

### СОСТАВ ИГРЫ:

**Часть компонентов открывается по мере прохождения игры.**

- Поле • 252 карты (47 малых, 142 обычных, 63 больших) • 4 кубика • 7 коробочек
- Правила для 7 игр • 4 планшета волшебников • 8 жетонов влияния злодеев
- 70 прочих жетонов (35 атаки, 25 печатей, 4 здоровья, 2 щита, 4 дополнительных)

РАЗРАБОТКА  
И РАЗВИТИЕ ИГРЫ:

usaopoly

ИДЕЯ ИГРЫ:




USAopoly is a trademark of Usaopoly, Inc. Invented and licensed by Forrest-Pruzan Creative.  
HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of © and ™ Warner Bros. Entertainment Inc.  
Harry Potter Publishing Rights © JKR. (s16)

Manufactured by USAOPOLY, Inc. 5999 Avenida Encinas ste 150 - Carlsbad, CA 92008-USA.

**СДЕЛАНО В КИТАЕ.** Реальные компоненты могут отличаться от изображённых.

Клиентский сервис infottkz@gmail.com

TheOP.Games 



# Гарри Поттер

## БИТВА ЗА ХОГВАРТС

*Кооперативная  
колодостроительная игра*

### ОБ ИГРЕ

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

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вместе с другими волшебниками вы должны одолеть всех злодеев, прежде чем им удастся захватить все игровые локации. Постарайтесь хотя бы на время защитить Хогвартс...  
Ведь если злодеи смогут захватить все локации, вы проиграете!

### ОПЫТНЫЕ ВОЛШЕБНИКИ:

Если вам знакомы колодостроительные игры, то советуем после прочтения этого буклета сразу переходить к части 3. Откройте коробочки первых трёх частей, ознакомьтесь с приложенными к ним правилами и начинайте игру с части 3.

### ОГЛАВЛЕНИЕ

Подготовка – с. 2

Ход игры – с. 6

Дополнительные правила – с. 12



# ПОДГОТОВКА

**РАЗЛОЖИТЕ СОДЕРЖИМОЕ,  
КАК УКАЗАНО НИЖЕ:**

**ОСТАВЬТЕ  
В КОРОБКЕ**

Все коробочки,  
кроме части 1  
9 разделителей

Планшет волшебника (с жетоном здоровья)



8 жетонов влияния злодеев



**4 жетона здоровья**



Каждый игрок  
кладёт по жетону  
на деление 10 икалы  
на своём планшете.



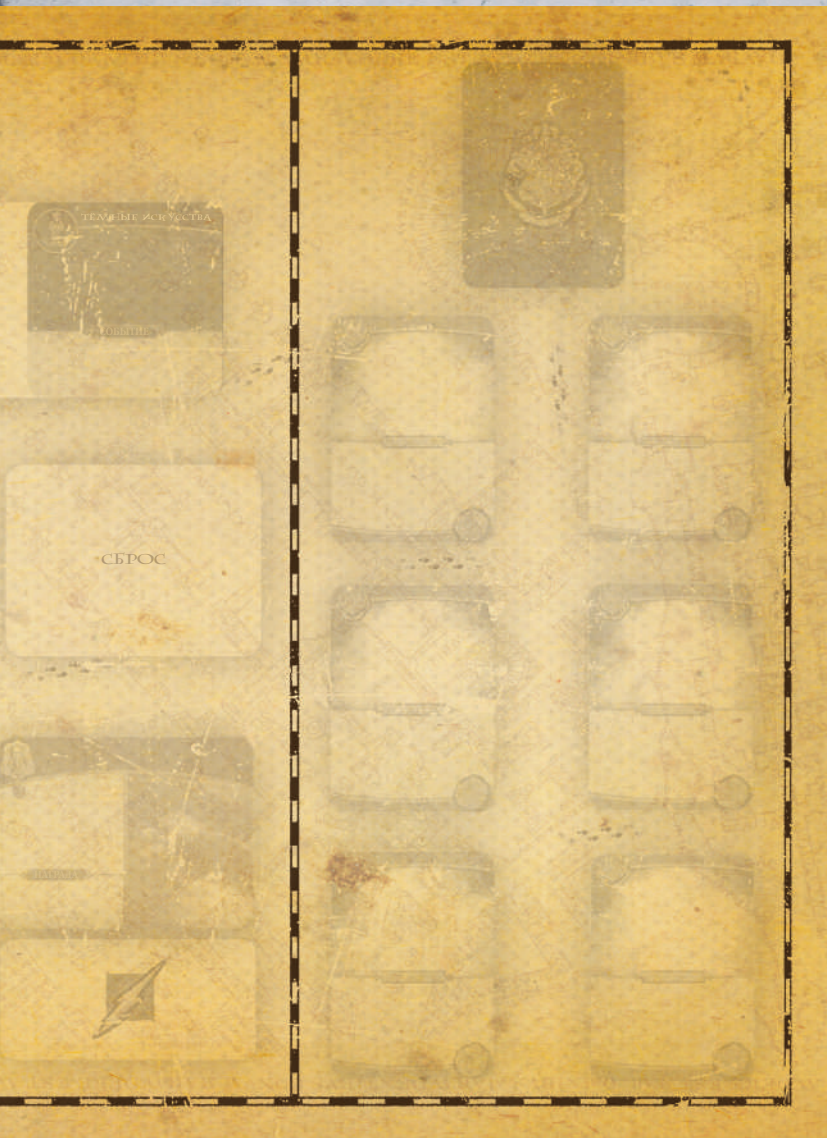




35 жетонов атаки



25 жетонов печатей



Игровое поле



Планшет волшебника (с жетоном здоровья)



4 планшета волшебников

По одному на игрока.



Откройте коробочку части 1 и см. с. 4.

Для первой части игры коробочки со 2-й по 7-ю вам не понадобятся.





**РАЗЛОЖИТЕ КАРТЫ ЧАСТИ 1**

**1 Карты локаций**

Положите колоду локаций в открытую, собрав карты в порядке, указанном в правом верхнем углу локаций.

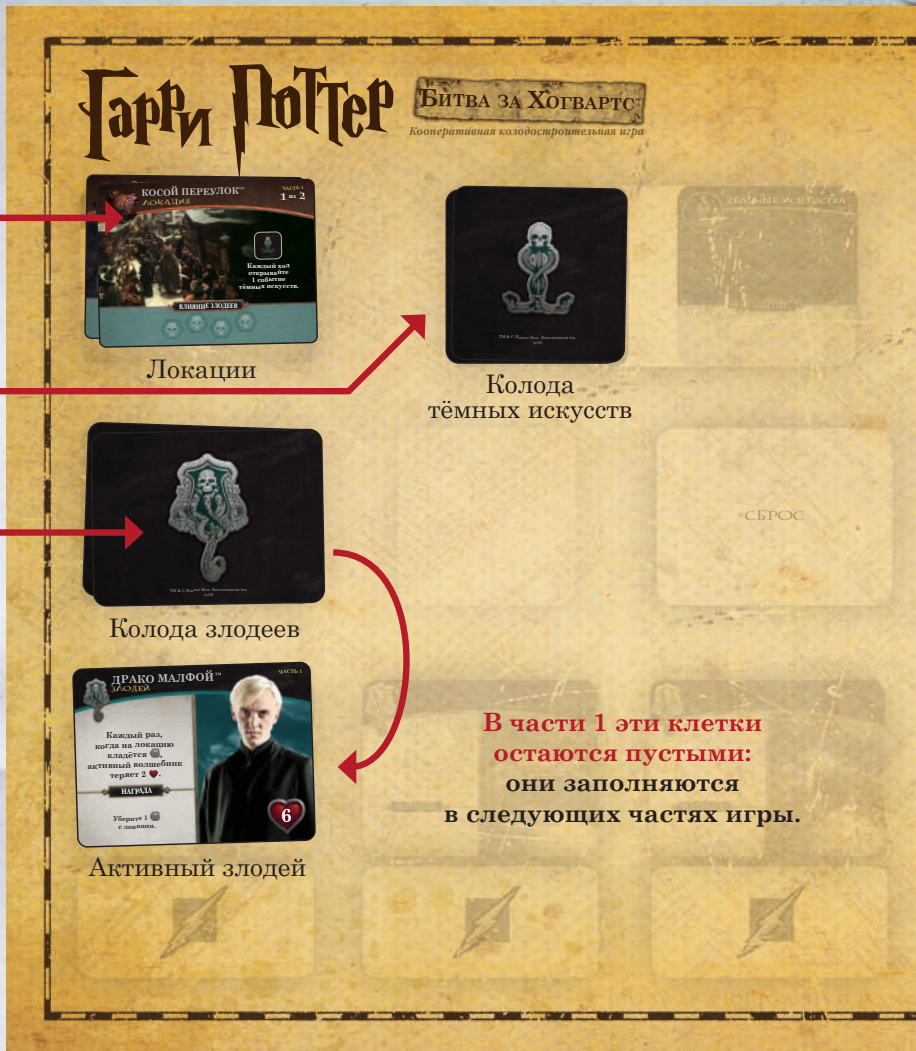
**2 Карты тёмных искусств**

Перемешайте колоду тёмных искусств и положите её взакрытую.

**3 Карты злодеев**

Перемешайте колоду карт злодеев и положите её взакрытую.

*В части 1 в каждый момент времени будет активен только один из злодеев. Откройте верхнюю карту и положите на клетку ниже.*



**В части 1 эти клетки остаются пустыми: они заполняются в следующих частях игры.**

**5 Карты волшебников и памятки**

Выберите одного из 4 волшебников. Положите карту волшебника и памятку в открытую над планшетом волшебника.

**6 Стартовая колода волшебника**

Перемешайте колоду волшебника из 10 карт и положите её взакрытую, а затем возьмите 5 карт.

*У каждого волшебника своя стартовая колода: на всех картах в ней указано имя волшебника.*







#### 4 Карты Хогвартса

Отложите 4 стартовые колоды волшебников (6).  
Перемешайте колоду Хогвартса и положите её в закрытую.

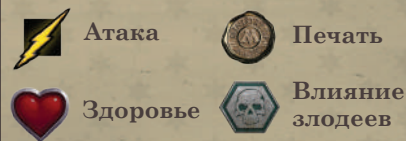
Откройте верхние 6 карт и положите на клетки под колодой.



#### ИНФОРМАЦИЯ НА КАРТЕ ЗЛОДЕЯ:

- Имя злодея
- Часть игры
- Способность злодея
- Здоровье — количество , необходимое для победы над ним.
- Награда — получите после победы над злодеем.

#### СИМВОЛЫ В ИГРЕ



#### ИНФОРМАЦИЯ НА КАРТЕ ХОГВАРТСА:

- Часть игры
- Тип карты: союзник, предмет или заклинание. Некоторые эффекты распространяются на карты определённых типов.
- Имя или название
- Эффект карты срабатывает при её розыгрыше.
- Ценность — это количество , которое вы должны потратить, чтобы приобрести карту. Некоторые эффекты распространяются на карты определённой ценности.

Теперь вы готовы начать игру. Выберите, кто из волшебников будет ходить первым. Во время игры пользуйтесь правилами, изложенными далее.\*

\*Опытные волшебники должны сперва подготовиться к игре, как указано в коробочке части 3, а затем вернуться к этим правилам.



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вместе с другими волшебниками вы должны одолеть всех злодеев, прежде чем им удастся захватить все игровые локации.

Постарайтесь хотя бы на время защитить Хогвартс...

Ведь если злодеи смогут захватить все локации, вы проиграете!

## ХОД ИГРЫ

Каждый ход состоит из 4 шагов.

### ШАГ 1: ОТКРОЙТЕ И РАЗЫГРАЙТЕ СОБЫТИЯ ТЁМНЫХ ИСКУССТВ.

На карте локации указано, сколько событий тёмных искусств требуется открыть (1).

События тёмных искусств создают разнообразные неприятности. Открывайте и разыгрывайте события по одному, складывая карты в стопку сброса рядом с колодой (2).



**ПРИМЕР:** это событие вынуждает вас положить 1 жетон на локацию (подробнее о «Захвате локаций» см. на с. 12).

Если колода тёмных искусств закончилась, перемешайте стопку сброса, создав новую колоду.

### ШАГ 2: РАЗЫГРАЙТЕ СПОСОБНОСТИ ЗЛОДЕЕВ.

У каждого злодея есть своя способность (3).

Некоторые способности действуют каждый ход, другие срабатывают в результате событий тёмных искусств или способностей других злодеев.



**ПРИМЕР:** на локацию положили жетон, поэтому Гарри (активный волшебник) теряет 2 здоровья: передвиньте его жетон здоровья с 10 на 8 (подробнее о «Здоровье волшебников» см. на с. 13).





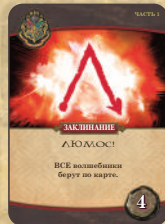


# БИТВА ЗА ХОГВАРТС

Кооперативная колодостроительная игра



2



1. Откройте и разыграйте события в новых искусства.
2. Разыграйте способности злодеев.
3. Разыграйте карты Хогвартса и выполните действия волшебника.
4. Завершите ход сбросом все оставшиеся у вас карты и жетоны, затем возьмите 5 новых карт.

*«Я не волшебник. Просто я так люблю быть. Я же Гарри... только Гарри».*



В игре игроки совместно сбрасывают свои жетоны и получают карты с жетонами. Положите 1 на локацию. В конце хода возьмите свой жетон здоровья на стачку 10.

О возможности активного волшебника разыгрывать карты и выполнять действия см. на с. 8.



**ШАГ 5: РАЗЫГРАЙТЕ КАРТЫ ХОГВАРТСА И ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТВИЯ ВОЛШЕБНИКА.**

Активный волшебник может выполнить все указанные ниже действия в любом порядке:

- **Разыграть карты, чтобы получить ресурсы (⚡ и ⬤) и использовать эффекты.**  
Разыграв карту, положите её в сторону, чтобы показать, что она разыграна. Получив жетон, положите его на свой планшет волшебника. Карты и жетоны не переходят на следующий ход, поэтому советуем вам использовать их в текущем ходу.
- **Атаковать злодеев, потратив ⚡.**  
Если количество потраченных на злодея ⚡ равно его здоровью, злодей побеждён (подробнее о «Победе над злодеями» см. на с. 12).
- **Приобрести новые карты, потратив ⬤.**  
Вы можете приобрести любые из 6 открытых карт Хогвартса, чтобы усилить вашу колоду. Вы можете купить сколько угодно карт, если у вас достаточно ⬤.

**НЕМЕДЛЕННО** положите только что купленные карты в свою стопку сброса (не берите их в руку), если не указано иное. Обычно новые карты нельзя разыграть в тот же ход, когда они были куплены.

Когда ваша колода закончится, перемешайте свою стопку сброса, создав новую колоду, включающую купленные вами карты.



**ПРИМЕР:** в стартовой руке у вас «Молния», «Букля»™ и три «Алохоморы!».

- 1 **Разыграйте «Молнию», чтобы получить ⚡.**  
Поскольку здоровья у вас пока хватает, сыграйте «Буклю», получив на выбор ещё одну ⚡. Положите жетоны на планшет волшебника.
- 2 **Сыграйте все 3 «Алохоморы!», чтобы получить 3 ⬤.**  
Положите жетоны на планшет волшебника.
- 3 **Потратьте 2 ⚡, чтобы атаковать Драко Малфоя™.**  
Для победы над ним понадобится ещё 4.
- 4 **Потратьте 3 ⬤, чтобы купить «Репаро!»**  
(из доступных карт Хогвартса). Немедленно положите карту в свою стопку сброса.

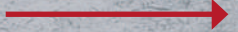


# БИТВА ЗА ХОГВАРТС

Кооперативная колодещно-ролевая игра








Завершите ход.





## ШАГ 4: ЗАВЕРШИТЕ ХОД.

После того как вы разыграли карты, выполнили действия и потратили жетоны, завершите свой ход следующим образом:

- 1 Проверьте, достаточно ли у злодеев , чтобы захватить локацию. Если она захвачена, уберите  и сбросьте локацию. Откройте следующую локацию.
- 2 Если в этот ход вы потратили достаточно , чтобы победить злодея, замените его следующим из колоды злодеев.
- 3 Выложите новые карты Хогвартса на пустые клетки.
- 4 Положите все разыгранные в этот ход карты, а также все оставшиеся на руке карты в свою стопку сброса. Вы не можете оставить карты на следующий ход.
- 5 Сбросьте все неиспользованные  и . Если вы разыграли карты, позволяющие другим волшебникам получить жетоны, они **СОХРАНЯЮТ** их, чтобы использовать в свой ход.
- 6 Возьмите в руку 5 новых карт. Вы можете перемешать стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду, **ТОЛЬКО ЕСЛИ** колода закончилась а вам требуется взять или открыть карты.

## ХОД СЛЕДУЮЩЕГО ВОЛШЕБНИКА

Игроки ходят по часовой стрелке. Следующий волшебник становится активным и в свой ход выполняет те же 4 шага.

Подробнее о:

**ПОБЕДА НАД ЗЛОДЕЕМ** – с. 12.

**ЗАХВАТ ЛОКАЦИИ** – с. 12.

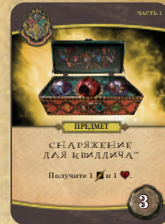
**ЗДОРОВЬЕ ВОЛШЕБНИКОВ** – с. 15.





## БИТВА ЗА ХОГВАРТС

кооперативная колодостроительная игра



СБРОС

### ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра завершается в одном из двух случаев:

#### ВЫ ПОБЕДИЛИ ВСЕХ ЗЛОДЕЕВ

Поздравляем! Вы победили и защитили Хогвартс и волшебный мир ещё на год. Вы стали самыми искусными волшебниками и прославили свою школу! Когда будете готовы, переходите к следующей части игры. Откройте коробочку части 2 и следуйте прилагающимся правилам.

#### ЗЛОДЕИ ЗАХВАТИЛИ ВСЕ ЛОКАЦИИ

Если злодеям удалось захватить ВСЕ локации, вы проиграли. Вы ещё не готовы переходить к следующей части игры – вам требуется улучшить свои магические навыки. Попробуйте пройти эту часть ещё раз (см. «Подготовку к игре» на с. 2-5)!



## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

### ПОБЕДА НАД ЗЛОДЕЕМ

Если количество ⚡, потраченных на атаку злодея, равно его ❤️, злодей побеждён! Немедленно получите указанную на его карте награду и положите карту злодея в стопку сброса в центре поля. Верните потраченные на злодея ⚡ в общий запас. В конце своего хода замените поверженного злодея следующим из колоды.



**НАГРАДА:** каждый волшебник получает ⚙️ из общего запаса и кладёт на свой планшет волшебника, а также получает 1 ❤️, перемещая жетон влево на 1 деление.



### ЗАХВАТ ЛОКАЦИИ\*

Некоторые события тёмных искусств и способности злодеев помогают им захватить локацию. Если на локации оказывается достаточно ⚠️ для её захвата, то до конца хода, в который это произошло, волшебники должны убрать ⚠️, сыграв карту или победив злодея с соответствующей наградой.



Если в конце хода на локации всё ещё остаётся необходимое количество ⚠️, то она захвачена. Сбросьте захваченную локацию – битва переходит на следующую локацию из колоды. Если злодеи захватили ВСЕ локации, вы проиграли!

Если на локацию требуется положить больше ⚠️, чем позволяет количество клеток на ней, вы получаете передышку: в этот ход игнорируйте все избыточные ⚠️, которые требуется положить.

\* **Опытные волшебники** могут повысить сложность прохождения любой части игры, положив ⚠️ на первую локацию при подготовке к игре. Если хотите повысить сложность до средней или высокой, положите 1 или 2 ⚠️ соответственно. В качестве альтернативного варианта вы можете класть по 1 ⚠️ на каждую открывающуюся локацию, включая первую.

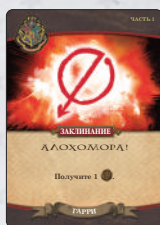


## ЗДОРОВЬЕ ВОЛШЕБНИКОВ

Некоторые события тёмных искусств и способности злодеев вынуждают вашего волшебника потерять ♥ (здоровье), а некоторые карты Хогwartса, напротив, позволяют получить ♥. Эти изменения отражаются перемещением жетона здоровья по шкале на планшете волшебника. Вы не можете иметь здоровья больше, чем максимальная отметка на планшете. Если вы потеряли все ♥, то теряете сознание, и происходит описанное далее. *Примечание: вы можете потерять сознание в ход другого волшебника. Если несколько волшебников теряют сознание одновременно, каждый из них выполняет следующее:*



При потере сознания сбросьте все жетоны в колоду карт с руки. Положите 1 ♥ на лощину. В конце хода положите свой жетон здоровья на отметку 10.



5

3

- 1 В этот ход вы не теряете (и не получаете\*) ♥.
- 2 Сбросьте с планшета волшебника все ⚔ и 🪄, в том числе доставшиеся вам за счёт других волшебников.
- 3 Сбросьте половину карт с руки, округлив в меньшую сторону. Пример: если у вас на руке 5 карт, сбросьте 2 на выбор. Если у карты есть эффект «при сбрасывании», этот эффект СРАБАТЫВАЕТ.
- 4 Положите на локацию 1 🪦.
- 5 Если вы потеряли сознание в свой ход, то всё ещё можете разыгрывать карты и выполнять действия, исходя из оставшегося у вас после потери сознания.
- 6 \*В конце хода активного волшебника вы приходите в себя. Положите жетон здоровья на отметку 10 ♥.



4





# СПРАВКА

## КАРТЫ ХОГВАРТСА

Может оказаться, что на ранних этапах игры колода Хогвартса будет быстро заканчиваться, из-за чего приобрести новую карту будет невозможно. В этом случае до конца партии продолжайте играть с оставшимися картами Хогвартса и получившимися колодами волшебников.



## НАБОР И СБРОС КАРТ



Некоторые карты (например, «Хрустальный шар») обладают эффектом «возьмите карту». Разыграв такую карту, всегда берите карту из своей колоды. Если эффект карты требует «сбросить карту», вы можете сбросить любую карту с руки – обязательно одну из тех, что вы только что взяли.

Эффект некоторых других карт срабатывает, только если вы сбросили эту карту, а не разыграли её. Пример: «Напоминалка» (из стартовой колоды Невилла) даёт волшебнику 1 жетон при розыгрыше, но 2 жетона при сбросе. Последний эффект срабатывает, если вы сбросите карту из-за свойства злодея, события тёмных искусств, потери сознания или эффектов других карт, например, «Хрустального шара». Эффекты при сбросе не срабатывают, когда вы сбрасываете карты с руки в конце хода.



## КАРТЫ, КОТОРЫЕ МОЖНО ПОЛОЖИТЬ НА ВЕРХ КОЛОДЫ

Это полезная вещь. Вместо ожидания возможности перемешать стопку сброса, чтобы получить желанную карту, карты с этим указанием гарантируют, что в свой следующий ход вы получите только что приобретённую карту.

## КАК СОХРАНИТЬ ЖЕТОНЫ

Если вы получили жетон или жетоны в ход другого волшебника, то можете сохранить их на планшете волшебника до своего хода. В конце вашего хода верните все неиспользованные жетоны в общий запас.

## КАРТЫ ЗЛОДЕЕВ И ТЁМНЫХ ИСКУССТВ

По мере усложнения игры многие способности злодеев и события тёмных искусств создают цепочки эффектов. Пример: в тексте «Флиппендо!» сказано: «Активный волшебник теряет 1 сердце и сбрасывает карту». У «Крэбба и Гойла» есть способность: «Если вы сбросили карту, потеряйте 1 сердце». Вместе эти карты вынуждают активного волшебника потерять 2 сердца и сбросить карту до выполнения действий.

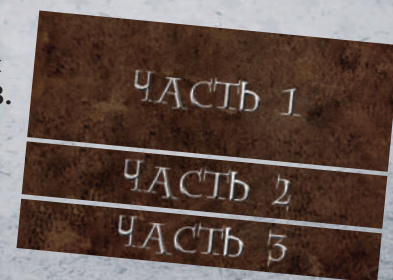


## СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

Вы не обязаны сыграть все 7 частей за один раз. В коробке с игрой есть 9 разделителей – используйте их, чтобы убрать карты в коробку, разложив по типам, а не по частям. За счёт этого подготовка к следующей части игры пройдёт быстрее. Дополнительные правила можно хранить в кармашках на следующей странице.

## ОПЫТНЫЕ ВОЛШЕБНИКИ

Если вам знакомы колодостроительные игры, то советуем после прочтения этого буклета сразу переходить к части 3. Откройте коробочки первых трёх частей, ознакомьтесь с приложенными к ним правилами и начинайте игру с части 3. Если хотите повысить сложность до средней или высокой, положите 1 или 2 жетона на первую локацию.











**Для хранения правил к части 2**



**Для хранения правил к части 3**



**Для хранения правил к части 4**



**Для хранения правил к части 5**



**Для хранения правил к части 6**



**Для хранения правил к части 7**