

2 graczy
WIEK: 11+

Harry Potter

HOGWARTS BATTLE

OBRONA PRZED
CZARNĄ MAGIĄ

WPROWADZENIE

W wyniku zauważalnego wzrostu liczby czarnomagicznych incydentów dyrektor Albus Dumbledore zezwolił na praktyczne lekcje obrony przed czarną magią, by mieć pewność, że uczniowie potrafią o siebie zadbać. Pod nadzorem nauczycieli Hogwartu uczniowie będą rzucać zaklęcia i uroki, używać magicznych przedmiotów i zyskiwać sprzymierzeńców, by ogłuszać przeciwników i osiąść umiejętności, które zapewnią im bezpieczeństwo.

CEL

Harry Potter: Hogwarts Battle – Obrona przed czarną magią to gra z mechaniką tworzenia talii dla 2 graczy, którą rozgrywa się w rundach. Celem w każdej rundzie jest ogłuszenie przeciwnika. Wygrywa gracz, który jako pierwszy 3 razy ogłuszy przeciwnika.

SPIŚ TREŚCI

Przygotowanie do gry – str. 2
Rozgrywka – str. 6

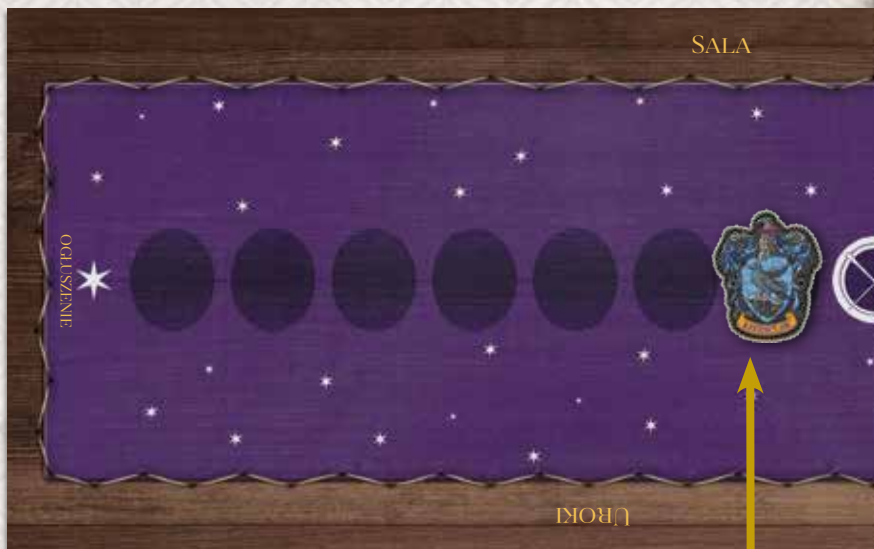
POSORTUJCIĘ I ROZŁÓŻCIĘ
ELEMENTY TAK, JAK POKAZANO
NA ILUSTRACJI.

4 karty domów,
8 znaczników domów.



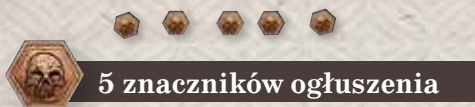
8 żetonów ataku

plansza maty treningowej



znacznik domu

karta domu



Połóżcie matę treningową podłużnie między 2 graczami. Obok niej umieśćcie żetony. Każdy wybiera dom (możecie wybrać ten sam), następnie umieszcza przed sobą odpowiednią kartę domu i znacznik domu na polu „START” po swojej stronie maty treningowej.

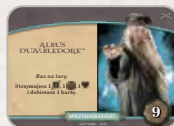


1

WSZYSTKIE KARTY MAJĄ TAKIE SAME REWERSY.



2



9



3

121 KART HOGWARTU

PODZIELCIE KARTY NA 4 TALIE

1

Karty HOGWARTU z talii sali

Potasujcie karty HOGWARTU. Odkryjcie 4 karty z talii i połóżcie je awersami do góry wzdłuż maty treningowej. Te karty znajdują się w sali.



3



5



8



7



2

Karty uroków

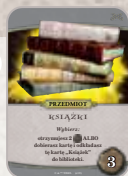
Położcie potasowane karty uroków rewersami do góry. Gdy karta nakazuje graczowi odłożyć kartę uroku na jego stos kart odrzuconych albo wziąć ją na rękę, gracz dobiera kartę uroku z tej talii.



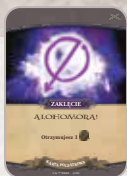
2

51 KART
UROKÓW

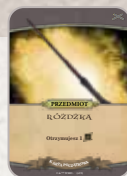
3

8 KART PRZEDMIOTU
„KSIĄŻKI”

4



24 KARTY POCZĄTKOWE



3

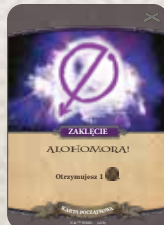
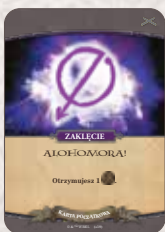
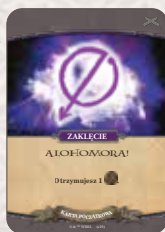
Karty przedmiotu „Książki”

Położcie karty „Książek” awersami do góry obok maty treningowej, aby stworzyć bibliotekę. Możecie kupić te karty za każdym razem, gdy chcecie kupić karty z sali.

4

Talia początkowa

Każdy bierze po 7 kart zaklęcia „Alohomora!”, 1 karcie przedmiotu „Różdżka”, 1 karcie przedmiotu „Kociołek” i wybiera 1 z 3 początkowych kart sprzymierzeńców: „Kota”, „Ropuchę” albo „Sowę”. Odłóżcie pozostałe karty sprzymierzeńców do pudełka. Potasujcie karty i stwórzcie z nich swoje zakryte 10-kartowe talie, a następnie doберите po 5 kart na rękę.



Teraz jesteście gotowi, by uczyć się obrony przed czarną magią. Grę rozpoczyna osoba, która jako ostatnio czytała książkę bądź obejrzała film o magii.

Opis kart sprzymierzeńców



- 1 **Symbol domu** – tylko na wybranych kartach. Aby gra była dobrze zbalansowana, tylko na niektórych kartach sprzymierzeńców znajdują się symbole domów.
- 2 **Imię sprzymierzenia**
- 3 **Umiejętność** – efekt powtarzający się co turę, jeśli karta sprzymierzenia jest wyłożona po stronie danego gracza.
- 4 **Koszt** – liczba , które trzeba wydać, by kupić kartę.

Opis kart przedmiotów i kart zaklęć



- 1 **Typ karty** – przedmiot albo zaklęcie. Niektóre efekty mogą się odnosić do typu karty.
- 2 **Tytuł karty**
- 3 **Efekt karty** – rozpatrywany w chwili zagrania karty.
- 4 **Efekt domu** – dodatkowy efekt rozpatrywany, jeśli gracz wybrał na początku gry kartę odpowiedniego domu albo ma wyłożoną kartę sprzymierzenia z tym symbolem domu (zob. strona 10).
- 5 **Koszt** – liczba , które trzeba wydać, by kupić kartę.

ROZGRYWKA

W swojej turze zagrywaj karty z ręki, aby rozpatrzyć ich efekt.

★ Rozpatrzenie kart uroków

Nikt nie zaczyna rozgrywki z tymi kartami, ale można je otrzymać dzięki efektom niektórych kart HOGWARTU. Wystarczy wziąć kartę z wierzchu talii kart uroków na rękę albo położyć ją na swoim stosie kart odrzuconych (zgodnie z odpowiednimi wskazówkami).

Karty uroków muszą być rozpatrywane jako pierwsze w turze, jeśli masz 1 kartę uroku (albo więcej) na ręce. Jeśli dobierzesz kartę uroku później w turze, karta musi zostać natychmiast wyłożona i rozpatrzona. Po rozpatrzeniu karty uroków są odkładane na bok jak pozostałe karty i odkładane na stos kart odrzuconych na koniec tury.



Rozpatrz efekty karty uroku, następnie odłóż na bok z innymi zagranymi kartami w tej turze.

Uwaga! Karta uroku nie może zostać odrzucona, gdy gracz musi odrzucić kartę (w związku z efektem karty), chyba że ma odrzucić losową kartę. Ponadto karta uroku nie może zostać zniszczona w tej samej turze, w której jest rozpatrywana, ponieważ gracz nie ma jej już na ręce i jeszcze nie odłożył jej na swój stos kart odrzuconych.

★ Zagrywaj karty HOGWARTU, aby rozpatrzyć ich efekty

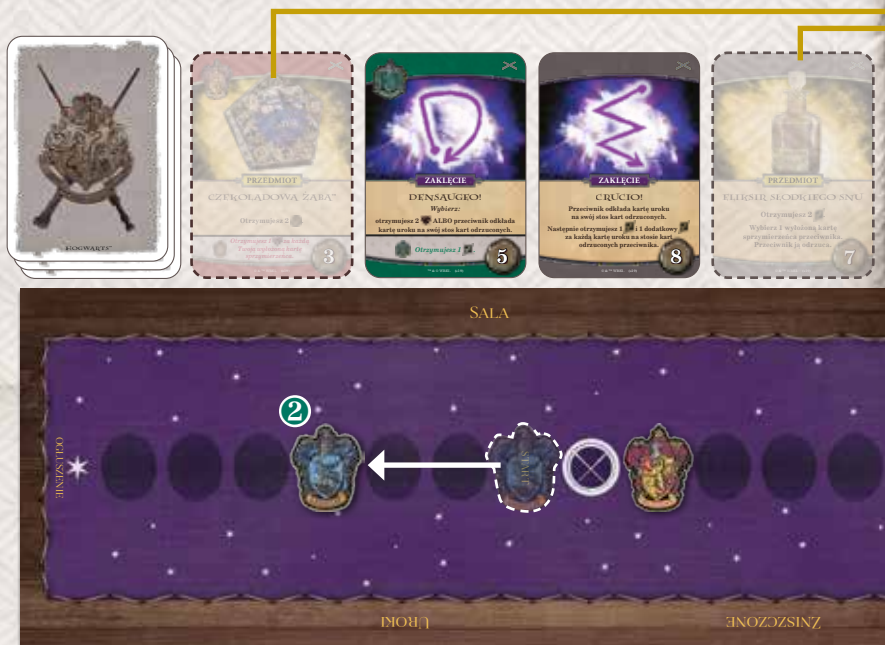
Karty HOGWARTU dzielą się na 3 główne typy – karty przedmiotów, karty zaklęć i karty sprzymierzeńców. Gdy zagrywasz **karty uroków** i **karty przedmiotów**, natychmiast rozpatrujesz ich efekty. Zazwyczaj do efektów należą otrzymywanie , ,  i dobieranie kart. Zagrane karty odkładaj na bok (ale nie na stos kart odrzuconych!), by pamiętać, że zostały już użyte. Gdy zagrywasz **kartę sprzymierzeńca**, wykładasz kartę przed siebie. Karty sprzymierzeńców przynoszą efekty, które możesz wykorzystać w każdej swojej turze łącznie z turami, podczas których zagrywasz te karty. Kart sprzymierzeńców nie odrzuca się na koniec tury.

Jak przydzielać efekty (atak) i (zdrowie)?

- Przesuń znacznik domu przeciwnika o 1 pole do tyłu w kierunku krawędzi maty treningowej za każdy żeton  i odrzuć żetony .
- Przesuń swój znacznik domu o 1 pole do przodu w kierunku środka maty treningowej za każdy żeton  i odrzuć żetony .

Uwaga! Gracz nie może przejść przed pole „START” na macie.

Żetony  i  służą do zaznaczania tych efektów. Nie są jednak wymagane, bo efekty można rozpatrywać od razu.



PRZYKŁAD. W tej turze masz kartę przedmiotu „Kociotek”, kartę sprzymierzeńca „SEVERUS SNAPE™”, kartę zaklęcia „Bombarda!” i 2 karty zaklęć „Alohomora!”.

- 1 Umieść przed sobą kartę „SEVERUS SNAPE™”. Do końca rundy pojedynku karta jest dostępna i nie jest odrzucana na koniec tury. Teraz możesz użyć dowolnego efektu domu Slytherin™ i dowolnego efektu domu Gryffindor™ (zob. efekty domów na str. 10).
- 2 Otrzymujesz 2  dzięki karcie „SEVERUS SNAPE™” i 1  dzięki karcie „Bombarda!”. Użyj wszystkich zdobytych , by przesunąć przeciwnika 3 pola do tyłu na macie treningowej.
- 3 Dzięki karcie „Bombarda!” zniszcz kartę „Eliksiru słodkiego snu” z sali (zob. Niszczenie na str. 10).
- 4 Otrzymujesz 2  za Twoje karty „Alohomora!”. Ponieważ jesteś na polu „START” i w związku z tym nie potrzebujesz leczenia, jakie zapewnia karta „Kociotek”, użyj go, żeby otrzymać 1 . Użyj 3 , żeby kupić kartę „Czekoladowej żaby” z sali, następnie połóż ją na swoim stosie kart odrzuconych.



Używaj  (wpływ), aby kupować nowe karty.

Używaj , aby kupować nowe karty HOGWARTU z odkrytych kart dostępnych w sali lub w bibliotece. Gdy kupisz nową kartę HOGWARTU, **połóż ją na swoim stosie kart odrzuconych**, chyba że treść karty mówi inaczej. Natychmiast odkryj kartę z wierzchu talii sali i zastąp nią kupioną kartę. To oznacza, że gracz może wydać część , aby kupić kartę, przyjrze się nowej dostępnej karcie i dalej kupować karty.

Uwaga! W bibliotece znajduje się stos z ograniczoną liczbą dostępnych kart „Książek”. Kart „Książek” nie można niszczyć. Zawsze oddaje się je do biblioteki.



The diagram illustrates the game mechanics for purchasing cards. It shows a 'BIBLIOTEKA' (Library) with a stack of 'KSIĄŻKI' (Books) and a 'STOS KART ODRZUCONYCH' (Discarded Card Pile). A yellow arrow indicates the flow from the Library to the Discarded Card Pile, and another yellow arrow indicates the flow from the Discarded Card Pile back to the Library. The cards shown include 'SEVERUS Snape', 'CZERŁADOWA ŻABA' (Giant Toad), 'ZAKŁĘCIE ALOHOMORA!' (Alohomora!), 'ROZCIĄCIE' (Cut), 'BOMBARDY!' (Bombard!), and 'ZAKŁĘCIE ALOHOMORA!' (Alohomora!). The cards also show the number of gold coins required to purchase them.

1 Severus Snape

Raz na turę wyboru.
Otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO

2 Zaklęcie ALOHOMORA!

Otrzymujesz 1  ALBO
otrzymujesz 1  ALBO
otrzymujesz 1  ALBO
otrzymujesz 1  ALBO
otrzymujesz 1  ALBO
otrzymujesz 1  ALBO

3 Człowiek

Otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO

4 Człowiek

Otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO

5 Człowiek

Otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO

6 Człowiek

Otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO

7 Człowiek

Otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO

8 Człowiek

Otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO

9 Człowiek

Otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO
otrzymujesz 2  ALBO

Efekty domu

Niektóre karty są oznaczone kolorami i mają herb domu w lewym górnym rogu. Mogą być to karty sprzymierzeńców, przedmiotów i zaklęć. W pierwszej kolejności przyjrzymy się kartom przedmiotów i zaklęć.

Na początku gry wybierasz dom. Ten wybór pozwala Ci rozpatrywać dodatkowe efekty kart przedmiotów i zaklęć związane z Twoim domem.

Karty przedmiotów i karty zaklęć z symbolem domu mają 2 efekty. **ZAWSZE korzystasz z pierwszego efektu.** Dodatkowy efekt na dole karty jest aktywowany, gdy zagrywasz kartę związaną ze swoim wybranym domem albo gdy masz wyłożoną kartę sprzymierzeńca z symbolem domu.

Aby aktywować dodatkowe efekty kart związanych z innymi domami, musisz kupić kartę sprzymierzeńca związaną z danym domem. Gdy zagrywasz kartę sprzymierzeńca z **symbolem domu**, zdobywasz wsparcie sprzymierzeńca związanego z tym domem.

Na przykład, jeśli gracz z Hufflepuffu™ ma kartę sprzymierzeńca „CHO CHANG™” z Ravenclawu™ i zagrywa kartę „Kryształowej kuli”, zdobywa 2 w ramach dodatkowego efektu Ravenclawu (oprócz głównego efektu na karcie).



Niszczenie

Niszczenie pozwala usuwać karty z gry. W większości przypadków niszczenie kart jest opcjonalnym efektem. Aby to zrobić, weź kartę ze wskazanego miejsca (z ręki, ze stosu kart odrzuconych albo z sali) i połóż ją awerssem do góry w sekcji ZNISZCZONE pod matą treningową. Dzięki temu usuniesz niepożądane karty takie jak karty uroków czy słabsze karty początkowe, gdy doskonalisz się w sztuce pojedynkowania. Gdy karta z sali zostaje zniszczona, należy natychmiast zastąpić ją kartą HOGWARTU z wierzchu talii sali.

★ Zakończ turę

Gdy zagrasz karty i wykonasz akcje, łącznie z zaatakowaniem przeciwnika lub odzyskaniem straconego zdrowia, wykonaj następujące czynności na koniec swojej tury.

- 1 Połóż wszystkie karty przedmiotów, zaklęć i uroków na swoim stosie kart odrzuconych. **Nie możesz zachować żadnej z nich na kolejną turę.**
- 2 Zostaw wszystkie wyłożone karty sprzymierzeńców przed sobą. Możesz używać tych kart w każdej kolejnej turze.
- 3 Odrzuć wszystkie nieprzydzielone żetony do puli.
- 4 Dobierz 5 nowych kart. Przetasuj swój stos kart odrzuconych, jeśli Twoja talia się wyczerpała, a musisz dobrać karty.

Ogłoszenie gracza

Jeśli przesuniesz znacznik domu przeciwnika na pole ogłuszenia, wygrasz tę rundę. Przeciwnik bierze znacznik ogłuszenia i kładzie go na specjalnym polu na swojej karcie domu. Wciąż możesz kontynuować grę i kupować karty, aby zakończyć turę.

Aby przygotować się na następną rundę, każdy tasuje wszystkie swoje zagrane karty sprzymierzeńców, karty z ręki, talie i stos kart odrzuconych, aby stworzyć talie, która zawiera wszystkie jego niezniszczone karty z poprzednich rund. Odłóżcie swoje znaczniki na swoje pola „START” i dobierzcie po 5 kart na rękę. Ogłuszony wybiera, kto rozpocznie kolejną rundę.



KONIEC ROZGRYWKI

Rozgrywka trwa, dopóki ktoś nie zbierze 3 żetonów ogłuszenia.
Wygrywa gracz, który 3 razy ogłuszył przeciwnika.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

plansza maty treningowej • 4 karty domów • 8 znaczników domów • 2 podstawki • 24 karty początkowe
(14 kart zaklęć, 4 karty przedmiotów, 6 kart sprzymierzeńców) • 31 kart uroków • 129 kart
HOGWARTU (72 karty zaklęć, 35 kart przedmiotów, 22 karty sprzymierzeńców) • 5 znaczników
ogłuszenia • 30 żetonów (14 żetonów wpływu, 8 żetonów ataku, 8 żetonów zdrowia) • instrukcja

PROJEKT I ROZWÓJ:



usaopoly

Tłumaczenie: Kaja Makowska
Redakcja: zespół Rebel

rebel



HARRY POTTER, wszystkie postacie, nazwy i znaki charakterystyczne
są znakami towarowymi Warner Bros. Entertainment Inc. LOGO WB:
© & ™ WBEI. WIZARDING WORLD znak towarowy i logo © & ™ Warner Bros.
Entertainment Inc. Prawa do publikacji Harry'ego Pottera © JKR. (s19)

Projekt gry: Kami Mandell.

THE OP i USAOPOLY jest znakiem towarowym Usaopoly, Inc., gra zaprojektowana i rozwijana przez USAopoly.
Pomysł i licencja: Forrest-Prizan Creative. Wyprodukowane przez USAOPOLY, Inc., 5999 Avenida Encinas,
Ste. 150, Carlsbad, CA 92008. **Wyprodukowano w Chinach.**

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

usaopoly.com