

Der Hobbit - KSR

Es gibt 60 Spiel-Karten in 5 Farben und je in den Werten 1 bis 12.
Trumpf = violette Karten.

Ablauf einer Runde:

1) Ausspielen einer Karte:

- Die 1. Karte spielt der Spieler von Thorin, der damit die Farbe für den Stich vorgibt. Reihum muss bedient werden. Wer nicht bedienen kann, darf beliebig Farbe spielen oder violett trumpfen.
- Spieler des selben Teams dürfen sich nicht absprechen.
- Es gewinnt die höchste Karte in der angespielten Farbe.
Kam aber Trumpf ins Spiel, gewinnt die höchste Trumpf-Karte.

2) Verteilung des Stichs:

- Der Gewinner des Stichs verteilt die gewonnenen Karten an die Mitspieler. Jeder Charakter hat hierbei seine Besonderheiten.
- Die Karten kommen mit Vorderseite nach oben unter die jeweilige Charakter-Karte, wobei man die Symbole erkennen können muss.
Symbole: STERN = Schaden bei den Bösen, Heilung bei den Guten
OKRHELM = Schaden bei den Guten, Heilung bei den Bösen
PFEIFE = Zu Beginn des 2. Durchganges = 1 Karte mehr Auswahl
- Man darf nicht auf Vorrat positive Karte sammeln = muss also abwerfen.
- Es können positive Karten nur zum Ausgleich einer Schadenkarte genutzt werden = beide auf Ablagestapel.

3) Alle weiteren Stiche:

Der Gewinner eines Stichs eröffnet eine neue Runde wie unter 1).
Man spielt solange, bis alle Handkarten gespielt sind.

Ende 1. Durchgang:

GUTE Charaktere mit 2 oder mehr Orkhelmen unter ihrer Charakter-Karte scheiden aus, BÖSE entsprechend bei Sternen.
Spielkarten ausgeschied. Charaktere kommen auf den Ablagestapel.

- Vorzeitiges Ende: Bei 3 oder 5 Spielern, wenn alle Guten raus sind oder bei 4 Spielern, wenn nur noch 1 Guter im Spiel ist.
- Sollten alle Guten und Bösen raus sein, gewinnen die Bösen.
Sind alle Bösen raus, gewinnen die Guten.

2. Durchgang:

Ablage- und Nachziehstapel zusammenmischen, Karten nach Vorgabe an die Spieler verteilen. Pfeifen bringen mehr Auswahl, dafür muss aber auch je 1 Karte abgeworfen werden.

- Alle Spieler werfen gleichzeitig ihre überzähligen Karten ab.
Thorin bzw. Bilbo bzw. Gandalf eröffnet (wer noch dabei ist).

Spielende:

Die Guten gewinnen wie folgt:

3 bzw. 4 Spieler = Mind. 1 bzw. 2 Gute sind noch im Spiel.

5 Spieler = Mind. so viele Gute wie Böse sind noch im Spiel.

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

Es gewinnt immer das gesamte Team, also auch Ausgeschiedene.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 30.10.12

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de