

DER HERR DER RINGE DAS KARTENSPIEL

DER KLEINE HOBBIT™

ÜBER DEN BERG UND UNTER DEN BERG

Die Beutlins... waren nie in ein Abenteuer verstrickt gewesen und hatten nie etwas Unvorhergesehenes getan: Man konnte im Voraus sagen, was ein Beutlin auf eine Frage antworten würde, ohne dass man sich die Mühe machen musste, diese Frage wirklich zu stellen. Dies hier aber ist die Geschichte von einem Beutlin, der trotzdem Abenteuer erlebte und sich selbst über völlig unvorhergesehene Fragen reden hörte.

– J.R.R. Tolkien, *Der kleine Hobbit*

Willkommen zu *Der kleine Hobbit: Über den Berg und unter den Berg*, der ersten Saga-Erweiterung für *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel*.

Anders als bei anderen Erweiterungen zu *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel*, in denen die Spieler neue Abenteuer in Mittelerde erleben, können die Spieler in den Saga-Erweiterungen tatsächlich an den Ereignissen des Romanklassikers von J.R.R. Tolkien teilhaben und sie neu erschaffen.

In *Der kleine Hobbit: Über den Berg und unter den Berg* können die Spieler Bilbo Beutlin, Gandalf und die Gesellschaft der Zwerge auf ihre gefährvolle Reise vom Auenland zum Einsamen Berg begleiten. In dieser Box befinden sich drei Szenarien, welche die erste Hälfte dieser spannenden Geschichte erzählen. Szenarien, in denen die zweite Hälfte der Geschichte erzählt wird, werden sich in der bald erscheinenden Saga-Erweiterung *Der kleine Hobbit: Auf der Türschwelle* befinden. Mit beiden Erweiterungen zusammen können die Spieler die Geschichte aus *Der kleine Hobbit* von Anfang bis Ende erleben.

Der kleine Hobbit: Über den Berg und unter den Berg enthält neue Karten, mit denen die Spieler sich ihre Decks zusammenstellen können, wenn sie Szenarien aus den Saga-Erweiterungen: *Der kleine Hobbit* spielen wollen. Die meisten hier enthaltenen Spielerkarten sind mit allen bisher veröffentlichten Teilen von *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* kombinierbar, einige wenige aber sollten nur für Szenarien aus den Saga-Erweiterungen *Der kleine Hobbit* verwendet werden.

INHALT

Der kleine Hobbit: Über den Berg und unter den Berg enthält das folgende Spielmaterial:

- Dieses Regelheft
- 165 Karten, bestehend aus
 - 5 Heldenkarten
 - 45 Spielerkarten
 - 106 Begegnungskarten
 - 9 Abenteuerkarten

Ein englisches Onlinetutorial zu diesem Spiel gibt es unter www.fantasyflightgames.com/lotr-tutorial.

Spiele und Punktstände dieser und anderer Szenarien können ebenfalls online im Abenteuerlog für *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* unter <http://www.fantasyflightgames.com/lotr-questlog> festgehalten werden.

REGELN & NEUE BEGRIFFE

IMMUN GEGEN SPIELERKARTEN-EFFEKTE

Karten mit dem Text „Immun gegen Spielerkarten-Effekte“ ignorieren die Effekte von allen Spielerkarten. Außerdem können Karten, die immun gegen Spielerkarten-Effekte sind, nicht als Ziel für Effekte von Spielerkarten gewählt werden.

BILBO BEUTLIN

Der Hobbit: Über den Berg und unter den Berg enthält eine neue Version der Heldenkarte Bilbo Beutlin, für die besondere Regeln gelten. Zum Spielen von Szenarien aus diesem Set muss diese Version von Bilbo verwendet werden. Die Heldenkarte Bilbo Beutlin gehört zu einer einzigartigen Einflussosphäre, der Beutlinsphäre, gekennzeichnet durch das Symbol ♣. Genau wie Thorin und seine Gesellen im Lauf der Geschichte immer mehr auf diesen unwahrscheinlichsten aller Helden angewiesen waren, werden die Spieler Bilbos Hilfe brauchen, um jedes Szenario dieser besonderen Erweiterung zu bewältigen.

SPIELVORBEREITUNG

Zu Beginn jedes Szenarios aus *Über den Berg und unter den Berg* erhält der Startspieler die Kontrolle über den neuen ♣ Helden Bilbo Beutlin. Das bedeutet, dass die Spieler keine andere Version von Bilbo Beutlin in diesen Szenarien einsetzen können. Diese Version von Bilbo Beutlin hat Bedrohungskosten von 0 und er wird nicht mitgezählt, wenn die maximale Anzahl der Helden jedes Spielers zu Spielbeginn bestimmt wird. Der Startspieler kann also zu Spielbeginn bis zu 4 Helden unter seiner Kontrolle haben, wenn einer davon ♣ Bilbo Beutlin ist.

Diese neue Version von Bilbo Beutlin kann nicht in Szenarien aus anderen Produkten als *Der Hobbit: Über den Berg und unter den Berg* eingesetzt werden.

DIE BEUTLINSPHÄRE



Wie jeder Held erhält Bilbo Beutlin 1 Ressource in der Ressourcenphase. Diese Version von Bilbo Beutlin kann aber keine Ressourcen durch Spielerkarten-Effekte dazugewinnen. Deshalb ist das Zurechtkommen mit eingeschränkten ♣ Ressourcen ein wichtiger Teil jedes Szenarios.

Neben dem Bezahlen von Kosten für Karten aus Bilbo Beutlins Sphäre (und neutralen Karten) gibt es im Verlauf der Szenarien zahlreiche Situationen, in denen ♣ Ressourcen zur Unterstützung der Spieler verwendet werden können.

Bilbo wird den Spielern auf ihrem Weg durch die Szenarien dieser Erweiterung auf unterschiedlichste Weise helfen, aber die Spieler müssen Bilbo auch schützen. **Sollte Bilbo Beutlin, egal aus welchen Gründen, das Spiel verlassen, verlieren die Spieler sofort das Spiel.**

REGELN FÜR SPIELE MIT MEHR ALS EINEM SPIELER

Diese Version von Bilbo Beutlin enthält auch den folgenden Text: „Der Startspieler erhält die Kontrolle über Bilbo Beutlin“ Wenn der Startspielermarker in der Auffrischungsphase weitergegeben wird, erhält der neue Startspieler die Kontrolle über Bilbo Beutlin, alle Ressourcen in seinem Ressourcenpool und alle Karten, die an ihn angehängt sind.

Wenn Bilbo Beutlin der letzte Held unter der Kontrolle eines Spielers ist und der Spieler die Kontrolle über ihn verliert, scheidet der Spieler sofort aus dem Spiel aus.



SCHÄTZE

Schätze sind eine neue Art von Spielerkarten, die für die seltenen und wertvollen Gegenstände stehen, die eure Charaktere im Verlauf ihrer Abenteuer in Mittelerde finden können.

Schatzkarten können nicht von Anfang an zu den Decks der Spieler hinzugefügt werden. Stattdessen müssen die Spieler die Schätze in einem Szenario finden, um sie in späteren Szenarien einsetzen zu können.

Ein Spieler darf eine Schatzkarte zu seinem Deck hinzufügen, wenn die folgenden Bedingungen **beide** erfüllt sind.

1. Der Spieler hat genau die Schatzkarte, die er einsetzen will, bereits in einem früheren Szenario, in dem dieselbe Heldengruppe eingesetzt worden ist, gefunden.

2. Diese spezielle Schatzkarte gehört zu einem Set von Schätzen, das in den Anweisungen zur Spielvorbereitung für das derzeit gespielte Szenario angegeben ist. Das Schatzsymbol, das die Schatzkarten anstelle des Einflussphärensymbols haben, zeigt an, zu welchem Schatzset der Schatz gehört und in welchem Szenario er gefunden werden kann.

Jede Schatzkarte, die alle oben genannten Bedingungen erfüllt, kann während der Spielvorbereitung zum Deck eines Spielers hinzugefügt werden. Es dürfen nicht mehrere Schatzkarten mit demselben Titel zum Deck eines Spielers hinzugefügt werden. Die Schatzkarten zählen nicht für das Minimum von 50 Karten.

*Beispiel: Bernd hat in dem Szenario **Da ziehn wir hin, da lockt Gewinn** die Karte **Stich** gefunden. Bei der Spielvorbereitung zu dem Szenario **Über die Nebelberge weiß** stellt er fest, dass **Stich** zu einem Set von Schätzen gehört, die in diesem Szenario verwendet werden können. Deshalb fügt er 1 Kopie von **Stich** zu seinem Deck hinzu.*

ERWEITERUNGSSYMBOL

Die Karten der Saga-Erweiterung *Der Hobbit: Über den Berg und unter den Berg* können an folgendem Symbol vor der Setnummer identifiziert werden



AUFBAU DER SCHATZKARTEN

1. Kartentitel
2. Kosten
3. Schatzsetsymbol
4. Merkmale
5. Kartentext
6. Kartenart
7. Setinformation



DA ZIEHEN WIR HIN, DA LOCKT GEWINN

Bilbo Beutlin, ein wohlhabender Hobbit, genoss gerade einen friedlichen Morgen im ruhigen Auenland, als der Zauberer Gandalf ihn einlud, sich einem Abenteuer mit Thorin Eichenschild und seiner Zwergengesellschaft anzuschließen. Nachdem er diese unvorhergesehene Gesellschaft in seinem Haus bewirtet hatte und dabei ihre Geschichten gehört hatte, tauschte er, für ihn selbst überraschend, das gemütliche Leben in seiner Hobbithöhle gegen die Gelegenheit ein, an ihrer abenteuerlichen Reise zum Einsamen Berg teilzunehmen. Aber der Weg zum Einsamen Berg war endlose Meilen lang und die Gesellschaft geriet viel früher als erwartet in Schwierigkeiten, als sie in der Wildnis auf drei hungrige Trolle trafen.

Das Begegnungsdeck für „Da ziehen wir hin, da lockt Gewinn“ wird aus allen Karten der folgenden Begegnungssets gebildet: Da ziehen wir hin, da lockt Gewinn und Westliche Lande. Diese Sets sind mit den folgenden Symbolen gekennzeichnet:



DAS SACK-DECK

Dieses Szenario wird mit einem zusätzlichen Deck, dem sogenannten Sack-Deck, gespielt. Um das Deck zu erstellen, werden während der Spielvorbereitung die sieben **Sack-Ziele** (Karten 44-50) aus dem Begegnungsdeck genommen und gemischt. Sack-Ziele werden wie Verstärkungen behandelt.

EINSACKEN X

„Einsacken X“ ist ein neues Schlüsselwort in diesem Abenteuer, das die Spieler auffordert Karten vom Sack-Deck zu ziehen. Wenn das Schlüsselwort Einsacken X vom Begegnungsdeck ausgelöst wird, zieht der Startspieler die obersten X Karten des Sack-Decks und handelt die „Beim Einsacken“-Effekte auf diesen Karten ab. Wenn die Spieler die Anweisung erhalten mehrere Karten vom Sack-Deck zu ziehen, werden diese Karten nacheinander gezogen und abgehandelt.

Wenn das Einsacken X-Schlüsselwort ausgelöst wird und sich keine Karten mehr im Sack-Deck befinden, wird der Einsacken X-Effekt ignoriert. Wenn eine Sack-Karte, egal aus welchem Grund, das Spiel verlässt, wird sie zurück in das Sack-Deck gemischt.

Wenn es beim Abhandeln der „Beim Einsacken“-Texte auf einer Karte mehr als ein mögliches Ziel gibt, muss der Startspieler sich für ein Ziel entscheiden. Wenn die Anweisungen auf einer Sack-Karte den Spieler auffordern, ein Ziel zu wählen, dass nicht Ziel des Effekts sein kann, muss der Startspieler ein mögliches Ziel auswählen. Wenn es kein mögliches Ziel gibt wird die Sack-Karte wieder zurück in das Sack-Deck gemischt.

Beispiel: *Angela hat gerade die Gegner-Karte Bert in einen Kampf verwickelt und damit seinen Einsacken 1-Effekt ausgelöst. Sie zieht die oberste Karte des Sack-Decks und deckt die Karte Ein stabiler Sack auf. Ihr Text lautet:*

„Beim Einsacken: *Hänge diese Karte an den Charakter (außer Gandalf) mit den höchsten aufgedruckten ✦ an, an den noch kein Sack angehängt ist.“*

Der Charakter mit dem höchsten ✦ ist Beorn. Beorns Kartentext lautet aber: „Kann keine Verstärkungen haben.“ Deshalb ist er kein mögliches Ziel. Angela muss also ein anderes mögliches Ziel finden.

Den nächsthöheren aufgedruckte Wert für ✦ haben sowohl Gimli als auch Thalin, beide haben 2 ✦. Da Angela die Startspielerin ist, muss sie entscheiden, welcher Charakter Ziel des Effekts sein soll. Sie entscheidet sich dafür, Ein stabiler Sack an Thalin anzuhängen.



ÜBER DIE NEBELBERGE WEIT

Nach einer kurzen erholsamen Ruhepause im Haus von Elrond in Bruchtal brachen Bilbo und die Zwerge zu ihrer langen Reise über die Nebelberge auf. Elrond hatte sie vor den vielen Gefahren in den Bergen gewarnt: Steinriesen, die nur zum Spaß riesige Felsbrocken durch die Gegend schleuderten, und Böses, das in den dunklen Höhlen darauf wartete, dass arglose Reisende unvorsichtig werden. Doch diesen Gefahren mussten sich Bilbo und seine Gefährten stellen, wenn sie die andere Seite des Gebirges erreichen und ihr Abenteuer fortsetzen wollten.

In „Über die Nebelberge weit“ gibt es **zwei** Begegnungsdecks. Das erste Begegnungsdeck wird aus folgenden Begegnungssets zusammengestellt: Westliche Lande und Über die Nebelberge weit. Diese Sets kann man an den folgenden Symbolen erkennen:



Das zweite Begegnungsdeck besteht aus folgenden Begegnungssets: Nebelgebirgsbilwisse und Der Große Bilwiss. Diese Sets kann man an den folgenden Symbolen erkennen:



Spieler dürfen in der Spielvorbereitung alle zuvor gefundenen Schatzkarten mit diesem Symbol zu ihrem Deck hinzufügen:



AKTIVE UND INAKTIVE BEGEGNUNGSDECKS

Anders als in Szenarien mit nur einem Begegnungsdeck gibt es in diesem Szenario **zwei** Begegnungsdecks. Zu Spielbeginn mischen die Spieler die Karten aus den Sets *Über die Nebelberge weit* und *Westliche Lande* in ein Deck und die Karten aus den Sets *Nebelgebirgsbilwisse* und *Der Große Bilwiss* in ein zweites Deck. Dieses zweite Deck wird beiseitegelegt und ist zunächst inaktiv. Die Spieler können nicht mit diesem Begegnungsdeck interagieren, außer wenn sie durch einen Abenteurereffekt dazu angewiesen werden, dieses Deck zum aktiven Begegnungsdeck zu machen. Das aktive Begegnungsdeck ist das Deck, das sich im Spiel befindet. Karten und Spieleffekte, die mit dem Begegnungsdeck interagieren, haben nur Auswirkungen auf das aktive Begegnungsdeck.

Wenn eine Abenteurerkarte dazu führt, dass das zweite Begegnungsdeck zum aktiven Begegnungsdeck wird, werden zusammen mit dem ersten Begegnungsdeck auch alle Begegnungskarten, die derzeit im Spiel sind und der Begegnungsablagestapel aus dem Spiel genommen. Diese Karten werden inaktiv und die Spieler legen sie beiseite.



ZU HÖHLEN TIEF AUS ALTER ZEIT

Auf ihrer Flucht vor den Bilwissen, von denen sie auf der Westseite des Gebirges gefangen genommen worden waren, wurde Bilbo von seinen Gefährten getrennt und er verlief sich in den lichtlosen unteren Höhlen. Dort traf er auf die Kreatur Gollum. Die Zwerge erkämpften sich zur gleichen Zeit ihre Flucht durch das östliche Tor und den Berg hinab. Sie flohen aus den Höhlen der Bilwisse, nur um auf einer Waldlichtung von Wargen umzingelt zu werden!

Das Begegnungsdeck für das Szenario „Zu Höhlen tief aus alter Zeit“ besteht aus allen Karten der Begegnungssets Zu Höhlen tief aus alter Zeit und Nebelgebirgsbilwisse. Diese Sets kann man an den folgenden Symbolen erkennen:



Die Spieler dürfen in der Spielvorbereitung zuvor gefundene Schatzkarten mit dem folgenden Symbol zu ihren Decks hinzufügen:



VORBEREITUNG

Zu Beginn des Szenarios *Zu Höhlen tief aus alter Zeit* werden die Spieler angewiesen, wie auf Karte 2A des Abenteuerdecks beschrieben, eine Rätselzone zu erschaffen. Beide Abenteuerkarten sind, wie unten beschrieben, gleichzeitig im Spiel:

DIE RÄTSELZONE

Mit den Anweisungen in Abschnitt 1A erschaffen die Spieler eine Rätselzone. Die Rätselzone ist ein neuer, von der Aufmarschzone getrennter, Spielbereich, der Bilbos Rätselwettbewerb gegen Gollum abbildet. Sie besteht aus Abschnitt 2 des Abenteuerdecks *Rätsel in der Finsternis*, der Gegnerkarte Gollum und der Zielkarte Bilbos magischer Ring. Bei der Vorbereitung für dieses Szenario wird auch Bilbo Beutlin in die Rätselzone gelegt.

Karten in der Rätselzone (einschließlich Bilbo Beutlin) sind immun gegen Effekte von Spielerkarten und können die Rätselzone nur durch bestimmte Effekte von Abenteuerkarten verlassen. Solange sich Gollum in der Rätselzone befindet, wird sein Widerstand in der Abenteuerphase ignoriert und er kann nicht von Spielern in einen Kampf verwickelt werden. Solange Bilbo Beutlin sich in der Rätselzone befindet, ist er zwar noch unter der Kontrolle des Startspielers, kann sich aber nicht dem Abenteuer stellen, angreifen, Schaden von anderen Karten als Gollum nehmen, sich verteidigen (außer gegen Gollum) und die Spieler können keine Verstärkungen auf ihn spielen.

BEISPIEL-AUFBAU FÜR ZU HÖHLEN TIEF AUS ALTER ZEIT

AUFMARSCHZONE



ABENTEUERKARTEDECK



BEGEGNUNGSDECK



ABLAGE BEGEGNUNGSDECK



RÄTSELZONE



RÄTSEL

„**Rätsel**“ ist ein neuer Spieleffekt, der auf einigen Begegnungskarten zu finden ist. Wenn eine Begegnungskarte mit einem Räseleffekt vom Begegnungsdeck aufgedeckt wird, muss der Startspieler wählen, ob er diese Karte wie üblich abwickelt oder das Rätsel auf der Karte löst. Der Startspieler kann sich nur dann für die Lösung eines Rätsels entscheiden, wenn die Karte vom Begegnungsdeck aufgedeckt wird. Wenn eine Karte mit einem Rätsel als Schattenkarte zugeteilt wird, kann der Startspieler sich nicht entscheiden, das Rätsel zu lösen.

Um ein Rätsel zu lösen, muss der Startspieler den Anweisungen auf der Rätselkarte in folgenden Schritten folgen:

Schritt 1 - Jeder Räseleffekt beginnt mit dem Text „Der Startspieler nennt ein(e) ...“

Die Rätselkarte weist den Startspieler an, welches Element der Karte er erraten muss: Kartentyp, Sphäre oder Kosten. Mögliche

Kartentypen sind *Verbündeter*, *Ereignis*, *Verstärkung* oder *Schatz*. Mögliche Sphären sind *Führung*, *Geist*, *Wissen*, *Taktik* oder *Beutlin*. Als Kosten kommt jede beliebige Zahl in Frage.

Schritt 2 - Der zweite Teil des Rätsels besteht aus dem Text „misch dein Deck und legt die obersten X Karten ab.“

Der Startspieler mischt sein Deck und legt dann die obersten X Karten, wie vom Rätsel vorgegeben, ab.

Schritt 3 - Der letzte Teil eines Rätsel-Effekts besteht aus dem Text „Lege für jede Karte mit einer Übereinstimmung 1 Fortschrittsmarker auf Abschnitt 2.“

Der Startspieler legt für jede durch den Rätsel-Effekt abgelegte Karte, deren Kartenart / Sphäre / Kosten in Schritt 1 richtig geraten wurde, 1 Fortschrittsmarker auf Abschnitt 2. Wenn er verschiedene Elemente der Karte raten musste, gilt sie als richtig erraten, wenn alle richtig erraten wurden.

Beispiel: Bernd hat entschieden, dass seine Helden sich dem Abenteuer Raus aus der Bratpfanne stellen. Die erste aufgedeckte Begegnungskarte ist die Karte Wilde Warge, die einen Rätsel-Effekt hat. Bernd ist der Startspieler, also hat er die Wahl, ob er die Karte der Aufmarschzone hinzufügen oder das Rätsel auf der Karte lösen möchte. Er entscheidet sich für die Lösung des Rätsels, dessen Anweisungen lauten: „Rätsel: Der Startspieler nennt eine Kartenart und legt dann die obersten 2 Karten ab. Lege für jede Karte mit einer Übereinstimmung 1 Fortschrittsmarker auf Abschnitt 2.“

Bernd wählt die Kartenart Verbündeter, mischt sein Deck und legt 2 Karten von oben ab. Er deckt folgende Karten auf: Schleichangriff (Ereignis) und Cram (Verstärkung). Da er keinen Verbündeten abgelegt hat, gibt es keine Übereinstimmung. Das würde Gollum's Kartentext auslösen: „Erzwungene: Nachdem der Startspieler ein Rätsel gelöst hat und nicht mindestens 1 Übereinstimmung findet, greift Gollum Bilbo Beutlin an.“

Bernd entscheidet sich allerdings, den Anweisungen auf Bilbos magischer Ring zu folgen: „Aktion: Wenn du versuchst ein Rätsel zu lösen, zahle 1 ♣, um eine zusätzliche Karte abzulegen.“

Bilbo hat 2 Ressourcen in seinem Pool, deshalb entscheidet Bernd sich dafür, 1 zu zahlen, um eine weitere Karte von seinem Deck abzulegen, die sich als Eine Prüfung des Willens (Ereignis) herausstellt. Bernd hat also die Anforderungen des Rätsels immer noch nicht erfüllt und entscheidet sich, auch die letzte Ressource aus Bilbos Pool auszugeben, um noch eine Karte von seinem Deck abzulegen. Diesmal ist es Hammerschmied von Erebor (Verbündeter), so dass Bernd jetzt 1 Übereinstimmung erreicht hat und 1 Fortschrittsmarker auf Rätsel in der Fins-ternis legen kann. Nach der Lösung des Rätsels legt Bernd die Karte Wilde Warge auf den Begegnungsablagestapel. Da Bernd eine Übereinstimmung finden konnte, greift Gollum Bilbo zu diesem Zeitpunkt nicht an.

The Lord of the Rings: The Card Game - The Hobbit: Over Hill and Under Hill © 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Over Hill and Under Hill, Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered marks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises, and are used, under license, by Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, and the LCG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. German Edition published by Heidelberger Spieleverlag. All Rights Reserved to their respective owners. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

Coverart von Chris Rahn



FANTASY
FLIGHT
GAMES

Heidelberger
Spieleverlag



Für weitere Infos besuche unsere Website:

WWW.HDS-FANTASY.DE

PROOF OF
PURCHASE!
DER KLEINE HOBBIT
Über den Berg und
unter den Berg
4 015566012134
1301MAY12

DECKLISTEN AUS DER ZEIT DES KLEINEN HOBBITS

Die Szenarien in *Der kleine Hobbit: Über den Berg und unter den Berg* spielen in der Zeit des Romans *Der kleine Hobbit*, 60 Jahre vor den Ereignissen, die zu der Geschichte in *Der Herr der Ringe* führten. Viele der Helden und Verbündeten aus *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* existierten zu dieser Zeit noch gar nicht. Für eine thematisch passende Spielerfahrung empfehlen wir, die Szenarien nur mit Karten zu spielen, die in der Zeit von *Der kleine Hobbit* auch vorkommen. Als Starthilfe und Anregung bieten wir hier eine Liste mit Karten für zwei unabhängige Decks, die auf diese Zeit zugeschnitten sind und die man vollständig mit Karten aus dem Grundset *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel* und dieser Box zusammenstellen kann.

Helden

Gimli
Thalin
Ori

Verbündete

Gandalf (Grundset) x3
Beorn (Grundset) x1
Bofur x3
Veteranenaxtkrieger x3
Speerträger Gondors x2
Dori x2
Hammerschmied von Erebor x2
Henamarth Flusslied x1

Ereignisse

Orkspalter x3
Feindhammer x3
Schneller Schlag x2
Finte x2
Ein vorausgeahntes Unglück x3
Geheime Pfade x2
Radagasts Schläue x2
Das Wissen von Imladris x2
Meisterdieb Beutlin x3

Verstärkungen

Horn von Gondor x1
Klinge aus Gondolin x2
Thrors Karte x2
Beschützer Lóriens x2
Zwergenaxt x2
Plattenrüstung der Veste x2

Helden

Thorin Eichenschild
Gloin
Nori

Verbündete

Gandalf (*Über den Berg und unter den Berg*) x3
Brock Eisenfaust x1
Langbart-Orkschlächter x2
Fili x3
Kili x2
Silberlauf-Bogenschütze x2
Tuk auf Wanderschaft x2
Wächter der Veste x3
Schneeborn-Späher x 3

Ereignisse

Eine ausgezeichnete Geschichte x3
Ein verspäteter Abenteurer x3
Meisterdieb Beutlin x3
Eine Prüfung des Willens x2
Hastiger Hieb x2
Zwergengrab x1
Immer wachsam x2
Schleichangriff x2
Begrüßung der Galadhrim x2
Grimmige Entschlossenheit x1

Verstärkungen

Cram x3
Überzähliger Kapuzenmantel x2
Unerwarteter Mut x1
Truchsess von Gondor x2

