

O HOBBIT™

Um Jogo para 2 a 5 participantes com 10 anos ou mais criado por Martin Wallace

CONTEÚDO

Cinco cartas de personagem e 60 cartas de jogo divididas em cinco cores

DE QUE SE TRATA O JOGO?

Neste jogo, duas equipes competem uma contra a outra – Bilbo, o Hobbit, o anão Thorin e o mago Gandalf (do lado do Bem) contra o dragão Smaug e o orc Bolg (do lado do mal). Se um jogador ganhar uma mão, ele poderá distribuir as cartas desta mão entre os jogadores. Se tiver as cartas certas, você pode causar dano à outra equipe e fortalecer a sua. Quem vencerá, o Bem ou o Mal?

PREPARAÇÃO DO JOGO

Nota: as regras para dois participantes encontram-se no fim deste manual.

Distribuição das cartas de personagem

Lado	3 Jogadores	4 Jogadores	5 Jogadores
Bem	Bilbo, Thorin	Bilbo, Thorin, Gandalf	Bilbo, Thorin, Gandalf
Mal	Smaug	Smaug	Smaug, Bolg

Se houver menos do que cinco jogadores, as cartas de personagem não utilizadas são deixadas de lado. As cartas de personagem são embaralhadas e distribuídas para os jogadores. Os jogadores viram suas cartas de personagem e colocam-nas em frente de si de modo que todos na mesa possam vê-las.

Distribuição das cartas de jogo

Lado	3 Jogadores	4 Jogadores	5 Jogadores
Bem	9 cartas para cada	8 cartas para cada	7 cartas para cada
Mal	12 cartas, deve descartar 3 cartas	13 cartas, deve descartar 5 cartas	9 cartas, deve descartar 2 cartas

Todas as 60 cartas de jogo são embaralhadas e distribuídas para os jogadores como descrito a seguir: Os jogadores da equipe do Mal recebem mais cartas, mas têm de descartar algumas delas no início do jogo. Para melhor aproveitar esta vantagem, os jogadores da equipe do mal deveriam descartar cartas que têm estrelas ou cartas com números baixos. **No início de cada rodada, todos os jogadores têm de ter o mesmo número de cartas nas mãos.**

O JOGO

Vencendo as mãos e distribuindo as cartas ganhas, os jogadores tentam causar dano à equipe adversária e fortalecer sua própria equipe. O jogo termina em no máximo duas rodadas. Uma rodada termina quando todas as cartas que os jogadores tinham foram jogadas e as cartas ganhas na última mão foram distribuídas.

O Significado dos Símbolos



Estrelas brancas somam dano ao Mal (i.e. diminuem o mal). Também podem ser usadas pela equipe do Bem para curar dano já causado pelo Elmo Negro dos Orcs.



Elmos Negros dos Orcs causam dano ao Bem. Podem ser usados pela equipe do Mal para curar dano sofrido por seus membros (causado pela Estrela Branca).



O símbolo do Cachimbo Marrom dá ao jogador que possui uma destas cartas no fim da primeira rodada o direito de dar uma carta extra antes da segunda Rodada (se esta rodada se fizer necessária para completar o jogo).

Por questões de clareza, os números e símbolos são impressos duas vezes em cada carta (no canto superior esquerdo e direito), mas só contam uma vez.

COMO VENCER AS MÃOS

O jogador que tem a carta de personagem Thorin começa o jogo e abre a primeira mão da primeira rodada. Ele coloca uma carta de sua mão virada para cima no centro da mesa e, ao fazer isso, define a cor daquela mão. No sentido horário, cada um dos outros jogadores joga uma carta da mesma cor de sua mão (se ele tiver uma). Se um jogador não tiver uma carta daquela cor em sua mão, ele terá de jogar uma carta de outra cor qualquer. A cor púrpura é um trunfo, i.e. ela vence todas as outras cores.

Depois que cada um tiver jogado sua carta, os participantes verificam quem venceu aquela mão. Se nenhum trunfo tiver sido jogado, o participante que tiver jogado a carta da cor especificada com o maior valor será o vencedor da mão. Se um ou mais trunfos tiver sido jogado, o participante que tiver jogado o maior trunfo será o vencedor.



Exemplo 1

Bilbo começa com a carta amarela de número 6 e define o amarelo como a cor daquela mão

Smaug tem uma carta amarela em sua mão. Ele tem de jogá-la, pois o amarelo é a cor daquela mão. Ele joga o amarelo 7.

Thorin não tem nenhuma carta amarela em sua mão, por isso ele joga o azul 11.

Gandalf também não tem nenhuma carta amarela, por isso ele joga o púrpura 3.

DISTRIBUIÇÃO DAS CARTAS QUE FORAM GANHAS

O vencedor da mão, então, distribui as cartas que ele ganhou entre os jogadores. Cada personagem tem suas próprias características – v. o quadro abaixo (“Como os Personagens Distribuem Suas Cartas Depois de Vencerem”). Cartas sem símbolos também podem ser distribuídas. **As cartas distribuídas são colocadas sob as cartas do personagem correspondente viradas para cima, de modo que todos possam ver os símbolos que elas contêm.**

Exemplo 2

Gandalf distribui as cartas que ele acabou de ganhar no exemplo 1.

Ele dá a carta amarelo 7, com uma estrela, para si mesmo e cura um dano que havia sido causado nele anteriormente por um Elmo Negro dos Orcs. As duas cartas são removidas e colocadas na pilha de descarte.

Ele dá a púrpura 3 com uma estrela para o *Smaug*, causando nele um dano adicional. Ele dá o azul 11 com um cachimbo para o *Bilbo*. *Bilbo* receberá uma carta adicional no início da segunda rodada. Ele pega o amarelo 6 com um Elmo Negro dos Orcs e o coloca na pilha de descarte.



Os jogadores não podem pegar símbolos positivos para eles mesmos e mantê-los em estoque, i.e. os jogadores da equipe do Bem só podem usar cartas com a estrela branca para balancear Elmos Negros dos Orcs e os do Mal só podem usar cartas com Elmos Negros dos Orcs para compensar as cartas com Estrelas Brancas. As cartas com Estrelas Brancas e Elmos Negros dos Orcs cancelam umas às outras e são imediatamente colocadas na pilha de descarte. Todas as cartas sem símbolo distribuídas também são colocadas na pilha de descarte.

Como os Jogadores Distribuem Suas Cartas Depois de Vencerem.

- *Bilbo* tem de manter uma carta e distribuir outra para qualquer jogador. As cartas restantes são colocadas na pilha de descarte.
- *Thorin* embaralha todas as cartas, viradas para baixo, e distribui aleatoriamente uma carta para cada jogador, todas fechadas.
- *Gandalf* e *Smaug* podem dar uma carta para cada jogador, incluindo eles mesmos. Todas as cartas não distribuídas são colocadas na pilha de descarte (isto pode ser feito com todas as cartas).
- *Bolg* tem de dar uma carta a algum outro jogador. As outras são descartadas.

O jogador que venceu uma determinada mão sempre dá início à mão seguinte. O jogo continua até os jogadores terem jogado todas suas cartas e as cartas da última mão terem sido distribuídas.

FIM DA PRIMEIRA RODADA

Quando todas as cartas tiverem sido jogadas e a última mão tiver sido distribuída, a primeira rodada terá terminado e haverá uma checagem para ver se algum jogador foi eliminado.

- Se, no fim de uma rodada, algum jogador do Bem tiver dois ou mais Elmos Negros dos Orcs debaixo de sua carta de personagem, ele sai do jogo.
- Se, no fim de uma rodada, algum jogador da equipe do Mal tiver duas ou mais Estrelas Brancas sob sua carta de personagem, ele sai do jogo.
- A carta de personagem do jogador que saiu do jogo será colocada de lado e as cartas que se encontravam sob sua carta de personagem são colocadas na pilha de descarte.



Exemplo 3

No fim da rodada, *Smaug* tem duas estrelas brancas sob sua carta de personagem, portanto, está eliminado do jogo.

FIM DE JOGO DEPOIS DA PRIMEIRA RODADA

Se já estiver aparente que os jogadores do Bem não conseguirão vencer, o jogo termina com o triunfo do Mal. Isto acontece quando todos os personagens do Bem tiverem sido eliminados num jogo com 3 ou 5 participantes, ou quando tiver sobrado só um personagem do Bem num jogo com 4 participantes. Se, no fim da primeira rodada todos os personagens do Bem e do Mal forem eliminados, a equipe do Mal vence. A equipe do Bem vence, se no fim da primeira rodada todo o mal tiver sido eliminado.

A SEGUNDA RODADA

Se a primeira rodada não fornecer um resultado, a segunda rodada é jogada. Para a segunda rodada, os jogadores mantêm as cartas que foram dadas a eles durante a primeira rodada. Embaralhe a pilha de descarte junto com as cartas de jogo não usadas e dê as cartas do modo que foi feito na primeira rodada. (v. o parágrafo “*Distribuição das cartas de jogo*”) com a diferença que para cada carta com o símbolo do cachimbo que houver sob sua carta de personagem, o jogador recebe uma carta a mais. Mas, em seguida, ele tem de descartar um número de cartas extras igual ao que ele recebeu a mais. Se Thorin ainda estiver no jogo, ele começa a primeira mão da segunda rodada. Se ele não estiver, Bilbo começa. Se Gandalf for o único sobrevivente da equipe do Bem, ele começa. A segunda rodada corresponde à primeira. Como são jogadas no máximo duas rodadas, as cartas de cachimbo não desempenham nenhum papel especial na segunda rodada.

FIM DO JOGO

Os personagens do Bem vencem se:

Jogo com 3 jogadores	Jogo com 4 jogadores	Jogo com 5 jogadores
Pelo menos um personagem do Bem sobreviver.	Pelo menos dois personagens do Bem sobreviverem.	O número de personagens do Bem que sobrevivem é maior ou igual ao número de personagens do Mal.

Caso contrário o Mal triunfa.

JOGOS COM DOIS PARTICIPANTES

Uma partida com dois participantes é jogada da seguinte maneira: Um dos jogadores coloca o Smaug diante de si, o outro coloca Bilbo e Thorin. Cada jogador, não personagem, recebe 9 cartas. A equipe do Bem começa o jogo.

Quando vence uma determinada mão, o jogador que controla Bilbo e Thorin tem duas opções: ou ele distribui uma carta para Bilbo e Thorin, ou ele distribui uma carta para Bilbo ou Thorin e outra para Smaug. O jogador do Bem, não pode descartar nenhuma das cartas que ele ganhou. Se Bilbo for eliminado antes de Thorin, quando vencer uma mão, Thorin deverá distribuir as cartas aleatoriamente entre ele e Smaug.

Quando Smaug vencer a mão, ele poderá distribuir as cartas para qualquer personagem, mas nunca mais de uma carta por personagem. A primeira carta com um Elmo Negro dos Orcs terá sempre de ser distribuída para Thorin (Se ele tiver duas cartas com Elmo Negro dos Orcs, ele pode distribuir uma para Thorin e outra para Bilbo.)

Bilbo e Thorin saem depois de uma rodada no jogo com dois participantes se tiverem três ou mais elmos negros dos Orcs sob suas cartas de personagem. Smaug sai depois de uma rodada se tiver duas ou mais estrelas. Se houver pelo menos um personagem do Bem vivo depois da segunda rodada, o Bem vence. Se o Smaug conseguir eliminar os dois personagens do Bem, ele vence o jogo.

Middle-earth, o Hobbit e os personagens, objetos, eventos e lugares citados neste jogo são marcas registradas de The Saul Zaentz Company, que opera sob o nome de Middle-earth Enterprises e são usados sob licença pela Sophisticated Games Ltd e seus respectivos licenciados.


DEVIR LIVRARIA


SOPHISTICATED
GAMES


MIDDLE-EARTH

Autor: Martin Wallace
Ilustrações: Ted Nasmith
Design Gráfico: Francesco Nepitello & Fine Tuning
Editorial: Arne Bratenstein, Kosmos
Tradução: Douglas Quinta Reis
Diagramação Vitor Yamana

© Sophisticated Games Ltd
www.devir.com.br
Rua Teodoro Souto, 624,
São Paulo – SP
Brasil

Martin Wallace deseja agradecer aos play testers Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Hannah Bryan e Dave Beale Stamford