

EL HOBBIT™

Resumen y reglamento

En un agujero en el suelo, vivía un hobbit. Este hobbit se llamaba Bilbo Bolsón, y su agujero era un agujero agradable y cómodo llamado Bolsón Cerrado, cerca de la aldea de Hobbiton. Los hobbits, como probablemente ya sabes, son gente diminuta, muy alegre, más o menos de la mitad de talla que un hombre, amantes de la comida y la bebida, y con un nulo interés por las aventuras.

Pero la aventura vino a buscar a Bilbo, con la forma de Gandalf el Mago, acompañado de trece enanos. Los enanos, con Thorin Escudo de Roble a la cabeza, tenían la intención de recuperar un tesoro que les había sido robado muchos años antes, y que ahora era custodiado en una cueva en la Montaña Solitaria por un fiero dragón llamado Smaug.

Los enanos planeaban entrar en la Montaña Solitaria a través de una entrada secreta que había en una ladera de la montaña, y entonces usar los servicios de un saqueador para llevarse sigilosamente tanto tesoro como fuera posible. Para Bilbo, todo esto se parecía sospechosamente a una aventura. Para los enanos, Bilbo no parecía ser el tipo de persona que tenían en mente para ayudarles. Pero Gandalf se limitó a reír y sonreír, ¡y muy pronto el extraño grupo ya estaba haciendo los preparativos, a pesar de las objeciones de Bilbo!

La aventura empezó casi inmediatamente, cuando Bilbo y los trece enanos fueron capturados por tres trolls. Gandalf engañó a los trolls, forzándoles a discutir hasta la aurora, ¡que les convirtió en piedra! A continuación llegaron al refugio élfico, Rivendel, donde se reunieron con el Señor de los Elfos, Elrond. Después de recibir sus consejos, se dirigieron a las Montañas Nubladas, donde se encontraron en problemas con los trasgos que los llevaron bajo tierra. Gandalf, de nuevo, acudió en su rescate, ¡pero Bilbo se había separado y estaba perdido en la oscuridad!

Mientras estaba perdido en las tinieblas, Bilbo se encontró con dos cosas que iban a cambiar su vida para siempre. La primera era un sencillo anillo de oro. La segunda era la extraña criatura, con ojos de pez, llamada Gollum. Bilbo y Gollum se enzarzaron en un mortal juego de acertijos que Bilbo acabó ganando. Bilbo consiguió escapar al ponerse el anillo, que convierte en invisible a su portador, la primera pista de su principal propósito y poder.

Reunidos de nuevo, Bilbo y los enanos se pusieron en camino, pero esta vez fueron perseguidos por trasgos y lobos malignos conocidos como huargos. Las águilas los salvaron y los llevaron a la casa de Beorn, un extraño hombre que vivía solo y contaba con la ayuda de animales extraordinarios.

Desde allí llegaron al Bosque Negro, esta vez sin Gandalf, y tan sólo con la advertencia de no abandonar el sendero. Por supuesto, eso fue exactamente lo que hicieron, así que fueron atacados por arañas gigantes y luego capturados por los Elfos del Bosque. Después de una audaz fuga, de nuevo ideada por Bilbo, el grupo escapó flotando río abajo dentro de barriles en dirección a la Ciudad del Lago, el asentamiento humano cercano a la Montaña Solitaria, donde Smaug aún dormía encima de su pila de tesoro.

Partieron hacia la Montaña Solitaria y encontraron la entrada secreta de la que les había hablado Gandalf. Bilbo se deslizó por la puerta y robó un copón de oro de doble asa de debajo del dragón mientras éste dormía, ¡aunque poco después Smaug se despertó! El dragón estaba enfurecido porque le habían robado algo de su tesoro, y recorrió la montaña buscando rastros de los ladrones. Al descubrir los ponis de los enanos, llegó a la conclusión de que los hombres de la Ciudad del Lago eran los responsables, pero no antes de que Bilbo descubriera un punto débil en el escamoso pecho del dragón. Así fue que, cuando Smaug descendió sobre la Ciudad del Lago, todo fuego y muerte, Bardo el Arquero fue capaz de derribarlo.

Los hombres de la Ciudad del Lago y los elfos del Bosque Oscuro reunieron sus ejércitos y marcharon hacia la Montaña Solitaria, creyendo que ellos, también, tenían derecho a alguna porción del tesoro del dragón. Pero Thorin no quiso nada de él, y deseaba tan sólo la Piedra del arca que había sido el tesoro máspreciado de su familia. En un esfuerzo por negociar la paz, Bilbo se escabulló de la montaña y entregó la Piedra del Arca a los hombres de la Ciudad del Lago, pero esto sólo sirvió para enfurecer más a Thorin. Ni siquiera Gandalf pudo resolver el problema.

De pronto, un ejército de trasgos y huargos atacaron la montaña, forzando a los hombres, elfos y enanos a unirse para defenderse. Thorin y sus parientes lucharon heroicamente, pero todo parecía perdido hasta que llegaron Beorn, en la forma de un gran oso, y las águilas.

Mientras Thorin yacía moribundo a causa de las heridas que había sufrido en la Batalla de los Cinco Ejércitos, finalmente perdonó a Bilbo, y fue enterrado con su preciada Piedra del Arca. Bilbo recibió mucho más tesoro y riquezas de lo que era capaz de gastar, y volvió a Bolsón Cerrado convertido ciertamente en un adinerado hobbit... aunque su más grande tesoro era el anillo mágico...

PARA 2 A 5 JUGADORES

REGLAMENTO

componentes:

- 1 tablero de juego
- 1 figura de Bilbo
- 1 figura de Smaug el Dragón
- 38 cartas de evento
- 31 cartas de aventura
- 5 tableros de personaje
- 15 indicadores de puntuación (5 verdes, 5 púrpuras, 5 rojos)
- 60 cartas de enano (numeradas del 1 al 60)
- 24 losetas de dragón
- 50 fichas de provisiones
- 1 ficha de Anillo
- 75 joyas
- 5 dados, con los siguientes 4 símbolos:



Un hacha



Dos hachas

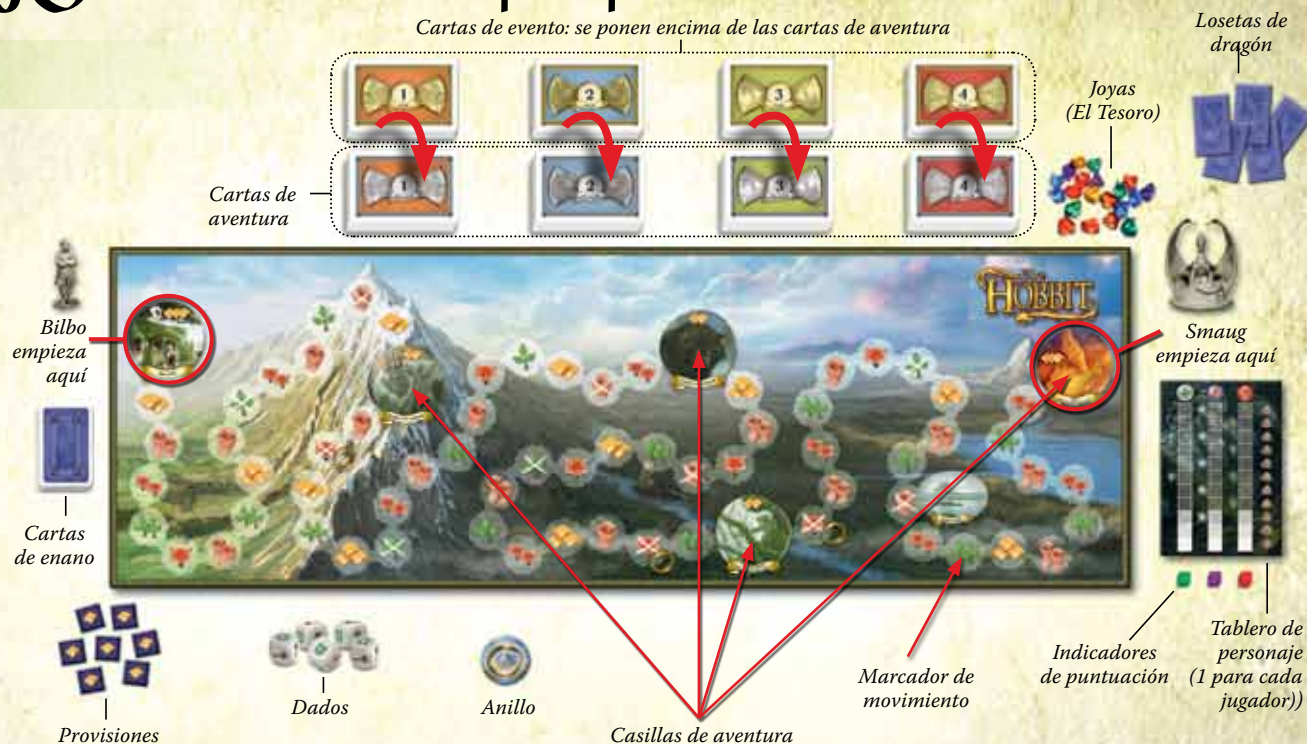


Provisiones



Escudo

preparativos:



preparativos:

- Despliega el tablero y ponlo en la mesa. Coloca la figura de Bilbo en la casilla "Bolsón Cerrado" y la figura de Smaug en la casilla "Matar a Smaug el Dragón" (véase el diagrama).
- Las cartas de evento y las cartas de aventura tienen los números del 1 al 4 en sus dorsos. Separa las cartas de evento y de aventura por número y forma 8 pilas diferentes boca abajo. Mezcla las 8 pilas por separado. A continuación, coloca la pila de evento "1" encima de la pila de aventura "1". Repite este proceso con las pilas "2", "3" y "4". A continuación, sitúa las cuatro pilas resultantes como se muestra en el diagrama.
- Cada jugador recibe un tablero de personaje, que sitúa frente a él, y coloca los siguientes elementos:



Un indicador de puntuación verde en el marcador de iniciativa



Un indicador de puntuación púrpura en el marcador de astucia




Un indicador de puntuación rojo en el marcador de fuerza



Tablero de personaje (con los indicadores en la posición inicial "fácil").

Estas joyas sólo se dan como recompensa en una de las variantes de juego (véase página 4 "Variantes de juego").

Importante: Si cada indicador estuviera en la posición más alta, el jugador tendría 2 escudos, 5 dados y 4 hachas.

- Para la primera partida, cada jugador debería colocar sus indicadores de puntuación en la tercera casilla contando desde abajo (ver ilustración en la primera columna). Para una partida más difícil, se colocan en la segunda casilla contando desde abajo, y para enfrentarse a un auténtico desafío se colocan en la casilla inferior.
- Mezcla las cartas de enano y reparte una mano de 5 cartas a cada jugador. Coloca las cartas restantes en una pila boca abajo al lado del tablero de juego.
- Cada jugador recibe  tres provisiones.
- Coloca las joyas en una pila al lado del tablero de juego.
- Mezcla las losetas de dragón y colócalas boca abajo al lado del tablero de juego.
- Coloca las provisiones restantes, el Anillo y los dados al lado del tablero de juego.



Carta de enano

CRÉDITOS:

Reiner Knizia quiere expresar su gratitud a Simon Kane, Sebastian Bleasdale y Mike Siggins por sus contribuciones al desarrollo del juego. Muchas gracias también a todos los probadores del juego, especialmente a Iain Adams, Jonty Blackwell, Chris Bowyer, John Christian, Chris Dearlove, Rob Dinnadge, Karen Easteal, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Dave Spring y Graeme Tate.

Diseño gráfico por Michaela Schelk de Fine Tuning, Stuttgart.

Producido para Sophisticated Games, Cambridge, por Robert Hyde, y por Barbara Schmidts de Kosmos, Stuttgart.

© 2010 Sophisticated Games Ltd, 1 Andersen Court, Newnham Road, Cambridge CB3 9EZ, UK, www.sophisticated-games.com

"El Hobbit" y todos los personajes, objetos, eventos y lugares contenidos en él son marcas comerciales o marcas registradas de The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises y son usadas bajo licencia por Sophisticated Games Ltd y sus respectivos licenciatarios.

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN EN ESPAÑOL:

Producción editorial: Xavi Garriga

Traducción: Francisco Franco Gareia

Adaptación gráfica: Antonio Catalán y Basco



Devir Iberia
Rosselló, 184, 62 1ª
08008 Barcelona
España

OBJETIVO:

Los jugadores toman el papel de los enanos que acompañan a Bilbo en un largo y peligroso viaje desde Bolsón Cerrado en la Comarca hasta la Montaña Solitaria donde mora Smaug el Dragón. El objetivo es recuperar el tesoro robado a los enanos hace mucho tiempo, y que ahora custodia Smaug.

La partida se divide en dos fases claramente diferenciadas: las fases de evento, seguidas por las fases de aventura.

En las fases de evento, Bilbo avanza por el camino (el marcador de movimiento) que conecta las casillas de aventura: esto se hace revelando las cartas de evento. Estas cartas dan a los jugadores oportunidades para mejorar sus personajes, así como ganar dones y habilidades.



Marcador de movimiento

En las fases de aventura, que tienen lugar en las casillas de aventura, los jugadores consiguen tesoro (las joyas) al resolver los desafíos presentados en las cartas de aventura, ayudados por los recursos y por las mejoras de personaje que han recibido mientras avanzaban por el marcador de movimiento.

DESARROLLO DE LA PARTIDA:

1. FASE DE EVENTO

La partida empieza revelando la carta de evento superior de la pila "1". Las cartas de evento se dividen en tres tipos:

- (A) Las cartas de viaje que indican "El grupo avanza"
- (B) Las cartas de habilidad que se guardan para recibir una ventaja más adelante
- (C) Las cartas de don que dan beneficios inmediatos a los jugadores

Hay que tener en cuenta que algunas cartas de evento tienen efectos diferentes dependiendo del número de jugadores: la misma carta se puede resolver como una carta de viaje, o como una carta de don, según esté indicado.

(A) Cartas de viaje

Si la carta revelada es una carta de viaje, se hacen los siguientes pasos en orden:

1. Cada jugador mira su mano de cartas de enano, elige una en secreto, y la coloca boca abajo frente a él. El número en las cartas de enano (de 1 a 60) determina el orden en que los jugadores actuarán, desde la más baja a la más alta.
2. Los jugadores revelan las cartas que han elegido simultáneamente. El jugador que ha revelado la carta con el número más bajo se convierte en el jugador activo.



Carta de viaje

IMPORTANTE: Si sólo juegan 2 jugadores, revelan una carta de enano adicional de la pila durante el paso 2, para que el grupo siempre avance tres casillas. Cuando Bilbo avance por el camino debido a esta tercera carta, los efectos de la casilla a la que avanza se ignoran.

3. El jugador activo descarta su carta de enano, colocándola boca arriba al lado de la pila de cartas de enano. A continuación, avanza a Bilbo una casilla en el tablero de juego y recoge las ganancias o sufre las pérdidas indicadas por la casilla, que pueden ser: provisiones adicionales, mejoras o daños para el personaje (los daños se indican con una X encima del icono).
4. El jugador con la siguiente carta con el número más bajo se convierte a continuación en el nuevo jugador activo. Se repiten los pasos "3 y 4" hasta que todos los jugadores hayan actuado.

5. Después de jugar las cartas de enano, los jugadores recuperan inmediatamente su mano a 5 cartas robando de la pila de cartas de enano. Esto se puede hacer en cualquier momento durante la partida. Importante: Cuando se hayan agotado todas las cartas de enano, se mezcla la pila de descartes y se forma una nueva pila boca abajo.



Ejemplo (véase diagrama):

Cuatro jugadores revelan las cartas con los números "2", "10", "22" y "35". El jugador con el número "2" tiene la carta más baja y por tanto avanza a Bilbo una casilla en el tablero y recibe

una astucia, subiendo su indicador de puntuación una casilla en su marcador de astucia. A continuación, el jugador con la carta "10" avanza a Bilbo una casilla, y recibe 2 fichas de provisiones. Después, el jugador con la carta "22" avanza a Bilbo una casilla y recibe dos iniciativas. Por último, el jugador con la carta más alta, "35", avanza a Bilbo una casilla y pierde una fuerza.

Cuando un jugador avanza a Bilbo a una casilla en la que aparece el Anillo, el jugador coloca la ficha de Anillo delante de él y debe bajar el indicador púrpura de astucia una casilla en su tablero de personaje.

Cuando una carta indica "Todas las posiciones más bajas avanzan", en primer lugar todos los jugadores comparan la posición de sus indicadores de puntuación verdes en sus tableros de jugador, y el jugador que tenga el indicador de puntuación verde en la posición más baja avanza su indicador de puntuación verde una casilla. En caso de empate, todos los indicadores de puntuación verdes empatados avanzan una casilla. A continuación, este proceso se repite comparando todos los indicadores de puntuación púrpura y, después, todos los indicadores de puntuación rojos. **Importante: Los indicadores en el tablero de jugador no pueden subir más alto que la casilla superior y no pueden bajar más bajo que la casilla inferior.** Sin embargo, si un jugador llega a lo más alto en algún marcador de su personaje, se le permite aplicar los siguientes avances que gane en ese marcador a otro diferente.

(B) Cartas de habilidad

Si la carta revelada es una carta de habilidad, los jugadores pujan por ella haciendo los siguientes pasos en orden:

1. Cada jugador mira su mano de cartas de enano, elige una en secreto, y la coloca boca abajo frente a él.
2. Cuando cada jugador haya elegido en secreto su carta de enano, todos los jugadores revelan las cartas que han elegido simultáneamente.



Carta de habilidad

Cada carta de habilidad indica si la carta de enano revelada más alta o más baja recibe la carta de habilidad. Todas las cartas de enano reveladas se descartan al lado de la pila de cartas de enano, y los jugadores recuperan su mano de cartas de enano a 5 cartas.

(C) Cartas de don

Si la carta de evento revelada es una carta de don, simplemente se siguen las instrucciones de la carta. Las cartas de don dan beneficios inmediatos tales como provisiones, o aumentan la iniciativa, astucia o fuerza.



Carta de don

Una vez se haya completado la actividad de la carta de evento, la carta de evento se devuelve a la caja, a menos que sea una carta de habilidad, en cuyo caso se mantiene a la vista frente al jugador que la haya ganado en la puja. A continuación, se revela la siguiente carta de evento. Se continúa hasta que Bilbo haya llegado a la casilla final del primer viaje hacia la aventura 1: "Lucha con los trasgos". A continuación, se avanza a la casilla de aventura. La primera parte del viaje ha concluido. (En una partida de cuatro jugadores Bilbo llegará automáticamente a la casilla de aventura. El jugador que lo mueve a ella, no experimenta ninguna consecuencia por ello.). Retira las cartas de evento que aún pudieran quedar en la primera pila y devuélvelas a la caja. Una vez Bilbo haya entrado en la casilla de aventura, no se volverá a mover hasta que se complete la aventura actual. ¡Ahora es el momento de conseguir tesoros!

Desarrollo de la primera aventura

2. FASE DE AVENTURA



Casilla de aventura

En primer lugar, cada jugador recibe la cantidad de fichas de provisión indicadas en la casilla de aventura. **A continuación, el jugador con la iniciativa más alta** (es decir, el jugador con el indicador de puntuación verde en su tablero de jugador en la posición más alta) **revela la primera carta de aventura y la coloca en la mesa frente a él.** En el caso de que varios jugadores empaten en la iniciativa más alta, estos jugadores revelan cada uno una carta de enano de la pila, y la carta de enano revelada más alta gana el empate. Las cartas reveladas se descartan.

Ahora, los jugadores, siguiendo el orden de turno, intentan conseguir el número de joyas indicados en el lado derecho de la carta de aventura (véase la flecha roja en la ilustración de la carta a la derecha).

Para intentar conseguir las joyas el jugador necesitará tener al menos 2 provisiones, o deberá pasar. Si tiene que pasar por este motivo, o si rechaza enfrentarse al desafío de la carta de aventura, la carta de aventura se pasa al siguiente jugador, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y no pierde ninguna provisión.



Si el jugador decide intentar superar el desafío, debe conseguir la cantidad de escudos, hachas y provisiones indicados en la carta de aventura.

El jugador lanza los 5 dados. A continuación, puede volver a tirar (pero sólo una vez) hasta tantos dados como indiquen los símbolos de dados que queden por debajo o a la misma altura que el indicador de puntuación púrpura en el marcador de astucia de su tablero de personaje. Después, cuenta el total de símbolos en todos los dados y añade cualesquiera escudos adicionales proporcionados por su marcador de iniciativa y cualesquiera hachas adicionales proporcionadas por su marcador de fuerza. (Los jugadores sólo pueden usar la cantidad de dados, escudos o hachas indicados en sus tableros de personajes, que sean adyacentes a, o que estén por debajo de, su indicador en ese marcador en particular). También puede añadir provisiones adicionales gastando fichas de provisiones, que se devuelven a la caja.

Si un jugador tiene el Anillo en su posesión, puede, después de su última tirada, girar uno cualquiera de sus dados de modo que muestre la cara que elija. El jugador podrá hacer uso de esta habilidad mientras mantenga la posesión del Anillo.



Si es necesario, el jugador también puede usar una o más de sus cartas de habilidad para mejorar sus resultados. **Cada carta de habilidad sólo se puede usar una vez y después de usarla se devuelve a la caja.**

Si el jugador iguala o supera todos los requisitos de la carta de aventura, gana el desafío y toma la cantidad indicada de joyas de la pila del tesoro y devuelve la carta de aventura a la caja. **A continuación, el jugador de su izquierda revela la siguiente carta de aventura.**

Si el jugador no consigue cumplir ninguno de los requisitos de la carta de aventura, pierde el desafío y debe robar al azar una loseta de dragón y sufrir las consecuencias (después de ello, la loseta se devuelve a la caja). Los símbolos en las losetas de dragón pueden ser:

Provisiones tachadas: el jugador pierde esas provisiones.

Iniciativa, astucia o fuerza tachadas: el jugador debe bajar el indicador de puntuación correspondiente de su tablero de jugador una casilla.

Cabeza de dragón: Smaug avanza el correspondiente número de casillas en el tablero de juego hacia la Ciudad del Lago.

Ningún símbolo: no sucede nada.

Después de que un jugador pierda un desafío, pasa la carta de aventura al siguiente jugador, siguiendo el sentido de las agujas del reloj. El nuevo jugador decide si quiere pasar o intentar el desafío, y así sucesivamente. Si todos los jugadores han pasado o perdido el desafío, la carta de aventura se devuelve a la caja y el jugador con la iniciativa más alta revela la siguiente carta de aventura. Si todos los jugadores pasan sin que al menos 1 jugador haya intentando superar la carta de aventura, Smaug avanza automáticamente 1 casilla en el tablero de juego en dirección a la Ciudad del Lago.



Loseta de dragón
En este ejemplo,
el jugador pierde
2 provisiones y Smaug
avanza 1 casilla.

Cuando Smaug llega a la Ciudad del Lago (Smaug debe estar *en* la casilla de la Ciudad del Lago, no tan sólo en la casilla adyacente), la partida acaba antes de tiempo, y el jugador que tenga más joyas en ese momento será el ganador. Esto sucederá si se pierden o se pasan muchos desafíos. Importante: La Ciudad del Lago *no* es una casilla de aventura.

Si Bilbo se encuentra con Smaug entre la Ciudad del Lago y la Montaña Solitaria, entonces Bilbo va directo a la aventura final.

Cuando se hayan jugado todas las cartas de una aventura, es el momento de empezar el siguiente tramo del viaje revelando la primera carta de evento de la siguiente pila. Se continúa con viajes y aventuras hasta que se haya completado la aventura final (siempre que Smaug no haya avanzado hasta la Ciudad del Lago y haya provocado que la partida acabe antes de tiempo).

Al final de la partida, el jugador que tenga más joyas es el ganador. En caso de empate, el jugador empatado que tenga más provisiones es el ganador. Si aún así el empate continúa, entonces los jugadores empatados comparten la victoria.

VARIANTES DE JUEGO

Puntos de personaje: Los jugadores pueden acordar que se reciben joyas adicionales por el desarrollo de sus personajes. En el lado derecho de los tableros de personaje se muestran estas bonificaciones. Al final de la partida, cada jugador recibe la cantidad indicada de joyas que corresponda con la posición de su indicador de puntuación más bajo. ¡Esto animará a todos los participantes en este largo viaje a asegurarse de conseguir un buen equilibrio!

Cooperativo: Los jugadores pueden acordar que todos pierden la partida si Smaug llega a la Ciudad del Lago. Esto motivará a todos los jugadores a cooperar. Sin embargo, si la partida termina con éxito, aún así el ganador será el jugador que tenga más tesoro.

Conceder ventaja: Para equilibrar la partida en el caso de que participen jugadores de habilidades o experiencias diferentes, los jugadores pueden acordar empezar la partida con los indicadores en sus tableros de personajes en niveles de dificultad diferentes.