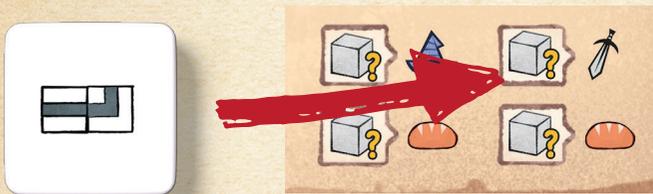
Ausnahme: Wenn du einen Würfel mit 2 Zaubererhüten verwendest, musst du beide Hüte für dieselbe Magie-Aktion verwenden. Du kannst die 2 Hüte **nicht aufteilen**, um 2 verschiedene Magie-Aktionen freizuschalten. Wenn du dabei eine Magie-Aktion freischaltest, die nur 1 Hut benötigt, verfällt der zweite Hut.

Meisterdieb-Aktionen



Im unteren rechten Bereich der Wertungstafel befinden sich Würfelsymbole, die Bilbos Unterstützung der Reisegruppe darstellen. Nachdem du einen Würfel gewählt hast, darfst du das Würfelergebnis ignorieren. Stattdessen füllst du 1 dieser Symbole aus.

Manchmal ist nur 1 ausgefülltes Würfelsymbol für das Freischalten einer Meisterdieb-Aktion nötig, manchmal aber auch 2. Wenn du eine Meisterdieb-Aktion freischaltest, musst du sie sofort verwenden. Du kannst sie nicht für später aufheben. Jede Meisterdieb-Aktion kann nur ein Mal verwendet werden.



Beispiel: Du wählst einen weißen Reisewürfel mit einem Pfadsymbol. Aber anstatt den Pfad einzuzichnen, beschließt du, ein Würfelsymbol auf deiner Wertungstafel auszufüllen, um 1 Schwert zu erhalten.

WEITERE REGELN



Ruhmespunkte: Jeder Teil bietet Belohnungen für den Hobbitt, der vor allen anderen eine Aufgabe löst. Diese Ruhmespunkte werden durch eine Zahl in einem goldenen Sonnensymbol angegeben. Wer die Aufgabe als Erstes löst, erhält die Punkte und kreist sie auf der eigenen Karte ein. Dann füllen alle anderen das Ruhmessymbol auf ihrer Karte aus, da diese Punkte nicht mehr gesammelt werden können.

Bei jedem Abenteuer ist angegeben, was zu tun ist, um Ruhmespunkte zu sammeln. Am Ende des Abenteuers werden deine eingekreisten Ruhmespunkte zu deiner Wertung hinzugezählt.



Regionen: Manche Karten (nicht in Teil 1) sind in mehrere Regionen aufgeteilt. Sobald du einen Pfad einzeichnest, mit dem du ein Feld einer neuen Region betrittst, darfst du in der vorherigen Region keine Pfadabschnitte mehr einzeichnen. Die Regeln jedes Abenteuers geben an, welche Regionen es gibt.

Experten-Modus: Falls ihr eine größere Herausforderung sucht, könnt ihr die Schwierigkeit eines Abenteuers entweder für alle Hobbitts oder auch nur für manche von euch zusätzlich erhöhen (nähere Details auf S. 24-28).

DAS ENDE EINES ABENTEUERS



Jeder Teil hat 1 oder mehr Spielende-Bedingungen, die mit einem grünen Haken versehen und in den Regeln des Abenteuers vermerkt sind. Sobald ein Hobbitt eine Spielende-Bedingung erfüllt, endet das Abenteuer sofort. Sämtliche Würfel in der Tischmitte werden ohne Effekt weggelegt.

Dann zählen alle ihre gesammelten Punkte zusammen und schreiben sie auf ihre Wertungstafel. Verwendet dabei die Linien rechts neben den Wertungsleisten. Zählt die Punkte aller Leisten zusammen, um eure Gesamtsumme zu bestimmen.

Wer die meisten Punkte in dem Abenteuer gesammelt hat, gewinnt und wird zum gefeierten Meisterhobbitt gekürt. Bei einem Gleichstand teilen sich die beteiligten Hobbitts den Sieg.



Denkt daran: Habt Spaß. Es geht nicht nur ums Gewinnen. Gieriges und eigennütziges Verhalten ist eher unter Zwergen verbreitet.

IHR SEID FAST BEREIT LOSZULEGEN!

Lest noch die Sonderregeln für euer gewähltes Abenteuer auf den folgenden Seiten, bevor ihr es zum ersten Mal spielt.

TEIL 1 - EIN UNERWARTETES FEST

EIN UNERWARTETES FEST
Bilbo hatte sich auf einen ruhigen Abend eingestellt. Doch dann taucht ein Zwerg auf und stellt sein Haus mit Gesang, verrückten Plänen und allerlei Unfug auf Abenteuer vor, um den gestohlenen Schatz zurückzuholen, der von dem Drachen Smaug bewacht wird. Wird sich der noch zögerliche Hobbit darauf einlassen?

PROTE ZUBEREITEN
Bei Erhalt: Kreuze das erste freie Brot ganz links auf der Wertungstafel unter einem Zwerg oder unter Thorin oder Gandalf an.

ZWERG
Verbinde ihn mit Beutelsend, um Punkte zu erhalten.

THORIN/GANDALF
Verbinde sie mit Beutelsend, um Punkte zu erhalten. Sie benötigen je 2 Brote, um zusätzliche Punkte zu geben.

PUMM
Wer als Erstes Gandalf mit Beutelsend verbindet, erhält 2 Punkte und die anderen füllen das Ruhmsymbol aus. Dasselbe gilt für Thorin.

Erinnerung: Nach dem nächsten wieder!

Vergiss nicht, Myrre zu putzen!

Das Abenteuer endet sofort, sobald ein Hobbit alle 12 Zwerge (außer Thorin) mit Beutelsend verbunden hat.

Endwertung: /112

- 1 Zwerg-Wertungsleiste
- 2 Brot-Wertungsleiste
- 3 Thorin (Startfeld)
- 4 Gandalf (Startfeld)
- 5 Zwerg (Startfeld)
- 6 Beutelsend (Endfeld)

Ziel

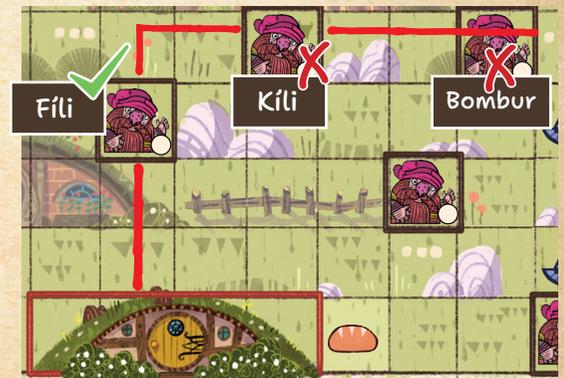
Verbindet die Gäste mit Beutelsend und bewirtet sie nach ihrer Ankunft. Achtet auch darauf, Schwerter zu sammeln, um für die kommenden Gefahren gewappnet zu sein.

Verwendetes Spielmaterial

- 5 weiße Reisewürfel
 - Die Schwertmarker
- (Hinweis: Die Brotmarker und der 12-seitige Würfel werden in diesem Abenteuer nicht benötigt.)

Pfadbeginn

Pfade können bei allen Gästen beginnen: bei Gandalf, Thorin und den anderen 12 Zwergen. Verlängert die Pfade, bis sie mit Beutelsend verbunden sind.



Erinnerung: Du darfst Gast-Felder nicht betreten und du kannst keine Pfade durch Gast-Felder hindurch verbinden.

Beispiel: Fili ist mit Beutelsend verbunden, Kili jedoch nicht. In Felder mit einem dicken Rahmen drumherum (z.B. Bomburs Feld) können keine Pfade eingezeichnet werden.

Ende des Abenteuers

Das Abenteuer endet sofort, sobald ein Hobbit alle 12 Zwerge (außer Thorin) über Pfade mit Beutelsend verbunden hat. Thorin und Gandalf beeinflussen das Ende des Abenteuers nicht.



SONDERREGELN

Das Festmahl zubereiten: Sobald du Brot erhältst, kreuze auf deiner Wertungstafel das erste freie Brotsymbol ganz links an, das noch nicht angekreuzt oder durchgestrichen ist.

Alternativ darfst du ein noch nicht angekreuztes Brotsymbol unter Thorin oder Gandalf ankreuzen. (Du musst nicht alle Brote unter den Zwergen angekreuzt haben, bevor du eines unter den beiden ankreuzen darfst.)

Hast du bereits alle Brotsymbole angekreuzt, sind weitere Brote nutzlos.



Beispiel: Du hast bereits 3 Brote gesammelt. Für 2 davon hast du die 2 Brotsymbole ganz links angekreuzt und für das dritte Brot hast du dich für ein Brotsymbol unter Gandalf entschieden.

Die Gäste kommen in Beutelsend an: Sobald du über einen Pfad einen Zwerg (außer Thorin) mit Beutelsend verbunden hast, mache Folgendes:



- ◆ Kreuze das verbundene Zwergensfeld auf deiner Karte an.
- ◆ Kreuze das erste freie Zwergensymbol ganz links auf deiner Wertungsleiste an, das noch nicht angekreuzt ist. Kreise dann die Punkte unter dem Zwergensymbol ein.
- ◆ Falls das Brotsymbol darunter bereits angekreuzt ist, kreuze auch die Punkte unter dem Brotsymbol an. Falls das Brotsymbol darunter *nicht* angekreuzt ist, streiche es sowie die Punkte darunter durch. (Du kannst diese nicht mehr erhalten.)



Beispiel (Fortsetzung): Du zeichnest einen Pfad, mit dem 3 Zwerge in Beutelsend ankommen. Du kreuzt die 3 Zwerge ganz links an und kreist die Punkte unter all diesen Zwergen ein. Dann erhältst du die Punkte für das Brot unter den ersten beiden Zwergen und streichst das Brotsymbol unter dem dritten Zwerg durch (da sein Brotsymbol nicht angekreuzt war). Als Letztes streichst du die Punkte unter diesem Brotsymbol durch, um anzuzeigen, dass du diese nicht mehr erhalten kannst.

Sobald du über einen Pfad Thorin oder Gandalf mit Beutelsend verbindest, mache Folgendes:



- ◆ Kreuze das verbundene Feld von Thorin oder Gandalf auf deiner Karte an.
- ◆ Kreuze das Symbol von Thorin oder Gandalf auf deiner Wertungsleiste an. Kreise dann die Punkte darunter ein.



- ◆ Falls **beide** Brotsymbole darunter bereits angekreuzt sind, kreuze auch die Punkte unter den Brotsymbolen an. Falls du nicht beide angekreuzt hast, streiche die Punkte darunter durch. (Du kannst diese nicht mehr erhalten.)



- ◆ Wer als Erstes Gandalf mit Beutelsend verbindet, erhält 2 Punkte (siehe S. 7). Dasselbe gilt für Thorin.



Hinweis: Falls du Brot durch das Betreten eines Feldes mit einem Brotsymbol erhältst, kreuze es an, bevor du verbundene Gäste ankreuzt.



Schwerter sammeln: Sobald du Schwerter erhältst, sammle so viele Schwertmarker und behalte sie bis zur Wertung am Ende des Abenteuers.

Wertung

Erste Leiste: Zähle die eingekreisten Punkte für alle Gäste (Zwerge, Thorin und Gandalf) zusammen, die mit Beutelsend verbunden sind.

Zweite Leiste: Zähle die eingekreisten Punkte (unter dem Brotsymbol) für alle Gäste zusammen, die bei ihrer Ankunft Brot erhalten haben.

Dritte Leiste: Zähle die gesammelten Schwertmarker zusammen und kreuze den passenden Wert ein. Zähle die eingekreisten Punkte und die Ruhmespunkte zusammen.

Die Gesamtsumme der 3 Leisten ist deine Endwertung.

TEIL 2 - HAMMELBRATEN



HAMMELBRATEN
Die Reise führt bald in unbekanntes Gebiet, wo Bilbo und die Zwerge auf drei hungrige und streitsüchtige Trolle stoßen. In kürzester Zeit nehmen die Trolle die Reisegefährten gefangen. Bilbo muss einen Plan aushecken, um die Trolle zu überlisten, sie zu retten. Wird die Gruppe mithilfe der weißen Steine bis nach Bruchtal schaffen?

GEFÄHRLICHE FELDER
Beim Betreten: Du verlierst Punkte.

TROLL
Kreuze ihn an, sobald du seine 4 benachbarten Felder angekreuzt hast.

GRENZE ZUR NEUEN REGION
Sobald sie überschritten ist, darfst du keine Pfade in die vorherige Region einzeichnen.

WEISSE STEINE
Beim Betreten: Du erhältst Punkte.

ZERPROCHENES SCHWERT
Gib 1 Schwert aus, um dieses Feld zu betreten.

1 15 < 13 < 10 < 5 < 0 10 < 20 < 40 10 < 15 < 20 < 30 = ____/85

1-4 5-9 10-14 15+ 3-5 6+ 5 = ____/60

5 < 10 < 20 < 30 5 < 10 5 = ____/45

✓ Das Abenteuer endet sofort, sobald ein Hobbit Beutelsend über einen Pfad mit Bruchtal verbunden hat. Endwertung: ____/145

2 Beutelsend (Startfeld) **3** Gefährliche Felder **4** Unpassierbare Felder **5** Bruchtal (Endfeld) **6** Regionsgrenze

Ziel

Zeichnet den Pfad eurer Reise ein, aber vermeidet dabei die gefährlichen Felder. Sammelt Schwerter, um die 3 Trolle abzulenken. Betretet dann die Region mit den weißen Steinmarkierungen, um Bruchtal zu erreichen. Achtet auch darauf, genügend Vorräte für eure Ponys dabeizuhaben.

Verwendetes Spielmaterial

-  5 weiße Reisewürfel
-  Die Schwertmarker
-  Die Brotmarker

(Hinweis: Der 12-seitige Würfel wird in diesem Abenteuer nicht benötigt.)

Pfadbeginn

Beginnt euren Pfad von einem Feld aus, das Beutelsend (oben links auf der Karte) berührt.



Regionen

Dieses Abenteuer hat 3 Regionen, welche durch gestrichelte Linien getrennt sind (siehe Seite 7). Wer als Erstes die 2. Region betritt, erhält 2 Ruhmespunkte. Wer als Erstes die 3. Region betritt, erhält 2 Ruhmespunkte.

Ende des Abenteuers



✓ Das Abenteuer endet sofort, sobald ein Hobbit Beutelsend über einen Pfad mit Bruchtal verbunden hat. Der Hobbit, der das Abenteuer beendet, erhält 2 Ruhmespunkte.

SONDERREGELN



Gefährliche Felder: Du darfst Gefährliche Felder betreten, aber es kostet dich Punkte. Jedes Mal, wenn du ein Gefährliches Feld betrittst, musst du das Feld mit dem höchsten Punktwert auf der „Gefährliche Felder“-Wertungsleiste deiner Wertungstafel ausfüllen, das noch nicht ausgefüllt ist.



Beispiel: Falls du während deines kompletten Abenteuers keine Gefährlichen Felder betreten hast, erhältst du am Ende des Abenteuers 15 Punkte. Falls du jedoch 1 Gefährliches Feld betreten hast, erhältst du nur noch 13 Punkte. Falls du ein Gefährliches Feld zwei Mal (oder 2 verschiedene Felder) betreten hast, erhältst du nur noch 10 Punkte. Bei 3 Feldern sind es dann nur noch 5 Punkte. Ab dem 4. betretenen Gefährlichen Feld erhältst du für Gefährliche Felder gar keine Punkte mehr.



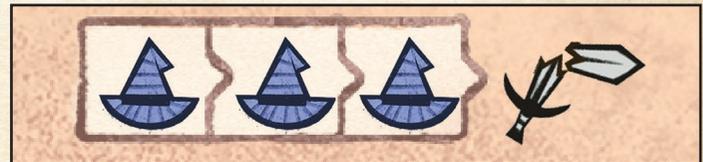
Trolle: Die 4 benachbarten Felder jedes Trolls zeigen je ein zerbrochenes Schwertsymbol. Jedes Mal, wenn du eines dieser Felder zum ersten Mal betrittst, musst du 1 deiner Schwertmarker ausgeben. Falls du keinen Schwertmarker hast, darfst du ein solches Feld nicht betreten. Nachdem du einen Schwertmarker ausgegeben hast, kreuzt du das zerbrochene Schwertsymbol auf dem passenden Feld deiner Karte an. Wenn du das nächste Mal einen Pfad in dieses Feld einzeichnest, musst du keinen weiteren Marker ausgeben.

Sobald du das 4. zerbrochene Schwertsymbol um einen Troll herum angekreuzt hast, konntest du den Troll lange genug ablenken, sodass er sich in Stein verwandelt hat. Kreuze das Trollfeld an. Wer als Erstes einen bestimmten Troll angekreuzt hat, erhält 3 Ruhmespunkte.



Hinweis: Der eingezeichnete Pfad muss das Trollfeld nicht verbinden. Es reicht, dass du das „Zerbrochenes Schwert“-Feld neben dem Trollfeld betrittst. (Beachte außerdem, dass du ein Trollfeld nicht betreten kannst.)

Spezielle Magie-Aktion: Sobald du die 3 Hutsymbole vor dem zerbrochenen Schwert ausgefüllt hast, kreuze ein beliebiges zerbrochenes Schwert neben einem Troll irgendwo auf der Karte an. (Dies zählt wie das Betreten dieses Feldes für das Ankreuzen des Trollfeldes.)



Trollschatz: Sobald du dieses Feld betrittst, kreuze es an. Am Ende des Abenteuers erhältst du 5 Bonuspunkte. Diese Punkte können von allen Hobbits gesammelt werden.



Weißer Steine: Sobald du 1 dieser Felder betrittst, kreuze es an. Am Ende des Abenteuers erhältst du dafür Punkte.

Wertung

Erste Leiste: Kreise das Feld auf der „Gefährliche Felder“-Wertungsleiste mit dem höchsten Punktwert ein, das nicht ausgefüllt ist. Kreise dann den Wert ein, der zur Anzahl der angekreuzten Trolle auf deiner Karte passt (durch das Betreten der 4 benachbarten Felder). Kreise zuletzt den Wert ein, der zur Anzahl der angekreuzten Weißen Steine auf deiner Karte passt. Zähle die 3 eingekreisten Werte zusammen.

Zweite Leiste: Zähle die gesammelten Brotmarker zusammen und kreise den passenden Wert ein. Zähle die Schwertmarker zusammen, die du noch übrig hast, und kreise den passenden Wert ein. Trage auch deine gesammelten Ruhmespunkte und die Bonuspunkte für den Trollschatz ein. Zähle diese Werte zusammen.

Die Gesamtsumme der 2 Leisten ist deine Endwertung.

TEIL 3 - DRÜBER HIN UND UNTEN DURCH



DRÜBER HIN UND UNTEN DURCH
 Von Bruchtal aus machen sich die Reisegefährten auf den Weg ins Nebelgebirge, wo sie Stürmen und Steinriesen trotzen müssen. Auf der Suche nach Schutz geraten sie tief unter der Erde in die Fänge der Orks. Wird Gandalfs Magie ausreichen, um den Großbork zu besiegen und sie aus den dunklen Tiefen zu führen?

TEIL 3

GEWITTERFELD
 Schwarzer Würfelwurf: Fülle Wolken aus. Die Felder werden zu Gewitterfeldern.

PAST IN DER HÖHLE
 Gib 1 Brot aus, um dieses Feld zu betreten.

SCHMALES PFAD
 Du darfst nur Pfade einzeichnen, die auf das abgebildete Kopfsteinpflaster passen.

GROßBORK
 Zur Verbindung: Du benötigst Gandalfs Stab (über Magie-Aktion).

ORK
 Zur Verbindung: Gib 1 Schwertmarker aus.

1 15 13 10 5 0 12 20 22 30 32 40 45 5 10 = /50

3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 15 20 22 25 30 35 40 45 50 60 10 5 = /60

Das Abenteuer endet sofort, sobald ein Hobbit Bruchtal über einen Pfad mit dem Tal-Feld in der oberen rechten Ecke verbunden hat. Endwertung: /50



- 1 Gewitterfeld-Wertung
- 2 Zufluchtsfeld
- 3 Gewitterfeld
- 4 Bruchtal (Startfeld)
- 5 Unpassierbare Felder
- 6 Regionsgrenze
- 7 Tal (Endfeld)
- 8 Schmales Feld
- 9 Ork
- 10 Großbork

Ziel

Zeichnet schnell euren Pfad ein und vermeidet dabei die Felder mit dem aufziehenden Gewitter. Sammelt Brot und verstaut es als Vorrat in der Höhle. Sammelt Schwerter, um euch gegen die Orks zu verteidigen. Versucht mit Gandalfs Hilfe den Großbork zu besiegen und verbindet dann euren Pfad mit dem Tal, um euch dort in Sicherheit zu bringen.

Verwendetes Spielmaterial

- 5 weiße Reisewürfel
- Die Schwertmarker
- Die Brotmarker
- Schwarzer 12-seitiger Würfel

Pfadbeginn

Beginnt euren Pfad von einem Feld aus, das Bruchtal (unten links auf der Karte) berührt.



Regionen

Dieses Abenteuer hat 4 Regionen, welche durch gestrichelte Linien getrennt sind (siehe Seite 7). Wer als Erstes die 2. Region betritt, erhält 2 Ruhmespunkte.

Ende des Abenteuers

Das Abenteuer endet sofort, sobald ein Hobbit Bruchtal über einen Pfad mit dem Tal-Feld in der oberen rechten Ecke verbunden hat. Der Hobbit, der das Abenteuer beendet, erhält 2 Ruhmespunkte.

SONDERREGELN



Aufziehender Sturm: Jedes Mal, wenn der Start-Hobbit die 5 weißen Reisewürfel wirft, wirft er auch den schwarzen 12-seitigen Würfel. Alle müssen sofort nach dem Wurf die Felder auf der Karte mit den 2 Wolkensymbolen ausfüllen, die der Zahl auf dem schwarzen Würfel entsprechen. Diese Felder sind nun Gewitterfelder.



Gewitter: Du darfst Gewitterfelder (Felder mit ausgefüllten Wolkensymbolen) betreten, aber das kostet dich Punkte. Jedes Mal, wenn du ein Gewitterfeld betrittst, musst du das Feld mit dem höchsten Punktwert auf der Gewitterfeld-Wertungsleiste deiner Wertungstafel ausfüllen, das noch nicht ausgefüllt ist (siehe Gefährliche Felder auf Seite 11).



Hinweis: Hast du ein Feld betreten, das danach zu einem Gewitterfeld wird, kostet dich das keine Punkte und du darfst deinen Pfad unbeschadet fortsetzen. Nachdem alle die 2. Region betreten haben, wird der schwarze Würfel nicht mehr geworfen und aus dem Spiel entfernt.



Zuflucht suchen: Sobald du das Feld in der oberen linken Ecke der Karte betrittst, kreuze es an. Am Ende des Abenteuers erhältst du 5 Bonuspunkte. Diese Punkte können von allen Hobbits gesammelt werden.

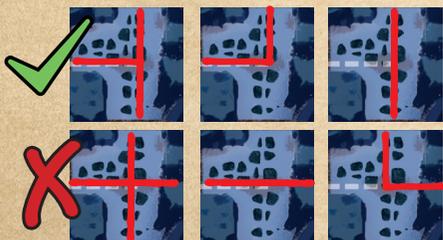


Rast in der Höhle: Alle Höhlenfelder zeigen ein angegessenes Brotsymbol. Jedes Mal, wenn du eines dieser Felder zum ersten Mal betrittst, musst du 1 Brotmarker ausgeben. Falls du keinen Brotmarker hast, darfst du ein solches Feld nicht betreten. Nachdem du einen Brotmarker ausgegeben hast, kreuzt du das angegessene Brotsymbol auf dem passenden Feld der Karte an.



Schmale Pfade: In den letzten 2 Regionen musst du dich in den Tunneln gegen die Orks verteidigen. Hier gibt es schmale Felder, die dich beim Einzeichnen deines Pfades einschränken. Du kannst nur Pfade einzeichnen, die komplett auf das abgebildete Kopfsteinpflaster passen. Falls ein Pfad nicht passt, darfst du ihn nicht einzeichnen.

Beispiel: Du darfst den Pfad nur auf dem Kopfstein-



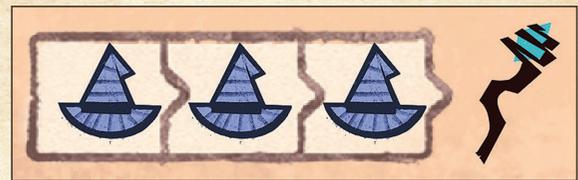
pflaster einzeichnen, um das Feld zu durchqueren oder den Pfad mit einem Ork zu verbinden. Er darf nicht durch eine Höhlenwand führen.



Schlacht gegen die Orks: Sobald dein Pfad mit einem Orkfeld verbunden wird (über die graue gestrichelte Linie), musst du 1 Schwertmarker ausgeben. Falls du keinen Schwertmarker hast, darfst du eine solche Verbindung nicht einzeichnen. Nachdem du einen Schwertmarker ausgegeben hast, kreuze das Orkfeld an, um anzuzeigen, dass der Ork besiegt ist. (Du kannst ein Orkfeld nicht betreten.)



Kampf gegen den Großork: Auf deiner Wertungstafel kannst du 3 Hutsymbole ausfüllen, um Gandalfs Stab freizuschalten. Ab jetzt hast du die Möglichkeit, deinen Pfad mit dem Großork (über die graue gestrichelte Linie) zu verbinden, um ihn zu besiegen. Falls du dies tust, kreuze sein Feld an. Du darfst die Verbindung nicht einzeichnen, falls du Gandalfs Stab noch nicht freigeschaltet hast.



Wer als Erstes seinen Pfad mit dem Großork verbindet, erhält 2 Ruhmespunkte, aber alle können ihn durch eine Verbindung zu seinem Feld besiegen. (Du kannst das Feld des Großorks nicht betreten.)



Meisterdieb-Aktionen: Wähle 1 Brot-, 1 Schwert- oder 1 Hutressource, sobald du diese Aktion durchführst.

Wertung

Erste Leiste: Kreise das Feld auf der Gewitterfeld-Wertungsleiste mit dem höchsten Punktwert ein, das nicht ausgefüllt ist. Zähle die angekreuzten Brotfelder in der 2. Region der Karte zusammen und kreise den passenden Wert ein. Zähle die Brotmarker zusammen, die du noch übrig hast, und kreise den passenden Wert ein. Zähle die 3 eingekreisten Werte zusammen.

Zweite Leiste: Zähle die angekreuzten Orkfelder auf der Karte zusammen und kreise den passenden Wert ein. Falls du den Großork besiegt hast, kreise die 10 Punkte ein. Trage auch deine gesammelten Ruhmespunkte und die Bonuspunkte für die Zuflucht ein. Zähle diese Werte zusammen. (Übrige Schwertmarker bringen keine Punkte.)

Die Gesamtsumme der 2 Leisten ist deine Endwertung.

TEIL 4 - RÄTSEL IM DUNKELN



1 Formen

3 Bilbo (Startfeld)

5 Der Eine Ring

2 Rätsel

4 Wasserfeld

6 Gollum

Ziel

Löst die 8 Rätsel, indem ihr alle 4 benachbarten Felder jedes Rätselfeldes ausfüllt. Schnappt euch den Einen Ring, indem ihr alle benachbarten Felder um den Ring herum ausfüllt. Versucht so viele Wasserfelder wie möglich auszufüllen, da Bilbo nicht schwimmen kann.

Verwendetes Spielmaterial

 Schwarzer 12-seitiger Würfel

(In diesem Abenteuer werden keine anderen Würfel und Marker benötigt.)

Änderungen beim Spielablauf

Dieses Abenteuer spielt sich anders als die vorherigen. In jeder Runde wirft ein Hobbit den schwarzen 12-seitigen Würfel. Das Ergebnis gilt für alle.

Auf eurer Wertungstafel sind verschiedene Formen abgebildet, die 1 bis 6 Felder groß sind. Jeder Form ist eine Zahl zugeordnet.

Nach jedem Würfelwurf wählt ihr alle unabhängig voneinander eine Form auf eurer Wertungstafel, die zur gewürfelten Zahl passt oder zu **einer niedrigeren Zahl**. Zeichnet jetzt die passende Form ein, indem ihr die Felder auf eurer Karte ausfüllt. Ihr dürft die Form dabei drehen und/oder spiegeln.

Nachdem alle ihre Form eingezeichnet haben, wirft ein anderer Hobbit den schwarzen Würfel und eine neue Runde beginnt.

Pfadbeginn



Beginnt damit, eure Form benachbart zu Bilbo auszufüllen.

Ende des Abenteuers

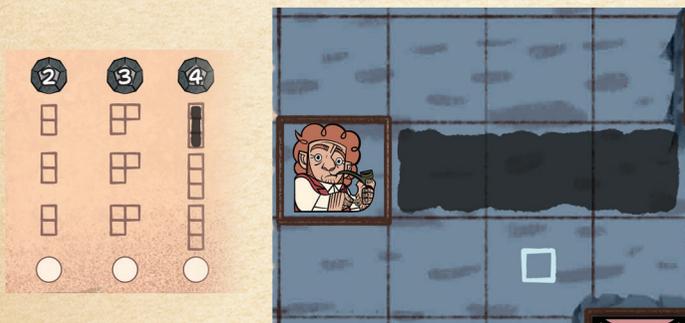


Das Abenteuer endet, sobald ein Hobbit alle 8 Rätsel gelöst hat. Alle anderen dürfen ihren Zug mit der gewürfelten Zahl noch beenden. Der Eine Ring spielt für das Beenden des Abenteuers keine Rolle.

SONDERREGELN

2 3 **Formen einzeichnen:** Fülle zuerst die gewählte Form auf deiner Wertungstafel aus, wobei du die oberste noch nicht ausgefüllte Form in der Spalte ausfüllst. Sobald du die 3. Form in einer Spalte ausgefüllt hast, kreuze das runde Feld darunter an. Solltest du eine Form mehr als drei Mal wählen, kannst du ihre Form weiterhin auf der Karte einzeichnen (siehe unten), allerdings nicht mehr auf der Wertungstafel ausfüllen.

Fülle als Nächstes die Felder auf der Karte aus, die deiner gewählten Form entsprechen. Das allererste Feld, das du ausfüllst, muss 1 der 3 Felder benachbart zu Bilbo sein. Bei jeder folgenden Form muss eines ihrer Felder benachbart zu einem bereits ausgefüllten Feld sein. Anders ausgedrückt: Alle ausgefüllten Felder auf der Karte müssen zu 1 zusammenhängenden Gruppe von Feldern gehören. (Hinweis: Felder, die sich nur an einer Ecke berühren, sind nicht benachbart zueinander.)



Beispiel: Es wurde eine 5 gewürfelt. Du entscheidest dich für die Form unter der 4. Das darfst du tun, da die Zahl 4 kleiner als die gewürfelte 5 ist. Jetzt füllst du die Form sowohl auf deiner Wertungstafel als auch auf deiner Karte aus.

12 Du darfst auf der Karte keine Felder ausfüllen, die bereits ausgefüllt sind. Auch die folgenden Felder dürfen nicht ausgefüllt werden: das Bilbo-Feld, die 8 Rätselfelder, alle 4 Felder des Einen Rings und alle Gollum-Felder. Dies sind blockierte Felder und können niemals Teil deiner zusammenhängenden Gruppe ausgefüllter Felder sein. Wasserfelder dagegen darfst du ausfüllen.

Falls eine 12 gewürfelt wird und du die 12 wählst, darfst du eine beliebige Form bestehend aus 6 zusammenhängenden Feldern auf der Karte ausfüllen.

 Falls du ein Feld ausfüllst, das eine Bonusform zeigt, füllst du auch diese Form auf der Karte aus (jedoch nicht auf der Wertungstafel). Falls du in einer Runde mehr als 1 Feld mit einer Bonusform ausfüllst, darfst du nur 1 der Bonusfelder verwenden. Weitere Bonusformen verfallen.



Rätsel lösen: Es gibt 8 Rätsel. Sobald du alle 4 benachbarten Felder eines Rätselfelds ausgefüllt hast, konntest du das Rätsel lösen. Kreuze das Rätsel auf der Karte an. Wer als Erstes ein bestimmtes Rätsel löst, erhält 3 Ruhmespunkte.



Den Einen Ring erhalten: Sobald du alle 8 benachbarten Felder des Einen Rings ausgefüllt hast, konntest du den Einen Ring für dich gewinnen. Kreuze den Einen Ring auf der Karte an. Wer als Erstes den Einen Ring für sich gewinnt, erhält 5 Ruhmespunkte.



Hinweis: Da ihr alle gleichzeitig am Zug seid und die Form der gewürfelten Zahl einzeichnet, können mehrere Hobbits gleichzeitig als Erste dasselbe Rätsel lösen oder den Einen Ring für sich gewinnen. Sollte das passieren, erhalten alle daran beteiligten Hobbits den Ruhm.



Wasserfelder: Beim Einzeichnen deiner Formen darfst du auch Wasserfelder ausfüllen. Am Ende des Abenteuers verlierst du für jedes nicht ausgefüllte Wasserfeld Punkte.

Wertung

Erste Leiste: Zähle die angekreuzten Rätselfelder auf der Karte zusammen und kreise den passenden Wert ein. Falls du den Einen Ring erhalten hast, kreise die 20 Punkte ein. Zähle die angekreuzten Formen-Spalten unten auf deiner Wertungstafel zusammen (jede Spalte, in der du die angegebene Form mindestens drei Mal gewählt hast) und kreise den passenden Wert ein. Zähle die eingekreisten Werte zusammen.

Zweite Leiste: Zähle die Werte aller nicht ausgefüllten Wasserfelder auf der Karte zusammen und trage die negativen Punkte im entsprechenden Feld ein. Trage auch deine gesammelten Ruhmespunkte ein. Zähle diese Werte zusammen.

Die Gesamtsumme der 2 Leisten ist deine Endwertung.

TEIL 5 - AUS DER PFANNE INS FEUER



AUS DER PFANNE INS FEUER

Auf der Flucht vor den Orks sehen sich die gefährten hungrigen Wargen und tödlichen Flammen ausgesetzt, während sie sich an Äste von Baumkronen klammern. Brennende Kiefernzapfen müssen als provisorische Waffen dienen, bis die Großen Adler eintreffen, um sie zu retten.

6 7 8 9 10 11 12 13
10 < 12 < 15 < 20 < 22 < 25 < 30 < 40

3-5 6-9 10+
5 < 10 < 20

10 5

Endwertung: /150

Das Abenteuer endet sofort, sobald ein Hobbit alle 13 Zwerge (auf Bäumen) sowohl über einen Pfad mit dem Tal-Feld als auch mit den Flugrouten der Adler verbunden hat.

Flügelzahn Vogel sitzen hier...

TEIL 5

FLUGROUTE DER GROSSEN ADLER
Fülle jedes Mal eine Flugroute bis zum nächsten Pfeil aus, wenn du 1 Schwert oder 1 Adler erhältst. Flugrouten blockieren keine Pfade und können gekreuzt werden.

KIEFERNZAPFEN
Du erhältst sie anstelle von Brot. Verwendung: Gib 1 Zapfen aus, um 1 Warg vom schwarzen Würfel nicht ausfüllen zu müssen.

WARG
Wird zu einem blockierten Feld, sobald seine Zahl gewürfelt wird.

ZWERGE RETTEN
Verbinde einen Zwerg sowohl mit einem Pfad zum Tal-Feld als auch mit einer Adler-Flugroute, um ihn zu retten.



- 1 Tal (Startfeld)
- 3 Wargfeld
- 5 Gandalf
- 2 Zwerg auf einem Baum
- 4 Flugroute der Adler
- 6 Adlerhorst

Ziel

Helft den Zwergen auf die Kiefernbäume zu fliehen, bevor die Warge ihnen den Weg abschneiden. Nutzt brennende Kiefernzapfen, um die Warge aufzuhalten, bis die Großen Adler eintreffen, um die Zwerge von den brennenden Bäumen zu retten und die Gruppe zum Adlerhorst zu fliegen.

Verwendetes Spielmaterial

-  5 weiße Reisewürfel
-  Die Kiefernzapfenmarker (werden in diesem Abenteuer statt Brot gesammelt, wenn du ein Brotsymbol erhalten würdest)
-  Schwarzer 12-seitiger Würfel

(Hinweis: Die Brot- und Schwertmarker werden in diesem Abenteuer nicht benötigt.)

Pfadbeginn

 Beginnt euren Pfad vom Tal-Feld aus (auf der linken Seite der Karte).

Ende des Abenteuers

 Das Abenteuer endet sofort, sobald ein Hobbit alle 13 Zwerge auf Bäumen sowohl über einen Pfad mit dem Tal-Feld als auch mit den Flugrouten der Großen Adler verbunden hat. Gandalf spielt für das Beenden des Abenteuers keine Rolle.



SONDERREGELN



Angriff der Warge: Wie auch schon in Teil 3 wirft der Start-Hobbit zu Beginn einer Runde den schwarzen 12-seitigen Würfel zusammen mit den 5 Reisewürfeln. Alle müssen sofort nach dem Wurf die 2 Wargfelder auf der Karte ausfüllen, die der Zahl auf dem schwarzen Würfel entsprechen. Diese Felder sind nun blockiert und können nicht betreten werden.



Brennende Kiefernzapfen: Nach dem Wurf des schwarzen Würfels kannst du 1 Kiefernzapfenmarker ausgeben, um 1 entsprechendes Wargfeld nicht ausfüllen zu müssen. Falls du 2 Kiefernzapfenmarker aus gibst, musst du keines der beiden Wargfelder ausfüllen. Falls die Zahl später erneut gewürfelt wird, musst du die noch nicht ausgefüllten Wargfelder ausfüllen oder erneut Kiefernzapfen ausgeben.



Wargfelder: Du darfst Wargfelder betreten, solange sie nicht blockiert sind. Sollte ein Feld blockiert werden, nachdem du es betreten hast, darfst du deinen Pfad normal fortsetzen.



Zwerge auf Bäumen: Die Zwerge laufen aus dem Tal auf die Kiefernbaume zu. Sobald du deinen Pfad mit einem Kiefernbaumfeld verbindest, kreuze den Zwerg (oder Gandalf) auf dem entsprechenden Feld auf der Karte an. Hinweis: Du darfst Kiefernbaumfelder nicht betreten und du kannst keine Pfade durch Kiefernbaumfelder hindurch verbinden (siehe Beispiel auf S. 8).



Flugrouten der Großen Adler: Jedes Mal, wenn du ein Schwert oder einen Adler erhältst, rücke die Adler vor: Wähle 1 der 3 Flugrouten und fülle sie von rechts nach links bis zum Pfeil des nächsten Baumes mit Zwerg aus.

Blockierte Wargfelder blockieren die Flugroute der Adler nicht. Ein angekreuzter Zwerg (oder Gandalf) auf einem Kiefernbaum, der mit einer ausgefüllten Flugroute verbunden ist, konnte gerettet werden. Dabei spielt es keine Rolle, in welcher Reihenfolge das Ankreuzen oder die Verbindung mit der Flugroute geschieht. Wer als Erstes eine bestimmte Flugroute beendet, erhält 4 Ruhmespunkte.



Hast du bereits alle 3 Flugrouten beendet, haben weitere Schwerter und Adler keinen Nutzen für dich.



Gandalfs Rettung: Wer als Erstes Gandalf retten konnte (jeweils verbunden mit einem Pfad und der Flugroute der Großen Adler), erhält 3 Ruhmespunkte und entfernt den schwarzen Würfel aus dem Spiel. Es erscheinen keine weiteren Warge.



Adlerhorst: Falls du das Feld mit dem Adlerhorst auf der rechten Seite der Karte betrittst, kreuze es an. Am Ende des Abenteuers erhältst du 5 Bonuspunkte. Diese Punkte können von allen Hobbits gesammelt werden.

Wertung

Erste Leiste: Zähle die angekreuzten Felder mit einem Zwerg auf deiner Karte zusammen (alle Zwerge, die über einen Pfad mit dem Tal-Feld verbunden sind) und kreise den passenden Wert ein. Zähle als Nächstes alle geretteten Zwerge zusammen (alle Zwerge, die sowohl über einen Pfad mit dem Tal-Feld als auch mit der Flugroute eines Großen Adlers verbunden sind) und kreise den passenden Wert ein. Zähle die 2 eingekreisten Werte zusammen.

Zweite Leiste: Zähle die Kiefernzapfenmarker zusammen, die du noch übrig hast, und kreise den passenden Wert ein. Falls du Gandalf retten konntest, kreise die 10 Punkte ein. Trage auch deine gesammelten Ruhmespunkte und die Bonuspunkte für den Adlerhorst ein. Zähle diese Werte zusammen.

Die Gesamtsumme der 2 Leisten ist deine Endwertung.

TEIL 6 - DER DUNKLE WEG DURCH DEN DÜSTERWALD



TEIL 6

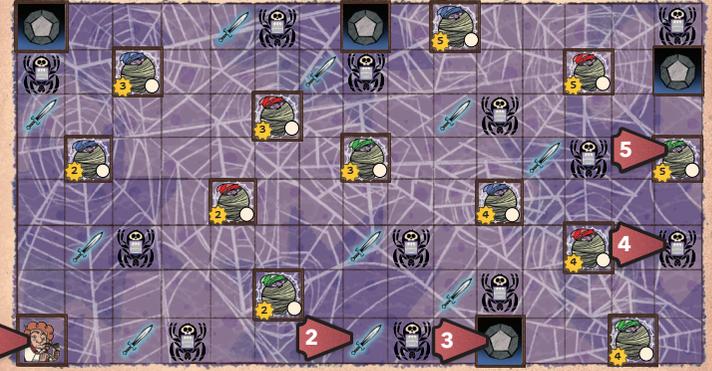
Bilbo und die Zwerge verirren sich im Dusterwald und werden von Riesenspinnen angegriffen. Bilbo kann sich wehren, doch die Zwerge verfangen sich in dicken Spinnennetzen – ihr Schicksal hängt am seidenen Faden...

SPINNEN-FELD
Beim Ausfüllen: Fülle 1 zusätzliches Feld aus.

GEFANGENER ZWERG
Fülle alle benachbarten Felder aus, um ihn zu befreien.

STICH
Vermeide es, diese Felder auszufüllen, um Punkte zu erhalten.

PERSÖNLICHE WÜRFE
Fülle alle benachbarten Felder aus, um den schwarzen Würfel zu werfen und die gewürfelte Zahl zu verwenden (gilt nur für dich persönlich).



5 < 10 < 15 < 20 < 25 < 30

10 < 15 < 20 < 25 < 30 < 40 < 50 < 60 = /90

4 < 7 < 10 < 12

Endwertung: /132

Das Abenteuer endet, sobald ein Hobbit alle 12 Spinnen-Felder ausgefüllt hat. Alle anderen dürfen ihren Zug mit der gewürfelten Zahl noch beenden.

- Bilbo (Startfeld)
- Persönlicher Wurf
- Netzbündel
- Stich
- Spinnen-Feld

Ziel

Füllt die Spinnen-Felder aus und befreit die 12 Zwerge, die in den Netzbündeln gefangen sind, indem ihr alle benachbarten Felder eines Netzbündel-Felds ausfüllt. Versucht dabei, nicht die Schwertfelder auszufüllen, damit Bilbo sein Schwert Stich zum Einsatz bringen kann.

Verwendetes Spielmaterial

- Schwarzer 12-seitiger Würfel
(In diesem Abenteuer werden keine anderen Würfel und Marker benötigt.)

Pfadbeginn



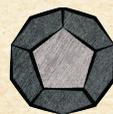
Beginnt damit, eure Form benachbart zu Bilbo auszufüllen.

Ende des Abenteuers



Das Abenteuer endet, sobald ein Hobbit alle 12 Spinnen-Felder ausgefüllt hat. Alle anderen dürfen ihren Zug mit der gewürfelten Zahl noch beenden. (Die Netzbündel spielen für das Beenden des Abenteuers keine Rolle.)

Änderungen beim Spielablauf



Wie in Teil 4 wirft in jeder Runde ein Hobbit den schwarzen 12-seitigen Würfel. Das Ergebnis gilt für alle.

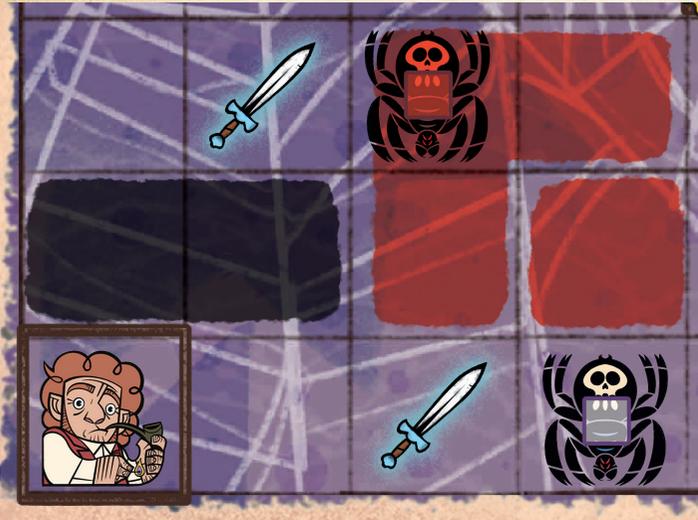
Auf eurer Wertungstafel sind verschiedene Formen abgebildet, die 1 bis 6 Felder groß sind. Jeder Form ist eine Zahl zugeordnet. Nach jedem Würfelwurf wählt ihr alle unabhängig voneinander eine Form auf eurer Wertungstafel, die zur gewürfelten Zahl passt oder zu **einer niedrigeren Zahl**. Zeichnet jetzt die passende Form ein, indem ihr die Felder auf eurer Karte ausfüllt. Ihr dürft die Form dabei drehen und/oder spiegeln. (Siehe S. 14.) Auf die folgenden Felder dürfen keine Formen eingezeichnet werden: auf das Bilbo-Feld, auf alle 12 Netzbündel-Felder und alle 4 „Persönlicher Wurf“-Felder.

Nachdem alle ihre Form eingezeichnet haben, wirft ein anderer Hobbit den schwarzen Würfel und eine neue Runde beginnt.

SONDERREGELN



Spinnen-Felder: Sobald du ein Spinnen-Feld ausfüllst, fülle auch die Bonusform auf deiner Karte aus (jedoch nicht auf der Wertungstafel). Falls du in einer Runde mehr als 1 Spinnen-Feld ausfüllst, darfst du auch all diese Bonusformen ausfüllen. Es geht keine Bonusform verloren.



Beispiel: In einem früheren Zug hast du die schwarze Form eingezeichnet. Es wurde eine 3 gewürfelt. Du zeichnest die 3-teilige rote Form ein und füllst dabei ein Spinnen-Feld aus. Deshalb füllst du auch noch 1 rote Bonusform aus.



Zwerg befreien: Sobald du alle benachbarten Felder eines Netzbündels ausgefüllt hast, befreist du einen Zwerg. Kreuze das entsprechende Netzbündel-Feld an.

Falls du als Erstes einen bestimmten Zwerg befreit hast, erhältst du seine Ruhmespunkte. Jeder Zwerg kann durch seine Kapuzenfarbe und seinen Ruhmeswert eindeutig zugeordnet werden. Teile dies den anderen mit, damit sie die passenden Ruhmespunkte auf ihrer Karte ausfüllen, um anzuzeigen, dass diese nicht mehr gesammelt werden können.



Hinweis: Da ihr alle gleichzeitig am Zug seid und die Form der gewürfelten Zahl eingezeichnet, können mehrere Hobbits gleichzeitig als Erstes den gleichen Zwerg retten. Sollte das passieren, erhalten alle daran beteiligten Hobbits den Ruhm.



Persönliche Würfe: Sobald du alle benachbarten Felder um ein Feld mit einem schwarzen Würfelsymbol ausgefüllt hast, fülle auch dieses Feld aus. Wirf dann den schwarzen 12-seitigen Würfel und verwende die gewürfelte Zahl wie üblich, sie gilt aber nur für dich persönlich. Fülle die entsprechende Form sowohl auf deiner Karte als auch auf deiner Wertungstafel aus.

Für das Sammeln von Ruhmespunkten gelten die Persönlichen Würfe in einer Runde, als würden sie zeitgleich mit dem Wurf zu Beginn der Runde stattfinden. Falls du in derselben Runde sowohl einen Persönlichen Wurf als auch eine Bonusform (durch ein Spinnen-Feld) erhältst, darfst du diese in beliebiger Reihenfolge verwenden.

Wertung

Erste Leiste: Zähle die ausgefüllten Spinnen-Felder auf der Karte zusammen und kreise den passenden Wert ein. Zähle als Nächstes die angekreuzten Netzbündel-Felder auf der Karte zusammen (Zwerg, die du befreit hast) und kreise den passenden Wert ein. Zähle die 2 eingekreisten Werte zusammen.

Zweite Leiste: Zähle die nicht ausgefüllten Stich-Felder auf der Karte zusammen und kreise den passenden Wert ein. Zähle als Nächstes die Zahlen in den schwarzen Würfeln über den angekreuzten Formen-Spalten unten auf deiner Wertungstafel zusammen (jede Spalte, in der du die angegebene Form mindestens drei Mal gewählt hast) und trage die Summe in das Kästchen neben dem schwarzen Würfel ein.

(Beispiel: Wenn du die Formen 1, 4 und 9 mindestens drei Mal gewählt hast, trägst du als Summe 14 Punkte ein.) Trage abschließend auch deine gesammelten Ruhmespunkte ein. Zähle die 3 Werte zusammen.

Die Gesamtsumme der 2 Leisten ist deine Endwertung.

TEIL 7 - AUF DER TÜRSCHWELLE



AUF DER TÜRSCHWELLE
Schließlich erreichen die Reisenden den Einsamen Berg. Bei einer kurzen Begegnung machen sie Smaug so wütend, dass er aus dem Berg hervorkommt, um Seestadt anzugreifen, wobei er seinen glitzernden Schatz unbewacht zurücklässt ...

PROT-BEWEGUNGSREGEL
Nach dem Einzeichnen eines Pfades darfst du 1 Brotmarker ausgeben, um 1 zusätzlichen Pfadabschnitt einzuzichnen, der mit den zuvor gezeichneten verbunden sein muss. (Nur ein Mal pro Runde.)

ANKERDES SCHIFF
Verbinde es von beiden Seiten, um die Berghang-Region freizuschalten.

LAGERPLATZ
Gib 2 Brote aus, um dieses Feld zu betreten.

UNTERHALTUNG MIT SMAUG
Schreibe das Ergebnis des schwarzen Würfels entweder in einen Stern in der Bilbo- oder in der Smaug-Reihe. Ziehe die untere Zahl (€) von der oberen Zahl (+) ab.

20 < 15 < 20 < 30

1-4 5-9 10-13

20 < 30 < 40

5 < 10 < 20 < 30

Verzette einen Drachen niemals durch windigen Plumen (nicht ratsam ...)

Das Abenteuer endet sofort, sobald ein Hobbit alle 13 Felder mit den grünen Edelsteinen betreten hat.

Endwertung: /84 /82 /66

- | | | | | |
|--------------------|---|------------------------|----------------------------|--------------------------|
| 1 Seestadt | 4 Das Innere des Einsamen Berges | 7 Schiff | 10 Schwarzer Würfel | 13 Der Arkenstein |
| 2 Ackerland | 5 Fässer (Startfeld) | 8 Regionsgrenze | 11 Smaug und Bilbo | 14 Drossel |
| 3 Berghang | 6 Waldfluss | 9 Lagerplatz | 12 Grüne Edelsteine | |

Ziel

Sammelt Brotmarker für eine schnellere Reise und rastet auf eurem Weg an Lagerplätzen. Verbindet das ankernde Schiff mit eurem Pfad, bevor ihr euch in die Hügel wagt. Nachdem ihr im Berg angekommen seid, müsst ihr euch gegen den Drachen behaupten, während ihr Edelsteine sammelt. Vergesst dabei aber nicht, genügend Schwerter für die finale Schlacht zu sammeln ...

Verwendetes Spielmaterial

-  5 weiße Reisewürfel
-  Die Schwertmarker
-  Die Brotmarker
-  Schwarzer 12-seitiger Würfel

Pfadbeginn

Beginnt euren Pfad vom Fässer-Feld aus (in der linken unteren Ecke der Karte) und verlängert ihn bis in den Berg hinein. Pfade können gleichzeitig in der Seestadt- und Waldfluss-Region eingezeichnet werden.

Regionen

Dieses Abenteuer hat 5 Regionen: Waldfluss, Seestadt, Ackerland, Berghang und das Innere des Einsamen Berges (siehe Regeln für Regionen auf Seite 7).

Waldfluss-Region: Du kannst deine Pfade auch dann in Waldfluss-Felder einzeichnen, wenn du schon eine andere Region betreten hast. Waldfluss-Felder und Ackerland-Felder können nur über das Schiff verbunden werden.

Ende des Abenteuers

Das Abenteuer endet sofort, sobald ein Hobbit alle 13 Felder mit den grünen Edelsteinen betreten hat.

Änderungen beim Spielablauf

Brot-Bewegungsregel: In diesem Abenteuer gilt eine besondere Bewegungsregel. Nachdem du einen neuen Pfadabschnitt eingezeichnet hast, darfst du 1 Brotmarker ausgeben, um 1 zusätzlichen Pfadabschnitt einzuzichnen. Zuerst musst du den Pfadabschnitt des gewählten weißen Würfels (oder der Magie-Aktion) fertig eingezeichnet haben, bevor du den zusätzlichen Pfad einzeichnest. Du musst diesen soeben eingezeichneten Pfad entweder verlängern oder überzeichnen. Kann nur ein Mal pro Runde verwendet werden.

SONDERREGELN



Seestadt: Sobald du ein Brot-Feld betrittst, erhältst du 1 Brotmarker. Wer als Erstes das Seestadt-Feld in der oberen linken Ecke betritt, erhält 3 Ruhmespunkte.



Ankerndes Schiff: Am Ende des Waldflusses musst du den Pfad mit dem Ankernden Schiff verbinden. Du musst ebenfalls einen Pfad von der Landseite aus (über die Ackerland-Region) mit dem Ankernden Schiff verbinden. Beide Pfade müssen über das Schiff-Feld miteinander verbunden werden. Wer es als

Erstes von einer bestimmten Seite verbindet, erhält die zugehörigen 3 Ruhmespunkte. Die Berghang-Region kannst du nur betreten, sobald beide Pfade am Ankernden Schiff verbunden sind. Streiche das Schloss durch, wenn du beide Pfade dort verbunden hast.



Lagerplatz: Jedes Mal, wenn du ein Lagerplatz-Feld zum ersten Mal betrittst, musst du 2 Brotmarker ausgeben. Hast du nicht genug Brot, darfst du ein solches Feld nicht betreten. Kreuze das Feld nach dem Ausgeben der Brotmarker an.



Drossel: Sobald du das Drossel-Feld betrittst, kreuze es an. Am Ende des Abenteuers erhältst du 5 Bonuspunkte. Diese Punkte können von allen Hobbits gesammelt werden.



Unterhaltung mit Smaug (Schwarzer Würfel):

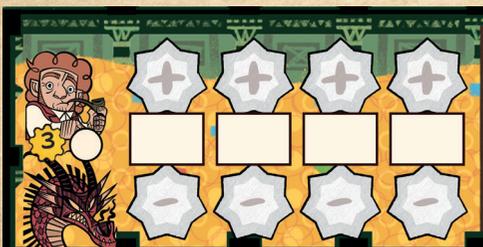
Das erste Feld im Inneren des Einsamen Berges zeigt 2 schwarze Würfelsymbole. Es gibt in dieser Region noch 3 weitere Felder mit je 1 schwarzen Würfelsymbol.



Jedes Mal, wenn du zum ersten Mal ein Feld mit einem oder mehr schwarzen

Würfelsymbolen betrittst, wirf für jedes Symbol ein Mal den schwarzen 12-seitigen Würfel. Du darfst jede gewürfelte Zahl in einen der Sterne („+“ oder „-“) im „Smaug und Bilbo“-Bereich auf der Karte schreiben.

Sobald du in beide Sterne einer Spalte eine Zahl geschrieben hast, ziehe die untere Zahl von der oberen Zahl ab und schreibe das Ergebnis in das Kästchen dazwischen. Am Ende des Abenteuers erhältst du diese Punkte.



Hinweis: Um negative Punkte zu vermeiden, kannst du auf das Aufschreiben gewürfelter Zahlen verzichten. Jedes Würfelsymbol darf nur ein Mal verwendet werden.



Auf deiner Wertungstafel gibt es Magie-Aktionen, die weitere schwarze Würfelwürfe freischalten oder dir erlauben, die Zahl 1 in einen Stern von Smaug oder die Zahl 12 in einen Stern von Bilbo im „Smaug und Bilbo“-Bereich der Karte zu schreiben. Diese Magie-Aktionen darfst du nur freischalten, nachdem du die Region im Inneren des Einsamen Berges betreten hast. (Du darfst allerdings schon davor jeweils das erste Zaubererhut-Kästchen ausfüllen, um die Freischaltung der Aktion vorzubereiten.)

Wer als Erstes in alle 8 Sterne eine Zahl geschrieben hat, erhält 3 Ruhmespunkte.



Der Arkenstein: Sobald du das Arkenstein-Feld in der unteren rechten Ecke der Karte betrittst, kreuze es an. Am Ende des Abenteuers erhältst du 5 Bonuspunkte. Diese Punkte können von allen Hobbits gesammelt werden.

Wertung

Erste Leiste: Zähle die ausgefüllten Lagerplatz-Felder auf der Karte zusammen und kreuze den passenden Wert ein. Zähle als Nächstes die Werte in den mittleren Kästchen der fertigen Spalten im „Smaug und Bilbo“-Bereich zusammen und trage die Summe in das Kästchen neben dem Drachen ein. Trage auch deine gesammelten Bonuspunkte für die Drossel und den Arkenstein ein. Zähle diese Werte zusammen.

Zweite Leiste: Zähle die betretenen Felder mit einem grünen Edelstein zusammen und kreuze den passenden Wert ein. Zähle als Nächstes alle gesammelten Schwertmarker und kreuze den passenden Wert ein. Trage abschließend auch die verdienten Ruhmespunkte ein. Zähle die Werte zusammen.

Die Gesamtsumme der 2 Leisten ist deine Endwertung.

TEIL 8 - FEUER UND WASSER



FEUER UND WASSER

Smaug greift mit Feuer und Zorn Seestadt an. Doch Bard, ein mutiger Bogenschütze, weiß von einer verborgenen Schwachstelle und stellt sich dem Drachen. Können die Bewohner von Seestadt den sich ausbreitenden Flammen entkommen, bevor es zu spät ist?

PROT-BEWEGUNGSREGEL
Nach dem Einzeichnen eines Pfades darfst du 1 Brotmarker ausgeben, um 1 zusätzlichen Pfadabschnitt einzuzichnen, der mit den zuvor gezeichneten verbunden sein muss. (Nur ein Mal pro Runde.)

SCHWARZE ZAHL VERÄNDERN
Nach dem Wurf: Du darfst Schwertner ausgeben, um die Zahl pro Schwert für dich um 1 nach oben oder unten zu verändern.

SMAUG PEKÄMPFEN
Nach dem Wurf: Ist die Zahl auf dem ausgefüllt/eingekreist, fülle sie stattdessen mit dem schwarzen Zahlen aus.

SMAUG BESCHÄDIGT HÄUSER
Nach dem Wurf: Fülle 1 Zahl eines nicht gesicherten Hauses aus, die deiner schwarzen Zahl entspricht.

HÄUSER SICHERN
Beim Verbinden: Kreise die Zahlen eines nicht zerstörten Hauses ein, um es zu sichern.

Such nach der Probe auf der linken Brustseite, wenn er anliegt ...

Endwertung: 7/20

Das Abenteuer endet sofort, sobald ein Hobbit Smaug besiegt hat oder sobald ein Hobbit alle 10 Boote angekreuzt hat.



-  Boot
-  Smaug
-  Bard (Startfeld)
-  Haus
-  Drossel

Ziel

Verbindet Bard mit den Häusern, bevor Smaug sie zerstört, und mit den Booten, um die Einwohner von Seestadt in Sicherheit zu bringen. Holt euch wertvolle Punkte auf dem Drossel-Feld ab. Und beschießt Smaug mit Pfeilen, um ihm letztendlich den finalen dreizehnten Treffer zuzufügen.

Verwendetes Spielmaterial

-  5 weiße Reisewürfel
-  Die Schwertmarker (**jeder Hobbit beginnt mit 5 Schwertmarkern**)
-  Die Brotmarker
-  Schwarzer 12-seitiger Würfel

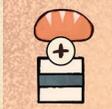
Pfadbeginn

 Beginnt euren Pfad vom Bard-Feld aus (in der rechten unteren Ecke der Karte).

Ende des Abenteuers

 Das Abenteuer endet sofort, sobald ein Hobbit Smaug besiegt hat oder sobald ein Hobbit alle 10 Boote auf der Karte angekreuzt hat.

Änderungen beim Spielablauf

 **Brot-Bewegungsregel:** In diesem Abenteuer gilt eine besondere Bewegungsregel. Nachdem du einen neuen Pfadabschnitt eingezeichnet hast, darfst du 1 Brotmarker ausgeben, um 1 zusätzlichen Pfadabschnitt einzuzichnen. Zuerst musst du den Pfadabschnitt des gewählten weißen Würfels (oder der Magie-Aktion) fertig eingezeichnet haben, bevor du den zusätzlichen Pfad einzeichnest. Du musst diesen soeben eingezeichneten Pfad entweder verlängern oder überzeichnen. Kann nur ein Mal pro Runde verwendet werden.

SONDERREGELN



Smaug greift an: Der Start-Hobbit wirft zu Beginn einer Runde den schwarzen 12-seitigen Würfel zusammen mit den 5 Reisewürfeln. Nach dem Wurf müssen sofort alle die Effekte der gewürfelten **Schwarzen Zahl** anwenden.

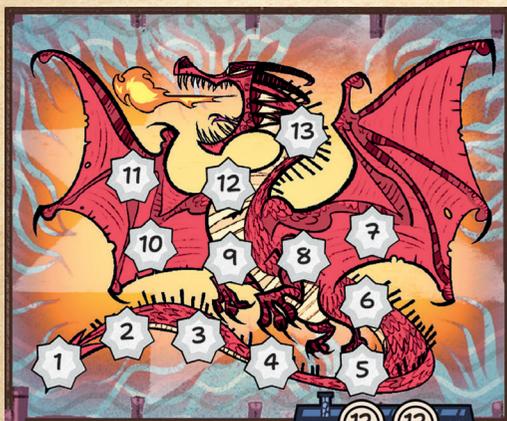


Schwarze Zahl verändern: Nach dem Würfeln der Schwarzen Zahl hat jeder Hobbit die Möglichkeit, sie für sich zu verändern. Für jeden ausgegebenen Schwertmarker darfst du die Zahl um 1 erhöhen oder senken. (Um die Zahl von 6 auf 4 zu senken, musst du z.B. 2 Schwertmarker ausgeben.) Die veränderte Zahl muss im Bereich von 1 bis 13 liegen. Die 13 ist durch Veränderung der Zahl möglich. Jeder Hobbit kann nach den Veränderungen eine unterschiedliche (persönliche) Schwarze Zahl haben.



Effekte der Schwarzen Zahl: Die Häuser in Seestadt zeigen Zahlen von 1 bis 12. Ein Haus besteht entweder aus 1 oder 2 Feldern. Sieh dir das Haus mit der Zahl an, die deiner persönlichen Schwarzen Zahl entspricht. Falls das Haus noch nicht ausgefüllte Zahlen hat, fülle 1 der Zahlen aus. Wenn du die 1. Zahl eines aus 2 Feldern bestehenden Hauses ausfüllst, passiert nichts weiter. Solltest du aber die letzte Zahl eines Hauses (die 2. Zahl eines 2-Felder-Hauses oder die einzige Zahl eines 1-Felder-Hauses) ausfüllen, **zerstört** Smaug das Haus. Fülle jetzt alle Felder des Hauses aus, nicht nur seine Zahlen.

Falls alle Zahlen des Hauses bereits ausgefüllt oder eingekreist sind, verfehlt Smaugs Angriff sein Ziel und du gehst zum Gegenangriff über. Fülle die entsprechende Zahl im Smaug-Bereich auf der Karte aus. Ist die Zahl auf Smaug bereits ausgefüllt, passiert nichts.



Häuser sichern: Ein Haus ist gesichert, sobald du es über einen Pfad mit Bard verbindest und es mindestens noch 1 nicht ausgefüllte Zahl hat. Wenn das passiert, kreise alle nicht ausgefüllten Zahlen des Hauses ein, nicht aber das gesamte Feld.

Wichtig: Ein zerstörtes Haus hat alle seine Felder komplett ausgefüllt. Ein gesichertes Haus hat alle seine Zahlen entweder eingekreist oder ausgefüllt. Ein Haus, das noch nicht ausgefüllte oder nicht eingekreiste Zahlen hat, ist weder zerstört noch gesichert. Es kann noch von Smaug noch zerstört oder von Bard gesichert werden.



Leute evakuieren: Sobald du ein Boot am Rand der Karte mit deinem Pfad verbindest, kreuze es an. Wer als Erstes 2 bestimmte benachbarte Boote angekreuzt hat, erhält dafür 3 Ruhmespunkte.



Drossel: Die Drossel gibt Bard den entscheidenden Hinweis, was Smaugs Schwachstelle ist. Sobald du das Drossel-Feld in der oberen rechten Ecke der Karte betrittst, kreuze es an. Am Ende des Abenteuers verdienst du 12 Bonuspunkte. Diese Punkte können von allen Hobbits gesammelt werden.



Smaug besiegen: Sobald du alle 13 Zahlen im Smaug-Bereich auf der Karte ausgefüllt hast, hast du Smaug den Schrecklichen besiegt.



Spezielle Gandalf-Fähigkeit: Fülle eine beliebige Zahl im Smaug-Bereich auf der Karte aus.

Wertung

Erste Leiste: Zähle die Anzahl der nicht zerstörten Häuser auf der Karte zusammen und kreise den passenden Wert ein. Trage als Nächstes deine gesammelten Ruhmespunkte und die Bonuspunkte der Drossel ein. Zähle diese Werte zusammen.

Zweite Leiste: Zähle die Anzahl der ausgefüllten Zahlen im Smaug-Bereich auf der Karte zusammen und kreise den passenden Wert ein. Zähle als Nächstes die mit Bard verbundenen Boote auf der Karte zusammen und kreise den passenden Wert ein. Zähle die 2 Werte zusammen. Die Gesamtsumme der 2 Leisten ist deine Endwertung.

EXPERTEN-MODUS

Wenn ihr eine größere Herausforderung sucht, könnt ihr die Schwierigkeit jedes Abenteuers erhöhen. Befolgt dabei vor Beginn eines Abenteuers die Anweisungen auf den folgenden Seiten. Wir empfehlen allerdings, die Abenteuer zuerst auf normaler Schwierigkeit zu spielen. In späteren Partien könnt ihr die Schwierigkeit für alle oder nur für einzelne Hobbis erhöhen. Dadurch lässt sich das Spielerlebnis an Hobbis mit unterschiedlicher Spielerfahrung individuell anpassen.

Teil 1 – Ein unerwartetes Fest



Fülle wie oben die 4 markierten Felder auf deiner Karte aus. Diese Felder sind blockiert. Du darfst sie nicht betreten und kannst keine Pfade durch diese Felder hindurch verbinden.

Teil 4 – Rätsel im Dunkeln



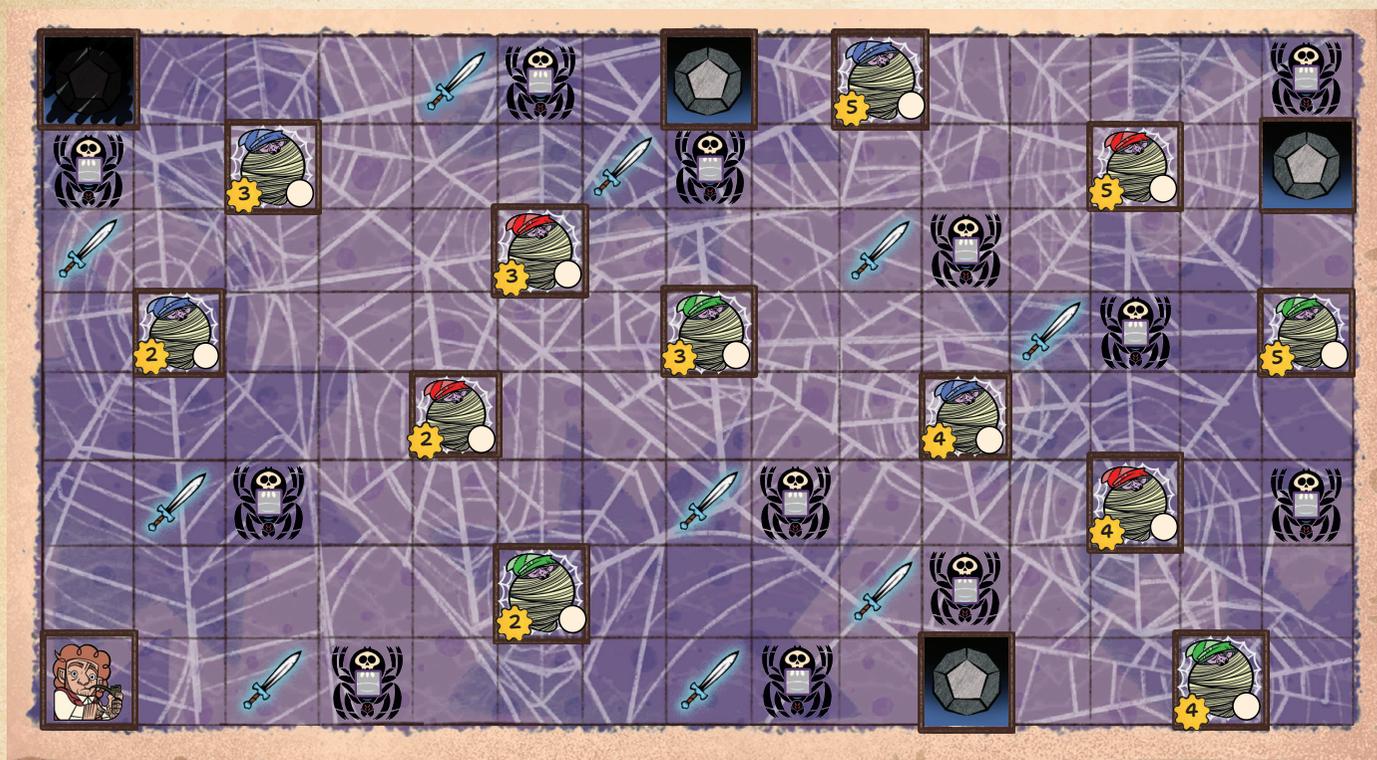
Umrande wie oben die 3 Felder auf deiner Karte. Diese Felder sind blockiert. Du kannst sie nicht ausfüllen.

Teil 5 – Aus der Pfanne ins Feuer



Fülle wie oben das Feld auf deiner Karte aus. Dieses Feld ist blockiert. Du darfst es nicht betreten und kannst keine Pfade durch dieses Feld hindurch verbinden.

Teil 6 – Der dunkle Weg durch den Dusterwald



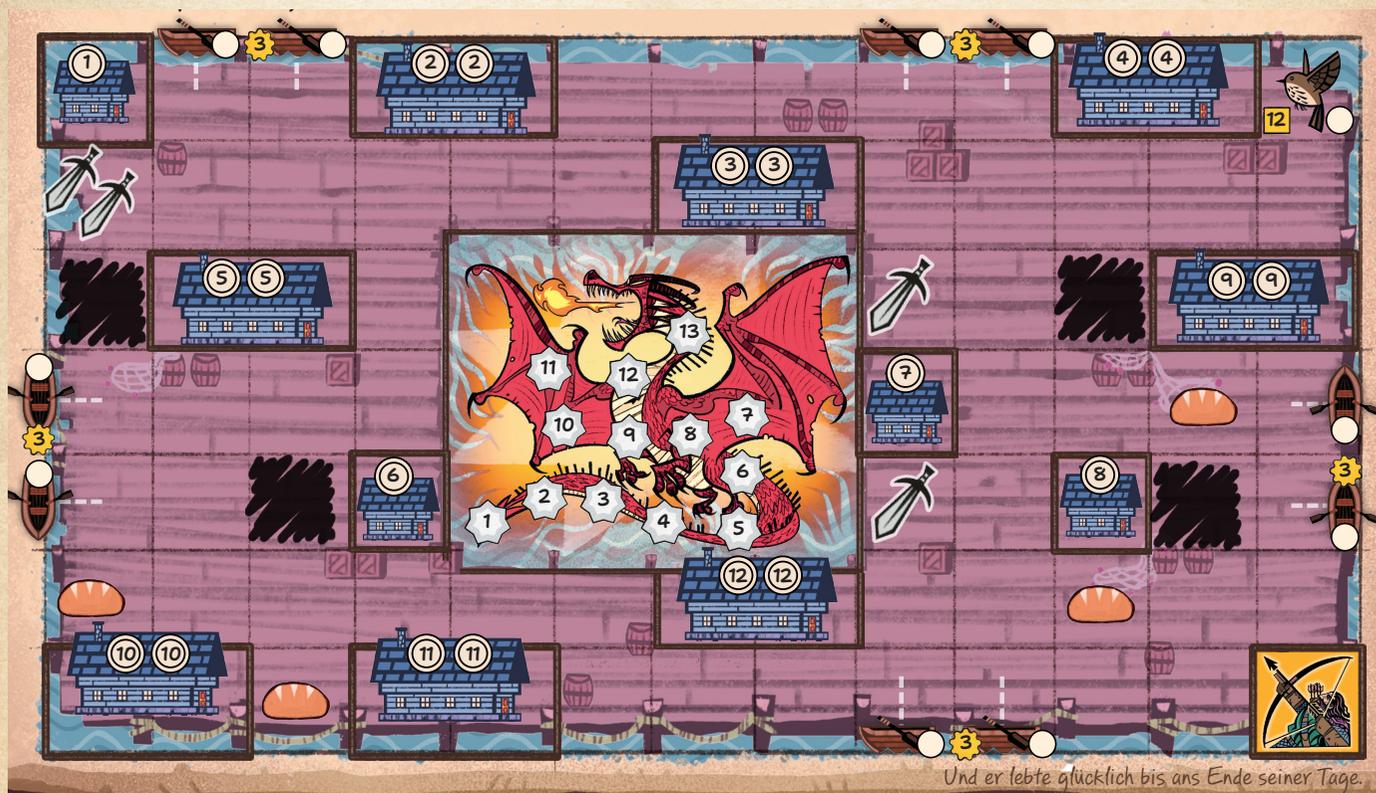
Fülle wie oben das Feld in der oberen linken Ecke auf deiner Karte aus. Das Würfelsymbol ist für dich nicht nutzbar. Die anderen 3 Felder mit dem schwarzen Würfelsymbol können wie üblich verwendet werden.

Teil 7 – Auf der Türschwelle



Fülle wie oben die 3 Felder auf deiner Karte aus. Diese Felder sind blockiert. Du darfst sie nicht betreten und kannst keine Pfade durch diese Felder hindurch verbinden.

Teil 8 – Feuer und Wasser



Fülle wie oben die 4 markierten Felder auf deiner Karte aus. Diese Felder sind blockiert. Du darfst sie nicht betreten und kannst keine Pfade durch diese Felder hindurch verbinden.

EPISCHER MODUS

Wenn ihr schon sehr erfahrene Hobbits seid, könnt ihr Teil 7 und Teil 8 zum Schlussakt eurer epischen Geschichte kombinieren.

Spielt Teil 7 ohne Änderungen.

Beginnt Teil 8 mit den Schwertmarkern, die ihr in Teil 7 gesammelt habt (statt mit den üblichen 5 Schwertmarkern).
Beginnt Teil 8 mit den Brotmarkern, die ihr am Ende von Teil 7 noch übrig hattet (statt ohne Brotmarker).

Falls ein Hobbit in Teil 7 nicht die 5 Bonuspunkte für die Drossel verdient hat, muss er zu Beginn von Teil 8 das Drossel-Feld oben rechts in der Ecke der Karte ausfüllen.

Zählt die Endwertungen beider Abenteuer zusammen. Wer die meisten Punkte hat, wird zum epischen Meisterhobbit der Reise gekürt!

SOLO-MODUS

Nimm dir ein 1 Abenteuerbuch, 1 Stift und den Solo-Marker. Suche dir aus, welchen Teil du spielen möchtest, und schlage die entsprechende Seite des Abenteuerbuchs auf. Nimm dir wie üblich das benötigte Spielmaterial. Mache dich auf den folgenden beiden Seiten mit den Sonderregeln für den Solo-Modus vertraut. Lege dann den Solo-Marker auf der nächsten Seite dieser Anleitung auf das Feld für Runde 1 auf der Rundenleiste. Achte während der Partie darauf, in welcher Runde du dich befindest.

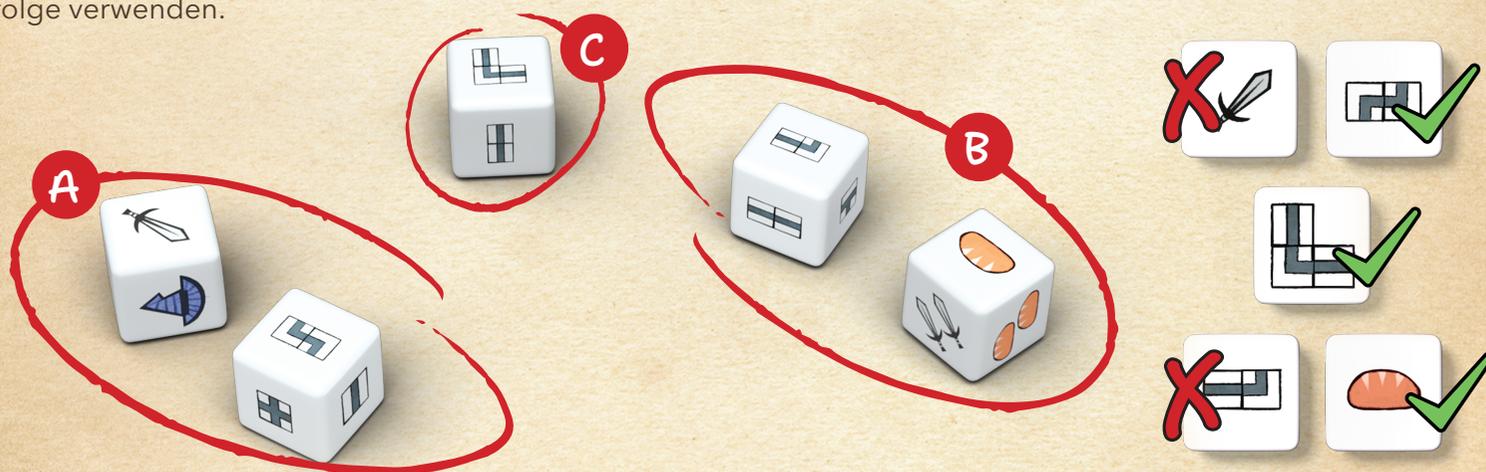
SOLO-SPIELABLAUF

Das Spiel wird nach den üblichen Regeln gespielt - mit diesen 2 Ausnahmen: Das Auswählen der Würfel und die Spielende-Bedingung funktionieren im Solo-Modus anders.

Spielablauf

Wirf in jeder Runde die 5 weißen Reisewürfel und teile sie, abhängig wie sie auf dem Tisch landen, in 3 Gruppen ein: zuerst eine Gruppe mit 2 Würfeln, dann eine mit 1 Würfel und zuletzt wieder eine mit 2 Würfeln. Die zwei Würfel, die zufällig am weitesten links gelandet sind, werden zu einer Gruppe **A**, die 2 Würfel ganz rechts werden zu einer Gruppe **B** und der Würfel in der Mitte wird zu seiner eigenen Gruppe **C**.

In jeder Runde musst du 3 Würfel nehmen: 1 Würfel aus jeder Gruppe. Du darfst die Würfel in beliebiger Reihenfolge verwenden.



Beispiel: Du nimmst dir aus der linken Gruppe den Würfel mit dem Pfadabschnitt und legst den anderen Würfel beiseite. Bei der rechten Gruppe wählst du den Würfel mit dem Brotsymbol und legst den anderen beiseite. Dann nimmst du dir den einzigen Würfel aus der mittleren Gruppe.

Nachdem du den 3. Würfel verwendet hast, schiebe den Solo-Marker auf der Rundenleiste 1 Feld weiter. Wenn das Spiel noch nicht beendet ist, wirf alle 5 weißen Reisewürfel für eine neue Runde.

Ruhmespunkte

Zu Beginn der Runden 3, 5, 7, 9, 11 und 13, noch bevor du die Würfel für die neue Runde wirfst, musst du ein noch nicht ausgefülltes Ruhmessymbol ausfüllen, das du noch nicht gesammelt hast (falls noch eines vorhanden ist). Ausgefüllte Ruhmessymbole kannst du nicht mehr sammeln.

Zusätzliche Spielende-Bedingung

Das Spiel endet, sobald du die übliche Spielende-Bedingung erfüllst oder falls du das Rundenlimit erreicht hast. Jedes Abenteuer hat sein eigenes Rundenlimit, das auf der nächsten Seite angegeben ist.

Sobald das Abenteuer endet, zähle wie üblich deine Punkte zusammen. Solltest du die Spielende-Bedingung erfüllt haben (das Spiel wurde also nicht durch das Rundenlimit beendet), verdienst du 20 zusätzliche Punkte.

Für eine zusätzliche Herausforderung kannst du auch im Experten-Modus spielen (siehe S. 24-28). Solltest du dabei das Spiel über die Spielende-Bedingung beenden, verdienst du 50 zusätzliche Punkte (statt wie üblich 20 Punkte).

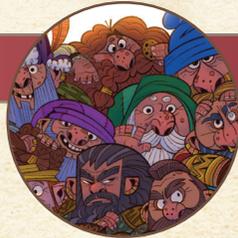
RUNDENLEISTE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----



Teil 1

Rundenlimit: 8 Runden



Teil 2

Rundenlimit: 8 Runden



Teil 3

Rundenlimit: 8 Runden

Wende den schwarzen Würfel an, bevor du die weißen Reisewürfel verwendest.



Teil 4

Rundenlimit: 8 Runden

Wirf den schwarzen 12-seitigen Würfel und wähle 2 Formen, die zur gewürfelten Zahl oder einer niedrigeren Zahl passen, und zeichne sie auf der Karte ein. Sie können die gleiche Form oder unterschiedliche Formen haben. Fülle auch beide Formen auf der Wertungstafel aus. Schiebe vor dem nächsten Wurf den Solo-Marker auf der Rundenleiste weiter.

Du darfst pro Runde 2 Bonusformen einzeichnen. Weitere Bonusformen verfallen.



Teil 5

Rundenlimit: 9 Runden

Wende den schwarzen Würfel an, bevor du die weißen Reisewürfel verwendest.



Teil 6

Rundenlimit: 7 Runden

Wirf den schwarzen 12-seitigen Würfel und wähle 2 Formen, die zur gewürfelten Zahl oder einer niedrigeren Zahl passen, und zeichne sie auf der Karte ein. Sie können die gleiche Form oder unterschiedliche Formen haben. Fülle auch beide Formen auf der Wertungstafel aus. Schiebe vor dem nächsten Wurf den Solo-Marker auf der Rundenleiste weiter.

Verwende Persönliche Würfe erst, nachdem du beide Formen der aktuellen Runde eingezeichnet hast.



Teil 7

Rundenlimit: 9 Runden

Du darfst die Brot-Bewegungsregel jedes Mal anwenden, nachdem du einen Pfad eingezeichnet hast. Dies ist nicht auf ein Mal pro Runde beschränkt.



Teil 8

Rundenlimit: 13 Runden

Wenn du das Abenteuer durch das Verbinden von Booten beendest, verdienst du 20 Punkte. Für das Besiegen von Smaug verdienst du 50 Punkte.

Du darfst die Brot-Bewegungsregel jedes Mal anwenden, nachdem du einen Pfad eingezeichnet hast. Dies ist nicht auf ein Mal pro Runde beschränkt.



CREDITS

Game Design:

Reiner Knizia

Development:

Bryan Bornmueller, Marceline Leiman

Solo Game Development:

Reiner Knizia, Marceline Leiman

Illustration:

Lorenzo Colangeli

Cover Art:

Lorenzo Colangeli

3D Rendering:

Jon "Jags" Nee

Graphic Design:

Matt Paquette, Randy Delven,
Jay Hernishin, Tony Mastrangeli

Creative Direction:

Bree Woodward

Art Direction:

Matt Paquette

Production:

Guadalupe Gonzalez, Ellie Gentry

Copy Editing:

Dan Varrette

Technical Writing:

Aaron Beedle

Writing:

Bree Woodward

Marketing:

Krystal Rose, Preston Wing

Head of Studio:

Mike Hummel

Office Dog Team:

Bryan Bornmueller, Randy Delven, Kevin Ellenburg,
Ellie Gentry, Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin,
Mike Hummel, Krystal Rose, Preston Wing,
Bree Woodward, Jorge Zhang

Ein besonderer Dank vom Autor:

Reiner Knizia dankt allen Spieltestern, die sich an der Gestaltung und Entwicklung dieses Spiels beteiligt haben; besonders Anne und Sebastian Dippl, Benedikt Trumpp und Peter Wimmer.

Ein besonderer Dank vom Herausgeber:

Justin Anger, Michael Blomberg, Teresa Dery,
Halley Feil, Emily Frenchik, Thomas Gallecier,
Laura Huls, Austin Litzler, Ellen Pahr, Luke Peterschmidt,
Alex Schlee, Jacinda Wilson

Asmodee North America Licensing:**Head of Licensing:**

Ariel Didier

Licensing Approvals:

Kaitlin Souza

Licensing Coordination:

Emerald Thompson, Kira Hartke

Testspieler vom Herausgeber:

Danny Banks, Holly Chong, Thomas Gallecier,
Henry Geddes, Laura Huls, Michelle Kim, Craig Laing,
Marceline Leiman, Karen Mayers, Matt Saddoris,
Kevin Van Sloun, Alex Werner-Adkins, Jonathan Westfall

ASMODEE GERMANY

Übersetzung und Redaktion:

Benjamin Fischer, Simon Blome und Susanne Kraft

Grafische Bearbeitung und Layout:

Max Breidenbach

OFFICEDOG™
MIDDLE-EARTH™
ENTERPRISES

© 2025 Middle-earth Enterprises, LLC. The Hobbit, The Lord of the Rings, and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of Middle-earth Enterprises, LLC under license to Office Dog. Office Dog, 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113, USA, 1-651-639-1905. Office Dog is a TM of Office Dog.

Alle Rechte vorbehalten. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

Game Design ©Dr. Reiner Knizia, 2025. Alle Rechte vorbehalten.

*„Du bist ein sehr tapferes Kerlchen, Bilbo Beutlin,
und ich hab dich sehr gern; aber schließlich bist du doch
nur einer von sehr vielen auf der großen weiten Welt.“*

*„Dem Himmel sei Dank“, sagte Bilbo und reichte
ihm lachend die Tabakdose.*

– J. R. R. Tolkiens *Der Hobbit*

Ende

