

HOBIT™
Cesta tam
a zase zpátky™



NAVRHL REINER KNIZIA

HOBIT™ Cesta tam a zase zpátky™

Hra v kostky plná dobrodružství od
Reinera Knizii pro 1-4 hráče - 30 minut na partii

V jisté podzemní noře bydlel jeden hobit. Nebyla to žádná ošklivá, špinavá, vlhká díra plná konečků žížal a páchnoucí slizem ani vyschlá, holá písčitá jáma, kde by se nedalo na nic sednout a ničeho se najíst: byla to hobití nora, a to znamená komfort.

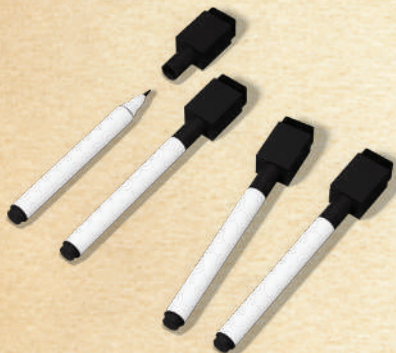
- J. R. R. Tolkien, *Hobit*

Součásti

1 černá dvanáctistěnná kostka
(číslováno 1-12)



4 stíratelné fixy



4 průvodci dobrodružstvím



30 žetonů chleba
(20× 1, 10× 5)



30 žetonů meče
(20× 1, 10× 5)



19 žetonů šišek
(používají se pouze v části 5)



1 žeton jediného hráče
(používá se pouze v sólovém režimu -
pro sólový režim viz str. 29)



5 bílých kostek cesty
(s následujícími symboly)

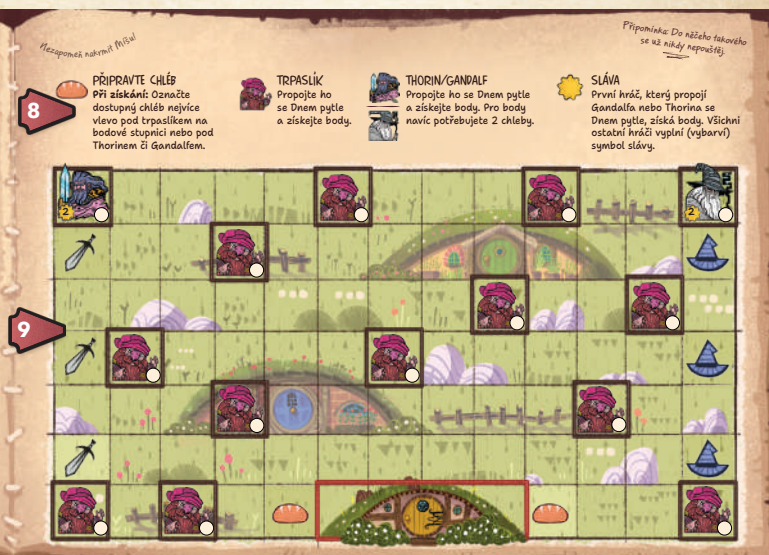


Kostka 1	Kostka 2	Kostka 3	Kostka 4	Kostka 5

VÝSLEDKOVÁ LISTINA



MAPA



1 Příběh

2 Pokrok
v dobrodružství

3 Řádky s body

4 Podmínky pro konec
hry

5 Akce kouzel

6 Akce lupiče

7 Bodovací pole
a maximální počet bodů
na řádek

8 Vysvětlivky pravidel

9 Mapa

VYBERTE SI SVÉ DOBRODRUŽSTVÍ

Tato hra nabízí 8 různých dobrodružství založených na románu *Hobit* od J. R. R. Tolkiena. Každou část můžete hrát samostatně. Při prvním hraní této hry doporučujeme hrát jednotlivé části popořadě.

Všichni hráči si vezmou průvodce dobrodružstvím a fixy, načež se společně rozhodnou, kterou část dobrodružství budou hrát. Všichni hráči otočí na příslušnou stránku svého průvodce dobrodružstvím. Tato pravidla obsahují zvláštní pravidla a seznam součástí pro jednotlivé části dobrodružství.

OBSAH

Část 1 - Neočekávaný dýchánek	8-9
Část 2 - Skopová pečeně	10-11
Část 3 - Přes hory a pod horami	12-13
Část 4 - Hádanky ve tmě	14-15
Část 5 - Z deště pod okap	16-17
Část 6 - Temná cesta Temným hvozdem	18-19
Část 7 - Na prahu	20-21
Část 8 - Oheň a voda	22-23

Režim vyšší obtížnosti 24-28

Pravidla pro sólový režim 29-30

Autoři 31

PRŮBĚH HRY

Vyberte náhodně prvního hráče (nebo se řiďte zvykem hobitů a trpaslíků, kdy začne nejmenší hráč).

První hráč hodí 5 bílými kostkami cesty doprostřed stolu. Poté první hráč provede svůj tah tak, že si vybere 1 kostku a přisune ji k sobě. Vybranou kostku ihned použije ve svém průvodci dobrodružstvím (jak je popsáno níže).

Hra pak pokračuje po směru hodinových ručiček. Každý hráč si vybere 1 ze zbývajících kostek uprostřed stolu a přisune ji k sobě. Vybranou kostku ihned použije k provedení akce v průvodci dobrodružstvím.

Při hře 2 hráčů si první hráč vezme 3 kostky a druhý hráč 2 kostky. Při hře 3 hráčů si první a druhý hráč vezmou 2 kostky a třetí hráč si vezme 1 kostku. Při hře 4 hráčů si první hráč vezme 2 kostky a všichni ostatní hráči si vezmou po 1 kostce.

Po zabrání poslední kostky ze středu stolu se hráč, který přijde na řadu jako další, stává prvním hráčem v dalším kole. Nový první hráč posbírá všechny kostky a hodí je doprostřed, poté začne další kolo tím, že si vezme 1 z 5 kostek.

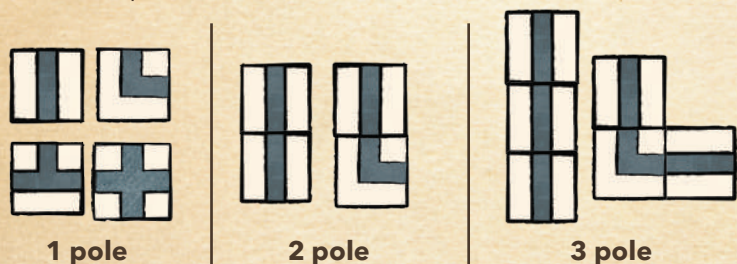
Takto hra pokračuje, dokud nedojdete na konec dobrodružství. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

Příklad hry pro 4 hráče:



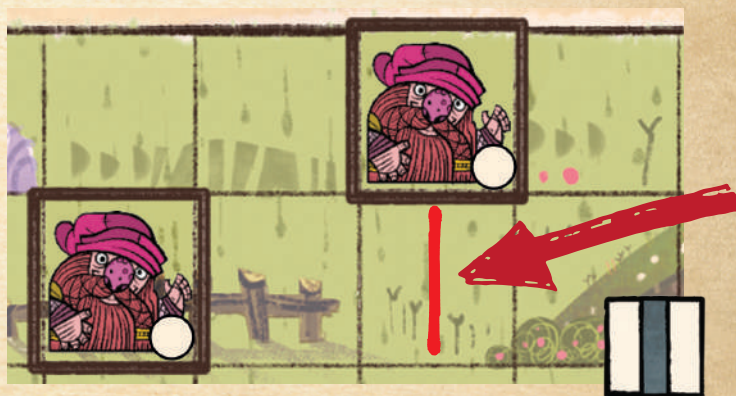
AKCE CESTY

Ve hře jsou 3 bílé kostky cesty, díky kterým můžete kreslit cesty na mapu. Když použijete 1 z těchto kostek, nakreslíte vyznačenou cestu na mapu. Tyto kostky zobrazují různé úseky cest v síti čtvercových polí. Úsek cesty může zabírat 1, 2 nebo 3 pole:



Zvláštní pravidla každé části dobrodružství vám ukážou, odkud na mapě můžete začít kreslit cestu.

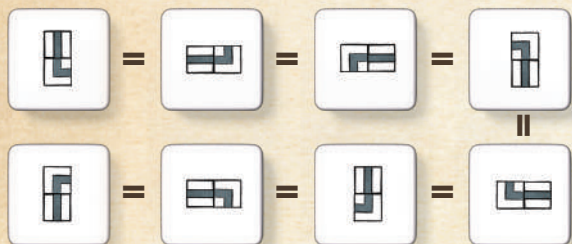
Cestu můžete nakreslit tak, že ji připojíte ke startovnímu poli, napojíte se na 1 z dříve nakreslených cest nebo protnete 1 z dříve nakreslených cest. Musíte nakreslit celý tvar cesty zobrazený na kostce.



Část 1 – příklad: Hráč si vybere kostku, na které je zobrazena cesta o 1 pole. Hráč může začít svou cestu od Gandalfa nebo kteréhokoli trpaslíka, včetně Thorina. Hráč se rozhodne nakreslit si cestu od trpaslíka a zkopíruje cestu z kostky do pole na své mapě.

AKCE CESTY (POKRAČOVÁNÍ)

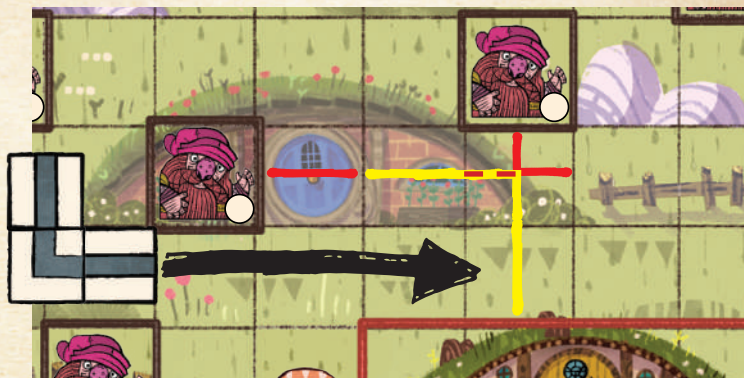
Úseky cesty můžete otáčet nebo je nakreslit zrcadlově.



Příklad: Takto můžete otáčet nebo zrcadlit obrázek na této kostce.

Můžete kreslit cestu na pole, kde jste již cestu předtím nakreslili, a tak cesty kombinovat nebo je prodloužit novým směrem. Kreslit můžete přes jakoukoli část dříve nakreslené cesty (všechny předchozí cesty na mapě

zůstanou). Kreslete úhledně a středem pole, abyste se kresbami nepopletli.



Část 1 - příklad: Hráč si při svém tahu vybere označenou kostku. Přidá do své mapy cestu k již dříve nakreslenému úseku cesty (ten je označen červeně). Rozhodne se, že cestu na kostce otočí, načež ji nakreslí (nová cesta je označena žlutě).

Existují 2 výrazně odlišné způsoby, jak mohou vaše cesty interagovat s poli na mapě: *připojení k poli* a *vstup na pole*.

K poli se připojíte tak, že nakreslíte cestu takovým způsobem, aby se dotýkala jeho okraje.

Pokud do něj nakreslíte cestu, **vstoupíte na pole**. Když poprvé vstoupíte na pole, kde je zobrazena surovina (například meč, chléb nebo klobouk), ihned tuto surovinu získáte (viz str. 6).

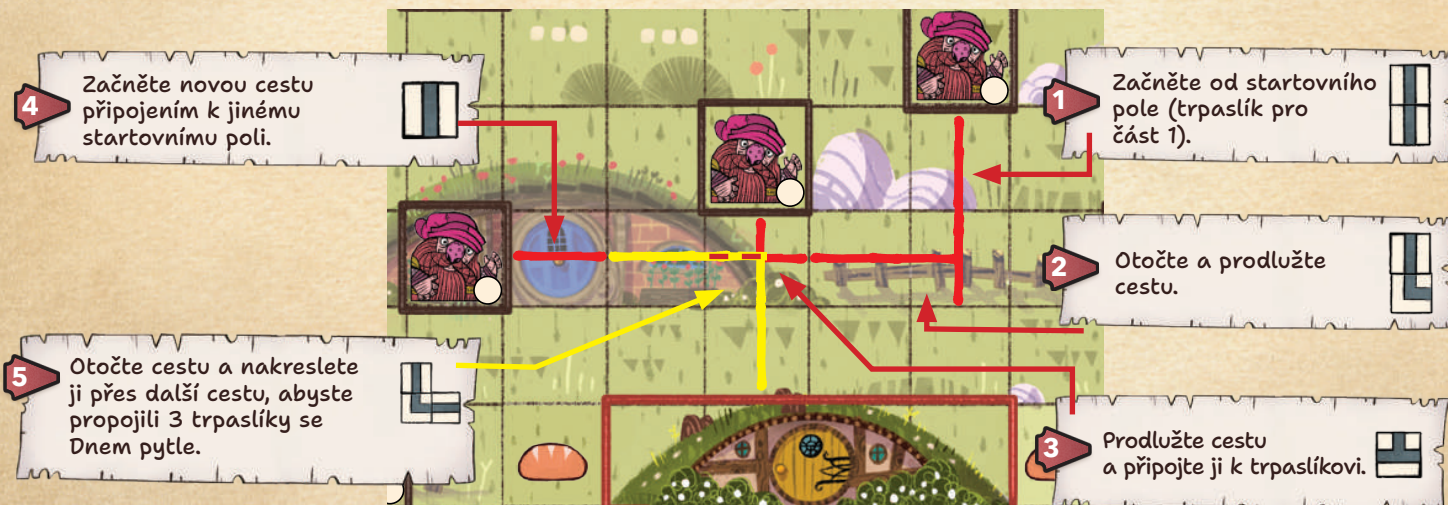


Připojili jste se k trpaslíkovi.



Vstoupili jste na tato pole (a vezmete si meč).

Nikdy nelze vstoupit na pole s tlustým ohraničením.



Část 1 - příklad: Hráč si během 5 tahů vezme uvedenou kostku.

AKCE ZDROJŮ

Ve hře jsou 2 bílé kostky cest, které umožňují získávat zdroje. Na těchto kostkách je 1 nebo 2 symboly meče, chleba nebo klobouku. Když tyto kostky použijete, budete v závislosti na dobrodružství buď sbírat odpovídající žetony, nebo si je zaznamenáte do své výsledkové listiny. Na mapě můžete také sbírat zdroje (podrobnosti na str. 5).

Chléb a meče

Sbírání žetonů: Všechny nasbírané žetony mějte na viditelném místě poblíž průvodce dobrodružstvím, aby ostatní hráči snadno viděli, kolik žetonů máte.

Označování zdrojů: Pokud máte podle dobrodružství označit zdroje na výsledkové listině (např. chléb v části 1), vyplňte kroužek na určeném místě výsledkové listiny pokaždé, když daný zdroj získáte.



1 meč / 2 meče



1 chléb / 2 chleby



Žetony s hodnotou 1/5



Část 1 - příklad: Hráč si označí svůj první chléb.

Akce kouzel

Když použijete kostku s čarodějnickým kloboukem, získáte pomoc od čaroděje Gandalfa. Na své výsledkové listině vyplňte 1 z políček, kde je klobouk, a to za každý klobouk, který jste získali.



1 klobouk /
2 klobouky

Tato políčka můžete vyplňovat v libovolném pořadí. Pokud je s akcí kouzla spojeno více symbolů klobouku, nemusíte vyplňovat všechna políčka v 1 tahu.

Vyplněním všech políček vedle akce kouzla ji odemknete a musíte ji okamžitě použít. Někdy stačí k odemčení akce kouzla vyplnit pouze 1 políčko, ale u některých je třeba vyplnit 2 nebo 3 políčka.

Každou akci kouzla můžete použít pouze jednou. Pokud díky akci kouzla získáte cestu, nakreslete ji podle stejných pravidel jako při získání cesty z kostky.



Příklad: V předchozím tahu hráč vyplnil 1 políčko klobouku. V tomto tahu vyplní druhé políčko klobouku (znázorněné červeně) a ihned nakreslí na svou mapu čáru o 2 polích.



Výjimka: Když použijete kostku, která ukazuje 2 kouzelnické klobouky, musíte oba klobouky použít na stejnou akci kouzla. **Nemůžete** 2 klobouky rozdělit k odemčení 2 různých akcí kouzel. Pokud odemknete akci, která vyžaduje pouze 1 klobouk, druhý klobouk propadá.

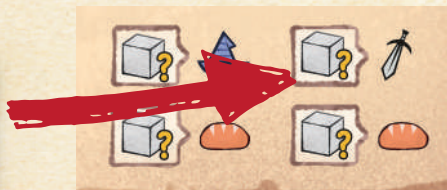
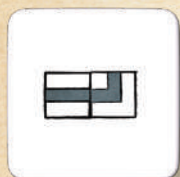
Akce lupiče



V pravém dolním rohu výsledkové listiny se nachází část, která zobrazuje symboly kostek. Ty představují Bilbovu pomoc družině. Po výběru kostky můžete ignorovat

to, co kostka ukazuje, a místo toho vyplnit 1 libovolný symbol na kostce.

Někdy k odemknutí akce lupiče stačí vyplnit pouze 1 symbol na kostce, ale u některých akcí je třeba vyplnit 2 symboly na kostce. Když odemknete akci lupiče, okamžitě ji použijte. Nemůžete ji odložit na později. Každou akci lupiče můžete použít pouze jednou.



Příklad: Hráč si vybere tuto bílou kostku cesty se symbolem cesty. Místo aby nakreslil cestu, rozhodne se vyplnit symbol kostky na své výsledkové listině a získat 1 meč.

DALŠÍ PRAVIDLA



Sláva: Každá část obsahuje odměny za splnění úkolu před ostatními hráči, které jsou označeny body ve zlatém symbolu sluníčka. Hráč, který splní úkol jako první, získá body slávy. Zakroužkuje body na své mapě, načež všichni ostatní hráči na svých mapách vyplní symboly slávy, protože tyto body již nemohou získat.

V každém dobrodružství je uvedeno, co musí hráči udělat, aby získali slávu. Všechny získané body slávy se na konci dobrodružství přičtou k vašemu skóre.



Oblasti: Některé mapy (ne v části 1) jsou rozděleny na oblasti. Jakmile nakreslíte cestu, která vstupuje na pole v nové oblasti, nesmíte již kreslit žádné úseky cesty v předchozí oblasti. V pravidlech pro každé dobrodružství jsou uvedeny různé oblasti.

Režim vyšší obtížnosti: Možná budete chtít čelit větší výzvě. Podrobnosti o tom, jak zvýšit obtížnost dobrodružství pro některé nebo všechny hráče, najdete na str. 24-28.

KONEC DOBRODRUŽSTVÍ



Každá část má 1 nebo více podmínek pro konec hry, které jsou označeny zelenou fajfkou a uvedeny v pravidlech dobrodružství. Když hráč splní podmínku pro konec hry, dobrodružství okamžitě končí. Kostky, které zůstaly uprostřed, ignorujte.

Každý hráč si pak získané body zapíše do své výsledkové listiny. Pomocí řádků na pravé straně zaznamenejte celkové body z řádků a poté tyto počty sečtěte pro získání celkového skóre.

Hráč s nejvyšším počtem bodů se stane slavným šampionem dobrodružství. Pokud je to nerozhodně, hráči se o vítězství dělí.



Nezapomeňte: Nejde jen o vítězství, ačkoliv chamtivé nebo sobecké chování není mezi trpaslíky neobvyklé.

UŽ JSTE SKORO PŘIPRAVENI KE HŘE!

Nezapomeňte si na následujících stránkách přečíst zvláštní pravidla pro dobrodružství, které chcete hrát.

ČÁST I - NEOČEKÁVANÝ DÝCHÁNEK



Cíl

Propojte hosty se Dnem pytle a po jejich příjezdu je nakrmte. Nezapomeňte shromáždit meče a připravte se na nebezpečí, která na vás čekají.

Co potřebujete ke hře



5 bílých kostek cesty

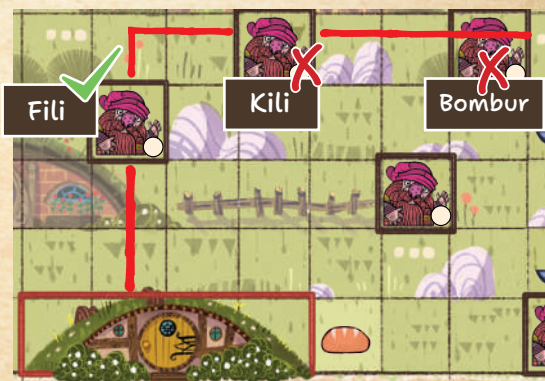


Žetony meče

(Všimněte si, že žetony chleba a černá dvanáctistenná kostka se v tomto dobrodružství nepoužívají.)

Začátek cesty

Cesty začněte kreslit od některého z hostů - Gandalfa, Thorina nebo 12 dalších trpaslíků. Pokračujte v cestách, dokud je nepropojíte se Dnem pytle.



Nezapomeňte: Cesty se nespojují přes pole s hostem; na tato pole nelze kreslit cesty.

Příklad: Fili je propojen se Dnem pytle, zatímco Kili nikoliv. Nezapomeňte, že nemůžete kreslit na pole s tlustým ohraničením, jako je například pole s Bomburem.

Konec dobrodružství



Dobrodružství končí, jakmile některý hráč propojí všech 12 trpaslíků (vyjma Thorina) se Dnem pytle. Thorin a Gandalf nemají na konec dobrodružství žádný vliv.



ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Připravte hostinu: Když získáte chléb, označte si to ve výsledkové listině v řádku se symboly chleba, počínaje neoznačeným symbolem chleba nejvíce vlevo.

Případně můžete označit symboly chleba pod Thorinem nebo Gandalfem. (Před označením chlebů pod Thorinem či Gandalfem nemusíte mít označené všechny trpaslíky.)

Pokud jste označili již všechny symboly chleba, další chléb už nepotřebujete.



Příklad: Hráč nasbíral 3 chleby. Rozhodne se označit první 2 symboly chleba v části s trpaslíky a také se rozhodne označit 1 symbol v části pod Gandalfem.

Příjezd hostů do Dna pytle: Když cesta propojí trpasličího hosta (vyjma Thorina) se Dnem pytle, proveďte následující:



- ♦ Označte propojeného trpaslíka na mapě.
- ♦ Zleva doprava označte další neoznačený symbol trpaslíka ve výsledkové listině. Dále zakroužkujte body pod symbolem trpaslíka.
- ♦ Pokud je symbol chleba pod ním již označen, pak zakroužkujte body pod symbolem chleba. Pokud symbol chleba pod ním *není* označen, označte jej a poté přeškrtněte pole s body pod ním. (Tyto body nebudete započítávat do skóre.)



Příklad (pokračování): Hráč dokončí cestu, po níž do Dna pytle dorazí 3 trpaslíci. Označí první 3 trpaslíky, zakroužkuje trpasličí body, získá 2 chleby a vyplní symbol třetího chleba (protože ho neměl označený). Vyplní také body pod symbolem třetího chleba, aby naznačil, že tyto body nebude počítat.

Pokud cesta propojuje Thorina nebo Gandalfa se Dnem pytle, proveďte následující kroky:



- ♦ Na mapě označte propojeného Thorina nebo Gandalfa.



- ♦ Ve výsledkové listině označte symbol Thorina nebo Gandalfa. Dále zakroužkujte body pod tímto symbolem.

- ♦ Pokud jsou **oba** symboly chleba pod ním již označeny, zakroužkujte také body pod symboly chleba. Pokud jste neoznačili oba symboly chleba, přeškrtněte bodové pole pod ním. (Tyto body nezapočítávejte do skóre.)



- ♦ Hráč, který jako první propojí Gandalfa, spolu s hráčem, jenž jako první propojí Thorina, získají po 2 bodech slávy (viz str. 7).



Poznámka: Pokud nasbíráte chléb z cesty, označte jej dřív, než označíte hosty, které připojíte.



Sbírejte meče: Když obdržíte meče, nasbírejte odpovídající počet žetonů meče a uschovejte je až do bodování na konci dobrodružství.

Bodování

První řádek: Sečtěte body za všechny hosty propojené se Dnem pytle, kteří mají zakroužkované bodové hodnoty (trpaslíci, Thorin a Gandalf).

Druhý řádek: Sečtěte body za všechny hosty, kteří při příjezdu obdrželi chléb (zakroužkované bodové hodnoty).

Třetí řádek: Spočítejte počet nasbíraných žetonů meče a zakroužkujte příslušnou hodnotu. Zaznamenejte také všechny body ze slávy a tyto body sečtěte.

Součet bodů z těchto 3 řádků je vaše konečné skóre.

ČÁST 2 - SKOPOVÁ PEČENĚ



1 Bodování
nebezpečných míst

3 Nebezpečné místo

5 Roklinka (konec)

2 Dno pytle (startovní
pole)

4 Neprůchodná místa

6 Hranice oblasti

Cíl

Nakreslete cestu, ale vyhněte se nebezpečným místům. Sbírejte meče, abyste odlákali pozornost 3 zlobrů, a pak vstupte na pole s bílými kameny a dostaňte se do Roklinky. Ujistěte se, že máte na ponících dostatek zásob.

Oblasti



V tomto dobrodružství jsou 3 oblasti oddělené přerušovanou čarou. (Pravidla pro oblasti najdete na str. 7.) Hráč, který jako první vstoupí do každé nové oblasti, získá 2 body slávy.

Co potřebujete ke hře

5 bílých kostek cesty

Žetony meče

Žetony chleba

(Všimněte si, že černá dvanáctistěnná kostka se v tomto dobrodružství nepoužívá.)

Začátek cesty

Cesty začněte kreslit z libovolného místa, které sousedí se Dnem pytle v levém horním rohu mapy.



Konec dobrodružství



Dobrodružství končí, jakmile některý hráč svou cestou propojí Dno pytle s Roklinkou. Hráč, který dobrodružství ukončí, získá 2 body slávy.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA



Nebezpečná místa: Můžete vstoupit na nebezpečná místa, ale bude vás to stát body. Vždy, když vaše cesta povede přes nebezpečné místo, musíte vyplnit nejvyšší neoznačenou bodovou hodnotu v oddílu nebezpečných míst na výsledkové listině.



Příklad: Pokud během dobrodružství nevstoupíte na žádné nebezpečné místo, získáte na konci dobrodružství 15 bodů. Pokud vstoupíte na nebezpečné místo jednou, sníží se tato hodnota na 13 bodů. Jestliže na nebezpečné místo vstoupíte dvakrát (na stejné místo nebo 2 různá místa), sníží se hodnota na 10 bodů. Body se snižují na 5, pokud vstoupíte na nebezpečné místo potřetí. Když na nebezpečné místo vstoupíte čtyřikrát nebo vícekrát, nezískáte zde žádné body.

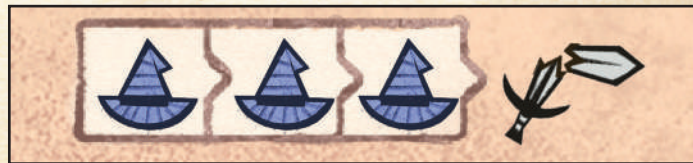


Zlobří: Na 4 polích sousedících s každým zlobrem jsou zobrazeny symboly zlomeného meče. Vždy, když vaše cesta poprvé vstoupí na 1 z těchto polí, musíte vrátit 1 ze svých žetonů meče do zásoby. Pokud nemáte žeton meče, nesmíte na takové pole vstoupit. Po vrácení žetonu meče označte na mapě symbol zlomeného meče. Na toto

pole můžete cestu znovu nakreslit, aniž odložíte další žeton meče.

Když kolem zlobra označíte čtvrtý symbol zlomeného meče, odvedli jste jeho pozornost na dostatečně dlouhou dobu, tudíž se nyní promění v kámen. Označte pole zlobra. Hráč, který jako první označí každého zlobra, získá 3 body slávy.

Speciální akce kouzel: Vyplněním 3 symbolů klobouku získáte symbol zlomeného meče, s jehož pomocí můžete označit libovolný symbol zlomeného meče vedle zlobra kdekoli na mapě. (Počítá se to jako vstup na toto pole kvůli pozdějšímu označení pole zlobra.)



Zlobří poklad: Pokud na toto pole vstoupíte, označte jej. Na konci dobrodružství získáte 5 bonusových bodů. Tyto body mohou získat všichni hráči.



Bílé kameny: Pokud vstoupíte na 1 z těchto polí, označte jej. Na konci dobrodružství za to získáte body.

Bodování

První řádek: Zakroužkujte nejvyšší hodnotu bodů za nevyplněná nebezpečná místa, zakroužkujte počet zlobrů vyznačených na mapě (po vstupu na 4 sousední pole) a zakroužkujte počet polí s bílými kameny, která jste si poznačili. Sečtěte tyto 3 zakroužkované hodnoty.

Druhý řádek: Sečtěte žetony chleba, které jste nasbírali, a žetony meče, jež vám zbývají, a zakroužkujte odpovídající body za každý druh žetonů. Zaznamenejte také všechny body ze slávy a ze zlobřího pokladu. Sečtěte všechny tyto hodnoty.

Součet bodů z těchto 2 řádků je vaše konečné skóre.



Poznámka: Cesta nemusí navazovat na pole zlobra, stačí jen vstoupit na sousední pole. (Všimněte si také, že nemůžete vstoupit na pole zlobra.)

ČÁST 3 - PŘES HORY A POD HORAMI



- | | | | | |
|-------------------|-----------------------------|--------------------|-------------|----------------|
| 1 Bodování bouřky | 3 Pole s bouřkou | 5 Neprůchodná pole | 7 Údolí | 9 Skřet |
| 2 Přístřešek | 4 Roklinka (startovní pole) | 6 Hranice oblasti | 8 Úzké pole | 10 Velký skřet |

Cíl

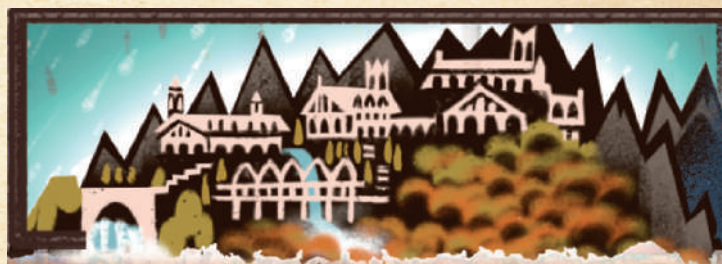
Rychle nakreslete trasu své cesty, ale vyhněte se místům, kde se schyluje k bouři. Sbírejte chléb, abyste mohli v jeskyni uskladnit dostatek zásob. Sbírejte meče na obranu proti skřetům. Pokuste se s Gandalfovou pomocí porazit Velkého skřeta, načež propojte cestu do údolí a utečte.

Co potřebujete ke hře

- 5 bílých kostek cesty
- Žetony meče
- Žetony chleba
- Černou dvanáctistěnnou kostku

Začátek cesty

Cesty začněte kreslit z libovolného místa, které sousedí s Roklinkou v levém dolním rohu mapy.



Oblasti



V tomto dobrodružství jsou 4 oblasti oddělené přerušovanou čarou. (Pravidla pro oblasti najdete na str. 7.) Hráč, který jako první vstoupí do druhé oblasti, získá 2 body slávy.

Konec dobrodružství



Dobrodružství končí, jakmile některý hráč svou cestou propojí Roklinku s údolím v pravém horním rohu. Hráč, který dobrodružství ukončí, získá 2 body slávy.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA



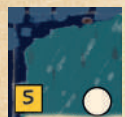
Příprava bouřek: Vždy, když první hráč hází kostkami, hodí 5 bílými kostkami cest společně s černou dvanáctistěnnou kostkou. Ihned po hodu musí všichni hráči vyplnit 2 symboly mraků, které odpovídají číslu na černé kostce. Tato pole se pak stávají poli s bouřkou.



Bouřky: Můžete vstoupit na pole s bouřkou (s vyplněnými symboly mraků), ale bude vás to stát body. Pokaždé, když vstoupíte na pole s bouřkou, musíte v oddílu místa s bouřkou na výsledkové listině označit nejvyšší neoznačenou hodnotu (viz str. 11 Nebezpečná místa).



Poznámka: Vstup na pole předtím, než se z něj stane pole s bouřkou, vás nestojí body a můžete po něm pokračovat v cestě bez úhony. Poté, co všichni hráči vstoupí do druhé oblasti, odstraňte černou kostku ze hry a již s ní neházejte.



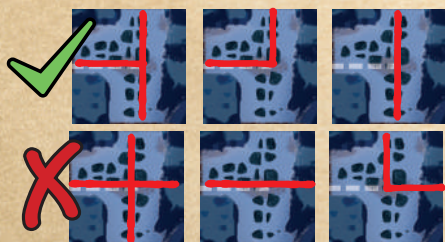
Přístřešek: Pokud vstoupíte na pole v levém horním rohu mapy (hodnota 5 bodů), označte jej. Na konci dobrodružství získáte 5 bonusových bodů. Tyto body mohou získat všichni hráči.



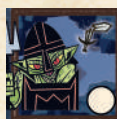
Odpocínek v jeskyni: Ve všech jeskynních prostorách je zobrazen symbol snědeného chleba. Vždy, když vaše cesta poprvé vstoupí na 1 z těchto polí, musíte vrátit 1 ze svých žetonů chleba do zásoby. Pokud nemáte žeton chleba, nesmíte na takové pole vstoupit. Po vrácení žetonu chleba pole označte.



Úzké cesty: V posledních 2 oblastech se v tunelech musíte bránit proti skřetům. V těchto oblastech jsou úzké prostory, kde cesta nemůže vést do všech 4 stran nebo z nich. Musíte používat takové cesty, které se vejdou do těchto úzkých prostor. Pokud máte symbol cesty, který se nehodí, nelze jej nakreslit.



Příklad: Hráči mohou kreslit cesty pouze podél dlažebních kostek, aby tudy prošli nebo se připojili ke skřetům. Pokud by cesta překrývala stěny jeskyně, nesmí být použita.



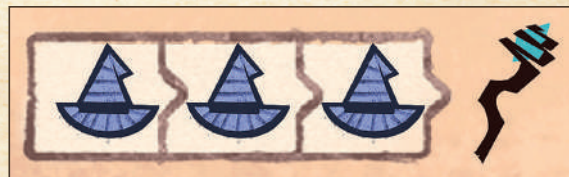
Bitva se skřety: Když se vaše cesta spojí s polem skřeta, musíte vrátit 1 ze svých žetonů meče do zásoby. Pokud nemáte žeton meče, nesmíte takové pole připojit.

Po vrácení žetonu meče označte pole skřeta, aby bylo jasné, že tento skřet již byl poražen. (Všimněte si, že nemůžete vstoupit na pole skřeta.)

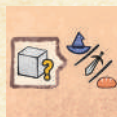


Boj s Velkým skřetem: Na výsledkové listině můžete vyplnit 3 symboly klobouku a odemknout tak Gandalfovu hůl.

Kdykoli poté můžete propojit svou cestu s Velkým skřetem a porazit ho. Pokud tak učiníte, označte pole Velkého skřeta. Pokud nemáte aktivovanou Gandalfovu hůl, nemůžete takové propojení provést.



Slávu získá hráč, který se k Velkému skřetovi připojí jako první, ale všichni hráči mohou k jeho porážce přispět tím, že se k poli připojí. (Všimněte si, že nemůžete vstoupit na pole Velkého skřeta.)



Akce lupiče: Když provedete tuto akci, vyberte si chléb, meč nebo klobouk.

Bodování

První řádek: Zakroužkujte body s nejvyšší hodnotou nevyplněného pole pro bouři, spočítejte počet vyznačených polí s chlebem ve druhé oblasti mapy a zakroužkujte odpovídající body, načež spočítejte počet zbývajících žetonů chleba a zakroužkujte odpovídající body. Sečtěte tyto 3 zakroužkované hodnoty.

Druhý řádek: Spočítejte počet označených polí skřetů na své cestě a zakroužkujte příslušné body. Zakroužkujte 10 bodů, pokud jste se připojili k Velkému skřetovi. Zaznamenejte také všechny body ze slávy a z přístřešku. Sečtěte všechny tyto hodnoty. (Zbývajících žetonů meče nemají žádnou hodnotu.)

Součet bodů z těchto 2 řádků je vaše konečné skóre.

ČÁST 4 - HÁDANKY VE TMĚ



- 1 Tvary
- 2 Hádanka
- 3 Bilbo (startovní pole)
- 4 Vodní plocha
- 5 Jeden prsten
- 6 Glum

Cíl

Vyřešte 8 hádanek tak, že vyplníte všechna 4 sousední pole kolem každé hádanky. Získejte Jeden prsten tím, že vyplníte všech 8 polí kolem něj. Pokuste se vyplnit co nejvíc vodních ploch (protože Bilbo neumí plavat).

Co potřebujete ke hře

Černou dvanáctistěnnou kostku

(Při hře v tomto dobrodružství se nepoužívají žádné jiné kostky ani žetony.)

Herní variace

Toto dobrodružství se hraje jinak než předchozí dobrodružství. V každém kole hodí libovolný hráč černou dvanáctistěnnou kostkou, která pak platí pro všechny hráče.

Na výsledkové listině jsou zobrazeny různé tvary, které mohou pokrývat 1-6 polí. Každý tvar se vztahuje k 1 číslu. Po každém hodu kostkou vyberte tvar, který odpovídá hozenému číslu nebo **kterémukoli nižšímu číslu**. Nyní nakreslete odpovídající tvar vyplněním míst na mapě. (Tvar můžete otočit nebo zrcadlit.) Hráči si vybírají tvary nezávisle na sobě.

Herní variace (pokračování):

Poté, co všichni hráči vyberou svůj tvar, hodí další hráč černou kostkou a začíná nové kolo.

Začátek cesty



Začněte vyplňovat tvary do polí sousedících s Bilbem.

Konec dobrodružství



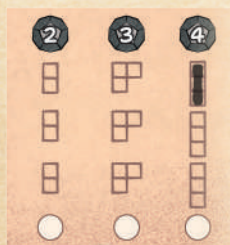
Dobrodružství končí, jakmile některý hráč vyřeší všech 8 hádanek. Všichni ostatní hráči mohou stále dokončit tah využitím hozeného čísla. Jeden prsten je pro konec dobrodružství nepodstatný.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA



Kreslení tvarů: Nejprve vyplňte vybraný tvar v mřížce ve výsledkové listině. Vyplňte nejvyšší odpovídající tvar v horní části sloupce. Po vyplnění třetího tvaru ve sloupci označte jeho spodní část. Pokud vyberete tvar více než třikrát, není možné ve výsledkové listině vyplnit další takový tvar (přesto jej můžete do mapy přidat).

Poté vyplňte vybraný tvar do mapy. První vyplněné místo musí obsahovat 1 ze 3 polí sousedících s Bilbem. Při vyplňování každého dalšího tvaru je pak nutné doplnit mezeru, která sousedí s dříve vyplněným polem. Jinými slovy, všechna vyplněná pole na mapě musí tvořit 1 propojenou skupinu polí. (Poznámka: Do sousedních polí se nezapočítávají diagonální pole.)



Příklad: Padne 5. Hráč si vybere tvar 4, protože si může vybrat libovolné číslo, které je nižší než to hozené. Vyplní výsledkovou listinu i mapu.



Nesmíte vyplnit žádná již obsazená pole, včetně pole s Bilbem, žádné z 8 polí s hádankou, žádné ze 4 polí s Jedním prstenem ani žádné z polí s Glumem.

Všimněte si, že tato místa jsou blokována, a proto nejsou součástí vaší připojené skupiny vyplněných míst. Můžete vyplnit vodní plochy.

Pokud na černé kostce padne 12 a vy si vyberete tvar 12, můžete vyplnit libovolných 6 spojených polí (tj. vytvořit vlastní tvar se 6 polí).



Pokud vyplníte pole, na kterém je zobrazen bonusový tvar, přidejte tento tvar tak, že jej vyplníte na mapě (nikoli však do mřížky tvarů na výsledkové listině). Pokud ve stejném kole vyplníte více než 1 pole s bonusovým tvarem, můžete použít pouze 1 z těchto bonusových tvarů. Zbylé bonusové tvary se nevyužijí.



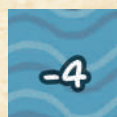
Řešení hádanek: Je zde 8 hádanek. Když vyplníte všechna 4 sousední políčka kolem pole s hádankou, hádanku jste vyřešili. Označte si hádanku na mapě. (Hráč, který jako první označí některou z hádanek, získá slávu.)



Získání Jednoho prstenu: Když vyplníte všech 8 polí sousedících s poli obsahujícími Jeden prsten, získáte Jeden prsten. Označte Jeden prsten na mapě. (Slávu získá hráč, který jako první získá Jeden prsten.)



Poznámka: Protože všichni hráči přicházejí na řadu současně a používají stejné hozené číslo, může být více prvních hráčů, kteří vyřeší hádanku nebo získají Jeden prsten. Všichni tito hráči získají stejné množství slávy.



Vodní plochy: Při kreslení tvarů můžete vyplňovat vodní plochy. Na konci dobrodružství vám všechny nezaplněné vodní plochy sníží skóre.

Bodování

První řádek: Sečtěte označené hádanky a zakroužkujte příslušné body. Pokud jste zajistili Jeden prsten, zakroužkujte 20 bodů. Spočítejte počet sloupců tvarů, které jste označili na výsledkové listině (poté, co jste alespoň třikrát vybrali stejný tvar), a zakroužkujte příslušné body. Sečtěte všechny tyto hodnoty.

Druhý řádek: Sečtěte hodnoty všech nezaplněných vodních ploch na mapě a zaznamenejte je jako záporné body. Zaznamenejte také všechny body ze slávy.

Součet bodů z těchto 2 řádků je vaše konečné skóre.

ČÁST 5 - Z DEŠTĚ POD OKAP



- 1 Údolíčko (startovní pole)
- 2 Trpaslík na stromě
- 3 Pole vrrka
- 4 Letové dráhy orlů
- 5 Gandalf
- 6 Orlí hnízdo

Cíl

Pomozte trpaslíkům utéct k borovicím dřív, než jim vrrci zatarasí cestu. Použijte hořící šišky a zdržte vrrky. Ujistěte se, že velcí orli přiletí včas, aby zachránili Gandalfa z hořícího stromu a odletěli s pocestnými do bezpečí orlího hnízda.

Co potřebujete ke hře

- 5 bílých kostek cesty
- Žetony šišek (sbírejte místo chleba)
- Černou dvanáctistěnnou kostku

(Všimněte si, že žetony chleba a meče se v tomto dobrodružství nepoužívají.)

Začátek cesty



Cesty začněte kreslit z údolí na levé straně mapy.

Konec dobrodružství



Dobrodružství končí, jakmile některý hráč propojí všechny trpaslíky na stromech s cestami z údolí a s letovými drahami velkých orlů. (Gandalf je pro konec dobrodružství nepodstatný.)



ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA



Útok vrrků: Podobně jako v části 3 hodí první hráč kola vždy 5 bílými kostkami cesty společně s černou dvanáctistěnnou kostkou. Okamžitě po hodu musí všichni hráči vyplnit

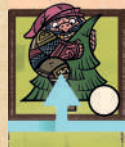
2 pole vrrků, která odpovídají hozenému číslu. Tato pole jsou nyní blokována. (Do zablokováného pole nelze vstoupit.)



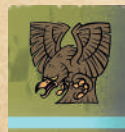
Hořící šišky: Po hodu černou kostkou se můžete vyhnout vyplnění 1 z odpovídajících polí vrrka, pokud vrátíte 1 ze svých žetonů šišek do zásoby. Pokud vrátíte 2 žetony šišek, můžete se vyhnout vyplnění obou polí vrrka z hozeného čísla černou kostkou. Jestliže později padne znovu stejné číslo, musíte vyplnit pole vrrka, nebo vrátit další žetony šišek.



Pole s vrrky: Na pole s vrrky můžete vstoupit ještě předtím, než budou zablokována, přičemž můžete pokračovat v cestě, ačkoliv jsou tato pole později zablokována.



Trpaslíci na stromech: Trpaslíci utíkají z údolí k borovicím. Když propojíte cestu s polem s borovicí, označte na tomto místě trpaslíka (nebo Gandalfa). (Všimněte si, že nemůžete vstoupit na pole s borovicí; vaše cesta přes něj navíc nevede.)



Letové dráhy velkých orlů: Vždy, když získáte meč nebo orla, posuňte orly dopředu: Vyberte si 1 ze 3 letových drah a vyplňte ji až k šípce na dalším poli s borovicí, postupujte zprava doleva.

Zablokována pole vrrků neblokují letové dráhy orlů.

Trpaslík (nebo Gandalf) označený na poli borovice a spojený s letovou dráhou je konečně zachráněn.

Nezáleží na tom, v jakém pořadí k označení a propojení dojde. (Slávu získá hráč, který jako první dokončí všechny letové dráhy.)



Pokud jste již dokončili všechny 3 letové dráhy, žetony šišek ani orly již nepotřebujete.



Záchrana Gandalfa: Poté, co byl Gandalf některým hráčem zachráněn (připojen k běžné cestě a dráze letu velkých orlů), odstraňte černou kostku ze hry a již s ní neházejte. Žádní další vrrci se už neobjeví. (Hráč, který jako první Gandalfa zachrání, získá slávu.)



Orlí hnízdo: Pokud vstoupíte na pole s orlím hnízdem s 5 body na pravé straně mapy, označte jej. Na konci dobrodružství získáte 5 bonusových bodů. Tyto body mohou získat všichni hráči.

Bodování

První řádek: Spočítejte trpaslíky, kteří se dostali k borovicím propojením s cestou z údolí, a zakroužkujte příslušné body. Poté spočítejte trpaslíky, které jste zachránili propojením cesty z údolí s letovými drahami velkých orlů, a zakroužkujte příslušné body. Tyto 2 hodnoty sečtěte.

Druhý řádek: Sečtěte žetony šišek, které vám zbyly, a zakroužkujte příslušné body. Pokud jste zachránili Gandalfa, poznačte si 10 bodů. Zaznamenejte také všechny body ze slávy a z orlího hnízda. Sečtěte všechny tyto hodnoty.

Součet bodů z těchto 2 řádků je vaše konečné skóre.

ČÁST 6 - TEMNÁ CESTA TEMNÝM HVOZDEM



Cíl

Vypněte pole s pavouky a osvobodte 12 uvězněných trpaslíků tak, že vyplníte všechna 4 sousední pole kolem každého zámotku. Snažte se nevyplnit místa s meči, aby mohl Bilbo svůj meč Žihadlo dobře využít.

Co potřebujete ke hře

Černou dvanáctistěnnou kostku

(V tomto dobrodružství se nepoužívají žádné jiné kostky ani žetony.)

Začátek cesty



Začněte vyplňovat tvary kolem Bilba.

Konec dobrodružství



Dobrodružství končí, jakmile některý hráč vyplní všech 12 polí pavouků. Všichni ostatní hráči mohou dokončit tah využitím hozeného čísla. (Zámotky jsou pro konec dobrodružství nepodstatné.)

Herní variace



Jako v části 4 v každém kole hodí libovolný hráč černou dvanáctistěnnou kostkou, jejíž hodnota platí pro všechny hráče.

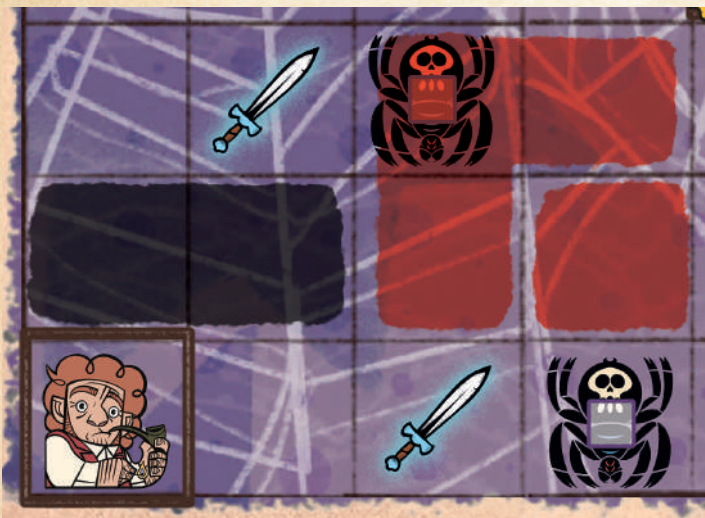
Na výsledkové listině jsou zobrazeny různé tvary, které mohou pokrývat 1–6 polí. Každý tvar se vztahuje k 1 číslu. Po každém hodu kostkou vyberte tvar, který odpovídá hozenému číslu nebo **libovolnému nižšímu číslu**. Nyní nakreslete odpovídající tvar vyplněním míst na mapě – tvar můžete otočit nebo zrcadlit (viz str. 14). Nelze kreslit na pole s trpaslíky, Bilba ani na pole s vlastním hodem kostkou.

Poté, co všichni hráči vyberou svůj tvar, hodí další hráč černou kostkou a začíná nové kolo.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA



Pole s pavouky: Když vyplníte pole s pavoukem, vyplňte také 1 bonusový tvar na mapě (nikoli však v mřížce tvarů na výsledkové listině). Pokud ve stejném kole vyplníte více než 1 pole pavouka, vyplníte také všechny bonusové tvary. O žádné nepřijdete.



Příklad: Hráč předtím nakreslil černý obrazec. Na černé dvanáctistěnné kostce padne 5 a hráč si vybere tvar 3. Hráč vyplní 1 bonusový tvar.



Záchrana trpaslíků: Když vyplníte všechna sousední pole kolem zámotku, osvobodíte trpaslíka. Označte pole zámotku.

Pokud jste první, komu se podařilo osvobodit určitého trpaslíka, získáte slávu. Pomocí barvy trpaslíkova klobouku a hodnoty slávy sdělte ostatním hráčům, kterého trpaslíka jste zachránili, aby si pole vyplnili a věděli, že ho již nemají k dispozici.



Poznámka: Protože všichni hráči přicházejí na řadu současně a používají stejné hozené číslo, může být více prvních hráčů, kteří osvobodí trpaslíka. Všichni tito hráči získají slávu.



Vlastní hod kostkou: Jakmile vyplníte všechna sousední pole kolem aktivního symbolu černé kostky, vyplňte i pole se symbolem černé kostky. Poté hodte černou dvanáctistěnnou kostkou a hozené číslo použijte jako obvykle, ale jen sami pro sebe (vyplňte tvar na výsledkové listině i na mapě).

Při získávání slávy se všechny vlastní hody černou kostkou během kola počítají jako hody, které proběhly ve stejnou dobu jako první hod černou kostkou na začátku kola. Pokud ve stejném tahu získáte vlastní hod kostkou a bonusový tvar pavouka, můžete je použít v libovolném pořadí.

Bodování

První řádek: Spočítejte vyplněná pole s pavouky a zakroužkujte příslušné body. Poté spočítejte označená pole zámotků (trpaslíky, které jste osvobodili) na mapě a zakroužkujte příslušné body. Tyto 2 hodnoty sečtěte.

Druhý řádek: Spočítejte nevyplněná pole Žihadla a zakroužkujte příslušné body. Následně si запиšte sloupce tvarů, které jste si označili na výsledkové listině poté, co jste alespoň třikrát vybrali stejný tvar. Sečtěte čísla kostek přiřazená k těmto označeným sloupcům. Tyto body запиšte do černého políčka. (Příklad: Pokud jste zvolili tvary 1, 4 a 9 alespoň třikrát, získali byste 14 bodů.) Nakonec zaznamenejte body slávy. Sečtěte všechny tyto hodnoty.

Součet bodů z těchto 2 řádků je vaše konečné skóre.

ČÁST 7 - NA PRAHU



- | | | | | |
|-----------------|-------------------------|-------------------|---------------------|------------|
| 1 Jezerní město | 4 Uvnitř Osamělé hory | 7 Čluny | 10 Černá kostka | 13 Arcikam |
| 2 Louka | 5 Sudy (startovní pole) | 8 Hranice oblasti | 11 Šmak a Bilbo | 14 Drozd |
| 3 Úbočí hory | 6 Lesní řeka | 9 Tábor | 12 Zelené drahokamy | |

Cíl

Sbírejte žetony chleba na cestu a zakládejte po cestě tábory. Než se vydáte do kopců, připojte se ke kotvicím člunům. Po vstupu do hory se braňte proti drakovi a posbírejte všechny drahokamy. Nezapomeňte však nashromáždit dostatek mečů na závěrečnou bitvu, která má teprve přijít...

Co potřebujete ke hře

- 5 bílých kostek cesty
- Žetony meče
- Žetony chleba
- Černou dvanáctistěnnou kostku

Začátek cesty



Cesty začněte kreslit od pole se sudy v levém dolním rohu mapy a pokračujte v putování, až nakonec vstoupíte do hory. Cesty můžete kreslit jak v Jezerním městě, tak v Lesní řece.

Oblasti

Existuje 5 oblastí: Lesní řeka, Jezerní město, louka, úbočí hory a vnitřek Osamělé hory. (Pravidla pro oblasti najdete na str. 7.)



Lesní řeka: Cestu můžete kreslit na pole řeky, i když jste vstoupili do jiné oblasti. Pole s řekou a loukou lze propojit pouze u člunů.

Konec dobrodružství



Dobrodružství končí, jakmile některý hráč vstoupí na všech 13 polí se zelenými drahokamy.

Herní variace



Pravidlo chlebové cesty: V tomto dobrodružství platí zvláštní pravidlo pro chleba. Po nakreslení nového úseku cesty můžete vrátit 1 ze svých žetonů chleba a nakreslit úsek cesty navíc. Před přidáním cesty navíc musíte nejprve nakreslit cestu podle vybrané bílé kostky cesty (nebo akce kouzla). Cesta navíc musí navazovat nebo se překrývat s právě nakresleným úsekem cesty. Pravidlo chlebové cesty můžete použít pouze jednou za tah.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA



Jezerní město: Za vstup na pole s chlebem získáte chléb. Slávu získá hráč, který jako první vstoupí na pole s chlebem Jezerního města v levém horním rohu.



Kotvící čluny: Na konci Lesní řeky se musíte připojit ke kotvícím člunům. Musíte také nakreslit cestu podél pevninských oblastí, abyste se propojili s kotvícími čluny na druhé straně. Všimněte si, že vaše cesty se musí navzájem propojit přes pole člunů. (Slávu získá hráč, který jako první propojí

obě strany.) Do úbočí hory můžete vstoupit až po připojení člunů z obou stran. Po připojení obou stran přeškrtněte zámek.



Tábory: Vždy, když poprvé vstoupíte na pole s táborem, musíte do zásoby vrátit 2 žetony chleba. Pokud nemáte žeton chleba, nesmíte na takové pole vstoupit. Po vrácení žetonů chleba pole označte.



Drozd: Pokud vstoupíte na pětibodové pole drozda na úbočí hory, označte jej. Na konci dobrodružství získáte 5 bonusových bodů. Tyto body mohou získat všichni hráči.



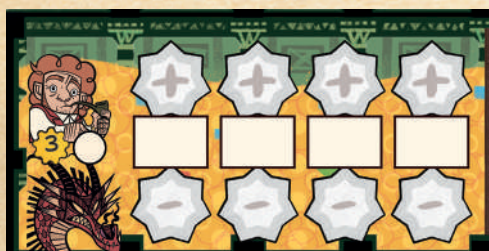
Rozhovor se Šmakem (hodem černou kostkou): Na prvním poli oblasti uvnitř Osamělé hory jsou 2 symboly černé kostky. V této oblasti jsou další 3 pole, na každém z nich je 1 symbol černé kostky.



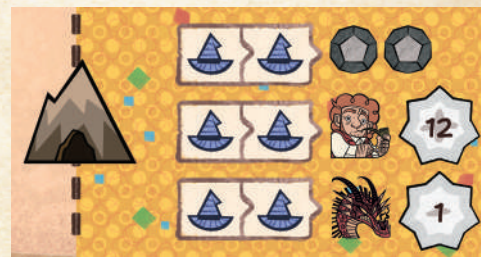
Když poprvé vstoupíte na pole se symboly černé kostky, hodte jedenkrát dvanáctistěnnou kostkou za každý symbol.

Hozené číslo pak můžete zapsat do sekce Šmaka a Bilba v oblasti uvnitř Osamělé hory.

Jakmile napíšete číslo do obou hvězd sloupce, odečtete číslo ve spodní hvězdě od čísla v horní hvězdě a výsledek napíšete do prostředního políčka sloupce. Na konci dobrodružství získáte tento počet bonusových bodů.

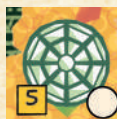


Hozené číslo nemusíte použít, zejména pokud by se tím výsledek změnil v záporný a vy byste o body přišli. Každý symbol kostky můžete použít pouze jednou.



Vaše výsledková listina vám umožní používat akce kouzel k odemčení dalších hodů černými kostkami, nebo dokonce k odemčení možnosti vepsat číslo 1 nebo číslo 12 do hvězdy v části Šmaka a Bilba. Tyto akce můžete odemknout až po vstupu do nitra Osamělé hory, jinak se nevyužijí. (Můžete však vyplnit první ze 2 odpovídajících malých políček, která zobrazují klobouk čaroděje, a připravit se tak na pozdější odemčení.)

Slávu získá hráč, který jako první vepíše čísla do všech 8 hvězd.



Arcikam: Pokud vstoupíte na pole Arcikamu s 5 body v pravém dolním rohu uvnitř Osamělé hory, označte jej. Na konci dobrodružství získáte 5 bonusových bodů. Tyto body mohou získat všichni hráči.

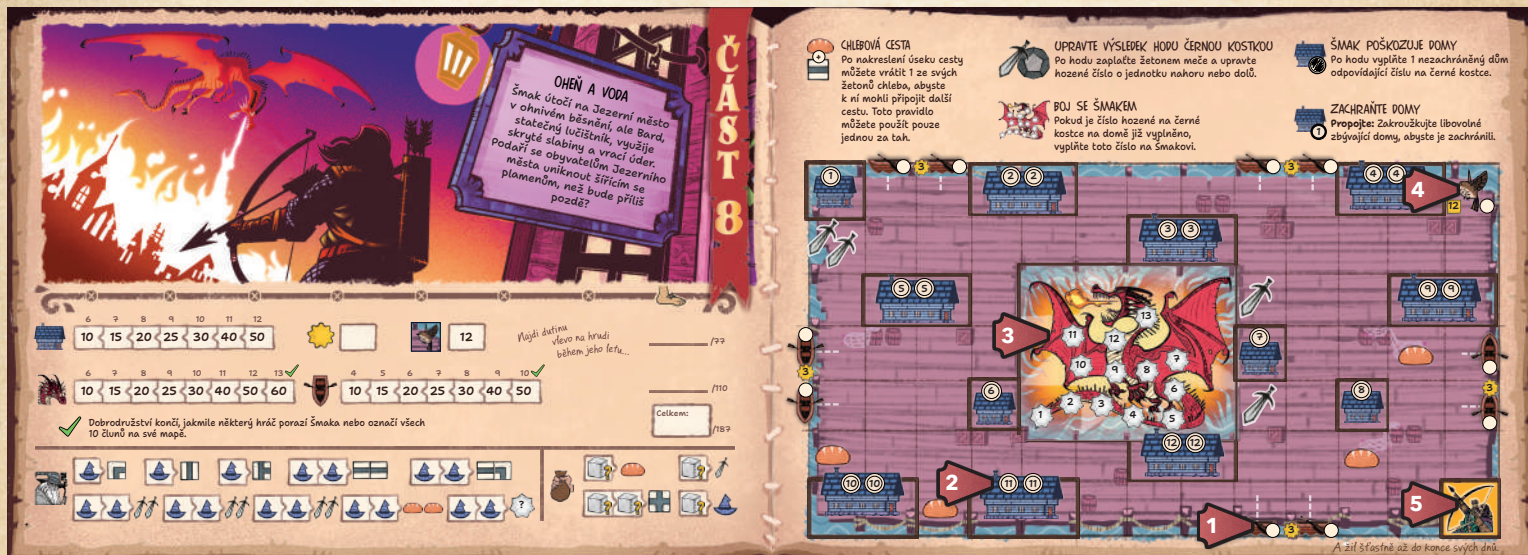
Bodování

První řádek: Spočítejte tábory, které jste označili, a zakroužkujte příslušné body. Dále sečtete hodnoty z prostředních políček vyplněných sloupců v části Šmaka a Bilba. Přidejte také všechny body z drozdů a Arcikamu. Sečtete všechny tyto hodnoty.

Druhý řádek: Spočítejte pole Osamělé hory se zelenými drahokamy, na která jste vstoupili, a zakroužkujte příslušné body. Dále spočítejte počet nasbíraných žetonů meče a zakroužkujte příslušnou hodnotu. Zaznamenejte také všechny body ze slávy. Sečtete všechny tyto hodnoty.

Součet bodů z těchto 2 řádků je vaše konečné skóre.

ČÁST 8 - OHEŇ A VODA



- 1 Člun
- 3 Šmak
- 5 Bard (startovní pole)
- 2 Dům
- 4 Drozd

Cíl

Propojte Barda s domy, než je Šmak zničí, a se čluny, abyste mohli evakuovat obyvatele Jezerního města. Vstupte také na pole drozda a získajte cenné body. Střílejte na Šmaka šípy, abyste nakonec zasadili smrtící třináctý úder.

Co potřebujete ke hře

-  5 bílých kostek cesty
-  Žetony meče (**každý hráč začíná s 5 žetony**)
-  Žetony chleba
-  Černou dvanáctistěnnou kostku

Začátek cesty



Cesty začněte kreslit z pole s Bardem v pravém dolním rohu mapy.

Konec dobrodružství



Dobrodružství končí, jakmile některý hráč porazí Šmaka nebo označí všech 10 člunů na své mapě.

Herní variace



Pravidlo chlebové cesty: V tomto dobrodružství platí zvláštní pravidlo pro chleba. Po nakreslení nového úseku cesty můžete vrátit 1 ze svých žetonů chleba a nakreslit úsek cesty navíc. Před přidáním cesty navíc musíte nejprve nakreslit cestu podle vybrané bílé kostky cesty (nebo akce kouzel). Cesta navíc musí navazovat nebo se překrývat s právě nakresleným úsekem cesty. Pravidlo chlebové cesty můžete použít pouze jednou za tah.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA



Šmak útočí: Vždy, když první hráč hází kostkami, hodí 5 bílými kostkami cest společně s černou dvanáctistěnnou kostkou. Ihned po hodu se všichni hráči musí vypořádat s následky hozeného čísla na černé kostce.

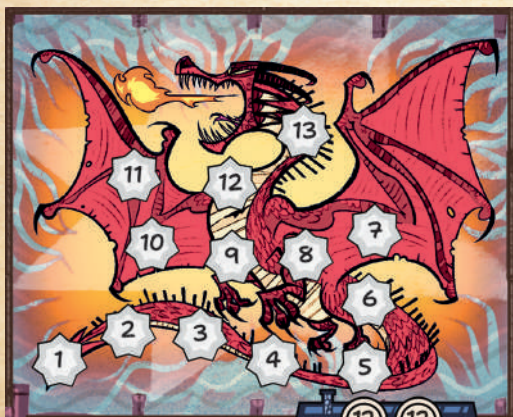


Změna čísla: Každý hráč má po hodu možnost změnit číslo na černé kostce. Za každé zvýšení nebo snížení o 1 musí hráč zaplatit 1 ze svých žetonů meče. Například pro změnu čísla z 6 na 4 musí hráč zaplatit 2 žetony meče. Číslo musí zůstat v rozmezí 1–13. Číslo 13 získáte úpravou čísla 12. Každý hráč může mít jiné číslo.



Účinky čísla: Na domech v Jezerním městě jsou zobrazena čísla 1–12. Některé domy zabírají 2 pole, ale jiné pouze 1 pole. Najděte dům, který odpovídá vašemu individuálnímu číslu. Pokud jsou v domě ještě nevyplněná čísla, musíte 1 z těchto čísel vyplnit. Pokud vyplníte první číslo dvoumístného domku, nic dalšího se nestane. Pokud vyplníte poslední číslo domu (druhé číslo dvoumístného domu nebo jediné číslo jednomístného domu), Šmak ho zničí. Poté musíte vyplnit celá pole domu, nejen čísla.

Pokud jsou již čísla domu zakroužkována nebo vyplněna, Šmakův útok mine a vy provedete protiútok. Vyplňte odpovídající číslo do Šmakovy části na mapě. Pokud je číslo na Šmakovi již vyplněno, nic se nestane.



Zachraňování domů: Dům je zachráněn, jakmile nakreslíte spojovací cestu od Barda k domu, který má ještě alespoň 1 nevyplněné číslo. V takovém případě zakroužkujte všechna čísla domů, ale ne celá pole.

Důležité: Zničený dům má vyplněná všechna pole.

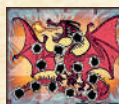
Zachráněný dům má zakroužkována nebo vyplněná všechna čísla. Dům, který má ještě nevyplněná nebo nezakroužkována čísla, není ani zničený, ani zachráněný. Obojí je stále možné, a to buď tak, že se kvůli Šmakovi vyplní poslední číslo domu a on ho tak zničí, nebo tak, že propojíte Barda s domem, abyste budovu zachránili.



Evakuace: Když propojíte cestu se člunem na kraji mapy, označte ji. Slávu získá hráč, který jako první označí 2 čluny vedle sebe.



Drozd: Drozd poskytne Bardovi zásadní vodítko o Šmakově zranitelnosti. Pokud vstoupíte na pole drozda se 12 body v pravém horním rohu mapy, označte jej. Na konci dobrodružství získáte 12 bonusových bodů. Tyto body mohou získat všichni hráči.



Poražení Šmaka: Když vyplníte všech 13 políček ve Šmakově části, podařilo se vám porazit hrozného draka Šmaka.



Gandalfova zvláštní schopnost: Vyplňte kterékoli číslo ve Šmakově části mapy.

Bodování

První řádek: Spočítejte domy, které nebyly zničeny (domy s úplně vyplněnými nebo zakroužkovanými čísly, ale s nevyplněnými poli), a zakroužkujte příslušné body. Dále zaznamenejte všechny body ze slávy a za drozda. Sečtěte všechny tyto hodnoty.

Druhý řádek: Spočítejte vyplněná políčka ve Šmakově části mapy a zakroužkujte příslušné body. Dále spočítejte počet člunů, které jste připojili k Bardovi, a zakroužkujte příslušné body. Tyto 2 hodnoty sečtěte. Součet bodů z těchto 2 řádků je vaše konečné skóre.

REŽIM VYŠŠÍ OBTÍŽNOSTI

Obtížnost každého dobrodružství můžete před začátkem hry zvýšit podle níže uvedených pokynů. Při prvním hraní dobrodružství doporučujeme hrát standardní obtížnost. Při pozdějším hraní se můžete rozhodnout, zda vyšší obtížnost uplatníte na všechny hráče, nebo jen na některé z nich. Díky tomu můžete hru přizpůsobit hráčům s různou úrovní zkušeností.

Část 1 – Neočekávaný dýchánek



Vyplňte 4 pole vyznačená černě na mapě. Tato pole jsou blokována. Nesmíte na ně vstupovat ani se přes ně připojovat.

Část 2 – Skopová pečeně



Přidejte do mapy 6 dalších nebezpečných míst nakreslením kruhů, jak je vyznačeno černými kruhy.

Část 3 – Přes hory a pod horami



Vyplňte 3 pole s bouřkou vyznačená černě na mapě. Pokud na tato pole vstoupíte, ztratíte body, jako byste je předtím hodili.

Část 4 – Hádanky ve tmě



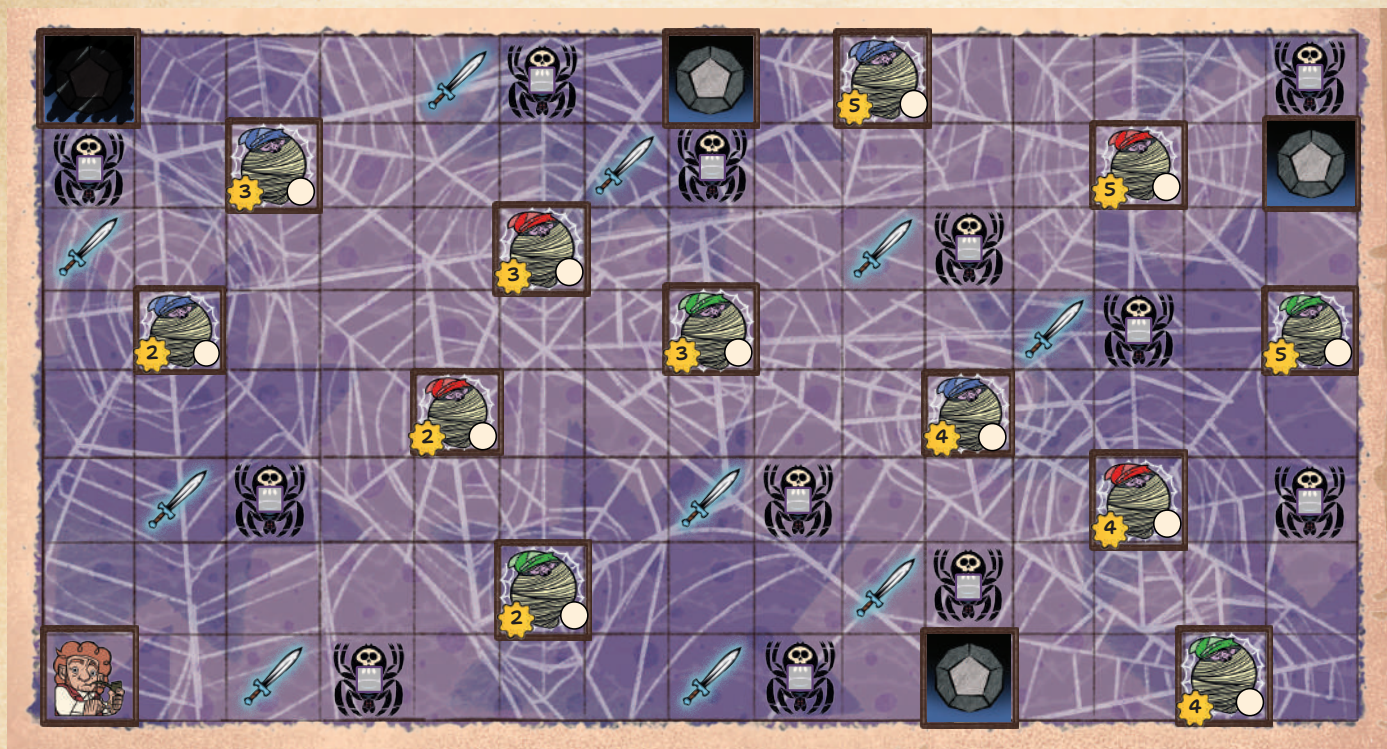
Obkreslete 3 pole vyznačená černě na mapě. Tato pole jsou blokována. Nesmíte je vyplňovat ani je nesmíte zahrnout do tvaru.

Část 5 – 2 deště pod okap



Vyplňte pole vyznačené černě na mapě. Toto pole je blokováno. Nesmíte do něj vstupovat ani se přes něj připojovat.

Část 6 – Temná cesta Temným hvozdem



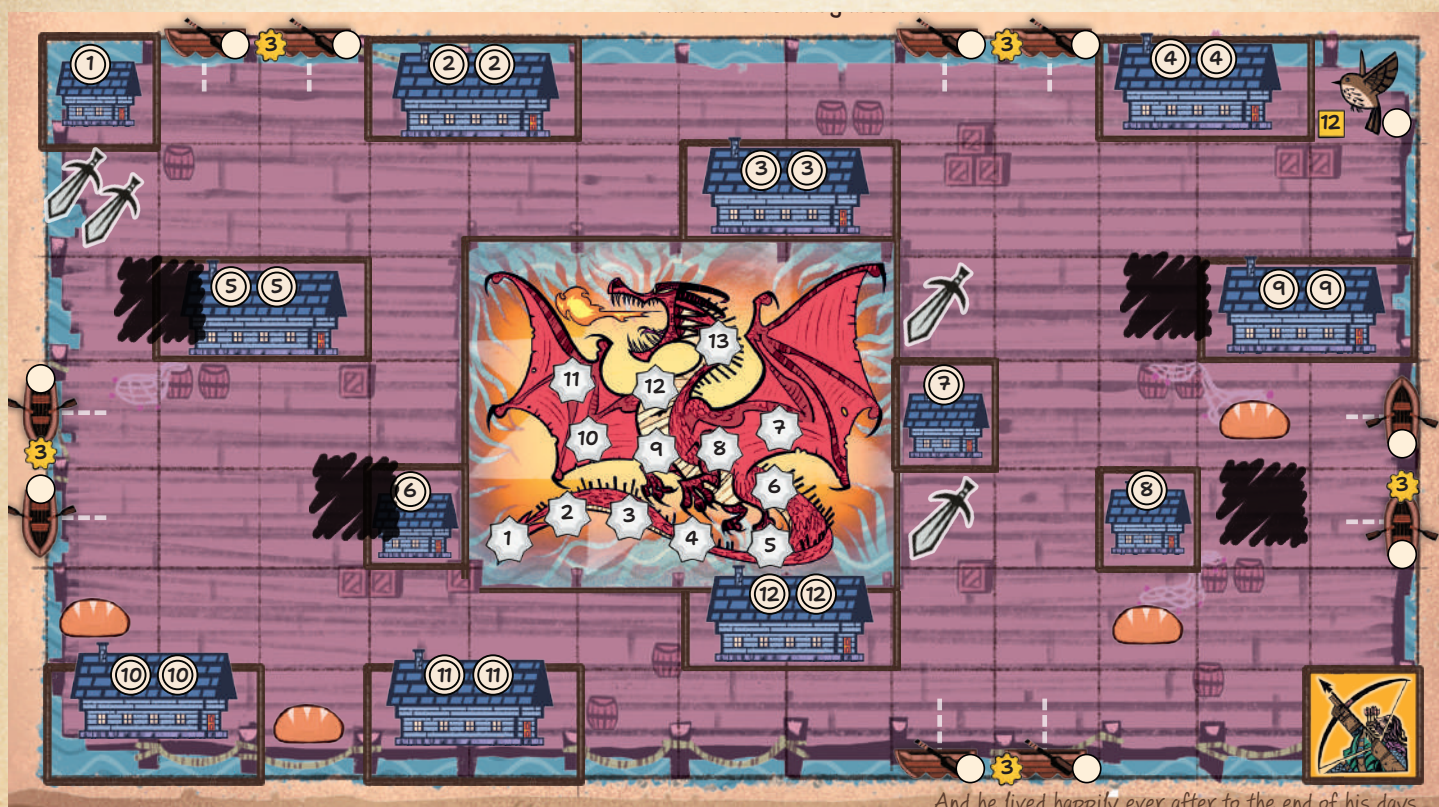
Vyplňte symbol černé kostky v levém horním rohu mapy. Tento symbol černé kostky ignorujte. Ostatní 3 černé symboly kostek můžete i nadále použít.

Část 7 – Na prahu



Vyplňte 3 pole vyznačená černě na mapě. Tato pole jsou blokována. Nesmíte na ně vstupovat ani se přes ně připojovat.

Část 8 – Oheň a voda



Vyplňte 4 pole vyznačená černě na mapě. Tato pole jsou blokována. Nesmíte na ně vstupovat ani se přes ně připojovat.

VELKOLEPÉ FINÁLE

Zkušení hráči mohou spojit části 7 a 8 do velkolepého závěru příběhu.

Hrajte část 7 jako obvykle. Do části 8 si vezměte všechny žetony meče, které jste nasbírali (namísto počátečních 5 žetonů meče). Ponechte si také všechny žetony chleba, které vám zbyly.

Pokud jste navíc v části 7 nezískali 5 bodů za drozda, musíte v části 8 vyplnit pole drozda v pravém horním rohu mapy.

Spojte své výsledky z obou dobrodružství a určete konečného vítěze!

SÓLOVÝ REŽIM

Vezměte si průvodce dobrodružstvím, fix a žeton pro sólovou hru, poté si vyberte některou z 8 částí a zahrajte si sólovou hru. Vezměte si komponenty pro dobrodružství, jak je uvedeno v těchto pravidlech, stejně jako při hře více hráčů. Nezapomeňte se také podívat na pravidla pro sólovou hru na této stránce a té následující. Umístěte žeton jediného hráče na první pole stupnice a při hře věnujte pozornost jeho poloze.

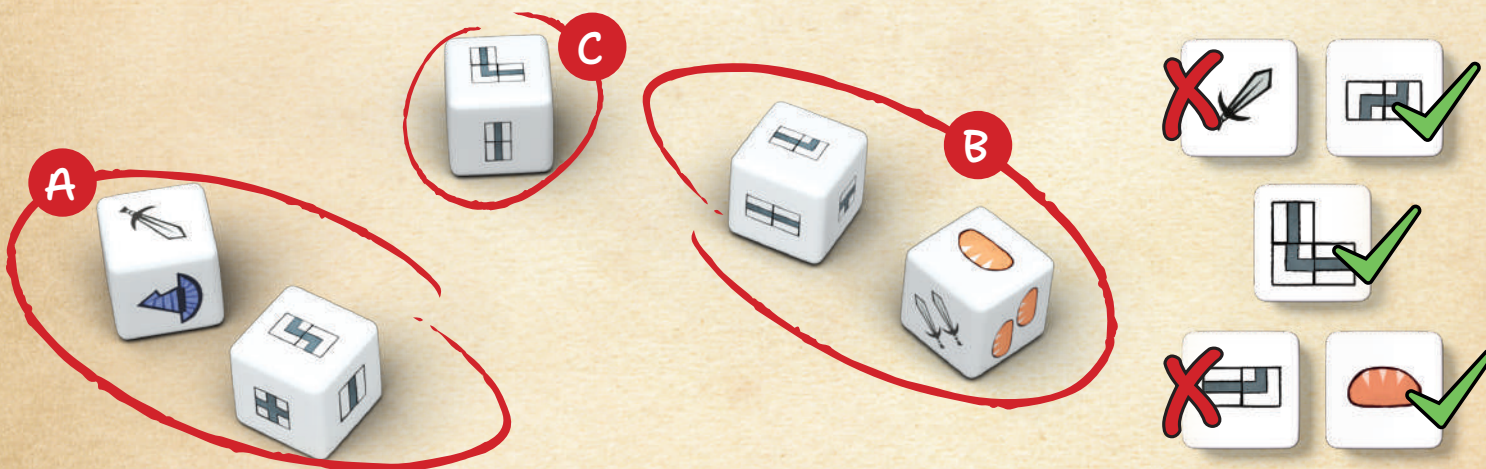
SÓLOVÁ HRA

Hra se hraje stejně jako hra pro více hráčů se 2 výjimkami: způsob, jakým v každém kole berete kostky, a podmínka pro konec hry.

Průběh hry

V každém kole hodte 5 bílými kostkami cesty a seskupte je do 3 sad: 2 kostky, následně 1 kostka a na závěr poslední 2 kostky podle toho, jak kostky náhodně padly na stůl. Dvojice kostek nejvíc vlevo tvoří skupinu **A**, zatímco dvojice kostek nejvíc vpravo tvoří skupinu **B** a prostřední kostka má vlastní skupinu **C**.

V každém kole si vezmete 3 kostky: 1 kostku z každé sady kostek, kterou jste hodili. Tyto kostky můžete použít v libovolném pořadí.



Příklad: Vezmete si 1 kostku ze sady vlevo a nevybranou kostku odložíte na další kolo. Vezmete si 1 kostku ze sady vpravo a nevybranou kostku odložíte na další kolo. Pak si vezmete kostku uprostřed.

Po použití třetí kostky přesuňte žeton jediného hráče na další pozici na počítadle kol. Pokud hra neskončila, seberte všech 5 bílých kostek cesty a házejte znovu.

Sláva

Na začátku třetího, pátého, sedmého, devátého, jedenáctého a třináctého kola musíte před hodem na další kolo vyplnit nezabraný symbol slávy, pokud jste si ještě žádný nezabrali. Za vyplněné symboly už nemůžete slávu získat.

Další podmínka pro konec hry

Hra skončí, pokud splníte podmínku pro konec dobrodružství jako obvykle nebo pokud dosáhnete maxima kol. Každé dobrodružství má své maximum kol, jak je popsáno na následující straně.

Když dobrodružství skončí, vyhodnoťte hru jako obvykle s tím rozdílem, že získáte dalších 20 bodů, jestliže se vám podařilo splnit podmínku konce hry (tj. nevyčerpali jste počet kol).

Chcete-li těžší výzvu, můžete použít režim vyšší obtížnosti na str. 24–28. Zkuste to ještě jednou: splňte podmínku konce hry v tomto dobrodružství s vyšší obtížností a získejte dalších 50 bodů (místo výše uvedených 20 bodů).

POČÍTADLO KOL

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

Část 1

Maximum kol: 8 kol



Část 2

Maximum kol: 8 kol



Část 3

Maximum kol: 8 kol

Před použitím bílých kostek cest použijte černou dvanáctistěnnou kostku.



Část 4

Maximum kol: 8 kol

V každém kole hodte černou dvanáctistěnnou kostkou a vyberte 2 tvary odpovídající hozenému nebo nižšímu číslu, které nakreslíte na mapu. Ty mohou mít různé nebo stejné tvary. Vyplňte oba tvary do mřížky na výsledkové listině. Před dalším hodem označte počítadlo kol.

V každém kole si můžete vylosovat až 2 bonusové tvary. O jakékoli další bonusové tvary přijdete.



Část 5

Maximum kol: 9 kol

Před použitím bílých kostek cest použijte černou dvanáctistěnnou kostku.



Část 6

Maximum kol: 7 kol

V každém kole hodte černou dvanáctistěnnou kostkou a vyberte 2 tvary odpovídající hozenému nebo nižšímu číslu, které nakreslíte na mapu. Ty mohou mít různé nebo stejné tvary. Vyplňte oba tvary do mřížky na výsledkové listině. Před dalším hodem označte počítadlo kol.

Vlastní hody kostkou se používají po označení obou vašich běžných tvarů.



Část 7

Maximum kol: 9 kol

Chlebovou cestu můžete použít vždy, když si nakreslíte cestu, nikoli pouze jednou za kolo.



Část 8

Maximum kol: 13 kol

Na konci hry získáte 20 bodů za propojení člunů. Získejte 50 bodů za poražení Šmaka.

Chlebovou cestu můžete použít vždy, když si nakreslíte cestu, nikoli pouze jednou za kolo.



AUTOŘI

Herní design:

Reiner Knizia

Vývoj:

Bryan Bornmueller, Marceline Leiman

Vývoj sólového režimu:

Reiner Knizia, Marceline Leiman

Ilustrace:

Lorenzo Colangeli

Umělecké zpracování obalu:

Lorenzo Colangeli

3D vykreslování:

Jon „Jags“ Nee

Grafický návrh:

Matt Paquette, Randy Delven, Jay Hernishin,
Tony Mastrangeli

Kreativní režie:

Bree Woodward

Umělecká režie:

Matt Paquette

Výroba:

Guadalupe Gonzalez, Ellie Gentry

Úprava:

Dan Varrette

Technické texty:

Aaron Beedle

Texty:

Bree Woodward

Marketing:

Krystal Rose, Preston Wing

Vedoucí studia:

Mike Hummel

Tým Office Dog:

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

Zvláštní poděkování od designéra:

Reiner Knizia děkuje všem playtesterům, kteří se
podíleli na designu a vývoji této hry, zejména Anne
a Sebastianovi Dipplovým, Benediktu Trumppovi
a Peteru Wimmerovi.

Zvláštní poděkování vydavatele si zaslouží:

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 Licensing:**Vedoucí oddělení licencí:**

Ariel Didier

Schvalování licencí:

Kaitlin Souza

Koordinátorky pro zajištění licence:

Emerald Thompson, Kira Hartke

Playtestéři vydavatele:

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

Příprava české verze:

Gamerock Studio, s. r. o.

Překlad a korektury: Alena Novotná a Kateřina Sikorová

Citáty převzaty z překladů Františka Vrby.



© 2025 Middle-earth Enterprises, LLC. Hobit, Pán prstenů a jména postav, předmětů,
událostí a míst v nich jsou ochranné známky společnosti Middle-earth Enterprises, LLC.,
v licenci společnosti Office Dog. Office Dog, 1995 County Road B2 West, Roseville, MN
55113, USA, 1-651-639-1905. Office Dog je obchodní známkou Office Dog.
Všechna práva vyhrazena. Skutečné součásti se mohou od vyobrazených lišit.

Herní design © Dr. Reiner Knizia, 2025. Všechna práva vyhrazena.

*„Jste výborná osoba, pane Pytlíku, a mám vás moc rád,
ale jste přece jen docela malý chlapíček v široším světě!“*

„Zaplat'pánbůh!“ zasmál se Bilbo a podal mu nádobu s tabákem.

– J. R. R. Tolkien, *Hobit*

Konec

