

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ПО ФИЛЬМУ

ХОББИТ

НЕЖДАННОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Для 2—4 игроков
от 10 лет

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОБ ИГРЕ

Каждый игрок отправляет двух своих гномов в опасное путешествие с хоббитом Бильбо (Bilbo). В пути герои столкнутся с мерзкими троллями, злобными гоблинами и ненасытными варгами. В любой момент отважных путешественников могут захватить в плен свирепые орки. Но у героев есть могущественный союзник — волшебник Гэндальф (Gandalf). Да и у Бильбо (Bilbo) после перехода через Мглистые горы появилось прелюбопытное кольцо...

Все игроки побеждают, когда Бильбо (Bilbo), а также один гном каждого игрока добрались до финишного деления и завершили поход. При этом маркер орков не должен дойти до последнего деления спирали орков.

Важно: все игроки побеждают или проигрывают сообща, поэтому вы имеете полное право планировать совместные действия в ходе игры.

СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле

1 фишка Бильбо (Bilbo)

8 фишек гномов (по две каждого из четырёх цветов)

1 фишка Гэндальфа (Gandalf)

1 маркер орков

1 кольцо

1 кубик

Гномы и Бильбо (Bilbo) начинают игру здесь

Гэндальф (Gandalf) начинает игру здесь

Место для карт Каррока

Деления Каррока

Место для карт Ширы

Место для карт Ривенделла

Деления Ривенделла

Тропа Гэндальфа (Gandalf)

Карты приключений в Мглистых горах

Деления приключений в Мглистых горах

Кольцо начинает игру здесь

Стартовое деление для маркера орков

Спираль орков

118 карт:

- 20 карт похода (по пять карт каждого из четырёх цветов)
- 10 карт приключений в Тролльих холмах
- 16 карт приключений в Мглистых горах
- 44 карты Ширы
- 16 карт Ривенделла
- 12 карт Каррока

Деление тропы Гэндальфа (Gandalf) в Тролльих холмах

Деление тропы Гэндальфа (Gandalf) в Мглистых горах

Сброс

Финальное деление

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Разложите **поле** на столе так, чтобы всем игрокам было удобно.
- **Каждый игрок** выбирает себе **две фишки гномов** одного цвета и размещает их на стартовом делении.
- Поставьте фишку **Бильбо** (Bilbo) на стартовое деление.
- Поставьте фишку **Гэндальфа** (Gandalf) на стартовое деление тропы Гэндальфа.
- **Маркер орков** поставьте на деление с орочьим символом на спирали орков.
- **Кольцо** положите на большое круглое деление в Мглистых горах.
- **Кубик** положите рядом с полем.
- **Каждый игрок** получает **5 карт похода** своего цвета и выкладывает их перед собой лицом **вверх**.
- Рассортируйте остальные карты на пять групп (по символам на рубашках) и перетасуйте по отдельности карты каждого вида. Выложите карты Ширы, Ривенделла и Каррока на ячейки поля с соответствующими символами. Ячейка без символа предназначена для использованных карт, которые будут сбрасываться в ходе игры. Стопки карт приключений с символами Тролльих холмов и Мглистых гор положите на соответствующие круглые деления.
- Каждый игрок тянет **3 карты** на руку из колоды **карт с символом Ширы**. Если игроку попала карта **мгновенного действия** (с красным фоном), он тут же раскрывает её, применяет, сбрасывает, а затем тянет ещё одну карту взамен. Если при этом игрок получит новую карту мгновенного действия, он разыгрывает и её. Это продолжается, пока на руке каждого игрока не будет по три карты. Теперь вы можете начинать игру. Первый ход делает младший игрок.



На стр. 1 изображено подготовленное к игре поле.

ХОД ИГРЫ

Право хода передаётся от игрока к игроку по часовой стрелке. Каждый игрок передвигает своих гномов по дороге при помощи своих карт похода. Также игрок может применять для перемещения гномов пони. Бильбо (Bilbo) перемещается усилиями всех игроков — при помощи карт «Бильбо Бэггинс» (Bilbo Baggins) или заодно с гномами на пони. На делениях приключений игрокам предстоит сражаться, для этого им понадобятся карты гномов или союзников. Также в бою может помочь Гэндальф (Gandalf), если игроки вовремя подведут его к месту приключения.

Структура хода

В свой ход игрок выполняет следующие действия.

1. **Применение карты похода**
2. **Применение карт с руки**
3. **Добор двух карт на руку**

Затем право хода передаётся следующему игроку.

1. Применение карты похода

- Игрок **обязан выбрать любую из своих открытых карт похода** и передвинуть одного из своих гномов на столько делений, сколько указано на карте. Затем использованная карта переворачивается рубашкой вверх. Только тогда, когда все пять карт использованы, игрок переворачивает их обратно лицом вверх.



- Выбрав карту похода с числом 2, 4 или 5, игрок передвигает гнома ровно на указанное число делений. Выбрав карту с числами 1, 2, 3 и 4, игрок может переместить гнома на любое число делений от 1 до 4. Выбрав карту с символом кубика, игрок бросает кубик и передвигает гнома на выпавшее число делений.
- Если гном игрока остановился на **делении с символом кубика**, игрок должен сразу же бросить кубик и передвинуть этого же гнома на столько делений, сколько выпало.
- Если гном игрока остановился на **делении приключения**, игрок должен тут же взять и раскрыть верхнюю карту из колоды приключений (см. «Приключения»).
- Как правило, гном движется вперёд. Однако разрешается — и иногда это имеет смысл — передвинуть гнома **назад**. Если при движении назад гном остановился на делении приключения, карту приключения тянуть не надо. Правило деления с кубиком остаётся в силе: игрок бросает кубик и передвигает своего гнома на столько делений назад (ближе к стартовому делению), сколько выпало.
- Игрок обязан передвинуть гнома на выбранное (или выпавшее) количество делений и **не может разделить** результат между двумя гномами.
- **На каждом делении** могут стоять **максимум 2 фишки**: 2 любых гнома или гном с Бильбо (Bilbo). Если гном должен занять деление с двумя фишками, игрок ставит его на следующее доступное (с 1 фишкой или пустое) деление по ходу движения.
- Занятые деления учитываются при подсчёте пройденных делений.



2. Применение карт с руки

Игрок **может сыграть сколько угодно карт с руки**. После применения карты уходят в стопку сброса лицом **вверх**. Каждая карта разыгрывается по-своему:



Бильбо Бэггинс (Bilbo Baggins): игрок передвигает фишку Бильбо (Bilbo) на указанное число делений по обычным правилам похода (иными словами, так же, как движутся гномы).

Пони: игрок передвигает своего гнома на указанное число делений. Это должен быть второй гном игрока (не тот, который двигался за счёт карты похода). Гном должен полностью пройти указанное число делений.



- Если гном стоит на делении с другим гномом или с Бильбо (Bilbo), пони переместит на указанное количество делений **обе фишки**.
- **Примечание:** карта пони не может переместить одного Бильбо (Bilbo) без гнома.
- Если игрок хочет «подвезти» чужого гнома, он должен получить разрешение на это у хозяина фишки.
- Если две фишки едут на пони и должны остановиться на занятом делении (сколько бы там ни было фишек), они **обе** движутся дальше, пока не дойдут до пустого деления.

Гэндальф (Gandalf): эти карты передвигают Гэндальфа (Gandalf) по тропе Гэндальфа (Gandalf). Разыгрывая такую карту, игрок выбирает, пойдёт Гэндальф (Gandalf) по часовой стрелке или против неё. Число делений указано на карте или определяется броском кубика.

Примечание: Гэндальф (Gandalf) оказывает поддержку на любом делении приключений, если стоит в соответствующем круге.



Гномы и Союзники: эти карты нужны для боёв на делениях приключений. Сила карты указана на ней в круге. Например, сила Гэндальфа (Gandalf) равна 8, а Элронда (Elrond) — 6.



3. Добор двух карт на руку

- В конце своего хода игрок **должен** взять **ровно 2 карты** — независимо от того, сколько карт он сыграл за ход.

Игрок тянет карты, не показывая другим игрокам, из колоды карт Шири. Однако если гном игрока стоит на одном из трёх делений Ривенделла, одну карту за эту фишку игрок тянет из стопки Ривенделла. Если оба гнома игрока стоят на ривенделльских делениях, игрок берёт из стопки Ривенделла обе карты. Аналогично, если гном находится на делении Каррока, карта тянется из стопки карт Каррока.

Примечание: карты Ривенделла и карты Каррока сильнее карт Шири.

- Внимание:** в конце своего хода игрок может держать на руке **не больше 6 карт**. Если карт больше шести, игрок должен сбросить лишние (по своему выбору).
- Когда в колоде карт Шири закончатся карты, возьмите все карты из стопки сброса, перетасуйте и положите в Шир новой колодой. Сыгранные к этому моменту карты Ривенделла и Каррока окажутся в Шире — ничего страшного.

Внимание: если игроку попалась карта мгновенного действия, он тут же раскрывает её, применяет, сбрасывает и тянет ещё одну карту взамен. Если при этом игрок получит новую карту мгновенного действия, он разыгрывает и её.

Совет: чтобы не сбиться со счёта, взятые «обычные» карты не берите сразу на руку, а откладывайте в сторону, пока их не станет две.

Примечание: любая карта, если на ней не указано иного, позволяет пройти строго определённое количество делений, не больше и не меньше. Игрок может отказаться от применения карт «Галадриэль» (Galadriel) и «Радагаст» (Radagast).

Приключения

- Если гном игрока (один или с Бильбо (Bilbo)) останавливается на делении с символом приключения (в Тролльих холмах или в Мглистых горах), он тянет верхнюю карту из соответствующей стопки карт приключений и тут же выполняет её инструкции.
- Обычно на карте приключения изображён враг, с которым предстоит сразиться игроку. В противном случае просто сделайте то, что сказано на карте. Если на карте изображён кубик, игрок должен сделать бросок, и выпавшее значение укажет, что произойдёт.
- Чтобы победить врага в бою**, игрок должен сыграть карты **гномов и союзников**. Сумма сил этих карт должна быть равна силе противника.



Пример: на делении приключения игрок вытянул карту «Троль» (сила 9). Для победы игрок разыгрывает карты «Двалин» (Dwalin, сила 4), «Кили» (Kili, сила 2), «Фили» (Fili, сила 2) и «Нори» (Nori, сила 1).



- Присутствие Гэндальфа (Gandalf) на поле боя** (иными словами, на соответствующем делении его тропы) позволяет игроку удвоить силу любой сыгранной им карты.

Пример: чтобы победить тролля с силой 9 с помощью Гэндальфа, игроку хватает «Двалин» (Dwalin, сила 4x2) и «Нори» (Nori, сила 1).

- Победа:** если противник побеждён, **уберите его карту из игры** (в коробку).

- Поражение:** если игрок **не может** противопоставить врагу равное количество силы, его фишка движется **назад от места приключения** на столько делений, какова сила врага.

Пример: проиграв троллю, игрок отводит своего гнома на 9 делений назад.

При отступлении фишка не может остановиться на полностью занятом делении: в таком случае она сдвигается до ближайшего деления, на котором может встать.

Карта непобеждённого противника возвращается в стопку карт приключений лицом вверх. Тот, кто следующим попадёт на деление приключения, будет биться с этим врагом, сила которого уже всем известна.

- Напуганный враг:** если игрок применяет карту «Торин Дубошит» (Thorin Oakenshield), враг не будет побеждён, но отступит в страхе. В этом случае двигать фишку **назад не надо**.

Карта противника — устрашённого, но живого — кладётся лицом вверх в колоду приключений.

- Общие усилия:** если игрок привёл своего гнома на деление приключения, где уже стоит другая фишка, эти герои **вместе** бьются против очередного врага. Если фишки принадлежат разным игрокам, они могут договориться, какие карты сыграет каждый из них. Если на поле боя присутствует Гэндальф (Gandalf), игроки могут удвоить силу **только одной** карты. Если достичь точного равенства по силам не получается, **обе фишки отступают**. Если две фишки заехали на деление приключения на пони, они совместно бьются с врагом и так же совместно отступают при поражении.

- Ещё не всё!** Если на карте приключения **помимо силы врага стоит символ карты**, то после победы над врагом игрок тут же должен взять новую карту приключения, раскрыть её и разыграть.

- Теперь всё...** Если в колоде приключений закончились карты, соответствующие деления больше не представляют собой угрозы. На них можно останавливаться, не рискуя ввязаться в бой.

Орки

- Всякий раз, когда раскрывается карта «Угроза», **маркер орков движется на одно деление вперёд по спирали орков**.

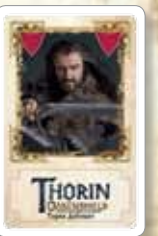
Примечание: эти карты находятся в колодах Шири, Ривенделла и Каррока, а также по одной карте «Угроза» есть в Тролльих холмах и в Мглистых горах.

- Когда маркер орков останавливается **на красном делении**, **фишка, прошедшая дальше других, попадает в плен!** Положите её плашмя. **Фишка в плену не может двигаться**.

Примечание: если на делении есть попавшая в плен фишка, на нём может остановиться **только одна** другая фишка.

Если попавший в плен гном находится на одном из делений Ривенделла или Каррока, при доборе карт игрок тянет за него карту из колоды Шири.

- Важно:** если на одном делении впереди всех прочих стоят **две фишки**, они **обе попадают в плен**.



- Если маркер орков снова оказывается на красном делении, и попавшая в плен фишка ещё не освобождена, в плен попадает та из ещё свободных фишек, которая прошла дальше остальных.

Внимание: если оба гнома одного игрока попали в плен (на одном делении или на разных), игра проиграна.

- **Чтобы освободить фишку,** игрок должен привести одну из своих фишек **на одно деление с пленным** и сделать одно из двух:

а) сыграть карту «**Торин Дубоцит**» (Thorin Oakenshield) или

б) сыграть карты **гномов и союзников** общей силой **10 или больше**.

Если персонаж попал в плен на делении приключения, и рядом присутствует Гэндальф

(Gandalf), игрок вправе удвоить силу **одной** сыгранной карты.

После освобождения фишка возвращается в исходное положение, и её снова можно передвигать.

- **Важно:** если фишка попала в плен на делении приключения, игрок, желающий её освободить, приводит туда свою фишку, проходит приключение и только потом, если всё ещё остаётся на этом делении, освобождает товарища.

- **Примечание:** если на одном делении впереди всех прочих стоят **две фишки, они обе попадают в плен**. Поскольку больше никто на это деление попасть не может, освободить эти фишки **невозможно**. Если одной из этих фишек стал **Бильбо (Bilbo)**, игра завершается **досрочным поражением**, так как вырваться он уже не сможет.

Кольцо Всевластия

- Среди карт Мглистых гор есть карты «**Кольцо Всевластия**». Как только такая карта раскрыта, передвиньте кольцо на указанное (либо на выпавшее после броска кубика) число делений. Игрок сам решает, в какую сторону будет двигаться кольцо. Кольцо начинает игру на делении Мглистых гор (см. стр. 1).

- Если Бильбо (Bilbo) и кольцо оказываются на одном и том же делении, считается, что Бильбо (Bilbo) нашёл кольцо. С этого момента Бильбо (Bilbo) невидим. Он больше не должен биться с врагами и не может быть пленён.

- Бильбо (Bilbo) с кольцом может двигаться при помощи карт «Кольцо Всевластия».

- На делении с невидимым Бильбо (Bilbo) может стоять только один гном.

- Гномы не могут применять кольцо.

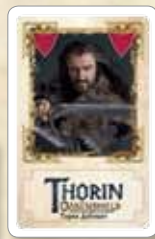
Финальное деление

- Чтобы поставить фишку на финальное деление, игрок имеет право использовать запас хода своего гнома не полностью.

- Чтобы гном успешно завершил поход, игрок должен выполнить на финальном делении одно из двух действий:

а) сыграть карту «**Торин Дубоцит**» (Thorin Oakenshield) или

б) сыграть карты **гномов и союзников** общей силой **10 или больше**.



- Бильбо (Bilbo) с кольцом не тратит карт на завершение похода.
- Бильбо (Bilbo) без кольца завершает поход по тем же правилам, что и гномы.
- Даже если один гном игрока уже завершил поход, он по-прежнему тянет 2 карты в конце своего хода.
- За каждого своего гнома, который завершил поход, игрок может отдать **одну** карту с руки другому игроку в конце своего хода (до добора карт).

КОНЕЦ ИГРЫ

- Игра заканчивается **общей победой** игроков, если Бильбо (Bilbo) и **хотя бы один гном каждого игрока завершили поход**. Бильбо (Bilbo) не обязан быть с кольцом.
- Все игроки терпят поражение, когда маркер орков достигает последнего деления на спирали орков: деления **9 в игре вдвоём** или деления **12 в игре втроём или вчетвером**.
- Все игроки терпят поражение, если **Бильбо (Bilbo) попадает в плен на одном делении с гномом** или **в лапах орков окажутся оба гнома одного игрока**.



Подсказка: в вашей первой партии или при игре вчетвером, чтобы не создавать излишних сложностей, можете удалить из колоды Шифра карты «Угроза» (уберите их в коробку). Если игроки считают себя достаточно опытными, они могут поставить маркер орков на первое или второе деление спирали орков перед началом партии.



Автор: Андреас Шмидт родился в 1971 году, а осознал себя разработчиком настольных игр в 2003 году. Однако при всём обилии идей первую самостоятельную игру ShenShi Андреас предъявил миру только в 2009 году. А теперь он воплотил в жизнь свою заветную мечту, создав настольную игру по мотивам фильма «Хоббит: Нежданное путешествие».

Редактура: TM-Spiele

Графика: Pohl & Rick, Бернд Вагенфельд

© 2012 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG
Pfizerstrasse 5-7
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de

Автор и издатель благодарны всем, кто тестировал игру.
Автор выражает особую благодарность Сабине.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Главный редактор: Петр Тюленев
Перевод: Алексей Перерва
Редактура: Александр Киселев
Верстка: Сергей Ковалев

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса
Николай Перасов (nikolay@hobbyworld.ru)
© 2012 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ.
Все права защищены.
www.hobbyworld.ru



Играть интересно

Перепечатка и публикация правил игры, компонентов игры и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены. Сделано в Германии.

© Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved. THE HOBBIT: AN UNEXPECTED JOURNEY 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. (s12)