



ГОБІТ Тудзи і Звігмзи



АВТОР ГРИ: РАЙНЕР КНІЦІЯ

ГОБІТ **Туди і Звідти**

Пригодницька гра з кістками від
 Райнера Кніцїї для 1-4 гравців
 (по 30 хвилин на кожну пригоду)

*У норі попід землею жив собі гобіт.
 Ні, не в бридкій брудній вологій норі,
 де звідусіль стирчать хвости хробаків
 і смердить тванню, але й не в сухій
 і порожній піщаній норі, де ні на що
 присісти й нічого з'їсти: то була гобітська нора,
 а отже — з усіма вигодами.*

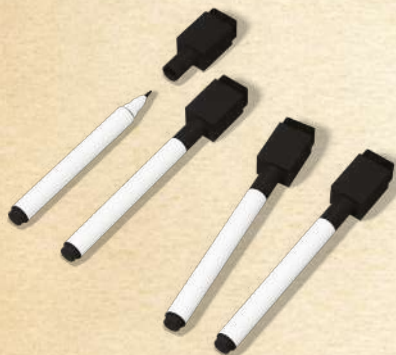
Джон Р. Р. Толкін, «Гобіт, або Туди і звідти»,
 пер. Олени О'Лір

Вміст гри

1 чорна 12-гранна кістка
 (з числами від 1 до 12)



4 маркери



4 путівники для пригод



30 жетонів хлібин
 (1 x 20 шт., 5 x 10 шт.)



30 жетонів мечів
 (1 x 20 шт., 5 x 10 шт.)



19 жетонів соснових шишок
 (потрібні лише для пригоди 5)



1 жетон соло-гри
 (потрібен лише для соло-режиму; див. с. 29-30)



5 білих кісток подорожі
 (з указаними символами)



Кістка 1	Кістка 2	Кістка 3	Кістка 4	Кістка 5

ЛИСТ ПРИГОДНИКА

МАПА



1 Історія

2 Прогрес у пригоді

3 Рядки підрахунку очок

4 Умова завершення гри

5 Магічні дії

6 Дії викрадача

7 Комірки підрахунку й максимальний результат кожного рядка

8 Основні правила

9 Мапа

ВИБЕРІТЬ СВОЮ ПРИГОДУ

Ця гра пропонує 8 різних пригод, заснованих на романі Дж. Р. Р. Толкіна «Гобіт, або Туди і звідти». Ви можете розігравати кожну пригоду окремо. Якщо ви вперше граєте в цю гру, ми радимо розігравати всі пригоди по порядку.

Кожен гравець бере путівник для пригод і маркер, після чого всі разом вирішують, яку пригоду вони розіграють. Усі гравці розгортають свої путівники для пригод на відповідних сторінках. У цій книжці правил ви знайдете конкретні правила та перелік компонентів для кожної пригод.



Зіскануйте цей код, щоб переглянути наші відеоправила

ЗМІСТ

Пригода 1. «Неочікувана гостина»	8-9
Пригода 2. «Смажена баранина»	10-11
Пригода 3. «Через гору та під горою»	12-13
Пригода 4. «Загадки в темряві»	14-15
Пригода 5. «З вогню та в полум'я»	16-17
Пригода 6. «Шлях крізь Морок-ліс»	18-19
Пригода 7. «На порозі»	20-21
Пригода 8. «Вогонь і вода»	22-23
Складний режим	24-28
Правила соло-гри	29-30
Творці гри	31

ПЕРЕБІГ ГРИ

Будь-яким способом виберіть першого гравця (або дотримуйтеся звичаю гобітів і гномів, і нехай першим стане найнижчий гравець).

Перший гравець кидає 5 білих кісток подорожі на центр стола. Потім перший гравець виконує перший хід, вибираючи 1 з цих кісток і розміщуючи її перед собою. Він негайно використовує вибрану кістку й виконує дію у своєму путівнику для пригод (як описано нижче).

Далі гравці виконують свої ходи за годинниковою стрілкою. Кожен гравець вибирає 1 з тих кісток, що лишилися в центрі стола, і кладе її перед собою. Гравець негайно використовує вибрану ним кістку й виконує дію у своєму путівнику для пригод.

У грі *вдвох* перший гравець загалом візьме 3 кістки, а другий гравець – 2 кістки. У грі *втрьох* перший і другий гравці загалом візьмуть по 2 кістки, а третій гравець – 1 кістку. У грі *вчотирьох* перший гравець загалом візьме 2 кістки, а кожен інший гравець – 1 кістку.

Після того як із центру стола буде взята остання кістка, наступний гравець, який повинен виконати хід, стає першим гравцем у наступному раунді. Новий перший гравець збирає всі кістки, кидає їх на центр стола й потім починає наступний раунд, узявши 1 з 5 кісток.

Гра триває таким способом, доки ви не досягнете кінця пригоди. Перемагає гравець із найбільшою кількістю очок.

Приклад перебігу гри вчотирьох:



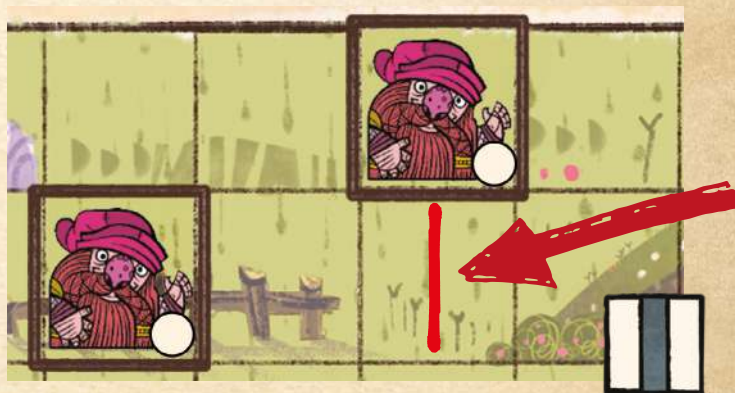
ДІЇ ПРОКЛАДАННЯ ШЛЯХУ

У грі є 3 білі кістки подорожі, які дають вам змогу малювати шлях на вашій мапі. Коли ви використовуєте 1 з цих кісток, то малюєте вказану ділянку шляху на своїй мапі. На гранях цих кісток зображені різні ділянки шляху в межах однієї клітинки. Ділянка шляху може займати 1, 2 або 3 клітинки:



Конкретні правила кожної пригоди вкажуть вам, звідки починати малювати шляхи на мапі.

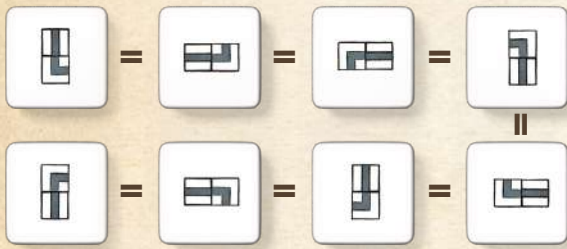
Ви можете намалювати шлях, з'єднуючи його з початковою клітинкою, подовжити один з раніше намальованих шляхів або перетнути один з раніше намальованих шляхів. Ви повинні намалювати усю ділянку шляху, зображену на грані кістки.



Приклад для пригоди 1. Гравець вибирає кістку, на якій зображено ділянку шляху завдовжки в 1 клітинку. Гравець може почати свій шлях з Гандальфа або будь-якого гнома, зокрема Торіна. Гравець вирішує прокласти шлях від гнома, намалювавши на своїй мапі ділянку шляху, зображену на грані кістки.

ДІЇ ПРОКЛАДАННЯ ШЛЯХУ

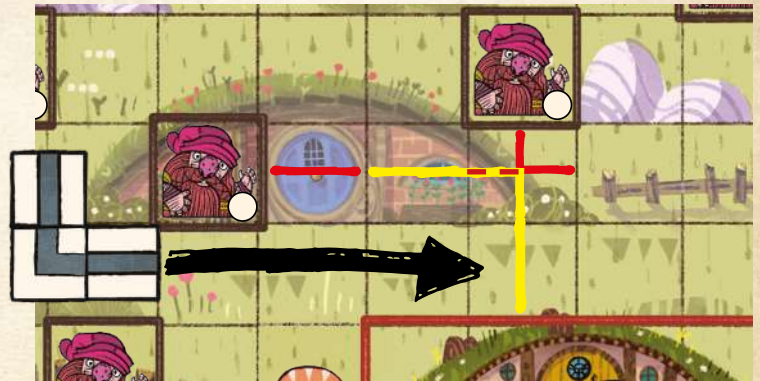
Ви можете розвертати ділянку шляху на свій розсуд, а також малювати її дзеркальне відображення.



Приклад. Ви можете обертати або віддзеркалювати цю ділянку шляху на грані кістки будь-яким із цих способів.

Ви можете малювати шляхи в тих клітинках, де раніше вже малювали шляхи, щоб поєднати їх або подовжити в нових напрямках. Ви можете також малювати поверх будь-якої частини цих раніше намальованих шляхів (хоча всі попередні шляхи зали-

шаються). Намагайтеся малювати акуратно, ближче до центру кожної клітинки, щоб уникнути плутанини.

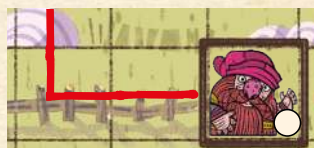


Приклад для пригоди 1. У свій хід гравець вибрав кістку з такою ділянкою шляху. Він прокладає шлях від раніше намальованого (червоного) шляху на своїй мапі. Гравець вирішує розвернути ділянку, перш ніж намалювати її (нова лінія виділена жовтим кольором).

Є 2 основні способи прокладання ваших шляхів на мапі: з'єднуватися з клітинкою та входити в клітинку.

Шлях **з'єднується** із клітинкою, якщо ви малюєте його так, щоб він торкався сторони клітинки.

Шлях **входить** у клітинку, якщо ви малюєте його через клітинку. Коли шлях уперше входить у клітинку із зображенням ресурсу (наприклад, мечів, хлібин чи капелюхів), негайно отримайте цей ресурс (див. с. 6).



Ви з'єднали шлях із клітинкою гнома.



Ваш шлях увійшов у ці клітинки (і ви отримали меч).

Шлях **ніколи** не може увійти в клітинку з товстим контуром.



4 Почніть новий шлях, з'єднавши його з іншою початковою клітинкою.

1 Почніть з початкової клітинки (клітинка гнома в пригоді 1).

2 Розверніть і подовжте шлях.

3 Подовжте шлях і з'єднайте його з гномом.

5 Розверніть шлях і намалюйте його поверх іншого шляху, щоб з'єднати 3 гномів з Торбиним Кутом.

Приклад для пригоди 1. Гравець бере зазначені кістки протягом своїх 5 ходів.

Дії з РЕСУРСАМИ

Є 2 білі кістки подорожі, які дають вам змогу отримувати ресурси. На цих кістках зображено 1 або 2 символи мечів, хлібин чи капелюхів. Коли ви використовуєте ці кістки, то або берете відповідні жетони, або позначаєте свій результат на листі пригодника, залежно від пригоди. Ви також можете отримувати ресурси з мапи (докладніше див. с. 5).

Хлібини та мечі

Отримування жетонів. Тримайте всі отримані жетони біля свого путівника для пригод так, щоб інші гравці бачили, скільки жетонів ви маєте.

Позначання ресурсів. Якщо під час пригоди ви отримуєте вказівку позначити ресурс на своєму листі підрахунку (наприклад, хлібину в пригоді 1), то замальовуйте відповідну комірку на своєму листі пригодника щоразу, коли отримуєте цей ресурс.



1 меч / 2 мечі



1 хлібина / 2 хлібини



жетони 1 меча та 5 мечів /
1 хлібини та 5 хлібин



Приклад для пригоди 1. Гравець позначає свою першу хлібину.

Магічні дії

Коли ви використовуєте кістку із зображенням капелюхів чарівника, то отримуєте допомогу від чарівника Гандальфа. негайно закресліть 1 комірку з капелюхом на вашому листі пригодника за кожен отриманий вами капелюх.



Ви можете закреслювати ці комірки в довільному порядку. Ви не зобов'язані за один хід закреслювати всі комірки магичної дії, яка вимагає кількох символів капелюхів.



1 капелюх /
2 капелюхи

Закресливши всі комірки біля магичної дії, ви розблокуєте її – і повинні негайно використати. Іноді вам треба закреслити лише 1 комірку, щоб розблокувати магичну дію, але в деяких випадках треба закреслити 2 або 3 комірки.

Кожну магичну дію можна використати лише один раз. Якщо внаслідок магичної дії ви отримуєте ділянку шляху, намалюйте її за тими ж правилами, що й ділянку шляху з кістки.



Приклад. У попередній хід гравець закреслив 1 комірку капелюха. У цей хід він закреслює другу комірку капелюха (показана червоним кольором) і відразу ж малює на своїй мапі шлях на 2 клітинки.



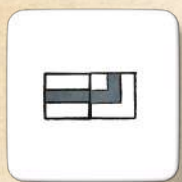
Виняток. Коли ви використовуєте кістку із 2 капелюхами чарівника, то повинні закреслити обидва капелюхи біля однієї магичної дії. Ви **не можете** розділити 2 капелюхи між двома різними магичними діями. Якщо ви розблокуєте дію, для якої потрібен лише 1 капелюх, то втрачаєте другий капелюх.

Дії викрадача



У правій нижній частині таблиці листа пригодника є секція, де зображено символи кісток, які показують, що Більбо допомагає вашому загону. Вибравши кістку, ви можете ігнорувати її символи, а натомість закреслити будь-яку комірку із символом кістки.

Іноді вам треба закреслити лише 1 комірку з кісткою, щоб розблокувати дію викрадача, однак для деяких дій треба закреслити 2 комірки з кістками. Розблокувавши дію викрадача, негайно виконайте її. Ви не можете приберегти її на потім. Кожну дію викрадача можна використати лише один раз.



Приклад. Гравець вибирає цю білу кістку із зображенням шляху. Замість малювання шляху він вирішує закреслити комірку з символом кістки на своєму листі пригодника й отримати 1 меч.

Складний режим. Ви можете влаштувати собі серйозніші випробування. Докладніше про те, як підвищити складність кожної пригоди, див. на с. 24-28.

КІНЕЦЬ ПРИГОДИ



Кожна пригода має одну чи кілька умов закінчення. Вони позначені зеленою пташкою та описані в правилах цієї пригоди.

Коли гравець виконує цю умову, пригода негайно закінчується. Усі кістки, що залишилися на центрі стола, ігнорують.

Потім кожен гравець записує набрані ним очки у свій лист пригодника. У правому кінці кожного рядка запишіть відповідне підсумкове значення, а потім додайте підсумкові значення всіх рядків, щоб визначити свій результат пригоди.

Гравець, який набрав найбільшу кількість очок, стає прославленим переможцем цієї пригоди. У разі нічиєї гравці ділять перемогу.



Пам'ятайте, що річ не лише в перемозі, хоча гноми часом і бувають жадібними та егоїстичними.

ІНШІ ПРАВИЛА



Слава. У кожній пригоді ви набираєте очки слави, якщо виконуєте певні завдання раніше за інших гравців. Ці очки вказані в символах у вигляді сонця. Гравець, який першим виконує завдання, набирає за нього очки слави. Він обводить колом ці очки на своїй мапі, а всі інші гравці закреслюють ці очки слави на своїх мапах, адже більше не можуть їх набрати.

У кожній пригоді вказано, що гравцям треба зробити для набрання очок слави. Усі набрані вами очки слави ви додаєте до свого результату пригоди.



Регіон. Деякі мапи (не мапа пригоди 1) розділено на регіони. Намалювавши шлях, який входить у клітинку в новому регіоні, ви більше не можете малювати жодної ділянки шляху в попередньому регіоні. Усі регіони, якщо вони є, зазначені в правилах кожної такої пригоди.

ВИ МАЙЖЕ ГОТОВІ ДО ГРИ!

Обов'язково ознайомтеся з окремими правилами кожної пригоди, які ми викладемо на наступних сторінках.

ПРИГОДА 1. «НЕОЧІКУВАНА ГОСТИНА»



НЕОЧІКУВАНА ГОСТИНА
Тихий вечір Більбо добігає кінця, коли на порозі один за одним з'являються гноми, наповнюючи його оселю співом, планами та вирушати в небезпечну пригоду й повернути вкрадений скарб, який стереже Дракон Смог. Однак чи сконе гобіт приєднатися до них?

ПРИГОТУЙТЕ ХЛІБИНИ
Отримання. Позначайте крайню ліву хлібину під гномом або під Торіном чи Гандальфом.

ГНОМ
З'єднайте з Торбином Кутом, щоб набрати очки.

ТОРІН / ГАНДАЛЬФ
З'єднайте з Торбином Кутом, щоб набрати очки. Потрібно 2 хлібини для набрання додаткових очок.

ОЧКИ СЛАВИ
Очки набирає той, хто перший з'єднає Гандальфа чи Торіна з Торбином Кутом. Усі інші гравці закреслюють символ слави.

1 Трек очок за гномів

2 Трек очок за хлібини

3 Торін (початкова клітинка)

4 Гандальф (початкова клітинка)

5 Гном (початкова клітинка)

6 Торбін Кут (кінцева клітинка)

Ціль пригоди

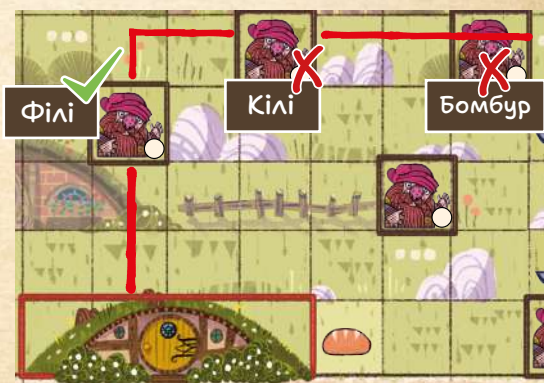
З'єднайте шляхами клітинки гостей з Торбином Кутом і нагодуйте їх після прибуття. Обов'язково зберіть мечі, щоб підготуватися до майбутніх випробувань.

Потрібні компоненти

- 5 білих кісток подорожі
 - Жетони мечів
- (Зауважте, що жетони хлібин і чорна 12-гранна кістка не потрібні в цій пригоді.)

Початок шляху

Починайте прокладати шляхи від будь-якої клітинки гостей (Гандальфа, Торіна та 12 інших гномів). Прокладайте шляхи, доки не з'єднаєте їх із Торбином Кутом.



Нагадування: шляхи не з'єднуються через клітинки із зображеннями гостей; ви не можете малювати шляхи через ці клітинки.

Приклад: Філі з'єднаний з Торбином Кутом, але Кілі не з'єднаний з Торбином Кутом. Пам'ятайте, ви не можете намалювати шлях через клітинку з товстими контурами (наприклад, через клітинку Бомбура).

Кінець пригоди



Пригода закінчується негайно, щойно будь-який гравець з'єднає всіх 12 гномів (Торіна з'єднувати не обов'язково) з Торбином Кутом. Торін і Гандальф ніяк не впливають на закінчення пригоди.



ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

Приготуйте частування. Коли ви отримуєте хлібину, щоразу позначайте її на своєму листі пригодника, починаючи з крайнього лівого непозначеного символу хлібини.

Крім того, ви можете позначати символи хлібин під Торіном чи Гандальфом. (Ви не зобов'язані позначати всі хлібини під гномами, щоб позначити їх під Торіном чи Гандальфом.)

Якщо ви вже позначили всі символи хлібин, то наступні хлібини нічого вам не дадуть.



Приклад. Гравець зібрав 3 хлібини. Він вирішує позначити перші 2 хлібини під гномами, а також 1 хлібину під Гандальфом.

Прибуття гостей у Торбин Кут. Коли шлях з'єднує гостя-гнома (крім Торіна) з Торбиним Кутом, виконайте такі дії:



- ♦ Позначте на мапі з'єднану клітинку гнома.
- ♦ Позначте крайній лівий непозначений символ гнома на вашому листі пригодника. Потім обведіть очки під символом гнома.
- ♦ Якщо символ хлібини під гномом уже позначений, тоді обведіть колом очки під символом хлібини. Якщо символ хліба під ним не позначений, то закресліть символ хлібини й очки під ним (ви вже не наберете ці очки).



Приклад (продовження). Гравець завершує шлях, і 3 гноми прибувають у Торбин Кут. Гравець позначає перших 3 гномів, обводить очки гномів, набирає очки за 2 хлібини та закреслює третій символ хлібини (адже ця хлібина була не позначена). Гравець також закреслює очки під третьою хлібиною, бо ці очки він уже не набере.

Коли шлях з'єднує Торіна чи Гандальфа з Торбиним Кутом, виконайте такі дії:



- ♦ Позначте на мапі з'єднану клітинку Торіна чи Гандальфа.



- ♦ Позначте символ Торіна чи Гандальфа на своєму листі пригодника. Потім обведіть очки під цим символом.



- ♦ Якщо **обидва** символи хлібин під Торіном чи Гандальфом уже позначені, тоді обведіть очки під символами хлібин. Якщо ви не позначили обидва символи хлібин, то закресліть очки під ними (ці очки ви вже не наберете).

- ♦ Гравець, який першим з'єднає Гандальфа з Торбиним Кутом, набирає 2 очки слави. Той, хто першим з'єднає Торіна, також набирає 2 очки (див. с. 7).



Увага! Якщо ви отримуєте хлібину внаслідок прокладання шляху, то позначте її перед тим, як позначити гостей, яких ви з'єднуєте.



Отримайте мечі. Отримуючи мечі, візьміть відповідну кількість жетонів мечів і зберігайте їх до підрахунку очок наприкінці пригоди.

Підрахунок очок

Перший рядок. Додайте обведені очки кожного гостя, якого ви з'єднали з Торбиним Кутом (це стосується гномів, Торіна та Гандальфа).

Другий рядок. Додайте обведені очки за кожну хлібину, яку отримав гість після прибуття в Торбин Кут.

Третій рядок. Порахуйте кількість жетонів мечів, які ви зібрали, й обведіть відповідне значення. Також запишіть усі набрані очки слави й додайте їх до очок за мечі.

Ваш остаточний результат – загальна кількість очок у цих 3 рядках.

ПРИГОДА 2. «(МАЖЕНА БАРАНИНА»



- 1 Очки за уникнення небезпечних клітинок
- 3 Небезпечні клітинки
- 5 Рівенділ (кінцева клітинка)
- 2 Торбин Кут (початкова клітинка)
- 4 Непрохідні клітинки
- 6 Межа регіонів

Ціль пригоди

Намалюйте шлях вашої подорожі, уникаючи небезпечних клітинок. Зберіть мечі, щоб відвернути увагу 3 тролів, потім прокладіть шлях до Рівендолу, за можливості заходячи на клітинки з білими каменями. Подбайте про те, щоб мати якнайбільше провізії для ваших поні.

Потрібні компоненти

-  5 білих кісток подорожі
-  Жетони мечів
-  Жетони хлібин

(Зауважте, що чорна 12-гранна кістка не потрібна в цій пригоді.)

Початок шляху

Починайте прокладати шляхи від клітинки Торбиного Кута в лівому верхньому куті мапи.



Регіони



Мапа цієї пригоди розділена пунктирними лініями на 3 регіони (див. с. 7 щодо правил регіонів). Гравець, який першим входить до кожного нового регіону, набирає 2 очки слави.

Кінець пригоди



Пригода закінчується негайно, щойно будь-який гравець з'єднає Торбин Кут з Рівендолом. Гравець, який закінчує пригоду, набирає 2 очки слави.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА



Небезпечні клітинки. Ви можете прокладати шлях через небезпечні клітинки, але втрачатимете за це очки. Щоразу, коли ваш шлях входить у небезпечну клітинку, ви повинні закреслити найбільше непозначене число в секції небезпечних клітинок на вашому листі пригодника.



Приклад. Якщо протягом пригоди ви не прокладете шлях через жодну небезпечну клітинку, то наприкінці пригоди наберете за це 15 очок. Якщо ви один раз увійдете в небезпечну клітинку, то наберете 13 очок. Якщо ви двічі прокладете шлях через небезпечну клітинку (ту саму або іншу), то наберете 10 очок. Якщо ви тричі прокладете шлях через небезпечну клітинку, то наберете лише 5 очок. Якщо ж ви ввійдете в небезпечну клітинку 4 чи більше разів, то взагалі не наберете очок за уникнення небезпечних клітинок.



Тролі. У 4 клітинках, сусідніх з кожним тролем, зображено символи зламаного меча. Щоразу, коли ваш шлях уперше входить в 1 з цих клітинок, ви повинні скинути в запас 1 свій жетон меча. Якщо ви не має жетона меча, то не можете ввійти в таку клітинку. Скинувши свій жетон меча, позначте символ зламаного меча на мапі. Ви можете знову намалювати шлях через цю клітинку, але вже без скидання жетона за це.

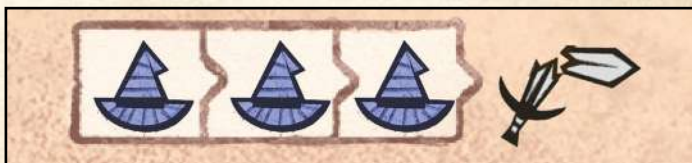


Коли ви позначаєте четвертий символ зламаного меча навколо троля, це означає, що ви достатнього довго відвертали його увагу – і тепер він перетворюється на камінь. Позначте клітинку троля. Перший гравець, який позначив кожного троля, набирає 3 очки слави.



Увага! Шлях не повинен з'єднуватися з клітинкою троля; шлях повинен просто входити в сусідню клітинку. Зауважте, що шлях не може пролягати через клітинку троля.

Особлива магічна дія. Закресливши 3 символи капелюхів навпроти зламаного меча, ви можете позначити будь-яку клітинку зламаного меча, сусідню з будь-яким тролем на мапі (це вважають входженням у цю клітинку з метою позначання сусідньої з тролем клітинки).



Скарб тролів. Увійшовши в цю клітинку, позначте її. Ви наберете ці 5 бонусних очок наприкінці пригоди. Усі гравці можуть набирати ці очки.



Білі камені. Якщо ви входите в 1 із цих клітинок, позначте її. Ви наберете ці очки наприкінці пригоди.

Підрахунок очок

Перший рядок. Наберіть очки за уникнення небезпечних клітинок, обвівши незакреслену комірку з найбільшою кількістю очок. Порахуйте кількість позначених на мапі тролів (ви позначаєте троля, увійшовши в 4 сусідні з ним клітинки), й обведіть відповідну кількість очок. Так само порахуйте кількість позначених вами білих каменів й обведіть відповідну кількість очок. Додайте ці 3 обведені числа.

Другий рядок. Порахуйте кількість зібраних вами жетонів хлібин, а також кількість жетонів мечів, які у вас залишилися, а потім обведіть відповідні значення очок для хлібин і мечів. Також порахуйте всі набрані вами очки слави та очки за скарб тролів. Додайте всі ці очки.

Ваш остаточний результат – загальна кількість очок у цих 2 рядках.

ПРИГОДА 3. «ЧЕРЕЗ ГОРУ ТА ПІД ГОРОЮ»



- | | | | | |
|---------------------------------------|---------------------------------|-----------------------|------------------|---------------------|
| 1 Очки за уникнення грозових клітинок | 3 Гроза | 5 Непрохідні клітинки | 7 Видолинок | 9 Гоблін |
| 2 Клітинка укриття | 4 Рівенділ (початкова клітинка) | 6 Межа регіонів | 8 Вузькі проходи | 10 Верховний гоблін |

Ціль пригоди

Швидко намалюйте маршрут вашої подорожі, але уникайте клітинок, де назріває гроза. Збирайте хлібини, щоб зробити запас провізії в печері. Збирайте мечі для захисту від гоблінів. Спробуйте перемогти Верховного гобліна за допомогою Гандальфа, а потім прокладіть свій шлях до видолинка, щоб урятуватися.

Потрібні компоненти

- 5 білих кісток подорожі
- Жетони мечів
- Жетони хлібин
- Чорна 12-гранна кістка

Початок шляху

Починайте прокладати шляхи від клітинки Рівендо-лу в лівому нижньому куті мапи.



Регіони



Мапа цієї пригоди розділена пунктирними лініями на 4 регіони (див. с. 7 щодо правил регіонів). Гравець, який першим увійшов до другого регіону, набирає 2 очки слави.

Кінець пригоди



Пригода закінчується негайно, щойно будь-який гравець з'єднає Рівенділ з видолинком у правому верхньому куті. Гравець, який закінчує пригоду, набирає 2 очки слави.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА



Насуваються грози. Щоразу, коли перший гравець кидає кістки, він кидає 5 білих кісток подорожі разом з чорною 12-гранною кісткою. Відразу після кидка кожен гравець повинен закреслити на своїй мапі 2 символи хмар, числа яких відповідають значенню чорної кістки. Потім ці клітинки стають грозовими клітинками.



Грозові клітинки. Ви можете прокласти шлях через грозові клітинки (із закресленими символами хмар), але втрачатимете за це очки. Щоразу, коли ви входите в грозову клітинку, то повинні закреслити найбільше непозначене значення в секції грозових клітинок вашого листа пригодника (див. с. 11 «Небезпечні клітинки»).



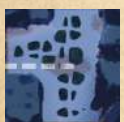
Увага! Увійшовши в клітинку перед тим, як вона стане грозовою клітинкою, ви не втрачатимете очок — можете продовжувати свій шлях неушкодженими. Після того як усі гравці ввійдуть у другий регіон, вилучіть чорну кістку з гри й більше не кидайте її.



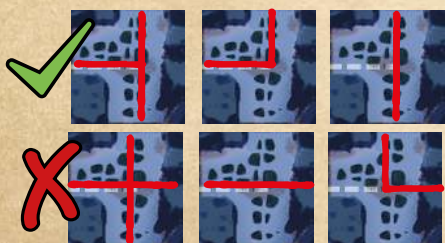
Сховатися в укритті. Увійшовши в клітинку у верхньому лівому куті мапи (вона дає 5 очок), позначте її. Ви наберете ці 5 бонусних очок наприкінці пригоди. Усі гравці можуть набирати ці очки.



Відпочинок у печері. На всіх клітинках печери зображено символ надкушеної хлібини. Щоразу, коли ви уперше входите в 1 з цих клітинок, то повинні скинути в запас 1 свій жетон хлібини. Якщо ви не має жетона хлібини, то не можете ввійти в таку клітинку. Скинувши свій жетон хлібини, позначте цю клітинку.



Вузькі проходи. У 2 останніх регіонах ви повинні захищатися в тунелях від гоблінів. Ці регіони містять вузькі проходи, де ви не можете прокласти шлях у кожному з 4 напрямків. Ви повинні використовувати лише ті ділянки шляху, які вписуються в ці вузькі проходи. Якщо ви маєте символ ділянки шляху, який не підходить, то не зможете намалювати цю ділянку.



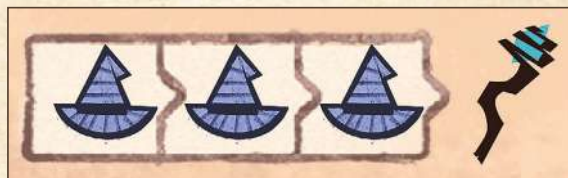
Приклад. Гравці можуть малювати шляхи тільки на брукняку, щоб пройти через клітинку чи з'єднати шлях із гобліном. Якщо ділянка шляху виходить на стіну печери, її не можна намалювати.



Битва з гоблінами. Коли ваш шлях з'єднується з клітинкою гобліна, скиньте в запас 1 свій жетон меча. Якщо ви не маєте жетона меча, то не зможете з'єднати свою ділянку шляху з такою клітинкою. Скинувши свій жетон меча в запас, позначте клітинку гобліна, указуючи, що цей гоблін переможений (зауважте, що ви не можете увійти в клітинку гобліна).



Бій з Верховним гобліном. На своєму листі пригодника ви можете закреслити 3 символи капелюхів, щоб розблокувати патерицю Гандальфа. У будь-який момент після цього ви можете прокласти свій шлях до Верховного гобліна, щоб перемогти його. Якщо ви зробите це, позначте клітинку Верховного гобліна. Якщо ви не активували патерицю Гандальфа, то не можете з'єднати свою ділянку шляху з такою клітинкою.



Гравець, який першим проклав шлях до Верховного гобліна, набирає очки слави. Однак усі гравці можуть зробити свій внесок у перемогу над ним, проклавши свій шлях до його клітинки. (Зауважте, що ви не можете ввійти в клітинку Верховного гобліна.)



Дії викрадача. Виконуючи цю дію, виберіть хлібину, меч або капелюх.

Підрахунок очок

Перший рядок. Наберіть очки за уникнення грозових клітинок, обвівши незакреслену комірку з найбільшою кількістю очок. Порахуйте кількість позначених клітинок хлібин у регіоні 2 на вашій мапі й обведіть відповідну кількість очок. Так само порахуйте кількість жетонів хлібин, які залишилися у вас, й обведіть відповідну кількість очок. Додайте ці 3 обведені числа.

Другий рядок. Порахуйте кількість позначених клітинок гоблінів на вашому шляху й обведіть відповідну кількість очок. Обведіть 10 очок, якщо ви проклали шлях до Верховного гобліна. Також порахуйте всі набрані вами очки слави та очки за укриття. Додайте всі ці очки. (Інші жетони мечів не мають значення.)

Ваш остаточний результат — загальна кількість очок у цих 2 рядках.

ПРИГОДА 4. «ЗАГАДКИ В ТЕМРЯВІ»



- 
1 Фігури
- 
3 Більбо (початкова клітинка)
- 
5 Єдиний Перстень
- 
2 Загадка
- 
4 Водна клітинка
- 
6 Голум

Ціль пригоди

Відгадайте 8 загадок, закресливши всі 4 клітинки, сусідні з клітинкою загадки. Захистіть Єдиний Перстень, закресливши всі 8 клітинок навколо нього. Спробуйте закреслити якнайбільше водних клітинок (адже Більбо не вміє плавати).

Потрібні компоненти



Чорна 12-гранна кістка

(Ніякі інші кістки та жетони не потрібні в цій пригоді.)

Варіанти перебігу гри

Цю пригоду проходять інакше, ніж попередні. Щораунду будь-який гравець кидає чорну 12-гранну кістку, результат кидка якої потім використовують усі гравці.

На листі пригодника зображено різні фігури, які можуть займати від 1 до 6 клітинок. Кожна фігура відповідає певному числу. Після кожного кидка кістки вибирайте фігуру, що відповідає числу на кістці або **будь-якому меншому числу.**

Варіанти перебігу гри (продовження):

Тепер намалюйте відповідну фігуру, закресливши клітинки на мапі (ви можете розвертати фігуру або віддзеркалювати її). Гравці вибирають фігури незалежно один від одного.

Після того як усі гравці намалюють свої фігури, інший гравець кидає чорну кістку – і починається новий раунд.

Початок шляху



Починайте малювати фігури з клітинки, сусідньої з Більбо.

Кінець пригоди



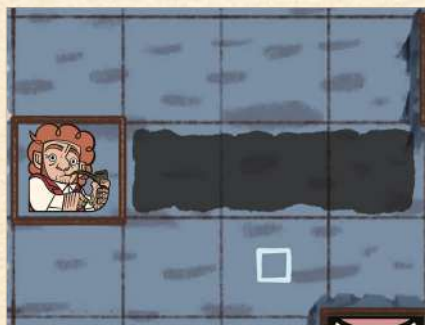
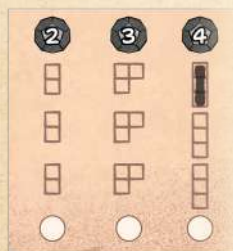
Пригода закінчується, коли гравець відгадує всі 8 загадок. Усі інші гравці все ще можуть виконати свій хід, використавши результат кидка кістки. Єдиний Перстень не впливає на закінчення пригоди.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА



Малювання фігур. Спершу замальуйте вибрану вами фігуру на вашому листі пригодника. Замальуйте найвищу форму у відповідному стовпці. Замалювавши третю фігуру в стовпці, позначте комірку під стовпцем. Якщо ви виберете фігуру більше ніж 3 рази, то на вашому листі пригодника більше не залишиться такої фігури для закреслювання (хоча ви все одно можете малювати цю фігуру на своїй мапі).

Потім закресліть клітинки на мапі, щоб намалювати вибрану вами фігуру. Перша замальована вами клітинка повинна бути 1 з 3 клітинок, сусідніх із клітинкою Більбо. Після цього кожна наступна клітинка, яку ви замальовуєте, повинна бути сусідньою з раніше замальованою клітинкою. Інакше кажучи, усі замальовані клітинки на мапі повинні утворювати одну групу сусідніх клітинок. (Увага! Сусідніми не вважають клітинки по діагоналі.)



Приклад. На кістці випало «5». Гравець вирішує намалювати фігуру «4», адже він може вибрати будь-яке число, менше за 5. Він замальовує фігуру як на своєму листі пригодника, так і на мапі.

12



Ви не можете замальовувати раніше замальовані клітинки, а також клітинку Більбо, будь-яку з 8 клітинок загадок, будь-яку з 4 клітинок Єдиного Персня та будь-яку з клітинок Голума. Зауважте, що ці клітинки заблоковані, а отже, вони не можуть бути частиною вашої групи замальованих сусідніх клітинок. Ви можете замальовувати водні клітинки.

Якщо на чорній кістці випало «12» і ви вибрали фігуру 12, то ви можете закреслити будь-які 6 сусідніх клітинок (тобто намалювати власну фігуру з 6 клітинок).



Якщо ви замальовуєте клітинку, на якій зображена бонусна фігура, то додатково намалюйте цю фігуру на своїй мапі (але не замальовуйте її на вашому листі пригодника). Якщо в одному раунді ви замальовуєте більше ніж 1 клітинку із бонусною фігурою, то можете вико-

ристати лише 1 з цих бонусних фігур. Замалювавши першу бонусну фігуру, ви втрачаєте решту додаткових бонусних фігур.



Відгадування загадок. Усього є 8 загадок. Коли ви замальовуєте всі 4 сусідні клітинки навколо клітинки загадки, то відгадуєте цю загадку. Позначте загадку на своїй мапі. (Гравець, який першим позначив ту чи іншу загадку, набирає очки слави.)



Захистіть Єдиний Перстень. Коли ви замальовуєте всі 8 клітинок, сусідніх із Єдиним Перснем, то ви захищаєте Єдиний Перстень. Позначте Єдиний Перстень на своїй мапі. (Гравець, який першим захистить Єдиний Перстень, набирає очки слави.)



Увага! Усі гравці виконують свої ходи одночасно, використовуючи той самий результат кидка, тому кілька гравців можуть першими відгадати загадку чи захистити Єдиний Перстень. У такому разі ці всі гравці набирають однакову кількість очок слави.



Водні клітинки. Малюючи фігури, ви можете замальовувати водні клітинки. Наприкінці пригоди всі незамальовані водні клітинки зменшують ваш остаточний результат на зазначену на них кількість очок.

Підрахунок очок

Перший рядок. Порахуйте кількість позначених вами загадок й обведіть відповідну кількість очок. Якщо ви захистили Єдиний Перстень, обведіть 20 очок. Порахуйте кількість позначених стовпців фігур на вашому листі пригодника (вибравши ту саму фігуру щонайменше 3 рази, ви позначаєте стовпець), й обведіть відповідну кількість очок. Додайте всі ці очки.

Другий рядок. Додайте значення всіх незамальованих водних клітинок на мапі та запишіть їх як від'ємні очки. Також запишіть усі набрані очки слави.

Ваш остаточний результат – загальна кількість очок у цих 2 рядках.

ПРИГОДА 5. «З ВОГНЮ ТА В ПОЛУМ'Я»



- 1 Видолинок (початкова клітинка)
- 2 Гном на дереві
- 3 Клітинка варга
- 4 Шляхи польоту орлів
- 5 Гандальф
- 6 Орлине гніздо

Ціль пригоди

Допоможіть гномам утекти до сосен, поки варги не перегородили їм дорогу. Використовуйте запалені соснові шишки, щоб затримати варгів. Подбайте, щоб орли прилетіли вчасно, урятувавши Гандальфа з охопленого вогнем дерева та повернувши мандрівників до безпечного Орлиного гнізда.

Потрібні компоненти

- 5 білих кісток подорожі
- Жетони соснових шишок (отримуйте їх щоразу, коли отримувате хлібини)
- Чорна 12-гранна кістка

(Зауважте, що жетони хлібин і мечів не потрібні в цій пригоді.)

Початок шляху



Почніть прокладати шляхи від клітинки видолинка в лівій стороні мапи.

Кінець пригоди



Пригода закінчується негайно, щойно будь-який гравець з'єднає всіх гномів на деревах як зі шляхами, що ведуть з видолинка, так і зі шляхами польоту орлів. (Гандальф не впливає на закінчення пригоди.)



ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА



Атака варгів. Як і в пригоді 3, на початку раунду перший гравець завжди кидає 5 білих кісток подорожі разом з чорною 12-гранною кісткою. Відразу після кидка кожен гравець повинен закреслити на своїй мапі 2 символи варгів, числа яких відповідають значенню чорної кістки. Ці клітинки тепер заблоковані (ваш шлях не може пролягати через заблоковану клітинку).



Запалені соснові шишки. Після кидка чорної кістки ви можете не закреслювати 1 з клітинок варга, якщо скинете в запас 1 свій жетон соснової шишки. Якщо ви скинете 2 соснові шишки, то можете не закреслювати обидві клітинки з числом, що відповідає результату кидка чорної кістки. Якщо пізніше випаде те саме число, ви повинні знову закреслити клітинки варгів або скинути в запас жетони соснових шишок.



Клітинки варгів. Ви можете прокладати шлях через клітинки з варгами до того, як вони будуть заблоковані, і продовжувати його після того, як клітинки з варгами будуть заблоковані пізніше.



Гноми на деревах. Гноми тікають з видолінки до сосен. З'єднавши свій шлях із клітинкою сосни, позначте клітинку гнома (або Гандальфа). Зауважте, що ваш шлях не може ввійти в клітинку сосни й не може пролягати через неї.



Шляхи польоту орлів. Щоразу, коли ви отримуєте меч або орла, то просуваєте орла вперед: виберіть 1 із 3 шляхів польоту та замалюйте його справа наліво до найближчої стрілки, що вказує на непозначену клітинку сосни.

Заблоковані клітинки варгів не впливають на шляхи польоту орлів. Позначеного гнома (чи Гандальфа) на клітинці сосни, з'єднаної зі шляхом польоту, вважають врятованим. Байдуже, у якому порядку відбувається позначання клітинки та з'єднання її зі шляхом польоту. Перший гравець, який завершує кожен шлях польоту, набирає очки слави.



Якщо ви вже завершили всі 3 шляхи польотів, то мечі та орли вам більше не знадобляться.



Порятунок Гандальфа. Після того як будь-який гравець врятує Гандальфа (з'єднає його зі шляхом з видолінки, а також шляхом польоту орла), вилучить чорну кістку з гри й більше не кидайте її. Більше варги не з'являтимуться. Той, хто першим врятує Гандальфа, набирає очки слави.



Орлине гніздо. Увійшовши в клітинку Орлиного гнізда (вона дає 5 очок) на правому краю мапи, позначте цю клітинку. Ви наберете ці 5 бонусних очок наприкінці пригод. Усі гравці можуть набирати ці очки.

Підрахунок очок

Перший рядок. Порахуйте кількість гномів, які дісталися до сосен, тобто їхні клітинки з'єднані шляхом з видолінкою, й обведіть відповідну кількість очок. Потім порахуйте кількість врятованих вами гномів, чії клітинки з'єднані шляхом як з видолінкою, так і зі шляхами польоту орлів, й обведіть відповідну кількість очок. Додайте ці 2 обведені числа.

Другий рядок. Порахуйте кількість жетонів соснових шишок, які у вас залишилися, й обведіть відповідну кількість очок. Якщо ви врятували Гандальфа, то обведіть 10 очок. Також порахуйте всі набрані вами очки слави та очки за Орлине гніздо. Додайте всі ці очки.

Ваш остаточний результат – загальна кількість очок у цих 2 рядках.

ПРИГОДА 6. «ШЛЯХ КРІЗЬ МОРОК-ЛІС»



- 1 Більбо (початкова клітинка)
- 2 Жало
- 3 Особистий кидок
- 4 Клітинка павука
- 5 Павутинний кокон

Ціль пригоди

Закресліть клітинки павуків і звільніть 12 захоплених гномів, закресливши всі 4 сусідні клітинки навколо кожного павутинного кокона. Постарайтеся не закреслювати клітинки мечів, щоб Більбо міг скористатися своїм мечем Жалом.

Потрібні компоненти

- Чорна 12-гранна кістка
(Ніякі інші кістки та жетони не потрібні в цій пригоді.)

Початок шляху



Починайте малювати фігури з клітинки, сусідньої з Більбо.

Кінець пригоди



Пригода закінчується, коли будь-який гравець закреслює всі 12 клітинок павуків. Усі інші гравці все ще можуть виконати свій хід, використавши результат кидка кістки. Павутинні кокони не впливають на закінчення пригоди.

Варіанти перебігу гри



Подібно до пригоди 4, щораунду будь-який гравець кидає чорну 12-гранну кістку, результат кидка якої потім використовують усі гравці.

На листі пригодника зображено різні фігури, які можуть займати від 1 до 6 клітинок. Кожна фігура відповідає певному числу. Після кожного кидка кістки вибирайте фігуру, що відповідає числу на кістці або **будь-якому меншому числу**. Тепер намалюйте відповідну фігуру, закресливши клітинки на мапі (ви можете розвертати фігуру або віддзеркалювати її). Ви не можете закреслювати клітинки гномів, Більбо чи клітинки особистих кидків.

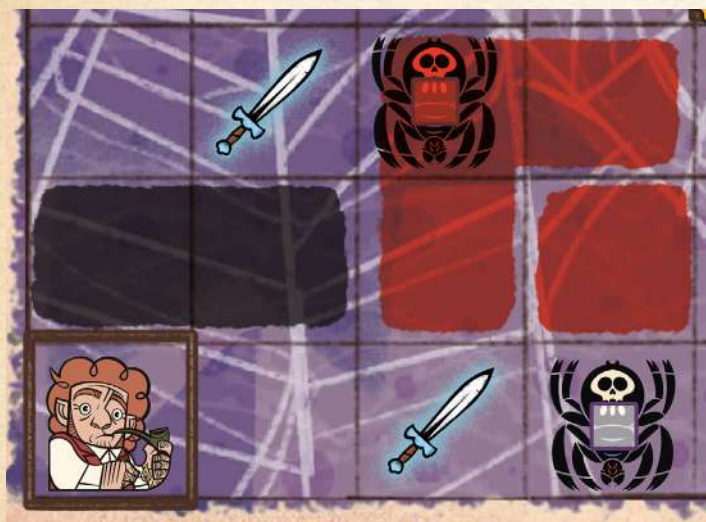
Після того як усі гравці намалюють свої фігури, інший гравець кидає чорну кістку — і починається новий раунд.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА



Клітинки павуків. Закресливши клітинку павука, також намалюйте 1 додаткову фігуру в 1 клітинку на вашій мапі (але не замальовуйте її на вашому листі пригодника).

Якщо в одному раунді ви закреслили більше ніж 1 клітинку павука, то також намалюйте всі бонусні фігури. Ви не втрачаєте жодної з них.



Приклад. Гравець раніше намалював чорну фігуру. Результат кидка чорної 12-гранної кістки – «5», і гравець вибирає фігуру з 3 клітинок. Гравець малює бонусну фігуру в 1 клітинку.



Звільнення гномів. Замалювавши всі сусідні клітинки навколо клітинки кокона, ви звільняєте гнома. Позначте клітинку кокона.

Якщо ви першим звільняєте того чи іншого гнома, то набираєте відповідні очки слави. Повідомляючи іншим гравцям, якого гнома ви звільнили, називайте колір його капелюха та кількість очок слави. Після цього інші гравці закреслюють ці очки слави, бо вони більше не зможуть їх набрати.



Увага! Усі гравці виконують свої ходи одночасно, використовуючи той самий результат кидка, тому кілька гравців можуть першими звільнити певного гнома. Усі ці гравці набирають відповідні очки слави.



Особисті кидки чорної кістки. Замалювавши всі сусідні клітинки навколо активного символу чорної кістки, закреслить символ чорної кістки. Потім киньте чорну

12-гранну кістку й використайте результат кидка як завжди, але тільки для себе (замалюйте фігуру як на вашому листі пригодника, так і на мапі).

Під час набирання очок слави всі особисті кидки чорних кісток протягом раунду вважають виконаними одночасно з першим кидком чорної кістки на початку раунду. Якщо в той самий хід ви здобуваєте можливість виконати особистий кидок чорної кістки та замальовати бонусну фігуру павука, то можете зробити це в довільній послідовності.

Підрахунок очок

Перший рядок. Порахуйте кількість закреслених вами клітинок павуків й обведіть відповідну кількість очок. Потім порахуйте кількість позначених клітинок коконів (гномів, яких ви звільнили) на вашій мапі й обведіть відповідну кількість очок. Додайте ці 2 обведені числа.

Другий рядок. Порахуйте кількість незакреслених клітинок Жала й обведіть відповідну кількість очок. Потім порахуйте кількість позначених стовпців фігур на вашому листі пригодника (вибравши ту саму фігуру щонайменше 3 рази, ви позначаєте стовпець). Додайте числа на кістках, що відповідають цим позначеним стовпцям. Запишіть ці очки в комірку чорної кістки. (Приклад. Якщо ви замальовали щонайменше по 3 рази кожен з фігур 1, 4 і 9, то набираєте 14 очок.) Нарешті, запишіть усі очки слави. Додайте всі ці очки.

Ваш остаточний результат – загальна кількість очок у цих 2 рядках.

ПРИГОДА 7. «НА ПОРОЗИ»



- | | | | | |
|-----------------|------------------------------|-----------------|------------------------|-----------------|
| 1 Озерне місто | 4 Усередині Самотньої гори | 7 Човни | 10 Кидок чорної кістки | 13 Дорог-камінь |
| 2 Поле | 5 Діжки (початкова клітинка) | 8 Межа регіонів | 11 Смог і Більбо | 14 Дрізд |
| 3 Гірський схил | 6 Лісова річка | 9 Табір | 12 Зелені самоцвіти | |

Ціль пригоди

Збирайте жетони хлібин для своєї подорожі та ставьте таборами по дорозі. Перш ніж рушити в гори, з'єднайте шлях із човнами. Увійшовши в гору, витримайте натиск дракона та зберіть усі самоцвіти. Однак також не забудьте зібрати достатню кількість мечів для майбутньої фінальної битви...

Потрібні компоненти

- 5 білих кісток подорожі
- Жетони мечів
- Жетони хлібин
- Чорна 12-гранна кістка

Початок шляху



Починайте прокладати шляхи від клітинки діжок у лівому нижньому куті мапи та продовжуйте свій шлях до входу в гору. Ви можете малювати шляхи як в Озерному місті, так і по Лісовій річці.

Регіони

На мапі цієї пригоди є 5 регіонів: Лісова річка, Озерне місто, поле, гірський схил і Самотня гора (див. с. 7 щодо правил регіонів).



Регіон Лісової річки. Ви можете прокласти шлях через клітинки річки, навіть якщо вже ввійшли в інший регіон. Клітинки річки та поля можна з'єднати тільки через клітинку човнів.

Кінець пригоди



Пригода закінчується негайно, щойно будь-який гравець увійде в усі 13 клітинок зелених самоцвітів.

Варіанти перебігу гри



Прокладання шляху за жетон хлібини. У цій пригоді, намалювавши нову ділянку шляху, ви можете скинути в запас 1 жетон хлібини, щоб намалювати додаткову ділянку шляху. Ви повинні спершу намалювати ділянку шляху, отриману завдяки вибраній білій кістці подорожі (або магічній дії), а потім додаткову. Додаткова ділянка повинна з'єднуватися зі щойно намальованим шляхом або частково накладатися на нього. Ви можете використати жетон хлібини для прокладання додаткової ділянки шляху тільки один раз за хід.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА



Озерне місто. Отримуйте хлібини, заходячи в клітинки хлібин. Перший гравець, шлях якого ввійде в клітинку хлібини у верхньому лівому куті Озерного міста, набирає очки слави.



Човни на причалі. У кінці Лісової річки ви повинні з'єднати шлях із клітинкою човнів на причалі. Ви також повинні намалювати шлях уздовж регіону суходолу, щоб з'єднатися з човнами на причалі на іншій боці. Зауважте, що ваші шляхи повинні з'єднуватися між собою через клітинку з човнами. (Перший гравець, який з'єднує річку із суходолом, набирає очки.) Ви можете ввійти в регіон гірського схилу лише після того, як з'єднаєте свої шляхи з човнами з обох сторін. З'єднавши обидві сторони, закресліть ключ.



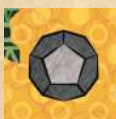
Табір. Щоразу, коли ви вперше заходите в клітинку табору, скиньте в запас свої 2 жетони хлібин. Якщо ви не має жетонів хлібин, то не можете ввійти в таку клітинку. Скинувши свої жетони хлібин, позначте цю клітинку.



Дрізд. Увійшовши в клітинку дрозда (вона дає 5 очок) в регіоні гірського схилу, позначте цю клітинку. Ви наберете ці 5 бонусних очок наприкінці пригоди. Усі гравці можуть набирати ці очки.

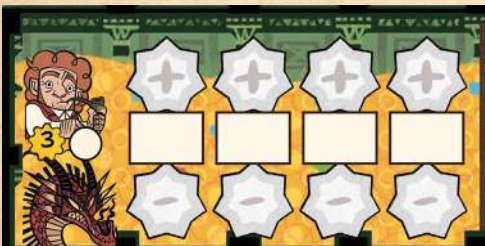


Бесіда зі Смогом (кидки чорних кісток). На першій клітинці регіону всередині Самотньої гори зображено 2 символи чорних кісток. У цьому регіоні є ще 3 клітинки із зображенням 1 символу чорної кістки.

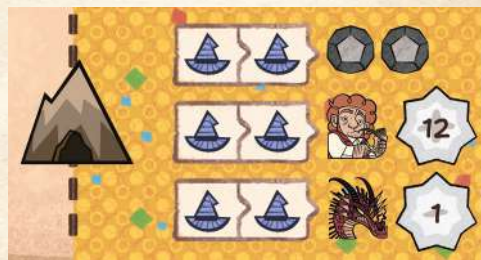


Коли ви вперше входите у клітинку з символом чорної кістки, киньте чорну 12-гранну кістку по одному разу за кожен символ. Потім можете записати результат кидка в секції Смога й Більбо всередині Самотньої гори.

Записавши число в обидві комірки стовпця, відніміть від верхнього числа нижнє число, а результат запишіть у комірку між цими числами. Ви наберете ці очки наприкінці пригоди.



Зауважте, що ви не зобов'язані використовувати значення результату кидка, особливо якщо це може привести до від'ємного результату і втрати очок. Кожен символ кістки можна використати лише один раз.



Ваш лист пригодника дає змогу використати магічні дії, щоб розблокувати більше кидків чорної кістки або навіть отримати можливість записати число 1 чи 12 в комірку в секції Смога й Більбо. Ви можете розблокувати ці дії лише після того, як ввійдете в регіон Самотньої гори; інакше ви втратите ці дії. (Однак ви можете закреслити першу з 2 відповідних комірок із зображенням капелюха, щоб підготуватися до розблокування пізніше.)

Перший гравець, який запише числа в усі 8 комірок, набирає очки слави.



Дорог-камінь. Якщо ваш шлях входить у клітинку Дорог-каменя (яка дає 5 очок) у правому нижньому куті регіону всередині Самотньої гори, то позначте цю клітинку. Ви наберете ці 5 бонусних очок наприкінці пригоди. Усі гравці можуть набирати ці очки.

Підрахунок очок

Перший рядок. Порахуйте кількість позначених вами клітинок таборів й обведіть відповідну кількість очок. Потім додайте значення із середніх комірок закреслених стовпців у секції Смога й Більбо. Також додайте очки, набрані за дрозда та Дорог-камінь. Додайте всі ці очки.

Другий рядок. Порахуйте кількість клітинок із зеленими самоцвітами всередині Самотньої гори, у які ви ввійшли, й обведіть відповідну кількість очок. Потім порахуйте кількість жетонів мечів, які ви зібрали, й обведіть відповідне значення. Також запишіть усі набрані очки слави. Додайте всі ці очки.

Ваш остаточний результат – загальна кількість очок у цих 2 рядках.

ПРИГОДА 8. «ВОГОНЬ І ВОДА»



- 1 Човен
- 2 Домівка
- 3 Смог
- 4 Дрізд
- 5 Бард (початкова клітинка)

Ціль пригоди

З'єднайте клітинку Барда з домівками перш ніж Смог їх зруйнує, а також із човнами, щоб врятувати жителів Озерного міста. Також увійдіть у клітинку дрозда, щоб набрати цінні очки. Продовжуйте стріляти в Смога, щоб насамкінець виконати тринадцятий смертельний постріл.

Потрібні компоненти

- 5 білих кісток подорожі
- Жетони мечів
(кожен гравець починає з 5 жетонами)
- Жетони хлібин
- Чорна 12-гранна кістка

Початок шляху



Починайте прокладати шляхи від клітинки Барда в правому нижньому куті мапи.

Кінець пригоди



Пригода закінчується негайно, щойно будь-який гравець перемагає Смога або коли будь-який гравець позначає всі 10 човнів на своїй мапі.

Варіанти перебігу гри



Прокладання шляху за жетон хлібини.

У цій пригоді, намалювавши нову ділянку шляху, ви можете скинути в запас 1 жетон хлібини, щоб намалювати додаткову ділянку шляху. Ви повинні спершу намалювати ділянку шляху, отриману завдяки вибраній білій кістці подорожі (або магичній дії), а потім додаткову. Додаткова ділянка повинна з'єднуватися зі щойно намальованим шляхом або частково накладатися на нього. Ви можете використати жетон хлібини для прокладання додаткової ділянки шляху тільки один раз за хід.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА



Атаки Смоґа. Щоразу, коли перший гравець кидає кістки, він кидає 5 білих кісток подорожі разом з чорною 12-гранною кісткою. Після кидка всі гравці відразу застосовують ефекти випалоного на кістці числа.

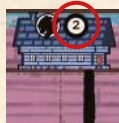


Змінити чорне число. Кожен гравець має можливість змінити значення результату кидка. За кожне збільшення чи зменшення на 1 гравець повинен скинути в запас 1 свій жетон меча. Наприклад, щоб змінити чорне число з 6 на 4, гравець повинен скинути 2 жетони мечів. Число не може бути меншим за 1 або більшим за 13. 13 можна отримати, лише змінивши чорне число. Кожен гравець може мати своє чорне число.



Вплив чорного числа. Домівки в Озерному місті позначені числами від 1 до 12. Деякі домівки займають 2 клітинки, а інші лише 1 клітинку. Подивіться на домівку, число якої відповідає вашому чорному числу. Якщо ця домівка все ще має незакреслені числа, ви повинні закреслити одне з них. Якщо ви закреслили перше число домівки з 2 клітинок, то нічого не відбувається. Якщо ви закреслили останнє число домівки (друге число домівки з 2 клітинок або єдине число домівки з 1 клітинки), то Смоґ руйнує її. Потім ви повинні повністю закреслити всі клітинки домівки, а не тільки її числа.

Якщо всі числа домівки вже закреслені або обведені, атаку Смоґа вважають невдалою, і ви контратакуєте. Закресліть відповідне число в секції Смоґа на мапі. Якщо число в секції Смоґа вже закреслене, нічого не відбувається.



Захист домівок. Домівку вважають захищеною, щойно ви прокладете шлях від Барда до домівки зі щонайменше одним незакресленим числом. Після цього обведіть всі числа домівки, але не всі її клітинки.

Важливо! У зруйнованій домівці всі клітинки закреслені. У захищеній домівці закреслені або обведені тільки всі її числа. Домівка, яка все ще має незакреслені або необведені числа — одночасно і незруйнована, і незахищена. Обидва варіанти залишаються можливими: або Смоґ руйнує домівку, змушуючи закреслити її останнє число, або ви захищаєте її, проклавши до неї шлях від Барда.



Порятунок людей. Проклавши шлях до човна на краю мапи, позначте його. Перший гравець, який позначив 2 сусідні човни, набирає очки слави.



Дрізд. Дрізд дає Барду життєво важливу підказку про вразливість Смоґа. Увійшовши в клітинку дрозда (вона дає 12 очок) у правому верхньому краю мапи, позначте цю клітинку. Ви наберете ці 12 бонусних очок наприкінці пригоди. Усі гравці можуть набирати ці очки.



Перемога над Смоґом. Якщо ви закреслили всі 13 чисел у секції Смоґа, це означає, що вам вдалося перемогти жахливого дракона Смоґа.



Особливий ефект Ґандальфа. Закресліть будь-яке число в секції Смоґа на мапі.

Підрахунок очок

Перший рядок. Порахуйте кількість незруйнованих домівок (домівки з закресленими або обведеними числами, але з незакресленими клітинками), й обведіть відповідну кількість очок. Також порахуйте всі набрані вами очки слави та очки за дрозда. Додайте всі ці очки.

Другий рядок. Порахуйте кількість закреслених чисел у секції Смоґа на мапі й обведіть відповідну кількість очок. Потім порахуйте кількість ваших човнів, з'єднаних шляхами з Бардом, й обведіть відповідну кількість очок. Додайте ці 2 обведені числа.

Ваш остаточний результат — загальна кількість очок у цих 2 рядках.

СКЛАДНИЙ РЕЖИМ

Ви можете збільшити складність кожної з пригод, дотримуючись перед початком партії наведених нижче вказівок. Ми радимо грати на звичайному рівні складності, коли ви вперше розіграєте пригоду. У наступних партіях можете підвищувати рівень складності як для всіх гравців, так і окремо для певних гравців. Так ви зможете вирівняти шанси на перемогу для гравців з різним ігровим досвідом.

Пригода 1. «Неочікувана гостина»



Закресліть на своїй мапі 4 клітинки, як показано на малюнку вище. Ці клітинки заблоковані. Ви не можете входити в них чи з'єднувати через них шляхи.

Пригода 2. «Смажена баранина»



Додайте на свою мапу 6 небезпечних клітинок, намалювавши 6 чорних кіл, як показано на малюнку вище.

Пригода 3. «Через гору та під горою»



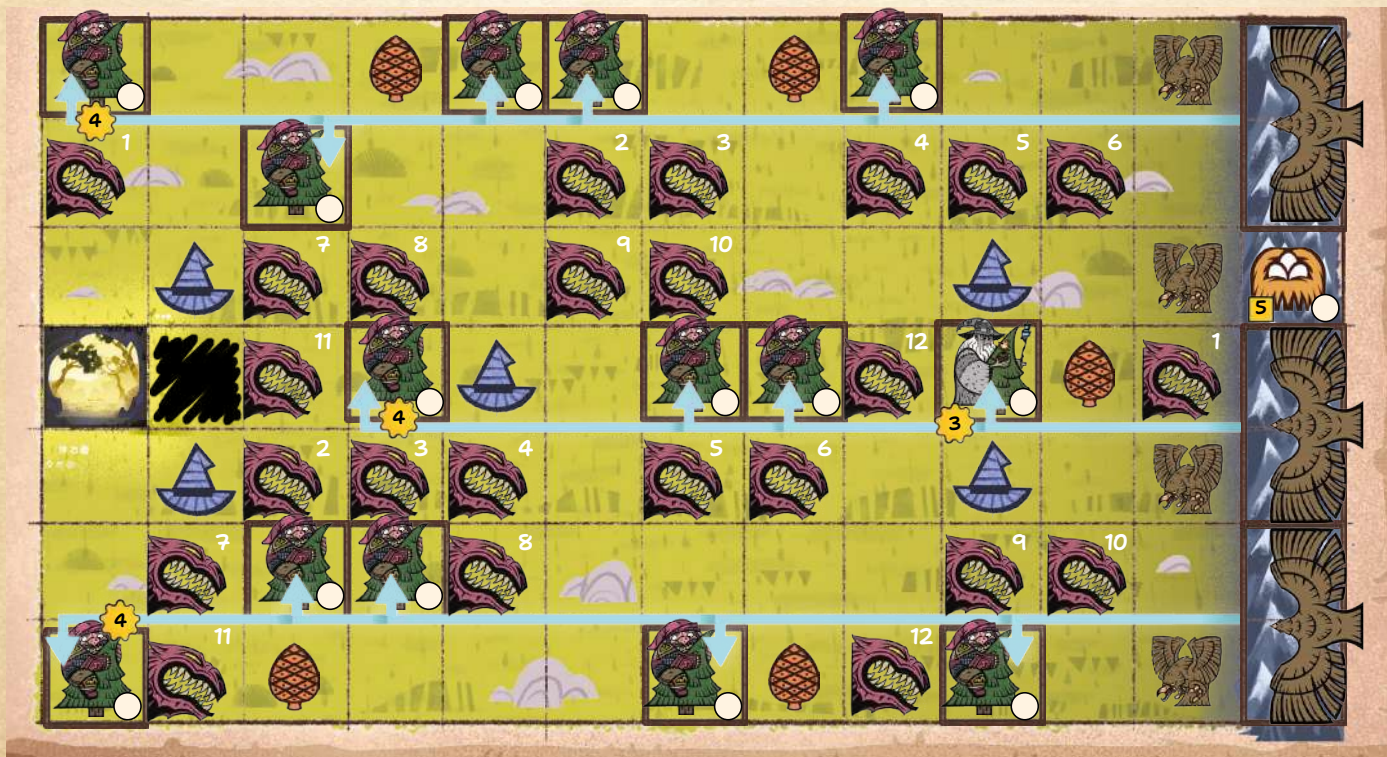
Закресліть на своїй мапі 3 грозові клітинки, як показано на малюнку вище. Якщо ви ввійдете в ці клітинки, то втратите очки, так ніби перед тим кинули для них чорну кістку.

Пригода 4. «Загадки в темряві»



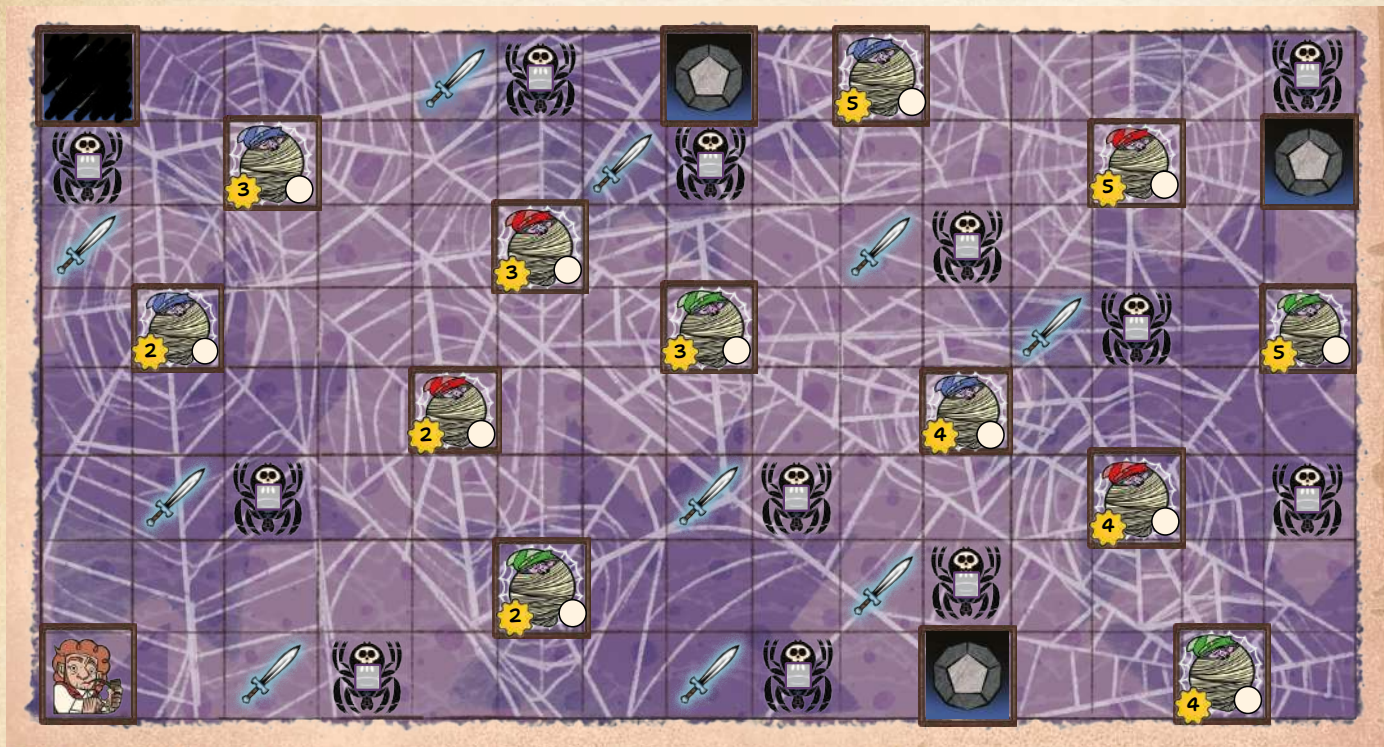
Обведіть на своїй мапі 3 клітинки, як показано на малюнку вище. Ці клітинки заблоковані. Ви можете не закреслювати їх. Ви не можете включити їх до складу фігур.

Пригода 5. «З вогню та в полум'я»



Закресліть на своїй мапі 1 клітинку, як показано на малюнку вище. Ця клітинка заблокована. Ви не можете входити в неї чи з'єднувати через неї шляхи.

Пригода 6. «Шлях крізь Морок-ліс»



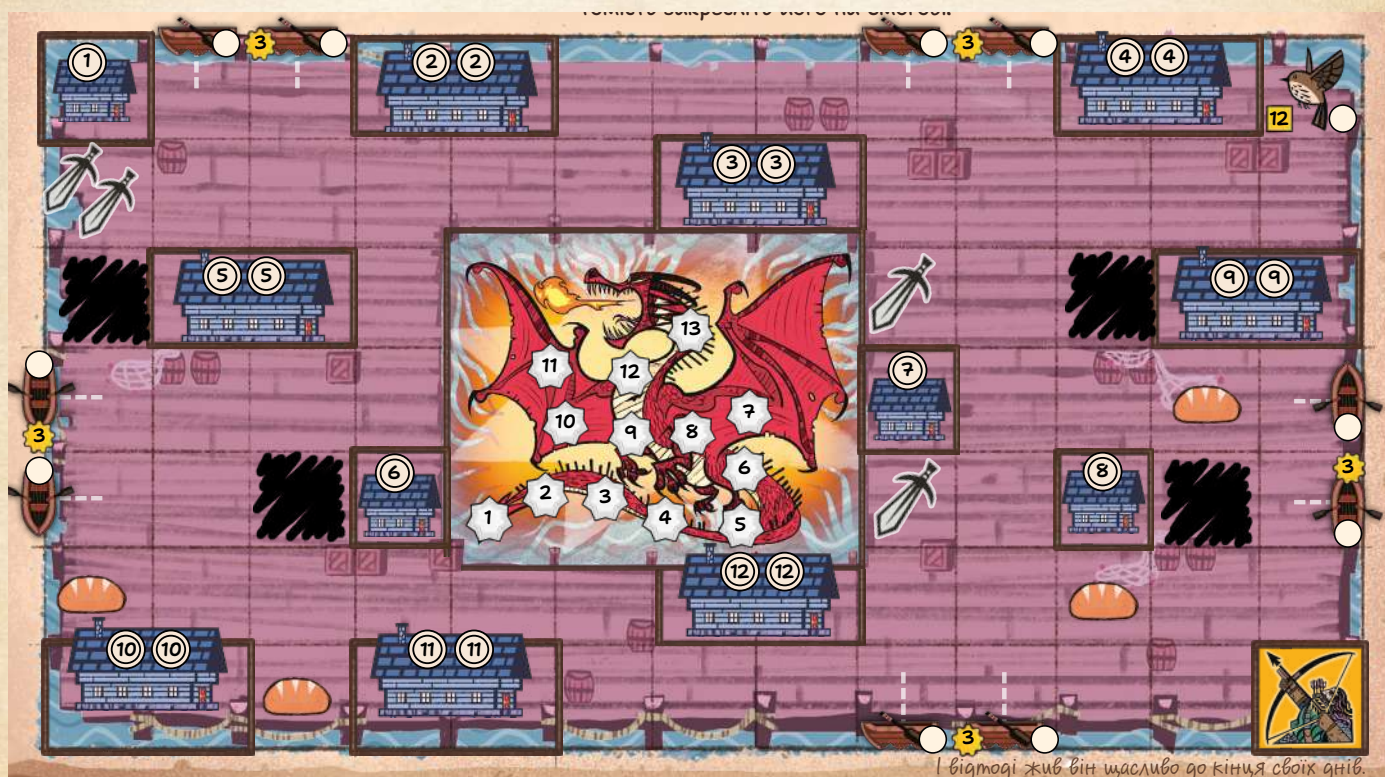
Закресліть символ чорної кістки в лівому верхньому куті своєї мапи. Цей символ чорної кістки ігнорують. Інші 3 символи чорної кістки все ще використовують.

Пригода 7. «На порозі»



Закресліть на своїй мапі 3 клітинки, як показано на малюнку вище. Ці клітинки заблоковані. Ви не можете входити в них чи з'єднувати через них шляхи.

Пригода 8. «Вогонь і вода»



Закресліть на своїй мапі 4 клітинки, як показано на малюнку вище. Ці клітинки заблоковані. Ви не можете входити в них чи з'єднувати через них шляхи.

ЕПІЧНИЙ РЕЖИМ

Досвідчені гравці можуть поєднати пригоди 7 і 8, щоб розіграти епічне завершення історії.

Розіграйте пригоду 7 як зазвичай. Починайте пригоду 8 з усіма жетонами мечів, які ви зібрали в пригоді 7 (замість звичайних 5 жетонів мечів). Це також стосується всіх зібраних вами жетонів хлібин.

Крім того, якщо ви не здобули бонус у 5 очок за дрозда в пригоді 7, то повинні закреслити клітинку дрозда в правому верхньому куті вашої мапи пригоди 8.

Для визначення переможця кожен гравець додає свої результати в обох пригодах!

СОЛО-РЕЖИМ

Візьміть путівник для пригод, маркер і жетон соло-гри, а потім виберіть будь-яку з 8 пригод, щоб почати гру. Візьміть компоненти для пригоди, зазначені в цій книжці правил, так само як у грі для кількох гравців. Також обов'язково ознайомтеся з правилами соло-гри, наведеними на цій та наступній сторінках. Покладіть жетон соло-гри на поділку «1» треку раундів й уважно стежте за його позицією протягом гри.

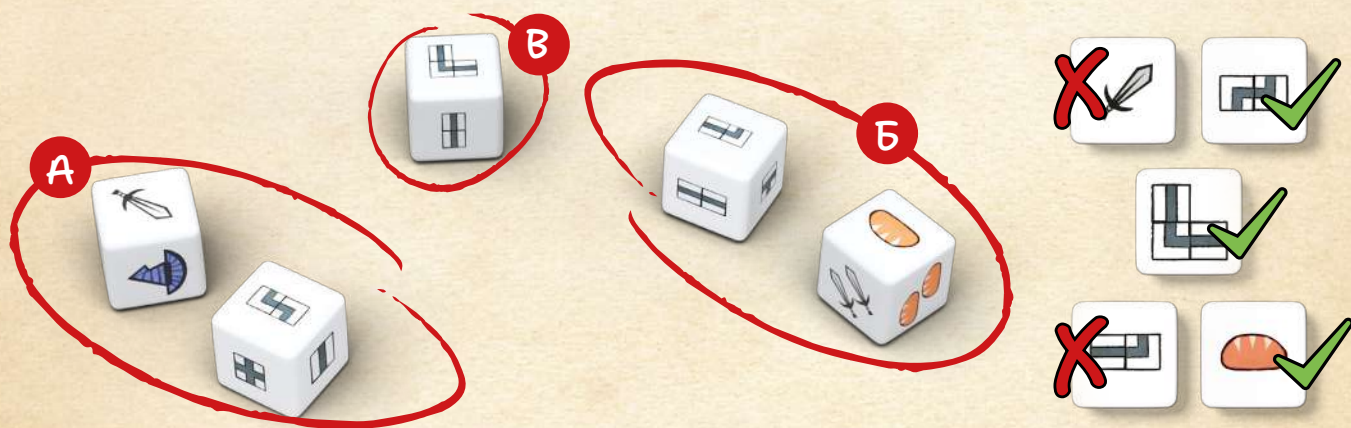
ПЕРЕБІГ СОЛО-ГРИ

Гра проходить за тими ж правилами, що й звичайна гра, за винятком способу отримання кісток у кожному раунді та умов закінчення гри.

Перебіг гри

У кожному раунді ви кидаєте 5 білих кісток подорожі та розділяєте їх на 3 групи: 2 кістки, потім 1 кістка та останні 2 кістки, залежно від того, як кістки впали на стіл. 2 крайні ліві кістки утворюють групу **А**, 2 крайні праві кістки – групу **Б**, а середня кістка – групу **В**.

У кожному раунді ви берете 3 кістки: по 1 кістці з кожної групи кісток. Ви можете використовувати ці кістки в довільному порядку.



Приклад. Ви берете 1 кістку з лівої групи, відкладаючи невибрану кістку для наступного раунду. Потім ви берете 1 кістку з правої групи, відкладаючи невибрану кістку для наступного раунду. І нарешті ви берете кістку посередині.

Після того як ви використали свою третю кістку, перемістіть жетон соло-гри на наступну поділку на треку раундів. Якщо гра не закінчилася, візьміть усі 5 білих кісток подорожі й киньте їх ще раз.

Очки слави

На початку раундів 3, 5, 7, 9, 11 і 13 ви повинні закреслити відкритий, нездобутий символ очок слави (якщо такі є), перш ніж кидати кістки для поточного раунду. Закреслені символи слави не можуть дати вам очки.

Додаткова умова кінця гри

Гра закінчиться, якщо ви виконаєте звичайну умову завершення пригоди або якщо досягнете ліміту раундів. Кожна пригода має свій власний ліміт раундів, як описано на наступній сторінці.

Після закінчення пригоди порахуйте очки як завжди, за винятком того, що ви набираєте додаткові 20 очок, якщо змогли виконати умову кінця гри (тобто ви не досягли ліміту раундів).

Якщо хочете серйозніших випробувань, то можете грати з умовами складного режиму (див. на с. 24-28). Якщо ви виконаєте умову кінця цієї пригоди в складному режимі, наберіть додаткові 50 очок (замість згаданих вище 20 очок).

ТРЕК РАУНДІВ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
												

Пригода 1

Ліміт раундів: 8 раундів



Пригода 2

Ліміт раундів: 8 раундів



Пригода 3

Ліміт раундів: 8 раундів

Ви застосовуєте результат кидка чорної 12-гранної кістки перед використанням білих кісток подорожі.



Пригода 4

Ліміт раундів: 8 раундів

Щораунду кидайте чорну 12-гранну кістку й вибирайте 2 фігури, що відповідають числу на кістці або меншому числу, щоб намалювати фігуру на мапі. Це можуть бути як різні, так й однакові фігури. Замалюйте обидві фігури на своєму листі пригодника.

Ви можете намалювати до 2 бонусних фігур у кожному раунді. Будь-які додаткові бонусні фігури ви втрачаєте.



Пригода 5

Ліміт раундів: 9 раундів

Ви застосовуєте результат кидка чорної 12-гранної кістки перед використанням білих кісток подорожі.



Пригода 6

Ліміт раундів: 7 раундів

Щораунду кидайте чорну 12-гранну кістку й вибирайте 2 фігури, що відповідають числу на кістці або меншому числу, щоб намалювати фігуру на мапі. Це можуть бути як різні, так й однакові фігури. Замалюйте обидві фігури на своєму листі пригодника.

Особисті кидки чорної кістки використовуйте після того, як намалюєте обидві ваші звичайні фігури.



Пригода 7

Ліміт раундів: 9 раундів

Ви можете використати жетон хлібини для прокладання додаткової ділянки шляху щоразу, коли малюєте шлях, а не лише один раз за раунд.



Пригода 8

Ліміт раундів: 13 раундів

Ви можете використати жетон хлібини для прокладання додаткової ділянки шляху щоразу, коли малюєте шлях, а не лише один раз за раунд.

Ви набираєте 20 очок наприкінці гри, з'єднавши Барда з човнами. Ви набираєте 50 очок за перемогу над Смогом.



ТВОРЦІ ГРИ

Автор гри:

Райнер Кніція

Розроблення гри:

Браян Борнмюллер, Марселін Лейман

Розроблення соло-гри:

Райнер Кніція, Марселін Лейман

Художник:

Лоренцо Коланджелі

Автор обкладинки:

Лоренцо Коланджелі

3D-рендеринг:

Джон «Джаґз» Ні

Графічні дизайнери:

Метт Пакетт, Ренді Делвен, Джей Гернішин,
Тоні Мастранджелі

Креативна директорка:

Брі Вудворд

Артдиректор:

Метт Пакетт

Виробництво:

Гваделупе Гонсалес, Еллі Джентрі

Редактор:

Ден Варретт

Текст правил:

Аарон Бідл

Художній текст:

Брі Вудворд

Маркетинг:

Кристал Роуз, Престон Вінг

Керівник студії:

Майк Гаммел

Команда Office Dog:

Браян Борнмюллер, Ренді Делвен, Кевін Елленбург,
Еллі Джентрі, Гваделупе Гонсалес, Джей Гернішин,
Майк Гаммель, Кристал Роуз, Престон Вінг, Брі
Вудворд, Хорхе Чжан

Особлива подяка від автора:

Райнер Кніція дякує всім тестувальникам за їхній внесок у розроблення цієї гри, зокрема Анні та Себастьяну Діпплам, Бенедикту Траппу й Пітеру Віммеру.

Особлива подяка від видавця:

Джастіну Енґеру, Майклу Бломберґу, Терезі Дері,
Геллі Фейл, Емілі Френчік, Томасу Галлесьє, Лорі
Галс, Остіну Ліцлеру, Еллен Пар, Люку Петершмідту,
Алексу Шлі, Джасінді Вілсон

Відділ ліцензування Asmodee North America:

Голова відділу ліцензування:

Аріель Дідьє

Дозволи на ліцензування:

Кейтлін Соуза

Координація ліцензування:

Емеральд Томпсон, Кіра Хартке

Тестувальники видавця:

Денні Бенкс, Голлі Чонґ, Томас Галлесьє, Генрі Геддес,
Лора Галс, Мішель Кім, Крейґ Лейнг, Марселін
Лейман, Карен Майерс, Метт Саддоріс, Кевін Ван
Слоун, Алекс Вернер-Едкінс, Джонатан Вестфолл

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник видавництва

Олександр Ручка

Керівник проєкту:

Володимир Рибаків

Випускова редакторка:

Алла Костовська

Перекладач:

Святослав Михаць

Редактор:

Сергій Лисенко

Верстальник:

Артур Патрихалко

OFFICEDOG™
MIDDLE-EARTH™
ENTERPRISES



© 2026 Middle-earth Enterprises, LLC. © 2026 Asmodee North America, Inc. «Гобіт», «Володар Перснів» та імена персонажів, об'єктів, подій і місць – товарні знаки або зареєстровані товарні знаки компанії Middle-earth Enterprises, LLC, використовуються за ліцензією компанією Asmodee North America, Inc. Asmodee North America, Inc., 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113 USA. 1-651-639-1905.

Усі права застережено. Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених.

Автор гри © Райнер Кніція, 2025. Усі права застережено.

Українське видання © 2026 Geekach LLC
Україна, 03124, Київ, бул. Вацлава Гавела, буд. 4.
www.geekach.ua • info@geekach.com.ua



— Ви дуже симпатична особа, пане Торбине,
і я вас дуже люблю, — втім, зрештою, Більбо,
ти лише маленька істота в цьому великому світі!

— Дякувати долі! — відповів Більбо, сміючись,
і простягнув чарівникові торбинку з тютюнцем.

Джон Р. Р. Толкін, «Гобіт, або Туди і звідти»

Кінець

