

# DER HOBBIT™

DIE SCHLACHT DER FÜNF HEERE

KAMPF UM DEN ARKENSTEIN



**SPIELANLEITUNG**

Ein Spiel für 2-4 unerschrockene Hobbits  
von Seiji Kanai ab 8 Jahren



## DIE VORGESCHICHTE

Angekommen in Erebor haben Bilbo und Thorin Eichenschilds tapfere Zwergenschar den Drachen Smaug aus seinem Schlummer geweckt. Nun ist Smaug aus dem Berg gestiegen, und sein Feuer regnet über die schutzlosen Menschen der Seestadt Esgaroth hernieder.

## SPIELZIEL

*„Das Herz des Berges. Der Arkenstein. Thror nannte ihn das Königsjuwel. Er sah ihn als ein Zeichen, der auserwählte König zu sein.“ – Bilbo Beutlin*

Du gewinnst, wenn du derjenige bist, der am Rundenende den Arkenstein in Händen hält oder, falls das keinem Spieler gelungen ist, dem Arkenstein wenigstens am nächsten gekommen bist. Oder du sorgst dafür, dass deine Mitspieler schon vor den Hallen Erebor scheitern und aus der laufenden Runde ausscheiden. Wirst du es schaffen, das Herz des Berges zu erobern um rechtmäßiger Herrscher über Erebor zu werden?

# SPIELMATERIAL

## 17 Mittelерdekarten

Auf den Mittelерdekarten findet ihr die wichtigen Charaktere und Gegenstände aus der Hobbit-Trilogie wieder. In der linken oberen Ecke ist ihr **Wert** abgebildet. Je **höher** die Zahl, desto näher steht der Charakter dem Arkenstein. Der Arkenstein selbst besitzt den höchsten Wert. Die Punkte unter der Zahl geben an, wie oft die Karte vorkommt.

Am unteren Rand der Karte befindet sich ein Textfeld, in dem die **Funktion** der jeweiligen Mittelерdekarte steht. Ebenso befindet sich dort ein Zitat aus den Filmen.





## 4 Übersichtskarten

Die Übersichtskarten geben auf der einen Seite einen kurzen Überblick über alle Mitteldeckarten und deren Funktionen. Zusätzlich ist in Klammern angegeben, wie oft jede Mitteldeckkarte im Spiel vorhanden ist. Auf der anderen Seite ist der Spielablauf zusammengefasst.

## 12 Kronen „Herrscher über Erebor“

Diese Spielsteine stellen den Herrschaftsanspruch auf Erebor dar, den man am Ende einer Runde erhält. Damit könnt ihr festhalten, wann ein Spieler das Spiel gewonnen hat.



### Ersatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: [ersatzteilservice@pegasus.de](mailto:ersatzteilservice@pegasus.de). Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

# SPIELVORBEREITUNG

- Die 17 Mittlererdekarten werden gut gemischt.
- An jeden Spieler wird 1 Mittlererdekarte ausgeteilt, die er auf die Hand nimmt und vor den anderen Spielern geheim hält.
- Zusätzlich nimmt sich jeder Spieler 1 Übersichtskarte und legt sie vor sich ab.
- Die restlichen Mittlererdekarten werden als verdeckter Nachziehstapel in der Mitte des Tisches bereitgelegt.
- Abschließend wird die oberste Karte des Nachziehstapels als Reservekarte verdeckt beiseite gelegt.

**Achtung:** Beim Spiel zu zweit werden **zusätzlich** die nächsten 3 Mittlererdekarten des Nachziehstapels gezogen und **offen** neben die Reservekarte gelegt. Sie sind in dieser Runde nicht im Spiel.

Der Spieler, der als letzter einen Teil der Hobbit-Filmtrilogie gesehen hat, beginnt das Spiel. Alternativ beginnt der kleinste Spieler.

# SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Die Spieler führen ihre Spielzüge nacheinander im Uhrzeigersinn durch.

Der Spieler, der am Zug ist, zieht zunächst die oberste Karte des Nachziehstapels und nimmt sie auf seine Hand. Da er zuvor bereits 1 Mittlerdekte auf der Hand hatte, besitzt er nun 2 Karten auf seiner Hand.

Er wählt 1 dieser 2 Mittlerdekarten auf seiner Hand und spielt sie offen vor sich aus – die andere Karte behält er weiterhin verdeckt auf der Hand.

Hat die ausgespielte Karte eine Funktion, muss er sie jetzt ausführen. Abschließend legt er sie offen und leicht versetzt auf seinen persönlichen Ablagestapel, den er vor sich bildet. Damit ist sein Zug beendet und der Spieler links von ihm ist am Zug.

**Hinweis:** Die Funktionen der Mittlerdekarten sind ab Seite 8 unter „Die Mittlerdekarten“ genau beschrieben.

## Ausscheiden

Scheidet ein Spieler aus der laufenden Runde aus, legt er seine Mittlerdekte, die er noch auf der Hand hat, offen auf seinen Ablagestapel – die Funktion dieser Karte wird jedoch **nicht** ausgeführt. Der Spieler nimmt bis zum Ende dieser Runde nicht mehr am Spiel teil und wird in der Spielreihenfolge übersprungen.

## Rundenende

Die laufende Runde endet:

- Wenn alle bis auf 1 Spieler ausgeschieden sind. Dieser Spieler gewinnt die Runde.

### ODER

- Wenn der Nachziehstapel am Ende des Zuges eines Spielers aufgebraucht ist. In diesem Fall wird wie folgt ausgewertet: Die Spieler, die noch nicht ausgeschieden sind, decken die Mittelerdekarte, die sie noch auf ihrer Hand haben, auf. Der Spieler mit dem höchsten Kartenwert gewinnt die Runde. Im Falle eines Gleichstands gewinnen alle Spieler mit dem höchsten Kartenwert die Runde.

Der oder die Gewinner erhalten als Zeichen ihres Herrschaftsanspruchs **1 Krone** aus dem Vorrat.

## Neue Runde

Bevor eine neue Runde beginnt, werden die unter *Spielvorbereitung* beschriebenen Punkte erneut durchgeführt. Allerdings beginnt nun der Gewinner der vorherigen Runde und ist zuerst am Zug. Sollte es mehrere Gewinner geben, beginnt der jüngste von ihnen.

## SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn ein Spieler eine bestimmte Anzahl von Kronen besitzt. Die benötigte Anzahl an Kronen ist abhängig von der Spielerzahl:

2 Spieler	5 Kronen
3 Spieler	4 Kronen
4 Spieler	3 Kronen

Der Spieler, der nach der Auswertung einer Runde die benötigte Anzahl an Kronen besitzt, ist der Gewinner und hat das Anrecht, über Erebor zu herrschen. Im eher seltenen Fall eines Gleichstands hat das Anrecht derjenige Spieler, der am kleinsten ist.

# DIE MITTELERDEKARTEN

**Generell gilt:** Verlangt die Funktion einer Mitteldekte von dir, zunächst einen Spieler zu wählen, dürfen nur Spieler gewählt werden die noch nicht aus der laufenden Runde ausgeschieden sind. Weiterhin dürfen nur Spieler gewählt werden, die nicht durch *Gandalf der Graue* geschützt sind.

Sind alle Mitspieler durch *Gandalf der Graue* geschützt, kann niemand gewählt werden, und du musst deine ausgespielte Karte offen auf deinen Ablagestapel legen, ohne dass ihre Funktion ausgeführt wird. Die Ausnahme bildet *Kili der Zwerg und Fili der Zwerg*. In diesem Fall muss der Spieler sich selbst wählen.

## 8: Arkenstein



*„Das Herz des Berges. Der Arkenstein. Thrór nannte ihn das Königsjuwel. Er sah ihn als ein Zeichen, der auserwählte König zu sein.“ – Bilbo Beutlin*

Der Arkenstein hat den höchsten Wert der Mitteldekte. Da er keine Funktion besitzt, wird er, nachdem er ausgespielt wurde, direkt auf den Ablagestapel gelegt. Er hat jedoch folgende Besonderheit: Wenn du ihn ausspielst oder ihn aus einem anderen Grund auf deinen Ablagestapel legen musst, scheidest du sofort aus.

## 7: Bilbo Beutlin



*„Ich werfe eine ganz elegante Rosskastanie.“*

*Bilbo Beutlin* hat den zweithöchsten Wert der Mitteldekte. Da er keine Funktion besitzt, wird er, nachdem er ausgespielt wurde, direkt auf den Ablagestapel gelegt. Er hat jedoch folgende

Besonderheit: Hast du zu Beginn deines Zuges deine 2. Mitteldekkarte auf die Hand gezogen und nun *Bilbo Beutlin* in Kombination mit *Thorin Eichenschild* oder *Kili der Zwerg* und *Fili der Zwerg* auf der Hand, dann **musst** du *Bilbo Beutlin* jetzt ausspielen. Du hältst die auf deiner Hand verbleibende Mitteldekkarte aber in jedem Fall vor deinen Mitspielern geheim.

**Hinweis:** Natürlich kannst du auch bluffen und *Bilbo Beutlin* ausspielen, obwohl du weder *Thorin Eichenschild* noch *Kili der Zwerg* und *Fili der Zwerg* auf der Hand hast.

## 6: Thorin Eichenschild



*„Treue, Ehre, ein Kämpferherz. Mehr kann ich wahrlich nicht verlangen.“*

Wenn du *Thorin Eichenschild* ausspielst, wähle 1 beliebigen Mitspieler. Tausche deine verbliebene Handkarte mit der Mitteldekkarte auf der Hand dieses Spielers. Achtet dabei darauf, eure Handkarten vor den anderen Mitspielern geheim zu halten.

## 5: Kili der Zwerg und Fili der Zwerg



*„Wir mögen vielleicht nicht viele sein, aber wir sind Kämpfer. Jeder von uns. Bis zum letzten Zwerg!“*

Wenn du *Kili der Zwerg* und *Fili der Zwerg* ausspielst, wähle 1 beliebigen Spieler – du darfst auch dich selbst wählen. Dieser Spieler muss seine Mitteldekkarte, die er auf der Hand hält, offen auf seinen Ablagestapel legen, ohne dass ihre Funktion ausgeführt wird.

Anschließend zieht er 1 neue Mittelkarte vom Nachziehstapel auf seine Hand. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, nimmt er stattdessen die Reservekarte. Sind alle Mitspieler durch *Gandalf der Graue* geschützt, **musst** du dich selbst wählen und die Funktion von *Kili der Zwerg* und *Fili der Zwerg* ausführen. Muss ein Spieler durch die Funktion von *Kili der Zwerg* und *Fili der Zwerg* den Arkenstein ablegen, so scheidet er sofort aus.

## 4: Gandalf der Graue



*„Ist er ein großer Zauberer, oder ist er mehr so wie du?“*

Wenn du *Gandalf der Graue* ausspielst und auf deinen persönlichen Ablagestapel legst, bist du ab sofort bis zu deinem nächsten Zug geschützt. Die Funktionen von Mittelkarten können dir nichts anhaben. Aber nur bis zum Beginn deines nächsten Zuges – dann ist seine schützende Funktion beendet.

## 3: Die Elben - Tauriel und Legolas Grünblatt



*„Es ist nicht unser Kampf.“ – „Es ist unser Kampf!“*

Wenn du einen Elb (*Tauriel* oder *Legolas*) ausspielst, wähle 1 beliebigen Mitspieler. Vergleiche den Wert der auf deiner Hand verbliebenen Mittelkarte mit dem Wert der Mittelkarte, die der gewählte Spieler auf der Hand hat, indem ihr euch die Karten gegenseitig zeigt. Achtet dabei darauf, eure Mittelkarten vor den anderen Mitspielern geheim zu halten. Der Spieler mit dem niedrigeren Wert scheidet sofort aus.

Im Falle eines Gleichstands scheidet keiner der Spieler aus.

## 2: Bard, der Bogenschütze



„Habt ihr die vergessen, die ihr Leben ließen in dem Feuersturm?“

Wenn du *Bard, der Bogenschütze* ausspielt, wähle 1 beliebigen Mitspieler. Er muss dir seine Mittelkarte zeigen, die er auf der Hand hält. Schau dir die Karte an, aber achte darauf, sie vor den anderen Mitspielern geheim zu halten.

## 1: Smaug



„Also, Dieb, ich kann dich riechen. Ich kann deinen Atem hören. Ich spüre, du bist hier. Wo bist du?“

Wenn du *Smaug* ausspielt, wähle 1 beliebigen Mitspieler. Du hast 1 Versuch, die Mittelkarte in seiner Hand zu erraten. Dabei ist es nicht erlaubt, auf *Smaug* zu tippen. Hast du richtig geraten, **scheidet** dieser Spieler sofort **aus**. Liegst du falsch, geschieht nichts weiter.

## 0: Der Eine Ring



„Mein Eigen, mein Schatz!“

*Der Eine Ring* hat den niedrigsten Wert aller Mittelkarten. Da er keine Funktion besitzt, wird er, nachdem er ausgespielt wurde, direkt auf den Ablagestapel gelegt. Er hat jedoch folgende Besonderheit: Wenn du *den Einen Ring* am Ende der Runde noch auf der Hand hast und die Werte verglichen werden, dann hat *der Eine Ring* einen Wert von 7.



Autor: Seiji Kanai, Grafikdesign und Layout: John Vineyard, Erin Roach, Hans-Georg Schneider, Realisation: Benjamin Schönheiter

Copyright © der deutschen Ausgabe 2014 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter der Lizenz von Alderac Entertainment Group (AEG). Alle Rechte vorbehalten. © 2014 Cryptozoic Entertainment. 25351 Commercentre Dr. Suite 250, Lake Forest, CA 92630. All rights reserved. TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s15) All rights reserved. THE HOBBIT: THE BATTLE OF THE FIVE ARMIES and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middleearth Enterprises under license to New Line Productions, Inc.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



CRYPTOZOIC  
ENTERTAINMENT



NEW LINE CINEMA  
A Time Warner Company



More Golden Globes  
MGM



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



/pegasusspiele