

WIZARDING
WORLD

Harry Potter



INSTRUKCJA



WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEL Publishing Rights © JKR. (522)

Zawartość

90 kart (74 karty testów, 6 kart wyzwań, 10 kart faktur z wyłotkami), 6 układanek z herbem Hogwartu (razem 24 części).

Cel gry

Gracze rywalizują ze sobą, rozwiązując 8 rodzajów testów, które rozwijają różne funkcje ludzkiego mózgu. Pierwsza osoba, która ukończy swój herb z Hogwartu, zostaje zwycięzcą.

Przygotowanie

Gracze rozkładają 10 kart faktur na stole. Przez około 30 sekund wszyscy mogą je oglądać i dotykać. Następnie wszystkie karty faktur należy odłożyć zakryte na bok. Potasujcie razem karty testów i karty wyzwań, a następnie ułóżcie z nich zakryty stos pośrodku stołu. Na rewersach kart widnieje ikona testu, jaki znajduje się na danej karcie (testy zostały opisane w dalszej części instrukcji).

Przebieg gry

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy, odwracając kartę znajdującą się na wierzchu głównego stosu. Gdy któryś z graczy sądzi, że zna odpowiedź, natychmiast zakrywa kartę dłonią. Następnie podaje odpowiedź i odsłania kartę, aby wszyscy gracze mogli sprawdzić, czy miał rację. Pamiętajcie! W jednej rundzie gracz może podać tylko 1 odpowiedź!

Opis 8 rodzajów testów



1. Tajne przejścia

Podążaj za Harrym Potterem i odkrywaj sekretne przejścia Hogwartu (każde drzwi prowadzą do drugich identycznych drzwi). Zakryj kartę dłonią i powiedz, jaki magiczny przedmiot znalazł.

W przykładzie jest to pióra.

Prawidłowa odpowiedź

Gracz zabiera kartę testu i kładzie ją przed sobą rewersem do góry. Gracz w trakcie gry może mieć przed sobą tylko 4 karty. Jeśli chce zachować kartę, którą właśnie zdobył, a ma już przed sobą 4 karty, to musi odrzucić 1 ze zdobytych wcześniej kart. Jeśli gracz ma 2 takie same karty (o tym samym rewersie), może je wymienić na 1 część swojej układanki z herbem Hogwartu (należy je odrzucić).

Nieprawidłowa odpowiedź

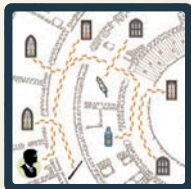
Jeśli gracz udzieli nieprawidłowej odpowiedzi, nie zdobywa karty (odrzuca ją) i nie może udzielać odpowiedzi w następnej rundzie.

Koniec gry

Gracz, który jako pierwszy ukończy swoją układankę z herbem Hogwartu, wygrywa.



Ważne! Gdy w grze 2-osobowej jeden z graczy udzieli nieprawidłowej odpowiedzi, karta nie zostaje odrzucona, ale otrzymuje ją drugi gracz. Następnie należy kontynuować grę zgodnie z normalnymi zasadami.





2. Wyścig o złoty znicz

Przjrzyj się 3 parom i oceń, który czarodziej wygra wyścig.
W przykładzie wygrywa żółty czarodziej, następnie czerwony, zielony, a na końcu niebieski.



3. Unikalny patronus

Zakryj kartę dłonią i powiedz, który z patronusów na karcie został przyzwany tylko raz.
W przykładzie jest to kot.



4. Magiczny chaos

Zakryj kartę dłonią i wymień wszystkie przedmioty, których poświata jest dominującym kolorem.
W przykładzie dominuje zielona poświata, która bije od 4 przedmiotów. Odpowiedź brzmi: Kamień Filozoficzny, kociołek, księga czarów, szalik.



5. Pojedynek na zaklęcia

Rewers karty jest dwukolorowy (lewa połowa jest niebieska, prawa czerwona). Kolor poświaty, która bije od różdżki na awersie, wskazuje, którym palcem należy rzucić zaklęcie (niebieska – palcem wskazującym lewej ręki, czerwona – palcem wskazującym prawej ręki). Aby rzucić zaklęcie, krzyknij „Cortexum!”. Kolor błyskawicy wskazuje gracza, na którego należy rzucić zaklęcie.
W przykładzie od różdżki bije niebieska poświata, więc gracz używa palca wskazującego lewej ręki. Błyskawica jest czerwona, więc palec gracza, który krzyczy „Cortexum!”, musi wskazywać gracza siedzącego po jego prawej stronie.





6. Domy Hogwartu

Na tej karcie widnieją 3 godła tego samego domu. Jedno z nich różni się od pozostałych – tylko czym?
W przykładzie w górnym godle brakuje hełmu.



7. Magiczny krąg

Na rewersie tej karty znajduje się 6 symboli, które trzeba zapamiętać. Na awersie brakuje 1 z nich albo jest o 1 za dużo.
 Zakryj kartę dłonią i powiedz, o który symbol chodzi.
W przykładzie brakuje różowego „Q”.



8. Wyzwanie

Ta karta pozwala graczowi, który zdobył poprzednią kartę, podjąć specjalne wyzwanie. Pozostali gracze wybierają 1 spośród 10 kart faktur i przekazują ją zakrytą temu graczowi. Gracz zamyka oczy i odwraca kartę. Ma teraz 10 sekund i tylko 1 szansę na rozpoznanie wzoru albo faktury na karcie jedynie za pomocą zmysłu dotyku.
W przykładzie jest to miotła.



Jeśli gracz udzieli prawidłowej odpowiedzi, zdobywa kolejną część do swojej układanki z herbem Hogwartu. Kartę faktury należy odłożyć do stosu pozostałych kart faktur. Jeśli odpowiedź jest nieprawidłowa, gra toczy się dalej tak, jak przed wyzwaniem.

Uwagi:

-  Jeśli poprzednia karta testu nie została zdobyta, kartę wyzwania należy wstawić z powrotem do stosu.
-  Jeśli kolejne odkryte karty to również karty wyzwań, to należy je wstawić z powrotem do stosu.
-  Na 10 kartach faktur znajdują się: puchar, sowa, miotła, smok, eliksir, pióro, skrzynia, kot, wąż.