



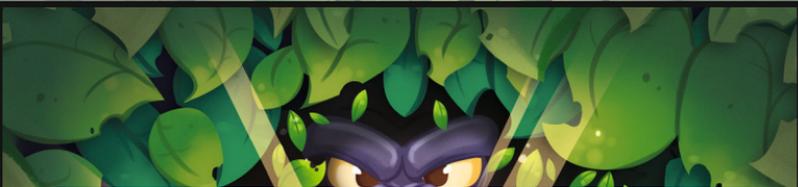
ВВЕДЕНИЕ

Пищевая цепочка Гоббита!



Добро пожаловать на остров Гоббит!

Змеи, хамелеоны и мухи сошлись в беспощадной схватке, разразившейся в самом сердце острова Гоббит. Будучи хищником или жертвой, вам придется как можно быстрее адаптироваться к законам джунглей. И чтобы не стать чьим-то обедом, вам потребуется отличная реакция!



Цель игры

Защитите свои карты и атакуйте своих соперников, чтобы **забрать их карты**. Последний оставшийся с картами игрок станет победителем.



Что вам нужно знать

В Гоббите вы атакуете и защищаетесь с помощью своих **рук**. Чтобы **атаковать**, вам нужно первым накрыть рукой животное вашего противника. Чтобы **защититься**, вам нужно первым накрыть рукой свое животное.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Правила атаки/защиты

Всякий раз, когда вы успешно атакуете или защищаетесь, берите стопку карт, которую вы накрыли, и кладите ее под низ своей колоды.

Цвет

Одно из ключевых правил Гоббита заключается в том, что животные могут атаковать только жертв такого же цвета, как и они.



Пищевая цепочка

Змея

Атакует хамелеонов. Запомните: змея никогда не атакует мух.



Хамелеон

Должен защищаться от змей и атаковать мух.



Мухи

Должны защищаться от хамелеонов. Будьте внимательны, иногда они бывают сразу двух цветов!



НАЧАЛО ИГРЫ

ПЕРВАЯ ПАРТИЯ

Если вы играете в Гоббит впервые, то уберите из игры 3 гориллы и следуйте шагам 0–7 правил ниже.

0

7

ОБЫЧНЫЙ РЕЖИМ ИГРЫ

Для игры по стандартным правилам следуйте шагам 0–9 правил ниже (но при этом не убирайте 3 горилл).

0

9

ЭКСПЕРТНЫЙ РЕЖИМ ИГРЫ

Если вы уже опытный игрок и хотите усложнить игру, следуйте шагам 0–10 правил ниже.

0

10

Конец игры

Игра заканчивается, когда **в игре остается только один игрок с картами**. Этот игрок становится победителем.

0

Подготовка к игре и ходы игроков**Каждый игрок получает карты, но не смотрит их!**

Распределите карты **поровну** между всеми игроками. Полученные каждым игроком карты называются его **колодой**. Затем выберите первого игрока.

Каждый игрок совершает свой ход

В Гоббите ход передается между игроками по часовой стрелке. В свой ход игрок берет верхнюю карту своей колоды, **не глядя на нее**, переворачивает и помещает перед собой **лицом вверх**. Если у игрока остались перевернутые карты с предыдущих ходов, то новая карта выкладывается сверху них, формируя таким образом стопку открытых карт.

Верхняя карта каждой стопки называется активной, и только она учитывается в пищевой цепочке.

Игроки учитывают в пищевой цепочке только верхнюю карту каждой стопки, и такие карты остаются активными, пока их не накроют следующими открытыми картами. Но берегитесь внезапных атак...

Примечание: продолжайте игру. Если вы запутались чей сейчас ход, то помните, что следующим всегда ходит игрок, сидящий слева от игрока, совершившего свой ход последним.

1

Вперед!

И1

И3

И2

Игрок 1 (И1) и игрок 2 (И2) **по очереди** перевернули свои карты. Ничего не произошло. Наступает ход игрока 3 (И3), и он открывает синего хамелеона.

2

Столкновение



Синяя змея может **съесть** синего хамелеона, поскольку они одинакового цвета. И2 может **атаковать** хамелеона И3, накрыв его своей рукой. Чтобы **защититься**, И3 должен накрыть рукой своего хамелеона. И1 ничего не делает, поскольку это столкновение его не затрагивает.

3

Атака



Если И2 среагирует **первым**, то его змея **съест** хамелеона. При этом И2 возьмет себе этого хамелеона (и все лежащие под ним карты) и поместит лицом вниз под свою колоду.

4

Защита



Однако, если ИЗ первым накроет рукой своего хамелеона, то он защитит его от змеи. ИЗ заберет обратно этого хамелеона (и все лежащие под ним карты) и поместит лицом вниз под свою колоду.

5

Совершение ошибок



Ход снова переходит к И1, который на этот раз помещает красного хамелеона на свою предыдущую открытую карту. И2 атакует И1. Однако атака животного **не своего цвета** — это ошибка, поэтому И2 теряет свою змею (а также все лежащие под ней карты).

Будьте внимательны: **защита своего животного при отсутствии опасности** — это тоже **ошибка**. Если бы И1 дотронулся до своего красного хамелеона, то это тоже считалось бы ошибкой.

6

Кладбище



Всякий раз, когда игрок **ошибается**, он переворачивает все свои открытые карты (выложенные перед ним лицом вверх) и помещает их в отдельную стопку в центре стола, которая называется кладбищем. Синяя змея И2 отправляется лицом вниз на кладбище. Игроки **не могут** вернуть карты с кладбища.

7

Призрак



Когда у игрока **не осталось карт** (в его стопке и в колоде), он проигрывает. Однако проигравший игрок не выбывает из игры, а продолжает ее в качестве призрака и может **атаковать пару одинаковых животных** на столе. В указанном примере И1 может атаковать И2 и/или И3. Атакованные игроки, не защитившие своих животных, должны отправить свои открытые карты (и карты в стопке под ними) на кладбище.

Примечание: призраком становится каждый игрок, у которого закончились карты. Таким образом, в игре может быть сразу несколько призраков!

8

Правило «Гоббит»



Если на столе уже есть **кладбище** и в игре появляются **три мухи** разных цветов (желтый, красный и синий, как в данном примере у I1 и I3), **каждый игрок может накрыть рукой кладбище** и произнести «Гоббит».

Первый накрывший кладбище игрок забирает себе стопку карт **любого** игрока **по своему выбору**. Стопки карт остальных игроков остаются у них. Игрок, победивший в раунде с правилом «Гоббит», продолжает игру.

9

Горилла

Если перевернутая игроком карта оказывается гориллой, он может **немедленно** атаковать стопки карт **всех остальных игроков**, независимо от цветов животных, а остальные игроки должны защищаться от этой атаки. Каждая успешная атака гориллы отправляет стопку карт на **кладбище**. Перевернувший гориллу игрок продолжает игру и **переворачивает следующую карту**.



Будьте внимательны: если в вашей колоде и стопке остались только карты гориллы, вы проигрываете!

10

Экспертный режим игры

Хм... Неужели рубашки карт тоже разные?

В экспертном режиме игры вы должны обращать внимание на рубашку карты, лежащей **наверху кладбища**. Эта карта задает определенные правила (см. на следующей странице).

Правило, заданное рубашкой верхней карты кладбища, меняется **каждый раз**, когда наверху этой стопки появляется новая карта. Поэтому игрокам нужно внимательно следить за картой наверху кладбища, иначе им может быть засчитана **ошибка** (и они потеряют свою стопку карт)!

10

Экспертный режим игры



Змеи атакуют мух так же, как и хамелеонов.



Животные одного цвета больше не вступают в столкновения. Вместо этого животные могут атаковать только животных **разных цветов**.



Мухи взрываются! Ни в коем случае не касайтесь их!



Порядок пищевой цепочки **меняется**. Мухи атакуют хамелеонов, а хамелеоны атакуют змей (по-прежнему одного цвета).



Животные атакуют животных своего типа (змеи атакуют змей, хамелеоны атакуют хамелеонов, мухи атакуют мух) **в следующем порядке**: синие атакуют красных, красные атакуют желтых, желтые атакуют синих.



Любой игрок может атаковать одинаковых животных на столе, как если бы он был **призраком**. Успешно атакованные стопки отправляются на кладбище.

ЧАСТРО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Переворот карт и ходы игроков

- 1) При наступлении моего хода должен ли я открыть новую карту, если передо мной лицом вверх уже лежит карта с моего предыдущего хода? **Да, всегда открывайте новую карту поверх карт, открытых вами в предыдущих ходах.**
- 2) Что происходит с картами, лежащими под моей последней раскрытой картой? **Эти карты больше не активны, однако вы все еще можете их потерять при успешной атаке противника или из-за вашей ошибки.**
- 3) Что происходит, если игрок посмотрел свою карту прежде, чем ее раскрыть? **Это жульничество! Попросите его переверачивать свои карты так, чтобы он видел их последним.**
- 4) Что происходит, если я открыл карту не в свой ход? **Карта отправляется на кладбище, если никто из игроков не успеет ее атаковать (в этом случае вы, как обычно, теряете всю свою стопку открытых карт).**
- 5) Что происходит, если мне нужно открыть карту, но моя колода пуста? **Вы пропускаете свой ход и остаетесь с последней открытой картой.**
- 6) Могу ли я накрывать руками сразу несколько стопок карт? **Конечно! Порой вам даже придется атаковать и защищаться одновременно. Помните, что у вас две руки!**
- 7) Должен ли я ждать, пока у всех игроков появятся открытые карты, прежде чем атаковать? **Нет, атакуйте как можно быстрее, даже если у некоторых игроков нет перед собой открытых карт или их первый ход еще не наступил.**

Атака, защита и ошибки

- 8) Что происходит с моими картами, когда я атакую? **Независимо от того, была ваша атака успешной или нет, ваши карты остаются на столе.**
- 9) Что происходит, если я совершил ошибку, но затем успешно атаковал? **После совершения ошибки вы должны сразу же сбросить свои карты, а после этого вам больше нечем атаковать.**
- 10) Что происходит, если я совершил ошибку, но другой игрок атаковал меня? **Если атака успешна, то вы должны отдать ему всю свою стопку карт, вместо того чтобы отправить их на кладбище. Однако, если вы успешно защитились от его атаки, ваши карты отправляются на кладбище.**
- 11) Что происходит, если меня атаковал другой игрок, а затем я успешно атаковал другое животное? **Вы отдаете свои карты атаковавшему вас игроку, но забираете карты игрока, которого атаковали вы.**
- 12) Что происходит, если я без причины накрыл рукой стопку карт на кладбище? **Это считается ошибкой, и ваша стопка карт отправляется на кладбище.**
- 13) Что происходит, если я совершил ошибку, но передо мной нет открытых карт? **Вы сбрасываете верхнюю карту своей колоды на кладбище.**
- 14) Что происходит, если призрак совершает ошибку? **Атакованные призраком игроки могут поместить свои стопки карт под низ своей колоды.**

Гоббит!

15) Кто может коснуться кладбища во время раунда с правилом «Гоббит»? Любый игрок, кроме призрака.

16) Могу ли я атаковать во время раунда с правилом «Гоббит»? Вы не можете ни атаковать, ни защищаться. Вы должны как можно скорее коснуться кладбища, остальные действия вам недоступны.

17) Что случится, если я совершу ошибку во время раунда с правилом «Гоббит»? Ничего! Во время раунда с правилом «Гоббит» ошибки не засчитываются.

18) Какой игрок ходит после раунда с правилом «Гоббит»? Следующий ход совершает победитель раунда с правилом «Гоббит» (после того, как остальные игроки вернут все их открытые карты под низ своих колод лицом вниз).

Конец игры

19) Что происходит, если я остался последним игроком, который может открывать карты? Продолжайте переворачивать свои карты; игра завершится, когда ваша колода закончится. Если до этого вас успешно атакует противник, игра продолжится. Однако если вы хоть один раз успешно защититесь, игра завершится.

20) Что происходит, если игра завершается, а сразу у нескольких игроков еще остались карты? Побеждает игрок, у которого осталось больше всех карт (при этом возможна ничья).

Кто станет королем джунглей?

П.А. Турнье, Ж.Б. Фремо, Т. Лузурье.
Художественный руководитель: Поль-Адриен Турнье.
Художник: Мишель Верду.
Производство: Антонин Боккара.
Перевод: Эмма Волочатюк.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.
Переводчик: Кирилл Войнов
Дизайнер-верстальщик: Надежда Ионова
Руководитель проекта: Андрей Мательский
Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций
без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2019 — правообладатель русскоязычной
версии игры. Все права защищены.



**G*GA
GAMES**

**OLDCHAP
GAMES™**

© Gobbit - 2012 - OldChap Games