

# HOBIT™

## Příběh a pravidla hry

**B**ilbo Pytlík je Hobit žijící poklidný život ve své noře, které se říká Dno pytle. Hobité, jak asi již víte, jsou malé, docela veselé bytosti, dosahující asi poloviční výšky člověka a velice milují jídlo a pití.

Jednoho dne se objeví čaroděj Gandalf doprovázen třinácti trpaslíky, odhodlanými získat zpět poklad, který jim byl před mnoha a mnoha lety ukraden. Poklad je nyní ukryt v jeskyni v Osamělé hoře, hlídá jej nelítostný drak Šmak a Gandalf je přesvědčený, že právě Bilbo je tím pravým, kdo dokáže poklad získat zpět.

Když se podaří přesvědčit i trpaslíky a Bilba, začíná dobrodružná výprava za získáním pokladu. Cestou k Osamělé hoře jsou na cestě napadeni a zajati třemi zlobry, utěci se podaří pouze Gandalfovi. Ten za pomoci lsti zařídí, aby zlobři zůstali venku do východu slunce, jehož světlo způsobí, že se promění v kámen a tím je celá skupinka zachráněna. Poté se družina dostává do Roklinky, pevnosti ovládané elfy, kde se setkají s králem elfů Elrondem. Na jeho radu se vydají do Mlžných hor. Tam ale narazí na skřety, kteří je zatáhnou do podzemí. Gandalf je opět zachráněn, ale Bilbo je odtržen od celé skupinky. Bilbo se setkává s Glumem, majitelem Prstenu, který hraje hlavní roli v této i dalších událostech. Bilbo se s Glumem pustí do nesmířitelného souboje v hádankách, vyhraje a za pomoci Prstenu se mu podaří utéci. Bilbo objevuje, že kdo nosí Prsten, je pro ostatní neviditelný.

Poté, co se opět shledá s trpaslíky, dávají se všichni na útěk před rozezlými skřety a zachráně se až díky pomoci obrovských orlů. Po návštěvě u Medděda se od výpravy odděluje Gandalf a trpaslíci společně s Bilbem vcházejí do Temného hvozdu. Zde se Bilbo poprvé opravdu vyznamená, s pomocí prstenu a Žihadla, jak říká své dýce, zažene velké pavouky. V tůž okamžik jsou všichni kromě Bilba zajati místními elfy, kteří nemají trpaslíky rádi a navíc jim trpaslíci odmítají sdělit

cíl své výpravy. Naštěstí Bilbo opět pomůže a trpaslíci se nakonec dostanou ze zajetí. Výprava teby může pokračovat. Ukryti v sudech plují po řece k Jezernímu městu, lidskému osídlení blízko Osamělé hory, kde spící Šmak hlídá poklad.

Nakonec se všichni úspěšně dostanou k Osamělé hoře a nacházejí tajné dveře, o kterých jim již dříve řekl Gandalf. Bilbo ukradne spícímu drakovi pohár, který patřival Chorinovi, vůdci trpaslíků. Šmak se ale probudí a domnívá se, že se obyvatelé Jezerního města snaží obrátit ho o jeho poklad. Letí do města a cestou chrlí oheň a šíří spoušť. Město zachrání až lučištník Bard, který se od drozdu dozví o slabině ve Šmakově krunýři. Podaří se mu do tohoto místa zasáhnout draka šípem a zabít ho.

Obyvatelé Jezerního města a stejně tak elfové z Temného hvozdu ale pak mají pocit, že by měli dostat také část pokladu a vydají se po stopách Bilba a trpaslíků do hor. Bilbo unikne a snaží se uzavřít s lidmi mír, tím že jim nabízí část pokladu trpaslíků, čímž ale rozlítí Chorina.

Trpaslíci mají vrozenou vlastnost, přímo milují drahokamy a zlato, odmítají oprávněný nárok lidí na podíl. Dokonce hodlají zahájit válku mezi lidmi a elfy na jedné straně a trpaslíky na druhé, rozhodnutí nevzdat se ničeho ze svého pokladu. Znovu se však objevuje Gandalf a zachraňuje Bilba před Chorinovým hněvem.

Poté ale dojde k vyvrcholení, když armáda skřetů a Vtrků zaútočí v horách. Co přinutí lidi, elfy a trpaslíky, aby spojili své síly na obranu. Zachrání je ale až Medděd, který přispěchá s orli na pomoc a obránci hor tak nakonec zvítězí.

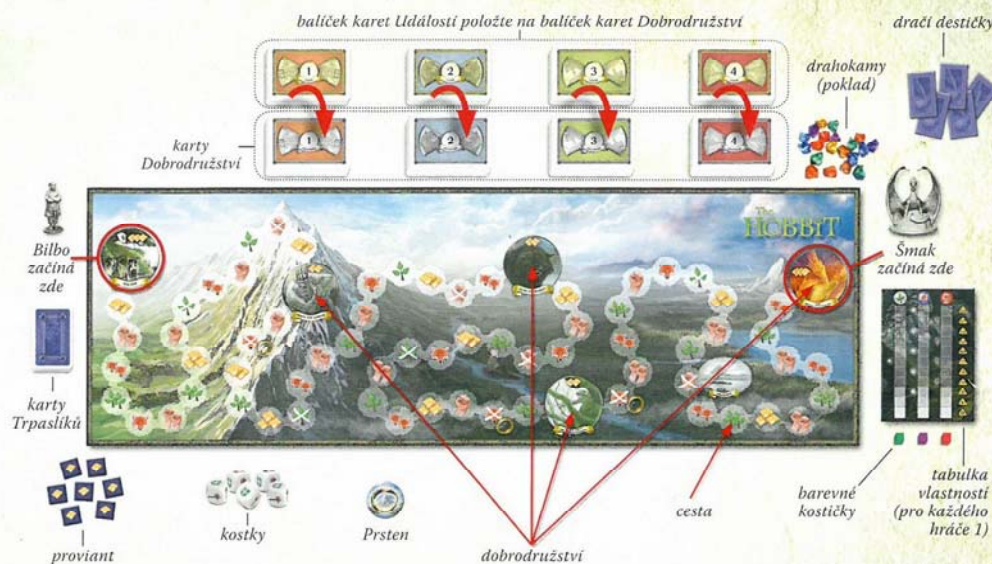
Chorin, který je vážně raněn, se na smrtelné posteli usmíří s Bilbem. Poklad je rozdělen a Bilbo se vrátí domů ke svému poklidnému životu.

# PRAVIDLA HRY

## OBSAH HRY:

- 1 hrací deska
- 1 figurka Bilbo Pytlíka
- 1 figurka draka Šmaka
- 38 karet Událostí
- 31 karet Dobrodružství
- 5 tabulek vlastností
- 15 barevných kostiček
- 60 karet Trpaslíků
- 24 dračích destiček
- 50 ks proviantu
- 1 destička Prstenu
- 5 hracích kostek
- 75 drahokamů

## PŘÍPRAVA HRY



## PŘÍPRAVA HRY:

- ♦ Na stůl rozložte hrací desku, figurku Bilbo Pytlíka umístěte do Dna Pytle a Šmaka na Osamělou horu (viz nákres).
- ♦ Karty Událostí a Dobrodružství jsou označeny čísly 1 – 4. Každý balíček rozdělte podle čísel, vznikne osm hromádek karet. Ty pak každou zvlášť zamíchejte. Balíček karet Dobrodružství 1 položte obrázkem dolů a na ně položte balíček karet Událostí 1 také obrázkem dolů. To samé udělejte s balíčky číslo 2, 3 a 4 a umístěte je podle nákresu nahoře.
- ♦ Každý hráč dostane tabulku vlastností, kterou si položí před sebe a umístí na ni:



Tabulka vlastností (s barevnými kostičkami umístěnými v „jednoduché“ startovní pozici)

Pokud hrajete poprvé, doporučujeme hrát jednoduchou verzi s kostičkami na pozici 2. Pro běžnou hru umístěte kostičky na pozici 1, pro náročnou hru je umístěte zcela dolů. (Všechny nevyužitě tabulky a kostičky se vrátí zpět do krabice.)

- ♦ Zamíchejte karty Trpaslíků a každému hráči rozdejte 5 karet. Zbylé karty položte obrázkem dolů na stůl.



Karta Trpaslíka

- ♦ Každý hráč dostane 3 provianty.
- ♦ Drahokamy dejte na hromádku u hrací desky.
- ♦ Zamíchejte dračí destičky a položte je obrázkem dolů vedle hrací desky.

Zbývající proviant, Prsten a hrací kostky připravte na později.

## CÍL HRY:

Hráči doprovázejí Bilba Pytlíka na dlouhé a nebezpečné cestě ze Dna Pytle k Osamělé hoře. Cílem je přinést zpět poklad, který byl před dávnými časy ukraden trpaslíkům a nyní jej stráží drak Šmak.

Pomocí karet Událostí postupuje Bilbo na své cestě. Každé políčko na hrací desce představuje příležitost vylepšit vaši tabulku vlastností, vaši postavu ve hře. Kromě schopností můžete získat další výhody!



Cesta

Po dosažení políček Dobrodružství dochází k soubojům. Díky schopnostem a vybavení, které hráči získali na cestě, mohou úspěšně projít zkouškou. Vítězí ten hráč, který má na konci hry nejvíce drahokamů!

## PRŮBĚH HRY:

♦ Karty Trpaslíků se zamíchají a každý hráč dostane 5 karet. Hra začíná otočením první karty Událostí z balíčku č. 1. Jsou tři typy karet Událostí:

- (1) cestovní karty,
- (2) karty schopností, které přinášejí výhody později,
- (3) karty odměn, které hráče posilují.

### (1) Cestovní karty

- ♦ Každý hráč se podívá na trasu před Bilbem a zjistí, co je možné získat posunem na konkrétní políčka.
- ♦ Pak se každý hráč rozhodne jakou kartu Trpaslíka hrát, aby se dostal na políčko, které je pro něj nejvýhodnější.
- ♦ Každý hráč tajně vybere kartu Trpaslíka ze svých 5 karet a obrázkem dolů ji položí před sebe. Poté všichni hráči vyložené karty naráz obrátí.
- ♦ Hráč s nejnižší hodnotou karty Trpaslíka, kartu odhodí na odkládací hromádku a postoupí s Bilbem o jedno políčko vpřed. Posbírání výhod nebo ztráty, podle toho, co je na políčku znázorněno. Může to být: další proviant, posílení postavy nebo oslabení postavy (přeskrtnutý symbol).
- ♦ Poté s Bilbem postupuje o jedno políčko ten hráč, který vyložil kartu Trpaslíka s druhou nejnižší hodnotou.
- ♦ Takto postupují všichni hráči, po odehrání posledního si všichni doplní karty Trpaslíků na pět.



Cestovní karta

**Příklad (znázorněno v následujícím obrázku):**

Čtyři hráči odhalí karty označené čísly 2, 10, 22 a 35.

Hráč s hodnotou 2 má nejnižší kartu a posouvá tedy Bilba o jedno políčko. Získává 1 Lstivost a posune kostičku Lsti na své tabulce vlastností. Poté hráč s hodnotou 10 posouvá Bilba o další políčko na hrací desce a získává 2 provianty. Poté hráč s kartou hodnoty 22 posouvá Bilba o jedno políčko na hrací desce a obdrží 2 Energie (posune si kostičku na své tabulce vlastností o dvě



políčka nahoru). Nakonec hráč s nejvyšší kartou, 35, posune Bilbem a ztrácí 1 Silu (posune kostičku o jedno políčko dolů).

- ♦ Některé karty Událostí mají pro hráče rozdílný efekt, záleží na počtu hráčů: buď všichni hráči postoupí nebo každý hráč obdrží odměnu.
  - ♦ Pokud hráč postoupí Bilbem na políčko znázorňující Prsten, položí před sebe destičku s Prstenem a na své tabulce vlastností sestoupí s fialovou kostičkou o jedno políčko. Funkce Prstenu bude vysvětlena později.
  - ♦ Pokud je na kartě napsáno „všechny nejnižší pozice postupují“, všichni hráči si porovnají pozice zelených kostiček na svých tabulkách vlastností. Hráč s nejnižší pozicí postoupí o jedno políčko nahoru. Pokud má více hráčů nejnižší pozici, tyto postoupí o jedno políčko. Podobně je to i s fialovými a červenými kostičkami.
- Poznámka: s kostičkami na tabulce vlastností nelze postoupit za nejvyšší políčko, ani s nimi sestoupit pod nejnižší.**

**DŮLEŽITÉ:** pokud hrají pouze dva hráči, odkryjte vždy jednu kartu Trpaslíka z balíčku navíc. Vlastnosti políčka, kam Bilbo díky této třetí kartě postoupí, se ignorují. Bilbo tak postupuje vždy o 3 políčka.

### (2) Karty Schopností

Tyto karty si hráči schovávají pro pozdější použití. Po otočení právě této karty o ni hráči soupeří pomocí karet Trpaslíků. Každá karta Schopností udává, zda ji získá nejnižší nebo nejvyšší číslo Trpaslíka.

**Příklad:** „Síla Prstenu“ říká „Kartu Schopností získává hráč s nejnižší kartou Trpaslíka“. Karta vás později během hry opravňuje k tomu, otočit po vašem hodu jednou z hracích kostek, a to na jakoukoli stranu (viz str. 4).



Karta Schopností

### (3) Karty Odměn

Toto jsou karty, které hráči dávají určité odměny. Řiďte se instrukcemi na kartě.

Po dokončení úkolů na kartách Událostí, se karty odhazují do krabice – pokud se nejedná o karty Schopností. Tyto zůstávají vyloženy před svým majitelem.



Karta Odměn

Poté otočte další kartu Událostí. Pokračujte v úkolech tak dlouho, dokud Bilbo nedojde na poslední políčko postupu, tím se dostává k prvnímu dobrodružství - „Bitva se skřety“. Pak jej posuňte na políčko Dobrodružství a první část hry je u konce. Hráč, který ho tam posunul nemá z tohoto tahu žádné další výhody. Při hře 4 hráčů, Bilbo na políčko Dobrodružství dojde automaticky. Zbývající karty událostí vraťte zpět do krabice. **Nyní je na řadě pustit se do bitvy a získat nějaké drahokamy!**

## Jak hrát první Dobrodružství



Dobrodružství

Nejdříve rozdejte každému hráči určitý počet proviantu, jak je uvedeno na políčku Dobrodružství. Poté hráč s největší Energií (tj. hráč, který má zelenou kostičku na své tabulce vlastností na nejvyšší pozici) otočí první kartu Dobrodružství. Pokud má více hráčů stejnou pozici ve sloupci Energie, každý z nich otočí z balíčku jednu kartu Trpaslíka, vyšší číslo vyhrává.

Hráč, který je na řadě, se pokusí vyhrát počet drahokamů označený na pravé straně karty Dobrodružství (viz červená šipka na obrázku vpravo).



**K pokusu o získání drahokamů potřebuje hráč alespoň 2 provianty, nebo ji musí postoupit dále.** Pokud z tohoto důvodu musí odstoupit nebo pokud se nechce souboje účastnit, je karta postoupena dalšímu hráči sedícímu po směru hodinových ručiček.

**Pokud se hráč rozhodne bojovat, musí pro úspěšné zvládnutí přinést kartou požadovaný počet štítů, sekyrek a proviantu. Hráč již může vlastnit proviant a nějaké štíty a sekyrky, v závislosti na pozici kostiček na jeho tabulce vlastností.**

Nyní hráč hodí všemi pěti kostkami. Podle toho kolika symbolů kostek již dosáhl na sloupci Lstivosti, toliko kostkami pak může házet znovu. Pokud si hody vypotřebuje, klesne na sloupci Lstí o příslušná políčka níže. Poté hráč zjistí, zda jeho nabytý proviant, štíty a sekyrky z tabulky vlastností společně se štíty, sekyrkami a proviantem na kostkách postačí na získání pokladu. Pokud je to nezbytné, hráč může použít některé ze svých proviantů (vrací do krabice) nebo použít některou ze svých karet Schopností, aby dosáhl lepšího výsledku. Každá karta Schopností může být použita jen jednou a pak je vrácena do krabice.



**Pokud hráč vlastní Prsten, může, po tomto hodu, otočit jednu libovolnou kostku na stranu dle svého výběru.**

**Tato schopnost zůstává hráči po celou dobu, co vlastní Prsten.**

Pokud hráč neuspěje v souboji (např. nemá dostatek štítů, seker nebo proviantu), musí si vzít dračí destičku a Šmak vykoná akci uvedenou na destičce. Na dračích destičkách jsou tyto symboly:

- ♦ **přeškrtnutý proviant:** hráč ztrácí daný počet proviantu.
- ♦ **přeškrtnutá Energie, Lstivost nebo Síla:** hráč musí sestoupit o jedno políčko v uvedeném sloupci na své tabulce vlastností.
- ♦ **dračí hlava:** Šmak postupuje o uvedený počet políček směrem k Bilbovi.

**dračí destička**  
V tomto případě hráč ztrácí 2 provianty a Šmak postupuje vpřed o 1 pole.



Pak je na řadě další hráč po směru hodinových ručiček, ten se opět rozhodne, zda chce bojovat nebo ne. Pokud byli všichni hráči neúspěšní nebo všichni kartu postoupili dále, je karta Dobrodružství vrácena do krabice a stejný hráč se jme další kartu Dobrodružství. Pokud žádný hráč nechce bojovat, Šmak automaticky postupuje o jedno políčko směrem k Bilbovi. **Jakmile Šmak dojde k Jezernímu městu, hra předčasně končí. To se může stát, pokud hráči vícekrát prohrají boj nebo Šmak postoupí vpřed kvůli odmítaným soubojům. Hráči si nyní spočítají své drahokamy, viz níže.**

**Pokud hráč vyhraje souboj, vezme si předepsaný počet drahokamů z hromádky pokladů a vrátí kartu do krabice. Další kartu Dobrodružství se jme hráč po směru hodinových ručiček.**

Poté, co jsou odehrané všechny karty tohoto Dobrodružství, začíná další část putování. Sejměte další kartu Událostí z následujícího balíčku. Pokračujte cestou a skrze další dobrodružství (Útok Vvrků, Únik lesním elfům) až ke splnění toho posledního (Osamělá hora). Tohoto dobrodružství dosáhnete za předpokladu, že Šmak ještě nedošel k Jezernímu městu.

**Na konci hry je vítězem ten hráč, který nasbíral nejvíce drahokamů. Pokud je shoda u více hráčů, rozhoduje množství proviantu těchto hráčů. Pokud je stále shodný výsledek, jsou vítězi oba!**

## Obměny hry

- ♦ **Postava:** hráči se mohou domluvit na oceňování drahokamy také za rozvoj své Postavy. Pravý okraj tabulky vlastností označuje tyto bonusy. Na konci hry se každý hráč odmění toliko drahokamy, kolik je vyznačeno u jeho **nejnižší** pozice. Toto povzbuzuje hráče k tomu, aby se po čas dlouhé cesty snažili udržet dobrou kondici
- ♦ **Prohra:** hráči se dohodnou, že pokud Šmak dojde k Jezernímu městu, všichni prohráli. To je motivací ke spolupráci všech hráčů. Ale pokud hra skončí úspěchem, vítězem je stále ten hráč, který má největší poklad.
- ♦ **Handicap:** aby byla hra rovnocenná pro všechny hráče různých zkušeností, hráči začínají s různým rozmístěním kostiček na tabulce vlastností, podle toho jak jsou ve hře zkušení (nejzkušenější na „0“).

Autor hry, Reiner Knizia, vyjadřuje své speciální poděkování těmto osobám: Simon Kane, Sebastian Bleasdale, Mike Siggins za pomoc při vývoji této hry. Poděkování dále patří těmto zkušeným hráčům: Adams, Jonty Blackwell, Chris Buiwyer, John Christian, Chris Dearlove, Rob Dinnadge, Karen Easteal, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Dave Spring a Graeme Tate.

Graphic Design by Michaela Schelk at Fine Tuning Stuttgart.  
Produced for Sophisticated Games, Cambridge by Robert Hyde and by Barbara Schmidts at Kosmos, Stuttgart.  
© 2010 Sophisticated Games Ltd, 1 Andersen Court, Newnham Road, Cambridge CB3 9EZ, UK, www.sophisticated-games.com  
Distributed in the USA by Fantasy Flight Games Inc and in the UK by Imagination Games Ltd.

„Hobit“, osoby, věci, události a místa jsou ochrannou známkou nebo registrovanou obchodní značkou The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises a jsou používány v licenci Sophisticated Games Ltd a jejich příslušnými licenciemi.