



Abenteuer & Phantastik

Der Hobbit

Bilbo, Gandalf und die Zwerge im Kino

Elfen & Zwerge

Die alten Völker Mittelerdes in der heutigen Fantasy

Drachen-Fantasy

Die Erben von Smaug - die besten Romane mit Drachen

Helden der Kindheit

Weihnachtsmann, Osterhase, Sandmann und Zahnfee gegen das Böse

Die Halbling-Evolution

Rätselmeister oder Ringdieb - Autoren sprechen über das Bild des Hobbits in der Fantasy

Eine unerwartete Reise - Eine Enzyklopädie zum Hobbit-Abenteuer | Alles über Hobbits - Fantasy-Autor Jonas Wolf Serafina - Menschen und Drachen als Regenten | Beasts of The Southern Wild - Regisseur Benh Zeitlin im Gespräch

Das Magazin für fantastisches Kino, Fantasy & SF-Literatur, Abenteuerspiele und PC-Adventures

ZUM EINSAMEN BERG

ABENTEUERSPIELWELT:

DER HOBBIT - EINE UNERWARTETE REISE

UND

DER KLEINE HOBBIT - ÜBER DEN BERG

UND UNTER DEN BERG



Zwei neue Hobbit-Spiele stehen ganz im Sinne des Tolkienschen Gemeinschaftsgeistes: Nur als Gruppe ist man stark. Während der Kosmos Verlag sein Spiel zum Film *Der Hobbit - Eine unerwartete Reise* loschickt, liefert der Heidelberger Spielverlag die erste große Erweiterung zum erfolgreichen *Der Herr der Ringe - Das Kartenspiel* (siehe NAUTILUS 92).

Brettspiel

In dem Spiel zum Film von Andreas Schmidt begeben sich zwei bis vier Helden ab zehn Jahren auf die Reise. Mit dabei

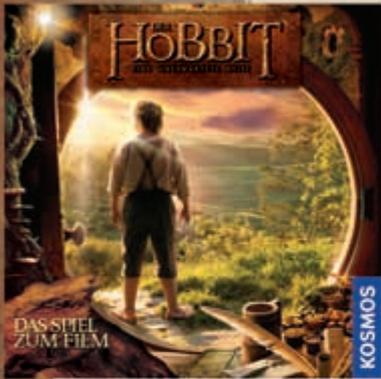
sind acht Zwerge, dazu Bilbo und Gandalf. Aus lizenzrechtlichen Gründen tragen die Spielkarten, welche mit Bildern aus dem Kinofilm bestückt sind, die englischen Originalnamen: Bilbo heißt dementsprechend Baggins statt Beutlin.

Der große Spielplan zeigt, eingebettet vor dem Hintergrund einer Landkarte von Mittelerde, einen Pfad für die Zwerge und den Hobbit, einen Gandalf-Pfad und die Ork-Spirale. Letztere steht für die Bedrohung: Erreicht der Ork-Stein das letzte Feld der Spirale, hat die Spielergemeinschaft verloren.

Die Reiseroute führt vom Auenland über die Trollhöhlen nach Bruchthal und weiter zum Nebelgebirge. Dort findet Bilbo den Einen Ring: Wenn die Spielfigur des Hobbits das Feld erreicht, auf welchem der Ring über die Figur gesteckt. Von

nun an ist Bilbo unsichtbar und deckt keine Abenteuerkarten mehr auf, außerdem kann er nicht mehr gefangen genommen werden. Durch Ausspielen von Bewegungskarten ziehen die Zwerge entlang der Wegstrecke. Die Bilbo-Figur wird von allen Spielern gemeinsam bewegt. Abenteuerfelder und dazugehörige Abenteuerkarten mit Gegnern fordern die Gruppe zu Kämpfen heraus. Diese werden mit Hilfe von Zwerge- und/oder Verbündetenkarten abgehandelt, deren Summe genau der Kampfstärke des Gegners entsprechen muss. Mit ein wenig Glück ist auch Gandalf zur Stelle und hilft im Kampf. Die Ork-Spirale sollte man dabei immer im Auge behalten. Gefahr lauert überall, ganz der literarischen Vorlage gemäß. Aber gemeinsam ist die Gruppe stark.

Andreas Schmidt, der mit seinem 2009 erschienen Erstlingswerk *ShenShi* bekannt wurde, hat mit diesem Abenteuer Spiel eine reife Arbeit abgeliefert: »Ich habe vor drei Jahren bei einem Gespräch mit der Redaktion von Kosmos



KOSMOS



wie jedes Jahr meine Prototypen vorgestellt und mitbekommen, dass Kosmos darüber nachdenkt, ein *Hobbit*-Spiel für den Film zu machen. Die Idee reifte bei mir, und ich habe das ganze Spiel ohne Auftrag innerhalb der nächsten Monate fertiggestellt. Viele Testrunden später war es soweit, dass ich es Kosmos gezeigt habe. Sie fanden Gefallen an dem Spiel.«

Für ein solches Prestige-Projekt müssen aber einige Hürden genommen

werden, erzählt der Autor weiter: »Der lange Weg, die lizenzrechtlichen Vorgaben einzuhalten, führte dazu, dass das Spiel oft - überwiegend natürlich graphisch - angepasst werden musste. Auch die Filmteilung - anfangs ein, dann zwei, jetzt drei Filme - musste in das Spiel einfließen. Eine Teilung war unvermeidlich.« Seine Spielidee bietet gut 60 Minuten spannende und abwechslungsreiche Unterhaltung.

Kartenspiel

Auch der Heidelberger Spieleverlag schürt die Vorfreude der Kinofans mit einer passenden Erweiterung für sein *Der Herr der Ringe*-Kartenspiel. *Der kleine Hobbit - Über den Berg und unter den Berg* ist die erste einer Reihe von geplanten Saga-Erweiterungen. Die neuen Erweiterungen laden dazu ein, die Ereignisse um den Einen Ring hautnah mitzuerleben. Die wie gewohnt hochwertige Box bietet 165 neue Karten, darunter fünf zusätzliche Helden

sowie drei brandneue Szenarien. Letztere decken die Handlung der Buchvorlage bis zu Bilbo Beutlins schicksalhafter Begegnung mit Gollum ab - der zweite Teil des Romans folgt in der bereits angekündigten Erweiterung

Auf der Türschwelle. Diese Erweiterung dreht sich um den abenteuerlustigen Halbling aus dem Auenland. Als Held mit eigener Beutlin-Sphäre wandert Bilbo in jeder Runde zum jeweiligen Startspieler weiter, manche Aufgaben sind nur durch seinen Einsatz zu lösen. Scheidet Bilbo aus, ist das Spiel verloren. Eine Konsequenz dieser Regel ist, dass die neue Bilbo-Heldenkarte zusammen mit wenigen anderen neuen Karten nur in der Saga-Erweiterung ein-

gesetzt werden kann. Interessant sind die vielen neuen Spielelemente. So verfügt jedes Szenario über einen besonderen Kniff. Eines spielt sich gleich mit zwei Begegnungsdecks, ein anderes bürdet den Spielern über das sogenannte Sackdeck von Zeit zu Zeit zusätzlichen Ballast auf. Die Rätselzone erlaubt es, statt auf Konfrontation auf das eigene Glück zu vertrauen und Gegner zu umgehen. Doch wenn man versagt, muss Bilbo leiden. Auch die neuen

Schatzkarten, die wertvolle Artefakte wie Bilbos Schwert Stich beinhalten und nach der Entdeckung ins nächste Szenario mitgenommen werden können, zeigen: Die Saga-Erweiterung setzt verstärkt auf Abwechslung.

Zwei mitgelieferte Deckanleitungen, für die nur das Grundset benötigt wird, sollen den Einstieg erleichtern.

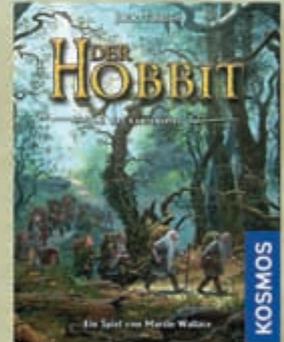
Insgesamt handelt es sich um eine unterhaltsame Ergänzung des Kartenspiels. Die gewohnt großartigen Illustrationen der Karten und die neuen Regeln sorgen für eine gehörige Portion Spielspaß.

Daniel Bauerfeld & Christian Nitschke



DER HOBBIT - DAS KARTENSPIEL

Lediglich 65 Spielkarten benötigt Martin Wallace für sein Stichspiel, in dem Bilbo Beutlin, Thorin Eichenschild und Gandalf der Zauberer gegen die Kreaturen der dunklen Seite antreten - Drache Smaug und Ork-Führer Bolg. Das Los entscheidet darüber, auf welcher Seite man kämpfen muss. Danach kann gestartet werden, Stiche für die eigene Seite zu gewinnen und die so gewonnenen Karten auf die restlichen Spieler zu verteilen. Kalkül und Köpfchen sind gefragt. Man muss sich vor Angriffen des gegnerischen Teams schützen und gleichzeitig den Feinden genug Schaden zufügen. Die Illustrationen von Ted Nasmith runden dieses schnelle Spiel für Zwischendurch perfekt ab. Klein, aber fein!



DIE WIRKLICHE MITTELERDE

BUCH TIPP

TOLKIENS MYTHOLOGIE UND IHRE WURZELN IM MITTELALTER

Unmittelbar vor dem lang ersehnten Kinostart von *Der Hobbit - Eine unerwartete Reise* begibt sich Arnulf Krause, Professor für Germanistik und Skandinavistik an der Universität Bonn, auf die Spur der nordischen Mythen. Mehr als 200 Seiten stark ist das Buch. Der Titel bezieht sich direkt auf Tolkiens Weltenentwurf und ist wunderbar passend. Das populärwissenschaftliche Werk Krauses beschert der wissbegierigen Leserschaft unheimlich tiefe Einblicke in die mythologischen Wurzeln Mittelalters.

Das einführende Kapitel »Ein honorable Professor und sein Spleen« macht Lust, direkt mit dem Lesen zu beginnen. Krause schreibt wissenschaftlich fundiert und gleichzeitig so, dass sein

Buch auch ohne Literaturstudium zu verstehen ist. So erweist sich *Die wirkliche Mittelmeerde* als Schatztruhe für alle, die mehr wissen möchten: mehr über die Edda und die Anfänge der nordischen Mythologie, über Midgard und Thule, Wikinger und Kelten, sowie über eine Welt, in der es noch Sagenwälder und Baumgötter gab. Auch Zwerge, Elben, Riesen und Drachen werden erklärend behandelt.

Krauses Abhandlung gelesen zu haben, stellt auf jeden Fall ein Gewinn dar. In den Werken Tolkiens sind auch noch im 21. Jahrhundert immer wieder neue Facetten zu entdecken. Die Ausführungen des Bonner Professors stehen dem in nichts nach. *Die wirkliche Mittelmeerde* hätte auch Tolkien, dem Professor aus Oxford, gefallen.

Daniel Bauerfeld

