



CÍL HRY

Jako první z hráčů získat všechny čtyři karty, potřebné k identifikaci konkrétního kouzelného tvora.

PŘÍPRAVA HRY

Než začnete poprvé hrát, nalepte na figurky samolepky. Každá figurka by měla mít stejné vyobrazení na obou stranách. (obr. 1)

Na začátku nové hry rozdělte karty stop na čtyři hromádky (jedna pro každou kategorii – Klasifikace tvorů, Barva, Místo, Velikost) a položte je lícem dolů na stůl vedle herního plánu. (obr. 2)

Nejmladší hráč rozhodne, na které straně se začne hrát – uvnitř Bradavic (1) nebo na pozemcích Bradavic (2). (obr. 3)

Jakmile byla zvolena herní plocha, všichni hráči umístí své figurky na políčko přenášeďla na příslušné straně herního plánu. (obr. 4)

PRŮBĚH HRY

Všichni hráči hodí kostkou. Ten, kdo hodí nejvyšší číslo, hraje první. Pokud padne shoda, hráči, kterých se to týká hází znovu, dokud není jeden vítěz. Hráč poté hodí kostkou a postoupí na herním plánu o příslušný počet políček libovolným směrem.

Když mu padne ikona přenášeďla, MUSÍ přejít na libovolné políčko přenášeďla a pak otočit herní plán, dokonce i když to pro něj není výhodné. (obr. 5)

Poté, co hráč táhl nebo otočil herní plán, hraje další hráč nalevo od něj. Každý další hráč na začátku svého tahu hází kostkou.

OTÁČENÍ HERNÍHO PLÁNU

Než hráč otočí herní plán, měl by přesunout svou figurku na políčko přenášeďla. Pak by měl odstranit všechny figurky svých soupeřů, které v tu chvíli NEJSOU na políčkách přenášeďla.

Figurky, které JSOU na políčkách přenášeďla, jsou mimo nebezpečí – přejdou na druhou herní plochu, aniž by byly odstraněny z herního plánu.

Poté, co hráč otočil herní plán, umístí figurky svých soupeřů, které odstranil z opačné herní plochy, na novou herní plochu, a to kamkoliv si přeje.

Kromě toho, že převrátil herní plán, může sebrat jednu kartu stop kterémukoliv hráči, jehož figurka NEBYLA na políčku přenášeďla. Ovšem sebranou kartu může vzít JENOM z VRCHU některé z hráčových hromádek.

KARTY STOP

Pokud hráč přejde přes políčko karty stop, nebo na něm skončí, může si vzít kartu podle kategorie, která je na políčku uvedena.

Hráči si NESMÍ vybírat karty ze stejného políčka dvakrát za sebou; MUSÍ nejdříve přejít na jiné políčko stop na herním plánu a získat jinou kartu, než se zase vrátí.

Hráči by si měli nechávat karty na oddělených hromádkách, s jednou hromádkou pro každou kategorii – Klasifikace tvorů, Barva, Místo, Velikost. Tyto hromádky by měli mít na stole před sebou lícem dolů, aby ostatní hráči neviděli, jaké karty získali.

Hráči se mohou rozhodnout získat větší počet karet z každé kategorie. To jim umožní „chránit si“ karty, které si chtějí ponechat. Jelikož hráči mohou sebrat jen horní karty z hromádek jiných hráčů, může být pro hráče prospěšné dávat méně žádané karty na karty, o které nechtějí přijít. (obr. 6)

Získané karty stop by si hráči měli zkontrolovat s tabulkou Ministerstva kouzel, zda už nemají potřebné karty. (obr. 7)

KONEC HRY

Hru vyhrává hráč, který jako první získá všechny čtyři karty stop, kterými lze identifikovat konkrétního kouzelného tvora.



CIEĽ HRY

Ako prvý z hráčov získať všetky štyri karty potrebné k identifikácii konkrétného kúzelného tvora.

PŘÍPRAVA HRY

Kým začnete prvýkrát hrať, nalepte na figurky samolepky. Každá figurka by mala mať rovnaké vyobrazenie na oboch stranách. (obr. 1)

Na začiatku novej hry rozdeľte karty stôp na 4 kôpky (jedna pre každú kategóriu – Klasifikácia tvorov, Farba, Miesto, Velkosť) a položte ich lícom dolu na stôl vedľa herného plánu. (obr. 2)

Najmladší hráč rozhodne, na ktorej strane sa začne hrať – vnútri Rockfortu (1) alebo na pozemkoch Rockfortu (2). (obr. 3)

Akonáhle bola zvolená hracia plocha, všetci hráči umiestnia svoje figurky na políčko prenášaďla na príslušnej strane herného plánu. (obr. 4)

PRIEBEH HRY

Všetci hráči hodia kockou. Ten, kto hodí najvyšší číslo, hrá prvý. Pokiaľ padne zhoda, hráči, ktorých sa to týka hádzajú znovu, pokiaľ jeden z nich nevyhrá. Hráč potom hodí kockou a postúpi na hernom pláne o príslušný počet políček libovolným smerom.

Keď mu padne ikona prenášaďla, MUSÍ prejsť na libovolné políčko prenášaďla a potom otočiť herný plán, dokonca aj keď to pre neho nie je výhodné. (obr. 5)

Potom, čo hráč ťahal alebo otočil herný plán, hrá ďalší hráč po jeho ľavej ruke. Každý ďalší hráč na začiatku svojho tahu hádže kockou.

OTÁČANIE HRACIEHO PLÁNU

Skôr, ako hráč otočí herný plán, mal by presunúť svoju figurku na políčko prenášaďla.

Potom by mal odstrániť všetky figurky svojich súperov, ktoré v tú chvíľu NIE SÚ na políčkách prenášaďla.

Figurky, ktoré SÚ na políčkách prenášaďla, sú mimo nebezpečenstva – prejdú na druhú hraciu plochu bez toho, aby boli odstránené z herného plánu.

Po tom, čo hráč prevrátil herný plán, umiestni figurky svojich súperov, ktoré odstránil z opačnej hernej plochy, na novú hernú plochu, a to kamkoľvek si želá.

Po tom, čo hráč prevrátil herný plán, môže zobrať jednu kartu stôp ktorémukolvek hráčovi, ktorého figurka NEBOLA na políčku prenášaďla. Avšak túto kartu môže vziať IBA z VRCHU niektorej z hráčových kôpok.

KARTY STÔP

Pokiaľ hráč prejde cez políčko karty stôp alebo na ňom skončí, môže si vziať kartu podľa kategórie, ktorá je na políčku uvedená.

Hráči si NESMÚ vyberať karty z rovnakého políčka dvakrát za sebou; MUSIA najskôr prejsť na iné políčko stôp na hernom pláne a získať inú kartu, než sa opäť vrátia.

Hráči by si mali nechávať karty na oddelených kôpkach, s jednou kôpkou pre každú kategóriu – Klasifikácia tvorov, Farba, Miesto, Velkosť. Tieto kôpky by mali mať na stole pred sebou lícom nadol, aby ostatní hráči nevideli, aké karty získali.

Hráči sa môžu rozhodnúť získať väčší počet kariet z každej kategórie. To im umožní „chrániť si“ karty, ktoré si chcú ponechať. Keďže hráči môžu zobrať len horné karty z kôpok iných hráčov, môže byť pre hráčov prospešné dávať menej žiadané karty na karty, o ktoré nechcú prísť. (obr. 6)

Získané karty stôp by si hráči mali skontrolovať s tabuľkou Ministerstva mágie, či už nemajú potrebné karty. (obr. 7)

KONIEC HRY

Hru vyhráva hráč, ktorý ako prvý získa všetky štyri karty stôp, podľa ktorých je možné identifikovať konkrétného kúzelného tvora.

Harry Potter™



KOUZELNÍ TVOROVÉ





OBSAH

- 1 otočná hrací deska s dvěma hracími plochami
- 4 figurky
- 1 arch samolepek
- 72 karet stop
- 4 tabulky Ministerstva kouzel
- 1 kostka



OBSAH

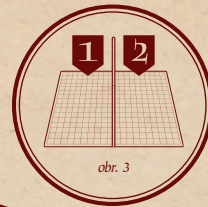
- 1 otáčací herný plán s dvoma hracími plochami
- 4 figurky
- 1 hárok s nálepkami
- 72 kariet stôp
- 4 tabulky Ministerstva mágie
- 1 kocka



obr. 1



obr. 2



obr. 3



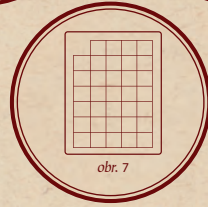
Přenišadlo/Přenišadlo
obr. 4



obr. 5



obr. 6



obr. 7



POLÍČKO
PŘENÁŠEDLA

POLÍČKO
PŘENÁŠADLA



POLÍČKO KARTY
KLASIFIKACE
MINISTERSTVA
KOUZEL

POLÍČKO KARTY
KLASIFIKÁCIE
MINISTERSTVA
MÁGIE



POLÍČKO KARTY
BARVA

POLÍČKO KARTY
FARBA



POLÍČKO KARTY
VELIKOST

POLÍČKO KARTY
VEĽKOSŤ



POLÍČKO KARTY
LOKACE

POLÍČKO KARTY
LOKÁCIA



WIZARDING WORLD characters,
names and related indicia
are © & ™ Warner Bros.
Entertainment Inc.
WB SHIELD: © & ™ WBEL.
Publishing Rights © JKR. (s20)



© 2020 Goliath
Vijzelpad 80
8051 KR Hattem
the Netherlands.
(c) 2019 Vivid Toy Group Ltd,
GU3 1LS, UK.

Distributor/Distribútor:
Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz

