

HOBBITEN

Sammanfattning och spelregler

I en håla i marken bodde en hobbit. Hobbiten hette Bilbo Secker, och hans håla var en trivsamt, bekväm håla som hette Säckes ände, nära byn Hobbinge. Som du kanske redan vet är hobbitar små och mycket levnadsglada varelser, ungefär hälften så långa som människor, ytterst förtjusta i mat och dryck och inte alls förtjusta i äventyr.

Men äventyret kom till Bilbo i form av trollkarlen Gandalf med 13 dvärgar i släptåg. Dvärgarna, vars ledare hette Thorin Ekenköld, var beslutna att återta en skatt som hade stulits från dem för många år sedan och som nu bevakades i en grotta i Ensliga berget av en drake vid namn Smaug.

Dvärgarna planerade att ta sig in i Ensliga berget genom en hemlig dörr i bergssidan och att sedan med hjälp av en inbrottsjuv smuggla ut så mycket av skatten som möjligt. Dvärgarna tyckte inte att Bilbo riktigt verkade vara det slags person som de hade tänkt ta till medhjälpare. Men Gandalf bara skrattade och log, och inom kort gav sig det brokiga sällskapet ästad, vilket i högsta grad stred mot vad Bilbos sunda förnuft sade honom.

Äventyret började nästan med en gång: Bilbo och alla de 13 dvärgarna tillfångatogs av tre troll. Gandalf lurade trollen att gråla med varandra ända tills solen gick upp och förvandlade dem till sten. Därefter kom de till alvernas fäste, Riftedal, där de mötte alvernas överhuvud, Elrond. Efter att ha lyssnat på hans råd styrde de kosan mot Dimmiga bergen, där de råkade ut för vättar som drev dem under jorden. Gandalf räddade dem på nytt, men Bilbo kom bort från de andra och gick vilse i mörkret.

Medan han irrade omkring i mörkret stötte Bilbo på två saker som skulle förändra hans liv för alltid. Den första var en enkel guldring. Den andra var ett underligt, fiskögt väsen som hette Gollum. Bilbo och Gollum inledde en livsfarlig gätlek som Bilbo till sist vann, och sedan lyckades Bilbo undkomma genom att ta sig ringen – som gör bäraren osynlig. Det var den första vinken om dess högre syfte och enorma kraft.

Efter att till slut ha återförenats fortsatte Bilbo och dvärgarna sin färd, men nu förföljdes de av vättar och ulvar och räddades i sista stund av örnar. Därefter fördes de till ett hus som tillhörde Beorn, en underlig man som bodde ensam och blev upppassad av mycket märkliga djur.

Därifrån fortsatte de till den stora skogen Mörkveden, men Gandalf följde inte med utan rådde dem bara att inte förirra sig bort från skogsstigen. Naturligtvis var det just vad de gjorde, och som resultat av detta blev de först angripna av jättespindlar och sedan tillfångatagna av skogsalver. Efter en djärv flykt som organiserats av Bilbo flöt sällskapet nerför en flod inne i tunnorna tills de kom till Sjöstaden, en mänsklig bebyggelse nära Ensliga berget – där Smaug fortfarande sov på sin hög av skatter.

Sedan begav de sig till Ensliga berget och hittade den hemliga dörren som Gandalf hade berättat för dem om. Bilbo smög sig in genom dörren och stal en gyllene pokal som fanns under den sovande draken, men strax efteråt vaknade Smaug! Draken blev rasande över att ha bestulits på dyrgripen och granskade berget från alla håll för att finna spår av tjuvarna. När han fick syn på dvärgarnas ponnyer drog han den slutsatsen att människorna i Sjöstaden låg bakom det skedda, men Bilbo hann upptäcka att det fanns en svag punkt i drakens fjälliga bröst. Så när Smaug flög ner och andades eld och förödelse över Sjöstaden lyckades Bard Bågskytten skjuta honom så att han damp ner.

Männen från Sjöstaden och alverna från Mörkveden uppbyggade sedan krigsfolk och tågade mot Ensliga berget eftersom de ansåg att de hade rätt till en andel i skatten. Men Thorin vägrade att höra på det örat och ville framför allt behålla Arkenstenen, som var en alldeles speciell släktklenod. I ett försök att mäkla fred smet Bilbo iväg från berget och gav Arkenstenen till männen från Sjöstaden, men det gjorde bara Thorin ännu mer ursinnig. Inte ens Gandalf lyckades åstadkomma en försoning.

Plötsligt anfölls berget av en armé av vättar och ulvar, vilket tvingade människorna, alverna och dvärgarna att gemensamt kämpa mot fienden. Thorin och hans ätt stred hjältemodigt, men allt tycktes förlorat ända tills Beorn dök upp i en jättelik björns gestalt, samtidigt som örarna också kom till platsen.

När Thorin låg döende av de sår han fått i femhårs slaget förlät han äntligen Bilbo. Han begravdes med sin älskade Arkensten. Bilbo fick mer skatter och rikedomar än han visste vad han skulle ta sig till med och återvände till Säckes ände som en mäkta rik hobbit... men hans största dyrbarhet var den förtrollade ringen...

för 2-5 spelare

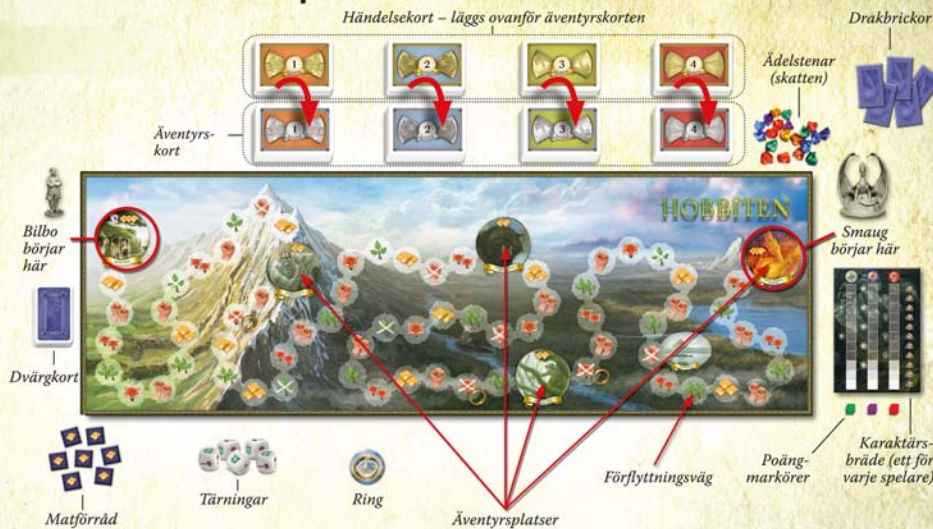
REGLER

Innehåll:

- 1 spelplan
- 1 Bilbo spelpjäs
- 1 Smaug spelpjäs (drake)
- 38 händelsekort
- 31 äventyrskort
- 5 karaktärsbräden
- 15 poängmarkörer (5 gröna, 5 lila, 5 röda)
- 60 dvärgkort (numrerade 1-60)
- 24 drakbrickor
- 50 matförråd
- 1 ring
- 75 ädelstenar
- 5 tärningar



FÖRBEREDELSE:



FÖRBEREDELSE:

- Lägg spelplanen på bordet och placera Bilbo på Säckes ände och Smaug på Ensliga berget "Döda draken Smaug" (se bild).
- Händelse- och äventyrskorten är numrerade från 1 till 4 på baksidan. Sortera varje typ enligt nummer och blanda de 8 högarna var för sig. Lägg sedan alla händelsekort med nummer 1 i en hög med framsidan neråt och lägg äventyrskorten med nummer 1 på samma sätt under högen med händelsekort. Gör likadant med korthögarna 2, 3 och 4 och placera dem som på bilden ovan.
- Varje spelare får ett karaktärsbräde, lägger det framför sig och placerar:



Karaktärsbräde (med markörerna på de "lätta" utgångspunkterna)

Raden längst till höger ger ädelstenar i bonus när ni spelar med denna spelvariant. Se slutet på reglerna.

OBS: Om varje markör är på det högsta läget, ska spelaren ha 2 sköldar, 5 tärningar och 4 yxor.

4. Första gången ni spelar kan ni förslagsvis spela från en lättare utgångspunkt med markörerna 2 rutor upp från den nedersta rutan. Om ni verkligen vill möta en utmaning ska ni lägga markörerna allra nederst. Alla oanvända bräden och markörer läggs tillbaka i lådan.
5. Blanda dvärgkorten och dela ut 5 kort till varje spelare. Lägg de återstående korten med baksidan upp i en hög för sig.
6. Varje spelare får  3 matförråd.
7. Lägg ädelstenarna i en hög nära spelbrädet.
8. Blanda drakbrickorna och lägg dem med framsidan neråt nära spelbrädet.
9. Spara återstående matförråd, ringen och tärningarna tills vidare.



Dvärgkort

Tack till:

Reiner Knizia vill framföra sitt tack till Simon Kane, Sebastian Bleasdale och Mike Siggins för deras bidrag till utvecklingen av spelet. Stort tack även till alla som testspelade, särskilt Iain Adams, Jonny Blackwell, Christ Bowyer, John Christian, Chris Dearlove, Rob Dinnadge, Karen Eastale, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Christ Lawson, Dave Spring och Graeme Tate.

Grafisk formgivning: Aleks Michelson. ©2010 Sophisticated Games Ltd, 1 Andersen Court, Newnham Road, Cambridge CB3, UK, www.sophisticated-games.com Distribueras i Skandinavien av Martinex Oy / Peliko

"The Hobbit" och karaktärerna, föremålen, händelserna och platserna i boken är varumärken eller registrerade varumärken hos Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises och används enligt licens av Sophisticated Games Ltd och deras respektive licensnehavare.

spelets mål:

Du och dina medspelare intar rollerna som dvärgar och följer med Bilbo på hans långa och farofyllda färd från Säcks ände i Fylke till Ensliga berget. Syftet är att ta tillbaka skatten som för länge sedan stals från dvärgarna och som nu bevakas av draken Smaug.

Spelet delas in i händelsefaser som följs av äventyrsfaser. I äventyrsfasen förflyttar sig Bilbo längs vägen med hjälp av händelsekortet.

Under din färd framåt representerar varje rundel på spelbrädet en chans för dig att förbättra din spelersonlighet. Men händelsekortet kan också skänka dig gåvor och möjligheter.



Förflyttningväg

I äventyrsfasen, som äger rum på äventyrsställena, kan du få skatter genom att vinna utmaningarna på äventyrskorten. Det gör du med hjälp av de möjligheter du förvärvat på färden. Den spelare som har flest dyrgripar när spelet tar slut har vunnit.

så här spelar ni:

1. HÄNDELSEFASEN

Spelet inleds med att man vänder upp det översta händelsekortet i hög 1. Det finns tre slags händelsekort:

- (A) Färdkort som säger "Sällskapet går framåt"
- (B) Möjlighetskort som sparas för att komma till nytta senare
- (C) Gåvokort som skänker fördelar till spelarna

Vissa händelsekort har olika följder beroende på antalet spelare; antingen avancerar sällskapet eller också får varje spelare en gåva.

(A) Färdkort

Om händelsekortet som tas upp är ett färdkort, händer följande:

1. Varje spelare tittar på förflyttningvägen framför Bilbo, för att se vad man kan vinna genom att flytta till en speciell rundel. Sedan bestämmer varje spelare, utan att avslöja för de andra, vilket dvärgkort man ska spela ut för att försöka hamna på den mest önskvärda platsen. Siffran på dvärgkortet (1-60) bestämmer i vilken ordning spelarna agerar, från lägsta till högsta. Lägg kortet med baksidan upp på bordet.
2. Sedan visar alla spelarna samtidigt det kort de valt. Den spelare som valt det lägsta dvärgkortet blir aktiv spelare.
3. Den aktive spelaren lägger dvärgkortet med framsidan upp i en kashög av använda dvärgkort, bredvid högen av oanvända dvärgkort. Sedan flyttar han fram Bilbo ett steg och skördar den vinst eller lider den förlust som rundeln han hamnat på anger: mer matförråd, karaktärsvinst eller karaktärsförlust (de senare är markerade med ett X över symbolen). Flytta markörerna på respektive rad på karaktärsbrädet.
4. Därefter är det spelaren med det näst lägsta dvärgkortet som blir aktiv spelare och flyttar fram Bilbo. Gå igenom steg 3-4 tills alla spelarna har varit aktiva.
5. När alla har spelat ut sitt dvärgkort återställer deltagarna genast antalet kort på hand till 5 genom att dra ett kort från högen med dvärgkort. OBS! När högen med dvärgkort tar slut, blandas kashögen och läggs med baksidan upp.



Färdkort



Exempel (illustrerat i följande bild): Fyra spelare visar kort med numren 2, 10, 22 och 35. Spelaren med nummer 2 har det lägsta kortet. Han flyttar fram Bilbo ett steg, till en rundel

markerad med listighetsymbolen, och får 1 listighetspoäng. Sedan flyttar spelaren med 10 Bilbo ett steg och hamnar på en rundel som ger honom 2 matförråd. Spelaren med 22 flyttar Bilbo ett steg och får 2 initiativpoäng, och slutligen flyttar den som vänt upp det högsta kortet, 35, ett steg och förlorar en styrkepoäng.

När en spelare flyttar Bilbo till en rundel med symbolen för Ringen, tar han Ringen och lägger den framför sig, men måste flytta ner listighetsmarkören på sitt karaktärsbräde ett steg. När det på ett kort står "Alla de lägsta positionerna avancerar" jämför alla deltagarna var den gröna markören finns på deras karaktärsbräden, och den vars markör befinner sig lägst, flyttar upp den ett steg. Om några har lika, flyttas alla gröna markörer som är i samma position upp 1 ruta. Man gör likadant med de lila och röda markörerna om det är de som nämns.

Anmärkning: Markörerna på karaktärsbrädet kan inte avancera högre upp än till den högsta rutan, och de kan inte gå lägre ner än den nedersta. Men om du når toppen på en rad får du använda återstående steg till att flytta upp en markör på en annan rad.

VIKTIGT: Om det bara finns två spelare ska man ta ett extra dvärgkort ur leken så att sällskapet alltid flyttar tre steg. När Bilbo går framåt på grund av detta tredje kort, ska man bortse från alla effekter av stället han hamnar på.

(B) Möjlighetskort

När ett möjlighetskort vänds upp tävlar spelarna om det. Det står på varje kort om det är det högsta eller det lägsta dvärgkortet som vinner. Behåll ett sådant kort för att dra nytta av det senare:

1. Varje spelare tittar på sina dvärgkort, väljer ut ett kort och lägger det med baksidan upp på bordet.
2. Därefter visar alla spelarna upp kortet samtidigt.

De uppvisade korten läggs på kashögen och alla spelarna tar varsitt nytt dvärgkort så att de har 5 kort på handen.

(C) Gåvokort

Detta är ett kort som ger spelaren fria gåvor och krafter. Följ bara instruktionerna på kortet. När aktiviteten på händelsekortet har avslutats läggs kortet tillbaka i lådan – om det inte är ett möjlighetskort. I så fall ska det ligga kvar synligt framför den som vann auktionen på det.



Möjlighetskort



Gåvokort

Vänd sedan upp nästa händelsekort. Fortsätt tills Bilbo har kommit fram till den sista rundeln under den första färden mot äventyr 1: "Striden med vättarna". Flytta honom sedan till äventyrsstället. **Färdens första del är över.** (Om det är fyra spelare fortsätter Bilbo automatiskt till äventyrsstället. Den spelare som flyttar honom dit kommer inte att uppleva några konsekvenser av förflyttningen.) Lägg tillbaka eventuella återstående äventyrskort i lådan. När Bilbo har kommit till ett äventyrsställe, ska han inte flytta igen förrän detta äventyr har genomförts. **Nu är det dags att strida och vinna lite skatter!**

Hur man spelar ett äventyr

2. ÄVENTYRSEASEN

Ge först varje spelare det antal matförråd som anges på äventyrsstället. Sedan drar den spelare som har högst initiativ (det vill säga den spelare vars gröna markör är högst på hans karaktärsbräde) det första äventyrskortet och lägger det på bordet framför sig. Om mer än en spelare har lika högt initiativ drar de varsitt dvärgkort ur högen, och den som drar det högsta kortet vinner.



Äventyrsställe

Nu ska spelarna en i taget försöka vinna det antal ädelstenar som anges till höger på äventyrskortet (se den röda pilen i kortillustrationen till höger.)

För att försöka vinna ädelstenarna måste en deltagare ha minst 2 matförråd, annars får han stå över! Om han måste avstå av det skälet eller avböjer utmaningen på äventyrskortet så går det vidare till nästa spelare medurs, och han behåller sina matförråd.



Om spelaren bestämmer sig för att anta utmaningen, måste han för att vinna få fram det antal sköldar, yxor och matförråd som står på äventyrskortet.

Spelaren kastar först alla 5 tärningarna. Sedan kan han kasta igen det antal tärningar som anges av tärningssymbolerna vid eller nedanför där han har sin lila markör på karaktärsbrädet - ju högre upp desto fler tärningar, max 5 tärningar. Sedan räknar han samman symbolerna på tärningarna och lägger till ytterligare sköldar och yxor som visas på karaktärsbrädet. (Spelarna får bara använda det antal tärningar, sköldar och yxor på karaktärsbrädet som är vid eller under markören i respektive rad.) Spelaren får också lägga till matförrådsmarker som läggs tillbaka i lådan.

Om spelaren har ringen kan han efter sitt tärningskast vända en valfri tärning med valfri sida uppåt. Denna förmåga behåller spelaren så länge han har kvar ringen.



Om det behövs kan spelaren använda något eller några av sina möjlighetskort (B) för att förbättra resultatet. **Ett möjlighetskort kan bara användas en gång och läggs sedan tillbaka i lådan.**

Om spelaren vinner utmaningen (det vill säga har tillräckligt många sköldar, yxor och matförråd) tar han det angivna antalet ädelstenar från skatten och lägger tillbaka äventyrskortet i lådan. **Sedan vänder spelaren till vänster om den framgångsrike spelaren upp nästa äventyrskort.**

Om spelaren inte klarar utmaningen (det vill säga inte har tillräckligt många sköldar, yxor och matförråd) måste han slumpmässigt dra en drakbricka och ta konsekvenserna (drakbrickan läggs därefter tillbaka i lådan.) Det här är vad symbolerna på drakbrickorna betyder:

Överkorsade matförrådssymboler: spelaren förlorar detta antal matförråd.

Överkorsat initiativ, listighet eller styrka: spelaren måste flytta ner den motsvarande markören på hans karaktärsbräde ett steg.

Drakhuvud: Smaug flyttar fram mot Sjästaden det angivna antalet rundlar.

Ingen symbol: inget händer

När en spelare förlorar en utmaning, ges kortet till näste spelare i medurs ordning. Denne spelare bestämmer om han vill stå över eller slåss. Och så vidare. Om alla spelare har antingen stått över eller förlorat kampen läggs äventyrskortet tillbaka i lådan och spelaren med högst initiativpoäng tar upp nästa äventyrskort.

Om alla spelare står över utan att åtminstone en enda spelare har försökt övervinna ett äventyrskort, flyttar Smaug automatiskt fram ett steg mot Sjästaden.

Om Smaug kommer fram till Sjästaden (han måste stå på Sjästadens ruta), avslutas spelet i förtid och spelaren med flest juveler i detta läge vinner. Detta kan hända om alltför många utmaningar inte antas eller förloras.

Om Bilbo möter Smaug mellan Sjästaden och Ensliga berget går han direkt till det sista äventyret.

När alla korten i det här äventyret har spelats är det dags att inleda nästa färd genom att vända upp det översta händelsekortet i nästa hög. Fortsätt med resan och äventyren tills det sista äventyret är avslutat (förutsatt att Smaug inte har kommit fram till Sjästaden och avslutat spelet i förtid).

Vid spelets slut vinner den spelare som har flest ädelstenar. Om det står oavgjort vinner den av de båda spelarna som har flest matförråd. Om det fortfarande står oavgjort har båda vunnit.

spelvarianter

Karaktärspoäng: Ni kan komma överens om att lägga till extra ädelstenar för karaktärsutveckling. Högra kanten på karaktärsbräderna visar dessa bonus. Vid spelets slut ger varje spelare sig själv det antal ädelstenar som anges bredvid hans lägsta markör. Syftet med detta är att uppmuntra alla deltagare i den långa färden att se till att de har en bra balansering!

Nederlag: Ni kan komma överens om att alla förlorat om Smaug kommer fram till Sjästaden. Det motiverar er att samarbeta. Men om spelet slutar med framgång vinner ändå den spelare som har mest skatter.

Handikapp: För att ge spelet balans mellan spelare med olika förmågor eller erfarenhet kan ni börja spelet med era markörer på olika svårighetsgrad på karaktärsbrädet.



Drakbricka.
I detta exempel förlorar spelaren 2 matförråd och Smaug går fram 1 steg.