

DAS SPIELERMAGAZIN Nr. 106 Januar - März 2014 6,00 €

# FAIRPLAY

ISSN 0940-6204



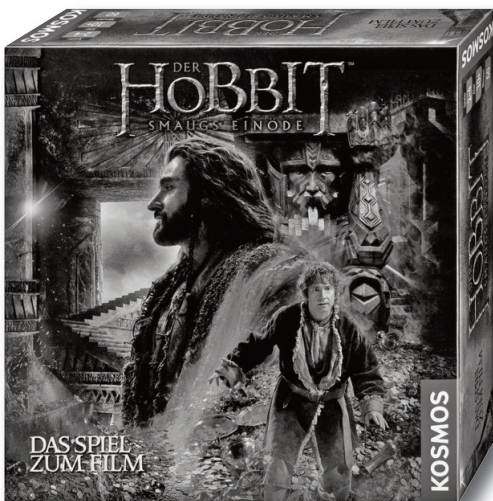


# Nachschlag

## Der Hobbit - Smaugs Einöde

Meine These: „Drei mal drei Stunden Kino sind zu viel für einen kleinen Hobbit“ hat sich in meinen Augen bestätigt. Aber wie angekündigt renne ich auch in den zweiten Teil. Obwohl ich langsam eine gewisse Sättigung kooperativer Spiele verspüre, freute ich mich aber auf den zweiten Teil des Spiels.

Für Leser mit wenig Zeit habe ich heute auch einen besonderen Service, das Kurzfazit: Wenn Ihnen der erste Teil gefiel, können Sie getrost den zweiten kaufen. Er ist quasi genauso gut, aber auch etwas anders. Toll ist auch die Möglichkeit, die beiden Pläne zu einem großen Spiel zu kombinieren. Wenn Sie mit



dem ersten Teil schon nichts anfangen konnten, dann brauchen Sie Ihren Geschmack kein zweites Mal auf die Probe zu stellen. Denn das Spiel ist zwar anders, in der wesentlichen Idee aber doch sehr ähnlich zum Vorgänger.

Als Leser mit mehr Zeit sind Sie vielleicht am genauen Mechanismus interessiert. Den dürfen Sie gerne auf Seite 24 in der Fairplay 102 noch einmal nachlesen. Viel geändert hat sich nicht, es gibt wieder zwei Abenteuer zu bestehen. Zum Sieg müssen der Hobbit und ein Zwerg jeder Farbe ins Ziel kommen. Zusätzlich ist es aber notwendig, die anderen Zwerg auch über zwei Drittel des Planes zu bewegen. Der Gegner ist diesmal natürlich Smaug höchstpersönlich. Der Drache kommt den Zwergen entgegen und muss immer wieder ein Stück zurückgedrängt werden. Das funktioniert, indem ein Zwerg auf das Feld von Smaug zieht, seine höchste Karte abwirft und dann mit einer zweiten Karte Smaug um den ausgespielten Wert zurückzieht. Dabei ist es erlaubt: „Husch, kusch - zurück ins Körbchen!“ zu rufen. Das Zielfeld ist nur frei, wenn Smaug fast in seine Höhle getrieben ist und ein Zwerg mit einem Schlüssel die Geheimtür öffnete.

Verloren ist das Spiel, wenn es Smaug gelingt,

beide Zwerge einer Farbe oder den Hobbit zu ver-speisen. Das kann er aber nur, wenn er sich genau auf einer Spielfigur niederlässt. Im Vorbeifliegen verschleucht er die Spielfiguren nur – unter Vermeidung alberner Ausrufe. Das Spiel endet auch, wenn Smaug auf ein bestimmtes Feld vorrückt.

Im Gegensatz zu des Abenteuers ersten Teil gibt es also keinen Automatismus, dass das Spiel von alleine endet. Die Zwerge können und werden sich ein dramatisch langes Hauen und Stechen mit Smaug liefern. Das kann ein Vorteil sein, wenn es ihnen gelingt, geschickt miteinander zu kooperieren. Insbesondere zu Spielbeginn ist es notwendig, gemeinsam die Abenteuer zu bestehen. Sonst kommen sie gar nicht dazu, Smaug Paroli zu bieten.

Es gibt eine Reihe kleiner aber wichtiger Unterschiede. Deshalb ist es auch für erfahrene HOBBIT Spieler notwendig, die Anleitung genau zu lesen. So ist es jetzt nicht mehr erlaubt, nach einer roten Ereigniskarte eine Ersatzkarte zu ziehen. Das reduziert zwar einerseits die Kartenhand, verlangsamt andererseits aber auch Smaug. Auch ist es nun erlaubt Karten zu tauschen, dazu ist es aber notwendig, zwei Karten abzuwerfen.

Ich finde es spannend, wie es Andreas Schmidt wieder schafft, mit dem gleichen, ziemlich abstrakten Mechanismus das Thema auf völlig andere Weise plastisch umzusetzen. Im ersten Teil ist vor allem Tempo gefragt. Die Zwerge müssen nach einer ausgiebigen Rast in Bruchtal möglichst schnell vor den Orks davonrennen und den Spinnen entkommen. Im zweiten Teil ist ein offensiveres Vorgehen gefragt, um Smaug im Zaum zu halten. Wesentliche Elemente des Buches werden dabei geschickt in die Handlung eingebunden.

Genauso wie im ersten Teil ist die Spielregel etwas unübersichtlich gestaltet und lässt leider einige Fragen offen. Was passiert zum Beispiel, wenn der hinterste Zwerg zum letzten Zwerg zurückgeschickt wird? Muss er aufs Startfeld zurück? Welche Auswirkungen haben Abenteuerkarten im Falle der Kooperation, wenn nicht gekämpft wird? Diese Details sind nicht spiel- oder spaßentscheidend. Aber es bremst den Spielfluss ungemein, da es notwendig ist, immer mal wieder die gesamte Regel zu durchforsten, ob sich nicht doch irgendwo eine Antwort auf eine Frage gibt.

Es ist möglich die beiden Spielpläne hintereinander zu spielen. Dabei wird der erste Teil leicht entschärft,

## Drei Fragen an Andreas Schmidt, Autor von DER HOBBIT - SMAUGS EINÖDE

*Fairplay: Auf der Spieleschachtel bist du als Autor nur auf der Rückseite genannt. Was ist der Grund, liegt dies am Lizenzgeber?*

Andreas Schmidt: Ja, genau wie beim ersten Teil durften wir mich nur auf der Rückseite platzieren, ist von Warner so vorgegeben.

*Das Spiel wirkt mit dem zweiten Teil abgeschlossen. Gibt es Pläne für einen dritten Teil?*

Andreas Schmidt: Ja, das Spiel ist so komplett abgeschlossen. Peter Jackson macht 3 Teile Film, wir machen halt 2 Teile Spiel. Wenn es ein drittes Spiel geben sollte, wird es anders und hat nichts mehr mit diesen Spielen zu tun. Hier gibt es aber noch keine konkreten Planungen.

*Der zweite Teil ist leichter zu gewinnen. Hast du das Spiel vereinfacht oder war das immer schon so geplant? Gibt es eine Variante, um das Spiel schwieriger zu gestalten?*

Andreas Schmidt: Ehrlich, die meisten beschwerten sich, dass es schwerer ist. Habt ihr Glück gehabt? Wenn ihr es schwerer haben wollt, könnt ihr natürlich Smaug vorziehen. In der Anleitung zum Großen Abenteuer (Spiel 1+2) findet ihr sein Startfeld. ([http://www.kosmos.de/produktdetail-909-909/der\\_hobbit\\_smaugs\\_einoede-6771/](http://www.kosmos.de/produktdetail-909-909/der_hobbit_smaugs_einoede-6771/))

*(An dieser Stelle folgte einer längerer Austausch wie sich welche Gefahren meistern lassen. Doch dies sollten Sie selber herausfinden.)*

Die Fragen stellte Karl-Peter Nos

da es eben für rote Karten keinen Ersatz gibt. Dramaturgisch wäre es auch langweilig, regelmäßig in der ersten Hälfte zu scheitern. Dafür ist es erlaubt, eine Karte in den zweiten Teil mitzunehmen. Zum Ausgleich darf Smaug weiter vorne starten, was den Drang steigert, sich schnell dem Kampf mit dem Drachen zu stellen.

Das Abenteuer endet mit dem Sieg über Smaug. Die Schlacht der fünf Heere und die Heimreise bleiben also ausgeklammert. Diese Teile des Buches wären mit dem Spielprinzip wahrscheinlich auch nur schwer abbildbar. Zusammenfassend kann ich Peter

Jackson nur empfehlen, auch mal das Spiel zu spielen, um zu sehen, dass sich der HOBBIT auch knackig kurz und sogar spannend, aber ohne großes 3D Brimborium und Liebesromanzenschmalz, erzählen lässt.

Karl-Peter Nos

*Andreas Schmidt: DER HOBBIT - SMAUGS EINÖDE für 2 bis 4 Spieler mit Illustrationen von Pohl & Rick, Bernd Wagenfeld bei Kosmos 2013*

# Viele Preise. Viel Spaß.



**Die Spielermarke.**