

Для дітей віком
від 10 років

ВІД 2 ДО 4 ГРАВЦІВ



FUNKOVERSE™

42631 Настільна стратегічна гра Pop!
Funkoverse серії "Гаррі Поттер"

Інструкція



Harry Potter



ПОДИВІТЬСЯ ВІДЕОІНСТРУКЦІЮ
(АНГЛІЙСЬКОЮ)

Funko
GAMES

ІГРОВІ ПРЕДМЕТИ



2 картки відновлення



4 основні персонажі



4 підставки для персонажів



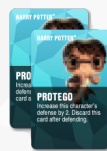
4 картки основних персонажів



2 фішки базових персонажів



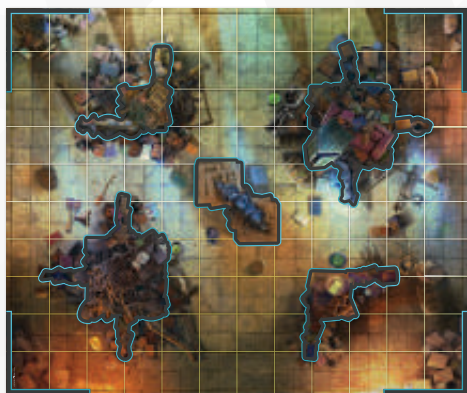
2 картки базових персонажів



2 картки статусу Гаррі Поттера



2 картки статусу Белатрис Лестранж



Двостороння карта



6 маркерів утоми



6 гральних кубиків



8 токенів здібностей



1 маркер першого гравця



2 прапори лідерів



3 контрольних маркери



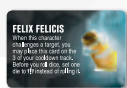
4 маркери балів



21 фішка балів



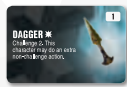
Зілля Удачі



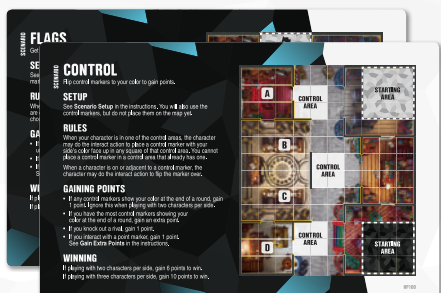
Картка предмету Зілля Удачі



Кинджал



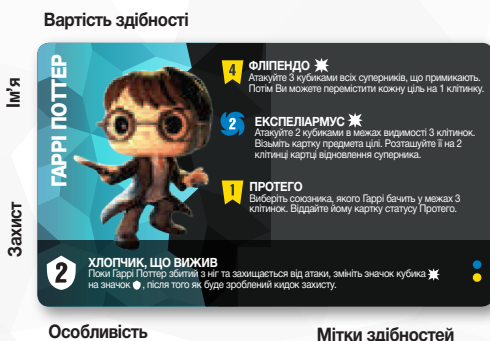
Картка предмету Кинджал



2 двосторонні картки сценарію

ІГРОВІ ПРЕДМЕТИ

Картка персонажа



*Усі карти, які входять до набору, представлені англійською мовою. Український переклад зроблений для демонстрації.



ІМ'Я (NAME) – ім'я Вашого персонажа.

ВАРТІСТЬ ЗДІБНОСТІ (ABILITY COST)

Показує, скільки tokenів здібностей коштує використання здібностей персонажа, а також на яку клітинку ставити здібність на картку відновлення.

ЗДІБНОСТІ (ABILITIES)

Перелік доступних для використання здібностей під час ходу гравця.

ЗАХИСТ (DEFENSE)

Цифра всередині щита показує, скільки кубиків Ви кидаєте під час атаки на Вашого персонажа.

ОСОБЛИВІСТЬ (TRAIT)

Унікальна особливість Вашого персонажа.

МІТКИ ЗДІБНОСТЕЙ (ABILITY DOTS)

Показують, які токени здібностей Вам потрібно обрати під час підготовки до гри.

БАЗОВІ ПЕРСОНАЖІ (BASIC CHARACTERS)

Ви можете їх використовувати, поки Ваша колекція Harry Potter Funkoverse не поповниться. Вони підкоряються правилам основних персонажів, але не мають здібностей або особливостей. Вони також не можуть тримати предмети. Коли основний персонаж збитий з ніг, переверніть картку основного персонажа, щоб статус змінився на «збитий з ніг» (knocked down).

КАРТКА ВІДНОВЛЕННЯ (COOLDOWN TRACKS)

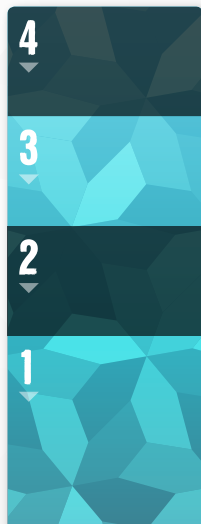
Кожен гравець має таку картку. Вона використовується для відстежування моменту, коли витрачені токени здібностей і збиті з ніг персонажі можуть повернутися до гри.

В кінці кожного раунду кожен гравець пересуває всі предмети на одну клітинку нижче. Все, що змістилося з клітинки 1, повертається до гри. Персонажі повертаються до стартової зони, токени здібностей - до «руки» гравця, а картки предметів - до персонажів, які їх мали до цього. Далі буде більш детальне пояснення.



Базовий персонаж діє

Базовий персонаж збитий з ніг



ГРАЄМО ВПЕРШЕ

Ласкаво просимо до гри Harry Potter Funkoverse. Починайте Вашу першу гру якомога швидше. Ця інструкція написана таким чином, що Вам не обов'язково читати її всю, аби почати гру. Як тільки Ви дійдете до розділу **«Перестаньте читати та почніть грати!»** (с. 7) – Ви будете знати достатньо, аби вже почати гру.

ПЕРША ЦІЛЬ ГРИ

Збити персонажа Вашого суперника з ніг, а потім відправити в нокаут – для повної перемоги.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Відкладіть усі предмети, Зілля Удачі, Кинджал, картки предметів і картки сценаріїв. Для першої гри вони Вам не знадобляться. Ви навчитеся використовувати їх на Просунутому Рівні (с. 8).
2. Грайте вдвох. Для гри на 3-4 гравці читайте с. 9 – «Гра на 3-4 гравці».
3. Розташуйте карту «Виручай-кімнати» лицьовим боком (the Room of Requirement).
4. Обидва гравці будуть кидати гральні кубики, тож розташуйте їх поряд із картою.
5. Кожен гравець бере карту відновлення і три маркери в томи.
6. Один гравець обирає темні підставки для основних персонажів і базового персонажа – Смертежера, який того ж кольору, що й підставка. Інший гравець бере підставку для основних персонажів світлого кольору та базового персонажа – Мракоборця.
7. Кожен гравець обирає двох персонажів і ставить їх на підставки. Ваші три персонажі – це союзники, персонажі іншого гравця – Ваші суперники.
8. Кожен гравець бере картки своїх основних і базових персонажів.
9. У правому нижньому куті картки Ваших персонажів мають кольорові точки. Візьміть по одному токени здібностей відповідного кольору, як на картці, і складіть їх разом до Вашого стартового набору здібностей.
10. Гравець, який обрав Гаррі Поттера, бере 2 картки статусу Гаррі Поттера. Гравець, який обрав Белатрису Лестранж, бере 2 картки статусу Белатриси Лестранж. Вони Вам знадобляться, коли Ваші персонажі будуть використовувати свої здібності, які впроваджують їх у гру.
11. Підкиньте "мітку першого гравця", щоб дізнатися, хто ходить перший. Якщо колір підставки Ваших персонажів збігатиметься з боком мітки, який буде зверху, Ви забираєте маркер і ходите першим.
12. Стартові зони «Виручай-кімнати» позначені базовими кольорами на наступній сторінці. Гравець із «міткою першого гравця» розташовує своїх персонажів на клітинках своєї стартової зони. Потім те ж саме робить інший гравець.



ПРИКЛАД ПЕРШОГО РОЗТАШУВАННЯ ПЕРСОНАЖІВ ТА ПРЕДМЕТІВ

Гравці: Лорд Волдеморт і Белатриса Лестранж

Картка Смертежера



Картка Волдеморта



Картка статусу Белатрисы Лестранж



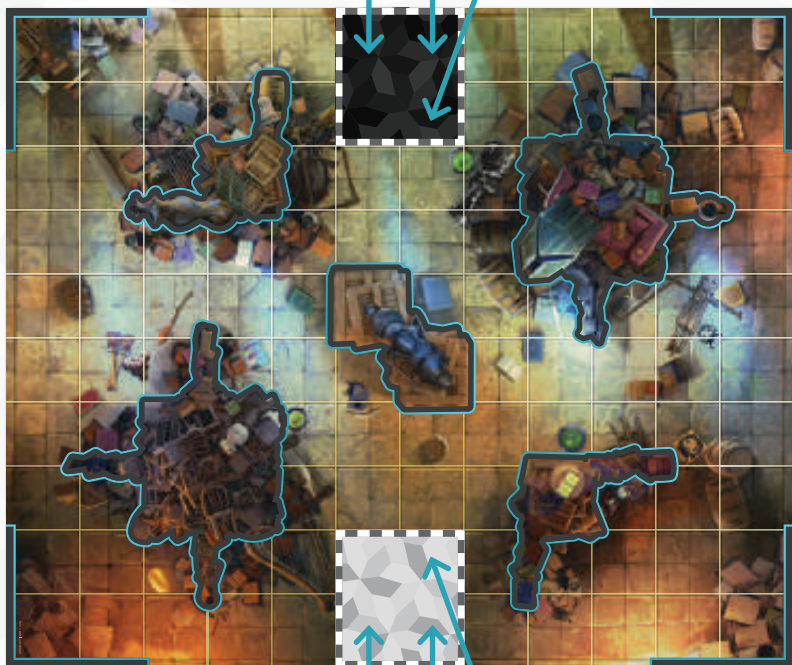
Картка Белатрисы Лестранж



Картки відновлення



Маркери здібностей



Маркер першого гравця



Маркери втоми



Маркери здібностей



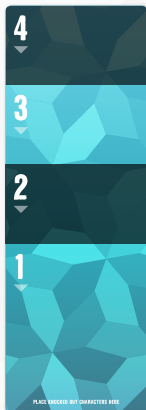
Картка Гаррі Поттера



Картка Герміони Грейнджер



Картка Мракоборця



Картки відновлення



Картка статусу Гаррі Поттера

Гравці: Гаррі Поттер і Герміона Грейнджер

ПОЧАТОК ГРИ

Під час кожного раунду гравці по черзі роблять хід своїми персонажами. Коли всі персонажі зробили свій хід, раунд закінчується, і починається новий раунд.

ВИКОНАННЯ ХОДУ

1. ОБЕРІТЬ ПЕРСОНАЖА

Оберіть персонажа, на якому немає маркера втоми (на початковому етапі його немає на жодному з персонажів).

2. ВИКОНАЙТЕ ДВІ ДІЇ

Виконайте обраним персонажем дві дії. Дія може бути базовою або спеціальною. Також персонаж може виконати одну і ту саму дію двічі.

БАЗОВІ ДІЇ

Усі персонажі можуть їх виконувати.

РУХАТИСЯ

Пересувайтесь у радіусі до 2 клітинок у будь-якому напрямку.

БАЗОВА АТАКА

Кидайте 2 гральні кубики, щоб атакувати суперника.

ДОПОМОГАТИ

Підніміть збитого з ніг союзника на сусідніх клітинках.

ВЗАЄМОДІЯТИ

Ця дія не буде використовуватись у Вашій першій грі. Вона буде потрібна для виконання сценаріїв.

ОСОБЛИВІ ДІЇ

Всі персонажі, крім базових, можуть їх виконувати.

ЗДІБНІСТЬ

витратити токен здібності, після чого перенести його на картку відновлення.

ВИКОРИСТАННЯ ПРЕДМЕТА

В першій грі ця дія не знадобиться. Деякі предмети потребують використання здібностей для їх використання.

ВІДНОВЛЕННЯ

Якщо Ваш персонаж через збиття з ніг не може виконати жодної з вище перелічених дій, то він може стати на ноги, використавши обидва свої бали дії.

4. ВИСНАЖІТЬ СВОГО ПЕРСОНАЖА

Після того, як Ви здійснили свій хід, розташуйте на картці свого персонажа маркер втоми. Цей персонаж більше не може робити хід у цьому раунді. Як тільки Ви розташували маркер та виснажили персонажа, хід переходить до іншого гравця.

5. НАСТУПНИЙ ГРАВЕЦЬ РОБИТЬ ХІД

Наступний гравець повторює всі кроки, від першого – **вибір персонажа**.

ПЕРЕСУВАННЯ ПЕРСОНАЖА

Ваш персонаж може рухатися вперед або за діагоналлю. Однак він не може перетинати перешкоди або рухатися через суперників. Детальні правила пересування дивіться на сторінці 12.

АТАКА

Атаки дозволяють Вам збити з ніг або вибити суперника з поля. Запам'ятайте: кожен персонаж може провести базову атаку проти суперника, що знаходиться поблизу.

Коли Ви атакуєте суперника базовою атакою, Ви кидаєте два кубики. Коли Ви використовуєте спеціальну здібність персонажа, Ви кидаєте стільки кубиків, скільки вказано на картці здібності. Ваш суперник, у свою чергу, викидає ту кількість кубиків, яку зазначено в його захисній здібності.

Вам потрібно отримати більше "успіхів", ніж у Вашого суперника.

- Як гравець, що атакує, Ви отримуєте 1 «успіх» за кожен значок ★ і 3 «успіху» за кожен значок з трьома знаками оклику.!!!
- Суперник отримує 1 «успіх» за кожен значок ● і 3 за кожен значок з трьома знаками оклику.!!!

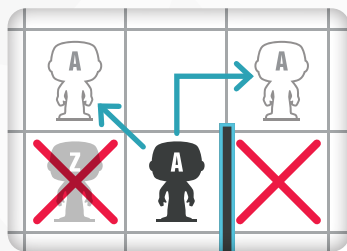
Якщо Ви маєте більше «успіхів», ніж Ваш суперник, Ваші персонажі виграють бій. Якщо у Вас менше «успіхів», ніж у Вашого суперника, Ваші персонажі програють бій, а персонаж суперника виграють. Якщо відбувається нічия або атакувальник програв, то нічого не відбувається, якщо інше не вказано в описі здібності.

Якщо супернику кинули виклик і Він програв його, суперник збивається з ніг. Покладіть фігурку на бік у клітинці, у якій вона знаходиться. Якщо ж суперник, якого вже збили з ніг, програє бій, то фігурка забирається з поля і ставиться на першу клітинку картки відновлення. Читайте «Двобої» для детального опису правил (с.14).

ВИКОРИСТАННЯ ЗДІБНОСТІ ПЕРСОНАЖА

Коли Ваш персонаж використовує свою здібність, виконайте наступне:

1. Виберіть здібність із картки персонажа.
2. Витратьте один токен відповідного типу і розташуйте його на картці відновлення. Розташуйте токен на цифрі, яка вказана зліва біля опису здібності. Якщо у Вас недостатньо токенів цього типу, Ви не можете використовувати цю здібність.
3. Дотримуйтеся правила здібності, написане на картці. Дивіться розділ "Здібності" (с. 16) для подробиць.



A та Z – суперники.

ПЕРЕСТАНЬТЕ ЧИТАТИ ТА ПОЧНІТЬ ГРАТИ!

Вищезазначені правила дозволяють Вам зіграти у Вашу першу гру! Якщо Вам доводиться робити щось, що Ви ще не робили, або якщо у Вас виникло запитання, перечитайте ці правила знову, або ознайомтеся з більш докладними правилами, наведеними далі.

ПЕРЕМОГА У ПЕРШІЙ ГРІ

Для перемоги в першій грі достатньо вибити хоча б одного персонажа суперника з поля. Більш складні варіанти гри будуть описані далі.

У своїй першій грі грайте, поки один з гравців не виб'є одного із своїх суперників з поля. Після цього продовжуйте читати, щоб дізнатися, як грати повною мірою в «Гаррі Поттер Funkoverse», використовуючи картки сценаріїв, предмети та декілька ігор одразу!

ГРА З ПРОСУНУТИМИ МОЖЛИВОСТЯМИ

Зараз, коли Ви зіграли у Вашу першу гру, Ви можете спробувати сценарії, які допоможуть Вам глибше зануритись у гру «Гаррі Поттер Funkoverse». Ви також можете ускладнити собі завдання, почавши використовувати предмети, об'єднуючи різні ігри з лінійки «Гаррі Поттер Funkoverse», і навіть грати з друзями, в яких є власна гра «Гаррі Поттер Funkoverse».

СЦЕНАРІЇ, ДЕ ЗАВДАННЯ СТАЮТЬ ДЕДАЛІ ЦІКАВИШИМИ!

Кожна гра «Гаррі Поттер Funkoverse» містить двосторонню карту битви і дві двосторонні картки сценаріїв. Сценарії пов'язані з певними картами битви, і кожна комбінація дає можливість грати щоразу по-різному і розробити унікальну стратегію.

Коли Ви використовуєте сценарій, користуйтеся **Правилами гри** на сторінці 6. Мета гри в цьому разі – не вибити персонажа суперника, а отримати більше балів. Кожен сценарій описує різні способи отримання балів.

ПОСЛІДОВНІСТЬ ВИКОНАННЯ СЦЕНАРІЮ

1. Грають 2 гравці. Для того, щоб могли грати 3-4 гравці – див. «Гра на 3-4 гравці» (с. 9)
2. Домовтеся про те, яку карту битви і прив'язаний до неї сценарій Ви будете використовувати. Розташуйте маркери балів так, як це зображено на карті сценарію.
3. Обидва гравці використовують кубики і бали. Розташуйте їх поруч із картою.
4. Кожен гравець бере собі картку відновлення.
5. Підкиньте картку першого гравця, щоб зрозуміти, хто ходить першим. Перший гравець обирає собі колір основи персонажа, обираючи сторону (темну або світлу). Саме колір підставки визначає стартову зону персонажа.
6. Кожен гравець обирає двох персонажів, а також обирає дві картки базових персонажів відповідного кольору (якщо Ви поєднуєте кілька ігор «Гаррі Поттер Funkoverse», або граєте проти друга, в якого є власна гра «Гаррі Поттер Funkoverse», замініть базові картки персонажів фігурками персонажів). Далі кожен гравець обирає один предмет, відповідно до правил розташування предметів (с. 9). Якщо у кожного з гравців є окрема гра «Гаррі Поттер Funkoverse», вибір персонажів і предметів відбувається таємно.
7. Візьміть картку персонажа, картку статусу і токени, пов'язані з Вашим персонажем. Кожен гравець бере собі по одному маркеру втомки для кожного зі своїх персонажів.
8. На картці Вашого персонажа є кольорові точки здібностей, розташовані в правому нижньому куті. Візьміть один токен на кожну кольорову точку. Зберіть усі Ваші токени до Вашого бойового набору токенів.
9. Перевірте картку сценарію на предмет додаткових вказівок.
10. Ваша стартова клітинка відповідає кольору основи Ваших персонажів. Гравець, у якого випала карта першого гравця, розставляє своїх персонажів першим у своїй стартовій зоні, потім персонажів виставляє інший гравець.

ОТРИМАННЯ ДОДАТКОВИХ БАЛІВ

На додаток до способів, описаних у сценаріях, гравець завжди може отримати додаткові бали через маркери балів. Коли персонаж перебуває на сусідній клітинці або на одній клітинці з маркером балів, він може взаємодіяти з маркером, щоб отримати додатковий бал. Після цього треба розташувати маркер балів буквою догори на 4 рівень картки відновлення. Як тільки відновлення закінчиться, поверніть маркер на те ж місце на карті.

ПЕРЕМОГА В СЦЕНАРІЇ

Переможець визначається підрахунком балів у кінці раунду. Якщо кількість балів у гравців однакова, грається ще один раунд доти, поки кількість балів у одного гравця не буде більшою, ніж у другого. Якщо у Вас закінчилися фішки балів, використовуйте що-небудь інше для підрахунку.

ГРА З ПРЕДМЕТАМИ

Ця гра має два предмети: Зілля Удачі і Кинджал, які Ви можете використовувати, протягом гри. Кожен предмет дає персонажу додаткові здібності і властивості. Спробуйте різні предмети з різними персонажами і різними комбінаціями персонажів, що грають на Вашому боці, і Ви відкриєте для себе цікаві стратегії гри. Обидва гравці використовують однакову кількість предметів.

Кожен гравець обирає один предмет і розташовує його в руці персонажа до початку гри. Покладіть картку предмета поруч із карткою персонажа, щоб пам'ятати про правила використання предмета. Базові персонажі не можуть використовувати предмети.

ПРАВИЛА ГРИ З ПРЕДМЕТАМИ

Персонаж із предметом володіє додатковою властивістю дії або додатковою особливістю, як це описано в картці предмета. Читайте опис, щоб зрозуміти, що саме персонаж отримує. Предмет залишається з тим же персонажем до кінця гри.

Якщо предмет розташований на картці відновлення, він не може бути використаний. Коли раунд закінчується, пересувайте всі ваші предмети і токени здібностей. Коли картка предмета зсувається з клітинки 1 картки відновлення, вона повертається назад до гравця, і предметом знову можна користуватися.



ВИКОРИСТАННЯ ПРЕДМЕТА

Якщо предмет має цифру у правому верхньому куті картки, то персонаж, що тримає цей предмет, повинен виконати "використання предмета". Після того, як Ваш персонаж скористається предметом, розташуйте відповідну картку предмета на картці відновлення за номером, зазначеним у правому верхньому куті.

Якщо елемент не має такої цифри, то предмет стає особливістю персонажа і не потребує дії для використання.

ПРЕДМЕТИ, ПРИЗНАЧЕНІ ДЛЯ АТАКИ

Деякі предмети дають можливість кинути виклик іншим персонажам, але виконання дії з предметом вважається викликом тільки тоді, коли після назви предмета стоїть знак В іншому разі це вважається ходом без виклику.

ГРА ДЛЯ 3-4 ГРАВЦІВ

Грайте з одним або двома іншими гравцями, кожен з яких грає принаймні одним персонажем.

Гравці, що грають на одному боці, грають як один гравець, відповідно до правил гри для двох гравців. Гравці-союзники самі вирішують, який персонаж робить хід. Гравці одного боку використовують одну картку відновлення і один набір tokenів здібностей.

ПОЄДНАННЯ ІГОР

Використовуйте персонажа, предмет або сценарій з будь-якої гри «Гаррі Поттер Funkoverse» і об'єднуйте їх для того, щоб виявляти потужні комбінації і розробляти нові стратегії. Відправте свою колекцію персонажів у бій проти персонажів Ваших друзів, щоб побачити, чия стратегія приносить більше перемог.

Якщо у Вас і Вашого суперника однакові ігри, кожен може грати своїми улюбленими персонажами. Якщо Ви граєте декількома іграми «Гаррі Поттер Funkoverse» одного типу, персонажі з однаковими іменами не можуть бути союзниками (Гаррі не може вступити в союз з іншим Гаррі).

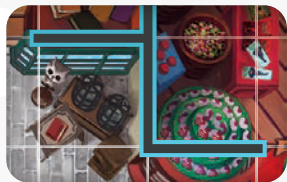
Рекомендований спосіб розташування гри – три персонажа і один предмет з кожного боку, але Ви можете використовувати і більше, шляхом зростання Вашої колекції.

ВИКОРИСТОВУЄМО КАРТУ БИТВИ

Карта, яка входить до комплекту з цією грою, має два боки: Алею Діагон на одному боці і Виручай-кімнату - на іншому. Кожен бік унікальний, а перешкоди впливають на хід гри.

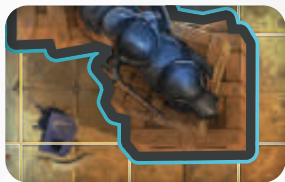
ПЕРЕШКОДИ

Перешкоди на кожному боці карти мають однаковий вигляд. Інші об'єкти на карті не є перешкодами. Якщо область на карті повністю закрита перешкодою, зайти в неї неможливо жодним чином.



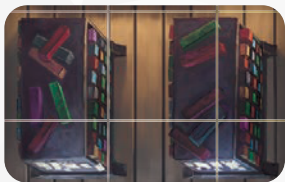
ПРИКЛАД

Перешкода на карті «Алеї Діагон» – це товста чорна лінія, з контуром синього кольору.



ПРИКЛАД

Перешкода на карті «Виручай-кімнати» – це товста чорна лінія, з контуром синього кольору. Персонажі не можуть потрапити до закритої області.



ПРИКЛАД

Полиці не огорожені лініями, як на інших прикладах. Вони не є перешкодами.

ЩО МОЖЕ БАЧИТИ ВАШ ПЕРСОНАЖ?

Щоб зрозуміти, чи може Ваш персонаж бачити певну клітинку на полі, проведіть уявну лінію від центру клітинки, на якій стоїть Ваш персонаж, до центру клітинки, яка Вас цікавить. Далі дотримуємось правил:

ПРАВИЛО 1: Якщо перешкода перетинає Вашу уявну лінію, персонаж не може бачити клітинку.

ПРАВИЛО 2: Якщо уявна лінія перетинає будь-яку частину клітинки, на якій стоїть суперник або член його команди, Ваш персонаж не може бачити, що відбувається за цією клітинкою.

ПРАВИЛО 3: Якщо лінія перетинає будь-яку частину клітинки, на якій стоїть Ваш союзник, то Ваш персонаж може бачити, що відбувається на цій клітині.

ПРАВИЛО 4: Якщо лінія перетинає перехрестя, на одному або двох квадратах якого стоять персонажі суперника, то Ваш персонаж може бачити через ці клітини.

ПРИМИКАННЯ

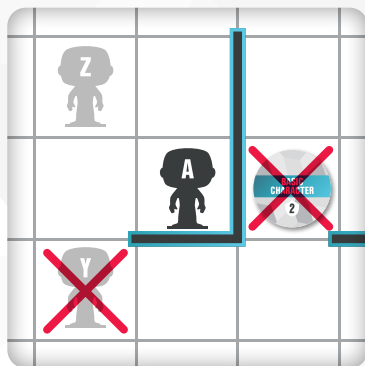
У гри «Harry Potter Funkoverse» квадрат є суміжним, якщо він розташований поруч із Вашим персонажем або за діагоналлю. Однак Ваш персонаж також повинен мати можливість бачити квадрат.

ПЕРЕШКОДИ І ПРИМИКАННЯ

Якщо перешкода розташована між Вашим персонажем і іншою клітинкою, то Ваш персонаж не може бачити цю клітинку, а отже, вважається, що ця клітинка не примикає. Це також стосується і переход на розі, які блокують діагональне примикання.

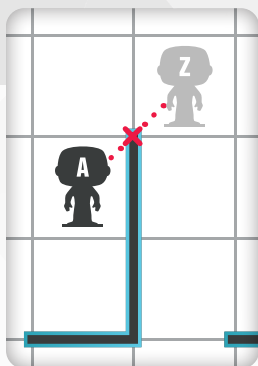
ПРИКЛАД ПРИМИКАННЯ

Союзник А примикає до суперника Z, але він не примикає до суперника Y, а також не примикає до свого базового персонажа.

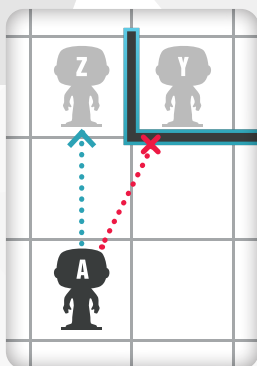


Увага: зображення наведені для прикладу і можуть не збігатися з картою у Вашій грі.

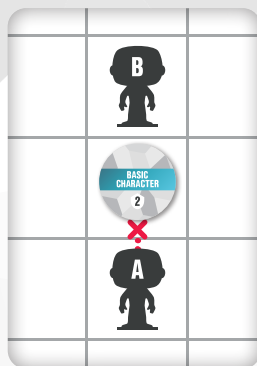
ПРИКЛАДИ ТОГО, ЩО МОЖЕ БАЧИТИ ВАШ ПЕРСОНАЖ



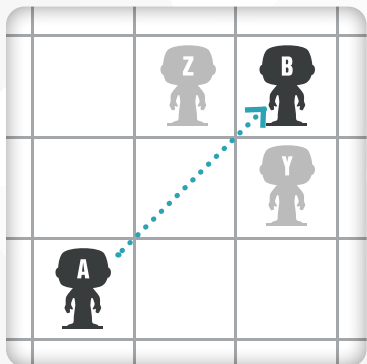
Союзник А і суперник Z не можуть бачити один одного (правило 1).



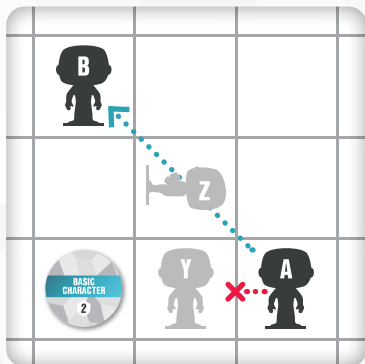
Союзник А може бачити суперника Z, але не суперника Y (правило 1).



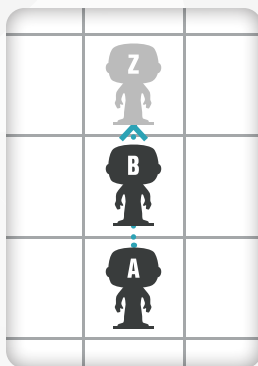
Союзник А не може бачити союзника В, оскільки його блокує **Базовий персонаж** суперника (правило 2).



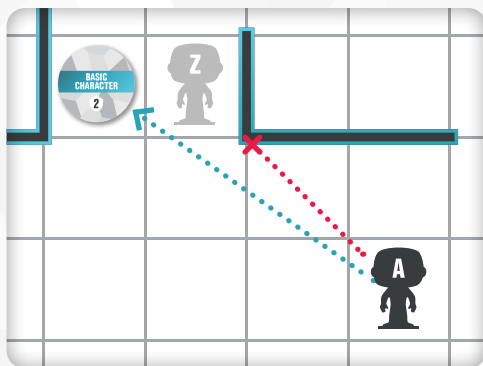
Союзник А може бачити союзника В, тому що суперники не перетинають лінію погляду, яка проходить через перехрестя квадратів (правило 4).



Союзник А може бачити союзника В, тому що суперник Z збитий з ніг. Союзник А не може бачити Базового персонажа суперника, оскільки суперник Y блокує лінію погляду (правило 2).



Союзник А може бачити суперника Z через клітинку, на якій стоїть союзник В (правило 3).



Союзник А може бачити **Базового персонажа** суперника. Суперник Z заблокував би лінію погляду але в цьому разі суперник Z невидимий для союзника А (правило 1 і 2).

ПЕРЕСУВАННЯ

Коли Ви пересуваєте персонажа або токен, Ви можете рухатися прямо або за діагоналлю.

БАЗОВІ ПЕРЕСУВАННЯ

Якщо персонаж проводить базову дію, то він може зробити два ходи.

ОСОБЛИВІ ПЕРЕСУВАННЯ

Якщо токен або персонаж пересувається завдяки своїй здібності, особливості або предмету, це називається особливим пересуванням. Ви можете рухатися на кількість клітинок, яка вказана в описі здібності, особливості або картці предмета.

ЯК ПЕРЕСУВАТИ

Коли Ви намагаєтеся щось пересунути, дотримуйтеся таких правил:

ПРАВИЛО 1: Ви не можете пересувати предмети через перешкоди.

ПРАВИЛО 2: Ви можете пересувати що-небудь у клітинку з перешкодою, але тільки в тому разі, якщо перешкода не займає центру клітинки.

ПРАВИЛО 3: Якщо перешкода займає кут клітинки, Ви не можете пересувати будь-що через цей кут.

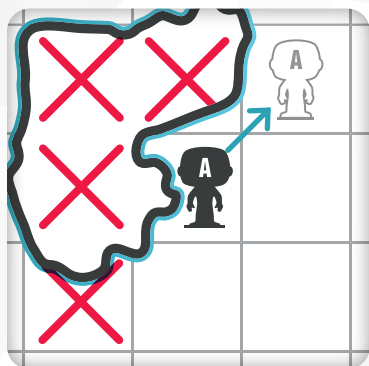
ПРАВИЛО 4: Ви можете пересувати будь-що через клітинку, зайняту одним з Ваших союзників.

ПРАВИЛО 5: Ви не можете пересувати будь-що через клітинку, зайняту суперником.

ПРАВИЛО 6: Ви не можете закінчити хід у клітинці, на якій перебуває союзник або суперник.

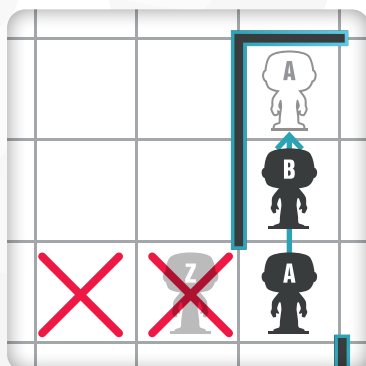
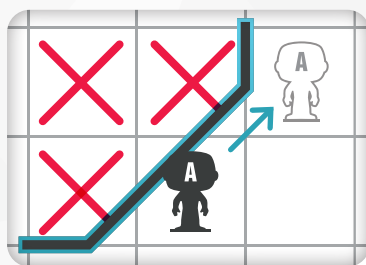
ПРИКЛАД

Союзник **A** перебуває на клітинці, яка має часткову перешкоду. Союзник **A** не може перетинати цю перешкоду (правила 1 і 2).



ПРИКЛАД

Союзник **A** перебуває на клітинці, яка частково має перешкоду, тому союзник **A** не може пересуватися через кут, який має перешкоду.

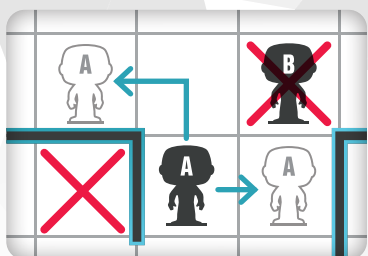


ПРИКЛАД

Союзник **A** може пересуватися через союзника **B**, але не через суперника **Z** (правила 1, 4, 5).

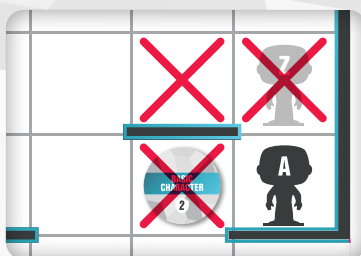
Увага: зображення наведені для прикладу і можуть не збігатися з картою у Вашій грі.

РУХ ПРЯМО



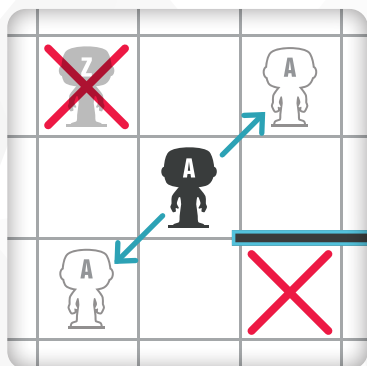
Союзник **A** може рухатися на одну або дві клітинки, але не на клітинки, зайняті іншим персонажем, або через перешкоди (правила 1 і 6).

НЕМОЖЛИВО РУХАТИСЯ

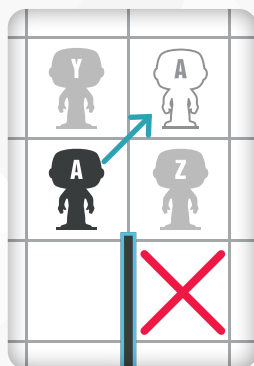


Союзник **A** не може рухатися, тому що він заблокований суперником **Z**, **Базовим персонажем** суперника і перешкодою (правила 1 і 5).

ПЕРЕСУВАННЯ ЗА ДІАГОНАЛЛЮ

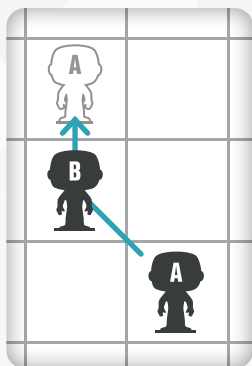


Союзник **A** може пересуватися за діагоналлю, але тільки на клітинки, які не зайняті іншими персонажами або закриті перешкодами (правила 3 і 6).

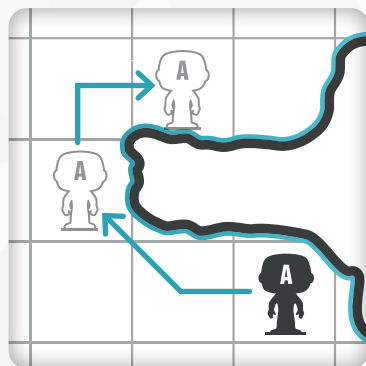


Союзник **A** не може рухатися в кут, який закритий перешкодою, але може рухатися між суперниками **Y** і **Z**, в кут, який не закритий перешкодою (правило 3).

ПОЄДНАННЯ РУХУ ПРЯМО ТА ПЕРЕСУВАННЯ ЗА ДІАГОНАЛЛЮ



Союзник може рухатися через клітинку, зайняту іншим союзником (правило 4).



Союзник не може пересуватися через перешкоду, тому він використовує дві базові дії руху, щоб потрапити на кінцеву клітинку (правило 1).

ДВОБОЇ

Правила описують безліч способів атакувати ціль. Зазвичай Ваша ціль – суперник, але Ви також можете атакувати інші речі, такі як токени. Якщо в правилах не вказана інша інформація, Ви можете атакувати тільки одну ціль за раз. Ви не можете атакувати союзника.

БАЗОВА АТАКА

Персонаж, який виконує базову атаку, повинен викинути два кубики і примикати до своєї цілі.

АТАКА (ЧИСЛО)

Слово «Атака», якому відповідає число, означає, що Ви атакували ціль, що примикає, і кидаєте ту кількість кубиків, що вказана після слова «атака».

ДАЛЬНЯ (ЧИСЛО) АТАКА (ЧИСЛО)

Слово «дальня», якому відповідає число, означає, що Ви можете атакувати ціль у межах зазначеної кількості клітинок. Атакувальник повинен бачити ціль. Викиньте ту кількість кубиків, що вказана після слова «атака».

ЗАХИСТ

Цифра всередині щита показує, скільки кубиків має кидати гравець, що захищається, в разі нападу на його персонажа. Токени, які Ви можете атакувати, також мають власні бали захисту.

ПОСЛІДОВНІСТЬ ДІЙ ПРИ АТАЦІ

Назвіть свою ціль і викиньте кількість кубиків, вказану в правилах для Вашої атаки. Ваш суперник викидає кількість гральних кубиків, яка вказана в захисті цілі.

- Вам потрібно отримати більше «успіхів», ніж у вашого суперника.
- Як гравцю, що атакує, Вам дається 1 «успіх» за кожен значок ✱ і 3 «успіху» за кожен значок з трьома знаками оклику.!!!
- Суперник отримує 1 «успіх» за кожен значок ● і 3 «успіху» за кожен значок з трьома знаками оклику.!!!

Залежно від результату Ви виграєте або програєте бій. Якщо відбувається нічия або атакувальник програв, то нічого не відбувається.

ЗБИТТЯ З НІГ

Якщо атакований персонаж, який стоїть на полі, програє, то персонаж вважається збитим з ніг. Покладіть фігурку персонажа на бік у тій клітинці, на якій він стоїть. (Коли збивається з ніг Базовий персонаж, переверніть його картку на тій же клітинці боком "knocked down" вгору). Збитий з ніг персонаж не може використовувати жодних дій, крім відновлення. Однак інший персонаж може допомогти збитому з ніг персонажу піднятися (див. «Допомагати» - с. 6).

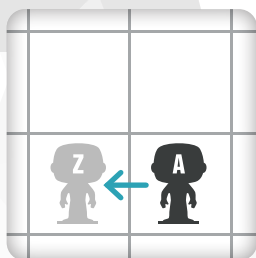
НОКАУТ

Якщо збитий з ніг персонаж був атакований і програв, то він вважається переможеним. Фігурка персонажа забирається з поля і розташовується на клітинці 1 карти відновлення. Персонаж, який був вибитий з поля і розташований на картці відновлення, все одно може бути обраний як ціль для ходу і позначений міткою втоми, проте він не може робити жодних дій. Це може бути корисно в деяких випадках для того, щоб затримати хід іншого персонажа у грі. Вибір переможеного персонажа для виконання ходу і отримання картки «втоми» дозволить Вам це зробити.

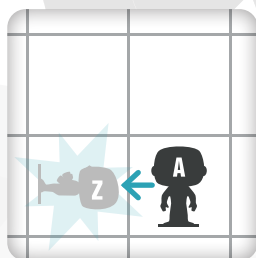
МНОЖИННІ АТАКИ

Деякі здібності дозволяють персонажам атакувати більш, ніж одну ціль. Оголосіть і виконайте одну атаку за раз. Робіть окремий кидок кубиків кожен раз, незалежно від того, атакуєте Ви декілька цілей або одну ціль кілька разів. Гравець, що захищається, виконує кидок кубиків кожен раз, коли виконується атака.

БАЗОВА АТАКА

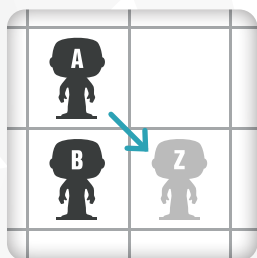


1. Союзник **A** атакує суперника **Z** базовою атакою. Суперник **Z** має базовий захист. Таким чином кожен гравець кидає два кубики.

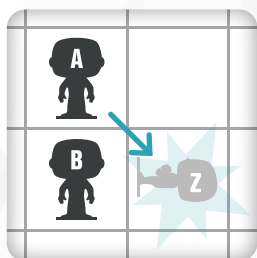


2. Союзник **A** атакує і отримує три «успіхи», викинувши щит і три знаки оклику. Суперник **Z** захищається і отримує 2 «успіхи», викинувши два щита. Союзник **A** перемагає, а суперник **Z** збитий з ніг.

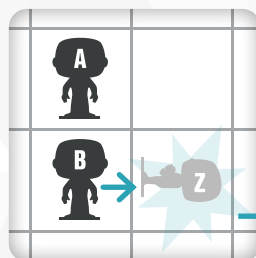
ВІДПРАВЛЯЄМО СУПЕРНИКА В НОКАУТ



1. Союзник **A** атакує суперника **Z** здібністю 3 і кидає 3 кубики. Суперник **Z** має захист 2, тому він викидає 2 гральні кубики.



2. Союзник **A** атакує і отримує два «успіхи», викинувши два «вибухи» і щит. Суперник **Z** захищається і отримує 1 «успіх», викинувши «вибух» і щит. Союзник **A** виграє двобій, а суперник **Z** стає збитим з ніг.



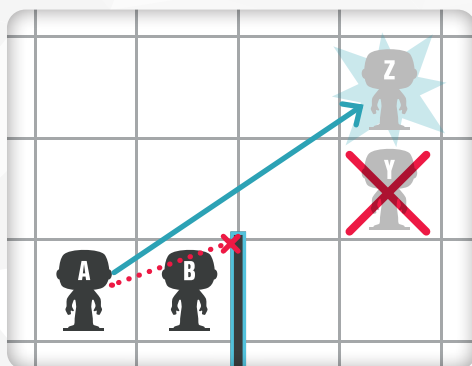
3. Союзник **B** атакує суперника **Z**, який вже лежить збитим з ніг. Союзник **B** отримує більше «успіхів» і перемагає. Суперник **Z** стає переможеним і вибуває з поля, пересуваючись на клітинку 1 своєї картки відновлення.



АТАКА НА ВІДСТАНІ

- Союзник **A** використовує дальню (3) атаку (2) і атакує суперника **Z**, якого він бачить в межах 3 клітинок від своєї клітинки.
- Союзник **A** кидає 2 кубики. Суперник **Z** має захист 2, тому він теж кидає 2 кубики.

Зверніть увагу: Суперник **Y** теж перебуває на доступній для атаки відстані, але він не може бути атакований, оскільки перебуває поза зоною видимості Союзника **A**.



ЗДІБНОСТІ

Коли Ви хочете, щоб Ваш персонаж використовував свою здібність, виконайте такі дії:

1. Виберіть здібність на картці персонажа.
2. Візьміть токен відповідного типу у Вашому наборі, щоб сплатити вартість здібності, й використовуйте його, пересунувши його на картку відновлення. Розташуйте токен на полі з номером, зазначеним на іконці здібності. Якщо у Вашому наборі немає відповідного токена, Ви не можете використовувати цю здібність.
3. Виконуйте правила здібності, що описані на картці.

Якщо здібність має декілька правил, виконуйте їх послідовно. Якщо правило здібності суперечить правилу в інструкції, правило здібності має перевагу.

ВИТИПИ ЗДІБНОСТЕЙ

Нижче наведені типи здібностей у грі «Гаррі Поттер Funkoverse». Персонажі в цій грі використовують три типи здібностей   . В інших іграх трапляються персонажі, які володіють різними комбінаціями цих здібностей. Кожен тип здатності пов'язаний з різними якостями:



Персонажі з цією здатністю відомі своєю спритністю, гнучкістю та координацією. Такі якості часто допомагають персонажам бути швидкими або більш гнучкими.



Персонажі з цією здатністю можуть похвалитися силою, відвагою та рішучістю. Такі здібності допомагають персонажу стати більш могутнім або більш стійким до пошкоджень.



Персонажі з цією здатністю використовують хитрість, обман і винахідливість для досягнення своєї мети. Такі здібності допомагають заплутувати або блокувати суперника.



Персонажі з цією здатністю володіють силою волі, харизмою і високими лідерськими навичками. Такі здібності допомагають підтримувати своїх союзників і давати їм додаткові ходи.

АТАКУВАЛЬНІ ЗДІБНОСТІ

Деякі здібності дають можливість атакувати суперника. Вони позначені значком після назви здібності. Всі здібності без цього значка не є атакувальними. Якщо поблизу немає цілі для атаки, то атакувальна здатність не може бути використана.

ОСОБЛИВОСТІ

Всі правила, описані для здібностей, так само працюють і для особливості персонажа. Однак Вам не потрібно витрачати токен здібності, щоб використовувати особливість персонажа. Особливість працює весь час. Якщо не вказано інше, особливість діє навіть тоді, коли персонаж збитий з ніг або перебуває за межами поля на картці відновлення.

ДОВІДНИК ІГРОВИХ ТЕРМІНІВ ЗДІБНОСТЕЙ

Цей довідник містить терміни, які використовуються в іграх серії «Гаррі Поттер Funkoverse». Деякі з термінів не використовуються в цій грі (ГП 100) – вони позначені зірочкою*.

***ДОДАНА ВІДСТАНЬ:** Коли правила додають відстань для атаки, Ви додаєте кількість клітинок, на яку працює Ваша дальня атака. Ваша атака стає дальньою, навіть якщо вона не була такою. Дальність визначається зазначеною кількістю клітинок +1.

СОЮЗНИК: персонаж і токен Базового персонажа, якими ви керуєте, – це Ваші союзники. При грі на 3-4 гравця, персонажі і картки базових персонажів, керовані гравцями на одному боці, теж є союзниками один одному.

***ВІДДАЛЕННЯ:** Деякі здібності визначають переміщення від чогось (іноді записується як «push»). Коли Ви персонажа віддаляєте від чогось, Ви переміщуєте його на вказану кількість клітинок відповідно до правил «Переміщення» (с. 12), за винятком того, що кожна клітинка, на яку Ви переміщуєте свого персонажа, має бути попереду.

АТАКУВАЛЬНА ДІЯ: Дія вважається атакувальною, якщо це базова атака, або після назви здібності на картці персонажа або назви предмета є знак «вибух». Якщо ж поблизу немає цілі для атаки, атакувальна дія не може бути виконана.

КОНТРОЛЬ СУПЕРНИКА: Правила можуть стверджувати, що Ви контролюєте суперника. Коли настає хід противника, керуйте його персонажем так, ніби це Ваш союзник. Це стосується рухів, атак, а також видимості персонажів.

ВАРТІСТЬ: Коли персонаж використовує здібність, вартість – це число, вказане на іконці здібності, поруч із назвою здібності. Це число показує, на яку клітинку картки відновлення потрібно покласти токен здатності після використання.

ЗМЕНШЕННЯ ВАРТОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ЗДАТНОСТІ: Правило, яке може зменшувати вартість використання здібності. Коли це відбувається, розташуйте токен на картці відновлення, на нове число. Якщо нова вартість менше, ніж 1, то в цьому разі здібність не вимагає токена для використання.

ВИКИНУТИ КАРТКУ СТАТУСУ: Коли викидається картка статусу, вона забирається в персонажа, який нею володіє, і знову стає доступною для гри.

***ЗБІЛЬШЕННЯ ВАРТОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ЗДАТНОСТІ:** Правило, яке може збільшувати вартість використання здібності. Коли це відбувається, розташуйте токен на картці відновлення на нове число. Якщо нова вартість більше, ніж 4, то в цьому разі токен ставиться на число 4 на картці відновлення.

ПОСИЛЕННЯ ЗАХИСТУ: Правило, яке збільшує захист цілі. «Ціль» у цьому разі кидає більше гральних кубиків, коли доводиться захищатися від атаки Суперника.

***ЗМУСИТИ СУПЕРНИКА НАПАСТИ:** Якщо правило дозволяє Вам змусити суперника атакувати, він може напасти на Ваших ворогів. Якщо в здібності не вказано, що Ви контролюєте суперника, то він у цьому разі не вважається Вашим союзником.

ЗМУСИТИ СУПЕРНИКА РУХАТИСЯ: Якщо правило дозволяє Вам змусити суперника рухатися, він може рухатися, дотримуючись правил руху (с.12). Якщо в здібності не вказано, що Ви контролюєте суперника, то він у цьому разі не вважається Вашим союзником.

МАРКЕРИ: Правило дозволяє розташувати квадратні маркери на карті. Якщо всі маркери цього типу вже у грі, то маркер не може бути розташований на карті. Якщо не вказано інше, маркери не можуть перекривати лінію погляду персонажа, персонаж може перебувати на одній клітинці з маркером, персонажі не можуть пересуватися або використовувати маркери як цілі. Маркери підкоряються тим же правилам **Примикання**. Персонажі повинні бачити клітинки, на яких розташовані Маркери, для того, щоб вважати їх тими, що примикають. Дивіться джерело походження маркерів для подробиць.

ДОВІДНИК ІГРОВИХ ТЕРМІНІВ ЗДІБНОСТЕЙ (ПРОДОВЖЕННЯ)

***ТОКЕНИ ПОМІЧНИКІВ:** Це спеціальні токени, які відповідають правилам персонажів. Правила, які викликають помічників на полі, пояснюють, як помічники рухаються, атакують, а також якими здібностями і особливостями вони володіють. Ви не можете розташувати токен помічника в клітинці, зайнятій союзником або суперником. Токен помічника відповідає тим самим правилам наближення, руху і видимості інших персонажів і предметів. Токен помічника, який Ви розташували на карті, вважається Вашим союзником.

На токени помічників можна нападати, але вони не збиваються з ніг, а в разі поразки вибувають з ігрового поля. Перемога над помічником не приносить балів.

Коли помічник перемагає суперника, бали за перемогу отримує гравець, який ввів помічника в гру.

НАБЛИЗИТИ: Правило, яке змушує вибрати найближчу ціль у клітинці (зазвичай це клітинка, на якій персонаж виконує дію). Усе, що персонаж бачити не може, не бере участь у виконанні цього правила. Якщо обидві цілі знаходяться на рівній відстані, то гравець сам обирає ціль. Згідно з правилом, Ви можете розташувати ціль ближче до персонажа. У цьому разі не має значення, хто може бачити ціль, яку пересувають.

НЕАТАКУВАЛЬНІ ДІЇ: Дії, які Ви можете виконувати, але які не мають після назви знаку «вибух», вважаються неатакувальними, навіть якщо в їхньому описі вказано «атакувати противника».

ОПОНЕНТ: Гравець, проти якого Ви граєте – Ваш опонент. Якщо Ви граєте в гру 3-4 гравцями, то всі гравці на протилежному боці – Ваші опоненти.

РОЗТАШУВАННЯ: Розташування – це не те ж саме, що пересування. Коли правила кажуть Вам розташувати щось на клітинці поля, Ваш персонаж необов'язково має бачити цю клітинку або примикати до неї (якщо це явно не вказується правилами).

***ПРИТЯГНУТИ:** див. «В напрямку» (с. 19)

***ШТОВХАТИ:** див. «Віддалення» (с. 17)

ДАЛЬНЯ (Ranged): Слово «Дальній» означає, що атакувати можна, коли суперник не перебуває поруч (див. «Двобої», с. 14)

СУПЕРНИК (Rival): Персонажі і помічники Вашого опонента – це Ваші суперники.

***УСПІШНИЙ КИДОК (Roll and Count Successes):** Згідно з правилами Ви маєте кинути кубики і підрахувати «успіхи». Кидайте необхідну кількість кубиків і отримайте 1 «успіх» за кожен значок «вибуху» і 3 «успіху» за кожен значок з трьома знаками оклику. Ваш опонент не кидає кубики, поки Ви виконуєте «успішний кидок».

КАРТКИ СТАТУСУ: деякі персонажі володіють здібностями, які можуть давати карти статусу іншим персонажам. Коли це відбувається, знайдіть відповідну карту і покладіть її поруч із персонажем, якому вона передається. Цей персонаж повинен дотримуватись правил, написаним на цій картці. Якщо всі карти статусу вже у грі, то картку статусу не можна передати персонажу. Коли персонаж вибитий з ігрового поля, він зберігає свою картку статусу. З метою отримання балів, коли картка статусу вибиває суперника, зарахуйте нокаут персонажу, який ввів цю картку статусу в гру.

***ТОКЕНИ:** Згідно з правилами можна розташовувати круглі токени на ігровій карті. Якщо всі токени цього типу вже у грі, то токен не може бути розміщений на карті. Якщо не вказано інше, токени не можуть перекривати лінію погляду персонажа, персонаж може перебувати на одній клітинці з токеном, персонажі не можуть пересувати або використовувати токени як ціль. Токени підкоряються тим же правилам Примикання (Adjacency). Персонажі повинні бачити клітинки, на яких розташовані токени, для того щоб вважати їх тими, що примикають. Дивіться «Джерело походження токенів» для подробиць.

Коли персонаж вибуває з поля через токен, бали за перемогу зараховуються персонажу, який ввів токен у гру. Іноді токен може підкорятися правилам, які роблять його ціллю атаки. Правила також описують хід дій в цьому разі.

Ці правила не стосуються токенів помічників (див. с. 18)

***В НАПРЯМКУ:** Деякі здібності визначають рух у напрямку до чого-небудь (часто описуються, як «Притягнути» (Pull)). Ваш персонаж завжди повинен бачити предмет, який пересуває, а також кожну клітинку, через яку він буде рухати цей предмет.

Коли Ви пересуваєте предмет, він повинен рухатися відповідно до правил пересування (с. 12). Кожен квадрат, через який Ви пересуваєте предмет, повинен бути поблизу Вас.

У МЕЖАХ КІЛЬКОСТІ КЛІТИН: Щоб зрозуміти цю кількість, порахуйте кількість клітинок, необхідних для пересування, але ігноруйте перешкоди або персонажів, які можуть блокувати лінію погляду.

Український переклад карток героїв та карток сценарію

Підказка: для зручності можете вирізати картки та покласти їх поруч з ігровим полем.

БЕЛАТРИСА ЛЕСТРАНЖ



3

КОНФУНДО ✱

Киньте два кубики, щоб атакувати суперника в межах чотирьох клітинок. Віддайте йому картку статусу Конфундо.

3

ІМПЕРІО ✱

Контролюючи суперника, Белатриса може бачити в межах 3 клітинок. Змусьте своїх суперників виконати базову дію.

1

МОРТМОРДЕ

Розташуйте Белатрису на першій клітинці картки відновлення. Ви можете використовувати цю можливість, навіть будучи збитим з ніг.

2

ВІДОМА ВІДЬМА

Коли Белатриса залишає картку відновлення, Ви може поставити її поруч із її союзником на клітинку, що примикає.

ЛОРД ВОЛДЕМОРТ



4

ПЕКЕЛЬНЕ ПОЛУМ'Я ✱

Киньте 6 гральних кубиків, щоб мати можливість атакувати в межах 2 клітинок.

3

ВИБУХОВЕ ПРОКЛЯТТЯ ✱

Киньте два гральні кубики, щоб атакувати у межах 4 клітинок. Потім зробіть виклик кожному супернику, що примикає до Вашої цілі.

2

ОПУНЬО

Суперник, якого Волдемоорт може бачити у межах 4 клітинок, може виконувати базову атаку.

1

ТЕМНИЙ ЛОРД

Коли Волдемоорта збитий з ніг, розташуйте його у своїй стартовій зоні, і тоді Ви можете негайно пересунути його на 2 клітинки.

Український переклад карток героїв та карток сценарію

Підказка: для зручності можете вирізати картки та покласти їх поруч з ігровим полем.

ГАРРІ ПОТТЕР



4

ФЛІПЕНДО ✱
Атакуйте всіх суперників, що примикають, підкинувши 3 кубики. Потім Ви можете пересунути кожну ціль на 1 клітинку.

2

ЕКСПЕЛІАРМУС ✱
Атакуйте 2 кубиками, в межах видимості 3 клітинок. Візьміть картку предмета цілі. Розташуйте її на 2 клітинці картки відновлення суперника.

1

ПРОТЕГО
Виберіть союзника, якого Гаррі бачить у межах 3 клітинок. Віддайте йому картку статусу Протеґо.

2

ХЛОПЧИК, ЩО ВИЖИВ
Поки Гаррі Поттер збитий з ніг та захищається від атаки, змініть значок «вибуху» на кубики на значок «захисту», після чого буде зроблений кидок захисту.

ГЕРМІОНА ҐРЕЙНДЖЕР



2

ІМПЕДИМЕНТА ✱
Атакуйте 2 кубиками у межах 3 клітинок. Якщо Ви перемогли у двобої, пересуньте 1 токен здатності суперника на 1 поділку вгору на його картці відновлення.

3

ДЕСЦЕНДО ✱
Пересуньте всі токени здібностей на 1 поділку нижче на Вашій картці відновлення.

2

АКЦІЮ
Виберіть союзника або токен, який Герміона бачить у межах 3 клітинок. Розташуйте його поруч із Герміоною.

1

ВІРНИЙ ДРУГ
Союзники, що примикають, не можуть бути збиті з ніг, поки Герміона стоїть.

Український переклад карток героїв та карток сценарію

Підказка: для зручності можете вирізати картки та покласти їх поруч з ігровим полем.

СМЕРТЕЖЕР

2

РУХАТИСЯ

Пересуньтеся на 1-2 клітинки.

АТАКУВАТИ

Киньте 2 кубики, щоб атакувати найближчого суперника.

ДОПОМАГАТИ

Підніміть найближчого союзника.

ВЗАЄМОДІЯТИ

Ця дія відрізняється залежно від сценарію.

ВІДНОВЛЕННЯ

Використовувати дві дії, щоб стати на ноги після збиття з ніг.

МРАКОБОРЦЯ

2

РУХАТИСЯ

Пересуньтеся на 1-2 клітинки.

АТАКУВАТИ

Киньте 2 кубики, щоб атакувати найближчого суперника.

ДОПОМАГАТИ

Підніміть найближчого союзника.

ВЗАЄМОДІЯТИ

Ця дія відрізняється залежно від сценарію.

ВІДНОВЛЕННЯ

Використовувати дві дії, щоб стати на ноги після збиття з ніг.

Український переклад карток героїв та карток сценарію

Підказка: для зручності можете вирізати картки та покласти їх поруч з ігровим полем.

КИНДЖАЛ ★ (ЗНАЧОК)

Атака 2 кубиками.
Цей персонаж може виконати додатковий неатакувальний хід.



1

ЗІЛЛЯ УДАЧІ

Коли персонаж атакує свою ціль, Ви можете розташувати цю картку на 3 поділки нижче від своєї картки відновлення. Перш ніж кидати кубик, установіть кубик значком!!! уверх замість того, щоб кидати його.



ПРОТЕГО



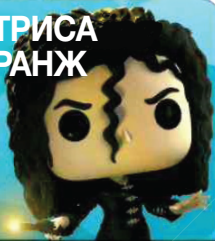
Збільште «захист» персонажа на 2. Приберіть картку після її використання під час захисту.

БЕЛАТРИСА ЛЕСТРАНЖ



Наступного разу, коли персонаж виконує «використання здібності», збільште вартість здібності на 1. Потім приберіть цю картку здібності.

БЕЛАТРИСА ЛЕСТРАНЖ



Наступного разу, коли персонаж виконує «використання здібності», збільште вартість здібності на 1. Потім приберіть цю картку здібності.

ПРОТЕГО



Збільште «захист» персонажа на 2. Приберіть картку після її використання під час захисту.

Український переклад карток героїв та карток сценарію

Підказка: для зручності можете вирізати картки та покласти їх поруч з ігровим полем.

СЦЕНАРІЙ 1. ТЕРИТОРІЯ.

Займіть зону нападу, щоб заробити бали.

Підготовка

Дивіться підготовку до сценарію в Інструкції.

Отримання балів

Якщо один або більше Ваших персонажів перебувають у зоні нападу після закінчення раунду, Ви отримаєте один бал. Ігноруйте це правило, якщо з одного боку грає лише два персонажі. Якщо наприкінці раунду більша частина персонажів перебуває в зоні нападу, Ви отримаєте додатковий бал. Якщо Ви вибили суперника з поля – отримаєте один бал. Якщо Ви взаємодієте з маркером балів – отримаєте один бал.

Перемога: При грі з двома персонажами на одному боці Ви отримаєте 6 балів за перемогу. При грі з трьома персонажами на одному боці – 10 балів за перемогу.



СТАРТОВА ЗОНА

СЦЕНАРІЙ 2. ЛІДЕРИ

Вибийте з поля головного персонажа суперника, щоб отримати бали.

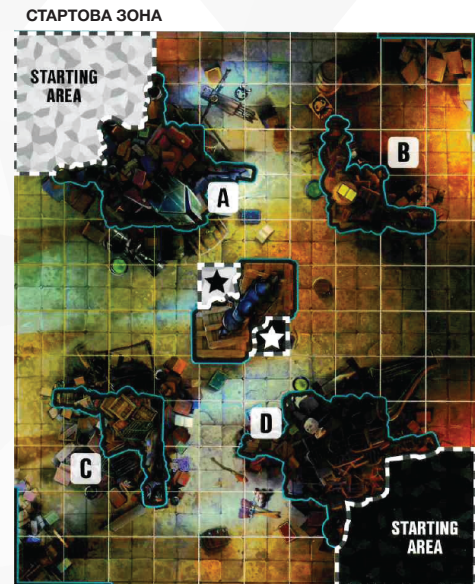
Підготовка

Дивіться підготовку до сценарію в інструкції. Кожен гравець обирає персонажа, який буде лідером. Обидва гравці одночасно кладуть на стіл картки персонажа, якого вони обрали лідером. Розташуйте прапор лідера відповідного кольору на картці свого персонажа. Перший гравець розташовує свого персонажа на стартовому полі відповідного кольору, а потім розташовує решту персонажів по їхніх місцях, як зображено на картці. Стартові позиції лідерів (позначені зірками) не використовуються після початку гри.

Отримання балів

Якщо Ваш лідер вибив із поля лідера суперника — отримаєте 4 бали. Якщо Ваш союзник вибив із поля лідера суперника — отримаєте 3 бали. Якщо Ваш лідер вибив із поля персонажа суперника – отримаєте 2 бали. Якщо Ваш союзник вибив із поля персонажа суперника – отримаєте 1 бал. Якщо Ви взаємодієте з маркером балів – отримаєте 1 бал.

Перемога: При грі з двома персонажами на одному боці – отримаєте 6 балів за перемогу. При грі з трьома персонажами на одному боці – отримаєте 10 балів за перемогу.



СТАРТОВА ЗОНА

Український переклад карток героїв та карток сценарію

Підказка: для зручності можете вирізати картки та покласти їх поруч з ігровим полем.

СЦЕНАРІЙ 3. ПРАПОРИ.

Доберіться до прапора суперника, щоб отримати бали.

Підготовка

Дивіться підготовку до сценарію в інструкції, розташуйте маркери прапорів, як зображено на карті.

Правила

Після закінчення раунду перевірте, чи стоять Ваші персонажі на клітинці з прапором суперника або примикають до неї (персонажі не повинні бути збиті з ніг). Якщо персонажі не збиті з ніг, то Ви можете повернути одного і більше персонажів на стартову зону.

Отримання балів

Якщо персонаж повернувся на стартову зону за правилом вище, Ви отримаєте 2 бали. Якщо Ви вибрали суперника з поля – отримаєте 1 бал. Якщо Ви взаємодієте з маркером балів – отримаєте 1 бал.

Перемога

При грі з двома персонажами на одному боці – отримаєте 6 балів за перемогу. При грі з трьома персонажами на одному боці – отримаєте 10 балів за перемогу.



СЦЕНАРІЙ 4. КОНТРОЛЬ

Переверніть маркери контролю, щоб змінити їх на свій колір для отримання балів.

Підготовка

Дивіться підготовку до сценарію в інструкції. Ви також будете використовувати маркери контролю, але поки не розташовуйте їх на карті.

Правила

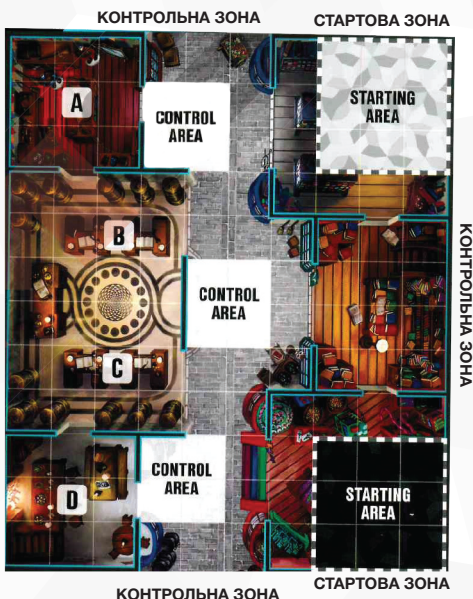
Коли Ваш персонаж опиняється в одній із контрольних зон, він може здійснити дію з розташування маркера контролю в цій зоні. Ви не можете розташувати свій маркер у контрольній зоні, в якій вже знаходиться інший маркер контролю. Коли персонаж перебуває в контрольній зоні або примикає до неї, він може провести дію, яка переверне маркер контролю іншим кольором догори.

Отримання балів

Якщо хоча б один маркер контролю розташований Вашим кольором догори, отримайте 1 бал. Ігноруйте це правило, якщо Ви граєте двома персонажами на одному боці. Якщо більшість маркерів контролю розташована Вашим кольором догори – отримаєте один додатковий бал. Якщо Ви вибрали суперника з поля – отримаєте 1 бал. Якщо Ви взаємодієте з маркером балів – отримаєте один бал.

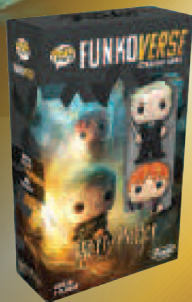
Перемога

При грі з двома персонажами на одній стороні – отримаєте 6 балів за перемогу. При грі з трьома персонажами на одному боці – отримаєте 10 балів за перемогу.



ГРАЙТЕ В ОКРЕМУ ГРУ АБО КОМБІНУЙТЕ ЇЇ З ІНШИМИ ІГРАМИ «ГАРРІ ПОТТЕР FUNKOVERSE»

Дві нові локації для дослідження – Клас Зілляваріння і Заборонений ліс.



Містить дві ексклюзивні
Funkoverse фігурки Funko
РОН ВІЗЛІ
ДРАКО МЕЛФОЙ

W0012



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEL WIZARDING WORLD trademark and logo © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s19)

MANUFACTURED FOR

Funko
www.funko.com

2019 FUNKO, LLC/ФАНКО.
Торговельна марка POP! (ПФП) є зареєстрованою торговельною маркою компанії FUNKO, LLC.

ВМІСТ

4 персонажі, 4 підставки для персонажів, 4 картки основних персонажів, 2 основні персонажі, 2 картки базових персонажів, 2 картки базових сценарію, 1 Бетаранг, 1 Молот, 2 картки предмету, 2 картки статусу, 2 картки відновлення, 1 двостороння карта сценарію, 12 токенів, 15 маркерів гри, 6 гральних кубиків, 21 фішка балів, 1 маркер першого гравця, інструкція.

Game by
Prospero Hall

Колір та вміст можуть відрізнятися від зображених на пакуванні.
Усі логотипи, імена, герої, зображення, слогани та дизайн пакування є власністю FUNKO, LLC.
Вироблено та надруковано в КНР.



/OriginalFunko



@OriginalFunko



@OriginalFunko

Постачальник (Імпортер): ТОВ «КІДДІСВІТ»
49051, Україна, Дніпропетровська обл., м. Дніпро,
вул. Байкальська, буд. 12А.
Тел.: +38 (056) 790-01-55
www.kiddisvit.ua

