

# Harry Potter

## EGY TANÉV ROXFORTBAN



YOU-KNOW-WHO STRONGER THAN EVER

Örömmel értesítjük, hogy felvételt nyert a Roxfortba, a világ leghatalmasabb Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskolájába. A gonosz elleni küzdelemhez szükséges varázsigék és bájítalok ismeretének elsajátítása lesz tanulmányainak középpontjában, továbbá az a hatalmas megtiszteltetés éri, hogy részt vehet a Nagykupe Bajnokságon. El kell hódítania a kupát, hogy megnyerje a játékokot. Minden háznak megvan a maga története, és az évek során a legkiválóbb boszorkányokat és varázslókat nevelték ki, akik számára a Nagyok a második otthonukká váltak. A roxforti évei alatt a jó jegyeivel pontokat szerezhet a Nagy számára, de minden egyes alkalommal, amikor szabályt szeg, pontokat veszíthet.



APPRO

MAGICAL CREATURES

READ MORE PAGE 13

HARRY POTTER karakterek, nevek és jelölések © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD ™ © & ™ WBEI. J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD ™. J.K. Rowling és Warner Bros. Entertainment Inc. Kiadói Jogai © JKR. (521) - Másodikk, átdolgozott kiadás.



# TARTALOM

BEVEZETŐ.....	1. OLDAL	5.4. HÁZKUPA PONTOK SZERZÉSÉNEK SZABÁLYAI.....	12. OLDAL
<b>1. A JÁTÉK TARTOZÉKAI.....</b>	<b>3. OLDAL</b>	5.4.1. KÜLDETÉS TELJESÍTÉSE.....	12. OLDAL
JELMAGYARÁZAT.....	4. OLDAL	5.4.2. VIZSGÁK TELJESÍTÉSE.....	12. OLDAL
<b>2. A JÁTÉK CÉLJA.....</b>	<b>4. OLDAL</b>	5.4.3. AKCIÓ KÁRTYÁK UTASÍTÁSAINAK VÉGREHAJTÁSA.....	12. OLDAL
2.1. KÜLDETÉSEK TELJESÍTÉSE.....	4. OLDAL	5.4.4. KVIDDICS GYŐZELEM.....	12. OLDAL
2.2. HÁZKUPA PONTOK GYŰJTÉSE.....	4. OLDAL	5.4.5. PÁRBAJ HALÁLFALOVAL.....	12. OLDAL
2.2.1. VIZSGÁK TELJESÍTÉSE.....	4. OLDAL	5.5. KÜZDELMEK / PÁRBAJOK.....	13. OLDAL
2.2.2. KVIDDICSMÉRKÖZÉS.....	4. OLDAL	5.5.1. ÁLTALÁNOS ÉRVÉNYŰ SZABÁLYOK A KÜZDELMEKRE / PÁRBAJOKRA.....	13. OLDAL
2.2.3. AKCIÓ KÁRTYÁK UTASÍTÁSAINAK VÉGREHAJTÁSA.....	4. OLDAL	5.5.2. PÁRBAJ JÁTÉKOSTÁRS ELLEN.....	13. OLDAL
2.2.4. PÁRBAJ A HALÁLFALOK ELLEN.....	4. OLDAL	5.5.3. PÁRBAJ EGY ESEMÉNY KÁRTYA ALAPJÁN.....	14. OLDAL
<b>3. A JÁTÉK MEGKEZDÉSE ELŐTT.....</b>	<b>4-5. OLDAL</b>	5.5.4. PÁRBAJ EGY PÁRBAJMEZŐRE LÉPVE.....	14. OLDAL
3.1. JÁTÉKHOSSZ VÁLASZTÁSA.....	4. OLDAL	5.5.5. PÁRBAJ EGY HALÁLFALO ELLEN.....	14. OLDAL
3.2. NEHÉZSÉGI SZINT VÁLASZTÁSA.....	4. OLDAL	5.5.6. KÜZDELEM EGY KÜLDETÉS VÉGÉN.....	14. OLDAL
3.3. JÁTÉKMÓD VÁLASZTÁSA.....	5. OLDAL	<b>6. KVIDDICSMÉRKÖZÉS (ÖNÁLLÓAN IS JÁTSZHATÓ!).....</b>	<b>14-17. OLDAL</b>
<b>4. ÍGY KEZDJÉTEK A JÁTÉKOT.....</b>	<b>5-6. OLDAL</b>	6.1. A JÁTÉK CÉLJA.....	14. OLDAL
4.1. ELŐKÉSZÜLETEK.....	5. OLDAL	6.2. A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE.....	14-15. OLDAL
4.2. KARAKTERLAP BEMUTATÁSA.....	6. OLDAL	6.3. A JÁTÉKOSOK.....	15. OLDAL
4.3. A JÁTÉK MENETE.....	6. OLDAL	6.4. A JÁTÉK MENETE.....	15. OLDAL
4.4. LÉPÉSEK.....	6-7. OLDAL	6.4.1. ELSŐ KÖR.....	15-16. OLDAL
<b>5. A JÁTÉKSZABÁLYOK RÉSZLETES BEMUTATÁSA.....</b>	<b>7-14. OLDAL</b>	6.4.2. MÁSODIK KÖR (AZ ARANYCIKESZ ELFOGÁSA).....	16-17. OLDAL
5.1. FŐTÁBLA, 1-ES TÁBLA ÉS 2-ES TÁBLA.....	7-9. OLDAL	6.5. VILLÁMMÉRKÖZÉS.....	17. OLDAL
5.2. KÁRTYÁK BEMUTATÁSA.....	10. OLDAL	<b>7. BÓNUSZ JÁTÉK: VOLDEMORT VISSZATÉR.....</b>	<b>18-19. OLDAL</b>
5.2.1. BÁJITAL- ÉS VARÁZSLAT & BŰBÁJ KÁRTYÁK.....	10. OLDAL	7.1. A JÁTÉK CÉLJA.....	18. OLDAL
5.2.2. PÁRBAJ KÁRTYÁK.....	10. OLDAL	7.1.1. PETER PETTIGREW FELADATAI A GYŐZELEMÉRT.....	18. OLDAL
5.2.3. ESEMÉNY KÁRTYÁK.....	10. OLDAL	7.1.2. HARRY POTTER ÉS BARÁTAINAK FELADATAI A GYŐZELEMÉRT.....	18. OLDAL
5.2.4. AKCIÓ KÁRTYÁK.....	10. OLDAL	7.2. A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE.....	18. OLDAL
5.2.5. KVIDDICS KÁRTYÁK.....	10. OLDAL	7.3. A JÁTÉK MENETE.....	18. OLDAL
5.2.6. KÜZDELEM KÁRTYÁK.....	10. OLDAL	7.3.1. VOLDEMORT NAGYÚR VISSZATÉRÉSE.....	18. OLDAL
5.2.7. KÜLDETÉS KÁRTYÁK.....	11. OLDAL	7.3.1.1. VOLDEMORT NAGYÚR ÉS HALÁLFALOI CSATLAKOZNAK A JÁTÉKHOZ.....	18. OLDAL
5.2.8. KÖNYV KÁRTYÁK.....	11. OLDAL	7.3.1.2. A MINDENHATÓ BODZAPÁLCA ÉS A FELTÁMADÁS KÖVE BELÉP A JÁTÉKBA.....	18. OLDAL
5.3. ZSETONOK BEMUTATÁSA.....	11. OLDAL	7.3.2. HORCRUXOK MEGSEMMISÍTÉSE.....	18. OLDAL
5.3.1. ÉLETERŐ PONTOK.....	11. OLDAL	7.3.3. PÁRBAJ A HŐSÖK ÉS A HALÁLFALOK KÖZÖTT.....	18-19. OLDAL
5.3.2. HOPP-POR ZSETON.....	11. OLDAL	7.3.4. A VÉGSŐ PÁRBAJ.....	19. OLDAL
5.3.3. TÁRGY ZSETONOK ÉS SPECIÁLIS TÁRGY ZSETONOK.....	11. OLDAL	7.3.5. EGYÉB SZABÁLYOK.....	19. OLDAL
5.3.4. ZSUPSZKULCS.....	11. OLDAL		
5.3.5. HALÁLFALO ZSETONOK.....	11. OLDAL		

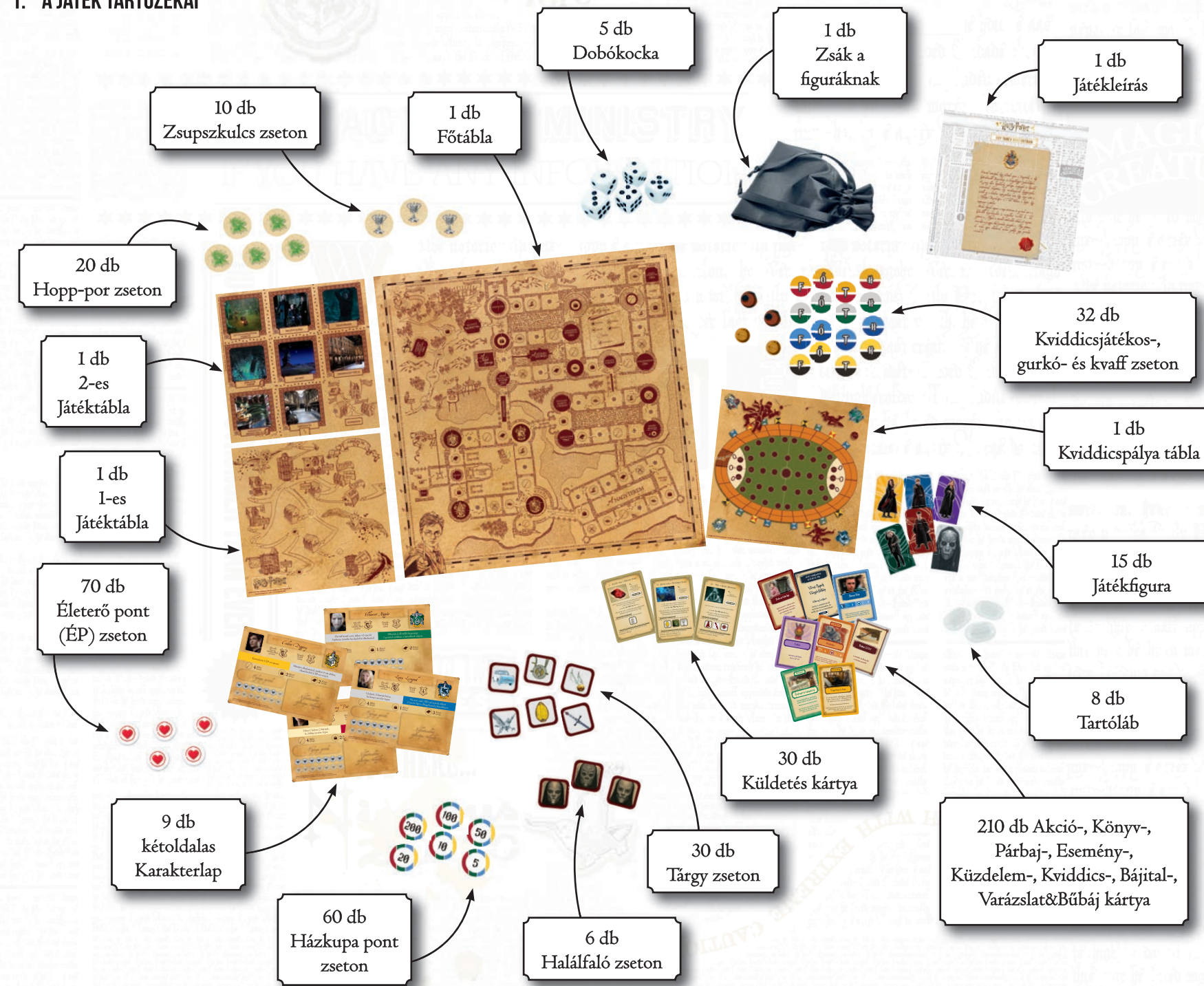
## BEVEZETŐ

A játék során elmerülhettek Harry Potter mágikus világában. Fedezzétek fel Roxfort réges-régi falait, sétálgatok végig az Abszol úton és látogassatok el számtalan egyéb elvarázsolt helyre! Harry Potter kalandjai titeket is várnak!



Egy egész évet tölthettek a Roxfort Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskolában, és értékes pontokat gyűjthettek a Házkupa megszerzéséhez. De a legnagyobb kihívással is szembenézhetek: Voldemort visszatérésekor akadályozzátok meg, hogy halálfalóival átvegye az uralmat az egész mágikus világ felett.

## 1. A JÁTÉK TARTOZÉKAI



## Jelmagyarázat:

Mielőtt belefognátok a játékszabályok áttekintésébe, bemutatjuk Nektek a jeleket, amiket a játékleírás során azért használunk, hogy könnyebben eligazodjatok benne.



- *hivatkozások*
- az Egyéni játékmódtól való eltérések jelölése

- a különböző Nehézségi szintek közötti eltérések jelölése

- *Példák*



- QR kódok, amelyekre ha ráírányítod telefonod kameráját, akkor megtekintheted az ehhez a részhez tartozó tájékoztató videót.



- tippek, megjegyzések

## 2. A JÁTÉK CÉLJA

A **Griffendél**, **Hollóhát**, **Hugrabug** és **Mardekár** házak diákjainak szerepét vesztitek fel, és egy évet töltötök el a világ leghíresebb mágusiskolájában, ahol küldetéseket kell teljesítenetek, közben pedig **Házkupa pontokat** kell gyűjtenetek. Sorban dobtok és bejáratok a **Roxfortot**, illetve a Harry Potter epikus mű emblematikus helyeit. Közben szorgosan olvastok tankönyveket, vizsgátok, párbajoztok vagy éppen a **Kviddicspályán** méritek össze tudásotokat. Az a játékos nyer, aki az előírt számú **Küldetést**, valamint a szabályokban meghatározott mennyiségű **Házkupa pontot** a leghamarabb gyűjti össze. Bizonyos nehézségi szinten (melyről később ejtünk szót) egy **Kviddicsmérkőzésen** is részt kell vened.

### 2.1. KÜLDETÉSEK TELJESÍTÉSE

Összesen 30 Küldetés teljesíthető. Az első tíz küldetés az első három könyv és film eseményeit dolgozza fel. A következő tíz küldetés a negyedik és az ötödik könyv és film cselekményére épül. Az utolsó tíz küldetés pedig az utolsó két könyv és film kalandjait idézi fel.

A játék kezdetekor **Küldetés kártyákat** kaptok. Amikor egy **Küldetést** teljesítesz, a kihívástól függően **40-300 Házkupa pontot** szerezhetsz.

Hogyan kell teljesíteni egy **Küldetést**? A részleteket megtalálod itt: **4.1. Előkészületek** és az **5.4.1. Küldetés teljesítése**

### 2.2. HÁZKUPA PONTOK GYŰJTÉSE

A játék során a játékosok **Házkupa pontokat** gyűjthetnek. Erre számos lehetőséget kínál a játék. A **2.1. pontban** részletezett **Küldetések** teljesítésén kívül az alábbi esetekben tudsz pontokat szerezni:

#### 2.2.1. VIZSGÁK TELJESÍTÉSE

Vidd a megfelelő könyvet a hat **Óra/Tanterem mező** egyikére a vizsga teljesítéséhez. Ezzel **5-20 Házkupa pontot** szerezhetsz. Lásd részletesebben: **5.4.2. Vizsgák teljesítése**

### 2.2.2. KVIDDICSMÉRKÖZÉS

Játssz **Kviddicsmeccset**, győzz és gyűjtsd be a pontokat a **Házadnak!** Minden győzelem **40 pontot** ér. A mérkőzés pontos leírása a **6. Kviddicsmérkőzés** pontban található. Ez önállóan is játszható, amennyiben csak 5-10 percek van egy játékra.



### 2.2.3. AKCIÓ KÁRTYÁK UTASÍTÁSAINAK VÉGREHAJTÁSA

Ezek a kártyák meglepetéseket rejtnek, amivel akár **50 Házkupa pontot** nyerhetsz, vagy akár **40 Házkupa pontot** el is veszíthetsz. Lásd még: **5.2. kártyák bemutatása**

### 2.2.4. PÁRBAJ A HALÁLFALÓK ELLEN

Ezt csak bizonyos játékmódban tehetitek meg, melyről a későbbiekben ( **3.2.** és **3.3. pontokban**) lesz szó. Amennyiben olyan játékmódot játszotok, amelyben megengedett a halálfalók elleni párbaj, úgy győzelem esetén **20 Házkupa pontot** szerezhetsz. Lásd részletesebben **5.5.5. Párbaj egy halálfaló ellen**

A **Házkupa pontok** gyűjtésének szabályairól részletesen az **5.4. Házkupa pontszerzés szabályai** pontban olvashattok, de azt javasoljuk, hogy előtte ismerkedjétek meg a játék menetével.

## 3. A JÁTÉK MEGKEZDÉSE ELŐTT

Ebben a pontban részletesen bemutatjuk Nektek, hogyan kell előkészülnötök a játékhoz, milyen játékmódozatok és nehézségi fokok vannak, amelyek között szabadon választhattok annak függvényében, hogy mennyi időtök van a játékra, illetve hogy milyen korosztályúak a játékosok.

### 3.1. JÁTÉKHOSSZ VÁLASZTÁSA

	Teljesítendő küldetések	Összegyűjtendő Házkupa pontok
<b>GYORS (30 PERC)</b>	1	210
<b>KLASSZIKUS (45-60 PERC)</b>	2	260
<b>HOSSZÚ (60+ PERC)</b>	3	320

A döntés a **Tiétek**, a lényeg, hogy még játék megkezdése előtt válasszatok.

### 3.2. NEHÉZSÉGI SZINT VÁLASZTÁSA

Ha már eldöntöttétek a játék hosszát, akkor itt az idő, hogy két nehézségi fok közül válasszatok. Íme, a lehetőségeitek:

**VARÁZSLÓTANONC KISKORÚ VARÁZSLÓ**

Kezdetben érdemes ezen a nehézségi szinten játszani. Itt egyszerűbb a **Küldetések** végrehajtása és a **Házkupa győzelemhez** is kevesebb dolgot kell teljesítenetek.

**TAPASZTALT/KÉPZETT VARÁZSLÓ**

Ahogy jobban megismeritek a játékot, ezen a szinten is játszhattok. **Tapasztalt varázslóként** már összetettebbek a **Párbajok**, és a győzelemhez legalább egy **Kviddicsmérkőzésen** is részt kell vened.

Hogy pontosan milyen különbségek vannak a **nehézségi szintek** között, azt a játék menetének leírása során mindenhol halványzöld háttérű szöveggel jelezzük. Most csak azt döntsetek el, hogy melyik szinten játszotok majd.

## 3.3. JÁTÉKMÓD VÁLASZTÁSA

Részből ez a választás is rajtatok múlik, de lehet, hogy a körülményekhez is igazodnod kell (ha például egyedül vagy)

**SZÓLÓ**

Ha egyedül vagy, akkor sem kell nélkülözned a kedvenc társasjátékodat, hiszen egyedül is teljesíthetsz **Küldetéseket** és gyűjthetsz **Házkupa pontokat**. Ebben a módban akkor nyersz, ha teljesíted a játékhossz alapján meghatározott számú **Küldetést** és összegyűjtöd a megfelelő **Házkupa pontokat** mielőtt **Életerő pontjaid** (ÉP) nullára csökkennek.

**EGYÉNI**

Amennyiben többen játszotok, dönthettek úgy, hogy mindenki egyénileg teljesíti küldetéseit és gyűjt **Házkupa pontokat**. Ez esetben mindenki egymás ellen versenyez.

**CSAPATBAN**

Amennyiben kisebb, 2-3 fős csapatokat alkottok, akkor csapat játékmódban küzdhetnek egymás ellen **Házkupa pontokat** gyűjtve és **Küldetéseket** teljesítve. Ebben az esetben is cél, hogy elsőként teljesítse egy csapat az összes **Küldetést** és megszerezze az előírt **Házkupa pontokat**.

Bármelyik módját is választjátok a játéknak, a játékmenet leírása során mindenhol külön jelezzük barackszín háttérrel az **Egyéni játékmóddhoz** képesti eltéréseket. A játék megkezdése előtt csak azt döntsetek el, hogy melyik módot választjátok.

### 4.1. ELŐKÉSZÜLETEK

Válasszatok ki a **3.1.**, **3.2.**, **3.3. pontokban** részletezett játékhosszt, nehézségi fokot és játékmódot!

Helyeztétok mind a négy játéktáblát az asztalra úgy, hogy mindenki elérje azokat. Az 1-es és 2-es játéktáblát a főtáblától balra helyeztétok úgy, hogy közvetlenül illeszkedjenek, mert a táblák között mozoghattok bábuikkal (lásd: **5.1. Főtábla, 1-es tábla, 2-es tábla**). A **Kviddics** játéktáblát tetszőlegesen teyétek mellé.

Véletlenszerűen teyétek le a **rozettával** jelzett mezőkre képes oldalukkal felfelé **18db Tárgy zsetont** a főtáblára, **3db**-ot az 1-es táblára és **9db**-ot a 2-es táblára.

Fajták szerint válogassátok szét a **kártyákat** paklikba. A **Küzdelem kártyák** kivételével keverjétek össze az összes kártyát és lefordítva teyétek a főtábla mellé.

Válasszatok ki a **Roxforti diák karaktereket**, akikkel játszani szeretnétek. Keressétek meg a saját **Karakterlapotokat**, majd mindenki vegye ki magának a következőket:

- 1 db **Hopp-por zsetont**,
- 1 db **Zsupszkulcs zsetont**,
- a karakterlapon jelzett darabszámú **Varázslat&Bűbáj-, Bájital- és Könyv kártyát**,

• annyi **Életerő pont zsetont** (ÉP zsetont) (ezek a szívét ábrázoló kerek zsetonok), amennyi a karakterlapotokon erősebb színnel jelölve van.

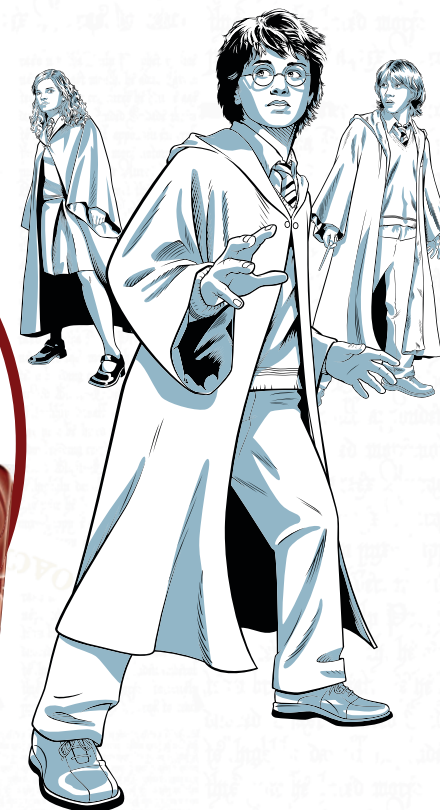
- Állítsátok fel a bábuikkal a startmezőn, a **Roxfort** bejáratánál, majd mindenki húzzon **5 Küldetés kártyát** (illetve hatnál több játékos vagy csapat esetén **3 Küldetés kártyát**), amit ne mutassatok meg a többieknek.



**Varázslótanonc / Kiskorú varázsló nehézségi fokon:** még 1 **Hopp-por** vegyetek magatokhoz.

**Tapasztalt / Képzett varázsló nehézségi fokon:** Tetszőlegesen helyeztétok el a **6 Halálfaló zsetont** a **Kastélytoronyok**on.

**Csapat játékmódban:** Tetszőlegesen helyeztétok el a **6 Halálfaló zsetont** a **Kastélytoronyok**on, továbbá a csapat **Küldetés kártyáit** a tagok nézzék meg és közösen döntsetek el, melyik **Küldetés(ek)e**t akarják teljesíteni.



## 4.2. KARAKTERLAP BEMUTATÁSA

A Karakterlapon láthatóak az adott játékos értékei és különleges képességei. Továbbá ide teheted le a Házkupa pontjaidat, az összegyűjtött tárgyakat és az Életerő pontokat (ÉP). A játék folyamán a karaktered erősödhet ÉP-okat gyűjtve a játéktábla mezőin, kártyákat felhúzva, vagy Speciális Tárgy zsetonokat gyűjtve és beváltva.

**Támadásokkal szembeni ellenálló képesség:** a dobás során a kockán legalább ekkora vagy ennél nagyobb értéknek kell lennie, hogy 1 ÉP-t veszítsen a karakter.

Ennyi kockával dobhatsz támadás esetén.

A Küzdelem / Párbaj során bevethető különleges képességed.

Ezeket és ennyi kártyát kell a játék kezdetekor felvinned.

Ide helyezd a Tárgy zsetonjaidat (legfeljebb 6db-ot tehetsz ide).

A lépések során bevethető különleges képességed.

Ide teheted a Házkupa pontjaidat.

Ez az Életerő pontok (ÉP) helye. Harry Potter például 7 ÉP-tal kezd.



## 4.3. A JÁTÉK MENETE

A legfiatalabb játékos kezd. A kör az óramutató járásával megegyező irányban halad. A játék azonnal véget ér, ha a játék elején meghatározott számú Küldetést teljesíti és megadott számú Házkupa pontot megszerzi egy játékos (vagy egy csapat). Aki ezeket eléri, megnyeri a játékot és ezzel a Házkupát.

**Szóló játékmódban:** Addig tart a játék, amíg a játékos nem teljesíti a megadott számú Küldetést és meg nem szerzi a szükséges Házkupa pontokat. Ha viszont ÉP-jai előbb fognak el, mint ahogyan ezeket teljesítené, akkor elveszíti a játékot.

**Csapat játékmódban:** Az a csapat nyer, amelyiknek a játékosai előbb teljesítik a Küldetésüket (játékosszótól függően 1, 2 vagy 3 küldetést) és gyűjtik össze a szükséges Házkupa pontokat (a csapattagoknak összesen kell megszerezniük a játékhossztól függő Házkupa pontokat). További részletek: 5.4.1. Küldetés teljesítése

## 4.4. LÉPÉSEK

Amikor rajtad a sor, 2 kockával dobsz. Ezután a bábuddal pontosan annyit lépsz tetszőleges irányba, amennyi a dobásod összege. Egy mezőre csak egyszer léphetsz egy körön belül, vissza nem lehet fordulni akkor sem, ha zsákutcába jutsz. Ebben az esetben meg kell várnod a következő kört, és akkor fordulhatsz vissza.

A dobásaid összegének megfelelő számú lépést kell tenned, de megállhatsz idő előtt ha:

- olyan mezőn haladsz át, amin felirat látható,
- ha Kastélytorony mezőn haladsz keresztül,
- ha küldetésteljesítés miatt áthaladsz azon a mezőn, ahova a Küldetés kártya küldött.

Idő előtt meg kell állnod, ha:

- az utad egy másik játékos vagy halálfaló útját keresztezi - ekkor párbajoznod kell vele, kivétel amikor a szabály úgy rendelkezik, hogy 2 körön át nem támadhatjátok meg egymást (lásd: ezen pont lentebbi bekezdését, továbbá az 5.2.3. és az 5.5.2. pontokat),
- vagy zsákutcába jutsz.

Minden esetben, amikor úgy döntesz, hogy idő előtt megállsz, vagy meg kell állnod, a maradék lépéseid elvesznek.

Amikor megérkezel egy mezőre, akkor ott teljesítened kell az adott mezőn kiszabott akciót (pl. kártyát kell húznod). Az egyes táblák mezőinek leírását az 5.1., 5.2. és 5.3. pontokban találjátok.

A játék megkezdésének első két teljes körében, ha a játékosok keresztezik egymás útját, akkor nem Párbajoznak.

Ha befejezted a lépésedet, a tőled balra ülő játékos következik és dob a kockákkal.

**Példa egy lépésre:** Harry Potterként a Roxfort bejáratánál elhelyezett startmezőről indulsz. Két ötöst dobsz, tehát 10 lépést tehetsz. Először az ellentétes irányokba mutató két kézfej mezőjére lépsz (1. lépés). Innen mehetsz jobbra, a kastélyba vagy balra, az Abszolútra. A kastélyt választod, áthaladsz a Roxfort lobogóját ábrázoló mezőn (2. lépés), majd az Óratoronyon (3. lépés). Ez egy Kastélytorony, mely esetében, dönthetsz úgy, hogy itt maradsz és az egyik Hopp-por zsetonodat felhasználva a 2-es játéktáblára hoptanál (lásd még: 5.3.2. Hopp-por.) Most azonban úgy döntesz, hogy lefelé folytatod az utadat, így a Griffendél Klubhelyiség mezőre érkezel (5. lépés). A következő mezőn begyűjtöd a Tárgy zsetont (6. lépés), majd a Hugrabug Klubhelyiségen keresztül (7-9. lépések), felfelé haladva megállsz a Varázslat & Bűbáj mezőn (10. lépés).

Ezen a mezőn 1 Varázslat & Bűbáj kártyát húzol, azonban Harry karakterlapján feltüntetett különleges képességnek köszönhetően 2 Varázslat & Bűbáj kártyát húzhatsz. Ezután pedig a soron következő játékos dob és lép.

Az egyes mezők pontos leírását az 5.1. Főtábla, 1-es tábla, 2-es tábla pontban találjátok meg.

## 5. A JÁTÉKSZABÁLYOK RÉSZLETES BEMUTATÁSA

Most már ismeritek a játék közben történő mozgások főbb szabályait. A következőkben a különböző táblákról, mezőkről, kártyákról, zsetonokról, küzdelemről és párbajról olvashattok. Ebben a pontban részletezzük az összes játékszabályt, amiket az előző pontokban nem érintettünk.

### 5.1. FŐTÁBLA, 1-ES TÁBLA ÉS 2-ES TÁBLA

- A főtáblán a Roxfort és a varázslóiskola környéke látható a Tekergők Térképe stílusában.
- Az 1-es táblán az Abszolú út legendás helyeit látogathatjátok meg.
- Míg a 2-es táblán Roxmorts és további ikonikus helyszínek kerültek feltüntetésre.

Ebben a pontban áttekintést kaptok a táblák mezőiről és arról, hogy mi történik, ha bábutokkal ezekre a mezőkre léptek.



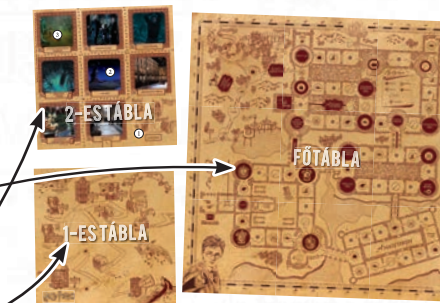
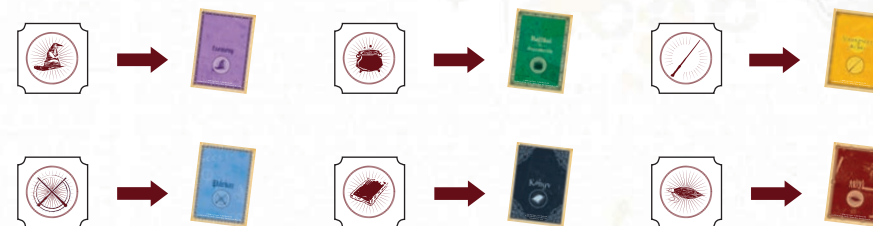
Az első néhány játéknál tartásatok kéznél a következő dupla oldalt (8-9. oldal), hogy utánanézhessetek, ha bizonytalanok vagytok valamelyik mezőt illetően.

### Főtábla



A főtáblát tegyétek az asztal közepére. A 2-es táblát a főtábla bal oldalának felső részéhez, az 1-es táblát ez alá. Úgy helyezétek el őket, hogy illeszkedjenek egymáshoz, mert közöttük át tudtok lépni a bábutokkal.

A játéktábla mezőin megjelenő szimbólumokat megtaláljátok az egyes kártyák hátoldalán is. Aki ilyen mezőre érkezik, a megfelelő pakliból húz 1 kártyát. Ha a tábla kettőt jelöl, akkor 2-t kell felhúzni (pl.: Dumbledore irodájában). Figyeld a karakterlapodat! Egyes játékosok speciális képessége az, hogy két kártyát húzhat ezeken a mezőkön!



### 1-es tábla

Az Abszolú úton a sárga alappal kerültek jelölésre a mezők. Ha ezen a táblán betérsz egy olyan helyre, ami az útról leágazó mellékúton van egy zsákutcában (pl.: Mágikus Menaszéria vagy Huntzut és Zsupsz), akkor ott meg kell állnod, mert visszafelé nem léphetsz egy körön belül. (lásd: 4.4. Lépések).

Ollivander Varázspálca Boltja ugyancsak zsákutca. Ha ide kerülsz, itt is meg kell állnod, és csak a következő körben fordulhatsz vissza.

### 2-es tábla

A 2-es táblának 3 része van. ① Első része a jobb alsó sarokban található, ami Roxmorts-ot ábrázolja. Ide két módon juthatsz el: vagy a főtáblán lévő Tó melletti átjárón keresztül, vagy a kastély titkos járatain át.

Titkos átjárók:

### FŐTÁBLA

FŐTÁBLA	ROXMORTS
FÉLSZEMŰ PÚPOS BANYA SZOBRÁTÓL	MÉZESFALÁSBA
FÚRIAFÚZTÓL	SZELLEMSZÁLLÁSRA
SZÜKSÉG SZOBAJÁBÓL	SZÁRNYAS VADKANBA

Lépések: ezen a táblán a lábnyomok jelölik a mezőket és itt is található zsákutca (Zonkó Csodabazárja), ahonnan csak a következő fordulóban léphetsz tovább. (Figyeljétek a lábnyomokat!)

② A tábla második része 7 különböző ikonikus helyszínt tartalmaz (Malfoy Kúria, Dean Erdeje, Jóságok Terme, Az Odú, Grimmauld tér 12., Mágiaügyi Minisztérium, Gringotts). Ezekre a helyekre egy Hopp-por felhasználásával juthatsz el a főtáblán lévő Kastélytoronyok egyikéből. A hoptanálás nem kerül lépésedbe. Ha elhoptanáltál, akkor vissza is kell térned a köröd végén abba a Toronyba, ahonnan elindultál. A 2-es tábla Gringotts mezőjéről nem léphetsz át az 1-es tábla Abszolú úton található Gringotts Bankjába. Továbbá a 2-es tábla Gringotts mezőjéről nem léphetsz át az 1-es tábla Abszolú úton található Gringotts Bankjába, ha hoptanálva érkeztél ide.

③ A harmadik helyszín a Little Hangleton Temető, ahova a Kviddicspályán keresztül tudsz eljutni egy Zsupsz kulcs zseton felhasználásával. Ha a Kviddicspályára azért érkezel, hogy a Little Hangleton Temetőbe utazz egy Zsupsz kulccsal, akkor nem kell megállni, játszani.

Erre a mezőre a főablán lévő Tő felől érkezhetsz, vagy a főablán lévő Pípos Banya szobra alatti titkos átjáróból. Innen 3 lépésre van a Szárnyas Vadkan a Mézesfalástól (Figyeld a lábnyomokat)

Egy folyosó vezet a Mágiaügyi Minisztériumból a Jóslatok Termébe és vissza. (Az átjáró használata nem számít külön lépésnek.)

Húzz 2 Könyv kártyát!

Az 1-es játéktábláról átlépbetsz a 2-es játéktáblán található Gringotts Bank mezőre. Az áthaladás nem számít külön lépésnek. Ha a 2-es táblán lévő Gringotts Bankba a főablán lévő egyik Toronyból érkeztél hoptanálva, akkor oda vissza is kell térned, nem lépbetsz át az 1-es táblán lévő Gringotts Bankba.

**Tárgymező**  
Egy ilyen mezőre érkezve, vagy áthaladva rajta, begyűjtheted a Tárgy zsetont. Karakterlapodon legfeljebb 6 Tárgy zseton lehet. Ebben az esetben hagyd ezen a mezőn a csere Tárgy zsetonodat. Egy körben legfeljebb 2db Tárgy zsetont vehetsz fel.

Húzz 1 Varázslat & Bűbáj kártyát!

4 lépésre van szükséged, hogy a Foltozott üstből a Gringotts Bankba juss. A bankból további 4 lépés a Borgin & Burkes üzlete, vagy a másik irányba Ollivander Varázspálca Boljja.

**Küldetésmezők**  
Ezen mezőkre érkezve teljesítheted a Küldetés kártyán lévő feladatot. De a mezőn át is baladhatsz, ha nem küldetés teljesítés céljából érkeztél ide.

**Hagrid Kutyabója**  
Húzz 1 Bájital- és 1 Varázslat & Bűbáj kártyát.

**Könyvtár**  
Húzz 2 Könyv kártyát!

Húzz egy Könyv kártyát!

Húzz egy Bájital kártyát!

**Klubbhelyiségek**  
Ha erre a mezőre érkezel, húzhatsz egy tetszőleges kártyát vagy felajánlhatsz egy Tárgy zsetont cserére egy tetszőleges játéktársadnak. Ez az ajánlat visszautasítható!

Erről a mezőről belépbetsz a Roxfortba vagy ellenkező irányban az Abszol útra.

**Kviddicspálya**  
Ha erre a mezőre érsz, itt meg kell állnod. Hívj ki egy tetszőleges játékost Kviddicsmeccsre VAGY használj fel egy Zsupszkules zsetont, hogy Little Hangleton Temetőbe ugorj (ez esetben nem kell meccset játszani)! A Kviddicsmérkőzés részletes leírása a 6. Kviddicsmérkőzés pontban található.

Húzz egy Esemény kártyát és hajtsd végre a rajta lévő utasítást (minden játékosra vonatkozik)!

- 1 Esemény
- 2 Párbaj
- 3 Bájital
- 4 Könyv
- 5 Varázslat & Bűbáj
- 6 Akció

A Fúriafűz alatti titkos átjáró a 2-es táblán lévő Szellemszállásra vezet. (Az átjáróban való mozgás nem számít külön lépésnek.)

Húzz 1 Párbaj kártyát és küzdj meg a rajta lévő ellenféllel (lásd a részleteket az 5.5. Küzdelmek / párbajok pontban)!

**ÉP mezők**  
Ha ilyen mezőre érkezel, akkor a táblán feltüntetett számú Életerő pontot kapsz. Ne feledd, hogy ezen mezőn akkor is megállhatsz, ha még nem lépted le minden lépésedet, de ha így döntesz, akkor további lépéseid elvesznek!

A Szükség Szobájában található titkos átjáró a Szárnyas Vadkanba vezet. (Az átjáróban való mozgás nem számít külön lépésnek.)

**Órák / Tantermek**  
Add le az adott órához tartozó Könyv kártyádat és gyűjtsd be a Házkupa pontokat VAGY húzz 2 Bájital kártyát, ha Bájitaltan, Gyógynövénytan, Legenda Lények Gondozása órára lépsz, ha pedig Varázsigék és Bűbájtán, Árváltozástan, Sötét Varázslatok Kivédése órára lépsz, akkor húzz 1 Varázslat & Bűbáj kártyát.

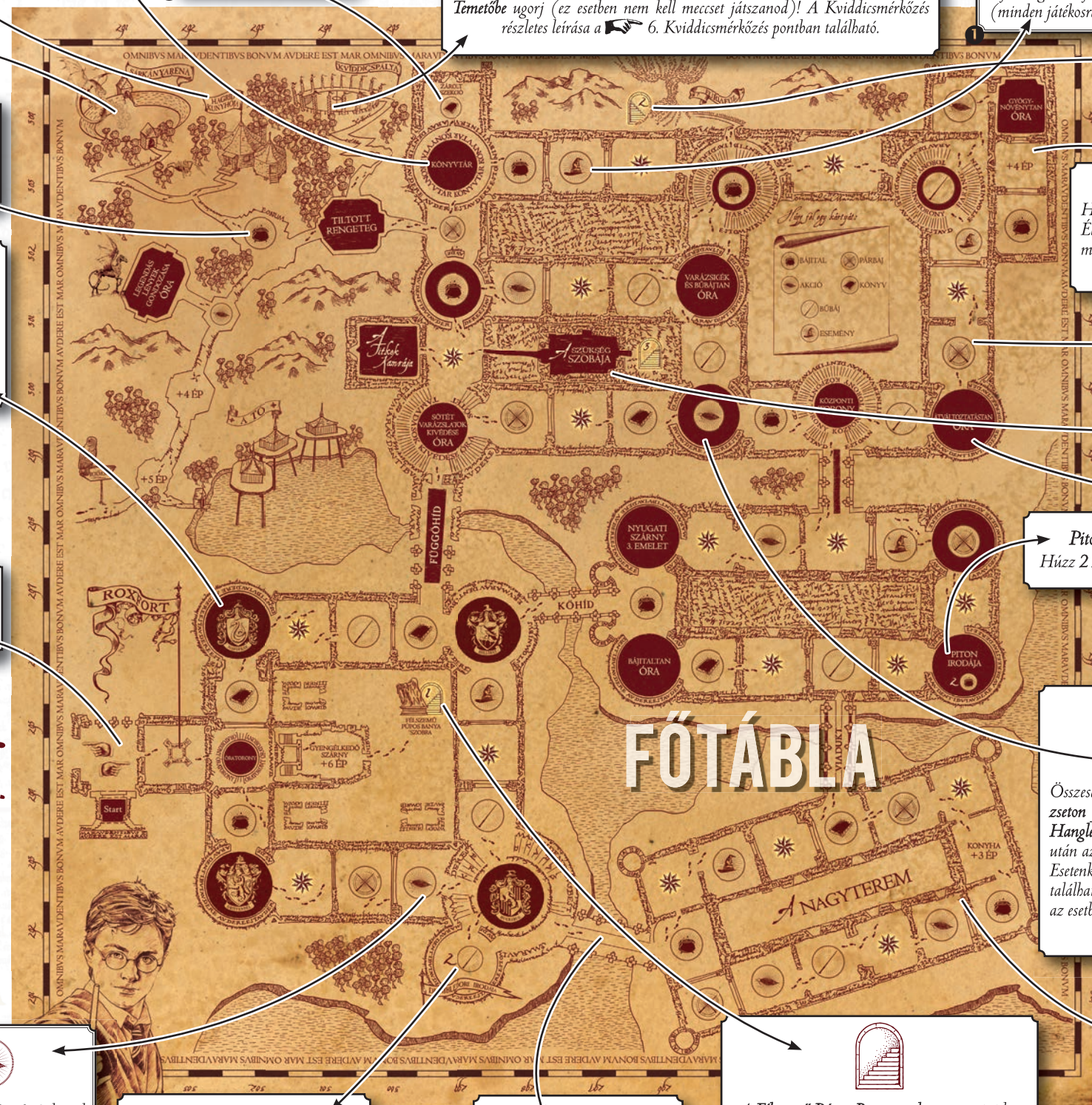
**Piton irodája**  
Húzz 2 Bájital kártyát!

**A Kastélytoronyok**  
Összesen 18 torony van. Innen hoptanálhatsz Hopp-porzseton felhasználásával a 2-es tábla helyszíneire Little Hangleton Temető és Roxmorts kivételével. Hoptanálás után azonnal vissza is kell térned ugyanabba a Toronyba. Esetenként ezek a toronyok egyéb funkcióit is betöltő mezőn találhatóak. (pl.: Sötét Varázslatok Kivédése Óra). Ebben az esetben választhatsz, hogy melyik akciót hajtsd végre, de egy körben csak 1-et végezhetesz el!

A kastély belső és külső falain nem baladhatsz át!



Továbblépbetsz a következő mezőre, ha lábnyomokat vagy ajtóit látsz (dupla vonal)!



Húzz 1 Akció kártyát és hajtsd végre a rajta lévő utasításokat!

**Dumbledore irodája**  
Húzz 2 Varázslat & Bűbáj kártyát! (Ha speciális képességed szerint 2 kártyát húzhatsz, akkor itt 4-et húzz!)

**Hidak**  
A játéktáblán látható hidak 1 játékmezőnek számítanak.

A Félzemű Pípos Banya szobra mögötti titkos átjáró a Mézesfalásba vezet. (Az átjáróban való mozgás nem számít külön lépésnek.)

**Nagyterem**  
Minden körülötte lévő mező a Nagyteremhez tartozik. A Nagyterem feliratú középső mezőre nem lehet belépni. Ha Küldetés küld ide, akkor bármely mezőre lépbetsz, mely szomszédos a Nagyteremmel.

## 5.2. KÁRTYÁK BEMUTATÁSA

### 5.2.1. BÁJITAL- ÉS VARÁZSLAT & BŰBÁJ KÁRTYÁK



Ez a két kártya nagyon hasonló, ezért ebben a pontban együtt mutatjuk be használatukat.

A játék elején mindenki a **Karakterlapon** jelzett számú **Bájital-** és **Varázslat&Bűbáj kártyát** kap. A játék során további kártyákat is szerezhetnek, többnyire a **Bájital-** illetve a **Varázslat&Bűbáj mezőkre** érkezve. Gyűjtsenek minél több ilyen kártyát, mert nagy segítségükre lesz a **Küzdelmek/Párbajok** alkalmával, küldetések teljesítésekor, de akár **Tárgyak** megszerzésében is!

A kártyák egy része védekezésre használható a **küzdelmek** során (támadásokat hátráthatsz el, vagy **ÉP**-okat kaphatsz vissza velük), de vannak olyanok is, amelyekkel támadni tudsz (pontos használatot lásd: **5.5. Küzdelmek / Párbajok**). Hogy melyik használható védekezésre és melyik támadásra, azt a kártya tetején jelezzük.

A kártyák felhasználására alapvetően két lehetőség van:

- amennyiben a kártya azt jelzi, hogy **Küzdelem** során használhatod, akkor bevetheted a **Küldetés** végén, vagy játék közben bármilyen **Párbaj** során,
- továbbá bizonyos **Bájital-** vagy **Varázslat&Bűbáj kártyákat** lépések során is használhatsz, amennyiben ezt a kártya megengedi (pl. a **Varangydudvát** vagy az **Invito varázslatot**.)

De ne feledd, hogy a **Küldetések** teljesítéséhez az előírt kártyákat meg kell szerezned.

**Varázslótanonc nehézségi szinten:** nem kell ilyen kártyákat gyűjteni a **Küldetés** teljesítéséhez, de **Küzdelem** esetén jó, ha van Nálad!

**Tapasztalt / Képzett Varázsló nehézségi szinten:** a **Küldetés** során előírt kártyákat annak kimenetelétől függetlenül tedd vissza az adott pakli aljára, akár felhasználtad őket, akár nem!

**Megjegyzés:** A **Varázslat&Bűbáj kártya** kijátszásakor mondd ki a varázsigt is – így az igazi!

Ezen kártyák mindegyikén szerepel a varázsige vagy a tárgy ① megnevezése, ② annak hatása és ③ a pontos leírás, hogy mit kell / lehet vele tenned.

### 5.2.2. PÁRBAJ KÁRTYÁK

Ha egy párbajmezőre érkezel, akkor húzz a **Párbaj kártya** pakliból egy lapot. A **Párbaj kártyán** lévő ellenfeledet kell kihívnod egy **Párbajra**. Ha a saját karakteredet húzod, tedd vissza a kártyát a pakli aljára és húzz egy újat. A párbaj menetének pontos leírását az **5.5.4. Párbaj egy párbajmezőre lépve** pontban találjátok.



### 5.2.3. ESEMÉNY KÁRTYÁK



Ha egy **Teszlek** Süveget ábrázoló mezőre lépsz, akkor egy **Esemény kártyát** kell húznod. Olvasd fel hangosan az utasítást, mert azt mindenkinek végre kell hajtania! Kaphattok például **Hopp-por** vagy **Zsupszkulcs** zsetont, de **ÉP**-ot is. Egyes **Esemény kártyák** elküldenek bizonyos helyekre, ahol kaphattok egy kártyát, vagy éppen meg kell védenetek közösen az adott helyet. Ilyenkor egymás ellen nem kell **Párbajoznotok** és a helyiség védelmét az **5.5. Küzdelmek / Párbajok** pontban részletezték szerint, **Csoport Játékmódban** kell végrehajtanotok. Az utasítás végrehajtását követően, amennyiben a kártya nem rendelkezik arról, hogy továbbiakban hova lépjetek, úgy mindenki az adott mezőn marad és folytatódik a kör a következő játékkal. Innentől kezdve 2 körön át nem párbajozhatnak egymással a játékosok, amennyiben keresztezik egymás útját.

Igazi meglepetések várnak! Miután mindenki elvégezte a kártyán látható utasítást, a kártya visszakerül a pakli aljára.

### 5.2.4. AKCIÓ KÁRTYÁK

Amikor seprűveget ábrázoló mezőre léptek a főtablán, akkor az **Akció kártya** pakliból kell húznotok egy lapot. Ezekkel a kártyákkal **Házkupa pontokat** tudtok szerezni (legfeljebb 50 pontot), vagy veszíteni (legfeljebb 40 pontot), illetve **Hopp-por zsetonokra** tehetnek szert.

Amennyiben nem tudsz annyi pontot leadni, amennyit az **Akció kártya** előír, úgy csak annyit adj le, amennyi van. Következő lépésseddel elveszik a kártya hatása, így ha kevesebbet adtál le, és később szerzel pontokat, azokat már nem kell leadnod.

Az **Akció kártyán** írtak elvégzését követően tegyetek vissza a lapot a pakli aljára.

### 5.2.5. KVIDDICS KÁRTYÁK



Ezeknek a kártyáknak a gyűjtése azért fontos, mert segítségükkel egy **Kviddicsmérkőzés** során, a második körben előnyre tudsz szert tenni. Felhasználásuk feltételeit a kártyákon láthatod.

A **Kviddicsmérkőzés** pontos menetét és a kártya felhasználását a **6. Kviddicsmérkőzés** pontban részletezzük.

### 5.2.6. KÜZDELEM KÁRTYÁK

Ezeket a kártyákat a **Küldetések** teljesítése során, azoknak a legvégén kell használnotok. A **Küldetés kártyán** feltüntetett helyszínre eljutva, a megfelelő **Tárgy zsetonok** (és kártyák) megszerzését követően válasszatok ki a **Küldetés kártyán** megjelölt számú **Küzdelem kártyát**, majd indulhat a „végső” **Küzdelem**. A **Küzdelem kártyák** sorszámozva vannak, és hozzájuk egy-egy **Küldetés kártya** tartozik.

Például az „Üzd el a Dementorokat” 9-es számú **Küldetés** teljesítéséhez a 9-es számú „Dementorok” **Küzdelem kártyát** kell választanod.



### 5.2.7. KÜLDETÉS KÁRTYÁK

A játék kezdetekor minden játékos (vagy csapat) kap **3-5 Küldetés kártyát** (lásd: **4.1. Előkészületek**). A játékosok egyénileg eldöntik, hogy melyik **Küldetés(ek)e)t** akarják teljesíteni. Törekedjete megcserezni minden szükséges **Tárgy zsetont** (és kártyát), amit a **Küldetésetek** előír, de ne fedjétek fel **Küldetésetek** célját!

**Csapatjátékmódban:** csapatonként 3-5 db **Küldetés kártyát** kaptok attól függően, hogy hány csapat játszik.



### 5.2.8. KÖNYV KÁRTYÁK



A játék elején mindenki a **Karakterlapon** jelzett számú **Könyv kártyát** kap, majd a játék menete során továbbiakat gyűjthet. A megfelelő **Órára/Tanterembe** elvitt könyvek beváltásával (lásd: **5.4.2. Vizsgák teljesítése**) a kártyán feltüntetett mennyiségű **Házkupa pontot** (legfeljebb 20-at) szerezhetek.

## 5.3. ZSETONOK BEMUTATÁSA

### 5.3.1. ÉLETERŐ PONTOK

Szívet ábrázoló, kerek zsetonok. Ezek segítségével tudjátok követni **Életerő pontjaitok** változását. A játék kezdetekor minden játékos annyi **ÉP**-ot kap, amennyi a **Karakterlapján** vastagon van feltüntetve. Játék során szerezhetek, de veszíthettek is pontokat.

### 5.3.2. HOPP-POR ZSETON

Ezek a zsetonok arra valók, hogy a **Roxfort 18 Kastélytornyának** egyikéből hoppanálni tudjátok a **Harry Potter** saga ikonikus helyszíneire, amelyeket a 2-es táblán találhattok. Kivétel ez alól **Roxmorts** és a **Little Hangleton Temető**, ahová az **5.1. Főtábla, 1-es tábla, 2-es tábla** pontban bemutatottak szerint tudtok eljutni.

Hoppanálva a 2-es tábla egyik helyszínére, gyűjtsétek be a szükséges **Tárgy zsetonokat**, vagy ha a **Küldetés kártyátok** küldött oda és készen álltok rá, hajsátok végre a **Küldetést**. Az akciótok végén vissza kell térnetek abba a **Kastélytoronyba**, ahonnan hoppanáltatok. Ne feledjetek leadni ezután 1 **Hopp-por zsetont**.

### 5.3.3. TÁRGY ZSETONOK ÉS SPECIÁLIS TÁRGY ZSETONOK

Összesen 30 különböző **Tárgy zseton** található a játékban, amiket a játék kezdetekor a **rozettával** jelölt mezőkre kell véletlenszerűen elhelyeznetek. A **Tárgy zsetonokat** a **Küldetéseitek** teljesítése miatt kell



gyűjtenetek (lásd részletesen: **5.4.1. Küldetés teljesítése**).

A **30 Tárgy zseton** között van **6 Speciális Tárgy zseton**, amit **Küzdelem / Párbaj** alkalmával, illetve táblán történő lépések során is felhasználhattok.

- Mindenható Boddzpalca:** ➔ +1 támadókockát kapsz egy **Párbaj/Küzdelem** során.
- Feltámadás Köve:** ➔ +6 **ÉP**-ot kapsz egy **Párbaj/Küzdelem** előtt.
- Griffendél Kardja:** ➔ +1 támadókockát kapsz egy **Párbaj/Küzdelem** során.
- Láthatatlanná tévő Köpönyeg:** ➔ Egy **Párbaj/Küzdelmet** idő előtt elhagyhatsz, lépj el 5 mező!
- Időnyerő:** ➔ Mindenki kimarad egy körből és újra Te kerülsz sorra.
- Csikócsőr:** ➔ Ugorj az egyik tábla egy általad választott mezőjére, majd onnan térj is vissza egyből!

**Emlékeztető:** A **Küldetések** teljesítéséhez gyűjtött és felhasznált **Tárgyakat** teljesítést követően helyezd a 2. játéktáblára, míg a **Speciális Tárgy zsetonokat** (ha képességüket felhasználtad), akkor az **Abszolút** egyik **rozettával** jelölt mezőjére kell tenned. Ha itt betelt az összes rozettás mező, akkor 1 rozettán elhelyezhető 2 **Speciális Tárgy zseton** is.

### 5.3.4. ZSUPSZKULCS

Ezzel a zsetonnal tudsz a **Kviddicspálya** mezőről a 2. játéktáblán található **Little Hangleton Temetőbe** utazni. Ha a temetőben van **Tárgy zseton**, akkor azt felveheted, és az ide szóló **Küldetésed** is megpróbálhatod teljesíteni. A köröd végén térj vissza a **Kviddicspályára**.

### 5.3.5. HALÁLFALÓ ZSETONOK

A játékban 6 **Halálfaló zseton** található. Ezeket a zsetonokat véletlenszerűen kell elhelyeznetek a **Kastélytoronyok**on. A zsetonok csak **Tapasztalt / Képzett Varázsló** nehézségi szinten, illetve **Csapat** játékmódban használhatóak. A halálfalók **Szólo** játékmódban sem szerepelnek, függetlenül attól, hogy milyen nehézségi szinten játszol. Az alábbi táblázat összefoglalja, hogy a **Halálfalók** mely játékmódokban és nehézségi szinteken vesznek részt a játékban:

	SZÓLÓ	EGYÉNI	CSAPAT
VARÁZSLÓTANONC / KISKORÚ VARÁZSLÓ	✗	✗	✗
TAPASZTALT / KÉPZETT VARÁZSLÓ	✗	✓	✓

Részt vesznek: ✓ Nem vesznek részt: ✗







## További szabályok:

- Egyenes vonalú mozgás: minden Gurkó csak egyenes vonalon tud mozogni. Minden mozgás egyenes vonalúnak számít, ha a Gurkó az előző mezőhöz képest derékszög nélkül nagyobb szögben folytatja útját.
- Két labda nem lehet egyidejűleg egyazon mezőn, még úgy sem, hogy áthalad egyik a másikon.
- Két játékos nem tartózkodhat egyidejűleg egyazon mezőn még akkor sem, ha csak át akarna haladni egyik a másikon, kivéve, ha szerelés történik.
- Amint az egyik csapat elérte a két gólt, vagy az ellenfél összes Hajtóját kiütötte a Gurkóval, kezdődik a 2. kör: Az Aranycikesz elfogása.

## Tippek:

- A Terelővel megpróbálhatod az ellenfél Őrzőjét eltalálni, hogy a Hajtó így könnyebben tudjon pontot szerezni.
- Ha a Terelőidnek sikerül az ellenfél csapatának minden Hajtóját kiütni Gurkóval, az ellenfél csapata nem tudja többet felvenni a Kvaffot, így automatikusan megnyered az I. menetet. Vigyázz, Kviddics kártyát csak akkor kapsz, ha gólt lösz! Ha gól nélkül, a Hajtók kiütésével nyered meg a mérkőzést, nem jár kártya!
- Vezessétek egy külön lapon, hogy hány lépést használtok fel a körben, így nem fogtok belezavarodni, amikor egy körön belül több akciót hajtotok végre (pl. felveszitek a Kvaffot, elviszitek a Gólszerző Zónáig, megkíséreltek gólt löni, egy Gurkót felvesztek és elütitek, ami eltalál egy ellenfelet, stb.)

### 6.4.2. MÁSODIK KÖR (AZ ARANYCIKESZ ELFOGÁSA)

Mindkét csapat a Startmezőre helyezi a Fogóját. Az a játékos kezd, aki az I. kört megnyerte. Amikor soron következzel, két kockával dobsz, és a Fogóddal a dobások összegének megfelelő mezőt lépsz előre. Ezen kívül körönként bevethetsz egy Kviddics kártyát is.

Az a játékos nyeri a Kviddicsmérkőzést, aki elsőként megtesz egy teljes kört a Kviddicspályán körül. Ezzel a főjátékban 40 Házkupa pontra tehet szert.

#### Példa egy Kviddicsmérkőzésre

1. kör: Griffendél csapata kezd, a kockával 4-et és 6-ot dob, így 10 akciója lesz. Az első Hajtó (Griffendél Hajtó 1, GHI) előrelendül 1 és közepén felkapja a Kvaffot. Majd további 4 mezőt balad előre (2.-5. lépés) és eléri a Gólszerző Zónát. Onnan lő a Gólkarikára (6. lépés).

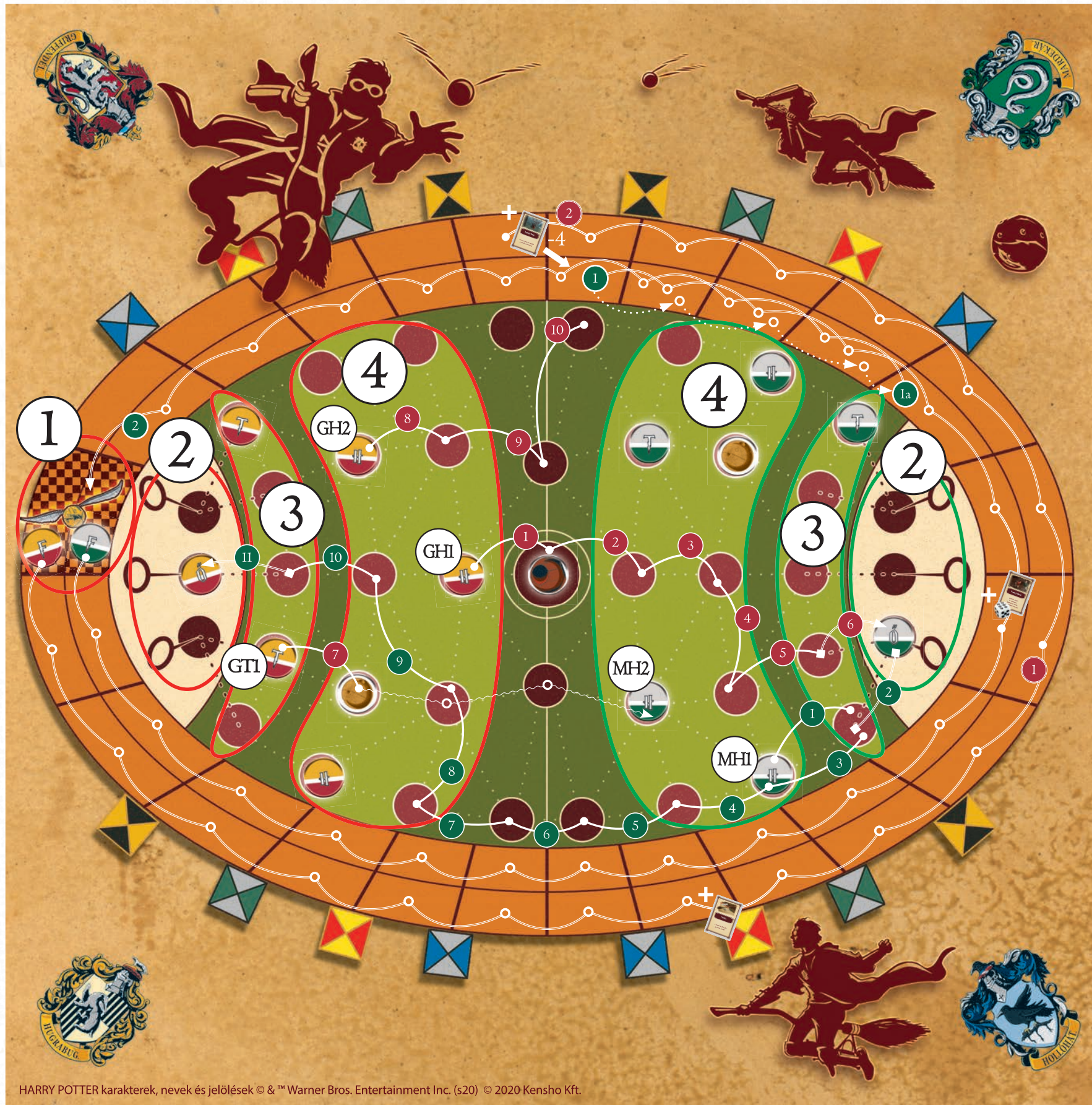
Góllövési kísérletként 4-et dob. A Mardekár Őrzője (Mardekár Őrző, MÖ) 5-öt dob, ezzel sikeresen bántja a támadást és megához veszi a Kvaffot.

A Griffendélnek még 4 akciója marad. Az első Terelő (Griffendél Terelő 1, GT1) 1 mezőt lép előre (7. lépés) és felkapja a Gurkót. 3-at dob, ezért 3 mezőnyit hajthatja előre a Gurkót egy mardekáros Hajtó (MH2) irányába, aki védekezéséül dob egy 2-est: ez túl kevés a kikerüléshez (legalább 4-est kellett volna dobni), így elhagyja a Kviddicspályát.

A 3 utolsó akcióval a Griffendél egy másik Hajtót (GH2) küld 3 mezőnyit előre (8.-10. lépések).

Most a Mardekáron a sor. A csapat 5-öt és 6-ot dob, így 11 akciójuk lesz. A Hajtó (MHI) 1 mezőnyit húzódik vissza (1. lépés). Az Őrző (MÖ) válaszul felé hajítja a Kvaffot (2. lépés). Ekkor a Hajtó (MHI) 8 mezőnyit lép előre (3.-10. lépések) és eléri az ellenfél Gólszerző Zónáját. Megpróbál Gólkarikára löni (11. lépés) és 5-öt dob. A Griffendél Őrzője (GÓ) 3-at dob. A Mardekár így gólt szerez és húzhat egy Kviddics kártyát!

A következőkben fordul a kocka, a Griffendél két pontot szerez (és így 2 Kviddics kártyát húzhat). Ezzel a Griffendél nyeri az 1. kört!



HARRY POTTER karakterek, nevek és jelölések © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. (s20) © 2020 Kensho Kft.

2. kör: Az 1. kör győzteseként a Griffendél dobhat először a kockákkal. A dobás összege 8, ezért 8 mezőt baladhat előre. Kijátssza a Tűzvillám Kviddics kártyát, és így további 4 mezőt léphet előre. A Mardekár Fogója összesen 12-t dob, ennek megfelelően lép. Kijátssza a Vronszkij-műbukás kártyát, így még egy kockával dobhat, ami 6 lett. Ennek köszönhetően további 6 lépést tehet. Ezután a Griffendél dob, 2-t és 4-et, így összesen 6 mezőt baladhat előre. Egy Konfúziós Bűbáj Kviddics kártya bevetése miatt a Mardekár Fogónak 4 mezőt kell visszalépnie (1a). A Mardekár mindkét kockával 5-öt dob, így 10-et léphet előre. A Fogó ezzel átrepül a célvonalon és megfogja az Aranycikeszt. A Mardekár győzött és 40 Házkupa pontot szerez.

### 6.5. VILLÁMMÉRKŐZÉS

Ha nincs annyi időtök, hogy az előzőekben részletezett játékmenet szerint játszatok végig a Kviddicsmérkőzést, akkor lehetőségetek van villámmérkőzést játszani az alábbiak szerint:

#### Első kör

- Vegyétek ki a Terelőket és a Gurkókat a játékból, így a játékosok csak Őrzőkkel és Hajtókkal, illetve a Kvaffal játszanak.
- A cél továbbra is változatlan, elsőként szerezni 2 gólt, hogy a második körben nagyobb előnyhöz juss.
- Minden más szabályt az eredeti játékmenet szerint alkalmaztatok, ezekkel a kiegészítésekkel:

- A Hajtó passzolhatja a labdát egy másik Hajtónak, ha szomszédos mezőn állnak. A Passzolás I akciónak (lépésnek) felel meg.
- Őrző legfeljebb I körön át tarthatja magánál a Kvaffot. Ha azt a második körben nem passzolja át egy Hajtónak (akinek a Gólszerző Zónában kell állnia), akkor kiejti a kezéből és az Őrző előtti Gólszerző Zóna egyik szabad mezőjére kell helyezni azt.

#### Második kör

Minden szabály változatlan.



**Tipp:** Ha tetszik ez a villámmérkőzés, akkor a főjátékban is nyugodtan alkalmazhatjátok Varázslótanonc/Kiskorú Varázsló nehézségi szinten.



## 7. BÓNUSZ JÁTÉK: VOLDEMORT VISSZATÉR

Végül egy extra játékot is tartogatunk Számotokra, melyben átélhetitek a film és a könyv utolsó részeit, hiszen pontosan ezen események alapján küzdhettek meg Voldemort Nagyúr ellen! Ez a játékvariáns 2-4 játékos számára ideális. Az egyik játékos lesz Peter Pettigrew, aki Voldemort Nagyúr visszatérését segíti, hogy Harry Potterrel egy végső párbajban megküzdhessen. A többi játékos bátor szereplőként küzd azért, hogy Voldemort visszatérését megakadályozza.



**Tipp:** Ha csak 2-en vagy 3-an játszatok, akkor is vegyétek fel mindenképpen Hermione és Ron karaktereit, mert az Ő segítségük nélkül Harry számára szinte lehetetlen győzni. Ebben az esetben egy játékos több karaktert is irányítani fog a játék menete során.

### 7.1. A JÁTÉK CÉLJA

#### 7.1.1. PETER PETTIGREW FELADATAI A GYŐZELEMÉRT

1. Első lépésben a következő 4 Tárgy összegyűjtése: Üst, Apa csontja, Harry Potter és Féregfark keze. Ezeket a Tárgy zsetonokat kizárólag Peter Pettigrew veheti fel.
2. A Kviddicspálya mezőjéről a 2. játéktáblán található Little Hangleton Temetőbe utazni. Ehhez nincs szüksége Zsupszkulcsra. Ezzel a lépéssel Voldemort visszatér, és Peter Pettigrew helyébe lép.
3. A Mindenható Bodzapálca megszerzése (amelyet Harry Potter elrejtett).
4. Végül Voldemort Nagyúrnak meg kell kísérelnie párbajban legyőzni Harry Pottert.

#### 7.1.2. HARRY POTTER ÉS BARÁTAINAK FELADATAI A GYŐZELEMÉRT

1. A Baziliszkus méregfoga VAGY Griffendél kardja Tárgy zseton megszerzése.
2. A Horcrukokat tartalmazó 6 mező felkeresése és azok megsemmisítése.
3. A Feltámadás Kövének megszerzése (amelyet Voldemort Nagyúr rejtett el).
4. Végül Harry Potternek meg kell kísérelnie párbajban legyőzni Voldemort Nagyurat.
5. Az 1-3 pontokban felsorolt Tárgy zsetonokat, Horcrukokat és a Feltámadás Kövét kizárólag Harry, Ron vagy Hermione vehetik fel.

### 7.2. A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Döntsétek el, hogy ki veszi fel Peter Pettigrew szerepét. A többiek hősök lehetnek: Harry Potter, Ron Weasley és Hermione Granger. Vegyétek el a saját Karakterlapotokat, bábutokat és a Karakterlapon megadott számú ÉP-ot és kártyákat.

A hősök fejenként további 2 Hopp-port és 1 Zsupszkulcs zsetont kapnak.

Állítsátok fel a bábukat a Start mezőn, a Roxfort bejáratánál, majd helyezétek el a 6 HorcruX zsetont (Tom Denem naplója, Gomold gyűrűje, Hugarbug Helga kelyhe, Mardekár Malazár medálja, Hollóháti Hedvig diadémja és Nagini) a következő mezőkre: Ollivander Varázspálca Boltja, Gringotts Bank a 2-es táblán, Szükség Szobája, Dumbledore irodája, Mágiaügyi Minisztérium, Óratorony.

Helyezzétek el véletlenszerűen a 6 további Tárgy zsetont (Üst, Apa csontja, Féregfark keze, Harry Potter, Baziliszkus méregfoga és Griffendél kardja) azokra a mezőkre, amelyek egy ✨ rozettával vannak jelölve.

Tegyétek félre a Mindenható Bodzapálca és a Feltámadása Köve zsetonokat. Ezek csak akkor lépnek be a játékba, amikor Voldemort visszatér, azaz Peter Pettigrew teljesítette a küldetését a Temetőben.

### 7.3. A JÁTÉK MENETE

Peter Pettigrew kezd, egy kockával dob, és ennek megfelelő számú mezőt halad tetszőleges irányba. Majd sorra jön Harry, Ron és Hermione, akik két-két kockával dobnak.

A korábban ismertetett játékmenehez hasonlóan (4-es pont) teljesítik az akciót azon a mezőn, ahova érkeznek, ezután pedig az óramutató járásával megegyező irányba haladva, a következő játékos kerül sorra.

#### 7.3.1. VOLDEMORT NAGYÚR VISSZATÉRESE

Amint Peter Pettigrew összegyűjtötte a szükséges Tárgyakat és elérte a Temetőt, Voldemort Nagyúr visszatér (lásd: 7.1.1. pont). Ezután két dolog történik:

##### 7.3.1.1. VOLDEMORT NAGYÚR ÉS HALÁLFALOI CSATLAKOZNAK A JÁTÉKHOZ

Cseréld ki Peter Pettigrew bábuját Voldemort Nagyúréra, és fordítsd meg a Karakterlapot (Voldemortot mutassa). Innentől Voldemort Nagyúrként játszol és irányítod az összes halálfalót. Állítsd a 6 halálfalót tetszőleges Kastélytoronyokra és tedd magad elé a Karakterlapjukon a megadott számú ÉP-ot, Varázslat&Bűbáj- és Bájital kártyát.

A halálfalókat Voldemort Nagyúr irányítja. Amikor rajtad a sor, egyszerre mozgatod őket: halálfalónként 1 kockával dobsz, valamint bevetheted különleges képességeiket is, amelyek a Karakterlapon találhatóak. Ha útjuk egy hős útját keresztezi, meg kell küzdeniük (lásd: 7.3.3. Párbaj a hősök és halálfaló között).

##### 7.3.1.2. A MINDENHÁTÓ BODZAPÁLCA ÉS A FELTÁMADÁS KÖVÉ BELÉP A JÁTÉKBA

Voldemort Nagyúr tetszőleges mezőre helyezi a Feltámadás Kövét a főtáblán, Harry Potter pedig tetszőleges mezőre helyezi a Mindenható Bodzapálcát ugyanezen a játéktáblán.

Harry Potternek a Feltámadás Kövét, Voldemort Nagyúrnak pedig a Mindenható Bodzapálcát kell begyűjteni, hogy felfegyverezze magát a végső párbajra.

#### 7.3.2. HORCRUXOK MEGSEMMISÍTÉSE

Ha az egyik hős (Harry, Ron vagy Hermione) egy HorcruXot tartalmazó mezőre lép, lehetősége van azt megsemmisíteni. Ehhez a játékosnak és Peter Pettigrew-nak vagy Voldemort Nagyúrnak is dobnia kell.

- Ha a hős nagyobbat dob, mint Peter Pettigrew vagy Voldemort, akkor a HorcruX megsemmisül, Voldemort Nagyúr pedig veszít 1 ÉP-ot (akkor is, ha még nem tért vissza)
- Ha azonos vagy kisebb a hős által dobott érték, akkor a HorcruX nem semmisül meg és a következő körben újra próbálkozhat.

Ha sikerül mind a 6 HorcruX megsemmisítése, akkor Voldemort Nagyúrnak csak 1 ÉP-ja marad.

### 7.3.3. PÁRBAJ A HŐSÖK ÉS A HALÁLFALOK KÖZÖTT

Ha Voldemort Nagyúr visszatérése után a hősök és a halálfalók útjaik keresztezik egymást, Párbajra kerül sor. Az kezd a Párbajt, aki később ért a mezőre.

A Párbaj az 5.5.5. Párbaj egy halálfaló ellen pontban található leírás szerint zajlik egyetlen különbséggel: lehetőség van a támadás kivédésére, ami azonban kockázattal is jár!

**Támadás kivédése:** Ha egy kockákkal történő támadás esetén ÉP-ot veszítene az egyik fél, akkor megpróbálhatja kivédeni a támadást. A kivédéshez fogj meg valamennyi támadókockát, amelyek az imént megsebeztek Téged, és dobj velük. Minden egyes kockadobásra a következő történik, ha a kockával / kockákkal:

- 1-est vagy 2-est dobsz: az újradozott kockával/kockákkal 2 ÉP-ot veszítesz kockánként (1 helyett)
- 3-ast, 4-est vagy 5-öst dobsz: az újradozott kockával/kockákkal 1 ÉP-ot veszítesz kockánként (1-et veszítéssel volna támadás kivédés nélküli is)
- 6-ost dobsz: a támadóra visszazáll az átok és ő veszít 1 ÉP-ot, nem pedig Te.

**A Párbaj kimenetele:** ha a halálfaló elveszíti a Párbajt, kiesik a játékból. Ha a hős veszíti el a párbajt, 1 ÉP-tal visszatér a startmezőre, de megtarthat minden nála lévő kártyát és zsetont.

*Példa hősök és halálfalók közötti Párbajra:*

*Voldemort Nagyúr van soron és halálfalójával, Lucius Malfoy-jal lép. A kockával 1-et dob és arra a mezőre lép vele, ahol Hermione áll. Párbaj következik!*

*Lucius a támadó, ő nyitja a Párbajt. Dobbat a támadókockával vagy felhasználhat egy kártyát. A 4 támadókockája mellett dönt és 2, 3, 5 és 1 értékeket dob. Hermione ellenállóképessége 4, azonban Lucius beveti különleges képességét, amivel ellenfele ellenállóképességét 1-gyel csökkenti, ezért minden kocka, amelynek értéke legalább 3, találatot jelent. Hermione tulajdonképpen csak 2 ÉP-ot veszítene, de megpróbálja kivédeni a támadást.*

*Mindkét kockával dob, amely eltalálta őt (a 3-assal és az 5-össel). A dobott értékek pedig 3 és 6. A 3-as dobása miatt Hermione ténylegesen elveszít 1 ÉP-ot, de a 6-os miatt nem ő, hanem a halálfaló veszít 1 ÉP-ot.*

*Most Hermione következik támadóként, és választbat, hogy a támadókockáival dob vagy egy támadó kártyát használ. De kijátszhat egy védelem kártyát is, amivel például ÉP-ot kaphat vissza.*

*A küzdelem addig folytatódik váltakozva a felek között, amíg egyikük ÉP-ja el nem fogy, és ezzel elveszíti a csatát. Ha Lucius Malfoy veszít, kiesik a játékból. Ha Hermione veszít, 1 ÉP-tal visszatér a startmezőre.*

#### 7.3.4. A VÉGSŐ PÁRBAJ

Amint Harry Potter vagy Voldemort Nagyúr begyűjtötte az utolsó Tárgyat (Feltámadás Kövét vagy a Mindenható Bodzapálcát), jöhet a végső Párbaj. Amint Voldemort Nagyúr és Harry Potter útja egy mezőn keresztezi egymást, megvívják a végső Párbajt. A játék a küzdelmük után ér véget.

- Ha találkozásuk pillanatában Voldemort Nagyúr még nem gyűjtötte be a Mindenható Bodzapálcát vagy Harry Potter a Feltámadás Kövét, az a fél, akinek még hiányzik az adott Tárgy zseton, automatikusan veszít.
- Ha Voldemort Nagyúrnak már megvan a Mindenható Bodzapálca, amikor Harry Potterrel találkozik és a 6 HorcruX közül még nem semmisült meg mindegyik, akkor automatikusan ő nyeri a játékot.

- Ha mindkét oldal begyűjtötte az utolsó Tárgyat, valamint mind a 6 HorcruX megsemmisült, és csak ezután találkoznak, akkor a végső küzdelemre kerül sor: Harry Potter és Voldemort Nagyúr is dob a kockával. Aki magasabb értéket dob, az nyeri a játékot. (Ha azonos értéket dobnak, újra kell dobnia.)

#### 7.3.5. EGYÉB SZABÁLYOK

- Párbaj kizárólag a hősök és a halálfalók között lehetséges (Harry Potter és Voldemort Nagyúr között pedig a végső párbajban). Továbbá nincs Párbaj, ha párbajmezőre léptek, vagy ha Esemény kártyán erre utasítanak. Ekkor ezt a kártyát hagyjátok teljesen figyelmen kívül.
- Ha egy halálfaló Varázslat&Bűbáj vagy Bájital mezőre érkezik, a megfelelő pakliból húz egy kártyát. A többi mező hatását figyelmen kívül hagyja.
- Ha Voldemort Nagyúrra nem hatnak az ÉP-ot adó mezők, nem kap ÉP-okat.



**Tipp:** Ha szeretnétek az itt leírt Támadás Kivédése lehetőséget más játékformák Párbajaiban is használni, akkor bátran tegyétek meg!



