

Holly Potter

EN

1) HAPPY FAMILIES

Aim of the game: Ever since Harry found out he was a wizard, he's come across the most extraordinary people in the most magical places. In this game you will find 8 sets of cards. Each set contains 4 wizards, witches or muggles at an iconic location in the Wizarding World. The object of the game is to collect as many sets as possible. You can recognise a set by the letter at the top of the card. (From A through H).

Get ready: Deal out all cards equally amongst the players.

How to play: The player who's most recently been a in muggle train starts. Play continues clockwise. The first player starts by asking another player for a card needed to complete a set. He does so by saying the name of the player followed by the spell "Accio" and the name of the card. If the player has the card, it needs to be handed over.

Example: "Peter, Accio B1".

If the other player doesn't have that specific card, the turn ends, and the next player gets to request a card. That player can retake the cards taken in the previous round.

As soon as a player gathers a complete set, all 4 cards are put face down on the table. These can no longer be touched by any player. Therefore, the player calls out "Protego Totalum", the protection charm. The winner: The player who collects the most sets at the end of the game is the winner!

2 Player version: When playing with only 2 players, deal 10 cards to each player and place the rest of the cards face-down on a draw-pile. When the other player doesn't have the card you're asking for, take the top card from the draw-pile.

2) HORCRUX CHALLENGE

Aim of the game: The object of the game is to work together to destroy all horcruxes before Voldemort gets them back. To destroy a horcrux you must find both the horcrux card and the card with the artefact that can destroy it.

Get ready: Shuffle all the cards and lay them face down in a square grid pattern, and don't peek! The player who's most recently seen or heard an owl starts. Play continues clockwise.

On your turn: In turn, each player turns over two cards.

- If you turn over two identical cards, then you can pick them up and toss them aside.
- If you turn over a horcrux card with an artefact card that has the same background colour, you can pick them up and keep them separate.
- If you turn over two different cards then they are placed back, face-down in the same position. Now it's the next player's turn.

Watch out for these special cards:

- Voldemort: Uh-oh, if one of your cards is a Voldemort, you must place it next to the playfield. Place the other card back.
- Be careful, when all 3 Voldemort cards are flipped, the game is over!
- Dumbledore: When you match both Dumbledore cards, you can place any open Voldemort cards back in the game. Remember where you put them, because next time you won't be so lucky. If you match Dumbledore before any Voldemort cards have been turned, you can use it the next time you turn one.
- Obliviate: If you flip over the Obliviate card, your memory is wiped. Take out the card and reshuffle the remaining cards.

Winning the game: The players win the game when all 7 horcrux pairs have been found. However, the game is lost when the 3 Voldemort cards are flipped. You will need to work together to win and defeat Voldemort. Note: When playing with small children, remove the Voldemort and Obliviate cards from the game.

3) WAND DUEL

Aim of the game: Neither can live while the other survives. Harry and Voldemort face off in the Great Hall of Hogwarts. Their wands connect into a ball of light. Who will overpower the other player by moving the ball to the end of the row?

Wands at the ready: The player who most recently mentioned the name of "He-who-must-not-be-named" will play as lord Voldemort.

- Take a seat opposite of the other player.
- Remove the arrow card.
- Shuffle the rest and lay five cards with the number side down in a line from one player to another.
- Place the arrow card next to the 3rd card so that the image of Harry and Voldemort line up with the correct player.
- Deal four cards face down to each player.
- Put the rest in a draw pile.

How to play: Look at your cards. Now turn over the card next to the arrow card. The number on the card is your goal. You must race to match the number using your four hand cards. You can add or subtract the numbers in your hand in any order to try to match the goal. You can use any number of cards to achieve a match.

If you can't match, call out a number that is as close as you can get. The first player who makes a match or gets the closest moves the arrow card one space towards the other player. The Winner replaces the hand cards they used so they hold four cards again.

Play like a tug of war, the arrow card moves closer to the loser on each turn.

The winner: Repeat the previous steps until one player moves the energy card off the line. Will Voldemort hit Harry with the killing curse or will it rebound back at Voldemort...

Other ways to play: To balance the game for different ages, give the youngest player one extra card. For a longer battle lay seven cards face down between the players.

IT

1) FAMILIE

Scopo del gioco: Da quando Harry ha scoperto di essere un mago, si è imbattuto nelle persone più straordinarie nei luoghi più incredibili. Il gioco comprende 8 set di carte. Ciascun set contiene 4 maghi, streghe o babbini in una location iconica del Mondo magico. Scopo del gioco è raccogliere il maggior numero di set possibile. Puoi riconoscere un set dalla lettera posta in alto sulla carta (da A ad H). Preparazione: Distribuire le carte in numero uguale fra i giocatori. Come giocare: Inizia il gioco che è stato più di recente in un treno di babbini. Il gioco prosegue in senso orario. Il primo giocatore inizia chiedendo a un altro una carta che gli serve per completare un set. Per farlo, pronuncia il nome del giocatore seguito dalla formula "Accio" e dal nome della carta. Se il giocatore ha la carta, deve dargliela. Ad esempio: "Pietro, Accio B1". Se l'altro giocatore non ha quella carta specifica, il turno termina e il giocatore successivo può richiedere a sua volta una carta. Il giocatore di turno può anche richiedere le carte cedute nel giro precedente. Preparazione: Baraja tutte le carte e colócalas boca abajo en un sistema de cuadrícula, iy no mires! Empieza el jugador que más recientemente haya visto o escuchado un búho. El juego continua en sentido horario. En tu turno: Por turnos, cada jugador da la vuelta a dos cartas. Chi vince: Alla fine del juego, vince el jugador que ha recogido el maggiore numero de set.

FR

1) JEU DES FAMILLES

But du jeu : Depuis que Harry a découvert qu'il était un sorcier, il a fait les rencontres les plus extraordinaires dans les endroits les plus magiques qui soient. Ce jeu comprend 8 familles de cartes. Chaque famille rassemble 4 sorciers, sorcières ou Moldus dans un lieu emblématique du monde des sorciers. Le jeu consiste à compléter autant de familles que possible. La lettre en haut de la carte vous indique à quelle famille chaque carte appartient. (De A à H).

Préparation du jeu : Répartissez les cartes équitablement entre les joueurs.

Règles du jeu : Le dernier joueur à avoir voyagé dans un train moudi commence. Procédez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier à jouer demande une carte dont il a besoin pour compléter une famille à un autre joueur. Pour ce faire, il doit dire le nom du joueur, suivi du sort "Accio" et du numéro de la carte désirée. Si celui-ci a



carte en question, il doit la lui donner. Exemple : « Peter, Accio B1 ». Si il ne possède pas la carte, le tour est fini et c'est au joueur suivant de demander une carte. Le joueur peut reprendre les cartes qu'il a perdues aux tours passés. Dès qu'un joueur a complété une famille, il pose ses 4 cartes face cachée sur la table. Plus aucun joueur ne peut alors y toucher.

Le joueur à l'avoir complétée lance donc le sortilège du bouclier, « Protego totalum ». Le gagnant : Le joueur qui a rassemblé le plus de familles à la fin du jeu remporte la partie!

Version à 2 joueurs : Si vous n'êtes que 2 joueurs, distribuez 10 cartes à chacun et placez le reste des cartes face cachée pour constituer la poche. Quand l'autre joueur ne possède pas la carte que vous réclamez, prenez la première carte de la poche.

2) CHASSE AUX HORCRUXES COLLABORATIVE

But du jeu : Le but du jeu est de coopérer pour détruire tous les horcruxes avant que Voldemort ne s'en empêche à nouveau. Pour vous débarrasser d'un horcrux, vous devez trouver la carte du horcrux, mais aussi la carte de l'objet qui permet de le détruire.

Préparation du jeu : Mélangez toutes les cartes et disposez-les face cachée pour former une grille, sans regarder l'envers bien sûr !

Le dernier joueur à avoir vu ou entendu une chouette commence. Procédez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand c'est votre tour : Les joueurs retournent deux cartes, chacun à leur tour.

- Si vous trouvez deux cartes identiques, vous pouvez les prendre et les mettre de côté.
- Si vous découvrez une carte horcrux ainsi qu'une carte objet ayant la même couleur de fond, vous pouvez les prendre et les refaire.
- Si vous retournez deux cartes différentes, remettez-les en place dans la même disposition. La main passe au joueur suivant.

Faites attention aux cartes spéciales :

- Voldemort : Oh-oh... Si vous retournez une carte Voldemort, vous devez la placer à côté de la grille de jeu. Attention, 3 cartes Voldemort retournent fin à la partie !
- Dumbledore : Quand vous tombez sur une carte Dumbledore, retirez-la du jeu et remplacez-la par une carte Voldemort retournée précédemment. Souvenez-vous de l'endroit où vous la mettez, car vous n'aurez pas autant de chance de prochaines fois. Si vous n'avez pas encore découvert de carte Voldemort, laissez la carte Dumbledore face visible jusqu'à ce que vous croisez le chemin du Seigneur des Ténèbres.
- Obliviate : Si vous retournez la carte Obliviate, elle vous efface la mémoire. Retirez-la du jeu et remélangez les cartes restantes.

Fin du jeu : Les joueurs gagnent la partie dès qu'ils ont trouvé les 7 paires de horcruxes. Par contre, la partie est perdue s'ils retournent les 3 cartes Voldemort. Si vous voulez gagner et vaincre Voldemort, allez devoir coopérer. Remarque : Pour une partie avec de jeunes enfants, retirez les cartes Voldemort et Obliviate du jeu.

3) DUELLO DI INCANTESIMI

Scopo del gioco: Nessuno dei due può vivere se l'altro sopravvive. Harry e Voldemort si affrontano nella Sala grande di Hogwarts. Le loro bacchette si toccano formando una sfera luminosa. Chi avrà il sopravvento sull'altro spostando la sfera alla fine della fila?

Bacchette pronte! Il giocatore che più di recente ha menzionato il nome di "Colui che non deve essere nominato" avrà il ruolo di Lord Voldemort.

N.B.: Se si gioca con bambini piccoli, togliere dal gioco le carte Voldemort e Oblivion.

3) WAND DUEL

But du jeu : Aucun d'eux ne peut vivre tant que l'autre survit. Harry et Voldemort s'affrontent dans la Grande Salle de Poudlard. Leurs baguettes se connectent, un orbe lumineux émerge. Qui vaincra l'autre en repoussant l'orbé à l'autre bout de la rangée ?

Levez vos baguettes : Le dernier joueur à avoir dit le nom de « Celui-Dont-On-Ne-Doit-Prononcer-Le-Nom » prend le rôle de Lord Voldemort.

Asseyez-vous face à face.

Retirez la carte flèche.

Mélangez le reste des cartes et étalez-en cinq, face numéro cachée, en une rangée s'étirant d'un joueur à l'autre.

Placer la carte flèche à côté de la troisième carte de façon à ce que les images de Harry e Voldemort corrispondent alla place de leurs joueurs respectivi.

Distribuire quatre cartes, face cachée, à chaque joueur.

Formez la poche con le restanti des cartes.

Règles du jeu : Regardez vos cartes. Retournez la carte située à côté de la carte flèche. La valeur indiquée sur la carte est votre objectif. Vous devez obtenir cette valeur le plus rapidement possible en utilisant les quatre cartes de votre main.

Vous pouvez additionner ou soustraire les valeurs des cartes que vous avez en main dans n'importe quel ordre pour essayer d'atteindre votre objectif. Vous pouvez utiliser le nombre de cartes que vous voulez pour y arriver. Si vous n'atteignez pas la valeur exacte, annoncez le chiffre qui s'en rapproche le plus. Le premier joueur qui atteint la valeur exacte ou s'en rapproche le plus décale la carte flèche d'un cran en direction de son adversaire. Le gagnant complète sa main en remplaçant les cartes valeur utilisées par de nouvelles cartes.

C'est le principe du tir à la corde : la carte flèche se rapproche de plus en plus du perdant à chaque manche.

Le gagnant : Recommencez les phases précédentes jusqu'à ce qu'un joueur pousse la carte énergie hors de la rangée. Voldemort va-t-il frapper Harry du sortilège de la mort ou celui-ci va-t-il se retourner contre Voldemort... ?

Variante : Si les joueurs ont des âges différents, donnez une carte supplémentaire au joueur le plus jeune pour équilibrer le jeu. Pour allonger la durée de jeu, disposez sept cartes face cachée entre les joueurs.

1) JUEGO DE FAMILIAS

Objetivo del juego: Desde que Harry descubrió que era un mago, se encontró con la gente más extraña en los lugares más mágicos. En este juego encontrarás 8 juegos de cartas. Cada juego

contiene 4 magos, brujas o muggles en un lugar icónico en el mundo mágico. El objetivo del juego es reunir tantos juegos como sea posible. Puedes reconocer un juego por la letra en la parte superior de la carta. (De A a H).

Preparación: Reparte todas las cartas por igual entre los jugadores.

Cómo jugar: Emplaza el jugador que más recientemente haya estado en tren en la parte superior de la mano. El primer jugador comienza pidiendo a otro jugador una carta necesaria para completar un juego. Lo hace diciendo el nombre del jugador seguido del hechizo "Accio" y el nombre de la carta. Si el otro jugador tiene la carta, debe entregarla. Ejemplo: "Pedro, Accio B1".

Si el otro jugador no tiene esa carta específica, el turno termina y debe solicitar una carta el siguiente jugador. Ese jugador puede volver a tomar las cartas tomadas en la ronda anterior.

Tan pronto como un jugador reúne un juego completo, las 4 cartas se ponen boca arriba sobre la mesa. Estas ya no pueden ser tocadas por ningún jugador. Por lo tanto, el jugador grita "Protego Totalum", el hechizo de protección.

El ganador: El jugador que recoja más juegos al final del juego será el ganador!

Preparación: Distribuye las cartas en número igual entre los jugadores.

Cómo jugar: Inicia el juego que ha sido más recientemente nombrado en la parte superior de la mano.

El primer jugador inicia pidiendo a otro una carta que le sirve para completar un set. Por favor, pronuncia el nombre del jugador seguido de la fórmula "Accio" y el nombre de la carta. Si el otro jugador tiene la carta, deve dargliela. Ad esempio: "Pietro, Accio B1".

Si el otro jugador no tiene aquella carta específica, el turno termina y el otro jugador debe pedirle la carta al siguiente.

Preparación: Distribuir las cartas en número igual entre los jugadores.

Cómo jugar: Inicia el juego que ha sido más recientemente nombrado en la parte superior de la mano.

El primer jugador inicia pidiendo a otro una carta que le sirve para completar un set. Por favor,

pronuncia el nombre del jugador seguido de la fórmula "Accio" y el nombre de la carta. Si el otro jugador tiene la carta, deve dargliela. Ad esempio: "Pietro, Accio B1".

Si el otro jugador no tiene aquella carta específica, el turno termina y el otro jugador debe pedirle la carta al siguiente.

Preparación: Distribuir las cartas en número igual entre los jugadores.

Cómo jugar: Inicia el juego que ha sido más recientemente nombrado en la parte superior de la mano.

El primer jugador inicia pidiendo a otro una carta que le sirve para completar un set. Por favor,

pronuncia el nombre del jugador seguido de la fórmula "Accio" y el nombre de la carta. Si el otro jugador tiene la carta, deve dargliela. Ad esempio: "Pietro, Accio B1".

Si el otro jugador no tiene aquella carta específica, el turno termina y el otro jugador debe pedirle la carta al siguiente.

Preparación: Distribuir las cartas en número igual entre los jugadores.

Cómo jugar: Inicia el juego que ha sido más recientemente nombrado en la parte superior de la mano.

El primer jugador inicia pidiendo a otro una carta que le sirve para completar un set. Por favor,

pronuncia el nombre del jugador seguido de la fórmula "Accio" y el nombre de la carta. Si el otro jugador tiene la carta, deve dargliela. Ad esempio: "Pietro, Accio B1".

Si el otro jugador no tiene aquella carta específica, el turno termina y el otro jugador debe pedirle la carta al siguiente.

Preparación: Distribuir las cartas en número igual entre los jugadores.

Cómo jugar: Inicia el juego que ha sido más recientemente nombrado en la parte superior de la mano.

El primer jugador inicia pidiendo a otro una carta que le sirve para completar un set. Por favor,

pronuncia el nombre del jugador seguido de la fórmula "Accio" y el nombre de la carta. Si el otro jugador tiene la carta, deve dargliela. Ad esempio: "Pietro, Accio B1".

да работите заедно, ако искате да спечелите и да победите Волдемор. Указание: Когато се играе с малки деца, картите Волдемор и Obliviate се изваждат от играта.

3) ДУЕЛ С МАГИЧЕСКИ ПРЪЧКИ

Цел на играта: Никой не може да живее, докато другият оцелява. Хари и Волдемор се срещат в Голямата зала на замъка Хогуортс. Магическите пръчки се докосват в светлинна топка. Кой ще успее да премести топката в края на рунда и по този начин да победи своя противник?

Подготовка на магическите пръчки: Който последен каже името на "Този, чието име не бива да е изричена", поема ролята на лорд Волдемор.

- Седнете един срещу друг.
- Извади картата със стрелка.
- Разбръкай останалите и постави пет карти с лицето надолу в линия от теб към твоя противник.
- Постави картата със стрелката до третата карта, така че изображенията на Хари и Волдемор да сочат към съответния играч.
- Раздай на всеки играч по четири карти с лицето надолу.
- Постави останалите в купчина за теглене.

Как се играе: Погледни картите си. Сега обръни картата до картата със стрелка. Числото върху картата е твоята цел. Трябва да побираща да достигнеш това число с четирите карти в ръката си.

Можеш да сумираш или изваждаш числата върху тези карти, за да достигнеш до целевото число. За цяла можеш да използваш толкова карти в ръката си, колкото искаш. Ако не достигнеш точно това число, назови число, които е възможно най-близо. Този, който първи има целевото число или е най-близо до него, премества картата със стрелка с един позиция по посока на своя противник. Който спечели, заменя картите си и така отново има четири карти в ръката си.

Играта функционира като теглене на въже: С всеки кръг картата със стрелка се приближава към губещия.

Кой печели: Повтори посочените по-горе действия, докато един от вас изкара картата със стрелка до края на рунда.Ще удари ли Волдемор Хари със смъртоносното проклятие или то ще върне на Волдемор... Други възможности за игра: За да бъде играта по-справедлива за различните възрастови групи, най-малките деца получават допълнителна карта. Ако борбата трае по-дълго, поставете седем карти с лицето надолу между играчите.



1) JOCUL FAMILIILOR

Scopul jocului: De cînd Harry a afiat că este un vrăjitor, el a cunoscut cei mai extraordinari oameni în cele mai magice locuri. În acest jeu va găsi 8 seturi de cărți, fiecare set conținând cîte 4 vrăjitori, vrăjitoare sau înciuiați într-o locație legendară din Lumea vrăjitoarească. Scopul jocului este să colectezi un număr cît mai mare de familii (pretechi de 4 cărți) posibil. Seturile pot fi recunoscute după literele (de la A la H) din partea de sus a cărții.

Pregătirea jocului: Împarte toate cărțile în mod egal tuturor jucătorilor.

Cum se joacă: Începe cine-s-a plimbat cel mai recent cu trecutul înciuiaților. Jocul continuă în sensul acelor de ceasornic.

Primul jucător începe prin a întreba un alt jucător dacă are o anumită carte care îl trebuie pentru a completa o familie. Această trebuie să spună numele jucătorului, urmat de răspunsul "Accio" și de numele cărții. Dacă jucătorul întrebă are acea carte, trebuie să o prede celui care întrebă.

De exemplu: „Peter, Accio B!”. Dacă jucătorul întrebă nu are respectiva carte, următorul jucător este la rînd și poate să întrebe de o anumită carte. Acest jucător poate să întrebe de aceleasi cărți din runde anterioare.

Atunci când completezi o familie de cărți, toate cele 4 cărți trebuie puse cu față în jos pe masă. Acestea nu mai pot fi luate de către alți jucători. Astfel, jucătorul respectiv pronunță „Protego Totalum” și activează vrata de protecție.

Cine câștigă: Câștigătorul este cel care la sfîrșitul jocului a adunat cele mai multe familii de cărți! Versiunea pentru doi jucători: Dacă jucător cu doar jucători, fiecare primește 10 cărți. Restul cărților se pun cu față în jos într-un teanc de rezervă. Dacă celălalt jucător nu are carteau solicitată de tine, atunci trebuie să tragi prima carte din teancul de rezervă.

2) PROVOCAREA HORCRUX ÎN ECHIPĂ

Scopul jocului: Scopul jocului este ca jucătorii să laboreze pentru a distrugă toate Horcruxes însinante ca Cap-de-Mort să le recuperă. Pentru a distrugă un Horcrux, trebuie să găsești atât cartea Horcrux, cât și cartea cu unealta care îl poate distrage.

Pregătirea jocului: Amestecă toate cărțile și aşază-le cu față în jos formă de matrice pătrată. Nu trage cu ochiul!

Începe jucătorul care a văzut sau a auzit cel mai recent o buñită. Jocul continuă în sensul acelor de ceasornic.

Pe turul tău: Când ești la rând, întoarce două cărți.

- Dacă ai intors două cărți identice, poți să le ieși și să le pui deoparte.
- Dacă ai intors o carte Horcrux și o carte unealtă cu aceeași culoare de fundal, le poți lua și așeza deoparte separat.
- Dacă ai intors două cărți diferențe, acestea se întorc la loc cu față în jos în aceeași poziție. Apoi următorul jucător este la rând.

Ai grijă la aceste cărți speciale:

- Cap-de-Mort: Oh, da! Dacă una dintre cărțile întoarse de tine este Cap-de-Mort, trebuie să o așezi deoparte pe masă. Atenție: Dacă toate cele trei cărți Cap-de-Mort sunt întoarse, jocul a luat sfârșit!
- Dumbledore: Dacă ai intors o carte Dumbledore, înlocuiește-o cu o carte Cap-de-Mort care a fost deja întoarsă. Înse bine minte unde o așezi, fiindcă tura următoare e posibil să nu mai fiia așa norocoș.

Dacă ai intors o carte Dumbledore dar nicio carte Cap-de-Mort nu a fost de data întoarsă, poi folosi carteasă Dumbledore data viațoare cînd te întâlnesti cu Lordul întunericului.

- Vraja uitării: Dacă ai intors carteasă Vraja uitării, memoria ta este stearșă. Scoate cartea din joc și amestecă din nou restul cărților.

Cine câștigă: Toți jucătorii câștigă jocul împreună atunci când s-au găsit toate cele 7 perchiș Horcrux.

Jocul este pierdut dacă se întorc toate cele 3 cărți Cap-de-Mort. Trebuie să colaborăt pentru a câștiga și a înfrângă pe Cap-de-Mort. Indicație: Dacă jucător cu copii mici, eliminați din joc cărțile Cap-de-Mort și Vraja uitării.

3) DUELUL BAGHETELOR FERMECATE

Scopul jocului: Nimeni nu poate trăi dacă ceilalți supraviețuiesc. Harry și Cap-de-Mort se duelează în Mareala Sală din Hogwarts. Baghetele lor fermecate se ating de un glob de lumină. Cine va fi mai puternic decât celalăt și va muta global pe sfera răndunicii.

Pregătirea baghetelor fermecate: Cine a rostit ultima oră numele „Celui-Al-Căru-Nume-Nu-Trebuie-Pronunțat” va juca rolul Lordului Cap-de-Mort.

• Jucațiorii se așază unul în fața celuilalt.

• Dă la o parte carteasă săgeată.

• Amesteci restul cărților și aşază cinci cărți cu față cu numere în jos formând o linie între cei doi jucători.

• Așază cartea săgeată lângă ea de-a treia carte astfel încât imaginea lui Harry și Cap-de-Mort să se alinieze cu jucătorul respectiv.

• Împarte fiecărui jucător căte patru cărți cu față în jos.

• Așază restul cărților într-un teanc de rezervă.

Cum se joacă: Vezi ce cărti ai. Acum, întoarce cartea de lângă cartea săgeată. Obiectivul tău este numărul de pe acea carte. Trebuie să te întreci să atingi acest număr cu ajutorul celor patru cărți pe care le ai în mână.

Pot să aduci sau să scazi numerele cărților din mână în orice ordine pentru a obține rezultatul dorit. Poți folosi oricare cărti din mână dorești. Dacă nu poți să obții rezultatul dorit cu exactitate, încercă să obții un număr cît mai apropiat posibil. Primul jucător care atinge obiectivul sau care obține cel mai apropiat rezultat mută cărțea săgeată cu un sprijin în direcția opusențului. Câștigătorul runde pune deoparte cărțile din mână pe care le-a folosit și trage cărti noi pentru a avea din nou patru cărți în mână. Jocul funcționează precum jocul cu frângă: În fiecare rundă, cartea săgeată se deplasează din cîn ce mai mult către pierzător.

Cine câștigă: Repetă pașii anteriori până când unul dintre jucători mută cărțea săgeată în afară răndului. Oare îl va doborî Cap-de-Mort pe Harry cu lovitura mortală, sau oare va fi el cel care este doborât... Altă variante de joc: Pentru a jocul să fie mai adevărat pentru a difera grupe de vârstă, oferă celui mai tânăr jucător o carte în plus. Pentru o bătrânețe mai indelungată, aşezăți săpte cărți cu față în jos între jucători.

Kdo je vitez: Výherce: Všichni hráči vyhrávají hru společně, jakmile bylo otvořeno všechny 7 páru vitézů. Ale hráč je prohrána, jakmile byly otvořeny 3 karty s > Voldemortem. Spoluhráče je zde velmi výhodné, jen tak můžete vyhrát a porazit Voldemorta. Poznámka: Při hře s malými dětmi odstraňte hru karty s Voldemortem a kartu Obliviate.

3) DUEL S KOUZELNIKOU HŮLKOU

Cíl hry: Ani jeden nemůže žít, jestliže druhý zůstává naživu. Harry a Voldemort na sebe narazí ve Velké síni v Bradavicích. Jejich kouzelnické hůlky se střenují ve světlém kouli. Kdo posune kouli až na konec hody a přemíříte také svého soupeře?

Příprava: S kouzelnickou hůlkou: Kdo jako poslední vyslovil jméno „Toho, jehož jméno nesmíme vyslovit“, přebírá roli lorda Voldemorta.

- Posadte se naproti sobě.
- Vytáhní kartu s šipkou.
- Zámeček zbytek karet a polož pět karet očíslovanou stranou dolu v jedné řadě od tebe k soupeři.

• Kartu s šipkou polož vlevo k jeho straně, aby obrázek Harryho a Voldemorta směroval ke správnému hráčovi.

• Rozdej každému hráči čtyři karty obrázkem dolu.

• Polož zbytek karet na hromádku.

Jak se hraje: Podívej se na své kartu. Nyní otoč kartu vedle karty s šipkou. Číslo na této kartě je tvým cílem. Musíš si pospíšit, abys toho čísla dosáhl(a) pomocí tým karet, které držíš v ruce.

Čísla karet v ruce můžete sčítat nebo odečítat v jakémkoliv pořadí, aby výsledek odpovídal číselovému číslu.

Můžeš k tomu použít tolík karet z ruky, kolik chceš. Pokud tvůj výsledek neodpovídá přesně číselovému číslu, snaž se získat a vyslovit číslo, které je cíli nejbližší. Hráč, který má druhé čísto nebo je se svým čísemeli nejbližší, posune kartu s šipkou a jedno místo ve směru svého soupeře. Ten, kdo vyhrál, odloží své čtvrtí kartu, posune kartu s šipkou až na konec hody k ruce.

Hra funguje jako přetahování lanem: Karta s šipkou se každým kolem pohne blíže k poraženému(mu).

Kdo je vitez: Výherce: Opakujte výše uvedené kroky, dokud jeden/jedna z vás nepřetahne kartu s šipkou

přes konec hody. Zasáhne Voldemort Harryho smrtící kletbou nebo padne kletba na Voldemorta.... Další způsoby hry: Aby byla hra pro všechny kategorie spravedlivější, obdrží nejmladší děti jednu kartu navíc. Pro delší bitvu rozdej mezi hráči sedm karet obrázkem dolu.



2) IZZIV SKRŽIVEN T TIMU

Cíl hry: Cíl igre je skupinu učiteli vše Skrživena, preden jich polna luna dojde nazaj. Za uničenje Skrživena moráš najti kaši Skrživena, kakov tudi kartu s připominkou za njegovo uničenje.

Příprava: Přemešej vše karte v jich přirodě rozprodě v kvadratnem vzoru. Neukáj!

Začne tisla oseba, když je nazadne slíšila oglášenje sovej ajo je videla vlezeti. Igra se nadaluje v smeri urinove kazalca.

Kdaj si na vrsti: Kdor je na vrsti, obrene dvě kartu.

- Če obnese dve povsem enaki karty, potem ju lahko vzmáše in položí na stran.

• Če obnese karta Skrživena in karto s připominkou z enako barvo ozadju, ju lahko vzmáše in položí na stran.

• Če odnese dve različne karty; ju ponoven obnese in položí nazaj.

Sazni na posebne karte:

- Mrlakenstein: Kdo joj, če je ena od kart Mrlakenstein, jo mors odložiti poleg igralnega polja.

Previdem: Če obnese karta Mrlakenstein, potem je igra končana!

Dumbledore: Če obnese karta Dumbledore, potem jo vzemni in položí na stran.

Previdem: Če obnese karta Mrlakenstein, potem je igra končana.

Previdem: Če obnese karta Mrlakenstein, potem je igra končana.

Previdem: Če obnese karta Mrlakenstein, potem je igra končana.

Previdem: Če obnese karta Mrlakenstein, potem je igra končana.

Previdem: Če obnese karta Mrlakenstein, potem je igra končana.

Previdem: Če obnese karta Mrlakenstein, potem je igra končana.

Previdem: Če obnese karta Mrlakenstein, potem je igra končana.

Previdem: Če obnese karta Mrlakenstein, potem je igra končana.

Previdem: Če obnese karta Mrlakenstein, potem je igra končana.

Previdem: Če obnese karta Mrlakenstein, potem je igra končana.

Previdem: Če obnese karta Mrlakenstein, potem je igra končana.

Previdem: Če obnese karta Mrlakenstein, potem je igra končana.

Previdem: Če obnese karta Mrlakenstein, potem je igra končana.

Previdem: Če obnese karta Mrlakenstein, potem je igra končana.

Previdem: Če obnese karta Mrlakenstein, potem je igra končana.

</