

## ГОД В ХОГВАРТСЕ



HOGWARTS SCHOOL



Мы рады приветствовать вас, кто вам предоставлено место в Школе Хогвартс, лучшей школе волшебства и магии в мире.

Учитесь и совершенствуйте свои таланты и силы, используйте для противостояния силам зла, будьте лояльны в отношении своего обучения. Вы также узнаете удивительную возможность путешествия в поисках за пределами Хогвартса. Вы должны вернуться в Хогвартс, чтобы вернуться к вам.

У каждого факультета есть своя история. Но прошлыми лет на факультете имени сэра Сируса Блэка и волшебства в мире. Факультет стал успешным вторым семестром.

Всегда помните о том, что в Хогвартсе за ваши действия отвечают ваши факультеты, будьте благодарны им. Сможете каждой раз, когда вы будете получать письма, ваш факультет будет получать их.



YOU KNOW WHO STRONGER THAN EVER



MAGICAL CREATURES

OLLY



# ПРАВИЛА ИГРЫ

ВОЗРАСТ  
7+

ИГРОКОВ  
1-8

ВРЕМЯ  
20-45 МИН.

## ИДЕЯ ИГРЫ

*Окунитесь в волшебный мир Гарри Поттера! Исследуйте стены Хогвартса, прогуляйтесь по Косому переулку и посетите ещё множество удивительных локаций! Здесь вас ждут незабываемые приключения!*

*Вы сможете провести целый год в школетародейства и волшебства и сразиться за кубок Хогвартса. Вам выпадет шанс предотвратить возвращение Волан-де-Морта и не позволить Тёмному Лорду и его Пожирателям смерти завоевать весь волшебный мир.*

## КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ



1 основное поле



3 дополнительных поля



210 карт (карты действий, победы, дуэли, событий, книг, заклинаний, квиддича и зельеварения)



30 карт лунный



30 жетонов объектов



6 жетонов Пожирателей смерти



20 жетонов летучего пороха



10 жетонов портала



60 жетонов победных очков



70 жетонов очков жизни



32 жетона для квиддича



9 двусторонних листов персонажей



15 фишек персонажей

*а также 8 подставок для фишек персонажей, 5 кубиков, 1 мешочек для хранения, правила игры.*

# ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>БАЗОВЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ</b>	3	<b>2. БИТВА С ДРУГИМ ИГРОКОМ</b>	11
1. ЦЕЛЬ ИГРЫ	3	<b>3. БИТВА С ПОЖИРАТЕЛЕМ СМЕРТИ</b>	12
2. ВЫБОР ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТИ ИГРЫ	3	<b>III. МАТЧ ПО КВИДДИЧУ</b>	12
3. ВЫБОР РЕЖИМА ИГРЫ	3	1. ЦЕЛЬ ИГРЫ	12
4. ОЧКИ ФАКУЛЬТЕТА	4	2. ПОДГОТОВКА К МАТЧУ	12
<b>I. КАК ИГРАТЬ</b>	4	3. КАК ИГРАТЬ	12
1. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	4	<b>АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ:</b>	
2. ХОД ИГРЫ	6	<b>ВОЗВРАЩЕНИЕ ВОЛАН-ДЕ-МОРТА</b>	14
3. ХОД ИГРОКА	7	1. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	14
4. ЭФФЕКТЫ КЛЕТОК ИГРОВОГО ПОЛЯ	5	2. ЦЕЛЬ ИГРЫ	14
5. ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИИ	8	3. ХОД ИГРЫ	14
6. КОНЕЦ ХОДА ИГРОКА	9	4. ФИНАЛЬНАЯ БИТВА	15
7. ЖЕТОНЫ ОБЪЕКТОВ	9	6. БИТВЫ МЕЖДУ ГЕРОЯМИ И ПОЖИРАТЕЛЯМИ СМЕРТИ	15
<b>II. БИТВЫ</b>	9	8. ПРОЧЕЕ ПРАВИЛА	15
1. БИТВА С ВРАГОМ	10		

## БАЗОВЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

### 1. ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки выступают в роли учителей факультетов Хогвартса — Триффиндора, Когтерана, Пуффенду и Слизерина — и сражаются за Кубок Хогвартса. Игроки по очереди бросают кубики и исследуют коридоры Хогвартса и его окрестности.

Примерно читайте свои учебники и сдавайте экзамены или проверьте свою ловкость и скорость в матче по квиддичу. Кроме того, на каждом узле вас ждут сюрпризы и миссии. Потому что только те, кто набрал наибольшее количество очков по итогам года, выиграют Кубок Хогвартса!

Играйте за своих любимых персонажей, соревнуйтесь друг с другом и следите за всей историей Гарри Поттера от начала до конца. В миссиях вы сможете поближе познакомиться с персонажами Гарри. Первые десять миссий соответствуют событиям первых трёх книг и фильмов. Следующие десять миссий соответствуют событиям четвёртой и пятой книги и соответствующих фильмов. В последних десяти миссиях вы познакомитесь с историей двух последних книг и трёх последних фильмов.

### 2. ВЫБОР ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТИ ИГРЫ

Вы можете адаптировать игровое время в соответствии со своими возможностями. Хотите ли вы по-быстрому сыграть партию, насладиться классической игрой или отвлечься в долгие приключения — просто выберите один из следующих вариантов:

#### БЫСТРАЯ ИГРА 30 МИНУТ

Игра заканчивается, если игрок выполнил хотя бы 1 Миссию и набрал больше 210 очков.

#### КЛАССИЧЕСКАЯ ИГРА 45-60 МИНУТ

Игра заканчивается, если игрок выполнил хотя бы 2 Миссии и набрал больше 260 очков.

#### ДОЛГАЯ ИГРА 60+ МИНУТ

Игра заканчивается, если игрок выполнил хотя бы 3 Миссии и набрал больше 320 очков.

### 3. ВЫБОР РЕЖИМА ИГРЫ

В игре «Гарри Поттер. Год в Хогвартсе» можно играть на двух разных уровнях сложности: несовершенные волшебники или квалифицированные волшебники. Для начала мы рекомендуем вам поиграть в режиме для несовершенных волшебников. Как только вы немного познакомитесь с игрой, вы сможете соревноваться как квалифицированные волшебники. Как квалифицированный волшебник, в дополнение к вышеуказанным условиям вы должны принять участие хотя бы в одном матче по квиддичу, чтобы выиграть игру.

Обычно каждый набирает очки для себя, но вы можете сформировать команду или разделиться на команды по 2 или 3 игрока в каждой. Затем вы играете в командном режиме и должны работать вместе, чтобы выполнить миссии и зарабатывать очки в счёт своего факультета.

Если вы когда-нибудь захотите поиграть в одиночку, соло-режим предназначен для вас. Вы можете соревноваться как несовершенный волшебник или как квалифицированный волшебник. В этом режиме вы выиграете игру, если наберёте необходимое количество очков факультета, но потеряв предварительно все свои очки жизни.

В дальнейшем соответствующие специальные правила будут отмечены цветом, как указано выше. Так что, если вы играете в другом режиме, вы можете пропустить эти правила.

Также игрокам предлагается сыграть в альтернативном режиме игры «Возвращение Воинов-де-Морта» (см. стр. 14).

#### 4. ОЧКИ ФАКУЛЬТЕТА

Всего в игре есть 4 способа зарабатывать очки для своего факультета:

##### 1) Выполнять миссии

В начале игры каждый игрок получает 5 карт миссий (или 3 карты миссий, если в игре участвует больше 6 игроков). Вы можете получить от 40 до 300 очков за выполнение миссий в зависимости от её уровня сложности.

##### 2) Сдавать экзамены

Отправьтесь в одну из 6 классных комнат с подопытной карточной книжки, чтобы сдать экзамен и получить от 5 до 20 очков.

##### 3) Разыгрывать карты действий

Эти карты могут привести как к получению, так и к потере очков.

##### 4) Побеждать в матчах по квиддичу

Одерживайте победу в матчах по квиддичу, чтобы зарабатывать очки и повышать свои шансы выиграть Кубок Хогвартса. Каждый выигранный матч приносит вам 40 очков.



Отмечайте количество ваших очков факультета специальными жетонами.



## I. КАК ИГРАТЬ

### 1. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выберите продолжительность и режим игры (см. стр. 3).
2. Положите все четыре игровых поля на стол так, чтобы вы могли легко до них дотянуться. Поместите игровые поля 1 и 2 слева от основного игрового поля. Поместите игровое поле для квиддича как вам удобно.



Поле для квиддича

Игровое поле 2



Игровое поле 1



Основное игровое поле

3. Случайным образом разместите жетон объектов (иконка) лицевой стороной вверх по всем клеткам с розеткой: 18 жетонов объектов размещаются на основном игровом поле, 3 — на игровом поле 1, и 9 — на игровом поле 2.



4. Только в режиме для квиддича разместите 6 жетонов Пожирателей смерти в любых банках замка на ваш выбор.



5. Разложите карты по отдельным стопкам в соответствии с их типом. Переверните карты во всех стопках карт, кроме карт битвы, и положите их лицом вниз рядом с основным игровым полем.

6. Теперь вы выбираете своих персонажей. Вы ученики Хогвартса, потому что каждый выбирает соответствующую фишку (перед первой игрой выберите её в специальную подставку) и аист персонажа.

На аисте персонажа вы можете увидеть качество и особые способности вашего персонажа. Здесь также есть место для хранения очков факультета, жетонов объектов и очков жизни. В процессе игры ваш персонаж может становиться сильнее, собирая карты и получая дополнительные очки жизни в различных локациях на поле.

Сопровождение атакам: если результат на кубике атаке равен или больше этой цифры, вы теряете 1 очко жизни.

Ваша особая способность во время передвижения.

Место для очков вашего факультета.

Поместите ваши очки жизни сюда. Например, Гарри Поттер начинает с 7 очков жизни. В ходе игры у любого персонажа может быть до 14 очков жизни.

Количество кубиков, которое вы бросаете, когда атакуете соперника.

Ваша особая способность во время боя.

Карты, которые вы берёте в начале игры.

Место для жетонов объектов (у вас их может быть не больше 6).



### 7. Затем каждый из вас берёт:

- + 1 жетон летучего порока (2 в режиме для несовершеннолетних волшебников);
- + 1 жетон портала;
- + столько карт заклинаний, зелёной и красной, сколько указано на листе персонажа;
- + столько очков жизни (мельчайшие круглые жетоны с изображением серпа), сколько указано на листе персонажа;
- + 5 карт миссий (или 3 карты миссий, если в игре участвует больше 6 игроков). Не показывайте их другим игрокам!

### 8. Теперь поставьте свои фишки на стартовую клетку у входа в Хогвартс.



## 2. ХОД ИГРЫ

Самый младший из вас начинает игру. Далее ход переходит по часовой стрелке. Как только один из игроков выполнит условия, соответствующие выбранной продолжительности игры, доиграйте круг. На этом игра заканчивается. Достигший цели участник выигрывает игру, а вместе с ней и Кубок

Хогвартса. Если таких игроков несколько, объявляется ничья.

## 3. ХОД ИГРОКА

Ход игрока состоит из 5 шагов. В свой ход:

1. Сыграйте 1 карту (если можете и хотите);
2. Бросьте кубики и переместитесь, собирая по пути жетоны объектов (собирайте жетоны не обязательно);
3. Сравнитесь с другим игроком или Пожирателем смерти; или
4. Примените эффект клетки, на которой остановились;
5. Помогитесь выполнить миссию (если можете).

Примечание: не забывайте использовать особую способность вашего персонажа во время хода.

### 1. НАЧАЛО ХОДА

Некоторые карты зелёной и заклинаний можно использовать в начале своего хода, например, «Жаброслан» или «Ахисно». Когда наступит ваш ход, вы можете разыграть одну такую карту.

## 2. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Возьмите 2 кубика и бросьте их. Затем переместите свою фишку персонажа на столько шагов в любом направлении, сколько сумма значений кубиков. Вы можете пересечь каждую клетку только один раз. Так что если вы хотите повернуть назад, вам придется подождать своего следующего хода. Основное игровое поле представляет карту Маровергов с изображением в ней школы Хогвартс. Игровое поле 1 представляет собой карту Косого переулка, а игровое поле 2 изображает другие памятные места из книг и фильмов.

Вы не можете проходить сквозь внешние и внутренние стены замка. Вы можете перейти на соседнюю клетку, если к ней ведут следы или она отведена двойной линией.



### Примечание:

- Каждая дуга на основном игровом поле считается за 1 клетку.
- Вы не можете зайти на клетку, на которой написано «Большой зал». Прелестяшки к ней клетки являются частью Большого зала.

Вы можете переходить с одного поля на другое на следующих клетках:



Переход с основного игрового поля в «Дырчатый котел» на игровое поле 1.

Переход в Волшебный банк «Гринготтс» на игровое поле 2 с игрового поля 1 (не требуют передвижений).



Переход с основного игрового поля в Сладкое Королевство на игровое поле 2.



Переход между Министерством магии и Залом пророков на игровое поле 2 (не требуют передвижений).

## Тайные проходы

Некоторые локации в замке соединены тайными проходами с локациями в Хогсмиде на игровом поле 2. Вы можете переместиться не потратив ни шага на другой конец тайного прохода и проложить там свой передвижение. Маленькая цифра на символе указывает, где находится другой конец тайного прохода. Всего есть три тайных прохода:



Тайный проход за статуей Одноглазой ведьмы, ведущий в Сладкое королевство.



Тайный проход под Грозной шной, ведущий в Кабинку голову.



Тайный проход в Выручай-комнате, ведущий в Кабинку голову.

### ПРИМЕР ПЕРЕДВИЖЕНИЯ:

- + Чтобы добраться от Дырчатого котла до Волшебного банка «Гринготтс» вам потребуется 4 передвижения. Чтобы добраться до «Горбыня и Борзекс» или Лавки Олливандера вам потребуется еще 4 передвижения.
- + Чтобы добраться от Сладкого королевства до Кабинки головы, вам потребуется 3 передвижения (ниже следы).

### Клетки с жетонными объектами

Когда вы переходите на клетку с жетонным объектом, вы можете взять жетон и положить его на специальную область на листе вашего персонажа.

Затем вы продолжите передвижение. Вы можете собрать максимум 2 жетона объектов за ход и иметь максимум 6 жетонов объектов на своем ящике персонажа. Если вы хотите взять жетон объекта, но у вас уже есть 6 жетонов объектов на вашем ящике персонажа, вы можете обменять его на один из имеющихся у вас жетонов.

#### Обязательные остановки

В большинстве случаев вам нужно пройти столько шагов, сколько указывают ваши кубики. Однако если вы заходите на клетку с фишкой другого игрока, вы должны остановиться и сравниться с этим игроком (см. «Битва с другим игроком» на стр. 11). Это правило также применяется, если вы заходите на клетку с Показателем смерти в режиме для **классифицированных владельцев** или в командном режиме (см. «Битва с Показателем смерти» на стр. 12). Остановившись, вы будете обмениваться. После битвы ваш ход заканчивается. Вам также придется закончить свой перемещение, если вы вышли в тупик (так как нельзя продолжать по тем же клеткам второй раз за ход).

#### Добровольные остановки

Вы можете добровольно прервать свое передвижение и остановиться в следующих ситуациях (в этом случае ваши оставшиеся шаги будут аннулированы):

1. Вы можете остановиться на клетке, если можете выдолбить там ящик.
2. Вы можете остановиться на любой из 18 башен замка.
3. Вы можете остановиться на любой клетке, на которой есть текст, например, на классных комнатах.

#### Летучий порок

Если вы остановились на любой башне замка, вы можете использовать жетон летучего порока, чтобы переместиться на любую локацию на игровом поле 2 (кроме кладбища Антл-Хангалона). Для этого сбросьте жетон летучего порока и переместитесь на любую локацию на игровом поле 2. Если там есть жетон объекта, вы можете взять его. Если у вас есть карта миссии для этой локации, вы можете попробовать выполнить её. Вернитесь на ту же башню в конце своего хода.

#### Порталы

Если вы остановились на поле для квиддича, вы можете использовать жетон портала, чтобы переместиться на кладбище Антл-Хангалона на игровом поле 2. Для этого сбросьте жетон портала. Если на кладбище есть жетон объекта, вы можете взять его. Если у вас есть карта миссии для этой локации, вы можете попробовать выполнить её. Вернитесь на поле для квиддича в конце вашего хода.

Особый жетон объекта «Ключоверка» позволяет в конце движения переместиться на любую клетку на игровом поле 1 или 2 и вернуться обратно в конце хода.

Завершив перемещение, посмотрите на клетку, на который вы остановились, и выдолбите эффект этой клетки.

## 4. ЭФФЕКТЫ КЛЕТОК ИГРОВОГО ПОЛЯ

В этом разделе описаны эффекты клеток игрового поля. Вам не обязательно читать его прямо сейчас — будет достаточно посмотреть его в ходе игры, когда вы впервые останавливаетесь на такой клетке.

Многие клетки на игровом поле отмечены символами. Если вы останавливаетесь на такой клетке, возьмите карту из соответствующей колоды



#### Карты событий

Когда вы останавливаетесь на клетке события, вы открываете карту события из соответствующей колоды. Прочтите текст на ней вслух, поскольку он применим ко всем игрокам. Например, вы можете получить жетоны летучего порока или жетоны портала. Другие карты событий отправляют вас в определённую локацию, откуда вы начинаете свой следующий ход.

После применения эффекта карты она отправляется под соответствующую колоду.

#### Карты дуал

Когда вы останавливаетесь на клетке дуал, вы открываете карту дуал из колоды. На ней показан противник, с которым вам предстоит сравниться. Если вы берёте из колоды карту дуал со своим персонажем, можете карту обратно под соответствующую стопку и возьмите новую карту дуал. Затем проведите битву с этим противником (см. «Битва с врагом» на стр. 10).

#### Карты действий

Когда вы останавливаетесь на клетке действия, вы открываете карту действия. Применение её эффект немедленно. Большинство эффектов приводит к увеличению или потере очков. Единственное исключение — карточки, приносящие летучий порок. Применение эффект карты, вы кладёте её обратно под стопку карт действий.

#### Другие карты

Когда вы останавливаетесь на клетке Зелёе, Книги или Заклинание, возьмите карту из соответствующей колоды в свою руку. В этой игре нет ограничений на количество карт в руке.

Другие клетки на поле могут иметь специальные эффекты:

#### Гостиница

Возьмите 1 карту действия, книги, зелёе или заклинание, или предложите другому игроку обменяться жетоном объекта (другой игрок может отказаться меняться жетоном).

#### Классные комнаты

Возьмите 1 карту заклинания, когда вы останавливаетесь в классе заклинаний, трансформации или защиты от Темных искусств. Возьмите 2 карты зелёе, когда вы останавливаетесь в классе зельеварения, травологии или ухода за магическими существами.

Вы также можете использовать карты книг в соответствующем классе, чтобы сдать экзамен и заработать очки. Если вы останавливаетесь в классной комнате и у вас в руке есть карты книг по



соответствующему предмету, вы можете вернуть их под низ стопки карт кнж, чтобы получить указанные на этих картах очки. Одна кнж может принести вам от 5 до 20 очков, и вы можете использовать несколько карт кнж сразу.

**Пример:** если у вас есть книга Жюль Верна «Математические открытия и зелья», отнесите эту карту книги в класс зельеварения, чтобы сдать экзамен и получить 10 очков, указанных на карте.

**Напоминание:** не забывайте брать карты зелий и заклинаний, когда останавливаетесь в классных комнатах.

**Поме для квиддича:** как только вы попадете на эту локацию, ваше движение прекращается (остановите шаги движурок). Вызовите другого игрока на матч по квиддичу (см. стр. 12). Или вместо этого вы можете отправиться на кладбище Агата-Хангалона, используя жетон портала (см. Первым на стр. 7). В этом случае матч по квиддичу не проводится. В конце своего тура вы вернетесь на поме для квиддича.



**Клетка очков жизни**  
Вы получаете столько очков жизни, сколько указано на поле.



**Жизни Харриды**  
Возьмите 1 карту зелья и 1 карту заклинаний.



**Библиотека**  
Возьмите 2 карты кнж.



**Кабинет Сизуса**  
Возьмите 2 карты зелья.



**Кабинет Дамблдора**  
Возьмите 2 карты заклинаний.



**Лавка Олмандера**  
Возьмите 2 карты заклинаний.



**Флорин и Блотт**  
Возьмите 2 карты кнж.



**Вет для квиддича**  
Возьмите карту квиддича.

## 6. ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИЙ

В игре есть 30 различных карт миссий. Выполнение миссий – самый верный способ выиграть Кубок Хогвартса, так как они приносят наибольшее количество очков. В зависимости от сложности миссия она может принести вам от 40 до 300 очков.

**Примечание:** вы никогда не сбрасываете свои карты миссий. Что бы ни случилось, они остаются у вас, пока вы их не выполните.

В начале игры каждый игрок получает 5 карт миссий (или 3 карты миссий, если в игре участвует больше 6 игроков). Не показывайте эти карты другим игрокам. Чтобы выполнить миссию, вы должны:

1) Собрать жетоны объектов, указанные на карте миссии. Вы можете найти их внутри Хогвартса и в его окрестностях. Пройдите через клетку с жетоном объекта, чтобы подобрать его.

### Режим для экзаменационных волшебников

Вы также должны собрать карты заклинаний и зелий, указанные на карте миссии. Они помогут вам в последующей битве.

2) Переместиться с необходимыми жетонами объектов и картами заклинаний и зелий на клетку, указанную на карте миссии.

3) Теперь, после применения возможного эффекта клетки, вы можете попытаться выполнить миссию – взять карту битвы, указанную на карте миссии, и провести битву (см. стр. 10).

Если вы выиграете битву, вы успешно завершаете миссию и зарабатываете очки, указанные на карте миссии. Положите карту миссии перед собой лицом вниз. Если вы проиграете битву, ваша миссия не выполнена. В любом случае верните жетоны объектов, указанные на карте миссии, на игровое поле 2. Вы можете разместить их на любых клетках с розеткой, даже если там уже есть жетоны.

### Режим для экзаменационных волшебников

После битвы вы также кладёте указанные на карте миссии карты зелий и заклинаний обратно под соответствующую стопку, независимо от того, использовала вы их в битве или нет.

### Командный режим

Чтобы выполнить миссию, все члены команды должны переместиться в локацию, указанную на карте миссии. Если вы уже находитесь в нужной локации, вы можете воздержаться от перемещения и подождать остальных. После этого вы не повторите эффект локации (если он есть). Команда также должна иметь все необходимые жетоны объектов, карты заклинаний и зелий и вместе выиграть битву, чтобы заработать очки.

### ПРИМЕР ВЫПОЛНЕНИЯ МИССИИ 6:

Миссия 6: «Уничтожить первый крестраж: Дневник Тома Реддла». Чтобы ее выполнить, действуйте следующим образом:

1. Соберите жетоны объектов Калек Веспански и Дневник Тома Реддла.



2. Как **магическому заклинанию**, вам также понадобится две карты атакующих заклинаний и карта зелья «Оборотное зелье».
3. Переместитесь в Тайную комнату.
4. Возьмите карту битвы 6 и выиграйте битву против Тома Редла.
5. Получите очки, если вы выиграли битву.



## 6. КОНЕЦ ХОДА ИГРОКА

После применения эффекта локации и возможной попытки выполнения миссии ваш ход заканчивается. Если вы пользовались летучим порошком/порталом/эффектом жетона объекта «Клюнокрыл», вернитесь в предлабую локацию и не забудьте вернуть все использованные карты/жетоны в соответствующие места. Если у вас есть жетон объекта «Маховик времени», вы можете применить его, чтобы сразу же совершить ещё один ход.

### Пример хода игрока:

Вы начинаете как Гарри Поттер на стартовой клетке у входа в Хогвартс. Вы выбираете на кубиках две шестёрки и можете переместиться на 10 клеток. Сначала вы перемещаетесь на клетку с двумя руками. Отсюда вы можете пройти прямо в замок или налево в Косой переулок. Вы выбираете пойти в замок и идёте через клетку со знаком Хогвартса к часовой башне. Здесь, как и на любой башне замка, вы можете остановиться и отправиться на игровое поле 2 с помощью жетона летучего пороха. Но вы решаете продолжить движение. По пути в гостиницу Пффендула вы не применяете эффект клеток, которые пересекаете, но подбираете жетон объекта. Когда вы прибываете в гостиницу Пффендула, вы решаете пойти ещё на одну клетку наверх и, наконец, закончить свой передвижение после 10 шагов по игровому полю.

По эффекту клетки вы могли бы взять 1 карту заклинания. Но благодаря особой способности на карте персонажа Гарри, вы можете взять 2 карты заклинаний. Затем наступает очередь следующего игрока.



## 7. ЖЕТОНЫ ОБЪЕКТОВ

Среди 30 жетонов объектов есть 6 особых жетонов объектов, которые вы можете использовать в ходе битвы или во время своего хода. Использованный особый жетон объекта помещается на одну из трёх локаций, отмеченных розеткой \* в Косом переулке.

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
|  | → Бузьяная палочка:<br>+1 кубик атаки до конца битвы  |  | → Манглы-невидюлька:<br>Сбегите из битвы на 5 клеток  |
|  | → Воскрешающий камень:<br>+6 очков жизни в ходе битвы |  | → Маховик времени:<br>Сделайте ещё один ход после текущего  |
|  | → Меч Гривфондора:<br>+1 кубик атаки до конца битвы   |  | → Клюнокрыл:<br>Переместитесь на любую клетку на игровом поле 1 или 2, в конце хода вернитесь обратно |

**Напоминание:** предметы, которые вы используете для выполнения миссий, затем помещаются на игровое поле 2, а не в Косой переулок.

## III. БИТВЫ

В этой игре вы встретите разных противников, которых вам предстоит победить в ходе битвы. Вам предстоит сражаться с известными вам персонажами, биться в ходе выполнения миссий и вступать в поединки с Пожирателями смерти. Эти битвы проводятся по одним и тем же правилам и отличаются только вознаграждением и последствиями.

Вы вступаете в битву тогда, когда:

1. Завоюете на клетку с фишкой другого игрока;
2. Завоюете на клетку с жетоном Пожирателя смерти;
3. Попытаесь выдвинуть миссию;
4. Тянете карту думки;
5. При розыгрыше некоторых карт событий.

## 1. БИТВА С ВРАГОМ

Следующие правила применяются при розыгрыше карты дуэли или битвы и при попытке выполнения миссии.

1. Посмотрите на карту врага. Если там есть эффект, который сбрасывает сразу, произнесите его.
2. Затем вы можете использовать карту защитного зелья или заклинания.

### Карты зелья и карты заклинаний

Эти два типа карт очень похожи.

В начале игры каждый игрок получает столько карт зелья и карт заклинаний, сколько указано на листе его персонажа. В процессе игры вы можете получать больше карт, в основном, когда вы останавливаетесь на клетке зелья или заклинания. На каждой карте указано, когда и как вы можете её использовать.



3. После этого вы либо используете карту атакующего зелья или заклинания, либо бросаете кубики атаки.

**Атака с помощью кубиков:** возьмите столько кубиков, сколько указано на листе вашего персонажа, и бросьте их. Ваш оппонент терпит 1 очко жизни за каждый кубик, значение на котором равно или превышает его сопротивление атаке.

Большинство своих карт зелья и заклинаний вы можете использовать в ходе битвы. Есть карты зелья и заклинаний, которые вы можете использовать для защиты (они отражают атаки или возвращают вам очки жизни), а есть карты зелья и заклинаний, которые вы можете использовать для атаки. После того, как вы использовали такую карту, положите её обратно под соответствующую стопку.

Некоторые карты вы можете использовать в начале своего хода (см. стр. 5). Также карты необходимы для выполнения некоторых миссий (кроме режима для несовершенноталантливых волшебников).

**Примечание:** если вы используете карту заклинания, произнесите заклинание — это особенно атмосферно!

Некоторые карты зелья и заклинаний позволяют выбрать карту из колоды. Такие карты встречаются довольно редко. Используйте их разумно — в режиме для квалифицированных волшебников они очень полезны!

При каждой атаке обращайте внимание на особые способности, указанные на листе вашего персонажа, карте битвы или листе персонажа противника.

Вы можете разрабатывать ограниченное количество карт зелья и карт заклинаний за битву (вне зависимости от того, дуэль это, битва с другим игроком или Пожирателем смерти, или же сражение с картами битвы). Количество карт зависит от выбранного режима:

- + Режим для несовершенноталантливых волшебников:  
5 карт зелья/заклинаний за битву.
- + Режим для квалифицированных волшебников:  
3 карты зелья/заклинаний за битву.
- + Командный режим:  
2 карты зелья/заклинаний на каждого игрока за битву.

**Примечание:** зелья и заклинания часто сильнее кубиков атаки и могут быстрее привести к победе. Однако на некоторых противников не действуют зелья или заклинания. Если вы сражаетесь с таким противником, им не можете использовать не только атакующие, но и защитные карты соответствующего типа.

4. После этого противник использует свою особую способность и назначается новый раунд, начиная с пункта 2.

**Примечание:** вы можете использовать особые жетоны объектов Бузника, палочка, меч Гриффиндора, Воскрешающий камень и Мантия-невидимка в любой момент битвы. Если вы их использовали, не забудьте вернуть их на поле 1 в конце битвы.

Вы выигрываете, как только ваш противник потеряет все свои очки жизни. Вы проигрываете, как только терите все свои очки жизни.

**Примечание:** когда вы лишаете оппонента всех очков жизни, вы не выигрываете сразу. Если, согласно тексту карты, его особая способность сбрасывает часть нашей атаки, он использует её против вас в последний раз, в результате чего вы терите очки жизни. Если после этого у вас не будет достаточно очков жизни, вы проиграете битву (даже если у выигранного противника 0 очков жизни).

Как только вы проигрываете:

- + Вы должны немедленно переместиться в «Дарный котёл» и положить свои свои карты зелья и заклинаний обратно под соответствующие стопки.
- + Вы можете оставить себе свои жетоны объектов, жетоны летучего народа и жетоны порталов.
- + Возьмите 6 очков жизни и продолжите игру с этой кастки, когда наступит ваш следующий ход. Всегда хорошо готовиться к битве!

### Соло-режим

Как только вы потеряете все свои очки жизни, игра заканчивается. К сожалению, вы проиграли.

### Дуэль

- + Если вы выигрываете в дуэли, в награду вы берёте 1 карту книги, 1 карту зелья и 1 карту заклинания.
- + Во время дуэли вы проигрываете, как только у вас останется только 1 очко жизни. В этом случае вы должны выбрать 3 карты из своей руки и положить их обратно под соответствующие стопки (или все из них, если у вас их меньше 3).
- + Если у вас есть только 1 очко жизни, не берите карты дуэлей. Лежачих не бьют!

### Битвы в рамках миссии

- + Если вы выигрываете, вы успешно выполнили миссию и получаете очки фаворитов.

**Примечание:** некоторые эффекты позволяют вам избежать битвы. Если вы избежали битвы при выполнении миссии, вы всё равно должны сбросить все указанные на карте миссии объекты и карты. Миссия не считается выполненной.

#### Командный режим или карта события

Если вы сражаетесь с одним противником сообща, вы должны уменьшить количество его очков на количество игроков в команде (если вас четверо, у Тома Редалла будет 36 очков жизни вместо 9). Вы атакуете по очереди. Тот, кто атакует, страдает от эффектов специальной способности противника до или после его атаки (в зависимости от условий на карте битвы). Каждый может использовать максимум 2 карты зелений/заклинаний в ходе битвы.

После битвы положите дуальную карту или карту битвы и все размыгранные карты зелений и заклинаний обратно под соответствующие стовпы.

#### ПРИМЕР: БИТВА В РАМКАХ ВЫПОЛНЕНИЯ МИССИИ

Вы пытаетесь выполнить 6-ю миссию и перемещаетесь в Тайную комнату со всеми необходимыми жетонами объектов и картами. Вы открываете соответствующую карту битвы, «Том Редалл». У него 9 очков жизни и сопротивляение атаке, равное 5.

Вы играете за Подмену Аягуа, и на данный момент у вас 6 очков жизни.

Как только вы открываете карту «Том Редалл» в начале битвы, вы теряете 3 очка жизни из-за первой части его специальной способности. У вас всё ещё остается 4 очка жизни.

При каждой атаке у вас есть выбор: использовать кубики атаки или карту зелений/заклинаний. Сначала вы выбираете кубики атаки. В листе мифов персонажа указано, что вы можете бросить 4 кубика атаки. Вы бросаете кубики и получаете следующий результат: 2, 2, 4 и 6. Любой кубик, на котором выпадает тот же 5, считается подпадом. Таким образом, Том Редалл теряет 1 очко жизни (из-за кубика, на котором выпала шестёрка), и у него всё ещё остается 8 очков жизни.

Вторая часть специальной способности Тома гласит, что вы теряете 3 очка жизни после каждой вашей атаки (вне зависимости от того, атаковали вы кубиками атаки или картой зелений или заклинаний). У вас осталось только 1 очко жизни, поэтому перед следующей атакой вы играете карту зелений «Тонизирующее средство мидан Помефрин», чтобы вернуть себе 5 очков жизни. Использование защитного зеления или заклинания не активирует особую способность зеленого противника, поэтому Том Редалл не будет атаковать. Итак, у вас снова 6 очков жизни, и вы снова атакуете кубиками атаки: 3, 5, 5 и 6. Том Редалл теряет 3 очка жизни, и у него остается 5 очков жизни. Из-за его особой способности ваше здоровье падает до 3 очков жизни.

Теперь вы атакуете с помощью карты зелений «Укрепляющий раствор». В результате Том Редалл теряет свои последние 5 очков жизни. Хотя у него не осталось очков жизни, он использует свою особую способность в последний раз, и в результате чего вы теряете 3 очка жизни. Теперь у вас тоже не осталось очков жизни. Несмотря на то, что вы лишили Тома

Редалла всех очков жизни, вы проигрываете битву. Вы не выполнили свою миссию и проиграли. Вы возмущаетесь в «Дымный котёл», жалуете все свои карты зелений и заклинаний обратно под соответствующие стовпы и получаете обратно 6 очков жизни. Вы можете оставить себе свои жетоны объектов (кроме тех, что были нужны для выполнения этой миссии), жетон летучего пороха и жетон портала.

Теперь представим, что в начале битвы у вас 9 очков жизни. Как только вы открываете карту «Том Редалл» в начале битвы, вы теряете 2 очка жизни, и у вас остается 7 очков жизни.

Вы не раздумываете и сразу используете карту зелений «Укрепляющий раствор», чтобы Том потерял 5 очков жизни. Сейчас у него 4 очка жизни. Из-за его особой способности вы теряете 3 очка жизни после атаки, и у вас остается 4 очка жизни. Вы играете карту зелений «Зелье старения» и Том Редалл теряет свои последние 4 очка жизни.

Хотя у него больше нет очков жизни, он использует свою особую способность в последний раз после вашей атаки, что снижает ваш уровень здоровья до 1 очка жизни. Вы выигрываете битву. Вы захватите миссию и получите 200 очков, указанные на вашей карте миссии.

## 2. БИТВА С ДРУГИМ ИГРОКОМ

Если вы перемещаетесь на клетку с фишкой другого игрока, вы должны прекратить своё передвижение и сразиться с ним. Если на одной клетке находится сразу несколько фишек игроков, вы можете выбрать, с кем сразиться.

В зависимости от того, какой режим игры вы выбрали, битва будет развиться по-разному.

**Важно!** После битвы игроки не могут атаковать друг друга в течение двух раундов игры. Если ваши пути пересекаются вновь, вы игнорируете друг друга и продолжаете своё передвижение.

#### Режим для несовершеннотетных волшебников

**Важно!** Если хотя бы у одного из игроков есть только 1 или 2 очка жизни, битва не происходит.

Если вы играете в режиме несовершеннотетных волшебников, битва проходит по упрощённым правилам. Оба игрока бросают кубик. Тот, кто выбросит меньшее значение на кубике, теряет 1 очко жизни. Если оба игрока выбросили на кубике одно и то же значение, перебросьте кубики.

Тот, кто первым лишил своего противника 2 очков жизни, побеждает в битве и забирает либо 1 жетон объекта/1 жетон портала/1 жетон летучего пороха, либо 1 карту на руке проигравшего (не глядя на лицевую сторону).

**В режиме для несовершеннотетных волшебников вы не можете использовать карты зелений и заклинаний в ходе битвы.**

#### Режим для квалифицированных волшебников

В режиме для квалифицированных волшебников вы поочередно атакуете друг друга (как и в битве с врагом). Тот, кто переместился на клетку последним, выигрывает битву.

Тот, кто первым понизит здоровье своего противника до 1 очка жизни или меньше, побеждает в битве и забирает либо 2 жетона объектов, 1 жетон портала / 1 жетон летучего порока, либо 2 случайные карты у проигравшего. Если проигравший потерял все свои очки жизни, он побеждает (и возмещается в «Дивный котёл»).

Каждый из вас может использовать максимум 1 карту земли и 1 карту заклинания за битву.

#### Командный режим

Вы не можете атаковать в битву с членом вашей собственной команды. Если на вашем пути окажется фишка игрока из другой команды, применяются те же правила, что и в режиме для квалифицированных волшебников.

#### ПРИМЕР БИТВЫ С ДРУГИМ ИГРОКОМ

##### Режим для несовершеннолетних волшебников

Сейчас ход Гарри Поттера. Он выбрасывает на кубиках 4 и 5, так что он может переместиться на 9 клеток. Однако на его пути оказывается фишка Драко Малфоя. На этом передвижение заканчивается, и два игрока сражаются друг с другом.

Гарри начинает битву и выбрасывает на кубике значение 4. Драко выбрасывает на кубике значение 3 и, следовательно, теряет 1 очко жизни. Гарри снова бросает кубик. На этот раз он выбрасывает значение 1. Драко выбрасывает на кубике значение 3, поэтому Гарри теряет 1 очко жизни. Оба игрока снова бросают кубик. У Гарри выпадает значение 5, а у Драко — 4. Драко снова теряет 1 очко жизни и проигрывает битву.

Гарри забирает жетон объекта «Меч Гриффиндора» с листа персонажа Драко и качество награды. Ход Гарри на этом заканчивается.

### 3. БИТВА С ПОЖИРАТЕЛЕМ СМЕРТИ

Если вы перемещаетесь на клетку с жетоном Пожирателя смерти в режиме для квалифицированных волшебников или в командном режиме, начинается битва. Игрок справа от вас берёт на себя роль Пожирателя смерти. Он берёт лист случайного Пожирателя смерти и указывает на листе карты заклинаний и земель. Вы начинаете битву. Она происходит так же, как и битва с другим игроком.

Примечание: Пожиратель смерти можно найти на обратной стороне листа персонажей узников Хогвартса. Либо возьмите один из неиспользованных листов, либо снимите жетоны с одного из ваших листов и временно перенесите его.

#### Соло-режим

Если вы играете в одиночку в качестве квалифицированного волшебника, вы не можете атаковать Пожирателя смерти.

Вы выигрываете, как только Пожиратель смерти потеряет все свои очки жизни. Каждая победа над Пожирателем смерти приносит вам 20 очков.

После победы над Пожирателем смерти жетон Пожирателя смерти удаляется из игры.

Вы проигрываете, как только теряете все свои очки жизни (и возвращаетесь в «Дивный котёл»).

## III. МАТЧ ПО КВИДДИЧУ

Как только вы оказываетесь на поле для квиддича, вы можете выбрать матч по квиддичу на отдельном игровом поле. Бросьте вывоз другому игроку, передав ему фишку на поле для квиддича. После матча фишка игрока возвращается на клетку, на которой она находилась ранее.

### 1. ЦЕЛЬ ИГРЫ

Тот, кто первым поймает золотой снайп, выигрывает матч и получает 40 очков.

### 2. ПОДГОТОВКА К МАТЧУ

- Каждый игрок выбирает, за команду какого из четырёх факультетов (Гриффиндора, Кольтварна, Пуффендура или Слизерина) он будет играть.
- Разместите свои фишки на поле соответствующим образом: Ловцы помещаются на стартовую линию (1), вратарь — на одну из 3 клеток вратарской зоны (2), 2 загоночника — на первую линию (3), а 3 охотника — на следующие две линии (4).
- Поместите квоффл в центр поля и по бладжеру с каждой стороны.

### 3. КАК ИГРАТЬ

Зачем ходить охотнику кубку. Тот, кто выбросит большее значение, выигнывает матч. Матч по квиддичу состоит из двух фаз:

#### Фаза 1: Забить 2 гола

Ваша цель — забить два гола с помощью квоффла. Каждый забитый гол позволяет вам взять карту квиддича, которая поможет вам быстрее поймать золотой снайп.

В свой ход бросьте два кубика: сумма значений на кубиках — это количество действий, которые вы можете выполнить в этот ход. Возможные действия:

- Перемещение: вы можете переместить фишку с одной клетки поля на соседнюю (соседнейю белой пунктирной линией) клетку, свободную от других игроков. Каждое перемещение с одной клетки поля на другую считается как 1 действие. Вратарь не может покидать вратарскую зону, но может переместиться с одной клетки вратарской зоны на другую. Остальные игроки не могут перемещаться во вратарскую зону.
- Загоножник: в каждой команде есть два загоножника, чья задача заключается в том, чтобы использовать бладжеры для вынесения из игры соперников. Если загоножник находится на клетке с бладжером, то он может его бросить в другого игрока. На такой бросок не тратится действие. Бросить бладжер можно только по прямой. Выбрав цель, бросьте кубик. Если результат на кубике меньше расстояния до цели (считая клетку цели и не считая клетки загоножника), бладжер не долетает до цели: волшебник его на клетку из траектории броска на расстоянии от загоножника, равном выпавшему на кубике значению.

Если результат на кубике больше или равен расстоянию до цели, ваш противник бросает кубик. Если он выбросил 3 или меньше, его игрок уберется с поля до конца матча. Если он выбросил 4 или больше, его игрок остается на поле. В любом случае победителем блэджер на клетке с игроком противника. Если один из игроков лишился всех своих охотников, он проигрывает Фазу 1 (перейдите к Фазе 2).

- Охотники: в каждой команде есть 3 охотника, чья задача — забивать голы, используя кюффа. Если охотник находится на клетке с кюффом, он может подорвать его, не трогая на это действие. Игрок, дернувший кюффа, может потратить действие на то, чтобы передать кюффа охотнику на соседней клетке. Охотник может перепрыгнуть кюффа у охотника из команды соперников, переместившись на одну клетку с ним. Чтобы взять кюффа, нужно потратить одно действие. Охотник должен затем передвинуться на соседнюю пустую клетку. Это единственная ситуация, в которой игрок может находиться на одной клетке с игроком-опponentом. Охотники должны добираться до линии (3) на стороне поля, принадлежащей команде соперников, и попытаться забить гол.

- Забить гол: если ваш охотник дергает кюффа и находится на клетке на линии (3), вы можете потратить действие, чтобы попытаться забить гол. Бросьте кубик. Вратарь команды соперников может попытаться остановить бросок, бросив свой собственный кубик. Если ваш охотник выбрасывает на кубике большее значение, чем вратарь, вы забиваете гол и берете карту квиддича, которая окажется полезной в Фазе 2. Если вратарь вывел из игры кубик бросить не нужно — вы гарантированно забьете гол. Вне зависимости от результата броска кюффа, кюффа всегда переходит в руки защищающего вратаря после броска. В наш ход ваш вратарь может передать кюффа охотнику по обычным правилам. Если защищающий вратарь вывел из игры блэджером, защищающаяся команда помещает кюффа на любую клетку на линии (3) перед вратарями. После того как игрок забивает второй гол, начинается Фаза 2: Охота за золотым синтчем.

#### Фаза 2: Охота за золотым синтчем

Ловцы обоих игроков начинают со стартовой клетки (1). Победитель Фазы 1 делает первый ход, бросив 2 кубика и переместив своего ловца на столько клеток по часовой стрелке, какова сумма на кубиках. Первый игрок, который сделает полный круг вокруг поля, выигрывает игру и 40 очков. В свой ход игрок может использовать 1 карту квиддича. Эти карты дают вам преимущество, позволяя поймать золотой синтч быстрее.

#### ПРИМЕР МАТЧА ПО КВИДАДЖУ

Фаза 1: Игрок Гроффиндора бросает кубики, и у него выпадает значения 4 и 6, позволяющие ему выиграть 10 действий в свой ход: он передвигает своего первого охотника вперед (OG1, 1 действие), чтобы подорвать кюффа в центре, затем передвинуться вперед на 4 клетки (4 действия), оказаться на линии (3) и сделать бросок.

Чтобы выполнить бросок, он бросает кубик и получает значение 4. Вратарь Слизерина (BC) бросает кубик и получает значение 5, поэтому гол считается незабитым. Кюффа теперь у вратаря Слизерина.

У игрока Гроффиндора все еще есть 4 действия. Его затонщик (ЗТ1) передвигается на 1 клетку вперед (содальное действие) до блэджера (блэджер 1), бросает кубик и у него выпадает значение 3: затонщик бросает блэджер на 3 клетки в охотника Слизерина (OC2). Охотник бросает кубик и получает 2, чего недостаточно, чтобы его не исключили из

игры. Он покидает поле для квиддича, а блэджер отстает на его клетке. Остатками 3 действия Гроффиндор трогает на то, чтобы передвинуть своего второго охотника (OT2) вперед на 3 клетки.

Ход переходит к Слизерину. Они выбрасывают на кубиках 5 и 6, что дает им право на 11 действий в этот ход. Их охотник (OC1) передвигается назад на 1 клетку (1 действие), затем вратарь передает ему кюффа в качестве второго действия. Охотник (OC1) передвигается вперед на 8 клеток (действия 3-10) и оказывается у линии оппонента (3), затем бросает кюффа (содальное действие) и выкладывает на кубике 3. Вратарь Гроффиндора (BG) выкладывает на кубике 3. Слизерин забивает гол и берет карту квиддича!


В последующие ходы ситуация не меняется: Гроффиндор забивает 2 гола и берет 2 карты квиддича. Игрок Гроффиндора выигрывает Фазу 1.

Фаза 2: Поскольку игрок Гроффиндора выиграл первую фазу, он первым бросает 2 кубика. Выпавший результат 8 позволяет ему передвинуть своего ловца вперед на 8 клеток. Он также разыгрывает свою карту «Рывок на Молнии», чтобы передвинуться вперед еще на 4 клетки. Игрок Слизерина выкладывает на кубике 12 и передвигается вперед на это количество клеток, затем играет карту «Финт Врископом» и бросает один дополнительный кубик: результат броска позволяет передвинуться еще на 5 клеток. Результат следующего броска кубиков игроком Гроффиндора 2 и 4, поэтому он передвигается на 6 клеток и проигрывает карту «Чари Конфулации», чтобы заставить ловца соперника передвинуться назад на 3 клетки. Результат следующего броска игрока Слизерина — 5 и 5, что позволяет ему передвинуться вперед на 10 клеток, сделать полный круг вокруг поля, поймать золотой синтч и победить в матче! Игрок Слизерина получает 40 очков.



## АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ: ВОЗВРАЩЕНИЕ ВОЛАН-ДЕ-МОРТА

Этот вариант игры предназначен для 2-4 игроков. Один из участников играет за Питера Петтигрю и пытается помочь Лорду Волан-де-Морту вернуться и победить Гарри Поттера в финальной битве. Все остальные участники играют за храбрых героев, пытающихся предотвратить возвращение Темного Лорда.

 КАРТЫ МИССИЙ, КНИГ, ДУЭАН, СОБЫТИЙ И ДЕЙСТВИЙ НЕ ИСПОЛЮЮТСЯ В ЭТОМ ВАРИАНТЕ ИГРЫ.

### 1. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Решите, кто из участников будет играть за Питера Петтигрю. Остальные участники выбирают между ролями Гарри Поттера, Рона Уизли и Гермионы Грейнджер. Затем каждый игрок берёт соответствующий лист персонажа. На листе персонажа указано, какие волшебные карты и очки жизни должен взять игрок.

Каждый игрок также берёт 1 жетон летучего порода и 1 жетон портала.

Поместите фишки игроков на стартовую клетку у входа в Хогвартс.

Возьмите следующие жетоны объектов (крестражи): дневник Томи Реддла, кольцо Марволо Мракса, чашу Пенелоппы Пруффендуи, медальон Салазара Слизгерина, диademу Кандиды Коттеран и Нагайна. Затем разложите их следующим образом:



А далее возьмите следующие жетоны объектов: котёл, кость отцы, руки Хаоста, Гарри Поттер, клык Василиска и меч Гриффиндора. Разложите их случайным образом на свободные клетки поля с розеткой ✱.



Наконец, отложите в сторону жетоны объектов Бузинная палочка и Воскрешающий камень. Они понадобятся после возвращения Лорда Волан-де-Морта, как только Питер Петтигрю выполнит свою миссию на кладбище.



ВЫ НЕ МОЖЕТЕ СОБИРАТЬ ЖЕТОНЫ, ПРЕДНАЗНАЧЕННЫЕ ДЛЯ ДРУГОЙ СТОРОНЫ.

### 2. ЦЕЛЬ ИГРЫ

**Чтобы победить, Питер Петтигрю (а затем Волан-де-Морт) должен:**

1. Собрать следующие 4 жетона объектов: Котёл, Кость отцы, Гарри Поттер, Рука Хаоста.
2. Переместиться с поля для квиддича на кладбище Аигла-Хвостона (для этого ему не нужен жетон портала). После этого Волан-де-Морт возвращается и заменяет Питера Петтигрю.
3. Подобрать жетон объекта «Бузинная палочка» (который был спрятан Гарри Поттером).
4. Наконец, Лорд Волан-де-Морт должен победить Гарри Поттера в битве.

**Чтобы победить, Гарри Поттер и его друзья должны:**

1. Собрать либо жетон объекта «Клык Василиска», либо жетон объекта «Меч Гриффиндора».
2. Добраться до 6 локаций, в которых находится крестражи, и уничтожить их.
3. Подобрать жетон объекта «Воскрешающий камень» (который был спрятан Лордом Волан-де-Мортом).
4. Наконец, Гарри Поттер должен победить Лорда Волан-де-Морта в битве.

### 3. ХОД ИГРЫ

Питер Петтигрю иницирует игру. Ход размырывается как в режиме для **квалифицированных волшебников**. Затем право хода переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

В этом режиме игры, если персонаж останавливается на клетке действия или события, он может взять один жетон летучего порода или портала. Лорд Волан-де-Морт возвращается.

Как только Питер Петтигрю собирает все необходимые жетоны объектов и оказывается на кладбище Аигла-Хвостона, Лорд Волан-де-Морт возвращается.

**Лорд Волан-де-Морт и его Пожиратели смерти выступают в игре**

Поместите фишку Питера Петтигрю на фишку Волан-де-Морта и переверните лист персонажа на сторону Лорда Волан-де-Морта. С этого момента вы играете за Лорда Волан-де-Морта и управляете всеми Пожирателями смерти. Поместите 6 фишек Пожирателей смерти на любые башни замка на ваш выбор и поместите их листы персонажей с очками жизни, картами заклинаний и картами земли перед собой.


Пожиратели смерти находятся под контролем Лорда Волан-де-Морта. В свой ход вы можете переместить любого из них, бросив по 1 кубку за каждого Пожирателя смерти. Вы также можете использовать их соответствующие особые способности, которые указаны на листе персонажа. Если в вашем пути встретят герой, начинается битва (см. «Битвы между героями и Пожирателями смерти» на стр. 15).

Сам Темный Лорд может вступить в битву только с Гарри Поттером, Рона и Гермионой он просто игнорирует.

## Бузинная палочка и Воскрешающий камень. вступают в игру

Лорд Волян-де-Морт помещает Воскрешающий камень на любую клетку на игровом поле. Гарри Поттер, в свою очередь, также кладёт Бузинную палочку на любую клетку на игровом поле.

Теперь Гарри Поттер должен подобрать Воскрешающий камень, а Лорд Волян-де-Морт — Бузинную палочку, чтобы подготовиться к финальной битве.

 ГАРРИ И ЕГО ДРУЗЬЯ МОГУТ ПОДОБРАТЬ ЖЕТОН ОБЪЕКТА «ВОСКРЕШАЮЩИЙ КАМЕНЬ», ПРЕЖДЕ ЧЕМ УНИЧТОЖАТ ВСЕ 6 КРЕСТРАЖЕЙ.

### Уничтожение крестражей

Если один из героев (Гарри, Рон или Гермиона) заканчивает свой ход на клетке с крестражем, у него есть шанс его уничтожить. Для этого игрок бросает кубики: он должен выиграть большее значение, чем Поттер Петтигрю (или Лорд Волян-де-Морт), который также бросает кубики.

- ✦ В случае успеха крестраж уничтожается и Лорд Волян-де-Морт теряет 1 очко жизни.
- ✦ Если выброшенное вами значение на кубике не позволяет вам уничтожить крестраж, вы должны попробовать ещё раз в свой следующий ход вместо того, чтобы продолжать перемещение.

После того, как все 6 крестражей уничтожены, у Лорда Волян-де-Морта остаются только 1 очко жизни.

### 6. ФИНАЛЬНАЯ БИТВА

Как только пути Лорда Волян-де-Морта и Гарри Поттера пересекаются, может произойти финальная битва.


- ✦ Если на одну из сторон не достигла своей цели (для Волян-де-Морта — получить Бузинную палочку, для Гарри Поттера — уничтожить 6 крестражей и получить Воскрешающий камень), ничего не происходит.
- ✦ Если своей цели достигла только одна сторона, то эта сторона сразу же побеждает в игре.
- ✦ Если обе стороны достигли своей цели, начинается финальная битва между Гарри Поттером и Лордом Волян-де-Мортом. Победитель в битве одерживает победу в игре.

### 5. БИТВЫ МЕЖДУ ГЕРОЯМИ И ПОЖИРАТЕЛЯМИ СМЕРТИ

По сути, битва протекает точно так же, как описано в разделе «Битва» на стр. 12. Битва продолжается, пока у Пожирателя смерти или героя не закончатся очки жизни. Единственная разница в том, что теперь у вас есть возможность уклониться от атаки — на ваш страх и риск!

✦ Уклонение от атаки: если вы должны потерять очки жизни в результате атаки кубиками, вы можете попытаться уклониться от атаки. Вы делаете это перед тем, как отдать очки жизни. Чтобы уклониться, возьмите все кубики атаки, на которых только что вышло попадание, и бросьте их. Для каждого отдельного результата кубика происходит следующее:

- + 1 или 2: вы теряете 2 очка жизни из-за этого кубика;
  - + 3, 4 или 5: вы теряете 1 очко жизни из-за этого кубика;
  - + 6: атакующий теряет 1 очко жизни из-за этого кубика (вместо вас).
- ✦ Результат битвы: если Пожиратель смерти проигрывает бой, он выдыхает из игры. Если герой проигрывает бой, он возвращается на стартовую клетку и получает назад 1 очко жизни.

 ВЫ ОБЫЧНО МОЖЕТЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ КАРТЫ ЗЕЛЕНИЙ И ЗАКЛИНАНИЙ В БИТВЕ, ЧТОБЫ ВАШ СОПЕРНИК БЫСТРЕЕ ТЕРЯЛ ОЧКИ ЖИЗНИ. КАЖДОМУ ИГРОКУ МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ МАКСИМУМ 3 КАРТЫ ЗЕЛЕНИЙ ИЛИ ЗАКЛИНАНИЙ ЗА БИТВУ.

### 6. ПРОЧИЕ ПРАВИЛА

- ✦ Если противе, вы также можете использовать вариант битвы, описанный здесь (с возможностью уклонения) в базовом варианте игры.
- ✦ Битвы происходят исключительно между героями и Пожирателями смерти (а также между Гарри Поттером и Лордом Волян-де-Мортом в финале игры). Когда вы оказываетесь на клетке друга, ничего не происходит. До воскрешения Волян-де-Морта никакие битвы не происходят.
- ✦ Если Лорд Волян-де-Морт возвращается после того, как некоторые крестражи уже уничтожены, вы немедленно отнимаете у него столько очков жизни, сколько крестражей было уничтожено.
- ✦ Финальная битва может быть проведена только между Гарри Поттером и Лордом Волян-де-Мортом и только тогда, когда одна из сторон уже собрал свой последний жетон объекта. Задача других героев — уничтожить крестражи и защитить Гарри Поттера от Пожирателя смерти.
- ✦ Когда Пожиратель смерти останавливается на клетке заклинания или жезла, он берёт карту из соответствующей стопки.
- ✦ Если Лорд Волян-де-Морт оказывается на клетке с очками жизни, он не получает обратно очки жизни.

### ПРИМЕР БИТВЫ МЕЖДУ ГЕРОЕМ И ПОЖИРАТЕЛЕМ СМЕРТИ

Игра переходит к Лорду Волян-де-Морту, и он решает сыграть против своим Пожирателем смерти Люциусом Малфоем. Он бросает за него 1 кубик и перемещает его на клетку, на которой находится Гермиона. Начинается битва!

Люциус инициирует битву, поэтому он атакует первым. Он может атаковать либо своими кубиками жезла, либо одной из своих карт. Он бросает свои 4 кубика атаки и получает следующий результат: 2, 3, 5, 1. Сопротивляясь атаке у Гермионы равно 4, но особая способность Люциуса класит, что сопротивляясь атаке его соперника уменьшаются на 1. Таким образом, каждый его кубик атаки, на котором выброшено по крайней мере значение 3, наносит урон. Гермиона должна потерять 2 очка жизни, но она хочет попытаться уклониться от атаки.

Для этого она бросает два кубика и получает следующий результат: 3 и 6. Из-за выбранной тройки она теряет 1 очко жизни, но Пожиратель смерти также теряет 1 очко жизни из-за выброшенной Герминой шестёрки.

Теперь настала очередь Гермионы атаковать, и она может использовать либо кубики атаки, либо одну из своих карт. Кроме того, она может сначала разыграть карту заклинания, чтобы вернуть очки жизни...

Противники продолжают по очереди атаковать друг друга, пока у одного из них не закончатся очки жизни и он не проиграет битву. Если Люциус Малfoy проигрывает, он выдыхает из игры. Если Гермиона проигрывает, она возвращается на стартовую клетку с 1 очком жизни.





Forbidden forest forbidden

\*\*\*\*\*  
**CONTACT THE MINISTRY**  
IF YOU HAVE ANY INFORMATION  
\*\*\*\*\*

YOU KNOW WHO STRONGER THAN EVER

Автор игры: Жонатан Альгес

Перевод на русский язык: Полина Басалаева

Корректор: Дмитрий Рулев

Верстка: Артур Бураков

Особая благодарность выражается Александру Пешкову  
и Екатерине Плузниковой.



Больше интересных настольных игр для взрослых  
и детей на сайте компании «Стил Жизни»  
[www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru)

**EXTRACURRICULAR  
ACTIVITIES**

IT'S HERE...



NO LOST OPPORTUNITIES HERE

READ MORE PAGE 13

MAGICAL  
CREATURES