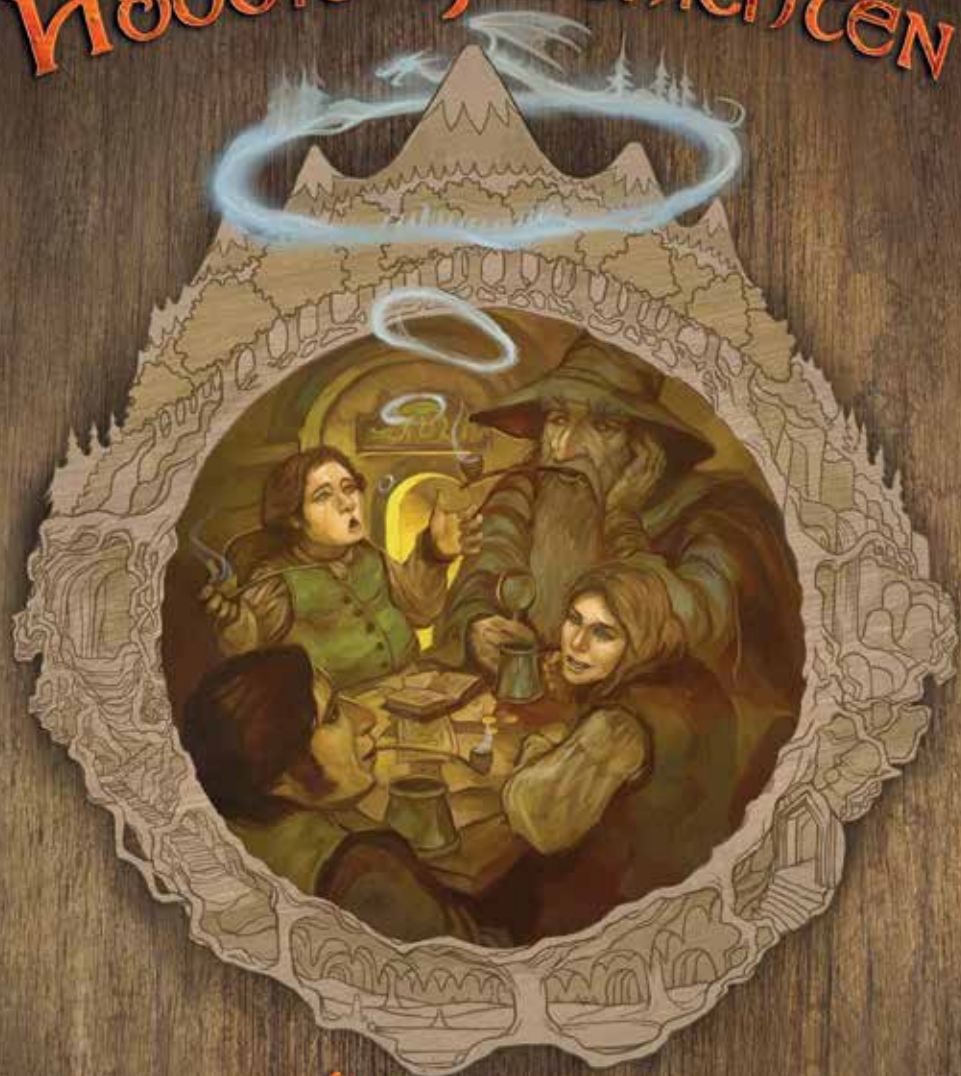


Hobbit-Geschichten



Äus dem
GRÜNEN DRÄCHEN

HOBBIT-GESCHICHTEN™ AUS DEM GRÜNEN DRACHEN™

Ein Spiel für 2 bis 5 Hobbits von Marco Maggi & Francesco Nepitello

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Hobbits, die mit einem Krug Bier in der Hand im **Grünen Drachen** (oder im **Goldenen Barsch** oder im Gasthaus **Zum Efeubusch** ...) lebendige Geschichten voller Elben, Wälder und Berge, Orks und Bilwissen erzählen...

EINLEITUNG

In Hobbit-Geschichten improvisiert jeder Spieler in seiner Runde mithilfe von Abenteuerkarten auf seiner Hand eine Geschichte. Die anderen Spieler greifen dabei in die Geschichte ein, indem sie dem Erzähler durch ihre Gefahrenkarten Hindernisse in den Weg legen.

Im Verlauf des Spiels erhalten Spieler Prost-Marker als Belohnung für ihre Geschichte, und möglicherweise auch, nachdem sie eine Gefahrenkarte ausgespielt haben. Prost-Marker bringen Siegpunkte.

Sobald jeder Spieler eine Geschichte erzählt hat, ist das Spiel vorüber und die Punkte werden ausgewertet.

INHALT

1 Spielbrett, 75 Abenteuerkarten, 40 Gefahrenkarten, 5 Bierdeckel, 30 Prost-Marker und 1 Heldenwürfel aus Der Eine Ring (W12).

Das Spielbrett

Auf dem Spielbrett sind 5 Felder in Kartengröße abgebildet. Ausgespielte Karten werden von links nach rechts auf dem Spielbrett ausgelegt.



Wenn das letzte freie Feld mit einer Abenteuerkarte besetzt ist, ist der Erzähler am Ende seiner Geschichte angelangt.

Abenteuerkarten

Abenteuerkarten sind das Hauptwerkzeug, mit dem ein Erzähler seine Geschichte erzählt. Jede Karte weist die folgenden Elemente auf: einen **Titel** (a), ein **Zitat** aus einer Erzählung von Tolkien (b), ein oder zwei **Geländesymbole** (c), ggf. ein oder zwei **Spezialsymbole** (d) und natürlich ein wunderschönes **Bild** (e).



(Die Symbole unten rechts auf den Abenteuerkarten werden nur im Zusammenhang mit den Reiserregeln aus Der Eine Ring benutzt – siehe das Kapitel am Ende dieses Heftchens.)

Der Titel, das Bild und das Zitat jeder Karte sollen dem Erzähler als Inspirationsquelle dienen, die Geländesymbole (c) hingegen werden von den Mitspielern genutzt, um Gefahrenkarten auszuspielen.

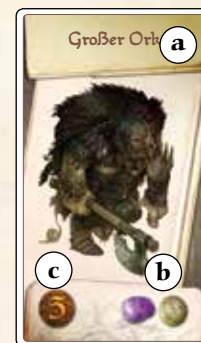
Es gibt fünf verschiedene Symbole:



Spezialsymbole (d), falls vorhanden, markieren ein Sonderereignis, etwa das Ziehen zusätzlicher Karten (**PIK**) oder den automatischen Erfolg bei einer Gefahrenepisode (**AUGE**)..

Gefahrenkarten

Gefahrenkarten stellen mögliche Bedrohungen dar, eine Grundzutat jeder guten Geschichte in Mittelerde. Jede Karte hat einen **Titel** (a), zwei **Geländesymbole** und einen **Gefahrenwert** (c). Wenn es einem Spieler gelingt, eine Gefahrenkarte auszuspielen, führt er eine neue Bedrohung in die Geschichte des Erzählers ein.



Prost-Marker und Bierdeckel

Prost-Marker sind Zählmarker, die von den Spielern verdeckt aus einem blickdichten Behälter gezogen werden. Jedes Plättchen hat einen Wert zwischen 1 und 3. Spieler ziehen Prost-Marker am Ende jeder Runde als Erzähler und wenn sie eine Gefahrenepisode erfolgreich ins Spiel gebracht haben. Spieler bewahren ihre Prost-Marker während des gesamten Spiels verdeckt vor ihren Mitspielern auf.



Der Heldenwürfel

Mithilfe des zwölfseitigen Würfels (der identisch ist mit dem, der in dem Rollenspiel Der Eine Ring benutzt wird) wird bestimmt, ob eine gespielte Gefahrenkarte Auswirkungen auf die Geschichte hat oder nicht.

SPIELVORBEREITUNGEN

Das Spielbrett wird in die Mitte des Spieltisches gelegt. Die Spieler legen ihre Bierdeckel vor sich ab. Die beiden Kartendecks (die Abenteuerkarten und die Gefahrenkarten) werden gemischt. Alle Prost-Marker werden in einen blickdichten Behälter gelegt (z.B. in einen Becher oder einen Beutel).

Ein Spieler wird als erster zum **Erzähler** bestimmt; alle anderen Spieler sind in dieser Spielrunde **Gefahrenspieler**.

Sobald der aktuelle Erzähler seine Geschichte zu Ende erzählt hat, werden die Rollen gewechselt und eine neue Runde beginnt: Der Spieler links des Erzählers wird zum neuen Erzähler und die anderen Spieler sind nun die Gefahrenspieler.

BEGINN EINER SPIELRUNDE

Zu Beginn einer Spielrunde zieht der Erzähler vier Karten vom Abenteuerstapel (seine Handkarten). Alle anderen Spieler (die Gefahrenspieler) ziehen Karten vom Gefahrenstapel, und zwar je nach Anzahl an Gefahrenspielern:

1 Gefahrenspieler – 6 Gefahrenkarten

2 Gefahrenspieler – 3 Gefahrenkarten

3-4 Gefahrenspieler* – 2 Gefahrenkarten

*bei 4 Gefahrenspielern darf der Erzähler dafür zudem noch eine zusätzliche Karte vom Abenteuerstapel ziehen.

Dann zieht der Erzähler zwei weitere Karten vom Abenteuerstapel und schaut sie sich an. Er wählt eine als Startkarte aus, und spielt sie sofort als **Eröffnung** aus; die andere hingegen benutzt er, um den **Epilog** seiner Geschichte zu erzählen:

Eröffnung: Eine Karte wird offen auf das erste Feld links auf dem Spielbrett abgelegt und wird dazu benutzt, den Beginn der Geschichte zu erzählen.

Epilog: Die andere Karte wird verdeckt rechts neben das Spielbrett gelegt. Sie wird nur dann aufgedeckt, wenn der Erzähler das Ende seiner Geschichte erreicht und stellt das Ende der Geschichte dar.

RUNDENABLAUF

Jede Runde läuft wie folgt ab:

Der Erzähler beginnt mithilfe der Abenteuerkarte, die er als *Eröffnung* gewählt hat, seine Geschichte zu erzählen. Sobald seine Geschichte es ihm ermöglicht, spielt er eine Abenteuerkarte von seiner Hand und legt sie auf das erste freie Feld auf dem Spielbrett.

Nun überprüfen alle Gefahrenspieler im Uhrzeigersinn, ob sie eine Gefahrenkarte von ihrer Hand ausspielen und so in die Geschichte eingreifen können. Sobald die Auswirkungen möglicher Gefahrenkarten abgehandelt sind (oder wenn gar keine Gefahrenkarte ausgespielt wurde), fährt der Erzähler mit seiner Geschichte fort.

Der Erzähler spielt weiter Abenteuerkarten von seiner Hand aus, wann immer es ihm möglich ist. Jedes Mal, wenn der Erzähler eine Abenteuerkarte auf dem Spielbrett ablegt, können die Gefahrenspieler nachprüfen, ob sie eine Gefahrenkarte ausspielen können oder nicht.

Sobald eine Abenteuerkarte auf das letzte freie Feld auf dem Spielbrett gelegt wird (oder eine Geschichte sein vorzeitiges Ende erreicht – siehe *Improvisieren*), deckt der Erzähler seine Epilogkarte auf und schließt die Geschichte damit ab.

DIE ROLLE DES ERZÄHLERS

Das Ziel des Erzählers besteht darin, Abenteuerkarten auszuspielen, um eine Geschichte zu kreieren. Abenteuerkarten werden einzeln und offen auf dem Spielbrett ausgespielt. Es wird mit dem ersten freien Feld auf der linken Seite begonnen und dann in Reihe gelegt. Normalerweise muss der Erzähler vier Abenteuerkarten auf dem Spielbrett ausspielen, um eine Geschichte abzuschließen.

Eine Abenteuerkarte darf der Erzähler nur dann ausspielen, wenn er ein oder mehrere auf der Karte abgebildete Elemente (anhand des Bildes, Titels oder Zitats) in seine Erzählung einbauen kann. Spieler können die Elemente auf jeder Abenteuerkarte nach ihrem eigenen Ermessen interpretieren, es sollte jedoch eine gewisse narrative Kohärenz eingehalten werden.

Regeln der Erzählkunst

Eine Karte kann dann gespielt werden, wenn sich seine Elemente auf natürliche Weise in die Geschichte einfügen lassen. Als Faustregel gilt: Das Thema einer Karte sollte im Mittelpunkt der Handlung stehen und wenn möglich sogar eine einzelne Episode darstellen. Es reicht nicht, einen Bestandteil einer Karte einfach nur zu erwähnen, um sie ausspielen zu dürfen.

Ganze Handlungsbögen

Um als vollständig zu gelten, sollte eine Geschichte einen ganzen Handlungsbogen enthalten: Sie sollte einen Anfang und ein abschließendes Ende haben. Erzähler sollten das beachten, wenn sie ihre Karten ausspielen; „Umschreiben“ ist bis zu einem gewissen Grad erlaubt – das heißt, ein Erzähler kann die Handlung noch einmal kurz zusammenfassen, um ein neues Element unterzubringen.

DIE GEFAHRENSPIELER

Das Ziel der Gefahrenspieler besteht darin, dem Erzähler Steine in den Weg zu legen. Dazu spielen sie Karten, die feindliche Kreaturen und unerwartete Gefahren darstellen.

Jedes Mal, wenn der Erzähler eine neue Abenteuerkarte auf dem Spielbrett ausspielt, erhält einer der Gefahrenspieler die Möglichkeit, eine Gefahrenkarte von seiner Hand zu spielen.

Wenn mehr als ein Gefahrenspieler eine Karte ausspielen will, erhält der Spieler links des Erzählers den Vorzug.

Wenn der erste Gefahrenspieler keine Karte ausspielen kann, erhält der nächste Gefahrenspieler in der Reihe die Chance (usw., immer im Uhrzeigersinn).

Wenn keiner der Gefahrenspieler eine Gefahrenkarte ausspielt, fährt der Erzähler mit seiner Geschichte fort.

Wann eine Gefahrenkarte gespielt werden kann

Eine Gefahrenkarte kann dann gespielt werden, wenn beide **Geländesymbole** auf der Gefahrenkarte auch auf den letzten beiden Abenteuerkarten, die auf dem Spielbrett ausgespielt wurden, auftauchen (einschließlich der Eröffnung, die zu Beginn des Spiels ausgesucht wurde).

Beispiel: Die letzten beiden Abenteuerkarten, die ausgespielt wurden, waren „Eine Kurze Rast“ (WILDNIS, RUNEN) und „Undurchdringliche Sümpfe“ (HÖHLEN, HÖHLEN). Damit eine Gefahrenkarte gespielt werden kann, muss sie entweder WILDNIS und RUNEN (wie z.B. „Hexerei“ oder „Blutrünstige Schurken“), oder WILDNIS und HÖHLEN („Großer Grauer Wolf“), oder RUNEN und HÖHLEN („Ork-Häuptling“), oder schließlich zwei HÖHLEN-Symbole („Wilde Wölfe“) aufweisen.

Wenn ein Gefahrenspieler eine Karte ausspielt, sollte er diese kurz einleiten, um das unerwartete Ereignis zu erklären („War das nicht als dieser Zweiköpfige Troll an dir geschnüffelt und dich angegriffen hat?“). Danach spielt er die Auswirkungen der Gefahrenkarte aus (siehe *Gefahren ausspielen*).


Auf den Tisch klopfen


Um den Spielverlauf etwas zu beschleunigen, kann ein Spieler auch einfach auf den Tisch klopfen, wenn er keine Karte spielen kann. Sollten alle Gefahrenspieler abklopfen, kann der Erzähler zu seiner Geschichte zurückkehren.

GEFAHREN AUSSPIELEN

Auf allen Gefahrenkarten steht eine Zahl, der Gefahrenwert. Die Karte Großer Ork hat z.B. einen Gefahrenwert von 5.

Um eine Gefahr auszuspielen, würfelt der Spieler, der die Gefahrenkarte gelegt hat, einmal mit dem Heldenwürfel:

Wenn das Würfelergebnis gleich oder höher dem Gefahrenwert ist, oder wenn der Würfel gar ein  zeigt, war es ein erfolgreicher Wurf und die Auswirkungen der Gefahrenkarte werden angewendet.


Wenn das Würfelergebnis niedriger als der Gefahrenwert ist, oder wenn er gar ein  zeigt, war es ein misslungener Wurf; in diesem Fall passiert nichts und die Gefahr wird einfach ignoriert.

Sobald die Auswirkungen einer Gefahrenkarte angewendet worden sind, fährt der Erzähler mit seiner Geschichte wieder fort.

Erfolgreicher Wurf

Wenn ein Würfelwurf erfolgreich war, werden die letzte Abenteuerkarte und die gespielte Ge-


fahrenkarte abgelegt (die Abenteuerkarte wird bei der Punkteauswertung nicht mitgezählt und das Feld, auf dem sie lag, ist nun wieder frei).

Außerdem darf **der Gefahrenspieler einen Prost-Marker ziehen**. Zeigt der Würfel ein , zieht **der Gefahrenspieler zwei Prost-Marker** und sucht sich eines von beiden aus; das andere legt er wieder in den Behälter zurück.

Der Spieler, der die Gefahrenkarte gespielt hat, sollte nun eine kurze Geschichte erzählen, in der er die Episode in die Handlung einbaut. Gefahrenspieler sollten dabei beachten, dass ihre Erzählung in erster Linie der Untermauerung dient, sie sollten dem Erzähler dadurch keine unnötigen Schwierigkeiten machen oder seine Geschichte gar behindern – die eingefügte Episode sollte kurz und unterhaltsam sein.

Misslungener Wurf

Wenn der Gefahrenwurf misslungen ist, passiert nichts, und der Erzähler kann die Gefahrenkarte entweder einfach ignorieren oder aber auch gerne beschreiben, wie er der Gefahr getrotzt hat.

Wenn der Heldenwürfel ein  zeigt, darf **der Erzähler einen Prost-Marker ziehen**. Außerdem fährt der Erzähler sofort mit seiner Erzählung weiter und es darf nicht neu gewürfelt werden (siehe die optionale Regel *Gefahr neu würfeln*).

GEFAHR NEU WÜRFELN (OPTIONALE REGEL)

Wenn ein Spieler eine Gefahrenkarte spielt, sein Würfelwurf jedoch misslingt, kann ein anderer Spieler **eine Gefahrenkarte von seiner Hand abwerfen**, um den Heldenwürfel noch einmal zu würfeln. Voraussetzung ist, dass die **Farbe des Titels** der abgeworfenen Gefahrenkarte derjenigen der ursprünglich ausgespielten Karte entspricht. Gefahrenkarten mit unterstrichenem Titel gelten als Joker und können immer eingesetzt werden, um eine Gefahr neu würfeln zu können.

Beispiel: Marco hat eine „Ork-Patrouille“ gespielt, aber sein Würfelwurf ist misslungen. Jon wirft „Großer Ork“ ab, eine Karte, deren Titel dieselbe Farbe hat wie „Ork-Patrouille“ – Jon darf die Gefahr nun neu würfeln.

Wenn der neue Würfelwurf erfolgreich ist, dann darf der Spieler, der für den neuen Wurf gesorgt hat, die Auswirkungen der Gefahr ganz normal

ausspielen. Es kann immer nur ein Gefahrenspieler eine Karte abwerfen, um neu zu würfeln. Wenn mehr als ein Spieler eine Gefahrenkarte abwerfen wollen, hat derjenige Spieler Vorrang, der links des Spielers der ursprünglichen Gefahrenkarte sitzt (danach wird im Uhrzeigersinn vorgegangen).

DIE SPEZIALSYMBOLE

Auf einigen Abenteuerkarten stehen **Spezialsymbole** in der linken unteren Ecke. Diese Symbole können entweder aus einem **AUGE** bestehen oder aus ein oder zwei **PIK**-Symbolen.

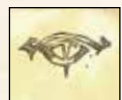
Wenn eine Abenteuerkarte mit einem Spezialsymbol gespielt wird, können folgende Sonderregeln eintreten:



PIK: Der erste Spieler links des Erzählers zieht eine Karte vom Gefahrenstapel und nimmt sie auf die Hand.



ZWEI PIK: Bei zwei Spielern, siehe oben. Bei mehr als zwei Spielern, ziehen alle Gefahrenspieler eine Karte vom Gefahrenstapel und nehmen sie jeweils auf die Hand.



AUGE: Ein Spieler spielt eine Gefahrenkarte, er muss nicht mit dem Heldewürfel würfeln, um sie anzuwenden: Der Würfelwurf wird automatisch als erfolgreich betrachtet, so als hätte er ein **AUGE** als Ergebnis (siehe *Gefahren ausspielen*).

Beispiel: Dominic hat gerade „Waldfluss“ auf dem Spielbrett abgelegt, eine Abenteuerkarte mit einem PIK-Symbol. Marco, der links von ihm sitzt, darf nun sofort eine Gefahrenkarte ziehen.

IMPROVISIEREN

Es kann passieren, dass ein Erzähler keine Abenteuerkarten mehr auf der Hand hat, bevor er vier Abenteuerkarten auf dem Spielbrett ausliegen hat. Wenn das passiert, kann er seine Geschichte fortsetzen, indem er eine Karte vom Abenteuerstapel zieht und Folgendes tut:

Die gezogene Abenteuerkarte wird sofort ausgespielt und auf das nächste freie Feld auf dem Spielbrett gelegt. Der Erzähler muss diese Karte nun direkt in die Handlung seiner Erzählung einbauen. Gemäß den normalen Regeln können

die anderen Spieler nun überprüfen, ob sie Gefahrenkarten spielen können. Wenn keiner der Gefahrenspieler mehr Karten auf der Hand hat, zieht jeder von ihnen eine Gefahrenkarte.

Ein Erzähler kann so lange weiter improvisieren (und Abenteuerkarten ziehen), bis eines der folgenden Dinge passiert:

Der Erzähler spielt eine Karte auf dem letzten freien Feld auf dem Spielbrett aus (und beendet die Geschichte), **ODER**

Einer der anderen Spieler kann eine Gefahrenkarte erfolgreich in die Handlung einfügen. In diesem Fall ist die Geschichte vorbei und muss mit einem vorzeitigen Ende abgeschlossen werden (siehe *Das Ende der Geschichte*).

DAS ENDE DER GESCHICHTE

Eine Geschichte gelangt zu ihrem Ende, wenn der Erzähler alle Felder auf dem Spielbrett mit Abenteuerkarten belegt hat oder wenn er keine Karten mehr auf der Hand hat und auch nicht improvisieren kann.

Vollständiges Ende

Wenn der Erzähler seine letzte Abenteuerkarte erfolgreich auf dem Spielbrett ausspielen konnte, ist die Geschichte vorbei:

Der Erzähler deckt nun die Abenteuerkarte auf, die er als seinen Epilog gespielt hat, und erzählt das Ende seiner Geschichte (ohne dass er dabei von ausgespielten Gefahrenkarten unterbrochen werden kann). Alle Spieler geben nun all ihre Karten ab, die sie noch auf der Hand haben. Das Spiel geht weiter, indem die Rolle des Erzählers an den Spieler zur Linken des bisherigen Erzählers weitergegeben wird, bis jeder Spieler eine Geschichte erzählt hat.

Vorzeitiges Ende

Wenn der Erzähler nicht alle Felder auf seinem Spielbrett ausgefüllt hat (er hat improvisiert, wurde aber von einer Gefahrenkarte erfolgreich unterbrochen), muss er seine Geschichte nun schlecht ausgehen lassen. Genau wie bei einem regulären Ende deckt der Erzähler die Abenteuerkarte auf, die er als Epilog gespielt hat, und erzählt, in welcher Weise am Ende in der Handlung etwas schief läuft: Ein Ziel wurde nicht erreicht, Erwartungen wurden nicht erfüllt, etc.

DER LOHN FÜR DIE GESCHICHTE

Am Ende seiner Erzählung zieht der Erzähler so viele Prost-Marker wie Karten auf dem Spielbrett ausliegen (d.h. die Karten, die aufgrund von Gefahrenkarten abgelegt werden mussten, zählen nicht dazu). Wenn der Erzähler ein vollständiges Ende (siehe oben) erreicht hat, darf er einen weiteren Prost-Marker ziehen (für die Karte, die er als Epilog gespielt hat).

PROST-MARKER ZIEHEN

Spieler ziehen Prost-Marker, wenn sie als Erzähler das Ende ihrer Geschichte erreicht haben sowie beim Ausspielen von Gefahrenkarten je nach Würfelergebnis (wie unter *Gefahren ausspielen* erklärt).

Wenn ein Spieler ein oder mehr Prost-Marker zieht, muss er sofort entscheiden, ob er sie alle sammeln will oder ob er das ein oder andere einsetzen will, um Bierrunden zu kaufen:

- Spieler sammeln ihre Plättchen, indem sie sie unter ihren Bierdeckel legen;
- Spieler kaufen Bierrunden, indem sie ein oder mehrere Plättchen oben auf ihren Bierdeckel legen (verdeckt).

Am Ende des Spiels erhalten alle Spieler Punkte anhand der Plättchen, die sie unter ihrem Bierdeckel gesammelt haben, und haben die Chance auf einen zusätzlichen Endbonus durch die Plättchen, die sie auf dem Bierdeckel abgelegt haben.

DAS ENDE DES SPIELS

Wenn alle Spieler einmal Erzähler waren und eine Geschichte erzählt haben, ist das Spiel zu Ende.

Alle Spieler decken nun die Prost-Marker auf, die sie unter ihren Bierdeckeln gesammelt haben und berechnen ihre Punkte, in dem sie die Siegpunkte der vier Plättchen mit den höchsten Werten zusammenaddieren. Dies ergibt ihre Basis-Punktzahl für das Spiel.

Beispiel: Jon hat fünf Prost-Marker unter seinem Bierdeckel gesammelt: Ein Plättchen mit dem Wert 3, zwei mit dem Wert 2 und zwei mit dem Wert 1. Jon addiert nun die vier Plättchen mit dem höchsten Wert, und erhält eine Basis-Punktzahl von 8 Punkten (3 + 2 + 2 + 1).

Dann decken alle Spieler ihre Plättchen auf, die auf dem Bierdeckel liegen (Bierrunden). Jeder Spieler zählt die drei Plättchen mit dem höchsten Wert zusammen, dann werden die Ergebnisse verglichen: Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis erhält einen **Bonus von 4 Punkten** und addiert diesen zu seiner Basis-Punktzahl dazu. Wenn es einen Gleichstand zwischen 2 oder mehr Spielern gibt, erhält niemand den Bonus.

Beispiel: Jon hat vier Prost-Marker auf seinem Bierdeckel liegen: eine 3, eine 2 und zwei 1. Addiert er die Siegpunkte der drei höchstwertigen Plättchen, erhält Jon ein Ergebnis von 6 (3 + 2 + 1). Jon vergleicht sein Ergebnis mit dem der anderen Spieler: Marco hat 5 Punkte und Robert 3 – Jon erhält den Bonus. Er zählt 4 Punkte zu seiner Basis-Punktzahl von 8 und hat damit eine Gesamtpunktzahl von 12 Punkten.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl wird zum Sieger erklärt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige der konkurrierenden Spieler, der zuerst als Erzähler an der Reihe war.

DIE BESTE GESCHICHTE BELOHREN

In Spielen mit mehr als zwei Spielern, oder wenn das Spiel in Anwesenheit eines Publikums stattgefunden hat, kann man auch dem Spieler, der die unterhaltsamste Geschichte erzählt hat, belohnen.

Wenn die Siegpunkte am Ende zusammengezählt werden, wird nicht einfach der Spieler mit den meisten Punkten zum Gewinner erklärt, sondern die beiden Spieler mit den höchsten Gesamtpunktzahlen konkurrieren um den Titel.

Beispiel: Am Ende des Spiels haben Jon und Marco die beiden höchsten Punktwertungen im Spiel, Jon hat 12 Punkte und Marco 14. Sie konkurrieren nun um den Gewinntitel.

Die übrigen Spieler und alle eventuellen Zuschauer setzen sich nun zusammen und ent-

scheiden, wer in ihren Augen der beste Erzähler war. Es gibt keine Richtlinie für dieses Urteil, sie können nach persönlichen Vorlieben, Spaß, Einhaltung des Kanons, Originalität, etc. bewerten. Wenn sie sich entschieden haben, wählen sie einen der beiden konkurrierenden Spieler aus. Der auserwählte Spieler darf zwei weitere Prost-Marker ziehen und beide zu seiner bisherigen Punktzahl dazuzählen. Nun wird der Spieler

mit dem höchsten Endwert zum Gewinner erklärt (im Falle eines Gleichstandes geht der Sieg an denjenigen Spieler, der zum besten Erzähler gekürt worden ist).

Beispiel: Jon gilt als bester Erzähler und darf nun zwei zusätzliche Prost-Marker ziehen: eine 2 und eine 1. Jons endgültige Punktzahl beträgt nun 15 (12 + 2 + 1), und schlägt damit Marcos 14 Punkte. Jon hat gewonnen!

AUSFÜHRLICHES SPIELBEISPIEL

Robert, Marco und Francesco spielen eine Partie Hobbit-Geschichten. Sie lösen aus, wer als Erzähler anfängt: Es ist Marco. Robert und Francesco sind in dieser Runde die Gefahrenspieler.

Robert sitzt links von Marco und Francesco rechts. Die beiden Kartenstapel werden jeweils gemischt und die Prost-Marker in einen blickdichten Behälter gelegt.

Alle Spieler legen ihre Bierdeckel vor sich ab – sobald sie Prost-Marker erhalten, legen sie sie dort ab. Marco zieht vier Karten vom Stapel der Abenteuerkarten. Die gezogenen Karten sind: BOOTE, WALDFLUSS, BEWACHTER HORT, MIESES WETTER.

Robert und Francesco ziehen jeder drei Karten vom Gefahrenstapel. Robert zieht:

WALDBRAND, HEXEREI, ORK-FALLE

Francesco zieht:

ORK-HÄUPTLING, NAMENLOSER SCHRECKEN, HÖHLENTROLL

Dann zieht Marco zwei zusätzliche Abenteuerkarten, eine als Eröffnung seiner Geschichte und die andere als möglichen Epilog. Die beiden Karten sind: VIELE BEGEGNUNGEN, VERLASSENE HERBERGE

Marco wählt VIELE BEGEGNUNGEN als seine Eröffnung und legt die Karte aufgedeckt auf das erste Feld des Spielbretts. Dann legt er VERLASSENE HERBERGE verdeckt neben den rechten Rand des Spielbretts.



Nun kann die Geschichte beginnen. Marco legt los, in seiner besten Hobbit-Stimme:

„Wie ihr wisst, begeben wir Starkknöchel-Hobbits uns auf vielen Familienfesten zur Julzeit... Wir kommen in der größten Hobbithöhle zusammen, der von meinem Onkel Barnabas, und genießen die Gesellschaft unserer Söhne, Töchter, Nichten und Neffen, während wir die ein oder andere gute Pfeife rauchen...“

Hiermit spielt Marco auf die Karte VIELE BEGEGNUNGEN an, die er als Eröffnung ausgewählt hat.

„Nach einer dieser Feiern begab ich mich auf den Heimweg und klopfte ein fröhliches Liedchen mit meinem Spazierstock. Plötzlich fing es an zu regnen.“ „Nun, als Hobbit kann ich Wasser zwar ganz gut wegstecken, auch wenn ich sicherlich ein gutes Bier vorziehen würde... doch innerhalb kürzester Zeit goss es in Strömen!“

Marco spielt die Karte MIESES WETTER auf dem ersten freien Feld auf dem Spielbrett aus.



Francesco und Robert dürfen nun Gefahrenkarten spielen (zwei Abenteuerkarten liegen auf dem Tisch), also schauen sie sich ihre Handkarten an. Robert darf als erster eine Gefahrenkarte spielen, da er links vom Erzähler sitzt.

Die zwei Abenteuerkarten auf dem Spielbrett zeigen insgesamt ein RUNEN-Symbol, ein WALD-Symbol, ein WILDNIS-Symbol und ein HÖHLEN-Symbol.

Robert kann seinen WALDBRAND nicht spielen, da sie ein BÖSES AUGE-Symbol voraussetzt, aber er kann HEXEREI spielen, da er dafür ein RUNEN- und ein WILDNIS-Symbol benötigt und beide liegen auf dem Spielbrett aus.

Also legt Robert die Karte HEXEREI vor sich aus und fragt:

„War das die Nacht, in der dir plötzlich schwindlig wurde und du in den Alten Wald gelaufen bist?“

Robert würfelt mit dem Heldenwürfel – die Karte HEXEREI hat einen Gefahrenwert von 5. Er würfelt eine 7! Ein Erfolg! Die Abenteuerkarte, die als letztes gespielt wurde (MIESES WETTER), wird abgelegt, so wie auch die HEXEREI-Karte, denn diese wird nicht bei der Punkteauswertung zählen.



Robert kann nun die Auswirkungen der Gefahrenkarte erzählen:

„Oh ja, ich erinnere mich gut! Du warst so betrunken, dass du nicht gemerkt hast, dass du unter einem bösen Zauber standst, und hast dich direkt in den Wald verlaufen!“

Robert beendet seine Unterbrechung und nimmt sich einen Prost-Marker aus dem Behälter (sein Gefahrenwurf war erfolgreich). Er schaut es sich an: Es hat einen Wert von 2 – Robert entscheidet sich, es unter seinen Bierdeckel zu legen.

Der Erzähler darf nun fortfahren. Marco darf nicht ignorieren, was Robert zu seiner Geschichte hinzugefügt hat:

„Ja, das war genau diese Nacht! Ich wollte dieses Gefühl eigentlich vergessen... Ich schaudere allein bei dem Gedanken daran! Ich weiß nicht mehr, wie lange ich lief, aber ich bin mir sicher, wer auch immer mich mit diesem verfluchten Zauber belegt hat, hätte mich in die Finger bekommen, wär ich nicht kopfüber in einen Waldfluss gefallen! Das eiskalte Wasser hat mich von der Verzauberung mit einem Mal befreit!“

Marco legt die Karte WALDFLUSS auf dem Spielbrett aus.



WALDFLUSS weist ein Spezialsymbol auf – ein PIK: Das bedeutet, dass der Spieler zur Linken des Erzählers (Robert) eine Gefahrenkarte ziehen darf. Robert zieht daraufhin „WILDE WÖLFE“.

Dann schauen sich Robert und Francesco ihre Gefahrenkarten an, um zu überprüfen, ob sie eine davon ausspielen können, doch vergebens: die Karten auf ihrer Hand zeigen nur Kombinationen von Geländesymbolen, die gerade nicht ausliegen. Marco darf seine Geschichte fortsetzen.

„Ich kann von Glück sprechen, dass in meinen Adern etwas Blut der Brandybocks fließt, von der Seite meines Urgroßvaters... Sobald ich ins Wasser gefallen war, begann ich zu schwimmen. Jeder von euch wäre an meiner Stelle sofort ertrunken! Nun ja, ich glaube, ich bin der Strömung noch mindestens eine Meile gefolgt, bis ich ein dumpfes Licht in der Dunkelheit erspähte... Ein Boot näherte sich mir, mit einer Lampe vorne am Bug!“

Marco spielt nun BOOTE aus und hofft, dass Francesco und Robert nichts gegen ihn auf der Hand haben.



Die ausliegenden Symbole sind RUNEN und WILDNIS. Niemand hat passende Karten auf der Hand, und so geht die Geschichte weiter.

„Ihr glaubt, das waren vielleicht Elben, oder einer dieser neugierigen Fremden, den Waldläufern? Nein, es war einer des Großen Volkes, einer, dem ich noch nie zuvor begegnet war. Er war alt und hager und wahrscheinlich taub und auch etwas blind, denn er bemerkte mich nicht, als ich mich an die Seite seines Bootes festklammerte! Ich war zu erschöpft, um nach Hilfe zu rufen, und blieb einfach nur still, als das Boot weiterfuhr. Nach einer Weile führte der alte Mann das Boot zu einem kiesigen Ufer und kletterte dann langsam herab, um in einen Höhleneingang hineinzugehen. Er ging gebeugt, so als würde er etwas Schweres tragen: Dann sah ich es! Er trug eine hölzerne Truhe!“

Marco spielt seine letzte Karte, BEWACHTER HORT, und wartet kurz ab, ob Robert und Francesco irgendwelche Gefahrenkarten ausspielen können.



Nun liegen zwei WILDNIS- und ein HÖHLEN-Symbol aus. Robert hat nichts Passendes auf der Hand, aber Francesco kann seinen HÖHLENTROLL spielen, da er dafür ein HÖHLEN- und ein WILDNIS-Symbol benötigt.

Francesco spielt den HÖHLENTROLL und fragt:

„Und dann kam der Höhlentroll aus seiner Höhle, um euch beide zu zertrampeln, nicht wahr?“

Francesco würfelt mit dem Heldenwürfel – der HÖHLENTROLL hat einen Gefahrenwert von 5. Der Würfel zeigt eine 4! Ein Misserfolg! Marco darf die Karte ignorieren:



„Du solltest nicht so viel von diesem üblen Schnaps trinken, den deine Tante braut! Natürlich war das nicht diese Nacht!“

Der Erzähler muss nun nur noch ein Feld ausfüllen, bevor er den Epilog erreicht. Da Marco keine Karten mehr in der Hand hält, muss er nun improvisieren: Er zieht eine Karte vom Abenteuerstapel und legt sie auf das letzte Feld auf dem Spielbrett. Es ist die Karte UNERWARTETE GÄSTE...



Marco überlegt kurz und fährt dann mit seiner Erzählung fort:

„Also, wie ich schon sagte, ging der alte Mann gerade in die Höhle und trug die Truhe bei sich. Natürlich wollte ich sehen, wo er hinging und was in dieser Truhe war! Also schleppte ich mich ans Ufer und folgte ihm.“

„Nichts hätte mich je darauf vorbereiten können, was ich dann sah! Dort in der kalten Höhle im Alten Wald saßen jede Menge alte Geister vor einer Truhe randvoll mit Gold! Sie saßen dort mit hungrigen Augen und krallten nach dem ungreifbaren Schatz.“

Robert und Francesco sind beide der Meinung, dass die improvisierte Karte UNERWARTETE GÄSTE damit gut in die Geschichte eingebaut worden ist und überprüfen, ob sie noch Gefahren spielen können, bevor die Geschichte vorüber ist.

Die ausliegenden Symbole sind nun HÖHLEN, WILDNIS, WALD und RUNEN. Robert schaut in seinen Handkarten nach und sieht, dass er ORK-FALLE spielen kann, da er dafür ein WILDNIS- und ein WALD-Symbol benötigt.

Robert legt die ORK-FALLE aus und fragt:

„Man sagt, dass man unten in den Höhlen unter dem Alten Wald nicht Geister, sondern die Klängen von Orks und Bilwissen zu fürchten hat!“

Robert würfelt mit dem Heldenwürfel – eine 8! Da die ORK-FALLE einen Gefahrenwert von 6 hat, ist der Würfelwurf damit erfolgreich!

Die Karte UNERWARTETE GÄSTE, die Marco gespielt hat, wird abgelegt und zählt nicht für seine Punktwertung; Robert darf dafür einen weiteren Prost-Marker ziehen (wieder eine 2, und auch dieses legt er wieder unter seinen Bierdeckel).



Robert erzählt nun die Auswirkungen seiner Gefahrenkarte:

„Du warst immer noch starr vor Angst, als dich plötzlich Orks mit ihren dreckigen Klauen ergriffen und tief in den Untergrund zerrten. Du wirst nie wieder das Tageslicht erblicken! – grölten sie!“

Da Marco während seiner Improvisation unterbrochen worden ist, muss er seine Geschichte nun zu einem vorzeitigen Ende bringen.

Er deckt seine Epilog-Karte – VERLASSENE HERBERGE – auf und schließt seine Erzählung damit ab.



„Was für eine unglückselige Nacht! Ich verbrachte viele lange Tage und Nächte in den Tunneln der Orks. Ich kann mich glücklich schätzen, dass sie mich nicht gefressen haben, sondern mich irgendwo in der Dunkelheit fallen ließen. Als ich endlich aus den Höhlen herausgelangte, war ich fast verhungert, und ich wanderte ziellos umher, bis ich die Verlorene Herberge erreichte.“

Marco hat nun seine Runde als Erzähler abgeschlossen. Er hat die Geschichte nicht zu einem vollständigen Ende gebracht, also darf er die Epilog-Karte auch nicht bei seiner Auswertung mitzählen.

Marco zählt die Abenteuerkarten auf dem Spielbrett, die nicht von einer Gefahrenkarte unterbrochen wurden, und darf nun vier Prost-Marker ziehen – dann entscheidet er, ob er sie alle werten und unter seinen Bierdeckel legen will, oder ob er manche dazu einsetzt, Bierrunden zu kaufen und damit um den zusätzlichen Bonus am Ende des Spiels mitbieten will.

HOBBIT-GESCHICHTEN FÜR DAS ROLLENSPIEL DER EINE RING ANWENDEN


Optionale Reiserregeln

Ein erfindungsreicher Spielleiter kann die Karten von Hobbit-Geschichten auch in Der Eine Ring nützlich einbringen. Die inspirierenden Bilder können Spielern während des Spiels gezeigt werden, um ihnen zu helfen, sich eine Situation besser vorzustellen. Oder er kann einige Abenteuer- und Gefahrenkarten durchmischen und sie zufällig ziehen, um sie als Abenteueranhänger zu benutzen oder um einen Plot aus dem Stehgreif zu improvisieren.

Die folgenden Regeln nutzen die **Abenteuerkarten**, um Gefahrenepisoden auf Reisen auszuspielen:

GEFAHREN AUF REISEN:

Während Gefahrenepisoden in den ursprünglichen Regeln von Der Eine Ring mittels Würfelprobe abgehandelt werden (siehe Seite 207 im Grundregelwerk), werden bei diesem neuen kartenbasierten Spielmechanismus die Details alle durch das Ziehen von Abenteuerkarten geregelt.

Wann immer ihre Spieler bei einer misslungenen Erschöpfungsprobe ein  würfeln, ziehen Sie eine Abenteuerkarte. (Für gewöhnlich werden die Karten einzeln gezogen, so dass jede Gefahrenepisode abgeschlossen ist, bevor die nächste angegangen wird.)

Die untere rechte Ecke jeder Abenteuerkarte enthält ein Symbolpärchen. Das linke Symbol ist ein *Reisesymbol*; das rechte ist ein *Auswirkungssymbol*.

Jedes **Reisesymbol** lässt sich einer der Reiserollen zuordnen, die die Helden einnehmen (also Anführer, Kundschafter, Jäger oder Späher, wobei das rote Symbol für die Gemeinschaft als Ganzes steht).

Jedes **Auswirkungssymbol** steht für die Art von Gefahr, die die Gefahrenepisode mit sich bringt, darunter acht mögliche Gefahrenquellen (Erschöpft, Elend, Erschöpfung, Verwundung, Schatten, Belastung, Verzweiflung, Falsche Entscheidungen).

1. DAS ZIEL AUSWÄHLEN

Das Reisesymbol auf der Karte wird benutzt, um den Gefährten zu bestimmen, der die Fertigkeitprobe ablegen muss. Siehe folgende Liste:

Reisesymbole



Alle Gefährten (Alle Spieler müssen eine Probe auf **Reisen** ablegen);



Anführer (**Reisen**);



Kundschafter (**Reisen** oder **Erkunden**);



Jäger (**Reisen** oder **Jagen**);



Späher (**Reisen** oder **Aufmerksamkeit**).

Wenn keiner der Helden die bestimmte Rolle ausfüllt, kann ein Gefährte einen Hoffnungspunkt ausgeben, um eine Probe ablegen zu dürfen (Spieler sollten beachten, dass immer nur ein Held als Anführer der Gruppe agieren kann). Wenn sich niemand freiwillig meldet, gilt die Probe automatisch als misslungen. Wenn mehr als ein Charakter die betroffene Rolle eingenommen hat, darf jeder von ihnen die Probe ablegen – wobei trotzdem nur ein erfolgreiches Ergebnis benötigt wird, um die Probe zu bestehen.

2. DIE GEFAHREN BESCHREIBEN

Sobald ein Gefährte (oder mehrere Gefährten) als Ziel der Gefahrenepisode ausgewählt ist, improvisiert der Spielleiter eine kurze Erzählung, indem er die Abenteuerkarten als Inspirationsquelle benutzt.

Wie immer ist es das Ziel des Spielleiters, seinen Spielern dabei zu helfen, sich die Geschehnisse besser vorstellen zu können, und die Herausforderung zu stellen, die es zu überwinden gilt. Jede Komponente der Karte kann dafür benutzt werden, das Bild, der Titel und das Symbolpaar.

Lassen Sie die Spieler ihre Geschichte erzählen

Spielleiter mit einer kreativen Spielergruppe können diese auch selbst beschreiben lassen, was passiert. Anstatt die Szene vorzubereiten und eine Probe würfeln zu lassen, kann der Spielleiter die gezogene Abenteuerkarte auch einfach dem Spieler geben, den die Gefahrenepisode getroffen hat, und sich dann zurücklehnen und der Geschichte lauschen, die der Spieler nun selbst erzählt.


Alle Regeln werden ganz normal angewendet. Der Spieler muss sich darauf beschränken, eine kurze Episode um seinen eigenen Charakter zu spinnen, die bis zur Fertigkeitprobe und seiner Ausspielung führt.

3. DIE PROBE

Die Fertigkeit, in der die Gefahrenprobe abgelegt werden muss, ist entweder **Reisen** oder die Fähigkeit, die mit der jeweiligen Reiserolle assoziiert ist (nach Wahl des Spielers). Die Schwierigkeit der Probe beträgt SG 14. (Wenn der Spielleiter gerne die Charakteristiken der durchreisten Region widerspiegeln will, kann er die Regions-Tabelle auf Seite 206 im Grundregelwerk anwenden).

Wenn der Spieler die Probe besteht, kann der Gefährte die Schwierigkeiten überwinden und die Reise kann weitergehen.

Wenn die Probe misslingt, muss sich der Held den Konsequenzen seines Misserfolgs stellen.

Wenn der Held gar ein  würfelt, können die Konsequenzen noch schlimmer sein.

Für die genauen Konsequenzen einer misslungenen Probe, siehe 4. Konsequenzen eines Misserfolgs.

4. KONSEQUENZEN EINES MISSERFOLGS

Das Auswirkungssymbol auf der Karte gibt die Art von unglücklichen Folgen an, die nun den Gefährten heimsuchen, dem die Probe misslungen ist. Siehe untenstehende Liste.

Auswirkungssymbole



Erschöpft – Vorübergehend Erschöpft für die Dauer der Reise



Elend – Vorübergehend Elend für die Dauer der Reise



Erschöpfung – Erhöhe die Erschöpfungsschwelle um 1, oder 2 bei einem AUGE



Verwundung – Verliere Ausdauer in Höhe eines Erfolgswürfels, oder werde Verwundet bei einem AUGE



Schatten – Erhalte 1 Schattenpunkt, oder 2 Schattenpunkte bei einem AUGE



Belastung – Verliere Ausdauer in Höhe eines Erfolgswürfels



Verzweiflung – Verliere 1 Hoffnungspunkt, oder 2 Hoffnungspunkte bei einem AUGE



Falsche Entscheidungen – Erhöhe den SG um eine Stufe für weitere Erschöpfungsproben

IMPRESSUM

Design und Entwicklung: Marco Maggi & Francesco Nepitello

Illustrationen: Jon Hodgson, Andy Hepworth, Jeremy McHugh, Jan Pospíšil

Graphikdesign: Jon Hodgson und Paul Bourne

Redaktion: Gareth Ryder-Hanrahan

Mit besonderem Dank an: Roberto di Meglio, James R. Brown, Richard Harrison und S. W. Hodgman.

Testspieler: James R. Brown, Kathy Brown, Jennifer Brown, Steve Ellis, Michelle Kimble, Alex Miller, Stefan Winkel, Joseph Drown, Tommaso Vaccari, Filippo Merlo, Alessandro Tonin, Roberto Di Meglio, Amado Angulo, Pablo Ruiz, Angela Rivera, Jordi Zamarreño, Rich Harrison, Rick Cowling, Colin Middleton, Neil Duffell, Vincent Jennings, Scott Hodgman, Jessica Hodgman, Victoria Tilley, Jared Tilley, Sean Cundiff, Shannan Hodgman, Joe Furrow.

Übersetzung der deutschen Ausgabe: Nicole Heinrichs

Layout der deutschen Ausgabe: 360 Grad Mediendesign, Christine Schmidt-Schoolmann

Druckproduktion der deutschen Ausgabe: 360 Grad Mediendesign und GMP, Köln

- symbole -



Höhlen



Böses Auge



Runen



Wildnis



Wald

REISESYMBOLE



Alle Gefährten (Alle Spieler müssen eine Probe auf **Reisen** ablegen);



Anführer (**Reisen**);



Kundschafter (**Reisen** oder **Erkunden**)



Jäger (**Reisen** oder **Jagen**);



Späher (**Reisen** oder **Aufmerksamkeit**)

AUSWIRKUNGSSYMBOLE



Erschöpft – Vorübergehend Erschöpft für die Dauer der Reise



Elend – Vorübergehend Elend für die Dauer der Reise



Erschöpfung – Erhöhe die Erschöpfungsschwelle um 1, oder 2 bei einem AUGE



Verwundung – Verliere Ausdauer in Höhe eines Erfolgswürfels, oder werde Verwundet bei einem AUGE



Schatten – Erhalte 1 Schattenpunkt, oder 2 Schattenpunkte bei einem AUGE



Belastung – Verliere Ausdauer in Höhe eines Erfolgswürfels



Verzweiflung – Verliere 1 Hoffnungspunkt, oder 2 Hoffnungspunkte bei einem AUGE



Falsche Entscheidungen – Erhöhe den SG um eine Stufe für weitere Erschöpfungspuben

The One Ring, Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings sowie die Personen, Gegenstände, Ereignisse und Orte darin sind Warenzeichen von The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises. Hier werden sie unter Lizenz von Sophisticated Games Ltd und deren jeweiligen Lizenznehmern genutzt.

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Publikation darf in irgendeiner Form oder zu irgendwelchen Zwecken reproduziert oder weitergegeben werden, sei es elektronisch, mechanisch, photokopiert, aufgenommen oder auf anderem Wege, außer mit vorheriger Erlaubnis des Herausgebers.