

Harry Potter

HOGWARTS BATTLE

Gra kooperacyjna z mechaniką tworzenia talii

WPROWADZENIE

W tej kooperacyjnej grze karcianej wcielacie się w postacie HARRY'EGO POTTERA™, RONA WEASLEYA™, HERMIONY GRANGER™ i NEVILLE'A LONGBOTTOMA™, aby razem stawić czoła serii mrocznych zdarzeń. W trakcie gry zmierzycie się z drużyną czarnych charakterów, którzy stopniowo, miejsce po miejscu, próbują podporządkować sobie świat czarodziejów. Gra składa się z 7 scenariuszy o narastającym poziomie trudności prowadzących do ostatecznej bitwy z SAMI-WIECIE-KIM.

CEL

Wspólnymi siłami pokonajcie drużynę czarnych charakterów, zanim przejmą kontrolę nad wszystkimi magicznymi miejscami! Tylko dzięki Waszemu zwycięstwu uczniowie i profesorowie będą się czuć bezpiecznie w HOGWARCIE. Przynajmniej przez jakiś czas...
Jeśli jednak czarnym charakterom uda się przejąć kontrolę nad wszystkimi miejscami, przegracie!

WARIANT DLA WPRAWNYCH CZARODZIEJÓW

Jeśli macie doświadczenie w grach wykorzystujących mechanikę tworzenia talii, po przeczytaniu instrukcji możecie przejść od razu do scenariusza 3. Otwórzcie pudełka ze scenariuszami 1, 2 i 3, przeczytajcie zawarte w nich instrukcje i zacznijcie przygodę od scenariusza 3.

SPIIS TREŚCI

Przygotowanie do gry – str. 2

Rozgrywka – str. 6

Zasady dodatkowe – str. 12

PRZYGOTOWANIE DO GRY

POSORTUJCIĘ I ROZŁÓŻCIĘ ELEMENTY TAK, JAK POKAZANO NA ILUSTRACJI.

ZOSTAWCIĘ W PUDEŁKU

pudełka ze scenariuszami 2–7,
9 kart rozdzielających.



8 znaczników mroku

planszeczka gracza (z żetonem zdrowia)



żetony zdrowia

Rozdajcie po 1 żetonie każdemu graczowi. Połóżcie żeton zdrowia, na polu „10” toru zdrowia.





35 żetonów ataku



25 żetonów wpływu



plansza



planszетка gracza (z żetonem zdrowia)



planszетки graczy

Rozdajcie po 1 każdemu graczowi.



Otwórzcie pudełko ze scenariuszem 1 i przejdźcie do następnej strony.

W pierwszej rozgrywce nie będziecie potrzebowali pudełek ze scenariuszami 2–7.



POSORTUJCIĘ I ROZŁOŻCIĘ KARTY SCENARIUSZA 1.

1 karty miejsc

Położcie karty miejsc awersiem do góry w kolejności wskazanej w ich prawym górnym rogu.

2 karty czarnej magii

Potasujcie i połoście karty czarnej magii rewersem do góry.

3 karty czarnych charakterów

Potasujcie i połoście karty czarnych charakterów rewersem do góry.

W scenariuszu 1 może być aktywny tylko 1 czarny charakter. Odkryjcie kartę z wierzchu stosu i połoście ją na polu poniżej.



5 karty pomocy i karty bohaterów

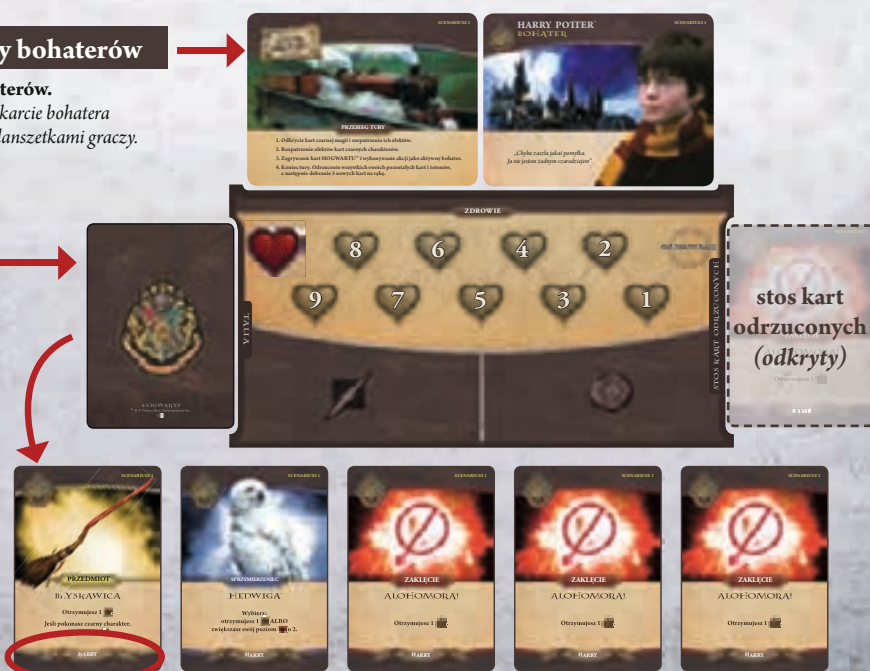
Wybierzcie bohaterów.

Połoście po karcie pomocy i karcie bohatera awersami do góry nad swoimi planszatkami graczy.

6 talia początkowa bohatera

Potasujcie 10 kart początkowych swojego bohatera i połoście je rewersem do góry. Następnie dobierzcie na rękę po 5 kart.

Uwaga! Każdy bohater ma własną talię początkową oznaczoną jego imieniem na awersie kart.



6



4 TALIE POZATKOWE BOHATERÓW,
PO 10 KART KAŻDA

HARRY

HERMIONA

RON

NEVILLE



talia kart HOGWARTU™



4

karty HOGWARTU

Stwórzcie 4 talie początkowe bohaterów oznaczone ich imionami w dolnej części kart (6). Potasujcie talię kart HOGWARTU i połóżcie ją zakrytą na planszy.

Następnie odkryjcie i rozłóżcie 6 wierzchnich kart HOGWARTU na polach poniżej stosu.



OPIS KART CZARNYCH CHARAKTERÓW

- 1 Imię czarnego charakteru
- 2 Numer scenariusza
- 3 Umiejętność czarnego charakteru
- 4 Zdrowie – liczba [symbol] niezbędna do pokonania czarnego charakteru.
- 5 Nagroda – zdobywana przez bohaterów, gdy czarny charakter zostanie pokonany.

OPIS SYMBOLI



atak



wpływ



zdrowie



znacznik mroku



OPIS KART HOGWARTU

- 1 Numer scenariusza
- 2 Typ karty – sprzymierzeniec, przedmiot ALBO zaklęcie. Niektóre efekty mogą się odnosić do typu karty.
- 3 Nazwa karty
- 4 Efekt karty – rozpatrywany w chwili zagrania.
- 5 Koszt – liczba [symbol], którą należy zapłacić, aby kupić tę kartę. Niektóre efekty mogą się odnosić do kosztu karty.

Jesteście gotowi na pierwszą rozgrywkę.

Wybierzcie bohatera, który ją rozpocznie. Zasady na kolejnych stronach są tak skonstruowane, abyście mogli je poznawać w trakcie rozgrywki*.

* Wprawni czarodzieje muszą dokończyć przygotowanie gry według instrukcji z pudełka ze scenariuszem 3, zanim przejdą dalej.

CEL

Wspólnymi siłami pokonajcie drużynę czarnych charakterów, zanim przejmą kontrolę nad wszystkimi magicznymi miejscami! Tylko dzięki Waszemu zwycięstwu uczniowie i profesorowie będą się czuć bezpiecznie w HOGWARTCIE. Przynajmniej przez jakiś czas... Jeśli jednak czarnym charakterom uda się przejąć kontrolę nad wszystkimi miejscami, przegracie!

ROZGRYWKA

Każda tura aktywnego bohatera składa się z 4 kroków.

KROK 1. ODKRYCIE KART CZARNEJ MAGII I ROZPATRZENIE ICH EFEKTÓW

Spójrzcie na kartę miejsca. Znajduje się na niej informacja, ile kart czarnej magii musicie odkryć (1).

Karty czarnej magii mają przeróżne niekorzystne dla graczy efekty. Odkrywajcie karty czarnej magii jedna po drugiej, rozpatrujcie kolejne wydarzenia i odkładajcie karty na znajdujący się obok stos kart odrzuconych (2).



PRZYKŁAD. Rozpatrując efekt tej karty, musicie położyć 1 [symbol] na karcie miejsca (zob. „Przejęcie kontroli” na str. 12).

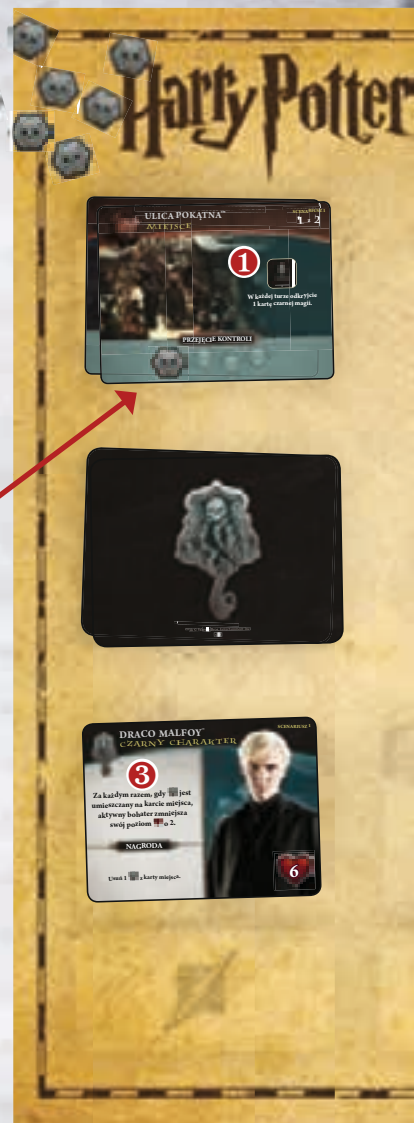
Jeśli stos kart czarnej magii się wyczerpie, potasujcie odrzucone karty, aby stworzyć nowy stos.

KROK 2. ROZPATRZENIE EFEKTÓW KART CZARNYCH CHARAKTERÓW

Każdy czarny charakter ma umiejętność, która wywołuje jakiś efekt (3). Niektóre efekty rozpatruje się co turę, inne są aktywowane przez karty czarnej magii ALBO przez karty innych czarnych charakterów.



PRZYKŁAD. Ponieważ na karcie miejsca położono [symbol], HARRY (aktywny bohater) zmniejsza swój poziom o 2, przesuwając znacznik zdrowia z pola „10” na „8” (zob. „Zdrowie bohatera” na str. 13).



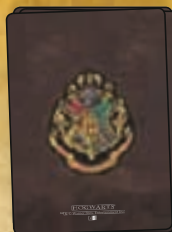


HOGWARTS BATTLE

Gra kooperacyjna z mechaniką tworzenia talii



STOS KART
ODRZUCONYCH



Na kolejnych stronach dowiecie się,
jak aktywny bohater zagrywa karty
i wykonuje akcje.

KROK 5. ZAGRYWANIE KART HOGWARTU I WYKONYWANIE AKCJI JAKO AKTYWNY BOHATER

Jeśli jesteś aktywnym bohaterem, wykonaj poniższe akcje w dowolnej kolejności.

- **Zagrywaj karty, aby rozpatrzeć ich efekt ALBO zdobywać zasoby (żetony i).**

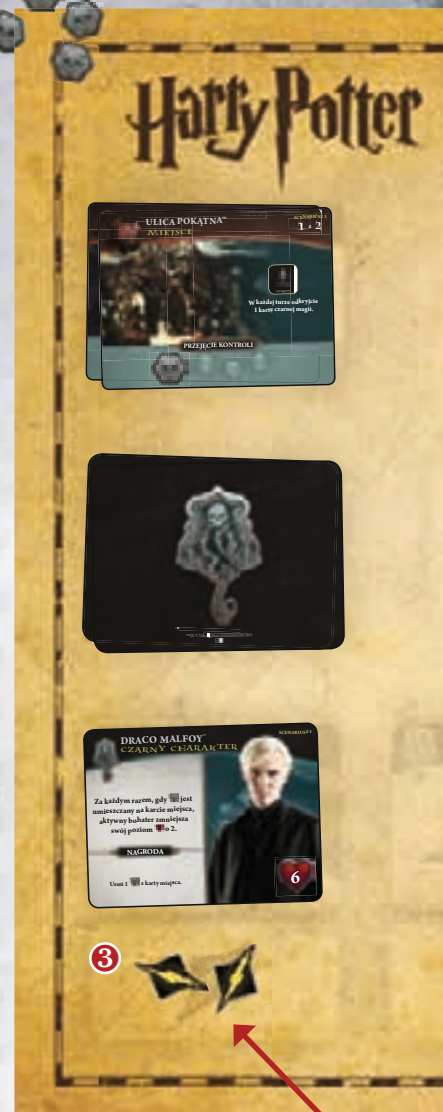
Zagrane karty odkładaj na bok, by pamiętać, że zostały już użyte. Zdobyte żetony kładź na swojej planszeczce gracza. Nie możesz zachować kart i zasobów na kolejną turę, więc najlepiej wykorzystaj je od razu.

- **Położ żetony ataku na karty czarnych charakterów.**
Gdy liczba żetonów na karcie czarnego charakteru zrówna się z jego punktami zdrowia, zostaje pokonany (zob. „Pokonywanie czarnych charakterów” na str. 12).

- **Wydawaj żetony wpływu, aby kupować nowe karty.**
W każdej turze do kupienia dostępnych jest 6 odkrytych kart HOGWARTU, dzięki którym Twoja talia będzie mocniejsza. Możesz kupić kilka takich kart, jeśli masz wystarczającą liczbę

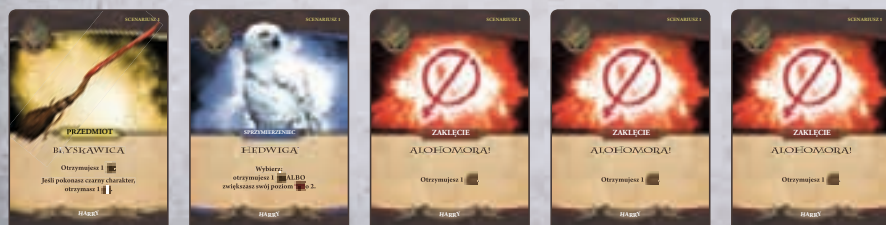
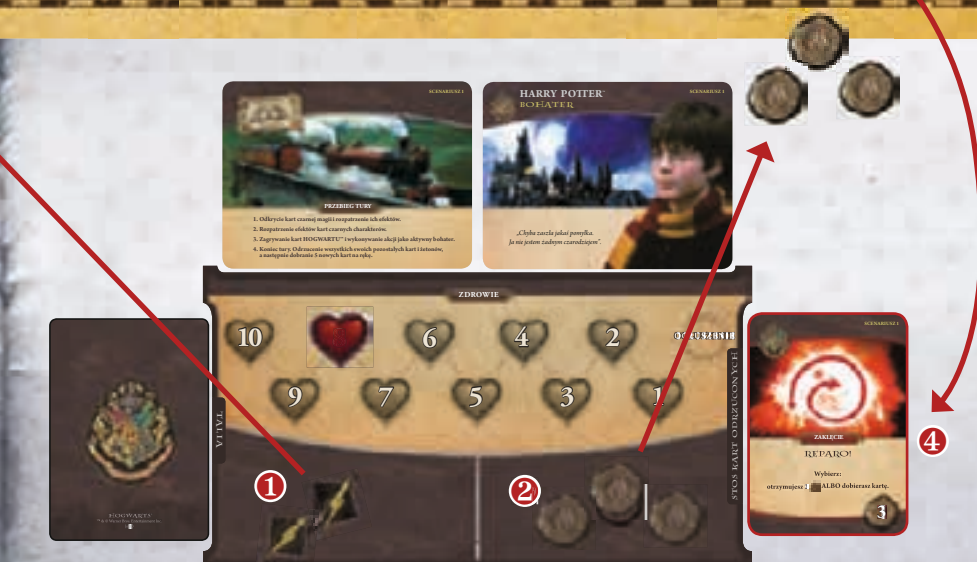
NATYCHMIAST połóż kupioną kartę na swoim stosie kart odrzuconych (nie bierz jej na rękę), chyba że jakiś efekt mówi inaczej. Zazwyczaj nie będziesz zagrywać nowych kart w turze, w której je kupiłeś.

Gdy Twoja talia się wyczerpie, przetasuj swój stos kart odrzuconych, aby stworzyć nową talię. Może się zdarzyć, że znajdą się w niej nowo kupione karty.



PRZYKŁAD. Na ręce początkowej masz kartę przedmiotu „Błyskawica”, kartę sprzymierzeńca „HEDWIGA™” i 3 karty zaklęcia „Alohomora!”.

- 1 Zagrywasz „Błyskawicę”, aby zdobyć żeton . Ponieważ wciąż masz sporo punktów zdrowia, zagrywasz „HEDWIGĘ”, aby zdobyć kolejny żeton . Kładziesz żetony na swojej planszeczce gracza.
- 2 Zagrywasz 3 karty „Alohomora!”, aby zdobyć 3 żetony . Kładziesz żetony na swojej planszeczce gracza.
- 3 Kładziesz 2 żetony na kartę czarnego charakteru, „DRACONA MALFOYA™”. Potrzebujecie jeszcze 4 żetonów, aby go pokonać.
- 4 Wydajesz 3 żetony, aby kupić kartę zaklęcia „Reparo!” z dostępnych kart HOGWARTU. Natychmiast odkładasz tę kartę na swój stos kart odrzuconych.



Koniec tury jest opisany na następnej stronie.

KROK 4. KONIEC TURY

Po zagraniu kart i wykorzystaniu akcji i żetonów wykonaj następujące czynności, aby zakończyć swoją turę.

- 1 Sprawdź, czy na karcie miejsca jest tyle , aby czarne charakter przejęły nad nim kontrolę. Jeśli tak, usuń wszystkie i odrzuć tę kartę miejsca. Następnie odkryj kolejną kartę miejsca ze stosu.
- 2 Jeśli w tej turze położyłeś na kartę czarnego charakteru tyle , że go pokonałeś, zastąp jego kartę kolejną kartą ze stosu.
- 3 Zapelnij puste pola nowymi kartami HOGWARTU.
- 4 Odłóż wszystkie swoje karty – zagrane i niezagrane – na stos kart odrzuconych. Nie możesz zachować żadnej z nich na kolejną turę.
- 5 Odrzuć wszystkie nieprzydzielone żetony i . Jeśli pozostali bohaterowie otrzymali żetony dzięki zagraniu przez Ciebie kartom, mogą je zatrzymać do swojej najbliższej tury.
- 6 Dobierz na rękę 5 nowych kart. Gdy Twoja talia się wyczerpie, a musisz dobrać ALBO odkryć kartę, potasuj swój stos kart odrzuconych i stwórz z niego nową talię.

TURA KOLEJNEGO BOHATERA

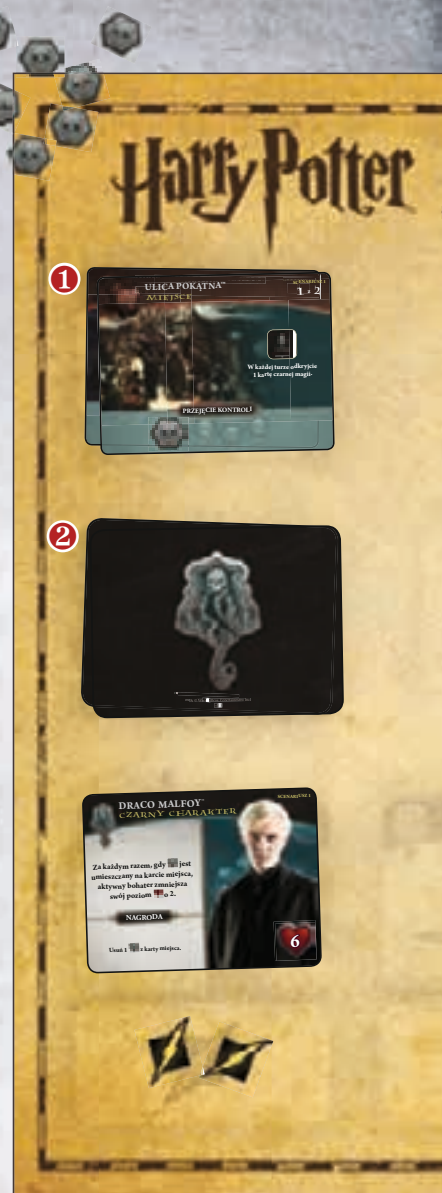
Rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Aktywnym bohaterem zostaje kolejny gracz i powtarza wszystkie 4 kroki (opisane na str. 6–10).

Zob. dodatkowe informacje na stronach:

POKONYWANIE CZARNYCH CHARAKTERÓW — STR. 12

PRZEJĘCIE KONTROLI — STR. 12

ZDROWIE BOHATERA — STR. 15



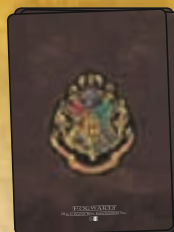
HOGWARTS BATTLE

Gra kooperacyjna z mechaniką tworzenia talii



STOS KART
ODRZUCONYCH

3



KOŃIEC ROZGRYWKI

Gra kończy się w 2 opisanych niżej sytuacjach:

BOHATEROWIE POKONALI WSZYSTKIE CZARNE CHARAKTERY.

Gratulacje! Wygrywacie i dzięki Wam HOGWART – i cały świat czarodziejów – może czuć się bezpiecznie przez kolejny rok. Staliście się wprawnymi czarodziejami i przynieśliście chlubę swojej szkole! Gdy będziecie gotowi, przejdźcie do kolejnego scenariusza. Otwórzcie pudełko ze scenariuszem 2 i postępujcie zgodnie z instrukcją do tego scenariusza.

**CZARNE CHARAKTERY PRZEJĘŁY KONTROLĘ
NAD WSZYSTKIMI MIEJSCAMI.**

Jeśli czarne charaktery przejmą kontrolę nad WSZYSTKIMI miejscami, przegrywacie. Nie jesteście gotowi, aby przejść do scenariusza 2, i musicie się jeszcze sporo nauczyć. Przywróćcie grę do stanu z przygotowania i spróbujcie ponownie (zob. „Przygotowanie do gry” na str. 2–5).

ZASADY DODATKOWE

POKONYWANIE CZARNYCH CHARAKTERÓW

Gdy liczba  na karcie czarnego charakteru zrówna się z jego poziomem , zostaje pokonany! Natychmiast zdobywacie nagrodę opisaną na karcie czarnego charakteru, a samą kartę odkładacie na stos odrzuconych kart czarnych charakterów na środku planszy. Zwróćcie  z karty tego czarnego charakteru do puli. Dopiero na koniec tury aktywny bohater zastępuje kartę pokonanego czarnego charakteru nową kartą z wierzchu stosu. Jeśli w kroku 3 tury aktywnego bohatera (str. 8) pokonaliście ostatni czarny charakter, natychmiast wygrywacie scenariusz i nie rozpatrujecie kroku 4 tej tury.



NAGRODA. Każdy bohater bierze  z puli i kładzie go na swojej planszeczce gracza. Dodatkowo każdy bohater zwiększa swój poziom  o 1, przesuwając żeton zdrowia o 1 miejsce (o ile to możliwe).



PRZEJĘCIE KONTROLI*

Niektóre efekty kart czarnej magii i kart czarnych charakterów zwiększają kontrolę, jaką czarne charakterzy sprawują nad miejscem. Gdy na karcie miejsca znajdzie się wymagana do przejścia kontroli liczba , macie czas do końca bieżącej tury aktywnego bohatera, aby usunąć  z karty miejsca, zagrywając karty ALBO pokonując niektóre czarne charakterzy.



Jeśli jednak na koniec tury aktywnego bohatera na karcie miejsca  zajmują wszystkie przeznaczone na nie pola, czarne charakterzy przejmują nad nim kontrolę. Odrzućcie tę kartę miejsca. Walka będzie się teraz toczyć o kolejne miejsce ze stosu. Jeśli czarne charakterzy zdobędą kontrolę nad WSZYSTKIMI miejscami, bohaterowie przegrywają rozgrywkę!

Jeśli na karcie miejsca nie ma wolnych pól na , możecie złapać oddech – zignorujcie dodatkowe znaczniki, które mieliście dołożyć w tej turze.

* **Wprawni czarodzieje.** Możecie utrudnić sobie grę, kładąc podczas przygotowania znaczniki mroku na pierwszej karcie miejsca. Jeśli chcecie zagrać na umiarkowanym poziomie trudności, połóżcie na niej 1 . Jeśli lubicie trudne wyzwania, połóżcie 2 . Możecie też dokładać po 1  na każdej karcie miejsca, którą odkryjecie w trakcie gry, zaczynając od pierwszej karty.

ZDROWIE BOHATERA

Przez efekty niektórych kart czarnej magii i kart czarnych charakterów będziecie musieli zmniejszać swój poziom 🖤. Z kolei dzięki niektórym efektom kart HOGWARTU będziecie go zwiększać. Gdy zmniejszacie ALBO zwiększacie poziom 🖤, przesuwacie żeton zdrowia na torze zdrowia, który znajduje się na Waszej planszeczce gracza. Jeśli żeton zdrowia dotrze na pole „0”, zostajecie ogłuszeni. Dzieje się wówczas kilka rzeczy. Uwaga! Bohater może zostać ogłuszony nawet podczas tury innego bohatera. Jeśli w tej samej chwili więcej niż 1 bohater zostanie ogłuszony, każdy z nich postępuje według poniższych zasad.



- 1 W tej turze nie możesz zmniejszyć (ani zwiększyć*) swojego poziomu .
- 2 Odrzucasz wszystkie żetony  i , które zgromadziłeś na swojej planszeczce podczas tur innych graczy.
- 3 Odrzucasz połowę kart z ręki, zaokrąglając w dół. Jeśli na przykład masz na ręce 5 kart, musisz wybrać i odrzucić 2 z nich. Jeśli odrzucana karta ma efekt rozpatrywany w momencie jej odrzucenia, to **WCIĄŻ** możesz z niego skorzystać.
- 4 Kłádziesz 1  na karcie miejsca.
- 5 Jeśli to Twoja tura, możesz zagrywać karty i wykonywać akcje, wykorzystując do tego celu wszystko to, co zostało Ci po ogłoszeniu.
- 6 *Na koniec swojej tury aktywny bohater dochodzi do siebie. Przesuń żeton zdrowia na pole o najwyższej wartości – „10”.



PRZYPOMINAJKA

KARTY HOGWARTU

Może się zdarzyć, że podczas kilku pierwszych rozgrywek stos kart HOGWARTU się wyczerpie. W takiej sytuacji kontynuujcie grę z pozostałymi kartami HOGWARTU, które zostały na planszy, i z taliami, które udało się Wam stworzyć.

DOBIERANIE I ODRZUCANIE KART

Niektóre karty – na przykład karta przedmiotu „Kryształowa kula” – mają efekt „dobierz kartę”. Rozpatrując taki efekt, zawsze dobieraj kartę ze swojej talii bohatera. Ponadto, jeśli karta ma także efekt „odrzuć kartę”, możesz odrzucić dowolną kartę ze swojej ręki. Nie musisz wybierać tylko spośród tych kart, które właśnie dobrałeś.



Efekty innych kart są rozpatrywane w chwili, gdy zdecydujesz się je odrzucić, a nie wtedy, gdy je zagrywasz. Gdy na przykład zagrywasz kartę „Przypominajka” (z talii początkowej NEVILLE'A), Twój bohater otrzymuje 1 . Jednak gdy przez efekt innej karty musisz tę kartę odrzucić – zdobywa 2 . Efekty takich kart działają również wtedy, gdy postanowisz je odrzucić w wyniku działania kart czarnej magii, kart czarnych charakterów, innych kart HOGWARTU (na przykład karty przedmiotu „Kryształowa kula”) ALBO po ogłuszeniu.



ODKŁADANIE KART NA WIERZCH TALII

To jeden z pozytywnych efektów, dzięki któremu nie musicie czekać na przetasowanie stosu kart odrzuconych, aby zyskać dostęp do nowo kupionej karty – możecie ją dobrać w swojej kolejnej, a czasem nawet w bieżącej turze.

PRZĘCHOWYWANIE ŻETONÓW WPŁYWU I ATAKU

Jeśli otrzymacie żetony ALBO w turze innego bohatera, możecie je przechowywać na planszecie gracza do swojej najbliższej tury. Na koniec swojej tury musicie odrzucić do puli wszystkie żetony, jakie Wam pozostały.

KARTY CZARNYCH CHARAKTERÓW I KARTY CZARNEJ MAGII

Gra stopniowo będzie coraz trudniejsza, a co za tym następuje – efekty kart czarnych charakterów i kart czarnej magii będą się kumulować.

Przykład. Efekt karty zaklęcia „Flipendo!” to: „Aktywny bohater zmniejsza swój poziom o 1 i odrzuca kartę z ręki”. Z kolei efekt karty czarnego charakteru „CRABBE I GOYLE” to: „Za każdym razem, gdy przez efekt karty czarnej magii ALBO karty czarnego charakteru bohater odrzuca kartę z ręki, zmniejsza swój poziom o 1”. Połączony efekt obu tych kart sprawia, że aktywny bohater musi zmniejszyć swój poziom o 2 i odrzucić 1 kartę, zanim wykona swoje akcje.

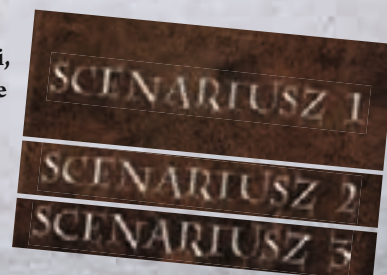


PRZĘCHOWYWANIE GRY

Nie musicie rozgrywać od razu wszystkich 7 scenariuszy. W pudełku znajdziecie 9 kart rozdzielających. Gdy będziecie chcieli złożyć grę, wykorzystajcie je, aby posortować karty pod względem ich rodzaju, a nie numeru scenariusza, dzięki czemu ponowne rozłożenie gry będzie szybsze. Dodatkowe zasady możecie przechowywać w kieszonkach na następnej stronie.

WPRAWNI CZARODZIEJE

Jeśli macie doświadczenie w grach wykorzystujących mechanikę tworzenia talii, po przeczytaniu instrukcji możecie przejść od razu do scenariusza 3. Otwórzcie pudełka ze scenariuszami 1–3, przeczytajcie zasady dodatkowe w dołączonych instrukcjach i zacznijcie przygodę. Możecie także zwiększyć poziom trudności, rozpoczynając grę z 1 ALBO 2 na pierwszej karcie miejsca.





Miejsce na instrukcję do scenariusza 2.

Miejsce na instrukcję do scenariusza 3.

Miejsce na instrukcję do scenariusza 4.

Miejsce na instrukcję do scenariusza 5.

Miejsce na instrukcję do scenariusza 6.

Miejsce na instrukcję do scenariusza 7.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

plansza • 252 karty (47 małych, 142 standardowe i 63 duże) • 4 kości • 7 pudełek ze scenariuszami • 7 instrukcji do scenariuszy • 4 planszетки graczy • 8 znaczników mroku • 70 żetonów (35 ataku, 25 wpływu, 4 zdrowia, 2 tarcze, 4 inne)

PROJEKT I ROZWÓJ:

USAopoly

POMYSŁ:



DYSTRYBUCJA:

rebel

Tłumaczenie: Lukasz Malecki. Redakcja: zespół Rebel. Cytaty występujące na kartach zostały zaczerpnięte z cyklu „Harry Potter” w tłumaczeniu Andrzeja Polkowskiego.

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

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

Prawa do publikacji Harry'ego Pottera © JKR. (s16)

Wyprodukowane przez USAOPOLY, Inc. 5607 Palmer Way Carlsbad, CA 92010.

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

usaopoly.com