

По мотивам повести Дж. Р. Р. Толкина

ХОББИТ

КАРТОЧНАЯ ИГРА

Настольная игра Мартина Уоллеса для 2—5 человек в возрасте от 10 лет

Состав игры

5 карт персонажей, 60 игровых карт пяти цветов.

Обзор

В этой игре две команды соревнуются в хитроумии: на стороне добра выступают хоббит Бильбо, гном Торин и волшебник Гэндальф, на стороне зла — дракон Смог и орк Больг. Если игрок выигрывает заход, он распределяет захваченные карты между участниками партии. С помощью карт можно усилить свою команду и ослабить чужую. Кому же достанется победа? Восторжествует добро или зло?

Подготовка

Примечание: правила для 2 игроков изложены в конце текста.

Распределение карт персонажей

Сторона	3 игрока	4 игрока	5 игроков
Добро	Бильбо, Торин	Бильбо, Торин, Гэндальф	Бильбо, Торин, Гэндальф
Зло	Смог	Смог	Смог, Больг

Если в партии участвует меньше пяти игроков, уберите в коробку лишние карты персонажей. Перемешайте используемые карты персонажей и случайным образом раздайте их игрокам лицом вниз. После этого игроки раскрывают полученные карты персонажей и кладут их перед собой лицом вверх.

Распределение игровых карт

Сторона	3 игрока	4 игрока	5 игроков
Добро	9 карт каждому	8 карт каждому	7 карт каждому
Зло	12 карт, сбросить 3 карты	13 карт, сбросить 5 карт	9 карт каждому, сбросить по 2 карты

Перетасуйте 60 игровых карт и раздайте их участникам согласно таблице. Игроки, выступающие на стороне зла, получают больше карт, но они должны сбросить несколько полученных карт лицом вверх до начала партии. Наиболее выгодно сбрасывать карты со звездой и с низким номиналом.

В начале раунда на руках у всех игроков должно быть одинаковое количество карт.

Игра

Выигрывая заходы и распределяя полученные карты, игроки стараются навредить противникам и усилить союзников. Игра длится максимум два раунда. Раунд завершается, когда карты с рук сыграны и карты, полученные в ходе последнего захода, распределены.

Значение символов

-  Белые звёзды наносят раны злым персонажам, а также могут исцелить добрых персонажей, пострадавших от чёрных орочьих племён.
-  Чёрные орочи племени наносят раны добрым персонажам, а также могут исцелить злых персонажей, пострадавших от белых звёзд.
-  Коричневая трубка позволяет владельцу взять добавочную карту перед вторым раундом, если он будет необходим для завершения игры.

Отметим, что числа и символы указаны на картах дважды исключительно для удобства — повторно их учитывать не нужно.

Заходы

Раунд начинается с захода Торина. Он выкладывает одну карту с руки на центр стола лицом вверх и тем самым определяет масть захода (цвет карты, а не символ на ней). Каждый следующий игрок в порядке очереди по часовой стрелке должен положить одну карту того же цвета. Если у игрока нет карт заданного цвета, он должен сыграть карту любого другого цвета. Лиловые карты — козыри, они старше всех прочих цветов.

Когда все выложили по одной карте, определяется победитель захода. Если козыри не применялись, побеждает тот, кто сыграл карту заданной масти с наибольшим номиналом. Если в заходе были козыри, выигрывает тот, кто выложил самый крупный козырь.



Бильбо

Гэндальф

Торин

Смог

Пример 1
Бильбо открывает заход жёлтой картой с числом 6 и тем самым определяет масть захода. У Смога всего одна жёлтая карта, и он обязан сыграть именно её. Это жёлтая карта с числом 7. Торин жёлтых карт на руке не имеет, потому выкладывает синюю карту с числом 11. Гэндальф тоже жёлтых карт в распоряжении не имеет, поэтому играет лиловую карту с числом 3. Заход выигрывает Гэндальф, так как он выложил козырь с наибольшим номиналом.

Распределение карт

Теперь победитель захода распределяет между игроками карты, взятые во время захода. Персонажи раздают карты по различным правилам (см. ниже «Распределение карт персонажами»). Не забудьте: карты без символов тоже можно распределять. Распределённые карты с символами кладутся под карту персонажа лицом вверх так, чтобы символы были видны всем.

Пример 2

Гэндальф раздаёт карты, взятые им в заходе из примера 1.

Себе он оставляет жёлтую карту с числом 7 и звездой, исцеляя рану, полученную ранее от чёрного орочьего шлема. Обе карты уходят в сброс. Затем лиловая карта с числом 3 и звездой вручается Смогу, вследствие чего злой дракон получает рану. Синяя карта с числом 11 и трубкой передаётся Бильбо, она позволит получить одной картой больше в начале второго раунда. Затем Гэндальф сбрасывает жёлтую карту с числом 6 и чёрным орочьим шлемом.



Игрок не может забирать карты с усиливающими символами себе про запас. Иными словами, добрый персонаж может забрать белую звезду только для того, чтобы нейтрализовать полученный ранее чёрный орочий шлем; и наоборот, злой персонаж может забрать чёрный орочий шлем только для снятия эффекта белой звезды. Карта с белой звездой и карта с чёрным орочьим шлемом нейтрализуют друг друга, после чего тут же уходят в сброс. Распределённые карты без символов также отправляются в сброс.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ КАРТ ПЕРСОНАЖАМИ

- Бильбо должен оставить одну карту себе и отдать одну карту любому другому игроку. Остальные карты отправляются в сброс.
- Торин перетасовывает все карты лицом вниз и раздаёт по одной карте лицом вниз всем игрокам.
- Гэндальф и Смог вправе выдать по одной карте любым игрокам, в том числе себе. Можно выдать по карте всем игрокам, некоторым из них или не выдавать никому. Невыданные карты уходят в сброс.
- Больг должен отдать одну карту другому игроку и сбросить остальные.

Игрок, выигравший захода, начинает следующий захода. Игра продолжается, пока на руках не кончатся карты и не будут распределены карты последнего захода.

Конец первого раунда

Когда все карты с рук сыграны и карты последнего захода распределены, первый раунд завершён. Наступает пора узнать, кто выбывает из игры.

- Если в конце раунда под картой доброго персонажа лежат два (или больше) чёрных орочьих шлема, он выбывает из игры.
- Если в конце раунда под картой злого персонажа лежат две (или больше) белые звезды, он выбывает из игры.
- Отложите карту вышедшего персонажа в сторону, а игровые карты этого персонажа уберите в сброс.

Конец игры после первого раунда

Зло торжествует, если после гибели персонажей победа Добра становится невозможной (все добрые персонажи погибли в партии на троих или на пятерых, или в живых остался только один добрый персонаж в партии на четверых). Если в конце первого раунда гибнут вообще все персонажи, побеждает зло. И разумеется, добрые персонажи одерживают верх, если в конце первого раунда уничтожены все злые персонажи.



Пример 3

В конце раунда под картой Смога две карты с белыми звёздами. Он погибает и покидает игру.

Второй раунд

Если после первого раунда победитель не определился, начинается второй раунд. Игроки сохраняют все полученные в первом раунде карты. Перетасуйте сброс вместе с картами, которые не были использованы в первом раунде, и слайте карты так же, как перед первым раундом (см. «Распределение игровых карт»). За каждую полученную в первом раунде трубкой игрок вправе взять одну добавочную карту, однако перед началом раунда он должен будет сбросить с руки столько же карт, сколько взял добавочных. Если Торин ещё в игре, он начинает первый захода второго раунда. Если нет, начинает Бильбо. Гэндальф начинает второй раунд, если он остался последним добрым персонажем. Второй раунд проходит так же, как и первый. Учтывая, что больше двух раундов в партии не бывает, собирать карты с трубкой во втором раунде нет смысла.

Конец игры

Добрые персонажи побеждают, если:

3 игрока	4 игрока	5 игроков
Выжил хотя бы один добрый персонаж.	Выжили хотя бы два добрых персонажа.	Выжили хотя бы столько же добрых персонажей, сколько и злых, то есть, злых героев осталось не больше, чем добрых.

Во всех прочих случаях побеждают злые персонажи.

Игра вдвоём

В партии на двоих в силу вступают следующие изменения: один игрок выкладывает перед собой карту Смога, другой — карты Бильбо и Торина. Каждый игрок (не персонаж!) берёт на руку 9 карт. Добрый начинает игру.

Когда Бильбо/Торин выигрывают захода, у игрока есть две возможности на выбор: либо выдать по карте Бильбо и Торину, либо отдать одну карту Бильбо или Торину и одну — Смогу. Сбросить полученные карты игрок, выступающий на стороне добра, не может! Если Бильбо выйдет из игры раньше Торина, Торин будет распределять трофеи между собой и Смогом вслепую, когда выпрает захода.

Когда захода остаётся за Смогом, он может распределить карты любым персонажам, но не больше одной карты на персонажа. Первая карта с чёрным орочьим шлемом всегда отдаётся Торину. Если у Смога две карты с чёрными орочьими шлемами, он вправе отдать одну карту Торину и одну — Бильбо.

Бильбо и Торин выбывают из игры после первого раунда игры вдвоём, если среди трофеев персонажей скопилось три чёрных орочьих шлема или больше. Смог покидает игру в конце раунда, если под его картой персонажа наберётся две белые звезды или больше. Если в конце второго раунда хотя бы один добрый персонаж жив, побеждает добро. Если Смог успешно устранил добрых персонажей, побеждает зло.

Автор игры: Мартин Уоллес
Иллюстрации: Тед Несмит
Графический дизайн:
Франческо Непителло и Fine Tuning
© 2012 Sophisticated Games Ltd



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство:
Михаил Акулов
Главный редактор:
Петр Тюленев
Перевод: Алексей Перерва
Редактура: Александр Киселев



Играть интересно

Верстка: Анна Горюнова, Сергей Ковалев
Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Перасов (nikolay@hobbyworld.ru).
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2012 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены. www.hobbyworld.ru



Middle-earth, The Hobbit, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used under license by Sophisticated Games Ltd and their respective licensees.