

Na podstawie powieści J.R.R. Tolkienu

HOBBIT™

Wyprawa po skarb



INSTRUKCJA

Gra dla 2 graczy w wieku 8-108 lat



ELEMENTY GRY

- Sakiewka z 45 klejnotami (3 zielone, 6 fioletowych, 9 żółtych, 12 czerwonych, 15 niebieskich)
- 49 kart:
 - 24 karty postaci (po 12 dla każdego gracza)
 - 24 karty wrogów (podzielone na 4 etapy, po 6 kart w każdym etapie)
 - 1 karta Pierścienia
- Plansza

PRZYGOTOWANIE GRY



• Karty postaci

Każdy gracz bierze jedną talię kart postaci (po 12 kart), tasuje ją i umieszcza przed sobą na stole, obrazkiem do dołu **(A)**. Następnie każdy gracz bierze do ręki po 4 karty z wierzchu swojej talii **(B)**.



• Karty wrogów

Podzielcie je na 4 talie zgodnie z oznaczeniami na awersach: **I, II, III, IV** (w każdej talii znajduje się 6 kart). Talie te oznaczają kolejne etapy gry **(C)**. Karty z **talii I** umieśćcie na polach planszy, obrazkiem do góry. 5 kart pionowych rozłóżcie na pionowych polach planszy, a kartę poziomą na poziomym polu planszy **(D)**.



• Karta Pierścienia

Położcie tę kartę z boku stołu (Powiernik Pierścienia zostanie wyłoniony po zakończeniu I etapu gry, po pokonaniu Golluma) **(E)**.



• Klejnoty

Wszystkie klejnoty włóżcie do sakiewki. Połóżcie ją z boku planszy **(F)**.

(D)



(A)



(B)



(E)



(F)



(C)



(A)



(B)

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Gracze zdobywać je będą podczas kolejnych etapów gry za pokonanych wrogów oraz za zgromadzone klejnoty. Gra zakończy się w momencie pokonania Bolga w czwartej, ostatniej części gry.

PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio czytała powieść J.R.R. Tolkiena „Hobbit” (lub najmłodszy gracz). W swojej turze gracz wykonuje następujące działania, w poniższej kolejności:

- 1) Wyłożenie karty postaci
- 2) Walka z wrogami
- 3) Dobranie karty postaci

Szczegółowy opis działań graczy

1) Wyłożenie karty postaci

W swojej turze wykladasz **jedną kartę postaci** z tych trzymanyh w ręku. Karty te umożliwiają gromadzenie klejnotów, dzięki którym będziesz mógł stawić czoło wrogom.

Wyłożone karty postaci umieszczane są obok talii kart postaci danego gracza (obrazkiem do góry) i tworzą jego *stos kart wykorzystanych*. Symbole na górze karty postaci **zawsze** są brane pod uwagę. Symbole na dole karty tylko w szczególnych przypadkach.

Symbole na górze kart postaci:



Zielone symbole klejnotów – po wyłożeniu karty postaci bierzesz z sakiewki wskazaną liczbę klejnotów. Zdobyte klejnoty umieszczasz przed sobą na stole.



Czerwony symbol klejnotu – jeżeli na wyłożonej karcie postaci znajduje się czerwony symbol przekreślonego klejnotu, oddajesz do sakiewki wybrany przez siebie klejnot z własnych zasobów.

Symbole na dole kart postaci:



+



Klejnoty bonusowe – jeżeli na dole wyłożonej karty znajdują się symbole wrogów i zielonych klejnotów, bierzesz losowo z sakiewki wskazaną na karcie liczbę klejnotów, pod warunkiem, że wrogowie ci nadal są na planszy. Zdobyte klejnoty umieszczasz przed sobą na stole.



+



Klejnoty bonusowe – jeżeli na wyłożonej karcie znajduje się szary poziomy prostokąt, bierzesz losowo z sakiewki wskazaną na karcie liczbę klejnotów, pod warunkiem, że na planszy pozostała już wyłącznie pozioma karta wroga.



+



Klejnoty utracone – jeżeli na wyłożonej karcie znajdują się symbole wrogów i czerwonych klejnotów, oddajesz do sakiewki wskazaną na karcie liczbę klejnotów, pod warunkiem, że wrogowie ci nadal są na planszy.



Tasowanie kart – symbol ten znajdziesz na **karcie Orla**. Po wyłożeniu tej karty potasuj wszystkie swoje karty postaci z wyjątkiem tych trzymanyh w ręku (stos kart wykorzystanych oraz talię jeszcze niewykorzystanych kart). Z potasowanej talii dobierz kartę, by nadal mieć 4 karty w ręku.



+



Klejnoty za pierścień – jeśli posiadasz kartę **Powiernika Pierścienia** i wykładasz kartę **Bilba** dostajesz 2 bonusowe klejnoty.



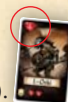
Wymiana klejnotów – zagrywając kartę **Gandalfa** możesz (ale nie musisz) zamienić 2 posiadane klejnoty jednego koloru na 1 klejnot w dowolnym kolorze. Wymienić możesz klejnoty, które leżą przed tobą, a także te, które znajdują się na zdobytych kartach wrogów.

2) Walka z wrogami

W trakcie jednej tury możesz walczyć **maksymalnie 2 razy**, czyli możesz wskazać maksymalnie dwie karty wrogów, z którymi chcesz walczyć. **Aby podjąć walkę, musisz posiadać klejnoty.** Zdobywasz je na 2 sposoby:

a) za wyłożone karty postaci (klejnoty te leżą na stole przed tobą),

b) za pokonanie niektórych wrogów (na kartach tych znajdują się klejnoty będące nagrodą za pokonanie wroga).



- Sprawdź, z którym wrogiem jesteś w stanie stanąć do walki. Porównaj klejnoty, które posiadasz (leżące przed tobą na stole i na zdobytych kartach wrogów) z tymi, które konieczne są do pokonania wrogów widocznych na planszy. Klejnoty te oznaczone są symbolem czaszki.

• Jeśli posiadasz odpowiedni zestaw klejnotów pozwalający podjąć walkę z którymś z wrogów, **musisz podjąć walkę!**

• Po pokonaniu wroga nie uzupełniasz jego miejsca na planszy! Dopiero gdy wszyscy wrogowie w danym etapie zostaną pokonani, należy rozłożyć 6 kart wrogów z kolejnego etapu.

• Jeśli masz wystarczająco dużo klejnotów, by walczyć z więcej niż dwoma wrogami, możesz wybrać maksymalnie dwóch z nich.

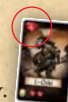


• Jeśli na karcie wroga znajdują się **szare klejnoty**, oznacza to, że możesz go pokonać, wykorzystując posiadane klejnoty **w dowolnym kolorze**. Musisz jednak wykorzystać wymaganą liczbę klejnotów **w jednym kolorze**.

• Gdy pokonasz któregoś z wrogów, oddajesz do sakiewki wymagane klejnoty.

Jeśli na karcie pokonanego wroga **znajduje się bonusowy klejnot**, kartę umieszczasz przed sobą na stole **obrazkiem do góry**.

Jeśli na karcie pokonanego wroga **nie ma bonusowego klejnotu**, kartę umieszczasz przed sobą na stole **obrazkiem do dołu**.



Walka z najgroźniejszymi wrogami

Karty najgroźniejszych wrogów znajdują się na górze planszy (umieszczone są poziomo):
w I etapie jest to Gollum, w II etapie Elfy, w III etapie Smaug, w IV etapie Bolg.

Uwaga! Do walki z tymi wrogami możesz przystąpić tylko wtedy, gdy na planszy nie ma już żadnych innych wrogów.

- Po pokonaniu Golluma (na koniec I etapu) gracz ma dwie możliwości:



- a) kartę Golluma oddaje drugiemu graczowi, a sam bierze kartę Pierścienia (karta ta może dostarczyć mu klejnoty w dalszej części gry),
- b) bierze kartę Golluma (dostarczy mu klejnot w dowolnym kolorze w dalszej części gry), a drugiemu graczowi daje kartę Pierścienia.

Posiadacz karty Golluma na koniec gry dostanie **2 punkty**.

- Po pokonaniu Elfów (na koniec II etapu), Smauga (na koniec III etapu) i Bolga (na koniec IV etapu) gracz zachowuje zdobytą kartę wroga – umieszcza ją przed sobą na stole obrazkiem do dołu.
Na koniec gry dostanie za nią odpowiednią liczbę punktów: **5, 5, 12**.



3) Dobranie karty postaci

Dobierasz karty ze swojej talii kart postaci, aby w ręku mieć **4 karty**.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie pokonania Bolga w czwartej, ostatniej części rozgrywki.

Gracze podliczają punkty **na zdobytych kartach wrogów**. Dodatkowo, **za każde 4 klejnoty** (leżące przed graczem oraz niewykorzystane na kartach wrogów) gracze otrzymują **1 punkt**. W wypadku remisu wygrywa gracz, który posiada więcej kart pokonanych wrogów.



Przykład walki z wrogiem:

Na planszy znajduje się tylko Bolg. Masz więc szansę zdobyć 12 punktów. Aby go pokonać potrzebujesz czterech klejnotów: **żółtego**, **zielonego** i **dwóch fioletowych**.

W swoich zasobach posiadasz jeden **niebieski** klejnot oraz dwie karty pokonanych wrogów: Orków (karta ta daje ci jeden **niebieski** klejnot) i Golluma (karta ta daje ci jeden klejnot w **dowolnym** kolorze).

W ręku masz kartę Gandalfa, wykonujesz więc poniższe działania.

- (A) Wykładasz kartę Gandalfa i wyciągasz losowo z sakiewki 3 klejnoty: **żółty** i **2 czerwone**.
- (B) Wykorzystujesz moc Gandalfa i zamieniasz swoje **2 czerwone** klejnoty na **fioletowy** klejnot.
- (C) Ponownie wykorzystujesz moc Gandalfa i zamieniasz **2 niebieskie** klejnoty na drugi **fioletowy** klejnot.
- (D) Wykorzystujesz bonusowy klejnot z karty Golluma i bierzesz z sakiewki **zielony** klejnot.

Zebrałeś klejnoty umożliwiające pokonanie Bolga, zdobywasz więc 12 punktów.

Ponieważ wykorzystałeś bonusowe klejnoty z kart Galluma i Orków, odwracasz je obrazkiem do dołu.

Pokonałeś Bolga i gra się kończy. Gracze podliczają zdobyte punkty.



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o. o.
ul. Foksal 17, 00-372 Warszawa
© 2013 Grupa Wydawnicza Foksal

Wydawca: Jarosław Basatyga
Tłumaczenie: Magdalena Miśkiewicz
Opracowanie instrukcji: Michał Szewerniak
Korekta: Katarzyna Suszał
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

Autor: Rüdiger Dorn
Ilustracje: Tomasz Jędruszek



© 2013 Sophisticated Games Ltd
www.sophisticated-games.com