

A HOBBIT
Oda
és vissza



SZERZŐ: REINER KNIZIA

A HOBBIT Oda és vissza



Egy kalandokkal teli kockajáték Reiner Kniziától
1-4 játékos részére - 30 perc/rész

Élt egyszer egy földbe vájt üregben egy hobbit. De nem ám amolyan kellemetlen, piszkos, nyirkos üregben, amely tele van gilisztadarabkákkal, és undorító a szaga, és nem is száraz, csupasz, homokos üregben, ahol nincs mire ülni és nincs mit enni: hobbitüregben élt, márpedig az maga a kényelem.

J.R.R. Tolkien: A hobbit
(Gy. Horváth László és N. Kiss Zsuzsa fordítása)

A játék tartozékai

**1 db fekete 12 oldalú
dobókocka**
(1-től 12-ig számozva)



4 db letörölhető filctoll



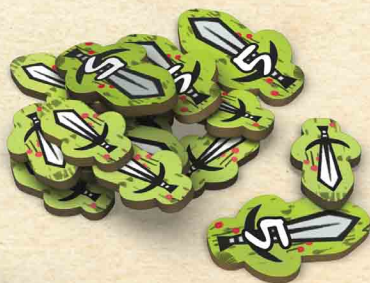
4 db kalandkönyv



30 db kenyérjelző
(20x1, 10x5)



30 db kardjelző
(20x1, 10x5)



19 db tobozjelző
(csak az 5. részben van
rájuk szükség)

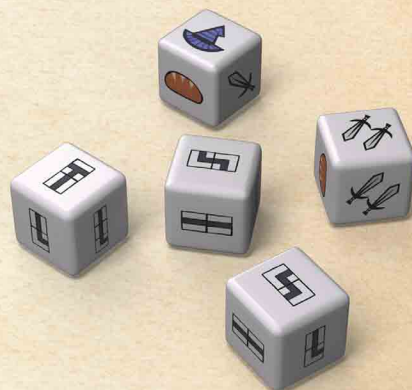


1 db fordulójelző

(csak az egyszemélyes játékváltozatban
van rá szükség; lásd a 29. oldalon)



5 db fehér utazáskocka
(az alábbi szimbólumokkal)



1. kocka	2. kocka	3. kocka	4. kocka	5. kocka

PONTOZÓLAP

TÉRKÉP

- 1 Történet
- 4 Játék vége emlékeztető
- 7 Pontozórubrikák és a soronként szereshető pontok
- 2 A kaland menete
- 5 Varázslat akció
- 8 Szabályemlékeztetők
- 3 Pontozósorok
- 6 Betörő akció
- 9 Térkép

Válasszatok kalandot!

A játékban 8 különböző, J.R.R. Tolkien: A hobbit című könyve alapján készült kaland található. A kalandok egymástól függetlenül játszhatóak. Azt javasoljuk, hogy először sorban haladjatok végig a kalandokon.

Minden játékos vegyen magához egy kalandkönyvet és egy filctollat, majd együtt döntsétek el, hogy melyik kalandot játsszátok. Minden játékos lapozzon a kalandkönyve megfelelő oldalára. Ez a szabálykönyv tartalmazza az egyes kalandokra vonatkozó szabályokat és a szükséges tartozékokat.

Tartalomjegyzék

1. rész - Váratlan vendégség	8-9
2. rész - Birkasült	10-11
3. rész - Hegyen át és hegy alatt	12-13
4. rész - Kitalálósdi a sötétben	14-15
5. rész - Csöbörből vödörbe	16-17
6. rész - Legyek és pókok	18-19
7. rész - A küszöbön	20-21
8. rész - Tűz és víz	22-23
<hr/>	
Nehéz játékváltozat	24-28
Egyszemélyes játékváltozat	29-30
Készítők	31

A JÁTÉK MENETE

Sorsoljatok kezdőjátékost (vagy kövessétek a hobbitok és törpök hagyományait, és hagyjátok, hogy a legalacsonyabb játékos kezdjen).

A kezdőjátékos dobjon az 5 utazáskockával úgy, hogy mindenki elérje a kockákat. Ezután először a kezdőjátékos kerül sorra, ő kiválaszt 1-et a közepen lévő kockák közül, és maga elé veszi. A kiválasztott kocka hatását azonnal végre kell hajtania a kalandkönyvében (az alább leírtak szerint).

Ezután a játék az óramutató járása szerint folytatódik. Minden játékos sorban választ 1-et a megmaradt kockák közül, és maga elé veszi, míg el nem fogynak a kockák. A kiválasztott kocka akcióját azonnal végrehajtja a kalandkönyvében.

Így kétszemélyes játékban a kezdőjátékos 3, a másik játékos összesen 2 kockát vesz el. Háromszemélyes játékban a kezdő- és a második játékos 2-2, a harmadik játékos pedig 1 kockát vesz el összesen. Négy személyes játékban a kezdőjátékosnak 2, minden más játékosnak 1-1 kocka jut.

Miután az utolsó kockát is elvették az asztal közepéről, a forduló véget ér, és a kezdőjátékostól balra ülő lesz az új kezdőjátékos. Ő összegyűjti mind az 5 kockát, dob velük, majd 1 kocka elvételével elkezd a fordulót.

A játék a fent leírtak szerint folytatódik egészen addig, amíg el nem éritek a kaland végét.

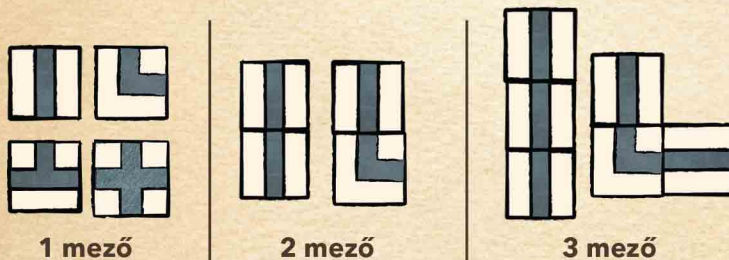
A legtöbb pontot elérő játékos győz.

Példa a négy személyes játékra:



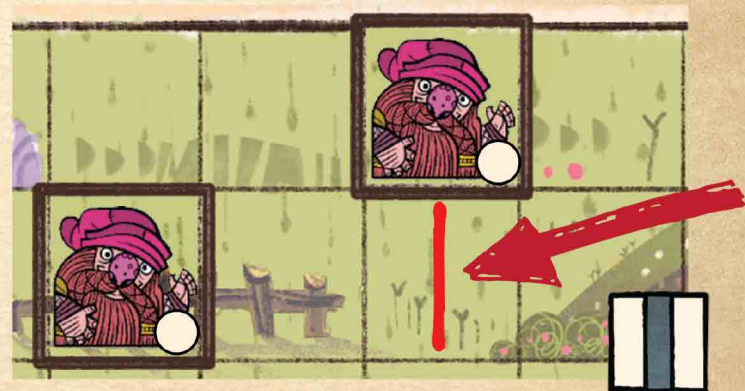
Út akciók

Van 3 olyan utazáskocka, amelyek segítségével utakat rajzolhatsz a térképedre. Amikor egy ilyen kockát használsz, rajzold be a rajta látható utat a térképedre. A kockák különböző, négyzetekbe illeszthető útszakaszokat ábrázolnak. Az út 1, 2 vagy akár 3 mezőn át haladhat.



Az egyes kalandok egyedi szabályai meghatározzák, honnan kezdheted a térképeden az utakat.

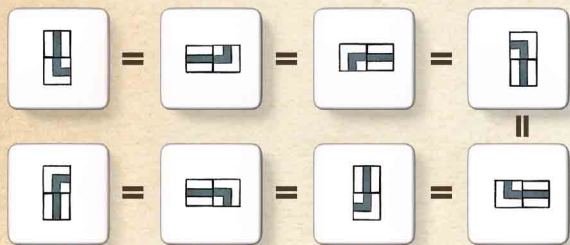
Az utakat egy kezdőmezőből kiindulva, egy korábban berajzolt útszakasz folytatásaként vagy egy korábban berajzolt útszakaszt keresztezve rajzolhatod be. A kockán látható teljes alakzatot be kell rajzolnod a térképedre.



Példa az 1. részből: a játékos kiválaszt egy egymezőes útszakaszt ábrázoló kockát. A játékos az útját Gandalftól vagy bármelyik törptől (akár Thorintól is) indíthatja. A játékos úgy dönt, hogy az egyik törptől indul, és a kockán látható útszakaszt berajzolja a térképe négyzetébe.

Út akciók (FOLYTATÁS)

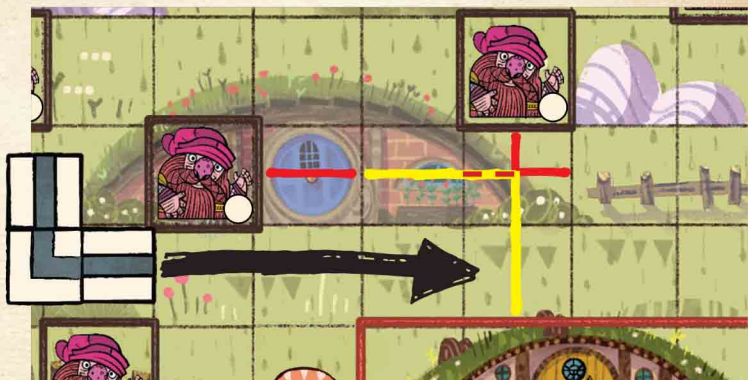
A kockán látható útszakaszt tetszés szerint elforgathatod vagy akár tükrözheted.



Példa: a fenti kockát bármelyik ábrázolt módon forgathatod vagy tükrözheted.

Olyan mezőre is rajzolhatsz be utat, ahova korábban már rajzoltál, ezzel kombinálhatod az utakat vagy új irányokba ágazhatnak el. Szabadon rárajzolhatsz a korábban már berajzolt utakra (de minden korábbi út megmarad). A kavarodás elkerülése érdekében

próbáld rendezetten, a mezők közepére rajzolni az utakat.

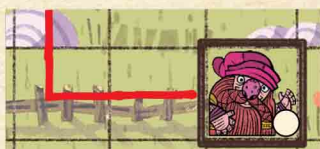


Példa az 1. részből: a játékos a körében kiválasztja a képen látható kockát. Ezzel az úttal egy korábbi (pirossal jelzett) útját folytatja a térképén. Úgy dönt, hogy az új utat elforgatja, mielőtt berajzolná (az új út sárgával látható).

Az utak két jelentősen eltérő módon érintkezhetnek a térképen lévő mezőkkel: bekötheted őket egy mezőhöz vagy beléphetnek egy mezőre.

Akkor **kötsz be** egy mezőt, ha az út érinti az adott mező oldalát.

Akkor **lépsz be** egy mezőre, ha utat rajzolsz rá. Amikor először lépsz be olyan mezőre, ahol valamilyen erőforrás (pl. kard, kenyér vagy kalap) található, azonnal megkapod azt az erőforrást (lásd a 6. oldalon).

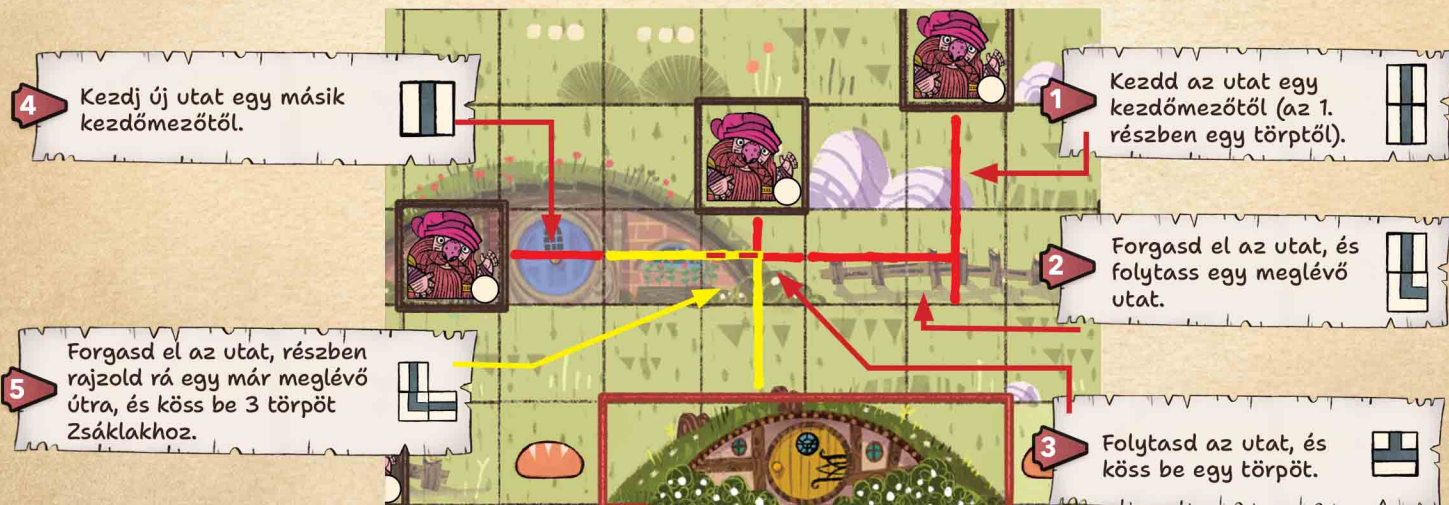
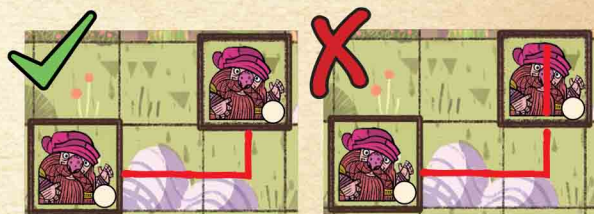


Bekötöttél egy törphöz.



Beléptél ezekre a mezőkre (és megkapod a kardot).

Soha nem léphetsz be olyan mezőre, amelynek vastag kerete van.



Példa az 1. részből: a játékos 5 kör alatt az itt látható kockákat veszi el.

Erőforrás akciók

Van 2 olyan utazáskocka, amelyek segítségével erőforrásokat szerezhetsz. Ezeken 1 vagy 2 kard-, kenyér- vagy kalapszimbólum található. Ezeknek a kockáknak a használatakor – attól függően, hogy melyik kalandot játszátok – begyűjtitek a megfelelő jelzőket vagy bejelöltök valamit a pontozólapotokon. Erőforrásokat a térképről is szerezhetsz (lásd az 5. oldalon).

Kenyér és kardok

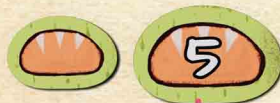
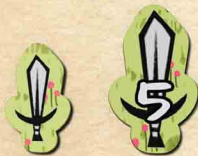
Jelzők tárolása: a begyűjtött jelzőket tedd a kalandkönyved mellé úgy, hogy azokat a többi játékos láthassa.

Erőforrások jelölése: ha a kaland arra utasít, hogy a pontozólapodon jelölj meg egyes erőforrásokat (ilyen pl. az 1. részben a kenyér), jelöld meg a megadott helyen található kört minden alkalommal, amikor az adott erőforrást begyűjtöd.

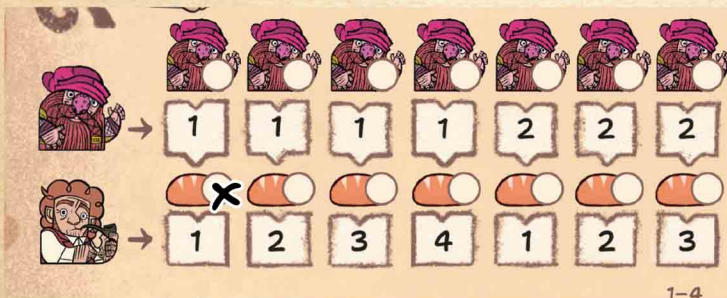


1 kard/2 kard

1 kenyér/2 kenyér



1-es értékű/5-ös értékű jelző



Példa az 1. részből: a játékos megjelöli az első kenyerét.

Varázslat akciók

Amikor olyan kockát használasz, amin varázslókalap található, Gandalf, a varázsló segít neked. Azonnal jelölj meg minden egyes begyűjtött kalap után 1 kalapot ábrázoló rubrikát a pontozólapodon.



Ezeket a rubrikákat tetszés szerinti sorrendben megjelölheted. Ha egy varázslat akcióhoz több rubrika is tartozik, azokat nem muszáj 1 körben megjelölnöd.



1 kalap/2 kalap

Amikor egy adott varázslat akció utolsó rubrikáját is megjelölöd, azt azonnal használnod kell. Egyes varázslat akciókhoz elegendő 1 rubrika megjelölése, míg másokhoz 2 vagy akár 3 rubrikára is szükség lehet.

Minden egyes varázslat akciót csak egyszer használhatsz. Ha egy varázslat akció segítségével utat szerzel, azt ugyanazon szabályok alapján rajzold be, mintha egy kockával szerezted volna.



Példa: a játékos egy korábbi körben megjelölt egy kalapot. Ebben a körben megjelöli a második kalapot is (pirossal jelölve), és azonnal berajzol egy kétmezőnyi utat a térképére.



Kivétel: ha olyan kockát veszel el, amin 2 varázslókalap található, azokat mindenképpen ugyanarra a varázslat akcióra kell költened. **Nem** oszthatod meg a kockán lévő kalapokat két különböző varázslat akció között. Ha olyan varázslat akciót aktiválsz, amihez csak 1 kalapra van szükség, a másik kalap elvész.

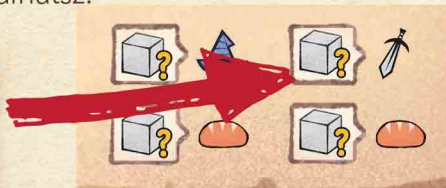
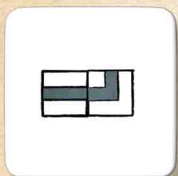
Betörő akciók



A pontozólap jobb alsó részén látható kockaszimbólumok jelképezik Bilbó segítségnyújtását. Egy kocka kiválasztása után figyelmen kívül hagyhatod a kockán

lévő ábrát, és megjelölheted helyette valamelyik betörő kockaszimbólumot.

Egyes betörő akciókhoz elég 1 kockaszimbólumot megjelölni, másokhoz 2 kockaszimbólumra is szükség lehet. Amikor egy adott betörő akció utolsó kockáját is megjelölöd, azt azonnal használnod kell. Nem tarthatod meg későbbre. Minden egyes betörő akciót csak egyszer használhatsz.



Példa: a játékos ezt az utat ábrázoló utazáskockát választja. Ahelyett, hogy berajzolná a kockán látható utat, úgy dönt, hogy egy betörő akció kockáját jelöli meg, és szerez egy kardot.

Egyéb szabályok



Dicsőség: minden részben jutalom jár azért, ha egyes feladatokat a többi játékosnál előbb teljesítesz. Ezeket a sárga napszimbólumon látható pontérték jelöli.

A feladatot elsőként teljesítő játékos dicsőségpontokat kap. Ő karikázza be, a többi játékos pedig satírozza ki ezt a pontértéket. A többiek ezt már nem szerezhetik meg.

Minden egyes kalandban látható, hogy mely feladatok teljesítésével lehet dicsőséget szerezni.

A megszerzett dicsőség pontokat add a játék végén a pontszámodhoz.



Területek: egyes térképek (az 1. rész térképe nem ilyen) területekre vannak osztva. Amint egy úttal belépsz egy új terület egyik mezőjére, már nem rajzolhatsz több utat az előző területre. Az egyes kalandokra vonatkozó szabályok megszabják majd az esetleges területeket.

Nehezített játékváltozat: előfordulhat, hogy nagyobb kihívásra vágytok. A kalandokat egy vagy több játékos számára is nehezebbé tehetitek, erről részletesen a 24-28. oldalakon olvashattok.

Egy kaland vége



Az egyes részek egy- vagy akár többféleképpen véget érhetnek, ezeket zöld pipa jelzi, és részletes leírás található róluk a kaland szabályai közt. Amikor egy játékos teljesíti valamelyik játék vége feltételt, a kaland azonnal véget ér. A középen megmaradt kockákat hagyjátok figyelmen kívül.

Minden játékos írja fel a pontozólapjára, mennyi pontot szerzett. A jobb oldalon található vonalakra beírhatjátok az egyes sorok összegét, majd ezeket összeadva megkapjátok az összpontszámot.

A legtöbb pontot szerző játékos lesz a kaland ünnepelt bajnoka. Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.



Emlékeztető: a győzelem nem minden, bár a törpök számára nem ismeretlen a kapzsi és önző viselkedés.

Már majdnem készen álltok a játékra!

Alaposan olvassátok át a játszani kívánt kalandra vonatkozó szabályokat a következő oldalakon.

1. rész - Váratlan vendégség



VÁRATLAN VENDÉGSÉG
Bilbó csendes estjét fenekestül felforgatja, mikor a sorban egymás után érkező törpök nőával, tervvel és csínytevésével töltik meg otthonát. Veszedelem kalandra invitálják, hogy megszerezze a sárkány, Smaug által ellopott kincsét – de vajon velük tart majd a vonakodó hobbit?

Ne felejtsetek el megmérni a pontot!

Kenyérkészítés: jeld meg a bal szélső, még jelöletlen kenyeret a törpök alatti sávon, vagy egyet Thorin vagy Gandalf alatt.

Törp: Kösdd be Zsáklakhoz, hogy pontot szerezz.

Thorin/Gandalf: Kösdd be Zsáklakhoz, hogy pontot szerezz. Az extra pontokhoz 2 kenyér kell.

Dicsőség: Aki elsőként köti be Thorint vagy Gandalfot Zsáklakhoz, pontokat szerez. A többiek satírozják ki a dicsőségsszimbólumot.

1 Törp pontozósáv

2 Kenyér pontozósáv

3 Thorin (kezdőmező)

4 Gandalf (kezdőmező)



5 Törp (kezdőmező)

6 Zsáklak (végpont)

Feladat

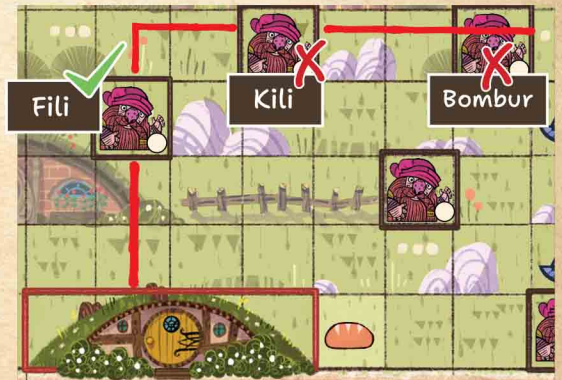
Kössétek be a vendégeket Zsáklakba, és etessétek meg őket, amikor megérkeznek. Gyűjtsetek össze amennyi kardot csak tudtok, hogy felkészüljete a rátok váró veszélyekre.

Szükséges tartozékok

-  5 fehér utazáskocka
 -  Kardjelzők
- (Ebben a kalandban nem lesz szükség a fekete 12 oldalú dobókockára és a kenyérjelzőkre.)

Utak indítása

Az utak bármelyik vendégtől (Gandalftól, Thorintól vagy a 12 másik törptől) elindulhatnak. Kösdd be az egyes vendégtől vezető utakat Zsáklakhoz.



Emlékeztető: a vendégeket ábrázoló mezőkön keresztül nem kapcsolódnak az utak, és ezekre a mezőkre nem rajzolhattok utakat.

Példa: Fili be van kötve Zsáklakhoz, de Kili nincs. Ne feledjétek, hogy nem léphetek be olyan mezőre, amelynek vastag kerete van (mint pl. Bombur mezője).

A kaland vége



A kaland azonnal véget ér, amint valamelyik játékos (Thorinon kívül) az összes törpöt beköti Zsáklakhoz. Thorinnak és Gandalfnak nincs hatása a játék végére.



Egyedi szabályok

A lakoma előkészítése: amikor kenyeret szerzel, jelöld meg a bal szélső még jelöletlen kenyeret a pontozólapodon.

Megjelölhetsz Thorin vagy Gandalf alatt található kenyeret is. (Nem kell az összes törp alatti kenyeret megjelölnöd ahhoz, hogy megjelölhess Thorin vagy Gandalf alatt lévő kenyeret.)

Ha már az összes kenyeret megjelölted, a további megszerzett kenyereknek nincs hatásuk.



Példa: a játékos szerzett 3 kenyeret. Úgy dönt, hogy megjelöli a törpök alatti első 2 kenyeret, valamint 1 Gandalf alatt lévő kenyeret.

Vendégek érkezése Zsáklakra: amikor egy törp vendéget (nem Thorint) bekötsz Zsáklakhoz, hajtsd végre a következőket:



- ♦ Jelöld meg a bekötött törp mezőjét a térképeden.
- ♦ Balról jobbra haladva jelöld meg a következő, még jelöletlen törp szimbólumot a pontozólapodon. Ezután karikázd be a törp alatt látható pontértéket.
- ♦ Ha a törp alatt található kenyeret már megjelölted, karikázd be a kenyér alatt látható pontszámot is. Ha a törp alatt található kenyeret még nem jelölted meg, tedd meg most, majd satírozd ki a kenyérhez tartozó pontértéket. (Ezt a pontszámot nem kapod meg.)



Példa (folytatás): a játékos berajzol egy olyan utat, amellyel 3 törp is megérkezik Zsáklakba. Megjelöli az első 3 törpöt, bekarikázza az értük járó pontokat, majd bekarikázza az első két kenyér pontértékét is, aztán megjelöli a harmadik kenyeret (mivel ezt korábban nem tette meg). Ezen kívül kisatírozza a harmadik kenyér alatt lévő pontértéket, ezzel jelölve, hogy azt nem szerezte meg.

Amikor Thorint vagy Gandalfot bekötöd Zsáklakhoz, hajtsd végre a következőket:



- ♦ Jelöld meg a bekötött Thorin vagy Gandalf mezőjét a térképeden.



- ♦ Jelöld meg Thorint vagy Gandalfot a pontozólapodon, majd karikázd be a megjelölt vendég alatt látható pontértéket.
- ♦ Ha már korábban megjelölted az érkező vendég alatt lévő **mindkét** kenyeret, akkor karikázd be a kenyerek alatt látható pontértéket is. Ha nem jelölted meg korábban mindkét kenyeret, akkor satírozd ki az alattuk látható pontértéket. (Ezt a pontszámot nem kapod meg.)



- ♦ Mind Gandalfért, mind Thorinért 2 dicsőségpont jár annak a játékosnak, aki először köti be őket Zsáklakba. (Lásd a 7. oldalon.)



Megjegyzés: ha egy út segítségével kenyeret szerzel, azt még azelőtt jelöld meg, mielőtt az esetlegesen megérkező vendégeket megjelölnéd.



Kardok begyűjtése: amikor kardot szerzel, vedd el az érte járó kardjelzőt, és a kaland végi pontozásig tartsd a kalandkönyved mellett.

Pontozás

Első sor: Add össze a Zsáklakhoz bekötött összes vendég (törpök, Thorin, Gandalf) bekarikázott pontértékét.

Második sor: add össze az összes megérkezett vendég által elfogyasztott kenyér bekarikázott pontértékét.

Harmadik sor: számold össze, mennyi kardjelzőt szereztél, és karikázd be a mennyiségnek megfelelő pontértéket. Jegyezd fel az esetleges dicsőségpontjaidat is, és add össze ezeket.

A három sor pontértékének összege a végső pontszámod.

2. rész – Birkasült



BIRKASÜLT
Az utazók hamarosan ismeretlen vidékre érnek, ahol Bilbó és a törpök három trollra bukkannak. Az éhes és civakodó trollok mindannyiukat foglyul ejtik – de végül Bilbó túljár az eszükön, és a hajnal trollokat. De vajon sikerül a társaságnak eljutnia a fehér köveken tölre, egészen Völgyzugolyba?

2. RÉSZ

Veszélyes mező
Ha belépsz: Pontokat veszítesz.

Új terület
Ha átléptél a vonalon, az előző területre már nem rajzolhatsz utat.

Törött kard
Kilts el egy kardjelzőt, hogy beléphess a mezőre.

Troll
Jelöld meg, ha mind a 4 szomszédos mezőre beléptél.

Fehér kő
Ha belépsz: Pontokat szerzel.

1 15 < 13 < 10 < 5 < 0

2 10 < 20 < 40

3 10 < 15 < 20 < 30

4 5 < 10 < 20 < 30

5 5 < 10

6 5

7 5

8 5

9 5

10 5

11 5

12 5

13 5

14 5

15 5

16 5

17 5

18 5

19 5

20 5

21 5

22 5

23 5

24 5

25 5

26 5

27 5

28 5

29 5

30 5

31 5

32 5

33 5

34 5

35 5

36 5

37 5

38 5

39 5

40 5

41 5

42 5

43 5

44 5

45 5

46 5

47 5

48 5

49 5

50 5

51 5

52 5

53 5

54 5

55 5

56 5

57 5

58 5

59 5

60 5

61 5

62 5

63 5

64 5

65 5

66 5

67 5

68 5

69 5

70 5

71 5

72 5

73 5

74 5

75 5

76 5

77 5

78 5

79 5

80 5

81 5

82 5

83 5

84 5

85 5

86 5

87 5

88 5

89 5

90 5

91 5

92 5

93 5

94 5

95 5


96 5


97 5


98 5


99 5


100 5


- 

Veszélyes mezők pontszáma
- 

Veszélyes mező
- 

Völgyzugoly (végpont)
- 

Zsáklak (kezdőmező)
- 




Járhatatlan mezők
- 

Területhatár

Feladat

Rajzold be kalandod útját, de kerüld el a veszélyes mezőket. Gyűjts be kardokat, hogy eltereld a trollok figyelmét, majd lépj be a fehér kövek mezőire, és érj el Völgyzugolyt. Figyelj rá, hogy az elemőzsia a pónikon maradjon.

Szükséges tartozékok

-  5 fehér utazáskocka
-  Kardjelzők
-  Kenyérjelzők

(Ebben a kalandban nem lesz szükség a fekete 12 oldalú dobókockára.)

Utak indítása

Az utak a térkép bal felső sarkában lévő Zsáklakkal érintkező mezők bármelyikéről indulhatnak.



Területek



Ebben a kalandban három terület van, ezeket szaggatott vonal választja el egymástól. (A területekre vonatkozó szabályokat lásd a 7. oldalon.) Az a játékos, aki először lép be egy területre, 2 dicsőségpontot szerez.



A kaland vége

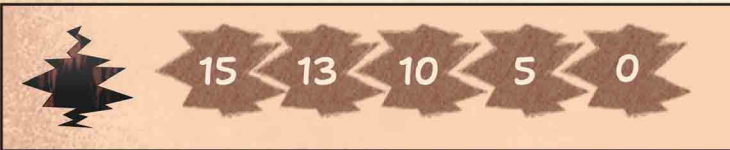


A kaland azonnal véget ér, amint egy játékos az útjával összeköti Zsáklakot és Völgyzugolyt. A játékot befejező játékos 2 dicsőségpontot szerez.

Egyedi szabályok



Veszélyes mezők: beléphetsz egy veszélyes mezőre, de ezzel pontokat veszítesz. Minden egyes alkalommal, amikor belépsz egy veszélyes mezőre, satírozod ki a legmagasabb, még kisatírozatlan pontértéket a pontozólapod veszélyes mezők részén.



Példa: ha a kaland során egyetlen veszélyes mezőre sem lépsz be, 15 pontot kapsz a kaland végén. Ha egyszer lépsz be veszélyes mezőre, ez az érték 13 pontra csökken. Ha kétszer lépsz be veszélyes mezőre (akár két különböző mezőre, akár ugyanarra kétszer), az érték 10 pontra csökken. A harmadik belépéskor a pontérték 5-re csökken. Ha négy vagy több alkalommal lépsz be veszélyes mezőre, nem szerzel itt pontot.



Trollok: az egyes trollokkal szomszédos 4-4 mezőn törött kard szimbólum látható. Minden egyes ilyen mezőnél, amikor először belépsz oda, vissza kell tenned 1 kardjelződet a készletbe. Ha nincs kardjelződ, nem léphetsz be az adott mezőre. Miután visszatetted a kardjelződet, jelöld meg a törött kard szimbólumot a térképeden. Erre a mezőre később újra beléphetsz majd anélkül, hogy kardjelzőt kellene eldobnod.

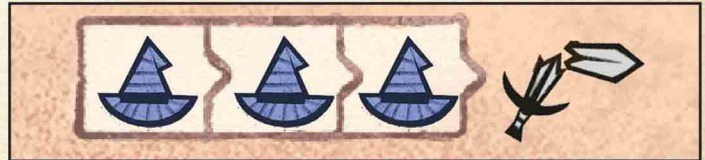


Amikor egy troll körül a negyedik törött kardot is megjelölöd, sikerült annyi időre elterelned a figyelmét, hogy a troll kővé váljék. Jelöld meg a troll mezőjét. Az a játékos, aki elsőként jelöl meg egy-egy trollt, 3 dicsőségpontot szerez.



Megjegyzés: az utat nem kell bekötnöd a troll mezőjéhez; egyszerűen csak be kell lépned a szomszédos mezőre. (Ahogy a vastag keretből látszik, nem is léphetsz be a troll mezőjére.)

Különleges varázslat akció: ha a törött kard melletti mindhárom kalapot megjelölöd, akkor a térképen bármelyik törött kardot megjelölheted. (A troll megjelölése szempontjából ez egyenértékű azzal, mintha beléptél volna a törött kard mezőre.)



Troll kincsek: ha belépsz erre a mezőre, jelöld meg. Ezért a kaland végén 5 bónuszpontot kapsz. Ezeket a bónuszpontokat minden játékos megszerezheti.



Fehér kövek: ha belépsz egy ilyen mezőre, jelöld meg. Ezekért a kaland végén pontokat szerzel.

Pontozás

Első sor: karikázd be a veszélyes mezők legmagasabb értékű kisatírozatlan pontszámát. Karikázd be a térképen megjelölt (négy megjelölt szomszédos mezővel rendelkező) trollokért járó pontszámot, és karikázd be a megjelölt fehér kövekért járó pontszámot. Add össze a három bekarikázott pontszámot.

Második sor: számold össze a begyűjtött kenyéreljelzőidet és a megmaradt kardjelzőidet, majd mindkettőnél karikázd be a megfelelő pontértéket. Jegyezd fel a megszerzett dicsőségpontokat és a troll kincsek után járó pontszámot. Add össze ezeket a pontszámokat.

A két sor pontértékének összege a végső pontszámod.

3. rész - Hegyen át és hegy alatt



HEGYEN ÁT ÉS HEGY ALATT

Völgyzugolyból továbbbúdulva a társaság a Kődhegység felé veszi az irányt, bátran szembenézve a rájuk váró viharokkal és kőóriásokkal. Miközben menedéket keresnek, a föld alatt koboldok ojták felfigyel őket: Vajon sikerül Gandalfnak varázslattal legyőznie A Nagy Koboldot, és kimenekítenie társait a földmélly sötétségéből?

3. RÉSZ

Vihar mező
A fekete kocka dobásakor: jelölj meg két felköt. Ezek veszélyes mezők lesznek.

Pihenés a barlangban
Költés el egy kenyéret, hogy beléphess a mezőre.

Nagy Kobold Bekötés: Meg kell jelölöd 3 kalap szimbólumot, hogy megszerezd Gandalf botját.

Kobold Bekötés: El kell költened egy kardjelzőt.

Keskeny járat
A mezejölt útra kell rajzolnod.

1 15 15 10 5 0 12 20 22 30 32 40 45 5 10 = /50

2 15 20 22 25 30 35 40 45 50 60 10 5 = /51

3 15 20 22 25 30 35 40 45 50 60 10 5 = /51

4 15 20 22 25 30 35 40 45 50 60 10 5 = /51

5 15 20 22 25 30 35 40 45 50 60 10 5 = /51

6 15 20 22 25 30 35 40 45 50 60 10 5 = /51

7 15 20 22 25 30 35 40 45 50 60 10 5 = /51

8 15 20 22 25 30 35 40 45 50 60 10 5 = /51

9 15 20 22 25 30 35 40 45 50 60 10 5 = /51





10 15 20 22 25 30 35 40 45 50 60 10 5 = /51

- 1** Vihar mezők pontszáma
- 2** Menedék mező
- 3** Vihar mező
- 4** Völgyzugoly (kezdőmező)
- 5** Járhatatlan mezők
- 6** Területhatár
- 7** Mélyedés
- 8** Keskeny mező
- 9** Kobold
- 10** A Nagy Kobold

Feladat

Sietve húzd be az utadat, de kerüld el a közeledő vihar mezőit. Gyűjts kenyeret, hogy aztán elraktározhassd a barlangban. Gyűjts kardokat, hogy megvéddesd magad a koboldok ellenében. Próbáld meg Gandalf segítségével legyőzni A Nagy Koboldot, majd kösd be az utadat a mélyedéshez, hogy megmenekülhess.

Szükséges tartozékok

-  5 fehér utazáskocka
-  Kardjelzők
-  Kenyérjelzők
-  Fekete 12 oldalú kocka

Utak indítása

Az utak a térkép bal alsó sarkában lévő Völgyzugollyal érintkező mezők bármelyikéről indulhatnak.



Területek

Ebben a kalandban négy területet járhattok be, ezeket szaggatott vonal választja el egymástól. (A területekre vonatkozó szabályokat lásd a 7. oldalon.) Az a játékos, aki először lép be a második területre, 2 dicsőségpontot szerez.

A kaland vége

A kaland azonnal véget ér, amint egy játékos az útjával összeköti Völgyzugollyt a térkép jobb felső sarkában található mélyedéssel. A kalandot befejező játékos 2 dicsőségpontot szerez.

Egyedi szabályok



Közelségi vihar: minden egyes alkalommal, amikor a kezdőjátékos dob a kockákkal, a fehér utazáskockák mellett dobni kell a fekete 12 oldalú kockával is. A dobás

után azonnal minden játékosnak ki kell satíroznia a fekete kockán látható számnak megfelelő két felhőt a térképén. Ezek a mezők ettől vihar mezővé válnak.



Vihar mezők: a kisatírozott vihar mezők veszélyes mezők. Minden egyes alkalommal, amikor belépsz egy ilyen mezőre, jelöld meg a legmagasabb, még jelöletlen pontértéket a pontozólapod vihar mezők részén.



Megjegyzés: ha azelőtt lépsz be egy mezőre, hogy ott kitörne a vihar, az nem kerül pontba, és sértetlenül folytathatod az utadat. Miután minden játékos átért a második területre, tegyétek vissza a fekete kockát a dobozba, a továbbiakban nem lesz rá szükség.



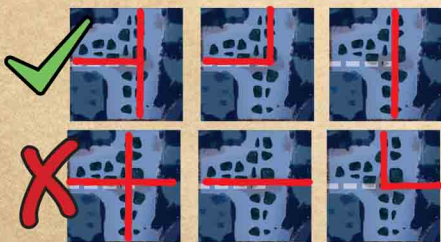
Menedék: ha belépsz a térkép bal felső sarkában található (5 pontot érő) mezőre, jelöld meg. Ezt az 5 bónuszpontot a kaland végén kapod meg. Ezeket a pontokat minden játékos megszerezheti.



Pihenés a barlangban: minden barlang mezőn látható egy félig megevett kenyér. Minden egyes ilyen mezőnél amikor először belépsz oda, vissza kell tenned 1 kenyérjelződet a készletbe. Ha nincs kenyérjelződ, nem léphetsz be az adott mezőre. Miután visszatetted a kenyérjelződet, jelöld meg a mezőt.



Keskeny járatok: az utolsó két területen meg kell védened magad az alagutakban ólálkodó koboldoktól. Ezek a területeken vannak keskeny járatok, ezekre a mezőkre nem minden irányból lehet belépni vagy innen kilépni. Olyan utakat kell használnod itt, ami illeszkedik a keskeny járatba. Ha olyan út ábrád van, ami nem illeszkedik a járatba, azt nem rajzolhatod be.



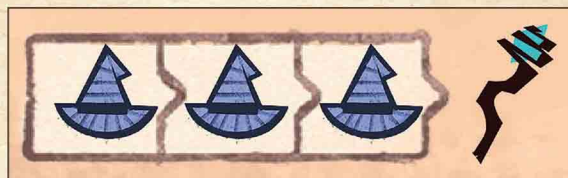
Példa: a játékosok csak a kövekkel kirakott járatba rajzolhatnak utat, hogy áthaladjanak a mezőn vagy bekössenek egy koboldot. Ha egy út fedné a barlang falait, azt nem használhatod.



Harc a koboldokkal: amikor az utad bekötöd egy kobold mezőhöz, vissza kell tenned 1 kardjelződet a készletbe. Ha nincs kardjelződ, nem kötheted be a kobold mezőjét. Miután visszatetted a kardjelzőt, jelöld meg a kobold mezőjét, ebből tudni fogod, hogy ezt a koboldot legyőzted. (Ne feledd, hogy nem léphetsz be egy kobold mezőjére.)



Harc A Nagy Kobolddal: a pontozólapodon 3 kalap segítségével megszerezheted Gandalf botját. Ha ez megvan, utána bármikor bekötheted az utadat A Nagy Kobold mezőjébe, és ezzel legyőzheted azt. Ha így teszel, jelöld meg A Nagy Kobold mezőjét. Amíg nem szereztél meg Gandalf botját, nem kötheted be az utad A Nagy Kobold mezőjéhez.



Az a játékos, aki először köti be A Nagy Kobold mezőjét, dicsőséget szerez, de a többi játékos is hozzájárulhat a legyőzéséhez, ha ők is bekötik az útjukat. (Ne feledjétek, hogy nem léphettek be A Nagy Kobold mezőjére.)



Betörő akciók: válassz 1 kenyeret, 1 kardot vagy 1 kalapot, amikor végrehajtod ezt az akciót.

Pontozás

Első sor: karikázd be a vihar mezők legmagasabb értékű jelöletlen pontszámát. Karikázd be a térkép második területén megjelölt kenyér mezőkért járó pontszámot, és számold össze a megmaradt kenyérjelzőidet, majd karikázd be az értük járó pontszámot. Add össze a három bekarikázott pontszámot.

Második sor: számold össze az utadon található, megjelölt kobold mezőket, és karikázd be az értük járó pontszámot. Karikázd be a 10 pontot, ha megjelölted A Nagy Koboldot. Jegyezd fel a megszerzett dicsőségpontokat és a menedék után járó pontszámot. Add össze ezeket a pontszámokat. (A megmaradt kardjelzők nem érnek semmit.)

A két sor pontértékének összege a végső pontszámod.

4. rész - Kitalálósdi a sötétben



KITALÁLÓSDI A SÖTÉTEN

A sötétben távolra Bilbó találkozik Gollammal, és kitalálós kérdések ádáz párbajába kezdenek. A tét? Szabadság vagy Halál. Bilbó a ravaszságának köszönhetően győzedelmeskedik – de Gollammak feltűnik, hogy valami hiányzik...

Hogyan néz ki? Szabadság vagy Halál? Bilbó a ravaszságának köszönhetően győzedelmeskedik – de Gollammak feltűnik, hogy valami hiányzik...

4. RÉSZ

Rejtvény
A megoldáshoz satírozd ki mind a 4 szomszédos mezőt.

Víz mező
Minden kisatírozatlan víz mezőért pontot veszítesz.

Gollam
Elzárt mező.

Az Egy Gyűrű
A begyűjtéshez satírozd ki mind a 8 szomszédos mezőt.




1 Alakzatok 3 Bilbó (kezdőmező) 5 Az Egy Gyűrű

2 Rejtvény 4 Víz mező 6 Gollam

Feladat

Fejtsd meg a 8 rejtvényt úgy, hogy kisatírozz az azokkal szomszédos 4-4 mezőt. Szerezd meg az Egy Gyűrűt úgy, hogy kisatírozz a vele szomszédos 8 mezőt. Próbáld meg kisatírozni a lehető legtöbb víz mezőt (mivel Bilbó nem tud úszni).

Szükséges tartozékok

 Fekete 12 oldalú kocka

(Ebben a kalandban semmilyen más dobókockára vagy jelzőre nem lesz szükség.)

Eltérő játékmenet

Ezt a kalandot másképp kell játszani, mint a korábbi kalandokat. Minden fordulóban dobjon valamelyik játékos a 12 oldalú kockával, ennek eredménye vonatkozik minden játékosra.

A pontozólapon különböző, 1-6 mezőt lefedő alakzatok láthatók. Minden alakzat egy számértékhez tartozik. Minden kockadobás után válassz egyet a dobott értéknek megfelelő, vagy **annál alacsonyabb** értékű alakzatok közül. Ezután a választott alakzatnak

megfelelően satírozz ki mezőket a térképeden. (Az alakzatot forgathatod vagy akár tükrözheted is.) A játékosok egymástól függetlenül választhatnak alakzatot.

Miután minden játékos berajzolta az alakzatát, egy másik játékos dobjon a kockával; ezzel új forduló kezdődik.

Utak indítása



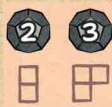
Az alakzatokat a Bilbóval szomszédos mezők bármelyikéről elkezdheted kisatírozni.

A kaland vége



A kaland akkor ér véget, ha egy játékos megfejti mind a 8 rejtvényt. A többi játékos a dobott számnak megfelelő alakzatot még berajzolhatja. A kaland vége szempontjából az Egy Gyűrűnek nincs jelentősége.

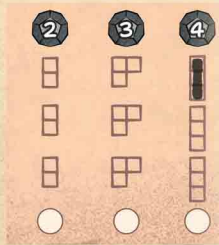
Egyedi szabályok



Alakzatok rajzolása: először satírozd ki a kiválasztott alakzatot a pontozólapodon.

Ezeket mindig fentről lefelé satírozd ki, és ha a harmadikat is kisatíroztad, az oszlop alján lévő kört is jelöld meg. Ha egy alakzatot több mint háromszor választasz, akkor már nem lesz mit kisatírozni a pontozólapodon (de ettől még berajzolhatod a térképedre).

Ezután jelölj meg a térképeden mezőket a választott alakzatnak megfelelően. Az első megjelölt mezőnek mindenképpen a Bilbóval szomszédos három mező egyikének kell lennie. Ezután minden berajzolt alakzatnak szomszédosnak kell lennie legalább egy már kisatírozott mezővel, vagyis a térképen kisatírozott mezőknek egy összefüggő alakzatot kell alkotniuk. (Megjegyzés: a mezők átlósan nem szomszédosak egymással.)



Példa: 5-öst dobhatok a kockával. A játékos úgy dönt, hogy a 4-es alakzatot rajzolja be, mivel bármikor választhat a dobott számnál kisebb értékű alakzatot. Megjelöli az alakzatot a pontozólapján, majd berajzolja azt a térképére.

12



Nem satírozhatasz ki olyan mezőt, amelyet korábban már kisatíroztál; nem satírozhatod ki továbbá Bilbó mezőjét, a 8 rejtvény mezőjét, az Egy Gyűrű 4 mezőjét vagy

Gollam bármelyik mezőjét. Ezek a (vastag keretes) mezők el is vannak zárva, vagyis nem részei az összefüggő alakzatodnak.

Ha a fekete kockával 12-t dobtok, és a 12-es alakzatot választod, egy tetszőleges, 6 mezőből álló összefüggő alakzatot satírozhatasz ki.



Ha kisatírozol egy olyan mezőt, amelyen bónuszalakzat található, azt satírozd ki a a térképeden (de a pontozólapodon ne).

Ha egy fordulóban több olyan mezőt is megjelölsz, amelyen bónuszalakzat található, azok közül csak 1-et használhatasz fel, a többi elvész.



Rejtvények megoldása: a kalandban 8 rejtvény található. Ha egy rejtvény mezője körül mind a négy mezőt kisatíroztad, megoldottad a rejtvényt. Jelöld meg a rejtvényt a térképeden. (Minden rejtvényért dicsőségpont jár annak, aki először megoldja.)



Az Egy Gyűrű megszerzése: ha kisatíroztad az Egy Gyűrű mezői körüli 8 mezőt, megszerzed az Egy Gyűrűt. Jelöld meg az Egy Gyűrűt a térképeden. (Aki ezt elsőként teszi meg, dicsőségpontot szerez.)



Megjegyzés: mivel a dobott számot használva minden játékos egyszerre kerül sorra, előfordulhat, hogy többen is elsőként oldanak meg egy rejtvényt vagy szerzik meg az Egy Gyűrűt. Ilyenkor mindannyian megkapják a dicsőségpontokat.



Víz mezők: az alakzatok berajzolásával megjelölheted a víz mezőket is. A kaland végén a meg nem jelölt víz mezők csökkentik a pontszámodat.

Pontozás

Első sor: számold össze, mennyi rejtvényt fejtettél meg, és karikázd be a megfelelő pontértéket. Ha megszerzed az Egy Gyűrűt, karikázd be a 20 pontot. Számold össze, mennyi alakzatoszlopot jelöltél meg a pontozólapodon (azzal, hogy legalább háromszor választottad ugyanazt az alakzatot), és karikázd be a megfelelő pontértéket. Add össze ezeket a pontértékeket.

Második sor: add össze és írd fel a meg nem jelölt víz mezőkön található negatív pontokat. Jegyezd fel a megszerzett dicsőségpontokat.

A két sor pontértékének összege a végső pontszámod.

5. rész - Csöbörből vödörbe



CSÖBÖRBŐL VÖDÖRBE
A kalandok fagyásgátló megszabadulva a tűzveszélyektől most éhes vargákkal és halálos lángokkal kell szembenézniük, miközben a fák tetején kapaszkodnak. Az égő tobozok magyszerű fegyverrel bizonyítják a vargok távoltartására, amíg még nem érkeznek a sasok, hogy megmentsek hőseinket.

5. RÉSZ

A sasok útvonala
Minden alkalommal, amikor kardot vagy sáskát szerzel, sátrózz ki egy szakaszt az útvonalon. Az útvonaltól keresztelhető a sasok útvonala, és az nem zárja el az egyes mezőket.

Toboz
Kenyér helyett szerzed. Elkeltés minden alkotótt tobozért figyelmen kívül hagyható 1 fekete kockával dobott vargot.

Varg
Amikor kidobjátok a számát, elzárt mező lesz.

Törpök megmentése
Kösd be a kezdő mélyedéstől induló utadba és a sasok útvonalaiba egyaránt.

10 < 12 < 15 < 20 < 22 < 25 < 30 < 40

10 < 15 < 20 < 25 < 30 < 35 < 40 < 50 < 60 = _____ /100

A kaland azonnal véget ér, amikor egy játékos az összes fa tetején lévő törpöt beköti a hagyományos úthoz és a sasok útjához is.

3-5 6-9 10+

5 10 20

10 5

Összesen: /150






-  Mélyedés
(Kezdőmező)
-  Varg mező
-  Gandalf
-  Törp egy fa tetején
-  A sasok útvonala
-  Sasfészek

Feladat


Segíts a törpöknek felmenekülni a fenyőfákra, mielőtt a vargok elzárják az utat. Az égő tobozokkal késleltessd a vargákat. Segíts, hogy a sasok időben megmenthessék az égő fán rekedt Gandalfot, és visszarepülhessenek az utazókkal a biztonságos sasfészekbe.

Szükséges tartozékok


-  5 fehér utazáskocka
-  Tobozjelzők (ha kenyeret gyűjtenél, helyette tobozt kapsz)
-  Fekete 12 oldalú kocka

(Ebben a kalandban nem lesz szükség a kenyér- és a kardjelzőkre.)

Utak indítása

 Az utak a térkép bal szélén található mélyedéstől indulhatnak.

A kaland vége

 A kaland azonnal véget ér, amikor egy játékos az összes fa tetején lévő törpöt beköti a hagyományos úthoz és a sasok útjához is. (A kaland vége szempontjából Gandalfnak nincs jelentősége.)



Egyedi szabályok



Vargok támadása: a 3. részhez hasonlóan a forduló kezdőjátékosa az 5 fehér kocka mellett mindig dob a fekete 12 oldalú kockával is. A dobás után minden játékosnak azonnal ki kell satíroznia a dobásnak megfelelő 2 varg mezőt. Ezek a mezők inentől fogva elzárt mezőnek számítanak. (Nem léphetsz be elzárt mezőre.)



Égő tobozok: ha a fekete kocka dobása után eldobsz 1 tobozjelzőt, a 2 varg mező egyikét nem kell kisatíroznod. Ha 2 tobozjelzőt dobsz el, akkor egyik varg mezőt sem kell kisatíroznod. Ha később ugyanezt a számot dobnátok a fekete kockával, akkor már ki kell satíroznod az adott mezőket (vagy újabb tobozjelzőket kell eldobnod, hogy ezt elkerüld).



Varg mezők: mielőtt a fekete kocka miatt elzárna egy varg mezőt, beléphetsz oda, és akkor is folytathatod az utadat, ha a mezőt később elzárna a fekete kocka.

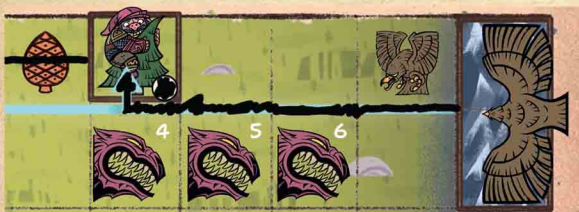


Törpök a fák tetején: a törpök a mélyedéstől a biztonságot jelentő fák felé rohannak. Amikor bekötöd az utadat egy fenyőfa mezőhöz, jelöld meg a mezőn lévő törpöt (vagy Gandalfot). (Ne feledd, hogy nem léphetsz be egy fenyőfa mezőre, és az utad nem is folytatódik azon keresztül.)



A sasok útvonalai: minden alkalommal, amikor kardot vagy sast szerzel, a sasok továbbrepülnek: válaszd ki a 3 útvonaluk egyikét, és jobbról balra haladva satírozd ki azt a következő fenyőfa mezőn látható nyílra.

Az elzárt varg mezők nem zárják el a sasok útvonalát. Azok a megjelölt fenyőfákon lévő törpök (vagy Gandalf), akiket bekötöttél a sasok útvonalához, megmenekülnek. Nem számít, hogy előbb a sasok útvonalát vagy a fenyőfa mezőt jelölted-e meg. (A sasok mindhárom útvonaláért dicsőségpontot szerez az a játékos, aki először teljesíti azt.)



Ha már a sasok mindhárom útvonalát teljesítetted, a további kardokat és sasokat nem tudod mire használni.



Gandalf megmentése: ha bármelyik játékos megmenti Gandalfot (összeköti a hagyományos úttal és a sasok útvonalával is), a fekete kockát tegyék vissza a dobozba, a továbbiakban nem lesz rá szükség. Nem érkezik több varg. (A Gandalfot elsőként megmentő játékos dicsőségpontokat szerez.)



Sasfészek: ha belépsz a térkép jobb szélén található sasfészek mezőre, jelöld meg. Ezt az 5 bónuszpontot a játék végén kapod meg. Ezeket a pontokat minden játékos megszerezheti.

Pontozás

Első sor: számold össze, mennyi törpöt jelöltél meg azzal, hogy bekötötted őket a mélyedésből kiinduló útba, és karikázd be a megfelelő pontértéket. Ezután számold össze, hogy mennyi törpöt mentettél meg azzal, hogy bekötötted őket nemcsak a mélyedésből kiinduló útba, de a sasok útvonalába is, és karikázd be a megfelelő pontértéket. Add össze ezt a két pontszámot.

Második sor: számold össze a megmaradt tobozjelzőidet, és karikázd be a megfelelő pontértéket. Ha megmentetted Gandalfot, karikázd be az érte járó 10 pontot. Jegyezd fel a szerzett dicsőségpontokat és a sasfészekért járó esetleges bónuszpontokat. Add össze ezeket a pontértékeket.

A két sor pontértékének összege a végső pontszámod.

6. rész - Legyek és pókok



LEGYEK ÉS PÓKOK

A Bakacsinerdőben tévelygő Bilbón és a törpökön óriás pókok ülnek rajta. Bilbó szembaszál velük, de a törpök a ragacsos háló fogságába esnek és sorsuk egy fondlon függ.

6. RÉSZ

Pók mező
Satírozz ki még 1 mezőt.

Csapatába esett törp
A kiszabadíthatós satírozz ki mindegyik szomszédos mezőt.

Fullánk
Ha nem satírozod ki, pontokat szerzel.

Saját dobások a fekete kockával
Satírozz ki az összes szomszédos mezőt, majd dobj a fekete kockával, és használd a dobott számot. Ezt a dobást más nem használhatja.

7 8 9 10 11 12

5 < 10 < 15 < 20 < 25 < 30

10 < 15 < 20 < 25 < 30 < 40 < 50 < 60 = _____ /90

4 < 7 < 10 < 12

Összesen: /222

11 12

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

A kaland véget ér, amint egy játékos kisatírozta mind a 12 pók mezőt. A többi játékos az adott fordulóban még használhatja a dobott számot.



1 Bilbó (kezdőmező)

3 Saját dobás

5 Behálózott törp


2 Fullánk

4 Pók mező

Feladat

Satírozz ki a pók mezőket, és szabadítsd ki a 12 csapatába esett törpöt azzal, hogy kisatírozzod a behálózott törp mezők körüli 4-4 szomszédos mezőt. Próbáld meg elkerülni a kard mezőket, hogy Bilbó hasznát vehesse kardjának, Fullánknak.

Szükséges tartozékok

 Fekete 12 oldalú kocka

(Ebben a kalandban semmilyen más dobókockára vagy jelzőre nem lesz szükség.)

Utak indítása



Az alakzatokat a Bilbóval szomszédos mezők bármelyikéről elkezdheted kisatírozni.

A kaland vége



A kaland akkor ér véget, ha egy játékos kisatírozta mind a 12 pók mezőt. A többi játékos a dobott számnak megfelelő alakzatot még berajzolhatja. (A kaland vége szempontjából a behálózott törpöknek nincs jelentőségük.)

Eltérő játékmenet



A 4. részhez hasonlóan minden fordulóban egy tetszőleges játékos dobjon a fekete 12 oldalú kockával. A dobott érték érvényes minden játékosra.

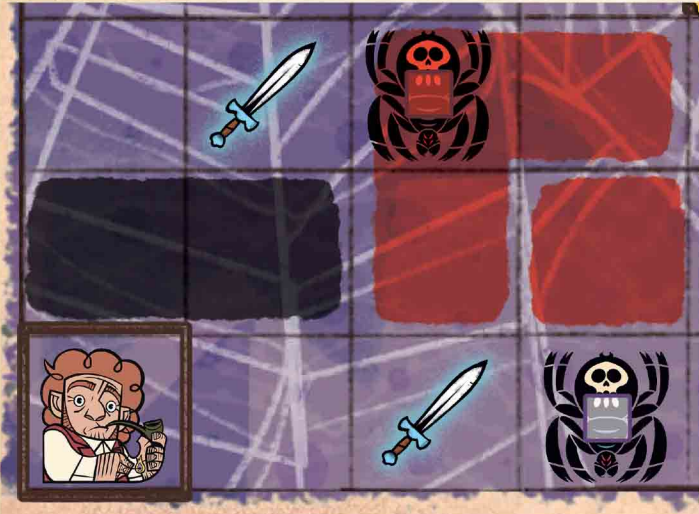
A pontozólapon különböző, 1-6 mezőt lefedő alakzatok láthatóak. Minden alakzat egy számértékhez tartozik. Minden kockadobás után válassz egyet a dobott értéknek megfelelő vagy **annál alacsonyabb** értékű alakzatok közül. Ezután a választott alakzatnak megfelelően satírozz ki mezőket a térképeden. (Az alakzatot forgathatod vagy akár tükrözheted is.) (Lásd a 15. oldalon.) A törpök, Bilbó vagy a saját dobás mezőit nem satírozhatod ki.

Miután minden játékos berajzolta az alakzatát, egy másik játékos dobjon a kockával; ezzel új forduló kezdődik.

Egyedi szabályok



Pók mezők: amikor kisatírozol egy pók mezőt, kisatírozhatsz még 1 bónusz mezőt a térképeden (ezt a pontozólapodon ne satírozd ki). Ha egy körben több pók mezőt is kisatírozol, mindegyik után megkapod a bónusz mezőt, egyik sem vész el.



Példa: a játékos korábban kisatírozta a fekete alakzatot. Most a fekete kocka 5-ös értéket mutat, a játékos pedig úgy dönt, hogy a 3-as alakzatot rajzolja be. Ezután kisatíroz 1 bónusz mezőt is.



A törpök kiszabadítása: amikor kisatírozod egy behálózott törp körül az összes szomszédos mezőt, azzal kiszabadítod a törpöt. Jelöld meg a behálózott törp mezőjét.

Ha egy bizonyos törpöd te szabadítasz ki elsőként, azzal dicsőségpontokat szerzel. A törp sapkájának színét és az érte járó dicsőségpontértéket megnevezve közöld a többi játékosal, melyik törpöt szabadítottad ki, hogy kisatírozhassák az azért járó dicsőségpontokat; ezt ők már nem szerezhetik meg.



Megjegyzés: mivel a dobott számot használva minden játékos egyszerre kerül sorra, előfordulhat, hogy többen is elsőként szabadítanak ki egy törpöt. Ilyenkor mindannyian megkapják a dicsőségpontokat.



Saját dobások a fekete kockával: amikor kisatírozod az összes szomszédos mezőt egy még elérhető fekete kocka mező körül, satírozd ki a fekete kocka mezőt. Ezután dobj a fekete kockával, és a megszokott módon válassz egy alakzatot, és satírozd ki a pontozólapodon és a térképeden. Ezt ilyenkor csak te teheted meg, a többi játékos nem.

A dicsőségpontok megszerzése szempontjából a forduló saját dobásai egyszerre történnek a forduló eleji dobással és az ott választott alakzatok berajzolásával. Ha egy körben egyszerre szerzel egy pók miatt bónusz mezőt és egy saját dobást is, azokat tetszőleges sorrendben használhatod.

Pontozás

Első sor: számold össze a kisatírozott pók mezőket, és karikázd be a megfelelő pontértéket. Ezután számold össze a térképeden megjelölt behálózott törp mezőket (a kiszabadított törpöket), és karikázd be a megfelelő pontértéket. Add össze ezt a két pontszámot.

Második sor: számold össze a ki nem satírozott Fullánk mezőket, és karikázd be a megfelelő pontértéket. Ezután nézd meg, mennyi alakzatoszlopot satíroztál ki a pontozólapodon (azzal, hogy legalább háromszor választottad ugyanazt az alakzatot). Add össze a megjelölt oszlopok értékét, és írd be az összértéket a fekete kocka melletti rubrikába. (Példa: ha legalább háromszor választottad az 1-es, a 4-es és a 9-es alakzatot, azzal 14 pontot szerzel.) Végül számold össze a szerzett dicsőségpontokat. Add össze ezeket a pontértékeket.

A két sor pontértékének összege a végső pontszámod.

7. rész – A küszöbön



A KÜSZÖBÖN

A vándorok végül elérik a Magányos Hegyet. Egy rövid találkozás során annyira felbőszült Smaugot, hogy a sárkány kitör a hegy mélyéről, és megtámadja Tóvárost, őrizetlenül hagyva csillagó kincseit...

7. RÉSZ

Mozgás kenyérrel
Egy új útszakasz berajzolása után elköltheted 1 kenyérjelződet, hogy berajzolj egy extra egyenes útszakaszt folytatva vagy keresztelve azt. Ezt egy körben egyszer teheted meg.

Hajók
Ha mindkét oldalról bekötöd, elérhetővé válik a hegyoldal terület.

Táborok
Költs el 2 kenyérjelzőt, hogy beléphess a mezőre.

Harc Smauggal
Írd be a saját fekete kockadobásod értékét Bilbó vagy Smaug sorába. A kaland végén vond ki a (-) számot a (+) számból.

Soha ne nevesd ki egy elősámanyit!

Soha ne árulj el a neved egy sárkánynak! (Nem valami bőséges dolog...)

Összesen: /164 /162 /166





A kaland azonnal véget ér, amint egy játékos belépett mind a 13 zöld drágaköves mezőre.

- | | | | | |
|--------------------|----------------------------------|-----------------------|------------------------------|----------------------|
| 1 Tóváros | 4 A Magányos Hegyen belül | 7 Hajók | 10 Fekete kocka dobás | 13 Az Arkenkő |
| 2 Rét | 5 Hordók (Kezdőmező) | 8 Területhatár | 11 Smaug és Bilbó | 14 Rigó |
| 3 Hegyoldal | 6 Az Erdei-folyó | 9 Tábor | 12 Zöld drágakövek | |

Feladat

Gyűjts kenyérjelzőket az útra és állíts táborokat az út során. Kösd be a lehorgonyzott hajókat, mielőtt továbbindulnál a dombok felé. Miután elérted a hegyet, szállj szembe a sárkánnyal, és szerezd meg a drágaköveket. De ne felejts el elegendő kardot gyűjteni a közelgő végső csatára...

Szükséges tartozékok

-  5 fehér utazáskocka
-  Kardjelzők
-  Kenyérjelzők
-  Fekete 12 oldalú kocka

Utak indítása

Az utadat a térkép bal alsó sarkában lévő hordó mezőről kell indítanod, és addig kell haladnod, amíg el nem éred a hegyet. Az utad beléphet Tóvárosba és az Erdei-folyóra egyaránt.

Területek

Ebben a kalandban 5 területet járhattok be: az Erdei-folyót, Tóvárost, a rétet, a hegyoldalt és A Magányos Hegy belsejét. (A területek szabályait lásd a 7. oldalon.)

Az Erdei-folyó területe: a folyó mezőkre bármikor rajzolhatod az utadat, akkor is, ha már átértél egy másik területre. A folyó mezőket és a rét mezőket csak a hajóknál kötheted össze.

A kaland vége

A kaland azonnal véget ér, amint egy játékos mind a 13, zöld drágakövet tartalmazó mezőre belépett.

Eltérő játékmenet

Mozgás kenyérrel: ebben a kalandban lehetőség van különleges mozgásra, kenyér felhasználásával. Egy új útszakasz berajzolása után elköltheted 1 kenyérjelződet, hogy berajzolj egy extra útszakaszt. Először a kiválasztott fehér utazáskockád (vagy a varázslat akciód) által biztosított utat kell berajzolnod, ezt hosszabbíthatod meg utána egy kenyér elköltésével. Az extra útszakasznak kapcsolódnia kell az épp berajzolt úthoz vagy keresztelnie azt. Ezt egy körben legfeljebb egyszer teheted meg.

Egyedi szabályok



Tóváros: a kenyér mezőkre belépve kenyeret szerzel. Az első játékos, aki belép a Tóváros bal felső sarkában látható kenyér mezőre, dicsőségpontot szerez.



Horgonyzó hajók: az Erdei-folyó végén be kell kötnöd a horgonyzó hajókat. Ezen kívül a szárazföldi területen is rajzolnod kell egy utat, hogy ezt bekösd a horgonyzó hajók túloldalán. A két utadnak a horgonyzó hajók mezőjén keresztül kell kapcsolódnia. (Az első játékos, aki az egyes oldalakat beköti, dicsőségpontot szerez.) Csak azután léphetsz be a hegyoldal területre, ha mindkét oldalról bekötötted a hajókat. Húzd át a lakatot, amikor mindkét oldalról bekötötted a hajókat.



Tábor: minden alkalommal, amikor először lépsz be egy adott tábor mezőre, vissza kell tenned a készletbe 2 kenyérjelződet. Ha nincs elegendő kenyérjelződ, nem léphetsz be a tábor mezőre. Miután visszatetted a kenyérjelzőket, jelöld meg a tábor mezőt.



Rigó: ha belépsz a hegyoldal területen található, 5 pontot érő, rigó szimbólummal ellátott mezőre, jelöld meg. Ezt az 5 bónuszpontot a kaland végén kapod meg.

Ezeket a pontokat minden játékos megszerezheti.



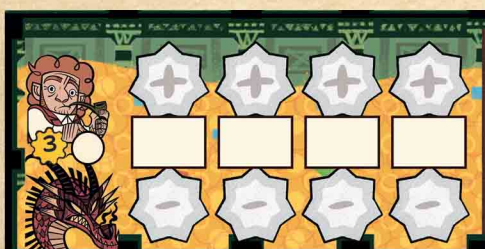
Beszélgetés Smauggal (dobások a fekete kockával): A Magányos Hegyen belüli terület első mezőjén 2 fekete kocka látható. A területen még további 3 mező található, amelyeken 1-1 fekete kocka látható.



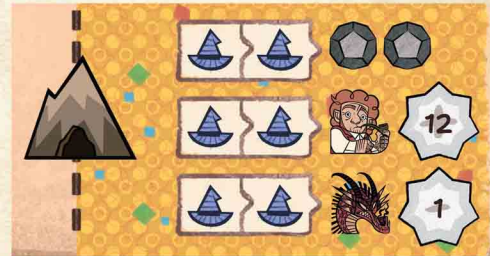
Amikor először lépsz be egy fekete kockát ábrázoló mezőre, dobj minden ott lévő kocka szimbólum után egyszer a fekete kockával.

Ezután feljegyezheted a dobott számot A Magányos Hegy területén található Smaug és Bilbó részbe.

Amint egy oszlop mindkét körébe írtál egy számot, vond ki az alsó körben látható számot a felső körben látható számból, és írd be a különbséget az oszlop közepén található rubrikába. Ezeket a pontokat a kaland végén kapod meg.



Ne feledd, hogy a fekete kockával dobott számot nem vagy köteles beírni, főként, ha így az eredmény negatív lenne, és ezzel pontot veszítenél. Minden kockaszimbólumot csak egyszer használhatsz.



A pontozólapodon vannak olyan varázslat akciók, amelyek segítségével még több dobást szerezhetsz, vagy akár beírhatod a 1-es vagy az 12-es értéket egy, a Smaug és Bilbó részen található körbe. Ezeket a varázslat akciókat csak akkor használhatod, ha már A Magányos Hegy belsejében lévő területen jársz; előtte ezek az akciók elvesznek, ha használnád őket. (De az akciók első kalapját megjelölheted, hogy ezzel felkészülj az akciók későbbi használatára.)

Az első játékos, aki mind a 8 körbe ír egy számot, dicsőségpontot szerez.



Az Arkenkő: ha belépsz A Magányos Hegy területének jobb alsó sarkában található, az Arkenkövet ábrázoló, 5 bónuszpontot érő mezőre, jelöld meg. Ezeket a

bónuszpontokat a kaland végén kapod meg. Ezeket a pontokat minden játékos megszerezheti.


Pontozás

Első sor: számold össze a megjelölt tábor mezőket, és karikázd be a megfelelő pontértéket. Ezután add össze a Smaug és Bilbó részen az oszlopok közepére beírt pontszámokat. Jegyezd fel a rigóért és az Arkenkőért járó esetleges pontokat. Add össze ezeket a pontértékeket.

Második sor: számold össze, mennyi zöld drágakövet ábrázoló mezőre léptél be A Magányos Hegy területén, és karikázd be a megfelelő pontértéket. Ezután számold össze, mennyi kardjelzőt gyűjtöttél, és karikázd be a megfelelő pontértéket. Jegyezd fel a szerzett dicsőségpontokat. Add össze ezeket a pontértékeket.

A két sor pontértékének összege a végső pontszámod.

8. rész - Tűz és víz



TŰZ ÉS VÍZ

Smaug dühében lángba borítja Tóvárost, de a bátor fűjsz, egyengeséged, és viszatámad. Vájn sikerül Tóváros lakóinak elmenekülni az egyre közelebb lángok elől, mielőtt túl késő lenne?

8. RÉSZ

Keresd a bal mellé utroget, amint megfordul felitted!

A kaland azonnal véget ér, amint egy játékos legyőzi Smaugot, vagy amint egy játékos megjelöli mind a 10 hajót a térképén.

Dosszián: /187


Mozgás kenyérrel
Egy új útszakasz berajzolása után elköltheted 1 kenyérjelződet, hogy berajzolj egy extra egyenes útszakaszt folytatva vagy keresztve az. Ezt egy körben egyszer teheted meg.

A fekete kocka másolása
A dobás után költsd kárdat, hogy növelj vagy csökkentsd a fekete kocka értékét.

Harc Smauggal
Ha a fekete kockával dobott szám már meg van jelölve az adott házban, jelöld meg helyette Smaugon.

Smaug lerombolja a házakat
A dobás után jelöld meg egy még meg nem mentett házat, aminek értéke megegyezik a dobás értékével.

Házak megmentése
Bekötés: karikázd be a megmaradt házakat, hogy megmentsd azokat.







Es halálban élt egészen élété végéig.

- 1 ▶ Hajó
- 3 ▶ Smaug
- 5 ▶ Bard (Kezdőmező)
- 2 ▶ Ház
- 4 ▶ Rigó

Feladat

Juttasd el Bardot a házakhoz, mielőtt Smaug elpusztítaná azokat, és segíts neki a hajóknál kimenekíteni Tóváros lakóit. Keresd fel a rigót, hogy ezzel értékes pontokat szerezz. Lőj ki nyilakat Smaugra, és végül vidd be a halálos 13. lövést.

Szükséges tartozékok

-  5 fehér utazáskocka
-  Kardjelzők (minden játékos 5 kardjelzővel kezd)
-  Kenyérjelzők
-  Fekete 12 oldalú kocka

Utak indítása



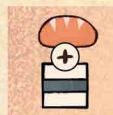
Az utak a térkép jobb alsó sarkában található Bard mezőjéből indulhatnak.

A kaland vége



A kaland azonnal véget ér, amint egy játékos legyőzi Smaugot, vagy amint egy játékos megjelöli mind a 10 hajót a térképén.

Eltérő játékmenet



Mozgás kenyérrel: ebben a kalandban lehetőség van különleges mozgásra, kenyér felhasználásával. Egy új útszakasz berajzolása után elköltheted

1 kenyérjelződet, hogy egy berajzolj egy extra útszakaszt. Először a kiválasztott fehér utazáskockád (vagy a varázslat akciód) által biztosított utat kell berajzolnod, ezt hosszabbíthatod meg utána egy kenyér elköltésével. Az extra útszakasznak kapcsolódnia kell az épp berajzolt úthoz (de nem kereszttezheti azt). Ezt egy körben legfeljebb egyszer teheted meg.

Egyedi szabályok



Smaug támadása: a forduló kezdőjátékosa az 5 fehér kocka mellett mindig dob a fekete 12 oldalú kockával is. A dobás után minden játékosnak azonnal végre kell hajtania a fekete kockán látható számhoz tartozó hatást.



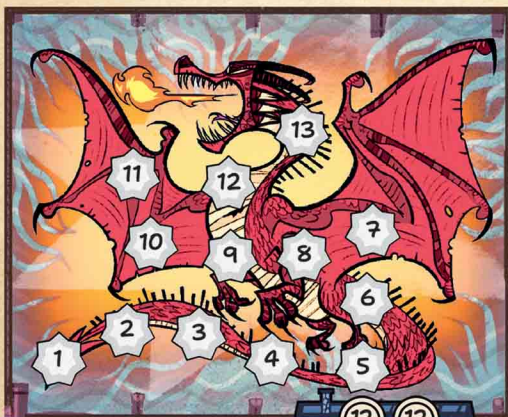
A fekete szám módosítása: dobás után minden játékosnak lehetősége van módosítani a fekete számot. Minden egyes 1-gyel való növelés vagy csökkentés 1 kardjelzőbe kerül. Például, ha 6-ról 4-re szeretnéd csökkenteni a számot, 2 kardjelzőt kell elköltened. A végeredménynek 1 és 13 közé kell esnie. Ha 13-at szeretnél elérni, mindenképp módosítanod kell a számot. Akár minden játékos fekete száma különböző lehet.



A fekete szám hatásai: Tóváros házain 1-től 12-ig számok láthatóak. Egyes házak 2 mezőből állnak, míg mások csak 1-ből. Keresd meg a saját fekete számodnak

megfelelő házat. Ha ennek a háznak még van kisatírozatlan száma, most satírozz ki 1-et. Ha egy 2 mezőből álló ház első számát satírozzod ki, még semmi nem történik. Ha egy ház utolsó számát satírozzod ki (egy kétmezős ház második vagy egy egyszemélyes ház első számát), Smaug elpusztítja azt a házat. Ezután ki kell satíroznod az elpusztított ház teljes mezőjét (nem csak a számot).

Ha már korábban kisatíroztad a ház összes számát, akkor Smaug támadása célt téveszt, te pedig visszatámadsz. Satírozz ki a megfelelő számot a térkép Smaug részén. Ha Smaug adott számát már korábban kisatíroztad, semmi nem történik.



A házak megmentése: egy ház megmenekül, amint sikerül Bardot bekötöd hozzá úgy, hogy a háznak még van legalább egy kisatírozatlan száma. Amikor ez megtörténik, karikázd be a ház összes számát (de a mezőket ne).

Fontos: Ha egy ház összes mezője ki van satírozva, akkor elpusztult. Ha az összes száma kisatírozva vagy bekarikázva van, akkor megmentett. Ha egy háznak van kisatírozatlan vagy bekarikázatlan száma, se nem elpusztult, se nem megmentett. Még mindkettőre van esély, vagy úgy, hogy Smaug támadása miatt ki kell satíroznod a ház utolsó számát, ami ettől elpusztul, vagy úgy, hogy Bardot bekötöd egy úttal a házhoz, ami ettől megmenekül.



Emberek kimenekítése: amikor az utadat bekötöd egy, a térkép szélén lévő hajóhoz, jelöld azt meg. Az első játékos, aki megjelöl 2 egymás melletti hajót, dicsőségpontot szerez.



Rigó: a rigó létfontosságú információval szolgál Bard számára Smaug gyenge pontját illetően. Ha belépsz a térkép jobb felső sarkában található, 12 pontot érő rigó mezőre, jelöld azt meg. Ezt a 12 bónuszpontot a kaland végén kapod meg. Ezeket a pontokat minden játékos megszerezheti.



Smaug legyőzése: amint Smaug részének mind a 13 számát kisatíroztad, sikerült legyőznöd a szörnyűséges sárkányt, Smaugot.



Gandalf különleges képessége: satírozz ki Smaug részén egy tetszőleges számot.

Pontozás

Első sor: számold össze a megmentett házakat (ezek azok a házak, amelyeknek az összes számát kisatíroztad vagy bekarikáztad, de magát a ház mezőt nem), és karikázd be a megfelelő pontértéket. Ezután jegyezd fel a szerzett dicsőségpontokat és a rigóért járó esetleges pontokat. Add össze ezeket a pontértékeket.

Második sor: számold össze a Smaug részén kisatírozott számokat, és karikázd be a megfelelő pontértéket. Ezután számold össze, mennyi hajót kötöttél össze Barddal, és karikázd be a megfelelő pontértéket. Add össze ezt a két pontértéket.

A két sor pontértékének összege a végső pontszámod.

Nehezített játékváltozat

Minden egyes kaland nehézségét növelhetitek, ha kezdés előtt végrehajtod az alábbiakat. Javasoljuk, hogy az egyes kalandokat először az alap nehézségi szinten játsszátok végig. A későbbi játszmák során dönthettek úgy, hogy akár egy, akár több játékos számára bevezetitek a nehezítéseket. Ezzel az eltérő gyakorlattal rendelkező játékosok számára külön-külön állíthatjátok a nehézséget.

1. rész – Váratlan vendégség



Satírozd ki a térképeden a 4 feketével megjelölt mezőt. Ezek a mezők el vannak zárva, nem léphetsz be rájuk és nem is köthetsz be rajtuk keresztül.

2. rész – Birkasült



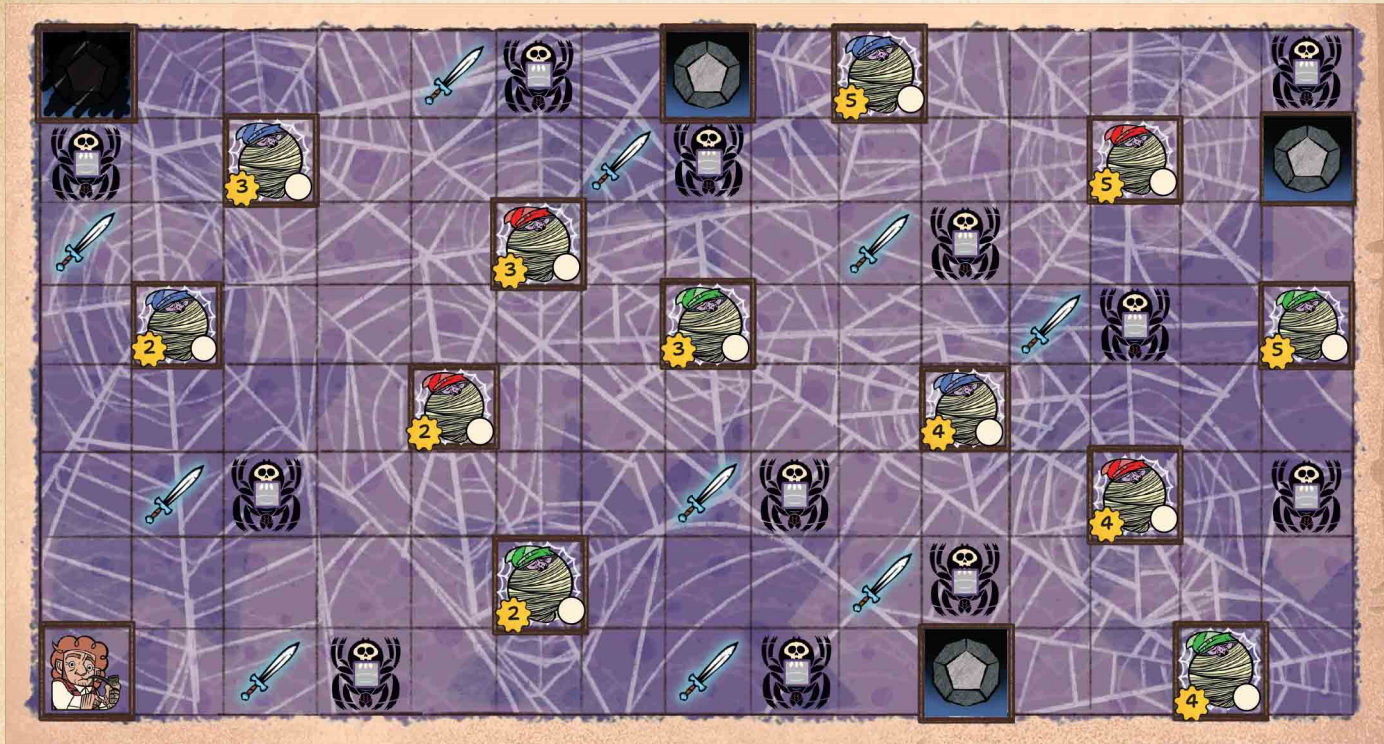
Adj a térképedhez további 6 veszélyes mezőt. Jelöld ezeket karikázással a fenti térkép alapján.

3. rész – Hegyen át és hegy alatt



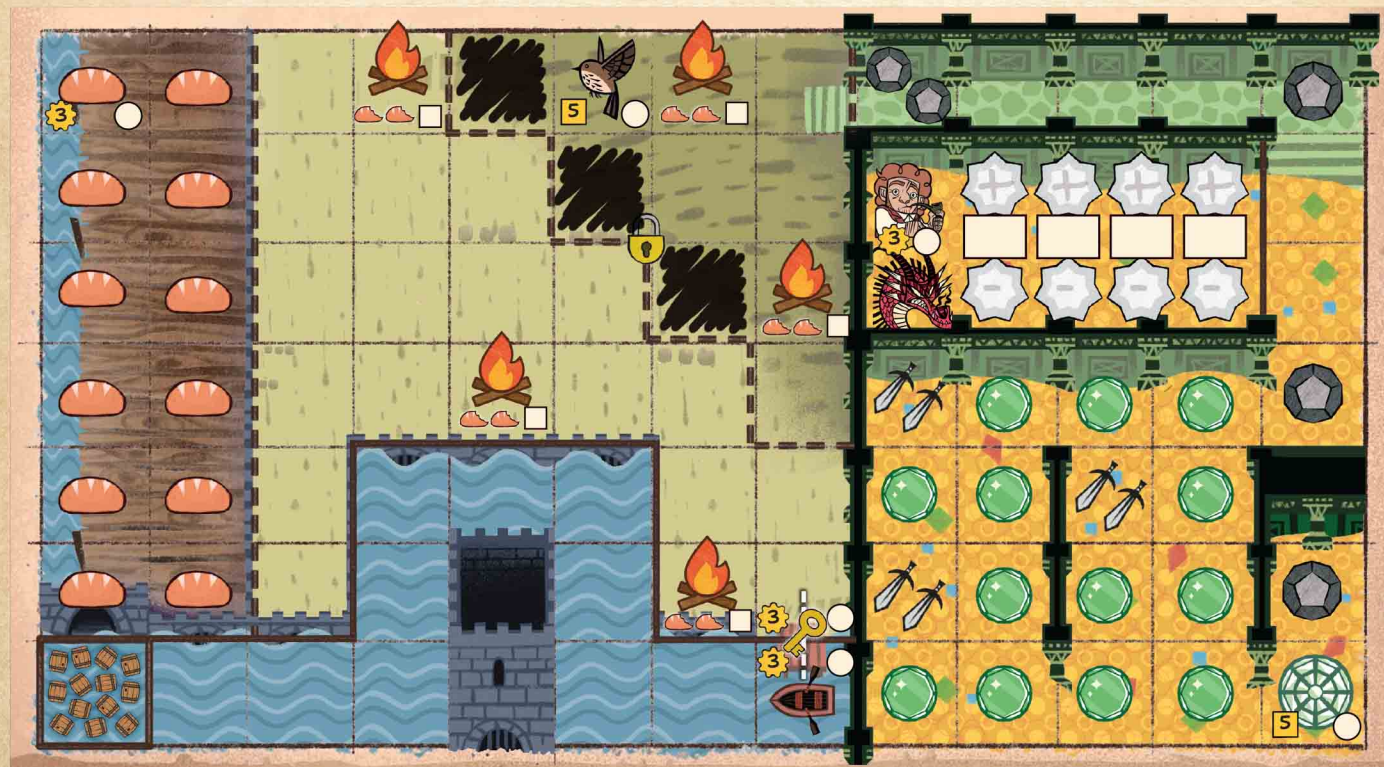
Satírozd ki a térképeden a 3 feketével jelölt vihar mezőt. Ha ezekre a mezőkre belépsz, ugyanúgy pontot veszítesz, mintha korábban dobtad volna ki ezeket.

6. rész – Legyek és pókok



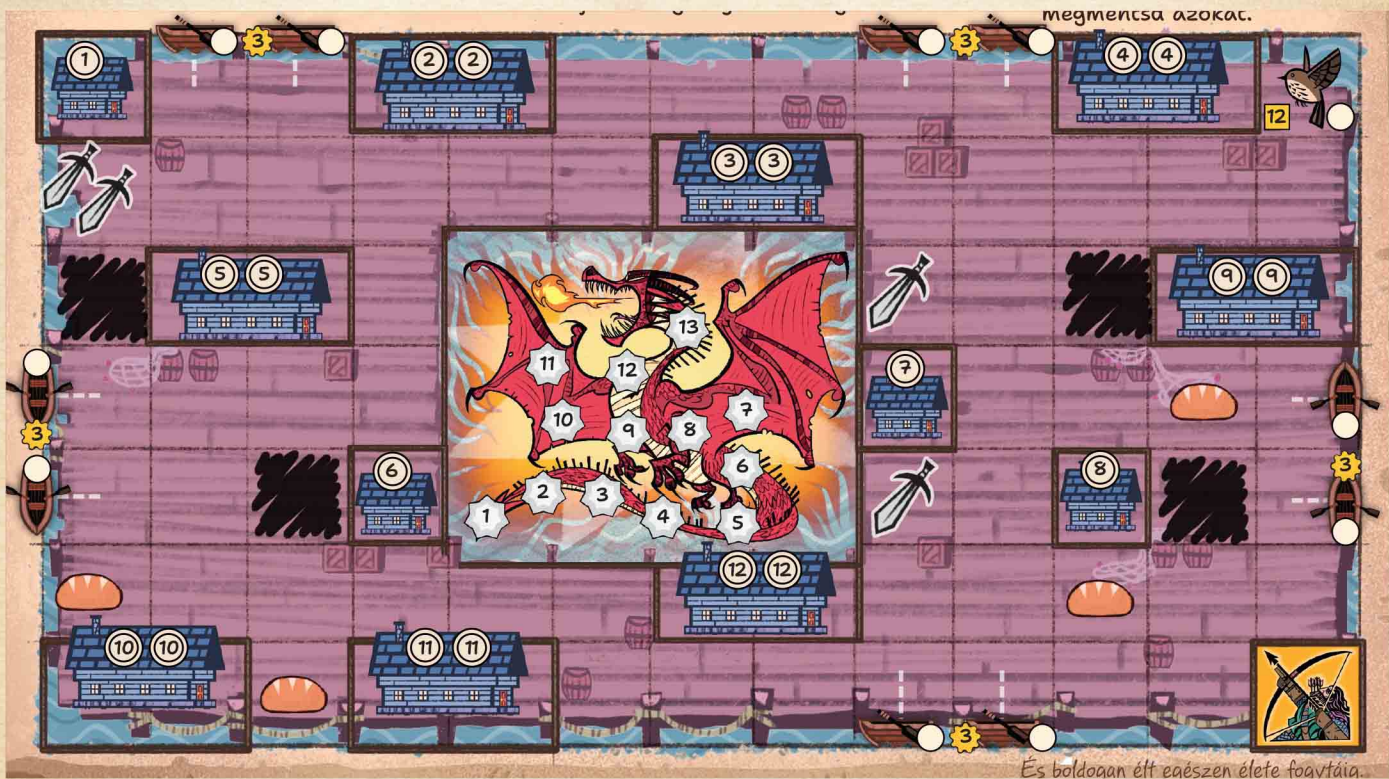
Satírozd ki a térkép bal felső sarkában található fekete kocka mezőt. Ezt a fekete kocka szimbólumot hagyd figyelmen kívül. A másik 3 fekete kocka szimbólumot továbbra is használhatod.

7. rész – A küszöbön



Satírozd ki a térképeden a 3 feketével jelölt mezőt. Ezek a mezők el vannak zárva, nem léphetsz be rájuk és nem is köthetsz be rájuk keresztül.

8. rész – Tűz és víz



Satírozd ki a térképeden a 4 feketével jelölt mezőt. Ezek a mezők el vannak zárva, nem léphetsz be rájuk és nem is köthetsz be rajtuk keresztül.

Legendás játékváltozat

A tapasztalt játékosok egyszerre lejátszhatják a 7. és 8. részeket, ezzel legendás befejezést adva a történetnek.

A 7. részt a megszokott módon játsszátok le. Az összegyűjtött kardokat tartsátok meg a 8. részre (ahelyett, hogy a kaland elején elvennétek 5 kardjelzőt). Tartsátok meg az összegyűjtött kenyérjelzőket is.

Ezen kívül ha a 7. részben nem sikerült megszereznetek a rigóért járó 5 bónuszpontot, akkor a 8. részben satírozzátok ki a térkép jobb felső sarkában található rigó mezőt.

Adjátok össze a két rész alatt szerzett pontszámotokat, hogy kiderüljön, ki a végső győztes.

Egyszemélyes játékváltozat

Vegyél magadhoz egy kalandkönyvet, egy filctollat és a fordulójelölőt, majd válaszd ki a 8 rész bármelyikét. Készítsd elő a szabálykönyvben leírt, a kalandhoz szükséges tartozékokat pont úgy, ahogy egy többszemélyes játékban tennéd. Ne felejtsd el átnézni az ezen és a következő oldalon található egyszemélyes szabályokat. Tedd a fordulójelölőt a fordulósáv 1-es mezőjére, és játék közben mindig figyelj, hogy a jelző jó helyen legyen.

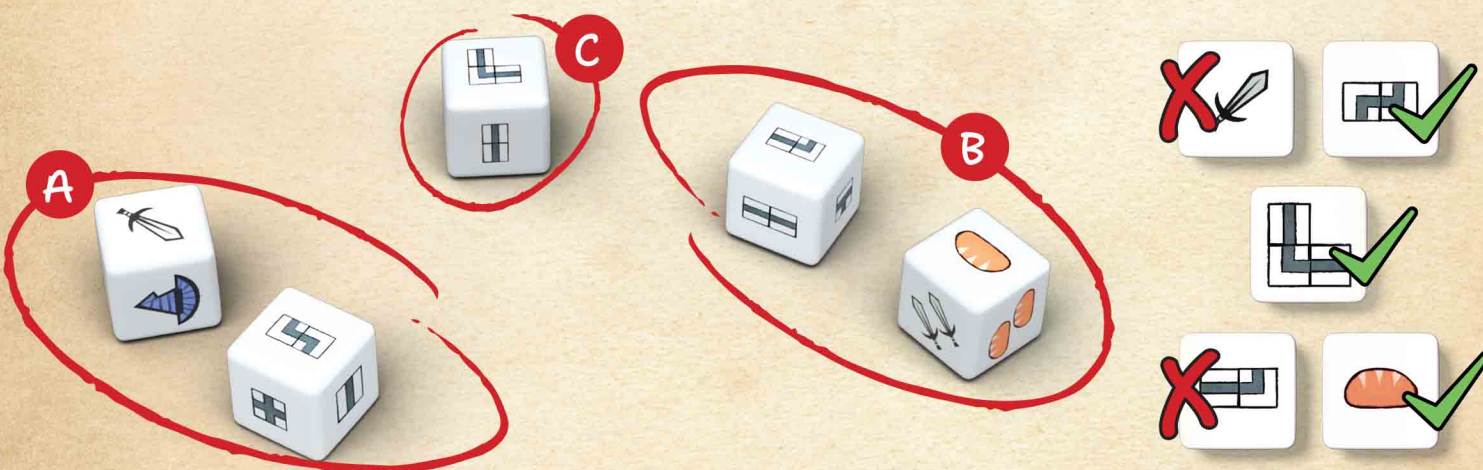
Az egyszemélyes játék menete

A játék két kivétellel ugyanúgy zajlik, mint a többszemélyes játék: csak a kockák elvételének módja és a játék végének feltétele változik.

A játék menete

Minden forduló elején dobj az 5 fehér kockával, és rendezd őket három csoportba az alapján, hogy hogyan érkeztek az asztalra: előbb a bal szélső kettő **A**, majd a jobb szélső kettő **B**, végül a középső **C** kockát tedd egy-egy csoportba.

Minden fordulóban 3 kockát fogsz elvenni: 1-1 kockát mindhárom csoportból. A kockákat tetszőleges sorrendben felhasználhatod.



Példa: elveszel 1 kockát a bal oldali csoportból, a másik kockát pedig félreteszed a következő fordulóra. Elveszel 1 kockát a jobb oldali csoportból, és a másik kockát innen is félreteszed. Ezután elveszed a középső kockát.

Miután felhasználtad a harmadik kockádat is, lépj előre 1-et a fordulójelölővel a fordulósávon.

Ha a játék még nem ért véget, dobj újra mind az 5 fehér kockával.

Dicsőség

A 3., 5., 7., 9., 11. és 13. fordulók elején, mielőtt dobnál a kockákkal, ki kell satíroznod egy olyan dicsőség-szimbólumot, amit még nem szereztél meg. A satírozott dicsőség-szimbólumokat nem szerezheted meg.

Extra játék vége feltétel

A játék szokás szerint véget ér, ha teljesítetted a játék vége feltételét. A játék akkor is véget ér, ha eléred az időkorlátot. Minden kaland különböző mennyiségű fordulóból áll, erről részletesen a következő oldalon olvashatsz.

A kaland végeztével a szokott módon számold ki a pontjaidat. További 20 pontot szerzel, ha sikerült teljesítened a kaland vége feltételét (vagyis ha nem futottál ki az időből).

Ha nagyobb kihívásra vágysz, használhatod a 24. oldalon szereplő nehezített játékváltozatot. Ha nehezített játékváltozatban sikerül idő előtt teljesítened a kaland vége feltételét, azért (a fentebb említett 20 pont helyett) 50 extra pont a jutalmad.

Fordulósáv

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

1. rész

Időkorlát: 8 forduló



2. rész

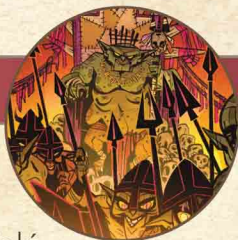
Időkorlát: 8 forduló



3. rész

Időkorlát: 8 forduló

A fehér utazáskockák használata előtt hajtsd végre a fekete 12 oldalú kocka eredményét.



4. rész

Időkorlát: 8 forduló

Dobj minden fordulóban a fekete 12 oldalú kockával, majd válassz a dobott számnak megfelelő vagy alacsonyabb értékű oszlopokból összesen 2 alakzatot. Ezek lehetnek különbözőek vagy akár egyformák is. Satírozd ki mindkét választott alakzatot a térképeden és a pontozólapodon. Mielőtt újra dobnál, jelöld meg a fordulósávot.

Egy fordulóban legfeljebb 2 bónusz alakzatot rajzolhatsz be. A további bónusz alakzatokat nem kapod meg.

5. rész

Időkorlát: 9 forduló

A fehér kockák használata előtt hajtsd végre a fekete 12 oldalú kocka eredményét.



6. rész

Időkorlát: 7 forduló

Dobj minden fordulóban a fekete 12 oldalú kockával, majd válassz a dobott számnak megfelelő vagy alacsonyabb értékű oszlopokból összesen 2 alakzatot. Ezek lehetnek különbözőek vagy akár egyformák is. Satírozd ki mindkét választott alakzatot a térképeden és a pontozólapodon. Mielőtt újra dobnál, jelöld meg a fordulósávot.



A saját dobásokra a fekete kockával azután kerül sor, hogy mindkét berajzolt alakzatot kisatíroztad.

7. rész

Időkorlát: 9 forduló

Egy fordulóban nemcsak egyszer, hanem minden alkalommal mozoghatsz kenyérrel, amikor utat rajzolsz a térképre.



8. rész

Időkorlát: 13 forduló

A játék végén 20 extra pontot kapsz, ha bekötötted a hajókat. 50 extra pontot kapsz, ha legyőzted Smaugot.

Egy fordulóban nemcsak egyszer, hanem minden alkalommal mozoghatsz kenyérrel, amikor utat rajzolsz a térképre.



Készítők

Szerző:

Reiner Knizia

Fejlesztő:

Bryan Bornmueller, Marceline Leiman

Az egyszemélyes játék fejlesztője:

Reiner Knizia, Marceline Leiman

Illusztrációk:

Lorenzo Colangeli

Borító:

Roberto Gatto

3d render:

Jon „Jags” Nee

Grafikai tervező:

Matt Paquette, Randy Delven, Jay Hernishin,
Tony Mastrangeli

Kreatív vezető:

Bree Woodward

Művészeti vezető:

Matt Paquette

Gyártás:

Guadalupe Gonzalez, Ellie Gentry

Szabályíró:

Aaron Beedle

Író:

Bree Woodward

Marketing:

Krystal Rose, Preston Wing

Stúdióvezető:

Mike Hummel

Magyar fordítás:

Kohári Zsolt

Lektorálta:

Nagy Levente

Az Office Dog csapat

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

A szerző köszönetnyilvánítása:

Reiner Knizia köszönetét fejezi ki minden tesztelőnek,
aki hozzájárult a játék tervezéséhez és fejlesztéséhez,
különösen Anne és Sebastian Dipplnek, Benedikt
Trumpf-nak és Peter Wimmernek.

Külön köszönet:

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 licencscapat**Licencscapat-vezető:**

Ariel Didier

Licencsedélyezettetés:

Kaitlin Souza

Licenckoordinátor:

Emerald Thompson, Kira Hartke

Játéktesztelők:

Danny Banks, Holly Chong, Thomas Gallecier,
Henry Geddes, Laura Huls, Michelle Kim, Craig Laing,
Marceline Leiman, Karen Mayers, Matt Sadoris,
Kevin Van Sloun, Alex Werner-Adkins, Jonathan Westfall

Importálja:

GémKer-Gémklub Kft.

1143 Budapest, Stefánia út 45.

www.gemker.hu, info@gemker.hu



OFFICE DOG™
MIDDLE-EARTH™
ENTERPRISES

© 2025 Middle-earth Enterprises, LLC. The Hobbit (A hobbit), The Lord of the Rings
(A Gyűrűk Ura), valamint az ezekben található szereplők, tárgyak, események
és helyszínek a Middle-earth Enterprises, LLC védjegyei, amelyek az Office Dog
licenctulajdonos licence alapján kerültek felhasználásra. Office Dog, 1995 County Road
B2 West, Roseville, MN 55113, USA, 1-651-639-1905. Office Dog is a TM of Office Dog.
Minden jog fenntartva!

Game Design ©Dr. Reiner Knizia, 2025. All rights reserved.

*Derék fickó vagy, Zsákos úr,
és én nagyon szeretlek; de azért csak pöttöm kis
lény vagy te e széles nagyvilághoz képest!*

*- Hála az égnek! - mondta Bilbó nevetve, s azzal odakínálta
a mágusnak a pipafüves köcsögöt.*

J.R.R. Tolkien - A hobbit

Vége

