

EL JUEGO DE
LA PELÍCULA

EL HOBBIT

LA DESOLACIÓN DE SMAUG

De 2 a 4 jugadores
a partir de 10 años

REGLAMENTO

RESUMEN Y OBJETIVO DEL JUEGO

Bilbo y los enanos se topan en el Bosque Negro con unas traicioneras arañas y luego tienen que huir ante unos elfos silvanos. Pero su enemigo más peligroso es el dragón Smaug, que bajo la Montaña Solitaria (Erebor, en el idioma de los elfos) custodia el tesoro que tiempo atrás arrebató a los enanos. Sin embargo éstos no están indefensos; una y otra vez irán atacando a Smaug y le harán retroceder cada vez más.

Todos los jugadores ganarán si logran que tanto Bilbo como un enano de cada jugador lleguen a la casilla final del recorrido sin que Smaug haya alcanzado la casilla de dragón de Esgaroth.

Atención: como en este juego todos ganan o pierden a la vez, es aconsejable que los jugadores comenten en todo momento sus intenciones y las jugadas que quieren realizar.

COMPONENTES

1 tablero de juego

1 figura
de Bilbo
con el
anillo

8 enanos (2 en cada uno de los cuatro colores)

1 figura de
Gandalf

1 ficha de Smaug

1 dado

120 cartas

16 cartas de movimiento
(4 en cada uno de los
cuatro colores)

16 cartas de aventura
del "Bosque Negro"

16 cartas de aventura de
"Erebor"

47 cartas de "Casa de Beorn"

16 cartas de "Esgaroth"

8 cartas de "Cámara del
tesoro"

1 carta de "Llave de Thorin"

Runa enana

Casillas de aventura
de Erebor

Cartas de aventura
de Erebor

Casilla de la llave

Espacio para la
Llave de Thorin

Cartas de la Casa
de Beorn

Casilla inicial
de Gandalf

Casilla inicial de
Bilbo y los enanos

Casilla de dragón

Cartas de Esgaroth

Casillas de Esgaroth

Cartas de aventura
del Bosque Negro

Casillas de aventura
del Bosque Negro

La cueva de
Smaug (casilla
inicial de la ficha
de Smaug)

Pila de descarte



Casillas de la Cámara
del tesoro

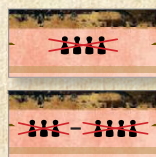
Cartas de la Cámara
del tesoro

Localización de
Gandalf

Casilla final para
Bilbo y los enanos

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- ◆ Coloca el tablero en el centro de la mesa.
- ◆ Cada jugador recibe 2 enanos de un mismo color y los coloca en la casilla inicial.
- ◆ Bilbo también se coloca junto con el anillo en la casilla de salida.
- ◆ Gandalf se coloca en la casilla inicial del recorrido de Gandalf.
- ◆ El dado se deja junto al tablero.
- ◆ La ficha de Smaug se coloca en la cueva de Smaug.
- ◆ Cada jugador recibe las 4 cartas de movimiento del color que ha elegido y las deja boca arriba ante sí.
- ◆ El jugador de mayor edad empieza la partida y recibe la carta de Llave de Thorin, que deja junto a sus cartas de movimiento.
- ◆ Las cartas restantes se separan según el dorso y se mezclan por separado. **Importante:** en las partidas con tres y cuatro jugadores no se utilizan todas las cartas de Smaug. Con cuatro jugadores al principio deben retirarse del juego tres cartas, mientras que en las partidas con tres jugadores deben retirarse dos cartas (fíjate en los símbolos que aparecen en las cartas).
- ◆ A continuación se colocan los tres mazos de la Casa de Beorn, Esgaroth y la Cámara del tesoro boca abajo los tres espacios correspondientes (los que tienen el mismo símbolo).
- ◆ En el espacio para la carta de la llave se colocará la Llave de Thorin durante el transcurso de la partida.
- ◆ En el espacio para cartas que no contiene ningún símbolo se dejarán boca arriba todas las cartas que se vayan jugando.
- ◆ Los dos mazos de cartas del Bosque Negro y Erebor se colocan en los respectivos espacios de aventura que hay en el tablero.
- ◆ Cada jugador roba luego 3 cartas del mazo de la Casa de Beorn. Si alguna de estas cartas es de efecto inmediato (con el fondo rojizo) se revela inmediatamente y se realiza la acción pertinente. En este caso el jugador no roba ninguna carta más para reemplazar la carta revelada.
- ◆ En la página 1 de este reglamento se muestra una imagen del tablero preparado.



Atención: Bilbo lleva consigo desde el principio el anillo que le permite hacerse invisible. Si Bilbo cae en una casilla de aventura, no debe descubrir ninguna carta de aventura. Sólo a través de dos las cartas que están en el mazo de Erebor ("Desorientado") puede perder el anillo. Si lo pierde, quedará indefenso y los jugadores tendrán que ayudarlo para que pueda completar la aventura sano y salvo.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida transcurre por turnos en sentido horario (hacia la izquierda). Cada jugador moverá a sus enanos por el camino con la ayuda de sus cartas de movimiento. Bilbo se moverá con las cartas que los jugadores vayan utilizando. Normalmente cuando un jugador caiga en una casilla de aventura tendrá que enfrentarse a un enemigo y para ello necesitará cartas de enanos o de aliados. Si el mago Gandalf está en una localización de aventura, podrá ayudar a los jugadores.

Llave de Thorin: La Llave de Thorin se utiliza para abrir la puerta secreta de la montaña de Erebor. Al principio ninguna figura puede ir más allá de la casilla de la llave; únicamente podrán llegar hasta esta casilla (incluido Bilbo con el anillo). Sólo cuando el jugador que tenga la carta de la llave llegue hasta la casilla de la llave, podrá dejar la carta en el espacio correspondiente; de este modo abrirá el camino para Bilbo y el resto de los enanos



EL TURNO DE UN JUGADOR

En su turno un jugador debe realizar las siguientes fases en el orden indicado:

1. Jugar una carta de movimiento.
2. Si lo desea, jugar una o varias cartas de la mano e intercambiar cartas.
3. Robar dos cartas.

En cuanto haya concluido empieza el turno del siguiente jugador.

1. Jugar una carta de movimiento

- ◆ El jugador debe elegir una de sus cartas boca arriba y mover a uno de sus dos enanos tantas casillas como el número que indica la carta. Luego le da la vuelta a la carta para que quede mostrando el dorso. En cuanto un jugador haya jugado sus cuatro cartas las descubre de nuevo para que todas vuelvan a estar disponibles.
- ◆ Las cartas con los números 3, 4 y 5 permiten mover a un enano 3, 4 y 5 casillas respectivamente. La carta con el número 3 es una **carta de movimiento especial**, ya que permite mover tres casillas a uno de los enanos propios junto con otra figura (Bilbo u otro enano cualquiera) que estuviera en la misma casilla. La carta con los números 1, 2 y 3 permite al jugador elegir cuál de los tres valores utiliza para el movimiento.
- ◆ Si el enano de un jugador cae en una **casilla de aventura**, deberá revelar de inmediato la primera carta de aventura del mazo correspondiente y seguir las instrucciones indicadas (véase "Las casillas de aventura").
- ◆ Normalmente el jugador hará **avanzar** a uno de sus enanos, pero también está permitido (y a veces puede ser recomendable) hacer **retroceder** a un enano.
- ◆ Un jugador **no puede repartir** los puntos de movimiento entre sus dos enanos **ni tampoco puede dejar de mover todas las casillas indicadas**. **Atención:** los enanos no pueden sobrepasar a Smaug.
- ◆ En cada casilla puede haber un máximo de dos figuras. Estas dos figuras pueden ser dos enanos o bien un enano y Bilbo. Bilbo con el anillo cuenta solamente como una figura. Smaug también cuenta como una figura, de modo que en su misma casilla sólo puede haber otra figura más (ya sea Bilbo o un enano).
- ◆ Si una figura acaba su movimiento en una casilla en la que ya hay dos figuras, se coloca en la siguiente casilla en la que quede al menos un espacio libre. Si dos figuras se mueven juntas a una casilla ocupada, ambas se desplazan hasta la siguiente casilla en la que no hubiera ninguna figura.
- ◆ Las casillas ocupadas deben contarse cuando se realiza el movimiento.



2. Jugar una o varias cartas de la mano e intercambiar cartas

El jugador puede jugar varias cartas de su mano, dejándolas boca arriba en la pila de descartes. Estas son algunas de las cartas que se pueden jugar:



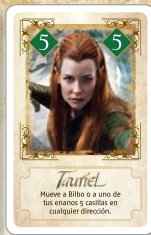
Bilbo Baggins. Con estas cartas se mueve a Bilbo. Una carta permite avanzar 5 casillas, o de 1 a X casillas, o bien el resultado obtenido con una tirada del dado. Cuando Bilbo se mueve se aplican las mismas reglas que para el movimiento de los enanos.



Reconocer el camino. Con estas cartas uno de los enanos del jugador puede realizar un movimiento adicional. Antes de usar la carta el jugador debe decidir si el enano va a moverse el número indicado o bien el resultado obtenido en una tirada de dado. **Atención:** no se puede mover a un enano si el resultado del dado le hiciera sobrepasar a Smaug o la casilla de la llave. En este caso el jugador puede mover a su otro enano o bien dejar la carta "Reconocer el camino" en la pila de descartes sin aplicar su efecto.

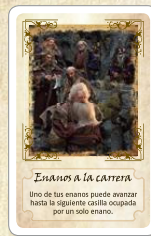


Águila. Con estas cartas uno de los enanos del jugador puede realizar un movimiento adicional (de 1 a 2 casillas o bien de 1 a 3, según la carta).

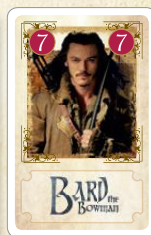
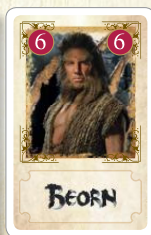
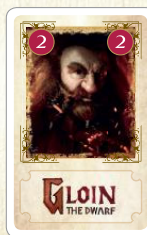


Legolas y Tauriel. Con estas cartas se puede mover a uno de los enanos del jugador o a Bilbo.

Enanos a la carrera. Con estas cartas uno de los enanos del jugador puede avanzar hasta la siguiente casilla ocupada por un enano, siempre que éste esté solo. Si dicha casilla estuviera ocupada por dos figuras, no se puede jugar esta carta.



Gandalf. Con estas cartas Gandalf se desplaza por su recorrido. El jugador deberá decidir en qué dirección desea mover a Gandalf. No está permitido saltarse ninguna casilla. **Atención:** si Gandalf se encuentra en una localización de aventura, puede intervenir en todas las casillas de aventura correspondientes. Si se encuentra en la localización de la Cueva de Smaug, impide el movimiento adicional de Smaug.



Enanos y aliados. El jugador puede usar estas cartas en una casilla de aventura en la que tenga que luchar o bien cuando ataque a Smaug. Los aliados son Beorn, con un valor de combate de 6 y Bard, con un valor de combate de 7. **Importante:** si una carta tiene dos valores de combate, el jugador elige cuál de los dos quiere utilizar.

Cámara del tesoro. Las cartas de "El tesoro de los enanos" se pueden jugar en cualquier momento (incluso cuando no es el turno del jugador). La mayoría de estas cartas permiten reducir el número de casillas que Smaug avanza. Se pueden jugar varias cartas de tesoro simultáneamente. Además, la carta "La flecha de Bardo" también permite derrotar a Smaug y de esta forma ganar la partida antes de tiempo.



Intercambiar cartas

En esta fase el jugador puede cambiar una carta con cualquier otro jugador. Sin embargo, esto le cuesta dos cartas cualesquiera de su mano, que deberá dejar en la pila de descartes. Luego podrá cambiar cualquiera de las cartas que tuviera en su mano por una carta que tenga otro jugador. De este modo también se puede intercambiar la posesión de la carta de la Llave de Thorin. **Atención:** este intercambio de cartas no puede realizarse durante el transcurso de un combate.

3. Robar dos cartas

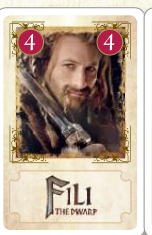
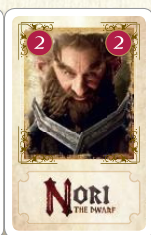
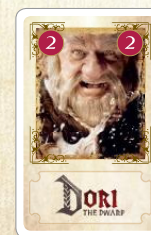
- ♦ Al final de su turno el jugador debe robar 2 cartas, independientemente de las cartas que haya jugado antes.
- ♦ Estas dos cartas deben robarse del mazo de la Casa de Beorn. Sin embargo, si uno de los enanos del jugador estuviera en una de las tres casillas de Esgaroth, entonces una de las dos cartas que roba deberá tomarla del mazo de Esgaroth. Si sus dos enanos estuvieran en casillas de Esgaroth, robará ambas cartas del mazo de Esgaroth. Lo mismo se aplica si más adelante alguno de sus enanos se encuentra en una de las dos casillas de la Cámara del tesoro, robando del mazo de la Cámara del tesoro en vez del mazo de la Casa de Beorn. El jugador decide el orden en el que quiere robar las cartas cuando son de mazos distintos. **Atención:** tanto en Esgaroth como en la Cámara del tesoro hay cartas más poderosas de las que hay en la Casa de Beorn. **Importante:** al final de su turno un jugador puede tener como máximo 6 cartas en la mano. Si tuviera más, deberá descartarse de las cartas sobrantes que desee y dejarlas en la pila de descartes.

- ♦ Si el mazo de la Casa de Beorn se ha agotado, se mezclan todas las cartas de la pila de descartes y se crea un nuevo mazo de la Casa de Beorn. De este modo las cartas de Esgaroth y de la Cámara del tesoro que se hayan jugado quedarán en el nuevo mazo de la Casa de Beorn.

Importante: si al robar las dos cartas aparece una carta de efecto inmediato, deberá mostrarse en ese momento y seguir las indicaciones pertinentes. No se debe robar ninguna carta más para reemplazar a la carta de efecto inmediato.

Las casillas de aventura

- ♦ Si, después de avanzar, un enano o Bilbo (sin el anillo) terminan su movimiento en una casilla de aventura, el jugador deberá descubrir la carta superior del mazo de aventura correspondiente (Bosque Negro o Erebor) y aplicar sus efectos de inmediato. **Importante:** al retroceder no se descubre ninguna carta de aventura.
- ♦ En la mayoría de ocasiones en la carta aparecerá un enemigo contra el cual el jugador deberá combatir. También hay otras cartas que se explican por sí solas. Si en alguna carta aparece un dado, el jugador deberá lanzar el dado y aplicar el resultado obtenido.
- ♦ Para luchar contra un enemigo el jugador deberá utilizar una o más cartas de enanos o aliados de modo que la suma total de las cartas jugadas coincida exactamente con el valor de combate del enemigo. **Ejemplo:** se ha descubierto una araña gigante con un valor de combate 14. El jugador logra derrotarla utilizando dos enanos de valor 2 (Dori y Nori), otro enano de valor 4 (Fili) y un aliado de valor 6 (Beorn). Las cartas jugadas se dejan en la pila de descarte.



- ♦ **Gandalf en una localización.** Si Gandalf se encuentra en la localización de la aventura correspondiente, el jugador puede duplicar el valor de una de sus cartas. Siguiendo con el ejemplo anterior: la carta de Beorn duplicada (6 x 2) y uno de los enanos de valor 2 (Dori o Nori), bastarían para derrotar a la araña.



- ♦ **Ganar un combate.** Si el enemigo es derrotado, la carta se retira de la partida (se devuelve a la caja).
- ♦ **Perder un combate.** Si el jugador no puede alcanzar exactamente el valor de combate del enemigo, deberá tirar el dado y retroceder su figura tantas casillas como 10 menos el resultado obtenido en la tirada. **Ejemplo:** el jugador obtiene un 3 en la tirada y debe retroceder 7 casillas (10 - 3).

Si al retroceder, su figura cae en una casilla en la que ya hubiera dos figuras, deberá retroceder hasta la siguiente casilla en la que quede al menos un espacio libre.

La carta del enemigo que se ha descubierto y no ha sido derrotado se deja boca arriba junto al mazo de aventuras pertinente. Cuando más adelante una figura termine su movimiento en una de estas casillas de aventura, deberá volver a luchar contra este mismo enemigo. De este modo todos los jugadores ya sabrán a lo que se van a enfrentar.

- ♦ **Luchar juntos.** Si una figura termina su movimiento en una casilla de aventura en la que ya hubiera otra figura, ambas deberán luchar juntas si se descubre un enemigo. Si ambas figuras pertenecen a jugadores distintos, deberán acordar qué cartas juega cada uno. Si Gandalf está en esa localización, únicamente podrá duplicar el valor de una sola carta. Si entre ambos no logran sumar exactamente el valor de combate del enemigo, ambas figuras deberán retroceder (10 menos una tirada de dado). Del mismo modo, si dos figuras se encuentran en la misma casilla de aventura con un enemigo ya descubierto, tendrán que luchar juntos y, en caso de derrota, ambos retrocederán el mismo número de casillas.
- ♦ Tras haber superado con éxito una aventura, la carta de aventura se retira del juego.

- ♦ **Aventura adicional.** Si en la carta de aventura aparece la imagen de una carta, tras haber completado con éxito la aventura se deberá revelar inmediatamente la siguiente carta del mazo de aventuras, siguiendo sus instrucciones.
- ♦ **No hay más aventuras.** Si en una localización concreta ya no quedaran más cartas de aventura, se podrá pasar por las casillas de aventura correspondientes sin peligro alguno.

Envueltos en seda (aventura del Bosque Negro)

- ♦ Si el color del enano que ha revelado la carta de aventura coincide con uno de los colores que se indican en ésta, el enano es capturado allí mismo (en la casilla de aventura en la que estuviera). Para indicarlo se tumba la figura. Si en esa misma casilla hubiera dos enanos distintos cuyos colores se ven afectados por la carta, sólo uno de los dos es capturado, a elección de los jugadores. Del mismo modo, si hubiera dos enanos del mismo color en la misma casilla, sólo uno de ellos es capturado.
- ♦ **Rescate.** La figura de Bilbo con el anillo libera a cualquier enano capturado si su movimiento termina en la misma casilla en la que se encuentra el enano o enanos capturados. La figura vuelve a ponerse de pie. Si Bilbo se hubiera movido junto con el enano que va a ser capturado, el enano es liberado de inmediato. **Importante: si Bilbo ha perdido el anillo, no puede liberar a un enano capturado por las arañas.**
- ♦ En vez de rescatar a uno de sus enanos con la ayuda de Bilbo, el jugador afectado, durante su turno, puede descartarse de cartas con un valor total de combate de 20 o más. De este modo liberará a su enano. **Atención: si Gandalf está en la localización del Bosque Negro se puede duplicar el valor de una de las cartas descartadas.**

Viaje en un barril (aventura del Bosque Negro)

- ♦ Las cartas de "Viaje en un barril" deben aplicarse de inmediato. La figura afectada (o figuras, en caso de que hubiera dos figuras en la misma casilla), deberán avanzar dos o tres casillas, según la carta.
- ♦ Si al hacerlo la figura o figuras terminan en otra casilla de aventura, deberán revelar inmediatamente otra carta de aventura y seguir las indicaciones pertinentes.

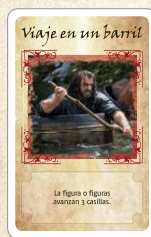
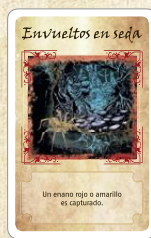
Importante: si en una carta se habla de "El jugador" pero hay dos figuras distintas en la casilla, sólo uno de los jugadores se ve afectado (p. ej. con la carta de Erebor, "Nostalgia"). El jugador decide cuál.

El dragón Smaug

- ♦ Cada vez que se descubre una carta de Smaug, la ficha de Smaug avanza el número de casillas indicadas en dirección a Esgaroth.
- ♦ En la mayoría de cartas de Smaug, junto al movimiento normal del dragón aparece una cifra que indica un movimiento adicional. Smaug realiza ambos movimientos el uno tras el otro, de modo que siempre avanza como mínimo dos casillas. **Importante: si Gandalf está en la localización de la Cueva de Smaug, el movimiento adicional no se realiza.**

+2

- ♦ Los enanos no pueden sobrepasar a Smaug, sino que tendrán que ahuyentarlo para que regrese a su cubil.
- ♦ Bilbo con el anillo puede atravesar sin problemas la casilla de Smaug y de este modo sobrepasarlo. No obstante, si Bilbo lleva el anillo, no puede atacar a Smaug.
- ♦ **Ahuyentar a Smaug.** Smaug tiene una armadura que le protege y que debe traspasarse cada vez que se le ataque. Si un enano o Bilbo sin el anillo caen exactamente en la misma casilla que Smaug, el jugador tendrá primero que dejar en la pila de descartes su carta de combate de valor más alto. Sólo entonces podrá atacarse al dragón con otra carta de combate. Smaug retrocederá luego tantas casillas como el valor



de esta segunda carta de combate (como máximo puede retroceder hasta su cueva). Atención: si Smaug está en una de las casillas de aventura de Erebor y Gandalf está en la localización de aventura de Erebor, puede duplicarse el valor de la carta que se utiliza para ahuyentar a Smaug.

- ♦ Si Smaug estuviera en una casilla de aventura, tras ahuyentarlo no se descubre ninguna carta de aventura.
- ♦ Si cuando Smaug avanza cae exactamente en una casilla en la que hubiera una o dos figuras, éstas son derrotadas de inmediato y se retiran de la partida. Si cuando Smaug avanza sobrepasa a una o más figuras, éstas deben retroceder 10 casillas en dirección hacia la casa de Beorn. La figura de Bilbo con el anillo está protegida en ambos casos.
- ♦ Si Bilbo pierde el anillo y Smaug al avanzar llega a la casilla del anillo o la sobrepasa, el anillo se deja junto a las dos casillas de la Cámara del tesoro. Bilbo podrá recuperar el anillo en cuanto termine su movimiento en una de estas dos casillas.

La casilla final

- ♦ No es necesario alcanzar exactamente la casilla final; pueden sobrar puntos de movimiento.



Importante: un jugador sólo puede llegar con su enano más adelantado hasta la casilla final si su otro enano como mínimo ha llegado hasta la casilla de la runa enana que hay en Erebor. Si su otro enano ha sido derrotado por Smaug, ignora esta regla para ese jugador.

- ♦ Aunque un jugador ya tenga un enano en la casilla final, sigue robando 2 cartas al final de su turno.
- ♦ Si Bilbo ya ha llegado a la casilla final y se descubre una carta que le obliga a retroceder alguna casilla, dicha carta se ignora.



FIN DE LA PARTIDA

- ♦ La partida termina con la victoria conjunta de todos los jugadores si cada jugador tiene al menos uno de sus enanos en la casilla final y Bilbo también está en la casilla final. No es necesario que Bilbo tenga el anillo.
- ♦ Si Smaug llega a la casilla del dragón (junto a Esgaroth), todos los jugadores pierden.
- ♦ Los jugadores también pierden si Bilbo (sin el anillo) o los dos enanos de un mismo jugador son derrotados por Smaug.



Atención: por motivos legales derivados de la licencia, las cartas del juego vienen con los nombres originales en inglés. A continuación se indican las equivalencias en español:

Bilbo Baggins = Bilbo Bolsón Thorin Oakenshield = Thorin Escudo de Roble The Bowman = El arquero
Legolas Greenleaf = Legolas The Dwarf = El enano



El autor. Andreas Schmidt, nacido en 1971, decidió en 2003 crear un juego de mesa de la noche a la mañana. Finalmente, de las muchas ideas que tuvo surgió ShenShi. Tras haber diseñado el juego sobre la primera película, *El hobbit. Un viaje inesperado*, Andreas ha podido regresar a la Tierra Media con este juego sobre la segunda parte, que enlaza perfectamente con el primero.

"Para mi padre, Arthur Schmidt, con cariño y agradecimiento."

Si tienes el juego de la primera película, *El hobbit. Un viaje inesperado*, puedes juntar ambos tableros para vivir una aventura aún mayor.

El autor y la editorial quieren dar las gracias a todos los jugadores que han probado el juego y leído el reglamento.

Producción editorial: Wolfgang Ludtke/TM-Spiele
Diseño gráfico: Pohl & Rick, Bernd Wagenfeld
(c) 2013 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pflizerstraße 5-7 • 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0 • Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de • kosmos.de

Edición en Español
Producción editorial: Xavi Garriga
Traducción: Oriol Garcia
Adaptación gráfica: Antonio Catalán y Bascu
www.devir.es

Art.-Nr: 691943
Todos los derechos reservados.
FABRICADO EN ALEMANIA

© Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved. THE HOBBIT: THE DESOLATION OF SMAUG 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. (513)