GRA PLANSZOWA
NA PODSTAWIE FILMU

HOBBIT
NIEZWYKŁA PODRÓŻ

Dla 2–4 graczy
od 10 lat

INSTRUKCJA

OPIS I CEL GRY

Krasnoludy graczy wyruszają wraz z hobbitem Bilbo w pełną niebezpieczeństw podróż. Podczas wędrówki spotykają podstępne trolle, groźne gobliny i żarłocznych wargów. Wciąż jednak muszą uważać, aby nie dać się złapać polującym na nich orkom. Na szczęście towarzyszy im czarodziej Gandalf, który oferuje swoje wsparcie. W Górach Mglistych Bilbo znajduje pierścień, dzięki któremu może stawać się niewidzialny, umykając przed niebezpieczeństwem.

Wszyscy gracze wygrywają wspólnie, gdy Bilbo i przynajmniej jeden krasnolud każdego gracza dotrą na pole końcowe, przed tym jak żeton Orków dotrze na ostatnie pole na spirali Orków.

Wskazówka: *W związku z tym, że gra oparta jest na współpracy między graczami, uczestnicy mogą swobodnie dyskutować między sobą na temat planowanych ruchów.*

ELEMENTY GRY

1 plansza

1 Bilbo

8 krasnoludów
(po 2 w każdym z 4 kolorów)

1 Gandalf

1 żeton Orków

1 pierścień

1 kostka

118 kart:

20 kart Ruchu
(po 5 w każdym z 4 kolorów)

10 kart Przygody „Wzgórza Trolli"

16 kart Przygody „Góry Mgliste"

44 kart „Shire"

16 kart „Rivendell"

12 kart „Samotna Skała"

Pole startowe dla krasnoludów i Bilba

Pole startowe dla Gandalfa

Karty „Samotna Skała"

Pola „Samotnej Skały"

Karty Przygody „Góry Mgliste"

Pola Przygody „Góry Mgliste"

Pole startowe Pierścienia

Pole początkowe dla żetonu Orków

Karty „Shire"

Karty „Rivendell"

Pola „Rivendell"

Karty Przygody „Wzgórza Trolli"

Pola Przygody „Wzgórza Trolli"

Gandalf przy stosie kart Przygody „Wzgórza Trolli"

Gandalf przy stosie kart Przygody „Góry Mgliste"

Pole na stos kart odrzuconych

Pole końcowe dla krasnoludów i Bilba

PRZYGOTOWANIE GRY

- **Planszę** należy rozłożyć na środku stołu.
- **Każdy gracz** otrzymuje **2 krasnoludów** jednego koloru, których ustawia na polu startowym.
- Na polu startowym należy umieścić także **Bilba**.
- **Gandalfa** należy ustawić na polu startowym na ścieżce Gandalfa.
- **Żeton Orków** należy ustawić na polu początkowym spirali Orków (z symbolem orków).
- **Pierścień** należy umieścić na okrągłym polu w Górach Mglistych.
- **Kostkę** należy położyć obok planszy.
- **Każdy gracz** otrzymuje także **5 kart Ruchu** w swoim kolorze, które kładzie **odkryte** przed sobą w rzędzie.
- Pozostałe karty **sortuje się według symboli na rewersie**, po czym każdy rodzaj tasuje się oddzielnie. Następnie 3 stosy kart „Shire", „Rivendell" i „Samotna Skała" zostają umieszczone zakryte na odpowiednich polach z tym samym symbolem. Na polu bez symbolu odkłada się wszystkie odkryte karty zagrane podczas gry. Stosy kart Przygody „Wzgórza Trolli" i „Góry Mgliste" umieszcza się na dwóch odpowiadających im okrągłych polach kart Przygody.
- Każdy gracz otrzymuje **3 karty z symbolem Shire** na rękę. Karty natychmiastowego działania (o czerwonym tle) należy **od razu odkryć i rozpatrzyć**. Gracze dobierają w ich miejsce nowe karty. Jeśli kolejne karty także są kartami natychmiastowego działania, je również należy od razu rozpatrzyć. Kiedy każdy z graczy ma już 3 karty na ręce, najmłodszy gracz rozpoczyna rozgrywkę.

Rysunek przygotowanej planszy znajduje się na pierwszej stronie instrukcji.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gracze przesuwają swoich krasnoludów wzdłuż drogi za pomocą kart Ruchu. Dodatkowo, mogą przemieszczać ich przy pomocy kart kuców. Bilbo jest poruszany przez wszystkich graczy– za pomocą kart Bilba albo na kucach, wspólnie z jednym krasnoludem. Na polach Przygody gracze zazwyczaj muszą stoczyć walkę. Do walki potrzebne są karty Krasnoludów lub karty Sprzymierzeńców. Także Gandalf może pomóc w walce, jeśli akurat znajduje się przy odpowiadającym okrągłym polu kart Przygody.

Szczegółowy opis przebiegu gry

Podczas swojej tury gracz wykonuje następujące etapy, przeprowadzając je zgodnie z podaną kolejnością:

1. Zagranie jednej karty Ruchu
2. Zagranie dowolnej liczby kart z ręki
3. Dobranie dwóch kart

Następnie rozpoczyna się tura kolejnego gracza.

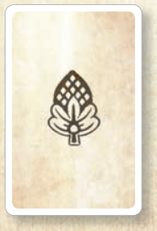
1. Zagranie jednej karty Ruchu

- Gracz **musi wybrać jedną ze swoich wyłożonych odkrytych kart Ruchu** i przesunąć jednego z dwóch swoich krasnoludów o tyle pól, ile wskazuje dana karta. Następnie zakrywa ją. Dopiero gdy gracz zużyje wszystkie pięć kart Ruchu, odkrywa je i może użyć ich ponownie.

- Jeśli karta wskazuje liczbę np. 2, 4 lub 5, gracz przesuwa krasnoluda dokładnie o 2,4 lub 5 pól. Jeśli karta przedstawia liczby 1,2,3 i 4, gracz może sam wybrać jedną z podanych liczb, o jaką chce przesunąć swojego krasnoluda. Jeśli karta przedstawia kostkę, gracz rzuca kostką i wtedy decyduje, którego z krasnoludów chce przemieścić o liczbę wyrzuconych oczek.

- Gdy pionek trafi na pole z rysunkiem kostki, gracz rzuca kostką i musi przesunąć dany pionek o liczbę pól równą liczbie wyrzuconych oczek.

- Gdy pionek trafi na pole Przygody, gracz musi natychmiast odkryć pierwszą z wierzchu kartę Przygody i ją rozpatrzyć (patrz: „Pola Przygody").
- W większości przypadków gracz przesuwa pionek do przodu. Może też jednak – nieraz jest to w pełni uzasadnione – cofnąć swojego krasnoluda o ilość pól określonych na karcie Ruchu. Jeśli podczas cofania pionek trafi na pole Przygody, nie rozpatruje się go. Jednak w przypadku trafienia na pole z rysunkiem kostki, gracz musi rzucić kostką i przesunąć pionek w kierunku pola startowego o liczbę pól równą liczbie wyrzuconych oczek.
- Gracz **nie może pominąć żadnego z pól,** a także nie może **rozdzielić ruchu** pomiędzy dwóch swoich krasnoludów.
- **Na jednym polu** mogą znajdować się **maksymalnie dwa pionki**. Mogą to być dwa dowolne krasnoludy lub krasnolud i Bilbo. Gdy gracz zatrzyma się na polu zajętym już przez dwa pionki, przesuwa się na następne wolne pole.
- Zajęte pola normalnie są liczone w trakcie ruchu.

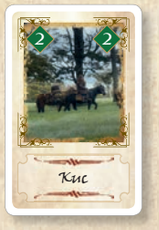


2. Zagranie dowolnej liczby kart z ręki

- Gracz **może** zagrać dowolną liczbę kart z ręki, po czym kładzie je **odkryte** na polu na stos kart odrzuconych. W grze dostępne są następujące rodzaje kart:

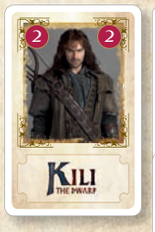
Bilbo Baggins: Za pomocą tych kart gracze mogą przemieszczać Bilba. Podczas jego ruchu obowiązują te same zasady, co w przypadku ruchu krasnoludów.

Kuc: Gracz może przesunąć swojego wybranego krasnoluda. Może to być także jego drugi krasnolud, który wcześniej nie został przesunięty za pomocą karty Ruchu. Jak w przypadku kart Ruchu, gracz nie może pominąć żadnego pola.



- Jeśli krasnolud stoi na jednym polu razem z innym krasnoludem lub z Bilbem, gracz może przesunąć oba pionki o liczbę pól określoną na karcie kuca. **Ważne: Bilbo sam nie może poruszać się na kucu.**
- Jeśli gracz chce za pomocą kuca przesunąć krasnoluda innego gracza, musi najpierw zapytać go o zgodę.
- Gdy dwa pionki podróżujące razem zakończą ruch na zajętym polu, **oba** muszą zostać przeniesione na następne pole, na którym nie znajduje się żaden pionek. Zasada ta obowiązuje także wtedy, gdy na zajętym polu znajduje się tylko jeden pionek.

Gandalf: Za pomocą tych kart gracze przemieszczają Gandalfa wzdłuż jego ścieżki. Gracz decyduje, czy przesuwa Gandalfa w kierunku zgodnym lub przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Jeśli trafi on na pole z rysunkiem kostki, gracz rzuca kostką i przemieszcza go o liczbę wyrzuconych oczek.



Wskazówka: *Gdy Gandalf znajduje się przy okrągłym polu kart Przygody, może pomagać pionkom stojącym na odpowiadających polach Przygody.*

Krasnoludy i Sprzymierzeńcy: Gracz może zagrać te karty na polu Przygody w czasie walki. Do Sprzymierzeńców należą Gandalf o sile bojowej 8 i Elrond o sile bojowej 6.

3. Dobranie dwóch kart

- Na koniec swojej tury, gracz **musi** zawsze **dobrać dokładnie 2 karty** – niezależnie od liczby zagranych kart z ręki.
- Obie karty dobiera się ze stosu kart Shire. Jeśli jeden z krasnoludów gracza stoi na jednym z trzech pól Rivendell, gracz w zamian dobiera dla tego pionka jedną kartę ze stosu kart Rivendell. Jeśli dwa krasnoludy jednego gracza znajdują się na polu Rivendell, gracz dobiera obie karty ze stosu kart Rivendell. Ta sama zasada obowiązuje, jeśli później krasnolud stanie na jednym z trzech pól Samotnej Skały. Zamiast ze stosu kart Shire, gracz wówczas dobiera kartę ze stosu kart Samotnej Skały.
  Uwaga: *Karty ze stosu Rivendell i Samotnej Skały są zazwyczaj mocniejsze niż karty ze stosu Shire.*

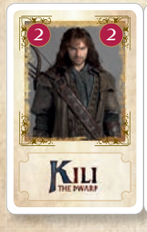
- **Ważne: Na koniec swojej tury** gracz może mieć **maksymalnie 6 kart na ręce**. Jeśli posiada więcej kart, musi odłożyć dowolne, wybrane przez siebie, karty na stos kart odrzuconych.
- W przypadku wyczerpania wszystkich kart ze stosu kart Shire, należy przetasować wszystkie karty ze stosu kart odrzuconych tworząc nowy stos kart Shire. W ten sposób, w stosie tym znajdą się później także rozegrane karty Rivendell i Samotnej Skały.

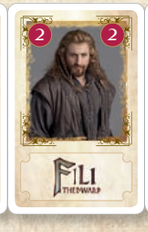
Ważne: Jeśli podczas dobierania kart gracz wyciągnie kartę natychmiastowego działania, musi od razu ją odkryć i rozpatrzyć. Następnie dobiera następną kartę w miejsce takiej karty. Jeśli kolejna karta jest także kartą natychmiastowego działania, ją również należy od razu rozpatrzyć.
Wskazówka: *W celu uniknięcia pomyłki w liczbie dobranych kart, zaleca się aby najpierw położyć je przed sobą zakryte i dodać do swojej ręki dopiero wtedy, gdy będą to dwie „zwykłe" karty.*

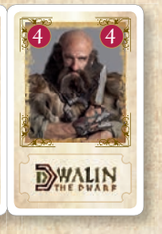
Uwaga: *W przypadku wszystkich kart z podaną liczbą i bez dodatkowego tekstu, gracze muszą przesunąć się o podaną liczbę pól. W przypadku kart „Galadriel" i „Radagast" gracze mają możliwość wyboru i nie muszą wykorzystać ich działania.*

Pola Przygody

- Jeśli gracz kończy ruch swoim krasnoludem lub Bilbem na polu Przygody, musi natychmiast odkryć pierwszą z wierzchu kartę ze stosu kart Przygody (Wzgórza Trolli lub Góry Mgliste) i ją rozpatrzyć.
- W większości przypadków na karcie znajduje się przeciwnik, z którym gracz musi walczyć. W grze występują także karty Przygody z innymi instrukcjami. Jeśli na karcie znajduje się rysunek kostki, gracz musi rzucić kostką i rozpatrzyć uzyskany wynik.
- **W celu odbycia walki z przeciwnikiem**, gracz musi zagrać jedną lub więcej **kart Krasnoludów lub Sprzymierzeńców**, których suma będzie wynosić **dokładnie tyle samo** co siła bojowa przeciwnika.
  Przykład: *Gracz odkrywa trolla o sile bojowej równej 9. Może go pokonać za pomocą dwóch kart Kili i Fili (każda o sile 2), Nori (siła 1) i Dwalin (siła 4) odkładając je na stos kart odrzuconych.*



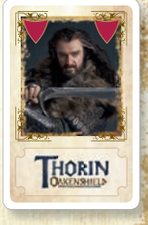




- ***Gandalf obok pola kart Przygody:*** Jeśli przy odpowiadającym polu kart Przygody znajduje się Gandalf, gracz może podwoić wartość **jednej** z zagranych kart. ***Przykład:*** *W rozpatrywanym przypadku, aby pokonać przeciwnika, wystarczyłyby karty Dwalin (o sile 4 x 2) i Nori (o sile 1).*

- ***Wygrana walka:*** Gdy gracz pokona przeciwnika, jego karta odpada z gry (odkłada się ją z powrotem do pudełka).
- ***Przegrana walka:*** Jeśli gracz nie może osiągnąć sumy odpowiadającej sile bojowej przeciwnika, **musi cofnąć** swój pionek o liczbę pól równą sile przeciwnika. ***Przykład:*** *Gracz musi cofnąć pionek o 9 pól.*
  Jeśli trafi przy tym na pole zajęte przez dwa pionki, musi przesunąć się dalej, na najbliższe wolne pole.
  Kartę niepokonanego przeciwnika umieszcza się odkrytą na stosie kart Przygody. Gdy dowolny gracz znowu stanie na odpowiadającym polu Przygody, musi walczyć z odkrytym wcześniej niepokonanym przeciwnikiem. Dzięki temu, że przeciwnik pozostaje odkryty, wszyscy gracze znają jego siłę.

- ***Stawianie oporu:*** Za pomocą karty **„Thorin Oakenshield"**, gracz wprawdzie nie może pokonać przeciwka, może jednak stawić mu opór. Oznacza to, że nie musi cofać swojego pionka. Następnie kartę przeciwnika, tak jak w przypadku przegranej walki, umieszcza się odkrytą na stosie kart Przygody.
- ***Wspólna walka:*** Jeśli na polu Przygody znajdują się dwa pionki, **oba** wspólnie muszą walczyć z odkrytym przeciwnikiem.
  Jeśli pionki należą do różnych graczy, muszą oni razem ustalić, kto zagrywa jakie karty. Podczas wspólnej walki, jeśli Gandalf znajduje się przy odpowiadającym polu kart Przygody, gracze wciąż mogą podwoić wartość tylko **jednej** karty. Jeśli gracze nie mogą osiągnąć sumy odpowiadającej sile bojowej przeciwnika, muszą cofnąć oba swoje pionki.
  Także w przypadku, gdy oba pionki przemieściły się na pole Przygody na kucu, muszą odkryć kartę Przygody, wspólnie stoczyć walkę i w przypadku klęski razem się cofnąć.



- ***Dodatkowe przygody:*** Jeśli na karcie Przygody oprócz **siły bojowej** znajduje się **dodatkowo symbol karty**, zaraz po pokonaniu przeciwnika lub po wykonaniu innego polecenia z karty Przygody, gracz musi odkryć i rozpatrzyć następną kartę Przygody z tego samego stosu.
- ***Wyczerpanie przygód:*** W przypadku wyczerpania wszystkich kart ze stosów kart Przygody, na polach Przygody nie czeka już graczy żadne niebezpieczeństwo.

Spirala Orków

- Za każdym razem, gdy odkryta zostanie karta **Niebezpieczeństwa, żeton Orków przemieszcza się o jedno pole na spirali Orków.** ***Wskazówka:*** *Większość tych kart znajduje się na stosach Shire, Rivendell i Samotna Skała, lecz można na nie natrafić także w stosach kart Wzgórz Trolli i Gór Mglistych.*
- Gdy żeton Orków dotrze do **czerwonego pola, pionek**, który znajduje się **najbliżej pola końcowego**, zostaje natychmiast pochwycony. Gracz stawia go obok pola. Dopóki pionek jest pochwycony, gracz **nie może go przemieszczać**.
  Uwaga: *Jeśli pionek stoi obok pola, nadal liczy się jako pionek na polu. Oznacza to, że na tym polu stanąć może jeszcze tylko* ***jeden*** *pionek.*
  Jeśli pochwycony pionek znajduje się na polu Rivendell lub Samotnej Skały, gracz przy dobieraniu kart otrzymuje dla niego tylko kartę Shire.

- **Uwaga:** Jeśli **dwa pionki** stoją na tym samym polu i oba znajdują się najbliżej pola końcowego, to **oba zostają pochwycone**.
- Gdy znowu według reguł powinno dojść do pochwycenia kolejnego pionka, a pionek znajdujący się **najbliżej pola końcowego** jeszcze nie został uwolniony, pochwycony zostaje następny pionek znajdujący się najbliżej pola końcowego.
  Uwaga: Gdy oba krasnoludy jednego gracza zostaną równocześnie pochwycone (na tym samym lub na różnych polach), gracze przegrywają przed czasem!
- **Aby uwolnić pochwycony pionek**, inny pionek musi **udać się na to samo pole**, a następnie może:
  a) zagrać kartę „Thorin Oakenshield".
  albo
  b) zagrać **karty Krasnoludów lub Sprzymierzeńców** o łącznej **wartości 10 lub więcej**. Gdy pionki znajdują się na polu Przygody i Gandalf też znajduje się przy polu kart Przygody, gracze mogą podwoić wartość **jednej** zagranej karty. Następnie pochwycony pionek zostaje uwolniony, wraca z powrotem na pole i może się poruszać.

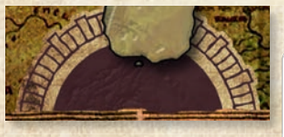
- **Ważne:** Jeśli pochwycony pionek stoi na polu Przygody, gracz, który chce go uwolnić za pomocą swojego pionka musi najpierw odkryć pierwszą z wierzchu kartę Przygody i ją rozpatrzyć. Jeśli po tym wciąż znajduje się na danym polu, może uwolnić pochwyconego pionka za pomocą sposobów określonych powyżej.
- **Uwaga:** Jeśli **dwa pionki stoją na tym samym polu i oba znajdują się najbliżej pola końcowego, to oba zostają pochwycone.** Jako, że na polu (albo obok pola) nie mogą znajdować się więcej niż dwa pionki, oznacza to, że dwa pionki pochwycone na jednym polu **nie mogą już zostać uwolnione**. Jeśli jeden z tych pionków to **Bilbo**, gracze **przegrywają przed czasem**, ponieważ nie może on już dotrzeć do celu.

Skarb Golluma – Pierścień

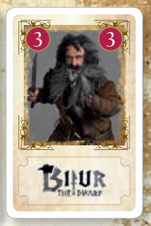
- W Górach Mglistych znajduje się Pierścień. Gdy odkryta zostanie karta **Pierścienia**, przesuwa się go o podaną liczbę pól lub wyrzuconą liczbę oczek. Pierścień należy przemieścić z pola z symbolem pierścienia w Górach Mglistych na pole na drodze. Gracz decyduje, czy chce przesunąć go naprzód w kierunku pola końcowego czy w tył w kierunku pola startowego.
- Gdy Bilbo trafi na pole z Pierścieniem lub Pierścień zostanie przeniesiony na pole, na którym znajduje się Bilbo, Pierścień zostaje od razu nałożony na pionek Bilba. Od tego czasu Bilbo jest niewidzialny. Nie odkrywa już kart Przygody i nie może zostać pochwycony.

- Gdy Bilbo niesie Pierścień, może poruszać się także za pomocą kart Pierścienia.
- Niewidzialny Bilbo nadal liczy się jako pionek, dlatego na jednym polu z nim może stać tylko jeden inny pionek.
- Krasnoludy **nie mogą** używać Pierścienia.

Pole końcowe



- W celu dotarcia do pola końcowego, nie trzeba skończyć ruchu dokładnie na nim. Nadliczbowe pola można pominąć.
- Aby móc przemieścić swojego krasnoluda na pole końcowe, dodatkowo gracz musi wykonać jedną z czynności:
  a) zagrać kartę **„Thorin Oakenshield"**
  albo
  b) zagrać **karty Krasnoludów lub Sprzymierzeńców** o łącznej **wartości 10 lub więcej**.



- Gdy Bilbo niesie Pierścień, nie trzeba za niego zagrywać żadnych kart.
- Bilbo może dotrzeć do pola końcowego bez Pierścienia. Obowiązują go wtedy te same zasady co krasnoludy.
- Gdy krasnolud gracza znajduje się już na polu końcowym, pod koniec swojej tury gracz nadal dobiera **2 karty**.
- Za każdego swojego krasnoluda na polu końcowym, gracz może w swojej turze (przed dobraniem kart) przekazać innemu graczowi **jedną** ze swoich kart z ręki.

KONIEC GRY

- Gra kończy się **wspólnym zwycięstwem wszystkich graczy**, gdy na polu końcowym znajduje się **przynajmniej jeden krasnolud każdego gracza oraz Bilbo**. Bilbo nie musi mieć Pierścienia.
- Wszyscy gracze przegrywają, kiedy żeton Orków pierwszy dotrze do ostatniego pola na spirali Orków: **dla 2 graczy jest to pole dziewiąte, dla 3 lub 4 graczy pole dwunaste**.
- Gracze przegrywają przed czasem, gdy **Bilbo z krasnoludem** zostaną pochwyceni na jednym polu lub gdy pochwyconych zostanie dwóch krasnoludów jednego gracza.

Wskazówka: *Podczas pierwszej gry lub gry w 4 osoby można usunąć ze stosu Shire kartę Niebezpieczeństwa, aby zwiększyć szanse graczy na wygraną. Bardziej doświadczeni gracze mogą zaryzykować i umieścić żeton Orka na pierwszym lub nawet drugim polu spirali.*

Uwaga: Ze względu na ograniczenia licencyjne, na kartach zachowane zostały oryginalne angielskie nazwy postaci. Poniżej prezentujemy ich polskie odpowiedniki:

Thorin Oakenshield = Thorin Dębowa Tarcza
The Dwarf = Krasnolud
The Goblin King = Król Goblinów
Galadriel = Galadriela

Autor: Andreas Schmidt, ur. 1971, w 2003 z dnia na dzień zdecydował się wymyślić grę planszową. Miał wiele pomysłów. W 2009 ukazało się jego pierwsze dzieło „ShenShi". Dzięki grze planszowej na podstawie pierwszego filmu o Hobbicie spełnia się jego od dawna skrywane marzenie.

Redakcja: TM-Spiele
Grafika: Pohl & Rick, Bernd Wagenfeld

© 2012 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG

GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl

Autor i redakcja dziękują wszystkim testerom.
Szczególne podziękowania od autora dla Sabine za inspirujące chwile.

Art.-Nr: 691752

Wszelkie prawa zastrzeżone.

WYPRODUKOWANO W NIEMCZECH

© 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)