

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

PRZYGOTOWANIE DO GRY

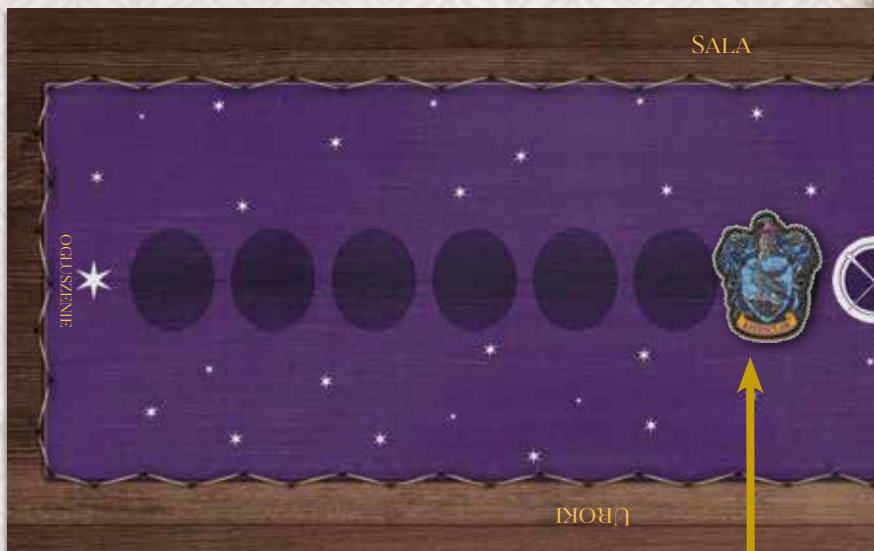
POSORTUJCIĘ I ROZŁÓŻCIĘ
ELEMENTY TAK, JAK POKAZANO
NA ILUSTRACJI.

4 karty domów,
8 znaczników domów.



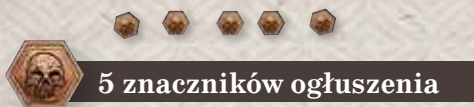
8 żetonów ataku

plansza maty treningowej



znacznik domu

karta domu

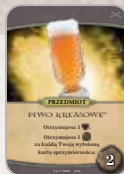


Połóżcie matę treningową podłużnie między 2 graczami. Obok niej umieśćcie żetony. Każdy wybiera dom (możecie wybrać ten sam), następnie umieszcza przed sobą odpowiednią kartę domu i znacznik domu na polu „START” po swojej stronie maty treningowej.

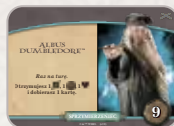


1

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

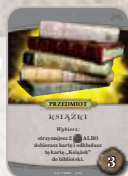
Położcie potasowane karty uroków rewersami do góry. Gdy karta nakazuje graczowi odłożyć kartę uroku na jego stos kart odrzuconych albo wziąć ją na rękę, gracz dobiera kartę uroku z tej talii.



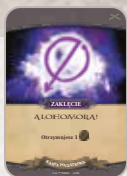
2

51 KART
UROKÓW

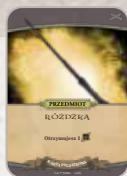
3

8 KART PRZEDMIOTU
„KSIĄŻKI”

4



24 KARTY POCZĄTKOWE



3

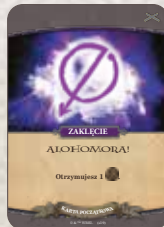
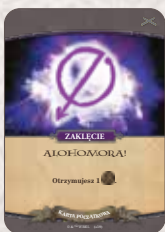
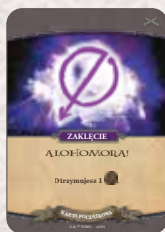
Karty przedmiotu „Książki”

Połóżcie 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

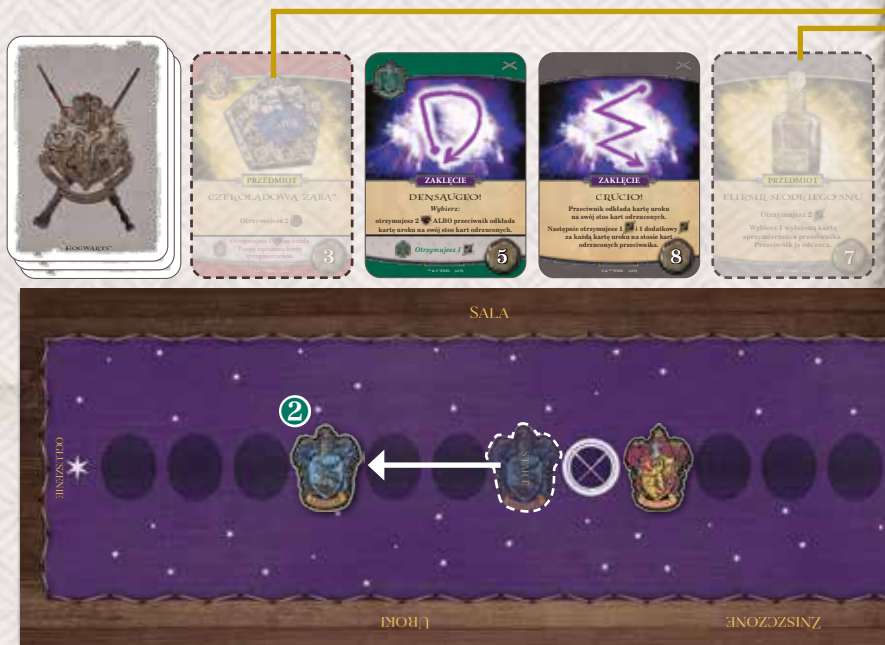
Karty HOGWARTU dzielą się na 3 główne typy – karty przedmiotów, karty zaklęć i karty sprzymierzeńców. Gdy zagrywasz **karty uroków** i **karty przedmiotów**, natychmiast rozpatrujesz ich efekty. Zazwyczaj do efektów należą otrzymywanie , ,  i dobieranie kart. Zagrane karty odkładaj na bok (ale nie na 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 „Kociółek”, 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 „Kociółka”, 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, przyrzeć 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 and managing cards. It shows a 'BIBLIOTEKA' (Library) on the left, a 'Karty odrzucone' (Discarded Cards) pile in the center, and a 'Karty dostępne' (Available Cards) pile on the right. The flow is as follows:

- 1. Purchase:** A player uses a gold coin to purchase a new card from the 'Karty dostępne' pile.
- 2. Discard:** The purchased card is placed on the 'Karty odrzucone' pile.
- 3. Draw:** A card is drawn from the 'Karty odrzucone' pile and placed on the 'Karty dostępne' pile.
- 4. Use:** A player uses a gold coin to use a card from the 'Karty dostępne' pile.

The cards shown include:

- SEVERUS Snape™** (Karta HOGWARTU): A card with a portrait of Severus Snape. It has a cost of 7 gold coins and a value of 7.
- CZEROLADOWA ŻABA™** (Karta HOGWARTU): A card with a portrait of a frog. It has a cost of 3 gold coins and a value of 3.
- ZAKŁĘCIE ALOHOMORA!** (Karta HOGWARTU): A card with a purple lightning bolt. It has a cost of 1 gold coin and a value of 1.
- ZAKŁĘCIE BOMBARDY!** (Karta HOGWARTU): A card with a purple lightning bolt. It has a cost of 1 gold coin and a value of 2.
- ZAKŁĘCIE ALOHOMORA!** (Karta HOGWARTU): A card with a purple lightning bolt. It has a cost of 1 gold coin and a value of 1.
- ZAKŁĘCIE ALOHOMORA!** (Karta HOGWARTU): A card with a purple lightning bolt. It has a cost of 1 gold coin and a value of 1.
- ROZCIELEK** (Karta HOGWARTU): A card with a portrait of a cat. It has a cost of 1 gold coin and a value of 1.

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.

Ogłuszanie 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