

СОСТАВ ИГРЫ:

Часть компонентов открывается по мере прохождения игры.

- 161 карта (38 малых, 96 обычных, 27 больших) • 4 коробочки • 1 планшет волшебника
- 1 жетон здоровья • 10 жетонов печатей • 10 планшетов чар • 2 разделителя • Правила игры

РАЗРАБОТКА И РАЗВИТИЕ ИГРЫ:

usaopoly



ИДЕЯ ИГРЫ:

USAopoly is a trademark of USAopoly, Inc. Invented and licensed by Forrest-Pruzan Creative.
WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.
WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publishing Rights © JKR. (s20)

Designed and manufactured by USAOPOLY, Inc. 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008.

СДЕЛАНО В КИТАЕ. Реальные компоненты могут отличаться от изображённых.

Клиентский сервис infottkz@gmail.com

TheOp.games 

USAOPOLY Customer Service, Tel: 1-888-876-7659 (toll free) Email: customersupport@usaopoly.com

  /theopgames #HogwartsBattle

2-5 игроков
от 11 лет

УРОК 1

Гарри Поттер

БИТВА ЗА ХОГВАРТС Дополнение «ЧАРЫ И ЗЕЛЬЯ»

Кооперативная колоδοстроительная игра

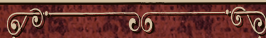


ОБ ИГРЕ

Это дополнение к игре «Гарри Поттер. Битва за Хогвартс» напомнит вам, что пора вернуться в школу. К четырём хорошо знакомым вам волшебникам — Гарри, Рону, Гермионе и Невиллу — присоединилась Джинни Уизли, и теперь вы можете сыграть впятером. Игра представляет собой серию из четырёх приключений с возрастающей сложностью.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вместе с другими волшебниками вы должны пройти испытания и одолеть всех злодеев и фантастических существ, прежде чем им удастся захватить все игровые локации.



Для игры с этим дополнением вам понадобится основная игра «Гарри Поттер. Битва за Хогвартс», начиная с части 6 и далее.

Кроме того, вы можете использовать всё содержимое дополнения «Чудовищная коробка чудищ»!

Хотя в правилах этого дополнения упоминаются злодеи и существа, наличие «Чудовищной коробки чудищ» для игры не требуется.

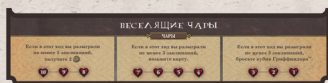
ОГЛАВЛЕНИЕ

Подготовка – с. 2

Ход игры – с. 4

Дополнительные
правила – с. 6

ИСПОЛЬЗУЙТЕ СЛЕДУЮЩИЕ КОМПОНЕНТЫ



10 планшетов чар

Выберите один и положите над планшетом своего волшебника (см. с. 6).



10 жетонов печатей



Планшет волшебника и жетон здоровья



Урок 1

РАЗЛОЖИТЕ КАРТЫ 1-ГО УРОКА

3 карты локаций (1)

Используйте двусторонние локации урока 1. Положите в открытую, сложив в стопку по порядку. Каждая карта должна лежать стороной, соответствующей количеству игроков, вверх.

5 карт тёмных искусств (2)

Добавьте к ним карты тёмных искусств из «Битвы за Хогвартс» и перемешайте.

3 карты испытаний (3) (см. ниже)

Положите в открытую на середину поля, сложив в стопку по порядку.



ИНФОРМАЦИЯ НА КАРТЕ ИСПЫТАНИЯ:

1 ХУЛИГАНЫ В КОРИДОРЕ **2** УРОК 1 из 3

ИСПЫТАНИЕ: ДРАКО, КРЭББА И ГОЙЛА, МАРКУС И ШОУ

3

4 Если в руке у активного волшебника не менее 3 предметов, положите на колоду.

5 **КАК ПРОЙТИ** — Разыграйте 4 предмета за ход.

6 **НАГРАДА** — Раз за игру можете сбросить это испытание. Затем ВСЕ волшебники могут набавиться от карты в своей руке или стопке сброса.

1 Название испытания.

2 Урок и порядковый номер испытания.

3 Связанный злодей(-и) — во время подготовки к игре замешайте карты указанных злодеев в колоду злодеев.

4 Эффект испытания.

5 Как пройти — выполните указанные требования, чтобы пройти испытание.

6 Награда — бонус, который активный волшебник получит после прохождения испытания.

Для прохождения большинства испытаний вам потребуется разыграть или приобрести карты. Если требование выполнено, то в конце своего хода возьмите карту пройденного испытания: со следующего хода вы сможете использовать награду за прохождение. Вы можете использовать награду только в свой ход, даже если в тексте награды сказано: «Раз за игру».

3 карты злодеев (4)

Добавьте к ним карты Драко Малфоя, Крэбба и Гойла, Люциуса Малфоя, Долорес Амбридж и 4 случайным образом выбранных злодеев или существ. Под низ колоды в открытую положите карту Лорда Волан-де-Морта из части 5. Откройте верхние 3 карты.



29 карт Хогвартса™* (5)

Добавьте к ним карты Хогвартса из «Битвы за Хогвартс» и перемешайте. Откройте верхние 6 карт, складывая стопкой повторяющиеся, если попадутся.

*Среди новых карт Хогвартса есть 4 союзника, заменяющие ключевых волшебников (Гарри, Рона, Гермиону и Невилла). Добавьте эти карты в колоду Хогвартса, только если соответствующих волшебников нет в игре.



НОВОЕ!

1 карта Джинни и её патронуса (6)

Положите карту своего волшебника, выбранный талант или карту патронуса над планшетом волшебника и планшетом чар. В состав коробочки 1-го урока входит карта патронуса Джинни Уизли. Если вы ещё не играли с дополнением «Чудовищная коробка чудищ», верните карту патронуса Джинни в коробку и выберите ей карту таланта.



НОВОЕ!



1 стартовая колода Джинни Уизли (10 карт) (7)

Примечание: если Джинни в игре, уберите соответствующую карту союзника из колоды Хогвартса.



ХОД ИГРЫ

Каждый ход состоит из 4 шагов.

ШАГ 1. ОТКРОЙТЕ И РАЗЫГРАЙТЕ СОБЫТИЯ ТЁМНЫХ ИСКУССТВ И ИСПЫТАНИЕ.

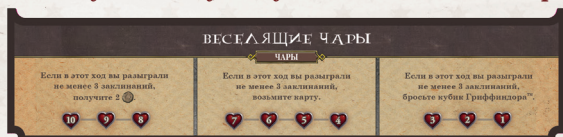
Каждое испытание обладает игровым эффектом, который срабатывает при выполнении определённых условий. Разыграв события тёмных искусств, проверьте, срабатывает ли эффект испытания.

Соседи: все эффекты событий тёмных искусств 1-го урока распространяются на «соседей». Соседи — это игроки непосредственно слева и справа от вас. При игре вдвоём единственным соседом является второй игрок.

ШАГ 2. РАЗЫГРАЙТЕ СПОСОБНОСТИ ЗЛОДЕЕВ.

ШАГ 3. РАЗЫГРАЙТЕ КАРТЫ ХОГВАРТСА И ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТВИЯ ВОЛШЕБНИКА.

- Используйте вашу новую способность — чары.



Эффекты чар связаны со здоровьем волшебника. Обычно, чем оно ниже, тем лучше будет эффект. Использовать чары можно только 1 раз в ход независимо от того, сколько здоровья вы получаете (или теряете). Прежде чем разыграть все свои карты, определитесь, каким из эффектов чар вы воспользуетесь в свой ход и требуется ли вам пополнить здоровье (или сбросить карту), чтобы использовать желаемый эффект.



- Разыграйте карты, чтобы получить ресурсы и использовать эффекты.

Избавьтесь от карт: на некоторых картах появился термин «избавьтесь». Чтобы избавиться от карты, уберите её из своей колоды до конца игры. Если вы избавляетесь от карты, кладите её в стопку сброса на середине поля. Вы можете или разыграть карту, использовав её эффект, или избавиться от неё.

- Атакуйте злодеев и существ, потратив ⚡ или ⚰.

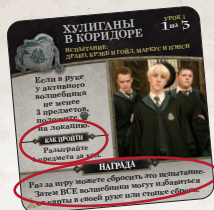
Не каждого злодея можно победить с помощью ⚡ — на некоторых из них вам придётся потратить ⚰. Раз в ход на каждого из злодеев можно потратить только 1 ⚰. Например, победа над Корнелиусом Фаджем займёт не менее 7 ходов.



- Приобретайте новые карты, потратив . Вы не можете использовать , потраченные на атаку злодеев, чтобы приобрести карты Хогвартса.




ШАГ 4. ЗАВЕРШИТЕ ХОД.



ПРОХОЖДЕНИЕ ИСПЫТАНИЯ

Прежде чем выложить новые карты в конце хода, проверьте, выполнены ли условия для прохождения испытания. Если выполнены, заберите карту испытания — награду можно будет использовать уже в ваш следующий ход.

ЛОРД ВОЛАН-ДЕ-МОРТ

Как и прежде, вы не можете атаковать Лорда Волан-де-Морта сразу после его появления. Сперва вы должны пройти **ВСЕ** испытания и победить **ВСЕХ** остальных злодеев, а затем можете атаковать Лорда Волан-де-Морта, используя .



ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра завершается в одном из двух случаев:

ИСПЫТАНИЯ ПРОЙДЕНЫ, ВСЕ ЗЛОДЕИ И СУЩЕСТВА ПОВЕРЖЕНЫ – ПОБЕДА ВОЛШЕБНИКОВ!

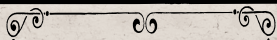
Поздравляем! Профессор Флитвик гордится вашими успехами в классе заклинаний! Теперь вы можете открыть коробочку 2-го урока и следовать прилагающимся правилам.

ЗЛОДЕИ И СУЩЕСТВА ЗАХВАТИЛИ ВСЕ ЛОКАЦИИ – ВОЛШЕБНИКИ ПРОИГРАЛИ!

Запомните — рассежь воздух и взмахнуть.

Вы ещё не готовы приступить ко 2-му уроку.

Подготовьтесь к этому уроку заново и попробуйте пройти его ещё раз!



ВОЛШЕБНИКИ ВМЕСТО СОЮЗНИКОВ

Теперь каждому из волшебников соответствует карта союзника. До начала игры уберите карту союзника из колоды Хогвартса, если соответствующий волшебник участвует в игре.



ПАТРОНУС

В состав этого дополнения входит карта патронаса Джинни. Если вы знакомы с дополнением «Чудовищная коробка чудищ», то уже умеете им пользоваться. У каждого волшебника есть личная карта патронаса, которая используется вместо карты таланта. Использовать патронаса и талант одновременно нельзя. Если вы играете с дополнением «Чудовищная коробка чудищ», то можете выбрать патронаса или талант при подготовке к игре.






ИЗБАВЬТЕСЬ ОТ КАРТЫ



Иногда в качестве награды за победу над злодеем вы сможете избавиться от карты. Во **ВСЕХ** случаях, будь то награда или розыгрыш карты Хогвартса, вы не обязаны избавляться от карты, если предпочитаете оставить её. Исключением является Корнелиус Фадж — когда срабатывает его свойство, **ВСЕ** волшебники должны избавиться от верхней карты в своих колодах, **ХОТЯТ** они этого или нет.

ЧАРЫ

Для того чтобы использовать эффект большинства чар, сбросьте карту либо разыграйте определённую комбинацию карт. Если условие выполнено, то вы можете выбрать момент для использования чар. Поскольку эта способность связана со здоровьем волшебника, важно сообщить, который из эффектов чар вы собираетесь использовать.



МАНЯЩИЕ ЧАРЫ		
ЧАРЫ		
Если в этот ход вы разыграли не менее одного предмета, получите по 1  за каждого разыгранного вами союзника.	Если в этот ход вы разыграли не менее одного предмета, получите по 1  за каждого разыгранного вами союзника.	Если в этот ход вы разыграли не менее одного предмета, один волшебник по вашему выбору получает по 2  за каждого разыгранного вами союзника.
10 9 8	7 6 5 4	3 2 1

Например, разыграв предмет, вы сможете использовать эффект манящих чар каждый раз при розыгрыше союзника. Если вы выбрали тот эффект, который приносит  за каждого союзника, и используете его, чтобы повысить собственное здоровье, то не сможете разыграть другого союзника, чтобы выбрать эффект, позволяющий получить . Выбранный эффект действует до конца вашего хода — в следующей ход вы сможете выбрать другой эффект.



ИСПЫТАНИЯ

При подготовке к игре с этим дополнением сперва отберите карты злодеев, указанных в верхней части карт испытаний. Добавьте отобранные карты к случайно выбранным картам злодеев и/или существ, чтобы всего в колоде было 12 карт, включая карту Лорда Волан-де-Морта.



Карта существа «Корнульские пикси» входит в состав дополнения «Чудовищная коробка чудищ».

ЗЛОДЕИ И СУЩЕСТВА

Существа появляются в дополнении «Чудовищная коробка чудищ». В верхней части карты указано, кто перед вами: злодей или существо-злодей. Это важно при розыгрыше определённых карт. Например, «Молния» Гарри, где сказано: «Если победите злодея, также получите 1 », не принесёт ему награду за победу над существом. Аналогично Пожиратели смерти не заставят волшебников потерять по 1 , если было открыто существо.

ЕЩЁ БОЛЬШЕ ИГР О ГАРРИ ПОТТЕРЕ!



Гарри Поттер. Битва за Хогвартс

В этой кооперативной игре вы должны противостоять силам зла, взяв на себя роли Гарри Поттера™, Рона Уизли™, Гермионы Грейнджер™ или Невилла Долгопупса™. На вас нападают злодеи, пытаясь шаг за шагом завоевать волшебный мир. Игра представляет собой серию из семи приключений с возрастающей сложностью, цель которых — одержать окончательную победу над Сами-Знаете-Кем.



Гарри Поттер. Битва за Хогвартс. Чудовищная коробка чудиж

Первое дополнение к игре
«Гарри Поттер. Битва за Хогвартс»
отправит вас в Запретный лес. Возьмите
на себя роль Гарри, Гермионы, Рона, Невилла
или Полумны Лавгуд и сразитесь с опасными
существами и преодолите непростые
испытания! Ведите себя осмотрительно,
иначе последуют наказания! Только общими
усилиями вы сможете победить силы зла
и защитить ключевые локации, чтобы мир
волшебников мог оказаться в безопасности!



**Гарри Поттер. Битва за Хогвартс.
Защита от тёмных искусств**
**«Гарри Поттер. Битва за Хогвартс.
Защита от тёмных искусств»** —
соревновательная колоδοстроительная
игра для 2 участников, основанная на игре
«Гарри Поттер. Битва за Хогвартс».
В этой недолгой игре участники будут играть
карты, выполнять действия и покупать
новые карты для усиления своих колод,
чтобы улучшать свои навыки защиты.
Оглушите противника трижды, чтобы победить!

Для хранения правил к уроку 2

Для хранения правил к уроку 3

Для хранения правил к уроку 4