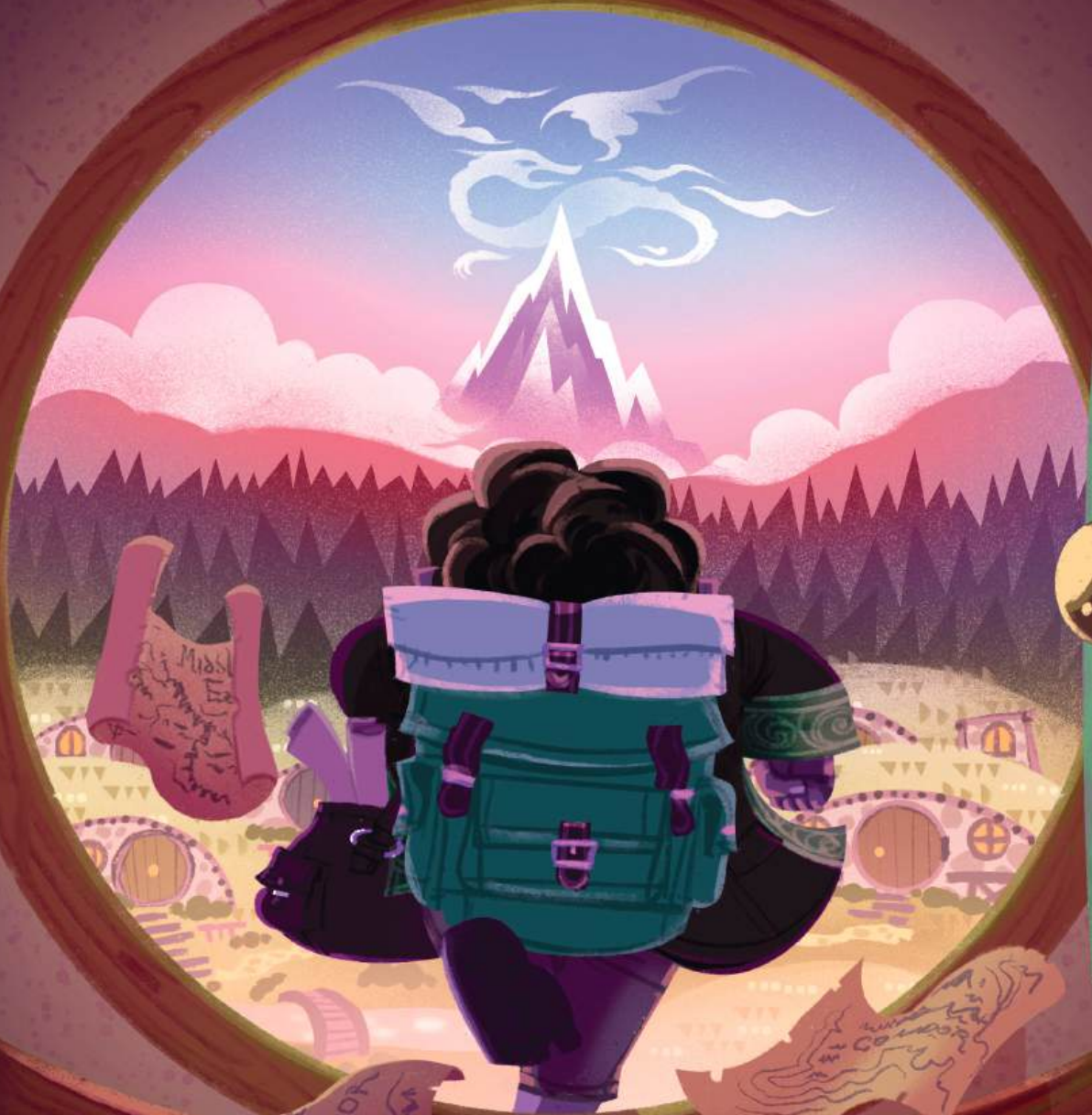


el  
HOBBIT™

Historia de una  
Ida y de una Vuelta™



DISEÑADO POR REINER KNIZIA

# EL HOBBIT™

## Historia de una Ida y de una Vuelta™

En un agujero en el suelo, vivía un hobbit. No un agujero húmedo, sucio, repugnante, con restos de gusanos y olor a fango, ni tampoco un agujero seco, desnudo y arenoso, sin nada en que sentarse o que comer: era un agujero-hobbit, y eso significa comodidad.

—El Hobbit, J. R. R. Tolkien

Un juego de dados lleno de aventuras de Reiner Knizia para 1 a 4 participantes - 30 minutos por parte

### Contenido

**1 dado negro de 12 caras**  
(numerado del 1 al 12)



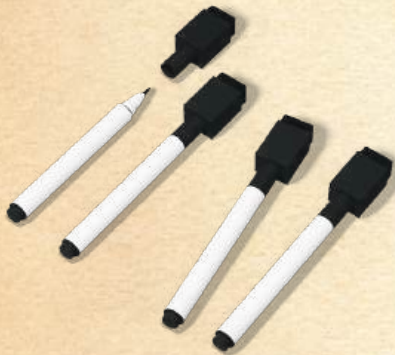
**30 fichas de Pan**  
(20 de 1, 10 de 5)



**5 dados de Viaje blancos**  
(con los siguientes símbolos)



**4 rotuladores de borrado en seco con borrador**



**30 fichas de Espada**  
(20 de 1, 10 de 5)



**4 Guías de aventura**



**19 fichas de Piña**  
(solo se usan en la Parte 5)



**1 ficha de Solitario**  
(solo se usa en el Modo solitario; consulta la pág. 29)



Dado 1	Dado 2	Dado 3	Dado 4	Dado 5

# HOJA DE PUNTUACIÓN

# MAPA



- ▶ 1 Historia
- ▶ 4 Recordatorio de fin de partida
- ▶ 7 Casillas de puntuación y puntuación máxima por fila
- ▶ 2 Progreso de la Aventura
- ▶ 5 Acciones de magia
- ▶ 8 Recordatorios de reglas
- ▶ 3 Filas de puntuación
- ▶ 6 Acciones de ladrón
- ▶ 9 Mapa

## ELIGE TU AVENTURA

Este juego ofrece 8 aventuras diferentes basadas en la novela *El Hobbit*, de J. R. R. Tolkien. Puedes jugar cada parte de forma independiente. Cuando juegues a este juego por primera vez, te recomendamos que juegues las partes en orden.

Cada participante toma una Guía de aventura y un rotulador, y luego el grupo entero deciden qué parte va a jugar. Todos los participantes pasan a la página correspondiente de su Guía de aventura. Este reglamento contiene las reglas específicas y una lista de los componentes usados en cada parte.



¡Escanea este código QR para ver nuestro tutorial en vídeo!

## ÍNDICE

<b>Parte 1 - Una tertulia inesperada</b> .....	8-9
<b>Parte 2 - Carnero asado</b> .....	10-11
<b>Parte 3 - Sobre la colina y bajo la colina</b> .....	12-13
<b>Parte 4 - Acertijos en las tinieblas</b> .....	14-15
<b>Parte 5 - De la sartén al fuego</b> .....	16-17
<b>Parte 6 - Pasaje oscuro por el Bosque Negro</b> ...	18-19
<b>Parte 7 - En el umbral</b> .....	20-21
<b>Parte 8 - Fuego y agua</b> .....	22-23
<hr/>	
<b>Modo difícil</b> .....	24-28
<b>Reglas del Modo solitario</b> .....	29-30
<b>Créditos</b> .....	31

# MECÁNICAS

Elegid al participante inicial al azar (o, si lo preferís, hacedlo conforme a las costumbres de los hobbits y enanos: que sea quien tenga la menor estatura).

El participante inicial tira los 5 dados de Viaje blancos en el centro de la mesa. A continuación, el participante inicial juega el primer turno: elige 1 de los dados del centro, se lo acerca a su posición en la mesa y usa de inmediato el dado elegido en su Guía de aventura (como se describe a continuación).

Luego, la partida sigue en sentido horario: cada participante elige 1 de los dados restantes del centro de la mesa, se lo acerca y usa de inmediato el dado elegido para realizar una acción de su Guía de aventura.

En una partida de 2 participantes, el participante inicial acabará tomando 3 dados y quien va en segundo lugar 2. En una partida de 3 participantes, los 2 participantes que van primero acabarán tomando 2 dados y quien va en tercer lugar 1. En una partida de 4 participantes, el participante inicial acabará tomando 2 dados y el resto de los participantes 1 cada uno.

Después de que se haya tomado el último dado del centro, a quien le toque jugar su turno se convierte en el participante inicial de una nueva ronda. Este nuevo participante inicial recoge todos los dados y los tira en el centro, y da comienzo a la siguiente ronda tomando 1 de los 5 dados.

La partida progresa de este modo hasta llegar al final de la aventura. Gana quien haya conseguido más puntos.

## Ejemplo de partida de 4 participantes:



El participante inicial tira los dados y toma 1 dado.

La segunda participante toma 1 dado.

El tercer participante toma 1 dado.

La cuarta participante toma 1 dado.

El participante inicial toma el último dado restante.

La siguiente participante recoge los 5 dados, vuelve a tirarlos y toma 1 dado.

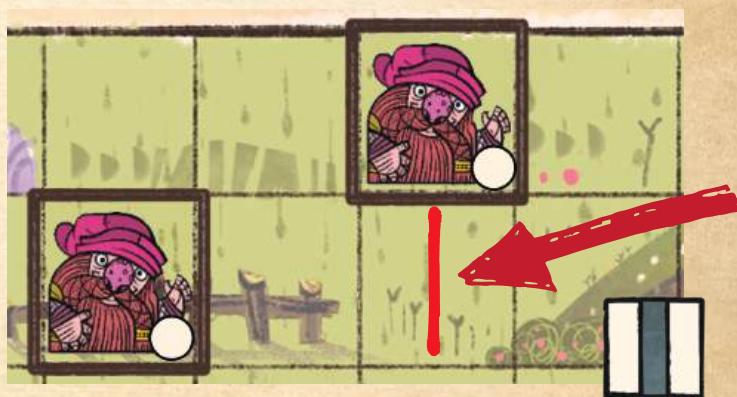
# ACCIONES DE SENDA

Hay 3 dados de Viaje blancos que te permiten trazar sendas en tu mapa. Cuando usas 1 de estos dados, dibujas la senda indicada en tu mapa. Estos dados muestran diferentes tramos de senda que pueden inscribirse en una cuadrícula. Un tramo de senda puede abarcar **1, 2 o 3 casillas**:



Las reglas específicas de cada aventura te indican por dónde empezar a trazar tus sendas en el mapa.

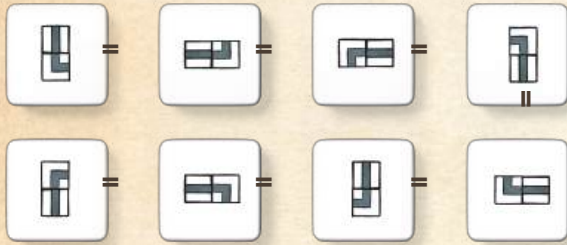
Puedes trazar una senda conectándola a una casilla inicial, tocando 1 de tus sendas trazadas anteriormente o cruzando 1 de tus sendas trazadas anteriormente. Debes dibujar la forma completa de la senda que aparece en el dado.



*Ejemplo de la Parte 1: el participante elige un dado que muestra una senda de 1 casilla. Puede comenzar su senda a partir de Gandalf o de cualquier enano, incluido Thorin. Decide dibujar su senda a partir de un enano y copia la senda del dado en la casilla de su mapa.*

# ACCIONES DE SENDA (CONTINUACIÓN)

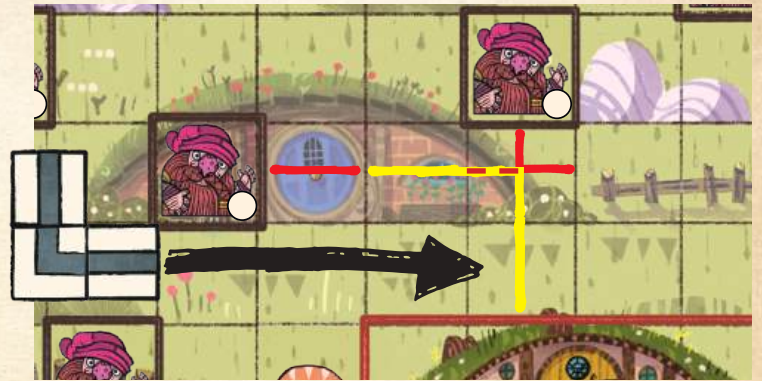
Puedes girar el tramo de senda como desees, y también puedes dibujarlo en espejo.



*Ejemplo: puedes girar o reflejar en espejo este dado de cualquiera de estas formas.*

Puedes trazar sendas en casillas en las que hayas dibujado previamente otras para combinar las sendas entre sí o prolongarlas en nuevas direcciones. Puedes dibujar libremente sobre cualquier parte de esas sendas previamente dibujadas (aunque todas las sendas anteriores permanecen). Para evitar confusiones,

traza tu dibujo con claridad y cerca del centro de cada casilla.

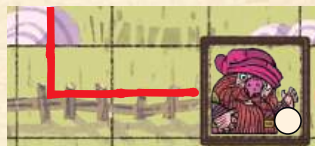


*Ejemplo de la Parte 1: el participante elige el dado indicado en su turno (un tramo de 3 casillas). Añade la senda a una previamente dibujada (en rojo) en su mapa. Elige girar la senda antes de añadirla (nueva línea mostrada en amarillo).*

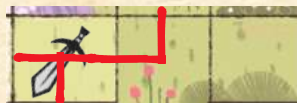
Tus sendas pueden interactuar con las casillas del mapa de 2 formas muy distintas: *conectando con una casilla* y *entrando en una casilla*.

**Conectas** con una casilla si trazas tu senda de forma que toque el borde de dicha casilla.

**Entras** en una casilla si trazas tu senda de modo que quede dentro de ella. Cuando entres por primera vez en una casilla que muestre un recurso (como espadas, pan o sombreros), obtén ese recurso de inmediato (consulta la pág. 6).



*Has conectado con un enano.*



*Has entrado en estas casillas (y recogido una espada).*

Nunca puedes entrar en casillas que tengan como borde un contorno grueso.



*Ejemplo de la Parte 1: el participante toma los dados indicados en el transcurso de 5 turnos.*

# ACCIONES DE RECURSOS

Hay 2 dados de Viaje blancos que te permiten obtener recursos. Estos dados muestran 1 o 2 símbolos: espadas, pan o sombreros. Cuando uses estos dados, recogerás las fichas correspondientes o marcarás tu hoja de puntuación, dependiendo de la aventura. También puedes recoger recursos del mapa (consulta la pág. 5 para más detalles).

## Pan y espadas

**Recoger fichas:** mantén visibles todas tus fichas recogidas cerca de tu Guía de aventura para que los demás participantes puedan ver fácilmente cuántas tienes.

**Marcar recursos:** cuando la aventura te indique que marques recursos en tu hoja de puntuación (como el pan en la Parte 1), rellena un círculo del lugar indicado de tu hoja de puntuación cada vez que obtengas ese recurso.



1 espada/2 espadas

1 pan/2 panes



Fichas de valor 1/valor 5



Ejemplo de la Parte 1: el participante marca su primer pan.

## Acciones de magia

Cuando usas un dado que muestra sombreros de mago, recibes la ayuda de Gandalf el Istari. En tu hoja de puntuación, rellena de inmediato 1 de las casillas que muestran un sombrero por cada uno que hayas obtenido.



Puedes rellenar estas casillas en cualquier orden. Si hay varios símbolos de sombrero asociados a una acción de magia, no es necesario que rellenes todas las casillas en 1 solo turno.



1 sombrero/  
2 sombreros

Cuando hayas rellenado todas las casillas junto a una acción de magia, la desbloqueas y debes usarla de inmediato. A veces solo tienes que rellenar 1 casilla para desbloquear una acción de magia, pero algunas requieren rellenar 2 o 3 casillas.

Puedes usar cada acción de magia 1 sola vez. Si una acción de magia te proporciona una senda, dibújala siguiendo las mismas reglas que si saliera en un dado.



*Ejemplo: en un turno anterior, la participante rellenó 1 casilla de sombrero. En este turno, rellena la segunda casilla de sombrero (señalada en rojo) y traza de inmediato una línea de 2 casillas en su mapa.*



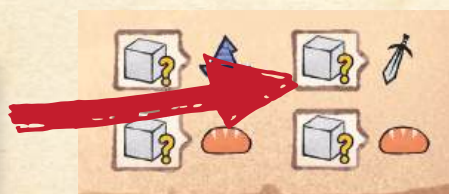
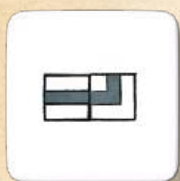
**Excepción:** cuando en un dado salgan 2 sombreros de mago, debes aplicar ambos a la misma acción de magia. No puedes repartirlos para desbloquear 2 acciones de magia diferentes. Si con esto desbloqueas una acción que solo requiere 1 sombrero, el segundo se pierde.

## Acciones de ladrón



En la parte inferior derecha de la hoja de puntuación hay una sección con símbolos de dado que representan a Bilbo ayudando al grupo. Después de elegir un dado, puedes ignorar lo que muestra y en su lugar rellenar 1 símbolo de dado cualquiera.

A veces solo tienes que rellenar 1 símbolo de dado para desbloquear una acción de ladrón, pero algunas requieren rellenar 2. Cuando desbloquee una acción de ladrón, aplícala de inmediato. No puedes guardarla para más tarde. Puedes usar cada acción de ladrón 1 sola vez.



*Ejemplo: el participante elige este dado de Viaje blanco que muestra un símbolo de senda. En lugar de dibujar la senda, decide rellenar un símbolo de dado en su hoja de puntuación y obtener 1 espada.*

## OTRAS REGLAS



**Gloria:** cada parte incluye recompensas por completar una tarea antes que los demás participantes, indicadas con un número de puntos dentro de un símbolo de sol dorado.

Quien complete la tarea antes que los demás obtiene esos puntos de gloria. Rodea los puntos en su mapa, y los demás participantes rellenan el símbolo de gloria en su mapa, ya que esos puntos están ahora fuera de su alcance.

Cada aventura indica lo que los participantes deben hacer para obtener la gloria. Todos los puntos de gloria que obtengas se suman a tu puntuación al final de la aventura.

**Adyacencia:** cuando en las reglas o en la Guía de aventuras se use el término «adyacente», ten en cuenta solo las casillas ortogonalmente adyacentes (arriba, abajo, a la izquierda o a la derecha), no las diagonales.



**Regiones:** algunos mapas (pero no la Parte 1) están divididos en regiones. En cuanto dibujes tu senda de modo que entre en una casilla de una nueva región, ya no podrás dibujar ningún tramo de senda en la región anterior. Las reglas de cada aventura demarcan las distintas regiones, si las hay.

**Modo difícil:** puede que os apetezca enfrentaros a un reto mayor. Para más detalles sobre cómo aumentar la dificultad de una aventura para algunos o todos los participantes, consulta las págs. 24 y 28.

## EL FINAL DE UNA AVENTURA



Cada parte tiene 1 o más condiciones de final de partida indicadas con una marca de verificación verde y explicadas en las reglas de la aventura. Cuando algún participante satisface la condición de final de partida, la aventura se detiene de inmediato. Los dados que queden en el centro se ignoran.

A continuación, cada participante anota los puntos que ha obtenido en su hoja de puntuación. Usa las líneas en blanco de la derecha para anotar los totales de las filas y luego suma estos totales para obtener la puntuación total.

Quien tenga el mayor total de puntos gana la aventura y todos celebrarán su hazaña. Si los participantes empatan, comparten la victoria.



**Recuerda:** ganar no lo es todo, aunque cierto comportamiento codicioso y egoísta no es algo desconocido entre los enanos.

## ¿YA SABES CASI TODO LO QUE NECESITAS PARA JUGAR!

Asegúrate de leer las reglas específicas de la aventura que te gustaría jugar en las páginas siguientes.

# PARTE 1 - UNA TERTULIA INESPERADA

**UNA TERTULIA INESPERADA**  
La tranquila velada de Bilbo se ve interrumpida por la llegada imprevista, irrumpen en su casa con canciones, planes y travesuras. Le proponen una peligrosa aventura: ayúdalos a su pueblo el terrible dragón Smaug. ¿Aceptará el reticente hobbit?

**PREPARAR PAN**  
Recompensa: marca el pan más a la izquierda de debajo de un enano en la fila o el de debajo de Thorin o Gandalf.

**ENANO**  
Conéctalo a Bolsón Cerrado para obtener puntos.

**THORIN/GANDALF**  
Conéctalo a Bolsón Cerrado para obtener puntos. Requiere 2 panes para obtener puntos extra.

**GLORIA**  
Quien conecte a Gandalf o Thorin con Bolsón Cerrado primero obtiene puntos. Los demás participantes rellenan el símbolo de gloria.

1 Medidor de puntuación de enanos  
2 Medidor de puntuación de pan  
3 Thorin (inicio)  
4 Gandalf (inicio)  
5 Enanos (inicio)  
6 Bolsón Cerrado (fin)

## Objetivo

Conecta a los invitados con Bolsón Cerrado y dales de comer a su llegada. Asegúrate de reunir espadas para prepararte para los peligros que te aguardan.

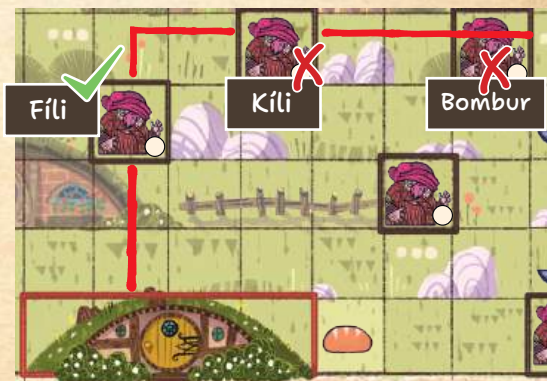
## Componentes usados

- 5 dados de Viaje blancos
- Fichas de Espada

(Fíjate en que las fichas de Pan y el dado negro de 12 caras no se usan en esta aventura).

## Inicio de la senda

Inicia las sendas desde cualquiera de los invitados, incluidos Gandalf, Thorin y los otros 12 enanos. Continúa las sendas hasta que estén conectados con Bolsón Cerrado.



**Recordatorio:** las sendas no se conectan a través de una casilla en la que se muestre a un invitado (enano, Thorin o Gandalf); no puedes trazar sendas en estas casillas.

*Ejemplo: Fili está conectado a Bolsón Cerrado, pero Kili no. Recuerda que no puedes trazar una senda de modo que cruce un contorno grueso, como la casilla de Bombur.*

## Final de la aventura



La aventura termina de inmediato cuando un participante conecta a los 12 enanos (sin contar a Thorin), con Bolsón Cerrado. Thorin y Gandalf no influyen en el final de la aventura.



# REGLAS ESPECÍFICAS

**Prepara el banquete:** cuando obtengas pan, márcalo en tu hoja de puntuación, empezando por el símbolo de pan sin marcar situado más a la izquierda.

Alternativamente, puedes marcar los símbolos de pan de debajo de Thorin o Gandalf (no necesitas marcar la casilla de debajo de todos los enanos antes de marcar las de debajo de Thorin o Gandalf).

Si ya has marcado todos los símbolos de pan, el pan ya no tiene otro uso.

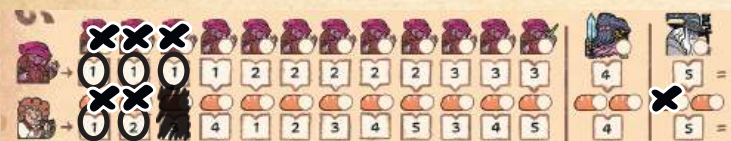


*Ejemplo: la participante ha recogido 3 panes. Elige marcar los 2 primeros símbolos de pan bajo los enanos y también 1 bajo Gandalf.*

**Llegada de los invitados a Bolsón Cerrado:** cuando una senda conecte a un invitado enano (aparte de Thorin) con Bolsón Cerrado, haz lo siguiente:



- ♦ Marca la casilla del enano conectado en el mapa.
- ♦ De izquierda a derecha, marca el siguiente símbolo de enano sin marcar en tu hoja de puntuación. A continuación, rodea con un círculo los puntos situados bajo el símbolo del enano.
- ♦ Si el símbolo de pan que hay debajo ya está marcado, rodea ahora también los puntos que hay debajo del símbolo de pan. Si el símbolo de pan que hay debajo *no* está marcado, rellena la casilla de puntos que hay debajo (no sumarás estos puntos).



*Ejemplo (continuación): la participante completa una senda que hace que 3 enanos lleguen a Bolsón Cerrado. Marca los 3 primeros enanos, rodea los puntos de enano, rodea los puntos de 2 panes y marca el símbolo del tercer pan (porque no lo tenía ya marcado). También rellena los puntos que hay debajo del símbolo del tercer pan para indicar que no los puntuará.*

Cuando una senda conecte a Thorin o Gandalf con Bolsón Cerrado, haz lo siguiente:



- ♦ Marca la casilla del personaje que hayas conectado, Thorin o Gandalf, en el mapa.



- ♦ Marca el símbolo de Thorin o Gandalf en tu hoja de puntuación. A continuación, rodea con un círculo los puntos situados bajo este símbolo.

- ♦ Si **los dos** símbolos de pan que hay debajo ya están marcados, rodea ahora también los puntos que hay debajo de los símbolos de pan. Si no tenías marcados los dos símbolos de pan, rellena la casilla de puntos que hay debajo (no sumarás estos puntos).



- ♦ El primer participante que conecte a Gandalf y el primer participante que conecte a Thorin obtienen 2 puntos de gloria cada uno (consulta la pág. 7).



**Nota:** si recoges pan con una senda, márcalo antes de marcar a los invitados que conectes.



**Reúne espadas:** cuando recibas espadas, recoge el número correspondiente de fichas de Espada y guárdalas hasta que llegue la hora de puntuar al final de la aventura.

## Puntuación

**Primera fila:** suma los puntos de todos los invitados conectados a Bolsón Cerrado con valores de puntos rodeados por un círculo (enanos, Thorin y Gandalf).

**Segunda fila:** suma los puntos de todos los invitados que recibieron pan cuando llegaron (los valores de puntos rodeados por un círculo).

**Tercera fila:** cuenta el número de fichas de Espada que has recogido y rodea con un círculo el valor correspondiente. Anota también los puntos de gloria, si los has obtenido, y súmalos.

El total de puntos de estas 3 filas es tu puntuación final.

# PARTE 2 - CARNERO ASADO



**CORDERO ASADO**  
El camino pronto los conduce a territorio desconocido, donde Bilbo y los enanos tropiezan con tres trolls. Hambrientos y sin capturar a todos, y así siguen presos hasta que Bilbo urde un plan para engañarlos y hacer tiempo hasta que llegue la luz del alba. ¿Podrá llegar la compañía a Rivendel guiándose por las piedras blancas?

**CASILLA PELIGROSA**  
Al entrar: pierdes puntos.

**TIROLL**  
Márcalo cuando hayas entrado en las casillas de sus 4 lados.

**PIEDRA BLANCA**  
Al entrar: obtienes puntos.

**NUOVA REGIÓN**  
No puedes dibujar sendas en la región anterior una vez cruces la línea.

**ESPADA ROJA**  
Gasta una ficha de Espada para entrar en la casilla.

**1** Puntuación de casillas peligrosas

**2** Bolsón Cerrado (inicio)

**3** Casilla peligrosa

**4** Casillas infranqueables


**5** Rivendel (fin)


**6** Divisor de región


## Objetivo

Traza la senda de tu viaje, pero evita las casillas peligrosas. Recoge espadas para distraer a los 3 trolls y luego entra en las casillas con piedras blancas para llegar a Rivendel. Asegúrate de llevar muchas provisiones en tus ponis.

## Componentes usados

 5 dados de Viaje blancos

 Fichas de Espada

 Fichas de Pan


(Fíjate en que el dado negro de 12 caras no se usa en esta aventura).

## Inicio de la senda

Inicia las sendas desde cualquier casilla que toque Bolsón Cerrado, en la esquina superior izquierda del mapa.




## Regiones

 Esta aventura tiene 3 regiones separadas por líneas discontinuas (consulta las reglas de las regiones en la pág. 7). Quien entre primero en cada nueva región obtiene 2 puntos de gloria.

## Final de la aventura



 La aventura termina de inmediato cuando un participante conecta con su senda Bolsón Cerrado y Rivendel. Quien haya desencadenado el final de la aventura obtiene 2 puntos de gloria.

# REGLAS ESPECÍFICAS



**Casillas peligrosas:** puedes entrar en las casillas peligrosas, pero te costará puntos. Cada vez que tu senda entre en una casilla peligrosa, debes rellenar el valor de puntos más alto sin marcar de la sección de casillas peligrosas de tu hoja de puntuación.



*Ejemplo: si no entras en ningún casilla peligrosa durante la aventura, obtendrás 15 puntos al final de la aventura. Si entras 1 vez en una casilla peligrosa, los puntos se reducen a 13. Si entras 2 veces en una casilla peligrosa (la misma o 2 diferentes), se reducen a 10. Se reducen a 5 si entras en una casilla peligrosa por tercera vez y a partir de la cuarta ya no obtienes puntos.*



**Trolls:** las 4 casillas adyacentes a cada troll muestran símbolos de espadas rotas. Cada vez que tu senda entre en 1 de estas casillas por primera vez, debes devolver 1 de tus fichas de Espada a la reserva. Si no tienes una ficha de Espada, no puedes entrar en esa casilla. Después de devolver la ficha de Espada, marca el símbolo de la espada rota de la casilla en el mapa. Puedes volver a trazar una senda por esta casilla sin tener que descartar otra ficha.

Cuando marques el cuarto símbolo de espada rota adyacente a un troll, lo has distraído el tiempo suficiente y se convierte en piedra. Marca la casilla del troll. Quien marque primero a cada troll obtiene 3 puntos de gloria.



**Nota:** no es necesario que la senda conecte con la casilla del troll; basta con que entre en la casilla adyacente (ten en cuenta también que no puedes entrar en una casilla de troll).

**Acción de magia especial:** rellenar los 3 símbolos de sombrero al lado de la espada rota te permite marcar cualquier espada rota junto a un troll en cualquier parte del mapa (cuenta como haber entrado en esa casilla a efectos de marcar la casilla de troll).



**Botín de los trolls:** si entras en esta casilla, márcala. Obtendrás estos 5 puntos extra al final de la aventura. Todos los participantes pueden obtener estos puntos.



**Piedras blancas:** si entras en una de estas casillas, márcala. Obtendrás puntos por ella al final de la aventura.

## Puntuación

**Primera fila:** rodea con un círculo los puntos por casillas peligrosas sin rellenar de mayor valor, rodea con un círculo el número de trolls marcados en tu mapa (por haber entrado en las 4 casillas adyacentes) y rodea con un círculo el número de casillas de piedra blanca que marcaste. Suma estos 3 valores marcados con un círculo.

**Segunda fila:** cuenta el número de fichas de Pan que has recogido y el número de fichas de Espada que te quedan y luego rodea con un círculo los puntos correspondientes a cada una. Anota también los puntos de gloria y del botín de los trolls si los has obtenido. Suma todos estos valores.

El total de puntos de estas 2 filas es tu puntuación final.

# PARTE 3 - SOBRE LA COLINA Y BAJO LA COLINA







- 1** Puntuación de casillas de tormenta
- 3** Casilla de tormenta
- 5** Casillas infranqueables
- 7** Cañada
- 9** Trasgo
- 2** Casilla de refugio
- 4** Rivendel (inicio)
- 6** Divisor de región
- 8** Casilla estrecha
- 10** Gran Trasgo

## Objetivo

Traza la senda de tu viaje y date prisa, pero evita las casillas de la tormenta en ciernes. Recoge Pan para almacenar abundantes provisiones en la cueva. Recoge Espadas para defenderte de los trasgos. Intenta derrotar al Gran Trasgo con la ayuda de Gandalf y luego conecta tu senda con la cañada para escapar.

## Componentes usados

-  5 dados de Viaje blancos
-  Fichas de Espada
-  Fichas de Pan
-  Dado negro de 12 caras

## Inicio de la senda

Inicia las sendas desde cualquier casilla que toque Rivendel, en la esquina inferior izquierda del mapa.



## Regiones



Esta aventura tiene 4 regiones separadas por líneas discontinuas (consulta las reglas de las regiones en la pág. 7). Quien entre primero en la segunda región obtiene 2 puntos de gloria.

## Final de la aventura



La aventura termina de inmediato cuando un participante conecta con su senda Rivendel y la cañada de la esquina superior derecha. Quien haya desencadenado el final de la aventura obtiene 2 puntos de gloria.

# REGLAS ESPECÍFICAS



**Tormenta en ciernes:** cada vez que el participante inicial tira los dados, tira los 5 blancos de Viaje junto con el dado negro de 12 caras. Inmediatamente después de la tirada, todos los participantes deben rellenar los 2 símbolos de nube que coincidan con el número del dado negro. Estas casillas se convierten entonces en casillas de tormenta desatada, que funcionan como las casillas peligrosas (consulta la página 11). Si las nubes ya estaban rellenas, ignora el resultado del dado.



**Tormenta desatada:** puedes entrar en casillas de tormenta desatada (con los símbolos de nube rellenos), pero esto te costará puntos. Cada vez que tu senda entre en una casilla de tormenta desatada, debes marcar el valor de puntos más alto sin marcar de la sección de casillas de tormenta de tu hoja de puntuación.



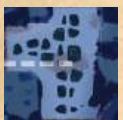
**Nota:** entrar en una casilla antes de que se convierta en una casilla de tormenta desatada no te cuesta puntos, y puedes continuar tu senda desde esa casilla sin sufrir daños. Cuando todos los participantes hayan entrado en la segunda región, se retira el dado negro de la partida y no se vuelve a tirar.



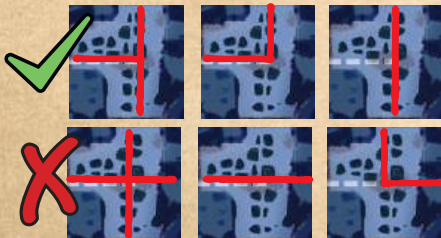
**Buscar refugio:** la casilla de la esquina superior izquierda del mapa vale 5 puntos. Si entras en ella, márcala. Obtendrás estos 5 puntos extra al final de la aventura. Todos los participantes pueden obtener estos puntos.



**Descansar en la cueva:** todas las casillas de cueva muestran un símbolo de pan mordido. Cada vez que tu senda entre en 1 de estas casillas por primera vez, debes devolver 1 de tus fichas de Pan a la reserva. Si no tienes una ficha de Pan, no puedes entrar en esa casilla. Después de devolver tu ficha de Pan, marca la casilla.



**Sendas estrechas:** en las 2 últimas regiones deberás defenderte contra los tragos en los túneles. Estas regiones contienen casillas estrechas en las que la senda no puede entrar o salir desde los 4 lados de la casilla. Debes usar sendas que encajen en estas casillas estrechas. Si tienes un símbolo de senda que no encaja, no puedes dibujarlo.



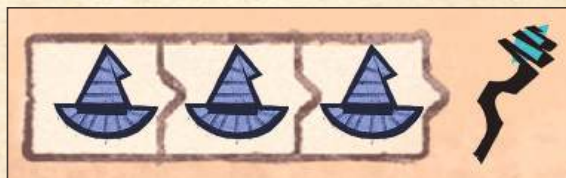
*Ejemplo: los participantes solo pueden trazar sendas a lo largo del camino adoquinado para atravesar una casilla o conectar con un trago. Si una senda fuera a cruzar una de las paredes de la cueva, no puedes usarla.*



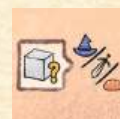
**Lucha contra los tragos:** cuando tu senda conecte con una casilla de trago, debes devolver 1 de tus fichas de Espada al suministro. Si no tienes una ficha de Espada, no puedes conectar con esa casilla. Después de devolver tu ficha de Espada, marca la casilla de trago para indicar que este trago ha sido derrotado (ten en cuenta también que no puedes entrar en una casilla de trago).



**Lucha contra el Gran Trago:** en tu hoja de puntuación, puedes rellenar 3 símbolos de sombrero para desbloquear la vara de Gandalf. En cualquier momento después de conseguirlo, puedes conectar tu senda con el Gran Trago para derrotarlo. Si lo haces, marca la casilla de Gran Trago. Si no has activado la vara de Gandalf, no puedes conectar con esa casilla.



Quien conecte con el Gran Trago primero es quien se lleva los puntos de gloria, pero todos los participantes pueden contribuir a derrotarlo conectando con la casilla (ten en cuenta también que no puedes entrar en la casilla del Gran Trago).



**Acciones de ladrón:** elige un recurso de pan, espada o sombrero cuando realices esta acción.

## Puntuación

**Primera fila:** rodea con un círculo los puntos de casilla de tormenta sin rellenar de mayor valor, cuenta el número de casillas de pan marcadas en la segunda región de tu mapa y rodea con un círculo los puntos correspondientes, y cuenta el número de fichas de Pan que te quedan y rodea con un círculo los puntos correspondientes. Suma estos 3 valores marcados con un círculo.

**Segunda fila:** cuenta el número de casillas de trago marcadas en tu senda y rodea con un círculo los puntos correspondientes. Si conectaste con el Gran Trago, rodea con un círculo sus 10 puntos. Anota también los puntos de gloria y del refugio. Suma todos estos valores (las fichas de Espada restantes no tienen valor).

El total de puntos de estas 2 filas es tu puntuación final.

# PARTE 4 - ACERTIJOS EN LAS TINIEBLAS



1 Formas

3 Bilbo (inicio)

5 El Anillo Único

2 Acertijo


4 Casilla de agua

6 Gollum

## Objetivo

Resuelve los 8 acertijos rellenando las 4 casillas adyacentes alrededor de cada casilla de acertijo. Hazte con el Anillo Único rellenando las 8 casillas adyacentes a su alrededor. Intenta rellenar todas las casillas de agua que puedas (ya que Bilbo no sabe nadar).

## Componentes usados

 Dado negro de 12 caras

(En esta aventura no se usan otros dados ni fichas).

## Variación de la mecánica

Esta aventura se desarrolla de forma diferente a las anteriores. En cada ronda, cualquier participante tira el dado negro de 12 caras, que luego se aplica a todos los participantes.

En la hoja de puntuación se muestran varias formas que pueden cubrir de 1 a 6 casillas. Cada forma tiene asociado un número. Después de cada tirada, elige una forma que corresponda con el número obtenido o **cualquier número inferior**. Ahora, dibuja la forma correspondiente rellenando casillas del mapa (puedes girar o reflejar en espejo la forma). Los participantes eligen las formas independientemente.

Cuando todos los participantes hayan dibujado su forma, otro participante tira el dado negro y comienza una nueva ronda.

## Inicio de la senda



Empieza rellenando formas en casillas adyacentes a Bilbo.

## Final de la aventura



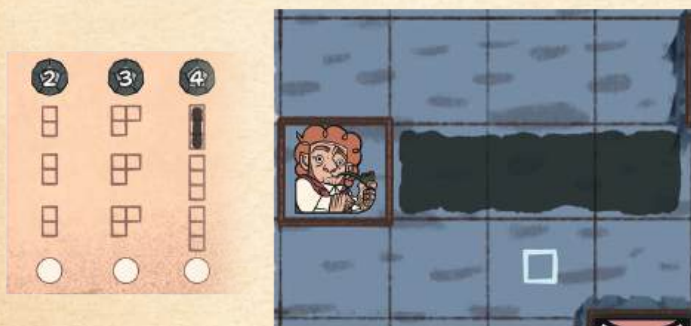
La aventura termina cuando alguien resuelve los 8 acertijos. El resto de participantes pueden seguir jugando su turno usando el número obtenido. El Anillo Único no influye en el momento en que finaliza la aventura.

# REGLAS ESPECÍFICAS



**Cómo dibujar formas:** primero, rellena la forma que hayas seleccionado en la cuadrícula de tu hoja de puntuación. Rellena la primera sin rellenar de arriba de la columna correspondiente. Después de rellenar la tercera forma de una columna, marca el círculo de abajo. Si seleccionas una forma más de 3 veces, no podrás rellenarla más veces en tu hoja de puntuación (pero sí añadir esa forma a tu mapa).

A continuación, rellena casillas del mapa de modo que dibujen la forma seleccionada. La primera casilla que rellenes tiene que incluir 1 de las 3 adyacentes a la casilla de Bilbo. A partir de entonces, cuando rellenes cada forma posterior, tendrás que incluir una casilla adyacente a una rellenada anteriormente. En otras palabras, todas las casillas rellenadas del mapa deben formar 1 grupo conectado de casillas. Recuerda que las casillas diagonales no cuentan como adyacentes.



*Ejemplo: ha salido un 5. El participante elige dibujar la forma 4, ya que puede elegir cualquier número inferior al obtenido. Rellena tanto la hoja de puntuación como el mapa.*

12



No puedes rellenar ninguna casilla que ya esté rellenada, incluida la casilla de Bilbo, cualquiera de las 8 casillas de acertijos, cualquiera de las 4 casillas que contienen El Anillo Único, ni cualquiera de las casillas de Gollum. Fíjate en que estas casillas están bloqueadas y, por tanto, no forman parte de tu grupo conectado de casillas rellenadas. Puedes rellenar las casillas de agua.

Si sale un 12 en el dado negro y seleccionas la forma 12, puedes rellenar 6 casillas conectadas cualesquiera (es decir, crear tu propia forma de 6 casillas).



Si rellenas una casilla del mapa en la que aparece una forma, es una forma de bonificación y la añades rellenándola en tu mapa (pero no en la cuadrícula de formas de tu hoja de puntuación). Si rellenas más de 1 casilla con una forma de bonificación en la misma ronda, solo puedes usar 1 de ellas. Las formas de bonificación que no uses se pierden.



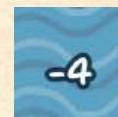
**Cómo resolver acertijos:** hay 8 acertijos. Cuando rellenes las 4 casillas adyacentes de alrededor de una casilla de acertijo, lo habrás resuelto. Marca el acertijo en tu mapa. Quien marque primero cada acertijo obtiene sus 3 puntos de gloria.



**Hacerse con el Anillo Único:** Cuando rellenes las 8 casillas adyacentes a las casillas que contienen El Anillo Único, te haces con él. Marca El Anillo Único en tu mapa. Quien marque primero El Anillo Único obtiene sus 5 puntos de gloria.



**Nota:** como todos los participantes juegan su turno al mismo tiempo usando el mismo número de tirada, es posible que varios sean los primeros en resolver un acertijo o conseguir El Anillo Único. En tal caso, todos obtienen la misma gloria.



**Casillas de agua:** puedes rellenar las casillas de agua mientras dibujas tus formas. Al final de la aventura, las casillas de agua sin rellenar reducirán tu puntuación.

## Puntuación

**Primera fila:** cuenta el número de acertijos que has marcado y rodea con un círculo los puntos correspondientes. Si has conseguido El Anillo Único, rodea los 20 puntos. Cuenta el número de columnas de formas que has marcado en tu hoja de puntuación (después de haber seleccionado la misma forma al menos 3 veces) y rodea con un círculo los puntos correspondientes. Suma todos estos valores.

**Segunda fila:** suma los valores de todas las casillas de agua sin rellenar de tu mapa y apúntalos como puntos negativos. Anota también los puntos de gloria.

El total de puntos de estas 2 filas es tu puntuación final.

# PARTE 5 - DE LA SARTÉN AL FUEGO



**DE LA SARTÉN AL FUEGO**

Tus escapar de los trasgos, la compañía no tiene más remedio que encaramarse a las copas de unos árboles, amenazada por huargos hambrientos y mortíferas llamas. Las piñas llameantes se convierten en prácticas armas mientras llegan las grandes águilas a rescatarlos.

**SENDA DE VUELO DE GRAN ÁGUILA**  
Rellena una senda de vuelo de un águila cada vez que obtengas una espada o un águila. Puedes crear sendas que las crucen. Las sendas de vuelo de las águilas no bloquean la senda que parte de la cañada.







**PIÑA**  
Obtén 1 en vez de Pan. Gasta: no marques 1 huargo del resultado del dado negro por cada piña gastada.

**HUARGO**  
Se convierte en una casilla bloqueada cuando sale su número en el dado negro.

**SALVAR A LOS ENANOS**  
Para salvar a un enano, conecta su casilla a la senda de la cañada y a una senda de vuelo de gran águila.

La aventura termina de inmediato cuando un participante conecta a todos los enanos de los árboles tanto con las sendas normales como con las sendas de vuelo de las grandes águilas.




Quince pájaros en cinco abetos.

-  Cañada (inicio)
-  Casilla de huargo
-  Gandalf
-  Enano en un árbol
-  Sendas de vuelo de águila
-  Nido de águilas

## Objetivo

Ayuda a los enanos a huir hacia los pinos antes de que los huargos bloqueen el camino. Usa piñas ardientes para retrasar a los huargos. Asegúrate de que las grandes águilas lleguen a tiempo para salvar a Gandalf de su árbol en llamas y llevar a los viajeros a la seguridad del nido de águilas.

## Componentes usados

-  5 dados de Viaje blancos
-  Fichas de Piña (recógelas cada vez que fueras a recoger pan)
-  Dado negro de 12 caras

(Fíjate en que las fichas de Pan y de Espada no se usan en esta aventura).

## Inicio de la senda



Inicia las sendas desde la cañada de la izquierda del mapa.

## Final de la aventura



La aventura termina de inmediato cuando un participante conecta a todos los enanos de los árboles tanto con las sendas desde la cañada como con las sendas de vuelo de las grandes águilas. Rescatar a Gandalf no es necesario para desencadenar el final de la aventura.



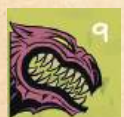
# REGLAS ESPECÍFICAS



**Ataque de huargos:** de forma similar a la Parte 3, cada vez que el participante inicial tira los dados, tira los 5 blancos de Viaje junto con el dado negro de 12 caras. Inmediatamente después de la tirada, todos los participantes deben rellenar completamente los 2 casillas de huargo del número obtenido. Estas casillas están ahora bloqueadas (no puedes entrar en una casilla bloqueada). Si los huargos ya estaban rellenos, ignora el resultado del dado.



**Quemar piñas:** después de sacar un número del dado negro, puedes evitar rellenar 1 de las casillas de huargo correspondientes si devuelves 1 de tus fichas de Piña al suministro. Si devuelves 2 piñas, puedes evitar rellenar las 2 casillas de huargo del resultado del dado negro. Si más tarde vuelve a salir el mismo resultado, entonces de nuevo tendrás que rellenar las casillas de huargo o devolver más fichas de Piña.



**Casillas de huargo:** puedes entrar en casillas de huargo antes de que queden bloqueadas, y puedes continuar una senda a partir de casillas de huargo ya cruzadas aunque estas queden bloqueadas más tarde.



**Enanos en los árboles:** los enanos están huyendo desde la cañada hacia los pinos. Cuando conectes tu senda a una casilla de pino, marca al enano (o a Gandalf) de la casilla. Observa que no puedes entrar en una casilla de pino y que no puedes continuar con tu senda desde el otro lado de ella.



**Sendas de vuelo de las grandes águilas:** cada vez que obtengas una espada o un águila, haz avanzar las grandes águilas; elige 1 de las 3 sendas de vuelo y rellénala hasta la flecha de la siguiente casilla de pino, de derecha a izquierda.

Los casillas de huargo bloqueadas no bloquean las sendas de vuelo de las águilas. Un enano (o Gandalf) marcado en una casilla de pino se considera al fin salvado cuando está también conectado a una senda de vuelo. No importa qué ocurra antes, marcarlo o conectarlo a la senda de vuelo. Quien complete primero cada senda de vuelo obtiene sus 4 puntos de gloria.



Si ya has completado las 3 sendas de vuelo hasta su final, las espadas y las águilas que obtengas ya no tienen ninguna utilidad.



**Salvar a Gandalf:** después de que Gandalf haya sido salvado (conectado a la senda normal y a la senda de vuelo de las grandes águilas) por cualquier participante, se retira el dado negro del juego y no se vuelve a tirar. Ya no aparecen más huargos. Quien salve primero a Gandalf: obtiene sus 3 puntos de gloria.



**Nido de águilas:** a la derecha del mapa hay una casilla de 5 puntos, el nido de águilas. Si entras en ella, márcala. Obtendrás estos 5 puntos extra al final de la aventura. Todos los participantes pueden obtener estos puntos.

## Puntuación

**Primera fila:** cuenta el número de enanos que han llegado a los pinos conectándolos a la senda desde la cañada y rodea los puntos correspondientes. A continuación, cuenta el número de enanos que has salvado conectándolos tanto a la senda desde la cañada como a las sendas de vuelo de las grandes águilas y rodea con un círculo los puntos correspondientes. Suma estos 2 valores.

**Segunda fila:** cuenta el número de fichas de Piñas que te quedan y rodea con un círculo los puntos correspondientes. Anota 10 puntos por salvar a Gandalf si lo has hecho. Anota también los puntos de gloria y por alcanzar el nido de águilas. Suma todos estos puntos.

El total de puntos de estas 2 filas es tu puntuación final.

# PARTE 6 - PASAJE OSCURO POR EL BOSQUE NEGRO

**PASAJE OSCURO POR EL BOSQUE NEGRO**  
Perdidos en el Bosque Negro, Bilbo y los enanos caen en una emboscada de arañas gigantes. Bilbo logra repetérlas, pero los enanos siguen atrapados en gruesas telarañas y su destino pende de un hilo...

**CASILLA DE ARAÑA**  
Rellenar: rellena 1 casilla adicional.

**ENANO ATRAPADO**  
Rellena las 4 casillas adyacentes para liberarlo.

**DARDO**  
No rellenas la casilla para ganar puntos.

**TIRADAS PRIVADAS DEL DADO NEGRO**  
Tras rellenar todas las casillas adyacentes, tira el dado negro y usa el número obtenido. Solo tú usas este número.

- 1 Bilbo (inicio)
- 3 Tirada privada
- 5 Capullo de telaraña
- 2 Dardo
- 4 Casilla de araña

## Objetivo

Rellena las casillas de araña y libera a los 12 enanos atrapados rellenando las 4 casillas adyacentes alrededor de cada casilla de capullo de telaraña. Intenta no rellenar las casillas de espada para que Bilbo pueda hacer un buen uso de su arma, Dardo.

## Componentes usados

Dado negro de 12 caras

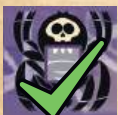
(En esta aventura no se usan otros dados ni fichas).

## Inicio de la senda



Empieza rellenando formas en casillas adyacentes a Bilbo.

## Final de la aventura



La aventura termina cuando alguien rellena las 12 casillas de araña. El resto de participantes pueden seguir jugando su turno usando el número obtenido. Los capullos de telaraña no influyen en el momento en que finaliza la aventura.

## Variación de la mecánica



De forma similar a la Parte 4, en cada ronda, cualquier participante tira el dado negro de 12 caras, que luego se aplica a todos los participantes.

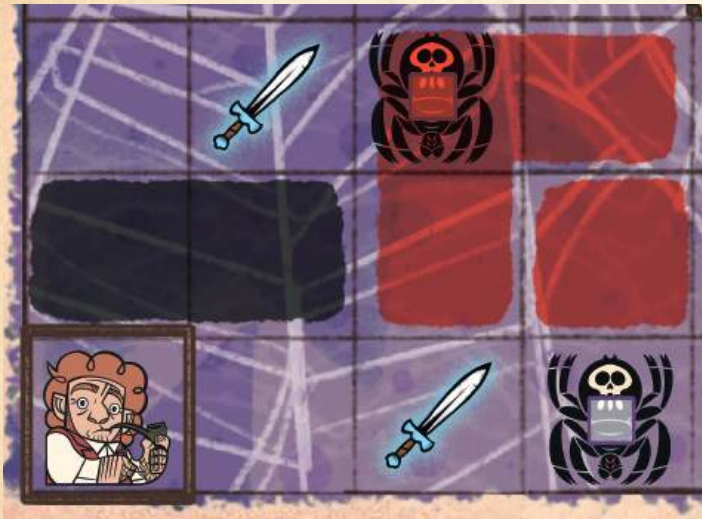
En la hoja de puntuación se muestran varias formas que pueden cubrir de 1 a 6 casillas. Cada forma tiene asociado un número. Después de cada tirada, elige una forma que corresponda con el número obtenido o **cualquier número inferior**. Ahora, dibuja la forma correspondiente rellenando casillas del mapa (puedes girar o reflejar en espejo la forma; consulta la pág. 14). No puedes dibujar en casillas de enano, de Bilbo o de tiradas privadas.

Cuando todos los participantes hayan dibujado su forma, otro participante tira el dado negro y comienza una nueva ronda.

# REGLAS ESPECÍFICAS



**Casillas de araña:** cuando rellenes un casilla de araña, rellena también 1 forma de bonificación de una casilla en tu mapa (pero no en la cuadrícula de formas de tu hoja de puntuación). Si rellenas más de 1 casilla de araña en la misma ronda, también rellenas todas las formas de bonificación, no se pierde ninguna.



*Ejemplo: el participante dibujó previamente la forma negra. Sale un 5 en el dado negro de 12 caras y el participante elige dibujar la forma 3. Luego rellena 1 forma de bonificación.*



**Liberar a los enanos:** cuando rellenes todas las casillas adyacentes de alrededor de una casilla de capullo de telaraña, habrás liberado un enano. Marca la casilla del capullo de telaraña.

Quien libere primero a un enano concreto obtiene sus puntos de gloria. Usa el color del sombrero y el valor de gloria del enano para comunicar a los demás participantes cuál has liberado y que así puedan rellenas los puntos de gloria de esa casilla para marcar que ya no están a su disposición.



**Nota:** como todos los participantes juegan su turno al mismo tiempo usando el mismo número de tirada, es posible que varios sean los primeros en liberar a un enano. En tal caso, todos obtienen la misma gloria.



**Tiradas privadas del dado negro:** cuando rellenes todas las casillas adyacentes alrededor de un símbolo de dado negro activo, rellena la casilla de dicho símbolo. A continuación, tira el dado negro de 12 caras y usa el número obtenido como de costumbre, pero solo para ti (rellenando la forma tanto en tu hoja de puntuación como en tu mapa).

Cuando se trate de obtener gloria, todas las tiradas privadas del dado negro durante la ronda cuentan como si hubieran ocurrido al mismo tiempo que la tirada inicial al comienzo de la ronda. Si obtienes una tirada de dado negro privada y formas de bonificación de casillas de araña en el mismo turno, puedes usarlas en cualquier orden.

## Puntuación

**Primera fila:** cuenta el número de casillas de araña que has relleno y rodea con un círculo los puntos correspondientes. A continuación, cuenta en tu mapa el número de casillas de capullo de telaraña marcadas (enanos liberados) y rodea con un círculo los puntos correspondientes. Suma estos 2 valores.

**Segunda fila:** cuenta el número de casillas de Dardo sin rellenas y rodea con un círculo los puntos correspondientes. A continuación, anota las columnas de formas que marcaste en tu hoja de puntuación después de haber seleccionado la misma forma al menos 3 veces. Suma los números de dado asociados a estas columnas marcadas. Anota estos puntos en la casilla del dado negro. Ejemplo: si seleccionaste las formas 1, 4 y 9 al menos 3 veces cada una, obtendrás 14 puntos. Por último, anota los puntos de gloria. Suma todos estos valores.

El total de puntos de estas 2 filas es tu puntuación final.

# PARTE 7 - EN EL UMBRAL

## EN EL UMBRAL

Al fin, los viajeros llegan a la Montaña Solitaria. Tras un breve encuentro, Smaug estalla en cólera y emerge de la montaña para asediar la Ciudad del Lago, dejando su reluciente tesoro desguarnecido...

**PARTE 7**

¡Nunca le reveles tu nombre a un draupni! (Sería poco juicioso...)

La aventura termina de inmediato cuando un participante ha entrado en las 13 casillas que muestran gemas verdes.

**MOVIMIENTO CON PAN**  
Después de dibujar una senda, puedes devolver 1 de tus fichas de Pan para dibujar un tramo de senda extra conectado. Solo puedes usar esto una vez por ronda.

**BARCOS**  
Conecta con su casilla desde ambos lados para desbloquear la región de la ladera de la montaña.

**CAMPAMENTO**  
Gasta 2 fichas de Pan para entrar en la casilla.

**DUELO DE INGENIO CON SMAUG**  
Añade los resultados de las tiradas privadas del dado negro a la fila de Bilbo o bien a la fila del dragón. Al final, resta el número (-) del número (+).

- |                               |   |                            |                                 |                              |
|-------------------------------|---|----------------------------|---------------------------------|------------------------------|
| <b>1</b> Ciudad del Lago      | <b>4</b> Interior de la Montaña Solitaria | <b>7</b> Barcos            | <b>10</b> Tirada del dado negro | <b>13</b> La Piedra del Arca |
| <b>2</b> Campo                | <b>5</b> Barriles (inicio)                | <b>8</b> Divisor de región | <b>11</b> Smaug y Bilbo         | <b>14</b> Zorzal             |
| <b>3</b> Ladera de la montaña | <b>6</b> Río del Bosque                   | <b>9</b> Campamento        | <b>12</b> Gemas verdes          |                              |

## Objetivo

Recoge fichas de Pan para tu viaje y monta campamentos por el camino. Conecta con los barcos anclados antes de adentrarte en las colinas. Tras entrar en la montaña, planta cara al dragón y recoge todas las gemas. Sin embargo, no olvides reunir suficientes espadas para la batalla final que se avecina...

## Componentes usados

- 5 dados de Viaje blancos
- Fichas de Espada
- Fichas de Pan
- Dado negro de 12 caras

## Inicio de la senda



Inicia las sendas desde la casilla de los barriles en la esquina inferior izquierda del mapa y continúa tus sendas para entrar al fin en la montaña. Puedes trazar sendas tanto en Ciudad del Lago como en el Río del Bosque.

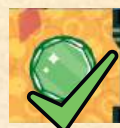
## Regiones

Hay 5 regiones: el Río del Bosque, la Ciudad del Lago, el campo, la ladera de la montaña y el interior de La Montaña Solitaria (consulta las reglas de las regiones en la pág. 7).



**Región del Río del Bosque:** siempre puedes trazar tu senda por las casillas del río, aunque ya hayas entrado en una región diferente. Las casillas de río y las de campo solo pueden conectarse en los barcos. Las 2 casillas de la torre del río están bloqueadas.

## Final de la aventura



La aventura termina de inmediato cuando un participante ha entrado en las 13 casillas que muestran gemas verdes.

## Variación de la mecánica



**Movimiento con pan:** en esta aventura, se aplica una regla especial de movimiento usando pan. Después de dibujar un nuevo tramo de senda, puedes devolver 1 de tus fichas de Pan para dibujar un tramo de senda extra. Primero debes trazar tu senda según el dado de Viaje blanco seleccionado (o la acción de magia) antes de añadir la senda extra. La senda adicional debe conectarse con el tramo de senda que acabas de dibujar o solaparse con él. Puedes usar la regla de movimiento con pan solo una vez por ronda.

# REGLAS ESPECÍFICAS



**Ciudad del Lago:** obtienes fichas de Pan cuando entras en casillas de pan. Quien entre primero en la casilla de pan de la esquina superior izquierda de la Ciudad del Lago se lleva su gloria.



**Barcos anclados:** al final del Bosque del Río debes conectar con los barcos anclados. También debes trazar una senda a lo largo de las regiones de tierra para conectar con los barcos anclados desde el otro lado. Fíjate en que tus sendas deben conectarse entre sí a través de la casilla de los barcos. Quien conecte primero cada lado obtiene sus 3 puntos de gloria. Solo podrás entrar en la región de la ladera de la montaña después de haber conectado sendas a los barcos desde ambos lados. Tacha la llave cuando lo hayas conseguido.



**Campamentos:** cada vez que tu senda entre en 1 de estas casillas por primera vez, debes devolver 2 de tus fichas de Pan a la reserva. Si no tienes fichas suficientes, no puedes entrar en esa casilla. Después de devolver tus fichas de Pan, marca la casilla.



**Zorzal:** en la región de la ladera de la montaña hay una casilla de 5 puntos con el símbolo del zorzal. Si entras en ella, márcala. Obtendrás estos 5 puntos extra al final de la aventura. Todos los participantes pueden obtener estos puntos.

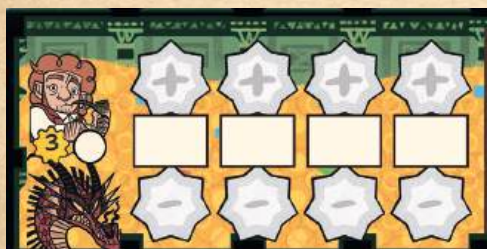


**Conversación con Smaug (tiradas del dado negro):** la primera casilla de la región del interior de La Montaña Solitaria muestra 2 símbolos de dado negro. Hay 3 casillas más en esta región que muestran cada una 1 símbolo de dado negro.



Cuando entres por primera vez en una casilla con símbolo de dado negro, tira el dado negro de 12 caras una vez por cada símbolo. A continuación, puedes anotar el número resultante en la sección de Smaug y Bilbo de la región del interior de La Montaña Solitaria, en la línea de Bilbo o la de Smaug.

En cuanto hayas escrito un número en los dos círculos de una columna, resta el número del círculo inferior al número del círculo superior y escribe el resultado en el recuadro central de la columna. Obtendrás estos puntos al final de la aventura.



Observa que no tienes por qué usar el número obtenido, sobre todo si por usarlo el resultado sería negativo y te haría perder puntos. Puedes usar cada símbolo de dado de la casilla 1 sola vez.



Tu hoja de puntuación te permite usar acciones de ladrón y magia para desbloquear más tiradas de dado negro o incluso la posibilidad de escribir el número 1 o el número 12 en un círculo de la sección de Smaug y Bilbo. Solo puedes desbloquear estas acciones después de haber entrado en la región del interior de La Montaña Solitaria; de lo contrario, las acciones se pierden, aunque sí que puedes rellenar la primera de las 2 casillas de sombrero de Mago correspondientes y preparar el desbloqueo para más tarde.

Quien escriba primero números en los 8 círculos se lleva los 3 puntos de gloria de la sección.



**La Piedra del Arca:** en la esquina inferior derecha de la región del interior de La Montaña Solitaria hay una casilla de 5 puntos, la Piedra del Arca. Si entras en ella, márcala. Obtendrás estos 5 puntos extra al final de la aventura. Todos los participantes pueden obtener estos puntos.

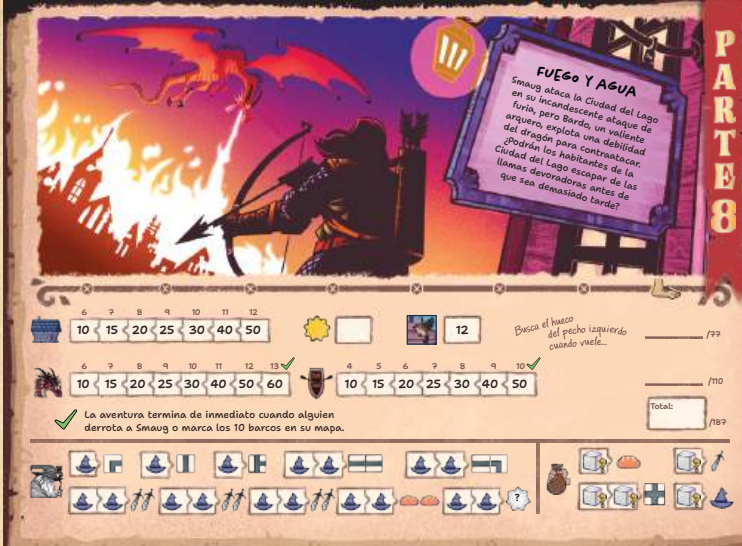
## Puntuación

**Primera fila:** cuenta el número de casillas de campamento que has marcado y rodea con un círculo los puntos correspondientes. A continuación, suma los valores de las casillas centrales de las columnas completadas de la sección de Smaug y Bilbo. Añade también los puntos del zorzal y de la Piedra del Arca. Suma todos estos valores.

**Segunda fila:** cuenta el número de casillas de la Montaña Solitaria con gemas verdes en las que entraste y rodea con un círculo los puntos correspondientes. Luego, cuenta el número de fichas de Espada que has recogido y rodea con un círculo el valor correspondiente. Anota también los puntos de gloria. Suma todos estos valores.

El total de puntos de estas 2 filas es tu puntuación final.

# PARTE 8 - FUEGO Y AGUA



**FUEGO Y AGUA**  
Smaug ataca la Ciudad del Lago por su incandescente ataque de fuego, pero Bardo, un valiente arquero, explota una debilidad del dragón para contrarrestar. ¿Podrán los habitantes de la Ciudad del Lago escapar de las llamas devoradoras antes de que sea demasiado tarde?

**MOVIMIENTO CON PAN**  
Después de dibujar una senda, puedes devolver 1 de tus fichas de Pan para dibujar un tramo de senda recto extra.

**ALTERAR EL DADO NEGRO**  
Tras la tirada, gasta Espadas para alterar el resultado en -1 o +1 por cada ficha.

**SMAUG DAÑA LAS CASAS**  
Después de la tirada, rellena el número de 1 casa sin salvar que coincida con resultado del dado negro.

**COMBATIR A SMAUG**  
Si el número de la casa que salió en el dado negro ya estaba relleno o rodeado con un círculo, rellénalo en Smaug en vez de en la casa.


**SALVAR CASAS**  
Tras conectar: si la casa no está destruida, rodea con un círculo su número (o números) para señalar que está salvada.

6 7 8 9 10 11 12  
10 15 20 25 30 40 50






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

Busca el bazo del pecho izquierdo cuando vuele.

Total: /78?







Y vivió feliz hasta el fin de sus días.

-  Barco
-  Smaug
-  Bardo (inicio)
-  Casa
-  Zorzal

## Objetivo

Conecta a Bardo con las casas antes de que Smaug las destruya y con los barcos para evacuar a los habitantes de la Ciudad del Lago. Entra también en la casilla del zorzal para obtener valiosos puntos. Sigue disparando flechas a Smaug hasta asestarle finalmente el decimotercer impacto letal.

## Componentes usados

-  5 dados de Viaje blancos
-  Fichas de Espada  
(cada participante empieza con 5 de ellas)
-  Fichas de Pan
-  Dado negro de 12 caras

## Inicio de la senda



Inicia las sendas desde la casilla de Bardo, en la esquina inferior derecha del mapa.

## Final de la aventura



La aventura termina de inmediato cuando alguien derrota a Smaug o marca los 10 barcos en su mapa.

## Variación de la mecánica



**Movimiento con pan:** en esta aventura, se aplica una regla especial de movimiento usando pan. Después de dibujar un nuevo tramo de senda, puedes devolver 1 de tus fichas de Pan para dibujar un tramo de senda extra. Primero debes trazar tu senda según el dado de Viaje blanco seleccionado (o la acción de magia) antes de añadir la senda extra. La senda adicional debe conectar con el tramo de senda que acabas de dibujar o solaparse con él. Puedes usar la regla de movimiento con pan solo una vez por ronda.

# REGLAS ESPECÍFICAS



**Smaug ataca:** cada vez que el participante inicial tira los dados, tira los 5 blancos de Viaje junto con el dado negro de 12 caras. Inmediatamente después de la tirada, todos los participantes deben enfrentarse a los efectos del resultado obtenido.

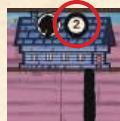


**Alterar el resultado del dado negro:** cada participante tiene la oportunidad de alterar el resultado del dado negro que usará en la ronda. Por cada aumento o disminución en 1, tiene que gastar 1 de sus fichas de Espada. Por ejemplo, para convertir un resultado de 6 en 4, hay que gastar 2 fichas de Espada. El resultado final no puede ser inferior a 1 o superior a 13 y para obtener un 13 es obligatorio alterar el número. Cada participante puede tener un número del dado negro diferente.



**Efectos del número del dado negro:** en cada casa de la Ciudad del Lago hay un número del 1 al 12. Algunas casas abarcan 2 casillas y otras solo 1. Examina la casa que corresponda con tu número del dado negro individual. Si la casa aún tiene números sin rellenar, debes rellenar 1 de estos números. Si rellenas el primer número de una casa de 2 casillas, no ocurre nada más. Si rellenas el número final de una casa (el segundo de una casa de 2 casillas o el único de una casa de 1 casilla), Smaug la destruye. Cuando esto ocurre, debes rellenar completamente todas las casillas de la casa, no solo los números.

Si todos los números de la casa ya están rellenos o rodeados, el ataque de Smaug falla y contraatacas. Rellena el número correspondiente en la sección de Smaug del mapa. Si ese número de Smaug ya está relleno, no ocurre nada.

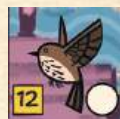


**Salvar casas:** salvas una casa en cuanto dibujas una senda que conecte desde Bardo hasta una casa que aún tenga al menos 1 número sin rellenar. Cuando esto ocurra, rodea con un círculo todos los números de la casa, pero no las casillas enteras.

**Importante:** una casa destruida es una que tiene todas sus casillas rellenas. Una casa salvada solo tiene todos sus números rellenos o rodeados con un círculo. Una casa que aún tiene números sin rellenar o sin rodear no está destruida ni salvada. Ambos resultados siguen siendo posibles, ya sea porque Smaug obliga a rellenar el último número de la casa y la destruye o porque conectas una senda desde Bardo a la casa y la salvas.



**Evacuación:** cuando conectes con un barco en el borde del mapa, márcalo. Quien marque primero cada pareja de barcos adyacentes obtiene sus 3 puntos de gloria.



**Zorzal:** el zorzal le da a Bardo una pista crucial sobre la vulnerabilidad de Smaug. En la esquina superior derecha del mapa hay una casilla de 12 puntos con el símbolo del zorzal. Si entras en ella, márcala. Obtendrás estos 12 puntos extra al final de la aventura. Todos los participantes pueden obtener estos puntos.



**Derrotar a Smaug:** cuando rellenes las 13 casillas de la sección de Smaug, habrás conseguido derrotar al terrible dragón.



**Habilidad especial de Gandalf:** rellena cualquier número de la sección de Smaug del mapa.

## Puntuación

**Primera fila:** cuenta el número de casas no destruidas (casas con números completamente rellenos o rodeados con un círculo, pero cuyas casillas completas están sin rellenar) y rodea con un círculo los puntos correspondientes. Anota también los puntos de gloria y por el zorzal. Suma todos estos valores.

**Segunda fila:** cuenta el número de casillas rellenas en la sección de Smaug del mapa y rodea con un círculo los puntos correspondientes. Luego, cuenta el número de barcos que has conectado con Bardo y rodea con un círculo los puntos correspondientes. Suma estos 2 valores.

El total de puntos de estas 2 filas es tu puntuación final.

# modo DIFÍCIL

Puedes aumentar la dificultad de cada una de las aventuras siguiendo estas instrucciones antes de empezar. Recomendamos la dificultad estándar la primera vez que juegues una aventura. En partidas posteriores, puedes decidir aplicar la dificultad añadida a todos los participantes o solo a algunos. Así puedes ajustar la partida para que jueguen participantes con distintos niveles de experiencia.

## Parte 1 – Una tertulia inesperada

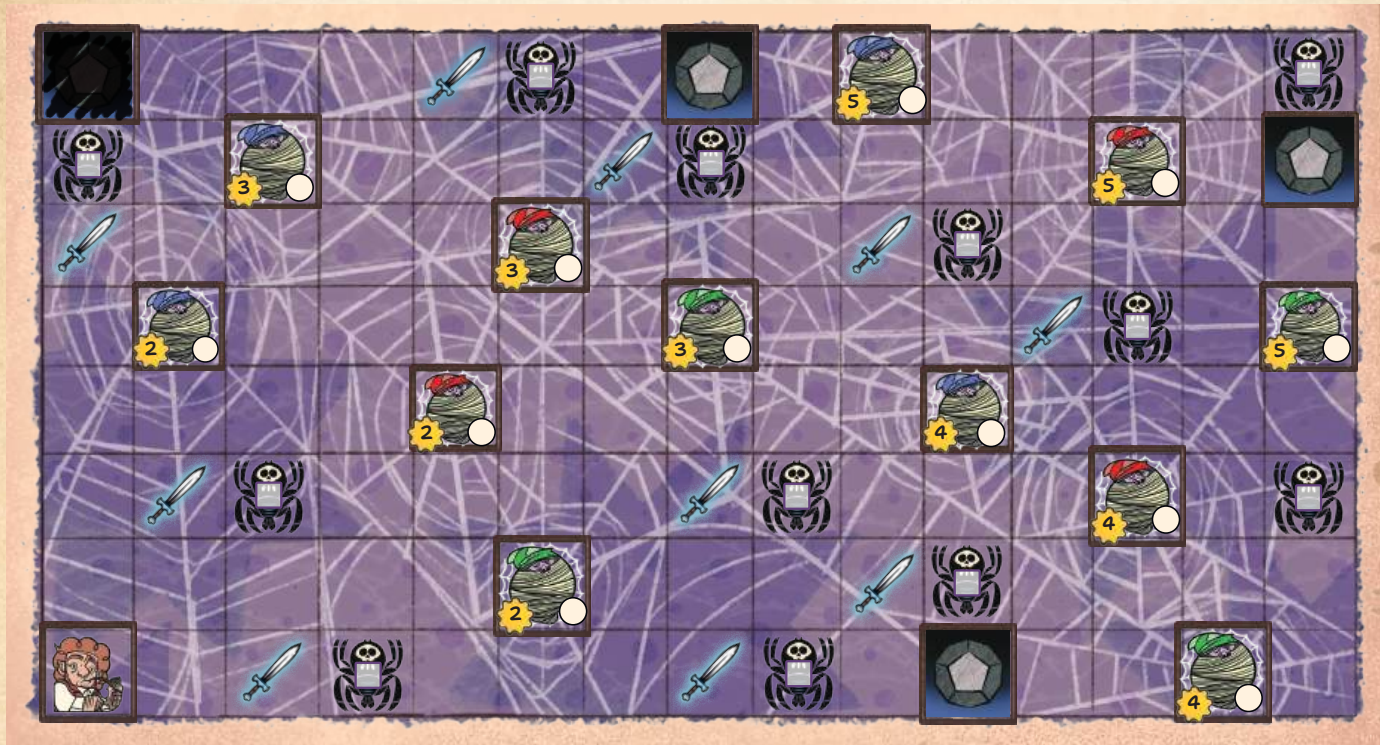


Rellena las 4 casillas marcadas en negro en tu mapa. Estas casillas están bloqueadas No puedes entrar en ellas ni hacer conexiones a través de ellas.





## Parte 6 – Pasaje oscuro por el Bosque Negro



Rellena el símbolo de dado negro de la esquina superior izquierda de tu mapa. Este símbolo de dado negro se omite. Los otros 3 símbolos de dado negro siguen disponibles.

## Parte 7 – En el umbral



Rellena las 3 casillas marcadas en negro en tu mapa. Estas casillas están bloqueadas. No puedes entrar en ellas ni hacer conexiones a través de ellas.



## MODOS SOLITARIO

Toma una Guía de aventura, un rotulador y la ficha de Solitario, y selecciona cualquiera de las 8 partes para jugar una partida en solitario. Toma los componentes de la aventura tal y como se indica en este libro de reglas, igual que lo harías en una partida multijugador. Asegúrate también de consultar las reglas específicas para el modo solitario en esta página y en la siguiente. Coloca la ficha de Solitario en la casilla de la ronda 1 del marcador de ronda de la página siguiente y presta mucha atención a su posición mientras juegas.

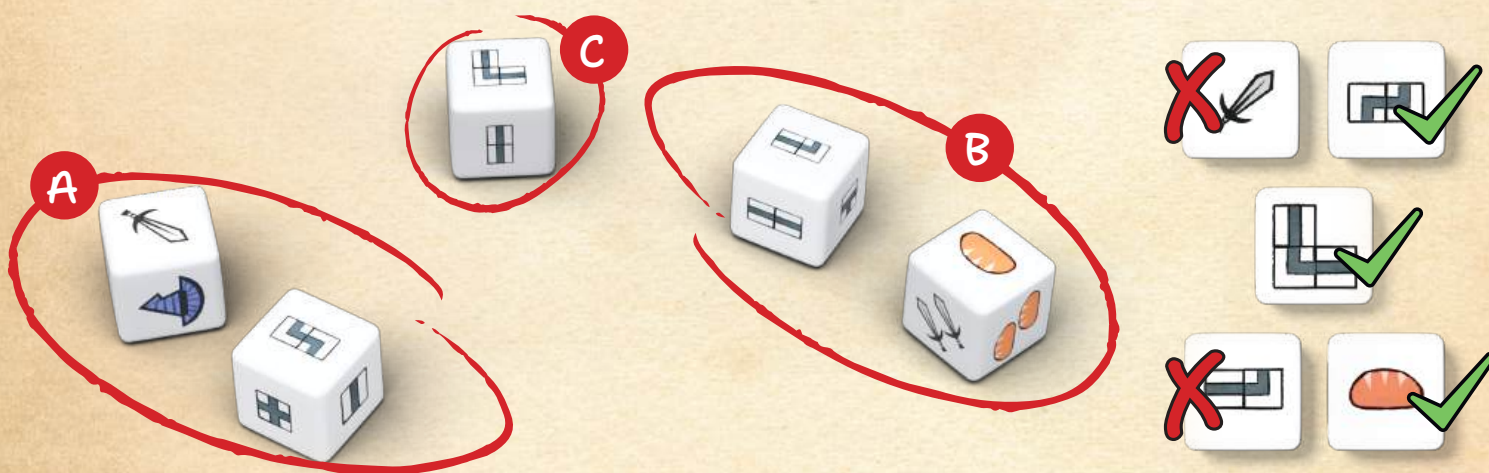
## MECÁNICA DEL MODO SOLITARIO

Se juega igual que una partida multijugador, con 2 excepciones: cómo tomas los dados en cada ronda y la condición de final de partida.

### Mecánicas

En cada ronda, tira los 5 dados blancos de Viaje y sepáralos en 3 grupos: 2 dados, luego 1 dado, luego los 2 dados que queden, en función de cómo cayeran los dados al azar sobre la mesa. Los 2 dados situados físicamente más a la izquierda forman el grupo **A**, los 2 dados más a la derecha, el grupo **B**, y el dado del medio, su propio grupo, el **C**.

Tomarás 3 dados en cada ronda: 1 dado de cada grupo de dados que hayas tirado. Puedes usar estos dados en cualquier orden.



*Ejemplo: tomas 1 dado del conjunto de la izquierda, reservando el dado no elegido para la siguiente ronda. Tomas 1 dado del conjunto de la derecha, reservando el dado no elegido para la siguiente ronda. Por último, tomas el dado del centro.*

Cuando hayas usado tu tercer dado, mueve la ficha de Solitario a la siguiente posición en el marcador de ronda. Si la partida no ha terminado, recoge los 5 dados blancos de Viaje y vuelve a tirarlos.

### Gloria

Al comienzo de las rondas 3, 5, 7, 9, 11 y 13, debes rellenar un símbolo de gloria disponible sin reclamar, si queda alguno, antes de tirar para la ronda correspondiente. No se pueden reclamar los símbolos de gloria rellenos.

### Condición de fin de partida adicional

La partida terminará si alcanzas la condición de final de la aventura como de costumbre o si alcanzas el límite de rondas. Cada aventura tiene su propio límite de rondas, especificado en la página siguiente.

Cuando termine la aventura, puntúa la partida como de costumbre, excepto que ganas 20 puntos adicionales si pudiste completar la condición de final de partida (es decir, no te quedaste sin rondas).

Si quieres un desafío extra, puedes aplicar también el modo difícil de las págs. 24 a 28. Inténtalo una vez más: si completas la condición de final de partida de esa aventura en modo difícil, obtienes 50 puntos adicionales (en lugar de los 20 mencionados anteriormente).

# MARCADOR DE RONDA

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

## Parte 1

**Límite de rondas:** 8 rondas



## Parte 2

**Límite de rondas:** 8 rondas



## Parte 3

**Límite de rondas:** 8 rondas

Aplica el dado negro de 12 caras antes de usar el dado blanco de Viaje.



## Parte 4

**Límite de rondas:** 8 rondas

En cada ronda, tira el dado negro de 12 caras y elige 2 formas iguales o de números inferiores para dibujarlas en el mapa. Pueden ser formas diferentes o las mismas. Rellena ambas en la cuadrícula de tu hoja de puntuación. Marca el marcador de ronda antes de volver a tirar.

Puedes dibujar hasta 2 formas de bonificación por ronda. Cualquier forma de bonificación adicional se pierde.



## Parte 5

**Límite de rondas:** 9 rondas

Aplica el dado negro de 12 caras antes de usar el dado blanco de Viaje.



## Parte 6

**Límite de rondas:** 7 rondas

En cada ronda, tira el dado negro de 12 caras y elige 2 formas iguales o de números inferiores para dibujarlas en el mapa. Pueden ser formas diferentes o las mismas. Rellena ambas en la cuadrícula de tu hoja de puntuación. Marca el marcador de ronda antes de volver a tirar.

Las tiradas privadas del dado negro se usan después de haber marcado tus 2 formas normales.



## Parte 7

**Límite de rondas:** 9 rondas

Puedes usar el movimiento con pan cada vez que dibujas una senda, no solo 1 vez por ronda.



## Parte 8

**Límite de rondas:** 13 rondas

Obtén 20 puntos al final de la partida por conectar los barcos. Obtén 50 puntos por derrotar a Smaug.

Puedes usar el movimiento con pan cada vez que dibujas una senda, no solo 1 vez por ronda.



# CRÉDITOS

**Diseño del juego:**

Reiner Knizia

**Desarrollo:**

Bryan Bornmueller y Marceline Leiman

**Desarrollo del modo en solitario:**

Reiner Knizia y Marceline Leiman

**Ilustraciones:**

Lorenzo Colangeli

**Ilustración de portada:**

Lorenzo Colangeli

**Renderizado 3D:**

Jon «Jags» Nee

**Diseño gráfico:**

Matt Paquette, Randy Delven, Jay Hernishin y Tony Mastrangeli

**Dirección creativa:**

Bree Woodward

**Dirección artística:**

Matt Paquette

**Producción:**

Guadalupe Gonzalez y Ellie Gentry

**Edición:**

Dan Varrette

**Redacción técnica:**

Aaron Beedle

**Historia:**

Bree Woodward

**Traducción:**

Ángel Martínez Murillo

**Revisión:**

Joaquín C. Martín-Rayó

**Marketing:**

Krystal Rose y Preston Wing

**Jefe del estudio:**

Mike Hummel

**Equipo de Office Dog:**

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

**Agradecimientos especiales del diseñador:**

Reiner Knizia le da las gracias al equipo de pruebas de juego que ha contribuido al diseño y desarrollo de este título, en particular a Anne y Sebastian Dippl, Benedikt Trumpp y Peter Wimmer.

**Agradecimientos especiales del estudio:**

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

**Licencias de Asmodee North America:****Jefa de licencias:**

Ariel Didier

**Autorizaciones de licencias:**

Kaitlin Souza

**Coordinación de licencias:**

Esmeralda Thompson y Kira Hartke

**Pruebas de juego del estudio:**

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 y Jonathan Westfall

OFFICE DOG™  
MIDDLE-EARTH™  
ENTERPRISES

© 2025 Middle-earth Enterprises, LLC. El Hobbit, El Señor de los Anillos y los nombres de los personajes, objetos, acontecimientos y lugares que aparecen en ellos son marcas comerciales de Middle-earth Enterprises, LLC cuya licencia se ha concedido a Office Dog. Office Dog, 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113, EE. UU., 1-651-639-1905. Office Dog es TM de Office Dog. Todos los derechos reservados. Los componentes reales pueden variar de los mostrados.

Diseño del juego ©Dr. Reiner Knizia, 2025. Todos los derechos reservados.

*Te considero una gran persona, señor Bolsón,  
y te aprecio mucho; pero en última instancia  
jeres solo un simple individuo en un mundo enorme!*  
*–¡Gracias al cielo! –dijo Bilbo riendo, y le pasó el pote de tabaco.*

– El Hobbit, J. R. R. Tolkien

# Fin

