

Harry Potter

ROK W HOGWARCIE



HOGWARTS SCHOOL



Mamy przyjemność poinformować Cie, że przyjęto Cie do Hogwartu, najlepszej Szkoły Magii i Czarodziejstwa na Śmiecio.

Będiesz poznawać tajniki magii i doskonalić umiejętności rzucania zaklęć i warzenia eliksirów, by walczyć z Mami zła. Spotka Cie też nieogrzekły zaszczyt udziału w rywalizacji o Puchar Domów. Aby wygrać grę, musisz zdobyć puchar. Każdy dom ma własną historię. Od lat każdy z nich kształcił najlepszych czarownic i najlepszych czarodziejów na Śmiecio. Domy Hogwartu są dla nich jak druga rodzina. W czasie roku szkolnego, który spędzisz w Hogwarcie, będziesz zdobywać dla swojego domu punkty za dobre oceny. Pamiętaj jednak, że za każdym razem, gdy złamiesz zasady, stracisz punkty.



MAGICAL CREATURES

YOU-KNOW-WHO STRONGER THAN EVER

SPIS TREŚCI

I. PREZENTACJA PIERWSZEGO TRYBU GRY: ROK W HOGWARCIE

- 1. CEL GRY 3
- 2. WYBÓR CZASU TRWANIA ROZGRYWKI ORAZ WARIANTU GRY 3
- 3. CZTERY MOŻLIWOŚCI ZDOBYWANIA PUNKTÓW W PUCHARZE DOMÓW 3
- 4. OMÓWIENIE PÓL PLANSZY 4-5

II. ROZGRYWKA

- 1. PRZYGOTOWANIE DO GRY 6
- 2. PLANSZETKA GRACZA 6
- 3. TURA GRACZA 7
- 4. ZŁOTE ZASADY DOTYCZĄCE RUCHU 7
- 5. PRZYKŁAD RUCHU 7
- 6. ŻETONY PRZEDMIOTÓW 7

III. JAK ZDOBYWAĆ PUNKTY I WYGRAĆ PUCHAR DOMÓW W KAŻDYM WARIANCIE GRY

- 1. WYPEŁNIANIE MISJI 8
 - A. NIEPEŁNOLETNI CZARODZIEJ
 - B. WYKWALIFIKOWANY CZARODZIEJ
 - C. WARIANT DRUŻYNOWY
 - D. WARIANT 1-OSOBOWY
- 2. ZDAWANIE EGZAMINÓW ZA POMOCĄ KART KSIĄG 9
- 3. KARTY SPRAWOWANIA 9
- 4. WYGRYWANIE MECZY QUIDDITCHA 9
- 5. INNE KARTY W GRZE 10
 - A. KARTY ELIKSIRÓW
 - B. KARTY ZAKŁĘĆ
 - C. KARTY POJEDYNKÓW
 - D. KARTY WYDARZEŃ

IV. WALKA

- 1. WALKA Z INNYM GRACZEM 10
 - A. NIEPEŁNOLETNI CZARODZIEJ
 - B. WYKWALIFIKOWANY CZARODZIEJ
 - C. WARIANT DRUŻYNOWY I 1-OSOBOWY
- 2. WALKA ZE ŚMIERCIÓŻERCAMI
(WARIANT WYKWALIFIKOWANEGO CZARODZIEJA I WARIANT DRUŻYNOWY) 10
- 3. WALKA Z POSTACIAMI Z KART POJEDYNKÓW 10
- 4. WALKA JAKO WARUNEK WYPEŁNIENIA MISJI 11
 - A. NIEPEŁNOLETNI CZARODZIEJ
 - B. WYKWALIFIKOWANY CZARODZIEJ
 - C. WARIANT DRUŻYNOWY I 1-OSOBOWY
 - D. PRZYKŁADOWA WALKA W RAMACH WYPEŁNIENIA MISJI

V. MECZ QUIDDITCHA

- 1. CEL ROZGRYWKI 12
- 2. PRZYGOTOWANIE DO MECZU 12
- 3. ROZGRYWKA 12
 - A. RUNDA 1: STRZEL 2 GOLE 12
 - B. RUNDA 2: POGOŃ ZA ZŁOTYM ZNICZEM 13
- 4. PRZYKŁADOWY MECZ QUIDDITCHA 13

VI. DRUGI TRYB GRY: VOLDEMORT POWRACA

- 1. PRZYGOTOWANIE DO GRY 14
- 2. CEL GRY 14
- 3. ROZPOCZĘCIE GRY 14
- 4. VOLDEMORT POWRACA 15
- 5. WALKA 15
 - A. ATAK
 - B. OBRONA
 - C. ZŁOTE ZASADY DOTYCZĄCE DRUGIEGO TRYBU GRY
 - D. PRZYKŁADOWA WALKA W DRUGIM TRYBIE GRY

I. PREZENTACJA PIERWSZEGO TRYBU GRY: ROK W HOGWARTCIE

1. CEL GRY

Uczniowie z Gryffindoru, Ravenclawu, Hufflepuffu i Slytherinu biorą udział w rywalizacji o Puchar Domów. Gracz, który na koniec gry zgromadzi najwięcej punktów, zwycięży. Punkty można zdobywać na kilka sposobów:

1. Wypełnianie misji.
2. Zdawanie egzaminów.
3. Wygrywanie meczów quidditcha.
4. Dobieranie kart sprawowania.

Gracze wcielają się w swoje ulubione postacie i biorą udział w przygodach zaczerpniętych z opowieści o Harrym Potterze.

Pierwszych 10 misji nawiązuje do przygód z 3 pierwszych powieści i filmów.

Następnych 10 misji przywołuje wydarzenia z 2 kolejnych książek i filmów.

A ostatnie 10 odzwierciedla 2 finałowe powieści i 3 ostatnie filmy.

2. WYBÓR CZASU TRWANIA ROZGRYWKI ORAZ WARIANTU GRY



WYBÓR CZASU TRWANIA ROZGRYWKI

**SZYBKA ROZGRYWKA
(30 MINUT)**

Gra kończy się, gdy gracz wypełni co najmniej **1 misję** i zdobędzie ponad **210 punktów**.



**KLASYCZNA ROZGRYWKA
(45/60 MINUT)**

Gra kończy się, gdy gracz wypełni co najmniej **2 misje** i zdobędzie ponad **260 punktów**.

**DŁUGA ROZGRYWKA
(+ 60 MINUT)**

Gra kończy się, gdy gracz wypełni co najmniej **3 misje** i zdobędzie ponad **320 punktów**.

WYBÓR 1 Z 3 WARIANTÓW GRY

NIEPEŁNOLETNI CZARODZIEJ

Zobacz str. 8 i 9.

WYKWALIFIKOWANY CZARODZIEJ ALBO WARIANT DRUŻYNOWY

Zobacz str. 8 i 9.

WARIANT 1-OSOBYWY

Zobacz str. 8 i 9.



3. CZTERY MOŻLIWOŚCI ZDOBYWANIA PUNKTÓW W PUCHARZE DOMÓW

W trakcie roku szkolnego można zdobywać punkty na 4 sposoby:

1. Wypełnianie misji. Na początku gry gracze otrzymują po 5 kart misji. Wypełniając misję, gracz może zdobyć od 40 do 300 punktów w zależności od ich poziomu trudności. *Gracz nie powinien pokazywać swoich kart misji pozostałym graczom.*

Aby wypełnić misję, gracz musi udać się na wskazane na karcie misji pole z 1 albo kilkoma **żetonami przedmiotów**, które znajdzie, chodząc po zakamarkach Hogwartu i wokół niego, i wygrać walkę ze wskazanym przeciwnikiem.

Karty **zaklęć i eliksirów** pomagają wygrywać walki, gracze powinni się jednak strzec niektórych kart **wydarzeń!**

W wariantcie wykwalifikowanego czarodzieja oprócz żetonów przedmiotów gracz musi też zdobyć wskazane na kartach misji karty zaklęć i eliksirów.

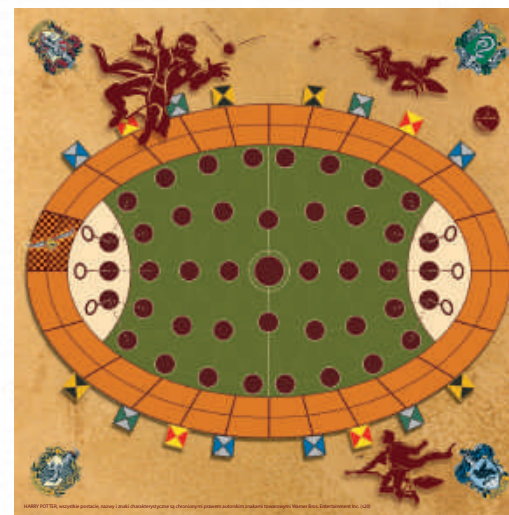
2. Zdawanie egzaminów. Gracz musi udać się do 1 z 6 klas z odpowiednią książką i zdać egzaminy. Uzyska w ten sposób od **5 do 20 punktów**, które przybliżą go do wygrania Pucharu Domów.



3. Dobieranie kart sprawowania. Te karty skrywają niespodzianki – dostarczają punktów albo powodują ich utratę. Gracze mogą też znaleźć **proszek Fiuu**, który jest potrzebny, żeby dostać się na planszę 2.



4. Wygrywanie meczy quidditcha. Zwycięstwo w meczu quidditcha pozwala zdobyć więcej punktów domu. Każdy wygrany mecz daje po **40 punktów**.



4. OMÓWIENIE PÓL PLANSZY

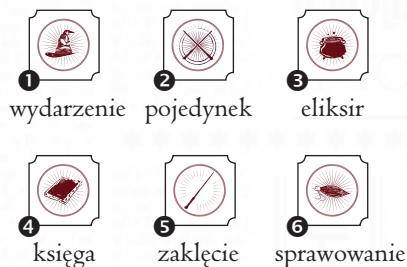
Plansza główna przedstawia Hogwart w takim kształcie, w jakim został pokazany na mapie Huncwotów. **Plansza 1** przedstawia ulicę Pokątną, a **plansza 2** kilka innych niezapomnianych miejsc z opowieści.

Przygotowanie 30 żetonów przedmiotów:

- Na początku gry należy losowo rozmieścić 30 żetonów przedmiotów na polach plansz oznaczonych rozetą: ✨
- Na **planszy głównej** należy umieścić 18 żetonów przedmiotów, na **planszy 1** – 3 żetony, a na **planszy 2** – 9 żetonów.

Żetony przedmiotów są potrzebne, żeby wypełniać misje.

- Niektóre pola na planszy są oznaczone symbolami. Gdy gracz zatrzyma się na polu oznaczonym symbolem, dobiera kartę oznaczoną takim samym symbolem.



Chatka Hagrida

Dobierz 1 kartę eliksiru i 1 kartę zaklęcia.

Boisko do Quidditcha

Gdy dotrzesz na to pole, musisz zakończyć tu ruch. Wezwij dowolnego gracza i rzuć mu wyzwanie.

Jeśli posiadasz żeton świstokliki, możesz przemieścić się z tego pola na „Cmentarz w Little Hangleton” i wypełnić misję (jeśli możesz to zrobić), ale nie rozgrywasz wtedy meczu. Na koniec tury wróć na „Boisko do quidditcha” i odrzuć żeton.

Pola wskazane na kartach misji

Jeśli przechodzisz przez takie pole, możesz się na nim zatrzymać, jednak Twój ruch się wtedy kończy.



Dobierz kartę eliksiru (zachowaj ją).

Pokoje wspólne

Gdy zatrzymasz się na 1 z tych pól, albo dobierz dowolną kartę, albo zaproponuj innemu graczowi wymianę 1 żetonu przedmiotu.

Aby dostać się z pola „Miodowe Królestwo” na pole „Pod Świńskim Ebem”, trzeba wykonać 2 ruchy.

Gdy zatrzymasz się na tym polu, możesz wejść do szkoły albo udać się do „Dziurawego Kotła”.

Dobierz 2 karty ksiąg (zachowaj je).

Przejście między „Ministerstwem Magii” i „Salą Przepowiedni” (nie kosztuje ruchu).

Z tego pola możesz wejść do „Banku Gringotta” (nie kosztuje ruchu).

Dobierz kartę zaklęcia (zachowaj ją).

Aby dotrzeć z „Dziurawego Kotła” do „Banku Gringotta”, musisz wykonać 4 ruchy. Kolejne 4 ruchy są potrzebne, żeby dostać się do „Borgina i Burkesa” albo „Sklepu Ollivandera”.

Dobierz kartę sprawowania (natychmiast rozpatrz jej efekt).

Gabinet Dumbledora
Dobierz 2 karty zaklęć.



Dobierz kartę **wydarzenia** i natychmiast ją rozpatrz. Jej efekt odnosi się do wszystkich graczy.



Dobierz kartę **księgi** (zachowaj ją).



Sekretne przejście pod „**Wierzbą bijącą**” prowadzące do „**Wrzeszczącej Chaty**” (nie są potrzebne dodatkowe ruchy z tego pola) (przejście działa w obydwu kierunkach).



Dobierz kartę **pojedyńku** i stań do walki z przedstawioną na niej postacią. Jeśli wygrasz pojedynek, otrzymasz po 1 kartę **zaklęcia**, **eliksiru** i **księgi**.

Jeśli zostanie Ci tylko 1 PŻ, przegrywasz pojedynek i musisz odrzucić 3 dowolne karty. Jeśli masz tylko 3 karty albo mniej, musisz odrzucić wszystkie.

Pola PŻ

Gdy zatrzymasz się na takim polu, otrzymujesz wskazaną liczbę PŻ.

Dobierz 2 karty **ksiąg**.



Sekretne przejście w „**Pokoju Życzeń**” prowadzące do gospody „**Pod Świńskim Łbem**” (nie są potrzebne dodatkowe ruchy z tego pola) (przejście działa w obydwu kierunkach).

Klasy

- Jeśli zatrzymasz się na polu „**Zaklęcia i uroki**”, „**Transmutacja**” albo „**Obrona przed czarną magią**”, dobierz kartę **zaklęcia**.
- Jeśli zatrzymasz się na polu „**Eliksiry**”, „**Zielarstwo**” albo „**Opieka nad magicznymi stworzeniami**”, dobierz 2 karty eliksirów.
- Jeśli masz już 1 albo więcej kart **ksiąg**, możesz zatrzymać się na polu odpowiedniej klasy i zdobyć punkty domu, a także dobrać kartę wskazaną dla danej sali (kartę zaklęcia albo eliksiru).

Gabinet Snape'a
Dobierz 2 karty **eliksirów**.

Wieże zamkowe

Zamek ma 18 wież. Jeśli przechodzisz przez 1 z wież, możesz zatrzymać się na tym polu i zakończyć tam ruch. Możesz jednak użyć żetonu **proszku Fiuu**, żeby przemieścić się na 1 z 7 pól na planszy 2 (z wyjątkiem „**Cmentarza w Little Hangleton**”).

Udaj się na wybrane pole, weź znajdujące się na nim żetony przedmiotów i wypełnij misję, jeśli możesz to zrobić. Na koniec tury musisz wrócić do wieży, z której się przemieściłeś, i odrzucić żeton **proszku Fiuu**.

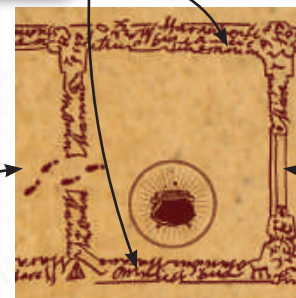


Sekretne przejście za pomocą „**Jednookiej wiedźmy**” prowadzące do „**Miodowego Królestwa**”. Jeśli idziesz ze „**Skrzydła szpitalnego**”, potrzebujesz dodatkowego ruchu (przejście działa w obydwu kierunkach).

Każdy **most** na planszy liczy się jako tylko 1 pole.

Mury i pola na planszy:

Nie możesz przemieszczać się przez wewnętrzne i zewnętrzne mury zamku.



Możesz przemieścić się na sąsiednie pole, jeśli między polami znajdują się ślady stóp albo schodek.

* Nie można wejść na pole „**Wielka Sala**”. Sąsiednie pola są częścią „**Wielkiej Sali**”.

PLANSZA GŁÓWNA

II. ROZGRYWKA

1. PRZYGOTOWANIE DO GRY

- A. Należy wybrać **czas trwania** rozgrywki oraz **wariant gry**.
- B. Należy potasować **oddzielnie każdą talię kart**, z wyjątkiem talii kart walki, i umieścić je wokół planszy. **Uwaga!** Zużyte karty należy odkładać na spód odpowiedniej talii.

C. Każdy gracz wybiera **planszетkę gracza** i bierze:

- 1 żeton proszku Fiuu (2 w wariantcie niepełnoletniego czarodzieja),
- 1 żeton świstoklika,
- tyle żetonów punktów życia (PŻ), kart ksiąg, zaklęć i eliksirów, ile wskazuje jego planszетка.

Nie można wybrać planszетek z postaciami śmierciożerców. Są one wykorzystywane tylko w wariantcie wykwalifikowanego czarodzieja i w wariantcie drużynowym (zob. str. 10) oraz w trybie gry „Voldemort powraca” (zob. str. 14).

D. Na początku gry należy losowo rozmieścić **30 żetonów przedmiotów** na polach plansz oznaczonych rozetą: ✨

Na planszy głównej należy umieścić **18 żetonów przedmiotów** 📦, na planszy 1 – 3 żetony, a na planszy 2 – 9 żetonów.

Żetony przedmiotów są potrzebne, żeby wypełniać misje.

E. Każdy gracz umieszcza swój pionek na polu „Start” przy wejściu do Hogwartu, a następnie otrzymuje **5 losowych kart misji** (albo 3 karty misji, jeśli w rozgrywce bierze udział więcej niż 6 graczy).

2. PLANSZETKA GRACZA

• **Odporność na ataki.** Jeśli wynik rzutu kością jest równy tej liczbie albo wyższy, tracisz 1 PŻ.

• **Twoja specjalna zdolność,** którą wykorzystujesz podczas ruchu.

• **Tu umieszczasz zdobyte punkty domu.**

• **Tu umieszczasz swoje punkty życia.** Na przykład Harry Potter rozpoczyna grę z 7 PŻ.



• **Twoja specjalna zdolność,** którą wykorzystujesz podczas walki.

• **Karty, które dobierasz** na początku gry.

• **Tu kładziesz żetony przedmiotów** (możesz ich mieć maksymalnie 6).

+








• **Liczba kości, którymi rzucasz,** gdy atakujesz przeciwnika.

W trakcie gry postać gracza będzie się wzmacniać dzięki kartom i punktom życia zdobywanym na niektórych polach, np. w „Skrzydło szpitalnym”.


3. TURA GRACZA


Na początku gry gracze wybierają wariant gry: **niepełnoletni czarodziej, wykwalifikowany czarodziej, wariant drużynowy albo wariant 1-osobowy** (zob. str. 14).


Rozpoczyna najmłodszy gracz. Gracz rzuca **2 kośćmi** i przesuwa się na planszy w dowolnym kierunku o tyle pól, ile wynosi suma wyników na obydwu kościach. Jeśli zatrzyma się na polu z symbolem zaklęcia , eliksiru , księgi  albo sprawowania , dobiera kartę z odpowiedniej talii i zachowuje ją, chyba że instrukcja na karcie stanowi inaczej.

Jeśli zatrzyma się na polu z symbolem wydarzenia , dobiera kartę wydarzenia i natychmiast rozpatruje jej efekt. Efekty kart wydarzeń wpływają na wszystkich graczy.

Inne pola na planszy:

- **Pola pojedynków** . Należy dobrać kartę pojedynku i stanąć do walki z uczniem przedstawionym na tej karcie. Jeśli gracz zwycięży, dobiera 1 kartę zaklęcia, 1 kartę eliksiru i 1 kartę księgi. Jeśli graczowi zostanie tylko 1 PŻ, przegrywa pojedynek i musi odrzucić 3 dowolne karty.

- **Pola przedmiotów** . Jeśli gracz zatrzyma na się lub przechodzi przez pole z żetonem przedmiotu, może go podnieść i kontynuować ruch. Każdy gracz może w 1 turze podnieść maksymalnie 2 żetony przedmiotów (i może mieć maksymalnie 6 żetonów przedmiotów na swojej planszecie). Jeśli na polu nie ma żadnych przedmiotów, nic się nie dzieje. Jeśli gracz ma już 6 przedmiotów i chce podnieść kolejny, musi wymienić ten przedmiot z 1 ze swoich zasobów i położyć go na planszy





- **Wieże zamkowe** . Jeśli gracz przechodzi przez pole wieży, może zakończyć na nim ruch. Z wieży zamku gracz może przemieścić się na 1 z pól na planszy 2, używając do tego żetonu **proszku Fiuu**. Gdy dotrze na 1 z pól na planszy 2, bierze znajdujące się tam żetony przedmiotów, wypełnia misję, jeśli może to zrobić, a następnie wraca do wieży, z której się przemieścił. „Cmentarz w Little Hangleton” to jedyne pole na planszy 2, na które nie można przemieścić się w ten sposób. Można się na nie dostać tylko przez „Boisko do quidditcha” i potrzebny jest do tego **żeton świstoklika** (zob. „Wieże zamkowe” str. 5).

- **Klasy**. Gracz udaje się do odpowiedniej sali z właściwą kartą księgi, żeby zdobyć punkty wskazane na karcie (zob. „Klasy” str. 5).

- **Pola wskazane na kartach misji**. Gracz udaje się na takie pole, żeby wypełnić misję. Jeśli gra w wariantcie niepełnoletniego czarodzieja, musi pamiętać, by mieć przedmioty wskazane na karcie misji, gdy się tam udaje. Jeśli gra w wariantcie wykwalifikowanego czarodzieja albo w wariantcie drużynowym, musi też mieć wskazane karty zaklęć i eliksirów. Aby wypełnić misję i zdobyć punkty domu, musi zwyciężyć walkę (zob. str. 8).

- **Pola PŻ**. Gdy gracz zatrzymuje się na takim polu, otrzymuje wskazaną na nim liczbę PŻ.

Inne pola specjalne na planszy:

1) **Pokoje wspólne**    . Gracz dobiera 1 kartę sprawowania, księgi, eliksiru albo zaklęcia albo proponuje innemu graczowi znajdującemu się na dowolnym polu plansz wymianę 1 żetonu przedmiotu (gracz ten może odmówić wymiany).

2) **Gabinet Dumbledore’a**. Gracz dobiera 2 karty zaklęć.

3) **Chatka Hagrida**. Gracz dobiera 1 kartę eliksiru i 1 kartę zaklęcia.

4) **Gabinet Snape’a**. Gracz dobiera 2 karty eliksirów.

5) **Dział ksiąg zakazanych**. Gracz dobiera 1 kartę księgi.

6) **Boisko do quidditcha**. Gracz wzywa dowolnego gracza i rzuca mu wyzwanie w quidditchu.

4. ZŁOTE ZASADY DOTYCZĄCE RUCHU

Jeśli w trakcie ruchu gracz mija innego gracza, **musi zatrzymać się i walczyć z nim** (zob. str. 10). Ta sama zasada dotyczy śmierciożerców w wariantcie wykwalifikowanego czarodzieja i w wariantcie drużynowym oraz w trybie gry „Voldemort powraca”.

Gracz nie może wejść na to samo pole 2 razy podczas 1 ruchu. Jeśli chce wrócić po własnych śladach, musi poczekać do swojej następnej tury.

W swojej turze gracz musi zbierać żetony przedmiotów wskazane na jego karcie misji (zob. „Wypełnianie misji” str. 8).

Gracz może się zatrzymać w następujących 3 sytuacjach:

1) Może zatrzymać się na określonym polu, żeby spróbować wypełnić misję – kończy ruch na tym polu.

2) Może zatrzymać się na 1 z 18 pól wież zamkowych (zob. „Wieże zamkowe” wcześniej na str. 7) – kończy ruch na tym polu.

3) Podczas ruchu w swojej turze gracz musi przesunąć się o dokładnie tyle pól, ile wskazuje wynik rzutu kośćmi. Dwa wyjątki od tej zasady zostały przedstawione wyżej.

5. PRZYKŁAD RUCHU

Przykład. Wcielasz się w postać Harry’ego Pottera, Twój pionek znajduje się na polu „Start” przy wejściu do Hogwartu. Rzucasz 2 kośćmi, na obydwu wypada „6”. Możesz przesunąć pionek w prawo do zamku albo w lewo – w kierunku ulicy Pokątnej. Postanawiasz wejść do zamku. Przesuwasz pionek o 12 pól. Najpierw stawiasz go na polu z dłońmi wskazującymi drogę, następnie na polu ze sztandarem Hogwartu (2. pole), a potem na polu „Wieża zegarowa” (3. pole). Idziesz dalej w dół planszy, w kierunku pola z symbolem eliksiru (4. pole), a potem wieży Gryffindoru (5. pole). Na 6. polu bierzesz żeton przedmiotu, po czym kontynuujesz ruch. Siódme pole to pole pojedynku. Następnie przechodzisz przez pole sprawowania (8. pole), przez wieżę Hufflepuffu (9. pole) i pole zaklęcia (10. pole). Na II. polu bierzesz drugi żeton przedmiotu, po czym wykonujesz ostatni krok – wchodzisz na pole wydarzenia i dobierasz odpowiednią kartę. Po rozpatrzeniu karty wydarzenia Twój ruch i tura dobiegają końca. Pamiętaj, że podczas ruchu możesz wykorzystać swoją specjalną zdolność przedstawioną na planszecie gracza.

Koniec tury:

Gdy gracz zakończy swój ruch i wykona odpowiednie akcje, swoją turę rozgrywa gracz siedzący po jego prawej stronie. Rozpoczyna ją od rzutu kośćmi.

6. ŻETONY PRZEDMIOTÓW

30 żetonów przedmiotów:

Żetony przedmiotów odgrywają kluczową rolę w wypełnianiu misji w wariantcie niepełnoletniego czarodzieja, wykwalifikowanego czarodzieja, drużynowym i 1-osobowym. Gdy gracz wykorzysta żetony, żeby wypełnić misję, kładzie je na dowolnym polu na planszy 2.

6 żetonów przedmiotów specjalnych:



Czarna Różdżka:
+1 kość ataku w czasie walki



Kamień Wskrzeszenia:
+6 PŻ podczas walki



Peleryna niewidka:
ucieknij z miejsca walki na odległość 5 pól



Miecz Gryffindora:
+1 kość ataku w czasie walki



Zmieniacz czasu:
rozegraj dodatkową turę



Hardodziób: udaj się na dowolne pole na planszy 1 albo 2, a następnie wróć

Żetony te są jednorazowe (używane w celu wypełnienia misji albo podczas tury). Po ich użyciu należy je umieścić na 1 z 3 rozet na ulicy Pokątnej.

III. JAK ZDOBYWAĆ PUNKTY I WYGRAĆ PUCHAR DOMÓW W KAŻDYM Z WARIANTÓW GRY:

W trakcie roku szkolnego w Hogwarcie można **zdobywać punkty na 4 sposoby** (karty misji, karty sprawowania, karty ksiąg i wygrywanie meczy quidditcha). Tylko wypełnianie misji przebiega inaczej w zależności od wariantu gry.

1. WYPEŁNIANIE MISJI

W grze jest 30 różnych kart misji. To podstawowy sposób zdobywania punktów domu, dostarczają ich bowiem najwięcej – gracz może zdobyć **od 40 do 300 punktów** za wypełnienie misji w zależności od jej poziomu trudności.

- Na początku gry każdy z graczy otrzymuje po **5 kart misji albo po 3, jeśli w rozgrywce bierze udział więcej niż 6 graczy**. Kart misji nie można stracić w wyniku działania zaklęć i innych zdolności. *Gracz nie powinien pokazywać swoich kart misji pozostałym graczom.*

A. NIEPEŁNOLETNI CZARODZIEJ

To wariant **gry dla początkujących**. Aby wypełnić misję, gracz musi:

1. **Zebrać z planszy żetony przedmiotów wskazane na karcie misji**. Znajdują się w zamku i wokół niego. Aby wziąć żeton przedmiotu, wystarczy, że gracz przejdzie przez pole, na którym leży żeton.
2. **Udać się z wymaganymi żetonami przedmiotów na pole wskazane na karcie misji**.
3. **Wygrać walkę z przeciwnikiem wskazanym na karcie misji**.

Na przykład misja 6 mówi, żeby wziąć kartę walki 6. Karty walki są ponumerowane od 1 do 30, tak jak karty misji. Każda postać na kartach walki ma określoną liczbę PŻ i określony poziom **odporności na ataki**. Postaci te mają też **1 atak na turę** (zob. opis na karcie). Aby wygrać grę i zdobyć punkty domu wskazane na karcie misji, gracz musi odebrać przeciwnikowi wszystkie PŻ, sam natomiast musi zachować co najmniej 1 PŻ.

Walcząc z przeciwnikami z **kart walki i kart pojedynków**, gracz może wykorzystać **łącznie do 5 kart zaklęć i eliksirów**.

Przykład – misja 6.

Chcesz wypełnić **misję 6**: „Zniszcz pierwszego horkruksa: dziennik Toma Riddle’a”.

Aby wypełnić misję, musisz:

Zebrać następujące żetony: **kiel bazyliuszka** i **dziennik Toma Riddle’a** (zob. ① na ilustracji obok).

Udać się do „Komnaty Tajemnic” (zob. ② na ilustracji obok).

Zwyciężyć walkę z Tomem Riddle’em, czyli postacią z karty walki 6 (zob. opis walki na str. 11 i ③ na ilustracji obok).

Punkty zdobędziesz tylko wtedy, gdy wygrasz walkę (zob. ④ na ilustracji obok).

B. WYKWALIFIKOWANY CZARODZIEJ

To wariant zaawansowany.

1. **Aby wypełnić misję**, gracz musi zebrać **żetony przedmiotów** wskazane na **karcie misji**. Następnie, aby zdobyć punkty, musi **udać się na wskazane na karcie misji pole i wygrać walkę** – tak jak w wariantcie niepełnoletniego czarodzieja. To jednak nie wystarczy.

2. Gracz musi także zdobyć **karty zaklęć i eliksirów** wskazane na karcie misji, zanim uda się na wskazane pole – tak aby mógł ich użyć przeciw postaci, z którą będzie walczyć.

Przykład – misja 6. Musisz mieć także kartę „Eliksir Wielosokowy” i 2 karty zaklęć ataku.

Aby ukończyć grę w wariantcie wykwalifikowanego czarodzieja, gracz musi także wziąć udział w co najmniej 1 meczu quidditcha.

C. WARIANT DRUŻYNOWY

Wszyscy gracze grają jako **1 drużyna** albo dzielą się na drużyny **2- albo 3-osobowe**.

Aby wypełnić misję, wszyscy gracze z danej drużyny muszą udać się na **pole wskazane** na karcie misji. Drużyna musi posiadać wymagane **żetony przedmiotów** oraz **karty zaklęć i eliksirów**. Następnie musi wspólnie **wygrać walkę**, aby w ten sposób zdobyć punkty domu (zob. str. 11).

Gracze, którzy już znajdują się na odpowiednim polu, muszą poczekać tam na pozostałych członków drużyny.

D. WARIANT 1-OSOBOWY

Gracz może w pojedynkę stawić czoła grze, grając według zasad wariantu niepełnoletniego czarodzieja albo wykwalifikowanego czarodzieja.

Niezależnie od tego, które zasady wybierze, jeśli straci wszystkie PŻ, gra dobiega końca, a on przegrywa.

Jeśli graczowi uda się wypełnić misję, zdobywa punkty domu wskazane na **karcie misji**. **Żetony przedmiotów odkłada** na planszę 2. Może umieścić je na dowolnym polu, **nawet takim, na którym już znajdują się żetony przedmiotów**. Wykorzystane karty odkłada na spód odpowiednich talii.

Jeśli gracz przegra walkę, oznacza to, że jego misja nie powiodła się. Przenosi się wtedy do „Dziurawego Kotła” (nie dotyczy to wariantu solo). Odkłada wszystkie swoje karty eliksirów i zaklęć na spód odpowiednich talii. **Otrzymuje 6 PŻ. Zachowuje żetony przedmiotów, proszku Fiuu i świstokliku**. Zaleca się, żeby gracze dobrze przygotowali się do walki.



2. ZDAWANIE EGZAMINÓW ZA POMOCĄ KART KSIĄG

Gracz rozpoczyna grę z taką liczbą kart ksiąg, jaką wskazuje jego planszетка, ale za każdym razem, gdy skończy ruch na polu księgi, dobiera nową kartę. Na planszy znajduje się **6 klas**. Aby zdać egzamin i zdobyć punkty wskazane na karcie księgi, gracz musi udać się na pole klasy, która odpowiada tej karcie.

Gracz może zdobyć od 5 do 20 punktów domu.

Przykład. Jeśli masz kartę księgi „Magiczne wzory i napoje” Arseniusa Jiggera, musisz udać się z nią do klasy „Eliksirów”, żeby zdać egzamin i otrzymać 10 punktów wskazanych na karcie. Wykorzystaną kartę odłóż na spód talii kart ksiąg.

Należy pamiętać, że gdy gracz zatrzymuje się na polu klasy, dobiera też kartę (karty) (zob. „Klasy” str. 5).

3. KARTY SPRAWOWANIA

Karty te, z wyjątkiem kart „Proszek Fiuu”, zagrywa się natychmiast. Większość tych kart powoduje, że gracz zdobywa albo traci punkty. „Proszek Fiuu” pozwala natomiast przenieść się z dowolnej z **18 wież zamkowych** na pola planszy 2. Jeśli gracz nie ma żetonów proszku Fiuu, musi próbować je uzyskać, dobierając **karty sprawowania**. Po wykorzystaniu proszku Fiuu kartę odkłada się na spód talii, a żeton odrzuca.

4. WYGRYWANIE MECZÓW QUIDDITCHA

Zasady rozgrywania meczy quidditcha są takie same w każdym wariantcie gry.

Rozgrywając je, można zdobyć więcej punktów w rywalizacji o Puchar Domów. Aby rozegrać mecz, gracz musi udać się na pole „Boisko do quidditcha” i rzucić wyzwanie innemu graczowi.

Mecz trwa **2 rundy**:

Runda 1. Jedna z drużyn musi zdobyć kaskiem **2 gole**. Za każde trafienie gracz otrzymuje **1 kartę quidditcha**, która pomoże mu w rundzie 2.

Runda 2. Szukający z każdej drużyny starają się **złapać złotego znicza**. Ten, kto tego dokona, wygrywa mecz i zdobywa **40 punktów domu** (zob. str. 12–13).

5. INNE KARTY W GRZE

A. KARTY ELIKSIRÓW

Można ich używać na **2 sposoby**:

- Niektóre karty eliksirów są wymagane, aby **wypełnić misje** w wariantcie wykwalifikowanego czarodzieja albo w wariantcie drużynowym. Po wykorzystaniu karty eliksiru w walce z przeciwnikiem wskazanym na karcie misji odkłada się ją na spód talii kart eliksirów.



- Kart eliksirów można także użyć w dowolnym momencie **podczas pojedynku**. **Karty eliksirów obrony** anulują ataki albo pozwalają zdobyć punkty życia (PŻ). **Karty eliksirów ataku** pozwalają obniżyć PŻ przeciwnika (zob. omówienie walki i pojedynku na str. 10 i 11).

W wariantcie wykwalifikowanego czarodzieja kart eliksirów można używać w walce z innym graczem.

B. KARTY ZAKŁĘC

Można ich używać na **3 sposoby**:

- Niektóre karty zakłęb są wymagane, aby **wypełnić misje** w wariantcie wykwalifikowanego czarodzieja albo w wariantcie drużynowym. Aby użyć karty zakłęcia, należy wypowiedzieć zakłęcie, zastosować jego efekt wobec przeciwnika wskazanego na karcie misji, a następnie odłożyć wykorzystaną kartę zakłęcia na spód talii kart zakłęb.
- Kart zakłęb można także użyć w dowolnym momencie podczas pojedynku. Należy wypowiedzieć zakłęcie, a następnie zastosować jego efekt. Karty zakłęb obrony mogą anulować ataki albo pozwalają zdobyć punkty życia (PŻ), natomiast karty zakłęb ataku mogą obniżyć PŻ przeciwnika (zob. omówienie walki i pojedynku na str. 10 i 11).

Uwaga! W wariantcie wykwalifikowanego czarodzieja niektóre karty zakłęb i karty eliksirów pozwalają graczowi wybrać kartę odpowiednio z talii kart zakłęb i talii kart eliksirów. Takich kart jest niewiele. Można je zagrać w czasie walki, ale mogą też pomóc zdobyć karty zakłęb i karty eliksirów wymagane do wypełnienia misji.

- Niektórych kart, na przykład „Accio”, „Alohomora” i „Obliviate”, można użyć na początku tury.

W wariantcie wykwalifikowanego czarodzieja kart zakłęb można używać przeciw innemu graczowi.

C. KARTY POJEDYŃKÓW

We wszystkich wariantach gry postacie na kartach pojedynków mają określoną liczbę PŻ i określony poziom odporności na ataki. Postacie te mają 1 atak na turę zgodnie z opisem na karcie. Aby uzyskać nagrodę, gracz musi odebrać przeciwnikowi wszystkie PŻ. Dobiera wtedy 1 kartę eliksiru, 1 kartę zakłęcia i 1 kartę księgi. Jeśli jednak graczowi zostanie tylko 1 PŻ, przegrywa pojedynek. Jeśli tak się stanie, gracz musi odrzucić 3 dowolne karty i odłożyć je na spód odpowiednich talii. Jeśli gracz dobierze kartę pojedynku przedstawiającą postać, w którą sam się wciela, odrzuca tę kartę i dobiera następną.



D. KARTY WYDARZEŃ

We wszystkich wariantach gry karty wydarzeń mają efekty, które wpływają na wszystkich graczy. Karty z tej talii dają na przykład żetony proszku Fiuu albo świstokliki. Gdy gracz zatrzyma się na polu wydarzenia, dobiera kartę wydarzenia i natychmiast odczytuje i rozpatruje jej efekt. Jeśli wydarzenie powoduje przeniesienie wszystkich graczy na 1 pole, każdy gracz rozpoczyna swoją kolejną turę na tym polu.



IV. WALKA

W grze występują 4 rodzaje walki:

1. WALKA Z INNYM GRACZEM

A. NIEPEŁNOLETNI CZARODZIEJ

W wariacie niepełnoletniego czarodzieja gracz musi walczyć z innym graczem, jeśli znajdzie się na tym samym polu co on. (Nie rozpatruje wówczas efektu działania pola, na którym się znalazł). Jeśli na polu znajduje się już 2 graczy, gracz atakujący wybiera, z którym z nich będzie walczyć. Walczą na zmianę rzucając kością.

Gracz, który jako pierwszy odbierze przeciwnikowi **2 PŻ**, może zabrać przegranemu **żeton przedmiotu, żeton świstoklika, proszku Fiuu** albo **zakrytą kartę**.

W wariacie niepełnoletniego czarodzieja w walce z innym graczem nie można użyć karty zaklęcia ani karty eliksiru.

Przebieg walki z innym graczem w wariacie niepełnoletniego czarodzieja:

Gracz, który dotarł na dane pole ostatni, jest graczem atakującym. Atakujący rzuca 1 kością ataku, a broniący się rzuca 1 kością obrony. Gracz, który uzyska niższy wynik, traci 1 PŻ. Jeśli uzyskają takie same wyniki, rzucają ponownie.

Walka kończy się, gdy 1 z walczących straci 2 PŻ. Zwycięzca może zabrać przegranemu żeton przedmiotu, żeton świstoklika, proszku Fiuu albo zakrytą kartę.

Przykład. Turę rozgrywa gracz wcielający się w Harry'ego Pottera. Wyrzuca na kościach wartości „4” i „5”, więc przesuwając pionek o 9 pól. Jednak na 4. polu znajduje się gracz wcielający się w Dracona Malfoya, więc Harry kończy tam ruch i rozpoczyna walkę.

Rzuca kością i uzyskuje wynik „4”. Broniący się Draco wyrzuca na kości „3”. Draco traci zatem 1 PŻ ze swojej planszki. Harry ponownie rzuca kością i uzyskuje „1”, tymczasem Draco uzyskuje „3”, co oznacza, że Harry traci 1 PŻ. Harry jeszcze raz rzuca kością i uzyskuje „5”. Draco uzyskuje „4”, więc traci drugi PŻ i przegrywa walkę.

Jako nagrodę Harry zabiera Draconowi miecz Gryffindora. Tura Harry'ego dobiega końca. Swoją turę rozgrywa teraz gracz siedzący po jego prawej stronie.

B. WYKWALIFIKOWANY CZARODZIEJ

W wariacie wykwalifikowanego czarodzieja gracz rzuca kośćmi ataku albo wykorzystuje kartę zaklęcia albo eliksiru. Przegrywa ten gracz, któremu jako pierwszemu zostanie tylko 1 PŻ.

Każdy z graczy może **użyć w 1 walce maksymalnie 1 karty eliksiru i 1 karty zaklęcia**. Zwycięzca może zabrać przegranemu albo 2 **żetony przedmiotów, żeton świstoklika, żeton proszku Fiuu**, albo **2 zakryte karty**.

W rozgrywce 1-osobowej gracz nie może atakować 6 śmierciożerców z wariantu wykwalifikowanego czarodzieja.

C. WARIANT DRUŻYNOWY I 1-OSOBOWY

Na początku gry 6 żetonów śmierciożerców należy umieścić na dowolnych wieżach zamku. Pozostaną tam do końca gry.

Jeśli gracz spotka się z graczem z innej drużyny, walczą ze sobą zgodnie z zasadami opisanymi w wariacie wykwalifikowanego czarodzieja. Gracze z tych samych drużyn nie mogą walczyć ze sobą.

2. WALKA ZE ŚMIERCIOŻERCAMI

(WARIANT WYKWALIFIKOWANEGO CZARODZIEJA I WARIANT DRUŻYNOWY)

Na początku gry **6 żetonów śmierciożerców** należy umieścić na dowolnych **wieżach zamku**. Pozostaną tam do końca gry.

Jeśli gracz znajdzie się na polu, na którym stoi pionek śmierciożerca, gracz siedzący po jego prawej stronie stoczy z nim walkę jako śmierciożerca. Bierze odpowiednią planszki śmierciożercy (bez sekcji na żetony przedmiotów wymaganych przez karty misji) i wskazane na niej karty, tj. **1 kartę zaklęcia** i **1 kartę eliksiru**, a następnie rozgrywa walkę z graczem, którego tura trwa. Gracz aktywny atakuje pierwszy, następnie robi to śmierciożerca, który może też użyć swoich kart. Pierwsza ze stron, która straci wszystkie PŻ, przegrywa walkę. Jeśli przegra gracz, przenosi się do „Dziurawego Kotła”. Wszystkie swoje karty zaklęć i eliksirów odkłada na spód odpowiednich talii. Odzyskuje 6 PŻ i zachowuje swoje żetony przedmiotów, proszku Fiuu i świstoklika.

Za każdego pokonanego śmierciożercę gracz zdobywa 20 punktów domu. Żeton pokonanego śmierciożercy odrzuca się, a jego karty odkłada się na spód odpowiednich stosów.

3. WALKA Z POSTACIAMI Z KART POJEDYŃKÓW

W wariantach niepełnoletniego czarodzieja, wykwalifikowanego czarodzieja, drużynowym i 1-osobowym gdy gracz zatrzyma się na **polu pojedynku**, dobiera kartę pojedynku i walczy ze wskazaną na niej postacią. Jeśli dobierze kartę przedstawiającą postać, w którą sam się wciela, odkłada ją na spód talii i dobiera następną.

Odporność. Każdy czarodziej ma specjalną zdolność, która pozwala mu odparować rzucone na niego zaklęcia. Jest to **odporność na ataki**. Jej poziom wynosi od 2 do 5. Każdy wynik rzutu kością równy poziomowi odporności na ataki postaci albo wyższy od niego powoduje utratę 1 PŻ.

Z przeciwnikiem można walczyć na 2 sposoby:

- Kości ataku

Każdy gracz ma od **3 do 4 kości** ataku w zależności od tego, którą postać wybrał na początku gry. Wykorzystuje je, aby atakować przeciwnika, który w efekcie traci PŻ.

Na przykład Harry Potter ma 4 kości ataku. Każdy wynik równy poziomowi odporności przeciwnika albo wyższy od niego sprawia, że przeciwnik ten traci 1 PŻ.

- Karty zaklęć i eliksirów

Gracz może używać kart ataku zamiast kości ataku. Gdy użyje karty eliksiru ataku albo zaklęcia ataku, odpowiednio obniża liczbę PŻ na karcie pojedynku.

Karty ataku sprawiają, że przeciwnik **traci PŻ**, natomiast **karty obrony** pozwalają **chronić się** przed atakiem przeciwnika i **otrzymywać PŻ**. Gdy gracz używa karty obrony, jego przeciwnik traci turę, więc gracz może kontynuować atak, używając kości ataku albo karty ataku.

Jeśli graczowi zostanie tylko 1 PŻ, przegrywa pojedynek i musi odrzucić 3 dowolne karty albo wszystkie, jeśli ma ich tylko 3 albo mniej. Jeżeli gracz zaczyna pojedynek z 1 PŻ, automatycznie przegrywa.

Po zakończeniu pojedynku kartę pojedynku odkłada się na spód talii pojedynku, a karty odrzucone w wyniku porażki na spód odpowiednich talii.

Karty zaklęć i eliksirów można wykorzystać w dowolnym momencie pojedynku. W efekcie ich działania przeciwnik szybciej straci PŻ.

4. WALKA JAKO WARUNEK WYPEŁNIENIA MISJI

Gdy gracz uda się na pole wskazane na karcie misji (z żetonami przedmiotów w wariantcie niepełnoletniego czarodzieja, a w wariantcie wykwalifikowanego czarodzieja dodatkowo z kartami zaklęć i eliksirów wymaganymi do wypełnienia misji), musi dobrać kartę walki wskazaną na karcie misji. Na przykład misja 6. mówi, żeby wziąć kartę walki 6. Karty walki są ponumerowane od I do 30, tak jak karty misji.

Każda postać na kartach walki ma określoną liczbę **PŻ** i określony **poziom odporności na ataki**. Postacie te mają **1 atak na turę** zgodnie z opisem na karcie.

Aby wygrać grę i zdobyć punkty domu wskazane na **karcie misji**, gracz musi odebrać przeciwnikowi wszystkie **PŻ**, sam natomiast musi zachować co najmniej 1 PŻ.

1. Należy odkryć kartę walki wskazaną na karcie misji i sprawdzić, kto atakuje pierwszy – gracz czy przeciwnik.

2. Należy zaatakować przeciwnika.

Atak. We wszystkich wariantach gry walki rozgrywane w ramach misji i pojedynków przebiegają według takich samych zasad. W każdej rundzie walki gracz może użyć karty obrony, a następnie karty eliksiru ataku albo karty zaklęcia ataku albo rzucić kośćmi ataku. Jeśli gracz wykorzystuje kości, bierze ich tyle, ile wskazuje jego planszетка. Za każdy wynik rzutu kością równy poziomowi odporności na ataki przeciwnika albo wyższy od niego przeciwnik traci 1 PŻ (poziom odporności przeciwnika jest podany na jego planszetcie albo na karcie walki).

Gracz i przeciwnik atakują na zmianę. Podczas każdego ataku gracz może używać **specjalnej zdolności** opisanej na jego planszetcie. Pierwsza ze stron, która straci wszystkie PŻ, przegrywa walkę.

Uwaga! Gdy przeciwnik straci wszystkie punkty życia, jeszcze raz używa swojej specjalnej zdolności, zanim jego karta zostanie odłożona na spód talii.

W czasie walki przeciwnik używa swojej specjalnej zdolności po każdym rzucie kośćmi albo przed/po użyciu przez gracza karty zaklęcia ataku albo karty eliksiru ataku.

Specjalne zdolności nie są jednak aktywowane po użyciu karty zaklęcia obrony albo karty eliksiru obrony.

A. NIEPEŁNOLETNI CZARODZIEJ

W wariantcie niepełnoletniego czarodzieja podczas walki z postacią z karty walki gracz może łącznie użyć maksymalnie 5 kart zaklęć lub eliksirów.

B. WYKWALIFIKOWANY CZARODZIEJ

W wariantcie wykwalifikowanego czarodzieja podczas walki z postacią z karty walki gracz może łącznie użyć maksymalnie 3 karty zaklęć lub eliksirów.

C. WARIANT DRUŻYNOWY I 1-OSOBOWY

Jeśli gracze walczą z postacią wskazaną na **karcie misji** jako drużyna, muszą **pomnożyć PŻ przeciwnika przez liczbę graczy** (jeśli w drużynie jest 4 graczy, Tom Riddle ma 36 PŻ). Gracze kolejno atakują przeciwnika i przyjmują efekty jego specjalnej zdolności po każdym ataku. Każdy gracz może użyć maksymalnie **2 karty zaklęć albo eliksirów**.

D. PRZYKŁADOWA WALKA W RAMACH WYPEŁNIANIA MISJI

Jeśli gracz ma kartę misji 6 i znajduje się w „Komnacie Tajemnic” z wszystkimi wymaganymi na tej karcie żetonami i kartami, dobiera kartę walki 6 – „Tom Riddle” – i staje do walki ze wskazaną postacią.

Tom Riddle ma **9 PŻ**, jego **odporność na ataki wynosi 5**. Jego specjalna zdolność sprawia, że gracz traci **2 PŻ**, gdy ta karta zostaje odkryta, i **3 PŻ** po każdym swoim rzucie kośćmi ataku albo zagranium **karty zaklęcia ataku** albo **eliksiru ataku**. Tom Riddle traci 1 PŻ za każdy wynik „5” albo „6” na kościach ataku, a karty **eliksirów** albo **zaklęć** wykorzystywane w dowolnym momencie walki mogą powodować dalszą utratę PŻ.

Przykład walki w ramach wypełniania misji:

Wcielasz się w postać Luni Lovegood (6 PŻ). Natychmiast po odkryciu karty „Tom Riddle” tracisz 2 PŻ. Następnie rzucasz 4 kośćmi ataku. Uzyskujesz wyniki: „2”, „2”, „4” i „6”. Oznacza to, że Tom traci 1 PŻ (zostaje mu zatem 8 PŻ). Następnie Tom wykorzystuje swoją specjalną zdolność, która powoduje, że tracisz 3 PŻ. Został Ci tylko 1 PŻ, więc używasz karty eliksiru obrony „Napój orzeźwiający pani Pomfrey”, która daje Ci dodatkowe 5Ż. Znow masz zatem 6 PŻ. Tom nie atakuje po tym, jak używasz karty eliksiru obrony albo karty zaklęcia obrony. Atakujesz drugi raz, uzyskując na kościach wartości: „3”, „5”, „5” i „6”. Tom traci 3 PŻ, zostaje mu zatem 5 PŻ. Ponownie wykorzystuje swoją specjalną zdolność, która sprawia, że tracisz 3 PŻ. Postanawiasz użyć teraz karty „Eliksir dodający wigoru”, która sprawia, że Tom traci ostatnie 5 PŻ. Tom nie ma już PŻ, ale jeszcze po raz ostatni używa swojej specjalnej zdolności, która powoduje, że tracisz 3 PŻ. Oznacza to, że nie masz już PŻ i choć Tom też stracił wszystkie PŻ, przegrywasz walkę, nie wypełniając misji. Przenosisz się do „Dziurawego Kotła”, a wszystkie swoje karty odkładasz na spód odpowiednich talii. Otrzymujesz 6 PŻ i zachowujesz wszystkie swoje żetony przedmiotów, proszku Fiutu i świstoklika

Szybkie rozegranie walki:

Karty zaklęć i eliksirów stanowią pewniejszy i szybszy sposób na to, aby zmniejszyć liczbę PŻ przeciwnika, niż kości ataku. Trzeba jednak pamiętać, wracając do powyższego przykładu, że Tom Riddle jest odporny na działanie zaklęć.

Przykład. Twoja postać ma 9 PŻ. Gdy karta „Tom Riddle” zostaje odkryta, tracisz 2 PŻ. Używasz karty „Eliksir dodający wigoru”, która sprawia, że Tom traci 5 PŻ, co oznacza, że zostają mu 4 PŻ. Następnie jego specjalna zdolność powoduje, że tracisz 3 PŻ. Zostają Ci 4 PŻ. Używasz teraz karty „Eliksir postarzający”, która odbiera mu ostatnie 4 PŻ.

Tom został pokonany, jednak po Twoim ataku używa jeszcze swojej specjalnej zdolności. Zostaje Ci 1 PŻ. Udało Ci się pokonać Toma Riddle’a bez używania kości ataku. Walka była szybsza i dzięki wygranej zdobyłeś **200 punktów domu** za wypełnienie misji.

V. MECZ QUIDDITCHA

Mecz quidditcha rozgrywa się na planszy boiska. Gracz najpierw musi się udać na pole „Boisko do quidditcha” i wyzwać innego gracza, przenosząc na to pole jego pionek.

Po meczu gracz ten wróci na pole, na którym znajdował się wcześniej.

1. CEL ROZGRYWKI

Aby wygrać mecz, gracz musi złapać złotego znicza.

2. PRZYGOTOWANIE DO MECZU

1. Należy wybrać drużynę spośród 4 domów Hogwartu (Gryffindor, Ravenclaw, Hufflepuff i Slytherin).

2. Pionki należy rozstawić w następujący sposób:

Szukających stawia się na linii startowej (1), **obrońcę** danej drużyny na 1 z 3 pól pola bramkowego (2), **2 pałkarzy** na linii (3) i **3 ścigających** – na następnych 2 liniach (4). **Kafła** umieszcza się na środku boiska, a **tłuczki** kładzie się po 1 na każdej połowie.

3. ROZGRYWKA

Każdy gracz rzuca 2 kośćmi. Ten, kto uzyska **wyższy łączny wynik**, rozpoczyna mecz. Mecz trwa 2 rundy:

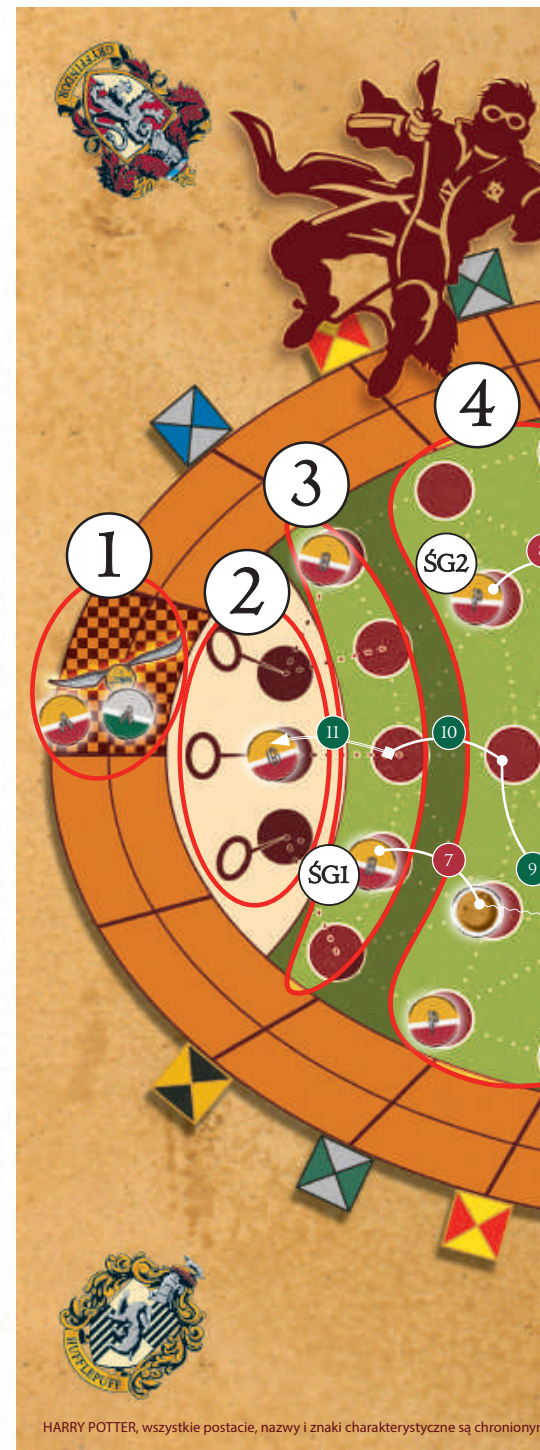
A. RUNDA 1: STRZEL 2 GOLE

Runda 2 rozpocznie się, gdy 1 z graczy zdobędzie kaflem 2 gole.

Za każdego gola gracz dobiera 1 kartę quidditcha, która pomoże mu szybciej złapać złotego znicza.

Na początku swojej tury gracz rzuca 2 kośćmi. Suma wyników określa, ile akcji może wykonać w tej turze. Dostępne akcje:

- **Ruch.** Każdy ruch z jednego pola boiska na kolejne liczy się jako 1 akcja. Pionki należy przesuwać wzdłuż białych kropkowanych linii. **Obrońcy nie mogą opuścić swoich pól bramkowych.** Jeśli ścigający wejdzie na pole, na którym znajduje się kafel, może go podnieść – **podniesienie kafła nie jest akcją.** Podobnie nie jest akcją podniesienie tłuczka przez pałkarza.
- **Pałkarze.** Każda drużyna ma 2 pałkarzy. Ich zadanie polega na wyeliminowaniu pionków drużyny przeciwnej za pomocą tłuczków. Jeśli pałkarz wejdzie na pole, na którym znajduje się tłuczek, może nim rzucić w linii prostej w obrońcę, pałkarza albo ścigającego. Rzucenie tłuczkiem nie kosztuje akcji, pałkarz rzuca jednak kością, żeby określić, ile pól do przodu tłuczek polecą. Zaatakowany gracz musi rzucić kością, aby zrobić unik przed tłuczkiem. Jeśli nie uda mu się wyrzucić „4” albo wyższego wyniku, zostaje wyeliminowany z meczu. Jeśli uderzony i wyeliminowany ścigający miał kafła, upuszcza go na pole, na którym się znajdował. Pałkarze mogą starać się wyeliminować obrońcę przeciwników, żeby ułatwić swojej drużynie strzelanie goli. Mogą też próbować wyeliminować ścigających przeciwników, ponieważ wtedy nikt z drużyny przeciwnej nie będzie mógł podnieść kafła. W takiej sytuacji drużyna, która wyeliminowała ścigających z drużyny przeciwnej, automatycznie wygrywa rundę 1.
- **Ścigający.** Każda drużyna ma 3 ścigających. Ich zadanie polega na strzeleniu kaflem goli. Ścigający, który trzyma kafła, może wykorzystać akcję, aby rzucić nim 1 pole wzdłuż kropkowanych linii. Ścigający może wykraść kafła ścigającemu z drużyny przeciwnej, wchodząc na jego pole. Przejęcie kafła kosztuje 1 akcję. Następnie ścigający może przesunąć się na sąsiednie puste pole. Jest to jedyna sytuacja, w której pionek jednej drużyny może znaleźć się na tym samym polu co pionek drugiej drużyny. W innych sytuacjach gracze muszą tak zaplanować ruchy, żeby ominąć przeciwników. Aby próbować strzelić gola, ścigający muszą dotrzeć do linii (3) przeciwnej strony boiska. Nie mogą wejść na żadne z 3 pól obrońcy (2).
- **Strzelenie gola.** Jeśli ścigający ma kafła i znajduje się na linii (3), rzuca kością. Obrońca drużyny przeciwnej może próbować go powstrzymać, rzucając własną kością. Jeśli ścigający uzyska wyższy wynik niż obrońca, strzela gola i dobiera 1 kartę quidditcha, która przyda mu się w rundzie 2. Niezależnie od tego, czy padł gol, czy nie, kafel zawsze trafia potem do obrońcy drużyny broniącej. Jeśli obrońca drużyny broniącej został wyeliminowany tłuczkiem, drużyna broniąca umieszcza kafła na dowolnym polu na linii (3) przed ich polem bramkowym. Gdy 1 z drużyn uzyska 2 gole, rozpoczyna się runda 2 – pogoń za złotym zniczem.



HARRY POTTER, wszystkie postacie, nazwy i znaki charakterystyczne są chronione

B. RUNDA 2: POGOŃ ZA ZŁOTYM ZNICZEM

Obydwaj gracze umieszczają swoich szukających na polu startowym (1). Gracz, który pierwszy okrąży całe boisko, wygrywa mecz i zdobywa **40 punktów domu**. Każdy z graczy może w swojej turze użyć **tylko 1 karty quidditcha**. Karty quidditcha pozwalają szybciej złapać złotego znicza. Pierwszy swoją turę rozgrywa gracz, który wygrał rundę 1. Rzuca 2 kośćmi.

4. PRZYKŁADOWY MECZ QUIDDITCHA

Mecz przygotowuje się zgodnie z opisem na stronie 12.

Runda 1. Gracz kierujący drużyną Gryffindoru rzuca kośćmi, uzyskuje wyniki „4” i „6”, co pozwala mu wykonać w swojej turze **10 akcji**. Przesuwa do przodu ścigającego 1 (ŚG1), który **podnosi kafla** znajdującego się na środku boiska (**1 akcja**). Następnie **przesuwa go** o 4 pola do przodu (**4 akcje**). Znajduje się teraz na linii (3), skąd próbuje strzelić gola (**6. akcja**).

Aby strzelić gola, rzuca kością. Uzyskuje wynik „4”. obrońca Slytherinu (OS) uzyskuje wynik „5”, nie ma zatem gola.

Gryffindor ma jeszcze **4 akcje**. Pałkarz (PG1) porusza się o 1 pole do przodu (**7. akcja**) w kierunku tłuczka (T1). Rzuca kością i uzyskuje wynik „3”, co oznacza, że rzuca tłuczkiem na odległość **3 pól** – w ścigającego Slytherinu (ŚS2). Ścigający uzyskuje na kości wynik „2”, więc nie udało mu się zapobiec wyeliminowaniu go z meczu. Opuusza boisko.

Gryffindorowi **zostały jeszcze 3 akcje**. Gracz przesuwa ścigającego 2 (ŚG2) o 3 pola do przodu.

Teraz swoją turę rozgrywa gracz kierujący drużyną Slytherinu. Wyrzuca na kościach wyniki „5” i „6”, więc ma w tej turze **11 akcji**. Jego ścigający (ŚS1) cofa się o 1 pole (**1 akcja**), następnie obrońca w ramach **2. akcji** podaje mu kafla. Ścigający (ŚS1) przesuwają się do przodu o 8 pól (**akcje 3–10**), dociera do linii przeciwnika (3), po czym próbuje strzelić gola (**11. akcja**). Uzyskuje na kości wynik „5”, natomiast obrońca Gryffindoru (OG) – 3. Slytherin strzelił gola! Dobiera kartę quidditcha.

W kolejnych turach sytuacja się odwraca – Gryffindor zdobywa 2 gole i dobiera 2 karty quidditcha. W **rundzie 1** wygrywa zatem gracz kierujący drużyną Gryffindoru.

Runda 2. Jako zwycięzca **rundy 1** Gryffindor pierwszy rzuca 2 kośćmi. Uzyskuje wynik „8”, co pozwala mu przesunąć swojego szukającego o 8 pól do przodu. Gracz zagrywa też kartę „Błyskawica – przyspieszenie”, dzięki której **przesuwa się o 4 pola** do przodu. Gracz kierujący drużyną Slytherinu uzyskuje wynik „12”, więc przesuwają się o tyle pól do przodu, po czym zagrywa kartę „Zwód Wrońskiego”. Dzięki niej rzuca dodatkową kością i w efekcie **przesuwa się o kolejne 5 pól do przodu**. W następnej turze Gryffindor uzyskuje na kościach wyniki „2” i „4”, co pozwala szukającemu przesunąć się o 6 pól do przodu. Gracz zagrywa następnie kartę quidditcha „Zakęcie Confundus”, która sprawia, że szukający drużyny przeciwnej musi cofnąć się o 3 pola. Slytherin następnie wyrzuca na kościach wyniki „5” i „5”, co pozwala szukającemu przesunąć się o 10 pól do przodu, ukończyć pełne okrążenie boiska, złapać złotego znicza – i wygrać mecz! Gracz kierujący drużyną Slytherinu zdobywa zatem 40 punktów.



VI. DRUGI TRYB GRY: VOLDEMORT POWRACA



W TYM TRYBIE W GRZE MOŻE UCZESTNICZYĆ OD 2 DO 4 GRACZY. KARTY MISJI, KSIĄG, POJEDYŃKÓW, WYDARZEŃ I SPRAWOWANIA NIE SĄ UŻYWANE. W TYM TRYBIE GRACZ MOŻE WALCZYĆ DOPIERO WTEDY, GDY POWRÓCI VOLDEMORT.

1. PRZYGOTOWANIE DO GRY

Jeden z graczy wciela się w **Petera Pettigrew**. Bierze jego **planszетkę** i **pionek** oraz PŻ i karty wskazane na planszетce.

Pozostali gracze wybierają spośród następujących postaci: Harry Potter, Ron Weasley i Hermiona Granger. Biorą odpowiednie planszетki i wskazane na nich karty i PŻ oraz po **1 żetonie proszku Fiuu** i po **1 żetonie świstoklika**.

Należy przygotować żetony: dziennik Toma Riddle'a, pierścień Marvola Gaunta, puchar Helgi Hufflepuff, medalion Salazara Slytherina, diadem Roweny Ravenclaw, Nagini. Umieszcza się je na następujących polach:



na ulicy Pokątnej
na polu „Esy i Floresy”



na polu
„Gabinet Dumbledore'a”



na polu
„Bank Gringotta”



na polu
„Ministerstwo Magii”



na polu
„Pokój Życzeń”



na polu
„Wieża zegarowa”

Następnie należy przygotować następujące żetony: kociołek, kość ojca, ręka Glizdogona, Harry Potter, kiel bazyliuszka, miecz Gryffindora. Umieszcza się je losowo na wybranych polach z rozetą.



Dwa pozostałe żetony, czyli Czarna Różdżka i Kamień Wskrzeszenia, będą wykorzystane, gdy Voldemort powróci, po tym jak Peter Pettigrew wypełni swoją misję na cmentarzu.



GRACZE NIE MOGĄ ZBIERAĆ ŻETONÓW, KTÓRE NALEŻĄ DO DRUGIEJ DRUŻYNY.

Uwaga! W tym trybie gry walczy się tylko ze śmierciożercami. Gdy gracz zatrzyma się na polu pojedynku, nie uczestniczy w walce. Nie wypełnia też misji.

2. CEL GRY

Aby wygrać, Peter Pettigrew musi:

1. Zebrać następujące żetony: **kociołek, kość ojca, Harry Potter, ręka Glizdogona**.
 2. Udać się przez „Boisko do quidditcha” na pole „Cmentarz w Little Hangleton” na planszy 2, aby pomóc odrodzić się Voldemortowi. Nie potrzebuje żetonu świstoklika.
 3. Gdy Voldemort powróci, **zastępuje Petera Pettigrew**. Gracz zamienia planszетkę i pionek Pettigrew na planszетkę i pionek Voldemorta oraz umieszcza **6 pionków śmierciożerców na polach wież zamkowych**. Bierze ich planszетki oraz punkty życia, karty zaklęć i karty eliksirów zgodnie z informacjami na planszетkach.
- Voldemort kontroluje śmierciożerców. Przesuwa ich w swojej turze, rzucając dla każdego kością i **stosując specjalne zdolności** opisane na planszетkach. Jeśli śmierciożercy spotkają się z innym graczem, walczą z nim. Śmierciożercy i Voldemort nie zbierają eliksirów i zaklęć.
4. Gdy Lord Voldemort powraca, umieszcza **żeton Kamienia Wskrzeszenia** na dowolnym polu planszy (nie planszy 2). Harry Potter robi to samo z **żetonem Czarnej Różdżki**.
 5. Lord Voldemort musi wygrać finałową walkę z Harrym Potterem, wykonując tylko 1 rzut kością.

Aby wygrać, Harry Potter i jego przyjaciele muszą:

1. Znaleźć **kiel bazyliuszka lub miecz Gryffindora**.

Udać się na 6 pól, na których znajdują się **horkruksy** i, będąc w posiadaniu któregoś z wyżej wymienionych przedmiotów, zniszczyć je, wyrzucając na kości wyższy wynik niż Peter Pettigrew/Voldemort.

Za każdym razem, gdy zostaje zniszczony horkruks, Voldemort traci 1 PŻ. Jeśli próba zniszczenia horkruksa nie powiedzie się, gracz musi spróbować ponownie w swojej następnej turze (zamiast wykonywania ruchu).

Gracze mogą przekazywać sobie **kiel bazyliuszka** i **miecz Gryffindora**, jeśli ich pionki znajdują się na tym samym polu. Gdy wszystkich 6 horkruksów zostanie zniszczonych, Voldemortowi zostanie tylko 1 PŻ.

3. Odnaleźć Kamień Wskrzeszenia.

4. Harry następnie musi podjąć próbę pokonania Voldemorta w pojedynku, wykonując tylko 1 rzut kością.

3. ROZPOCZĘCIE GRY

Wszyscy gracze umieszczają swoje pionki na polu „Start” przy wejściu do Hogwartu. Grę rozpoczyna Pettigrew. Do poruszania używa zawsze tylko 1 kości. Harry, Ron i Hermiona rzucają 2 kośćmi każdy.

Gdy Peter Pettigrew zakończy ruch i akcje, turę rozgrywa gracz siedzący po jego prawej stronie.

4. VOLDEMORT POWRACA

Gdy Voldemort powraca, umieszcza na dowolnym polu planszy żeton Kamienia Wskrzeszenia. Harry Potter umieszcza wtedy w dowolnym miejscu na planszy żeton Czarnej Różdżki. Harry Potter musi znaleźć Kamień Wskrzeszenia, a Voldemort musi znaleźć Czarnej Różdżkę. Następnie muszą się spotkać i walczyć o zwycięstwo. Gra kończy się po finałowej walce. Tylko Harry Potter może walczyć z Voldemortem i odwrotnie – Voldemort może walczyć tylko z Harrym Potterem. Drużyna Harry'ego musi go chronić przed 6 śmierciożercami.

- Jeśli któraś z drużyn nie ma odpowiednio Kamienia Wskrzeszenia albo Czarnej Różdżki w chwili, gdy dojdzie do spotkania Lorda Voldemorta i Harry'ego Pottera, drużyna ta przegrywa grę.
- Jeśli Voldemort ma żeton Czarnej Różdżki i spotka się z Harrym Potterem, zanim zostaną zniszczone wszystkie horkruksy, automatycznie wygrywa grę.
- Jeśli Harry Potter i Voldemort zebrali odpowiednie żetony i wszystkie 6 horkruksów zostało zniszczonych, staczają finałową walkę. Gracz, który uzyska najwyższy wynik rzutu pojedynczą kością, wygrywa grę.

5. WALKA

A. ATAK

Gracz rzuca tyloma kośćmi ataku, ile wskazuje jego planszетка, i porównuje wynik z odpornością przeciwnika na ataki. Poniższa tabela pokazuje, jaki wynik na kości ataku jest sukcesem w odniesieniu do różnych poziomów odporności na ataki:

Odporność na ataki	Wymagany wynik, aby przeciwnik stracił PŻ
2	2, 3, 4, 5, 6
3	3, 4, 5, 6
4	4, 5, 6
5	5, 6

B. OBRONA

„1”, „2” – broniący się traci 2 PŻ

„3”, „4”, „5” – broniący się traci 1 PŻ

„6” – atakujący traci 1 PŻ

W trakcie walki gracze mogą używać w dowolnym momencie kart zaklęć i kart eliksirów, aby przeciwnik szybciej stracił PŻ.

Te same zasady stosuje się w wariantcie wykwalifikowanego czarodzieja.

C. ZŁOTE ZASADY DOTYCZĄCE DRUGIEGO TRYBU GRY



- PODOBNIENIE JAK W WARIANCIE WYKWALIFIKOWANEGO CZARODZIEJA KAŻDY Z GRACZY MOŻE WYKORZYSTAĆ W 1 WALCE MAKSYMALNIE 3 KARTY (LICZĄC I KARTY ELIKSIRÓW, I KARTY ZAKLĘĆ).
- GRACZE MOGĄ TEŻ WYKORZYSTAĆ TAKI SPOSÓB ROZGRYWANIA WALKI DO WALK MIĘDZY GRACZAMI W WARIANCIE WYKWALIFIKOWANEGO CZARODZIEJA.
- JEŚLI RON, HERMIONA ALBO HARRY PRZEGRAJĄ WALKĘ ZE ŚMIERCIOŻERCĄ, MUSZĄ WRÓCIĆ NA POLE „START” Z 1 PŻ.
- JEŚLI PETER PETTIGREW ZOSTANIE POKONANY, MUSI WRÓCIĆ NA POLE „START” Z 1 PŻ.
- JEŚLI ŚMIERCIOŻERCA PRZEGRA WALKĘ, JEST USUWANY Z GRY.
- LORD VOLDEMORT MOŻE WALCZYĆ TYLKO Z HARRYM POTTEREM.
- JEŚLI GRACZ PRZEGRA WALKĘ ZE ŚMIERCIOŻERCĄ W TYM TRYBIE GRY, MOŻE WALCZYĆ Z TYM SAMYM ŚMIERCIOŻERCĄ JESZCZE RAZ W SWOJEJ NASTĘPNEJ TURZE. – GDY ŚMIERCIOŻERCA ZATRZYMA SIĘ NA POLU ZAKLĘCIA ALBO POLU ELIKSIRU, DOBIERA ODPOWIEDNIE KARTY.
- JEŚLI LORD VOLDEMORT ZATRZYMA SIĘ NA POLU +PŻ, IGNORUJE JEGO EFEKT.
- JEŚLI HORKRUKS ZNAJDUJE SIĘ NA POLU, KTÓRE MA JAKIEŚ DZIAŁANIE, TO PODCZAS NISZCZENIA HORKKUKSA WCIAŻ MOŻNA UŻYĆ EFEKTU TEGO POLA.

D. PRZYKŁADOWA WALKA W DRUGIM TRYBIE GRY

Gracz wcielający się w Hermionę rzuca kością i podczas ruchu staje na polu, na którym znajduje się pionek Lucjusza Malfoya. Zatrzymuje się, żeby zaatakować, wykorzystując kości ataku albo kartę ataku.

Wybiera atak przy użyciu kości. Rzuca zatem 4 kośćmi ataku. Uzyskuje wyniki: „2”, „4”, „5”, „3”. Kości, których wyniki to „4” i „5”, zadają Lucjuszowi obrażenia.

Gracz wcielający się w Lucjusza broni się – bierze 2 kości, które zadały Lucjuszowi obrażenia, i rzuca nimi. Uzyskuje wyniki „2” i „4”. Lucjusz traci zatem 2 PŻ za „2” i 1 PŻ za „4”.

Teraz kolej gracza grającego Lucjuszem. Może rzucić kośćmi albo zagrać kartę ataku albo obrony (zaklęcia albo eliksiru). Gracze atakują na przemian.

Postać, która jako pierwsza straci wszystkie PŻ, przegrywa. Jeśli przegra Lucjusz, zostanie usunięty z gry. Jeśli przegra Hermiona, wraca na pole „Start” z 1 PŻ.

Podczas każdego ataku gracze mogą używać specjalnych zdolności opisanych na ich planszетkach.

ZAWARTOŚĆ GRY

- plansza główna • 3 dodatkowe plansze • 210 kart (sprawowania, walki, pojedynków, wydarzeń, ksiąg, eliksirów, zaklęć, quidditcha)
- 30 kart misji • 30 żetonów przedmiotów • 6 żetonów śmierciożerców • 60 żetonów punktów w Pucharze Domu • 20 żetonów proszku Fiuu
- 10 żetonów świstoklika • 70 żetonów punktów życia (PŻ) • 15 planszетek graczy i 15 pionków • 5 kości • woreczek

* Arts is
 THE...
 TOOL...
 ...



Forbidden forest forbidden



HOGWARTS SCHOOL
 LIST

CONTACT THE MINISTRY IF YOU HAVE ANY INFORMATION

While the Ministry of Magic has been busy with the trials of the Death Eaters, the Forbidden Forest has become a hotbed of activity. Rumors of sightings of a creature known as the 'Forest Spirit' have spread like wildfire. This creature is said to be a powerful magical being that can control the elements of nature. It is believed that the Forest Spirit is the guardian of the forest and will punish anyone who enters without permission. The Ministry has been unable to locate the creature, and it is believed that it is hiding in the deepest parts of the forest. If you have any information regarding the Forest Spirit, please contact the Ministry immediately.

The Ministry of Magic has been busy with the trials of the Death Eaters, and the Forbidden Forest has become a hotbed of activity. Rumors of sightings of a creature known as the 'Forest Spirit' have spread like wildfire. This creature is said to be a powerful magical being that can control the elements of nature. It is believed that the Forest Spirit is the guardian of the forest and will punish anyone who enters without permission. The Ministry has been unable to locate the creature, and it is believed that it is hiding in the deepest parts of the forest. If you have any information regarding the Forest Spirit, please contact the Ministry immediately.



SEE PAGE 13 FOR MORE INFORMATION



M

The Ministry of Magic has been busy with the trials of the Death Eaters, and the Forbidden Forest has become a hotbed of activity. Rumors of sightings of a creature known as the 'Forest Spirit' have spread like wildfire. This creature is said to be a powerful magical being that can control the elements of nature. It is believed that the Forest Spirit is the guardian of the forest and will punish anyone who enters without permission. The Ministry has been unable to locate the creature, and it is believed that it is hiding in the deepest parts of the forest. If you have any information regarding the Forest Spirit, please contact the Ministry immediately.

The Ministry of Magic has been busy with the trials of the Death Eaters, and the Forbidden Forest has become a hotbed of activity. Rumors of sightings of a creature known as the 'Forest Spirit' have spread like wildfire. This creature is said to be a powerful magical being that can control the elements of nature. It is believed that the Forest Spirit is the guardian of the forest and will punish anyone who enters without permission. The Ministry has been unable to locate the creature, and it is believed that it is hiding in the deepest parts of the forest. If you have any information regarding the Forest Spirit, please contact the Ministry immediately.

YOU KNOW WHO STRONGER THAN EVER

EXTRACURRICULAR ACTIVITIES



APPROACH WITH EXTREME CAUTION

READ MORE PAGE 13

