

DER HOBBIT™

EINE UNERWARTETE REISE



3-4 = Rückflug
Nichts passiert.

5 = Befreiung
Ein beliebiger Zwerg darf auf ein freies Feld versetzt werden, neben dem sich eine gefangene Figur befindet – aber nicht auf ein Abenteuerfeld.

1-2 = Adlerblick
Die beiden obersten Carrock-Karten dürfen angeschaut und in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel zurückgelegt werden.

6 = Transport
1 oder 2 Figuren auf einem Feld dürfen 6 Felder in beliebiger Richtung versetzt werden. Bilbo kann so auch alleine bewegt werden.

Fürst der Adler

Die Mini-Erweiterung



Diese Karte wird zu Spielbeginn neben dem Spielplan bereitgelegt. Sobald der erste Spieler auf ein Carrock-Feld zieht, erhält er die Karte und legt sie offen vor sich ab.

Solange mindestens ein Zwerg dieses Spielers auf einem Carrock-Feld steht, darf er ab jetzt die Karte in jeder

Runde einmal nutzen, indem er würfelt und das Ergebnis befolgt.

Nutzt er die Karte, zieht der Spieler am Ende seines Zuges für diesen Zwerg keine Karte nach.

© Warner Bros. Entertainment Inc.
All rights reserved.
THE HOBBIT: AN UNEXPECTED JOURNEY and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to New Line Productions, Inc.
(S12)



2 – 4 Spieler ab 10 Jahren
Autor: Andreas Schmidt

kosmos.de