

DAS SPIELERMAGAZIN Nr. 102 Januar - März 2013 6,00 €

FIRPLAY

ISSN 0940-6204





Der Hobbit

Plädoyer für Wesentliche

Die Geschichte des Hobbits lässt sich erschöpfend in einem Satz zusammenfassen: Der Hobbit zieht mit dreizehn Zwergen übers Nebelgebirge, findet einen Ring, besiegt den Drachen Smaug und kehrt wieder heim. Peter Jackson veranschlagt für diese Handlung drei abendfüllende Kinofilme. Verstehen Sie mich nicht falsch, ich schätze Tolkiens Bücher und auch Jacksons Filme sehr. Den Hobbit-Roman mag ich sogar mehr als die HERR DER RINGE Trilogie. Nur hätte ich ihn gerne in einem ihm würdigen Format auf der Leinwand gesehen. Neunzig Minuten, vielleicht zwei Stunden sollten dafür reichen. Aber auch ich unterwerfe mich dem Diktat der Unterhaltungsindustrie und nehme mir vor, tapfer alle drei Teile anzuschauen, genau wie ich natürlich auch tapfer alle neuen Hobbitspiele ausprobieren.

Nachdem ich mir jetzt bestimmt schon den Zorn einiger Filmenthusiasten zugezogen habe, verscherze ich es mir auch gerne noch mit den Brettspielern: Bisher gab es noch kein einziges gutes Brettspiel über den Hobbit. Zum Herrn der Ringe gibt es einige fantastische Spiele, aber auf dem Hobbit schien bisher ein Fluch zu liegen. Doch wie schon gesagt, ich gebe die Hoffnung nicht auf und teste tapfer jeden neuen Versuch.

Die neueste Brettspieladaption des Hobbit ist ganz im Trend der Zeit eine kooperative Variation des Themas. Wir sind die Zwerge, genauer ist jeder von uns ein Zwillingsspärchen zweier identischer Zwerge mit schicken Zipfelmützen. Unser diesjähriges Ziel ist die erfolgreiche Überquerung des Nebelgebirges. Dazu muss jeweils ein Geschwisterteil ankommen. Bilbo der Hobbit kommt natürlich auch mit, und wenn er nicht am Ziel ankommt haben wir eh verloren.

Um voranzukommen hat jeder von uns einen identischen Satz aus Bewegungskarten, wir müssen nur entscheiden, in welcher Reihenfolge wir die Karten spielen und welchen unserer beiden Zwerge wir bewegen. Um Bilbo zu bewegen oder einfach etwas schneller voranzukommen, gibt es noch Extrakarten. Am Ende des Zuges ziehen wir immer zwei dieser Karten nach. Dummerweise lauern im Nachzugstapel auch Gefahren. Mit der zwölften Gefahr ist das Spiel verloren. Mit der vierten, siebten und neunten Gefahr nehmen zudem noch fiese Orks einen oder zwei Zwerge oder Bilbo gefangen, und zwar immer die vorne Stehenden. Es ist nämlich so, dass höchstens zwei Figuren auf demselben Feld der Laufleiste stehen dürfen. Weitere Pöppel überspringen das Feld einfach. Deshalb ist

es gut, wenn wir in einer Gruppe voranziehen. Auch können wir so manchmal eine Figur auf unserem Feld mit einer Extrakarte mitnehmen.

Wenn aber nun Orks jemanden gefangen nehmen, so bleibt die Figur einfach stehen wo sie ist. Nachziehende Zwerge können sie befreien, wenn sie aufs gleiche Feld ziehen und passende Extrakarten ablegen. Zwei Gefangene auf einem Feld bedeutet damit aber auch: Keiner kann sie mehr erreichen. Wenn so Bilbo oder zwei Zwerge einer Farbe ausgeschieden sind,



müssen wir auch in Tränen ausbrechen und aufgeben. Deshalb ist es doch nicht so ratsam zu trödeln und immer schön im Pulk zu marschieren. Zumindest unsere Vorhut sollte besser alleine voranpreschen.

Unsere Gruppe muss aber noch weitere Abenteuer bestehen. Einige Felder symbolisieren die Trollhöhlen und das Nebelgebirge. Wer auf diese zieht, deckt eine Abenteuerkarte auf und muss dann meistens ein paar Kampfkarten ausspielen. Diese finden sich im Nachzugstapel. Gelingt es nicht das Abenteuer zu bestehen, müssen wir den Zwerg ziemlich weit zurücksetzen. Wir können auch versuchen, Abenteuer gemeinsam zu be-

stehen. Im Falle eines Misserfolgs müssen dann aber beide beteiligten Zwerge die Konsequenzen in Kauf nehmen.

Hinter den Abenteuerregionen gibt es ein paar spezielle Ausruhfelder. Nach den Trollhöhlen kommt zum Beispiel Bruchtal. Zwerge, die sich dort aufhalten, bekommen beim Nachziehen bessere Karten von speziellen Nachzugstapeln. Deshalb kann es ganz lohnenswert sein, erst einen der beiden Zwerge nach Bruchtal zu bekommen und dann den zweiten nachzuholen. Das kostet natürlich aber auch mehr Zeit als nur mit einer Figur voranzuschreiten.

Im Nebelgebirge kann Bilbo natürlich noch den Ring finden und ist dann sicher vor den Orks. Gandalf kommt auch vor und hilft uns manchmal Abenteuer zu bestehen. Um einen Zwerg oder Bilbo schließlich ins Ziel zu bringen, müssen wir noch ein letztes Abenteuer bestehen und Kampfkarten im Wert von 10 Punkten abgeben.

Es ist beim HOBBIT nicht einfach gegen das System zu gewinnen. Zu zweit ist das Spiel etwas leichter und zu viert am schwersten. Der Knackpunkt ist der Nachzugstapel, der sich doch sehr schnell aufbraucht und beim Nachmischen natürlich alle Gefahrenkarten wieder ins Spiel bringt. Durch längeres Verweilen an Orten wie Bruchtal ist es möglich, das Tempo etwas zu reduzieren.



Auch braucht es einen Moment um zu erkennen, dass es beim HOBBIT gar nicht so sinnvoll ist möglichst viele Karten zu horten. Besonders in voller Besetzung zu viert kommt es auf ein gutes Timing und geschickte Kooperation an. Einige Abenteuer lassen sich kaum allein bestehen, aber zu zweit voranzurücken ist eben auch gefährlich. Da die Handkarten geheim sind und an einigen Stellen auch etwas Glück notwendig oder Pech möglich ist, kann der HOBBIT auch nicht zum Solitärspiel entarten, bei dem ein Spieler den anderen alle Entscheidungen abnimmt.

Wer nun denkt, DER HOBBIT sei ein abstraktes Laufspiel, der liegt mit dieser Annahme nicht ganz verkehrt. Aber ähnlich wie bei Knizias HERR DER RINGE überträgt der Mechanismus die Stimmung des Buches ganz vorzüglich ins Spiel. Diese Reduktion aufs We-



sentliche habe ich bei bisherigen Hobbitspielen vermisst. Vielleicht ist die Idee von Peter Jackson den Film aufzuteilen doch ganz gut gewesen. Denn womöglich nur dadurch war es mal möglich, auch nur einen Teil des Buches in ein Spiel zu packen. In Spielen ist es viel leichter, wesentliche Teilaspekte aufzugreifen als das große Ganze dazustellen. Bei Filmen ist meiner Meinung nach genau das Gegenteil wichtig. Da reicht es den Überblick zu geben, und es ist erlaubt, Details oder sogar ganze Handlungsstränge auszulassen. Es könnte sein, dass deshalb so wenige Spiele zum Film spielerisch überhaupt interessant sind.

Beim Brettspiel zum zweiten Teil des HERRN DER RINGE - DIE ZWEI TÜRME entstand auch schon einmal ein fantastisches Spiel. Statt die Geschichte nachzuerzählen wurde auch dort einfach nur eine Szene zur Vorlage genommen: Die Schlacht um Helms Klamm. Auch für dieses Spiel zum HOBBIT besteht die Vorlage gerade einmal aus Teilen von 4 Kapiteln.

Während der HOBBIT fast überall so gut ankam, dass gleich ein zweiter oder dritter Versuch gestartet wurde, um das Spiel zu gewinnen, versagte das Spiel in manchen Runden völlig. Die Kritik war, das Spiel sei allein ein langweiliges und langatmiges Voranziehen, und es käme kaum Spannung auf. Diesen Gruppen war es dann auch egal, ob sie gewinnen oder verlieren. Mir ist nicht klar geworden, woran dies lag: Vielleicht an der etwas ungeschickt strukturierten Regel, die leider ein paar Fragen offenlässt. Eventuell war auch das Design Schuld. Während die Fotos der Zwerge aus dem Film gerade noch erträglich sind, sind die Bilder der Monster weder stimmungsvoll noch furchterregend. Ohne die Grafikvorgaben des Filmproduzenten MGM hätte mit Bildern von John Howe dieser HOBBIT wirklich in die Fußstapfen von Knizias HERR DER RINGE treten können. Wie auch immer, ich bin auf jeden Fall schon jetzt auf die Fortsetzung gespannt.

Karl-Peter Nos

kn: Je mehr Zwerge, desto schwerer. Egal, noch ein Versuch.
sk: Wer früh verliert, kann länger etwas Besseres spielen

Andreas Schmidt: DER HOBBIT - SPIEL ZUM FILM für 2 bis 4 Spieler mit Illustrationen von Pohl & Rick, Bernd Wagenfeld bei Kosmos 2012; Fairplay Scouts 26 Nennungen, Notendurchschnitt 3,23