

HOBIT™

Príbeh a pravidlá hry

Bilbo Bublík je hobit žijúci pokojný život vo svojej nore, ktorá sa nazýva Dno vreca. Hobiti, ako už asi viete, sú malé, vcelku veselé bytosti, dosahujúce asi polovicu výšky človeka a náramne zbožňujú jedlo a pitie, dobrodružstvám sa radšej vyhýbajú.

Avšak jedného dňa si dobrodružstvo našlo Bilba, keď sa vo dverách objavil čarodej Gandalf sprevádzaný trinástimi trpaslíkmi na čele s Thorinom odhodlanými získať späť poklad, o ktorom prišli pred mnohými rokmi. Poklad bol ukrytý v jaskyni v Osamelej hore, strážený nelútostným drakom Smaugom a Gandalf bol presvedčený, že práve Bilbo je ten, kto dokáže získať poklad naspäť. Bilbo spočiatku ponukou nadšený nebol, čoskoro sa však táto zvláštna družina vydala za dobrodružstvom.

Cesta bola veľmi nebezpečná, Bilbo aj trpaslíci boli zajatí trojicou trolov, avšak vďaka Gandalfovej lsti sa trolovia hádali až do východu slnka, ktoré ich premenilo na kameň. Potom sa družina dostala do elfskej pevnosti Vododolu, kde sa stretli s kráľom elfov Elrondom. Na jeho radu sa vydali do Tmlistých hôr, kde však narazili na goblinov, ktorí ich zahnali do podzemia. Gandalf trpaslíkov opäť zachránil, ale Bilbo ostal stratенý v temnote, kde našiel dve veci, ktoré zmenia jeho život navždy. Tou prvou je zlatý prsteň, tou druhou zvláštna bytosť menom Gloch, s ktorou sa Bilbo pustil do súboja v hádankách. Bilbo vyhral, ale ujsť sa mu podarilo len vďaka prsteňu, ktorý robí svojho nositeľa neviditeľným.

Po opätovnom stretnutí s trpaslíkmi sa spoločne dávajú na útek a pred goblinmi ich zachránia obrovskí orli. Po návšteve u Beorna pokračujú ďalej v ceste už bez Gandalfa až do Temnohvozdu. Tu bojujú s veľkými pavúkmi a nakoniec sú zajatí lesnými elfmi. Vďaka Bilbovi sa trpaslíkom podarí ujsť po rieke v sudoch až k Jazernému mestu, osade ľudí neďaleko Osamelej hory.

Napokon sa vydajú k hore a nájdu tajný vchod, o ktorom im povedal Gandalf. Bilbovi sa podarí ukradnúť spiacemu drakovi zlatý kalich, avšak zanedlho sa Smaug zobudí a domnieva sa, že za krádež pokladu môžu obyvatelia Jazerného mesta. Ešte predtým, než sa Smaug zniesol na mesto chrliac oheň, si Bilbo všimol slabého miesta na jeho šupinatom bruchu. Vďaka tomu lukostrelec Bard vedel kam draka zasiahnuť šípm a zabiť ho.

Obyvatelia Jazerného mesta a takisto aj elfovia z Temnohvozdu zhromaždili svoje vojská a vydali sa k Osamelej hore v snahe získať časť pokladu zo Smaugovej jaskyne. Bilbo snažiac sa uzavrieť s ľuďmi mier im ponúkne časť pokladu trpaslíkov, čím však len rozhnevá Thorina. Zrazu na Osamelú horu zaútočí armáda goblinov, čo prinúti ľudí, elfov aj trpaslíkov spojiť svoje sily. Boj sa zdá byť prehratý až do chvíle, keď prichádza na pomoc Beorn s orlami.

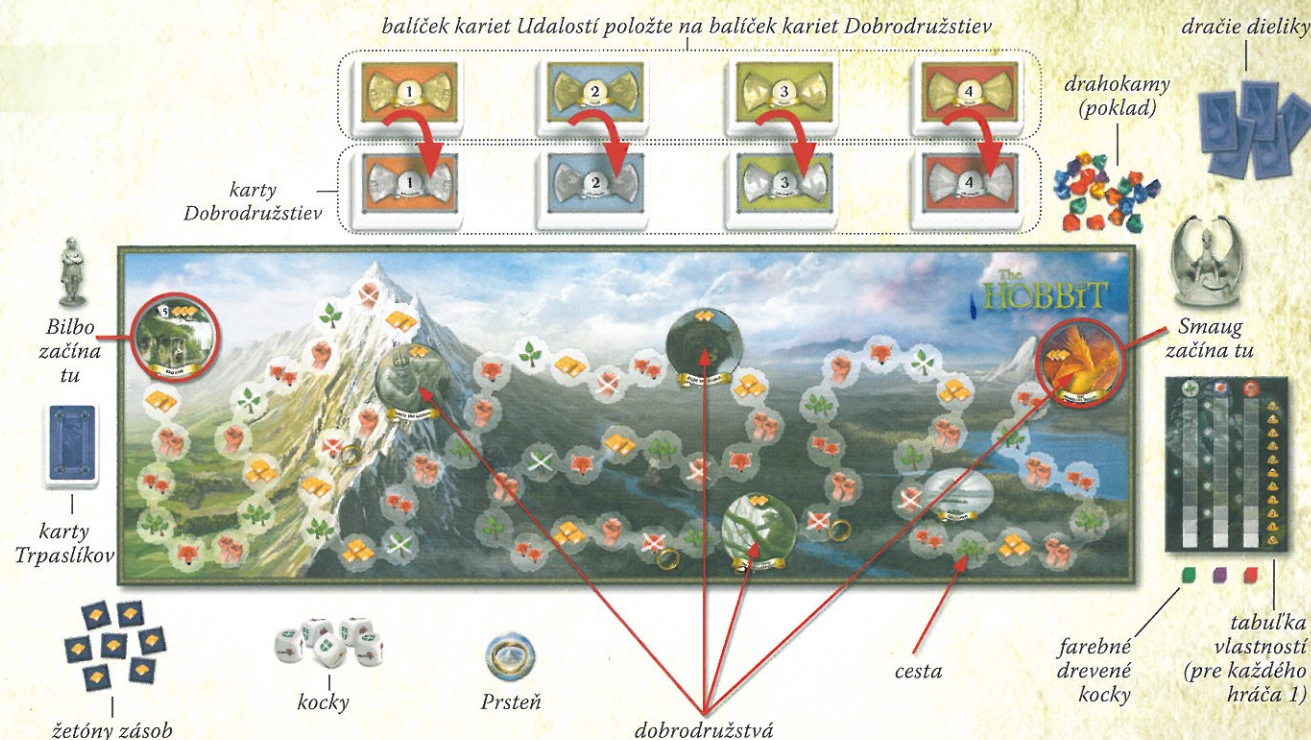
Thorin, ktorý je v boji ťažko zranený, sa pred smrťou uzmieri s Bilbom a odpustí mu. Bilbo si domov odnáša viac bohatstva než kolko potrebuje, ale jeho najväčším pokladom je kúzelný prsteň...

pravidlá hry

OBSAH HRY:

- 1 hrací plán
- 1 figúrka Bilba
- 1 figúrka draka Smauga
- 38 kariet Udaloostí
- 31 kariet Dobrodružstiev
- 5 tabuliek vlastností
- 15 drevených kociek (5 zelených, 5 fialových, 5 červených)
- 60 kariet Trpaslíkov
- 24 dračích dielikov
- 50 žetónov zásob
- 1 žetón Prsteňa
- 5 hracích kociek
- 75 drahokamov

príprava hry



príprava hry:

- ◆ Na stôl rozložte hrací plán. Figúrku Bilba umiestnite na Dno Vreca a figúrku Smauga na Osamelú horu (viď nákres).
- ◆ Karty Udaloostí a Dobrodružstiev sú na rube označené číslami 1 - 4. Každý balíček rozdeľte podľa čísel, vznikne osem balíčkov kariet. Tie potom každý zvlášť zamiešajte. Balíček kariet Dobrodružstiev 1 položte lícom nadol a na neho položte balíček kariet Udaloostí 1 taktiež lícom nadol. To isté urobte s balíčkami s číslami 2, 3 a 4 a umiestnite ich podľa nákresu.
- ◆ Každý hráč dostane tabuľku vlastností, ktorú si položí pred seba a umiestni na ňu:



Tabuľka vlastností (s farebnými kockami umiestnenými v „ľahkej“ začiatkovej pozícii)

- ◆ Ak hráte po prvýkrát, pre „ľahkú“ verziu hry začnite s kockami na druhej pozícii odspodu. Pre bežnú hru umiestnite kocky na pozíciu 1, pre náročnú hru ich umiestnite celkom dole. (Všetky nevyužitú tabuľky a kocky vráťte späť do škatule).

- ◆ Zamiešajte karty Trpaslíkov a každému hráčovi rozdajte päť kariet. Zvyšné karty položte lícom nadol vedľa hracieho plánu.
- ◆ Každý hráč si vezme tri žetóny zásob.
- ◆ Drahokamy dajte na kôpku vedľa hracieho plánu.



Karta Trpaslíka

- ◆ Zamiešajte dračie dieliky a položte ich lícom nadol vedľa hracieho plánu.

Zvyšné žetóny zásob, žetón Prsteňa a hracie kocky položte vedľa hracieho plánu.

CIEĽ HRY:

Hráči sprevádzajú Bilba Bublíka na dlhej a nebezpečnej ceste z Dna Vreca k Osamelej hore. Cieľom je priniesť späť poklad, ktorý bol pred dávnymi časmi ukradnutý trpaslíkom a teraz ho stráži Smaug.

Pomocou kariet Udalostí Bilbo postupuje na svojej ceste. Každé políčko na hracom pláne predstavuje príležitosť pre hráčov zlepšiť svoje vlastnosti. Okrem toho karty Udalostí poskytujú hráčom rôzne výhody!



Cesta

Po dosiahnutí polí Dobrodružstva sa hráči snažia získať poklady bojom s nepriateľmi pomocou schopností, ktoré cestou nadobudli. Zvíťazí hráč, ktorý má na konci hry najviac drahokamov!

PRIEBEH HRY:

- ♦ Karty Trpaslíkov sa zamiešajú a každý hráč dostane 5 kariet. Hra začína otočením hornej karty Udalostí z balíčka s číslom 1. Sú tri typy kariet Udalostí:

- (1) cestovné karty,
- (2) karty schopností, ktoré si hráči nechávajú na neskoršie použitie,
- (3) karty odmien, ktoré hráčom dávajú okamžité výhody.

(1) Cestovné karty

- ♦ Každý hráč sa pozrie na svoje karty Trpaslíkov na ruke, tajne vyberie jednu a položí ju lícom nadol pred seba.
- ♦ Hráči súčasne odokryjú svoje vybraté karty. Hráč, ktorý zvolil kartu Trpaslíka s najnižším číslom, je na ťahu ako prvý.
- ♦ Hráč s najnižším číslom odhodí svoju kartu Trpaslíka. Posunie na hracom pláne figúrku Bilba o jedno políčko vpred a vyhodnotí zisk či straty znázornené na danom políčku. Môže ísť o získanie žetónov zásob, zlepšenie či zhoršenie vlastností (znázornené preškrtnutým symbolom).
- ♦ Následne je na ťahu hráč, ktorý vyložil kartu Trpaslíka s druhým najnižším číslom.
- ♦ Po odohraní kariet Trpaslíkov si všetci hráči dotiahnu karty z balíčka na päť kariet Trpaslíkov.



Cestovná karta

Príklad (znázornené na obrázku)

Štyria hráči odokryjú karty Trpaslíkov s číslami 2, 10, 22 a 35.

Hráč s číslom 2 má najnižšiu kartu a posunie Bilba o jedno políčko. Získa tým 1 bod ľsti a posunie kocku na svojej tabuľke vlastností. Potom hráč s číslom 10 posunie Bilba o ďalšie políčko na hracom pláne a vezme si dva žetóny zásob. Následne hráč s kartou s číslom 22 posunie Bilba o jedno políčko a získa 2 body rýchlosti (posunie kocku na svojej tabuľke vlastností o dve políčka



nahor). Nakoniec hráč s najvyššou kartou 35 posunie Bilba a stratí 1 bod sily (posunie kocku o jedno políčko nadol).

- ♦ Ak hráč posunie figúrku Bilba na políčko so symbolom Prsteňa, musí si vziať žetón Prsteňa a položiť ho pred seba. Zároveň si musí posunúť fialovú kocku na stĺpci ľsti o jedno políčko nadol.
 - ♦ Ak je na karte napísané „všetky najnižšie hodnoty sa zlepšia“, všetci hráči si najprv porovnajú pozície zelených kociek na svojich tabuľkách vlastností a hráč s najnižšou pozíciou postúpi o jedno políčko nahor. Ak má viac hráčov najnižšiu pozíciu, všetci postúpia o jedno políčko. Tento proces sa následne zopakuje aj pre fialové a červené kocky vlastností.
- Poznámka: Farebné kocky na tabuľke vlastností nemôžu postúpiť za najvyššie políčko ani klesnúť pod najnižšie.**

DÔLEŽITÉ: Ak hrajú len dvaja hráči, vyložte vždy jednu kartu Trpaslíka z balíčka navyše, aby sa Bilbo posunul vždy o tri políčka. Ak Bilbo postúpi na políčko kvôli tejto karte, všetky vlastnosti tohto políčka sa ignorujú.

(2) Karty Schopností

Ak je odokrytá karta Udalostí karta schopnosti, hráči o ňu súperia pomocou kariet Trpaslíkov. Každá karta schopnosti udáva, či ju získa hráč s najvyšším alebo najnižším číslom na karte. Hráč, ktorý získal kartu schopnosti, si ju necháva na neskoršie použitie.

Príklad: „Sila Prsteňa“ hovorí „Kartu schopnosti získa hráč s najnižšou kartou Trpaslíka“. Karta neskôr v priebehu hry umožňuje po hode hracími kockami otočiť jednu z kociek na akúkoľvek hodnotu.



Karta Schopnosti

(3) Karty Odmien

Ak je odokrytá karta Udalostí karta odmien, riadte sa inštrukciami na karte.

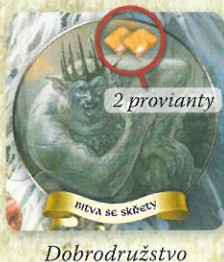
Po vyhodnotení karty Udalostí sa karta odloží do škatule, ak sa nejedná o kartu schopnosti. Tá zostáva vyložená pred svojim majiteľom.



Karta Odmien

Potom otočte ďalšiu kartu Udalostí. Pokračujte vo vyhodnocovaní kariet Udalostí až pokým Bilbo nepríde na posledné políčko cesty k prvému dobrodružstvu - „Boj s goblinmi“. Potom ho presuňte na políčko Dobrodružstva. **Prvá časť hry je na konci.** (Pri hre štyroch hráčov skončí Bilbo automaticky na políčku Dobrodružstva. Hráč, ktorý ho tam posunul, nedostáva žiadne výhody.) Odložte do škatule všetky zvyšné karty Udalostí z vrchu balíčka. Po dosiahnutí políčka Dobrodružstva Bilbo nebude cestovať ďalej, až pokým sa nevyhodnotí aktuálne dobrodružstvo. **Teraz je načas získať nejaké poklady!**

Ako hrať prvé Dobrodružstvo



Dobrodružstvo

Najprv dostane každý hráč taký počet zásob ako je znázornený na políčku Dobrodružstva. Potom hráč s najväčšou hodnotou energie (t.j. hráč s najvyššou pozíciou zelenej kocky na tabuľke vlastností) otočí prvú kartu Dobrodružstva. V prípade, že viacerí hráči majú rovnakú hodnotu energie, každý z nich otočí vrchnú kartu z balíčka kariet Trpaslíkov, hráč s najvyšším číslom vyhráva.

Hráč, ktorý je na rade, sa pokúsi získať počet drahokamov znázornený na pravej strane karty Dobrodružstva (viď červená šípka na obrázku vpravo).



Na pokus o získanie drahokamov potrebuje hráč vlastniť aspoň dva žetóny zásob, inak musí odstúpiť! Ak hráč odstúpi od karty Dobrodružstva kvôli nedostatku zásob alebo sa rozhodne odmietnuť výzvu na karte, musí kartu posunúť ďalšiemu hráčovi v smere hodinových ručičiek.

Ak sa hráč rozhodne prijať výzvu na karte, musí nadobudnúť dostatočný počet symbolov štítov, sekier a zásob znázornených na karte.

Najprv hráč hodí všetkými piatimi hracími kockami. Potom môže prehodiť toľko kociek, koľko má dosiahnutých symbolov kociek na úrovni a pod pozíciou svojej fialovej kocky na stĺpci ľstivosti v tabuľke vlastností. Následne si spočíta všetky symboly hodené na hracích kockách a pripočíta si všetky symboly štítov dosiahnuté v stĺpci rýchlosti a symboly sekier dosiahnuté v stĺpci sily. Taktiež môže priložiť žetóny zásob, ktoré potom musí vrátiť do škatule.



Ak hráč vlastní Prsteň, môže po hodení hracími kockami otočiť ktorúkoľvek jednu kocku na ľubovoľnú hodnotu. Táto schopnosť zostáva hráčovi po celý čas kým vlastní Prsteň.

Hráč sa môže rozhodnúť použiť jednu alebo aj viac kariet schopností na vylepšenie svojho výsledku. Každá karta schopnosti však môže byť použitá len raz a potom sa vráti do škatule.

Ak hráč splní všetky požiadavky na karte Dobrodružstva, vyhral súboj a vezme si počet drahokamov znázornený na karte. Kartú potom vráti do škatule.



dračí dielik
V tomto prípade hráč stratí 2 žetóny zásob a Smaug sa posunie o jedno políčko.

Ak sa hráčovi nepodarí splniť ktorúkoľvek z požiadaviek na karte Dobrodružstva, súboj prehral a musí si náhodne potiahnuť a vyhodnotiť jeden dračí dielik. Symboly na dieliku môžu byť:

- ♦ **preškrtnuté žetóny zásob:** hráč stratí príslušný počet žetónov zásob.
- ♦ **preškrtnutý symbol rýchlosti, ľsti alebo sily:** hráč si musí znížiť príslušnú hodnotu vlastnosti o jedno políčko.
- ♦ **dračia hlava:** figurka draka Smauga sa posunie o príslušný počet políčok smerom k Bilbovi.

Potom, ako hráč prehrá súboj, posunie kartu Dobrodružstva ďalšiemu hráčovi v smere hodinových ručičiek. Tento hráč sa rozhodne, či odmietne výzvu alebo sa pokúsi prekonať ju, atď. Ak všetci hráči buď odmietli alebo prehrali súboj, karta Dobrodružstva sa vráti do škatule a hráč s najväčšou hodnotou rýchlosti otočí ďalšiu kartu Dobrodružstva. Ak všetci hráči odmietnu výzvu bez toho, aby sa aspoň jeden hráč pokúsil ju prekonať, drak Smaug sa automaticky posunie o jedno políčko smerom k Jazernému mestu na hracom pláne.

Keď Smaug dosiahne Jazerné mesto (preťže viacero súbojov bolo prehratých či odmietnutých), hra predčasne končí.

Potom, čo sú odohraté všetky karty tohto Dobrodružstva, začína ďalšia časť putovania otočením vrchnej karty Udalostí z nasledujúceho balíčka. Pokračujte v cestovaní a dobrodružstvách až pokým nie je dokončené aj posledné dobrodružstvo (za predpokladu, že drak Smaug ešte nedorazil do Jazerného mesta a neukončil hru predčasne).

Na konci hry je víťazom hráč, ktorý nazbieral najviac drahokamov. Ak majú viacerí hráči rovnaký počet drahokamov, rozhoduje množstvo žetónov zásob. Ak majú aj rovnaký počet zásob, o víťazstvo sa podelia!

Obmeny hry

- ♦ **Postava:** hráči sa môžu dohodnúť na ocenení rozvoja postavy drahokamami. Pravý okraj tabuľky vlastností znázorňuje tieto bonusy. Na konci hry si každý hráč vezme toľko drahokamov, koľko je vyznačených pri pozícii jeho najnižšie umiestnenej farebnej kocky. Toto povzbudzuje hráčov k tomu, aby sa počas dlhej cesty snažili udržať vlastnosti vyvážené.
- ♦ **Porážka:** hráči sa môžu dohodnúť, že ak drak Smaug dorazí k Jazernému mestu, všetci prehrali. To je motiváciou ku spolupráci všetkých hráčov. Ak hra skončí úspešne, víťazom je hráč, ktorý má najviac drahokamov.
- ♦ **Vyváženie:** aby bola hra rovnocenná aj pre menej skúsených hráčov, niektorí hráči môžu začínať s rôznym počiatočným rozmiestnením farebných kociek na tabuľke vlastností.

Autor hry, Reiner Knizia, vyjadruje svoje zvláštne poďakovanie týmto osobám: Simon Kane, Sebastian Bleasdale, Mike Siggins za pomoc pri vývoji tejto hry. Poďakovanie ďalej patrí týmto skúseným hráčom: Adams, Jonty Blackwell, Chris Bowyer, John Christian, Chris Dearlove, Rob Dinnadge, Karen Easteal, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Dave Spring a Graeme Tate.

Graphic Design by Michaela Schelk at Fine Tuning Stuttgart.
Produced for Sophisticated Games, Cambridge by Robert Hyde and by Barbara Schmidts at Kosmos, Stuttgart.
© 2010 Sophisticated Games Ltd, 1 Andersen Court, Newnham Road, Cambridge CB3 9EZ, UK, www.sophisticated-games.com
Distributed in the USA by Fantasy Flight Games Inc and in the UK by Imagination Games Ltd.

„Hobit“, osoby, veci, udalosti a miesta sú ochrannou známkou alebo registrovanou obchodnou značkou The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises a sú používané v licencií Sophisticated Games Ltd a ich príslušnými licenciami.