

IL GIOCO DEL FILM

LO HOBBIT™ LA DESOLAZIONE DI SMAUG

da 2 a 4 giocatori
a partire da 10 anni

REGOLAMENTO

DESCRIZIONE E OBIETTIVO

Bilbo e i Nani dovranno sfuggire ai malevoli ragni di Bosco Atrato per ritrovarsi nella ostile foresta degli Elfi. Ma il pericolo più grande è il drago Smaug, a guardia dei tesori di Erebor (la "Montagna Solitaria" nel linguaggio elfico) derubati tempo prima ai Nani. Tuttavia essi non sono rassegnati. Attaccheranno il drago per scacciarlo dalla loro casa.

Tutti i giocatori vincono se Bilbo raggiunge lo spazio finale insieme ad almeno uno dei Nani di ogni giocatore, prima che Smaug arrivi nella casella precedente Esgaroth.

COMPONENTI

1 Mappa

8 Nani (due per giocatore)

1 figura di Bilbo con l'Anello

120 Carte

- 16 carte movimento (4 per ogni giocatore)
- 16 carte avventura a Bosco Atrato
- 16 carte avventura ad Erebor
- 47 carte Casa di Beorn
- 16 carte Esgaroth
- 8 carte Camera del Tesoro
- 1 carta Chiave di Thorin

1 figura di Gandalf

1 segnalino di Smaug

1 dado

Carte della Casa di Beorn

Casella di partenza di Gandalf

Partenza di Bilbo e i Nani

Casella di arrivo del drago Smaug

Carte di Esgaroth

Caselle di Esgaroth

Carte avventura di Bosco Atrato

Caselle avventura di Bosco Atrato

Tana di Smaug (casella di partenza del drago)

Spazio per le carte scartate

Casella Runa dei Nani

Caselle avventura di Erebor

Carte avventura di Erebor

Casella della Chiave

Spazio per la Chiave di Thorin

Caselle della Camera del Tesoro

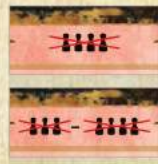
Carte della Camera del Tesoro

Luoghi di Gandalf

Casella di arrivo per Bilbo e i Nani

PREPARAZIONE

- ♦ La mappa viene posta al centro del tavolo.
- ♦ Ogni giocatore sceglie 2 Nani di un colore che pone nell'area di partenza.
- ♦ Nella stessa zona viene messo Bilbo con l'Anello.
- ♦ Gandalf viene posto all'inizio del suo percorso.
- ♦ Tenere il dado a portata di mano.
- ♦ Mettere il segnalino di Smaug sulla sua Tana.
- ♦ Ogni giocatore riceve 4 carte movimento del suo colore che piazza scoperte davanti a se.
- ♦ Inizia il giocatore più anziano, riceve la carta Chiave di Thorin che pone affianco alle sue carte movimento.
- ♦ Le carte rimanenti sono divise secondo il simbolo sul retro e mischiate separatamente. **Nota: se si gioca in tre o quattro bisogna eliminare dai mazzi alcune carte di Smaug, vedi i relativi simboli sulle carte stesse.**
- ♦ Piazzare i mazzi Casa di Beorn, Esgaroth e Camera del Tesoro sui rispettivi spazi della mappa.
- ♦ La Chiave di Thorin si posizionerà sullo spazio relativo durante la partita.
- ♦ Nello spazio senza simbolo sulla mappa verranno poste le carte scartate.
- ♦ Porre le carte Bosco Airo ed Erebor sugli spazi relativi alle stesse sulla mappa.
- ♦ Ogni giocatore riceve tre carte della Casa di Beorn. Se tra queste ce ne fossero alcune ad effetto immediato (quelle con lo sfondo rosso) verranno immediatamente eseguite ed il giocatore **non le rimpiazza**.
- ♦ Alla prima pagina di questo regolamento è mostrata una immagine della preparazione del gioco.



Nota: Bilbo all'inizio del gioco possiede l'Anello che lo rende invisibile. Nelle caselle avventura non pesca carte. L'Anello può essere perso solo a causa di due carte "Confusione" del mazzo Erebor. In quel caso sarà indifeso e i giocatori dovranno aiutarlo a completare l'avventura sano e salvo.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I giocatori svolgono il loro turno in senso orario. Muovono i Nani e Bilbo sul percorso tramite le carte. Nelle caselle avventura dovranno combattere i nemici giocando carte Nani ed Alleati. Gandalf potrà aiutarli se si troverà nel posto giusto.

Chiave di Thorin: i giocatori non potranno superare la casella della Chiave sul percorso fino a quando chi possiede la carta non lo raggiunge e la deposita sullo spazio relativo. Quindi la porta segreta di Erebor sarà aperta ai Nani e a Bilbo, che potranno così addentrarsi all'interno della montagna.



TURNO DEL GIOCATORE

Ogni giocatore al proprio turno esegue le seguenti azioni in ordine:

1. **Giocare una carta movimento**
2. **Giocare una o più carte dalla propria mano e scambiarle**
3. **Pescare 2 carte**

Quindi il turno passa al giocatore successivo.

1. Giocare una carta movimento.

- ♦ Il giocatore deve scegliere una delle carte movimento davanti a se per muovere uno dei suoi Nani delle caselle indicate. Quindi gira la carta. Non potrà più utilizzarla fino a che non abbia usato tutte le altre carte movimento. Quando lo avrà fatto le ridisporrà davanti a se e potrà riutilizzarle. Con la carta che raffigura un cavallo si può muovere un altro Nano o Bilbo che sia presente nella stessa casella del Nano che si muove. La carta con i numeri 1, 2 o 3 permette di scegliere il movimento tra queste tre possibilità.



- ♦ Quando si finisce il movimento su una casella avventura, si pesca la carta relativa e se ne seguono le istruzioni.
- ♦ Il movimento in genere è in avanti ma si può (in alcuni casi è giustificato) muovere anche all'indietro (ma non verrà pescata la carta avventura)..
- ♦ Il giocatore deve eseguire il movimento per intero e non può dividerlo tra i suoi due Nani. **Nota: I Nani non possono superare Smaug.**
- ♦ In una casella possono esserci al massimo due figure (due Nani oppure un Nano e Bilbo). Anche Smaug conta come una figura, quindi solo un Nano o solo Bilbo possono essere presenti nella stessa casella del drago.
- ♦ Se una figura termina il movimento in una casella che contiene già due personaggi, è fatta avanzare sulla casella disponibile successiva.
- ♦ Le caselle occupate da due figure sono comunque contate quando si effettua il movimento.

2. Giocare qualsiasi numero di carte dalla propria mano e scambiarle

Si possono giocare tante carte dalla propria mano quante se ne desiderano. Queste si scartano scoperte nell'apposito spazio sulla mappa. Nel gioco ci sono i seguenti tipi di carte:



Bilbo Baggins: Si usano per muovere Bilbo. Per il suo movimento valgono le stesse regole del movimento dei Nani.



Orientamento: Con questa carta il Nano che muove può avanzare ulteriormente. Il giocatore sceglie se avanzare del numero di caselle indicato dalla carta o lanciare il dado e spostarsi di conseguenza. **Nota: non può superare la casella dove è presente Smaug né la casella della Chiave se la porta segreta non è stata aperta. In questi casi si può muovere un altro Nano qualunque oppure scartare la carta "Orientamento" senza nessun effetto.**



Aquila: Il giocatore può scegliere per il movimento tra i numeri di caselle indicati dalla carta.



Legolas e Tauriel: I giocatori possono muovere i propri Nani oppure Bilbo.

Corsa dei Nani: Permette di muovere un proprio Nano fino alla prima casella del percorso occupata da un singolo Nano. Non si può usare se sulla casella sono presenti due personaggi.



Gandalf: Permette il movimento di Gandalf sul suo percorso. Si può scegliere la direzione.

Nota: Se Gandalf è presente accanto alle caselle di avventura, può aiutare i giocatori nei combattimenti contro i nemici. Inoltre, se è vicino la Tana di Smaug, non permette il movimento aggiuntivo del drago.



Nani e Alleati: Queste carte si utilizzano nei combattimenti contro i nemici e contro Smaug. **Nota:** Se la carta possiede due valori di combattimento, il giocatore sceglie quale usare tra i due.

Camera del Tesoro: Le carte Tesoro dei Nani possono essere giocate in qualunque momento (anche al di fuori del proprio turno). La maggior parte di esse permette di ridurre il numero di caselle dell'avanzamento di Smaug. Si possono giocare diverse Carte Tesoro contemporaneamente. La carta Arco di Bard potrebbe far vincere la partita ai giocatori prematuramente.



Scambiare le carte

In questa fase un giocatore può scambiare una carta dalla sua mano con quella di un altro giocatore. Quest'azione però lo obbliga a scartare due carte. In questo modo i giocatori potranno passarsi la Chiave di Thorin.

Nota: Lo scambio non è possibile durante un combattimento.

3. Pescare due carte

- ♦ Alla fine del suo turno il giocatore pesca due carte indipendentemente dal numero di carte che ha giocato.
- ♦ Entrambe le carte devono essere pescate dal mazzo Casa di Beorn. Se uno dei propri Nani si trova su una casella avventura di Esgaroth, una carta potrà essere pescata da quel mazzo. Se entrambi i Nani del giocatore si trovano ad Esgaroth, tutte e due le carte saranno pescate dal mazzo relativo. Lo stesso principio si applica ai Nani presenti sulle due caselle della Camera del Tesoro.
Nota: I mazzi di Esgaroth e della Camera del Tesoro contengono carte più potenti di quelle della Casa di Beorn.
- ♦ **Importante:** Alla fine del proprio turno un giocatore non può avere più di sei carte in mano. Scartare a scelta quelle eventualmente in eccesso.

- ♦ Se si esaurisce il mazzo casa di Beorn, si rimescolano tutte le carte scartate e si riutilizzano. In questo modo anche le carte dei mazzi di Esgaroth e della Camera del Tesoro precedentemente utilizzate potranno ritornare in gioco. **Importante:** Se pescando le due carte dovesse apparire una con effetto immediato (sfondo rosso), verrà immediatamente eseguita e non verrà rimpiazzata da nessun'altra.

Caselle avventura

- ♦ Se le figure dei giocatori concludono il movimento su una di queste caselle, si pesca una carta dal mazzo relativo e se ne applicano gli effetti. **Nota:** Se il movimento è stato all'indietro la carta non viene pescata.
- ♦ Nella maggior parte dei casi ci sarà un'avversario da affrontare, in altri si dovranno applicare gli effetti causati dal risultato del lancio del dado.
- ♦ Per sconfiggere un nemico si dovranno giocare carte Nano e Alleato fino a eguagliare esattamente il valore del nemico stesso.
Esempio: Per sconfiggere il Ragno gigante del valore di 14 si possono usare le carte Dori, Nori, Fili e la carta Alleato Beorn.



- ♦ **Aiuto di Gandalf:** Se Gandalf si trova su una casella del proprio percorso associata alla zona di avventura nella quale un Nano sta combattendo, il giocatore può raddoppiare il valore di una carta da lui giocata.
Nell'esempio precedente sarà sufficiente giocare Beorn e un Nano.
- ♦ **Vittoria:** In caso di vittoria le carte nemico vengono eliminate dal gioco. Riporle nella scatola.
- ♦ **Sconfitta:** In caso di sconfitta il giocatore deve retrocedere il suo Nano di 10 caselle meno il lancio del dado.
Esempio: se lancia un 3 deve retrocedere di 7 caselle (10 - 3). Se si arriva su una casella che già contiene due personaggi si prosegue sulla successiva disponibile. La carta nemico viene lasciata scoperta sul mazzo relativo, in modo che il prossimo giocatore conosca già la forza dell'avversario che dovrà affrontare.
- ♦ **Combattere insieme:** Se una figura arriva su una casella sulla quale si trova un'altra figura e il giocatore di turno scopre una carta nemico, entrambe devono combattere insieme. Se appartengono a due giocatori diversi essi si accorderanno sulle carte da giocare. Se Gandalf si trova in zona potrà raddoppiare solamente il valore di una carta giocata. In caso di sconfitta entrambe devono tornare indietro.
- ♦ Superando con successo una carta avventura, questa viene riposta nella scatola, eliminandola così dalla partita.



- ♦ **Altre avventure:** Se la carta avventura mostra un'altra carta, dopo averne svolto gli effetti, se ne deve pescare un'altra dallo stesso mazzo ed eseguirla.
- ♦ **Esaurire le carte avventura:** Se tutte le carte avventura di un mazzo sono esaurite, i giocatori potranno fermarsi in quella zona senza correre alcun pericolo.

Caduti nella rete (avventura a Bosco Atrò)

- ♦ Se il colore del nano che ha scoperto questa carta è lo stesso di quello indicato, questo è catturato (porlo a testa in giù sulla casella). Se sono presenti due Nani nella stessa casella ed entrambi possono essere catturati, i giocatori scelgono quale. Allo stesso modo se sono presenti due Nani dello stesso giocatore, solo uno di loro verrà catturato.

- ♦ **Fuga:** Bilbo con l'Anello può liberare qualunque Nano che sia stato catturato, terminando il suo movimento sulla stessa casella. Se Bilbo ha mosso insieme al Nano che è stato appena catturato, la liberazione è immediata. **Importante: Se Bilbo ha perso l'Anello la liberazione non gli è possibile.**

- ♦ Un giocatore nel suo turno può liberare un proprio Nano senza l'aiuto di Bilbo, scartando carte per un valore di 20 o più. **Suggerimento:** Se Gandalf si trova nella zona dell'avventura una carta scartata raddoppia il proprio valore.

Viaggio nel barile (avventura a Bosco Atrò)

- ♦ Le figure presenti nella casella quando viene scoperta questa carta, eseguono il movimento immediatamente.
- ♦ Se finiscono il movimento su un'altra casella avventura pescheranno un'altra carta.

Importante: Se la carta indica "il giocatore" ma ci sono due figure sulla casella, solo una è influenzata, a scelta del giocatore di turno. Come ad esempio la carta "Nostalgia" del mazzo Erebor.

Smaug il drago

- ♦ Quando si scopre una carta Smaug, il drago avanza delle caselle corrispondenti nella direzione di Esgaroth.
- ♦ La maggior parte delle carte indica un avanzamento ulteriore del drago, saranno quindi eseguiti due movimenti. **Nota: Se Gandalf è presente nella zona della Tana, il secondo movimento non viene effettuato.**

+2

- ♦ I Nani non possono oltrepassare Smaug quindi dovranno combatterlo per farlo retrocedere verso la sua Tana.
- ♦ Bilbo con l'Anello può entrare nella casella dove si trova Smaug e anche superarla, ma fin quando possiede l'Anello non potrà attaccarlo.
- ♦ **Respingere Smaug:** Il drago possiede una corazza naturale che bisogna oltrepassare per attaccarlo. Se un Nano o Bilbo senza Anello si trovano nella stessa casella di Smaug, il giocatore per attaccare deve scartare una carta, quella del valore più alto che possiede. Quindi potrà giocare una seconda carta. Smaug retrocede verso la sua Tana di tante caselle quant'è il valore di questa carta.



Attenzione: Se Gandalf e Smaug si trovano entrambi nella stessa zona di avventura ad Erebor, la carta usata viene raddoppiata.

- ♦ Se un personaggio termina il proprio movimento nella casella di Smaug per attaccarlo, non pesca nessuna carta avventura.
- ♦ Se Smaug termina il proprio movimento su una casella dove sono presenti delle figure, queste saranno immediatamente sconfitte (riposte nella scatola). Quelle che Smaug oltrepassa devono arretrare di 10 caselle. Bilbo se possiede l'Anello è protetto in entrambi i casi.
- ♦ Se Bilbo perde l'Anello e il drago finisce il proprio movimento sulla casella dove si trova l'Anello o se la supera, questo verrà posto vicino alle caselle della Camera del Tesoro e potrà essere recuperato da Bilbo quando terminerà il proprio movimento su una di queste caselle.

Casella finale

- ♦ Per raggiungere questa casella non è necessario finirci sopra con il movimento esatto.



Importante: Un giocatore può raggiungerla solo se il suo secondo Nano ha raggiunto la casella della Runa dei Nani ad Erebor. Se il suo secondo Nano è stato sconfitto da Smaug questa regola non si applica.



- ♦ Un giocatore continua a pescare due carte alla fine del proprio turno anche se ha raggiunto il traguardo con un proprio Nano.
- ♦ Se Bilbo ha raggiunto la casella finale ed una carta impone il suo movimento, questa carta viene ignorata.

FINE DEL GIOCO

- ♦ Il gioco si conclude con una vittoria collettiva se ogni giocatore raggiunge il traguardo con almeno uno dei suoi Nani, con la presenza di Bilbo (non è necessario che possieda l'Anello).
- ♦ Tutti i giocatori perdono se Smaug riesce a raggiungere la casella con il suo simbolo ad Esgaroth.
- ♦ I giocatori perdono prima del tempo se due Nani dello stesso giocatore o Bilbo (senza Anello) vengono sconfitti da Smaug.



L'autore: Andreas Schmidt, nato nel 1971, decise di diventare un autore di giochi da tavolo durante una notte del 2003. Da quel giorno ha ideato molti giochi interessanti. Nel 2009 ha pubblicato il suo primo gioco: ShenShi. Con la pubblicazione del suo gioco da tavolo Lo Hobbit, il sogno accarezzato da lungo tempo, diventa realtà.

Redazione: TM-Spiele
Grafica: Pohl & Rick, Bernd Wagenfeld

© 2012 KOSMOS Verlag

Tutti i diritti sono riservati
Made in Germany

Un gioco di:

KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG
Pflzerstr. 5-7 - 70184 Stuttgart - Germany

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole del gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

