

BILBO LE HOBBIT.

LA DÉFAITE de SMAUG, le DRAGON MALÉFIQUE

RÈGLE du JEU

Vous et votre groupe devez voyager jusqu'à la Montagne Solitaire, traversant les 6 sections du plateau de jeu : l'Orée des Terres Sauvages, les Monts Brumeux, l'aire de Carrock, La forêt de Mirkwood, le Long Lac et la Désolation de Smaug. Chaque section vous apportera son lot de rencontres qui mettront votre perspicacité, votre chance et vos compétences à l'épreuve. Échangerez-vous vos gemmes dans l'espoir de gagner plus de points de victoires ? Aurez-vous suffisamment de chance pour répondre aux énigmes ou pour réciter les chansons correctement ? Serez-vous assez adroits pour voler une gemme juste sous le nez de Smaug ? Ajoutez à tout cela quelques cadeaux offerts par Gandalf le magicien et vous obtenez tous les ingrédients d'une bonne aventure, qui ne se finira qu'après avoir récupéré tous les trésors de Smaug. Êtes-vous prêts à être couronnés Roi Sous la Montagne ?

BUT DU JEU :

Pour devenir Roi sous la Montagne vous devez accumuler le plus de points en combinant points d'aventure et gemmes. Ce décompte se fait au moment de la défaite de Smaug, quand tout son trésor a été récupéré par les joueurs.

PLACEMENT :

- Posez le plateau de jeu au centre de la table avec la Montagne Solitaire en son centre, la caverne tournée vers la Désolation. Placez Smaug au-dessus de la montagne. Placez une gemme dans chacun des 6 emplacements prévus à cet effet sur la montagne. Placez également 4 gemmes dans la caverne de la Montagne Solitaire. Toutes ces gemmes composent le trésor de Smaug. Les autres gemmes doivent être conservées dans la boîte, prêtes à l'usage.
- Mélangez les cartes aventures et les cartes "Dons de Gandalf" séparément et placez les deux piles aux endroits prévus sur le plateau de jeu.
- Chaque joueur choisit une figurine de hobbit de couleur différente et la place sur la case Bag End, Sous La Colline. Chacun récupère une fiche de suivi qu'il place devant soi. Sur chaque fiche, placez une seule gemme sur les sacs aux trésors, cela correspond à votre fortune au début de la partie. Prenez un marqueur de points d'aventure et placez-le sur la case "0" de votre fiche de suivi.
- Le dé à 20 faces sert à attaquer Smaug ou à lui

voler ses gemmes. Placez-le dans l'emplacement prévu à cet effet aux pieds de Smaug.

DÉROULEMENT DU JEU :

- Le joueur le plus jeune commence la partie. On joue ensuite dans l'ordre des aiguilles d'une montre.
- À votre tour de jeu, commencez par lancer les deux dés à 6 faces. Vous pouvez alors déplacer votre personnage d'un nombre de cases égales au résultat d'un des dés ou de leur somme. Par exemple, si vous obtenez un 2 et un 5, vous pouvez vous déplacer de 2, 5 ou 7 cases.
- Vous appliquez alors l'action indiquée par la case atteinte.
- Une fois l'action accomplie, c'est au joueur situé à votre gauche de jouer.

NOTES:

- Plusieurs joueurs peuvent occuper la même case.
- Si une action force un joueur à reculer ou à passer sur une autre case, il n'applique pas l'action liée à cette case.
- Chaque joueur suit cette procédure jusqu'à son arrivée à la Montagne Solitaire (voir règles sur la défaite de Smaug).

EAU/ BOIS/ ÉPÉE :

La roulette est utilisée pour déterminer le résultat des aventures sur les cartes Aventures. Quand vous utilisez la roulette, vous devez annoncer à haute voix quel élément vous

choisissez, eau, bois ou épée avant de lancer la roulette.

Vous réussissez si :

Vous avez annoncé Eau et obtenez l'Épée

Vous avez annoncé Épée et obtenez le Bois

Vous avez annoncé le Bois et obtenez l'Eau

Toutes les autres combinaisons sont des échecs.

Pour vous aider à vous souvenir de cet ordre, **l'eau rouille l'épée, l'épée coupe le bois, le bois flotte sur l'eau.**

COMMENT VAINCRE SMAUG ?

Préalable

Afin d'attaquer Smaug pour lui voler ses gemmes, vous devez avoir en votre possession au moins une carte "Dons de Gandalf" avec le symbole  de Smaug, ainsi qu'une valeur de 8 points en combinant points d'aventure et gemmes. Plus vous en avez et plus il vous sera facile de vaincre Smaug. Si vous réussissez à en rassembler 20 ou plus, vous gagnez automatiquement.

L'attaque

- Pour lancer votre attaque, vous devez tomber sur la case "Seuil" qui donne accès à la Montagne Solitaire. Vous n'avez pas besoin de tomber exactement dessus.

- Si vous avez au moins une carte "Dons de Gandalf" avec le symbole de Smaug, vous pouvez attaquer Smaug avec le dé à 20 faces.

- Faites le total de vos gemmes et de vos points d'aventure. Quand vous lancez le dé à 20 faces, vous devez obtenir une valeur inférieure ou égale à ce total de points.

EXEMPLE : Si vous avez 4 points d'aventure et 6 gemmes, vous avez un total de 10 points. Donc si vous obtenez un 10 ou moins sur le dé à 20 faces, c'est un succès.

UN SUCCÈS signifie que vous pouvez prendre une gemme dans le trésor de Smaug (y compris parmi celles qui peuvent être volées) et la rajouter à votre trésor. Vous restez sur le seuil et pourrez à nouveau lancer le dé à votre prochain tour de jeu. N'oubliez pas à ce moment de recalculer votre total en fonction des gemmes que vous gagnez.

UN ÉCHEC arrive si le résultat de votre lancer est supérieur à votre total. Le dragon est alors plus fort et vous devez reculer jusqu'à votre dernier refuge.

NOTES :

- Si vous tombez sur le "Seuil" et ne possédez pas de cartes "Dons de Gandalf" avec le symbole de Smaug, au lieu d'attaquer vous reculez immédiatement jusqu'à votre dernier refuge et devrez recommencer votre approche.

- Smaug est vaincu quand la totalité de son trésor est récupérée par les joueurs. Cela inclut toutes les gemmes se trouvant sous lui, celles qui sont sur les corniches et celles que les joueurs ont perdues à son profit.

CALCUL DES POINTS :

- À la fin de la partie, chaque joueur ayant réussi à dérober une gemme à Smaug depuis le "Seuil" gagne 5 points d'aventure supplémentaires. Ce bonus n'est valable qu'une fois, donc si vous avez dérobé plusieurs gemmes, vous n'obtenez que 5 points.

- Chaque joueur additionne alors son total de points d'aventure et de gemmes. Le gagnant est celui qui en obtient le plus.

- Les cartes "Dons de Gandalf" restantes sont défaussées, elles ne comptent pas dans le décompte final des points.



AVENTURE :

Quand vous tombez sur cette case, le joueur sur votre gauche tire la première carte de la pile Aventure et vous la lit. Vous devrez vous sortir de la situation exposée sur la carte. Les conséquences de votre succès ou de votre échec sont aussi indiquées sur la carte.

On peut se sortir de ces situations de deux façons différentes :

1) Succès immédiat

Les cartes énumèrent quelques cas de succès immédiat. Cela inclut les "Dons de Gandalf" que vous pouvez avoir récupéré au long de votre périple. Si vous avez un des "Dons" indiqués, défaussez la carte sous la pioche des "Dons de Gandalf" et marquez le nombre de points d'aventure associés à un succès. Si vous possédez plusieurs cartes de succès immédiat, vous pouvez choisir celle que vous voulez utiliser. Si un espace reste blanc sur la carte, aucun "Don" de ce type ne peut vous aider.

2) La roulette

Si vous ne possédez aucun des "Dons" inscrits sur la carte Aventure, ou ne voulez pas vous en séparer, vous devez alors utiliser la roulette avec le système Eau/Bois/Épée précédemment expliqué.

Sur chaque carte, le succès ou l'échec sont différents, et précisent ce que vous gagnez ou perdez. En cas d'échec, si on vous demande de perdre un élément que vous n'avez pas, (une gemme ou un "Don" précis) vous ne perdez rien.

NOTE : Certaines cartes ne fonctionnent pas de cette façon et n'utilisent pas les cartes "Don" ou la roulette. Pour les résoudre appliquez simplement ce qui est noté dessus.



DONS DE GANDALF :

Si vous tombez sur une de ces cases, vous piochez la première carte de la pioche "Dons de Gandalf". Cette carte peut être de 4 catégories différentes : Sorts de Gandalf, Objets, Armes ou Alliés. Pour récupérer un Don, vous devez redonner une gemme à la banque, placez alors la carte "Don" devant vous. Conservez cette carte jusqu'au moment où elle pourra vous servir à sortir d'une des situations citées dans les cartes Aventure.

NOTES :

- Si vous n'avez pas de gemmes, vous ne pouvez pas prendre la carte
- Vous pouvez refuser de donner une gemme et donc ne pas prendre la carte "Don".
- Certaines cartes apparaissent en plusieurs exemplaires. Il est possible que plusieurs joueurs aient la même carte ou qu'un même joueur en ait 2 identiques.
- Vous ne pouvez avoir plus de 4 "Dons de Gandalf" en même temps.

EXPLICATION des CASES



REFUGE :

C'est la dernière case de chaque région. Vous êtes obligés de vous y arrêter même si vous obtenez un résultat supérieur avec vos dés. Ajoutez une gemme à votre trésor, et vous pouvez choisir de tirer une carte "Dons de Gandalf" et de l'échanger contre une de celles que vous possédez. Vous pouvez décider de ne pas faire d'échange, mais vous devez le faire avant de tirer la carte. Si vous faites un échange, prenez la nouvelle carte et posez l'ancienne sous la pioche.



VOL :

Si vous tombez sur cette case et s'il y a encore une gemme sur la corniche avoisinante, vous pouvez essayer de voler cette gemme. Ajoutez votre nombre de points d'aventure à vos gemmes, pour connaître votre valeur, lancez le dé à 20 faces. Vous devez obtenir un nombre inférieur ou égal à votre valeur pour l'emporter.

SUCCÈS : Vous n'avez pas alerté Smaug. Prenez la gemme et ajoutez-la à votre trésor. Ajoutez aussi un point d'aventure.

ÉCHEC : Si vous obtenez un résultat supérieur à votre valeur, Smaug vous attrape ! Prenez une gemme de votre trésor et ajoutez-la au trésor du dragon. Reculez jusqu'à votre dernier refuge.

NOTES :

Les gemmes volées sur les corniches ne sont jamais remplacées. Si vous arrivez sur une case où une gemme a été volée, vous ne pouvez plus tenter de vol.

Si vous échouez et n'avez pas de gemmes dans votre trésor, reculez simplement jusqu'à votre dernier refuge.

Si vous tentez de voler une gemme dans la région de l'Orée des Terres Sauvages et échouez, vous retournez à Bag End, Sous la Colline.



GEMME :

Si vous tombez sur cette case, ajoutez une gemme à votre trésor.



PASSAGES SECRETS :

(lignes pointillées connectant 2 cases plus petites) :


Si vous avez l'Objet correspondant au symbole entre les 2 cases, (clef ou carte), vous pouvez emprunter le raccourci comme si c'était un chemin normal. Défaussez-vous de la carte objet utilisée pour la traversée et gagnez une gemme et un point d'aventure.



NOTE : Vous pouvez utiliser les passages secrets pour avancer vers une nouvelle région ou retourner dans une région déjà explorée.



ÉCHANGE DE DONNS :

Cette case vous permet d'échanger un "Dons de Gandalf" contre une gemme. Ces cases n'apparaissent que dans la dernière région, la Désolation de Smaug. Rappelez-vous que vous devez garder au moins une carte avec le symbole  de Smaug pour accéder au "Seuil" et attaquer le dragon.



LE SYMBOLE DE SMAUG :

Si ce symbole apparaît dans l'un des coins supérieurs d'un "Dons de Gandalf", alors vous pourrez utiliser cette carte pour attaquer Smaug à partir du "Seuil".

BILBO le Hobbit est un jeu distribué par TILSIT Éditions sous licence Sophisticated Games.



11, place Marcel Rebuffat
Z.A. Courtaboeuf 7
91971 Villejust Cedex
France

Maquette de la version française : Severine BESNARD

Traduction : Georges GEL

©TILSIT Éditions 2001

©2001 Sophisticated Games Ltd.

Bilbo le hobbit, les autres personnages et les lieux sont des marques déposées par Tolkien Enterprises, Berkeley CA et sont utilisés sous licence par Sophisticated Games Ltd. et ses propres licenciés.

TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu.

N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.

Pour prendre connaissance des informations récentes sur l'actualité des jeux TILSIT, connectez-vous sur notre site web : www.tilait.fr

Auteurs : Michael Stern et Keith Myers.
Illustrations : Ted Nasmith
Maquette : Redback design Ltd, Cambridge, UK