

Spielregel

Quidditch Tryout

EN, IT, FR

Quidditch Tryout

AIM OF THE GAME

Match colours and slam your Quaffle cards on the Goalpost cards. You'll need to think fast and score faster to win! The player with the highest score when all Goalpost cards run out becomes the new Gryffindor player.

CONTENTS

- 2 Golden Snitch cards
- 36 Quaffle cards
- 22 Goalpost cards

GET READY

- On your first time playing, remove the Golden Snitch cards from the deck. Once you have some experience with the base game, add some extra fun by including them.
- Shuffle the Goalpost cards and lay four out in a horizontal row between the players. Put the rest in a pile nearby, face down.
- Shuffle the Quaffle cards and deal nine to each player. Put the rest out of the game.
- Stand up and hold all your Quaffle cards in your hand, face down. Imagine you're holding a broom. Slide out the top card so it sticks out from the rest of the pile.

HOW TO PLAY

The person who has most recently touched a muggle broom starts!

- Everyone on your feet, Quaffle cards ready! Starting player, counts down...3...2...1... GO!
- On "GO!", all flip over your top card and slam it on the table. Try to put your Quaffle on a Goalpost that has the same colour(s) as your card. You have to be lightning fast or another player could steal your thunder!

Note: You **MUST** play a Quaffle card on every round. If none of the colours on your Quaffle card match any of the Goalposts on the table, you missed! Play onto ANY Goalpost.

Spielregel

Quidditch Tryout

EN, IT, FR

- If your Quaffle matched all the colours on the Goalpost card, it's yours.
- Keep it beside you and put any Quaffles on it back in your hand at the bottom. If one player plays some of the colours on a Goalpost card and a second player plays the card that completes it, the first player wins the card.
- You cannot double up on a Goalpost colour if another one is free. If two players played Quaffle cards onto the same Goalpost card and matched all the colours, the card that hit the Goalpost first wins.
- If two players slam a card down on a Goalpost at exactly the same time, the player whose Quaffle card has the most colours wins. If it's a perfect draw, your Quaffles bounce off each other... Bad luck! Put both your Quaffle cards at the bottom of your hand.

An orange, blue and red Quaffle card is needed to win the Goalpost card.

END OF ROUND

- Reset! Lay out new Goalpost cards, so there are always 4 on the table. Leave any unclaimed Goalpost cards where they are, along with any Quaffle cards. On the next round, any player can win that Goalpost.
- Keep playing until all the Goalpost cards have been played, or any player runs out of Quaffle cards. Play with less Goalposts for a faster game.

THE GOLDEN SNITCH CARD

- Use the Golden Snitch cards to add some extra fun to your game.
- Take out the two Golden Snitch cards. Place one Golden Snitch card somewhere within a short running distance from the playfield. Make sure all players can see the card.
- Before handing out the Quaffle cards, mix the other Golden Snitch card with the Quaffle cards and shuffle.
- Now play the game as usual. When one of the players slams down the Golden Snitch card instead of a Quaffle card, he or she must slam it on the table and yell: "Catch the snitch!".
- The first player to grab the other Golden Snitch card wins all the Goalposts and Quaffles currently on the table and the game ends.

Spielregel

Quidditch Tryout

EN, IT, FR

- Keep in mind, the player that slammed the Golden Snitch card can only start running after yelling “Catch the Snitch”.
- Next time, mix up your positions so every player has a fair chance of grabbing the Golden Snitch.

THE WINNER

If you have the highest number of points in your Goalpost pile at the end of the game, you are the new Gryffindor player. In case of a draw add up your remaining Quaffles, the highest number wins.

Tryout di Quidditch

SCOPO DEL GIOCO

Abbinare i colori e scagliare le proprie carte Pluffa (Quaffle) sulle carte Palo (Goalpost). Bisogna pensare rapidamente e segnare ancora più rapidamente per vincere! Il giocatore che ha il punteggio più alto, una volta esaurite tutte le carte Palo, diventa il nuovo giocatore Grifondoro.

Preparazione

- Andare su www.shuffle.cards per il video di avviamento rapido o continuare a leggere.
- La prima volta che si gioca, togliere dal tavolo le carte Boccino d'Oro (Golden Snitch). Non appena si avrà maggiore dimestichezza con il gioco di base, lo si potrà rendere più divertente aggiungendo i Boccini.
- Mescolare le carte Palo e stenderne quattro fra i giocatori in una riga verticale. Disporre le carte rimanenti su una pila lì vicino, con la faccia in giù.
- Mescolare le carte Pluffa e distribuirne nove a ogni giocatore. Mettere da parte le rimanenti.
- Alzarsi tenendo ciascuno tutte le carte Pluffa in mano, a faccia in giù. Immaginate di avere in mano una scopa. Far scivolare fuori la carta superiore in modo che si distingua dal resto della pila

Spielregel

Quidditch Tryout

EN, IT, FR

CONTENUTO:

2 carte Boccino d'Oro 36 carte Pluffa

22 carte Palo

Regole del gioco

Inizia la persona che ha toccato per ultima una scopa babbana! Tutti in piedi, carte Pluffa pronte! Il giocatore che inizia fa il conto alla rovescia... 3...2...1... VIA! Al "VIA", tutti girano la carta superiore e la sbattono sul tavolo.

Cercare di mettere la propria Pluffa su un Palo che abbia il(i) medesimo(i) colore(i) della propria carta. Occorre agire in modo fulmineo o un altro giocatore potrebbe rubarvi la scena! Nota: VA giocata una carta Pluffa a ogni turno. Se nessuno dei colori presenti sulla propria carta Pluffa combacia con quelli di una qualsiasi carta Palo disposta sul tavolo, avete perso! Giocare su QUALSIASI Palo,

Per vincere la carta Palo occorre una carta Pluffa arancio, blu e rossa.

- Se la vostra Pluffa combacia con tutti i colori della carta Palo, questa è vostra.
- Mettetela accanto a voi e rimettete in fondo alla mano tutte le carte Pluffa che si trovano sulla carta Palo. Se un giocatore gioca alcuni dei colori su una carta Palo e un secondo giocatore gioca la carta che la completa, il primo giocatore vince la carta.
- Non si può raddoppiare un colore di un Palo se ce n'è un altro libero. Se due giocatori hanno giocato delle carte Pluffa sulla stessa carta Palo e tutti i colori combaciano, vince la carta che ha colpito il Palo per prima.
- Se due giocatori sbattono una carta su un Palo nello stesso momento, vince il giocatore che ha la carta Pluffa con la maggior parte dei colori. Se è un tiro perfetto, le vostre Pluffe rimbalzano una sull'altra... Sfortuna! Mettete entrambe le vostre carte Pluffa in fondo alla mano.

FINE DEL ROUND

- Reset! Stendere delle nuove carte Palo in modo che ce ne siano sempre 4 sul tavolo. Lasciare le carte Palo non reclamate dove sono, insieme alle carte Pluffa eventualmente presenti. Al prossimo round, qualsiasi giocatore potrà vincere quelle carte Palo.

Spielregel

Quidditch Tryout

EN, IT, FR

- Continuare, finché tutte le carte Palo non siano state giocate o finché un giocatore non rimanga senza carte Pluffa. Usare meno carte Palo per velocizzare il gioco.

LA CARTA BOCCINO D'ORO

- Usare la carta Boccino d'Oro per rendere il gioco più divertente.
- Estrarre le due carte Boccino d'Oro. Disporre una carta Boccino d'Oro a breve distanza dal campo di gioco. Accertarsi che tutti i giocatori possano vedere la carta.
- Prima di distribuire le carte Pluffa, mischiare l'altra carta Boccino d'Oro con le carte Pluffa e mescolare.
- A questo punto giocare come di consueto. Quando uno dei giocatori sbatte giù il Boccino d'Oro invece di una carta Pluffa, deve sbatterla sul tavolo urlando: "Prendi il boccino!".
- Il primo giocatore che afferra l'altra carta Boccino d'Oro vince tutti i Pali e le Pluffe che si trovano sul tavolo in quel momento e il gioco termina.
- Ricordate che il giocatore che ha lanciato la carta Boccino d'Oro può incominciare a correre solo dopo aver urlato "Prendi il Boccino".
- Al round successivo, scambiarsi le posizioni in modo tale che ogni giocatore abbia la possibilità di afferrare il Boccino d'Oro.

Le Carte

Carta Pluffa

Carta Palo

Carta Boccino d'Oro

IL VINCITORE!

Se avete il maggior numero di punti nella vostra pila di carte Palo al termine del gioco, siete il nuovo giocatore Grifondoro.

In caso di pareggio, sommate le carte Pluffa che vi restano, vince chi ne ha di più.

Spielregel

Quidditch Tryout

EN, IT, FR

Quidditch Tryout

BUT DU JEU

Fais correspondre les couleurs et jette tes cartes Souafle sur les cartes Cercle de but. Tu vas devoir penser vite et marquer des points encore plus vite pour gagner ! Le joueur qui marque le plus grand nombre de points quand toutes les cartes Cercle de but sont épuisées devient le nouveau joueur de Gryffondor.

Prépare-toi

- Visite www.shuffle.cards où tu trouveras une vidéo d'introduction ou lis la suite.
- Lorsque tu joues pour la première fois, retire la carte Vif d'or de la pile. Une fois que tu as un peu d'expérience du jeu de base, inclus-les pour plus de fun.
- Mélange les cartes Cercle de but dont tu en poses quatre sur une rangée horizontale entre les joueurs. Forme une pile avec le reste et place-les face cachée.
- Mélange les cartes Souafle et distribue neuf cartes à chaque joueur. Le reste est mis de côté.
- Lève-toi et tiens toutes tes cartes Souafle dans ta main, face cachée. Imagine que tu es en train de tenir un balai. Fais glisser la première carte du dessus de manière à ce qu'elle dépasse du reste de la pile.

CONTENU :

2 cartes Vif d'or 36 cartes Souafle 22 cartes Cercle de but

Comment jouer

Celui ou celle qui a touché récemment un balai moldu commence ! Tout le monde debout, cartes Souafle toutes prêtes ! Le joueur qui commence compte à rebours.... 3...2...1... Partez ! À « partez », tous retournent la carte du dessus et la jettent sur la table.

Essaie de placer ton Souafle sur un Cercle de but qui a la (les) même(s) couleur(s) que ta carte. Tu dois être rapide comme l'éclair ou un autre joueur pourrait te voler la vedette ! À noter : Tu DOIS jouer une carte Souafle à chaque tour. Si aucune des couleurs de ta carte Souafle ne correspond aux Cercles de but sur la table, tu as manqué ! Joue sur toute carte de Cercle de but.

Spielregel

Quidditch Tryout

EN, IT, FR

Une carte Souafle orange, bleue et rouge est nécessaire pour gagner une carte Cercle de but.

- Si ton Souafle correspond à toutes les couleurs de la carte Cercle de but, celle-ci t'appartient.
- Garde-la près de toi et ajoute tous les Souafles à la pile dans ta main, par en-dessous. Si un joueur joue quelque couleur d'une carte Cercle de but et un second joueur joue la carte qui la complète, le premier joueur remporte la carte.
- Tu ne peux pas doubler une couleur de Cercle de but si une autre est libre. Si deux joueurs ont joué des cartes Souafle sur la même carte Cercle de but et toutes les couleurs correspondent, la carte qui a touché en premier le Cercle de but gagne.
- Si deux joueurs jette une carte sur un Cercle de but exactement en même temps, le joueur dont la carte Souafle a le plus de couleurs gagne. En cas d'égalité, vos Souafles rebondissent l'un contre l'autre... Pas de chance ! Reprenez tous les deux vos cartes Souafle et ajoutez-les à la pile dans votre main, par en-dessous.

FIN DU TOUR

- Reset ! Placer de nouvelles cartes Cercle de but, afin qu'il y en ait toujours 4 sur la table. Laisser toute carte Cercle de but non gagnée où elle est, ainsi que toute carte Souafle. Tout joueur peut gagner ce Cercle de but au prochain tour.
- Continuer de jouer jusqu'à ce que toutes les cartes Cercle de but aient été jouées ou que tout joueur ait épuisé ses cartes Souafle. Jouer avec moins de Cercles de but pour un jeu plus rapide.

LA CARTE VIF D'OR

- Utiliser les cartes Vif d'or pour plus de fun.
- Retirer les deux cartes Vif d'or. Placer une carte Vif d'or quelque part à proximité du terrain de jeu. S'assurer que tous les joueurs peuvent voir la carte.
- Avant de distribuer les cartes Souafle, ajouter l'autre carte Vif d'or au tas de cartes Souafle et mélanger.
- Jouer maintenant comme d'habitude. Quand l'un des joueurs jette la carte Vif d'or au lieu d'une carte Souafle, il ou elle doit la jeter sur la table en criant : « Attrapez le Vif d'or ! ».
- Le premier joueur à attraper la carte Vif d'or gagne tous les Cercles de but et

Spielregel

Quidditch Tryout

EN, IT, FR

Souafles actuellement sur la table et la partie s'achève.

- Ne pas oublier que le joueur qui jette la carte Vif d'or ne peut commencer à courir qu'après avoir crié « Attrapez le Vif d'or ».
- La prochaine fois, changer de position afin que chaque joueur ait une chance équitable d'attraper le Vif d'or.

Les cartes

carte Souafle

carte Cercle de but

carte Vif d'or

LE VAINQUEUR !

Tu deviens le nouveau joueur de Gryffondor si tu as le plus grand nombre de points dans ta pile de Cercles de but à la fin de la partie.

En cas d'égalité, ajoute les Souafles restants, le nombre le plus élevé gagne.