

THE HOBBIT

AN UNEXPECTED JOURNEY

DAS KARTENSPIEL

LE JEU DE CARTES — IL GIOCO DI CARTE

HET KAARTSPEL — THE CARD GAME



Ravensburger

THE HOBBIT

AN UNEXPECTED JOURNEY

D

DAS KARTENSPIEL

Ravensburger® Spiele Nr. 27 103 0

Das spannende Kartenspiel zum fantastischen Kinoabenteuer.

Für 2 - 4 Spieler von 8 - 99 Jahren.

Autor: Reiner Knizia

Design: vitamin-be.de

Im idyllischen Auenland in Mittel Erde lebt der Hobbit Bilbo Beutlin. Eines Tages erhält Bilbo Besuch von dem Zauberer Gandalf und einer Gemeinschaft von 13 Zwergen. Sie überreden den kleinen Hobbit dazu, sich ihnen anzuschließen, um gemeinsam den Zwergenschatz zurückzugewinnen, den der gefürchtete Drache Smaug vor langer Zeit gestohlen hat. Eine spannende und gefährliche Reise beginnt! Die Spieler begleiten die Gefährten auf dem ersten Teil ihres Abenteuers und versuchen mit Taktik und etwas Kartenglück unterwegs die meisten Edelsteine zu bekommen.

INHALT:

- 72 Personenkarten in 4 Farben (pro Farbe 18 Karten: 3 Bilbo-Karten, 4 Gandalf-Karten, 1 Thorin-Karte, 6 Zwergen-Karten, 3 Zwergenpaar-Karten, 1 Gollum-Karte)
- 8 Ortskarten
- 44 Edelsteine



SPIELZIEL:

Die Spieler ziehen von Ort zu Ort. An jedem Ort legen sie Karten an. Sobald der Ort von acht Karten umschlossen ist, wird er abgerechnet und die Spieler erhalten dafür Edelsteine. Anschließend geht die Reise weiter zum nächsten Ort.

Wer nach acht Reisezielen die meisten Edelsteine besitzt, gewinnt das Spiel!

VORBEREITUNG:

Die Ortskarten werden entsprechend ihrer Ortszahlen in aufsteigender Reihenfolge (1 oben, 8 unten) sortiert und als offener Stapel bereitgelegt.

Bei **drei Spielern** werden die Ortskarten mit den Nummern 3 und 7 aussortiert.

Bei **zwei Spielern** kommen zusätzlich die Ortskarten mit den Nummern 2 und 6 aus dem Spiel.

Anschließend wird die Ortskarte mit der Nummer 1 offen in der Tischmitte ausgelegt. Um diesen Ort wird als Erstes gespielt. Im Laufe des Spiels wird immer der zuletzt ausgelegte Ort als der aktuelle Ort bezeichnet.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die dazugehörigen 18 Personenkarten, die er gut mischt und als verdeckten Stapel vor sich ablegt. Übrige Kartensets kommen aus dem Spiel! Jeder Spieler zieht fünf Karten von seinem Stapel und nimmt diese verdeckt auf die Hand. Die Edelsteine werden bereitgelegt.

SPIELVERLAUF:

Der kleinste Spieler beginnt. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Wer an der Reihe ist, legt eine oder mehrere seiner Handkarten offen an den ausliegenden Ort an. Anschließend füllt er seine Handkarten von seinem Stapel wieder auf fünf Karten auf und der nächste Spieler setzt das Spiel fort.



DAS ANLEGEN DER PERSONENKARTEN:

Für das Anlegen der Personenkarten gelten folgende Regeln:

- Der Spieler muss in seinem Spielzug mindestens eine beliebige Karte ausspielen.
- Karten dürfen nur auf einen der acht Kartenplätze um den aktuellen Ort gelegt werden (s. Abb.).
- Alle Karten dürfen auf leere Kartenplätze oder auf bereits ausliegende Karten gespielt werden. Dabei gilt es jedoch folgende Rangordnung zu beachten: Alle Karten dürfen auf eine Gollum-Karte gespielt werden. Zwerge-Karten und Zwergenpaar-Karten dürfen auf Bilbo-Karten gespielt werden. Gandalf-Karten dürfen auf Bilbo-, Zwergen- und Zwergenpaar-Karten gespielt werden. Die Gollum-Karte wiederum darf aufgrund des magischen Rings auf alle Karten gespielt werden. Gleichwertige Karten dürfen nicht abgedeckt werden! Hierzu zwei Beispiele: Eine Bilbo-Karte kann nicht auf eine andere Bilbo-Karte gespielt werden und eine Zwergenpaar-Karte darf weder auf eine andere Zwergenpaar-Karte, noch auf eine Zwergen-Karte gespielt werden.



- Der Spieler darf in seinem Spielzug **entweder** eine Gollum- **oder** eine Zwergen(paar)- **oder** eine Gandalf-Karte ausspielen. Zusätzlich dürfen jedoch beliebig viele Bilbo-Karten ausgespielt werden. Eine Bilbo-Karte darf aber auch allein gespielt werden.
- Werden mehrere Karten ausgespielt, ist deren Reihenfolge beliebig.



THORIN-KARTE:

Thorin Eichenschild ist der Anführer der Zwerge und ein legendärer Krieger.

Spielt ein Spieler die Thorin-Karte aus, muss der nächste Spieler eine Runde aussetzen. Ansonsten gelten alle Eigenschaften einer Zwergen-Karte.

WERTUNG EINES ORTES:

Legt ein Spieler eine Karte auf den letzten freien Platz des aktuellen Ortes, endet der Spielzug und es kommt sofort zur Wertung. Dabei zählt jeder Spieler die Anzahl seiner Personen, die um die aktuelle Ortskarte herum liegen. Für jede Person gibt es 1 Punkt, nur Zwergenpaare zählen 2 Punkte. Abgedeckte Karten bringen keine Punkte.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme hat am meisten zur Reise an diesen Ort beigetragen und erhält zur Belohnung die Anzahl an Edelsteinen, die der große Edelstein auf der Ortskarte angibt. Der Spieler mit der zweithöchsten Gesamtsumme erhält die Anzahl an Edelsteinen, die der kleine Edelstein zeigt. Die anderen Spieler gehen in dieser Runde leer aus.

Bei einem Unentschieden erhält der Spieler den Vorrang, der eine Karte an die Ortskarten-Seite mit dem kleinen Schlüssel gelegt hat. Liegt dort die Karte eines Spielers, der vom Unentschieden nicht betroffen ist, wird von dieser Kartenposition aus im Uhrzeigersinn so lange weitergegangen, bis man auf die erste Karte trifft, die einem der betroffenen Spieler gehört.

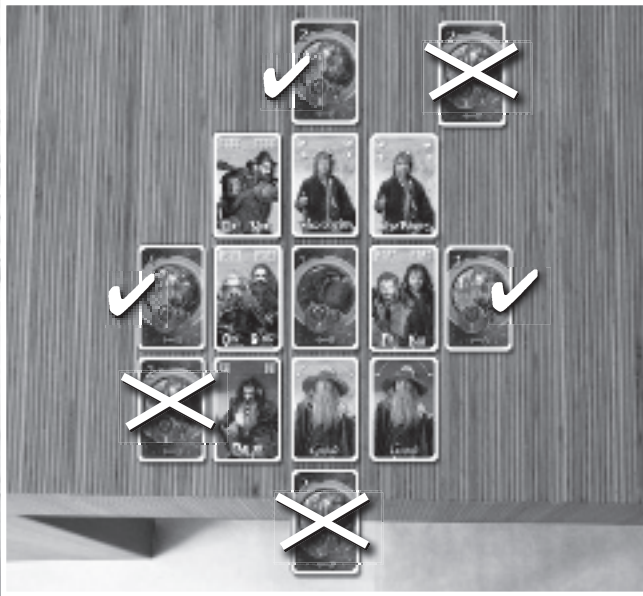
Sonderregel für 2 Spieler: Hat der Spieler mit der zweithöchsten Punktezahl nicht mindestens drei Personen um die aktuelle Ortskarte gelegt, erhält er keine Edelsteine.

ANLEGEN DES NÄCHSTEN ORTES:

Nach einer Wertung bestimmt der Spieler, der die letzte Karte an einen Ort angelegt hat, die Lage des nächsten aktuellen Ortes. Der neue aktuelle Ort muss jedoch mit mindestens einer Seite an eine bereits ausliegende Karte angelegt werden. Ein Anlegen über Eck ist nicht erlaubt! Außerdem muss der neue aktuelle Ort so angelegt werden, dass alle acht Kartenplätze um die Ortskarte auf die Spielfläche passen. Die ausliegenden Karten dürfen nicht verschoben werden, um dadurch mehr Platz zu schaffen.

Alle bereits ausliegenden Karten, die an den neuen aktuellen Ort angrenzen und im Spielverlauf nicht überdeckt werden, zählen bei der nächsten Wertung mit.

Beispiele für das richtige und falsche Anlegen des nächsten aktuellen Ortes:



SPIELENDEN:

Hat ein Spieler seinen Kartenstapel aufgebraucht, kann er keine Karten mehr nachziehen. Der Spieler spielt noch so lange weiter, bis er seine letzte Handkarte angelegt hat. Danach geht das Spiel ohne ihn weiter.

Das Spiel endet, sobald die letzte Ortskarte gewertet wurde.

Das Spiel endet ebenfalls, wenn nach der Wertung eines Ortes nur noch ein Spieler im Besitz von Karten ist. In diesem Fall wird kein neuer Ort mehr ausgelegt.

Jeder Spieler zählt seine Edelsteine. Der Spieler mit den meisten Edelsteinen hat **gewonnen!**

TIPPS ZUM SPIEL:

- Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels die gleichen 18 Personenkarten. Bedenke beim Ausspielen deiner Karten, dass die Anzahl der Edelsteine auf den Ortskarten im Verlauf des Spiels zunimmt.
- Behalte die Karten deiner Mitspieler im Auge. Welche Karten haben sie bereits ausgespielt und welche halten sie noch auf der Hand?
- Oft ist es wichtig, dass du mehrere Karten ausspielst, um einen Ort abzuschließen. Dadurch steigt zum einen deine Chance auf viele Edelsteine, zum anderen berechtigt es dich die neue Ortskarte an einen Platz deiner Wahl anzulegen.



Der Spieleautor und der Verlag danken allen Testspielern, die zur Entwicklung des Kartenspiels beigetragen haben, insbesondere Iain Adams, Ross Inglis und Kevin Jacklin.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

© Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved.

THE HOBBIT: AN UNEXPECTED JOURNEY and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to New Line Productions, Inc.

(s12)

THE HOBBIT

AN UNEXPECTED JOURNEY

F

LE JEU DE CARTES

Jeux Ravensburger® n° 27 103 0

Le jeu de cartes palpitant tiré de la fantastique épopée cinématographique. Pour 2 à 4 joueurs de 8 à 99 ans.

Auteur : Reiner Knizia

Design: vitamin-be.de

Au cœur de la Terre du Milieu, dans le paysage idyllique de la Comté vit le Hobbit, Bilbo Sacquet. Un jour, il reçoit la visite de Gandalf le magicien, accompagné de 13 nains. Ils réussissent à convaincre le petit Hobbit de se joindre à eux pour aller récupérer ensemble le trésor des nains, dérobé il y a bien longtemps par Smaug, le terrible dragon. Un voyage palpitant et dangereux commence alors...

Les joueurs suivent les compagnons durant la première partie de leur quête et essaient, grâce à leur tactique et leur chance dans le tirage des cartes, de récupérer le maximum de pierres précieuses en chemin.

CONTENU :

- 72 cartes de 4 couleurs (18 cartes par couleur : 3 cartes Bilbo, 4 cartes Gandalf, 1 carte Thorin, 6 cartes Nain, 3 cartes Couple de nains, 1 carte Gollum)
- 8 cartes Lieu
- 44 pierres précieuses



BUT DU JEU :

Les joueurs se déplacent d'un lieu à un autre. À chaque fois, ils y posent des cartes. Dès qu'un lieu est complètement entouré, ceci déclenche un décompte qui permet aux joueurs de gagner des pierres précieuses. Puis le voyage reprend vers le lieu suivant.

Le joueur qui possédera le plus de pierres précieuses à l'issue de la 8^e étape remportera la partie.

PRÉPARATION :

Classer les cartes Lieu dans l'ordre croissant selon leur valeur et les empiler face visible (le 1 au-dessus, le 8 en dessous).

À 3 joueurs, les cartes Lieu 3 et 7 ne sont pas utilisées.

À 2 joueurs, retirer également les lieux 2 et 6 du jeu.

Placer ensuite la carte Lieu n° 1 au milieu de la table, face visible.

C'est autour de ce lieu que seront posées les premières cartes.

Au cours de la partie, le dernier lieu posé sera toujours considéré comme le lieu où se déroule l'action.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les 18 cartes correspondantes ; il les mélange bien et garde son paquet, face cachée, devant lui. Les cartes des couleurs non utilisées sont remises dans la boîte. Chacun pioche 5 cartes de son paquet pour constituer sa main, sans les montrer aux autres.

Garder les pierres précieuses à portée de main.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le plus petit joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur place une ou plusieurs cartes de sa main, face visible, au contact du dernier lieu posé. Il pioche ensuite le nombre nécessaire de cartes de son paquet pour en avoir de nouveau 5 en main. Puis c'est au tour du joueur suivant de jouer.



POSE DES CARTES :

Les règles de pose des cartes sont les suivantes :

- Le joueur est obligé de placer au moins 1 carte à son tour de jeu.
- Les cartes ne peuvent être posées que sur l'un des 8 emplacements entourant le lieu de l'action (voir Illustration).
- Toutes les cartes peuvent être posées sur des emplacements libres ou recouvrir des cartes déjà jouées. Dans ce dernier cas, la hiérarchie des cartes à respecter est la suivante :

Une carte Gollum peut être recouverte par n'importe quelle carte.
Une carte Bilbo peut être recouverte par une carte Nain ou Couple de nains.

Une carte Gandalf peut recouvrir une carte Bilbo, une carte Nain ou Couple de nains.

Grâce au pouvoir de l'Anneau, la carte Gollum peut, à son tour, recouvrir n'importe quelle autre carte.

Une carte ne peut jamais recouvrir une autre carte de même valeur ! Voici deux exemples : Une carte Bilbo ne peut pas recouvrir une autre carte Bilbo et une carte Couple de nains ne peut recouvrir ni une carte Couple de nains, ni une carte Nain.



- Durant son tour de jeu, le joueur peut jouer **soit** une carte Gollum, **soit** une carte Nain ou Couple de nains, **soit** une carte Gandalf. Par contre, il peut jouer en plus autant de cartes Bilbo qu'il veut. Il est également permis de jouer une carte Bilbo seule.
- Si le joueur décide de jouer plusieurs cartes, il est libre d'en choisir l'ordre.



CARTE THORIN :

Thorin Écu-de-chêne est le chef des nains et un guerrier légendaire.

Si un joueur pose la carte Thorin, son voisin de gauche doit passer un tour. Sinon, ses caractéristiques sont les mêmes que pour n'importe quelle autre carte Nain.

DÉCOMPTE D'UN LIEU :

Si un joueur pose une carte sur le dernier emplacement libre autour d'un lieu, le jeu est interrompu et un décompte intervient. Chaque joueur compte combien il a placé de personnages autour du lieu de l'action. Chaque personnage vaut 1 point ; seuls les couples de nains valent 2 points. Les cartes recouvertes ne comptent pas.

Le joueur qui totalise le plus de points est considéré comme ayant le plus contribué à atteindre ce lieu. En récompense, il gagne autant de pierres précieuses qu'indiqué par la grande pierre précieuse sur la carte Lieu. Le joueur en deuxième position gagne autant de pierres précieuses qu'indiqué par la petite pierre précieuse. Les autres joueurs repartent bredouilles de ce lieu.

En cas d'égalité, le vainqueur de l'étape est le joueur qui a posé une carte adjacente au bord de la carte Lieu portant une petite clé. Si cette carte appartient à un joueur qui n'est pas concerné par l'égalité, on passe à la carte suivante dans le sens des aiguilles d'une montre autour du lieu, jusqu'à ce que l'on tombe sur une carte appartenant à l'un des ex æquo.

Règle particulière à 2 joueurs : Si le joueur en 2^e position n'a pas placé au minimum 3 personnages autour du lieu de l'action, il ne gagne aucune pierre précieuse.

FIN DE LA PARTIE :

Dès qu'un joueur a épuisé son paquet de cartes, il ne peut plus piocher. Il continue à jouer jusqu'à ce qu'il ait posé la dernière carte de sa main. La partie continue sans lui.

La partie s'arrête après le décompte de la dernière carte Lieu ou si, après le décompte d'un lieu, seul un joueur possède encore des cartes en main. Dans ce dernier cas, aucun nouveau lieu n'est posé.

Chaque joueur compte alors ses pierres précieuses. Celui qui en possède le plus **remporte la partie**.

ASTUCES :

- Chacun entame la partie avec les 18 mêmes cartes.
N'oubliez pas, en jouant vos cartes, que la valeur des pierres précieuses sur les cartes Lieu augmente au fur et à mesure.
- Repérez bien les cartes déjà jouées par vos adversaires et celles qu'ils ont encore en main.
- Il est souvent très important de jouer plusieurs cartes à la fois pour entourer un lieu. D'une part, c'est le moyen d'accroître vos chances de gagner davantage de pierres précieuses; d'autre part, cela vous donne le droit de choisir l'emplacement de la carte Lieu suivante.



L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs qui ont contribué au développement de ce jeu de cartes et en particulier Iain Adams, Ross Inglis et Kevin Jacklin.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

© Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved.
THE HOBBIT: AN UNEXPECTED JOURNEY and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to New Line Productions, Inc.

(s12)

THE HOBBIT

AN UNEXPECTED JOURNEY

I

IL GIOCO DI CARTE

Gioco Ravensburger® n° 27 103 0

Un avvincente gioco di carte per rivivere le emozioni del film per 2 - 4 giocatori dagli 8 anni in su.

Autore: Reiner Knizia

Design: vitamin-be.de

Nell'idilliaca Contea della Terra di Mezzo vive l'hobbit Bilbo Baggins. Un giorno, Bilbo riceve una visita dallo stregone Gandalf e da una compagnia composta da 13 nani. Essi convincono il piccolo hobbit ad unirsi a loro per riconquistare il tesoro che il temuto drago Smaug ha rubato ai nani molto tempo fa. E' l'inizio di un viaggio avvincente e pericoloso!

I giocatori accompagnano i personaggi nella loro avventura e, strada facendo, con abili tattiche e un po' di fortuna con le carte, cercano di raccogliere il maggior numero possibile di pietre preziose.

CONTENUTO:

- 72 carte da gioco in 4 colori (18 carte per ogni colore: 3 carte Bilbo, 4 carte Gandalf, 1 carta Thorin, 6 carte nani, 3 carte coppia di nani, 1 carta Gollum)
- 8 carte luogo
- 44 pietre preziose



SCOPO DEL GIOCO:

I giocatori viaggiano da un luogo all'altro posizionando carte. Non appena un luogo viene circondato da otto carte, si procede alla valutazione e all'assegnazione delle pietre preziose. Il viaggio prosegue quindi verso il luogo successivo. Una volta raggiunte le otto mete, vince chi possiede il maggior numero di pietre preziose!

PREPARAZIONE:

Preparate le carte luogo in base ai rispettivi numeri luogo, in ordine crescente (1 sopra, 8 sotto), e disponetele in un mazzo scoperto.

Se siete in **tre giocatori**, scartate le carte luogo con i numeri 3 e 7.

Se siete in **due giocatori**, scartate anche le carte luogo con i numeri 2 e 6.

Mettete la carta luogo con il numero 1 al centro del tavolo, scoperta: è questo il luogo presso il quale inizierete a giocare. Durante la partita, dovrete sempre considerare come attuale il luogo esposto per ultimo.

Ciascun giocatore deve quindi scegliere un colore, prendere le relative 18 carte da gioco, mescolarle bene e poi posizzarle davanti a sé in un mazzo coperto.

Mettete da parte i set di carte eccedenti! A questo punto, ogni partecipante prende cinque carte dal proprio mazzo e le tiene in mano, coperte.

Tenete pronte le pietre preziose.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

Inizia il giocatore più giovane, quindi si procede in senso orario.

Quando è il tuo turno, posiziona, scoprendone la figura, una o più delle carte che hai in mano presso il luogo esposto, poi ripristina tante carte quante ti servono per avere di nuovo cinque carte in mano. A questo punto tocca al giocatore successivo.



POSIZIONAMENTO DELLE CARTE DA GIOCO:

Per il posizionamento delle carte da gioco valgono le seguenti regole:

- Chi è di turno deve giocare almeno una carta a scelta.
- Le carte possono essere posizionate solo sulle otto postazioni per le carte che si trovano intorno al luogo attuale (v. fig.).
- Tutte le carte possono essere calate in postazioni vuote oppure sopra carte già posizionate; è però necessario rispettare il seguente ordine in base al rango:

Tutte le carte possono essere posizionate sopra a quella di Gollum. Le carte nani e le carte coppia di nani possono essere giocate sulle carte Bilbo.

Le carte Gandalf possono essere giocate sulle carte Bilbo, nani e coppia di nani.

Poiché Gollum possiede l'anello magico, la carta Gollum può essere giocata su tutte le carte.

Non è possibile coprire carte di valore uguale! Ecco due esempi: una carta Bilbo non può essere posizionata su un'altra carta Bilbo e una carta coppia di nani non può essere messa né su un'altra carta coppia di nani, né su una carta nani.



- Durante il suo turno, un giocatore può giocare **solo** una carta Gollum **oppure** una carta nani (o coppia) **oppure** una carta Gandalf. Può invece giocare tutte le carte Bilbo che vuole. E' anche possibile giocare la carta Bilbo da sola.
- Quando si giocano più carte, la loro successione è a piacere.



CARTA THORIN:

Thorin Scudodiquercia è il comandante dei nani e un guerriero leggendario.

Se si gioca la carta Thorin, il giocatore successivo salta un turno. Le altre caratteristiche di questa carta sono uguali a quelle della carta nani.

VALUTAZIONE DI UN LUOGO:

Quando un giocatore posiziona una carta sull'ultimo posto vuoto presso il luogo attuale, il gioco si ferma e si procede subito all'assegnazione dei punti. Ciascun partecipante conta il numero dei propri personaggi posizionati intorno all'attuale carta luogo. Ogni personaggio vale 1 punto, solamente le carte coppia di nani valgono 2 punti. Non si ottiene invece alcun punto per le carte che sono state coperte.

Il giocatore che ottiene il punteggio totale più alto è colui che si è impegnato di più nel viaggio verso questo luogo e riceve perciò, come ricompensa, il numero di pietre preziose indicato dalla grande gemma raffigurata sulla carta luogo. Chi si classifica come secondo, riceve il numero di pietre preziose indicato sulla piccola gemma. Gli altri giocatori non vincono niente.

In caso di pareggio, la priorità spetta al giocatore che ha posizionato una delle sue carte accanto al lato della carta luogo raffigurante la piccola chiave. Nel caso in cui questa postazione sia occupata da una carta posseduta da un giocatore non coinvolto nel pareggio, a partire da questa posizione, si procederà in senso orario fino ad arrivare sulla prima carta che appartiene a uno dei due interessati.

Regola speciale per 2 giocatori: se il giocatore che ha ottenuto il secondo posto con il suo punteggio non ha posizionato almeno tre personaggi sull'attuale carta luogo, non riceverà nessuna pietra preziosa.

POSIZIONAMENTO DEL LUOGO SUCCESSIVO:

Dopo una valutazione spetta al giocatore che ha messo l'ultima carta decidere la posizione del luogo successivo. Il nuovo luogo deve però essere posizionato con almeno un lato accanto a una carta già esposta. Non sono ammessi posizionamenti sugli angoli! Inoltre, il nuovo luogo attuale deve essere messo in modo che sul piano di gioco tutte le otto postazioni abbiano lo spazio adeguato. Non è ammesso spostare carte già esposte al fine di creare uno spazio maggiore. Tutte le carte già posizionate confinanti con il nuovo luogo attuale, e che non vengono coperte durante il gioco, verranno conteggiate nella prossima valutazione.

Esempi di posizionamenti corretti e sbagliati del luogo successivo:



FINE DEL GIOCO:

Se un giocatore ha utilizzato tutto il suo mazzo di carte, non può più pescarne e continuerà a giocare fintantoché posizionerà l'ultima carta che ha in mano. La partita prosegue quindi senza di lui.

Il gioco termina non appena viene effettuata la valutazione dell'ultima carta luogo.

Il gioco termina anche quando, dopo l'assegnazione dei punti relativi a un luogo, resta solo un giocatore con carte in possesso: in questo caso non si posiziona nessun ulteriore luogo e ciascun partecipante conta le proprie pietre preziose. Chi ne possiede di più è il **vincitore!**

ALCUNI SUGGERIMENTI PER IL GIOCO:

- All'inizio della partita, ogni giocatore riceve le stesse 18 carte da gioco. Quando giochi una carta, tieni sempre a mente che la quantità delle pietre preziose sulle carte luogo aumenterà durante lo svolgimento del gioco.
- Tieni d'occhio le carte dei tuoi concorrenti. Quali carte hanno già giocate e quali tengono ancora in mano?
- Tante volte è opportuno giocare più carte per chiudere un luogo. In questo modo, da una parte aumenta la probabilità di guadagnare tante pietre preziose, dall'altra hai la facoltà di piazzare una nuova carta luogo dov'è più favorevole per te.



L'autore del gioco e la casa editrice ringraziano sentitamente tutti i giocatori che, in fase di sviluppo del gioco, hanno dato il proprio contributo. Un particolare ringraziamento spetta a Iain Adams, Ross Inglis e Kevin Jacklin.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

© Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved.

THE HOBBIT: AN UNEXPECTED JOURNEY and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to New Line Productions, Inc.

(s12)

THE HOBBIT

AN UNEXPECTED JOURNEY

NL

HET KAARTSPEL

Ravensburger® spel nr. 27 103 0

Het spannende kaartspel van het fantastische bioscoopavontuur.

Voor 2 - 4 spelers van 8 - 99 jaar.

Auteur: Reiner Knizia

Design: vitamin-be.de

In het idyllische waterrijke land in Midden-Aarde leeft de Hobbit Bilbo Balings. Op een dag krijgt Bilbo bezoek van de tovenaars Gandalf en een groep van 13 dwergen. Ze halen de kleine Hobbit over om zich bij hen aan te sluiten, om gezamenlijk de dwergenschat terug te winnen, die de gevreesde draak Smaug lange tijd geleden gestolen had. Een spannende en gevaarlijke reis begint!

De spelers begeleiden de kameraden op het eerste deel van hun avontuur en proberen met tactiek en een beetje kaartengeluk onderweg de meeste edelstenen te krijgen.

INHOUD:

- 72 spelerskaarten in 4 kleuren (per kleur 18 kaarten: 3 Bilbo-kaarten, 4 Gandalf-kaarten, 1 Thorin-kaart, 6 dwergenkaarten, 3 dwergenpaar-kaarten, 1 Golleem-kaart)
- 8 plaatskaarten
- 44 edelstenen



DOEL VAN HET SPEL:

De spelers trekken van plaats naar plaats. Op iedere plaats leggen ze kaarten aan. Zodra de plaats omsloten is door acht kaarten, wordt er afgerekend en de spelers krijgen daarvoor edelstenen. Vervolgens gaat de reis verder naar de volgende plaats.

Wie na acht reisdoelen de meeste edelstenen bezit, wint het spel!

VOORBEREIDING:

De plaatskaarten worden in overeenstemming met hun getallen in oplopende volgorde (1 bovenop, 8 onderop) gesorteerd en als open stapel klaargelegd.

Bij **drie spelers** worden de plaatskaarten met de nummers 3 en 7 eruit gehaald.

Bij **twee spelers** gaan de plaatskaarten met de nummers 2 en 6 ook nog uit het spel.

Vervolgens wordt de plaatskaart met nummer 1 open in het midden op tafel gelegd. Om deze plaats wordt als eerste gespeeld. In de loop van het spel wordt altijd de laatst uitgelegde plaats de actuele plaats genoemd.

Iedere speler kiest een kleur en krijgt de daarbij horende 18 spelerskaarten, die hij goed schudt en als blinde stapel voor zich neerlegt. Overige kaartensets gaan uit het spel! Iedere speler pakt vijf kaarten van zijn stapel en houdt die zo in zijn hand dat niemand ze kan zien. De edelstenen worden klaargelegd.

SPELVERLOOP:

De kleinste speler mag beginnen. Daarna gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee.

Wie aan de beurt is, legt één of meer van zijn handkaarten open aan de plaats die op tafel ligt. Vervolgens vult hij zijn handkaarten met zijn stapel weer aan tot vijf en de volgende speler is aan de beurt.



HET AANLEGGEN VAN DE SPELERSKAARTEN:

Voor het aanleggen van de spelerskaarten gelden de volgende regels:

- De speler moet in zijn beurt minstens één willekeurige kaart uitspelen.
- Kaarten mogen alleen op één van de acht kaartenplaatsen rond de actuele plaats worden gelegd (zie afb.).
- Alle kaarten mogen op lege kaartenplaatsen of op al uitliggende kaarten worden gespeeld. Daarbij moet je echter rekening houden met de volgende rangschikking:

Alle kaarten mogen op een Gollem-kaart worden gespeeld.

Dwergen-kaarten en dwergenpaar-kaarten mogen op Bilbo-kaarten worden gespeeld.

Gandalf-kaarten mogen op Bilbo-, dwergen- en dwergenpaarkaarten worden gespeeld.

De Gollem-kaart op zijn beurt mag op grond van de magische ring op alle kaarten worden gespeeld.

Gelijkwaardige kaarten mogen niet worden afgedekt! Hiervoor twee voorbeelden: een Bilbo-kaart kan niet op een andere Bilbo-kaart worden gespeeld en een dwergenpaar-kaart mag noch op een andere dwergenpaar-kaart noch op een dwergenkaart worden gespeeld.



- De speler mag zijn beurt alleen een Gollem-kaart **of** een dwergen(paar)-kaart **of** een Gandalf-kaart uitspelen. Er mogen echter wel willekeurig veel Bilbo-kaarten worden uitgespeeld. Een Bilbo-kaart mag echter ook alleen gespeeld worden.
- Worden meerdere kaarten uitgespeeld, dan is je volgorde willekeurig.



THORIN-KAART:

Thorin Eikenschild is de aanvoerder van de dwergen en een legendarische krijger.

Speelt een speler de Thorin-kaart uit, dan moet de volgende speler een beurt overslaan. Verder gelden alle eigenschappen van een dwergenkaart.

WAARDERING VAN EEN PLAATS:

Legt een speler een kaart op de laatste vrije plaats van de actuele plaats, dan eindigt de beurt en volgt direct de waardering. Daarbij telt iedere speler het aantal van zijn personen dat rondom de actuele plaatskaart ligt. Voor iedere persoon krijgt hij 1 punt, alleen dwergenpaar-kaarten tellen voor 2 punten. Bedekte kaarten leveren geen punten op.

De speler met het hoogste totale aantal punten heeft het meeste aan de reis naar deze plaats bijgedragen en krijgt als beloning het aantal edelstenen dat de grote edelsteen op de plaatskaart aangeeft. De speler met het op één na hoogste puntenaantal krijgt het aantal edelstenen dat de kleine edelsteen aangeeft. De andere spelers krijgen deze ronde niets.

Bij een gelijke stand krijgt de speler voorrang die een kaart heeft gelegd aan de kant van de plaatskaart met de kleine sleutel. Liggt daar de kaart van een speler die niets met de gelijke stand te maken heeft, dan wordt vanaf deze positie net zo lang met de wijzers van de klok mee verder gegaan, tot er een kaart komt die van één van beide spelers is.

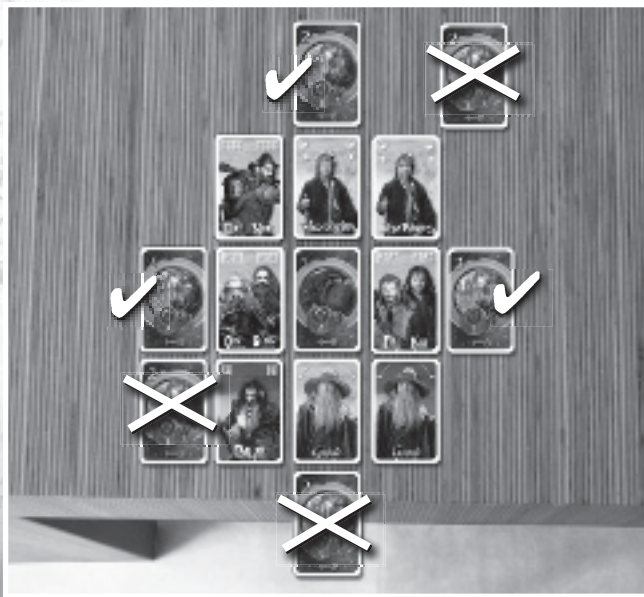
Uitzondering voor 2 spelers: heeft de speler met het op één na hoogste puntenaantal niet minstens 3 personen rond de actuele plaatskaart gelegd, dan krijgt hij geen edelstenen.

AANLEGGEN VAN DE VOLGENDE PLAATS:

Na een waardering bepaalt de speler die de laatste kaart aan een plaats heeft gelegd, de positie van de volgende actuele plaats. De nieuwe actuele plaats moet echter met minstens één kant aan een al liggende kaart worden aangelegd. Diagonaal aanleggen mag niet! Bovendien moet de nieuwe actuele plaats zo worden aangelegd, dat alle acht kaartenplaatsen rond de plaatskaart op het speloppervlak passen. De uitliggende kaarten mogen niet worden verschoven om daardoor meer plaats te maken.

Alle al uitliggende kaarten die aan de nieuwe actuele plaats grenzen en in de loop van het spel niet worden afgedekt, tellen bij de volgende waardering mee.

Voorbeelden voor juist en verkeerd aanleggen van de volgende actuele plaats:



EINDE VAN HET SPEL:

Heeft een speler zijn stapel kaarten opgemaakt, dan kan hij geen kaarten meer pakken. De speler speelt nog zo lang door, tot hij zijn laatste handkaart heeft aangelegd. Daarna gaat het spel zonder hem verder.

Het spel eindigt zodra de laatste plaatskaart is gewaardeerd.

Het spel eindigt ook, als na de waardering van een plaats nog maar één speler in het bezit is van kaarten. In dit geval wordt geen nieuwe plaats meer uitgelegd.

Iedere speler telt zijn edelstenen. De speler met de meeste edelstenen heeft **gewonnen!**

TIPS VOOR HET SPEL:

- Iedere speler krijgt bij aanvang van het spel dezelfde 18 spelerskaarten. Houd er rekening mee dat bij het uitspelen van je kaarten het aantal edelstenen op de plaatskaarten in de loop van het spel toeneemt.
- Houd de kaarten van de andere spelers in de gaten. Welke kaarten hebben ze al uitgespeeld en welke hebben ze nog in hun hand?
- Vaak is het belangrijk dat je meerdere kaarten uitspeelt om een plaats af te sluiten. Daardoor vergroot het je kans op veel edelstenen en geeft het je het recht de nieuwe plaatskaart op een plaats van je keuze te leggen.



De auteur en de uitgeverij bedanken alle testspelers die hebben bijgedragen aan de ontwikkeling van het kaartspel, in het bijzonder Iain Adams, Ross Inglis en Kevin Jacklin.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

© Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved.
THE HOBBIT: AN UNEXPECTED JOURNEY and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to New Line Productions, Inc.
(s12)

THE HOBBIT

AN UNEXPECTED JOURNEY

GB

USA

THE CARD GAME

Ravensburger® game no. 27 103 0

The thrilling card game from the fantastic motion picture adventure.

For 2 - 4 players. Ages 8 - 99.

Author: Reiner Knizia

Design: vitamin-be.de

In the idyllic Shire of Middle-earth there lived a hobbit named Bilbo Baggins. One day, Bilbo is paid a visit by the wizard Gandalf and a company of 13 dwarves. Together, they convince the little hobbit to join them to recover the lost dwarf treasure stolen from them long ago by the feared dragon Smaug. A thrilling and dangerous journey begins.

Players accompany the fellowship along their initial adventure and try to recover the most gems along the way using skilled tactics and a little luck from the cards.

CONTENTS:

- 72 Character cards in 4 colours (18 cards for each colour: 3 Bilbo cards, 4 Gandalf cards, 1 Thorin card, 6 dwarf cards, 3 dwarf pair cards, 1 Gollum card)
- 8 Location cards
- 44 Gems



AIM OF THE GAME:

Players move from location to location. At the beginning of the game a location card is laid. As soon as a location card is surrounded by eight character cards, the character cards are counted and the players receive gems. The journey then continues when another location card is laid.

Whoever has the most gems after visiting eight locations along the way wins the game.

BEFORE YOU BEGIN:

The location cards are sorted according to their location numbers in ascending order (1 at the top, 8 at the bottom) and put into a stack, face up.

The location cards with the numbers 3 and 7 are discarded for **three players**.

In addition, the location cards with the numbers 2 and 6 are removed from the game for **two players**.

The location card with the number 1 is then laid face up in the middle of the table. The journey begins at this location. During the course of the game, the most recent location card to be laid in the middle of the table is called the current location.

Each player selects a colour and receives the 18 character cards of their own colour. Each player then shuffles these and lays them down in front of them, face down.

If there are less than four players, left over card sets are removed from the game. Each player picks up five cards from their stack of character cards and holds them in their hand so that the other players cannot see them. Have the gems ready.

HOW TO PLAY:

The smallest player begins. Each player then take turns in a clockwise direction.

On your turn, you may lay one or more character cards from your hand face up next to the location card in the middle of the table. Then, pick up new cards from your stack of character cards so that you have five cards in your hand again. Now it's the next player's turn.



PLAYING THE CHARACTER CARDS:

The following rules apply for playing the character cards:

- On your turn, you must play at least one character card.
- Character cards may only be laid at one of the eight card spaces next to the current location card (see illustration).
- All character cards may be laid on empty card spaces or on card spaces where a character card has already been laid. However, the following order must be adhered to:
All character cards can be laid on a Gollum card.
Dwarf cards and dwarf pair cards may be laid on Bilbo cards.
Gandalf cards may be laid on Bilbo cards, dwarf cards and dwarf pair cards.

Due to the magic ring, the Gollum card may be laid on all character cards.

Character cards of the same value may not be covered!
For example: A Bilbo card may not be laid on another Bilbo card and a dwarf pair card may not be laid on either another dwarf pair card or a dwarf card.



- On their turn, the player may only play **either** one Gollum, **or** one dwarf or dwarf pair, **or** one Gandalf card. However, multiple Bilbo cards may be played in addition. Of course, a Bilbo card may also be played by itself.
- If multiple character cards are played, the order in which they are played is not important.



THORIN CARD:

Thorin Oakenshield is the leader of the dwarves and a legendary warrior.

If someone plays the Thorin card, the next player misses a turn. Apart from that all other characteristics of a dwarf card also apply to the Thorin card.

SCORING A LOCATION:

If a player lays a character card in the last free space next to the current location card, their turn is over and points are immediately counted. Each player counts the number of their characters lying next to the current location card. Each character counts for 1 point, with the exception of the dwarf pair cards, which count for 2 points each. Covered cards are worth 0 points.

The player with the highest points total has contributed the most to the journey at this location and is rewarded the number of gems as indicated on the large gem depicted on the location card. The player with the second highest points total receives the number of gems as indicated on the small gem. The other players finish the round empty handed.

In the case of a tie, the player who laid a character card on the side of the location card with a small key takes precedence in winning gems. If the character card laid next to the small key does not belong to one of the players tied for the highest points total, the player whose character card is closest to the small key, moving in a clockwise direction, takes precedence in winning gems.

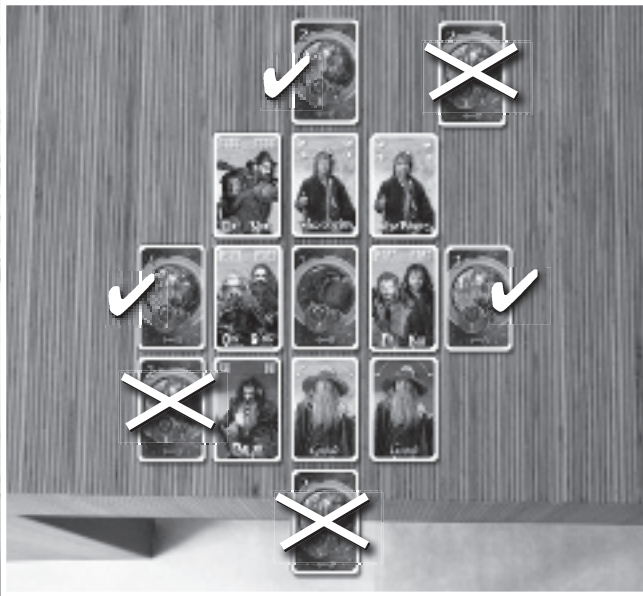
Special rule for 2-player game: If the player with the second highest points total does not have at least three characters at the current location, he doesn't receive any gems.

LAYING THE NEXT LOCATION CARD:

After scoring, the last player to lay down a card at the current location gets to decide where to lay the next location card. However, the new location card must be laid adjacent to at least one character card that has already been laid. Laying a card merely at the corner of another card is not allowed. Also, the new location card must be laid in such a way that all eight card spaces around the location card have room on the table. The cards that have already been played may not be moved to make room for the new location card and its surrounding card spaces.

All character cards that have already been played that border the current location card, and which are not covered in the course of the game, count as points for the next scoring.

Examples of correctly and incorrectly laid new location cards:



END OF GAME:

Once a player has drawn their last card from their stack of character cards, they have no more cards to draw. Players continue to play until they have played their last character card from their hand. Then the game continues without this player.

The game is over as soon as the last location card has been scored.

The game is also over if only one player still has character cards after scoring the current location. In this case, there will be no more location cards laid.

Each player counts his gems. The player with the most gems **wins**.

GAME TIPS:

- Each player has an identical set of character cards. Use your cards wisely and remember that the later locations offer higher numbers of gems.
- Keep an eye on the cards your opponents have already played and which cards they still have available.
- If you can play more than one card to complete a location you may be able to score many gems. In addition, you will have the advantage of deciding where to lay the new location card, hopefully next to some of your own cards already on the table.



The game creator and editors thank all the test players who helped in the development of the card game. Special thanks go to Iain Adams, Ross Inglis and Kevin Jacklin.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

© Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved.
THE HOBBIT: AN UNEXPECTED JOURNEY and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to New Line Productions, Inc.
(s12)



© Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved.
THE HOBBIT: AN UNEXPECTED JOURNEY and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to New Line Productions, Inc. (s12)

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Jeux Ravensburger S.A.S. · 21 rue de Dornach · F-68120 Pfaffstätt
Service consommateurs Tél. : 0821 022 023 (0,119€/min)

Ravensburger S.p.A. · Via E. Fermi, 20 · I-20090 Assago (MI)

Ravensburger B.V. · Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort

Ravensburger Ltd. · Unit 1, Avonbury Business Park
Howes Lane · Bicester, OX26 2UB, GB

www.ravensburger.com

Ravensburger

220878