

2-5 hráčů
Věk 11+

1. HODINA

Harry Potter™

BOJ O BRADAVICE

ROZŠÍŘENÍ LEKTVARY A ZAKLÍNADLA

Kooperativní karetní hra

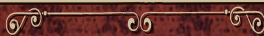


O HŘE

V tomto rozšíření hry Harry Potter: Boj o Bradavice se vrátíte zpátky do lavic. Ujmete se role jednoho z původních čtyř hrdinů: Harryho, Rona, Hermiony nebo Nevillea a do boje se přidá také nová postava – Ginny Weasleyová. S ní tak může hru hrát až pět hráčů. Toto rozšíření je navrženo tak, abyste je odehráli v řadě čtyř her se vzrůstající obtížností.

CÍL HRÝ

Všichni společně zvítězíte, pokud se vám povede splnit všechna setkání a porazit všechny nepřátele a tvory dříve, než ovládnou všechny lokace.



Toto rozšíření zkombinujte se základní hrou Harry Potter: Boj o Bradavice kdykoliv po dokončení 6. ročníku.

Přidat můžete také kompletní obsah rozšíření Obludné obludárium!

Všechna pravidla v tomto sešitě se odkazují na nepřátele a tvory, kteří se nacházejí v rozšíření Obludné obludárium. K hraní s tímto rozšířením však Obludné obludárium nepotřebujete.

OBŠAH

Příprava hry..... strana 2

Průběh hry strana 4

Další pravidla... strana 5

POUŽIJTE NÁSLEDUJÍCÍ KOMPONENTY



10 desek zaklínadel
Jednu si vyberte a položte nad svoji desku hrdiny (viz strana 6).



1 deska hrdiny a ukazatel zdraví



10 žetonů vlivu

1. hodina



KARTY Z KRABÍČKY PRO 1. HODINU ROZDĚLTE TAKTO:

3 karty lokací

Karty lokací poskládejte lícem nahoru na sebe podle čísla v pravém horním rohu. Karty lokací z 1. hodiny jsou oboustranné, použijte stranu odpovídající počtu hrajících hrdinů.

5 karet černé magie

Karty z této krabičky zamíchejte společně s kartami černé magie ze základní hry.

3 karty setkání (viz níže)

Poskládejte podle čísel, lícem nahoru doprostřed herního plánu.



INFORMACE NA KARTÁCH SETKÁNÍ

PLIŽENÍ PO CHODBÁCH 1. HODINA
1 ze 5

DRACO, CRABBE A GOYLE, MARCUS A PANSY

4 Má-li aktivní hrdina v ruce 3 nebo více předmětů, přidej na lokaci 1.

5 **PRO DOKONČENÍ**
Zahraj 4 předměty v jednom tahu.

ODMĚNA
Jednou za hru můžeš tuto kartu odložit, aby KAŽDÝ hrdina mohl zničit kartu z ruky nebo odkládacího balíčku.

Název setkání

Hodina a pořadové číslo

3 **Související nepřátelé** – zde jsou uvedeni nepřátelé, které je nutné při přípravě zamíchat do balíčku nepřátel.

4 **Efekt setkání**

5 **Pro dokončení** – podmínka pro úspěšné dokončení setkání.

Odměna – speciální schopnost, kterou získá aktivní hrdina.

Pro splnění některých setkání je třeba zahrát nebo pořádit určité druhy karet. Pokud hráč splní podmínku, vezme si na konci svého tahu tuto kartu setkání. V dalších tazích bude moci využít její odměnu. **Poznámka:** Odměny začínající slovy „Jednou během hry...“ mohou být využity pouze v tahu hráče, který setkání splnil.

4 3 karty nepřátel

Zamíchejte společně s kartami Draco Malfoy, Crabbe a Goyle, Lucius Malfoy, Dolores Umbridgeová a čtyřmi náhodně zvolenými nepřáteli nebo tvory. Kartu Lord Voldemort z 5. roku položte dospodu balíčku lícem nahoru. Odhalte tři horní karty.



5 29 Bradavických karet*

Bradavické karty zamíchejte společně s Bradavickými kartami ze základní hry. Odhalte šest horních karet. V případě, že odhalíte kartu shodnou s jinou, již odhalenou, položte je na sebe a odhalte novou kartu.



* Čtyři z Bradavických karet jsou spojenci představující čtyři hrdiny ze základní hry (Harry, Ron, Hermione a Neville). Tyto karty do balíčku Bradavických karet přimíchejte pouze v případě, že za takového hrdinu nehraje žádný hráč.

1 karta hrdiny Ginny a 1 karta patrona

Svoji kartu hrdiny, desku zaklínadla a zvolenou znalost nebo patrona si hráči položí nad svoji desku hrdiny. V krabici pro 1. hodinu je také karta patrona pro Ginny Weasleyovou. Pokud nehrajete s rozšířením Obludné obludárium, kartu patrona vraťte do krabice a vyberte si kartu znalosti.



7 10 základních karet pro Ginny Weasleyovou

Poznámka: Pokud některý z hráčů bude hrát za Ginny Weasleyovou, odstraňte kartu spojence Ginny Weasleyové z balíčku Bradavických karet.



PŘÍPRAVA HERNÍHO PLÁNU



Harry Potter

BOJ O BRADAVICE
Kooperativní kartovní hra

HERNÍ DEJSTVÍ
Váš úkolem je vyhrát a získat všechny tři křižáky.
Musíte se vyhnout zradě a nepříteľským útokům.

HERNÍ MATERIÁL

HERNÍ DEJSTVÍ
Váš úkolem je vyhrát a získat všechny tři křižáky.
Musíte se vyhnout zradě a nepříteľským útokům.

HERNÍ MATERIÁL

HERNÍ MATERIÁL

HERNÍ DEJSTVÍ
Váš úkolem je vyhrát a získat všechny tři křižáky.
Musíte se vyhnout zradě a nepříteľským útokům.

HERNÍ MATERIÁL

5

3

4

3

4

3

2

5

4

6

5

7

PŘÍPRAVA HRDINŮ



KUŇ PATRICK

STRANA

CHYNNY VĚŠALYŇOVA

STRANICKÝ

Pokud jde o tento příběh, zůstaneš věrný. Pokud budeš bořit kořist, budeš bořit kořist. 1

CHYNNY VĚŠALYŇOVA

STRANA

STRANICKÝ

Pokud jde o tento příběh, zůstaneš věrný. Pokud budeš bořit kořist, budeš bořit kořist. 1

POVZBUZENÍ

ZAKLUSNĚNÍ

Pokud jde o tento příběh, zůstaneš věrný. Pokud budeš bořit kořist, budeš bořit kořist. 1

ZBĚVAT

Pokud jde o tento příběh, zůstaneš věrný. Pokud budeš bořit kořist, budeš bořit kořist. 1

OMĚLACENÍ

Pokud jde o tento příběh, zůstaneš věrný. Pokud budeš bořit kořist, budeš bořit kořist. 1

POKRYTÍ

OPRAVA



7



NEJEDNĚ ŽEBO

STRANA

STRANICKÝ

Pokud jde o tento příběh, zůstaneš věrný. Pokud budeš bořit kořist, budeš bořit kořist. 1

NEJEDNĚ ŽEBO

STRANA

STRANICKÝ

Pokud jde o tento příběh, zůstaneš věrný. Pokud budeš bořit kořist, budeš bořit kořist. 1

NEJEDNĚ ŽEBO

STRANA

STRANICKÝ

Pokud jde o tento příběh, zůstaneš věrný. Pokud budeš bořit kořist, budeš bořit kořist. 1

NEJEDNĚ ŽEBO

STRANA

STRANICKÝ

Pokud jde o tento příběh, zůstaneš věrný. Pokud budeš bořit kořist, budeš bořit kořist. 1

NEJEDNĚ ŽEBO

STRANA

STRANICKÝ

Pokud jde o tento příběh, zůstaneš věrný. Pokud budeš bořit kořist, budeš bořit kořist. 1

NEJEDNĚ ŽEBO

STRANA

STRANICKÝ

Pokud jde o tento příběh, zůstaneš věrný. Pokud budeš bořit kořist, budeš bořit kořist. 1

NEJEDNĚ ŽEBO

STRANA

STRANICKÝ

Pokud jde o tento příběh, zůstaneš věrný. Pokud budeš bořit kořist, budeš bořit kořist. 1

NEJEDNĚ ŽEBO

STRANA

STRANICKÝ

Pokud jde o tento příběh, zůstaneš věrný. Pokud budeš bořit kořist, budeš bořit kořist. 1

PRŮBĚH HRŮ

Každý tah se skládá ze čtyř kroků.

- 1. KROK – ODHALTE KARTY ČERNÉ MAGIE A VYHODNOŤTE UDÁLOSTI, KTERÉ JSOU NA NICH POPSÁNY, A VYHODNOŤTE EFEKT SETKÁNÍ.**

Každá karta setkání má na sobě uvedený efekt, který se spustí při splnění určitých podmínek. Přečtěte si jej po vyhodnocení karet černé magie.

Sousedé: Efekty všech karet černé magie v této hodině používají termín *soused*. *Soused* je hráč po levici a po pravici aktivního hrdiny. Při hře dvou hráčů má každý hráč pouze jednoho souseda (druhého hráče).

- 2. KROK – VYHODNOŤTE SCHOPNOSTI TVORŮ A NEPŘÁTELŮ.**

- 3. KROK – HRANÍ BRADAVICKÝCH KARET A PROVÁDĚNÍ AKCÍ HRDINŮ.**

- Používání nových schopností zaklínadel.






Zaklínadla jsou spojena se zdravím hrdiny. Obvykle je zaklínadlo silnější při nízkém zdraví hrdiny. Zaklínadlo lze použít pouze jednou za svůj tah a je jedno, kolik bodů zdraví hrdina získá nebo ztratí. Před hraním karet by si hráč měl rozmyslet, kterou schopnost chce použít a zda k tomu potřebuje získat nějaké body zdraví (nebo odložit kartu).

- **Hraní karet k získávání zdrojů a spouštění efektů.**

Ničení karet: Na některých kartách se nově objevuje výraz „zničit“. Jestliže hrdina zničí kartu, je po zbytek hry odstraněna z jeho balíčku. Zničené karty hráči odloží na odkládací balíček uprostřed herního plánu. Hráč může kartu buď zahrát a využít její efekt, nebo ji zničit, nikdy ne oboje.

- **Přidávání  nebo  nepřátelům a tvorům.**

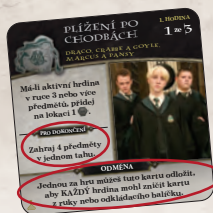
U některých tvorů je nově nutné k jejich porážení používat . Na rozdíl od  může hrdina přidat každému nepříteli a tvorovi pouze jeden  v každém tahu. Například k porážení *Kornelia Popletala* budou hráči potřebovat nejméně 7 tahů.



- **Použití** na porřízení nových karet.

Žetony přidané nepřátelům nebo tvorům již hráči nemohou využít k porřízení nových karet.

4. KROK - UKONČENÍ TAHU.



DOKONČENÍ SETKÁNÍ

Na konci tahu, před odhalením nových karet, aktivní hráč ověří, zda nedokončil setkání. Pokud ano, vezme si kartu setkání k sobě a v následujících tazích může využít její odměnu.

LORD VOLDEMORT

Stejně jako v základní hře, tak i v tomto rozšíření nemohou hráči přidávat lordu Voldemortovi ihned. Nejprve musí dokončit všechna setkání a porazit všechny nepřátele a tvory a až poté mohou přidávat lordu Voldemortovi.



KONEC HRY

Hra končí jedním ze dvou způsobů:

HRDINOVÉ DOKONČILI VŠECHNA SETKÁNÍ A PORAZILI VŠECHNY NEPŘÁTELE A TVORY.

Gratulujeme, profesor Kratiknot je pyšný na vaše pokroky v kouzelných formulích. Pokračujte 2. hodinou a postupujte podle přiložených pravidel.

NEPŘÁTELE A TVOROVÉ OVLÁDLI VŠECHNY LOKACE.

Nezapomeňte švihnout a přiklepnout. Zatím nejste připraveni na 2. hodinu. Připravte hru podle pravidel v této knize a zkuste to znovu.

HRDINOVÉ NEBO SPOJENCI

Pro každého z hrdinů je dostupná karta spojence. Na začátku hry odstraňte z balíčku Bradavických karet karty spojenců, za jejichž hrdiny hrajete.



PATRON

Součástí tohoto rozšíření je karta patrona pro Ginny. Pokud již hrajete hru s rozšířením **Obludné obludárium**, tak víte, jak ji použít. Každá karta patrona náleží ke konkrétnímu hrdinovi. Pokud hrajete s kartami patronů, nahraďte jimi karty znalostí. Hrdina nesmí mít současně kartu patrona a znalosti. Pokud hrajete s rozšířením **Obludné obludárium**, hráči si mohou při přípravě hry zvolit patrona nebo znalost.

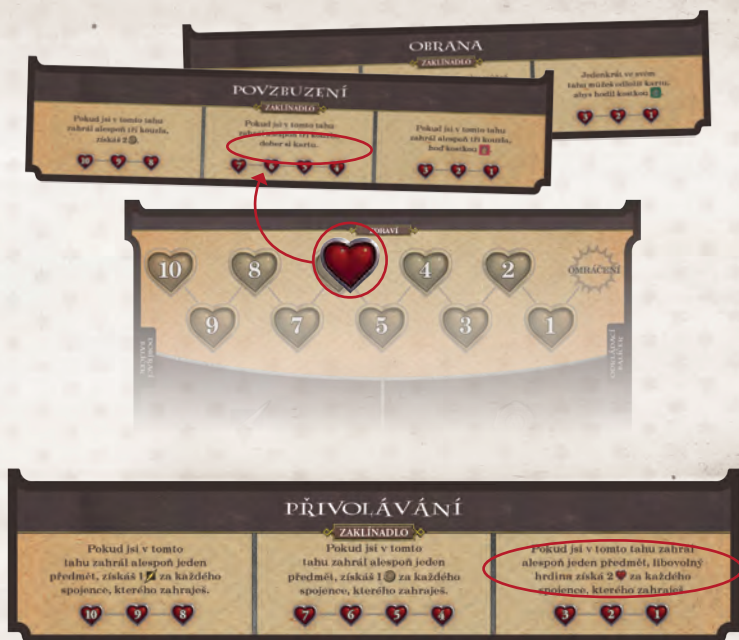
NIČENÍ KARET



Ať už má hráč možnost zničit kartu díky efektům Bradavických karet, nebo díky poražení tvora či nepřítele, vždy je tato možnost dobrovolná. Jestliže hrdina nechce zničit kartu, nemusí. Výjimkou z tohoto pravidla je karta *Kornelia Popletala*, je-li spuštěn její efekt, KAŽDÝ hrdina musí zničit vrchní kartu svého dobíracího balíčku ať chce, nebo nechce.



EFEKTY ZAKLÍNADEL

Na většině zaklínadel je uveden požadavek, který musí být splněn pro jeho použití, například odložení karty nebo vyložení určité kombinace karet. I když je požadavek splněn, má stále hrdina možnost výběru, kdy zaklínadlo použít. Počet bodů zdraví určí efekt zaklínadla. Vybraný efekt je platný do konce tahu hrdiny.



Příklad: Efekt tohoto zaklínadla hrdina spustí vyložení předmětu. Poté jej může využít vždy, když vyloží spojence. Zvolený efekt je platný po zbytek tahu hráče. Pokud by si hráč po vyložení spojence zvolil efekt, kterým by si zvýšil zdraví, nesmí ve stejném tahu, po vyložení dalšího spojence, již využít efekt, díky kterému by získal  nebo . Jiný efekt by si hráč mohl vybrat až ve svém příštím tahu.

SETKÁNÍ

Při přípravě hry s tímto rozšířením nejprve vyberte nepřátele uvedené na kartách setkání nahore. Poté je zamíchejte dohromady s náhodně vybranými kartami nepřátel (nepřátel a/ nebo tvorů), aby jich bylo celkem dvanáct, včetně karty lorda Voldemorta.



Karta Cornwallští paraceové je z rozšíření Obludné obludárium.

NEPŘÁTELE A TVOROVÉ

Tvorové byli představeni v rozšíření **Obludné obludárium**. I v tomto rozšíření je na kartách nepřátel vlevo nahore uvedeno, zda se jedná o nepřítel, nebo nepřítel-tvora. Toto označení ovlivňuje schopnosti některých karet. Například Harryho karta *Kulový blesk* hráči nepřinese odměnu, pokud porazí tvora. Naproti tomu Smrtijed neubere hrdinům 1 ♥, pokud bude odhalen tvor.

PRAVIDLA JEDNOTLIVÝCH HODIN
ULOŽTE NA NÁSLEDUJÍCÍ STRANU.



OBSAH HRÝ:

161 karet (38 malých, 96 běžných, 27 velkých) • 4 krabičky hodin • 1 deska hrđiny
1 ukazatel zdraví • 10 žetonů vlivu • 10 desek zaklínadel • 2 oddělovací karty • pravidla

NÁVRH A VÝVOJ:

usaopoly



VYTVOŘILI:



REXHRY.CZ
KRALOVSKY SE BAVTE!

USAopoly je ochrannou známkou Usaopoly, Inc. Vytvořeno a licencováno Forrest-Pruzan Creative.

HARRY POTTER a všechny postavy, jména a související názvy jsou ochrannými známkami Warner Bros. Entertainment Inc.

J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD, J.K. Rowling a Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s20)

© USAOPOLY, Inc. 5999 Avenida Encinas Ste 150, Carlsbad, CA 92008.

© Rexpert, s. r. o., Palackého tř. 198/72, 612 00 Brno • www.rexhry.cz • obchod@rexhry.cz.