

GRA PLANSZOWA
NA PODSTAWIE FILMU

HOBBIT™

PUSTKOWIE SMAUGA

Dla 2-4 graczy
od 10 lat

INSTRUKCJA

OPIS I CEL GRY

W Mrocznej Puszczy Bilbo i Krasnoludy natrafiają na podstępne pająki i uciekają przed wrogimi leśnymi Elfami. Jednak największe zagrożenie stanowi smok Smaug, strzegący pod Erebor („Samotną Górą” w języku elfów) skarbów, które niegdyś zrabował Krasnoludom. Jednak ci nie pozostają bezsilni. Wciąż atakują smoka, by go przepędzić.

Wszyscy gracze wygrywają wspólnie, gdy Bilbo i jeden krasnolud każdego gracza dotrą na pole końcowe, przed tym jak Smaug dotrze na smocze pole przed Esgaroth.

Wskazówka: Jako że gra oparta jest na współpracy między graczami, mogą oni naradzać się i komunikować o swoich planowanych ruchach.

ELEMENTY GRY

1 plansza

8 pionków krasnoludów (po 2 w każdym z 4 kolorów)

1 pionek Gandalfa

1 żeton Smauga

1 kostka

1 pionek Bilba z Pierścieniem

Karty „Dom Beorna”

Pole startowe dla Gandalfa

Pole startowe dla krasnoludów i Bilba

Smocze pole

Karty „Esgaroth”

120 kart:

16 kart Ruchu (po 4 w każdym z 4 kolorów)

16 kart Przygody „Mroczna Puszcza”

16 kart Przygody „Erebor”

47 kart „Dom Beorna”

16 kart „Esgaroth”

8 kart „Komnata Skarbów”

1 karta „Klucz Thorina”

Runy Krasnoludów

Pola Przygody „Erebor”

Karty Przygody „Erebor”

Pole klucza

Miejsce na kartę „Klucz Thorina”

Pola „Esgaroth”

Karty Przygody „Mroczna Puszcza”

Pola Przygody „Mroczna Puszcza”

Jaskinia Smauga: Pole początkowe dla żetonu Smauga

Miejsce na stos kart odrzuconych

Ścieżka Gandalfa

Pola „Komnaty Skarbów”

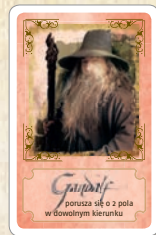
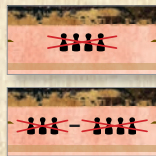
Karty „Komnaty Skarbów”

Gandalf przy stosach kart Przygód

Pole końcowe dla krasnoludów i Bilba

PRZYGOTOWANIE GRY

- ◆ Planszę należy rozłożyć na środku stołu.
- ◆ Każdy gracz otrzymuje 2 krasnoludów jednego koloru, których ustawia na polu startowym.
- ◆ Na polu startowym należy umieścić także Bilba z nałożonym Pierścieniem.
- ◆ Gandalfa należy ustawić na polu startowym na ścieżce Gandalfa.
- ◆ Kostkę należy położyć obok planszy.
- ◆ Żeton Smauga należy położyć na polu Jaskini Smauga.
- ◆ Każdy gracz otrzymuje także 4 karty Ruchu w swoim kolorze, które kładzie odkryte przed sobą w rzędzie.
- ◆ Grę rozpoczyna najstarszy gracz. Otrzymuje on kartę „Klucz Thorina”, którą kładzie obok swoich kart Ruchu.
- ◆ Pozostałe karty sortuje się według symboli na rewersie, po czym każdy z pięciu stosów tasuje się oddzielnie. **Ważne:** W rozgrywce na trzech lub czterech graczy nie biorą udziału wszystkie karty Smauga. W przypadku gry w cztery osoby przed rozpoczęciem należy odłożyć do pudełka 3 odpowiednio oznaczone karty, a w przypadku gry w trzy osoby – 2 karty (patrz symbole na kartach).
- ◆ Następnie stopy kart „Dom Beorna”, „Esgaroth” i „Komnata Skarbów” zostają umieszczone grzbietami do góry na odpowiednich polach kart z tym samym symbolem.
- ◆ Na polu kart z symbolem klucza podczas rozgrywki umieszcza się kartę „Klucz Thorina”.
- ◆ Na polu kart bez symbolu odkłada się odkryte wszystkie karty zagrane podczas gry.
- ◆ Stopy kart Przygody „Mroczna Puszcza” i „Erebor” umieszcza się na dwóch odpowiadających okrągłych polach kart Przygody.
- ◆ Każdy gracz otrzymuje 3 karty z symbolem Domu Beorna na rękę. Karty natychmiastowego działania (o czerwonym tle) należy od razu odkryć i rozpatrzyć. Gracze nie dobierają w ich miejsce nowych kart.
- ◆ Rysunek przygotowanej planszy znajduje się na pierwszej stronie instrukcji.



Wskazówka: Bilbo już od początku gry niesie Pierścień, który czyni go niewidzialnym. Na polach Przygody nie odkrywa on żadnych kart Przygody. Pierścień może stracić jedynie, gdy natrafi na dwie karty „Dezorientacja”, znajdujące się w stosie kart „Erebor”. Wtedy staje się bezbronny i gracze muszą pomóc mu wyjść zwycięsko ze wszystkich przygód.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracze przesuwać swoich krasnoludów wzdłuż drogi za pomocą kart Ruchu. Wszyscy gracze przemieszczają Bilba za pomocą kart z ręki. Na polach Przygody gracze zazwyczaj muszą stoczyć walkę. Do walki potrzebne są karty Krasnoludów lub karty Sprzymierzeńców. Także Gandalf może pomóc w walce, gdy akurat znajduje się przy odpowiadającym okrągłym polu kart Przygody.

Klucz Thorina: Gracze potrzebują Klucza Thorina, aby móc otworzyć tajemne wejście do góry Erebor. Ścieżka za polem klucza początkowo jest zablokowana dla wszystkich pionków, mogą one dotrzeć jedynie do tego pola (także Bilbo z Pierścieniem). Tylko gracz, który posiada kartę Klucza Thorina, może, stojąc na polu klucza, odłożyć ją na przygotowane do tego celu pole. Tym samym droga zostaje otwarta dla wszystkich krasnoludów oraz Bilba i mogą oni wejść do wnętrza góry.



SZCZEGÓŁOWY PRZEBIEG GRY

Gracz, którego tura aktualnie trwa, realizuje następujące etapy w podanej kolejności:

1. Zagranie karty Ruchu
 2. Zagranie dowolnej liczby kart z ręki i ewentualna wymiana kart
 3. Dobranie dwóch kart
- Następnie rozpoczyna się tura następnego gracza.

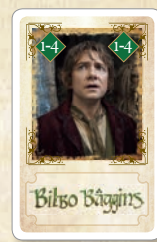
1. Zagranie karty Ruchu

- ◆ Gracz musi wybrać jedną ze swoich wyłożonych odkrytych kart Ruchu i przesunąć jednego z dwóch swoich krasnoludów o tyle pól, ile wskazuje dana karta. Następnie zakrywa ją. Dopiero gdy gracz zużyje wszystkie pięć kart Ruchu, odkrywa je i może użyć ich ponownie. Jeśli karta wskazuje liczbę np. 3, 4 lub 5, gracz przesuwa krasnoluda dokładnie o 3, 4 lub 5 pól. Karta z liczbą 3 jest specjalną kartą Ruchu, dzięki której gracz oprócz swojego krasnoluda może przemieścić dodatkowo jeszcze jeden pionek (Bilba lub dowolnego krasnoluda), stojący z nim na tym samym polu, o dokładnie 3 pola. Jeśli karta wskazuje liczby 1,2,3 gracz sam może wybrać jedną z podanych liczb, o jaką chce przesunąć swojego krasnoluda.
- ◆ Gdy gracz trafi na pole Przygody, musi natychmiast odkryć pierwszą z wierzchu kartę Przygody i ją rozpatrzyć (patrz: „Pola Przygody”).
- ◆ W większości przypadków gracz przesuwa pionek naprzód. Może też jednak – nieraz jest to w pełni uzasadnione – cofnąć swojego krasnoluda o liczbę pól określonych na karcie Ruchu.
- ◆ Gracz nie może pominąć żadnego z pól, a także nie może rozdzielić ruchu na dwóch swoich krasnoludów. **Wskazówka:** Krasnoludy nie mogą wyprzedzać Smauga.
- ◆ Na jednym polu mogą znajdować się maksymalnie dwa pionki. Mogą to być dwa dowolne krasnoludy, lub krasnolud i Bilbo. Bilbo z Pierścieniem liczy się jako jeden pionek. Smaug także liczy się jako pionek, więc na polu wraz z nim może znajdować się tylko jeszcze jeden pionek (krasnolud lub Bilbo).
- ◆ Gdy pionek zatrzyma się na polu zajęty już przez dwa pionki, przesuwa się na następne pole z przynajmniej jednym wolnym miejscem. Jeśli dwa pionki trafią razem na zajęte pole, należy przesunąć je oba na następne pole, na którym nie znajduje się żaden pionek. Ta sama zasada obowiązuje, gdy dwa pionki trafią na pole zajęte już przez jeden pionek.
- ◆ Zajęte pola normalnie są liczone w trakcie ruchu.



2. Zagranie dowolnej liczby kart z ręki i ewentualna wymiana kart

Gracz może zagrać dowolną liczbę kart z ręki, po czym kładzie je odkryte na polu kart odrzuconych bez symbolu. W grze dostępne są następujące rodzaje kart:



Bilbo Baggins: Za pomocą tych kart gracze mogą przemieszczać Bilba. W zależności od karty gracze mogą przemieścić go o dokładnie 5 pól, od 1 do x pól lub o taką liczbę oczek, jaką wskaże rzut kostką. Obowiązują te same zasady, co w przypadku ruchu krasnoludów.

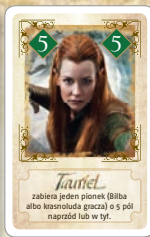
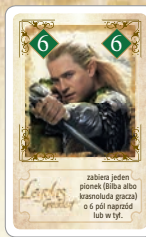


Rozpoznanie: Dzięki tym kartom krasnolud gracza może wykonać dodatkowy ruch. Gracz wybiera, czy chce przemieścić pionek naprzód o podaną liczbę pól czy wyrzucić liczbę oczek. Nie może przy tym pominąć żadnego pola.

Wskazówka: Krasnoluda nie wolno przemieścić na pole za Smaugiem lub za polem klucza. W takim przypadku gracz może albo przemieścić swojego drugiego krasnoluda, albo kartę Rozpoznanie należy odłożyć nieużyty na stos kart odrzuconych.

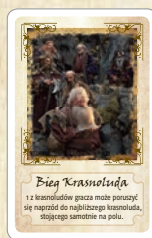


Orzeł: Dzięki tym kartom krasnolud gracza może wykonać dodatkowy ruch: w zależności od karty o 1-2 lub 1-3 pola.

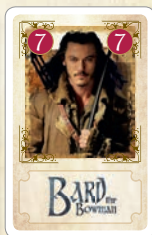
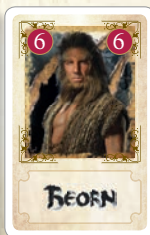
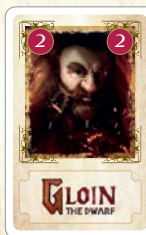


Legolas i Tauriel: Dzięki tym kartom gracz może przemieścić swojego krasnoluda albo Bilba.

Bieg Krasnoluda: Dzięki tym kartom krasnolud gracza może poruszyć się naprzód do najbliższego krasnoluda, stojącego samotnie na polu. Jeśli na danym polu znajdują się dwa pionki, nie można zagrać tej karty.



Gandalf: Za pomocą tych kart gracz przemieszcza Gandalfa wzdłuż jego ścieżki. Gracz decyduje, w którym kierunku porusza Gandalfa. Nie może przy tym pominąć żadnego z pól. **Ważne:** Gdy Gandalf znajduje się przy okrągłym polu kart Przygody, może pomagać w walce pionkom stojącym na odpowiadających polach Przygody. Jeśli stoi przy Jaskini Smauga, uniemożliwia smokowi dodatkowy ruch.



Krasnoludy i Sprzymierzeńcy: Gracz może zagrać te karty na polu Przygody w czasie walki lub podczas ataku na Smauga. Do Sprzymierzeńców należą Beorn o sile bojowej 6 i Bard o sile bojowej 7.

Wskazówka: Jeśli na karcie podane są dwie wartości siły bojowej, gracz może wybrać jedną z nich.

Komnata Skarbów: Karty „Skarb Krasnoludów” można zagrać w każdej chwili (nawet poza swoją turą). Większość tych kart pozwala na zmniejszenie liczby pól, o jakie porusza się Smaug. Na raz można zagrać dowolną liczbę kart „Komnaty Skarbów”. Karta „Strzała Barda” umożliwia nawet pokonanie Smauga i wcześniejszą wygraną.

Wymiana kart

Podczas tej fazy gracz może wymienić się kartą z dowolnym innym graczem. Kosztuje go to jednak utratę dwóch dowolnych kart z ręki, które musi odłożyć na stos kart odrzuconych. Następnie może wymienić dowolną kartę z ręki na kartę z ręki innego gracza. W ten sposób można także wymienić między sobą kartę „Klucz Thorina”. **Wskazówka:** Wymiany kart nie można przeprowadzić w trakcie walki.

3. Dobranie dwóch kart

- Pod koniec swojej tury, gracz musi zawsze dobrać dokładnie 2 karty – niezależnie od liczby zagranych kart z ręki.
- Obie karty dobiera ze stosu kart „Dom Beorna”. Jeśli jednak krasnolud stanie na jednym z trzech pól „Esgaroth”, gracz w zamian ciągnie dla tego pionka jedną kartę ze stosu kart „Esgaroth”. Jeśli dwa krasnoludy jednego gracza znajdują się na polu „Esgaroth”, gracz ciągnie obie karty ze stosu kart „Esgaroth”. Ta sama zasada obowiązuje, jeśli później krasnolud stanie na jednym z dwóch pól „Komnaty Skarbów”. Zamiast ze stosu kart „Dom Beorna”, gracz ciągnie wtedy kartę ze stosu kart „Komnaty Skarbów”.

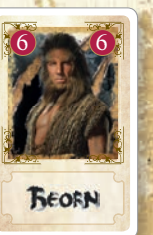
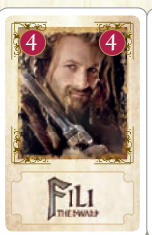
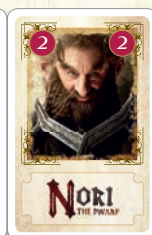
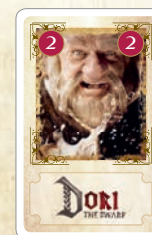
Uwaga: Karty ze stosu „Esgaroth” i „Komnaty Skarbów” są zazwyczaj mocniejsze niż karty ze stosu „Dom Beorna”.

- Ważne:** Na koniec swojej tury gracz może mieć maksymalnie 6 kart na ręce. Jeśli posiada więcej kart, musi odłożyć dowolne wybrane przez siebie karty na stos kart odrzuconych.

- W przypadku wyczerpania wszystkich kart ze stosu kart „Dom Beorna”, należy przetasować wszystkie karty ze stosu kart odrzuconych tworząc nowy stos kart „Domu Beorna”. W ten sposób, w stosie tym znajdą się później także rozegrane karty „Esgaroth” i „Komnata Skarbów”.
- Ważne:** Jeśli podczas dobierania kart gracz wyciągnie karty natychmiastowego działania, musi je od razu odkryć i rozpatrzyć. W ich miejsce nie dobiera żadnych nowych kart.

Pola Przygody

- Jeśli gracz zakończy ruch naprzód swoim krasnoludem lub Bilbem na polu Przygody, musi natychmiast odkryć pierwszą z wierzchu kartę ze stosu kart Przygody („Mroczna Puszcza” lub „Erebor”) i ją rozpatrzyć. **Ważne:** Podczas cofania się, nie rozpatruje się pól Przygody.
- W większości przypadków na karcie znajduje się przeciwnik, którego gracz musi pokonać. Można trafić jednak na karty Przygody z innymi instrukcjami. Jeśli na karcie znajduje się rysunek kostki, gracz musi rzucić kostką i rozpatrzyć uzyskany wynik.
- Aby pokonać przeciwnika, gracz musi zagrać jedną lub więcej kart Krasnoludów lub Sprzymierzeńców, których suma będzie wynosić dokładnie tyle samo co siła bojowa przeciwnika. **Przykład:** Gracz odkrywa kartę olbrzymiego pająka o sile bojowej równej 14. Może go pokonać za pomocą dwóch Krasnoludów (Dori i Nori każda o sile 2), jednego Krasnoluda (Fili o sile 4) i jednego Sprzymierzeńca (Beorn o sile 6), odkładając je na stos kart odrzuconych.



- Gandalf przy polu kart Przygody:** Jeśli przy odpowiadającym polu kart Przygody znajduje się Gandalf, gracz może podwoić wartość jednej z zagranych kart. **Przykład:** W rozpatrywanym przypadku, aby pokonać przeciwnika, wystarczyłyby karta Beorn (o sile 6 x 2) i jeden Krasnolud (Dori o sile 2).
- Wygrana walka:** Gdy gracz pokona przeciwnika, jego karta odpada z gry (odkłada się ją z powrotem do pudełka).
- Przeigrana walka:** Jeśli gracz nie może osiągnąć sumy odpowiadającej sile bojowej przeciwnika, musi cofnąć swój pionek o 10 pól minus liczba wyrzuconych oczek. **Przykład:** Gracz wyrzucił na kostce 3-kę i musi cofnąć się o 7 pól (10-3). Jeśli trafi przy tym na pole zajęte przez dwa pionki, musi przesunąć się dalej na najbliższe pole z przynajmniej jednym wolnym miejscem. Kartę niepokonanego przeciwnika umieszcza się odkrytą na stosie kart Przygody. Gdy dowolny pionek znowu stanie na odpowiadającym polu Przygody, musi walczyć z odkrytym wcześniej niepokonanym przeciwnikiem. Dzięki temu, że przeciwnik pozostaje odkryty, wszyscy gracze znają jego siłę.
- Wspólna walka:** Jeśli gracz zakończy ruch na polu Przygody, na którym znajduje się już inny pionek, oba pionki muszą wspólnie walczyć z odkrytym przeciwnikiem. Podczas wspólnej walki, jeśli Gandalf znajduje się przy odpowiadającym polu kart Przygody, gracz wciąż może podwoić wartość tylko jednej karty. Jeśli gracz nie może osiągnąć sumy odpowiadającej sile bojowej przeciwnika, muszą cofnąć oba swoje pionki (o 10 pól minus liczba wyrzuconych oczek). Także w przypadku, gdy oba pionki razem trafiły na pole Przygody, muszą odkryć kartę Przygody, wspólnie stoczyć walkę i w przypadku klęski razem cofnąć się o taką samą liczbę pól.
- Po udanym rozpatrzeniu przygody, karta opuszcza grę.



- ◆ **Dodatkowe przygody:** Jeśli na karcie Przygody znajduje się symbol karty, zaraz po udanym rozpatrzeniu przygody, gracz musi odkryć i rozpatrzyć następną kartę Przygody z tego samego stosu.
- ◆ **Wyczerpanie przygód:** W przypadku wyczerpania wszystkich kart ze stosów kart Przygody, na polach Przygody nie czeka już graczy żadne niebezpieczeństwo.

Złapano w sieć (Przygoda w Mrocznej Puszczy)

- ◆ Jeśli kolor krasnoluda, który odkrył tę kartę Przygody, zgadza się z treścią karty, zostaje on natychmiast złapano w sieć (na polu Przygody, na którym właśnie się znajduje). Należy postawić go do góry nogami. Jeśli na polu Przygody stoi dwóch krasnoludów różnych graczy, których kolory zgadzają się z treścią karty, tylko jeden z nich zostaje złapano w sieć. Wyboru dokonują gracze. Także w przypadku, gdy na polu Przygody stoi dwóch krasnoludów w tym samym kolorze, tylko jeden z nich zostaje złapano w sieć.
- ◆ **Uwolnienie:** Złapanego w sieć krasnoluda może uwolnić Bilbo niosący Pierścień, kończąc swój ruch na tym samym polu. Pionek krasnoluda należy wtedy odwrócić z powrotem. Jeśli Bilbo znajduje się na tym samym polu z krasnoludem, który właśnie został złapano w sieć, krasnolud zostaje natychmiast uwolniony.
Ważne: Gdy Bilbo straci Pierścień, nie może uwalniać złapanych krasnoludów.
- ◆ W swojej turze gracz może uwolnić swojego złapanego krasnoluda bez pomocy Bilba, odrzucając z ręki karty o sile bojowej 20 lub więcej. **Wskazówka:** Jeśli Gandalf znajduje się przy polu kart Przygody „Mroczna Puszcza” może podwoić wartość jednej odrzuconej karty.




Podróż w becze (Przygoda w Mrocznej Puszczy)

- ◆ Kartę „Podróż w becze” należy rozpatrzyć od razu. Pionek lub pionki, które stoją razem na polu Przygody, muszą natychmiast przemieścić się o 2 lub 3 pola, w zależności od treści karty.
- ◆ Jeśli pionek lub pionki trafią przy tym na kolejne pole Przygody, należy natychmiast odkryć następną kartę Przygody i ją rozpatrzyć.



Ważne: Jeśli treść karty odnosi się do „gracza”, a na polu stoją 2 pionki, to polecenie z karty dotyczy tylko jednego z nich. Gracz sam dokonuje wyboru. Ta zasada obowiązuje np. dla karty ze stosu Erebor „Zmartwienie”.

Smok Smaug

- ◆ Każdorazowo, gdy zostanie odkryta karta Smauga, smok porusza się naprzód o odpowiednią liczbę pól w kierunku Esgaroth.
- ◆ Oprócz zwykłego ruchu Smauga, większość kart określa jego **dodatkowy ruch**.
 Smaug wykonuje dwa ruchy kolejno po sobie, w tym przypadku poruszając się dwukrotnie o 2 pola.
Ważne: Gdy Gandalf stoi przy Jaskini Smauga, Smaug nie może wykonać dodatkowego ruchu.
- ◆ Krasnoludy nie mogą wyprzedzać Smauga. Dlatego gracze muszą wciąż przepędzać go w kierunku Jaskini.
- ◆ Bilbo niosący Pierścień może bezpiecznie wchodzić na pole, na którym stoi Smaug, a także go wyprzedzać. Jednak niosąc Pierścień Bilbo nie może atakować smoka.
- ◆ **Przepędzanie Smauga:** Smaug posiada **pancerz ochronny**, przez który trzeba się przebić podczas każdego ataku. Gdy krasnolud lub Bilbo bez Pierścienia wejdzie na pole, na którym stoi Smaug, gracz musi najpierw odrzucić kartę o najwyższej sile bojowej. Dopiero wtedy może przepędzać smoka za pomocą innej karty z siłą bojową. Smaug cofa się o tyle pól, ile wynosi wartość siły bojowej na drugiej kar-



cie (najdalej do swojej Jaskini). **Wskazówka:** Gdy Smaug stoi na polu Przygody Erebor i Gandalf znajduje się przy okrągłym polu kart Przygody Erebor, czarodziej może wtedy podwoić wartość karty służącej do przepędzenia smoka.

- ◆ Gdy Smaug stoi na polu Przygody nie należy ciągnąć żadnych kart Przygody.
- ◆ Gdy Smaug zakończy ruch naprzód **dokładnie** na polu, na którym znajduje się jeden lub dwa pionki, zostają one **natychmiast pokonane** (opuszczają grę). Gdy Smaug podczas ruchu naprzód minie jeden lub więcej pionków, muszą one cofnąć się o dokładnie 10 pól w kierunku Domu Beorna. Obie te zasady nie dotyczą Bilba niosącego Pierścień.
- ◆ Gdy Bilbo straci Pierścień i Smaug podczas ruchu naprzód trafi na pole z Pierścieniem lub przejdzie obok niego, Pierścień należy położyć obok pól Komnaty Skarbów. Bilbo może odzyskać Pierścień dopiero, gdy znajdzie się na jednym z tych pól.

Pole końcowe

- ◆ Aby dotrzeć do pola końcowego, nie trzeba skończyć ruchu dokładnie na nim. Nadliczbowe pola można pominąć.



Ważne: Gracz może przemieścić swojego krasnoluda na pole końcowe dopiero, gdy jego drugi krasnolud znajduje się przynajmniej na polu z Runami Krasnoludów przy Erebor.



- ◆ Jeśli drugi krasnolud gracza został pokonany przez Smauga, ta zasada przestaje go obowiązywać.
- ◆ Gdy krasnolud gracza znajduje się już na polu końcowym, gracz nadal dobiera 2 karty pod koniec swojej tury.
- ◆ Jeśli Bilbo znajduje się już na polu końcowym, a polecenie karty wymaga, aby cofnął się o określoną liczbę pól, nie należy przestrzegać już polecenia takiej karty.

KONIEC GRY

- ◆ Gra kończy się **wspólnym zwycięstwem** wszystkich graczy, gdy każdy gracz doprowadził przynajmniej jednego ze swoich krasnoludów do pola końcowego i znajduje się na nim także Bilbo. Bilbo nie musi mieć Pierścienia.
- ◆ Wszyscy gracze przegrywają, kiedy Smaug dotrze do smoczego pola (przed Esgaroth).
- ◆ Gracze przegrywają przed czasem, gdy Bilbo (bez Pierścienia) albo dwa krasnoludy jednego gracza zostaną pokonani przez Smauga.



Uwaga: Ze względu na ograniczenia licencyjne, na kartach zachowane zostały oryginalne angielskie nazwy postaci. Poniżej prezentujemy ich polskie odpowiedniki:

Thorin Oakenshield = Thorin Dębowa Tarcza
Legolas Greenleaf = Legolas

The Dwarf = Krasnolud
The Bowman = łucznik



Autor: Andreas Schmidt, ur. 1971, w 2003 z dnia na dzień zdecydował się wymyślić grę planszową. Miał wiele pomysłów. Po wydaniu jego gry planszowej opartej na pierwszej części filmu o Hobbitcie „Niezwyczajna podróż” z radością wykorzystał okazję powrotu do Śródziemia, tworząc grę planszową na podstawie drugiej części filmu kinowego. „Dla mojego ojca Arthura Schmidta, z wyrazami miłości i pamięci.”

Osoby posiadające grę planszową na podstawie pierwszego filmu o Hobbitcie „Niezwyczajna podróż”, mogą rozegrać obie gry jak jedną wielką przygodę. Więcej na ten temat na stronie galakta.pl w zakładce „Pustkowie Smauga”.

Redakcja: Wolfgang Lüttke/TM-Spiele
Grafika: Pohl & Rick, Bernd Wagenfeld
© 2013 Franckh-Kosmos, Stuttgart

Autor i redakcja dziękują wszystkim testerom.

Art.-Nr: 691943

GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl

© Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved.
THE HOBBIT: THE DESOLATION OF SMAUG 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.
(513)

WYPRODUKOWANO W NIEMCZECH