



Harry Potter



КУБОК ФАКУЛЬТЕТОВ

ОБ ИГРЕ

Ваша задача в этой игре — помочь своему факультету набрать больше всех очков. Их вы получите за активности — прилежную учёбу и добрые дела.

В каждом раунде в расписании появляются новые карты активностей. Вместе с остальными игроками вы тайно с помощью жетонов выбираете день недели, на который назначена нужная вам активность. В конце раунда жетоны переворачиваются, и на них вы видите порядок, в котором будете разбирать карты. Чтобы собрать самые выгодные, вам нужно следить за другими игроками и стараться предугадать их выбор.

Победит тот игрок, который в конце игры наберёт больше всех победных очков за собранные карты активностей. Его факультет получит кубок Хогвартса!

СОСТАВ ИГРЫ



68 карт активностей



5 карт расписания



4 герба факультетов



Жетон первого игрока
в виде Распределяющей
Шляпы



12 жетонов выбора – по 3 жетона
для каждого ученика



46 жетонов поощрения

Правила игры, которые
вы держите в руках

ПОДГОТОВКА

1. Возьмите карты расписания и положите их в ряд по порядку, от понедельника до пятницы – это расписание. Сверху оставьте место для карт активностей.



2. Каждый игрок выбирает факультет: **Гриффиндор**, **Слизерин**, **Пуффендуй** или **Когтевран**. Возьмите себе герб своего факультета и 3 жетона выбора того же факультета. Если останутся лишние гербы и жетоны, уберите их в коробку.

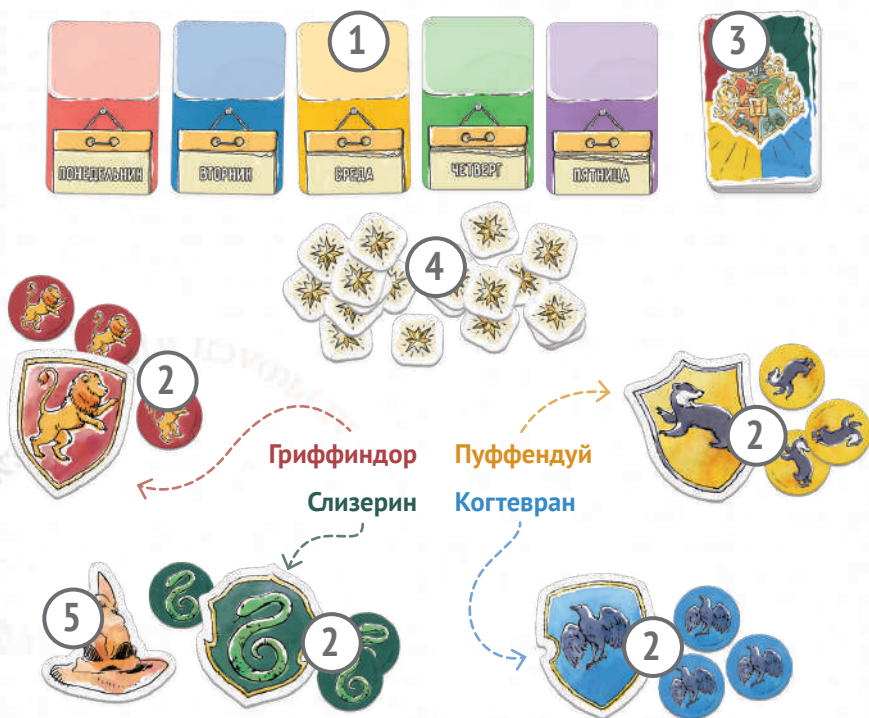
3. Возьмите колоду с картами активностей. При игре втроём и вдвоём рекомендуем убрать из колоды 7 карт «Зельеварение» и 3 карты «Исследование замка». Перемешайте колоду и положите её лицевой стороной вниз рядом с расписанием. Сбоку оставьте место для сброса.



4. Сложите рядом с расписанием все жетоны поощрения – это запас.

5. Дайте самому младшему волшебнику Распределяющую Шляпу – это жетон первого игрока.

Вы готовы играть.



КАК ИГРАТЬ

Каждый раунд состоит из двух этапов:

1. Обновление расписания.

2. Разбор карт.

ОБНОВЛЕНИЕ РАСПИСАНИЯ

1. Первый игрок берёт 4 карты активностей с верха колоды (**при игре вдвоём — 3 карты**) и раскладывает их по дням недели: карту **ПН** — на понедельник, карту **ВТ** — на вторник и т. д. На один день недели можно класть несколько карт: кладите их друг на друга так, чтобы карта была видна частично или целиком — как удобнее игрокам.

Например, вы взяли две карты **ЧТ**, одну **СР** и одну **ПТ**, — тогда они будут лежать в расписании вот так.



Когда карты будут разложены, рассмотрите их, чтобы понять, какую вы хотите забрать (см. пояснения к картам на стр. 12–15).

КАК УСТРОЕНА КАРТА АКТИВНОСТЕЙ



День недели

Указывает, на каком дне недели должна лежать карта.

Название карты

Символ карты

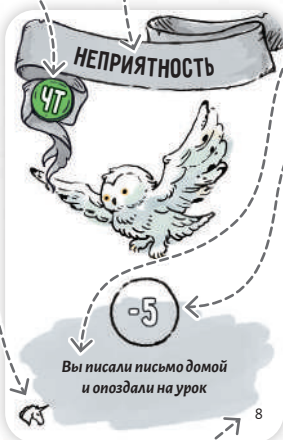
Иногда можно получить очки за карты с конкретным символом.

Всего в игре 4 вида символов:

-  одежда
-  письмо
-  помощь
-  животное

Количество карт

Число в нижнем углу карты обозначает общее количество карт этого вида в колоде: так вы можете понять, сколько карт вышло из колоды.



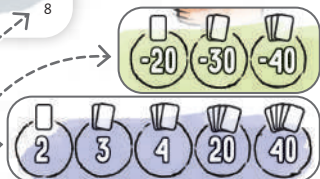
Описание карты

Очки за эту карту



Обозначение жетона поощрения

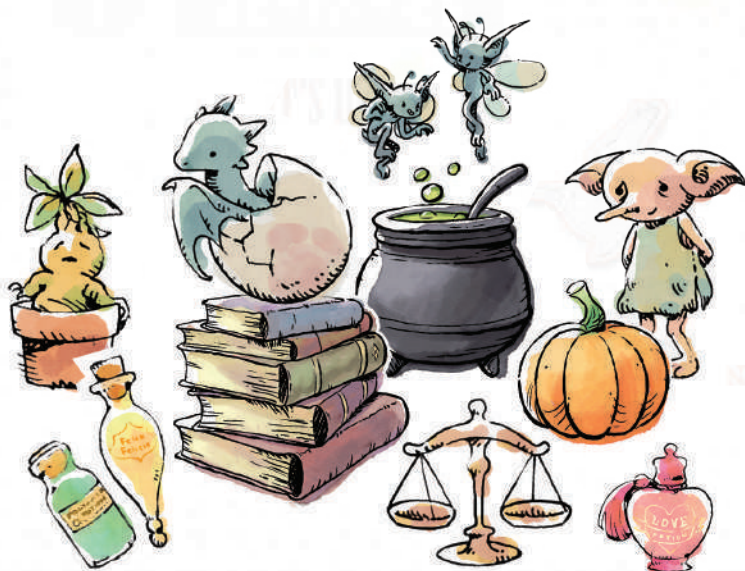
Очки за собранное количество одинаковых карт



2. Затем игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока и дальше по часовой стрелке. В свой ход каждый игрок берёт один из своих жетонов выбора и кладёт его лицевой стороной вниз под картой расписания на свой выбор.

Числа на жетонах определяют порядок, в котором вы будете разбирать карты активностей с этой карты расписания (владельцы жетонов 1 разбирают карты первыми, владельцы жетонов 3 — последними), а также количество карт, которое вы обязаны взять.

- ✦ Держите свои жетоны перед собой лицевой стороной вниз, чтобы другие игроки не могли узнать, какой жетон вы положили и какие у вас остались.
- ✦ Жетоны под одной картой кладите сверху вниз в столбик, как в примере справа. Это нужно, чтобы определить порядок разбора карт: если числа на жетонах равны, то сначала разбирает карты тот, чей жетон лежит выше.
- ✦ Можно класть жетоны под картой, где уже лежат другие ваши жетоны или чужие жетоны.
- ✦ Можно класть жетон под пустую карту расписания.



3. Когда все игроки положат по одному жетону, повторите пункты 1 и 2.
 4. Когда все игроки положат по второму жетону, повторите пункты 1 и 2 в третий раз.
 5. Когда игроки положат свои последние жетоны, повторите пункт 1 в четвёртый раз. Игроки ничего не делают — у них уже не осталось жетонов.
- Обновление расписания заканчивается, и начинается разбор карт.



Пример: Игроки ходят в таком порядке: **Слизерин**, **Гриффиндор**, **Пуффендуй**, **Когтевран**. Ученик **Слизерина** кладёт свой жетон под четвергом. Ученик **Гриффиндора** кладёт свой жетон под средой. Ученик **Пуффендуя** тоже хочет положить жетон под средой и кладёт его под жетоном **Гриффиндора**. Ученик **Когтеврана** выбирает четверг и кладёт свой жетон под жетоном **Слизерина**.

РАЗБОР КАРТ

1. Первый игрок переворачивает все жетоны под понедельником, не меняя их местами, затем владельцы жетонов разбирают карты с понедельника по правилам ниже и забирают свои жетоны. То же самое сделайте с каждой картой расписания по порядку.

2. Игроки разбирают карты активностей с каждой карты расписания в том порядке, в каком лежат их жетоны:

- ✦ владелец жетона 1 разбирает карты первым и берёт 1 любую карту на свой выбор,
- ✦ владелец жетона 2 разбирает карты вторым и берёт 2 любые карты на свой выбор,
- ✦ владелец жетона 3 разбирает карты последним и берёт 3 любые карты на свой выбор.

- ✦ Если под одной картой расписания лежат несколько жетонов с одинаковым значением, то первым разбирает карты тот, чей жетон лежит выше.
- ✦ Игроки обязаны взять столько карт активностей, сколько указано на их жетонах, пока карт хватает. Если их недостаточно, то игрок берёт столько, сколько осталось. Если игроку не достаётся **ни одной карты**, он берёт 1 жетон поощрения из запаса.

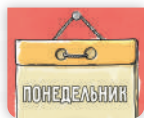


Свои карты активностей держите перед собой лицевой стороной вверх (можете сразу собирать их в наборы). Игроки могут смотреть карты друг друга.

Обратите внимание на карты с мгновенным эффектом — их нужно применить сразу, как вы берёте карту или получаете её от другого игрока. Подробнее на стр. 12. Игрок сам решает, в каком порядке применить такие карты, если их несколько.



Пример разбора карт



Например, жетоны под понедельником лежат в таком порядке: сначала жетон 3 **Гриффиндора**, затем жетон 1 **Пуффендуча**, затем жетон 2 **Слизерина**, затем жетон 1 **Когтеврана**. На понедельнике 3 карты.



Игроки разбирают карты в таком порядке:



1) **Пуффендуча** ходит раньше **Когтеврана**, так как его жетон 1 лежит выше: игрок выбирает одну карту из трёх и забирает свой жетон 1,



2) затем **Когтевран** выбирает одну карту из двух оставшихся и забирает свой жетон 1,



3) затем **Слизерин** берёт последнюю карту и забирает жетон 2,

4) затем **Гриффиндор** берёт 1 жетон поощрения из запаса (так как карт ему не досталось) и забирает жетон 3.

Когда все игроки разберут карты, первый игрок передаёт жетон Распределяющей Шляпы игроку слева. Если в расписании остались карты активностей, не убирайте их — они будут участвовать в следующем раунде. Начните новый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

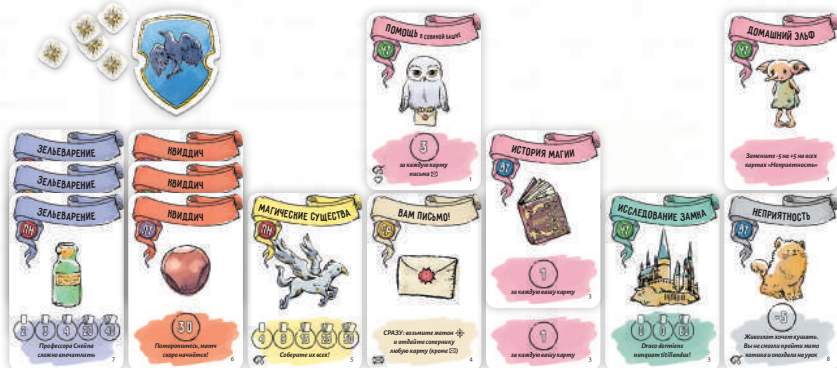
Игра заканчивается, когда каждый волшебник побудет первым игроком по одному разу, при игре вдвоём — по два раза. Вы можете ориентироваться по таблице:

Игроков	Раундов
2 игрока	4 раунда
3 игрока	3 раунда
4 игрока	4 раунда

Посчитайте очки за свои карты. Вы можете прочитать подробные пояснения к картам на стр. 12–15. Дополнительно получите по 2 очка за каждый свой жетон поощрения (обратите внимание, что карта «Заклинания» приносит больше очков за жетоны поощрения).

Кубок Хогвартса выигрывает тот факультет, чей ученик набрал больше всего победных очков. При равенстве очков побеждает участник ничьей, у которого меньше карт. Если ничья сохраняется, побеждает дружба.

Пример подсчёта очков



Ученик Когтеврана считает очки:

- ✦ 4 очка за набор из трёх карт «Зельеварение»
- ✦ 30 очков за лидерство по квиддичу (у Когтеврана больше карт «Квиддич», чем у других игроков, поэтому Когтевран — лидер по квиддичу)
- ✦ 4 очка за набор из одной карты «Магические существа»
- ✦ 3 очка по карте «Помощь в совиной башне» за одну карту «Вам письмо»
- ✦ 14 очков по карте «История магии» за 14 собранных карт (включая обе карты «История магии»)
- ✦ 14 очков по второй карте «История магии»
- ✦ 0 очков за набор из одной карты «Исследование замка»
- ✦ 5 очков за карту «Неприятность» и карту «Домашнего эльфа» (сама по себе карта «Домашний эльф» не приносит очков)

Также у ученика Когтеврана 5 жетонов поощрения — итого 10 очков.

84 очка Когтеврану!



Ученик Слизерина считает очки:

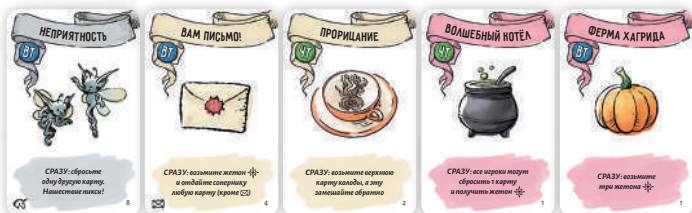
- ✦ 40 очков за набор из двух карт «Гербологии» и карты «Маховик времени» (ученик считает её третьей картой в наборе «Гербология»), а также за карту «Наушники» (сама по себе эта карта не приносит очков)
- ✦ -5 очков за карту «Неприятность»
- ✦ 0 очков за карту «Квиддич» (так как Слизерин — не лидер по квиддичу)
- ✦ 0 очков за карту «Помощь в охоте на мозгошмыгов»
- ✦ 9 очков по карте «Помощь первокурсникам» за три карты помощи: «Помощь в охоте на мозгошмыгов», «Помощь с поиском очков» и за саму карту «Помощь первокурсникам»
- ✦ карта «Помощь с поиском очков» позволяет взять 5 карт с верха колоды и оставить любую из них. Игрок оставляет «Школьную форму», так как она совпадает с его факультетом, и получает за это 10 очков
- ✦ 15 очков за карту «Когтевран, вперёд!», так как Когтевран — лидер по квиддичу
- ✦ 0 очков за карту «Гриффиндор, вперёд!», так как Гриффиндор не лидер по квиддичу

Жетонов поощрения у ученика Слизерина нет.

69 очков Слизерину!

КАРТЫ С МГНОВЕННЫМ ЭФФЕКТОМ

Если вы получили карту, текст на которой начинается со слова «СРАЗУ», примените её эффект немедленно. Это нужно делать каждый раз, когда игрок получает карту — неважно, из колоды или от другого игрока. Обратите внимание, что карты с мгновенным эффектом могут участвовать в подсчёте очков в конце игры, если на них есть один из четырёх символов в углу. Вот все карты с мгновенным эффектом:



НАБОРЫ КАРТ

Набор — это несколько одинаковых карт. Чем больше карт вы соберёте, тем больше очков вам принесёт набор.

Зельеварение

Посчитайте количество своих карт «Зельеварение»: одна карта приносит 2 очка, две карты — 3 очка, три карты — 4 очка, четыре карты — 20 очков, пять карт — 40 очков. Если вы собрали больше пяти карт, то шестая и седьмая карты не начинают новый набор и не приносят очков.



Гербология

Посчитайте количество своих карт «Гербология»: одна карта отнимает у вас 20 очков, две карты — 30 очков, три карты — 40 очков. Четвёртая карта «Гербология» не начинает новый набор и не приносит очков. Чтобы набор приносил очки, а не отнимал их, у вас должна быть карта «Наушники».



Магические существа

Посчитайте количество своих карт «Магические существа»: одна карта приносит 4 очка, две карты — 9 очков, три карты — 15 очков, четыре карты — 25 очков, пять карт — 50 очков.

Заклинания

Посчитайте количество своих карт «Заклинания» и количество своих жетонов поощрения. Каждый жетон приносит 3 очка вместо двух, если у вас одна карта; 5 очков, если у вас две карты; 8 очков, если у вас три карты. Если вы собрали больше трёх карт, то дополнительные карты не начинают новый набор и не приносят очков.

Например: у ученика Гриффиндора 5 жетонов поощрения и одна карта «Заклинания». Гриффиндор получает 3 очка за каждый жетон вместо двух, итого 15 очков. У ученика Слизерина 4 жетона поощрения и две карты «Заклинания»: он получает 5 очков за каждый жетон, итого 20 очков.

Исследование замка

Получите 60 очков, если вы собрали все три карты. Если вы собрали одну или две, то они не приносят очков.



КАРТЫ ВНЕ НАБОРОВ

Эти карты не составляют наборы и приносят или отнимают очки по отдельности. Обратите внимание, что некоторые такие карты могут влиять на наборы (например, «Маховик времени» может стать картой любого набора).

Квиддич

Факультет, чей ученик собрал больше всего таких карт, считается лидером по квиддичу и получает 30 очков, независимо от количества карт «Квиддич». Если у вас есть такая карта, но ваш факультет не лидер по квиддичу, вы не можете получить за неё очки. При ничьей все участники ничьей считаются лидерами по квиддичу и получают очки.



Факультет, вперёд!

Владелец карты получает 15 очков, если указанный на карте факультет является лидером по квиддичу (см. описание карты «Квиддич»). Такую карту можно взять в качестве ставки: если вы видите, что соперник собрал много карт «Квиддич» и его факультет почти наверняка станет лидером, попробуйте взять карту с указанием его факультета. Или, если вы сами собираете карты «Квиддич», можете взять карту со своим факультетом.

Школьная форма

Карта отнимает 10 очков в конце игры, если форма на ней не совпадает с факультетом владельца карты, или приносит 10 очков, если совпадает.

Неприятность + Домашний эльф

Карта «Неприятность» (кроме карты с пикси) отнимает 5 очков. Если у вас есть карта «Домашний эльф», то каждая ваша карта «Неприятность» приносит 5 очков.

История магии

Посчитайте общее количество всех ваших карт (включая эту) и получите по 1 очку за каждую карту. Если у вас несколько карт «История магии», посчитайте очки по каждой из них.

Помощь

В конце игры посчитайте количество своих карт с указанным символом и получите по 3 очка за каждую карту. Обратите внимание:

- ✦ Карта «Помощь с поиском очков» действует по-другому: она не приносит очков, но позволяет в конце игры взять 5 карт с верха колоды и оставить себе любую из них (остальные уберите в сброс).
- ✦ Карта «Помощь в охоте на мозгошмыгов» не приносит очков, но содержит все 4 символа, и её можно учитывать несколько раз при подсчёте очков по другим картам «Помощь».



Маховик времени

Эта карта может считаться картой любого начатого набора, но сама по себе не начинает набор.



Наушники

Если у вас есть эта карта, то набор из карт «Гербология» приносит очки вместо того, чтобы отнимать их.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Илья Чураков,
Владимир Грачёв

Развитие игры: Юрий Журавлев

Продюсер: Владимир Грачёв

Дизайн, вёрстка и иллюстрации:
Кристина Соозар

Выпускающий редактор: Анна Давыдова

Директор издательского департамента:
Александр Киселев

Игру тестировали: Елена Ворноскова,
Юрий Журавлёв, Луиза Кретова,
Дана Кузнецова, Матвей Чистяков

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Валентин Матюша

Главный дизайнер-верстальщик:
Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

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

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компо-
нентов и иллюстраций игры без разреше-
ния правообладателя запрещены.

© 2024 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. (s24)



ПАМЯТКА ДЛЯ ИГРОКОВ

Каждый раунд состоит из двух этапов:

1. Обновление расписания

Первый игрок раскладывает 4 карты расписания (при игре вдвоём – 3 карты). Каждый игрок кладёт по одному жетону выбора. Так повторяется ещё два раза. В четвёртый раз первый игрок снова раскладывает карты расписания, но игроки не кладут жетоны (их не осталось).

2. Разбор карт

Первый игрок переворачивает жетоны выбора под картой расписания и игроки разбирают карты: порядок разбора и количество карт зависит от чисел на жетонах выбора. Если игроку не достаётся ни одной карты, он берёт жетон поощрения.

Игра заканчивается через 4 раунда (при игре втроём – через 3 раунда).

