



Traduzione a cura di Antonello Piemonte
Impaginazione e grafica a cura di Antonio Iorio

Setup

=====

1. Posizionare Bilbo in *Bag End* e Smaug in spazio "*Kill Smaug*".
2. Le carte evento e carte avventura sono numerate da 1 a 4 sul retro. Separarle per tale numero e mescolare così gli 8 mazzi separatamente. Mettere a faccia in giù il mazzo carte avventura 1 e aggiungere sopra il mazzo carte evento 1. Proseguire nello stesso ordine (prima avventura poi evento) per i mazzi numerati con 2, 3 ed infine 4 (vedi figura setup).
3. Ogni giocatore riceve una plancia carattere e ci posiziona un **cubo verde** sulla traccia **verde/iniziativa**, uno **viola** sulla traccia **viola/astuzia** e uno **rosso** sulla traccia **rossa/forza** (i colori dei cubi corrispondono ai colori dei simboli/colori delle tracce).
4. Per la prima partita, ogni cubo iniziale va messo sul terzo spazio contando dal basso. Nel gioco standard, posizzionarli invece sul secondo (sempre dal basso) e per livello avanzato/difficile, metterli sulla prima fila dal basso.
5. Mescolare le carte nani e distribuirne 5 ad ogni giocatore. Le carte rimanenti vengono messe come mazzo a faccia in giù di fianco al tabellone principale.
6. Ogni giocatore riceve 3 gettoni provvigionamento.
7. Posizionare tutte le gemme in una pila di fianco al tabellone principale, metterne a fianco il gettone anello, i dadi e i rimanenti gettoni provvigionamento.
8. Mescolare le tessere drago e metterle in una pila a faccia in giù a portata di mano.

Obiettivo

=====

Ottenere il maggior numero di gemme alla fine del gioco.

Come giocare

=====

Rivelare la prima carta evento dal mazzo "Evento I". Ci sono 3 tipi di carte evento:

(A) Carta Viaggio/Travelling:

Ogni giocatore seleziona una carta nano dalla sua mano e la mette a faccia in giù di fronte a se. Tutti i giocatori rivelano le carte nano così scelte e chi ha scelto il numero più basso diventa il giocatore attivo. Egli scarta la carta nano e avanza Bilbo di uno spazio, risolvendo gli effetti del nuovo spazio in cui Bilbo viene a trovarsi. Il giocatore con il numero successivo (come dato dalla carta nano) esegue lo stesso, cioè scarta carta e muove Bilbo risolvendo effetti.

In pratica si va per ordine come definito dalle carte nano. quando tutti hanno giocato, tutti pescano dal mazzo carte nano finché tutti hanno di nuovo 5 carte in mano.

Chi muove Bilbo in uno spazio "anello", prende il gettone anello e lo mette di fronte a se. Poi sulla sua plancia carattere abbassa il valore "*Cunning*" (viola) di uno.

Se la carta dice "*All lowest positions advance*", si controllano prima i gettoni verdi sulla plancia carattere: chi ha il valore più basso, lo aumenta di uno (se più giocatori hanno lo stesso valore basso, tutti lo alzano di uno). Ripetere il processo per i gettoni viola e rosso.

Nota: i gettoni non possono eccedere il massimo disegnato sulle plancia carattere, scendere sotto il minimo disegnato.

Importante: Se si è in solo 2 giocatori, rivelare una carta nano extra (del mazzo). Quando Bilbo avanza a causa di questa carta, ignorare gli effetti dello spazio in cui arriva (ha senso dato che questa carta non appartiene a nessun giocatore, ma viene introdotta quando si è in 2 giocatori solo per permettere a Bilbo di muovere effettivamente di 3 spazi invece di 2).

(B) Carte Abilita / Ability Cards:

Un'asta prende posto: ogni giocatore seleziona segretamente una carta nano dalla sua mano. Quando tutti hanno fatto ciò, ogni giocatore rivela simultaneamente la carta da lui selezionata.

Dipendendo dal testo della carta abilita, chi ha giocato la carta più alta o più bassa, riceve la carta abilita.

Tutte le carte nano rivelate vanno nel mazzo si scarto.

(C) Carte dono / Gift Cards:

Seguire le istruzioni della carta. In generale, queste carte forniscono benefici immediati di vario tipo.

Le carte evento discusse sopra vengono rimosse dal gioco dopo che sono state "risolte". Eccezione sono le carte abilità che restano a faccia in su di fronte al giocatore che le ha vinte.

Dopo che la prima carta evento è stata risolta (e scartata, a meno che sia "Abilità"), scoprire la carta evento successiva e nello stesso modo, dipendendo dai tipi di carta, risolverne gli effetti.

Si continua così finché Bilbo arriva allo spazio "*Adventure 1: Battle the Goblins*". Chi muove Bilbo in tale spazio non soffre alcuna conseguenza a causa del movimento. Adesso, la prima parte del viaggio è completata: rimuovere dal gioco le rimanenti carte evento.

Giocare la prima Avventura

=====

Innanzitutto, ogni giocatore riceve un numero di approvvigionamenti (*provisions*) come indicato sullo spazio avventura.

Poi, il giocatore con il cubo verde più in alto (sulla sua plancia di gioco) è quello che ha iniziativa più alta e quindi rivela la prima carta avventura dal mazzo e la mette a faccia in su di fronte a se. Se più giocatori hanno stessa iniziativa, tali giocatori pescano ciascuno una carta dal mazzo carte nano e chi ottiene il valore più alto, vince l'iniziativa e posiziona la carta avventura di fronte a se.

Adesso che la carta avventura è rivelata, lo scopo è di vincere il numero di gemme illustrato a destra sulla carta.

Chi ha la carta di fronte a se deve decidere se tentare di affrontare la sfida rappresentata dalla carta avventura: innanzitutto, condizione necessaria per ciò è di avere almeno 2 *provisions*. In questo caso, il giocatore non può tentare la sfida e deve passare la carta al giocatore alla sua sinistra. Se invece ha almeno 2 *provisions* allora può procedere:

Il giocatore deve produrre il numero di scudi, asce e *provisions* mostrati sulla carta.

Prima tira 5 dadi. Può ri-tirare un numero di dadi uguale o minore al numero corrispondente alla posizione del cubo viola visibile sulla sua plancia. Poi somma tutti i simboli ottenuti dal lancio dei dadi e ci aggiunge scudi aggiuntivi (che è uguale al numero su cui si trova il cubo verde sulla traccia iniziativa/verde sulla sua plancia) e asce aggiuntive (stesso ma per traccia forza/rosso).

Anche le *provisions* ottenute dai dadi possono essere aumentate scartando (eliminandoli dal gioco) i gettoni *provisions* accumulati a lato della propria plancia carattere.

Se un giocatore ha il gettone anello, può cambiare a piacere il risultato di un (e uno solo) dado a sua scelta. Questa abilità è permanente per chi possiede il gettone anello (che ovviamente può cambiare mano durante il gioco).

Se necessario, il giocatore ha l'opzione di usare una o più carte abilità (ottenute in precedenza) per migliorare il risultato. In tal caso la carta usata viene scartata (eliminata dal gioco).

Nota: ogni carta abilità può essere usata (e quindi scartata) solo una volta.

==> Se il giocatore riesce ad ottenere ciò che viene richiesto dalla carta avventura, allora può prenderne il premio che consiste nel numero di gemme indicato sulla carta stessa (lato destro) e scarta (rimuove dal gioco) la carta avventura. Allora il giocatore alla sinistra rivela la prossima carta dal mazzo carte avventura.

==> Se il giocatore fallisce nell'ottenere uno dei risultati richiesti dalla carta avventura, la sfida è persa e come conseguenza il giocatore deve pescare una tessera drago e subirne le conseguenze come elencato dai seguenti simboli presenti sulle tessere drago:

- approvvigionamenti con X: il giocatore perde il numero corrispondente di approvvigionamenti.
- iniziativa, forza, astuzia con X: il giocatore diminuisce di 1 la colonna corrispondente della sua plancia carattere (muove il corrispondente cubo in basso di uno spazio)
- testa del drago: Smaug avanza il corrispondente numero di spazi verso Bilbo.

La carta avventura viene quindi passata al giocatore alla sinistra che deve decidere se vuole tentare la sfida o passare. Se passa, allora la carta va al giocatore alla sinistra (si passa la carta sempre in senso orario) e così via.

Se tutti passano, o se nessuno riesce a vincere la sfida, la carta avventura viene eliminata e il giocatore con iniziativa più alta pesca la prossima carta avventura. Se tutti i giocatori passano senza che almeno uno abbia tentato di vincere la sfida, Smaug avanza automaticamente di uno spazio verso *Lake Town*.

Una volta che Smaug raggiunge *Lake Town*, il gioco termina prematuramente.

Quando tutte le carte avventura nel corrente mazzo avventura sono state pescate, allora si ricomincia il viaggio, pescando la prima carta evento del prossimo mazzo evento (II). Si continua quindi alternando fasi di Viaggio con fasi Avventura finché l'ultima carta avventura (del mazzo avventura 4) viene completata (assumendo che intanto Smaug non abbia raggiunto *Lake Town* e quindi abbia terminato il gioco prematuramente).

Alla fine del gioco, chi ha più gemme vince. In caso di parità, chi ha più tessere approvvigionamenti vince. Se c'è ancora parità, allora la vittoria è condivisa.

Varianti

=====

1) Punti carattere: alla fine del gioco, ogni giocatore ottiene punti indicati nell'ultima colonna a destra della plancia carattere. A tal scopo, ogni giocatore nota quale tra i suoi tre cubi è più in basso, e prende il valore in punti corrispondente sulla colonna all'estrema destra. In tal modo si tenta di incoraggiare lo sviluppo di tutte e tre le aree del carattere (verde, viola e rosso).

2) Sconfitta: Ci si può mettere d'accordo che se Smaug raggiunge *Lake Town*, non c'è vincitore: tutti perdono. Questo dovrebbe facilitare una co-operazione parziale. Se invece Smaug non raggiunge *Lake Town*, vince chi ha più gemme secondo le regole normali.

3) Handicaps: si può aggiustare la posizione di partenza dei cubi in maniera da agevolare i giocatori meno esperti. La quantità dell'aggiustamento è lasciata al giudizio dei giocatori.

