



Гарри Поттер



ПРАВИЛА ИГРЫ



Имена, персонажи и прочее, относящиеся к вселенной Wizarding World, являются © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publishing Rights © JKR. (s22)

Компоненты:

- **90 карт** (80 карт заданий и 10 тактильных карт)
- **24 фишки победных очков** (по 6 фишек каждого факультета: Гриффиндор, Слизерин, Пуффендуй и Когтевран)

Цель игры:

Игроки соревнуются друг с другом, выполняя задания и получая за это фишки. Всего в игре 8 разных типов заданий. Игрок, который первым соберёт по одной фишке каждого факультета, побеждает в игре.

Подготовка к игре:

Перед началом игры дайте всем участникам посмотреть и пощупать 10 тактильных карт в течение примерно 30 секунд. В случае сомнений обратитесь к списку изображённых на картах предметов в конце правил. После этого перемешайте тактильные карты и отложите их в отдельную стопку рубашкой вверх. Перемешайте карты заданий и положите стопкой в центр стола рубашкой вверх. Тип задания обозначен на рубашке карты (описание заданий смотрите ниже).

Ход игры:

Самый младший игрок переворачивает верхнюю карту в стопке. Теперь все участники играют одновременно: ваша задача – первым найти верный ответ. Если вы считаете, что нашли решение, быстрее положите руку поверх карты. Скажите свой вариант ответа и уберите руку, чтобы все игроки могли проверить, правильный он или нет.

Описание типов карт заданий:



1 – Тайные проходы

Проследуйте с Гарри Поттером через коридоры и потайные двери (войдя в одну дверь, вы выходите из другой точно такой же), чтобы узнать, к какому магическому предмету ведут следы.

 На этом примере следы приведут Гарри к перу.

Важно! В каждом раунде рассматривается только один ответ одного игрока.

Если ответ верный:

Заберите карту и положите перед собой лицом вниз. Одновременно у вас может быть не более 4 карт. Если вы хотите забрать выигранную карту, но у вас уже есть 4 карты, сбросьте одну из имеющихся карт. Если у вас есть 2 карты с одинаковой рубашкой, обменяйте их на 1 фишку (карты уходят в сброс). Обменивая карты, берите фишку того факультета, которого у вас еще нет!

Если ответ неверный:

Сбросьте одну из своих карт (если они у вас есть) и пропустите следующий раунд. Карта, на которую был дан неверный ответ, также отправляется в сброс.

Примечание: в игре с двумя игроками, если игрок дал неверный ответ, карта не отправляется в сброс, а достаётся его сопернику. При этом игрок не пропускает следующий раунд.

В начале следующего раунда верхнюю карту в стопке переворачивает игрок, отвечавший в предыдущем раунде.

Конец игры:

Игрок, который первым собрал по одной фишке каждого факультета, побеждает в игре.





2 – Погоня за золотым снитчем

Изучите 3 снимка, сделанных одновременно, и установите, какой волшебник находится впереди остальных.

 *На этом примере, судя по снимкам, зелёный волшебник летит впереди синего, жёлтый – впереди красного, а красный – впереди зелёного. Значит, первым летит жёлтый волшебник.*



3 – Уникальный патронус

Какой патронус представлен на карте в единственном экземпляре?

 *На этом примере уникальным патронусом является кошка.*



4 – Беспорядок у волшебника

Предметов какого цвета на карточке больше всего? Положите руку на карту и назовите все предметы этого цвета.

 *На этом примере больше всего зелёных объектов – четыре. Вы должны произнести: «Зелёных. Камень, котёл, книга заклинаний, шарф».*



5 – Факультеты Хогвартса

На карте изображены три герба одного из факультетов. Один из них отличается от остальных – чем именно?

 *На этом примере на верхнем гербе нет шлема.*



6 – Магическая битва

На рубашке карты указано, какой цвет обозначает какую сторону (красный – правую, а синий – левую). Цвет волшебной палочки на лицевой стороне показывает, указательным пальцем левой или правой руки следует производить заклинание, а цвет молнии указывает, на какого соседа нужно направить палец. Примените заклинание, громко сказав: «Кортексум!»

 На этом примере волшебная палочка синяя, значит, игрок должен использовать левый указательный палец. Молния красная, значит, указывать нужно на соседа справа. Игрок должен направить левый указательный палец на своего соседа справа и крикнуть: «Кортексум!»



7 – Магический круг

На рубашке карты изображены 6 символов, которые вам необходимо запомнить. На лицевой стороне либо не хватает одного из них, либо добавлен один лишний. Что это за символ?

 На этом примере на лицевой стороне карты отсутствует розовый лотос.



8 – Тактильные карты испытаний

Эта карта предоставляет возможность игроку, который выиграл предыдущую карту, пройти испытание с помощью тактильных карт. Другие игроки случайным образом выбирают из колоды тактильных карт одну и протягивают её участнику лицом вниз. У игрока есть 10 секунд, чтобы на ощупь определить, что изображено на карте. Ответить можно только один раз.

 На этом примере изображена метла.



Если игрок дал верный ответ, он сразу получает 1 фишку, а тактильная карта возвращается к остальным. Если игрок дал неверный ответ, он ничего не получает, тактильная карта возвращается к остальным, а игра продолжается со следующей карты из стопки в центре стола.

Примечания:

-  Если вы открыли эту карту, а в предыдущем раунде никто не победил, замешайте её обратно в колоду.
-  Если вам попались две такие карты подряд, замешайте вторую обратно в колоду.
-  На тактильных картах изображены: кубок, сова, метла, дракон, книги, зелье, перо, сундук, котёл, змея.

