

WIZARDING
WORLD

Harry Potter



ОБОРОТНОЕ ЗЕЛЬЕ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПРАВИЛА ИГРЫ

Точность и аккуратность необходимы любому волшебнику, который собирается варить оборотное зелье. Добавишь недостаточно ингредиентов – и ничего не получится, положишь слишком много – придётся отмывать после взрыва всю лабораторию. Как и при приготовлении зелья, в этой игре ваша цель – набрать ровно столько ингредиентов, сколько нужно. А для этого пригодятся острый глаз, быстрая реакция и умение считать.

ОБ ИГРЕ

Игроки по очереди выкладывают на стол карты с ингредиентами оборотного зелья. Как только на столе оказывается три одинаковых ингредиента, игроки как можно скорее забирают карты себе. Однако сварить из ингредиентов зелье смогут только те, кто набрал карты на круглую сумму значений, — остальным придётся вернуть взятое на стол.

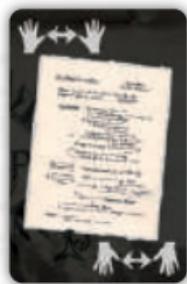
СОСТАВ ИГРЫ

112 карт, а именно:



108 карт ингредиентов:

по 12 карт со значениями от 1 до 9



2 карты
рецепта



2 карты
черпака



Жетон
первого игрока

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте все карты и разделите их примерно поровну между игроками. Каждый игрок складывает свои карты в колоду и берёт её в руку рубашкой вверх. Тот, кто последним что-нибудь смешивал, кладёт перед собой жетон первого игрока и делает ход.

ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок берёт верхнюю карту из своей колоды, открывает её лицом от себя и кладёт в открытую посередине стола, не накрывая уже лежащих там карт. Игрок должен всё время держать свою колоду в одной руке, а открывать и класть карты только другой, свободной.

Затем то же самое делает следующий игрок и так далее, пока не наступит время варить зелье. Изначально ход передаётся по часовой стрелке, однако карта черпака может изменить направление игры на противоположное (см. стр. 5).

Как только посередине стола окажется **три карты с одинаковым значением**, игрок, который заметил это, кричит: «Пора варить!» Обычный ход игры приостанавливается, и начинается зельеварение. Все игроки немедленно начинают забирать (придвигать к себе) карты с середины стола. Они делают это без очереди, на скорость, но должны придерживаться следующих правил:

- 1) За раз можно взять только одну карту. Её надо придвинуть или переложить к себе и только потом брать следующую.
- 2) Карту можно брать только одной рукой (той, в которой игрок не держит колоду).
- 3) Нельзя брать карты, которые берут себе (или уже взяли) другие игроки.
- 4) Если вы взяли карту, вы уже не можете вернуть её на середину стола.

Не переворачивайте взятые карты. Кладите их перед собой так же — лицом или рубашкой вверх, — как они лежали посередине стола.

Когда больше никто не может или не хочет брать карты, игроки проверяют, что они набрали. Первым делом игроки должны убедиться, что на столе действительно лежали три карты

с одинаковым значением. Если это не так, то все возвращают набранные карты в центр стола, а тот, кто первым крикнул: «Пора варить!», получает штраф (см. стр. 5).

Если же всё в порядке, игроки могут положить набранные ингредиенты себе в запас. Запас — это стопка карт, лежащая на столе перед игроком рубашкой вверх. Не спутайте их с теми картами, которые держите в руке. В конце игры победит тот, в чьём запасе будет больше карт.

Взятые карты помещаются в запас следующим образом.

Во-первых, если какие-то из набранных вами карт лежат рубашкой вверх, сразу положите их себе в запас. Обычно карты лежат на середине стола лицом вверх, но из-за штрафов и особых карт (см. стр. 5) там могут появиться и карты, лежащие рубашкой вверх.

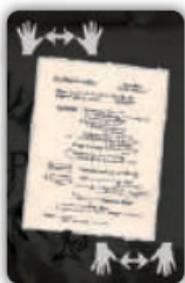
Во-вторых, если вы набрали какие-то из трёх одинаковых карт, которые запустили зельеварение, вы можете (но не обязаны) сразу положить себе в запас любые из них.

В-третьих, подсчитайте сумму значений на всех своих оставшихся набранных картах (включая те, которые не положили в запас на предыдущем шаге). Если эта сумма заканчивается нулём (10, 20, 50, 110 и т. п.), положите себе в запас все набранные карты. Если нет — верните все набранные карты (кроме тех, которые уже положили в запас) на середину стола лицом вверх.

Внимание: вы обязаны подсчитать сумму всех своих карт, которые ещё не положили в запас. Нельзя разделить их, чтобы какие-то положить в запас, а другие вернуть. На третьем шаге вы либо кладёте в запас все карты (если их сумма делится на 10), либо возвращаете их все. Поэтому будьте внимательны, когда забираете карты с середины стола.

Когда зельеварение закончилось, игрок, перед которым лежит жетон первого игрока, передаёт его следующему игроку по направлению игры. Тот выкладывает в центр стола карту из своей колоды, и игра продолжается как прежде.

Помимо обычных ингредиентов, в колоде есть особые карты.



Рецепт: как только на столе появилась эта карта, каждый игрок обязан переложить колоду в другую руку. Игра продолжается. Как только на столе появилась вторая такая карта, каждый игрок снова перекладывает колоду. Затем переверните оба рецепта: их можно будет забрать во время зельеварения. Пока рецепт лежит лицом вверх, его нельзя брать.



Черпак: как только на столе появилась эта карта, направление игры меняется на противоположное. Игра продолжается. Как только на столе появилась вторая такая карта, направление игры снова меняется. Затем переверните оба черпака: их можно будет забрать во время зельеварения. Пока черпак лежит лицом вверх, его нельзя брать.

Внимание: если вы играете вдвоём, во время подготовки уберите оба черпака в коробку.

Штрафы

Если игрок совершил ошибку (например сходил не в свою очередь, взял открытые рецепт или черпак, не вовремя крикнул «Пора варить!» и т. п.), он должен исправить эту ошибку, а также положить верхнюю карту из своего запаса лицом вниз в середину стола (теперь её можно будет взять во время зельеварения).

Пример

На столе появилась третья открытая «2», Гарри крикнул: «Пора варить!», и игроки стали брать карты. В итоге Гарри набрал одну карту, перевернутую рубашкой вверх, две «2» и две «9».



Убедившись, что на столе действительно лежат три открытые «2» (две у Гарри и ещё одна у Гермионы), Гарри помещает набранные карты в свой запас. На первом шаге он кладёт туда карту, которая уже лежит рубашкой вверх. На втором – одну из своих «2» (запустивших зельеварение). Вторую «2» он оставляет, чтобы на третьем шаге в сумме с оставшимися двумя «9» у него получилось 20 – это делится на десять, поэтому он кладёт в запас все эти три карты. Если бы Гарри на втором шаге положил в запас обе «2», то сумма оставшихся у него двух «9» не делилась бы на 10 и их пришлось бы вернуть.



У Гермионы – «2», «8» и «1». Сумма этих значений не делится на десять, поэтому Гермиона не сможет положить их себе в запас. Также она не может положить в запас только «2» и «8» (сумма равна 10), а «1» – вернуть. Поэтому на втором шаге Гермиона кладёт себе в запас «2» (как одну из тех карт, которые запустили зельеварение), а на третьем – возвращает на середину стола «8» и «1».



КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Если ваша колода закончилась, вы продолжаете играть, просто не открываете карты. Когда колоды закончились у всех, сразу же происходит последнее зельеварение (даже если на столе нет трёх одинаковых карт). Затем игроки подсчитывают карты в своем запасе. Тот, у кого больше карт, побеждает. При равенстве объявляется ничья.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Никита Сорокин

Развитие игры: Петр Тюленев

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Арт-продакшн: Владимир Грачев

Игру тестировали: Денис Варшавский, Дарья Великсар, Елена Ворноскова, Илья Воробьев, Ильф Ворон, Владимир Грачев, Юрий Журавлёв, Ольга Зябко, Фёдор Корженков, Дана Кузнецова, Олег Мисик, Павел Музипов, Антон Немиров, Константин Пономарёв, Александра Сальникова, Глеб Стрекалов, Василиса Холодяева и другие

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:
Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Заместитель главного редактора: Анастасия Егорова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Международное продвижение: Мария Никольская

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.



© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru



WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publishing Rights © JKR. (s23)