



ДАВНЫМ-ДАВНО НА ДАЛЕКОМ-ДАЛЕКОМ ОСТРОВЕ...

...образовалась пищевая цепочка.



Змеи нападали на цветных **хамелеонов** и съедали их, но совершенно игнорировали жужжащих мух.

Хамелеоны жадно бросались на глупых **мух**, но трусливо уворачивались от нападающих на них змей.

В то же время миролюбивые **мухи** целыми днями только и делали, что избегали хамелеонов.

Цель игры

Защищайте ваши карты и нападайте на соперников, чтобы **собрать все карты** в игре! Последний оставшийся с картами игрок объявляется победителем.

Как играть

Чтобы **напасть** — хлопните ладонью по животному соперника. Чтобы **защититься** — опередите соперника и первым накройте ладонью свое животное.



ПРАВИЛА ПИЩЕВОЙ ЦЕПОЧКИ

Цвет

Только животные **одного цвета** могут нападать друг на друга. Это базовое правило игры.



Змеи

Змеи **не нападают** на мух (даже если они того же цвета). Обратите внимание на это правило, его часто забывают!



Мухи



Мухи ни на кого не нападают. На картах они всегда встречаются по двое. На них могут нападать хамелеоны **соответствующих цветов.**

Принципы нападения и защиты

Если вы успешно напали или защитились, **возьмите стопку**, которую накрыли рукой, и поместите ее под низ своей колоды.



Подготовка и игровые раунды

Уберите со стола все посторонние предметы. Распределите карты **поровну** (насколько это возможно) между всеми игроками. Игрокам не разрешается просматривать свои карты. Любым способом определите, кто будет ходить первым.

Игроки ходят по очереди. Ход передается по часовой стрелке. Когда наступает ваша очередь сделать ход, переверните верхнюю карту вашей колоды **от себя**, чтобы все игроки увидели ее одновременно, и выложите ее перед вашей колодой **лицом вверх**. Таким образом, перед вами образуется стопка карт.

В стопке всегда учитывается только верхняя карта. Она остается активной до тех пор, пока вы не выложите на нее другую карту. Будьте готовы к внезапным нападениям!

После первого хода игра продолжается без остановок. Если вы не уверены, чья сейчас очередь, вспомните, что ход передается по часовой стрелке. Ходит всегда тот, кто сидит слева от последнего ходившего игрока.

Если вы играете в первый раз

Пока вы не освоитесь с основами игры, рекомендуем вам составить колоду **только из хамелеонов и одноцветных мух**, убрав из нее все остальные карты. Использовать дополнительные правила (подробнее — в разделе «Дополнительные правила») рекомендуется, только когда вы сыграете несколько партий.



Поехали!



Игрок 1 и Игрок 2 **по очереди** перевернули свои верхние карты. Ничего пока не произошло. Теперь ходит Игрок 3. Он открывает синего хамелеона.

Конфликт



Синяя змея может **съесть** синего хамелеона, так как они одного цвета.

Игрок 2 может **напасть** на хамелеона Игрока 3, хлопнув по нему рукой.

Чтобы **защититься**, Игрок 3 должен быстро накрыть рукой своего хамелеона.

Игрок 1 не участвует в конфликте и на этом ходу ничего не делает.

Нападение

Если по карте **первым** хлопнет Игрок 2, то хамелеон **съеден**. Игрок 2 берет хамелеона (и все карты под ним) и помещает его лицом вниз под свою колоду.



Защита



Если Игрок 3 накроет карту **первым**, хамелеон **защищен**. Игрок 3 берет своего хамелеона (и все карты под ним) и помещает его лицом вниз под свою колоду.

Ошибка



Снова ходит Игрок 1: он открывает красного хамелеона и кладет его поверх своей предыдущей карты. После этого Игрок 2 нападает на Игрока 1. Но нападение на карту **другого цвета** — это ошибка. Из-за этого Игрок 2 теряет свою змею (и все карты под ней).

Обратите внимание, что **ошибкой** также считается **защита без угрозы нападения**. Если бы Игрок 1 хлопнул по красному хамелеону, то это тоже была бы ошибка.

Сброс



Если игрок допускает **ошибку**, все карты, выложенные перед ним в стопку (лицом вверх), помещаются в центр стола лицом вниз в стопку сброса.

В рассматриваемом примере синяя змея Игрока 2 перемещается лицом вниз в сброс. Карты, попавшие в сброс, остаются там до конца игры. **Никто из игроков их получить не может.**

Гоббит!

Если мухи всех трех цветов (желтого, синего и красного) лицом вверх лежат на столе, как в примере с Игроком 1 и Игроком 3 и если уже есть стопка сброса, любой игрок может крикнуть: «Гоббит!» — и **хлопнуть по стопке сброса**.

Тот, кто хлопнет по сбросу первым, берет стопку у любого другого игрока, **которого выбирает сам**, и свою стопку и помещает их лицом вниз под свою колоду. Остальные игроки также помещают свои стопки под свои колоды. После этого ходит игрок, который первым хлопнул по стопке сброса.



V1



V2



V3

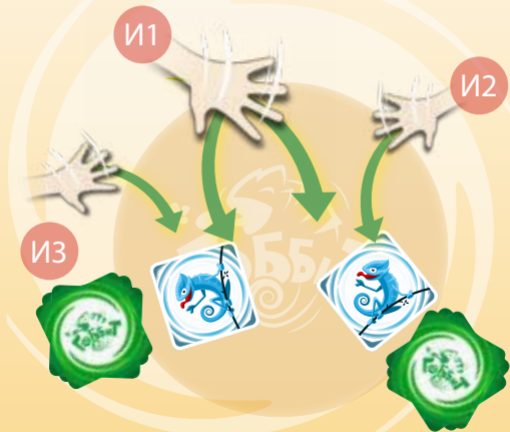


ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Призраки

Игроки, у которых **не осталось карт** (ни в колоде, ни в стопке), становятся призраками. Такие игроки могут **нападать** на любые **парные карты**. Например, Игрок 1 может напасть на Игрока 2 и/или Игрока 3. Если игрок не успел защититься, он должен отправить свою карту (и все карты под ней) в сброс.





Горилла

Игрок, открывший гориллу, может **сразу же** напасть на стопки **всех остальных игроков** (неважно, какие животные и каких цветов лежат в их стопках). Остальные игроки должны защищаться.



Каждая стопка, на которую успешно напала горилла, отправляется в **сброс**. После этого ходит игрок, который открыл гориллу. Он открывает новую карту и выкладывает ее поверх гориллы.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ. ПРИМЕЧАНИЯ И ПОЯСНЕНИЯ

Ход игры и розыгрыш карт

1. Должен ли я открывать карту в свой ход, если передо мной уже лежит открытая карта? **Да, продолжайте игру.** Вы должны открыть новую карту и положить ее поверх той, что лежит перед вами.
2. Что происходит с картами, которые лежат под моей последней открытой картой? **Эти карты не считаются активными.** Вы можете их потерять, если на вас нападут или если вы совершите ошибку.
3. Что делать, если игрок подсмотрел свою карту, перед тем как ее открыть? **Так нечестно!** Попросите его переверачивать карту от себя лицевой стороной к остальным игрокам, чтобы все могли увидеть карту одновременно.
4. Что делать, если я перевернул карту не в свою очередь? **Положите открытую карту в сброс.** Если же кто-то успел на вас успешно напасть, вы теряете свою стопку. Ее забирает себе тот, кто на вас напал.
5. Что делать, если наступает моя очередь ходить, а у меня в колоде нет карт? **Вы пропускаете ход.** Ранее сыгранная карта остается лежать перед вами. Ждите подходящего момента для нападения или защиты.
6. Можно ли одновременно хлопать по нескольким стопкам? **Конечно!** Иногда вы сможете одновременно и нападать, и защищаться. Не стесняйтесь использовать обе руки!
7. Что происходит, если в моей колоде осталась одна карта и это оказалась горилла? **Вы проиграли.** Сбросьте вашу карту без розыгрыша ее эффекта.

Нападение, защита и ошибки

1. Нужно ли ждать, пока все сделают хотя бы один ход, перед тем как нападать? Нет. Нападать можно, как только появляется такая возможность, даже если перед кем-то из игроков вообще нет карт или кто-то еще не успел походить.
2. Что происходит, если мне удалось успешно напасть? Вы забираете себе всю стопку, по которой хлопнули, и помещаете все карты в ней лицом вниз под свою колоду.
3. Что происходит с моими картами, если соперник успел защититься от моего нападения? Ничего, ваши карты остаются на столе.
4. Что происходит, если я допустил ошибку, а потом успешно на кого-то напал? Такая ситуация называется «последний вздох»: вы сбрасываете карты, которые у вас были, но забираете стопку, на которую успешно напали.
5. Что происходит, если я допустил ошибку и при этом на меня напал другой игрок? Если нападение оказалось успешным, ваши карты забирает этот игрок (в сброс они не уходят). Если же вы ошиблись, а потом успешно защитились, из-за ошибки вы все равно должны сдать ваши карты в стопку сброса.
6. Что происходит, если я хлопнул по стопке сброса, хотя на столе не было трех разноцветных мух? Это ошибка, положите ваши карты в сброс.
7. Что происходит, если я допустил ошибку, но передо мной нет карт? Поместите в стопку сброса верхнюю карту из вашей колоды.

Призраки

1. Что происходит, если ошибку допускает призрак? **Игрок, на которого совершили ошибочное нападение, может положить свою стопку под свою колоду.**

«Гоббит!»

1. Кто может хлопнуть по стопке сброса, когда на столе лежат 3 мухи разных цветов? **Все, кроме призраков.**

2. Можно ли нападать на других игроков, когда на столе лежат 3 мухи разных цветов? **Нет, нападать и защищаться нельзя, хлопнуть можно только по стопке сброса.**

3. Что происходит, если я допустил ошибку, когда на столе лежало 3 мухи разных цветов? **Ничего. В этот момент ошибки не учитываются.**

4. Кто ходит после того, как с криком «Гоббит!» все хлопнули по стопке сброса? **Ход делает игрок, хлопнувший первым (после того как остальные игроки поместят свои стопки под низ своих колод).**

Призраки

1. Что происходит, если открывать новые карты из всех игроков могут только я? **Продолжайте открывать карты. Игра закончится, когда у вас больше не останется карт. Если до этого момента на вас кто-то успешно нападает, игра продолжится. Если же вы успешно защититесь, игра тут же закончится.**

2. Что происходит после окончания игры? **Если с картами остались только вы, то вы побеждаете. Если карты остались у нескольких игроков, побеждает тот, у кого осталось больше карт. При равном количестве карт возможна ничья.**

Готовы к варианту посложнее?

В экспертном режиме нужно обращать внимание на **рубашку верхней карты в сбросе**. Она указывает на дополнительное условие, которое необходимо выполнять, пока сверху стопки сброса лежит именно эта карта.

Не ошибитесь!

Дополнительное требование меняется, когда в сброс добавляются новые карты. Это важно, потому что нарушение текущего требования считается ошибкой!

Мухи взрываются. Не трогайте их ни при каких обстоятельствах.



Правило цвета больше не применяется. Конфликты отыгрываются без учета цвета животных.

Пищевая цепочка действует в обратном порядке. Теперь мухи нападают на хамелеонов, а хамелеоны нападают на змей (того же цвета).



Змеи нападают на мух так же, как и хамелеоны.

Конфликты теперь возникают не между животными одного цвета, а между животными исключительно **разных цветов**.



Все игроки могут нападать на пары, как **призраки**. Стопки, которые игроки не успели защитить, отправляются в сброс.

Гоббит

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.
Дизайнер-верстальщик: Фаина Хамидуллина
Руководитель проекта: Андрей Мательский
Общее руководство: Антон Сквородин



MORNING

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2018 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.