

HOBBIT™

Tam i z powrotem™



AUTOR GRY: REINER KNIZIA

HOBBIT™ Tam i z powrotem™

Przygodowa gra kościanna autorstwa Reinera Knizii.
Liczba graczy: 1-4, czas: 30 minut na przygodę.

W pewnej norze ziemnej mieszkał sobie pewien hobbith. Nie była to szkaradna, brudna, wilgotna nora, rojąca się od robaków i cuchnąca błotem, ani też sucha, naga, piaszczysta nora bez stołka, na którym by można usiąść, i bez dobrze zaopatrzonej spiżarni; była to nora hobbitha, a to znaczy: nora z wygodami.

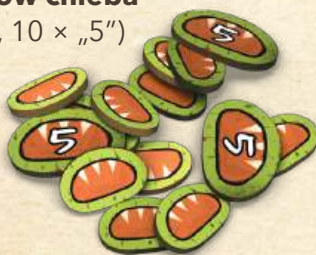
J.R.R. Tolkien, *Hobbit, czyli tam i z powrotem*

Elementy gry

czarna 12-ścienna kość
(z liczbami 1-12)



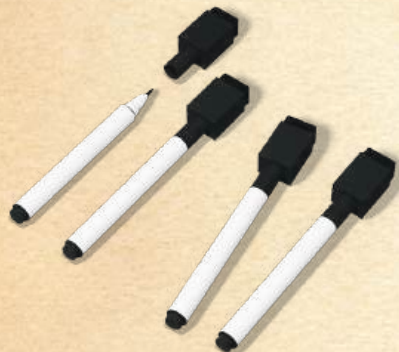
30 żetonów chleba
(20 × „1”, 10 × „5”)



5 białych kości podróży
(z poniższymi symbolami)



4 suchościeralne mazaki z gąbkami



30 żetonów mieczy
(20 × „1”, 10 × „5”)



4 książki przygód



19 żetonów szyszek
(używane tylko w przygodzie 5)



żeton Bilba
(używany tylko w trybie solo, zob. str. 29)

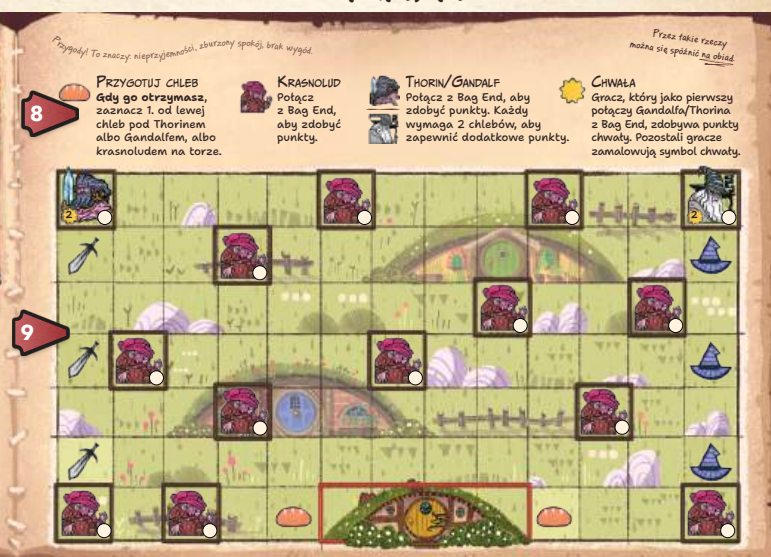


kość 1	kość 2	kość 3	kość 4	kość 5

ARKUSZ PUNKTACJI



MAPA



- 1 wprowadzenie do przygody
- 2 postęp przygód
- 3 rzędy punktacji
- 4 przypomnienie warunku końca gry
- 5 akcje magiczne
- 6 akcje włamywacza
- 7 miejsca na sumy punktów (z podaną maksymalną możliwą liczbą punktów)
- 8 przypomnienie zasad
- 9 mapa

WYBÓR PRZYGODY

Gra składa się z 8 różnych przygód. Każda z nich jest oparta na wydarzeniach z powieści *Hobbit*, czyli *tam i z powrotem* J.R.R. Tolkiena. Poszczególne przygody są niezależne i można w nie grać w dowolnej kolejności. Zachęcamy jednak, aby za pierwszym razem rozegrać je po kolei.

Gracze biorą po księdze przygód i mazaku, a następnie wspólnie wybierają przygodę, w którą będą grać. Każdy otwiera swoją księgę na odpowiedniej stronie. Ta instrukcja najpierw wyjaśnia ogólne zasady gry, a następnie przedstawia zasady poszczególnych przygód i używane w nich elementy.



Zeskanuj ten kod,
aby obejrzeć
wideoinstrukcję!

SPIS TREŚCI

Przygoda 1. Nieproszeni goście	8-9
Przygoda 2. Pieczeń barania	10-11
Przygoda 3. Górą i dołem	12-13
Przygoda 4. Zagadki w ciemnościach	14-15
Przygoda 5. Z patelni w ogień	16-17
Przygoda 6. Przeprowadzenie przez Mroczną Puszczy	18-19
Przygoda 7. Na progu	20-21
Przygoda 8. Ogień i woda	22-23
Tryb trudny	24-28
Tryb solo	29-30
Twórcy	31

ROZGRYWKA

Losowo wybrany gracz zostaje pierwszym graczem (albo zgodnie ze zwyczajem hobbitów i krasnoludów zostaje nim najniższy gracz).

Pierwszy gracz rzuca 5 białymi kośćmi podróży na środek stołu. Następnie rozgrywa pierwszą turę: wybiera 1 z kości znajdujących się na środku stołu i kładzie ją przed sobą, po czym natychmiast używa tej kości, aby wykonać akcję w swojej księdze przygód (jak opisano w dalszej części instrukcji).

Potem kolejni gracze rozgrywają tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Każdy z nich wybiera 1 z kości, które pozostały na środku stołu, i kładzie ją przed sobą, po czym natychmiast jej używa, aby wykonać akcję w swojej księdze przygód.

W rozgrywce 2-osobowej pierwszy gracz weźmie 3 kości, a drugi – 2 kości. W 3-osobowej gracze pierwszy i drugi wezmą po 2 kości, a trzeci gracz weźmie 1 kość. W 4-osobowej pierwszy gracz weźmie 2 kości, a pozostali gracze – po 1 kość.

Runda dobiega końca po turze, w której zostanie wzięta ostatnia kość. W następnej rundzie pierwszym graczem jest gracz siedzący na lewo od gracza, który wzięł ostatnią kość w poprzedniej rundzie (tj. następny gracz w kolejności). Nowy pierwszy gracz zbiera wszystkie kości podróży i rzuca nimi na środek stołu, a następnie rozpoczyna kolejną rundę, wybierając 1 z 5 kości.

Rozgrywka przebiega w ten sposób aż do zakończenia przygody. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

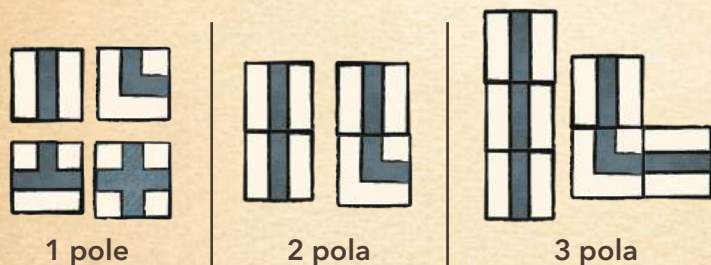
Przykład rozgrywki 4-osobowej



AKCJE SZLAKU

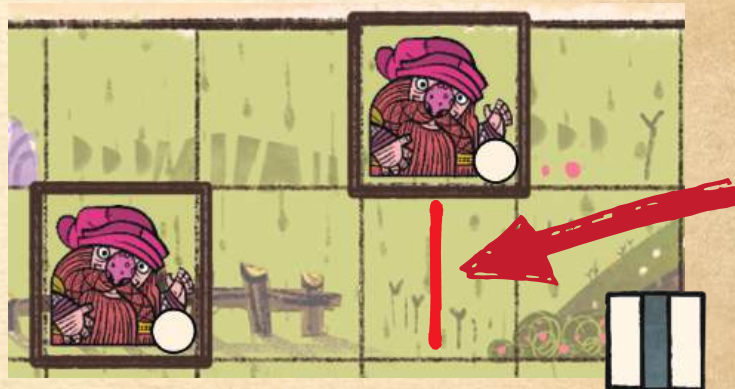
Trzy białe kości podróży pozwalają rysować na mapie szlaki. Symbole na ściankach tych kości wskazują różne odcinki szlaku zajmujące kwadratowe pola na siatce. Gdy gracz używa 1 z tych kości, rysuje na swojej mapie wskazany odcinek szlaku.

Odcinek szlaku może zajmować 1, 2 albo 3 pola:



Zasady poszczególnych przygód wskazują, w którym miejscu mapy należy rozpocząć rysowanie szlaku.

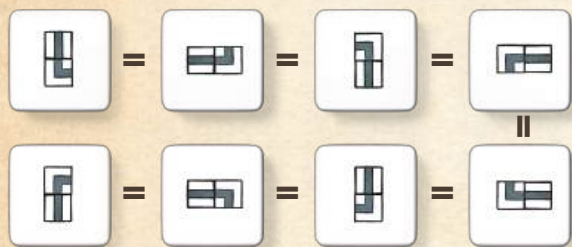
Szlak można rysować, zaczynając od krawędzi pola początkowego albo łącząc go z 1 z narysowanych już szlaków, albo krzyżując z 1 z narysowanych już szlaków. Gracz musi narysować wskazany na kości odcinek szlaku w całości.



Przykład z 1. przygody. Gracz wybiera kość, która wskazuje odcinek szlaku zajmujący 1 pole. Może rozpocząć szlak od Gandalfa albo dowolnego krasnoluda, w tym Thorina. Postanawia rysować szlak od krasnoluda. Przerysowuje odcinek szlaku widoczny na kości na pole mapy.

AKCJE SZLAKU (CIAG DALSZY)

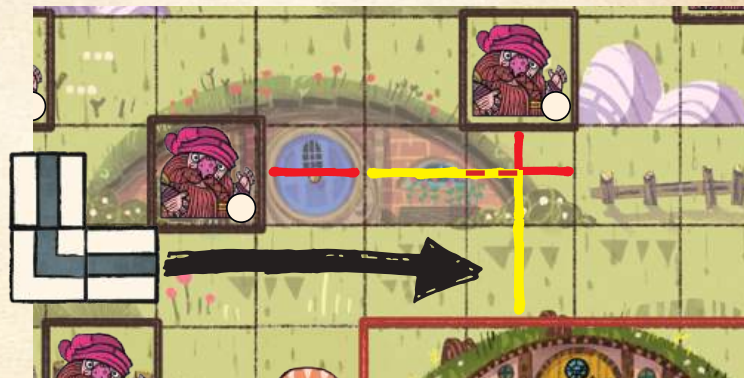
Odcinek szlaku można dowolnie obrócić, a także narysować jego lustrzane odbicie.



Przykład. Wskazany na kości odcinek szlaku można obrócić albo odbić w dowolny sposób spośród tych pokazanych powyżej.

Można rysować szlaki na polach, przez które biegają narysowane już szlaki, aby połączyć szlaki albo przedłużyć je w innych kierunkach. Można rysować na dowolnych częściach narysowanych już szlaków (ale wszystkie dotychczasowe szlaki pozostają na mapie).

Warto rysować wyraźnie i w centralnej części poszczególnych pól. Mapa będzie wtedy czytelna.



Przykład z 1. przygody. W swojej turze gracz wybiera kość z pokazanym na ilustracji symbolem. Chce połączyć wskazany na kości odcinek szlaku z narysowanym już szlakiem (zaznaczonym na czerwono). Przed przerysowaniem tego odcinka obraca go (nowy odcinek szlaku zaznaczono na żółto).

Relacja między szlakami a polami na mapie może być dwójaka: szlak może być **połączony** z polem albo na nie **wchodzić**.

Szlak jest **połączony** z polem, jeśli styka się z jego krawędzią.

Szlak **wchodzi** na pole, jeśli znajduje się wewnątrz niego. Gdy gracz po raz pierwszy wejdzie na pole z symbolem zasobu (miecz, chleb albo kapelusz), czyli narysuje szlak wewnątrz tego pola, natychmiast otrzymuje wskazany zasób (zob. str. 6).

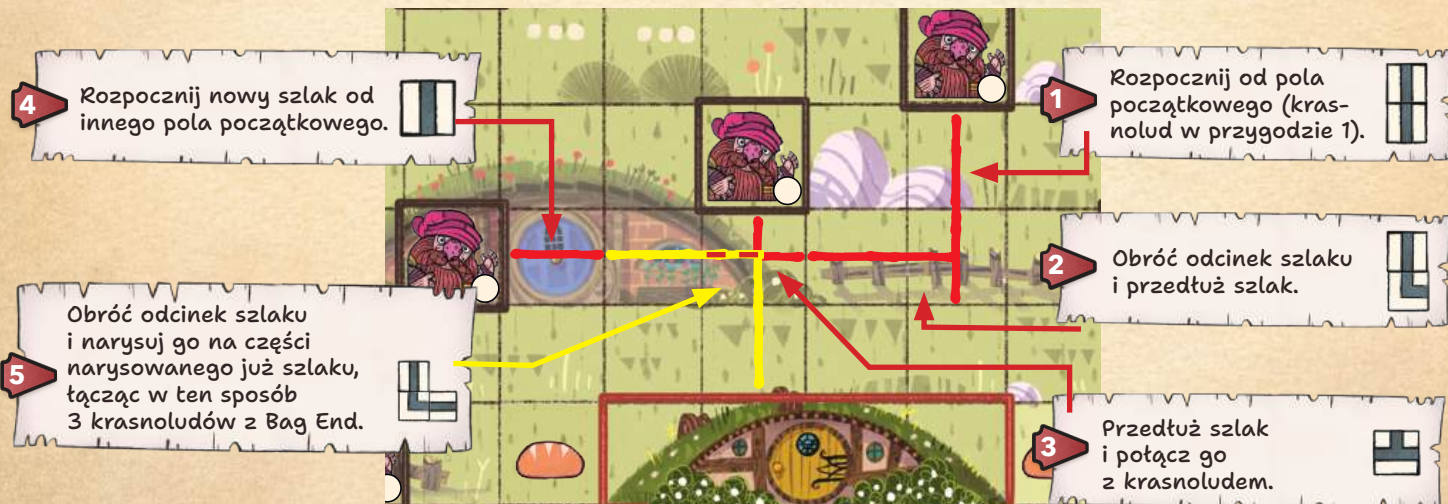


Szlak został połączony z krasnoludem.



Szlak wszedł na te pola (gracz otrzymał miecz).

Nigdy nie można wejść na pole z pogrubioną krawędzią.



Przykład z 1. przygody. W swoich 5 turach gracz bierze kości z pokazanymi symbolami i rysuje wskazane odcinki szlaku.

AKCJE ZASOBÓW

Dwie białe kości podróży pozwalają otrzymywać zasoby. Na ściankach tych kości widoczne są 1 albo 2 symbole miecza, chleba albo kapelusza. Gdy gracz używa tych kości, to w zależności od przygody albo bierze odpowiednie żetony, albo zaznacza otrzymane zasoby na arkuszu punktacji. Zasoby można otrzymywać też z mapy (zob. str. 5).

Chleby i miecze

Żetony zasobów. Wszystkie otrzymane żetony zasobów gracz powinien trzymać obok swojej książki przygód tak, aby pozostali gracze widzieli, ile ich ma.

Zaznaczanie zasobów. Jeśli zgodnie z zasadami przygody otrzymywane zasoby należy śledzić na arkuszu punktacji (jak chleb w przygodzie 1), gracz zaznacza odpowiedni symbol na arkuszu punktacji za każdym razem, gdy otrzyma dany zasób.



1 miecz / 2 miecze



1 chleb / 2 chleby



żetony oznaczające 1 zasób i 5 zasobów



Przykład z 1. przygody. Gracz otrzymał swój pierwszy chleb, więc zaznacza to na arkuszu, zakreślając odpowiedni symbol.

Akcje magiczne

Gdy gracz używa kości z widocznym symbolem kapelusza, uzyskuje pomoc od Gandalfa. Za każdy otrzymany kapelusz natychmiast zamalowuje 1 z pól z symbolem kapelusza na arkuszu punktacji.



Gracz może zamalowywać te pola w dowolnej kolejności. Jeśli akcja magiczna wymaga zamalowania kilku pól z symbolem kapelusza, gracz nie musi zamalowywać ich wszystkich w 1 turze.



1 kapelusz /
2 kapelusze

Gdy gracz zamaluje wszystkie pola obok akcji magicznej, odblokowuje tę akcję i musi natychmiast jej użyć. Czasem odblokowanie akcji magicznej wymaga zamalowania tylko 1 pola z symbolem kapelusza, niektóre wymagają jednak zamalowania 2 albo 3 pól.

Każdej akcji magicznej można użyć tylko raz. Jeśli akcja magiczna pozwala narysować odcinek szlaku, rysuje się go według takich samych zasad jak odcinek szlaku z kości podróży.



Przykład. W poprzedniej turze gracz zamalował 1 pole z symbolem kapelusza. W aktualnej turze zamalowuje drugie pole (zaznaczone na czerwono). W ten sposób odblokowuje akcję magiczną, więc natychmiast rysuje na swojej mapie wskazany odcinek szlaku zajmujący 2 pola.



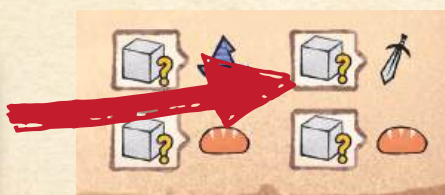
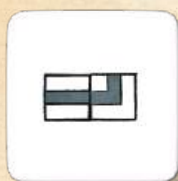
Wyjątek. Gdy gracz używa kości z widocznymi 2 symbolami kapelusza, musi zamalować 2 pola przy tej samej akcji magicznej. **Nie może** rozdzielić tych 2 kapeluszy między 2 różne akcje magiczne. Jeśli odblokowuje akcję wymagającą tylko 1 kapelusza, używając kości z 2 symbolami, drugi kapelusz przepada.

Akcje włamywacza



W większości przygód w prawym dolnym rogu arkusza punktacji znajduje się sekcja z polami z symbolami kości, które oznaczają pomoc Bilba. Po wybraniu kości gracz może zignorować widoczny na niej symbol i zamalować 1 dowolne pole z symbolem kości.

Czasem odblokowanie akcji włamywacza wymaga zamalowania tylko 1 pola z symbolem kości, niektóre wymagają jednak zamalowania 2 pól. Gdy gracz odblokuje akcję włamywacza, musi natychmiast jej użyć. Nie może zachować jej na później. Każdej akcji włamywacza można użyć tylko raz.



Przykład. Gracz wybiera białą kość podróży z widocznym symbolem szlaku. Zamiast rysować wskazany odcinek szlaku, zamalowuje pole z symbolem kości na swoim arkuszu punktacji i otrzymuje 1 miecz.

INNE ZASADY



Chwała. Każda przygoda zapewnia nagrodę graczowi, który jako pierwszy wypełni określone zadanie. Nagrodę stanowią punkty chwały wskazane przez liczbę na symbolu słońca. Gracz, który wypełni zadanie, zakreśla okręgiem zdobyte punkty chwały na swojej mapie, a pozostali gracze zamalowują odpowiedni symbol chwały na swoich mapach, ponieważ nie mogą już zdobyć tych punktów.

Zasady poszczególnych przygód wskazują, co gracze muszą zrobić, aby zdobyć punkty chwały. Na koniec przygody dodają wszystkie zdobyte punkty chwały do swoich wyników.



Regiony. Niektóre mapy są podzielone na regiony. Gdy gracz narysuje szlak wchodzący na pole w innym regionie, nie może już rysować żadnych odcinków szlaku w poprzednim regionie. Jeśli mapa przygody jest podzielona na regiony, wskażą to zasady tej przygody.

Tryb trudny. Jeśli gracze potrzebują większego wyzwania, mogą zagrać w trybie trudnym. Zasady zwiększania poziomu trudności rozgrywki dla niektórych albo wszystkich graczy są opisane na stronach 24-28.

KONIEC PRZYGODY



Każda przygoda ma 1 albo więcej warunków końca gry. Wskazuje je zielony „ptaszek”. Gdy któryś z graczy spełni warunek końca gry, przygoda natychmiast się kończy (wyjątkiem są przygody 4 i 6). Gracze ignorują kości, które pozostały na środku stołu.

Każdy gracz notuje na swoim arkuszu punktacji zdobyte punkty. Sumy punktów z rzędów należy zapisać na liniach po prawej stronie arkusza. W prostokątnym polu poniżej zapisuje się sumę wyników z poszczególnych rzędów.

Gracz, który zdobył największą liczbę punktów, zostaje zwycięzcą danej przygody. W razie remisu gracze współdzielą zwycięstwo.



W życiu liczy się nie tylko wygrana, choć samolubne i zachłanne zachowania nie są czymś niespotykanym wśród krasnoludów.

JESTEŚCIE PRAWIE GOTOWI DO GRY!

Przed każdą przygodą należy przeczytać jej szczegółowe zasady opisane w dalszej części instrukcji.

PRZYGODA 1. NIEPROSZENI GOŚCIE



NIEPROSZENI GOŚCIE
Spokojny wieczór Bilba Bagginsa krasnoludów, którzy schodzą się do jego domu, by tam śpiewać, snuć plany i knuć intrygi. Proponują gospodarzowi udział w niebezpiecznej wyprawie. Chcą, by pomógł im odzyskać skarb zrabowany przez smoka Smauga. Czy niechętny hobbitt zgodzi się wziąć udział w przygodzie?

PRZYGODA 1

PRZYGOTUJ CHLEB
Gdy go otrzymasz, zaznacz 1. od lewej chleb pod Thorinem albo Gandalfem, albo krasnoludem na torze.

KRASNOLUD
Połącz z Bag End, aby zdobyć punkty. Każdy wymaga 2 chlebów, aby zapewnić dodatkowe punkty.

THORIN/GANDALF
Połącz z Bag End, aby zdobyć punkty. Każdy wymaga 2 chlebów, aby zapewnić dodatkowe punkty.

CHWAŁA
Gracz, który jako pierwszy połączy Gandalfa/Thorina z Bag End, zdobywa punkty chwały. Pozostali gracze zamalowują symbol chwały.

1 tor punktacji za krasnoludów

2 tor punktacji za chleb

3 Thorin (początek)

4 Gandalf (początek)

5 krasnolud (początek)

6 Bag End (koniec)

Cel

Połącz gości z Bag End, a gdy dotrą na miejsce, nakarm ich do syta. Gromadź też miecze, aby przygotować się na niebezpieczeństwo.

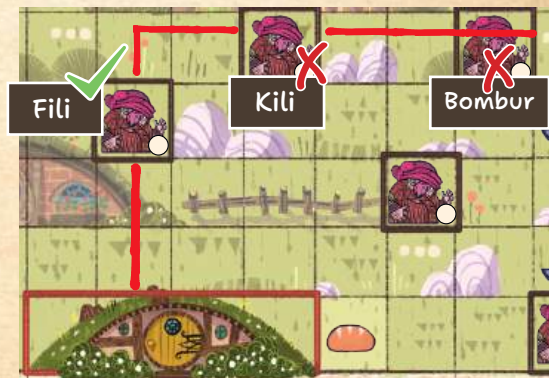
Potrzebne elementy gry

-  5 białych kości podróży,
-  żetony mieczy.

(W tej przygodzie nie używa się żetonów chleba ani czarnej 12-ściennej kości).

Początek szlaku

Zaczynaj szlaki od dowolnych gości, czyli Gandalfa, Thorina i 12 innych krasnoludów. Rysuj szlaki, aż połączysz ich z Bag End.



Pamiętaj! Szlaki nie łączą się przez pole z gościem. Nie można narysować szlaku wewnątrz takiego pola.

Przykład. Fili jest połączony z Bag End, a Kili - nie. Nie można narysować szlaku wewnątrz pola z pogrubioną krawędzią, jak pole z Bomburem.

Koniec przygody



Przygoda natychmiast się kończy, gdy któryś z graczy połączy z Bag End 12 krasnoludów innych niż Thorin. Thorin i Gandalf nie wpływają na koniec przygody.

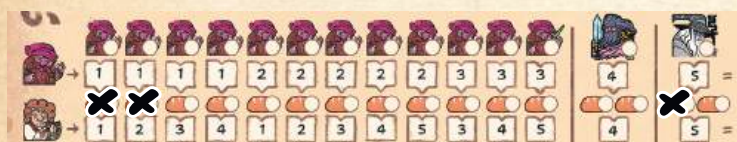


ZASADY PRZYGODY

Przygotowanie uczt. Otrzymywany chleb zaznaczaj na arkuszu punktacji, zaczynając od 1. od lewej niezaznaczonego symbolu chleba.

Możesz też zaznaczać symbole chleba poniżej Thorina i Gandalfa (nie musisz zaznaczyć wszystkich symboli chleba poniżej krasnoludów, aby zaznaczyć te poniżej Thorina i Gandalfa).

Gdy zaznaczysz wszystkie symbole chleba, kolejne chleby, które zdobędziesz, nie mają efektu.



Przykład. Gracz otrzymał 3 chleby. Zaznacza 2 pierwsze symbole chleba poniżej krasnoludów i 1 symbol poniżej Gandalfa.

Przybycie gości do Bag End. Gdy szlak połączy krasnoluda innego niż Thorin z Bag End, wykonaj następujące kroki:



- ♦ Zaznacz na mapie pole tego krasnoluda.
- ♦ Zaznacz na arkuszu punktacji 1. od lewej niezaznaczony symbol krasnoluda. Następnie zakreśl okręgiem punkty poniżej tego symbolu krasnoluda.
- ♦ Jeśli symbol chleba poniżej jest już zaznaczony, zakreśl okręgiem punkty pod nim. Jeśli symbol chleba poniżej *nie* jest zaznaczony, zamaluj punkty pod tym symbolem (nie otrzymasz tych punktów).



Przykład (cd.). Gracz kończy szlak, dzięki któremu 3 krasnoludów przybywa do Bag End. Zaznacza 3 pierwsze symbole krasnoludów i zakreśla okręgiem punkty poniżej tych symboli. Następnie zakreśla okręgiem punkty pod 2 symbolami chleba i zamalowuje 3. symbol chleba (ponieważ nie był zaznaczony), po czym zamalowuje punkty pod tym symbolem, jako że ich nie otrzyma.

Gdy szlak połączy Thorina albo Gandalfa z Bag End, wykonaj następujące kroki:



- ♦ Zaznacz na mapie odpowiednio pole Thorina albo Gandalfa.
- ♦ Zaznacz na arkuszu punktacji odpowiednio symbol Thorina albo Gandalfa. Następnie zakreśl okręgiem punkty poniżej tego symbolu.
- ♦ Jeśli **obydwa** symbole chleba poniżej są już zaznaczone, zakreśl okręgiem punkty pod nimi. Jeśli co najmniej 1 z symboli chleba *nie* jest zaznaczony, zamaluj punkty pod tymi symbolami (nie otrzymasz tych punktów).
- ♦ Gracz, który jako pierwszy połączy Gandalfa z Bag End, zdobywa 2 punkty chwały (zob. str. 7). Podobnie gracz, który jako pierwszy połączy Thorina z Bag End, zdobywa 2 punkty chwały.



Uwaga! Jeśli otrzymasz chleb ze szlaku, zaznacz go na arkuszu punktacji, zanim zaznaczysz symbole połączonych gości.



Gromadzenie mieczy. Gdy otrzymujesz miecze, weź odpowiednią liczbę żetonów mieczy i zachowaj je do czasu punktowania na koniec przygody.

Punktowanie

Pierwszy rząd. Zsumuj punkty za wszystkich gości połączonych z Bag End (zakreślone okręgiem punkty pod symbolami krasnoludów, Thorina i Gandalfa).

Drugi rząd. Zsumuj punkty za wszystkich gości, którzy otrzymali chleb, gdy przybyli do Bag End (zakreślone okręgiem punkty pod symbolami chleba).

Trzeci rząd. Policz zgromadzone żetony mieczy i zakreśl okręgiem odpowiednią liczbę punktów. Zanotuj też zdobyte punkty chwały i dodaj je do punktów za miecze.

Na koniec zsumuj wyniki z 3 rzędów. Uzyskana suma punktów to Twój wynik końcowy.

PRZYGODA 2. PIECZEŃ BARANIA



- 1 tor punktacji za niebezpieczne pola
- 2 Bag End (początek)
- 3 niebezpieczne pole
- 4 nieprzekraczalne pola
- 5 Rivendell (koniec)
- 6 granica regionu

Cel

Narysuj szlak podróży, ale unikaj niebezpiecznych pól. Gromadź miecze, które będą potrzebne, aby odwrócić uwagę 3 trolli, a potem udaj się do Rivendell, wchodząc po drodze na pola z białymi kamieniami. Pamiętaj, aby załadować na kuce dużo zapasów.

Potrzebne elementy gry

5 białych kości podróży,

żetony mieczy,

żetony chleba.

(W tej przygodzie nie używa się czarnej 12-ściennej kości).

Początek szlaku

Zaczynaj szlaki z dowolnego pola stykającego się z Bag End w lewym górnym rogu mapy.



Regiony



W tej przygodzie na mapie są 3 regiony oddzielone przerywanymi liniami (zob. „Regiony” str. 7). Gracz, który jako pierwszy przekroczy daną granicę regionu, zdobywa 2 punkty chwały.

Koniec przygody



Przygoda natychmiast się kończy, gdy któryś z graczy połączy Bag End z Rivendell. Gracz, przez którego nastąpi koniec przygody, zdobywa 2 punkty chwały.

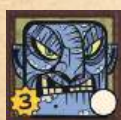
ZASADY PRZYGODY



Niebezpieczne pola. Możesz wchodzić na niebezpieczne pola, ale zdobędziesz wtedy mniej punktów. Za każdym razem, gdy wejdiesz na niebezpieczne pole, musisz zamalować na arkuszu punktacji najwyższą niezamalowaną liczbę punktów za niebezpieczne pola.



Przykład. Jeśli podczas przygody nie wejdiesz na żadne niebezpieczne pole, na koniec przygody otrzymasz 15 punktów. Jeśli wejdiesz na niebezpieczne pole tylko raz, otrzymasz 13 punktów. Jeśli wejdiesz na niebezpieczne pole 2 razy (na to samo pole albo na 2 różne pola), otrzymasz 10 punktów. Jeśli wejdiesz na niebezpieczne pole 3. raz, liczba punktów spadnie do 5. Jeśli wejdiesz na niebezpieczne pole 4 albo więcej razy, nie otrzymasz żadnych punktów z tego toru.



Trolle. Na 4 polach przylegających do poszczególnych trolli znajdują się symbole złamanych mieczy. Za każdym razem, gdy po raz pierwszy wejdiesz na któreś z tych pól, musisz odłożyć do zasobów ogólnych 1 ze swoich żetonów mieczy. Jeśli nie masz żetonu miecza, nie możesz wejść na takie pole. Po odłożeniu żetonu miecza zaznacz symbol złamanego miecza na mapie. Później możesz ponownie narysować szlak na tym polu bez odrzucania kolejnego żetonu miecza. (Uwaga! Pole przylega do innego pola, jeśli styka się z nim krawędzią, a nie tylko rogami).

Gdy zaznaczysz 4. symbol złamanego miecza obok trolla, oznacza to, że wystarczająco długo odwracałeś uwagę tego trolla i zamienia się on w skałę. Zaznacz pole tego trolla. Gracz, który jako pierwszy zaznaczy danego trolla, zdobywa 3 punkty chwały.



Uwaga! Szlak nie musi się łączyć z polem trolla. Wystarczy, że wejdzie na przylegające pole. (Nie można wejść na pole trolla).

Specjalna akcja magiczna. Zamalowanie 3 pól z symbolem kapelusza obok akcji oznaczonej za pomocą symbolu złamanego miecza pozwala zaznaczyć dowolny złamany miecz obok trolla w dowolnym miejscu na mapie (liczy się to jako wejście na to pole na potrzeby zaznaczenia pola trolla).



Zdobycze z piwnicy trolli. Jeśli wejdiesz na to pole, zaznacz je. Na koniec przygody otrzymasz 5 punktów bonusowych. Wszyscy gracze mogą zdobyć te punkty.



Białe kamienie. Jeśli wejdiesz na któreś z tych pól, zaznacz je. Na koniec przygody otrzymasz za nie punkty.

Punktowanie

Pierwszy rząd. Zakreśl okręgiem najwyższą niezamalowaną liczbę punktów za niebezpieczne pola. Policz pola trolli zaznaczone na mapie (po wejściu na 4 przylegające pola) i zakreśl okręgiem odpowiednią liczbę punktów. Policz pola z białymi kamieniami zaznaczone na mapie i zakreśl okręgiem odpowiednią liczbę punktów. Następnie zsumuj 3 zakreślone wartości.

Drugi rząd. Policz żetony chleba, które udało Ci się zgromadzić, i żetony mieczy, które Ci zostały, a następnie zakreśl okręgiem odpowiednią liczbę punktów za każdy z tych zasobów. Zakreśl też punkty bonusowe za zdobycze z piwnicy trolli i zanotuj zdobyte punkty chwały. Następnie zsumuj te wartości.

Na koniec zsumuj wyniki z 2 rzędów. Uzyskana suma punktów to Twój wynik końcowy.

PRZYGODA 3. GÓRĄ I DOŁEM



- 1 tor punktacji za pola burzy
- 3 pole możliwej burzy
- 5 nieprzekraczalne pola
- 7 dolina
- 9 goblin
- 2 pole schronienia
- 4 Rivendell (początek)
- 6 granica regionu
- 8 wąska ścieżka
- 10 Wielki Goblin

Cel

Rysuj szlak tak, aby przejść przez jak najmniej pól burzy. Gromadź chleb jako zapasy w jaskini. Gromadź miecze, aby obronić się przed goblinami. Z pomocą Gandalfa postaraj się pokonać Wielkiego Goblina, a potem połącz szlak z doliną, aby uciec.

Potrzebne elementy gry

-  5 białych kości podróży,
-  żetony mieczy,
-  żetony chleba,
-  czarna 12-ścienna kość.

Początek szlaku

Zaczynaj szlaki z dowolnego pola stykającego się z Rivendell w lewym dolnym rogu mapy.



Regiony



W tej przygodzie na mapie są 4 regiony oddzielone przerywanymi liniami (zob. „Regiony” str. 7). Gracz, który jako pierwszy wejdzie do drugiego regionu, zdobywa 2 punkty chwały.

Koniec przygody



Przygoda natychmiast się kończy, gdy któryś z graczy połączy Rivendell z doliną w prawym górnym rogu mapy. Gracz, przez którego nastąpi koniec przygody, zdobywa 2 punkty chwały.

ZASADY PRZYGODY



Nadciągająca burza. W każdej rundzie, gdy pierwszy gracz rzuca 5 białymi kośćmi podróży, rzuca też czarną 12-ścienną kością. Natychmiast po rzucie wszyscy gracze muszą zamalować na swoich mapach 2 symbole chmur oznaczone liczbą, którą wskazała czarna kość. Pola z zamalowanymi chmurami stają się polami burzy.



Pola burzy. Możesz wchodzić na pola burzy (z zamalowanymi chmurami), ale zdobędziesz wtedy mniej punktów. Za każdym razem, gdy wejdiesz na pole burzy, musisz zamalować na arkuszu punktacji najwyższą niezamalowaną liczbę punktów za pola burzy (zob. „Niebezpieczne pola” str. 11).



Uwaga! Wejście na pole, zanim stanie się polem burzy, nie powoduje utraty punktów. Możesz kontynuować szlak cały i suchy. Gdy wszyscy gracze wejdą do drugiego regionu, usuń czarną kość z gry. Nie wykonuje się nią już rzutów.



Schronienie. Jeśli wejdiesz na pole w lewym górnym rogu mapy (warte 5 punktów), zaznacz je. Na koniec przygody otrzymasz 5 punktów bonusowych. Wszyscy gracze mogą zdobyć te punkty.



Odpoczynek w jaskini. Na wszystkich polach jaskini znajdują się symbole zjedzonego chleba. Za każdym razem, gdy po raz pierwszy wejdiesz na któreś z tych pól, musisz odłożyć do zasobów ogólnych 1 ze swoich żetonów chleba. Jeśli nie masz żetonu chleba, nie możesz wejść na takie pole. Po odłożeniu żetonu chleba zaznacz to pole.



Wąskie ścieżki. W 2 ostatnich regionach musisz bronić się w tunelach przed goblinami. Znajdują się tam pola z wąskimi ścieżkami, które ograniczają możliwość rysowania szlaku.

Rysowane odcinki szlaku muszą mieścić się w wąskich ścieżkach widocznych na tych polach. Jeśli wybrana kość wskazuje odcinek szlaku, który nie mieści się w wąskiej ścieżce, nie można go narysować na tym polu.



Przykład. Aby przejść przez pole z wąską ścieżką albo połączyć szlak z goblinem sąsiadującym z takim polem, gracz musi narysować szlak tak, aby mieścił się w widocznej na danym polu ścieżce. Jeśli odcinek szlaku nachodziłby na ścianę jaskini, nie można go narysować.



Walka z goblinami. Gdy połączysz szlak z polem goblina, musisz odłożyć do zasobów ogólnych 1 ze swoich żetonów mieczy. Jeśli nie masz żetonu miecza, nie możesz narysować takiego połączenia. Po odłożeniu żetonu miecza zaznacz pole goblina, aby oznaczyć go jako pokonanego. (Nie można wejść na pole goblina).



Walka z Wielkim Goblinem. Na arkuszu punktacji możesz odblokować łaskę Gandalfa, zamalowując 3 pola z symbolem kapelusza obok niej. Gdy to zrobisz, możesz w dowolnym momencie połączyć szlak z polem Wielkiego Goblina i go pokonać. Jeśli to zrobisz, zaznacz pole Wielkiego Goblina. Jeśli nie odblokowałeś łaski Gandalfa, nie możesz narysować takiego połączenia.



Gracz, który jako pierwszy połączy swój szlak z polem Wielkiego Goblina, zdobywa wskazane punkty chwały. Pozostali gracze też mogą połączyć szlaki z tym polem na swoich mapach, aby pomóc pokonać Wielkiego Goblina. (Nie można wejść na pole Wielkiego Goblina).



Akcje włamywacza. Gdy wykonujesz wskazaną obok akcję, wybierz chleb, miecz albo kapelusz.

Punktowanie

Pierwszy rząd. Zakreśl okręgiem najwyższą niezamalowaną liczbę punktów za pola burzy. Policz pola z symbolem zjedzonego chleba zaznaczone w drugim regionie na mapie i zakreśl okręgiem odpowiednią liczbę punktów. Policz żetony chleba, które Ci zostały, i zakreśl okręgiem odpowiednią liczbę punktów. Następnie zsumuj 3 zakreślone wartości.

Drugi rząd. Policz pola goblinów zaznaczone na mapie i zakreśl okręgiem odpowiednią liczbę punktów. Zakreśl okręgiem 10 punktów, jeśli udało Ci się połączyć z polem Wielkiego Goblina. Zakreśl też punkty bonusowe za schronienie i zanotuj zdobyte punkty chwały. Następnie zsumuj te wartości. (Żetony mieczy, które Ci zostały, nie zapewniają punktów).

Na koniec zsumuj wyniki z 2 rzędów. Uzyskana suma punktów to Twój wynik końcowy.

PRZYGODA 4. ZAGADKI W CIEMNOŚCIACH



1 kształty

3 Bilbo (początek)

5 Jedyny Pierścień

2 zagadka

4 pole wody

6 Gollum

Cel

Rozwiąż 8 zagadek, zamalowując 4 pola przylegające do poszczególnych pól zagadek. Znajdź Jedyny Pierścień, zamalowując 8 przylegających do niego pól. Postaraj się zamalować jak najwięcej pól wody (Bilbo nie umie pływać).

Potrzebne elementy gry

czarna 12-ścienna kość.

(W tej przygodzie nie używa się żadnych innych kości ani żetonów).

Zmiana w rozgrywce

Tę przygodę rozgrywa się inaczej niż poprzednie. W każdej rundzie dowolny z graczy rzuca czarną 12-ścienną kością. Wynik rzutu dotyczy wszystkich graczy.

Na arkuszu punktacji przedstawione są różne kształty zajmujące od 1 do 6 pól. Do każdego kształtu przypisana jest liczba. Po każdym rzucie kością wybierz kształt odpowiadający liczbie wskazanej na kości **albo dowolnej niższej liczbie**. Następnie narysuj wybrany kształt na mapie, zamalowując odpowiednio pola.

Zmiana w rozgrywce (cd.)

(Kształt można dowolnie obrócić, a także narysować jego lustrzane odbicie). Gracze wybierają kształt niezależnie.

Gdy wszyscy narysują kształty, inny gracz rzuca czarną kością i rozpoczyna się następna runda.

Początek szlaku



Zacznij rysować pierwszy kształt na polu przylegającym do pola Bilba.

Koniec przygody



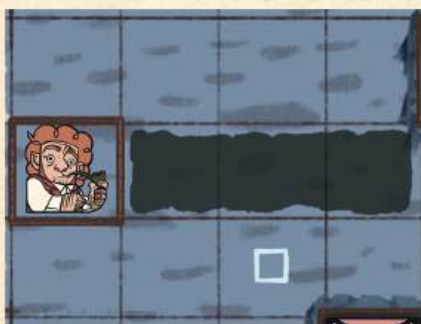
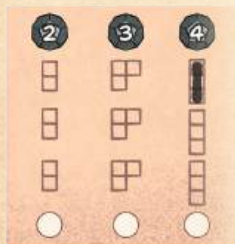
Przygoda kończy się, gdy któryś z graczy rozwiąże 8 zagadek. Pozostali gracze mogą rozegrać swoją aktualną turę, używając liczby wskazanej na kości. Jedyny Pierścień nie wpływa na koniec przygody.

ZASADY PRZYGODY



Rysowanie kształtów. Najpierw zamaluj wybrany kształt na arkuszu punktacji. Zamaluj od góry niezamalowany kształt w odpowiedniej kolumnie. Gdy zamalujesz 3. kształt w danej kolumnie, zaznacz to w kółku poniżej. Możesz wybrać ten sam kształt więcej niż 3 razy, po prostu nie zamalujesz go już na arkuszu punktacji (rysujesz go wtedy tylko na mapie).

Następnie narysuj wybrany kształt na mapie, zamalowując odpowiednio pola. Pierwsze pole, które zamalujesz, musi być 1 z 3 pól przylegających do pola Bilba. W przypadku kolejnych kształtów, które narysujesz, co najmniej 1 nowe pole musi przylegać do wcześniej zamalowanego pola. Innymi słowy, wszystkie narysowane na mapie kształty muszą tworzyć 1 grupę połączonych pól. (Uwaga! Pole przylega do innego pola, jeśli styka się z nim krawędzią, a nie tylko rogiem).

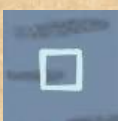


Przykład. Wynik rzutu kością to 5. Gracz postanawia narysować kształt, do którego przypisana jest liczba 4, jako że może wybrać dowolną niższą liczbę niż wynik rzutu. Zamalowuje ten kształt na arkuszu punktacji i rysuje go na mapie.

Nie można zamalować już zamalowanych pól, pola Bilba, żadnego z 8 pól zagadek, żadnego z 4 pól, na których znajduje się Jedyne Pierścienie, ani żadnego z pól Golluma. Te pola są zablokowane i nie są częścią grupy połączonych pól. Można zamalować pola wody.



Jeśli wynik rzutu wyniesie 12 i wybierzesz kształt, do którego jest przypisana ta liczba, możesz zamalować 6 dowolnych połączonych pól (tj. możesz narysować dowolny kształt zajmujący 6 pól).



Jeśli zamalujesz pole z bonusowym kształtem, narysuj też ten kształt na mapie (ale nie zamalowuj go na arkuszu punktacji). Jeśli zamalujesz więcej niż 1 pole z bonusowym kształtem w tej samej rundzie, możesz użyć tylko 1 z nich. Pozostałe przepadają.



Rozwiązywanie zagadek. Jest 8 zagadek. Gdy zamalujesz 4 pola przylegające do pola zagadki, oznacza to, że ją rozwiązałeś. Zaznacz ją na mapie. (Gracz, który jako pierwszy zaznaczy daną zagadkę, zdobywa wskazane punkty chwały).



Znalezienie Jedyne Pierścienia. Gdy zamalujesz 8 pól przylegających do pól, na których znajduje się Jedyne Pierścienie, oznacza to, że go znalazłeś. Zaznacz Jedyne Pierścienie na mapie. (Gracz, który jako pierwszy znajdzie Jedyne Pierścienie, zdobywa wskazane punkty chwały).



Uwaga! Wszyscy rozgrywają tury jednocześnie, używając tej samej liczby wskazanej na kości, więc kilkoro graczy może równocześnie rozwiązać zagadkę albo znaleźć Jedyne Pierścienie. Każdy z nich zdobywa wtedy punkty chwały.



Pola wody. Podczas rysowania kształtów można zamalowywać pola wody. Na koniec przygody każde niezamalowane pole wody obniża wynik.

Punktowanie

Pierwszy rząd. Policz pola zagadek zaznaczone na mapie i zakreśl okręgiem odpowiednią liczbę punktów. Jeśli udało Ci się znaleźć Jedyne Pierścienie, zakreśl okręgiem 20 punktów. Policz kolumny zaznaczone na arkuszu punktacji (po wybraniu tego samego kształtu co najmniej 3 razy) i zakreśl okręgiem odpowiednią liczbę punktów. Następnie zsumuj te wartości.

Drugi rząd. Zsumuj ujemne punkty ze wszystkich niezamalowanych pól wody i zanotuj wynik. Zanotuj też zdobyte punkty chwały. Następnie zsumuj te wartości. Na koniec zsumuj wyniki z 2 rzędów. Uzyskana suma punktów to Twój wynik końcowy.

PRZYGODA 5. Z PATELNI W OGIEN



Z PATELNI W OGIEN
Podróżnicy ledwie uniknęli goblinów, gdy napotykają wściekłych wargów. Uciekają przed nimi na sosny, tam jednak może ich dosięgnąć szalejący ogień. Zanim na ratunek przybędą wielkie orły, trzeba się bronić płonącymi szyszkami.

PRZYGODA 5

TOR LOTU WIELKIEGO ORŁA
Zamaluj odcinek toru lotu, gdy otrzymasz miecz albo orła. Szlak może przecinać tor lotu. Tory te nie blokują szlaków biegnących z doliny.

SZYSZKA
Otrzymujesz ją zamiast chleba. Za każdą wydaną szyszkę zignoruj 1 wargę z rzutu czarną kością.

WARG
Gdy czarna kość wskaże jego liczbę, pole zostaje zablokowane.

NA RATUNEK KRASNOLUDOM
Połącz go ze szlakiem z doliny i z torem lotu wielkiego orła, aby go uratować.

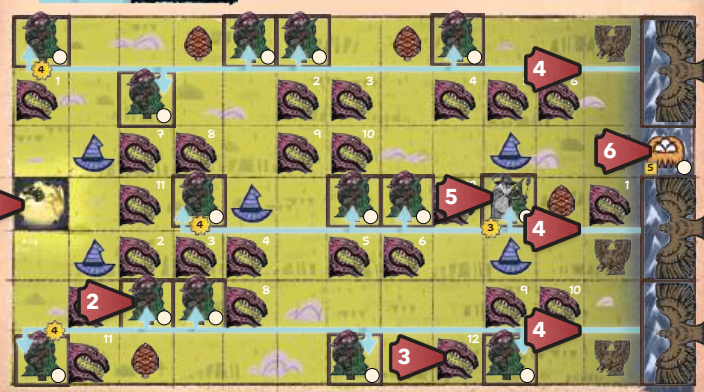
6 7 8 9 10 11 12 13
10 12 15 20 22 25 30 40

5 6 7 8 9 10 11 12 13
10 15 20 25 30 35 40 50 60

Przygoda natychmiast się kończy, gdy któryś z graczy połączy wszystkich krasnoludów na drzewach ze szlakiem z doliny i z torem lotu wielkiego orła.

3-5 6-9 10+
5 10 20

Suma: /100



- 1** dolina (początek)

2 krasnolud na drzewie

3 pole warga

4 tory lotu wielkich orłów

5 Gandalf

6 orle gniazdo

Cel

Pomóż krasnoludom uciec na drzewa, zanim wargowie zablokują im drogę. Użyj płonących szyszek, aby opóźnić bestie. Zadbaj, aby wielkie orły przybyły na czas i uratowały Gandalfa z zajętej ogniem sosny, a potem zaniósł podróźników do bezpiecznego orlego gniazda.

Potrzebne elementy gry

-  5 białych kości podróży,
-  żetony szyszek (gdy otrzymujesz chleb, weź zamiast niego żeton szyszki),
-  czarna 12-ścienna kość.

(W tej przygodzie nie używa się żetonów chleba ani żetonów mieczy).

Początek szlaku



Zaczynaj szlaki od doliny po lewej stronie mapy.

Koniec przygody



Przygoda natychmiast się kończy, gdy któryś z graczy połączy wszystkich krasnoludów na drzewach ze szlakiem z doliny i z torem lotu wielkiego orła. (Gandalf nie wpływa na koniec przygody).



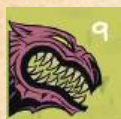
ZASADY PRZYGODY



Ataki wargów. W każdej rundzie, gdy pierwszy gracz rzuca 5 białymi kośćmi podróży, rzuca też czarną 12-scienną kością. Natychmiast po rzucie wszyscy gracze muszą zamalować na swoich mapach 2 pola wargów oznaczone liczbą, którą wskazała czarna kość. Te pola są zablokowane. (Nie można wejść na zablokowane pole).



Płonące szyszki. Gdy zostanie wykonany rzut czarną kością, możesz uniknąć zamalowania 1 albo 2 pól odpowiadających wskazanej liczbie, jeśli odłożysz do zasobów ogólnych odpowiednio 1 albo 2 żetony szyszek. Jeśli później w trakcie rozgrywki czarna kość ponownie wskaże daną liczbę, musisz albo zamalować odpowiednie pola wargów, albo odłożyć kolejne żetony szyszek.



Pola wargów. Można wejść na pola wargów, zanim zostaną zablokowane. Możesz kontynuować szlak, nawet jeśli te pola zostaną później zablokowane.

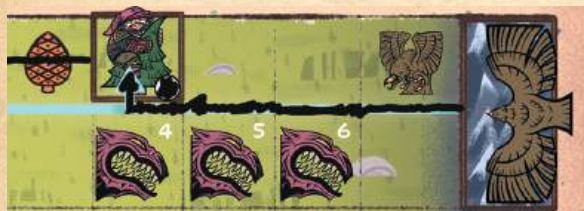


Krasnoludowie na drzewach. Krasnoludowie uciekają z doliny na sosny. Gdy połączysz szlak z polem z sosną, zaznacz znajdującego się na nim krasnoluda (albo Gandalfa). (Nie można wejść na pole z sosną, a szlaki nie łączą się przez takie pole).



Tory lotu wielkich orłów. Za każdym razem, gdy otrzymasz miecz albo orła, wybierz 1 z 3 torów lotu orłów i zamaluj jego odcinek do następnej strzałki przy polu z sosną. Orły lecą od prawej do lewej strony mapy.

Zablokowane pola wargów nie blokują torów lotu orłów. Krasnolud (albo Gandalf), który jest zaznaczony (po połączeniu ze szlakiem z doliny) i którego pole jest połączone z torem lotu orła, został uratowany. Nie ma znaczenia, czy najpierw zostanie zaznaczony krasnolud (albo Gandalf), czy pole zostanie połączone z torem lotu. (Gracz, który jako pierwszy ukończy dany tor lotu, zdobywa wskazane punkty chwały).



Gdy ukończysz 3 tory lotu, kolejne miecze i orły nie mają efektu.



Uratowanie Gandalfa. Gdy któryś z graczy uratuje Gandalfa (połączy jego pole ze szlakiem z doliny i z torem lotu wielkiego orła), usuń czarną kość z gry. Nie wykonuje się nią już rzutów. Oznacza to, że nie pojawi się więcej wargów. (Gracz, który jako pierwszy uratuje Gandalfa, zdobywa wskazane punkty chwały).



Orle gniazdo. Jeśli wejdiesz na pole z orlim gniazdem po prawej stronie mapy (warte 5 punktów), zaznacz je. Na koniec przygody otrzymasz 5 punktów bonusowych. Wszyscy gracze mogą zdobyć te punkty.

Punktowanie

Pierwszy rząd. Policz krasnoludów, którzy uciekli na sosny, czyli zostali połączeni ze szlakiem z doliny, i zakreśl okręgiem odpowiednią liczbę punktów. Potem policz uratowanych krasnoludów, czyli połączonych ze szlakiem z doliny i z torem lotu wielkiego orła, i zakreśl okręgiem odpowiednią liczbę punktów. Następnie zsumuj te 2 wartości.

Drugi rząd. Policz żetony szyszek, które Ci zostały, i zakreśl okręgiem odpowiednią liczbę punktów. Jeśli udało Ci się uratować Gandalfa, zakreśl okręgiem 10 punktów. Zakreśl też punkty bonusowe za orle gniazdo i zanotuj zdobyte punkty chwały. Następnie zsumuj te wartości.

Na koniec zsumuj wyniki z 2 rzędów. Uzyskana suma punktów to Twój wynik końcowy.

PRZYGODA 6. PRZEPRAWA PRZEZ MROCZNĄ PUSZCZĘ



1 Bilbo (początek)

3 indywidualny rzut

5 kokon

2 Żądło

4 pole pająka

Cel

Zamaluj pola pajaków i uwolnij 12 uwięzionych krasnoludów, zamalowując wszystkie pola przylegające do poszczególnych pól z kokonem. Staraj się nie zamalowywać pól z mieczami, aby Bilbo mógł zrobić użytek ze swojego mieczyka, nazwanego przez niego Żądłem.

Potrzebne elementy gry

 czarna 12-ścienna kość.

(W tej przygodzie nie używa się żadnych innych kości ani żetonów).

Początek szlaku



Zacznij rysować pierwszy kształt na polu przylegającym do pola Bilba.

Zmiana w rozgrywce



W każdej rundzie dowolny z graczy rzuca czarną 12-ścienną kością. Wynik rzutu dotyczy wszystkich graczy.

Na arkuszu punktacji przedstawione są różne kształty zajmujące od 1 do 6 pól. Do każdego kształtu przypisana jest liczba. Po każdym rzucie kością wybierz kształt odpowiadający liczbie wskazanej na kości **albo dowolnej niższej liczbie**. Następnie narysuj wybrany kształt na mapie, zamalowując odpowiednio pola. (Kształt można dowolnie obrócić, a także narysować jego lustrzane odbicie). (Zob. „Rysowanie kształtów” str. 15). Nie można zamalować pól z krasnoludami, pola Bilba ani pól z symbolem czarnej kości.

Gdy wszyscy narysują kształt, inny gracz rzuca czarną kością i rozpoczyna się nowa runda.

Koniec przygody



Przygoda kończy się, gdy któryś z graczy zamaluje 12 pól pajaków. Pozostali gracze mogą rozegrać swoją aktualną turę, używając liczby wskazanej na kości. (Kokony nie wpływają na koniec przygody).

ZASADY PRZYGODY



Pola pajaków. Gdy zamalujesz pole pająka, narysuj też bonusowy kształt zajmujący 1 pole (ale nie zamalowuj go na arkuszu punktacji).

Jeśli zamalujesz więcej niż 1 pole pająka w tej samej rundzie, każde z nich zapewnia Ci bonusowy kształt. Żaden nie przepada.



Przykład. Gracz wcześniej narysował czarny kształt. W aktualnej rundzie czarna kość wskazuje liczbę 5. Gracz postanawia narysować kształt odpowiadający liczbie 3. Zamalował pole pająka, więc rysuje bonusowy kształt, czyli zamalowuje 1 dodatkowe pole.



Oswobodzenie krasnoludów. Gdy zamalujesz wszystkie pola przylegające do pola z kokonem, oznacza to, że oswobodziłeś krasnoluda. Oznacz to pole z kokonem.

(Uwaga! Pole przylega do innego pola, jeśli styka się z nim krawędzią, a nie tylko rogiem).

Gracz, który jako pierwszy oswobodzi danego krasnoluda, zdobywa wskazane punkty chwały. Mówi wtedy pozostałym graczom, jakiego koloru kapelusz ma oswobodzony krasnolud i ile punktów chwały zapewnia, aby mogli zamalować odpowiedni symbol chwały na swoich mapach, nie mogąc bowiem już zdobyć tych punktów.



Uwaga! Wszyscy rozgrywają tury jednocześnie, używając tej samej liczby wskazanej na kości, więc kilkoro graczy może równocześnie oswobodzić tego samego krasnoluda. Każdy z nich zdobywa wtedy punkty chwały.



Indywidualne rzuty czarną kością. Gdy zamalujesz wszystkie pola przylegające do pola z symbolem czarnej kości, zamaluj to pole. Następnie rzuć czarną kością i użyj wskazanej liczby zgodnie z zasadami przygody (narysuj kształt na mapie i zamaluj odpowiedni kształt na arkuszu punktacji). Ten rzut dotyczy tylko Ciebie, inni gracze nie mogą go użyć.

Na potrzeby zdobywania punktów chwały wszystkie indywidualne rzuty czarną kością traktuje się jako równoczesne z rzutem na początku rundy. Jeśli w tej samej turze uzyskasz indywidualny rzut czarną kością i bonusowy kształt za zamalowanie pola pająka, możesz wykonać działania w dowolnej kolejności.

Punktowanie

Pierwszy rząd. Policz pola pajaków zamalowane na mapie i zakreśl okręgiem odpowiednią liczbę punktów. Potem policz pola z kokonami zaznaczone na mapie (czyli oswobodzonych krasnoludów) i zakreśl okręgiem odpowiednią liczbę punktów. Następnie zsumuj te 2 wartości.

Drugi rząd. Policz niezamalowane pola z Żądłem i zakreśl okręgiem odpowiednią liczbę punktów. Następnie zsumuj liczby na symbolach czarnej kości nad kolumnami zaznaczonymi na arkuszu punktacji (po wybraniu tego samego kształtu co najmniej 3 razy). Zapisz uzyskaną sumę w odpowiednim miejscu. (Na przykład, jeśli wybrałeś kształty „1”, „4” i „9” po co najmniej 3 razy, otrzymujesz 14 punktów). Zanotuj też zdobyte punkty chwały. Następnie zsumuj te wartości. Na koniec zsumuj wyniki z 2 rzędów. Uzyskana suma punktów to Twój wynik końcowy.

PRZYGODA 7. NA PROGU



- | | | | | |
|----------------------|-------------------------|-------------------|-----------------------|----------------|
| 1 Miasto na Jeziorze | 4 wnętrze Samotnej Góry | 7 łódź | 10 rzut czarną kością | 13 Arcyklejnot |
| 2 równina | 5 beczki (początek) | 8 granica regionu | 11 Bilbo i Smaug | 14 drozd |
| 3 zbocze góry | 6 Leśna Rzeka | 9 obozowisko | 12 zielone klejnoty | |

Cel

Gromadź żetony chleba na podróż i rozbijaj po drodze obozowiska. Zanim wejdiesz na zbocze góry, połącz szlaki z zacumowaną łodzią. Po wejściu do wnętrza góry nie pozwól, aby obezwładnił Cię strach przed smokiem, i zbierz wszystkie klejnoty. Pamiętaj jednak, żeby gromadzić też miecze na ostateczne starcie, które wkrótce nadejdzie...

Potrzebne elementy gry

-  5 białych kości podróży,
-  żetony mieczy,
-  żetony chleba,
-  czarna 12-ścienna kość.

Początek szlaku



Zaczynaj szlaki od pola z beczkami w lewym dolnym rogu mapy, a potem kontynuuj je tak, aby ostatecznie wejść do wnętrza góry. Możesz rysować szlaki w Mieście na Jeziorze i w Leśnej Rzece.

Regiony

W tej przygodzie na mapie jest 5 regionów: Leśna Rzeka, Miasto na Jeziorze, równina, zbocze góry, wnętrze Samotnej Góry (zob. „Regiony” str. 7).



Region Leśnej Rzeki. Możesz rysować szlak w tym regionie, nawet jeśli już wszedłeś do innego regionu. Podobnie możesz rysować szlak przez Miasto na Jeziorze, a potem przez równinę, nawet jeśli już wszedłeś do regionu Leśnej Rzeki. Szlak biegnący przez równinę i szlak biegnący Leśną Rzeką można połączyć tylko przy łodzi.

Zmiana w rozgrywce



Ruch za chleb. W tej przygodzie obowiązuje specjalna zasada, która pozwala wydać chleb, aby narysować szlak. Po narysowaniu nowego odcinka szlaku możesz odłożyć do zasobów ogólnych 1 ze swoich żetonów chleba, aby narysować dodatkowy prosty odcinek szlaku zajmujący 1 pole. Najpierw musisz narysować odcinek szlaku wskazany na wybranej białej kości podróży (albo odpowiadający wykonywanej akcji magicznej), a dopiero potem dodatkowy odcinek. Dodatkowy odcinek musi się łączyć z narysowanym właśnie odcinkiem albo na niego nachodzić. Możesz użyć tej specjalnej zasady tylko raz na turę.

Koniec przygody



Przygoda natychmiast się kończy, gdy któryś z graczy wejdzie na 13 pól z zielonymi klejnotami.

ZASADY PRZYGODY



Miasto na Jeziorze. Gdy wejdiesz na pole z symbolem chleba, weź żeton chleba. Gracz, który jako pierwszy wejdzie na pole z symbolem chleba w lewym górnym rogu, zdobywa wskazane punkty chwały.



Zacumowana łódź. Musisz połączyć szlak biegnący Leśną Rzeką z zacumowaną łodzią. Musisz też narysować szlak biegnący przez Miasto na Jeziorze i równinę i połączyć go z zacumowaną łodzią od drugiej strony. Szlaki muszą się połączyć na krawędzi pola z łodzią, oznaczonej symbolem klucza.

(Gracz, który jako pierwszy połączy szlak z danej strony, zdobywa wskazane punkty chwały). Do regionu zbocza góry możesz wejść dopiero wtedy, gdy połączysz z łodzią szlaki z obydwu stron. Gdy połączysz te szlaki, zamaluj symbol kłódki na granicy regionu.



Obozowiska. Za każdym razem, gdy po raz pierwszy wejdiesz na dane pole obozowiska, musisz odłożyć do zasobów ogólnych 2 ze swoich żetonów chleba. Jeśli ich nie masz, nie możesz wejść na takie pole. Po odłożeniu żetonów chleba zaznacz to pole.



Drozd. Jeśli wejdiesz na pole z drozdem (warte 5 punktów), zaznacz je. Na koniec przygody otrzymasz 5 punktów bonusowych. Wszyscy gracze mogą zdobyć te punkty.



Rozmowa ze Smaugiem (rzuty czarną kością). Na pierwszym polu w regionie wnętrza Samotnej Góry znajdują się 2 symbole czarnej kości. W tym regionie są jeszcze 3 pola z 1 symbolem czarnej kości.



Gdy po raz pierwszy wejdiesz na dane pole z 1 lub 2 symbolami czarnej kości, rzuć raz czarną kością za każdy symbol na tym polu. Możesz zapisać wynik uzyskany na kości w sekcji Bilba i Smauga wewnątrz Samotnej Góry (na polach w kształcie gwiazdek).

Gdy zapiszesz liczby na obydwu polach w danej kolumnie, odejmij liczbę z dolnego pola od tej na górnym polu i zapisz różnicę na prostokątnym polu pośrodku. To punkty, które otrzymasz na koniec przygody.



Nie musisz zapisywać wyniku rzutu, zwłaszcza jeśli w efekcie uzyskałbyś ujemny wynik i stracił punkty. Każdego symbolu kości można użyć tylko raz.



Na arkuszu punktacji znajdują się akcje magiczne, których możesz użyć, aby uzyskać więcej rzutów czarną kością, a nawet wpisać „1” na polu w rzędzie Smauga i „12” na polu w rzędzie Bilba. Możesz odblokować te akcje dopiero po wejściu do regionu wnętrza Samotnej Góry. Jeśli zrobisz to wcześniej, akcje przepadną. (Możesz jednak wcześniej zamalować pierwsze z 2 pól z symbolem kapelusza, aby przygotować się do późniejszego odblokowania akcji).

Gracz, który jako pierwszy wpisze liczby na 8 polach w sekcji Bilba i Smauga, zdobywa wskazane punkty chwały.



Arcyklejnot. Jeśli wejdiesz na pole z symbolem Arcyklejnotu w prawym dolnym rogu mapy (warte 5 punktów), zaznacz je. Na koniec przygody otrzymasz 5 punktów bonusowych. Wszyscy gracze mogą zdobyć te punkty.

Punktowanie

Pierwszy rząd. Policz pola obozowisk zaznaczone na mapie i zakresł okręgiem odpowiednią liczbę punktów. Potem zsumuj punkty z prostokątnych pól w sekcji Bilba i Smauga. Zakreśl też punkty bonusowe za drozda i Arcyklejnot. Następnie zsumuj te wartości.

Drugi rząd. Policz pola z zielonymi klejnotami, na które wszedłeś wewnątrz Samotnej Góry, i zakresł okręgiem odpowiednią liczbę punktów. Potem policz zgromadzone żetony mieczy i zakresł okręgiem odpowiednią liczbę punktów. Zanotuj też zdobyte punkty chwały. Następnie zsumuj te wartości.

Na koniec zsumuj wyniki z 2 rzędów. Uzyskana suma punktów to Twój wynik końcowy.

PRZYGODA 8. OGIEŃ I WODA



1 łódź

3 Smaug

5 Bard (początek)

2 dom

4 drozd

Cel

Połącz Barda z domami, zanim zniszczy je Smaug, a także z łódkami, aby ewakuować mieszkańców Miasta na Jeziorze. Wejdź też na pole z drozdem, które zapewnia cenne punkty. Strzelaj z łuku do Smauga – 13. trafienie będzie śmiertelne.

Potrzebne elementy gry

 5 białych kości podróży,

 żeton mieczy
(każdy gracz zaczyna z 5 żetonami),

 żeton chleba,

 czarna 12-ścienna kość.

Początek szlaku



Zaczynaj szlaki od pola Barda w prawym dolnym rogu mapy.

Zmiana w rozgrywce



Ruch za chleb. W tej przygodzie obowiązuje specjalna zasada, która pozwala wydać chleb, aby narysować szlak. Po narysowaniu nowego odcinka szlaku możesz odłożyć do zasobów ogólnych 1 ze swoich żetonów chleba, aby narysować dodatkowy prosty odcinek szlaku zajmujący 1 pole. Najpierw musisz narysować odcinek szlaku wskazany na wybranej białej kości podróży (albo odpowiadający wykonywanej akcji magicznej), a dopiero potem dodatkowy odcinek. Dodatkowy odcinek musi się łączyć z narysowanym właśnie odcinkiem albo na niego nachodzić. Możesz użyć tej specjalnej zasady tylko raz na turę.

Koniec przygody



Przygoda natychmiast się kończy, gdy któryś z graczy pokona Smauga albo zaznaczy na swojej mapie 10 łodzi.

ZASADY PRZYGODY



Ataki Smauga. W każdej rundzie, gdy pierwszy gracz rzuca 5 białymi kośćmi podróży, rzuca też czarną 12-ścienną kością. Natychmiast po rzucie wszyscy gracze muszą rozpatrzyć efekt czarnej kości.



Zmiana wyniku rzutu czarną kością.

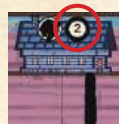
Każdy gracz może zmienić wynik uzyskany na czarnej kości. Za każde zwiększanie albo zmniejszenie liczby o 1 musisz wydać 1 ze swoich żetonów mieczy. Na przykład, aby zmienić wynik z „6” na „4”, musisz wydać 2 żetony mieczy. Wynik po zmianie musi się mieścić w przedziale 1-13. Do uzyskania wyniku „13” konieczna jest zmiana liczby wskazanej na kości. Zmiana wyniku dotyczy tylko gracza, który jej dokonuje, więc w danej rundzie każdy może używać innej liczby.



Efekty czarnej kości. Domy w Mieście na Jeziorze mają przypisane liczby od 1 do 12. Niektóre domy zajmują 2 pola, a inne tylko 1 pole. Sprawdź dom, który odpowiada Twojej

liczbie z czarnej kości (po ewentualnej zmianie). Jeśli dom ma jeszcze liczby, które nie są zamalowane ani zakreślone okręgiem, musisz zamalować 1 z nich. Gdy zamalujesz pierwszą z liczb domu zajmującego 2 pola, nic się nie dzieje. Gdy natomiast zamalujesz ostatnią liczbę danego domu (drugą w przypadku domu zajmującego 2 pola albo jedyną liczbę w przypadku domu zajmującego 1 pole), oznacza to, że Smaug zniszczył ten dom. Zamaluj wtedy całe pola, które zajmuje dom, nie tylko liczby.

Jeśli wszystkie liczby domu, który sprawdzasz, są już zamalowane albo zakreślone okręgiem, oznacza to, że Smaug chybił, a Ty kontratakujesz. Zamaluj daną liczbę w sekcji Smauga na mapie. Jeśli ta liczba jest już zamalowana, nic się nie dzieje.

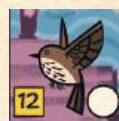


Uratowane domy. Dom zostaje uratowany, jeśli ma co najmniej 1 niezamalowaną liczbę, a Ty połączysz z nim szlak biegnący od Barda. Gdy to się stanie, zakreśl okręgiem wszystkie jeszcze niezamalowane liczby tego domu (ale nie zamalowuj całych pól).

Ważne! Zniszczony dom ma zamalowane całe pola. Uratowany dom ma co najmniej 1 liczbę zakreśloną okręgiem. Jeśli dom nadal ma niezamalowaną ani niezakreśloną okręgiem liczbę, nie jest zniszczony ani uratowany. Nadal możliwe są wtedy obydwa scenariusze. Gdy konieczne stanie się zamalowanie ostatniej liczby domu, zostanie zniszczony przez Smauga, a jeśli wcześniej połączysz ten dom z Bardem, to zostanie uratowany.



Ewakuacja mieszkańców. Gdy połączysz szlak z łodzią, zaznacz ją. Gracz, który jako pierwszy zaznaczy obydwie łodzie w danej parze, zdobywa wskazane punkty chwały.



Drozd. Drozd podpowiada Bardowi, jak znaleźć słaby punkt Smauga. Jeśli wejdiesz na pole z drozdem (warte 12 punktów), zaznacz je. Na koniec przygody otrzymasz 12 punktów bonusowych. Wszyscy gracze mogą zdobyć te punkty.



Pokonanie Smauga. Gdy zamalujesz 13 pól w sekcji Smauga, oznacza to, że udało Ci się pokonać smoka.



Specjalna zdolność Gandalfa. Zamaluj dowolną liczbę w sekcji Smauga na mapie.

Punktowanie

Pierwszy rząd. Policz niezniszczone domy (domy z zamalowanymi albo zakreślonymi okręgiem liczbami, ale niezamalowane w całości) i zakreśl okręgiem odpowiednią liczbę punktów. Zanotuj zdobyte punkty chwały i zakreśl punkty bonusowe za drozda. Następnie zsumuj te wartości.

Drugi rząd. Policz zamalowane pola w sekcji Smauga na mapie i zakreśl okręgiem odpowiednią liczbę punktów. Potem policz łodzie połączone z Bardem i zakreśl okręgiem odpowiednią liczbę punktów. Następnie zsumuj te 2 wartości.

Na koniec zsumuj wyniki z 2 rzędów. Uzyskana suma punktów to Twój wynik końcowy.

TRYB TRUDNY

Opisane niżej zmiany pozwalają zwiększyć poziom trudności poszczególnych przygód. Zachęcamy jednak, aby najpierw rozegrać daną przygodę na standardowym poziomie trudności. W kolejnych rozgrywkach można wprowadzić utrudnienia dla niektórych albo wszystkich graczy. W ten sposób można dopasować poziom trudności do doświadczenia uczestników rozgrywki.

Przygoda 1. Nieproszeni goście



Zamaluj na swojej mapie 4 wskazane pola. Te pola są zablokowane. Nie możesz na nie wejść, a szlaki nie mogą się przez nie łączyć.

Przygoda 2. Pieczeń barania



Dodaj na swojej mapie 6 niebezpiecznych pól: narysuj okręgi we wskazanych miejscach.

Przygoda 3. Górą i dół



Zamaluj na swojej mapie 3 wskazane pola. To pola burzy. Traktuj je tak, jakby zostały zamalowane po rzucie czarną kością. Oznacza to, że jeśli na nie wejdziesz, stracisz punkty.

Przygoda 4. Zagadki w ciemnościach



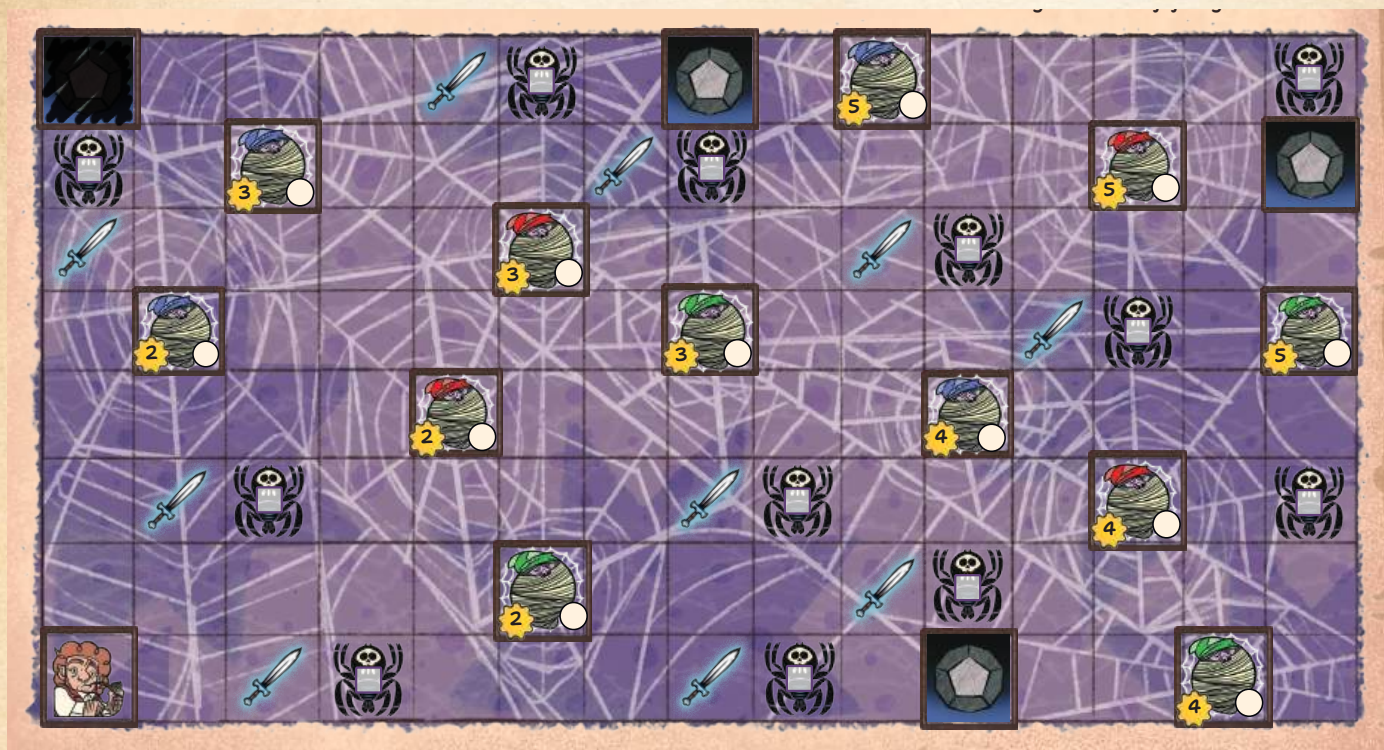
Pogrub krawędzie 3 wskazanych pól na swojej mapie. Te pola są zablokowane. Nie możesz ich zamalować i nie mogą być częścią kształtu.

Przygoda 5. Z patelni w ogień



Zamaluj na swojej mapie wskazane pole. To pole jest zablokowane. Nie możesz na nie wejść, a szlaki nie mogą się przez nie łączyć.

Przygoda 6. Przeprowa przez Mroczną Puszczę



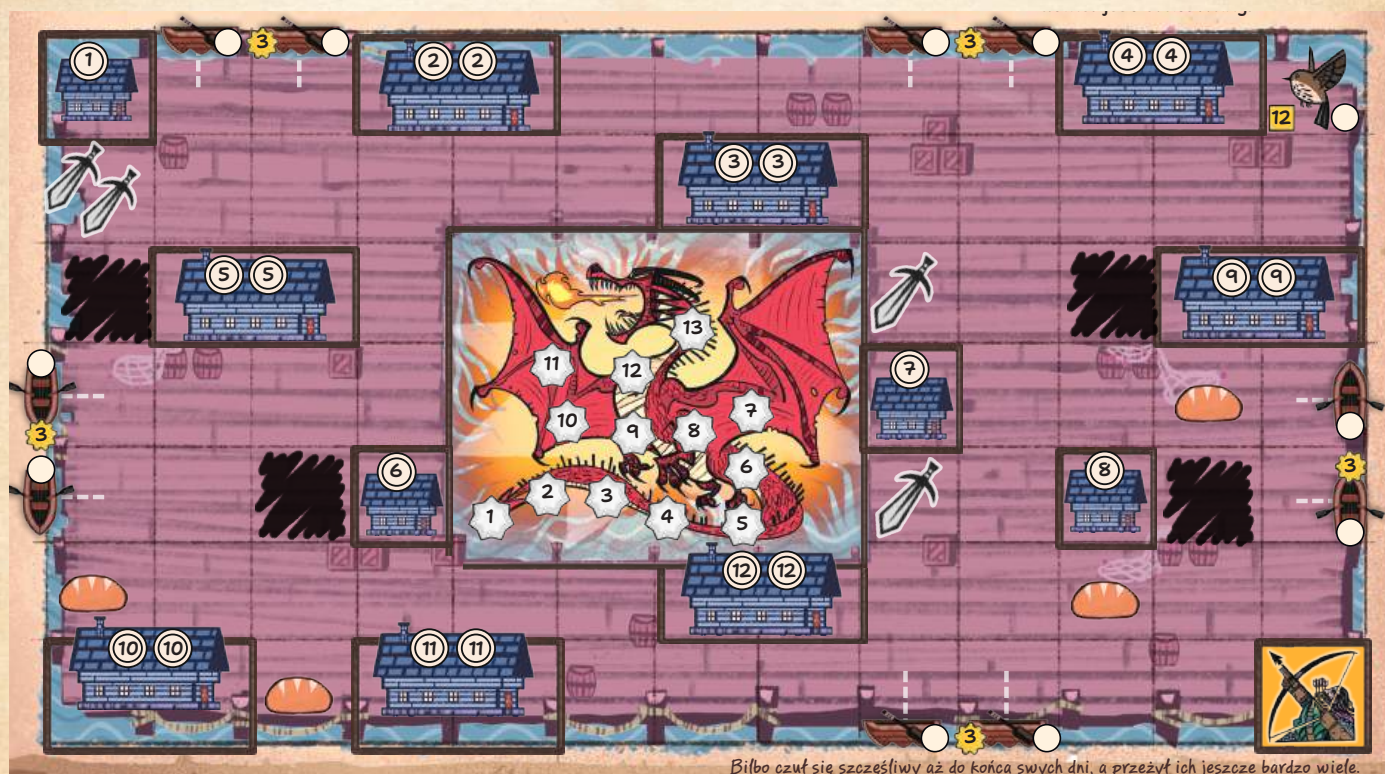
Zamaluj pole z symbolem czarnej kości w lewym górnym rogu swojej mapy. Zignoruj ten symbol czarnej kości. Możesz skorzystać z 3 pozostałych.

Przygoda 7. Na progu



Zamaluj na swojej mapie 3 wskazane pola. Te pola są zablokowane. Nie możesz na nie wejść, a szlaki nie mogą się przez nie łączyć.

Przygoda 8. Ogień i woda



Zamaluj na swojej mapie 4 wskazane pola. Te pola są zablokowane. Nie możesz na nie wejść, a szlaki nie mogą się przez nie łączyć.

EPICKA PRZYGODA

Doświadczeni gracze mogą połączyć przygody 7 i 8, aby rozegrać epickie zakończenie historii.

Przygodę 7 należy rozegrać zgodnie ze standardowymi zasadami. Gracze zachowują zgromadzone w niej żetony mieczy i rozpoczynają z nimi ostatnią przygodę (zamiast z 5 żetonami mieczy). Zachowują też wszystkie żetony chleba, które im zostały.

Ponadto gracz, który w przygodzie 7 nie zdobył 5 punktów bonusowych za drozda, w przygodzie 8 musi wejść na pole z drozdem w prawym górnym rogu mapy.

Aby określić ostatecznego zwycięzcę, gracze sumują swoje punkty z obydwu przygód.

TRYB SOLO

Przygotuj księgę przygód, mazak i żeton Bilba, a następnie wybierz przygodę, którą chcesz rozegrać. Weź elementy gry wskazane w zasadach wybranej przygody, tak jak podczas przygotowania rozgrywki wieloosobowej. Zapoznaj się z zasadami trybu solo opisanymi na tej i na następnej stronie. Umieść żeton Bilba na polu „1” na torze rund (zob. str. 30). Podczas rozgrywki zwracaj uwagę na pozycję żetonu.

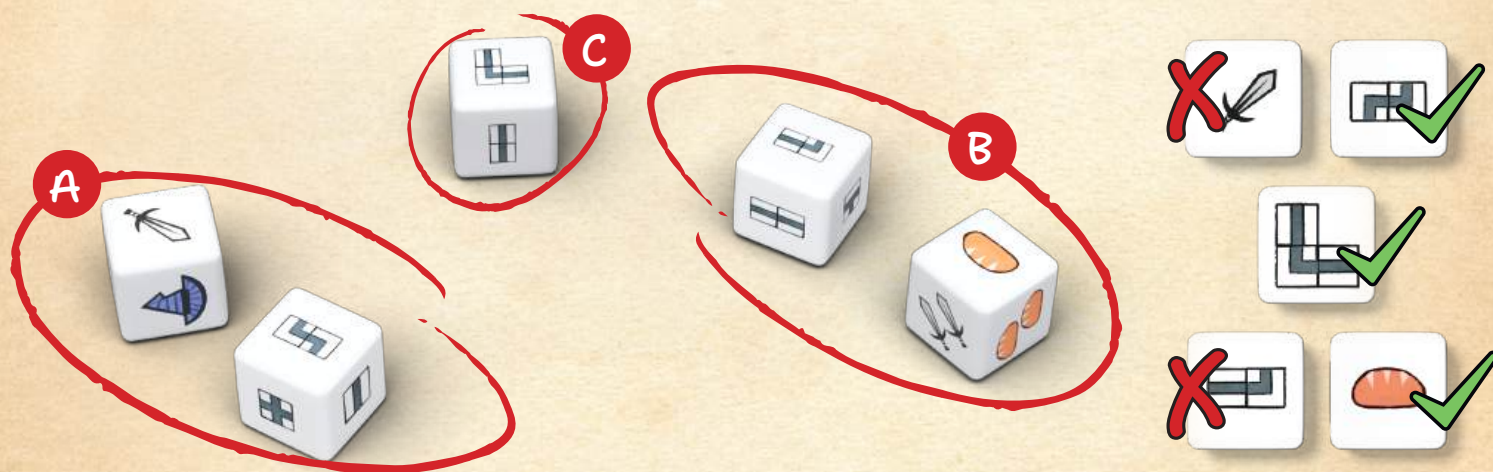
ROZGRYWKA SOLO

Rozgrywka przebiega według takich samych zasad jak rozgrywka wieloosobowa z 2 wyjątkami. Dotyczą one wyboru kości w każdej rundzie i warunku końca gry.

Rozgrywka

W każdej rundzie rzuć 5 białymi kośćmi podróży i pogrupuj je w 3 zestawy (2 kości, 1 kość, 2 kości) w zależności od tego, jak upadły na stół. Dwie kości, które upadły najbardziej z lewej, stanowią zestaw **A**. Dwie kości, które upadły najbardziej z prawej, stanowią zestaw **B**. Środkowa kość tworzy zestaw **C**.

W każdej rundzie weźmiesz 3 kości – po 1 kość z każdego zestawu. Możesz ich użyć w dowolnej kolejności.



Przykład. Wybierasz 1 kość z zestawu po lewej, a drugą odkładasz na bok (będzie potrzebna dopiero do rzutu w następnej rundzie). Wybierasz 1 kość z zestawu po prawej, a drugą odkładasz na bok (będzie potrzebna do rzutu dopiero w następnej rundzie). Następnie bierzesz kość znajdującą się pośrodku.

Gdy użyjesz 3. kości, przesun żeton Bilba na następne pole na torze rund. Jeśli rozgrywka jeszcze się nie skończyła, zbierz 5 białych kości podróży i ponownie nimi rzuć.

Chwała

Na początku rund 3, 5, 7, 9, 11 i 13, zanim rzucisz kośćmi, zamaluj 1 z niezdojanych symboli chwały, jeśli są takie na mapie. Nie możesz już zdobyć tych punktów chwały.

Dodatkowy warunek końca gry

Przygoda kończy się, gdy spełnisz wskazany warunek końca gry albo gdy rozegrasz określoną liczbę rund. Limity rund dla poszczególnych przygód są podane na następnej stronie.

Gdy przygoda dobiegnie końca, policz punkty zgodnie ze standardowymi zasadami. Dodatkowo otrzymujesz 20 punktów, jeśli udało Ci się spełnić warunek końca gry (tj. nie wyczerpał się limit rund).

Jeśli chcesz większego wyzwania, możesz zagrać w trybie trudnym (zob. str. 24-28). Jeśli w trybie trudnym uda Ci się spełnić warunek końca gry wskazany dla danej przygody, dodatkowo otrzymasz 50 punktów (zamiast 20).

TOR RUND

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

Przygoda 1

Limit rund: 8



Przygoda 2

Limit rund: 8



Przygoda 3

Limit rund: 8

Rozpatrz efekt czarnej kości przed użyciem białych kości podróży.



Przygoda 4

Limit rund: 8

W każdej rundzie rzuć czarną kością i wybierz 2 kształty odpowiadające liczbie wskazanej na kości albo dowolnej niższej liczbie. Mogą być różne albo takie same. Zamaluj obydwa kształty na arkuszu punktacji i narysuj je na mapie. Przesuń żeton Bilba na torze rund przed kolejnym rzutem kością.

W każdej rundzie możesz narysować maksymalnie 2 kształty bonusowe. Pozostałe przepadają.



Przygoda 5

Limit rund: 9

Rozpatrz efekt czarnej kości przed użyciem białych kości podróży.



Przygoda 6

Limit rund: 7

W każdej rundzie rzuć czarną kością i wybierz 2 kształty odpowiadające liczbie wskazanej na kości albo dowolnej niższej liczbie. Mogą być różne albo takie same. Zamaluj obydwa kształty na arkuszu punktacji i narysuj je na mapie. Przesuń żeton Bilba na torze rund przed kolejnym rzutem kością.

Indywidualne rzuty czarną kością wykonaj dopiero po narysowaniu obydwu kształtów wynikających ze standardowego rzutu.



Przygoda 7

Limit rund: 9

Możesz użyć zasady „ruch za chleb” za każdym razem, gdy narysujesz szlak, a nie tylko raz na rundę.



Przygoda 8

Limit rund: 13

Jeśli zakończysz przygodę dzięki zaznaczeniu wszystkich łodzi, otrzymasz 20 punktów. Jeśli natomiast pokonasz Smauga, otrzymasz 50 punktów. Możesz użyć zasady „ruch za chleb” za każdym razem, gdy narysujesz szlak, a nie tylko raz na rundę.



TWÓRCY

Autor gry:

Reiner Knizia

Rozwój gry:

Bryan Bornmueller, Marceline Leiman

Opracowanie trybu solo:

Reiner Knizia, Marceline Leiman

Ilustracje:

Lorenzo Colangeli

Ilustracja na pudełku:

Lorenzo Colangeli

Renderowanie 3D:

Jon „Jags” Nee

Projekt graficzny:

Matt Paquette, Randy Delven, Jay Hernishin,
Tony Mastrangeli

Dyrektor kreatywna:

Bree Woodward

Dyrektor artystyczny:

Matt Paquette

Produkcja:

Guadalupe Gonzalez, Ellie Gentry

Redakcja wersji angielskiej:

Dan Varrette

Teksty techniczne:

Aaron Beedle

Tekst:

Bree Woodward

Marketing:

Krystal Rose, Preston Wing

Szef studia:

Mike Hummel

Zespół Office Dog:

Bryan Bornmueller, Randy Delven, Kevin Ellenburg,
Ellie Gentry, Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin, Mike
Hummel, Krystal Rose, Preston Wing, Bree Woodward,
Jorge Zhang

Specjalne podziękowania autora:

Reiner Knizia dziękuje wszystkim testerom, którzy
przyczynili się do zaprojektowania i opracowania gry,
a w szczególności następującym osobom: Anne
i Sebastian Dippl, Benedikt Trumpp, Peter Wimmer.

Specjalne podziękowania wydawcy:

Justin Anger, Michael Blomberg, Teresa Dery, Halley
Feil, Emily Frenchik, Thomas Gallecier, Laura Huls,
Austin Litzler, Ellen Pahr, Luke Peterschmidt, Alex Schlee,
Jacinda Wilson

Asmodee North America - licencje:**Szefowa działu licencji:**

Ariel Didier

Zatwierdzanie licencji:

Kaitlin Souza

Koordynatorzy licencji:

Emerald Thompson, Kira Hartke

Testerzy wersji angielskiej:

Danny Banks, Holly Chong, Thomas Gallecier,
Henry Geddes, Laura Huls, Michelle Kim, Craig Laing,
Marceline Leiman, Karen Mayers, Matt Saddoris, Kevin
Van Sloun, Alex Werner-Adkins, Jonathan Westfall

Tłumaczenie:

Agnieszka Chrzanowska

Redakcja:

zespół Rebel

rebel

OFFICE DOG™

MIDDLE-EARTH™ ENTERPRISES

© 2025 Middle-earth Enterprises, LLC. The Hobbit, The Lord of the Rings, and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of Middle-earth Enterprises, LLC under license to Office Dog. Office Dog, 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113, USA, 1-651-639-1905. Office Dog is a TM of Office Dog. All Rights Reserved.

UWAGA! Przedstawione elementy mogą się nieznacznie różnić kolorami od tych zawartych w pudełku.

Cytaty występujące w grze zostały zaczerpnięte z powieści *Hobbit, czyli tam i z powrotem* J.R.R. Tolkiena w przekładzie Marii Skibniewskiej i z wierszami w przekładzie Włodzimierza Lewika.

Game Design ©Dr. Reiner Knizia, 2025. All rights reserved.

- *Bardzo przyzwoity hobbit z ciebie,
panie Baggins, i ogromnie cię lubię, ale mimo wszystko
jesteś tylko skromną, małą osobką na bardzo wielkim świecie.*

- *Całe szczęście!* - roześmiał się Bilbo, podając mu puszkę z tytoniem.

J.R.R. Tolkien, *Hobbit, czyli tam i z powrotem*

Koniec

