

Гарри Поттер: Битва за Хогвардс

В этой кооперативной игре вам предстоит взять на себя одного из героя (Гарри, Рона, Гермионы или Невилла) и сообща одолеть ряд Злодеев, которые, атакуя вас, стремятся захватить Локации. Вам предлагается отыграть серию из семи увеличивающихся по сложности приключений, дабы одолеть Сами-Знаете-Кого раз и навсегда. Несмотря на это, игра не является в строгом смысле кампанией, а потому все, что вы приобретете в одной игре, не переносится в следующую, и игроки начинают с нуля каждый раз, когда они вскрывают новую коробочку.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Играя сообща, игроки побеждают, если им удастся одолеть всех Злодеев до того, как они станут контролировать все Локации, обеспечивая лишь (на данный момент) безопасность Академии Хогвардс. Однако, если Злодеям удастся заполучить контроль над всеми Локациями, вас постигнет неудача, и вы проиграете партию!

ПРОДВИНУТЫМ ВОЛШЕБНИКАМ:

После прочтения этих правил, если вам достаточно комфортно с различными колодостроительными играми, мы настоятельно рекомендуем вам сразу начать свое приключение с коробочки «Игра 3», объединив при этом содержимое коробочек «Игра 1», «Игра 2» и «Игра 3», ознакомившись со вложенными в них правилами.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ОТСОРТИРУЙТЕ И РАЗЛОЖИТЕ КОМПОНЕНТЫ, как показано на схеме (оставив в коробке Игры «2-7»):

- 8 жетонов Контроля Злодеев;
- планшеты игроков со счетчиком Здоровья (установите всем маркер Сердца на отметку «10»);
- 35 жетонов Атаки;
- 25 жетонов Влияния

ОТСОРТИРУЙТЕ И РАЗЛОЖИТЕ КАРТЫ «ИГРЫ 1», следующим образом:

1. Выложите карты Локаций по порядку (что указано в верхнем правом углу);
2. Перемешайте и выложите карты Тёмного Искусства (квадратные) стопкой лицом вниз;
3. Перемешайте и выложите карты Злодеев стопкой лицом вниз, а затем вскройте одну из них и выложите ее лицом вверх на одну из соответствующих областей игрового поля;

Во время партии в «Игре 1» активным Злодеем всегда выступает только одна такая карта

4. Соедините все карты Академии, перемешайте их и выложите стопкой (лицом вниз) в соответствующей области игрового поля, а затем вскройте сверху 6 карт и разместите их лицом вверх на областях иже;

Вариант с разделением карт по типам:

1. Разделите все карты Академии на две стопки: в одной будут карты со стоимостью 1-4, а во второй – от 5 и выше.
2. Вскройте 4 карты из первой стопки и две из второй.

Игровой процесс предполагает два варианта:

1. Замещайте карты из соответствующих стопок. Так, например: если вы берете карту со стоимостью 1-4, то и выкладываете ей на замену из стопки 1-4.
 2. Замещайте карты из разных стопок по своему выбору, что позволит игрокам контролировать силу карт и траты на них, но может сделать игру довольно простой.
5. Сверху каждого планшета выложите памятку о Структурехода и карту Героя;
 6. Каждый игрок получает стартовую колоду (10 карт, которые обладают снизу указанием на соответствующего Героя). Перемешав ее, он добывает в руку пять карт, а прочие лицом вниз размещает слева от своего планшета.

Теперь вы готовы начать игру, осталось лишь выбрать того, кто начнет партию первым.

Структура карты Злодея:

1. Имя Злодея.
2. Указание на номер Игры.
3. Свойство Злодея.
4. Здоровье – число ран от Атак, которые необходимо ему нанести, чтобы одолеть его.
5. Награда – получите ее, когда одолеете Злодея.

Структура карты Академии

1. Указание на номер Игры.
2. Тип карты – это может быть Союзник, Предмет или Заклинание. При срабатывании некоторых эффектов будет указание на конкретный тип карты.
3. Название карты.
4. Свойство карты – срабатывает при розыгрыше этой карты.
5. Стоимость – указывает на количество Влияния, которое следует потратить, чтобы приобрести эту карту. Некоторые эффекты будут ссылаться на этот параметр.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Играя сообща, игроки побеждают, если им удастся одолеть всех Злодеев до того, как они станут контролировать все Локации, обеспечивая лишь (на данный момент) безопасность Академии Хогвардс. Однако, если Злодеям удастся заполучить контроль над всеми Локациями, вас постигнет неудача, и вы проиграете партию!

Ход каждого игрока состоит из четырех шагов:

1. **Вскройте и разрешите события с карт Тёмного Искусства (плюс с карты Крестража или Столкновения).**
 2. **Разрешите карту Волдеморта и карты Злодеев слева направо (включая награду за побежденного Злодея).**
 3. **Академия Хогвардс:**
 - a. Разрешите эффект сброса с карт Академии на руке.
 - b. Разыграйте с руки карты Академии.
 - c. Задействуйте свойство Героя.
 - d. Задействуйте свойство с карты Способности Героя.
 - e. Примените наградное свойство с ранее нейтрализованных карт Крестражей или Столкновения.
 4. **Завершение хода:**
 - a. Проверьте текущую Локацию на захват, а также карту Крестража или Столкновения.
 - b. Замените поверженного Злодея.
 - c. Обновите «рынок» карт Академии.
 - d. Сбросьте неиспользуемые жетоны (Атаки и Влияния).
 - e. Восстановите Здоровье на максимум, если вы были Оглушены и доберите пять карт.
- ❖ **Оглушение:**
- a. Вы не можете больше потерять (равно, как и получить) ед. Здоровья во время этого хода.
 - b. Сбросьте все жетоны Атаки и Влияния (сохраненные со времени хода других игроков) с планшета.
 - c. Сбросьте половину своих карт (округляя вниз), т.е. если у вас на руке 5 карт, то вы должны выбрать и сбросить 2. Если свойство на выбранных картах активируется при сбросе, ОНО СРАБАТЫВАЕТ для вас.
 - d. Добавьте на текущую Локацию один жетон Контроля Злодеев.
 - e. Если это ваш ход, то вы, будучи Оглушенным, еще можете разыгрывать карты и совершать действия.
 - f. *В конце хода активного Героя вы восстанавливаетесь: выставите Здоровье своего Героя на максимум («10»).

ШАГ 1. ВСКРОЙТЕ И РАЗРЕШИТЕ СОБЫТИЯ С КАРТ ТЁМНОГО ИСКУССТВА (ПЛУС С КАРТЫ КРЕСТРАЖА ИЛИ СТОЛКНОВЕНИЯ)

Сверьтесь с текущей картой Локации на предмет того, сколько следует вскрыть карт Тёмного Искусства (❶).

Такие события содержат множество негативных эффектов. Вскрывайте эти карты по одной за раз, а разрешив – помещайте их в стопку сброса рядом с колодой (❷).

Пример: по условию данного события вы должны добавить один жетон Контроля Злодеев на текущую Локацию (см. *Контроль Локации*, с.4).

Если колода карт Тёмного Искусства иссякла, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.

Когда в игре появятся карты Крестража («Игра 7») или Столкновения (в Играх дополнения), необходимо разрешать их условия на этом шаге после вскрытия и разрешения эффектов с карт Тёмного Искусства.

ШАГ 2. РАЗРЕШИТЕ КАРТУ ВОЛДЕМОРТА И СВОЙСТВА КАРТ ЗЛОДЕЕВ

Начиная с «Игры 5» среди карт Злодеев будет присутствовать одна карта Волдеморта, которая будет лежать лицом вверх под всей стопкой карт Злодеев. Таким образом, в какой-то момент она станет тоже активной, находясь сверху ряда активных Злодеев, а потому ее необходимо будет разрешать перед ними.

На каждой карте Злодея указано его свойство (Ⓢ), которые будут активироваться всякий ход, или срабатывать от карт Тёмного Искусства или других карт Злодеев.

Пример: поскольку на текущую Локацию был добавлен жетон Контроля Злодеев, Гарри (как активный игрок) теряет 2 ед. Здоровья, отмечая это продвижением маркера Сердца по счетчику Здоровья с отметки «10» на «8» (см. *Здоровье Героя*, с.4).

Кроме того, если у вас есть жетоны Атаки, и вы, направляя их на Злодеев, сумели одержать верх, разрешите тут же награду.

ШАГ 3. РАЗЫГРАЙТЕ КАРТЫ АКАДЕМИИ И СОВЕРШИТЕ ДЕЙСТВИЯ ГЕРОЯ

Как активный Герой вы можете совершать всё нижеперечисленное в любом порядке по вашему выбору, но лучше придерживаться некой последовательности, а именно:

- Разрешите эффект сброса с карт Академии на руке (см. Добор и Сброс карт, с. 6).
- **Разыграйте карты для получения ресурсов (жетонов Атаки и Влияния) и срабатывания их свойств.**

Разыгрывая карты, выкладывайте их перед собой, в так называемую «игровую зону» (в ней карты пребывают уже и не в руке, но еще и не в сбросе), а получаемые жетоны размещайте на своем планшете. Карты и ресурсы не могут быть сохранены из хода в ход (желательно все использовать на каждом ходу).

- Задействуйте свойство Героя, а также свойство с карты Способности Героя.
- Примените наградное свойство с ранее нейтрализованных карт Крестражей или Столкновения.
- **Направьте Атаку (жетоны Атаки) на Злодеев.**

Когда число назначенных жетонов Атаки на Злодея становится равным показателю его Здоровья, Он – повержен! (см. *Победа над Злодеем*, с.4). Стоит отметить, что в дополнении вы встретитесь с картами Злодеев и Существ, для победы над которыми надлежит назначить на них жетоны как Атаки, так и влияния. Вы можете выкладывать жетоны на них даже сверх меры, поскольку они довольно «бодро» излечиваются от нанесенных вами повреждений.

- **Воспользуйтесь Влиянием (жетонами Влияния) для приобретения новых карт**

Доступные для приобретения шесть карт (выложенных лицом вверх) Академии помогут вам составить более мощную колоду. Вы можете приобрести несколько карт, главное, чтобы на это хватило жетонов Влияния.

Новоприобретенную карту НЕЗАМЕДЛИТЕЛЬНО положите в свой сброс, если не указано иного. Обычно вы не можете разыграть приобретенную карту в этот же ход.

Всякий раз, когда ваша колода заканчивается, вы должны замешать свой сброс и сформировать тем самым новую колоду, в которой уже будут присутствовать новоприобретенные карты.

Пример: в состав вашей стартовой руки входят следующие карты – *Alohomora!* (3 шт.), *Firebolt* (1 шт.) и *Hedwig* (1 шт.).

- 1 Разыграйте *Firebolt* для получения одного жетона Атаки. Поскольку у вас еще достаточно ед. Здоровья, разыграйте *Hedwig* и получите еще один жетон Атаки. Положите их на свой планшет.
- 2 Разыграйте все три *Alohomora!* и получите 3 жетона Влияния. Положите их на свой планшет.
- 3 Назначьте 2 жетона Атаки на Злодея (вам требуется еще 4, чтобы одолеть его).
- 4 Воспользуйтесь своим Влиянием (тремя жетонами), чтобы приобрести *Reparo!* из доступных карт Академии, и незамедлительно положите ее в стопку своего сброса.

ШАГ 4. ЗАВЕРШЕНИЕ ХОДА

После розыгрыша карт, выполнения действий и использования жетонов, ваш ход заканчивается.

- 1 Проверьте, достаточно ли жетонов Контроля Злодеев на текущей Локации для ее захвата. Если они завладели ею, снимите с нее все жетоны, уберите в сброс эту Локацию, и вскройте следующую. **Плюс к этому проверьте карту Крестража или Столкновения.**
- 2 Если в этот ход вы назначили достаточно жетонов Атаки, чтобы одолеть Злодея, замените его следующим из стопки Злодеев.
- 3 Заполните пустые области для карт Академии картами из соответствующей колоды. **Один раз за игру один игрок может отказаться от приобретения карт во время своего хода. Если он делает, уберите все шесть доступных карт «рынка» Хогвартса под низ колоды, и замените их новыми шестью картами.**
- 4 Поместите все карты, сыгранные в этот ход в стопку своего сброса (ни одна карта не переходит на следующий ход).
- 5 Сбросьте все неиспользованные жетоны Атаки и Влияния. Если вы разыгрывали карты, благодаря свойствам которых другие игроки получили жетоны, ОНИ ОСТАЮТСЯ на их планшетах и будут применены во время их хода.
- 6 **Восстановите Здоровье на максимум, если вы были Оглушены и доберите пять карт**
Ваша стопка сброса перемешивается **ТОЛЬКО, ЕСЛИ** вам надо добрать карту, а ваша колода иссякла.

ХОД СЛЕДУЮЩЕГО ИГРОКА

Партия продолжается по часовой стрелке, и следующий игрок становится активным Героем, выполняя все те же 4 шага.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Партия заканчивается в одном из двух случаях:

- **Герои одолели всех Злодеев**

Примите наши поздравления! Вы победили, обеспечив безопасность Академии Хогвардс и мира магии еще на один год. Когда вы будете готовы перейти к следующей Игре, откройте коробочку «2» и следуйте приложенной инструкции

- **Злодеи контролируют все Локации**

К сожалению, вы проиграли, и пока не готовы перейти к Игре «2», рекомендуем вам отточить свои магические навыки. Вновь подготовьтесь к игре (см. *Подготовка к игре*, с. 1) и повторите попытку!

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

ПОБЕДА НАД ЗЛОДЕЕМ

Когда число назначенных жетонов Атаки на Злодея становится равным показателю его Здоровья, Он – повержен! Вы незамедлительно получаете указанную на его карте награду, и помещаете ее в стопку сброса в соответствующую область на игровом поле. Назначенные жетоны Атаки возвращаются обратно в запас. Во время шага Завершение Хода замените побежденного Злодея новым, выложив следующего, взяв его сверху соответствующей стопки.

Награда: каждый Герой получает по жетону Влияния (выкладывает его на свой планшет), и повышает свой показатель Здоровья на 1 ед., продвигая маркер на одну отметку влево.

КОНТРОЛЬ ЛОКАЦИИ*

Ряд событий с карт Тёмного Искусства и свойства некоторых Злодеев увеличивают контроль Злодеев над текущей Локацией. Всякий раз, когда Злодеи получают контроль над Локацией, у Героев есть время до конца текущего хода убрать жетон Контроля Злодеев посредством розыгрыша карты или одолев Злодея.

Если в конце хода текущая Локация все еще содержит на себе необходимо для ее захвата число жетонов Контроля Злодеев, то считается, что Злодея захватили ее. Замените эту Локацию на следующую. Если Злодеи сумеют захватить под свой контроль ВСЕ Локации, Герои проигрывают партию!

Если вам необходимо выставить дополнительные жетоны Контроля Злодеев, а мест под них уже нет на текущей Локации, игнорируйте их выставление во время текущего хода.

***Продвинутым Волшебникам:** вы можете повысить сложность партии, выставив во время подготовки к игре на первую Локацию 1 (умеренная сложность) или даже 2 (повышенная сложность) жетона Контроля Злодеев. В качестве альтернативы выставляйте по 1 жетону Контроля Злодеев на каждую Локацию, начиная с первой, когда оно будет вскрываться.

ЗДОРОВЬЕ ГЕРОЯ

Ряд событий с карт Тёмного Искусства и свойства некоторых Злодеев являются причиной потери Героем ед. его Здоровья. В противовес им, некоторые карты Академии повышают этот же показатель. Изменение состояния Здоровья Героя фиксируется смещением маркера по счетчику Здоровья (вправо-влево) на вашем планшете. Если вы теряете все очки своего Здоровья (вас ОГЛУШИЛИ), и должны выполнить ниже описанную процедуру (даже, если это произошло в ход другого игрока):

- 1 Вы не можете больше потерять (равно, как и получить) ед. Здоровья во время этого хода.
- 2 Сбросьте все жетоны Атаки и Влияния (сохраненные со времени хода других игроков) со своего планшета.
- 3 Сбросьте половину своих карт (округляя вниз), т.е. если у вас на руке 5 карт, то вы должны выбрать и сбросить 2. Если свойство на выбранных картах активируется при сбросе, ОН СРАБАТЫВАЕТ для вас.
- 4 Добавьте на текущую Локацию один жетон Контроля Злодеев.
- 5 Если это ваш ход, то вы, оставаясь в состоянии Оглушения, можете разыгрывать карты и совершать действия.
- 6 *В конце хода активного Героя вы восстанавливаетесь. Выставьте Здоровье своего Героя на максимум («10»).

НАПОМИНАНИЯ

КАРТЫ АКАДЕМИИ ХОГВАРДС

Несколько первых игр мы рекомендуем стартовать с теми же колодами, с которыми вы завершаете предыдущие.

ВСКРЫТИЕ КАРТ

Начиная с «Игры 3» некоторые игровые эффекты предлагают игроку вскрыть верхнюю карту своей колоды и сбросить ее при определенных условиях. Если вскрытая карта не удовлетворяет искомому условию, она возвращается обратно наверх колоды.

ВЫБОР ШТРАФА

Будут встречаться такие карты Темного Искусства или Злодеев, условия которых предлагает вам выбрать либо потерять Здоровье, либо отказаться от предмета / союзника / заклинания. Следует учитывать при этом, что вы не можете выбрать заведомо невыполнимую опцию. Например, будучи оглушенным, вы не можете избрать потерю Здоровья, вместо сброса карты.

ЧАСТИЧНЫЙ ОТЫГРЫШ СВОЙСТВА КАРТЫ

Если свойство карты Злодея блокирует одну из частей эффекта вашей карты (например, за счет свойства Злодея нет возможности добирать карты), то вы вправе исполнить вторую. Кроме того, вы можете разыгрывать карты и «вхолостую» (когда их свойства полностью блокируются за счет эффектов Злодеев), и они все равно будут учитываться, как сыгранные (например, для другого свойства, учитывающего число разыгранных вами в течение хода карт Заклинаний).

ДОБОР И СБРОС КАРТ

Свойство некоторых карт (например, *Crystal Ball*) звучит, как «Доберите карту» (из колоды вашего Героя), или «Сбросьте карту» (любую из своей руки).

Другие карты обладают свойством, которое срабатывает не когда вы их разыгрываете, а именно когда вы решаете их сбросить в ответ на эффект с карты Злодея или Темного Искусства, по условию Оглушения, или за счет свойства другой карты Академии (например, *Crystal Ball*), а также за счет эффектов карты Крестража и карты Способности Героя.

РАЗМЕЩЕНИЕ КАРТ ПОВЕРХ ВАШЕЙ КОЛОДЫ

Это отменная вещь, ведь вместо того, чтобы ждать, пока ваша стопка сброса перемешается, формируя колоду, чтобы таки дожидаться только что приобретенной карты, вы, используя подобное свойство, отправляете прямоком наверх своей колоды, и, таким образом, гарантируете себе приход этой карты в руку уже в следующий ход.

СОХРАНЕНИЕ ВЛИЯНИЯ И АТАКИ

Если вы получите жетоны Влияния или Атаки в ход другого Героя, вы можете сохранить их на своем планшете до своего хода. В конце своего хода любые жетоны, которыми вы не воспользовались, должны вернуться обратно в общий запас.

КАРТЫ ЗЛОДЕЕВ И ТЕМНЫХ ИСКУССТВА

По мере того, как игровые партии будут усложняться, многие эффекты с карт Злодеев и Темных Искусств будут усугублять друг друга. Так, например, эффект *Flipendo!* гласит: «Активный Герой теряет 1 Здоровье и сбрасывает карту», а свойство *Crabbe & Goyle* – «Когда вы сбрасываете карту, теряете 1 Здоровье». Таким образом, пара этих карт послужат причиной того, что активный Герой потеряет 2 ед. Здоровья и сбросит карту прежде, чем начнет предпринимать действия.

ХРАНЕНИЕ ИГРЫ

Нет нужды разыгрывать все семь Игр сразу. Среди игровых компонентов вы обретете девять карт-разделителей, которые помогут вам при упаковке игры после партии быстро отделить и рассортировать карты по типу. Этот же поможет вам гораздо быстрее подготовиться и к следующей партии. Дополнительные правила из коробочек удобно хранятся в кармашках обложки основного буклета правил

ПРОДВИНУТЫМ ВОЛШЕБНИКАМ

После прочтения этих правил, если вам достаточно комфортно с различными колодостроительными играми, мы настоятельно рекомендуем вам сразу начать свое приключение с коробочки «Игра 3», объединив при этом содержимое коробочек «Игра 1», «Игра 2» и «Игра 3», ознакомившись со вложенными в них правилами. Вы также можете повысить сложность каждой партии, начиная ее с 1-2 жетонами Контроля Злодеев на первой Локации.

ВАРИАНТ ИГРЫ «ТРИ ВОЛДЕМОРТА»

Одновременно в игре будет присутствовать лишь один активный Волдеморт. Таким образом, победив Волдеморта из 5-й коробочки, его заменяет Волдеморт из 6-й, и так далее. Тем не менее, разработчик прокомментировал, что использование сразу нескольких активных Волдемортов значительно увеличит сложность игры. В этом случае Герои должны назначать жетоны Атаки на каждого Волдеморта в их «годовом» порядке.