

# Гарри Поттер

НАСТОЯЩАЯ ЖИЗНЬ

ГОД В ХОГВАРТСЕ



HOGWARTS SCHOOL



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

Изучение и совершенствование заклинаний и заклинаний, необходимых для противостояния силам зла, будут лежать в основе вашего обучения.

Вы также получите уникальную возможность поучаствовать в поисках за кубок Хогвартса. Вы должны выиграть кубок Хогвартса, чтобы выиграть эту.

У каждого факультета есть своя история. На протяжении многих лет на факультете школы обучали лучших волшебников и волшебниц в мире. Факультеты стали великими вечно сильными.

В конце учебного года в Хогвартсе за ваши усилия отметки вышестоящему факультету будут присуждаться очки. Однако каждой раз, когда вы будете нарушать правила, ваш факультет будет терять очки.



YOU-KNOW-WHO STRONGER THAN EVER



MAGICAL CREATURES



# ПРАВИЛА ИГРЫ

ВОЗРАСТ  
7+

ИГРОКОВ  
1-8

ВРЕМЯ  
20-45 МИН.

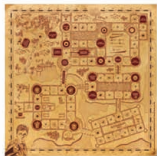
## ИДЕЯ ИГРЫ

*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 школе гарродейства 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.*

DO YOU HAVE ANY INFORMATION ABOUT THE SECRET OF THE CHAMBER?

## КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ



1 основное поле



3 дополнительных поля



210 карт (карты действий, витев, дуэли, событий, книг, зелий, квиддича и заклинаний)



30 карт миссий



30 жетонов объектов



6 жетонов Пожирателей смерти



20 жетонов летящего пороха



10 жетонов портала



60 жетонов победных очков



70 жетонов отков жизни



32 жетона для квиддича



9 двухсторонних 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	3. БИТВА С ПОЖИРАТЕЛЕМ СМЕРТИ	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	5	<b>ВОЗВРАЩЕНИЕ ВОЛАН-ДЕ-МОРТА</b>	14
3. ХОД ИГРОКА	5	1. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	14
4. ЭФФЕКТЫ КЛЕТОК ИГРОВОГО ПОЛЯ	7	2. ЦЕЛЬ ИГРЫ	14
5. ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИЙ	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	6. ПРОЧЕЕ ПРАВИЛА	15
1. БИТВА С ВРАГОМ	10		

## БАЗОВЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

### 1. ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки выступают в роли учеников факультетов Хогвартса — Гриффиндора, Когтеврана, Пуффендуя и Слизерина — и сражаются за Кубок Хогвартса. Игроки по очереди бросают кубики и исследуют коридоры Хогвартса и его окрестности.

Прилежно читайте свои учебники и сдавайте экзамены или проверьте свою ловкость и споровку в матче по квиддичу. Кроме того, на каждом углу вас ждут сюрпризы и миссии. Потому что только те, кто набрал наибольшее количество очков по итогам года, выигрывают 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 приключениями 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 пожеланиями. Хотите ли вы по-быстрому сыграть партию, насладиться классической игрой или отпраздновать в долгие приключение — 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.

#### ДЛИННАЯ 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: **несовершеннолетние волшебники** или **квалифицированные волшебники**. Для начала мы рекомендуем вам поиграть в режиме для **несовершеннолетних 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, **solo-режим** предназначен для вас. Вы можете соревноваться как **несовершеннолетний волшебник** или как **квалифицированный волшебник**. В этом режиме вы выигрываете игру, если наберете необходимое количество очков факультета, не 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 Вола-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 миссии в зависимости от её уровня сложности.

### 2) Сдавать экзамены

Отправьтесь в одну из 6 классных комнат с подходящей карточной книги, 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.

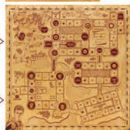


Поле для квиддича



Игровое поле 2

Игровое поле 1



Основное игровое поле

3. Случайным образом разложите жетоны объектов (🗡️) 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 квалифицированных волшебников / командном режиме: разложите 6 жетонов Пожирателей смерти в любых башнях замка на ваш выбор.



5. Разложите карты по отдельным стопкам в соответствии с их типом. Перемените 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, поэтому каждый выбирает соответствующую фишку (перд первой игрой вставьте её в специальную подставку) и лист персонажа.

На листе персонажа вы можете увидеть качества 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.



**Сопротивление атакам:** если результат на кубике атаки 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 набирает с 7 очками 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 битвы.**

**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 пороха (2 в режиме для несовершеннолетних волшебников);
- + 1 жетон портала;
- + столько карт заклинаний, зелёный и книга, сколько указано на листе персонажа;
- + столько очков жизни (маленькие круглые жетоны с изображением сердца), 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 передаётся по часовой стрелке. Как только один из игроков выполняет условия, соответствующие выбранной продолжительности игры, доиграйте круг. На этом игра заканчивается. Достижений 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 (собрать жетоны не обязательно);
3. Сразитесь с другим игроком или Пожирателем смерти;
4. Примените эффект клеток, на которой остановились; ИЛИ
5. Попробуйте 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, «Жаброси» или «Акция». 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, какова сумма значений кубиков. Вы можете пересечь каждую клетку только один раз. Так что если вы хотите повернуть назад, вам придётся подождать своего следующего хода. Основное игровое поле представляет карту Миродёров с изображённой на ней школой 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 отделена двойной линией.



### Примечание:

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

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



Переход с основного игрового поля в «Дымный котёл» на игровом поле 1.

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



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



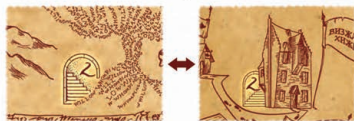
Переход между Министерством магии и Залом пророков на игровом поле 2 (не требует передвижений).

## 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 продолжить 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 Прелестей швей, ведущий в Визжащую хижину.



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

### ПРИМЕР ПЕРЕДВИЖЕНИЯ:

- + Чтобы добраться от Дымяного котла до Волшебного банка «Гринготтс» вам потребуется 4 передвижения. Чтобы добраться до «Горбина и Боркса» или Лавки Олливадера вам потребуется ещё 4 передвижения.
- + Чтобы добраться от Сладкого королевства до Кабаньей головы, вам потребуется 3 передвижения (ищите следы).

### Клетки с жетонами объектов

Когда вы переходите на клетку с жетоном объекта, 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 своём листе персонажа. Если вы хотите взять жетон объекта, но у вас уже есть 6 жетонов объектов на вашем листе персонажа, вы можете обменять его на один из имеющихся у вас жетонов.

#### Обязательные остановки

В большинстве случаев вам нужно пройти столько шагов, сколько указываете 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 Пожирателем смерти в режиме для квалифицированных волшебников или в командном режиме (см. «Битва с Пожирателем смерти» на стр. 12). Оставшиеся шаги будут отменены. После битвы ваш ход заканчивается. Вам также придётся закончить свой перемещение, если вы зашли в туннель (так как нельзя проходить по тем же клеткам второй раз за ход).

#### Добровольные остановки

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

1. Вы можете остановиться на клетке, если можете выполнить там миссию.
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 порох

Если вы остановились на любой башне замка, вы можете использовать жетон летучего пороха, чтобы переместиться на любую локацию на игровом поле 2 (кроме кладбища Литл-Ханглтона). Для этого сбросьте жетон летучего пороха 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 Литл-Ханглтона 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 «Ключокрыл» 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 которой вы остановились, и выполните 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 символом. Если вы остановились 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 пороха или жетоны портала. Другие карты событий отправляют вас в определённую локацию, откуда все начинают свой следующий ход.

После применения эффекта карты она отправляется под соответствующую колоду.

#### Карты дуэли

Когда вы останавливаетесь на клетке дуэли, вы открываете карту дуэли из колоды. На ней показан противник, с которым вам предстоит сравниться. Если вы берёте из колоды карту дуэли со своим персонажем, положите карту обратно под соответствующую стопку и возьмите новую карту дуэли. 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. Примените её эффект немедленно. Большинство эффектов приводят к начислению или потере очков. Единственное исключение — карточки, приносящие летучий порох. Применив эффект карты, вы кладёте её обратно под стопку карт действия.

#### Другие карты

Когда вы останавливаетесь на клетке Зелая, Книги или Заклинания, 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:

#### Гостиные

Возьмите 1 карту действия, книги, зелья или заклинания, 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, трансфигурации или защиты от Тёмных искусств. Возьмите 2 карты зелий, когда вы останавливаетесь в классе зельяварения, травологии или ухода за магическими существами.

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



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

**Пример:** если у вас есть книга Жига Мышькоффа «Магические оттары и зелья», отнесите эту карту книги в класс сельварения, чтобы сдать экзамен и получить 10 очков, указанных на карте.

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

**Поле для квиддича:** как только вы попадаете на эту локацию, ваше движение прекращается (оставшиеся шаги аннулируются). Вызовите другого игрока на матч по квиддичу (см. стр. 12). Или вместо этого вы можете отправиться на кладбище Лиги-Хангалона, используя жетон портала (см. Порталы на стр. 7). В этом случае матч по квиддичу не проводится. В конце своего хода вы вернетесь на поле для квиддича.



**Клетки отгов жизни**  
Вы получаете столько отгов жизни, сколько указано на поле.



**Хижина Хаирдья**  
Возьмите 1 карту зелья и 1 карту заклинания.



**Библиотека**  
Возьмите 2 карты книг.



**Кабинет Смела**  
Возьмите 2 карты зелий.



**Кабинет Дамблорда**  
Возьмите 2 карты заклинаний.



**Давка Олмавандра**  
Возьмите 2 карты заклинаний.



**Флорин и Блотте**  
Возьмите 2 карты книг.



**Вей для квиддича**  
Возьмите карту квиддича.

## 5. 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 миссии 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 у вас 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 квалифицированных 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 клетка, 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 проигрываете 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 квалифицированных волшебников

После битвы вы также кладёте указанные на карте миссии карты зелий и заклинаний обратно под соответствующие стопки, независимо от того, использовал 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 передвижения 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 крастраж: Дневник Тома Реддла». Числа 6 – это выполнение, действие следующим образом:

1. Собираете жетоны объектов Калк Василанска и Дневник Тома Реддла.



2. Как **квалифицированному волшебнику**, вам также понадобятся две карты атакующих заклинаний и карта зелья «Оборотное зелье».
3. Переместитесь в Тайную комнату.
4. Возьмите карту битвы 6 и выиграйте битву против Тома Редда.
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 легучим порошком/порталом/эффектом жетона объекта «Ключокрыл», вернитесь в предламинирующую 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 один из кубиков да и можете переместиться на 10 клеток. Сначала вы перемещаетесь на клетку с двумя руками. Отсюда вы можете пройти прямо в замок или идёте налево в Косой переулок. Вы выбираете пойти в замок и идёте через клетку со знаменем 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 Пуффендуя вы не применяете эффект клеток, которые пересекаете, но подбираете жетон объекта. Когда вы прибываете в гостиницу Пуффендуя, вы решаете пойти ещё на одну клетку вверх и, наконец, закончить своё передвижение после 10 шагов по игровому полю.

По эффекту клетки вы могли бы взять 1 карту заклинания. Но благодаря особой способности на листе 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. Исполненный особый жетон объекта помещается на одну из трёх локаций, отмеченных розеткой \* в Косом переулке.

	→ Бузинная палочка: +1 кубик атаки до конца битвы		→ Мантия-невидимка: Сбегите из битвы на 5 клеток
	→ Воскрешающий камень: +6 очков жизни в ходе битвы		→ Маховик времени: Сделайте ещё один ход после текущего
	→ Меч Гриффиндора: +1 кубик атаки до конца битвы		→ Ключокрыл: 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 сразиться с известными вам персонажами, биться в ходе выполнения миссий и вступать в поединки с Пожирателями смерти. Эти битвы проходят по одним и тем же правилам и отличаются только вознаграждением и последствиями.

Вы вступаете в битву тогда, когда:

1. Заходите на клетку с фишкой другого игрока;
2. Заходите на клетку с жетоном Пожирателя смерти;
3. Пытаетесь выполнить миссию;
4. Танете карту дуэан;
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 срабатывает сразу, примените его.
2. Затем вы можете использовать карту защитного зелья или заклинания.

### Карты зелий и карты заклинаний

Эти два типа карт очень похожи.

В начале игры каждый игрок получает столько карт зелий 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 теряет 1 очко жизни за каждый кубик, значение на котором равно или превышает его сопротивление атаке.

Большинство своих карт зелий и заклинаний вы можете использовать в ходе битвы. Есть карты зелий и заклинаний, которые вы можете использовать для защиты (они отражают атаки или возвращают вам очки жизни), а есть карты зелий 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 несовершеннмагических волшебников).

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

Некоторые карты зелий 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 зелий 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 несовершеннмагических волшебников:**

5 карт зелий/заклинаний за битву.

✦ **Режим для квалифицированных волшебников:**

3 карты зелий/заклинаний за битву.

✦ **Командный режим:**

2 карты зелий/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, вы не можете использовать не только атакующие, но и защитные карты соответствующего типа.

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

**Примечание:** вы можете использовать особые жетоны объектов Бузина, палочка, меч Гриффиндора, Воскрешающий камень и Манглы-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 теряете все свои очки жизни.

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

✦ Как только вы проигрываете:

- ✦ Вы должны немедленно переместиться в «Дымный котёл» и положить свои свои карты зелий и заклинаний обратно под соответствующие стопки.
- ✦ Вы можете оставить себе свои жетоны объектов, жетоны летучего пороха и жетоны портала.
- ✦ Возьмите 6 очков жизни и продолжите игру с этой клетке, когда наступит ваш следующий ход. Всегда хорошо готовьтесь к битве!

### Соло-режим

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

### Дуэль

✦ Если вы выигрываете в дуэли, в награду вы берёте 1 карту жизни, 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!

### Битва в рамках миссии

✦ Если вы выигрываете, вы успешно выполнили миссию и получаете очки факультета.

**Примечание:** некоторые эффекты позволяют вам сбежать из битвы. Если вы сбежали из 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 умножить 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 разгнанные карты зелений и заклинаний обратно под соответствующие стопки.

### 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 сопротивление атаке, равное 5.

Вы играете за Помзуму Алауду, 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 остаётся 4 очка жизни.

При каждой атаке у вас есть выбор: использовать кубики атаки или карту зеления/заклинания. Сначала вы выбираете кубики атаки. В листе вашего персонажа указано, что вы можете бросить 4 кубика атаки. Вы бросаете кубики и получаете следующий результат: 2, 2, 4 и 6. Любый кубик, на котором выпадает хотя бы 5, считается попаданием. Таким образом, Том Редалл теряет 1 очко жизни (из-за кубика, на котором выпала шестёрка), и у него всё ещё остаётся 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 зеления или заклинания). У вас осталось только 1 очко жизни, поэтому перед следующей атакой вы играете карту зеления «Тонизирующее средство мадам Помфри», чтобы вернуть себе 5 очков жизни. Использование защитного зеления или заклинания не активирует особую способность вашего 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 остаётся 5 очков жизни. Из-за его особой способности ваше здоровье падает до 3 очков жизни.

Теперь вы атакуете с помощью карты зеления «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, 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 возвращаетесь в «Дымный котёл», кладёте все свои карты зелений и заклинаний обратно под соответствующие стопки и получаете обратно 6 очков жизни. Вы можете оставить себе свои жетоны объектов (кроме тех, что были нужны для выполнения этой миссии), жетоны легучего пороха и жетоны 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 остаётся 7 очков жизни.

Вы не раздумываете и сначала используете карту зеления «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 остаётся 4 очка жизни. Вы играете карту зеления «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 завершаете миссию и получаете 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 сразитесь.

В зависимости от того, какой режим игры вы выбрали, битва будет развигиваться 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 несовершеннолетних волшебников

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

Если вы играете в режиме несовершеннолетних волшебников, битва проходит по упрощённым правилам. Оба игрока бросают кубик. Тот, кто выбросит меньшее значение на кубике, теряет 1 очко жизни. Если оба игрока выбрасывают 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 легучего пороха, либо 1 карту из руки проигравшего (не глядя налицевую сторону).

В режиме для несовершеннолетних 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, начинает 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 пороха, либо 2 случайные карты у проигравшего. Если проигравший потерял все свои очки жизни, он побежден (и возвращается в «Дырявый котёл»).

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

#### Командный режим

Вы не можете вступать в битву с членом вашей собственной команды. Если на вашем поле 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 этот раз он передерживает заклинание, 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 в качестве 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 зелий. Вы начинаете битву. Она проиходит так же, как и битва с другим игроком.

Примечание: Пожиратель смерти можно найти на обратной стороне листа персонажей учеников 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 «Дырявый котёл»).

## III. МАТЧ ПО КВИДДИЧУ

Как только вы оказываетесь на поле для квиддича, вы можете начать матч по квиддичу на отдельном игровом поле. Бросьте вызов другому игроку, передвинув его 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 снайч, выигрывает матч и получает 40 очков.

### 2. ПОДГОТОВКА К МАТЧУ

- Каждый игрок выбирает, за команду какого из четырёх факультетов (Гриффиндора, Котлеварна, Пуффендува 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 загонщика — 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

Бросьте по одному кубик. Тот, кто выбросит большее значение, начинает 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 снайч.

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 (соединённую 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 перемещаться с одной клетки вратарской зоны на другую. Остальные игроки не могут перемещаться во вратарскую зону.
- Загонщики: в каждой команде есть два загонщика, чья задача заключается в том, чтобы использовать бладджер для выведения из игры соперников. Если загонщик находится на клетке с бладжером, то он может его бросить в другого игрока. На такой бросок не тратится действие. Бросить бладджер можно только по прямой. Выбрав цель, бросьте кубик. Если результат на кубике меньше расстояния до цели (считая клетку цели и не считая клетку загонщика), бладджер не долетает до цели: положите его на клетку на траектории броска на расстоянии от загонщика, равном выпавшему на кубике значению.



Если результат на кубике больше или равен расстоянию до цели, ваш противник бросает кубик. Если он выросла 3 или меньше, его игрок убирается с поля до конца матча. Если он выросла 4 или больше, его игрок остается на поле. В любом случае положите блаждер на всевозможные 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 квоффа. Если охотник находится на клетке с квоффом, он может подобрать его, не трата на это действие. Игрок, держащий квоффа, может потратить действие на то, чтобы передать квоффа охотнику на соседней клетке. Охотник может перехватить квоффа у охотника из команды соперников, передвинувшись на одну клетку с ним. Чтобы взять квоффа, 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 держит квоффа 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 выбыл из игры, кубик бросать не нужно — вы гарантированно забьете гол. Вне зависимости от результата броска квоффа, квоффа всегда переходит в руки защищающего ворота вратаря после броска. В ваш ход ваш вратарь может передать квоффа охотнику по обычным правилам. Если защищающий ворота вратарь выведен из игры блаждером, защищающаяся команда помещает квоффа на любую клетку на линии (3) перед их воротами. После того как игрок забивает второй гол, начинается Фаза 2: Охота за золотым снитчем.

#### Фаза 2: Охота за золотым снитчем

Ловцы обеих 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 снитч быстрее.

Игры. Он покидает поле для квиддича, а блаждер остаётся на его клетке. Оставшиеся 3 действия Гриффиндор тратит на то, чтобы передвинуть своего второго охотника (O2) вперед на 3 клетки.

Ход переходит к Слизерну. Они выбрасывают на кубиках 5 и 6, что даёт им право на 11 действий в этот ход. Их охотник (OC1) передвигается назад на 1 клетку (1 действие), затем вратарь передаёт ему квоффа в качестве второго действия. Охотник (OC1) передвигается вперед на 8 клеток (действия 3-10) и оказывается у линии опponentа (3), затем бросает квоффа (одинажды действие) и выкидывает на кубике 5. Вратарь Гриффиндора (ВГ) выкидывает на кубике 3. Слизерн забивает гол и берет карту квиддича!

В последующие дни ситуация меняется: Гриффиндор забивает 2 гола и берет 2 карты квиддича. Игрок Гриффиндора выигрывает Фазу 1.

Фаза 2: Поскольку игрок Гриффиндора 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 ещё на 4 клетки. Игрок Слизерна выбрасывает на кубиках 12 и передвигается вперед на это количество клеток, затем играет карту «Финт Вронского» и бросает один дополнительный кубик: результат броска позволяет передвинуться ещё на 5 клеток. Результат следующего броска кубиков игроком Гриффиндора 2 и 4, поэтому он перемещается на 6 клеток и применяет карту «Чары Конфулора», чтобы заставить ловца соперника передвинуться назад на 3 клетки. Результат следующего броска игрока Слизерна – 5 и 5, что позволяет ему передвинуться вперед на 10 клеток, сделать полный круг вокруг поля, поймать золотой снитч и победить в матче! Игрок Слизерна получает 40 очков.



#### ПРИМЕР МАТЧА ПО КВИДДИЧУ


Фаза 1: Игрок Гриффиндора бросает кубики, и у него выпадают значения 4 и 6, позволяющие ему выполнить 10 действий в свой ход: он передвигает своего первого охотника вперед (O1, 1 действие), чтобы подобрать квоффа 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 Слизерна (BC) бросает кубик и получает значение 5, поэтому гол считается незабитым. Квоффа теперь у вратаря Слизерна.

У игрока Гриффиндора всё ещё есть 4 действия. Его загонщик (ЗГ1) передвигается на 1 клетку вперед (седьмое действие) до блаждера (блаждер 1), бросает кубик и у него выпадает значение 3: загонщик бросает блаждер на 3 клетки в охотника Слизерна (OC2). Охотник бросает кубик и получает 2, чего недостаточно, чтобы его не исключали из

## 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, ДУЭЛИ, СОБЫТИЙ И ДЕЙСТВИЙ НЕ ИСПОЛЗУЮТСЯ 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, какое количество карт и очков жизни должен взять игрок.

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

Поместите фишки игроков на стартовую клетку у входа в Хогвартс.

Возьмите следующие жетоны объектов (креслажки): дневник Тома Реддла, кольцо Марволо Мракса, чашу Пенеолмы Пуффендуи, медальон Салазара Слизерина, диademу Кандиды Коттеврэн и Нагайну. Затем разложите их следующим образом:



Далее возьмите следующие жетоны объектов: котёл, кость отца, рука Хвоста, 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 отца, Гарри Поттер, Рука Хвоста.
2. Переместиться с поля для квиддича на кладбище Ангта-Хэнглтона (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 находятся 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 начинает игру. Ход разыгрывается 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 пороха или портала.

Лорд Волан-де-Морт возвращается

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

**Лорд Волан-де-Морт и его Пожиратели смерти вступают в игру.**

Поместите фишку Питера Петтигрю на фишку Волан-де-Морта и перевёрните 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 зелий перед собой.

Пожиратели смерти находятся под контролем Лорда Волан-де-Морта. В свой ход вы можете переместить любого из них, бросив по 1 кубик за каждого Пожирателя смерти. Вы также можете использовать их соответствующие особые способности, которые указаны на листе персонажа. Если на вашем пути встает 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 Питеру 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 выбросить большее значение, чем Питер Петтигрю (или Лорд Волян-де-Морта), который также бросит 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 продолжить перемещение.

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

### **4. ФИНАЛЬНАЯ БИТВА**

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

- ✦ Если ни одна 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 «Битвы» 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 увернуться, возьмите все кубики атакой, на которых только что выпало 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 выживает из игры. Если герой проигрывает бой, он возвращается на стартовую клетку и получает назад 1 очко жизни.



**ВЫ ОБЫЧНО МОЖЕТЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ КАРТЫ ЗЕЛИЙ И ЗАКЛИНАНИЙ В БИТВЕ, ЧТОБЫ ВАШ СОПЕРНИК БЫСТРЕЕ ТЕРЯЛ ОЧКИ ЖИЗНИ. КАЖДЫЙ ИГРОК МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ МАКСИМУМ 3 КАРТЫ ЗЕЛИЙ ИЛИ ЗАКЛИНАНИЙ ЗА БИТВУ.**

### **6. ПРОЧЕ ПРАВИЛА**

- ✦ Если хотите, 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 дуэли, ничего не происходит. До воскрешения Волян-де-Морта никаких битв не происходит.
- ✦ 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 собрала свой последний жетон объекта. Задача других героев — уничтожить крестражи и защитить Гарри Поттера от Пожирателей смерти.
- ✦ Когда Пожиратель смерти останавливается на клетке заклинания или зелья, 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**

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

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

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

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

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



