

СОСТАВ ИГРЫ:

152 карты (40 малых, 68 обычных, 44 больших) • 1 кубик • 4 коробочки •
Правила для 4 игр • 21 жетон (12 печатей, 1 арфа, 8 дополнительных)

РАЗРАБОТКА И РАЗВИТИЕ ИГРЫ:

usaopoly



ИДЕЯ ИГРЫ:



Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз». info@lavkaigr.ru Тел.: 8 (800) 300-66-26
Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Денису Карпенко, Татьяне Леонтьевой, Андрею Черепанову, Андрею Королёву, Роману Дженбазу, Кириллу Кочукову, Никите Сальникову, Марине Кармадоновой, Андрею Багрикову, Сергею Стажило-Алексееву за помощь в подготовке русского издания.

USAopoly is a trademark of Usaopoly, Inc. Invented and licensed by Forrest-Pruzan Creative.

HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.

J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD ™ J.K. Rowling and Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s17)

Manufactured by USAOPOLY, Inc. 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008.

СДЕЛАНОВ КИТАЕ. Реальные компоненты могут отличаться от изображённых.

2-4 игрока
от 11 лет

ИСТОРИЯ 1

Гарри Поттер

БИТВА ЗА ХОГВАРТС

Дополнение «Чудовищная коробка чудовищ»

Кооперативная колодостроительная игра

ОБ ИГРЕ

В этом дополнении к игре «Гарри Поттер. Битва за Хогвартс» вы окажетесь в Запретном лесу вместе с Гарри, Роном, Гермионой, Невиллом и новым доступным персонажем — Полумной. Игра представляет собой серию из четырёх приключений с возрастающей сложностью.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вместе с другими волшебниками вы должны пройти испытания и одолеть всех злодеев и фантастических существ, прежде чем им удастся захватить все игровые локации.

ОБЪЕДИНЕНИЕ КОМПОНЕНТОВ

Рекомендуем сперва завершить часть 7 «Битвы за Хогвартс», а затем сыграть в это дополнение, объединив его с компонентами основной игры.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Подготовка – с. 2
Ход игры – с. 4
Дополнительные
правила – с. 5

ИСПОЛЬЗУЙТЕ СЛЕДУЮЩИЕ КОМПОНЕНТЫ



**ОСТАВЬТЕ
В КОРОБКЕ**

Все коробочки,
кроме истории 1
17 разделителей

История 1 12 печатей 1 арфа

РАЗЛОЖИТЕ КАРТЫ ИСТОРИИ 1

3 карты локаций (1)

Используйте локации истории 1. Положите в открытую, сложив в стопку по порядку.

8 карт тёмных искусств (2)

Перемешайте эти карты с колодой тёмных искусств из основной игры.

3 карты испытаний (3) (см. следующую страницу)

Положите в открытую на середину поля, сложив в стопку по порядку.



4 карты существа и

2 карты существ-злодеев (4) (см. ниже)

Перемешайте с 5 случайным образом выбранными картами злодеев из «Битвы за Хогвартс».

Под низ колоды в открытую положите карту

Лорда Волан-де-Морта из части 5. Откройте 3 верхние карты.



12 карт Хогвартса и

20 карт наказаний (5)

Добавьте 12 карт Хогвартса в колоду Хогвартса из основной игры.

Положите колоду наказаний рядом с полем.



5 карт волшебников

и 1 карта таланта из части 6 (6)

Положите карту своего волшебника и выбранный талант над планшетом волшебника.



1 стартовая колода Полумны Лавгуд (10 карт) (7)



ИНФОРМАЦИЯ НА КАРТЕ СУЩЕСТВА



1 Имя или название существа.

2 Номер истории.

3 Способность существа.

4 Здоровье — количество (или), необходимое для победы над существом.

5 Награда — получите за победу над существом.

6 Символ дракона — этим символом в нижнем углу отмечены карты дополнения.



ИНФОРМАЦИЯ НА КАРТЕ ИСПЫТАНИЯ:

1 ПЕСКИПИКСИ ПЕСТЕРНОМИ! ИСТОРИЯ 1
2 ИСПЫТАНИЕ: КОРТУЛЬСКИЕ ПИКСИ

3

4 Если у активного волшебника в конце хода не более 4 ♥ он берёт в руку 4 карты вместо 5.

5 **КАК ПРОЙТИ**
Разыграйте 2 карты с ЧЕТНЫМ значением ценности за один ход.

6 **НАГРАДА**
Каждый раз, когда вы разыгрываете карту с ЧЕТНЫМ значением ценности, один волшебник по вашему выбору получает 1 ♥

- 1 Название испытания.
- 2 История и порядковый номер испытания.
- 3 Связанное существо(а) — во время подготовки к игре замешайте карты указанных существ в колоду злодеев.
- 4 Эффект испытания.
- 5 Как пройти — выполните указанные требования, чтобы пройти испытание.
- 6 Награда — бонус, который активный волшебник получит после прохождения испытания.

Для прохождения большинства испытаний вам потребуется разыграть или приобрести карты. Если требование выполнено, то в конце своего хода возьмите карту пройденного испытания: со следующего хода вы сможете использовать награду за прохождение. Вы можете использовать награду только в свой ход, даже если в тексте награды сказано: «Раз за игру».

ХОД ИГРЫ

Каждый ход состоит из 4 шагов.

ШАГ 1. ОТКРОЙТЕ И РАЗЫГРАЙТЕ СОБЫТИЯ ТЁМНЫХ ИСКУССТВ И ИСПЫТАНИЕ.

Каждое испытание обладает игровым эффектом, который срабатывает при выполнении определённых условий. Разыграв события тёмных искусств, проверьте, срабатывает ли эффект испытания.

ШАГ 2. РАЗЫГРАЙТЕ СПОСОБНОСТИ ЗЛОДЕЕВ И СУЩЕСТВ.

На этом этапе срабатывают эффекты некоторых испытаний.

ШАГ 3. РАЗЫГРАЙТЕ КАРТЫ ХОГВАРТСА И ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТВИЯ ВОЛШЕБНИКА.

- Разыграйте карты, чтобы получить ресурсы и использовать эффекты.

Избавьтесь от карт: на некоторых картах появился термин «избавьтесь». Чтобы избавиться от карты, уберите её из своей колоды до конца игры. Если вы избавляетесь от карты наказания, верните её в колоду наказаний. В остальных случаях кладите карту в стопку сброса на середине поля. Вы можете или разыграть карту, используя её эффект, или избавиться от неё.

- Атакуйте злодеев и существ, потратив  и/или .

Для уничтожения некоторых существ вам придётся потратить .

В отличие от , раз в ход вы можете потратить на каждое активное существо только 1 . Например, победа над Норбертом займёт не менее 6 ходов.



- Приобретайте новые карты, потратив .

Вы не можете использовать , потраченные на атаку существ, чтобы приобрести карты Хогвартса.



ШАГ 4. ЗАВЕРШИТЕ ХОД



Первое испытание – «Пескипикси Пестерноми!» – уменьшает количество карт, которые волшебник должен взять в руку в конце своего хода, если у него не более 4 . Однако если активный волшебник потерял сознание, то его здоровье сперва восстановится до 10, после чего он сможет взять в руку 5 карт.

ПРОХОЖДЕНИЕ ИСПЫТАНИЯ Прежде чем выложить новые карты в конце хода, проверьте, выполнены ли условия для прохождения испытания. Если выполнены, заберите карту испытания – награду можно будет использовать уже в ваш следующий ход.

ЛОРД ВОЛАН-ДЕ-МОРТ

Как и прежде, вы не можете атаковать Лорда Волан-де-Морта сразу после его появления. Сперва вы должны пройти **ВСЕ** испытания и **победить ВСЕХ** остальных злодеев и **существ**, а затем можете атаковать Лорда Волан-де-Морта, используя .

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра завершается в одном из двух случаев:

ИСПЫТАНИЯ ПРОЙДЕНЫ. ВСЕ СУЩЕСТВА И ЗЛОДЕИ ПОВЕРЖЕНЫ – ПОБЕДА ВОЛШЕБНИКОВ!

Поздравляем! Ваше мастерство продолжает расти. Откройте коробочку истории 2 и следуйте прилагающимся правилам.

ЗЛОДЕИ И СУЩЕСТВА ЗАХВАТИЛИ ВСЕ ЛОКАЦИИ – ВОЛШЕБНИКИ ПРОИГРАЛИ!

Волшебные существа оказались не так просты.

Вам ещё рано переходить к истории 2.

Попробуйте пройти эту историю ещё раз.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

СУЩЕСТВА-ЗЛОДЕИ

В верхней части карты указано, кто перед вами: злодей, существо или существо-злодей.

Это важно при розыгрыше определённых карт. Например, «Молния» Гарри не принесёт ему награду за победу над существом.

Аналогично Пожиратели смерти не заставят волшебников потерять по 1 , если было открыто существо. Примечание: в коробочке истории 1 лежат две карты существ-злодеев: василиск (часть 2) и дементор (часть 3). **Замените ими соответствующие карты злодеев из «Битвы за Хогвартс» – теперь они считаются злодеем и существом ОДНОВРЕМЕННО!**



ИСПЫТАНИЯ

При подготовке к любой игре из этого дополнения сперва отберите карты существ (и злодеев), указанных в верхней части карт испытаний. Добавьте отобранные карты к случайно выбранным картам злодеев и/или существ, чтобы всего в колоде было 12 карт, включая карту Лорда Волан-де-Морта.

ИЗБАВЬТЕСЬ ОТ КАРТЫ

ВО ВСЕХ случаях – в качестве награды за победу над существом или при розыгрыше карт Хогвартса – вы не обязаны избавляться от карты. Если вы избавились от наказания, верните его в колоду наказаний.



НАКАЗАНИЕ



Иногда вы можете получить карту наказания.

Как и стартовые карты, карты наказаний не имеют ценности. Находясь у вас в руке, наказание не имеет эффекта, однако, если вы сбросите его в результате события тёмных искусств, способности злодея или существа или даже эффекта карты Хогвартса, немедленно потеряйте 2 ♥. Вы не теряете 2 ♥, если избавляетесь

от наказания или кладёте несыгранную карту в стопку сброса в конце своего хода.

НОВЫЕ КАРТЫ ВОЛШЕБНИКОВ

В коробочке истории 1 лежат новые карты волшебников – вы можете заменить ими карты волшебников из части 7 «Битвы за Хогвартс».

КАРТЫ ПОЛУМНЫ ЛАВГУД

Карты Полумны разыгрываются немного иначе. «Спектрально-астральные очки» позволяют подсмотреть верхнюю карту в колоде тёмных искусств и оставить или сбросить её, чтобы она не разыгралась в ход следующего волшебника. «Шляпа в виде львиной головы» работает в связке с метлами («Молнией», «Чистомётом» или «Нимбусом») или снаряжением для квиддича в руке у другого волшебника.

Примечание: если вы играете за Полумну, уберите её карту союзника из колоды Хогвартса. Помните, что играть можно не более чем вчетвером, поэтому кому-то из волшебников придётся оставаться в стороне.



КАРТЫ ХОГВАРТСА

В качестве необязательного правила раз за игру один любой волшебник может отказаться от покупки карт, чтобы положить ВСЕ 6 доступных к покупке карт под низ колоды Хогвартса и открыть вместо них 6 новых карт. Это полезно, если вы никак не можете пройти испытание или приобрести слишком дорогие карты.

ОПЫТНЫЕ ВОЛШЕБНИКИ

Вы можете повысить сложность любой игры, увеличив количество существ и злодеев в колоде на 2 или 3. В качестве альтернативы вы можете начать игру, положив 1 или 2 ⬠ на первую локацию.



Для хранения правил истории 2



Для хранения правил истории 3



Для хранения правил истории 4

ХРАНЕНИЕ ИГРЫ

Помимо новых разделителей, в этом дополнении есть разделители для всех 7 частей основной игры. Используйте их вместо 7 коробочек основной игры, чтобы хранить все компоненты игры с дополнением в коробке «Битвы за Хогвартс».