

VORBEREITUNG:

Mische das Drachenhort-Deck. Lege eine Markierung auf Das Auenland, um den Fortschritt der Gruppe zu verfolgen.

WÄHREND DER PARTIE:

Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Spielers bestimmt er oder sie einen Effekt vom aktuellen Standort auf der Karte. Falls dann alle Spieler am aktuellen Standort einen Zug begonnen haben, verschiebe die Markierung zum nächsten Standort.

Hat die Gruppe den Einsamen Berg erreicht, bleibt sie dort bis zum Ende der Partie.



DAS AUENLAND

UNERWARTETE GESELLSCHAFT

- Erzeuge einen Speise-Spielstein.
- Erzeuge einen 1/1 roten Zwerg-Kreaturespielstein.



DIE TROLLHÖHEN

HÖHLE MIT SCHÄTZEN

- Erzeuge einen Schatz-Spielstein.
- Erzeuge einen farblosen Ausrüstungs-Artefaktspielstein namens Schwert mit „Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1“ und Ausrüsten 1.



BRUCHTAL

ELBENRAT EINHOLEN

- Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 und Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.
- Hellsicht 1.



DAS NEBELGEBIRGE

DRÜBER ODER DRUNTER

- Erzeuge zwei 1/1 rote Goblin-Kreaturespielsteine.
- Eine Kreatur deiner Wahl kann diesem Zug nicht geblockt werden.



DÜSTERWALD

SPINNEN UND SPIONE

- Lege zwei +1/+1-Marken, eine Reichweite-Marke und eine Todesberührung-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.
- Ziehe eine Karte.



DER EINSAME BERG

SMAUG BESTEHLEN

Zu Beginn deines Versorgungssegments ziehst du die oberste Karte des Drachenhort-Decks. Würfle dann einen sechsseitigen Würfel.



Du verlierst 4 Lebenspunkte.



Jeder Gegner verliert 2 Lebenspunkte.



Erzeuge Smaug, einen legendären 4/4 roten Drache-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit und Eile.



DER
HOBBIT™

COMMANDER-PARTY