



— OldChap Editions —

— Художник: Николая Фюманаль —

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

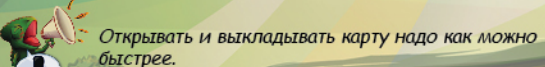
Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр и головоломок для взрослых и детей!



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.

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».

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».

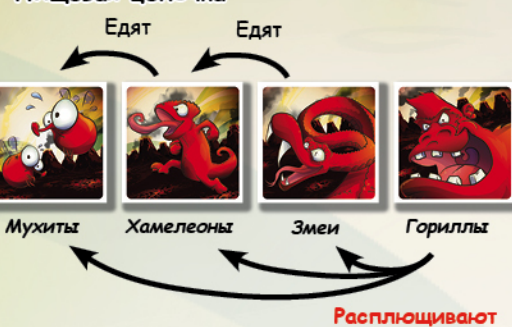
В ходе игры вы частенько будете участвовать в **борьбе за выживание** между хищниками и жертвами, и, чтобы выжить, вам придётся продемонстрировать воистину невероятные способности. Подробнее об этом читайте в главе «Борьба за выживание».



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.

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**).

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.

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.

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 последний 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 **дополнительно правило экспертного режима** будет регулярно **меняться**.

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**.

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.

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»:



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.