

# DER HOBBIT™

DAS KARTENSPIEL

Ein Team-Stichspiel für 2–5 Spieler ab 10 Jahren von Martin Wallace

## INHALT

5 Charakterkarten, 60 Spielkarten in fünf Farben in den Werten 1–12

## WORUM GEHT'S?

In diesem Stichspiel treten zwei Teams gegeneinander an – der Hobbit Bilbo, Zwerg Thorin und Zauberer Gandalf (Die Guten) gegen den Drachen Smaug und den Ork Bolg (Die Bösen). Gewinnt ein Spieler einen Stich, kann er die gewonnenen Karten an die Mitspieler beider Teams verteilen. Mit den passenden Karten kann man dem gegnerischen Team Schaden zufügen und das eigene stärken. Welches Team wird überstehen und das Spiel gewinnen?

## SPIELVORBEREITUNG

Hinweis: Die Regel für das Spiel zu zweit befindet sich am Ende dieser Anleitung.

### Verteilung der Charakterkarten

	3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler
Die Guten	Bilbo, Thorin	Bilbo, Thorin, Gandalf	Bilbo, Thorin, Gandalf
Die Bösen	Smaug	Smaug	Smaug, Bolg

Bei weniger als fünf Spielern werden nicht benötigte Charakterkarten zur Seite gelegt. Die Charakterkarten werden verdeckt gemischt und an die Spieler verteilt. Die Spieler decken ihre Charakterkarten auf und legen diese vor sich und für alle sichtbar auf den Tisch.

### Verteilung der Spielkarten

Alle 60 Spielkarten werden gut gemischt und je nach Spielerzahl wie folgt an die Spieler verteilt:

	3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler
Die Guten	Je 9 Karten	Je 8 Karten	Je 7 Karten
Die Bösen	12 Karten, muss 3 Karten abwerfen	13 Karten, muss 5 Karten abwerfen	Je 9 Karten, müssen je 2 Karten abwerfen

Die Bösen bekommen immer mehr Karten ausgeteilt als die Guten, müssen aber vor Beginn offene Karten abwerfen. **Zu Beginn eines Durchgangs haben dann alle Spieler gleich viele Karten auf der Hand.** Nicht verteilte Spielkarten werden als verdeckter Stapel zur Seite gelegt.

## DAS SPIEL

Durch das Gewinnen von Stichen und das anschließende Verteilen der gewonnenen Karten versuchen die Spieler, das gegnerische Team zu schädigen und das eigene Team zu stärken. Das Spiel läuft über maximal zwei Durchgänge. Ein Durchgang ist beendet, sobald alle Handkarten ausgespielt und der letzte Stich verteilt wurde. Je nach Spielerzahl gelten für die beiden Teams unterschiedliche Siegbedingungen (siehe *Spielende*).

### Bedeutung der Symbole



**Sterne** fügen den Bösen Schaden zu und können von den Guten zur Heilung von bereits erhaltenem Schaden (Orkhelme) verwendet werden.



**Orkhelme** fügen den Guten Schaden zu und können von den Bösen zur Heilung von bereits erhaltenem Schaden (Sterne) verwendet werden.



Zu Beginn des **zweiten Durchgangs** erhält jeder Spieler pro Karte mit einer **Pfeife** unter seiner Charakterkarte eine **zusätzliche Spielkarte** zur Auswahl.

Aus Übersichtsgründen wurden Zahlen und Symbole doppelt (oben links und rechts) auf die Karten gedruckt, zählen aber nur einmal.

## GEWINNEN VON STICHEN

Der Spieler mit der Charakterkarte Thorin ist Startspieler und eröffnet den ersten Stich des ersten Durchgangs. Er legt dazu eine seiner Handkarten offen in die Tischmitte und gibt damit die Farbe für den Stich vor. Reihum im Uhrzeigersinn spielen die anderen Spieler je **eine** gleichfarbige Karte aus ihrer Hand, sofern sie eine solche haben. Hat ein Spieler keine Karte in der vorgegebenen Farbe auf der Hand, muss er eine beliebige andere Farbe spielen. Violett ist Trumpf und sticht alle anderen Farben. Wichtig: Beim Spielen der Stiche dürfen sich die Spieler eines Teams nicht untereinander absprechen.

Hat jeder Spieler eine Karte ausgespielt wird der Gewinner des Stichs ermittelt. Wurde keine Trumpfkarte gespielt, gewinnt den Stich der Spieler, der in der vorgegebenen Farbe den höchsten Wert gespielt hat. Wurden eine oder mehrere violette Trumpfkarten gespielt, gewinnt der Spieler den Stich, der die höchste Trumpfkarte gespielt hat.



### Beispiel 1

- Bilbo** eröffnet mit der gelben 6 und gibt damit als Farbe Gelb vor.
- Smaug** hat noch eine gelbe Karte auf der Hand. Er muss diese spielen, da Gelb vorgegeben ist. Er spielt die gelbe 7.
- Thorin** hat keine gelbe Karte mehr auf der Hand und spielt die blaue 11.
- Gandalf** hat ebenfalls keine gelbe Karte mehr auf der Hand und spielt die violette 3.

**Gandalf gewinnt den Stich** (höchste Trumpfkarte im Stich).

## VERTEILEN DER GEWONNENEN KARTEN

Der Gewinner des Stichs verteilt nun die so gewonnenen Karten an die Mitspieler. Jeder Charakter hat hierbei seine Besonderheiten – siehe Kästen. Es dürfen auch Karten ohne Symbole verteilt werden. **Die verteilten Karten werden mit der Vorderseite nach oben unter die entsprechenden Charakterkarten gelegt, sodass man die darauf abgebildeten Symbole gut sehen kann.**

## Beispiel 2

Gandalf verteilt die gewonnenen Karten aus Beispiel 1:

Die **gelbe 7 mit dem Stern** verteilt er an sich und gleicht damit einen bereits erhaltenen **Orkhelm** aus.

Beide Karten kommen offen auf einen Ablagestapel.

Die **violette 3 mit dem Stern** gibt er Smaug und fügt ihm so einen zusätzlichen Schaden zu.

Die **blaue 11 mit der Pfeife** gibt er Bilbo.

Bilbo erhält dafür zu Beginn des zweiten Durchgangs eine weitere Karte zur Auswahl

auf die Hand. Die **gelbe 6 mit dem Orkhelm**

wirft Gandalf auf den Ablagestapel.



Es ist nicht erlaubt, für sich positive Symbole auf Vorrat zu sammeln. Auch nicht, wenn man diese von einem anderen Spieler erhalten hat. D. h. die Guten dürfen Karten mit Sternen nur verwenden, um Karten mit Orkhelmen auszugleichen. Die Bösen dürfen Karten mit Orkhelmen nur verwenden, um Karten mit Sternen auszugleichen. Karten mit Sternen und Orkhelmen heben einander auf und werden sofort auf den Ablagestapel geworfen. Auch alle verteilten Karten des Stichs ohne Symbole kommen auf den Ablagestapel.

## Wie die Charaktere die gewonnenen Karten verteilen

- **Bilbo** muss **eine** Karte des Stichs behalten und **eine** weitere Karte des Stichs an einen beliebigen Spieler verteilen. Die restlichen Karten des Stichs muss er auf den Ablagestapel werfen.
- **Thorin** mischt die Karten des Stichs verdeckt und verteilt zufällig an jeden Spieler verdeckt **eine** Karte. Diese werden dann aufgedeckt und kommen unter die Charakterkarten bzw. auf den Ablagestapel.
- **Gandalf** und **Smaug** dürfen die Karten des Stichs beliebig an die Spieler verteilen (sich selbst eingeschlossen), jedoch nicht mehr als **eine** Karte pro Spieler. Karten die sie nicht verteilen möchten, können sie auf den Ablagestapel werfen. Dies können auch alle Karten des Stichs sein.
- **Bolg** muss **eine** Karte des Stichs an einen beliebigen Spieler oder sich selbst verteilen. Die restlichen Karten des Stichs muss er auf den Ablagestapel werfen.

Immer der Spieler, der den letzten Stich gewonnen hat, beginnt den nächsten Stich, indem er eine beliebige seiner Handkarten offen in die Tischmitte legt usw. So wird weitergespielt, bis die Spieler alle ihre Handkarten ausgespielt haben und der letzte Stich verteilt wurde.

## ENDE DES ERSTEN DURCHGANGS

Wurden alle Handkarten gespielt und der letzte Stich verteilt, ist der erste Durchgang beendet und es wird überprüft, ob ein Spieler ausscheidet. Hat ein Guter am Ende des Durchgangs zwei oder mehr schwarze Orkhelmen unter seiner Charakterkarte liegen, scheidet er aus dem Spiel aus. Hat ein Böser am Ende des Durchgangs zwei oder mehr weiße Sterne unter seiner Charakterkarte liegen, scheidet er aus dem Spiel aus. Die entsprechende Charakterkarte wird zur Seite gelegt, die Karten unter ausgeschiedenen Charakterkarten kommen auf den Ablagestapel.



### Beispiel 3

**Smaug** hat am Ende des Durchgangs zwei Sterne unter seiner Charakterkarte und ist daher ausgeschieden.

## VORZEITIGES SPIELEND

Ist nun schon ersichtlich, dass die Guten nicht mehr gewinnen können, endet das Spiel mit dem Sieg der Bösen. Dies ist der Fall, wenn bei 3 oder 5 Spielern bereits alle guten Charaktere ausgeschieden sind oder wenn bei 4 Spielern nur noch ein guter Charakter übrig ist. Sollten am Ende des ersten Durchgangs alle guten und bösen Spieler ausgeschieden sein, gewinnen die Bösen. Natürlich haben die Guten gewonnen, wenn am Ende des ersten Durchgangs alle Bösen ausgeschieden sind.

## DER ZWEITE DURCHGANG

Hat noch keine Seite gewonnen, wird der zweite, alles entscheidende Durchgang gespielt. Spielkarten, die noch unter den am Spiel beteiligten Charakterkarten liegen, bleiben dort für den zweiten Durchgang liegen.

Der Ablagestapel und der Stapel der noch nicht benutzten Spielkarten werden gut zusammengemischt und wie vor dem ersten Durchgang an die Spieler verteilt (siehe Kasten „Verteilung der Spielkarten“). Für jede Karte mit einer Pfeife unter seiner Charakterkarte erhält der entsprechende Spieler eine zusätzliche Spielkarte, muss dann aber wieder entsprechend Karten abwerfen. Dies müssen die Spieler gleichzeitig machen.

Ist Thorin noch im Spiel, eröffnet er den ersten Stich des zweiten Durchgangs. Wenn nicht, beginnt Bilbo. Hat von den Guten nur Gandalf den ersten Durchgang überstanden, beginnt er. Vom Ablauf entspricht der zweite dem ersten Durchgang. Karten mit Pfeifen spielen im zweiten Durchgang keine besondere Rolle mehr, da maximal zwei Durchgänge gespielt werden.

## SPIELEND

Achtung: Das Spiel kann schon nach dem ersten Durchgang entschieden sein (siehe Abschnitt „Vorzeitiges Spielende“).

**Die Guten gewinnen das Spiel** je nach Spielerzahl nach dem zweiten Durchgang wie folgt:

3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler
Es ist noch mindestens ein <b>Guter im Spiel</b> .	Es sind noch mindestens <b>zwei Gute im Spiel</b> .	Mindestens <b>so viele Gute wie Böse sind noch im Spiel</b> , d. h. nicht mehr Böse als Gute sind noch im Spiel.

**Die Bösen gewinnen das Spiel**, wenn es den Guten nicht gelingt, das Spiel zu gewinnen.

Es gewinnt immer das gesamte Team, also auch die bereits ausgeschiedenen Teammitglieder.

## SPIEL ZU ZWEIT

Das Spiel zu zweit wird mit folgenden Änderungen gespielt:

Der eine Spieler legt **Smaug** vor sich aus, der andere **Bilbo und Thorin**. Jeder Spieler (nicht Charakter!) bekommt zu Beginn des Durchgangs **9 Spielkarten** auf die Hand. Der Gute beginnt.

**Gewinnt der Gute einen Stich**, hat er zwei Möglichkeiten: 1. Er verteilt je **eine** Karte an Bilbo und Thorin oder 2. er verteilt **eine** Karte an Bilbo oder Thorin und **eine** an Smaug.

Der Gute kann keine der gewonnenen Karten abwerfen! Sollte Bilbo vor Thorin ausscheiden, muss Thorin, wenn er einen Stich gewinnt, die Karten zufällig zwischen sich und Smaug verteilen.

**Gewinnt Smaug einen Stich**, kann er ihn beliebig an die Charaktere verteilen, jedoch maximal **eine** Karte pro Charakter. Die erste Karte mit einem Orkhelm muss er dabei immer an Thorin verteilen. (Hat er zwei Karten mit Orkhelmen, könnte er also eine an Thorin und eine an Bilbo verteilen.)

Bilbo bzw. Thorin scheidet nach einem Durchgang im Spiel zu zweit erst aus, wenn er **drei oder mehr Orkhelme** unter der Charakterkarte liegen hat. Smaug scheidet am Ende eines Durchgangs aus, wenn er **zwei oder mehr Sterne** hat.

Überlebt mindestens ein guter Charakter beide Durchgänge, haben die Guten gewonnen.

Gelingt es Smaug, dass beide guten Charaktere ausscheiden, gewinnt er das Spiel.

Autor: Martin Wallace  
Illustration: Ted Nasmith  
Grafik: Francesco Nepitello, hybridtheory.pl  
& Fine Tuning  
Redaktion: Arne Bratenstein

© 2012, 2014, Sophisticated Games, 1 Andersen Court, Newnham Road, Cambridge CB3 9EZ, UK

© 2012, 2014 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pflizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199  
kosmos.de • info@kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN GERMANY  
Art.-Nr.: 74.0283



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