

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

161 kart (38 małych, 96 standardowych i 27 dużych) • 4 teczki z instrukcjami
• planszетка gracza • żeton zdrowia • 10 żetonów wpływu • 10 tablic czarów
• 2 karty rozdzielające • 4 instrukcje

PROJEKT I ROZWÓJ:

usaopoly



WIZARDING
WORLD

POMYŚL:

FORREST-PRUZAN
CREATIVE

Tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska
Redakcja: zespół Rebel

rebel


USAopoly jest znakiem towarowym USAopoly, Inc. Pomysł i licencja: Forrest-Pruzan Creative.

Wszystkie postacie, nazwy i znaki charakterystyczne z uniwersum WIZARDING WORLD są znakami towarowymi Warner Bros. Entertainment Inc. chronionymi prawem autorskim. LOGO WB to znak towarowy WB/EI chroniony prawem autorskim. Prawa do publikacji Harry'ego Pottera © JKR. (s20)

Wyprodukowano przez: USAOPOLY, Inc., 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008, USA. **WYPRODUKOWANO W CHINACH.**

Przedstawione komponenty mogą się nieznacznie różnić kolorami od tych zawartych w pudełku.

Importer/Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o., ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk, Polska, wydawnictwo@rebel.pl, www.wydawnictworebel.pl

    /theopgames #HogwartsBattle

Harry Potter™

HOGWARTS™ BATTLE™ ZAKLECIA I ELIKSIRY

Dodatek do gry kooperacyjnej z mechaniką tworzenia talii

WPROWADZENIE

Pora wrócić do szkoły!

W tym dodatku do gry „HARRY POTTER: HOGWARTS™ BATTLE™” wcielacie się w Harry’ego, Rona, Hermionę, Neville’a i w nową postać, Ginny Weasley™, aby razem rozwijać swoje magiczne umiejętności. W trakcie gry weźmiecie udział w 4 coraz trudniejszych lekcjach.

CĘL

Wspólnymi siłami starajcie się zakończyć spotkania sukcesem i pokonajcie potwory i drużynę czarnych charakterów, zanim przejmą kontrolę nad wszystkimi magicznymi miejscami.

Po przejściu scenariusza 6 z podstawowej wersji gry „HARRY POTTER: HOGWARTS BATTLE™” włączcie do rozgrywki elementy z tego dodatku. Możecie też włączyć do rozgrywki wszystkie elementy z dodatku „Potworna skrzynia potworów”!

Poszczególne instrukcje z tego dodatku odnoszą się do czarnych charakterów i potworów, nie musicie jednak mieć „Potwornej skrzyni potworów”, aby zagrać w grę.

SPIS TREŚCI

Przygotowanie do gry – str. 2
Rozgrywka – str. 4
Zasady dodatkowe – str. 5

PRZYGOTUJCIE TE ELEMENTY



10 tablic czarów

Wybierzcie po 1 i połączcie nad swoimi planszetskami graczy. (Zob. str. 6).



10 żetonów wpływu



planszетка gracza i żeton zdrowia



teczka 1

POSORTUJCIE I ROZŁOŻCIE KARTY TECZKI 1.

3 karty miejsc (1).

Użyjcie kart miejsc z teczki 1. Te karty są dwustronne. Połóżcie je awersami do góry w kolejności wskazanej w prawym górnym rogu w zależności od liczby graczy.

5 kart czarnej magii (2).

Potasujcie je razem z kartami czarnej magii z podstawowej wersji gry.

3 karty spotkań (3). (Zob. niżej).

Połóżcie je na środku planszy awersami do góry w kolejności wskazanej w prawym górnym rogu.



OPIS KART SPOTKAŃ

1 SKRADANIE SIĘ W KORYTARZACH! **2** TECZKA 1 1+5

3 SPOTKANIE – DRACO, CRABBE I GOYLE, MARCUS I PANSY

4 Jeśli aktywny bohater ma co najmniej 3 karty przedmiotów na ręce, połóż 1 na karcie miejsca.

5 WARUNEK – Zagraj 4 karty przedmiotów w 1 turze.

6 NAGRODA – Raz na rozgrywkę: możesz odzyskać tę kartę. Następnie WSZYSCY bohaterowie mogą usunąć z gry dowolną kartę z ręki albo ze swojego stosu kart odrzuconych.

1 Nazwa spotkania

2 Numer teczki i kolejność

3 Powiązany czarny charakter – kartę tego czarnego charakteru należy wstawić do talii czarnych charakterów podczas przygotowania do gry.

4 Efekt spotkania

5 Warunek – warunek, który należy spełnić, aby spotkanie skończyło się sukcesem.

6 Nagroda – zdobywana przez aktywnego bohatera, gdy spotkanie skończy się sukcesem.

W przypadku wielu kart spotkań, aby spełnić warunek spotkania, należy zagrać albo kupić karty. Jeśli uda Ci się spełnić warunek spotkania, weź kartę tego spotkania na koniec swojej tury. Możesz skorzystać ze zdobytej nagrody podczas swoich kolejnych tur.

Uwaga! Jeśli w treści nagrody znajduje się wyrażenie „raz na rozgrywkę”, w dalszym ciągu możesz skorzystać z nagrody tylko podczas swojej tury.

3 karty czarnych charakterów (4).

Potasujcie je razem z kartami czarnych charakterów „Draco Malfoy”, „Crabbe i Goyle”, „Lucjusz Malfoy”, „Dolores Umbridge” i innymi 4 losowo wybranymi kartami czarnych charakterów lub potworów z podstawowej wersji gry. Kartę LORDA VOLDEMORTA™ ze scenariusza 5 z podstawowej wersji gry połóżcie awersem do góry na spodzie stosu czarnych charakterów. Odkryjcie 3 karty z wierzchu stosu.



29 kart HOGWARTU™ (5).**

Potasujcie je razem z kartami HOGWARTU z podstawowej wersji gry. Odkryjcie i rozłóżcie 6 kart z wierzchu stosu, kładąc powtarzające się karty jedna na drugiej.

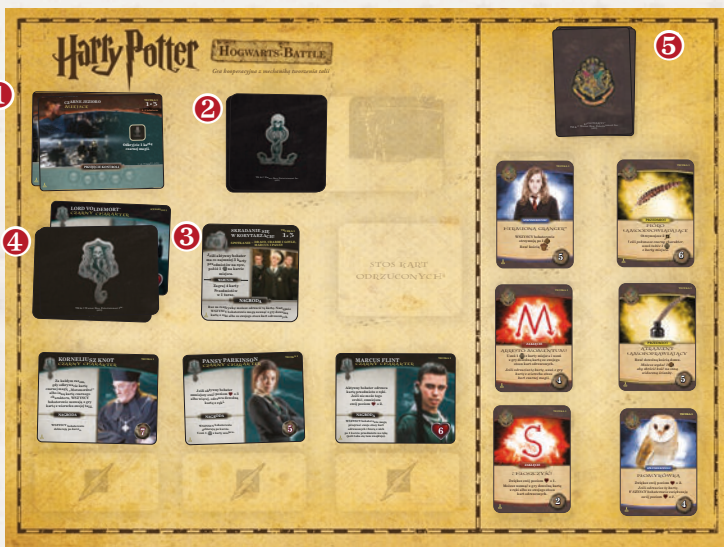
* 4 z kart HOGWARTU to karty sprzymierzeńców przedstawiające głównych bohaterów (Harry'ego, Rona, Hermionę i Neville'a). Potasujcie razem z kartami HOGWARTU tylko te karty, których bohaterowie nie biorą udziału w grze.

1 karta bohatera (Ginny) i 1 karta patronusa (6).

Położcie po karcie bohatera i wybranej karcie biegłości albo patronusa awersami do góry nad swoimi planszkami graczy i tablicami czarów. W teczce 1 znajduje się karta patronusa Ginny Weasley. Jeśli nie gracie z dodatkiem „Potworna skrzynia potworów”, odłóżcie kartę patronusa Ginny do pudełka i wybierzcie dla niej kartę biegłości.

1 talia początkowa Ginny Weasley składająca się z 10 kart (7).

Uwaga! Jeśli Ginny bierze udział w grze jako 1 z bohaterek, usuńcie z talii kart HOGWARTU kartę jej sprzymierzeńca.



ROZGRYWKA

Każda tura aktywnego bohatera składa się z 4 kroków.

KROK 1. ODKRYCIE I ROZPATRZENIE EFEKTÓW KART CZARNEJ MAGII I ROZPATRZENIE EFEKTU KARTY SPOTKANIA

Każda karta spotkania ma efekt, który aktywuje się po spełnieniu określonych warunków. Po rozpatrzeniu efektów kart czarnej magii rozpatrzenie efektu karty spotkania.

Sąsiedzi. W opisie efektu spotkania na każdej karcie czarnej magii jest mowa o sąsiadach. Sąsiedzi to gracze siedzący po lewej i po prawej stronie aktywnego bohatera. W grze 2-osobowej drugi bohater liczy się jako 1 sąsiad.

KROK 2. ROZPATRZENIE EFEKTÓW KART CZARNYCH CHARAKTERÓW

KROK 3. ZAGRYWANIE KART HOGWARTU I WYKONYWANIE AKCJI JAKO AKTYWNY BOHATER

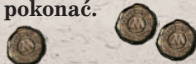
- Użyj nowej umiejętności rzucania czaru.





Czary są związane ze zdrowiem bohatera. Zazwyczaj im niższy poziom zdrowia, tym lepszy jest efekt czaru. Umiejętności rzucania czaru możesz użyć tylko raz na turę niezależnie od tego, o ile zwiększysz (albo zmniejszysz) swój poziom zdrowia. Zanim zagraż wszystkie karty, zastanów się, którego czaru chcesz użyć w swojej turze i czy musisz zwiększyć poziom zdrowia (albo odrzucić kartę), aby to zrobić.

- **Zagrywaj karty, aby rozpatrzyć ich efekt LUB zdobywać zasoby.**
Usuwanie kart. Niektóre karty mają efekt „usuń z gry”. Rozpatrując ten efekt, wybierz dowolną kartę ze swojej talii. Usunięte karty odkładaj na stos kart usuniętych z gry na środku planszy. Możesz zagrać kartę, aby rozpatrzyć jej efekt, ALBO usunąć ją z gry – nie możesz robić obu tych czynności jednocześnie.
- **Połóż żetony ⚡ lub 🍀 na karty czarnych charakterów i karty potworów.**

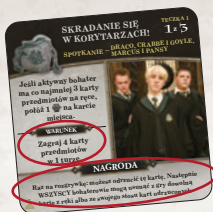
Aby pokonać niektóre czarne charaktery, należy położyć na karcie czarnego charakteru odpowiednią liczbę żetonów wpływu (🍀). W każdej turze na karcie czarnego charakteru można położyć tylko 1 🍀.
Przykład. Na karcie czarnego charakteru „Korneliusz Knot” znajduje się cyfra 7, więc potrzeba co najmniej 7 tur, aby go pokonać.



- **Wydawaj żetony** , aby kupować nowe karty. Nie możesz wydawać  znajdujących się na kartach czarnych charakterów, aby kupować nowe karty HOGWARTU.




KROK 4. KONIEC TURY



SPEŁNIENIE WARUNKU SPOTKANIA

Przed wyłożeniem nowych kart na koniec tury sprawdź, czy spełniłeś warunek spotkania. Jeśli tak, weź tę kartę spotkania. W dowolnej kolejnej turze będziesz mógł skorzystać z nagrody.

LORD VOLDEMORT

Podobnie jak w podstawowej wersji gry i w poprzednim dodatku, nie możecie od razu atakować LORDA VOLDEMORTA. Najpierw musicie zakończyć sukcesem WSZYSTKIE spotkania i pokonać WSZYSTKIE pozostałe czarne charaktery (i potwory). Dopiero gdy to zrobicie, będziecie mogli kłaść  na karcie LORDA VOLDEMORTA.



KONIEC ROZGRYWKI

Gra kończy się w 2 opisanych niżej sytuacjach:

BOHATEROWIE ZAKOŃCZYLI WSZYSTKIE SPOTKANIA SUKCESEM I POKONALI WSZYSTKIE CZARNE CHARAKTERY I POTWORY.

Gratulacje! Profesor Flitwick jest dumny z Waszych postępów w nauce zaklęć i uroków. Otwórzcie teczkę 2 i postępujcie zgodnie z instrukcją.

CZARNE CHARAKTERY I POTWORY PRZEJĘŁY KONTROLĘ NAD WSZYSTKIMI MIEJSCAMI.

Pamiętajcie wskazówki profesora – smagnąć i poderwać. Nie jesteście gotowi, aby przejść do teczek 2. Przywróćcie grę do stanu z przygotowania i spróbujcie ponownie.

BOHATER A SPRZYMIERZENIE

Każdy bohater ma teraz kartę sprzymierzeńca. Na początku gry usuńcie z talii kart HOGWARTU karty sprzymierzeńców odpowiadające bohaterom, którymi gracze.



PATRONUS

Ten dodatek zawiera kartę patronusa Ginny. Jeśli znacie dodatek „Potworna skrzynia potworów”, wiecie, jak korzystać z tej karty. Karty patronusów są przypisane do bohaterów i oznaczone ich imieniem. Jeśli chcecie używać kart patronusów, zastąpcie nimi karty biegłości. Pamiętajcie, że nie możecie używać tych 2 kart jednocześnie. Jeśli gracze z dodatkiem „Potworna skrzynia potworów”, podczas przygotowania do gry możecie zdecydować, czy wolicie przydzielić bohaterowi kartę patronusa czy kartę biegłości.



USUWANIE KART



Czasami nagroda za pokonanie czarnego charakteru obejmuje usunięcie karty z gry. Usuwanie kart jest OPCJONALNE niezależnie od tego, czy jest to forma nagrody za pokonanie czarnego charakteru, czy efekt karty HOGWARTU. Jeśli nie chcesz usunąć karty, możesz tego nie robić. Wyjątkiem jest karta „Korneliusz Knot”. Gdy aktywuje się umiejętność tego czarnego charakteru, WSZYSCY bohaterowie MUSZĄ usunąć z gry kartę z wierzchu swojej talii niezależnie od tego, czy tego chcą, czy nie.

UMIĘTNOŚĆ RZUCANIA CZARU

Użycie większości czarów wymaga spełnienia warunku: musisz albo odrzucić kartę, albo zagrać określoną kombinację kart. Gdy spełnisz ten warunek, możesz użyć czaru w dowolnym momencie. Umiejętność rzucania czaru jest związana ze zdrowiem bohatera, dlatego należy wskazać, który efekt się aktywuje.



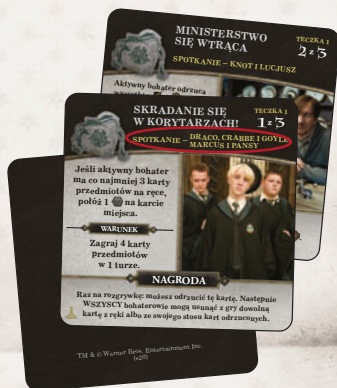


Przykład. Gdy zagrasz kartę przedmiotu, czar przywołania staje się aktywny. Możesz go użyć za każdym razem, gdy zagrywasz kartę sprzymierzeńca. Jeśli wybierzesz efekt, który pozwala zwiększyć poziom zdrowia za każdą zagrana kartę sprzymierzeńca, i zwiększysz swój poziom zdrowia, nie możesz po zagranium następnej karty sprzymierzeńca zmienić efektu na ten, który pozwala otrzymywać żetony ataku. Raz wybrany efekt obowiązuje przez całą turę. W następnej turze możesz wybrać inny efekt czaru.

SPOTKANIA

Przygotowując grę z dodatkiem „Zaklęcia i eliksiry”, najpierw wybieracie te czarne charaktery, które są wymienione w górnej części kart spotkań. Następnie potasujecie je razem z losowo wybranymi kartami czarnych charakterów lub potworów i utworzycie z nich stos składający się z 12 kart łącznie z kartą LORDA VOLDEMORTA.

CZARNE CHARAKTERY I POTWORY



Karty potworów pojawiły się w dodatku „Potworna skrzynia potworów”. Górna część karty opisuje rodzaj przeciwnika: czarny charakter, potwór, czarny charakter-potwór, który wpływa na efekty niektórych kart. Gdy na przykład pokonałeś potwora kartą „Błyskawica” (z talii początkowej Harry’ego), której efekt brzmi: „Jeśli pokonasz czarny charakter, otrzymasz 1”, nie otrzymujesz nagrody. Jeśli odkryjesz kartę dowolnego potwora, efekt karty „Śmierciozerca” nie powoduje zmniejszenia poziomu bohatera o 1.

INSTRUKCJE Z TECZEK MOŻEĆIE PRZECHOWYWAĆ W KIESZONKACH NA KOŃCU TEJ INSTRUKCJI.



WIĘCEJ GIER ZE ŚWIATA CZARODZIEJÓW



WIZARDING WORLD OD USAOPOLY™



Harry Potter™: Hogwarts™ Battle – Potworna skrzynia potworów

Wyruszcie do Zakazanego Lasu
z „Potworną skrzynią potworów”,
pierwszym dodatkiem do gry

„HARRY POTTER™: HOGWARTS™ BATTLE”!


Wcielcie się w Harry’ego, Hermionę, Rona, Neville’a
albo Lunę Lovegood™, którzy walczą z przerażającymi
potworami i starają się zakończyć sukcesem
niespodziewane spotkania. Bądźcie ostrożni – jeden
niewłaściwy krok może skończyć się szlabanem!
Pamiętajcie, że tylko działając wspólnie, zdołacie pokonać
złe moce i ochronić magiczne miejsca. Wyłącznie dzięki
Wam świat czarodziejów może być znów bezpieczny!



Harry Potter™: Hogwarts™ Battle – Obrona przed czarną magią

„HARRY POTTER™: HOGWARTS™ BATTLE –
Obrona przed czarną magią” to gra planszowa
z mechaniką tworzenia talii dla 2 graczy
stworzona na podstawie gry

„HARRY POTTER: HOGWARTS BATTLE”.
W tej szybkiej grze będziecie na zmianę zagrywać
karty, wykonywać akcje i kupować nowe karty,
by tworzyć coraz potężniejsze talie i nabywać
nowe umiejętności obrony przed czarną magią.
Ogłusz przeciwnika 3 razy, żeby wygrać!



DAJ SIĘ
PORWAĆ
MAGII!

INFORMACJE O NOWYCH PRODUKTACH
ZE ŚWIATA CZARODZIEJÓW ZNAJDZIESZ
NA STRONIE

TheOP.Games 

HARRY POTTER, wszystkie postacie, nazwy i znaki charakterystyczne są znakami towarowymi
Warner Bros. Entertainment Inc. chronionymi prawem autorskim.



Miejsce na instrukcję z teczki 2.



Miejsce na instrukcję z teczki 3.



Miejsce na instrukcję z teczki 4.