

WIZARDING
WORLD

Harry Potter



JÁTÉKSZABÁLY



WIZARDING
WORLD

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

Játékszabály

Tartozékok:

90 kártya, (74 feladványkártya, 6 kihíváskártya, 10 dombornyomott kártya), 6 roxforti kirakós (24 darab)

A játék célja:

A játék során a játékosok 8 különböző típusú feladványt megoldva versengenek egymással, ezzel az agyuk különböző területeit tornáztatva. Az a játékos győz, akinek elsőként sikerül összegyűjtenie négy kirakódarabot, ezzel összerakva a teljes roxforti kirakóst.

Előkészületek:

Helyezték a 10 dombornyomott kártyát az asztal közepére. Nézzétek, tapintsátok meg őket 30 másodpercen át. Ezután tegyétek félre ezeket a kártyákat.

Keverjétek össze a feladat- és kihíváskártyákat, és képpel lefelé, egy pakliban, tegyétek az asztal közepére. Minden kártya hátlapján látszik, hogy az adott feladat melyik típusba tartozik. (A feladattípusok lejjebb olvashatók.)

A játék menete:

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi úgy, hogy felfordítja a pakli legfelső kártyáját. A játékosok ezután egyszerre megpróbálják megoldani a kártyán látható feladatot. Amikor egy játékos azt gondolja, hogy tudja a megfejtést, azonnal a kártyára csap, tenyerével letakarva azt.

A nyolc feladattípus:



1 - Titkos átjárók

Harry Potteről indulva, kövesd a lábnyomokat a folyosókon és titkos ajtókon át (egyik átjáróból a másik ugyanolyan átjáróba jutsz át). Ha pontosan követted Harryt, megleled az áhított varázstárgyat. (Ebben az esetben a tollat.)



HU

Ezután hangosan kimondja a megfejtést, majd felemeli a kezét, és a játékosok ellenőrzik a megoldást. Ne feledjétek, egy játékos csak egy megfejtést adhat egy fordulóban!

Helyes válasz esetén:

A választ adó játékos elveszi a kártyát, és maga elé teszi, képpel lefelé. Soha senki előtt nem lehet négynél több kártya. Amennyiben valaki egy ötödik kártyához jutna, dönthet, hogy eldobja, vagy megtartja, és helyette eldobja egy másik kártyáját. Amikor egy játékos összegyűjtött két **ugyanolyan típusú** (ugyanolyan hátlapú) kártyát, akkor azokat eldobhatja, és magához vehet egy roxforti kirakódarabot.



Helytelen válasz esetén:

A választ adó játékosnak el kell dobnia az aktuális feladatkártyát, és a következő fordulóban nem mondhat megfejtést.

A játék vége:

Az a játékos, aki elsőként **fejezi be a roxforti kirakót**, lesz a győztes.

Fontos! A kétfős játékban helytelen válasz esetén a kártyát nem kell eldobni a játékból, ehelyett a másik játékos kapja meg. Ezután mindkét játékos részt vehet a következő fordulóban.



2 - Verseny az aranycikeszért

A kártyákon három páros látható. Ezek segítségével határozod meg, hogy melyik varázsló nyeri a versenyt. (Ebben az esetben az első párosnál a zöld versenyző van előrébb, míg az utolsó párosnál a piros lehagyta a zöldet. Ez alapján a két páros alapján a sorrend 1. piros 2. zöld 3. kék lenne. A középső párosnál azonban a sárga maga mögött hagyta a piros varázslót, így a versenyekek ő a győztese.)



3 - Egyedi patrónus

A kártyán lévő patrónusok közül melyiket idézték csak egyszer? (Ezen a kártyán a macskát.)



4 - Varázskavalkád

Találd meg, melyik szín szerepel a legtöbbször a képen. A kezdeddel takard le a kártyát, majd sorold fel az összes olyan tárgyat, aminek ilyen színű a körvonala. (Ezen a kártyán a szín a zöld, a 4 tárgy pedig: kő, üst, varázskönyv, sál.)



5 - Varázsigék csatája

A kártya hátoldala meghatározza, hogy melyik szín melyik oldalhoz tartozik (piros – jobb oldal, kék – bal oldal). A felcsapott kártyán láttok egy varázspálcát, amint varázslatot szór. Neked is le kell követned a képen látható varázslatot, miközben azt mondd: „Cortexum!”. A varázspálca színe határozza meg, hogy melyik mutatóujjdat használd a varázslathoz, a kártyán látható villám pedig azt mutatja, hogy melyik játékosra szórd az átkot. (Ebben az esetben a pálca kék, azaz a bal mutatóujjait kell felmutatni. A villám piros színű, úgyhogy a jobb oldali szomszéd felé kell célozni, „Cortexum” felkiáltással.)





6 - Roxforti házak

Ugyanannak a háznak három címere látható a kártyán, az egyik azonban eltér a másik kettőtől. Mi a különbség? (Ebben az esetben a felső címerről hiányzik a sisak.)



7 - Varázskör

A kártya hátoldalán 6 szimbólum található. Jegyezd meg ezeket. Figyeld meg, hogy a felcsapott kártyán van-e olyan szimbólum, ami a hátlaphoz képest hiányzik vagy hozzá lett adva. (Erről a kártyáról a Q betű hiányzik.)






8 - Érintés

Ez a kártya lehetőséget nyújt az előző forduló győztese számára, hogy egy kirakódarabhoz jusson. A többi játékos a félretett 10 dombornyomott kártyából kiválaszt egyet, majd azt képpel lefelé a játékosnak adja. Neki 10 másodperce van arra, hogy ujjával kitapogassa, milyen tárgy vagy minta van a dombornyomott kártyán. Csak egyetlen választ adhat. (Ezen a kártyán a seprű van.) Ha helyes választ adott, a játékos egy roxforti kirakódarabbal lesz gazdagabb, a kihíváskártyát pedig keverjétek vissza a pakliba. Ha a válasz helytelen volt, semmi sem történik, és a játék a következő feladatkártya felcsapásával folytatódik.



Megjegyzések:

-  Ha az előző feladatkártyának nem volt győztese, akkor a kihíváskártyát keverjétek vissza a pakliba.
-  Ha egymás után két kihíváskártyát húztok, a másodikat keverjétek vissza a pakliba ahelyett, hogy végrehajtanátok.
-  A 10 dombornyomott kártya megfejtése: serleg, bagoly, seprű, sárkány, könyvek, varázssital, toll, láda, üst, kigyó.