



Жил-был Хоббит в норе под землей. Звали Хоббита Бильбо Бэггинс, и нора эта была приятной и уютной. Называлась она Бэг-Энд и располагалась рядом с деревней Хоббитон. Хоббиты, как вам уже, наверное, известно, это маленькие, весьма жизнерадостные существа, ростом где-то в половину человеческого. Они очень любят поесть да попить и совсем не любят приключений.

Но приключения сами нашли Бильбо. Они пришли в лице Чародея Гэндальфа с тринадцатью Гномами за компанию. Гномы под предводительством Торина Оукеншильда собирались вернуть сокровища, которые были украдены у них много лет назад и охранялись теперь грозным Драконом Смогом в пещере на Одинокой Горе.

Гномы планировали войти в Одинокую Гору через потайную дверь на склоне горы, а затем воспользоваться услугами взломщика, чтобы стащить сокровища. Бильбо все это казалось подозрительно похожим на приключение. Гномам Бильбо как-то не показался тем, кого они искали. Но Гэндальф, в ответ на это, только посмеялся и довольно скоро этот странный отряд выдвинулся, совершенно вопреки здравому суждению Бильбо!

Приключения начались почти сразу, когда Бильбо и все тринадцать Гномов были захвачены тремя троллями. Гэндальф хитростью заставил троллей спорить до восхода солнца, которое превратило их в камни! Затем они прибыли в Эльфийскую твердыню Ривендэлл, где встретились с Правителем Эльфов Элрондом. Приняв его совет, они отправились в Мглистые Горы, где столкнулись с Гоблинами, загнавшими героев под землю. Гэндальф снова пришел на помощь, но Бильбо оторвался от отряда и потерялся в темных пещерах!

Блуждая во тьме, Бильбо наткнулся на простое золотое кольцо и странное существо с глазами как у рыбы по имени Голлум. Бильбо и Голлум схватились в смертельной игре загадок, из которой Бильбо вышел победителем и сумел ускользнуть, надев кольцо, которое делало его невидимым, пока было на его пальце. Такая способность была первым намеком на великую важность и силу этого кольца.

Наконец-то воссоединившись, Бильбо и Гномы вновь отправились в путь, но на этот раз их преследовали Гоблины и волкоподобные Варги. Отряд в самый последний момент спасли орлы и отнесли их в дом к Беорну – странному человеку, который жил один и общался с удивительными животными.

Оттуда отряд отправился в Черный Лес, в этот раз уже без Гэндальфа, получив простое предупреждение не сходить с тропы. Но, конечно, оказалось сложно следовать простому указанию Гэндальфа, и на них напали Огромные Пауки, после чего путешественники были захвачены Лесными Эльфами. Совершив дерзкий побег, снова разработанный Бильбо, отряд сплавился вниз по реке в бочках в сторону Озерного Города Эстарота, поселения людей недалеко от Одинокой Горы, где Сmog все еще спал на своей куче сокровищ.

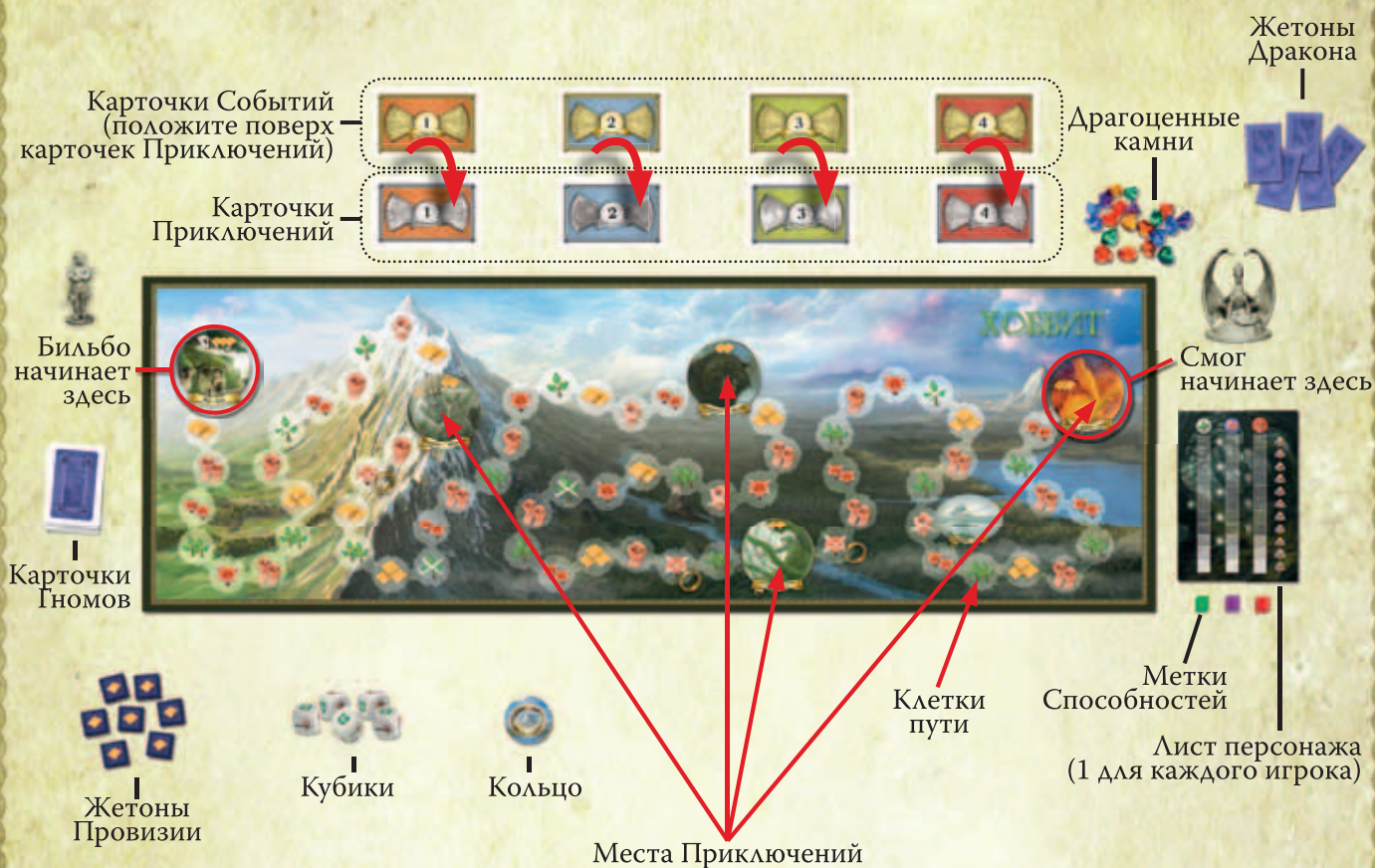
Оттуда путь их пролегал к Одинокой Горе, где они нашли потайную дверь, о которой им говорил Гэндальф. Бильбо прокрался через дверь и украл большой золотой кубок из-под спящего Дракона, но вскоре Сmog проснулся! Дракон был разъярен кражей своего сокровища и стал прочесывать горы в поисках воров. Обнаружив Гномов и лошадок, он решил, что виноваты люди Эстарота. Бильбо же успел заметить слабое место в чешуе на груди Дракона. Благодаря этому, когда Сmog налетел на Озерный Город, изрыгая пламя и смерть, Бэрд Лучник сумел подстрелить его в небе.

Люди Эстарота и Эльфы Черного Леса собрали свои армии и отправились к Одинокой Горе, уверенные в том, что и им полагалась доля сокровищ из драконова логова. Но Торин был с этим категорически не согласен, ему был нужен драгоценный камень Аркенстон, одно из сокровищ, которое было особенно важно для его семьи. Пытаясь договориться о мире, Бильбо ускользнул из горы и отдал Аркенстон людям Эстарота, но это только прогневало Торина еще больше. Даже Гэндальф не смог разрешить эту ситуацию.

Внезапно, армия Гоблинов и Варгов напала на гору, вынудив Людей, Эльфов и Гномов сплотиться для обороны. Торин и его сородичи бились отважно, но казалось, что все потеряно, пока не появились орлы и Беорн, превратившийся в огромного медведя.

Когда Торин умирал от ран, полученных в Битве Пяти Армий, он наконец-то простил Бильбо, после чего был похоронен со своим бесценным Аркенстоном. Бильбо получил столько сокровищ, что не знал, что с ними делать и вернулся в Бэг-Энд очень богатым Хоббитом... Но его главным сокровищем было волшебное кольцо...

ПРАВИЛА



СОСТАВ ИГРЫ:

- 1 Игровое поле
- 1 Фигурка Бильбо
- 1 Фигурка Дракона Смога
- 38 Карточек Событий
- 31 Карточка Приключений
- 5 Листов персонажей
- 15 Меток Способностей (5 зеленых, 5 фиолетовых, 5 красных)
- 60 Карточек Гномов
- 24 Жетона Дракона
- 50 Жетонов Провизии
- 1 Жетон Кольца
- 75 Драгоценных камней
- 5 Кубиков

На кубиках обозначено:



Один
Топор



Два
Топора



Провизия



Щит

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Разверните игровое поле и положите его на центр стола. Поставьте фигурку Бильбо на клетку «Бэг-Энд» и фигурку Смога на поле «Убейте Дракона Смога» (смотри рисунок).

Карточки Событий и карточки Приключений имеют числа от 1 до 4 на оборотной стороне. Отсортируйте карточки Событий, и карточки Приключений по числам так, чтобы получилось восемь колод карточек, лежащих лицевой стороной вниз. Перемешайте каждую колоду. Затем положите стопку карточек Событий с номером «1» на стопку карточек Приключений с номером «1» (обе лицевой стороной вниз). Сделайте то же самое со стопками «2», «3» и «4». Расположите четыре получившиеся колоды так, как указано на рисунке вверху.

Каждый игрок получает Лист персонажа и кладет его перед собой, после чего располагает следующее:



Эти обозначения сокровищ используются только в дополнительном варианте игры (стр. 7)

Лист персонажа (с метками характеристик для начала «простой» игры)



Зеленую метку ■ на шкалу Инициативы



Фиолетовую метку ■ на шкалу Хитрости



Красную метку ■ на шкалу Силы

Для вашей первой (простой) игры следует расположить все свои метки на трети снизу клетки на соответствующих шкалах. Для стандартной игры каждому игроку следует расположить свои метки на вторые снизу клетки на каждой шкале. А для настоящего испытания (сложной игры) игрокам следует расположить все свои метки на самом дне каждой из шкал.

Перемешайте колоду карточек Гномов и сдайте каждому игроку по пять карт. Расположите оставшиеся карточки Гномов лицевой стороной вниз рядом с полем.



Карточка Гнома

Каждый игрок получает три единицы Провизии.



Расположите Драгоценные камни рядом с полем, образуя, таким образом, сокровищницу.

Перемешайте жетоны Дракона и расположите их все лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

Расположите оставшиеся жетоны Провизии, жетон Кольца и кубики рядом с игровым полем.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки берут на себя роль Гномов, сопровождающих Бильбо в его долгом и опасном путешествии из Шира к Одинокой Горе, где живет Дракон Смог. Цель – вернуть сокровища, давно украденные у Гномов, большую часть которых сейчас охраняет Смог.

С помощью карточек Событий Бильбо продвигается в своем путешествии. Каждое место на игровом поле не только является этапом пути, но и позволяет игрокам улучшить своих персонажей. Карточки Событий также дают игрокам дары и возможности.



Клетки пути

В местах Приключений игроки могут получить сокровища, успешно сразившись с соперниками, встретившимися им в путешествии. Для этого они используют ресурсы, накопленные в пути. Игрок с наибольшим количеством сокровищ в конце игры становится победителем.

ХОД ИГРЫ:

1. ФАЗА СОБЫТИЙ

Игра начинается со вскрытия верхней карточки из колоды Событий под номером «1». Карточки Событий бывают трех видов:

(А) Карточки Путешествия сообщают о том, что «Отряд продвигается».

(В) Карточки Способностей можно приберечь, чтобы получить преимущество позже.

(С) Карточки Даров немедленно приносят игрокам пользу.

Обратите Внимание, что некоторые карточки Событий имеют разные эффекты в зависимости от количества игроков: одна и та же карточка может быть карточкой Путешествия, а может быть Даром, что на ней и будет отмечено.

(А) Карточки Путешествия



Карточка Путешествия

Если была вскрыта карта Путешествия, сделайте следующие шаги:

1. Каждый игрок смотрит на свои карточки Гномов, скрытно выбирает одну из них, и кладет ее лицевой стороной вниз перед собой. Число на карточке Гнома определяет порядок, в котором игроки будут ходить (от меньшего к большему).

2. Игроки одновременно показывают свои выбранные карточки. Игрок, на карточке Гнома которого наименьшее число, становится активным игроком.

3. Активный игрок сбрасывает свою задействованную карточку Гнома, кладя ее лицевой стороной вверх рядом с колодой карт Гномов. Затем он продвигает Бильбо на следующую клетку пути на игровом поле, и получает то, что указано на ней, хорошее или плохое. Например: дополнительную Провизию, развитие персонажа или урон (который обозначается зачеркнутыми символами).

4. Игрок со следующей (по возрастанию чисел) карточкой Гнома становится активным. Повторите шаги 3-4 пока не пройдут все игроки.

• Все игроки подбирают себе в руку карточки Гномов из колоды (той, которая лицевой стороной вниз, а не из сброшенных карточек), чтобы у каждого снова было по пять карточек на руках.



Пример (смотри рисунок): четыре игрока открывают карточки Гномов с номерами «2», «10», «22» и «35». 2 – наименьшее из этих чисел, и игрок, выбравший эту карточку, продвигает Бильбо на следующую клетку пути и получает одну Хитрость, продвигая свою метку по шкале Хитрости на одну клетку. Затем игрок с картой «10» двигает Бильбо далее и получает 2 жетона Провизии. Далее игрок с картой «22» перемещает Бильбо на следующую клетку и получает 2 Инициативы, и наконец, игрок с наибольшей карточкой «35», продвигает Бильбо и теряет одну Силу.

Когда игрок перемещает Бильбо на клетку, на которой изображено Кольцо, этот игрок кладет жетон Кольца перед собой и должен пере-

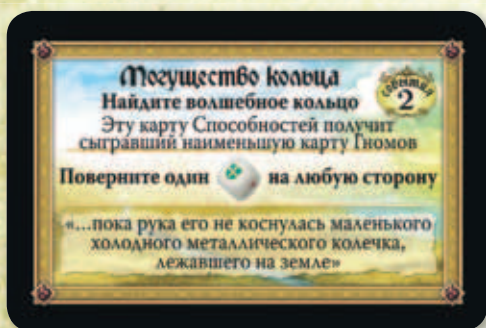
местить фиолетовую метку Хитрости вниз на одну клетку на своей шкале персонажа.

Если на карточке указано «Все наименьшие положения продвигаются», все игроки сначала сравнивают положения своих зеленых меток Инициативы, и тот, у кого эта метка находится в наименьшем положении, продвигает ее на одну клетку. Этот процесс затем повторяется с фиолетовыми и с красными метками.

Примечание: Метки на Листах персонажей не могут подняться выше самой верхней и опуститься ниже самой нижней клетки.

ВАЖНО: Если в игре участвуют только двое игроков, во втором шаге вскройте одну дополнительную карточку из колоды Гномов, чтобы Отряд продвинулся на три клетки (за место двух). Каждый раз, когда Бильбо продвигается за счет этой дополнительной карты, проигнорируйте все эффекты клетки, на которой он окажется.

(В) Карточки Способностей



Карточка Способностей

Если вскрытая карточка Событий оказалась карточкой Способностей сделайте следующие шаги:

- Каждый игрок смотрит на свои карточки Гномов, скрытно выбирает одну из них, и кладет ее лицевой стороной вниз перед собой.
- Игроки одновременно показывают свои выбранные карточки.

На каждой карточке Способностей указано: «Эту карточку способностей получит сыгравший наименьшую карточку Гномов», либо: «наибольшую карточку Гномов». Игрок, чья выбранная карточка Гномов соответствует указанному на карточке Способностей, забирает ее себе. Все выбранные карточки Гномов затем сбрасываются лицевой стороной вверх в стопку рядом с колодой карточек Гномов.

(С) Карточки Даров



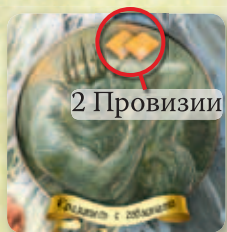
Карточка Даров

Если была вскрыта карточка Даров, следуйте указаниям на карточке. Карточки даров немедленно приносят пользу. Например, в виде Провизии или повышения Инициативы, Хитрости или Силы.

После того как все, что указано на карточке Событий, исполнено, эта карточка возвращается в коробку (если это не такая карточка, которая остается у одного из игроков, что будет на ней указано). Затем вскройте следующую карточку Событий. Продолжайте до тех пор, пока Бильбо не достигнет последнего места перед первым Приключением: «Битва с Гоблинами». Передвиньте его на клетку Приключения. Первая часть путешествия окончена. (Если вы играете вчетвером, Бильбо автоматически, ходом последнего игрока попадает на клетку Приключения. Игрок, который передвигает его туда, не получает никаких последствий от этого.) Уберите все оставшиеся карточки

Событий из первой колоды в коробку. После того как Бильбо перемещается на клетку Приключения, он не уйдет оттуда до тех пор, пока это приключение не закончится. А теперь пора добыть себе немного сокровищ!

2. ФАЗА ПРИКЛЮЧЕНИЙ



Место Приключений

Сначала каждый игрок получает количество жетонов Провизии, указанное на клетке приключения. Затем игрок с наибольшей инициативой (т. е. игрок, зеленая метка которого на его Листе персонажа выше, чем у других игроков) вскрывает первую карточку Приключения и кладет ее перед собой. В случае, если у нескольких игроков одинаково высокая Инициатива, оба игрока вскрывают по одной карточке из колоды Гномов и тот, у кого число больше, ходит первым. Вскрытые, таким образом, карточки Гномов уходят в сброс.

Теперь игроки по очереди пытаются выиграть количество Драгоценных камней, указанное в правой части карточки (красная стрелка на иллюстрации ниже).



Чтобы попытаться выиграть драгоценности, игроку понадобится как минимум две единицы Провизии, или он должен пропустить ход! Если он вынужден так поступить, или отказывается проходить испытание, указанное на карточке, то эта карточка

передается следующему игроку по часовой стрелке.

Для прохождения испытания игроку необходимо получить определенное количество Щитов, Топоров и Провизии, которое указано на карточке Приключения.

Сначала игрок бросает пять кубиков. Затем он может один раз перебросить число кубиков, меньшее или равное числу, указанному около фиолетовой метки на его шкале Хитрости. Далее игрок складывает символы на всех кубиках и добавляет количество Щитов, равное значению на шкале Инициативы, а также количество Топоров, равное значению на шкале Силы. Кроме того, он может добавить дополнительную Провизию, тратя на это жетоны Провизии, которые, после использования, возвращаются в коробку.



Если у игрока есть Кольцо, он может, после броска кубиков, перевернуть один из кубиков на любую сторону по своему выбору. Эта способность остается с ним на все время, пока он обладает Кольцом.

Если нужно, игрок также может использовать одну или несколько своих карточек Способностей, чтобы улучшить свой результат. Каждая карточка Способностей может быть использована только один раз и после этого должна быть возвращена в коробку.

Если игрок набрал, или превысил все требуемое количество Топоров, Щитов и Провизии, то он проходит это испытание и берет указанное на карточке Приключения число драгоценных камней из сокровищницы и возвращает эту карточку Приключения в коробку. Теперь игрок, сидящий слева от него, вскрывает следующую карточку Приключения.

Если игроку не удастся набрать хотя бы одно из требуемых чисел (Топоров, Щитов или Провизии), то он проигрывает испытание и должен взять случайный жетон Дракона и принять последствия. Символы на жетонах Дракона могут включать:

Зачеркнутая Провизия:

игрок теряет такое количество Провизии.



Жетон Дракона.
Игрок теряет 2 Провизии
и Смог продвигается
на 1 клетку.

Зачеркнутая Инициатива, Хитрость или Сила: игрок обязан передвинуть метку на соответствующей шкале на своем Листе персонажа на одну клетку вниз.

Голова Дракона: Смог продвигается на соответствующее число клеток на игровом поле в сторону Озерного Города.

После того как игрок проигрывает испытание, он передает карточку Приключения следующему по часовой стрелке игроку. Теперь уже этот игрок решает, будет ли он пытаться пройти это испытание, и так далее. Если все игроки пропустили ход или проиграли испытание, то карточка Приключения возвращается в коробку и игрок с наибольшей Инициативой вскрывает следующую карточку Приключения. Если ни один игрок не попытался пройти испытание, Смог автоматически продвигается в сторону Озерного Города на одну клетку.

Если Смог достигнет Озерного Города (это может произойти, если слишком много испытаний будет проиграно и пропущено), игра закан-

чивается досрочно. Когда все карточки этого Приключения будут сыграны, пора начинать следующую часть путешествия, вскрыв карточку из следующей колоды Событий. Продолжайте, пока последнее приключение не будет закончено (если Смог не добрался до Озерного Города, и игра не закончилась досрочно). Если Бильбо встретит Смога между Озерным Городом и Одинокой Горой, то он немедленно начинает последнее (четвертое) Приключение.

В конце игры игрок с наибольшим количеством сокровищ выигрывает. В случае, если наибольшее количество одновременно у нескольких игроков, то выигрывает тот из них, у кого больше Провизии. Если и Провизии у них одинаковое количество, то эти игроки делят победу между собой.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ:

Очки персонажа: Игроки могут договориться выдавать дополнительные сокровища за развитие персонажа. На правом крае Листов персонажей указаны эти бонусы. В конце игры каждый игрок берет себе число Драгоценных камней, которое соответствует положению его самой низкой метки.

Поражение: Игроки могут договориться, что если Смог доберется до Озерного города, то проиграют все. Это является мотивацией для сотрудничества игроков. Но если игра завершается успешно, то все равно выигрывает игрок с наибольшим количеством сокровищ.

Фора: Чтобы сбалансировать игру между игроками с разным опытом, можно слабым игрокам позволить начать игру с метками Способностей расположенными выше, чем у остальных игроков.

Райнер Книциа выражает благодарность Саймону Кейну, Себастиану Блеасдейлу и Майку Сиггину за их вклад в разработку игры. Большая благодарность всем, принявшим участие в тестировании игры, в особенности Иэину Адамсу, Джонти Блэкуэлл, Крису Боуьеру, Джону Кристиану, Крису Диарлаву, Робу Диннадге, Карен Иэстил, Гэвину Хэмилтону, Мартину Хайему, Россу Инглису, Кевину Джеклину, Крису Лосану, Дэйву Спрингу, и Грайеме Тэйт.

Графический дизайн Майкаэлы Шелк из Fine Tuning, Stuttgart и Эндрю Наварро из Fantasy Flight Games.

«Хоббит», а также все персонажи, предметы, события и места из этого произведения являются зарегистрированными торговыми марками The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprise и используются здесь на основании лицензии.

