

EL HOBBIT

J.R.R. Tolkien

EL JUEGO DE CARTAS

Un juego de Martin Wallace - para 2 a 5 jugadores - a partir de 10 años

COMPONENTES

5 cartas de personaje, 60 cartas de juego en cinco colores.

¿DE QUÉ SE TRATA?

En este juego de bazas, dos bandos compiten entre sí: el hobbit Bilbo, el enano Thorin y el mago Gandalf (el Bien) contra el dragón Smaug y el orco Bolgo (el Mal). Cuando un jugador gana una baza, puede distribuir las cartas entre los jugadores. Con las cartas adecuadas, puedes causar daño al bando contrario y fortalecer el tuyo. ¿Qué bando se alzará con la victoria? ¿El Bien o el Mal?!

PREPARATIVOS

Nota: Las reglas para las partidas de 2 jugadores se encuentran al final de este reglamento.

Distribución de las cartas de personaje

Bando	3 jugadores	4 jugadores	5 jugadores
El Bien	Bilbo, Thorin	Bilbo, Thorin, Gandalf	Bilbo, Thorin, Gandalf
El Mal	Smaug	Smaug	Smaug, Bolgo

Si hay menos de cinco jugadores, las cartas de personaje que no se necesitan se dejan aparte. Las cartas de personaje se mezclan boca abajo y se reparten a los jugadores. Los jugadores revelan sus cartas de personaje y las colocan boca arriba delante de ellos sobre la mesa para que todos las puedan ver.

Reparto de las cartas de juego

Bando	3 jugadores	4 jugadores	5 jugadores
El Bien	9 cartas cada uno	8 cartas cada uno	7 cartas cada uno
El Mal	12 cartas, debe descartar 3 cartas	13 cartas, debe descartar 5 cartas	9 cartas, debe descartar 2 cartas

Todas las 60 cartas de juego se mezclan y se reparten a los jugadores según se indica en la tabla superior. A los jugadores del Mal se les reparten más cartas, pero deben descartar algunas cartas a la vista al principio. Para aprovechar mejor esta ventaja, los jugadores del Mal deberían descartar cartas que tengan estrellas o que sean de numeración baja. **Al principio de una ronda todos los jugadores deberían tener la misma cantidad de cartas en la mano.**

EL JUEGO

Al ganar bazas y repartir a continuación las cartas ganadas, los jugadores intentan dañar al bando contrario y fortalecer a su propio bando. La partida se juega a un máximo de dos rondas. Un ronda se termina cuando todas las cartas de la mano se han jugado y se ha distribuido la última baza.

Significado de los símbolos



Las estrellas blancas añaden daño al Mal (es decir, perjudican al Mal). Los jugadores del Bien también las pueden usar para curar daño producido por yelmos negros de orco.



Los yelmos negros de orco añaden daño al Bien. Los jugadores del Mal los pueden usar para curar daño producido por las estrellas blancas.



El símbolo de pipa marrón permite al jugador que posea una de estas cartas recibir una carta adicional al final de la primera ronda, antes de la segunda ronda (si esta ronda es necesaria para completar la partida).

Por claridad, los números y los símbolos están impresos dos veces en las cartas (esquinas superiores izquierda y derecha), pero sólo cuentan una vez.

GANAR BAZAS

Empieza el jugador que tenga la carta de personaje de Thorin y abre la primera baza de la primera ronda. Coloca una carta de su mano boca arriba en el centro de la mesa y, con ello, marca el color de la baza. En el sentido de las agujas del reloj, los demás jugadores juegan cada uno una carta del mismo color de su mano, si tienen alguna. Si un jugador no tiene en su mano una carta de este color, entonces debe jugar cualquier otro color. El color violeta es el «triunfo», es decir, gana a todos los demás colores.

Cuando los jugadores hayan jugado cada uno una carta, se comprueba quién ha ganado la baza. Si no se ha jugado ningún triunfo, el jugador que haya jugado la carta de valor más alto en el color marcado gana la baza. Si se han jugado una o más cartas violetas de triunfo, el jugador que haya jugado el triunfo más alto gana la baza.

Ejemplo 1

Bilbo empieza con el 6 amarillo y marca el amarillo como el color de la baza.

Smaug tiene una carta amarilla en su mano. Debe jugarla porque el amarillo es el color de la baza. Juega el 7 amarillo.

Thorin no tiene ninguna carta amarilla en su mano y juega el 11 azul.

Gandalf tampoco tiene cartas amarillas en su mano y juega el 3 violeta.

Gandalf gana la baza (por haber jugado el triunfo más alto de la baza).



DISTRIBUIR LAS CARTAS GANADAS

El ganador de la baza ahora distribuye las cartas que ha ganado entre los jugadores. Cada personaje tiene sus propias características, véase el recuadro inferior («Cómo distribuyen sus cartas los personajes después de ganar»). Atención: Las cartas sin símbolos también se pueden distribuir. Las cartas distribuidas se colocan boca arriba debajo de las correspondientes cartas de personaje, de forma que todos puedan ver claramente los símbolos de las cartas.

Ejemplo 2

Gandalf distribuye las cartas que acaba de ganar en el ejemplo 1 anterior:

El 7 amarillo con una estrella se lo da a sí mismo y con ello se cura el daño que había recibido anteriormente de un yelmo orco. Ambas cartas se retiran y se colocan en la pila de descartes. Da el 3 violeta con una estrella a Smaug lo que le provoca un daño adicional. Da el 11 azul con una pipa a Bilbo. Bilbo recibirá una carta adicional al principio de la segunda ronda. Descarta el 6 amarillo con un yelmo orco y lo coloca en la pila de descartes.



Los jugadores no pueden acumular símbolos que sean positivos para ellos y guardarlos como reserva. Es decir, los jugadores del Bien sólo pueden usar las cartas con estrellas blancas para contrarrestar los yelmos orcos y los jugadores del Mal sólo pueden usar las cartas con yelmos orcos para contrarrestar las cartas con estrellas. Las cartas con estrellas blancas y yelmos orcos se cancelan mutuamente y se colocan inmediatamente en la pila de descartes. Cualesquiera cartas distribuidas que no tengan símbolos también se colocan en la pila de descartes.

Cómo distribuyen sus cartas los personajes después de ganar

- **Bilbo** debe guardarse una carta y distribuir otra a cualquier jugador. El resto de cartas se colocan en la pila de descartes.
- **Thorin** mezcla todas las cartas, boca abajo, y distribuye al azar una carta boca abajo a cada jugador.
- **Gandalf** y **Smaug** pueden dar una carta a cada jugador, incluyendo a sí mismos. Las cartas que no se distribuyen se colocan en la pila de descartes (esto pueden ser todas las cartas).
- **Bolgo** debe dar una carta a otro jugador. El resto de cartas se descartan.

El jugador que haya ganado la baza anterior empieza la siguiente baza. Se sigue jugando hasta que los jugadores hayan jugado todas las cartas de su mano y se haya distribuido la última baza.

FIN DE LA PRIMERA RONDA

Cuando se hayan jugado todas las cartas de la mano y se haya distribuido la última baza, la primera ronda termina y se comprueba si algún jugador es eliminado.

- Si al final de la ronda un jugador del Bien tiene dos o más yelmos de Orco Negro debajo de su carta de personaje, se retira de la partida.
- Si al final de la ronda un jugador del Mal tiene dos o más estrellas blancas debajo de su carta de personaje, se retira de la partida.
- La carta de personaje del jugador que se retira se coloca a un lado y las cartas debajo de la carta de personaje del jugador retirado se colocan en la pila de descartes.



Ejemplo 3

Al final de la ronda, Smaug tiene dos estrellas blancas debajo de su carta de personaje y, por tanto, es eliminado de la partida.

FIN DE JUEGO DESPUÉS DE LA PRIMERA RONDA

Si ahora ya queda claro que los personajes del Bien no pueden ganar, la partida termina con el triunfo del Mal. Este caso se da cuando en una partida de 3 ó 5 jugadores todos los personajes del Bien han sido eliminados, o en una partida de 4 jugadores cuando sólo quede un personaje del Bien. Si al final de la primera ronda todos los personajes del Bien y del Mal hubieran sido eliminados, entonces gana el Mal. Por supuesto, los personajes del Bien habrán ganado si al final de la primera ronda han eliminado a todos los personajes del Mal.

LA SEGUNDA RONDA

Si en la primera ronda no se ha llegado a ningún resultado, entonces se juega una segunda ronda. Para la segunda ronda los jugadores mantienen las cartas que se les distribuyeron en la primera ronda. Se mezcla la pila de descartes junto con cualesquiera cartas de juego que hayan quedado sin usar y se reparten de la misma forma que antes de la primera ronda (véase «Reparto de las cartas de juego»), excepto que por cada carta con un símbolo de pipa que un jugador tenga debajo de su carta de personaje, el jugador en concreto recibe una carta de juego adicional. Pero entonces este jugador debe descartar la misma cantidad de cartas que haya ganado de esta forma. Si **Thorin** aún está en juego, abre la primera baza de la segunda ronda. En caso contrario, empieza **Bilbo**. Si **Gandalf** es el único superviviente de la primera ronda, entonces él empieza. La segunda ronda se juega igual que la primera. Como sólo se juega un máximo de dos rondas, las cartas con pipas no tienen ninguna importancia especial en la segunda ronda.

FIN DE JUEGO

El bando de los personajes del Bien gana la partida si:

Partida de 3 jug.	Partida de 4 jug.	Partida de 5 jugadores
Sobrevive al menos un personaje del Bien.	Sobreviven al menos dos personajes del Bien.	Sobreviven al menos la misma cantidad de personajes del Bien que del Mal, es decir, no hay más personajes supervivientes del Mal que del Bien.

En cualquier otro caso, ¡el Mal triunfa!

PARTIDA DE DOS JUGADORES

Una partida de dos jugadores se juega con los siguientes cambios: Un jugador coloca a **Smaug** delante de él y el otro jugador hace lo mismo con **Bilbo** y **Thorin**. Cada jugador (¡no cada personaje!) recibe una mano de 9 cartas de juego. El Bien empieza.

Cuando el jugador de **Bilbo/Thorin** gana una baza, tiene dos opciones: puede distribuir una carta a **Bilbo** y otra a **Thorin**, o bien distribuir una carta **Bilbo** o **Thorin** y la otra carta a **Smaug**. ¡El jugador del Bien no puede descartar las cartas que ha ganado! Si se retirase a **Bilbo** antes que a **Thorin**, debe entonces, si gana una baza, distribuir las cartas al azar entre **Smaug** y él mismo.

Cuando **Smaug** gana una baza, puede distribuirla entre cualquiera de los personajes, pero no más de una carta por personaje. La primera carta con un yelmo de orco la debe distribuir siempre a **Thorin**. (Si tiene dos cartas con yelmos de orco, también puede distribuir una a **Thorin** y una a **Bilbo**.)

Bilbo y **Thorin** abandonan después de una ronda en la partida de 2 jugadores si tienen tres o más yelmos de orco debajo de las cartas de personaje. **Smaug** se retira al final de la ronda si tiene dos o más estrellas. Si al menos un personaje del Bien está vivo al final de la segunda ronda, gana el Bien. Si **Smaug** consigue eliminar a los dos personajes del Bien, gana la partida.



Editado por:
Devir Iberia, S.L.
C/Rosselló, 184 6º 1ª
08008 Barcelona
www.devir.es

Autor: **Martin Wallace**
Ilustraciones: **Ted Nasmith**
Diseño gráfico: **Francesco Nepitello** y **Fine Tuning**
Producción editorial: **Arne Bratenstein, Kosmos**

Créditos de la edición en español
Producción editorial: **Xavi Garriga**
Traducción: **Francisco Franco Gareá**
Adaptación gráfica: **Antonio Catalán**