

2 игрока
от 11 лет

Гарри Поттер

БИТВА ЗА ХОГВАРТС

ЗАЩИТА ОТ ТЁМНЫХ ИСКУССТВ

ОБ ИГРЕ

Учитывая возрастающую активность в применении тёмных искусств, директор Альбус Дамблдор распорядился ввести практические занятия по защите от тёмных искусств, чтобы подготовить учеников к самообороне. Под руководством преподавателей Хогвартса вы овладеете заклинаниями и проклятиями, научитесь применять вокшебные предметы и пользоваться помощью союзников, чтобы оглушать своих противников и защищаться от злых сил.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

**«ГАРРИ ПОТТЕР. БИТВА ЗА ХОГВАРТС.
ЗАЩИТА ОТ ТЁМНЫХ ИСКУССТВ»** —

это соревновательная колодостроительная игра для двух игроков продолжительностью несколько раундов. Цель каждого раунда — оглушить противника. Победит тот, кто первым сумеет сделать это трижды.

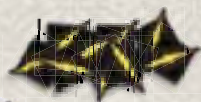
ОГЛАВЛЕНИЕ

Подготовка — с. 2

Ход игры — с. 6

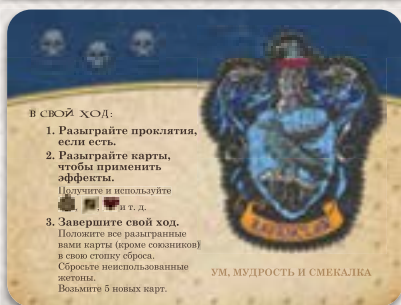
РАЗЛОЖИТЕ СОДЕРЖИМОЕ,
КАК УКАЗАНО НИЖЕ:

4 карты факультетов
8 фишек факультетов



8 жетонов атаки

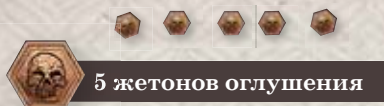
Планшет практических занятий



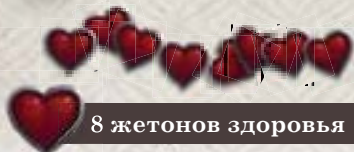
Карта факультета



Фишка факультета



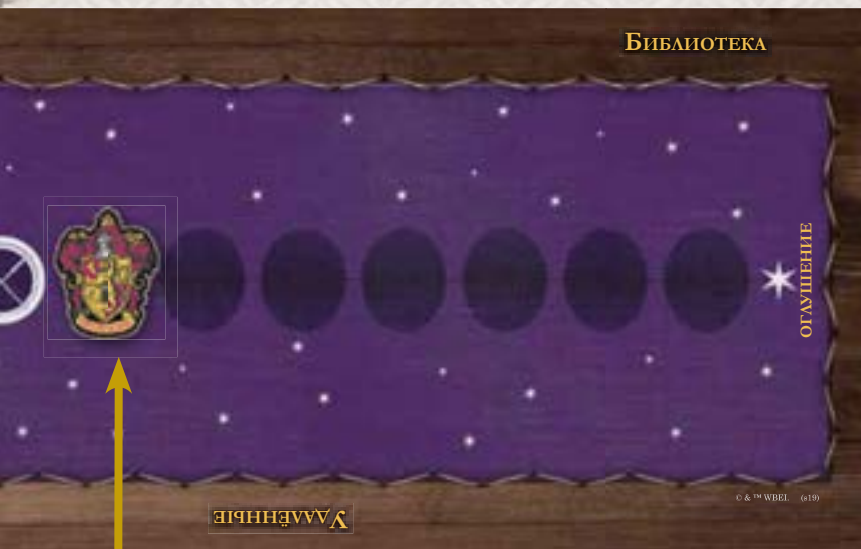
5 жетонов оглушения



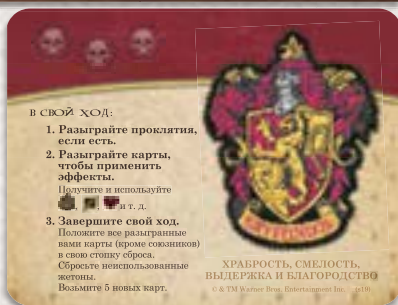
8 жетонов здоровья



14 жетонов печатей



Фишка факультета



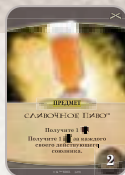
Карта факультета

Расположите планшет практических занятий горизонтально между собой и противником, жетоны положите рядом. Каждый игрок выбирает факультет (оба могут выбрать один и тот же факультет). Положите карту выбранного факультета перед собой и поместите фишку факультета на клетку «СТАРТ» со своей стороны планшета практических занятий.



1

ВСЕ КАРТЫ ИМЕЮТ
ОДИНАКОВУЮ РУБАШКУ



2



9



3

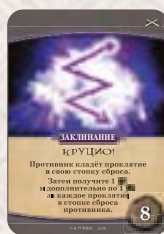
121 КАРТА ХОГВАРТСА

РАЗЛОЖИТЕ КАРТЫ ПО 4 КОЛОДАМ

1

Карты Хогвартса

Перемешайте карты Хогвартса. Откройте 4 верхние карты колоды и положите их лицевой стороной вверх над планшетом практических занятий — это класс, в котором проходят занятия.



Класс

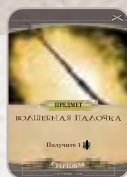
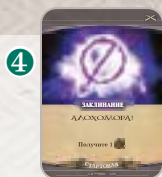


2

Карты проклятий

Перемешайте колоду проклятий и положите лицевой стороной вниз. Если карта требует от вас положить проклятие в свою стопку сброса или взять его в руку, берите проклятие из этой колоды.





24 СТАРТОВЫЕ КАРТЫ

3

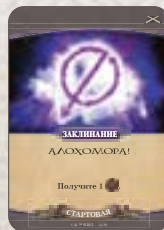
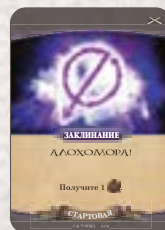
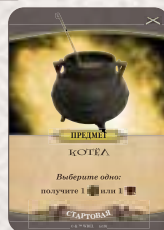
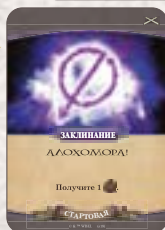
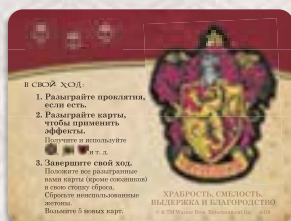
Карты книг

Сложите колоду карт книг лицевой стороной вверх и положите у верхнего правого угла планшета практических занятий — это библиотека. Всякий раз, приобретая карты, вам доступны как карты в классе, так и в библиотеке.

4

Стартовая колода

Каждый игрок берёт 7 карт «Алохомора!», 1 карту «Волшебная палочка», 1 карту «Котёл» и выбирает 1 из 3 стартовых карт союзников: кота, жабу или сову. Остальные стартовые карты союзников верните в коробку. Перемешайте свою колоду из 10 карт и положите лицевой стороной вниз, затем возьмите из неё 5 карт в руку.



Вы готовы приступить к уроку защиты от тёмных искусств!

Информация на карте союзника



- 1 **Герб факультета** присутствует только на некоторых картах. В целях игрового баланса не все карты союзников связаны с факультетами.
- 2 **Имя союзника.**
- 3 **Способность** — это повторяющийся эффект, который вы можете применять каждый свой ход до тех пор, пока ваш союзник остаётся действующим.
- 4 **Ценность** — количество монет, которое требуется потратить на приобретение этой карты.

Информация на картах предметов и заклинаний



- 1 **Тип карты** — предмет или заклинание. Некоторые эффекты могут ссылаться на данные типы карт.
- 2 **Название карты.**
- 3 **Эффект карты**, который вы получаете, разыгрывая эту карту.
- 4 **Эффект факультета** — это дополнительный эффект, который вы получаете, если во время подготовки выбрали карту указанного факультета либо если у вас есть действующий союзник, на карте которого изображён герб данного факультета (см. с. 10).
- 5 **Ценность** — количество монет, которое требуется потратить на приобретение этой карты.

ХОД ИГРЫ

В свой ход вы разыгрываете карты с руки, чтобы применить разнообразные эффекты.

Разыграйте карты проклятий

Эти карты не являются стартовыми ни для одного из игроков — их можно получить, применив эффекты некоторых карт Хогвартса. Возьмите верхнюю карту из колоды проклятий и положите в свою стопку сброса либо возьмите её в руку в зависимости от указанного.

Если в руке у вас есть проклятия, разыгрывайте их в первую очередь в начале вашего хода. Взяв проклятие во время хода, вы также должны немедленно его разыграть. Разыгранные проклятия, как и любые другие разыгранные карты, откладываете в сторону, а в конце хода кладите их в свою стопку сброса.



Разыграв эффекты проклятия, отложите его в сторону — туда, куда будете складывать прочие карты, разыгранные в этот ход.

Примечание: если от вас требуется сбросить карту, то сбросить проклятие можно, только если вы сбрасываете случайную карту. Избавиться от проклятия в тот же ход, когда оно было разыграно, нельзя, поскольку оно уже не находится в вашей руке, но ещё не попало в стопку сброса.

Разыграйте карты Хогвартса, чтобы применить их эффекты

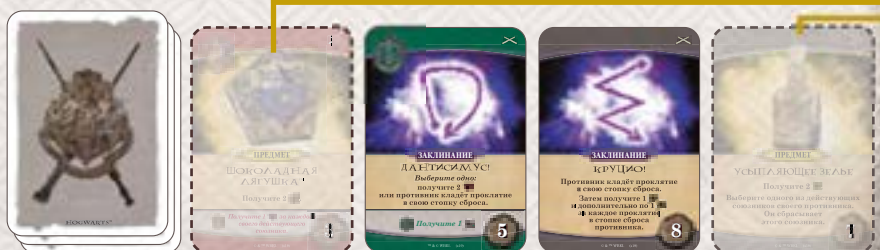
В игре используются 3 основных типа карт Хогвартса: предметы, заклинания и союзники. Разыгрывая **заклинания и предметы**, вы немедленно в любом порядке применяете их эффекты, которые обычно заключаются в получении жетонов    и доборе карт. Разыгрывая эти карты, откладываете их в сторону, чтобы не забыть, что вы уже применили их эффекты. Разыгрывая **союзника**, кладите его карту перед собой. Карты союзников обладают **эффектами, которые доступны вам каждый ваш ход**, включая тот, когда вы разыграли данного союзника. В конце вашего хода карты союзников не сбрасываются.

Как применять эффекты (атаки) и (исцеления)

- Сбросьте жетоны атаки. За каждый жетон  переместите фишку факультета противника на 1 клетку от центра планшета практических занятий.
- Сбросьте жетоны здоровья. За каждый жетон  переместите свою фишку факультета на 1 клетку к центру планшета практических занятий.

Примечание: фишка факультета игрока не может переместиться дальше клетки «СТАРТ» с его стороны планшета.

Жетоны  и  применяются для отслеживания эффектов атаки и исцеления. Однако использовать эти жетоны необязательно, поскольку связанные эффекты можно разыгрывать немедленно.



ПРИМЕР: в этот ход у вас в руке «Котёл», Северус Снегг, «Бомбарда!» и 2 «Алохоморы!».

- 1 Положите карту Снегга перед собой — он будет вашим союзником до конца текущего раунда дуэли, поэтому в конце хода сбрасывать его карту не нужно. Теперь, помимо эффектов Гриффиндора, вам доступны любые эффекты Слизерина (см. «Эффекты факультетов» на с. 10).
- 2 Снегг приносит вам 2 , а ещё 1  даёт «Бомбарда!». Используйте , чтобы переместить фишку противника на 3 клетки от центра планшета практических занятий.
- 3 Используйте «Бомбарду!», чтобы избавиться от «Усыпляющего зелья» в классе (см. «Избавьтесь от карты» на с. 10).
- 4 Получите 2  за свои карты «Алохомора!». Поскольку вы находитесь на своей клетке «СТАРТ», используйте «Котёл», чтобы получить ещё 1 . Потратьте свои 3 , чтобы приобрести в классе «Шоколадную лягушку», и положите её в свою стопку сброса.

Используйте  (печати), чтобы приобретать новые карты

Используйте свои  , чтобы приобрести новые карты Хогвартса, выбрав из открытых карт в классе или библиотеке. Приобретая новые карты Хогвартса, **кладите их в свою стопку сброса**, если не указано иное. Немедленно кладите на место приобретённой в классе карты верхнюю карту из колоды Хогвартса. Благодаря этому вы сможете потратить часть своих  на приобретение карты, затем посмотреть, что за карта появится ей на замену, и продолжить приобретение карт.

Примечание: количество карт в библиотеке ограничено. Избавляясь от карт книг, всегда возвращайте их в библиотеку, а не убирайте из игры.



1  Раз в ход, выберите одно:
Получите 2  или получите 1  или избавьтесь
■ прикладывая в своей стопке сброса.

2  1. Разыграйте проклятия, если есть.
2. Разыграйте карты, чтобы применить эффекты.
3. Заверните свой ход. Получите не разыгранные или карты (кроме заклинаний) в свою стопку сброса. Сбросьте неиспользованные заклинания. Возьмите 5 новых карт.

3  Выберите 1  или 1 . Получите 1  или 1 .

4  2  4 

5  Выберите 1  или 1 . Получите 1  или 1 .

6  **7** 

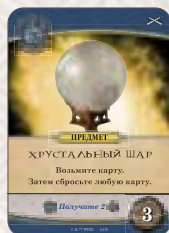
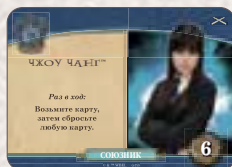
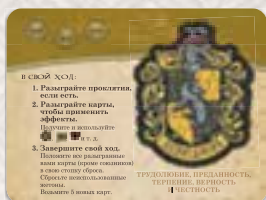
Эффекты факультетов

У некоторых карт есть цветная окантовка и герб факультета в верхнем левом углу. Это относится к союзникам, предметам и заклинаниям, но, поскольку карты союзников действуют несколько иначе, сперва рассмотрим их.

В начале игры вы выбираете свой факультет. Этот выбор позволит вам получать дополнительные эффекты, связанные с предметами и заклинаниями, имеющими отношение к вашему факультету. Для того чтобы получить дополнительные эффекты карт, связанных с другими факультетами, вам потребуется приобрести карту союзника нужного факультета. Как только вы разыграете союзника **с гербом факультета**, союзник становится действующим, а вы можете получать эффекты его факультета.

Карты предметов и заклинаний с гербом факультета имеют по 2 эффекта. **Первый эффект доступен вам ВСЕГДА.** Дополнительный эффект, указанный в нижней части карты, срабатывает, если вы разыграли карту, связанную с выбранным вами факультетом, либо у вас есть действующий союзник с гербом данного факультета.

Например, если, выбрав Пуффендуй™, вы разыграли карту Чжоу Чанг™ — союзницы с факультета Когтевран™ — и «Хрустальный шар», то вы получите 2 в качестве дополнительного эффекта Когтеврана, помимо основного эффекта карты «Хрустальный шар».



Избавьтесь от карты

Избавляясь от карты, вы убираете её из игры. В большинстве случаев избавляться от карт необязательно. Возьмите карту из указанного места (с руки, из стопки сброса или класса) и положите лицевой стороной вверх рядом с надписью «Удалённые» на планшете практических занятий. Это действие позволяет убирать ненужные карты вроде проклятий или более слабых (например, стартовых) карт в процессе совершенствования ваших дуэльных навыков. Избавившись от карты в классе, немедленно выложите ей на замену верхнюю карту колоды Хогвартса.

СОСТАВ ИГРЫ:

- 1 планшет практических занятий • 4 большие карты факультетов • 8 фишек факультетов
- 2 подставки • 24 стартовые карты (14 заклинаний, 4 предмета, 6 союзников) • 31 карта проклятий
- 129 карт Хогвартса (72 заклинания, 35 предметов, 22 союзника) • 5 металлических жетонов оглушения
- 30 картонных жетонов (14 жетонов печатей, 8 жетонов атаки, 8 жетонов здоровья).

РАЗРАБОТКА И РАЗВИТИЕ:



usaopoly



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. WIZARDING WORLD trademark and logo © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s19)

Автор игры: Кэми Мэнделл.

The Op and USAOPOLY are trademarks of USAopoly, Inc. Invented and licensed by Forrest-Pruzan Creative. Designed and manufactured by USAOPOLY, Inc., 5999 Avenida Encinas Ste. 150, Carlsbad, CA 92008.

СДЕЛАНО В КИТАЕ. Цвета и отдельные части игры могут отличаться от изображений.
USAOPOLY Customer Service, Tel: 1-888-876-7659 (toll-free) Email: customerservice@usaopoly.com



Русскоязычная версия игры подготовлена компанией Tabletop KZ.

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Татьяне Леонтьевой, Андрею Королёву, Роману Дженбазу, Владимиру Сахно, Денису Карпенко, Андрею Черепанову, Никите Сальникову, Юлии Становой, Даниилу Ефимову и Всеволоду Чернову за помощь в подготовке русскоязычного издания.

TheOp.games