

THE HOBBIT

AN UNEXPECTED JOURNEY



LE HOBBIT
UN VOYAGE INATTENDU

EL HOBBIT
UN VIAJE INESPERADO

7+



2-4



15-25



Rules



Règles du jeu



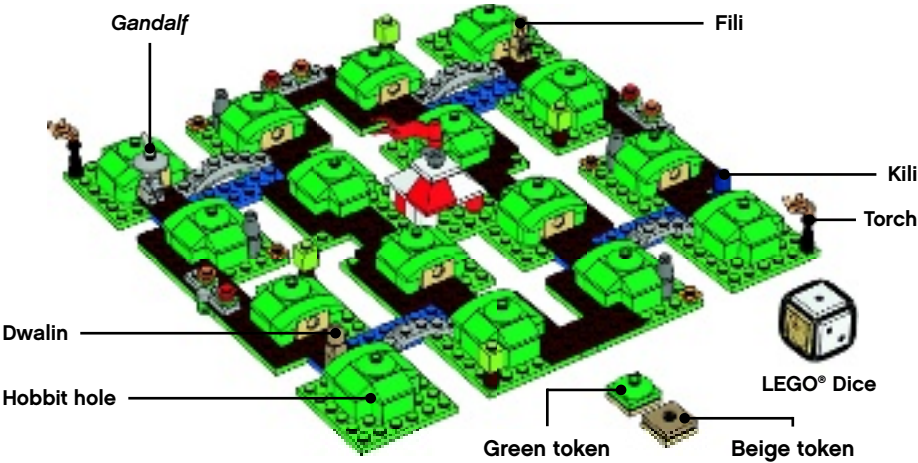
Reglas de juego



LEGOGames.com/rules



Bilbo Baggins lives in the quaint village of *Hobbiton*, but today his comfort has been shattered by the arrival of 13 Dwarves. They have convinced Bilbo to embark on a most unexpected journey. But first *Gandalf*, along with the Dwarves *Dwalin*, *Kili* and *Fili*, must find the other ten Dwarves who are lost in the Hobbit holes of *Hobbiton*!



Object of the game

The object of the game is to search the Hobbit holes for the ten missing Dwarves. When all ten Dwarves are found the player with the most Dwarves wins the game.

Building the game

Before you start to play, build the game using the LEGO® building instructions. Check the LEGO Dice is built with these six sides.



Why not learn how to play a new way?
Watch the animated rules on the LEGO
Games website.

www.LEGO.com/LEGOGames

LEGO tilt
The best way to pick up
a LEGO piece
is by tilting it
before you
lift it.



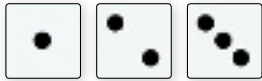
Preparing to play

At the start of the game, everyone chooses to play either as *Gandalf*, *Dwalin*, *Kili* or *Fili*. Put any unplayed figures back in the box. Mix up the 16 beige tokens and place one facedown into each Hobbit hole. Then mix up and place the 16 green tokens on top.

Playing the game

The youngest player goes first. Then take turns clockwise. When it's your turn, roll the LEGO® Dice and move your figure THEN search for a Dwarf.

Moving your figure



Numbers

If you roll a number, move your figure EXACTLY the number of steps shown. When you move, each step must be to an adjacent Hobbit hole.

You may NOT move diagonally.



Map

If you roll the map, move your figure to ANY Hobbit hole.

Search for a Dwarf

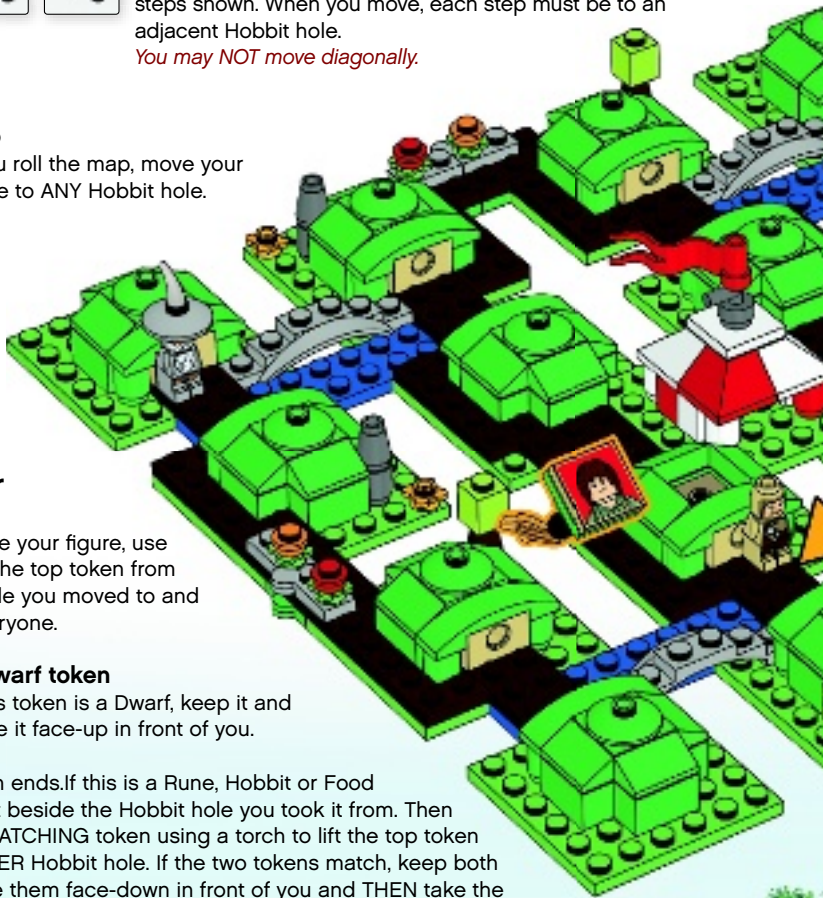
After you move your figure, use a torch to lift the top token from the Hobbit hole you moved to and show it to everyone.



A Dwarf token

If this token is a Dwarf, keep it and place it face-up in front of you.

Then your turn ends. If this is a Rune, Hobbit or Food token, place it beside the Hobbit hole you took it from. Then try to find a MATCHING token using a torch to lift the top token from any OTHER Hobbit hole. If the two tokens match, keep both of them, place them face-down in front of you and THEN take the corresponding action.





A pair of Rune tokens

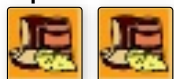
If you find two Runes, you try to summon a Dwarf. Lift the top token from any Hobbit hole and show it to everyone. If this token is a Dwarf, keep it and place it face-up in front of you. If it is a Rune, Hobbit or Food token, place it back in the Hobbit hole you took it from and try to remember what you saw.



A pair of Hobbit tokens

If you find two Hobbits, you ask them for information. Lift and SECRETLY look at ONE top token from any Hobbit hole, you may NOT keep it and must then put it back in the Hobbit hole you took it from and try to remember what you saw.

A pair of Food tokens



If you find two Food tokens, a hungry Dwarf goes looking for food. Choose another player with at least one Dwarf token. That player must put one Dwarf token back into the top of any Hobbit hole.



If the two tokens DON'T MATCH, put each token back into the Hobbit hole you took it from. Try to remember what you saw.

You may NOT keep a Dwarf token if it was the second token you looked at!



Winning the game

The game ends when all ten Dwarves have been found. The player with the most Dwarf tokens wins the game. In case of a tie, the tied player(s) with the most tokens win(s).



Changing the game

LEGO® Games are made to be changed. Try adding one of these new rules, or think up rules of your own. It's better if you change just one thing at a time, and always remember to make sure everyone knows the rules before you start playing!



Dwarven Greed

If the first token you reveal is a Dwarf, you may keep it and end your turn as usual OR risk it and reveal a second token from any other Hobbit hole. If the second token is also a Dwarf you may keep them both OR risk both to reveal a third token. You may reveal up to four tokens, but unless ALL of your revealed tokens are Dwarves, you must put them ALL back in the Hobbit holes you took them from, and end your turn without any tokens.



Thorin Oakenshield Arrives Last

Add Thorin to the game! Re-build one of the beige Dwarf tokens with the Thorin tile. You can only take Thorin as the last Dwarf. If you find Thorin before the other nine Dwarves have been found, you must put him back in the Hobbit hole you took him from. Then your turn ends.



Bilbo Baggins, The Burglar

Add Bilbo to the game! Re-build one of the beige Hobbit tokens with the Bilbo tile. If you find two Hobbits and one of them is Bilbo, you can ALSO take one Dwarf token from another player.



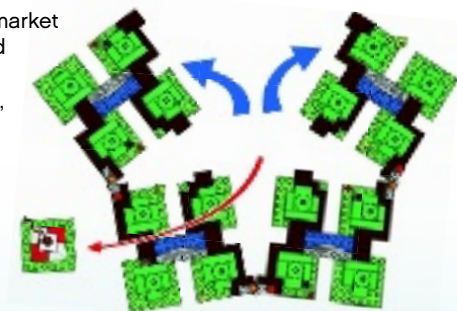
The Right Path

When you roll a number and move, each step must be to an adjacent and CONNECTED Hobbit hole. A connected Hobbit hole is one directly linked by a brown path or a grey bridge.



The Market Tent

At the start of the game remove the market tent from the middle of the board and put it back in the box. When you roll the map, flip the Hobbit holes around, so the board ends in one of the shapes shown below. Then move your figure to any Hobbit hole and search for a Dwarf.



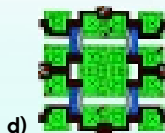
a)



b)



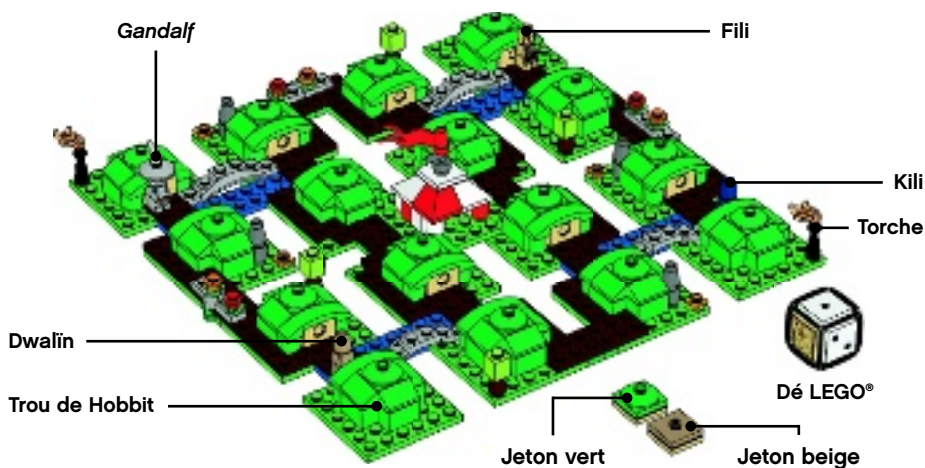
c)



d)



Bilbo Sacquet vit dans le village pittoresque de Hobbitebourg, mais aujourd'hui, sa tranquillité a été perturbée par l'arrivée de treize nains. Ils ont réussi à convaincre Bilbo de se lancer dans un voyage inattendu. Avant tout, Gandalf, aidé des nains Dwalin, Kili et Fili, doit trouver les 10 autres nains, perdus dans les trous de Hobbits de Hobbitebourg!



But du jeu

Le but du jeu consiste à retrouver les 10 nains manquants cachés dans les trous de Hobbits. Une fois les 10 nains retrouvés, le joueur qui en possède le plus grand nombre remporte la partie.

Préparation

Avant de commencer à jouer, construis le jeu selon la notice de montage LEGO®. Vérifie que le dé LEGO est bien assemblé avec ces 6 faces.



Pourquoi ne pas découvrir d'autres variantes de jeu ? Rends-toi sur notre site LEGO Games pour découvrir une démonstration des règles.

www.LEGO.fr/LEGOGames



Astuce LEGO

La meilleure façon de retirer des pièces LEGO du plateau consiste à les incliner avant de les soulever.



Mise en place du jeu

Au début de la partie, chaque joueur choisit de jouer le rôle de *Gandalf*, *Dwalin*, *Kili* ou *Fili*. Les pions non utilisés sont remis dans la boîte. Mélange les 16 jetons beiges et places-en un, face cachée, dans chaque trou de Hobbit. Mélange ensuite les 16 jetons verts et places-en un, face cachée, dans chaque trou de Hobbit, au dessus des jetons beiges.

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur lance le dé LEGO®, déplace son personnage, PUIS cherche un nain.

Déplacement du personnage



Nombres

Si le dé indique un nombre, déplace ton personnage du nombre EXACT de cases indiqué. Un déplacement se fait toujours vers un trou de Hobbit adjacent.

Tu n'as PAS le droit de te déplacer en diagonale.



Carte

Si le dé indique la carte, déplace ton personnage jusqu'à la porte de N'IMPORTE QUEL trou de Hobbit.

À la recherche des nains

Après avoir déplacé ton personnage, utilise une torche pour soulever un jeton du trou de Hobbit que tu as atteint, et montre ce jeton à tous les joueurs.



Jeton Nain

Si le jeton est un jeton Nain, garde-le devant toi, face visible. Ton tour est alors terminé.

Si le jeton indique une Rune, un Hobbit ou de la Nourriture, place-le à côté du trou de Hobbit où tu l'as trouvé. Utilise alors une torche pour tenter de découvrir un jeton identique en soulevant un jeton de l'un des AUTRES trous de Hobbits. Si les deux jetons sont identiques, garde-les devant toi, face visible, PUIS effectue l'action correspondante.





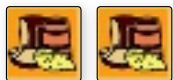
Paire de jetons Rune

Si tu trouves deux Runes, tu essayes de faire apparaître un nain. Soulève un jeton du trou de Hobbit de ton choix et montre-le à tous les joueurs. Si ce jeton est un nain, garde-le devant toi, face cachée. S'il s'agit d'une Rune, d'un Hobbit ou de Nourriture, remets-le dans le trou où tu l'as trouvé et essaye de mémoriser ce que tu as vu.



Paire de jetons Hobbit

Si tu trouves deux Hobbits, tu leur demandes des informations. Soulève un jeton de l'UN des trous de Hobbits de ton choix et regarde-le **SECRÈTEMENT**. Tu **NE** peux **PAS** le garder : replace-le dans le trou où tu l'as trouvé et essaye de mémoriser ce que tu as vu.



Paire de jetons Nourriture

Si tu trouves deux jetons Nourriture, un nain affamé part à la recherche de quelque chose à manger. Choisis un adversaire qui possède au moins un jeton Nain. Celui-ci doit remettre l'un d'entre eux dans le trou de Hobbit de son choix.



Si les deux jetons sont **DIFFÉRENTS**, remets chacun d'eux dans le trou de Hobbit où ils étaient cachés. Essaye de mémoriser ce que tu as vu.

*Il est **INTERDIT** de garder un jeton Nain s'il s'agit du second jeton trouvé.*



Fin de la partie

La partie s'arrête lorsque les 10 nains ont été trouvés. Le joueur qui possède le plus de jetons Nain remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus de jetons au total.



Variantes

Les jeux LEGO® sont conçus pour être modifiés. Essaie d'ajouter une des règles ci-dessous ou d'inventer les tiennes. Il est préférable de ne changer qu'un seul élément à la fois. Pense toujours à vérifier que chaque joueur a compris les nouvelles règles avant de commencer la partie !



Avarice des nains

Si le premier jeton trouvé est un nain, tu peux le garder et terminer ainsi ton tour, comme d'habitude, OU prendre un risque et essayer d'en découvrir un nouveau dans un autre trou de Hobbit de ton choix. Si le deuxième jeton trouvé est également un nain, tu peux de nouveau les garder tous les deux OU prendre le risque d'essayer d'en trouver un troisième. Tu peux continuer ainsi jusqu'à 4 jetons à condition que TOUS les jetons trouvés soient des nains. Sinon, tu dois les remettre TOUS dans les trous de Hobbits où ils étaient cachés. Tu passes ton tour sans gagner un seul jeton.



Thorin Écu-de-Chêne arrive le dernier

Ajoute Thorin au jeu ! Reconstitués l'un des jetons Nain beige avec la tuile Thorin. Tu ne peux prendre Thorin qu'en dernier. Si tu trouves Thorin avant les 9 autres nains, tu dois le remettre dans le trou de Hobbit où il était caché. Ton tour est alors terminé.



Bilbo Sacquet, le voleur

Ajoute Bilbo au jeu ! Reconstitués l'un des jetons Hobbit beige avec la tuile Bilbo. Si tu trouves deux Hobbits parmi lesquels se trouve Bilbo, tu peux EN PLUS prendre un jeton Nain au joueur de ton choix.



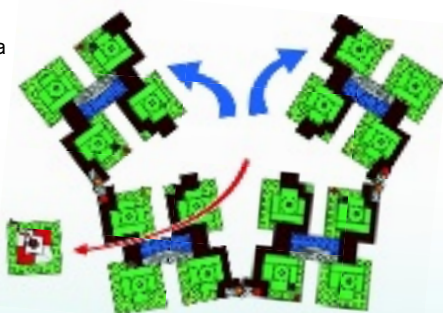
Le bon passage

Lorsque le dé indique un nombre, tu dois toujours te déplacer vers un trou de Hobbit voisin RELIÉ à celui où tu te trouves. Un trou de Hobbit relié est indiqué par un chemin marron ou un pont gris.



La tente du marché

Au début de la partie, retire la tente du marché du centre du plateau et remets-la dans la boîte. Lorsque le dé indique la carte, fais tourner les trous de Hobbits de manière à ce que le plateau se retrouve dans l'une des positions indiquées ci-dessous. Déplace ensuite ton personnage jusqu'à n'importe quel trou de Hobbit et cherche un nain.



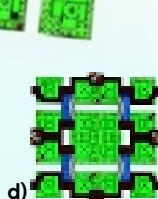
a)



b)



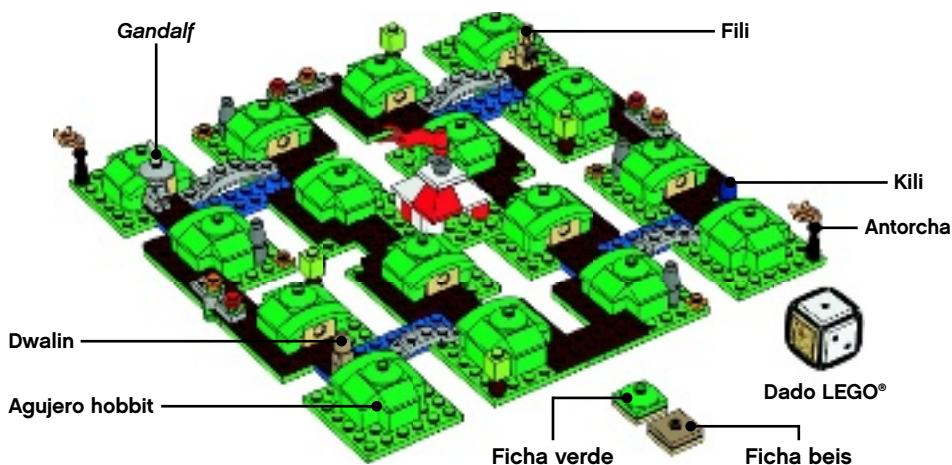
c)



d)



Bilbo Bolsón vive en Hobbiton, una pintoresca aldea, y hoy su comodidad se ha visto alterada por la llegada de trece enanos. Han convencido a Bilbo para embarcarse en el más inesperado de los viajes. Pero primero, Gandalf, con la ayuda de los enanos Dwalin, Kili y Fili, debe encontrar a los otros diez enanos que se han perdido en los agujeros hobbit de Hobbiton.



Objetivo del juego

El objetivo del juego es buscar en los agujeros hobbit los diez enanos desaparecidos. Cuando se hayan encontrado los diez enanos, el jugador que tenga más enanos gana el juego.

Construcción del juego

Antes de comenzar a jugar, construye el juego usando las instrucciones de construcción de LEGO®. Asegúrate de que el Dado LEGO® esté construido con estas seis caras.



¿Quieres aprender a jugar de un modo diferente?
Visita la guía de juego animada en la página web de LEGO.

www.LEGO.es/LEGOGames



Truco de LEGO

La mejor forma de mover tus piezas LEGO es inclinarlas antes de tomarlas.



Preparación del juego

Al principio del juego, cada uno elige para jugar entre *Gandalf*, *Dwalin*, *Kili* o *Fili*. Devuelve a la caja las figuras con las que no se vaya a jugar. Mezcla las 16 fichas beis y coloca una boca abajo en cada agujero hobbit. A continuación, mezcla y coloca encima las 16 fichas verdes.

Desarrollo del juego

El jugador más joven juega primero. El turno pasa, a partir de entonces, de un jugador a otro en el sentido de las agujas del reloj. Cuando es tu turno, lanza el Dado LEGO® y mueve tu figura DESPUÉS busca un enano.

Mover tu figura



Números

Cuando obtienes un número en el dado, mueve tu figura EXACTAMENTE la cantidad de pasos indicada. Cuando mueves, cada paso se debe hacer a un agujero hobbit adyacente.

NO puedes mover en diagonal.



Mapa

Si obtienes el mapa en el dado, mueve tu figura a CUALQUIER agujero hobbit.

Buscar un enano

Después de mover tu figura, usa la antorcha para levantar la ficha superior del agujero hobbit al que has movido y muéstrala a todo el mundo.



Una ficha de enano

Si esta ficha es un enano, quédatela y colócala boca arriba delante de ti.

Entonces tu turno termina. Si es una ficha de runa, de hobbit o de comida, colócala al lado del agujero hobbit de donde la has tomado. A continuación, intenta encontrar una ficha IGUAL usando la antorcha para levantar la ficha superior de cualquier OTRO agujero hobbit. Si las dos fichas son iguales, quédate las dos, colócalas boca abajo delante de ti y ENTONCES haz la acción correspondiente.





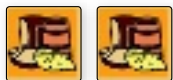
Una pareja de fichas de Runa

Si encuentras dos Runas, puedes llamar a un Enano. Levanta la ficha superior de cualquier agujero hobbit y muéstrala a todo el mundo. Si esta ficha es un enano, quedatela y guárdala boca arriba delante de ti. Si es una ficha de runa, de hobbit o de comida, devuélvela al agujero hobbit de donde la has tomado e intenta recordar lo que has visto.



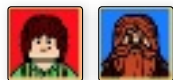
Una pareja de fichas de hobbit

Si encuentras dos hobbits, les pides información. **EN SECRETO** levanta y mira UNA ficha superior de cualquier agujero hobbit, **NO** te la puedes quedar y la debes devolver al agujero hobbit de donde la has tomado e intentar recordar lo que has visto.



Una pareja de fichas de comida

Si encuentras dos fichas de comida, un enano hambriento está buscando comida. Elige a otro jugador que tenga al menos una ficha de enano. Este jugador debe devolver una ficha de enano a cualquier agujero hobbit.



Si las dos fichas **NO SON IGUALES**, devuelve cada ficha al agujero hobbit de donde las has tomado. Intenta recordar lo que has visto.

¡NO te puedes quedar una ficha de enano si es la segunda ficha que has mirado!



Ganar el juego

El juego termina cuando se hayan encontrado los diez enanos. El jugador que tenga más fichas de enano gana el juego. En caso de empate, gana el jugador (o jugadores) empatado que tenga más fichas.



Cambiar el juego

Los Juegos de LEGO® están pensados para que puedan ser cambiados. Intenta añadir alguna de estas reglas nuevas, o invéntate tú algunas. El secreto para hacer bien los cambios es cambiar sólo una cosa cada vez, y recuerda que debes asegurarte de que todos conozcan las reglas nuevas antes de empezar a jugar.



La codicia de los enanos

Si la primera ficha que revelas es un enano, puedes quedártela y terminar tu turno como es habitual O BIEN arriesgarla para revelar una segunda ficha de cualquier otro agujero hobbit. Si la segunda ficha es también un enano puedes quedarte las dos O BIEN arriesgar las dos para revelar una tercera ficha. Puedes revelar hasta cuatro fichas, pero a menos que TODAS las fichas que has revelado sean enanos, deberás devolverlas TODAS a los agujeros hobbit de donde las has tomado, y terminar tu turno sin ninguna ficha.



Thorin Escudo de Roble es el último en llegar

¡Añade a Thorin al juego! Vuelve a construir una de las fichas beis de enano con la ficha de Thorin. Sólo puedes tomar a Thorin como el último enano. Si encuentras a Thorin antes de que se hayan encontrado a los otros nueve enanos, debes devolverlo al agujero hobbit de donde lo has tomado. Entonces tu turno termina.



Bilbo Bolsón, el saqueador

¡Añade a Bilbo al juego! Vuelve a construir una de las fichas beis de hobbit con la ficha de Bilbo. Si encuentra dos hobbit y uno de ellos es Bilbo, TAMBIÉN puedes tomar una ficha de enano de otro jugador.



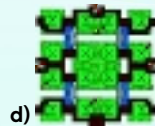
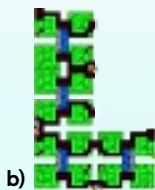
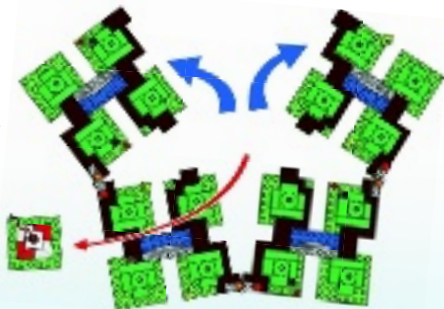
El camino correcto

Cuando obtienes en el dado un número y mueves, cada paso se debe hacer a un agujero hobbit adyacente y CONECTADO. Un agujero hobbit conectado es aquel que está unido directamente por un camino marrón o un puente gris.



La Carpa del Mercado

Al principio del juego retira la carpa del mercado del centro del tablero y devuélvela a la caja. Cuando obtengas el mapa en el dado, gira los agujeros hobbit, de forma que el tablero termine en una de las formas que se muestran abajo. A continuación, mueve tu figura a cualquier agujero hobbit y busca un enano.





LEGO® Club Magazine



club™



www.LEGOclub.com



LEGO® Club Email News



© 2012 The LEGO Group.

FREE!* GRATIS! GRATUIT !

*Paid subscription in Australia and New Zealand / Abonnement payant en Australie et Nouvelle-Zélande



00800 5346 5555

- Freephone. Mobile charges may apply.
- Gratis telefoonnummer vanaf vaste lijn.
- Gebührenfrei. Kosten für Anrufe aus Mobilfunknetzen können abweichen.
- Numéro gratuit. Des coûts peuvent s'appliquer selon les opérateurs.

www.LEGOclub.com

www.LEGOclub.nl

www.LEGOclub.de

www.LEGOclub.fr

www.LEGOclub.com.au

TELGAM



WIN!



Go to www.LEGOsurvey.com/product to fill out a survey for a chance to win a cool LEGO® Product.

No purchase necessary.

Open to all residents where not prohibited.

GAGNE!



Visite www.LEGOsurvey.com/product pour répondre à un questionnaire et avoir une chance de gagner un produit LEGO® très cool!

Aucune obligation d'achat.

Ouvert à tous les résidents des pays autorisés.

¡GANA!



Visita el sitio web www.LEGOsurvey.com/product, rellena la encuesta y podrás ganar un fantástico producto LEGO®.

No es necesario realizar una compra.

Actividad válida para los residentes de cualquier país siempre que por motivos legales no esté prohibida.

WIN!

www.LEGOsurvey.com/product

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/
sont des marques de commerce de/
son marcas registradas de LEGO Group. ©2012 The LEGO Group.

THE HOBBIT: AN UNEXPECTED JOURNEY: © NLP™ Middle-earth Ent. Lic. à New Line.
(s12)

LE HOBBIT : UN VOYAGE INATTENDU : © NLP™ Middle-earth Ent. Lic. à New Line.
(s12)

EL HOBBIT: UN VIAJE INESPERADO: © NLP™ Middle-earth Ent.; uso autorizado a New Line.
(s12)

