

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ПО ФИЛЬМУ

ХОББИТ™

ПУСТОШЬ СМАУГА

Для 2–4 игроков
от 10 лет

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОБ ИГРЕ

Хоббит Бильбо и гномы продолжают свой путь к Одинокой горе. Теперь им предстоит вырваться из лап гигантских пауков Лихолесья и миновать земли недоверчивых лесных эльфов. Но самая большая опасность ждёт в конце пути: в недрах Эребора (так эльфы зовут Одинокую гору) на груди отнятого у гномов золота сидит дракон Смауг, который так просто сокровища не отдаст!

Все игроки побеждают, если Бильбо, а также хотя бы один гном каждого игрока доберутся до финального деления раньше, чем Смауг доберётся до деления дракона перед Эсгаротом.

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 с Кольцом



8 фишек гномов (по две каждого из четырёх цветов)



1 фишка Гэндальфа



1 маркер Смауга



1 кубик



120 карт:

16 карт похода (по четыре карты каждого из четырёх цветов)



16 карт приключений в Лихолесье



16 карт приключений в Эреборе



47 карт Дома Беорна



16 карт Эсгарота



8 карт сокровищницы

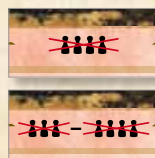


1 карта «Ключ Торина»



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- ♦ Разместите игровое поле в центре стола.
- ♦ Каждый игрок выбирает себе две фишки гномов одного цвета и ставит их на стартовом делении.
- ♦ Фишка Бильбо с надетым Кольцом также ставится на стартовом делении.
- ♦ Поставьте фишку Гэндальфа на стартовое деление тропы Гэндальфа.
- ♦ Кубик положите рядом с игровым полем.
- ♦ Положите маркер Смауга на деление «Пещера Смауга».
- ♦ Каждый игрок получает 4 карты похода своего цвета и выкладывает их перед собой лицевой стороной вверх.
- ♦ Старший игрок начинает игру. Он берёт карту «Ключ Торина» и кладёт её рядом со своими картами похода.
- ♦ Рассортируйте остальные карты на пять колод (по символам на рубашках) и перетасуйте их по отдельности. **Внимание:** если вы играете вдвоём или четвером, уберите в коробку часть карт Смауга. Соответствующий символ покажет вам, какие карты нужно отложить.
- ♦ Выложите карты Дома Беорна, Эсгарота и сокровищницы на ячейки поля с соответствующими символами.
- ♦ Карта «Ключ Торина» будет выложена на соответствующую ячейку поля уже в ходе игры.
- ♦ Ячейка без символа предназначена для использованных карт, которые будут сброшены в ходе игры.
- ♦ Колоды приключений в Лихолесье и Эреборе положите на соответствующие круглые ячейки.
- ♦ Каждый игрок берёт 3 карты на руку из колоды с символом Дома Беорна. Если игроку попала карта мгновенного действия (с красным фоном), он тут же раскрывает её, играет и сбрасывает. Замену сыгранной карте брать не нужно.
- ♦ На стр. 1 изображено подготовленное к игре поле.



Примечание: Бильбо начинает игру уже с Кольцом. Кольцо делает его невидимым, поэтому за него не нужно брать карты приключений, останавливаясь на соответствующих делениях. Впрочем, Бильбо может потерять Кольцо из-за действия карты «Блуждания». В игре две карты «Блуждания», они замешаны в колоде приключений в Эреборе. Потеряв Кольцо, Бильбо будет вынужден проходить приключения, как гномы.

ХОД ИГРЫ

Право хода передаётся от игрока к игроку по часовой стрелке. Каждый игрок передвигает своих гномов по дороге при помощи своих карт похода. Бильбо перемещается усилиями всех игроков при помощи карт с руки. На делениях приключений игрокам предстоит сражаться, для этого им понадобятся карты гномов или союзников. Также в бою может помочь Гэндальф, если игроки вовремя подведут его к месту приключения.



Ключ Торина позволит гномам проникнуть в Эребор через потайную дверь. До определённого момента ни один из гномов, ни даже Бильбо с Кольцом не смогут пройти дальше деления, на котором изображён ключ Торина. Преодолеть это препятствие может только игрок, у которого есть карта «Ключ Торина». Когда он приходит одной из своих фишек на деление ключа Торина и кладёт карту «Ключ Торина» на соответствующую ячейку игрового поля, дорога открывается для всех.

СТРУКТУРА ХОДА

В свой ход игрок выполняет следующие действия:

1. Применение карты похода;
2. Розыгрыш карт с руки и, по желанию, обмен картами;
3. Добор двух карт на руку.

Затем право хода передаётся следующему по часовой стрелке игроку.

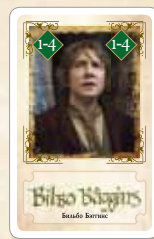
1. Применение карты похода

- ♦ Игрок должен 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 четыре карты использованы, игрок переворачивает их обратно лицом вверх. Выбрав карту похода с цифрами 3, 4 или 5, игрок передвигает гнома ровно на указанное число делений. Карта похода с цифрой 3 особенная (на это указывает символ лошади). Выбрав её, игрок может передвинуть на 3 деления не только фишку своего гнома, но и любую другую фишку, стоящую на этом же делении (это может быть его второй гном, гном другого игрока или Бильбо). Выбрав карту похода с цифрами 1, 2 и 3, игрок может передвинуть гнома на любое число делений от 1 до 3.
 - ♦ Если фишка остановилась на делении приключения, игрок должен тут же взять и раскрыть верхнюю карту из соответствующей колоды приключений (см. «Приключения» на стр. 3).
 - ♦ Игрок должен передвинуть гнома точно на выбранное количество делений и не может разделить очки движения между двумя гномами.
- Примечание:** гном не может пройти через деление с маркером Смауга.
- ♦ Как правило, гномы двигаются вперёд. Однако разрешается — и иногда это имеет смысл — передвинуть гнома назад. Количество делений определяет выбранная карта похода. Если при движении назад гном остановился на делении приключения, карту приключения тянуть не нужно.
 - ♦ На каждом делении могут стоять максимум 2 фишки (2 любых гнома или гном и Бильбо). Бильбо с Кольцом, несмотря на невидимость, считается фишкой. Смауг также занимает деление, поэтому на деление с маркером Смауга может передвинуться только один гном или Бильбо.
 - ♦ Если фишка в конце движения должна занять деление с 2 фишками, игрок ставит её на следующее доступное (с 1 фишкой или пустое) деление по ходу движения. Если при совместном движении 2 фишек они должны занять деление, где уже стоит фишка (не важно, одна или две), игрок ставит их на следующее пустое деление по ходу движения.
 - ♦ Занятые деления учитываются при подсчёте числа делений для движения.

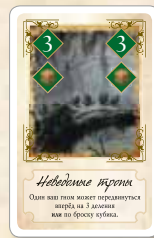


2. Розыгрыш или обмен карт с руки

Игрок может сыграть сколько угодно карт с руки. Затем сыгранные карты уходят в сброс лицевой стороной вверх. Каждая карта разыгрывается по-своему:



Бильбо Бэггинс: игрок передвигает фишку Бильбо на указанное число делений. В зависимости от карты фишка движется на 1–4 деления (на выбор игрока), либо на 5 делений, либо по броску кубика. В остальном движение Бильбо подчиняется тем же правилам, что и движение гномов.

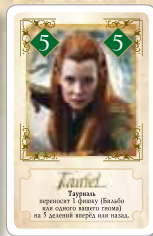


Неведомые тропы: с помощью этой карты гном игрока может пройти ещё немного дальше. Перед тем как сыграть карту игрок решает, продвинется ли гном на указанное значение или по броску кубика. Полученные в результате броска очки движения нельзя делить между гномами.

Примечание: если полученные в результате броска очки движения должны провести гнома мимо маркера Смауга или деления ключа Торина, гном не может двигаться. Игрок должен либо передвинуть другого своего гнома, либо просто сбросить «Неведомые тропы», не двигая гномов.

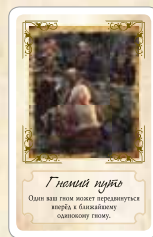


Орёл: в зависимости от карты, один гном игрока может передвинуться на расстояние от 1 до 2 или от 1 до 3 делений.

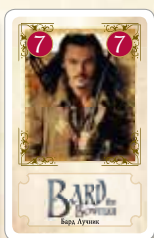
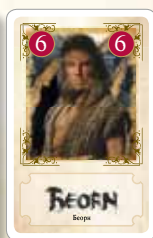
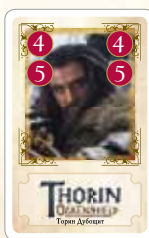


Леголас и Галадриэль позволяют игроку передвинуть одного своего гнома или Бильбо.

Гномий путь: один гном игрока может передвинуться вперёд к ближайшему одинокому гному. Если на делении, которое должен занять гном, уже есть две фишки, эту карту нельзя сыграть.



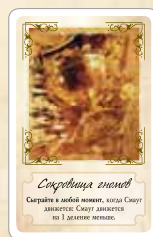
Гэндальф: эти карты передвигают Гэндальфа по тропе Гэндальфа. Сыграв такую карту, игрок выбирает, в каком направлении пойдёт Гэндальф. Делить и сокращать очки движения нельзя. Игрок должен передвинуть Гэндальфа строго на указанное количество делений. **Важно:** Гэндальф оказывает поддержку на любом делении приключения, если стоит рядом с соответствующим кругом. Если Гэндальф стоит рядом с пещерой Смауга, он предотвращает дополнительное движение Смауга.



Гномы и союзники: эти карты нужны для боёв на делениях приключений и для боёв со Смаугом. Союзники — Беорн с силой 6 и Бард Лучник с силой 7.

Примечание: если на карте указаны два значения силы, игрок может выбрать, какое из них применить.

Сокровищница: карты «Сокровища гномов» сокращают количество делений, на которое движется Смауг. Карты «Сокровища гномов» можно играть в любой момент, даже в чужой ход. Также можно сыграть несколько карт «Сокровища гномов» одновременно. Карта «Стрела Барда» позволяет, при определённых условиях и удаче, победить Смауга и мгновенно выиграть партию.



Обмен картами

На этом этапе игроки могут обмениваться картами. Для этого сначала игрок должен сбросить две любые карты с руки. После сброса двух карт он отдаёт одну свою карту с руки другому игроку в обмен на его карту. Таким образом можно, например, передать «Ключ Торина» другому игроку.

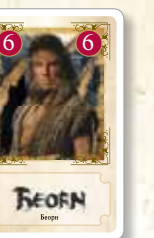
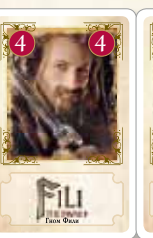
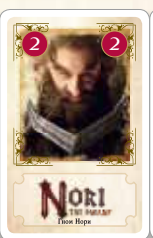
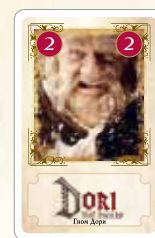
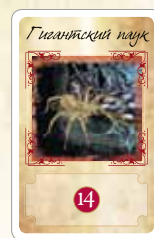
Примечание: во время боя обмениваться картами нельзя.

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 берёт карты взакрытую из колоды Дома Беорна. Однако если гном игрока стоит на одном из трёх делений Эсгарота или на одном из двух делений сокровищницы, одну карту игрок берёт из колоды Эсгарота или сокровищницы соответственно. Если оба гнома игрока стоят на делениях Эсгарота, обе карты игрок берёт из колоды Эсгарота. То же верно и для сокровищницы. **Примечание:** карты Эсгарота и карты сокровищницы сильнее карт в колоде Дома Беорна.
- ♦ **Важно:** в конце своего хода игрок может держать на руке не более 6 карт. Если карт больше, игрок должен сбросить лишние карты (по своему выбору).
- ♦ Когда в колоде Дома Беорна закончатся карты, возьмите все карты из сброса, перетасуйте и положите в Дом Беорна. Сыгранные к этому моменту карты Эсгарота и сокровищницы окажутся в Доме Беорна — ничего страшного.
- ♦ **Важно:** если игроку попалась карта мгновенного действия (с красным фоном), он тут же раскрывает её, играет и сбрасывает. Замену сыгранной карте брать не нужно.

Приключения

- ♦ Если гном или Бильбо без Кольца останавливается на делении с символом приключения (в Лихолесье или в Эреборе), игрок тянет верхнюю карту из соответствующей колоды приключений и тут же выполняет её инструкции. **Важно:** при движении назад приключений не бывает.
- ♦ 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 (указана на его карте).



Пример: на делении приключения игрок вытянул карту «Гигантский паук» (сила 14). Для победы игрок должен сыграть карты гномов «Дори» (сила 2), «Нори» (сила 2), «Фили» (сила 4) и карту союзника «Беорн» (сила 6). Все эти карты уходят в сброс.

- ♦ Присутствие Гэндальфа на поле боя: если фишка Гэндальфа находится на делении тропы Гэндальфа рядом с кругом, где проходит приключение, Гэндальф удвоит силу одной из сыгранных карт.



Пример: Для победы над тем же «Гигантским пауком» (сила 14) достаточно Беорна (сила 6x2) и Дори (сила 2), если Гэндальф стоит рядом.

- ♦ **Победа:** если противник побеждён, уберите его карту из игры (в коробку).
- ♦ **Поражение:** если игрок не может противопоставить врагу равное количество силы, он должен бросить кубик и передвинуть фишку своего гнома назад от места приключения на количество делений, равное 10 минус значение, выпавшее на кубике.

Пример: после поражения в битве игрок бросил кубик, и ему выпало значение 3. Игрок должен передвинуть фишку своего гнома на 7 делений назад (10–3).

Если в результате он должен занять деление, на котором уже стоят две фишки, он отступает на следующее деление, где есть свободное место (то есть стоит 1 фишка или ни одной).

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

- ♦ **Общие усилия:** если игрок привёл своего гнома на деление приключения, где уже стоит другая фишка, и карта приключения раскроет врага, 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, игроки могут удвоить силу только одной карты. Если достичь точного равенства по силам не получается, обе фишки отступают на количество делений, равное 10 минус значение, выпавшее на кубике. Если 2 фишки вместе заходят на деление приключения, и на карте приключения оказывается враг, они вместе вступают в бой и при поражении отступают на одно и то же количество делений.
- ♦ Карта успешно пройденного приключения выбывает из игры (уберите её в коробку).

- ♦ **Ещё не всё!** Если на карте приключения стоит символ «Карта», то после первого приключения игрок тут же должен вытянуть из той же колоды новую карту приключения, раскрыть её и разыграть.
- ♦ **Теперь всё...** Если в колоде приключений закончились карты, соответствующие деления больше не представляют угрозы. На них можно останавливаться, не рискуя ввязаться в бой.

Паутина (Приключение в Лихолесье)

- ♦ Если цвет гнома, раскрывшего эту карту приключения, совпадает с тем, что указан на карте, этот гном пойман в паутину. Фишка гнома кладётся на бок и остаётся на соответствующем делении приключения. Если на делении приключения стоят 2 разноцветных гнома, но на карте приключения указан цвет только одного из них, пленён гном, чей цвет указан на карте приключения. Если на делении приключения стоят 2 разноцветных гнома и цвета обоих указаны на карте приключения, в плен всё равно попадает только один гном. Владельцы фишек этих гномов решают, какой гном будет пойман в паутину.
- ♦ **Освобождение:** Бильбо с Кольцом может освободить гнома из плена, если остановится на делении, где лежит фишка пойманного гнома. Как только Бильбо с Кольцом окажется на делении с пленённым гномом, верните фишку гнома в исходное положение. Если гном оказался на делении приключения вместе с Бильбо с Кольцом и пойман в паутину, Бильбо тут же освобождает его.

Важно: Если Бильбо потерял Кольцо, он не может освобождать пойманных гномов. Гном может освободиться самостоятельно. Для этого игрок должен скинуть с руки карты общей силой 20 или больше, после чего его гном считается освобождённым.

Примечание: Гэндальф, если он находится рядом, точно так же помогает, удваивая силу одной из сбрасываемых карт.

Путешествие в бочках (Приключение в Лихолесье)

- ♦ Карта «Путешествие в бочках» играет сразу после раскрытия. Все фишки, находившиеся на момент раскрытия карты на соответствующем делении приключения, передвигаются на 2 или 3 деления вперёд. Если после этого фишки оказываются на другом делении приключения, игрок берёт и раскрывает новую карту приключения.

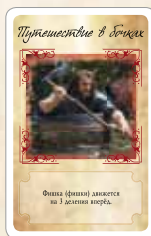
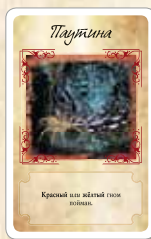
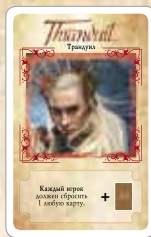
Важно: если карта приключения требует от игрока что-либо сделать (например, карта «Тоска» из колоды приключений в Эрборе), а на делении приключения находятся две фишки разных игроков, игроки сами решают, на кого действует карта приключения.

Дракон Смауг

- ♦ Каждый раз, когда раскрывается карта Смауга, маркер Смауга движется вперёд по направлению к Эсгароту на количество делений, указанное в карте.

- ♦ Многие карты позволяют Смаугу продвинуться дополнительно ещё на несколько делений. Смауг выполняет движения последовательно, т. е. делает остановки на двух делениях. **Важно:** когда Гэндальф стоит рядом с пещерой Смауга, дополнительное движение Смауга не выполняется.

- ♦ Гномы не могут пройти мимо маркера Смауга, поэтому для победы игроки должны заставить Смауга отступить обратно к его пещере.
- ♦ Бильбо с Кольцом невидим, поэтому может беспрепятственно проходить мимо Смауга и даже останавливаться на одном с ним делении. Однако атаковать Смауга Бильбо с Кольцом не может.
- ♦ **Битва со Смаугом:** Если гном или Бильбо без Кольца приходит на деление, где находится маркер Смауга, он атакует дракона. **Сначала необходимо пробить его броню.** Для этого игрок сбрасывает с руки карту с наибольшей силой. После этого, сбросив вторую карту с силой, игрок заставляет Смауга отступить назад на количество делений, равное силе второй сброшенной карты. При этом Смауг не может отойти дальше деления, на котором находится его пещера.



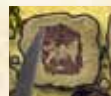
Пример: игрок настаивает Смауга и вступает в битву. Первым делом он должен сбросить с руки самую сильную карту, Барда Лучника (сила 7). Броня дракона пробита. Только после этого игрок сбрасывает вторую карту, Фили (сила 4). Смауг движется на 4 деления назад. **Примечание:** если Смауг добрался до делений приключений в Эрборе, а Гэндальф стоит рядом с Эрбором, он может помочь в боях с драконом, удвоив силу используемой карты.

- ♦ Если фишка гнома оказывается на делении приключения вместе с маркером Смауга, никаких приключений не происходит и карту приключения тянуть не нужно.
- ♦ Если Смауг заканчивает движение точно на делении, где находится фишка (фишки) гнома, этот гном убит и выбывает из игры (уберите его фишку в коробку). Если Смауг движется через деление с фишкой (фишками) гнома, гном отступает на 10 делений в сторону Дома Беорна. На Бильбо с Кольцом эти правила не распространяются.
- ♦ Если Бильбо потерял Кольцо, и Смауг заканчивает движение на делении с Кольцом или движется через него, положите Кольцо рядом с делениями сокровищницы. Бильбо сможет подобрать Кольцо снова, когда окажется на одном из делений сокровищницы.

Финальное деление

- ♦ Чтобы поставить фишку на финальное деление, игрок имеет право использовать очки движения своего гнома не полностью.

Важно: игрок может передвинуть своего гнома на финальное деление



только в том случае, если его второй гном достиг деления с гномьей руной около Эрбора. Это правило не применяется, если второй гном был убит Смаугом.

- ♦ Даже если гном достиг финального деления, играющий за него всё равно добирает две карты в конце хода.
- ♦ Если Бильбо уже достиг финального деления, а раскрытая карта требует отвести его назад, игнорируйте требование карты.

КОНЕЦ ИГРЫ

- ♦ Игра заканчивается **общей победой** игроков, если Бильбо и хотя бы один гном каждого игрока достигли финального деления. Бильбо не обязан быть с Кольцом.
- ♦ Если Смауг достиг **деления дракона** (у Эсгарота), все игроки терпят поражение.
- ♦ Игроки также терпят поражение, если **Смауг убивает Бильбо** (без Кольца такое возможно) или **обоих гномов** одного игрока.



Автор: Андреас Шмидт родился в 1971 году, а осознал себя разработчиком настольных игр в 2003-м. С тех пор его посещало немало идей. Но самой заветной мечтой Андреаса было создание игры по мотивам фильма «Хоббит: Нежданное путешествие» (вышла в 2012 году). Андреас был счастлив вернуться в Средиземье вместе с «Пустошью Смауга». «Посвящая памяти моего дорогого отца Артура Шмидта».

Автор и издатель благодарны всем, кто тестировал игру.

Редактура: Вольфганг Людтке/TM-Spiele
Графика: Pohl & Rick, Бернд Вагенфельд
© 2013 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pflzerstraße 5–7 • 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0 • Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de • kosmos.de
Все права защищены.
Сделано в Германии. Art.-Nr: 691943



Играть интересно

© Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved. THE HOBBIT: THE DESOLATION OF SMAUG 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. (s13)

Русское издание: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство компанией:
Михаил Акулов, Иван Попов
Руководитель редакции: Владимир Сергеев
Выпускающий редактор: Александр Киселев
Переводчик: Алексей Перерва
Редактор: Сергей Серебрянский
Верстальщик: Иван Суховой
Корректор: Татьяна Луговская

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2013 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены. www.hobbyworld.ru