



RAVENCLAW

Jako najbystrzejsi uczniowie Hogwartu Krukoni polegają na sprycie i mądrości. Gdy inni potrzebują wymyślnych zaklęć, uczniowie Ravenclawu rozwiązują skomplikowane problemy przy pomocy czystej logiki.



rozpoczyna grę

ŁĄCZENIE KROPEK



Ta umiejętność domu Ravenclaw jest powiązana bezpośrednio z kartą mapy – wszystkie karty Ravenclawu są połączone ze sobą bokami lub narożnikami w nieprzerwaną grupę.

Na początku gry prefekt Ravenclawu powinien przypomnieć członkom tego domu, że wszystkie ich słowa są ze sobą połączone.

PORADY

Gdy 2 karty Ravenclawu, które nie znajdują się obok siebie, zostaną odgadnięte, musi istnieć ścieżka składająca się wyłącznie z kart Ravenclawu, która łączy obie te karty. To, czy ta informacja będzie niezwykle przydatna, czy praktycznie bezużyteczna, zależy od kolejności, w jakiej prefekt Ravenclawu udzieli wskazówek.

Przykładowo, gdy zostanie odgadnięta karta w rogu mapy, członkowie domu mają pewność, że co najmniej 1 z 3 sąsiadujących kart również należy do nich.

Należy pamiętać, że członkowie domów mogą wskazywać karty losowo. W przypadku domu Ravenclaw to „losowe” wskazanie może być oparte na posiadanej wiedzy. Dzięki temu niektóre „losowe” strzały będą tak naprawdę przemyslane, a nawet pewne.



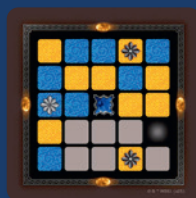
nie rozpoczyna gry

MISTRZOWSKA DEDUKCJA



Krukoni mogą skorzystać z żetonów dedukcji dopiero wtedy, gdy poprawnie wskażą swoją czwartą kartę. Po umieszczeniu pierwszego kafelka Ravenclawu na środku układu kart podczas przygotowania należy wsunąć żetony dedukcji pod kolejne 3 kafelki Ravenclawu, by pamiętać o tej umiejętności.

Gdy czwarty kafelek Ravenclawu zostanie umieszczony na karcie (włącznie ze środkowym kafelkiem), prefekt Ravenclawu może wykorzystać żetony dedukcji, by wskazać, ile sąsiadujących pól jest zajmowanych przez karty Ravenclawu. Nie ma znaczenia, czy czwarty kafelek Ravenclawu zostanie umieszczony w turze Ravenclawu, czy rywalizującego domu.



Trzecia karta Ravenclawu została przykryta kafelkiem. (Obecnie na stole znajdują się 4 kafelki Ravenclawu, ponieważ ten dom zaczyna z 1 kafelkiem na środku mapy). W takiej sytuacji niezależnie od tego, kto wykonuje turę, prefekt Ravenclawu umieszcza żetony dedukcji na kafelku, by wskazać, że ta karta sąsiaduje z 3 innymi kartami Ravenclawu. 1 z nich jest zakryta przez kafelek na środku układu kart. 1 z nich została już odgadnięta. Dzięki tym informacjom Krukoni pierwszego roku wiedzą, że w pobliżu pozostała im tylko 1 karta do odgadnięcia.

PORADA

Ta informacja jest zwykle dość przydatna. Z czasem prefekt Ravenclawu może się nauczyć, jak sprawić, by była niesamowicie przydatna.



KOMPENDIUM DOMÓW HOGWARTU



HUFFLEPUFF

Oddanie, cierpliwość i lojalność to cechy, dzięki którym Puchoni będą rozkwitać w Hogwarcie – w szczególności wśród ziół i innych roślin w szklarni.



rozpoczyna grę

ZAJĘCIA ZIELARSTWA



Prefekt Hufflepuffu otrzymuje 2 żetony zielarstwa. Prefekt rywalizującego domu otrzymuje 1 żeton zielarstwa.

Trzy karty są oznaczone na mapie symbolem . Dwie z nich należą do Hufflepuffu, a 1 do rywalizującego domu.

Gdy oznaczona karta zostanie wskazana i przykryta, prefekt Hufflepuffu umieszcza żeton zielarstwa na przykrywającym tę kartę kafelku. Członkowie domu, którego karta została oznaczona tym żetonem, dobierają wierzchnią kartę ze stosu kart zielarstwa. (Nawet jeśli karta została przykryta w trakcie tury rywalizującego domu).



KARTY ZIELARSTWA

Obie umiejętności Hufflepuffu wykorzystują stos kart zielarstwa. Potasujcie stos i umieśćcie go w pobliżu Puchonów pierwszego roku. Gdy któryś z domów dobiera kartę zielarstwa, członkowie domu trzymają tę kartę przed sobą odkrytą, dopóki nie zostanie użyta. Po użyciu karta zostaje odrzucona.



nie rozpoczyna gry

SZKLARNIA



Prefekt Hufflepuffu otrzymuje 3 żetony zielarstwa.

Środkowe pole na mapie nie przedstawia kafelek domu Hufflepuff, a zamknięte drzwi. Kafelki zamkniętych drzwi powinien znajdować się pośrodku 24 kart.

Trzy karty należące do Hufflepuffu są oznaczone na mapie symbolem . Gdy dowolna z tych kart zostanie wskazana (nieważne przez który dom), prefekt Hufflepuffu umieszcza żeton zielarstwa na przykrywającym tę kartę kafelku, a Puchoni pierwszego roku dobierają wierzchnią kartę ze stosu kart zielarstwa.

PORADA

Prefekt powinien skupić się na tym, żeby Puchoni pierwszego roku wskazali najpierw karty z symbolem , dzięki czemu będą mieli więcej czasu na wykorzystanie efektów kart zielarstwa.



GRYFFINDOR

Gryfonów cechuje męskość i odwaga. Pozostają dzielni w obliczu przeciwności losu i nie pozwolą, by coś tak błahego, jak zamknięte drzwi, mogło im przeszkodzić.



rozpoczyna
grę

ALOHOMORA



Prefekt Gryffindoru otrzymuje żeton klucza i zachowuje przed sobą złotą stronę do góry. Ten żeton reprezentuje używane zaklęcie.

Podczas tury Gryffindoru prefekt może powiedzieć „Alohomora”, zanim poda wskazówkę, aby umieścić żeton klucza na wierzchu stosu kafelków zamkniętych drzwi.

Jeśli Gryfoni pierwszego roku wskażą w trakcie tej tury kartę zamkniętych drzwi, te drzwi zostają otwarte. Kartę należy przykryć kafelkiem Gryffindoru, a na jego wierzchu umieścić żeton klucza. Gryfoni mogą kontynuować turę tak, jakby wskazywali kartę poprawnie, jednak nie będą mogli ponownie skorzystać z żetonu klucza.

Jeśli nie wykorzystają klucza w tej turze (czyli nie wskażą żadnych zamkniętych drzwi), żeton klucza wraca do prefekta i zostaje obrócony brązową stroną do góry. Oznacza to, że prefekt będzie mógł użyć zaklęcia jeszcze raz. (Jeśli przy drugim użyciu Gryfonom również nie uda się wskazać zamkniętych drzwi, żeton klucza wraca do pudełka).

Gdy wszystkie kafelki Gryffindoru zostaną wykorzystane, ponieważ Gryfoni odgadli wszystkie karty albo użyli 1 z kafelków do otwarcia zamkniętych drzwi, Gryffindor wygrywa grę.

PORADA

Prefekt Gryffindoru może, a czasami nawet powinien, celowo udzielić wskazówki do zamkniętych drzwi.



nie rozpoczyna
grę

DETERMINACJA

Za pierwszym razem, gdy Gryfoni wskażą w swojej turze zamknięte drzwi, mogą kontynuować turę tak, jakby tego nie zrobili.

Ta umiejętność ma zastosowanie w każdej turze Gryffindoru. Gdy Gryfoni pierwszego roku wskażą zamknięte drzwi, karta, zgodnie ze standardowymi zasadami, zostaje przykryta kafelkiem zamkniętych drzwi i uczniowie mogą zgadywać dalej. Przykrycie karty zamkniętych drzwi nie liczy się jako próba zgadnięcia i nie wlicza się do zasady „plus 1”. Jeśli Gryfoni pierwszego roku wskażą w tej samej turze kolejne zamknięte drzwi, ich tura dobiega końca.

PORADA

Podobnie jak w przypadku zaklęcia Alohomora ta umiejętność pozwala prefektowi udzielać wskazówek, które mogą prowadzić do wskazania zamkniętych drzwi. Prefekt musi jednak nadal uważać na karty należące do rywalizującego domu i na Argusa Filcha!



SLYTHERIN

Do tego domu zostają przyjęci dumni i sprytni uczniowie Hogwartu. Członkowie tego domu wykorzystują swoją przebiegłość i ambicję do kształtowania świata magii i czarodziejstwa.



rozpoczyna
grę

DZIEDZICTWO SALAZARA



Ślizgoni pierwszego roku otrzymują 2 żetony węzów.

Podczas swojej tury Ślizgoni pierwszego roku mogą umieścić 1 żeton węża na dowolnej nieodgadniętej karcie. Oznacza to, że myślą, że może to być 1 z ich kart, ale nie wskazują jej bezpośrednio.

Nie liczy się to jako próba zgadnięcia. W trakcie tury Ślizgoni mogą użyć maksymalnie 1 żetonu.

Jeśli oznaczona żetonem węża karta faktycznie należy do Slytherinu, Ślizgoni nie muszą wskazywać tej karty, żeby wygrać grę.

Prefekci nie mogą zdradzić uczniom pierwszego roku, czy oznaczona karta należy do któregoś z domów, jest zamkniętymi drzwiami, czy też kryje się pod nią Argus Filch. Prefekt Slytherinu musi jedynie zwracać uwagę na to, gdzie leżą żetony. Jeśli wszystkie karty Slytherinu zostaną przykryte kafelkami lub oznaczone żetonem węża, Slytherin wygrywa grę.

Karta oznaczona żetonem węża może nadal zostać wskazana przez członków obu domów. Gdy tak się stanie, należy pozostawić żeton węża na kafelku zakrywającym kartę, aby zaznaczyć, że nie może zostać ponownie wykorzystany.

PORADA

Jeśli Ślizgoni myślą, że dane słowo może należeć do ich domu, ale boją się go wskazać, dziedzictwo Salazara pozwala im bezpiecznie i bez żadnych konsekwencji „odgadnąć” dane słowo.



nie rozpoczyna
grę

PRZEBIEGŁOŚĆ



Ślizgoni pierwszego roku otrzymują 2 żetony przebiegłości.

W trakcie tury rywalizującego domu 1 ze Ślizgonów pierwszego roku może zastosować prowokację: w tym celu daje 1 żeton przebiegłości członkom rywalizującego domu i mówi coś w stylu „założę się, że nie odgadnięcie wszystkich słów” (drwiący uśmiezek jest opcjonalny). Należy to zrobić, zanim rywalizujący dom zakończy zgadywanie (przez pomyłkę lub dobrowolne zakończenie tury).

Rywalizujący dom zostaje w ten sposób sprowokowany do odgadnięcia tylu kart, ile podano we wskazówce. Jeśli im się to uda, zachowują żeton przebiegłości i nie dzieje się nic więcej. Jeśli odmówią wykonania wyzwania (poprzez zakończenie tury) albo im się nie uda (przez błędne wskazanie karty), przekazują żeton przebiegłości prefektowi Slytherinu.

Na początku każdej tury Slytherinu prefekt tego domu może wydać żeton przebiegłości, aby uwzględnić dodatkowe słowo we wskazówce, np. **Hagrid, ogień: 4** (prefekt nie może jednak wspomnieć, ile kart jest powiązanych z pierwszym, a ile z drugim słowem wskazówki).

PORADA

Gdy prefekt rywalizującego domu udzieli „nieograniczonej” wskazówki, zastosowanie prowokacji sprawi, że członkowie tego domu będą musieli podjąć próbę odgadnięcia wszystkich swoich pozostałych kart. Jednak gdy zostanie udzielona wskazówka „zero”, sprowokowanie przeciwników do odgadnięcia co najmniej 0 kart jest marnowaniem żetonu.