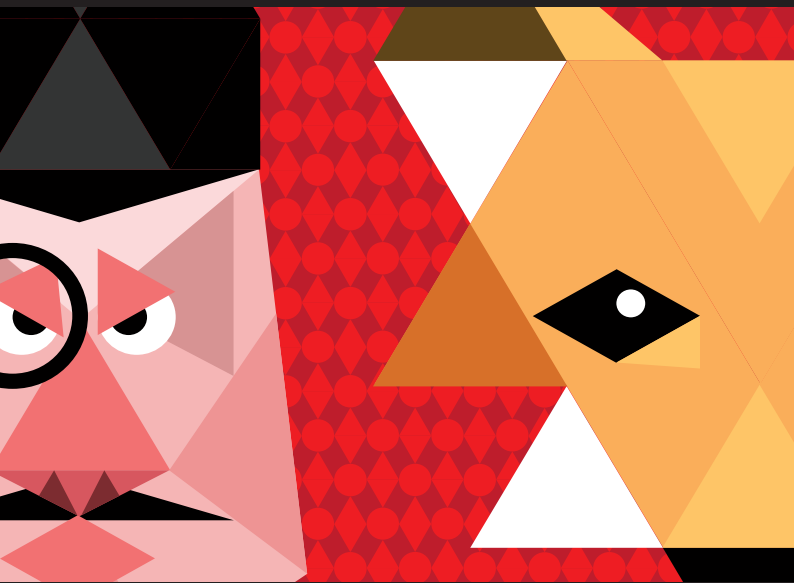


Перевод на русский sveta-fox2006

HOUNDED™



*A two-player foxhunting game
of trickery and entrapment*

Что в коробке

Тайлы (49)

- ♦ 2 (I) тайла ручья
- ♦ 2 (II) тайла ручья
- ♦ 2 (I) тайла чащи
- ♦ 2 (II) тайла чащи
- ♦ 2 (I) тайла запаха
- ♦ 2 (II) тайла запаха
- ♦ 2 тайла ловушки
- ♦ 1 утренний тайл
- ♦ 1 тайл полдня
- ♦ 1 ночной тайл
- ♦ 1 тайл лисенка
- ♦ 26 тайлов травы
- ♦ 5 тайлов норы

Игровые фигуры(7)

- ♦ 1 мастер гончих
- ♦ 3 английский гончих
- ♦ 1 терьер
- ♦ 1 бульдог
- ♦ 1 лиса



Обзор игры

Hounded это стратегическая игра для двух игроков. Один игрок - охотничий отряд, цель которого состоит в том, чтобы выследить и захватить лису. Другой игрок - лиса, цель которой состоит в том, чтобы уклониться и пережить охоту.

Примите во внимание! Скрытые среди этих 49 тайлов на игровом поле чащи, ручьи, норы, запахи и ловушки, могут помочь или препятствовать обоим игрокам. Лиса может пережить охоту или мастер гончих получит ещё одну пару ботинок на меху лисы?

Как победить

КАК ОХОТНИЧИЙ ОТРЯД...

Путь к победе состоит в том, чтобы захватить лису. Есть два различных способа выполнить эту задачу.

- ♦ Во-первых, если охотничий отряд сможет вынудить лису закончить свой ход в одном месте с мастером гончих, побеждает охотничий отряд.
- ♦ Во-вторых, охотничий отряд может заманить лису в ловушку. Если лиса начинает свой ход, но неспособна двинуться, побеждает охотничий отряд. Для большего количества подсказок при игре за охотничий отряд см. Стратегию на стр. 11.

КАК ЛИСА...

Есть два пути у лисы, чтобы победить в Hounded.

- ♦ Во-первых, лиса может победить, если все три тайла времени — утро, полдень, и ночь — открыты. Если это произошло, лиса пережила охоту.
- ♦ Во-вторых, лиса может достигнуть победы, уклонившись от охотничьего отряда, пока не откроются 43 из 49 тайлов. Когда только шесть тайлов остаются лицом вниз, игра заканчивается и лиса побеждает!

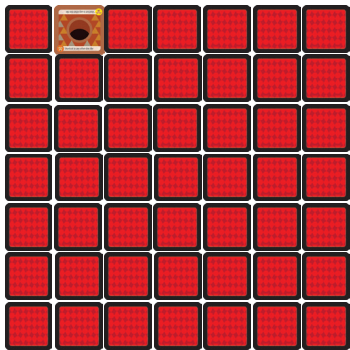


Подготовка

Чтобы начать игру, удалите один тайл норы и поместите его лицом вверх в область игры. Перемешайте остальные тайлы и разместите их лицом вниз в сетку размером семь на семь, как показано на рисунке. Эта сетка тайлов составляет игровое поле Hounded.

Затем, поместите игровые фигуры в назначенные им позиции в противоположных концах игрового поля.

СТАРТОВОЕ ПОЛЕ



СТАРТОВЫЕ ПОЗИЦИИ



Как только тайлы и игровые фигуры подготовлены, пора начать игру. **Охотничий отряд начинает охоту**, в то время как лиса все еще скрыта в своей норе.

Охота

В свой ход охотничий отряд обязан переместить три фигуры. У каждого персонажа есть свои собственные уникальные качества и шаблоны движения (см. Персонажи на стр. 6). Фигуры не могут переместиться через место, занятое другой фигурой, за исключением английской гончей. Никакая фигура никогда не может закончить свое движение в том же месте, что и другая фигура.

Как только охотничий отряд заканчивает свой ход, лиса должна двинуться (см. Лиса на стр. 7). Лиса обязана перемещаться по крайней мере на одно место каждый ход. Если лиса неспособна двинуться, побеждает охотничий отряд. Лиса заканчивает свой ход, открывая и резрешая тайл, на котором она закончила движение. Есть несколько типов тайлов, которые могут быть открыты (см. Тайлы на стр. 8). Если тайл, на котором лиса заканчивает свой ход, уже открыт, ничего не происходит. Как только тайл был открыт и разрешен, снова ходит охотничий отряд.

Если все три тайла времени открыты или если есть только шесть неоткрытых тайлов, то день охоты закончен и лиса побеждает. Если лиса не может переместить или заканчивает свой ход рядом с мастером гончих, она поймана в ловушку и побеждает охотничий отряд. До тех пор продолжайте играть по очереди. Игра заканчивается только тогда, когда лиса переживает охоту или охотничий отряд успешно захватывает лису!



ПЕРСОНАЖИ

Охотничий отряд

Должен передвигать три фигуры каждый ход.



МАСТЕР ГОНЧИХ

Движение: Одно место в любом направлении, включая диагональ.

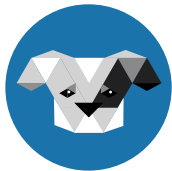
Качество: Если лиса заканчивает свой ход в смежном (включая смежном по диагонали) месте с мастером гончих, лиса захвачена и побеждает Охотничий отряд!



АНГЛИЙСКАЯ ГОНЧАЯ

Движение: До двух мест в любом направлении или одно место по диагонали.

Качество: В отличие от всех других игровых фигур, английские гончие могут двинуться через другие фигуры охотничьего отряда.



БУЛЬДОГ

Движение: Одно место в любом направлении, кроме диагонали.

Качество: Если лиса начинает свой ход в смежном (включая смежном по диагонали) месте с бульдогом, то лиса может переместить только до двух мест в этот ход. Это затрагивает только основное движение лисы и не затрагивает бонусное движение, полученное открытым тайлом чащи. Как только лиса начинает свой ход из области эффекта бульдога, она может снова перемещаться на свои обычные три места каждый ход.



ТЕРЬЕР

Движение: Одно место в любом направлении, включая диагональ.

Качество: Как и лиса, терьер открывает тайл, на котором закончил свой ход и может пройти через пути, созданные тайлами норы. Однако, если терьер находит нору или ловушку на своём ходу, он может выбрать, открыть его или нет. Так что будьте уверены, чтобы проверить какой тайл перед Вами откроется лисе!

У Терьера также есть способность закрывать открытые тайлы норы и тайлы ловушки. В конце хода охотничьего отряда терьер может перевернуть тайл, на котором он в настоящее время находится, лицом вниз, закрывая его.

ЛИСА



ЛИСА

Движение: До трех мест в любом направлении или комбинации направлений. *Только один из этих трех шагов может быть диагональным.*

Качество: Лиса открывает тайл, на котором она заканчивает свой ход и может пройти через пути, созданные тайлами норы.

Лисы известны своей ловкостью и могут с легкостью пронырнуть через ряд собак. Если пять или более игровых фигур охотничьего отряда выстроены в линию в вертикальном или горизонтальном ряду, лиса может пройти через занятые тайлы. Прохождение через занятый тайл все еще считается движением, и лиса не может закончить свой ход на занятом тайле.

ТАЙЛЫ

Как правило, тайлы предоставляют бонусы сразу же после их открытия.

После того, как тайл чащи, ручья, запаха или лисёнка был открыт, его бонус больше не может использоваться. Есть два исключения: тайлы ловушки могут быть переустановлены, а видимые тайлы норы всегда активны.

ЧАЩА



Когда открывается лисой, лиса может немедленно переместиться на дополнительные места как показано числом (или +1 или +2 движения). Если это - +2 движения, только одно бонусное движение может быть диагональным. Как только лиса переместилась на эти места, она должна снова открыть тайл, на котором закончила свой ход. Если лисе повезет и она откроет другую чащу, она снова может переместиться и повторить этот процесс, пока не откроется другой тип тайла. Лиса также может проигнорировать бонусное движение и закончить свой ход.

Когда открывается терьером, ничего не происходит, но Вы препятствуете тому, чтобы эта чаща принесла пользу лисе.

РУЧЕЙ



Когда открывается лисой, лиса может выбрать игровые фигуры охотничьего отряда как показано числом (или одна или две игровые фигуры), чтобы они временно потеряли запах лисы. В свой следующий ход охотничий отряд будет неспособен передвинуть игровые фигуры, выбранные лисой. Охотничий отряд все еще обязан двигать минимум три игровые фигуры в ход.

Когда открывается терьером, ничего не происходит, но Вы препятствуете тому, чтобы этот ручей принес пользу лисе.



ЗАПАХ

Когда **открывается терьером**, охотничий отряд может передвинуть дополнительные игровые фигуры в этот ход как показано числом (или одна или две дополнительных игровых фигуры). Тем не менее, охотничий отряд не может передвинуть одну и ту же игровую фигуру дважды за один ход. Охотничий отряд не обязан перемещать все или любые из своих бонусных игровых фигур.

Когда **открывается лисой**, ничего не происходит, но Вы препятствуете тому, чтобы этот запах принес пользу охотничьему отряду.



ЛОВУШКА

Когда **открывается лисой**, охотничий отряд может передвинуть все шесть своих игровых фигур во время своего следующего хода. Охотничий отряд не обязан перемещать все или любые из своих бонусных игровых фигур.

Если **Терьер находит тайл ловушки в свой ход**, он может выбрать, открывать ли его или нет.

Если Терьер заканчивает свой ход на открытом тайле ловушки, он может закрыть его (см. Терьер на стр. 7). Это, по сути, “перезагрузка” ловушки. Таким образом, если лиса забывает свое местоположение и снова открывает тот же самый тайл, охотничий отряд получает свой бонус снова.



ТАЙЛЫ ВРЕМЕНИ

Есть три различных тайла времени: утро, полдень и ночь. Если все три тайлы открыты, побеждает лиса. И лиса и терьер могут открывать тайлы времени, а это означает, что каждый раз, когда охотничий отряд перемещает терьера, есть шанс, что терьер окровет тайл времени. Не имеет значения, в каком порядке открыты тайлы времени.



НОРА

Каждый открытый тайл норы - путь на любой открытый тайл норы. Лиса и терьер могут пересечь путь за ровно одно движение, переместившись непосредственно между этими тайлами. Тем не менее, ни один из них не может использовать путь до тайла норы, который занят другой игровой фигурой.

Если терьер находит тайл норы в свой ход, он может выбрать, открывать ли его или нет.

Если терьер заканчивает свой ход на открытом тайле норы, он может закрыть его (см. Терьер на стр. 6).



ЛИСЁНОК

Где-то на игровом поле находится потерянный и испуганный лисёнок, и Охотничий отряд и лиса хотят найти его.

Когда открывается лисой, Вы можете немедленно открыть любые два дополнительных тайла. Все, лежащие вниз тайлы имеют право на участие, включая тайлы, что заняты охотничьим отрядом в настоящее время. Ни лиса, ни охотничий отряд не получают бонус от этих двух открытых тайлов.

Когда открывается терьером, охотничий отряд может немедленно закрыть некоторых или все открытые тайлы норы, даже тайл, с которого начинала лиса. Тем не менее, если лиса в настоящее время занимает тайл норы, он не может быть закрыт. Если тайлы норы в настоящее время не открыты, тайл лисёнка вместо этого функционирует как тайл запаха (II).



ТРАВА

Здесь ничего нет!

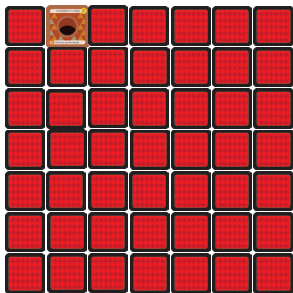
Стратегия

Играть за охотничий отряд может быть сложнее. Если Вы играете с кем-то менее опытным или намного моложе, чем Вы, мы рекомендуем, чтобы старший или более опытный игрок играл за охотничий отряд. Если Вы соревнуетесь, меняйтесь ролями и отслеживаете закрытые тайлы в конце каждой игры, чтобы разрешить ничьи.

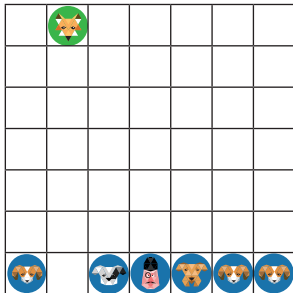
Вот некоторые советы для победы как охотничий отряд:

- ♦ Возможно, возникнет соблазн не использовать терьера, чтобы избежать открытия тайлов времени и помощи лисе победить. Избегайте этого импульса. Помеха лисе в использование ручьёв и чащ, нахождение тайлов запаха и лисёнка, а также наличие другой фигуры, с которой можно заманить лису в ловушку, будет для Вас ценным.
- ♦ Не преследуйте лису все время — выстройте план относительно того, как загнать её в угол или заманить в ловушку. Это - черепаха и заяц; у неё есть скорость, у Вас есть ум. Сделайте то, что Вы можете, чтобы лишить лису долгосрочного доступа к столь большой части поля, какой Вы можете управлять. Защищайте эту область, пока она не вынуждена будет придти к Вам, чтобы найти оставшиеся тайлы времени или открыть тайлы количеством 43. Как только останется только угол поля, Вы увидите, что лиса находится там, где Вы хотите.
- ♦ Используйте своих английских гончих, чтобы окружить лису, пока Вы держите терьера и мастера гончих в середине, чтобы заманить лису в ловушку.
- ♦ Переместите линию охотников с мастером гончих в середину линии, чтобы охватить целую область, но не делайте прямую линию из пяти, поскольку это позволяет лисе проходить его.

СТАРТОВОЕ ПОЛЕ



СТАРТОВЫЕ ПОЗИЦИИ



Охотничий отряд начинает охоту!

Credits

Game Design & Illustration: Clint Bohaty

Publisher: John Nephew

Producer: Kyla McCorkle Tonding

Publisher's Special Thanks: Cam Banks, Jessica Banks, Bob Brynildson, Jerry Corrick, Nicolas Gluesenkamp, Michelle Nephew, Jeff Tidball, Travis Winter, and everyone at The Source.

Playtesters: Cam Banks, Jessica Banks, Dan Bohaty, Meg Dolan, Scott Eaton, Jessi Eikos, Julie Geiger-Schutz, Simon Geiger-Schutz, Nicolas Gluesenkamp, Kay King, Chelzee Lemm-Thompson, Lynn Patricia, Bill Sininger, Jeff Tidball, Jake Tonding, Matt Walters, Travis Winter, Rick Wohlfarth, Mitch Zielke, Andre Zuniga, and all the wonderful folks at Metatopia.

©2016 Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. All rights reserved. *Hounded* is a trademark of Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher. Printed in China.