



von Rüdiger Dorn

DER HOBBIT™ Smaugs Schatz

Die Zwerge machen sich zusammen mit dem frischgebackenen Meisterdieb Bilbo auf zum Berg Erebor, in dem sich Smaugs Drachenhort befindet. Auf dem Weg lauern viele Gefahren und ein Gegner nach dem anderen stellt sich ihnen in den Weg. Doch der Gedanke an Smaugs Schatz aus Gold und Edelsteinen lässt die Gefährten jedes Hindernis überwinden.

Spielmaterial:

1 Beutel mit 45 Edelsteinen (3 x grün, 6 x violett, 9 x gelb, 12 x rot, 15 x blau)

49 Karten:

24 Charakterkarten (12 je Spieler)

24 Begegnungskarten (6 für jedes Kapitel I, II, III, IV)

1 Ringkarte

1 Spielplan

Spielvorbereitung:

Alle Edelsteine kommen in den Beutel. Die Karten werden wie folgt verteilt:



Charakterkarten: Jeder Spieler bekommt einen Charakterkartenstapel (12 braune bzw. 12 blaue Charakterkarten), mischt ihn und legt ihn verdeckt vor sich ab. Anschließend zieht jeder Spieler 4 Karten auf die Hand.



Begegnungskarten: Die Begegnungskarten werden in 4 Stapel mit jeweils 6 Karten sortiert (Kapitel I, II, III und IV). Zuerst werden die Begegnungskarten des Kapitels I in einer Reihe auf dem Spielbrett ausgelegt. Sie bilden die Auslage. Fünf werden im Hochformat und eine im Querformat (oben auf dem Spielplan) ausgelegt.



Die Ringkarte wird zur Seite gelegt. (Der Ringträger wird am Ende des ersten Kapitels bestimmt, nach der Begegnung mit „Gollum“.)

Spielaufbau



Spielüberblick und Spielziel:

Der Zug eines Spielers besteht aus folgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge:

1. Eine Charakterkarte ausspielen, um Edelsteine zu erhalten.
2. Begegnung(en) haben: Bis zu zwei Gegner auf den Begegnungskarten besiegen.
3. Auf 4 Handkarten nachziehen.

Spielende und -sieg:

Das Spiel endet sofort, nachdem ein Spieler „Bolg“ besiegt hat. Die Spieler addieren die Siegpunkte ihrer Begegnungskarten (sowohl offene als auch verdeckte). Außerdem erhalten sie für je 4 Edelsteine 1 Siegpunkt. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.



Siegpunkt

Spielablauf im Einzelnen:

I. Charakterkarte ausspielen und Aktion ausführen

Der jüngere Spieler beginnt.

Der Spieler spielt eine Karte aus seiner Hand und führt ihre Aktion aus. Die Charakterkarten liefern Edelsteine, die dem Spieler erlauben, Begegnungen zu haben.

- Der Spieler zieht die (oben auf der Karte) angegebene Anzahl Edelsteine aus dem Beutel.
- Liegt ein unten auf der Karte abgebildeter Gegner auf dem Spielplan aus, zieht der Spieler zusätzlich die Bonusedelsteine, die auf der Karte angegeben sind.
- Wenn das rote Symbol es erfordert, muss der Spieler Edelsteine aus seinem Vorrat zurück in den Beutel geben. Diese dürfen auch die gerade gezogenen Edelsteine sein.



Ausgespielte Karten werden offen neben den eigenen Kartenstapel gelegt und bilden den Ablagestapel.

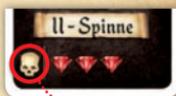
Hinweis: Falls eine der Karten „Adler“ oder „Gandalf“ ausgespielt wurde, wird deren zusätzlicher Effekt erst im Anschluss ausgeführt.

II. Begegnung(en) haben: Gegner auf den Begegnungskarten besiegen

Ein Spieler kann in seinem Zug bis zu zwei Begegnungen haben.

1. Der Spieler vergleicht die Edelsteine in seinem Vorrat mit den benötigten Edelsteinen der offenen Begegnungskarten.

Hinweis: Die geforderten Edelsteine stehen direkt nach dem Totenkopfsymbol. Liegen die geforderten Edelsteine in seinem Vorrat, hat der Spieler eine Begegnung (ob er will oder nicht!).



Totenkopfsymbol

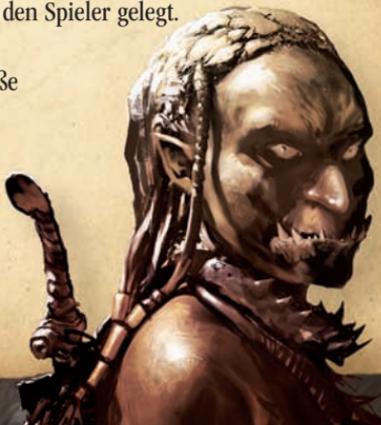
Wenn ein Spieler genug Edelsteine hat, um mehr als zwei Begegnungen zu haben, darf er wählen, welchen beiden Gegnern er begegnet.

Hinweis: Falls ein Spieler nicht genügend benötigte Edelsteine in seinem Vorrat hat, kann er Bonusedelsteine von eigenen offen liegenden, bereits gewonnenen Begegnungskarten nutzen, um eine Begegnung zu haben – nach dem Nutzen von Bonusedelsteinen wird die entsprechende Begegnungskarte verdeckt abgelegt, jeder Bonus kann also nur einmal verwendet werden. Er kann auch seine Charakterkarte „Gandalf“ verwenden, wenn er die Karte in diesem Zug gespielt hat (siehe S. 7).



Bonusedelstein

2. Der Spieler gibt die benötigten Edelsteine zurück in den Beutel und legt die Begegnungskarte offen vor sich ab, falls ein oder mehrere Bonusedelsteine abgebildet sind. Andernfalls wird die Begegnungskarte verdeckt vor den Spieler gelegt.
3. Sind auf einer Begegnungskarte weiße Edelsteine abgebildet, so darf der Spieler sie durch dieselbe Anzahl von Edelsteinen *einer* beliebigen Farbe ersetzen. Er darf nicht verschiedene Farben verwenden.



Besondere Begegnungen:

1. **Schlussbegegnung:** Die Begegnung mit einer Karte oben auf dem Spielbrett (I Gollum, II Elben, III Smaug, IV Bolg) ist erst möglich, wenn auf dem Spielplan keine andere Begegnungskarte mehr offen ausliegt.

2. **„Gollum“ besiegen** (in Kapitel I): Der Spieler, der „Gollum“ besiegt, gibt seinem Gegner entweder die Ringkarte und legt „Gollum“ offen vor sich ab, oder er nimmt die Ringkarte selbst (d. h. er wird zum Ringträger) und der Gegner bekommt „Gollum“.



Hinweis: Der Ringträger bekommt immer 2 Bonusedelsteine, wenn er seine „Bilbo“-Karte ausspielt.

3. **„Smaug“ besiegen** (in Kapitel III): Nach einer Begegnung mit einer hochformatigen „Smaug“-Karte muss der Spieler sofort je nach Symbol entweder

(a) Edelsteine ziehen (je nach Symbol: es gibt 2 Karten mit je 2 Edelsteinen und 1 Karte mit 1 Edelstein) oder

(b) seinen Gegner dazu zwingen, 1 Edelstein in den Beutel zurückzulegen: der Spieler, der „Smaug“ besiegt hat, bestimmt, welcher Edelstein das ist.



Wenn keine Begegnungskarte mehr ausliegt, werden die Karten des nächsten Kapitels offen ausgelegt.

War die erste Begegnung des Spielers eine Schlussbegegnung, so werden die Karten des nächsten Kapitels sofort ausgelegt. Der Spieler darf nun aus den neuen Karten seine zweite Begegnung wählen.

III. Eine Karte nachziehen

Der Spieler zieht eine Karte von seinem Nachziehstapel, sodass er wieder vier Karten auf der Hand hat. Anschließend ist der andere Spieler an der Reihe. Sollte der Nachziehstapel leer sein, kann so lange nicht nachgezogen werden, bis der Spieler seine „Adler“-Karte (siehe S. 7) ausgespielt hat.

Erklärung der Symbole:

Alle Charakterkarten sowie die Begegnungskarten „Smaug“ erlauben dem Spieler Edelsteine zu nehmen. Manche Charakterkarten zwingen den Spieler anschließend Edelsteine abzugeben.



1 Edelstein nehmen:

Ziehe einen Edelstein aus dem Beutel und lege ihn in deinen Vorrat.



1 Edelstein abgeben:

Lege einen Edelstein deiner Wahl aus deinem Vorrat in den Beutel zurück.

Die Symbole im oberen Teil der Karte gelten immer, die im unteren Teil sind an eine Bedingung geknüpft.



+



Das zusätzliche „2 Edelsteine nehmen“ von „Bilbo“ gilt nur für den Spieler, der den Ring vor sich liegen hat (den Ringträger).



Gegner

Ist im unteren Teil der Karte ein Gegner abgebildet, neben dem ein „+“-Symbol steht, gilt das zusätzliche „Edelstein nehmen“ oder „Edelstein abgeben“ nur, wenn sich eine Begegnungskarte mit dem entsprechenden Gegner auf dem Spielplan befindet.



„**Bombur**“-Karte: 1 Edelstein nehmen. Wenn sich nur noch die Schlussbegegnungskarte (im Querformat) des aktuellen Kapitels in der Auslage befindet, darf sich der Spieler 2 zusätzliche Edelsteine nehmen.

Grundsätzlich gilt: Es werden immer zuerst alle Edelsteine genommen und anschließend werden Edelsteine zurückgelegt.

Zusatzeffekt von „Adler“ und „Gandalf“:



Wenn du die Karte „Adler“ ausspielst, **musst** du alle Karten deines Ablagestapels (inklusive „Adler“) **mit dem Nachziehstapel** mischen. Danach zieht der Spieler so viele Karten von seinem Nachziehstapel, bis er vier Karten auf der Hand hat.

Mit der Karte „Gandalf“ **darfst** du auf einer Begegnungskarte geforderte Edelsteine durch jeweils zwei **gleichfarbige** Edelsteine ersetzen (aus dem Vorrat oder durch Bonusedelsteine auf vor dir liegenden Begegnungskarten). Das kannst du mehrfach machen.



Beispiel:

In deinem Vorrat liegt folgender Edelstein: 1 blauer.



Außerdem liegen die Karten „Gollum“ und „Orks“ offen vor dir.

Zuerst spielst du die Karte „Gandalf“ aus und ziehst folgende Edelsteine aus dem Beutel: 1 gelber und 2 rote.

Bis auf „Bolg“ ist der Spielplan leer. Mit Hilfe von „Gandalf“ und deiner offen ausliegenden Begegnungskarten „Gollum“ und „Orks“ kannst du „Bolg“ besiegen und beendest damit das Spiel.

Benötigt werden folgende Edelsteine: 1 gelber, 1 grüner, 2 violette



- Einen gelben Edelstein hast du bereits im Vorrat.
- Mit dem Zusatzeffekt von „Gandalf“ kannst du anstelle eines violetten Edelsteins, die beiden roten Edelsteine aus deinem Vorrat abgeben.
- Der zweite violette Edelstein wird mit Hilfe von „Gandalf“ durch den blauen Edelstein aus deinem Vorrat und den blauen Bonusedelstein des vor dir liegenden „Orks“ ersetzt.
- Anstelle des grünen Edelsteins kannst du den beliebigen Bonusedelstein von „Gollum“ verwenden.
- „Gollum“ und „Orks“ werden umgedreht.

Hiermit ist das Spiel beendet. Die Spieler addieren ihre Siegpunkte.

Autor: Rüdiger Dorn
Illustration: Tomasz Jedrussek
Grafik: Fine Tuning

Die Herausgeber danken Wolfgang Lüdtké für
seine Hilfe bei der Entwicklung der Spielregel.

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

Heidelberger Spieleverlag
Dr.-August-Stumpf-Str. 7-9
74731 Walldürn, Deutschland

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN CHINA
Art.-Nr.: 033023

„The Hobbit“ und die darin vorkommenden Charak-
tere, Gegenstände, Ereignisse und Orte sind Marken-
zeichen 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.



Heidelberger
Spieleverlag



8

