

DER HOBBIT™

EINE UNERWARTETE REISE



3-4 = Azogs Angriff
Alle Figuren auf Abenteuerfeldern des Nebelgebirges werden entsprechend 3 oder 4 Felder zurückgesetzt.

1-2 = Gandalfs Vertreibung
Wenn Gandalf vor Ort im Nebelgebirge steht, wird er 2 Felder in beliebiger Richtung versetzt.

5-6 = Azogs Flucht
Nichts passiert.

AZOG

Die
Mini-Erweiterung



Diese Karte wird zu Spielbeginn offen neben dem Spielplan bereitgelegt.

Beendet eine Figur ihre Bewegung auf einem Abenteuerfeld des Nebelgebirges und steht nach dem Abenteuer immer noch auf einem Abenteuerfeld, wird geprüft, ob Azog kommt.

Das ist immer dann der Fall, wenn jetzt insgesamt mindestens 2 Figuren auf Abenteuerfeldern des Nebelgebirges stehen. Dann muss gewürfelt und das Ergebnis befolgt werden.

© 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

KOSMOS