

Lo
HOBBIT™
La Riconquista
 del Tesoro™



UN GIOCO DI REINER KNIZIA

Lo HOBBIT™ La Riconquista del Tesoro™

Un gioco di dadi ricco di avventure ideato da
Reiner Knizia per 1-4 giocatori da 30 minuti per parte

*In una caverna sotto terra viveva uno hobbit.
Non era una caverna brutta, sporca, umida,
piena di resti di vermi e trasudo fetido, e
neanche una caverna arida, spoglia, sabbiosa,
con dentro niente per sedersi o da mangiare:
era una caverna hobbit, cioè comodissima.*

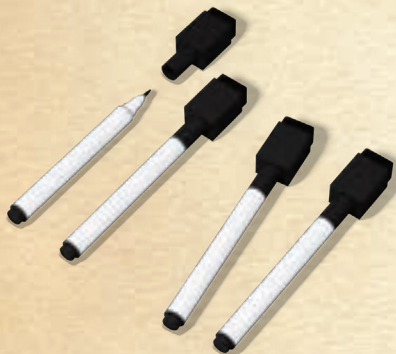
-Lo Hobbit, J. R. R. Tolkien

Contenuto

1 Dado Nero a 12 Facce
(numerate da 1 a 12)



4 Pennarelli Cancellabili



4 Guide all'Avventura



30 Segnalini Pane
(20 da 1 e 10 da 5)



30 Segnalini Spada
(20 da 1 e 10 da 5)



19 Segnalini Pigna
(usati solo nella Parte 5)



1 Segnalino Solitario
(usato solo nella Modalità in
Solitario - vedi a pag. 29)



5 Dadi Viaggio Bianchi
(con i seguenti simboli)



Dado 1	Dado 2	Dado 3	Dado 4	Dado 5

SEGNAPUNTI

MAPPA



- 1 Storia
- 4 Promemoria di Fine Partita
- 7 Riquadri Punteggio e Punteggi Massimi per Riga
- 2 Progresso dell'Avventura
- 5 Azioni Magia
- 8 Promemoria delle Regole
- 3 Righe Punteggio
- 6 Azioni Scassinatore
- 9 Mappa

SCELTA DELL'AVVENTURA

Questo gioco offre 8 diverse avventure basate sul romanzo *Lo Hobbit* di J. R. R. Tolkien. Ogni parte è giocabile in maniera indipendente. Per le prime partite, si consiglia di giocare le parti in ordine.

Ogni giocatore prende una guida all'avventura e un pennarello, poi tutti i giocatori decidono insieme quale parte giocare. Tutti i giocatori vanno alla pagina corrispondente della propria guida all'avventura. Questo regolamento contiene le regole specifiche e una lista dei componenti usati per ogni parte.

INDICE

Parte 1 - Una Riunione Inaspettata	8-9
Parte 2 - Abbacchio Arrosto	10-11
Parte 3 - In Salita e in Discesa	12-13
Parte 4 - Indovinelli nell'Oscurità	14-15
Parte 5 - Dalla Padella alla Brace	16-17
Parte 6 - Sentiero Oscuro Attraverso Bosco Atro	18-19
Parte 7 - Sulla Soglia	20-21
Parte 8 - Acqua e Fuoco	22-23
Modalità Difficile	24-28
Modalità in Solitario	29-30
Riconoscimenti	31

SVOLGIMENTO

Selezionare casualmente il primo giocatore (oppure, in linea con le usanze degli Hobbit e dei Nani, il giocatore più basso sarà il primo giocatore).

Il primo giocatore tira i 5 dadi viaggio bianchi al centro del tavolo e svolge il primo turno scegliendo 1 dei dadi dal centro e avvicinandoselo. Poi usa immediatamente il dado scelto nella sua guida all'avventura (come descritto a seguire).

La partita procede in senso orario. Ogni giocatore sceglie 1 dei dadi rimanenti al centro del tavolo e se lo avvicina, poi usa immediatamente il dado scelto per effettuare un'azione nella sua guida all'avventura.

In una partita a 2 giocatori, il primo giocatore prenderà 3 dadi mentre l'altro giocatore ne prenderà 2. In una partita a 3 giocatori, il primo e il secondo giocatore prenderanno 2 dadi ciascuno, mentre l'ultimo giocatore ne prenderà 1. In una partita a 4 giocatori, il primo giocatore prenderà 2 dadi, mentre tutti gli altri prenderanno 1 dado ciascuno.

Dopo che l'ultimo dado è stato preso dal centro, il giocatore successivo a svolgere un turno diventa il primo giocatore per il round successivo. Il nuovo primo giocatore raccoglie tutti i dadi e li tira al centro del tavolo, poi inizia il round successivo prendendo 1 dei 5 dadi.

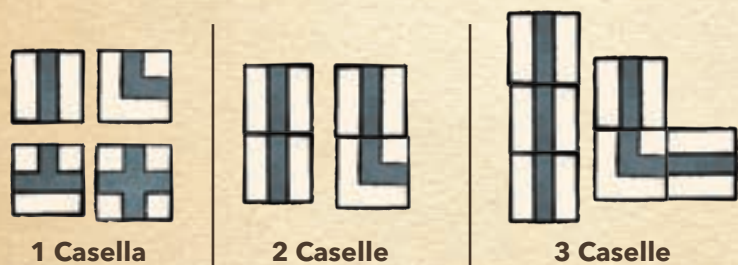
La partita procede in questo modo finché i giocatori non raggiungono la fine dell'avventura. Vince il giocatore con il maggior numero di punti.

Esempio di Svolgimento con 4 Giocatori:



AZIONI SENTIERO

Tre dei dadi viaggio bianchi consentono ai giocatori di disegnare sentieri sulla propria mappa. Quando un giocatore usa 1 di questi dadi, disegna il sentiero indicato sulla sua mappa. Questi dadi mostrano delle diverse sezioni di sentiero in una griglia di quadrati. La sezione di sentiero può estendersi per 1, 2 o 3 caselle:



Le regole specifiche di ogni avventura indicheranno dove i giocatori dovranno iniziare a disegnare i sentieri sulla propria mappa.

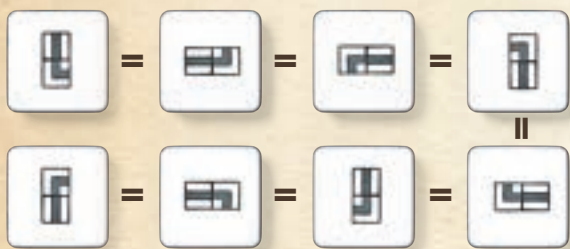
I giocatori possono disegnare un sentiero collegandolo a una casella di partenza, toccando 1 dei sentieri disegnati in precedenza oppure incrociando 1 dei sentieri disegnati in precedenza. È necessario disegnare l'intera forma del sentiero mostrata sul dado.



Esempio Parte 1: Il giocatore seleziona il dado che mostra un sentiero da 1 casella. Il giocatore può far partire il suo sentiero da Gandalf o da un qualsiasi Nano, incluso Thorin. Il giocatore decide di disegnare il suo sentiero partendo da un Nano, copiando il sentiero dal dado nel quadrato sulla sua mappa.

AZIONI SENTIERO (CONTINUA)

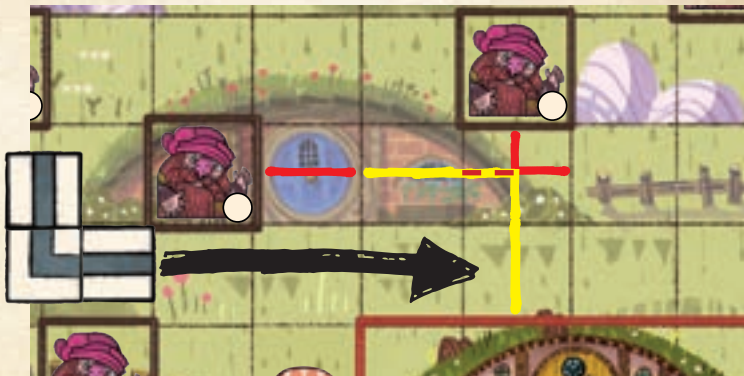
I giocatori possono ruotare e/o specchiare la sezione di sentiero come desiderano.



Esempio: È possibile ruotare e/o specchiare questo dado in uno qualsiasi di questi modi.

I giocatori possono disegnare i sentieri nelle caselle in cui hanno disegnato sentieri in precedenza per combinare i sentieri oppure estendere i sentieri in nuove direzioni e possono disegnare liberamente sopra qualsiasi parte dei sentieri disegnati in precedenza (anche se tutti i sentieri precedenti rimangono), cercando di tenere ordinato il

proprio disegno e vicino al centro di ogni casella per evitare confusione.

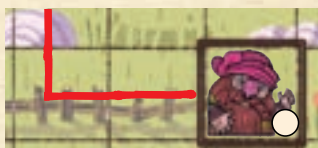


Esempio Parte 1: Il giocatore seleziona il dado indicato nel proprio turno. Aggiunge il sentiero a un sentiero (rosso) disegnato in precedenza sulla sua mappa. Sceglie di ruotare il sentiero (la nuova linea gialla) prima di aggiungerlo.

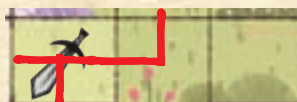
I sentieri interagiscono con le caselle sulla mappa in 2 modi differenti: *collegandosi a una casella ed entrando in una casella.*

Un giocatore si **collega** a una casella se disegna il suo sentiero in maniera che tocchi il bordo della casella.

Un giocatore **entra** in una casella se disegna il suo sentiero dentro la casella. Quando un giocatore entra per la prima volta in una casella che mostra una risorsa (come spada, pane o cappello), ottiene quella risorsa immediatamente (vedi a pag. 6).

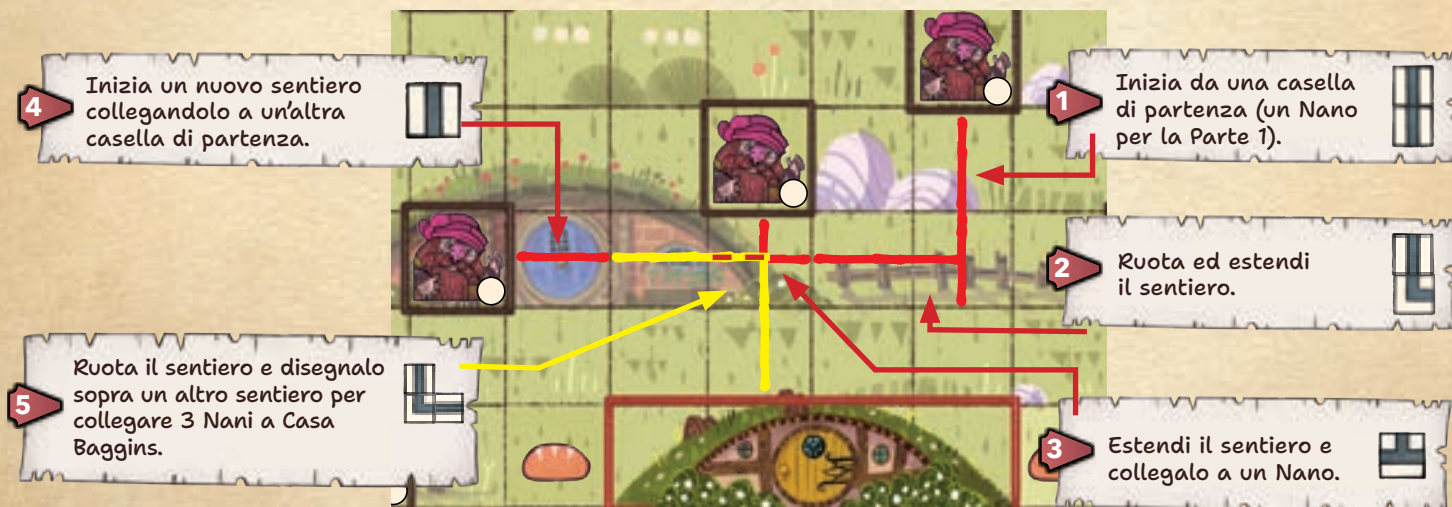


Il giocatore ha collegato un Nano.



Il giocatore è entrato in queste caselle (e raccoglie una spada).

I giocatori non possono **mai** entrare nelle caselle che hanno una linea spessa che le delimita.



Esempio Parte 1: Il giocatore prende i dadi indicati nel corso di 5 turni.

AZIONI RISORSA

Due dei dadi viaggio bianchi consentono di ottenere risorse. Questi dadi mostrano 1 o 2 simboli spada, pane o cappello. Quando i giocatori usano questi dadi, raccolgono i segnalini corrispondenti oppure li segnano sul proprio segnapunti, a seconda dell'avventura. I giocatori possono raccogliere risorse anche dalla mappa (vedi a pag. 5 per i dettagli).

Pane e Spada

Raccogliere i Segnalini: Conservare tutti i segnalini raccolti visibili accanto alla propria guida all'avventura, in modo che gli altri giocatori posano vedere facilmente i segnalini posseduti.

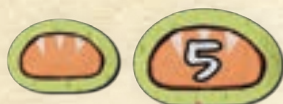
Contrassegnare le Risorse: Quando l'avventura indica di contrassegnare delle risorse sul proprio segnapunti (come il pane nella Parte 1), riempire 1 cerchio nel punto indicato sul proprio segnapunti ogni volta che quella risorsa viene ottenuta.



1 Spada / 2 Spade



1 Pane / 2 Pani



Segnalini di Valore 1/ di Valore 5



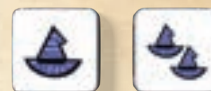
Esempio Parte 1: Il giocatore contrassegna il suo primo pane.

Azioni Magia

Quando un giocatore usa un dado che mostra dei cappelli da Mago, riceve aiuto dal Mago Gandalf e riempie immediatamente 1 dei riquadri che mostrano un cappello sul suo segnapunti per ogni cappello ottenuto.



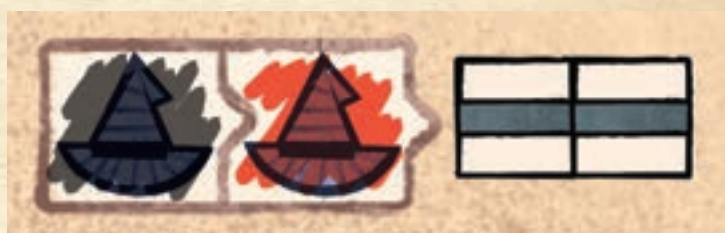
Il giocatore può riempire questi riquadri in qualsiasi ordine. Se ci sono più simboli cappello associati a un'azione magia, non deve necessariamente riempire tutti i riquadri in un turno.



1 Cappello / 2 Cappelli

Quando un giocatore ha riempito tutti i riquadri accanto a un'azione magia, la sblocca e deve usarla immediatamente. Alcune azioni magia richiedono di riempire solo 1 riquadro per essere sbloccate, altre richiedono di riempire 2 o 3 riquadri.

Ogni azione magia può essere usata 1 sola volta. Se un giocatore ottiene un sentiero da un'azione magia, lo disegna seguendo le stesse regole di quando ottiene un sentiero da un dado.



Esempio: In un turno precedente, il giocatore ha riempito 1 riquadro cappello. In questo turno, riempie il secondo riquadro cappello (mostrato in rosso) e disegna immediatamente una linea da 2 caselle sulla sua mappa.



Eccezione: Quando un giocatore usa un dado che mostra 2 cappelli da Mago, deve applicare entrambi i cappelli alla stessa azione magia. **Non può** dividere i 2 cappelli per sbloccare 2 diverse azioni magia. Se sblocca un'azione che richiede 1 solo cappello, il secondo cappello viene sprecato.

Azioni Scassinatore



Nella porzione in basso a destra del segnapunti, c'è una sezione che mostra dei simboli dado che rappresentano gli aiuti di Bilbo al gruppo. Dopo aver scelto un dado, il giocatore può ignorare il simbolo mostrato dal dado e riempire invece 1 qualsiasi dei simboli dado.

Alcune azioni scassinatore richiedono di riempire solo 1 simbolo dado per essere sbloccate, altre richiedono di riempire 2 simboli dado. Quando un giocatore sblocca un'azione scassinatore, la applica immediatamente. Non può conservarla per un secondo momento. Ogni azione scassinatore può essere usata 1 sola volta.



Esempio: Il giocatore seleziona questo dado viaggio bianco che mostra un simbolo sentiero. Invece di disegnare il sentiero, decide di riempire un simbolo dado sul suo segnapunti e ottenere invece 1 spada.

Modalità Difficile: Se i giocatori desiderano una sfida più ardua, possono consultare le pagine 24-28 per i dettagli su come aumentare la difficoltà di un'avventura per alcuni o per tutti i giocatori.

LA FINE DI UN'AVVENTURA



Ogni parte ha 1 o più condizioni di fine partita indicate da una spunta verde e annotate nelle regole dell'avventura. Quando un giocatore soddisfa una condizione di fine partita, l'avventura si interrompe immediatamente, ignorando eventuali dadi rimasti al centro del tavolo.

Ogni giocatore poi registra sul suo segnapunti i punti che ha guadagnato, usando le linee sul lato destro per registrare i totali di riga, poi sommando questi totali di riga per il punteggio totale.

Il giocatore con il punteggio totale più alto diventa il campione dell'avventura. In caso di pareggio, quei giocatori condividono la vittoria.



Promemoria: Non gira tutto attorno alla vittoria, anche se avidità ed egoismo sono ben conosciuti tra i Nani.

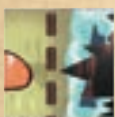
ALTRE REGOLE



Gloria: Ogni parte include delle ricompense per compiti completati prima degli altri giocatori, indicate da punti inseriti in un simbolo a forma di sole dorato. Il primo

giocatore a completare il compito riceverà i punti gloria. Quel giocatore cercherà i punti sulla sua mappa, mentre tutti gli altri riempiranno il simbolo gloria sulla loro mappa, dato che non potranno più guadagnare quei punti.

Ogni avventura indica cosa i giocatori dovranno fare per guadagnare la gloria. Tutti i punti gloria guadagnati andranno sommati al punteggio del giocatore alla fine dell'avventura.



Regioni: Alcune mappe (non nella Parte 1) sono divise in regioni. Non appena un giocatore disegna il suo sentiero entrando in una casella di una nuova regione, non può più disegnare

alcuna sezione di sentiero nella regione precedente. Le regole di ogni avventura indicheranno le eventuali regioni.

QUASI PRONTI PER GIOCARCI!

Nelle pagine seguenti, sono disponibili le regole specifiche per l'avventura che i giocatori hanno scelto di giocare.

PARTE 1 - UNA RIUNIONE INASPETTATA



- 1 Tracciato Punteggio Nano
- 2 Tracciato Punteggio Pane
- 3 Thorin (Partenza)
- 4 Gandalf (Partenza)
- 5 Nano (Partenza)
- 6 Casa Baggins (Arrivo)

Obiettivo

Collegare gli ospiti a Casa Baggins e sfamarli al loro arrivo. Assicurarsi di radunare spade in preparazione dei pericoli futuri.

Componenti Usati



5 Dadi Viaggio Bianchi

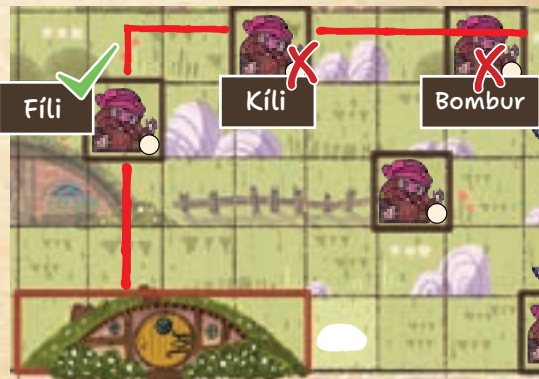


Segnalini Spada

(Nota: I segnalini pane e il dado nero a 12 facce non sono usati in questa avventura.)

Inizio del Sentiero

Far partire i sentieri da uno qualsiasi degli ospiti, inclusi Gandalf, Thorin e gli altri 12 Nani. Continuare i sentieri finché non vengono collegati a Casa Baggins.



Promemoria: I sentieri non si collegano attraverso una casella che raffigura un ospite. Non è possibile disegnare sentieri in quelle caselle.

Esempio: Fili è collegato a Casa Baggins, mentre Kili no. Non è possibile disegnare in una casella con un bordo spesso, come la casella di Bombur.

Fine dell'Avventura



L'avventura termina immediatamente quando un giocatore collega a Casa Baggins i 12 Nani (non contando Thorin). Thorin e Gandalf non hanno impatto sulla fine dell'avventura.



REGOLE SPECIFICHE

Preparare il Banchetto: Quando si ottiene del pane, contrassegnarlo sul proprio segnapunti, a partire dal simbolo pane non contrassegnato più a sinistra.

In alternativa, è possibile contrassegnare i simboli pane sotto Thorin o Gandalf. (Non è necessario contrassegnare tutti quelli sotto i Nani prima di contrassegnarli sotto Thorin o Gandalf.)

Se tutti i simboli pane sono stati contrassegnati, non ci sono ulteriori usi per il pane.



Esempio: Il giocatore ha raccolto 3 pani. Sceglie di contrassegnare i primi 2 simboli pane sotto i Nani e di contrassegnarne 1 sotto Gandalf.

Gli Ospiti Arrivano a Casa Baggins: Quando un sentiero collega un ospite Nano (escluso Thorin) a Casa Baggins, effettuare quanto segue:



- ♣ Contrassegnare la casella Nano collegata sulla mappa.
- ♣ Contrassegnare il simbolo Nano non contrassegnato più a sinistra sul proprio segnapunti. Poi cerchiare i punti sotto al simbolo Nano.
- ♣ Se il simbolo pane sotto di esso è già contrassegnato, cerchiare i punti sotto al simbolo pane. Se il simbolo pane sotto di esso non è contrassegnato, riempire il riquadro punti sotto di esso (quei punti non saranno ottenuti).



Esempio (continua): Il giocatore completa un sentiero che fa arrivare 3 Nani a Casa Baggins. Contrassegna i primi 3 Nani da sinistra, cerchia i punti dei Nani, ottiene i punti per 2 pani e riempie il terzo simbolo pane (visto che non era contrassegnato). Riempie anche i punti sotto al terzo simbolo pane per indicare che non li otterrà.

Quando un sentiero collega Thorin o Gandalf a Casa Baggins, effettuare quanto segue:



- ♣ Contrassegnare la casella Thorin o Gandalf collegata sulla mappa.
- ♣ Contrassegnare il simbolo Thorin o Gandalf sul proprio segnapunti. Poi cerchiare i punti sotto questo simbolo.
- ♣ Se **entrambi** i simboli pane sotto di esso sono già contrassegnati, cerchiare anche i punti sotto ai simboli pane. Se i simboli pane non sono contrassegnati entrambi, riempire il riquadro punti sotto di esso (quei punti non saranno ottenuti).
- ♣ Il primo giocatore a collegare Gandalf e il primo giocatore a collegare Thorin guadagnano 2 punti gloria ciascuno (vedi a pag. 7).



Nota: Se un giocatore raccoglie del pane da un sentiero, contrassegnarlo prima di contrassegnare eventuali ospiti collegati.



Radunare Spade: Quando un giocatore riceve delle spade, raccoglie il numero corrispondente di segnalini spada e li conserva finché non si calcola il punteggio alla fine dell'avventura.

Calcolo del Punteggio

Prima Riga: Ogni giocatore somma i punti di tutti gli ospiti collegati a Casa Baggins con i valori in punti cerchiati (Nani, Thorin e Gandalf).

Seconda Riga: Ogni giocatore somma i punti di tutti gli ospiti che hanno ricevuto del pane quando sono arrivati (i valori in punti cerchiati).

Terza Riga: Ogni giocatore conta il numero di segnalini spada che ha raccolto e cerchia il valore corrispondente. Registra inoltre eventuali punti dalla gloria e li somma.

Il totale di punti di queste 3 righe è il punteggio finale del giocatore.

PARTE 2 - ABBACCHIO ARROSTO



- 1

Punteggio Caselle Pericolose
- 3

Casella Pericolosa
- 5

Gran Burrone (Arrivo)
- 2

Casa Baggins (Partenza)
- 4

Caselle Invalicabili
- 6

Divisore di Regione

Obiettivo

Disegnare il sentiero del proprio viaggio evitando le caselle pericolose. Raccogliere le spade per distrarre i 3 Troll, poi entrare nelle caselle con le pietre bianche prima di raggiungere Gran Burrone. Assicurarsi di conservare molte provviste sui pony.

Componenti Usati

-  5 Dadi Viaggio Bianchi
-  Segnalini Spada
-  Segnalini Pane

(Nota: Il dado nero a 12 facce non è usato in questa avventura.)

Inizio del Sentiero

Far partire i sentieri da una qualsiasi casella che tocca Casa Baggins nell'angolo in alto a sinistra della mappa.



Regioni



Questa avventura ha 3 regioni separate da linee tratteggiate (vedi a pag. 7 per le regole sulle regioni). Il primo giocatore a entrare in ogni nuova regione otterrà 2 punti gloria.

Fine dell'Avventura

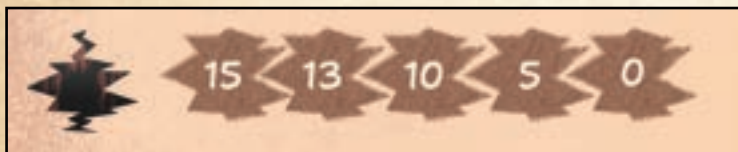


L'avventura termina immediatamente quando un giocatore collega Casa Baggins a Gran Burrone con il suo sentiero. Il giocatore che fa terminare l'avventura ottiene 2 punti gloria.

REGOLE SPECIFICHE



Caselle Pericolose: I giocatori possono entrare nelle caselle pericolose, ma ciò costerà punti. Ogni volta che il sentiero di un giocatore entra in una casella pericolosa, quel giocatore deve riempire il valore in punti non contrassegnato più alto nella sezione punteggio caselle pericolose del suo segnapunti.



Esempio: Se non entra in alcuna casella pericolosa durante l'avventura, il giocatore otterrà 15 punti alla fine dell'avventura. Se entra 1 volta in una casella pericolosa, ne otterrà 13. Se entra 2 volte in una casella pericolosa (la stessa casella o 2 caselle diverse), ne otterrà 10. Ne otterrà solo 5 se entra in una casella pericolosa una terza volta. Se entra in una casella pericolosa 4 o più volte, non otterrà alcun punto.



Troll: Le 4 caselle adiacenti a ogni Troll mostrano dei simboli spada spezzata. Ogni volta che il sentiero di un giocatore entra in una di queste caselle per la prima volta, quel giocatore deve rimettere nella riserva 1 suo segnalino spada. Se non possiede un segnalino spada, il giocatore non può entrare in quella casella. Dopo aver rimesso nella riserva il



segnalino spada, il giocatore contrassegna il simbolo spada spezzata sulla mappa e in seguito potrà disegnare di nuovo un sentiero in quella casella senza dover scartare un altro segnalino.

Quando viene contrassegnato il quarto simbolo spada spezzata attorno a un singolo Troll, il Troll si trasforma in pietra per essere stato distratto a sufficienza e il giocatore ne contrassegna la casella. Per ogni Troll, il primo giocatore che lo contrassegna guadagna 3 punti gloria.



Nota: Il sentiero non deve necessariamente collegarsi alla casella Troll, ma ha solo bisogno di entrare nella casella adiacente (non è inoltre possibile entrare in una casella Troll).

Azione Magia Speciale: Riempire i 3 simboli cappello con la spada spezzata consente al giocatore di contrassegnare qualsiasi spada spezzata accanto a un Troll ovunque sulla mappa (conta come essere entrati in quella casella ai fini di contrassegnare la casella Troll).



Tesoro dei Troll: Se il giocatore entra in questa casella, la contrassegna. Otterrà quei 5 punti bonus alla fine dell'avventura. Tutti i giocatori possono ottenere questi punti.



Pietre Bianche: Se il giocatore entra in una di queste caselle, la contrassegna. Otterrà dei punti per questo alla fine dell'avventura.

Calcolo del Punteggio

Prima Riga: Cerchiare il più alto valore in punti non contrassegnato nella sezione punteggio caselle pericolose, cerchiare i punti corrispondenti al numero dei Troll contrassegnati sulla propria mappa (per essere entrati nelle 4 caselle adiacenti) e cerchiare i punti corrispondenti al numero di caselle pietre bianche contrassegnate. Sommare questi 3 valori cerchiati.

Seconda Riga: Contare il numero di segnalini pane raccolti e il numero di segnalini spada non spesi, poi cerchiare i punti corrispondenti per ognuno. Registrare inoltre eventuali punti dalla gloria e dal tesoro dei Troll. Sommare tutti questi valori.

Il totale di punti di queste 2 righe è il punteggio finale del giocatore.

PARTE 3 - IN SALITA E IN DISCESA



- 1

Punteggio Caselle Tempesta
- 2

Casella Rifugio
- 3

Casella Tempesta
- 4

Gran Burrone (Partenza)
- 5

Caselle Invalicabili
- 6

Divisore di Regione
- 7

Vallata
- 8

Casella Strettoia
- 9

Goblin
- 10

Grande Goblin

Obiettivo

Disegnare velocemente il sentiero del viaggio evitando le caselle tempesta. Raccogliere il pane per immagazzinare scorte nella caverna. Raccogliere le spade per difendersi contro i Goblin. Cercare di sconfiggere il Grande Goblin con l'aiuto di Gandalf, poi collegare il proprio sentiero alla vallata per scappare.

Componenti Usati

- 5 Dadi Viaggio Bianchi
- Segnalini Spada
- Segnalini Pane
- Dado Nero a 12 Facce

Inizio del Sentiero

Far partire i sentieri da una qualsiasi casella che tocca Gran Burrone nell'angolo in basso a sinistra della mappa.



Regioni

Questa avventura ha 4 regioni separate da linee tratteggiate (vedi a pag. 7 per le regole sulle regioni). Il primo giocatore a entrare nella seconda regione guadagna 2 punti gloria.

Fine dell'Avventura

L'avventura termina immediatamente quando un giocatore collega Gran Burrone alla vallata nell'angolo in alto a destra. Il giocatore che fa terminare l'avventura guadagna 2 punti gloria.

REGOLE SPECIFICHE



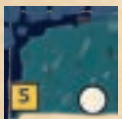
Tempeste in Arrivo: Ogni volta che il primo giocatore tira i dadi, tira i 5 dadi viaggio bianchi insieme al dado nero a 12 facce. Immediatamente dopo il tiro, tutti i giocatori devono riempire i 2 simboli nuvola che corrispondono al numero sul dado nero. Queste caselle diventano caselle tempesta.



Tempeste: Il giocatore può entrare nelle caselle tempesta (con i simboli nuvola riempiti), ma costerà punti. Ogni volta che entra in una casella tempesta, il giocatore deve contrassegnare il valore in punti non contrassegnato più alto nella sezione punteggio caselle tempesta del suo segnapunti (vedi Caselle Pericolose a pag. 11).

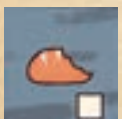


Nota: Entrare in una casella prima che diventi una casella tempesta non costa punti ed è possibile proseguire incolumi da lì. Dopo che tutti i giocatori sono entrati nella seconda regione, rimuovere il dado nero dal gioco e non tirarlo più.



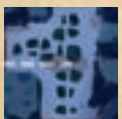
Trovare Rifugio: Se il giocatore entra nella casella nell'angolo in alto a sinistra della mappa (che vale 5 punti), contrassegnarla. Otterrà questi 5 punti bonus alla fine dell'avventura.

Tutti i giocatori possono ottenere questi punti.



Riposare nella Caverna: Tutte le caselle caverna mostrano un simbolo pane morsicato. Ogni volta che il giocatore entra in una di queste caselle per la prima volta, deve rimettere nella riserva

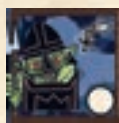
1 suo segnalino pane. Se non possiede un segnalino pane, non può entrare in quella casella. Dopo aver rimesso nella riserva il suo segnalino pane, contrassegnare la casella.



Strettoie: Nelle 2 regioni finali i giocatori dovranno difendersi dai Goblin nei tunnel. Queste regioni contengono delle caselle strettoia dove il sentiero non può andare in tutti e 4 i lati della casella. I giocatori dovranno usare sentieri adeguati a queste caselle strettoia. Se un giocatore ha un simbolo sentiero non adeguato, non può disegnarlo.



Esempio: I giocatori possono disegnare sentieri solo lungo i ciottoli per passare attraverso una casella o collegarsi a un Goblin. Se un sentiero si sovrappone alle pareti della caverna, non può essere usato.



Lottare contro i Goblin: Quando il suo sentiero si collega a una casella Goblin, il giocatore deve rimettere nella riserva 1 suo segnalino spada. Se non possiede un segnalino spada, non può effettuare tale collegamento. Dopo aver rimesso nella riserva il segnalino spada, contrassegnare la casella Goblin per indicare che questo Goblin è stato sconfitto (non è possibile entrare in una casella Goblin).



Combattere il Grande Goblin: Sul suo segnapunti, il giocatore può riempire i 3 simboli cappello per sbloccare il bastone di Gandalf. In qualsiasi momento successivo, il giocatore può collegare il suo sentiero al Grande Goblin per sconfiggerlo. Se lo fa, contrassegna la casella del Grande Goblin. Se non ha attivato il bastone di Gandalf, il giocatore non può effettuare questo collegamento.



Il primo giocatore a collegarsi al Grande Goblin ne guadagna la gloria, ma tutti i giocatori possono contribuire a sconfiggerlo collegandosi alla casella (non è possibile entrare nella casella Grande Goblin).



Azioni Scassinatore: Scegliere una risorsa pane, spada o cappello quando si effettua questa azione.

Calcolo del Punteggio

Prima Riga: Cerciare il più alto valore in punti non riempito nella sezione punteggio caselle tempesta, contare il numero di caselle pane morsicato contrassegnate nella seconda regione della propria mappa e cercare i punti corrispondenti, contare il numero di segnalini pane rimasti e cercare i punti corrispondenti. Sommare questi 3 valori cerchiati.

Seconda Riga: Contare il numero di caselle Goblin contrassegnate sul proprio sentiero e cercare i punti corrispondenti. Cerciare 10 punti se il proprio sentiero è collegato al Grande Goblin. Registrare inoltre eventuali punti dalla gloria e dal rifugio. Sommare tutti questi valori (i segnalini spada rimasti non hanno alcun valore).

Il totale di punti di queste 2 righe è il punteggio finale del giocatore.

PARTE 4 - INDOVINELLI NELL'OSCURITÀ



1 Forme

3 Bilbo (Partenza)

5 L'Unico Anello

2 Indovinello

4 Casella Acqua

6 Gollum

Obiettivo

Risolvere gli 8 indovinelli riempiendo le 4 caselle adiacenti a ogni casella indovinello. Mettere al sicuro l'Unico Anello riempiendo le 8 caselle attorno a esso. Cercare di riempire molte caselle acqua (dato che Bilbo non sa nuotare).

Componenti Usati

Dado Nero a 12 Facce

(In questa avventura non si usano altri dadi o segnalini.)

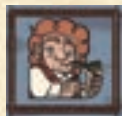
Variazione dello Svolgimento

Questa avventura si gioca in modo diverso rispetto alle precedenti avventure. Ogni round, un qualsiasi giocatore tira il dado nero a 12 facce che si applica a tutti i giocatori.

Il segnapunti mostra varie forme che possono coprire da 1 a 6 caselle. Ogni forma è relativa a un numero. Dopo ogni tiro di dado, selezionare 1 forma che corrisponde al numero ottenuto **oppure a un qualsiasi numero inferiore**. Poi disegnare la forma corrispondente riempiendo le caselle sulla mappa (è possibile ruotare e/o specchiare la forma). Ogni giocatore sceglie la forma indipendentemente dagli altri.

Dopo che tutti i giocatori hanno disegnato la propria forma, un altro giocatore tira il dado nero e un nuovo round ha inizio.

Inizio del Sentiero



Partire adiacenti a Bilbo a disegnare le forme.

Fine dell'Avventura



L'avventura termina quando un giocatore risolve tutti e 8 gli indovinelli. Tutti gli altri giocatori possono ancora svolgere il proprio turno usando il numero ottenuto dal tiro. L'Unico Anello è irrilevante per la fine dell'avventura.

REGOLE SPECIFICHE



Disegnare Forme: Prima di tutto, contrassegnare la forma selezionata nella griglia sul proprio segnapunti, riempiendo la forma libera più in alto nella colonna corrispondente. Dopo aver riempito la terza forma in una colonna, contrassegnare il fondo. Se una forma viene selezionata più di 3 volte, non ci sono ulteriori forme da riempire sul segnapunti (anche se è ancora possibile aggiungere quella forma alla propria mappa).

Poi riempire le caselle sulla mappa che compongono la forma selezionata. La prima casella riempita deve includere 1 delle 3 caselle adiacenti alla casella Bilbo. Successivamente, quando viene riempita ogni forma seguente, è necessario includere una casella adiacente a una casella precedentemente riempita. In altre parole, tutte le caselle riempite sulla mappa devono formare 1 gruppo collegato di caselle (nota: le caselle adiacenti non includono le caselle in diagonale).



Esempio: Il giocatore tira un 5 e sceglie di disegnare la forma 4, dato che può anche scegliere un qualsiasi numero inferiore a quello ottenuto dal tiro. Riempie sia il segnapunti che la mappa.



Non è possibile riempire alcuna casella che sia già riempita, inclusa la casella Bilbo, le 8 caselle indovinello, le 4 caselle che contengono l'Unico Anello e le caselle Gollum. Notare che queste caselle sono bloccate, pertanto non fanno parte del gruppo collegato di caselle riempite. È possibile riempire le caselle acqua.

Se si ottiene un 12 sul dado nero e un giocatore seleziona la forma 12, può riempire 6 caselle collegate qualsiasi (ovvero è possibile creare la propria forma da 6 caselle).



Se un giocatore riempie una casella che mostra una forma bonus, aggiunge la forma riempiendola sulla sua mappa (ma non nella griglia di forme sul suo segnapunti). Se nello stesso round riempie più di 1 casella che mostra una forma bonus, può usare solo 1 di queste forme bonus. Qualsiasi forma bonus rimasta dopo la prima è sprecata.



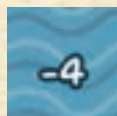
Risolvere indovinelli: Ci sono 8 indovinelli. Quando un giocatore riempie tutte e 4 le caselle adiacenti a una casella indovinello, ha risolto l'indovinello. Contrassegna l'indovinello sulla sua mappa (il primo giocatore a contrassegnare un indovinello ne guadagna la gloria).



Mettere al Sicuro l'Unico Anello: Quando un giocatore riempie tutte e 8 le caselle adiacenti a quelle che contengono l'Unico Anello, ha messo al sicuro l'Unico Anello. Contrassegna l'Unico Anello sulla sua mappa (il primo giocatore a mettere al sicuro l'Unico Anello ne guadagna la gloria).



Nota: Dato che tutti i giocatori svolgono il proprio turno nello stesso momento usando lo stesso numero ottenuto, più giocatori potrebbero essere i primi a risolvere un indovinello o a mettere al sicuro l'Unico Anello. Tutti questi giocatori guadagneranno la stessa gloria.



Caselle Acqua: Un giocatore può riempire le caselle acqua mentre disegna le forme. Alla fine dell'avventura, ogni casella acqua non riempita ridurrà il suo punteggio.

Calcolo del Punteggio

Prima Riga: Contare il numero di indovinelli contrassegnati e cerchiare i punti corrispondenti. Se il giocatore ha messo al sicuro l'Unico Anello, cerchiare i 20 punti. Contare il numero di colonne forma contrassegnate sul proprio segnapunti (dopo aver selezionato la stessa forma almeno 3 volte) e cerchiare i punti corrispondenti. Sommare tutti questi valori.

Seconda Riga: Sommare tutti i valori delle caselle acqua non riempite sulla propria mappa e registrarli come punti negativi. Registrare inoltre eventuali punti dalla gloria.

Il totale di punti di queste 2 righe è il punteggio finale del giocatore.



DALLA PADELLA ALLA BRACE

Sfuggita ai Goblin, la Compagnia deve ora affrontare i Warg affamati e le fiamme mortali e cerca di aggrapparsi alle cime degli alberi. Le pigne invocate saranno utili fino all'arrivo delle Grandi Aquile, che stanno giungendo al salvataggio.

PARTE 5

WARG
Diventa una casella bloccata quando si ottiene il numero corrispondente.

WARG
Diventa una casella bloccata quando si ottiene il numero corrispondente.

PERCORSO VOLO DELLE GRANDI AQUILE
Riempi un percorso volo delle Aquile ogni volta che ottieni una spada o un'Aquila. Puoi creare sentieri che li attraversano. I percorsi volo delle Aquile non bloccano il sentiero dalla vallata.

WARG
Diventa una casella bloccata quando si ottiene il numero corrispondente.

WARG
Diventa una casella bloccata quando si ottiene il numero corrispondente.

PERCORSO VOLO DELLE GRANDI AQUILE
Riempi un percorso volo delle Aquile ogni volta che ottieni una spada o un'Aquila. Puoi creare sentieri che li attraversano. I percorsi volo delle Aquile non bloccano il sentiero dalla vallata.

WARG
Diventa una casella bloccata quando si ottiene il numero corrispondente.

WARG
Diventa una casella bloccata quando si ottiene il numero corrispondente.

PERCORSO VOLO DELLE GRANDI AQUILE
Riempi un percorso volo delle Aquile ogni volta che ottieni una spada o un'Aquila. Puoi creare sentieri che li attraversano. I percorsi volo delle Aquile non bloccano il sentiero dalla vallata.

REGOLE SPECIFICHE



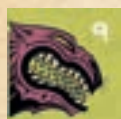
Attacco Warg: Come per la Parte 3, il primo giocatore di un round tira sempre i 5 dadi viaggio bianchi insieme al dado nero a 12 facce. Immediatamente dopo il tiro, tutti i giocatori devono riempire completamente le 2 caselle

Warg del numero ottenuto. Quelle caselle ora sono bloccate (non è possibile entrare in una casella bloccata).

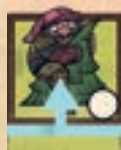


Pigne Infuocate: Dopo che è stato tirato il dado nero, è possibile evitare di riempire 1 delle caselle Warg corrispondenti rimettendo nella riserva 1 proprio segnalino pigna. Rimettendo

nella riserva 2 pigne, è possibile evitare di riempire entrambe le caselle Warg corrispondenti. Se in seguito sul dado nero compare nuovamente lo stesso numero, sarà necessario riempire le caselle Warg oppure rimettere nella riserva altre pigne.



Caselle Warg: È possibile entrare nelle caselle Warg prima che diventino bloccate, ed è possibile continuare un sentiero da lì in avanti anche se le caselle Warg vengono bloccate in seguito.



Nani sugli Alberi: I Nani stanno correndo dalla vallata verso i pini. Quando un giocatore collega il suo sentiero a una casella pino, contrassegna il Nano (o Gandalf) sulla casella (notare che non è possibile entrare in una casella pino e il proprio sentiero non si collega attraverso di essa).



Percorsi Volo delle Grandi Aquile: Ogni volta che un giocatore riceve una spada o un'Aquila, fa avanzare le Aquile: sceglie 1 dei 3 percorsi volo e lo riempie fino alla freccia sulla casella pino successiva, avanzando da destra verso sinistra.

Le caselle Warg bloccate non bloccano i percorsi volo delle Aquile. Un Nano (o Gandalf) contrassegnato su una casella pino e collegato al percorso volo è finalmente in salvo. È irrilevante l'ordine con cui la casella viene collegata al sentiero e al percorso volo. Per ogni percorso volo, il primo giocatore a completarne uno guadagna la sua gloria).



Se un giocatore ha già completato tutti e 3 i percorsi volo, non ci sono ulteriori usi per le spade e le Aquile.



Salvare Gandalf: Dopo che Gandalf è stato salvato (ovvero collegato al sentiero dalla vallata e al percorso volo delle Grandi Aquile) da un qualsiasi giocatore, rimuovere dal gioco il dado nero e non tirarlo più. Non appariranno più Warg (il primo giocatore a salvare Gandalf guadagna la sua gloria).



Nido: Se un giocatore entra nella casella con il nido da 5 punti sul lato destro della mappa, la contrassegna. Ottiene quei 5 punti bonus alla fine dell'avventura. Tutti i giocatori possono ottenere quei punti.

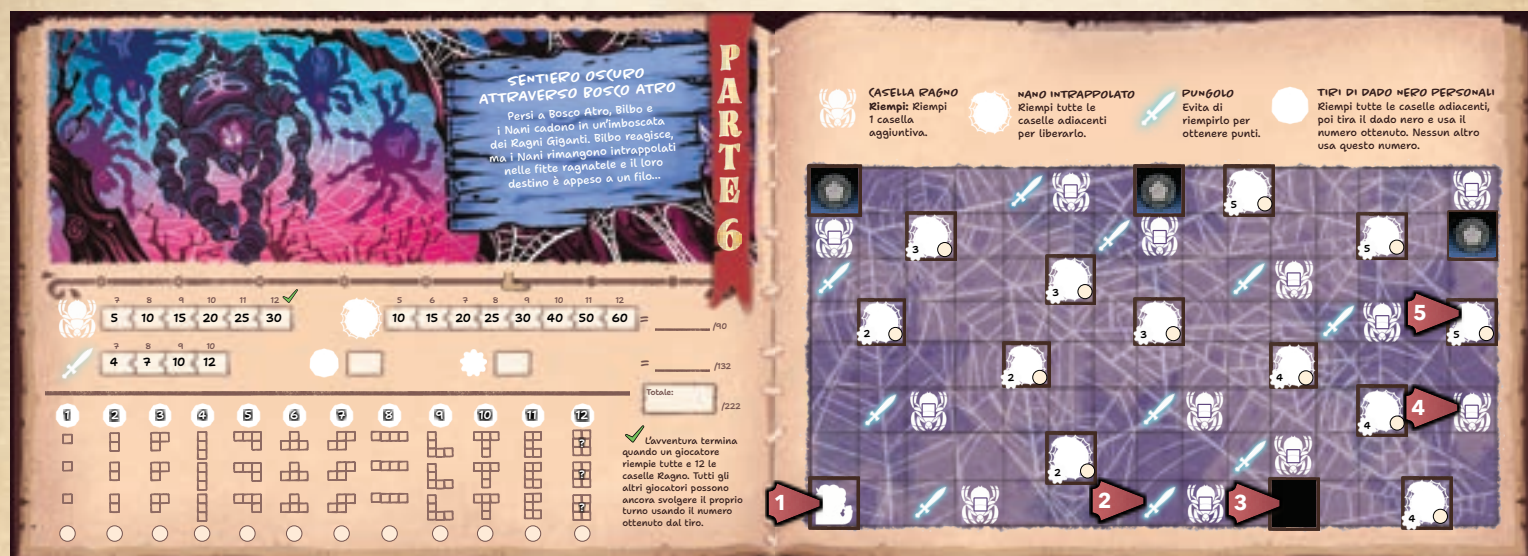
Calcolo del Punteggio

Prima Riga: Contare il numero di Nani che hanno raggiunto i pini per averli collegati al sentiero dalla vallata e cerchiare i punti corrispondenti. Poi contare il numero di Nani salvati per averli collegati sia al sentiero dalla vallata che ai percorsi volo delle Grandi Aquile e cerchiare i punti corrispondenti. Sommare questi 2 valori.

Seconda Riga: Contare il numero di segnalini pigna non spesi e cerchiare i punti corrispondenti. Contrassegnare 10 punti per aver salvato Gandalf, se è stato fatto. Registrare inoltre eventuali punti dalla gloria e dal nido. Sommare tutti questi punti.

Il totale di punti di queste 2 righe è il punteggio finale del giocatore.

PARTE 6 - SENTIERO OSCURO ATTRAVERSO BOSCO ATRO



1 Bilbo (Partenza)

3 Tiro Personale

5 Bozzolo di Ragnatele

2 Pungolo

4 Casella Ragno

Obiettivo

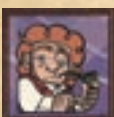
Riempire le caselle Ragno e liberare i 12 Nani intrappolati riempiendo tutte e 4 le caselle adiacenti a ogni casella bozzolo di ragnatele. Cercare di non riempire le caselle spada in modo che Bilbo possa usare al meglio la sua spada, Pungolo.

Componenti Usati

 Dado Nero a 12 Facce

(Non si useranno altri dadi né altri segnalini in questa avventura.)

Inizio del Sentiero



Partire disegnando le forme adiacenti a Bilbo.

Fine dell'Avventura



L'avventura termina quando un giocatore riempie tutte e 12 le caselle Ragno. Tutti gli altri giocatori possono ancora svolgere il proprio turno usando il numero ottenuto dal tiro. I bozzoli di ragnatele sono irrilevanti per la fine dell'avventura.

Variazione dello Svolgimento



Come per la Parte 4, ogni round un qualsiasi giocatore tira il dado nero a 12 facce, che poi si applica a tutti i giocatori.

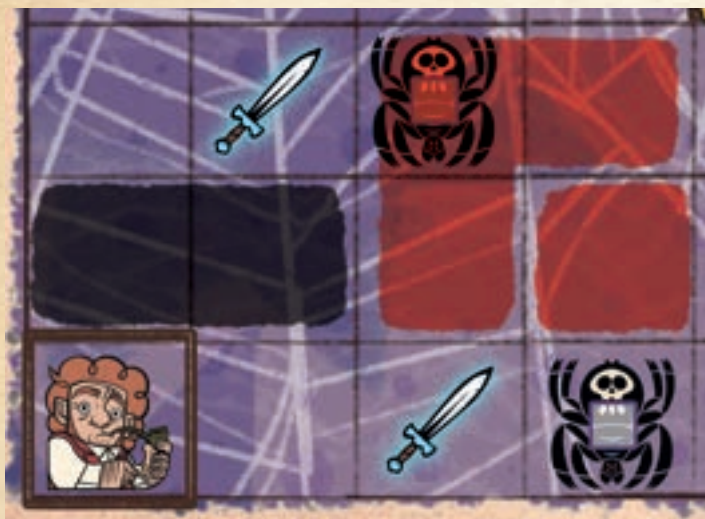
Il segnapunti mostra varie forme che possono coprire da 1 a 6 caselle. Ogni forma corrisponde a un numero. Dopo ogni tiro di dado, selezionare 1 forma che corrisponde al numero ottenuto **oppure a un qualsiasi numero inferiore**. Disegnare poi la forma corrispondente riempiendo le caselle sulla mappa (è possibile ruotare e/o specchiare la forma) (vedi a pag. 14). Non è possibile disegnare sui Nani, su Bilbo o sulle caselle tiro personale.

Dopo che tutti i giocatori hanno disegnato la propria forma, un altro giocatore tira il dado nero e un nuovo round ha inizio.

REGOLE SPECIFICHE



Caselle Ragno: Quando un giocatore riempie una casella Ragno, riempie anche 1 forma bonus sulla sua mappa (ma non nella griglia di forme sul suo segnapunti). Se riempie più di 1 casella Ragno nello stesso round, riempie anche tutte le forme bonus (non si perde alcun bonus).



Esempio: Il giocatore ha precedentemente disegnato la forma nera. Ottiene un 5 col dado nero a 12 facce, e il giocatore sceglie di disegnare la forma 3. Il giocatore riempie 1 forma bonus.

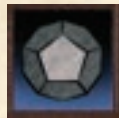


Liberare i Nani: Quando un giocatore riempie tutte le caselle adiacenti a una casella bozzolo di ragnatele, ha liberato un Nano. Contrassegnare la casella bozzolo di ragnatele.

Se è il primo giocatore a liberare uno specifico Nano, ne ottiene la gloria. Comunica agli altri giocatori il colore del cappello del Nano e il suo valore di gloria per indicare quale Nano ha liberato, in modo che gli altri possano riempire i punti gloria di quella casella, che non sono più disponibili per loro.



Nota: Dato che tutti i giocatori svolgono il proprio turno allo stesso tempo usando lo stesso numero ottenuto, più giocatori potrebbero essere i primi a liberare un Nano. Tutti questi giocatori ne guadagneranno la gloria.



Tiri di Dado Personali: Quando un giocatore riempie tutte le caselle adiacenti a un simbolo dado nero attivo, riempie la casella simbolo dado nero. Poi tira il dado nero a 12 facce e usa il numero ottenuto come di consueto, ma solo per sé (riempiendo la forma sia sul suo segnapunti che sulla sua mappa).

Ai fini della gloria, tutti i tiri del dado nero personali durante il round contano come avvenuti nello stesso momento del tiro iniziale del dado nero all'inizio del round. Se un giocatore guadagna un tiro personale del dado nero e una forma bonus Ragno nello stesso turno, può usarli in qualsiasi ordine.

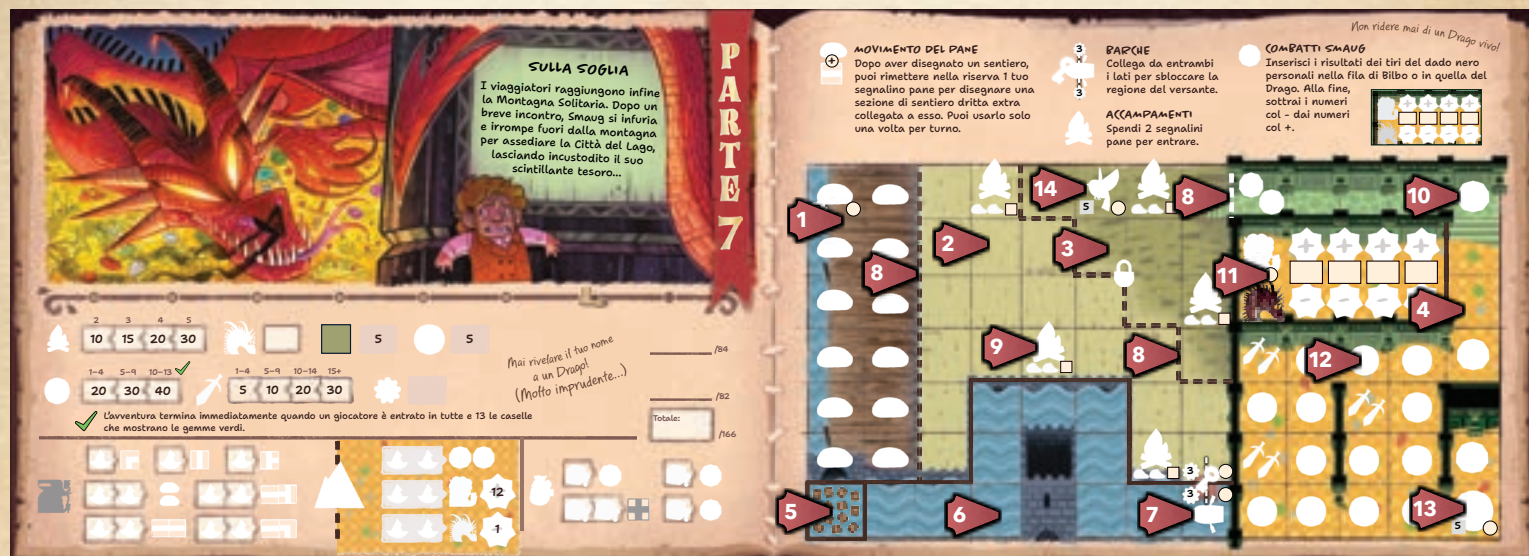
Calcolo del Punteggio

Prima Riga: Contare il numero di caselle Ragno riempite e cerchiare i punti corrispondenti. Poi contare il numero di caselle bozzolo di ragnatele contrassegnate (ovvero i Nani liberati) sulla propria mappa e cerchiare i punti corrispondenti. Sommare questi 2 valori.

Seconda Riga: Contare il numero di caselle Pungolo non riempite e cerchiare i punti corrispondenti. Poi annotare le colonne di forme contrassegnate sul proprio segnapunti dopo aver selezionato la stessa forma almeno 3 volte. Sommare i numeri dado associati a quelle colonne contrassegnate. Registrare questi punti nel riquadro dado nero (per esempio, se un giocatore ha selezionato le forme 1, 4 e 9 almeno 3 volte ciascuna, otterrà 14 punti). Registrare inoltre eventuali punti dalla gloria. Sommare tutti questi valori.

Il totale di punti di queste 2 righe è il punteggio finale del giocatore.

PARTE 7 - SULLA SOGLIA



REGOLE SPECIFICHE



Città del Lago: Guadagnare pane entrando nelle caselle pane. Il primo giocatore a entrare nella casella pane nell'angolo in alto a sinistra della Città del Lago guadagna la sua gloria.



Imbarcazioni Ancorate: Alla fine del Fiume della Foresta, i giocatori devono collegarsi alle imbarcazioni ancorate. Devono anche disegnare un sentiero lungo le regioni di terra per collegare sull'altro lato le imbarcazioni ancorate. Notare che i sentieri devono collegarsi l'un l'altro attraverso la casella delle imbarcazioni (il primo giocatore a collegare entrambi i lati ne

guadagna la gloria). Un giocatore può entrare nella regione del versante solo dopo essersi collegato alle imbarcazioni da entrambi i lati. Cancellare la chiave quando entrambi i lati sono collegati.



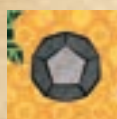
Accampamenti: Ogni volta che un giocatore entra in una casella accampamento per la prima volta, deve rimettere nella riserva 2 suoi segnalini pane. Se non possiede tali segnalini, non può entrare in quella casella. Dopo aver rimesso nella riserva i suoi segnalini pane, contrassegna la casella.



Tordo: Se un giocatore entra nella casella con il simbolo tordo da 5 punti nella regione versante, la contrassegna. Otterrà quei 5 punti bonus alla fine dell'avventura. Tutti i giocatori possono ottenere quei punti.



Conversazione con Smaug (Tiri del Dado Nero): La prima casella della regione all'interno della Montagna Solitaria mostra 2 simboli dado nero. Ci sono altre 3 caselle in questa regione che mostrano 1 simbolo dado nero ciascuna.



Quando un giocatore entra in una casella con dei simboli dado nero per la prima volta, tira il dado a 12 facce una volta per ogni simbolo.

Può quindi registrare il numero ottenuto in una delle stelle nella sezione Smaug e Bilbo all'interno della Montagna Solitaria.

Non appena ha scritto un numero in entrambe le stelle di una colonna, quel giocatore sottrae il numero nella stella inferiore dal numero nella stella superiore, poi scrive il risultato nel riquadro al centro della colonna. Otterrà quei punti alla fine dell'avventura.

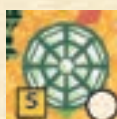


Notare che non è obbligatorio usare il numero ottenuto con il tiro, in particolare se il risultato diventasse negativo facendo quindi perdere punti. Ogni simbolo dado può essere usato solo una volta.



Il segnapunti consente di usare le azioni magia per sbloccare ulteriori tiri di dado nero o persino sbloccare la possibilità di scrivere il numero 1 o il numero 12 in una stella della sezione Smaug e Bilbo. Queste azioni possono essere sbloccate solo dopo essere entrati nella regione all'interno della Montagna Solitaria, altrimenti le azioni vengono sprecate (ma è possibile riempire il primo dei 2 riquadri piccoli corrispondenti che mostrano un cappello da Mago per prepararsi a sbloccare l'azione in seguito).

Il primo giocatore a scrivere numeri in tutte e 8 le stelle ne ottiene la gloria.



L'Arkengemma: Se un giocatore entra nella casella con l'Arkengemma da 5 punti nell'angolo in basso a destra della regione all'interno della Montagna Solitaria, la contrassegna. Otterrà quei 5 punti bonus alla fine dell'avventura. Tutti i giocatori possono ottenere quei punti.

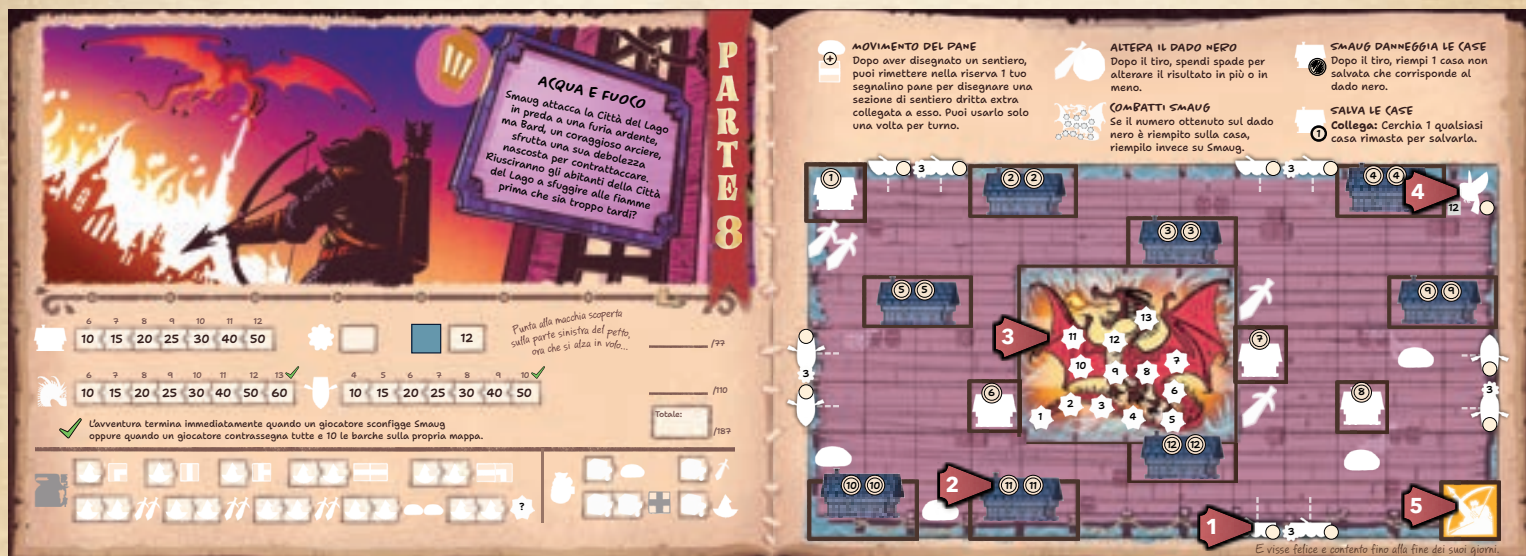
Calcolo del Punteggio

Prima Riga: Contare il numero di caselle accampamento contrassegnate e cerchiare i punti corrispondenti. Poi sommare i valori dai riquadri centrali nelle colonne completate nella sezione Smaug e Bilbo. Sommare inoltre eventuali punti dal tordo e dall'Arkengemma. Sommare tutti questi valori.

Seconda Riga: Contare il numero di caselle Montagna Solitaria con gemme verdi in cui si è entrati e cerchiare i punti corrispondenti. Poi contare il numero di segnalini spada raccolti e cerchiare i punti corrispondenti. Registrare inoltre eventuali punti dalla gloria. Sommare tutti questi valori.

Il totale di punti di queste 2 righe è il punteggio finale del giocatore.

PARTE 8 - ACQUA E FUOCO



1 Barca

3 Smaug

5 Bard (Partenza)

2 Casa

4 Tordo

Obiettivo

Collegare Bard alle case prima che Smaug le distrugga e alle barche per evacuare la gente della Città del Lago. Entrare inoltre nella casella tordo per ottenere punti preziosi. Continuare a sparare frecce contro Smaug per infliggere finalmente il fatale tredicesimo colpo.

Componenti Usati



5 Dadi Viaggio Bianchi



Segnalini Spada
(ogni giocatore inizia con 5 segnalini)

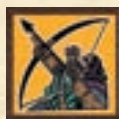


Segnalini Pane



Dado Nero a 12 Facce

Inizio del Sentiero



Far partire i sentieri dalla casella Bard nell'angolo in basso a destra della mappa.

Fine dell'Avventura



L'avventura termina immediatamente quando un giocatore sconfigge Smaug oppure quando un giocatore contrassegna tutte e 10 le barche sulla propria mappa.

Variazione dello Svolgimento



Regola del Movimento del Pane: In questa avventura, viene applicata una regola speciale del movimento del pane. Dopo aver disegnato una nuova sezione di sentiero, un giocatore può rimettere nella riserva 1 suo segnalino pane per disegnare una sezione di sentiero dritta extra. Deve prima disegnare il suo sentiero dal dado viaggio bianco selezionato (oppure dall'azione magia) prima di aggiungere il sentiero extra. Il sentiero extra deve collegarsi o sovrapporsi con la sezione di sentiero appena disegnata. Un giocatore può usare la regola del movimento del pane solo una volta per turno.

REGOLE SPECIFICHE



Smaug Attacca: Ogni volta che il primo giocatore tira i dadi, tira i 5 dadi viaggio bianchi assieme al dado nero a 12 facce. Immediatamente dopo il tiro, tutti i giocatori devono risolvere gli effetti del numero ottenuto sul dado nero (da qui in avanti, "numero nero").

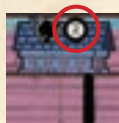


Alterare il Numero Nero: Ogni giocatore ha l'opportunità di alterare per sé il numero nero dopo il tiro. Per ogni aumento o riduzione di 1, il giocatore deve spendere 1 suo segnalino spada. Per esempio, per alterare il numero nero da 6 a 4, il giocatore deve spendere 2 segnalini spada. Il numero deve rimanere entro un intervallo che va da 1 a 13. È necessario modificare il numero per ottenere un 13. Ogni giocatore può avere un numero nero differente.



Effetti del Numero Nero: Le case della Città del Lago mostrano dei numeri da 1 a 12. Alcune case occupano 2 caselle, altre soltanto 1. Esaminare la casa che corrisponde al proprio numero nero. Se la casa ha ancora numeri non riempiti, è necessario riempire 1 di questi numeri. Se un giocatore riempie il primo numero di una casa da 2 caselle, non accade nulla. Se riempie il numero finale di una casa (il secondo numero di una casa da 2 caselle oppure l'unico numero di una casa da 1 casella), Smaug la distrugge. È necessario poi riempire completamente tutte le caselle di quella casa, non solo i numeri.

Se tutti i numeri di una casa sono già stati riempiti o cerchiati, l'attacco di Smaug non va a segno e voi contrattaccate. Riempire il numero corrispondente nella sezione Smaug sulla mappa. Se il numero su Smaug è già riempito, non accade nulla.



Salvare le Case: Una casa è salva non appena un giocatore disegna un sentiero da Bard a una casa che ha ancora almeno 1 numero non riempito. Quando ciò accade, cerchiare tutti i numeri della casa ma non le intere caselle.

Importante: Una casa distrutta ha le caselle completamente riempite. Una casa salva ha tutti i numeri riempiti e/o cerchiati. Una casa che ha ancora numeri non riempiti o non cerchiati non è né distrutta, né salva. Entrambe le opzioni sono ancora possibili, o riempiendo l'ultimo numero della casa con un attacco di Smaug per distruggerla, o collegando la casa a Bard con un sentiero per salvarla.



Evacuare le Persone: Quando un giocatore si collega a una barca presente sul bordo della mappa, la contrassegna. Il primo giocatore a contrassegnare 2 barche adiacenti ne ottiene la gloria.



Tordo: Il tordo fornisce a Bard l'indizio cruciale sulla vulnerabilità di Smaug. Se un giocatore entra nella casella con il simbolo tordo da 12 punti nell'angolo in alto a destra della mappa, la contrassegna. Otterrà quei 12 punti bonus alla fine dell'avventura. Tutti i giocatori possono ottenere quei punti.



Sconfiggere Smaug: Quando un giocatore riempie tutte e 13 le caselle nella sezione Smaug, ha sconfitto con successo il Terribile Drago Smaug.



Capacità Speciale di Gandalf: Riempire un qualsiasi numero nella sezione Smaug sulla mappa.

Calcolo del Punteggio

Prima Riga: Contare il numero di case non distrutte e cerchiare i punti corrispondenti. Poi registrare eventuali punti dalla gloria e dal tordo. Sommare tutti questi valori.

Seconda Riga: Contare il numero di caselle riempite nella sezione Smaug sulla mappa e cerchiare i punti corrispondenti. Poi contare il numero di barche collegate a Bard e cerchiare i punti corrispondenti. Sommare questi 2 valori.

Il totale di punti di queste 2 righe è il punteggio finale del giocatore.

MODALITÀ DIFFICILE

È possibile aumentare la difficoltà di ogni avventura seguendo le istruzioni di seguito prima di iniziare. È consigliabile giocare a difficoltà standard la prima volta che affrontate un'avventura. Nelle partite future, è possibile applicare la difficoltà aggiuntiva a tutti i giocatori oppure solo ad alcuni. Questo consente di regolare il gioco per quei giocatori con un diverso livello di esperienza.

Parte 1 – Una Riunione Inaspettata



Riempire sulla propria mappa le 4 caselle contrassegnate in nero. Queste caselle sono bloccate. Non è possibile entrarvi né collegare attraverso di esse.

Parte 2 – Abbacchio Arrosto



Aggiungere alla propria mappa 6 caselle pericolose aggiuntive disegnando dei cerchi come indicato dai cerchi neri.

Parte 3 – In Salita e in Discesa



Riempire sulla propria mappa le 3 caselle tempesta contrassegnate in nero. Se un giocatore entra in queste caselle, perderà dei punti come se le avesse precedentemente ottenute al tiro di dado.

Parte 4 – Indovinelli nell'Oscurità



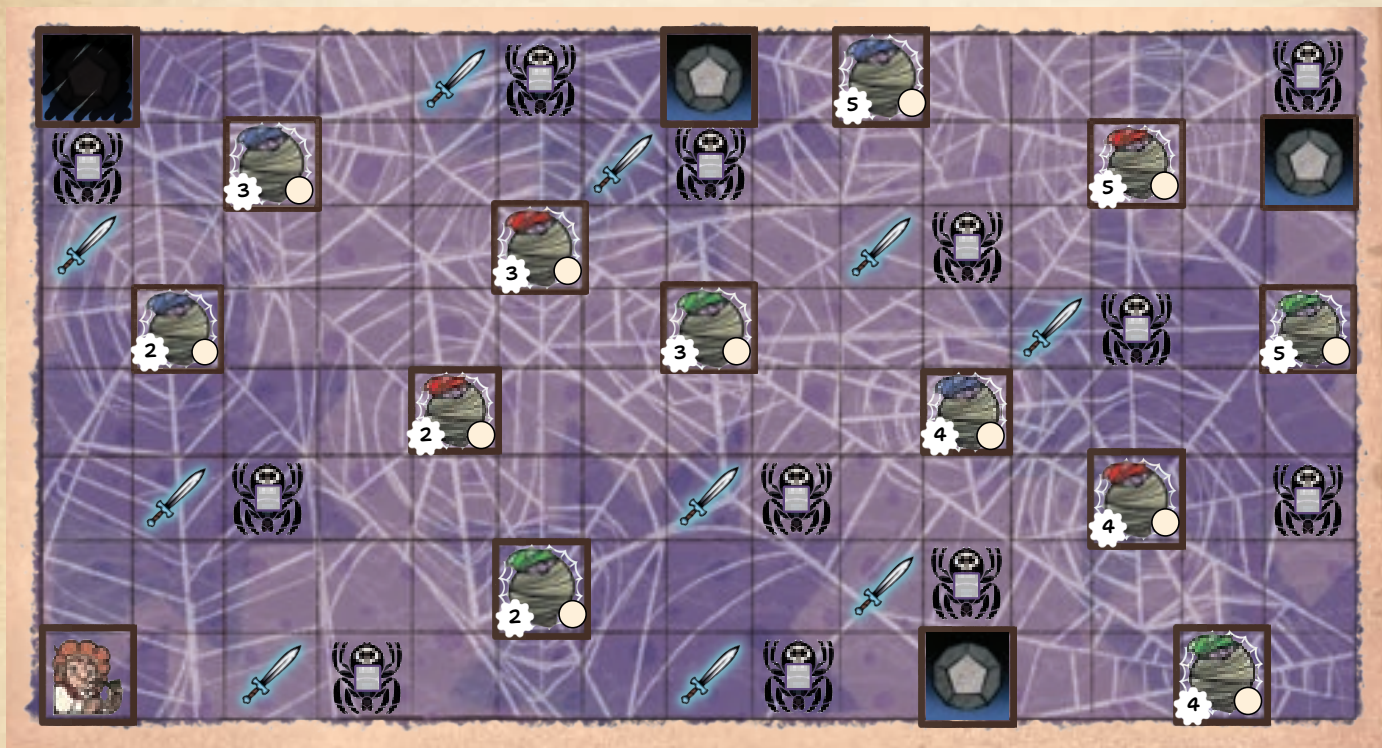
Evidenziare sulla propria mappa le 3 caselle contrassegnate in nero. Queste caselle sono bloccate. Non è possibile riempirle. Non è possibile includerle in una forma.

Parte 5 – Dalla Padella alla Brace



Riempire sulla propria mappa la casella contrassegnata in nero. Questa casella è bloccata. Non è possibile entrarvi né collegare attraverso di essa.

Parte 6 – Sentiero Oscuro Attraverso Bosco Atrio



Riempire il simbolo dado nero nell'angolo in alto a sinistra della propria mappa. Questo simbolo dado nero è da ignorare. È ancora possibile usare gli altri 3 simboli dado nero.

Parte 7 – Sulla Soglia



Riempire sulla propria mappa le 3 caselle contrassegnate in nero. Queste caselle sono bloccate. Non è possibile entrarvi né collegare attraverso di esse.

Parte 8 – Acqua e Fuoco



Riempire sulla propria mappa le 4 caselle contrassegnate in nero. Queste caselle sono bloccate. Non è possibile entrarvi né collegare attraverso di esse.

MODALITÀ EPICA

I giocatori esperti possono combinare le Parti 7 e 8 in una conclusione epica della storia.

Giocare la Parte 7 come di consueto. Portare nella Parte 8 tutti i segnalini spada raccolti (invece di iniziare con 5 segnalini spada). Portare inoltre tutti i segnalini pane non spesi.

In aggiunta, se un giocatore non ha ottenuto i 5 punti bonus per il tordo nella Parte 7, deve riempire la casella tordo nell'angolo in alto a destra della propria mappa nella Parte 8.

Combinare i punteggi da entrambe le avventure per determinare il vincitore definitivo!

MODALITÀ IN SOLITARIO

Prendere una guida all'avventura, un pennarello e il segnalino solitario, poi selezionare una qualsiasi delle 8 parti per giocare una partita in solitario. Prendere i componenti per l'avventura come indicato in questo regolamento, esattamente come per una partita con più giocatori. Inoltre, assicurarsi di fare riferimento alle regole specifiche per la modalità in solitario su questa e sulla prossima pagina. Collocare il segnalino solitario sulla casella round 1 del tracciato dei round che si trova nella pagina seguente e prestare particolare attenzione alla sua posizione durante il gioco.

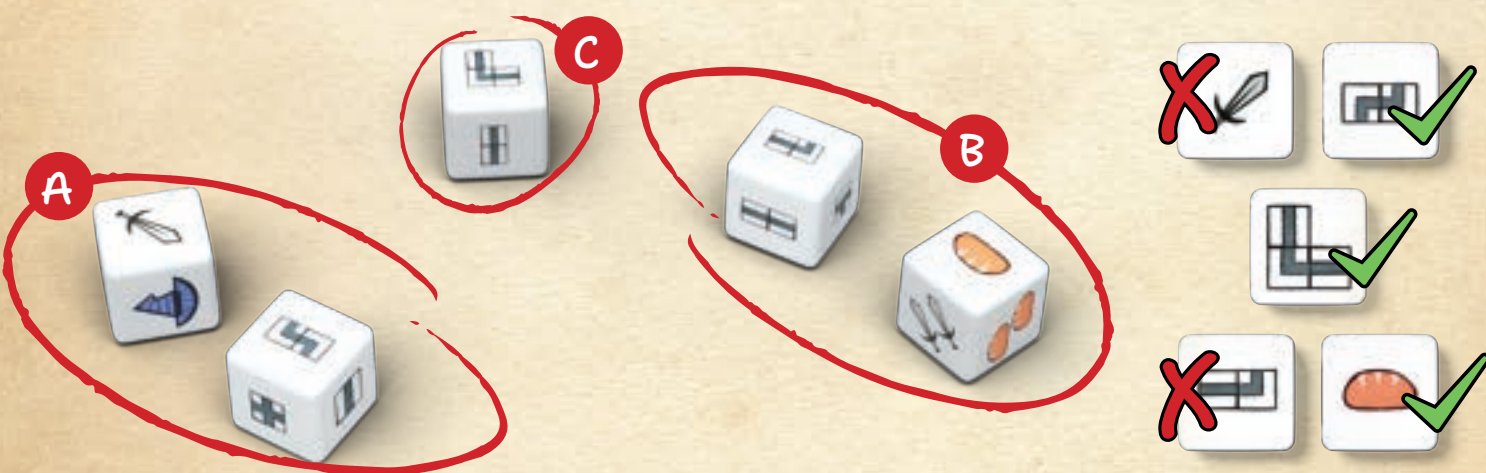
SVOLGIMENTO DELLA MODALITÀ IN SOLITARIO

La partita si svolge allo stesso modo di una partita con più giocatori, con 2 eccezioni: come si prendono i dadi ogni round e la condizione di fine partita.

Svolgimento

Ogni round, tirare i 5 dadi viaggio bianchi e dividerli in 3 gruppi: un gruppo da 2 dadi, uno da 1 dado e un altro da 2 dadi, in base a come sono caduti casualmente i dadi sul tavolo. I 2 dadi fisicamente più a sinistra sono un gruppo **A**, i 2 fisicamente più a destra sono un gruppo **B** e il dado centrale forma il suo gruppo **C**.

Prendere 3 dadi ogni round: 1 dado da ogni gruppo di dadi. È possibile usare questi dadi in qualsiasi ordine.



Esempio: Il giocatore prende 1 dado dal gruppo sulla sinistra, mettendo da parte il dado non scelto per il prossimo round. Prende 1 dado dal gruppo sulla destra, mettendo da parte il dado non scelto per il prossimo round. Poi prende il dado al centro.

Dopo aver usato il terzo dado, muovere il segnalino solitario sulla posizione successiva del tracciato dei round. Se la partita non è finita, raccogliere i 5 dadi viaggio bianchi e tirarli di nuovo.

Gloria

Prima di tirare i dadi, all'inizio dei round 3, 5, 7, 9, 11 e 13 è necessario riempire un simbolo gloria non riempito e non rivendicato, se ce ne sono di non rivendicati. I simboli gloria riempiti non possono venire rivendicati.

Condizione di Fine Partita Aggiuntiva

La partita terminerà se il giocatore raggiungerà la condizione di fine partita dell'avventura come di consueto oppure se raggiungerà il limite di round. Ogni avventura ha il suo limite di round specifico come descritto alla pagina seguente.

Quando l'avventura termina, calcolare il punteggio come di consueto, tranne che si ottengono 20 punti aggiuntivi se la condizione di fine partita è completata (ovvero i round non sono terminati).

Per una sfida extra, è possibile applicare la modalità difficile descritta alle pagine 24-28. Completando la condizione di fine partita di quell'avventura in modalità difficile, si otterranno 50 punti aggiuntivi (invece dei 20 menzionati precedentemente).

TRACCIATO DEI ROUND

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

Parte 1

Limite di Round: 8 Round



Parte 2

Limite di Round: 8 Round



Parte 3

Limite di Round: 8 Round

Applicare il dado nero a 12 facce prima di usare i dadi viaggio bianchi.



Parte 4

Limite di Round: 8 Round

Ogni round, tirare il dado nero a 12 facce e scegliere 2 forme da disegnare sulla mappa corrispondenti al numero ottenuto oppure a uno inferiore. Possono essere forme diverse oppure le stesse forme. Riempire entrambe le forme sulla griglia del proprio segnapunti. Aggiornare il tracciato dei round prima di tirare di nuovo.

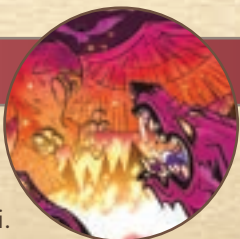
È possibile disegnare fino a 2 forme bonus per round. Qualsiasi forma bonus aggiuntiva è sprecata.



Parte 5

Limite di Round: 9 Round

Applicare il dado nero a 12 facce prima di usare i dadi viaggio bianchi.



Parte 6

Limite di Round: 7 Round

Ogni round, tirare il dado nero a 12 facce e scegliere 2 forme da disegnare sulla mappa corrispondenti al numero ottenuto oppure a uno inferiore. Possono essere forme diverse oppure le stesse forme. Riempire entrambe le forme sulla griglia del proprio segnapunti. Aggiornare il tracciato dei round prima di tirare di nuovo.

I tiri del dado nero personali si usano dopo aver contrassegnato entrambe le forme standard.



Parte 7

Limite di Round: 9 Round

È possibile usare il movimento del pane ogni volta che viene disegnato un sentiero, non solo una volta per round.



Parte 8

Limite di Round: 13 Round

Si ottengono 20 punti alla fine della partita collegando le barche. Si ottengono 50 punti sconfiggendo Smaug.

È possibile usare il movimento del pane ogni volta che viene disegnato un sentiero, non solo una volta per round.



RICONOSCIMENTI

Design del Gioco:

Reiner Knizia

Sviluppo:

Bryan Bornmueller, Marceline Leiman

Sviluppo della Modalità in Solitario:

Reiner Knizia, Marceline Leiman

Illustrazioni:

Lorenzo Colangeli

Illustrazione di Copertina:

Lorenzo Colangeli

Rendering 3D:

Jon "Jags" Nee

Progetto Grafico:

Matt Paquette, Randy Delven, Jay Hernishin,
Tony Mastrangeli

Direzione Creativa:

Bree Woodward

Direzione Artistica:

Matt Paquette

Produzione:

Guadalupe Gonzalez, Ellie Gentry

Revisione:

Dan Varrette

Scrittura Tecnica:

Aaron Beedle

Scrittura:

Bree Woodward

Marketing:

Krystal Rose, Preston Wing

Direzione Studio:

Mike Hummel

Team Office Dog:

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

Ringraziamenti Speciali dell'Autore:

Reiner Knizia ringrazia tutti i playtester che hanno contribuito al design e allo sviluppo di questo gioco, in particolare Anne e Sebastian Dippl, Benedikt Trumpp e Peter Wimmer.

Ringraziamenti Speciali dell'Editore:

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

Licensing Asmodee Nord America:**Direzione Licenze:**

Ariel Didier

Approvazione Licenze:

Kaitlin Souza

Coordinamento Licenze:

Emerald Thompson, Kira Hartke

Playtester:

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

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione:

Denise Venanzetti

Revisione:

Luca Baboni, Fabio Severino

Adattamento Grafico:

Mario Brunelli

Direzione Editoriale:

Massimo Bianchini

OFFICE DOG™
MIDDLE-EARTH™
ENTERPRISES

©2025 Middle-earth Enterprises, LLC. Lo Hobbit, Il Signore degli Anelli e i personaggi, gli eventi, gli oggetti e i luoghi in esso contenuti sono TM di Middle-earth Enterprises, LLC e sono usati su licenza da Office Dog. Office Dog è un TM di Office Dog. Game Design ©Dr. Reiner Knizia, 2025. Tutti i diritti riservati. Fabbricato da Asmodee North America, 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113 USA - store.asmodee.com. Importato in UE e distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza 58, 42018 San Martino in Rio (RE), Italia - www.asmodee.it. Responsabile della sicurezza del prodotto: Asmodee Group, 18 Rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, 78280 Guyancourt, Francia - www.asmodee.com. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.

*"Sei una bravissima persona, signor Baggins,
e io ti sono molto affezionato; ma in fondo sei solo
una piccola creatura in un mondo molto vasto!"*

*"Grazie al cielo!" disse Bilbo ridendo,
e gli porse la borsa del tabacco.*

—Lo Hobbit, J. R. R. Tolkien

Fine

