



— OldChap Editions —

— Художник: Николая Фюманаль —

Перевод на русский язык А. Петрунин. Подготовка к изданию: М. Ананьева, А. Пешков.

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр и головоломок для взрослых и детей!



1. Подготовка к игре

Прежде всего, уберите со стола все лишние предметы.

Перемешайте все 48 карт и раздайте их поровну всем игрокам. Полученные карты смотреть нельзя, это **личные колоды** игроков.

Игру начинает самый голодный участник.

2. Цель игры

Ваша задача защитить свои карты и, вместе с тем, забрать карты противников. Партия в «Гоббит» состоит из нескольких раундов. В раунде побеждает последний игрок, у которого остались карты.

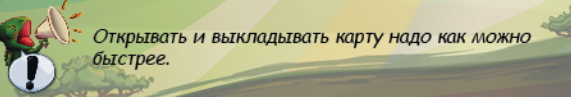


Если вы хотите вести подсчёт победных очков, прочтите главу «Подсчёт очков».

3. На старт! Внимание! Кушать подано!

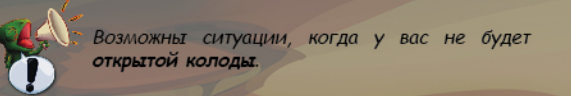
Ходы игроков

В порядке хода каждый игрок быстро открывает одну карту из **личной колоды** и кладёт её перед собой. Лежащие перед игроками карты называются **открытыми колодами**.



Открывать и выкладывать карту надо как можно быстрее.

В игровых действиях принимают участие только самые верхние карты **открытых колод**.



Возможны ситуации, когда у вас не будет открытой колоды.

Процесс игры

Всякий раз, выкладывая карту в **открытую колоду**, вы временно становитесь **нарисованным** на ней существом. Всего в игре 4 типа существ, вместе они составляют единую **пищевую цепочку**. Подробнее об этом читайте в главе «Закон джунглей».

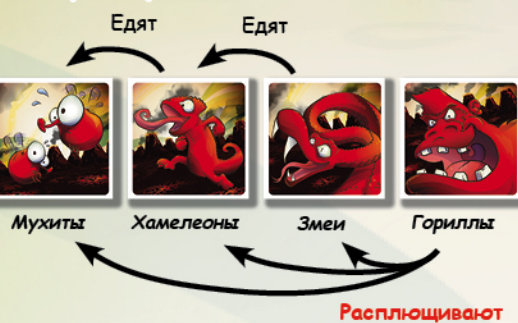
В ходе игры вы частенько будете участвовать в **борьбе за выживание** между хищниками и жертвами, и, чтобы выжить, вам придётся продемонстрировать воистину невероятные способности. Подробнее об этом читайте в главе «Борьба за выживание».



Как только **поверх** вашей **открытой колоды** оказывается **видимая** всем карта, существо на карте становится активным. **Приготовьтесь**, ваша **борьба за выживание** может начаться в **любую секунду**...

4. Закон джунглей

Пищевая цепочка



Змеи едят хамелеонов. Хамелеоны едят мухитов. Змеи НЕ едят мухитов. Гориллы НЕ едят, а **РАСПЛЮЩИВАЮТ** змей, хамелеонов и мухитов. К несчастью для себя, мухиты никого не едят и никого не расплющивают.

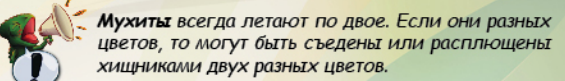
Среда обитания

Цвет существа определяет место его обитания на острове Гоббит.



Саванны Снежные горы Вулканы

Существа могут есть или расплющивать друг друга, только если они **одного цвета**.



Мухиты всегда летают по двое. Если они разных цветов, то могут быть съедены или расплющены хищниками двух разных цветов.

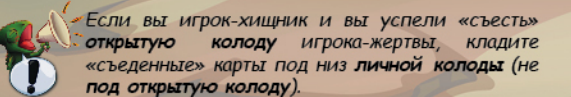
5. Борьба за выживание

Как съесть

Когда в игре создаются условия для **борьбы за выживание**, иными словами, когда **поверх** одной **открытой колоды** оказывается существо, способное съесть существо с **верха** другой **открытой колоды**, игрок-хищник должен как можно быстрее положить руку на карту-жертву.

Игрок-жертва может защитить себя, накрыв рукой свою **открытую колоду**.

Хищник или жертва (в зависимости от того, кто первым положил руку на **открытую колоду** жертвы) может взять все карты этой **открытой колоды** и подложить их под **личную колоду**.



Если вы игрок-хищник и вы успели «съесть» **открытую колоду** игрока-жертвы, кладите «съеденные» карты под **низ** **личной колоды** (не под **открытую колоду**).

Как расплющивать

Если хищником становится **горилла**, его жертва не съедается, а **расплющивается**. Расплющенные гориллой **личные колоды** отправляются на **кладбище**.

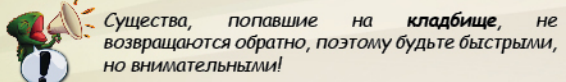
Если игрок-жертва успевает защититься от **гориллы**, он может подложить **открытую колоду** под **личную колоду**.

Если игрок допускает ошибку (нападает или защищается, когда это не нужно или невозможно), его **открытая колода** тут же отправляется на **кладбище**. Ошибка не прерывает хода игры.



6. Кладбище

Кладбище — это колода карт, лежащая посередине стола рубашкой вверх. Сюда сбрасываются все расплющенные существа. В начале раунда **кладбище** пусто, но, начиная с первых расплющенных (или «ошибочных») существ, оно начинает пополняться.



Существа, попавшие на **кладбище**, не возвращаются обратно, поэтому будьте быстрыми, но внимательными!

7. Примечания

Вкус ошибки

Если игрок-хищник **нападает на открытую колоду** игрока-жертвы, который в это время совершает ошибку, то **открытая колода** жертвы не отправляется на **кладбище**, а «съедается» хищником.

Король острова.

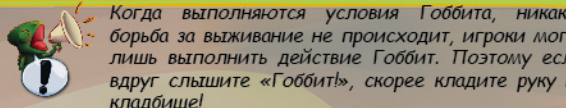
Если остался только один игрок, который открывает карты, он временно становится **королём** острова. Защитив свои **открытые карты** от очередной атаки, он не кладёт их под **личную колоду**, а откладывает рядом с собой рубашками вверх.

Борьба с многочисленными опасностями

Время от времени в игре будут возникать ситуации, когда на одну и ту же жертву смогут напасть несколько хищников. Жертва достанется самому быстрому из них. Также не запрещается нападать на нескольких жертв сразу: если хотите, съешьте их всех. А ещё вы можете оказаться сразу и жертвой, и хищником. В этом случае выберите, что для вас важнее — напасть или защищаться, либо попытайтесь сделать и то, и другое одновременно.

Тронул — неси ответственность!

Если игрок хотя бы чуть-чуть **дотрагивается** до **открытой колоды** или **кладбища**, то это приравнивается к **полноценному действию**, т.е. считается, что он **нападает** на эту колоду, защищает её или прерывает игру действием Гоббит (в зависимости от ситуации).

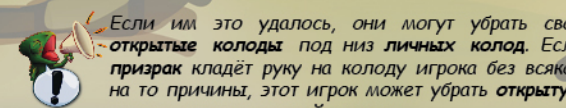


Когда выполняются условия Гоббита, никакая **борьба за выживание** не происходит, игроки могут лишь выполнить действие Гоббит. Поэтому если вдруг слышите «Гоббит!», скорее кладите руку на **кладбище**!

Призраки

Если игрок теряет **все свои карты**, он становится одним из **обитающих на острове призраков**. Сам он в игре уже не победит, но может помешать победить другим. **Призрак** может расплющивать (и, тем самым, отправлять на **кладбище**) **одинаковые карты — с одним и тем же существом одного и того же цвета**.

Если **призрак** кладёт руку(и) на одну или несколько **открытых колод**, эти колоды отправляются на **кладбище**. Разумеется, «живые» игроки могут защищаться от **призраков**, накрывая карты руками.



Если им это удалось, они могут убрать свои **открытые колоды** под **низ** **личных колод**. Если **призрак** кладёт руку на колоду игрока без всякой на то причины, этот игрок может убрать **открытую колоду** под **низ** **личной колоды**.

8. Специальные правила

«Гоббит!»

Если в игре уже появилось **кладбище** и если на **картах** **открытых колод** видно по одному (или больше) **мухиту** каждого цвета (т.е. видны **мухиты** всех цветов), **игроки** должны как можно быстрее положить руку на **кладбище** и **выкрикнуть: «Гоббит!»**. В этот момент игра прерывается.

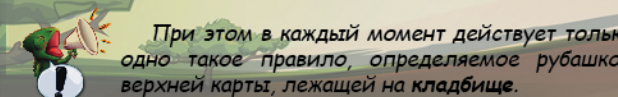
Те игроки, у которых **есть открытые колоды**, смотрят, кто первым и кто последним положил руку на **кладбище**. Последний обязан отдать свою **открытую колоду** первому. Все остальные игроки убирают **открытые колоды** под **низ** **личных колод**. Игру продолжает первый, кто положил руку на **кладбище**.

9. Экспертный режим игры

Вы заметили, что у карт 6 разных вариантов рубашки? Отлично!

Играя в **экспертном режиме**, вам придётся уделять особое внимание рисунку на рубашке **верхней карты** **кладбища**. Этот рисунок определяет **дополнительное правило, обязательное для соблюдения всеми игроками**. Подробнее об этом читайте в «Правилах экспертного режима».

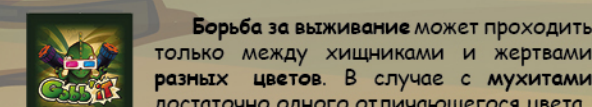
Так как на **кладбище** регулярно попадают новые карты, применяющееся **дополнительное правило** экспертного режима будет **регулярно меняться**.



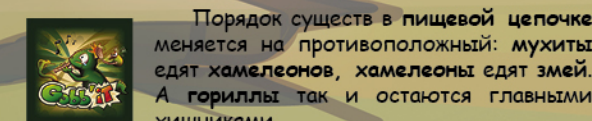
При этом в **каждый момент** действует **только одно такое правило**, определяемое **рубашкой** **верхней карты**, лежащей на **кладбище**.

Если игрок не выполняет или забывает выполнить требование **дополнительного правила**, это считается **ошибкой**, в наказание игрок перемещает свою **открытую колоду** на **кладбище**.

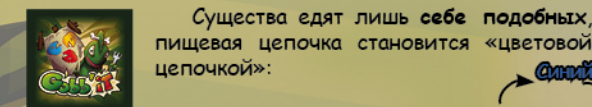
Правила экспертного режима



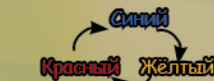
Борьба за выживание может проходить только между хищниками и жертвами **разных цветов**. В случае с **мухитами** достаточно одного отличающегося цвета.



Порядок существ в **пищевой цепочке** меняется на **противоположный**: **мухиты** едят **хамелеонов**, **хамелеоны** едят **змей**. А **гориллы** так и остаются **главными хищниками**.



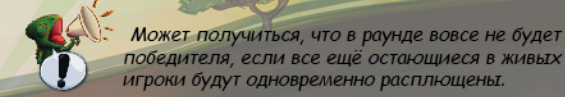
Существа едят лишь **себе подобных**, **пищевая цепочка** становится «цветовой цепочкой»:



10. Конец раунда

Пока хотя бы в одной из **колод** игрока есть карты, он не может стать **призраком** и обязан продолжать игру. Если в **личной колоде** игрока нет карт, он пропускает фазу их **выкладывания**. Если его **открытая колода** переместится в **личную колоду**, он снова сможет выкладывать карты.

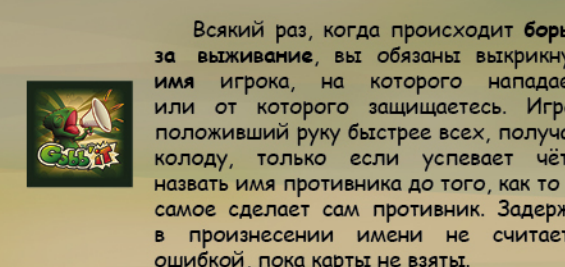
Как только в игре остается только один игрок с картами, раунд заканчивается его победой.



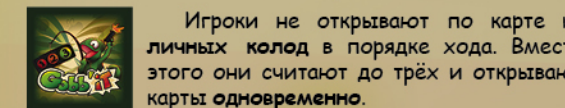
Может получиться, что в раунде **вовсе не будет победителя**, если все ещё оставшиеся в **живых** игроки будут **одновременно расплющены**.

Подсчёт очков

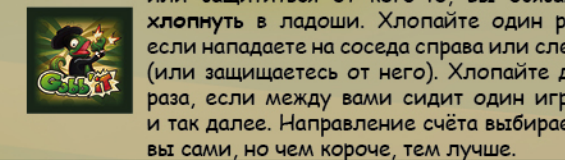
Перед началом игры вы можете договориться, до какого числа **победных очков** вести партию. Если это **ваша первая партия**, рекомендуем остановиться на **12 очках**. Закончив раунд, **победитель** подсчитывает **хамелеонов** на всех своих картах. Каждый **хамелеон** приносит **1 победное очко**. Ещё **1 очко** даётся игроку за **победу в раунде**.



Всякий раз, когда происходит **борьба за выживание**, вы обязаны **выкрикнуть имя** игрока, на которого **нападаете** или от которого **защищаетесь**. Игрок, **положивший руку** быстрее всех, получает колоду, только если успевает **чётко** назвать имя **противника** до того, как то же самое **сделает сам противник**. **Задержка** в произнесении имени не считается **ошибкой**, пока карты не **взяты**.



Игроки не открывают по карте из **личных колод** в порядке хода. Вместо этого они считают до **трёх** и открывают карты **одновременно**.



Перед тем как **напасть** на кого-то или **защититься** от кого-то, вы обязаны **хлопнуть** в ладоши. **Хлопайте** один раз, если **нападаете на соседа** справа или слева (или **защищаетесь** от него). **Хлопайте** два раза, если между вами **сидит один игрок** и так далее. **Направление счёта** выбираете вы сами, но чем короче, тем лучше.