

# Harry Potter

## EGY TANÉV ROXFORTBAN

HOGWARTS SCHOOL



CO  
IF Y

YOU-KNOW-WHO STRONGER THAN EVER

Örömmel értesítjük, hogy felvételt nyert a Roxfortba, a világ leghatalmasabb Boszorkány- és Varázslóképző Szabiskolájába. A gonosz elleni küzdelemhez szükséges varázsigék és bájitalok ismeretének elsajátítása lesz tanulmányainak középpontjában, továbbá az a hatalmas megtiszteltetés érte, hogy részt vehet a Mágycupa Bajnokságon. El kell hódítani a kupát, hogy megnyerje a játékokot.

Minden hágnak megvan a maga története, és az évek során a legkiválóbb boszorkányokat és varázslókat nevelték ki, akik számára a Mágik a második otthonukká váltak. A roxforti évei alatt a jó jegyei által pontokat szoroshot a Mága számára, de minden egyes alkalommal, amikor szabályt szog, pontokat vonnak lo.



MAGICAL CREATURES

READ MORE PAGE 13





# TARTALOM

## I. AZ ELSŐ JÁTÉKTÍPUS BEMUTATÁSA: EGY TANÉV ROXFORTBAN

- |   |            |
|---|------------|
| 1. A JÁTÉK CÉLJA.....                           | 3. OLDAL   |
| 2. A JÁTÉKMÓD ÉS A JÁTÉKHOSSZ KIVÁLASZTÁSA..... | 3. OLDAL   |
| 3. A HÁZKUPA PONTOK MEGSZERZÉSÉNEK 4 MÓDJA..... | 3. OLDAL   |
| 4. A TÁBLÁKON LÉVŐ MEZŐK JELENTÉSE .....        | 4-5. OLDAL |

## II. A JÁTÉK MENETE

- |                                      |          |
|--------------------------------------|----------|
| 1. A JÁTÉK KEZDETE.....              | 6. OLDAL |
| 2. A KARAKTER LAP .....              | 6. OLDAL |
| 3. LÉPÉSEK A JÁTÉK SORÁN .....       | 7. OLDAL |
| 4. ARANYSZABÁLY A LÉPÉSEK SORÁN..... | 7. OLDAL |
| 5. EGY PÉLDA A LÉPÉSRE .....         | 7. OLDAL |
| 6. TÁRGY ZSETONOK.....               | 7. OLDAL |

## III. HOGYAN SZEREZZ PONTOKAT ÉS HOGYAN NYERD MEG A HÁZKUPÁT AZ EGYES JÁTÉKFORMÁKBAN

- |   |           |
|---|-----------|
| 1. KÜLDETÉS VÉGREHAJTÁSA.....                 | 8. OLDAL  |
| A. KISKORÚ VARÁZSLÓ JÁTÉKMÓD                  |           |
| B. KÉPZETT VARÁZSLÓ JÁTÉKMÓD                  |           |
| C. CSAPAT JÁTÉKMÓD                            |           |
| D. EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD                      |           |
| 2. VIZSGÁK TELJESÍTÉSE KÖNYV KÁRTYÁKKAL ..... | 9. OLDAL  |
| 3. AKCIÓ KÁRTYÁK .....                        | 9. OLDAL  |
| 4. NYERJ EGY KVIDDICS MÉRKÖZÉST.....          | 9. OLDAL  |
| 5. TOVÁBBI KÁRTYÁK A JÁTÉKBAN .....           | 10. OLDAL |
| A. BÁJITAL KÁRTYÁK                            |           |
| B. BŰBÁJ KÁRTYÁK                              |           |
| C. PÁRBAJ KÁRTYÁK                             |           |
| D. ESEMÉNY KÁRTYÁK                            |           |

## IV. KÜZDELEM

- |  |           |
|--|-----------|
| 1. KÜZDELEM EGY MÁSIK JÁTÉKOS ELLEN.....                               | 10. OLDAL |
| A. KISKORÚ VARÁZSLÓ JÁTÉKMÓD   |           |
| B. KÉPZETT VARÁZSLÓ JÁTÉKMÓD   |           |
| C. CSAPAT ÉS EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD                                     |           |
| 2. HARC A HALÁLFALÓKKAL (KÉPZETT VARÁZSLÓ ÉS CSAPAT JÁTÉKMÓDBAN) ..... | 10. OLDAL |
| 3. KÜZDELEM PÁRBAJ KÁRTYÁK ELLEN.....                                  | 10. OLDAL |
| 4. KÜZDELMEK A KÜLDETÉS TELJESÍTÉSÉHEZ.....                            | 11. OLDAL |
| A. KISKORÚ VARÁZSLÓ JÁTÉKMÓD   |           |
| B. KÉPZETT VARÁZSLÓ JÁTÉKMÓD   |           |
| C. CSAPAT ÉS EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD                                     |           |
| D. PÉLDA EGY KÜLDETÉST TELJESÍTŐ KÜZDELEMRE                            |           |

## V. EGY KVIDDICS MÉRKÖZÉS MENETE

- |  |           |
|--|-----------|
| 1. A JÁTÉK CÉLJA.....                            | 12. OLDAL |
| 2. A JÁTÉK KEZDETE.....                          | 12. OLDAL |
| 3. A JÁTÉK MENETE.....                           | 12. OLDAL |
| A. 1. KÖR: LŐJ 2 GÓLT.....                       | 12. OLDAL |
| B. 2. KÖR: VERSENY AZ ARANYSZABÁLY ÉRTÉKÉRT..... | 13. OLDAL |
| 4. PÉLDA EGY KVIDDICS MÉRKÖZÉSRE .....           | 13. OLDAL |

## VI. A MÁSODIK JÁTÉKTÍPUS: VOLDEMORT VISSZATÉR

- |   |           |
|---|-----------|
| 1. A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE .....                 | 14. OLDAL |
| 2. A JÁTÉK CÉLJA.....                         | 14. OLDAL |
| 3. A JÁTÉK KEZDETE.....                       | 14. OLDAL |
| 4. VOLDEMORT VISSZATÉR.....                   | 15. OLDAL |
| 5. A KÜZDELMEK.....                           | 15. OLDAL |
| A. TÁMADÁS                                    |           |
| B. VÉDEKEZÉS                                  |           |
| C. ARANYSZABÁLY A MÁSODIK JÁTÉKTÍPUSHOZ       |           |
| D. PÉLDA A KÜZDELEMRE A MÁSODIK JÁTÉKTÍPUSBAN |           |



## I. AZ ELSŐ JÁTÉKTÍPUS BEMUTATÁSA: EGY TANÉV ROXFORTBAN

### 1. A JÁTÉK CÉLJA

A Griffendél, Hugarbug, Hollóhát és Mardekár tanulói fognak versengeni egymás ellen a Házkupáért. Az év végén a legtöbb pontot szerző Ház lesz a győztes. A következők szerint szerezhetsz pontokat:

- 1) Teljesítesz egy küldetést
- 2) Vizsgákat teljesítesz
- 3) Megnyersz egy Kviddics mérkőzést
- 4) Akció kártyákat húzol

Játssz a kedvenc karaktereddel és éld újra az egész történetet.

Az első 10 küldetés Harry Potter kalandjainak első három könyvéből és filmjéből származik.

A következő 10 küldetéssel újraélheted a negyedik és ötödik könyvet és filmet.

Az utolsó 10 küldetés az utolsó két könyv és három film cselekményeit tartalmazza.

### 2. A JÁTÉKMÓD ÉS A JÁTÉKHOSSZ KIVÁLASZTÁSA



#### VÁLASZD KI A JÁTÉK HOSSZÁT

**GYORS JÁTÉK**  
(30 PERC)

A játéknak akkor van vége, ha egy játékos teljesített legalább egy Küldetést és több mint 210 pontja van

**KLASSZIKUS JÁTÉK**  
(45-60 PERC)

A játéknak akkor van vége, ha egy játékos legalább 2 Küldetést teljesített és több mint 260 pontja van

**HOSSZÚ JÁTÉK**  
(60+ PERC)

A játéknak akkor van vége, ha egy játékos legalább 3 Küldetést teljesített és több mint 320 pontja van



#### VÁLASZD A HÁROM JÁTÉKMÓD KÖZÜL

**KISKORÚ  
VARÁZSLÓ**

Lásd a 8. és 9. oldalt

**KÉPZETT VARÁZSLÓ  
VAGY CSAPATJÁTÉK**

Lásd a 8. és 9. oldalt

**EGYSZEMÉLYES**

Lásd a 8. és 9. oldalt



## 3. A HÁZKUPA PONTOK MEGSZERZÉSÉNEK 4 MÓDJA

A tanulmányaid során 4 módon szerezhetsz pontokat:

1) Teljesíts Küldetéseket: A játék elején kapsz 5 Küldetés Kártyát. Amikor egy küldetést teljesítesz, akkor annak nehézségi fokától függően 30-400 pontot gyűjthetsz. *Ne mutasd meg a többi játékosnak.*

Küldetésed sikeréhez meg kell nyerned a küldetés harcot úgy, hogy elmész a kártyán jelzett helyre egy vagy több Tártya zsetonnal, melyeket a Roxfortban és környékén gyűjthetsz össze.

A Bűbáj és Bájital Kártyák segítségével könnyebben megnyered a harcot, de vigyázz az Esemény kártyákra!

A Képzett Varázsló játékmódban meg kell szerezned azokat a Bűbáj és Bájital Kártyákat valamint Tártya zsetonokat, amelyek a Küldetés Kártyádon vannak feltüntetve.

2) Vizsgázz le: Menj a hat osztályterem egyikébe a megfelelő könyvvel, hogy teljesítsd a vizsgát és szerezz ezzel a Házadnak 5-20 pontot.



3) Vegyél fel Akció Kártyákat: Ezek meglepetéseket tartalmaznak, és pontokat nyerhetsz, vagy veszíthetsz. Itt Hopp-port is találhatsz, amire szükséged lesz a 2. táblára jutáshoz.



4) Játssz Kviddics mérkőzéseket: Játssz egy Kviddics mérkőzést, hogy még több pontot szerezz a Házkupán. Minden győztes mérkőzésért 40 pontot kapsz.





#### 4. A TÁBLÁKON LÉVŐ MEZŐK JELENTÉSE

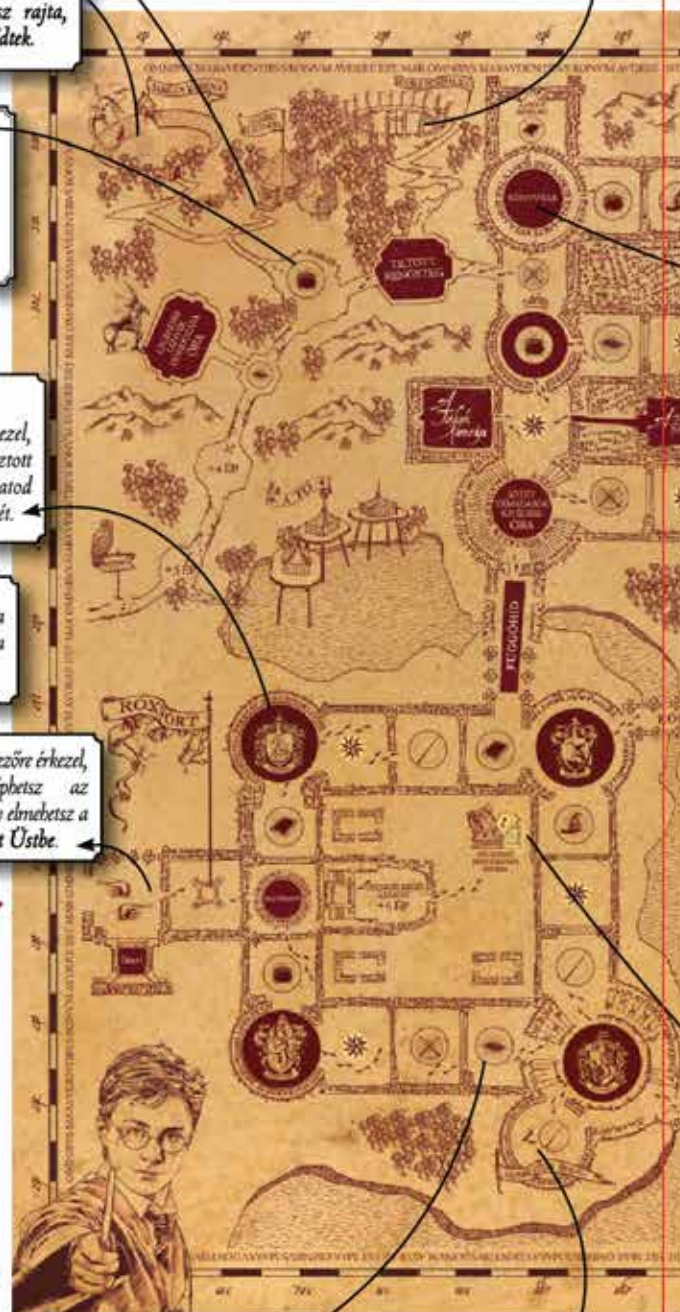
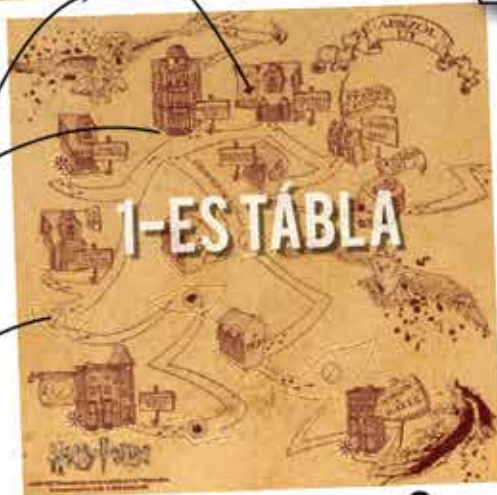
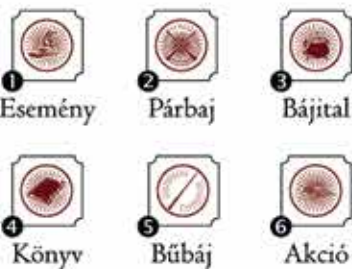
A Főtábla a Roxfortot mutatja és a Tekergők Térképe stílusában került ábrázolásra. Az 1-es tábla az Abszol Utat mutatja, míg a 2-es Tábla a Harry Potter történetek számos, felejthetetlen helyszínét ábrázolja.

##### A 30 Tártya zseton elhelyezése:

- A játék kezdetén helyezték el véletlenszerűen a 30 Tártya zsetont a tábla rozettával jelölt mezőin: ✨
- Helyeztek 18 Tártya zsetont a Főtáblára, 3 darabot az 1-es táblára és 9-et a 2-es táblára.

Ezen tárgyak alapvető fontosságúak a küldetések teljesítésében.

- A táblán lévő minden egyes mezőn szerepel egy piktogram. Ha megérkezel egy ilyen mezőre, akkor húzz egy, a mezővel megegyező piktogramú kártyát.



**Hagrid Kutyabója**  
Húzz 1 Bájital kártyát és 1 Bűbáj kártyát.

**Küldetés mezők**  
Áthaladhatsz és meg is állhatsz rajta, de ekkor a lépésid itt befejeződik.

**Húzz egy Bájital kártyát.**  
(tartsd magadnál)

**Klubhelyiség**  
Ha egy ilyen mező egyikére érkezel, akkor húzhatsz egy általad választott kártyát, vagy felajánlhatod valakinek egyik Tártyád cseréjét.

Három lépésre van a Szárnyas Vadkan a Mézesfalástól.

Ha erre a mezőre érkezel, akkor beléphetsz az iskolába vagy elmehetsz a Foltozott Üstbe.

**Húzz 2 Könyv kártyát.**  
(tartsd magadnál)

A Mágiaügyi Minisztérium és a Jóslatok Terme közötti átjáró (nem kerül lépésedbe)

Erről a mezőről eljutsz a Gringotts Varázslók Bankja mezőre. (nem kerül lépésedbe)

**Húzz 1 Bűbáj kártyát.**  
(tartsd magadnál)

A Foltozott Üstből a Gringotts Varázslók Bankjába négy lépést kell tenned; még hármat, hogy a Borgin & Burkes-be vagy Ollivanders-be juss.

**Húzz egy Akció kártyát.**  
(azonnal végrehajtandó)

**Dumbledore irodája**  
Húzz 2 Bűbáj kártyát.

**Kviddics pálya**  
Ha ide érkezel, akkor lépésed befejeződött. Idézd meg és hívd ki az általad választott játékost.  
Ha van Zsupszkules zsetonod, akkor azt felhasználhatod, hogy eljuss Little Hangleton temetőjébe, hogy teljesítsd küldetésedet, ha tudod... A köröd végén gyere vissza a pályára és add vissza a zsetont.





Húzz egy **Esemény** kártyát és hajtsd végre azonnal. Minden játékosra vonatkozik.



Húzz egy **Könyv** kártyát. (tartsd magadnál)



Titkos átjáró a **Füriaszítól** a **Szellemzállásra**.  
(Nem szükséges további lépések megtétele erről a mezőről)  
(Mindkét irányból)



Húzz egy **Párbaj** kártyát és küzdj meg a rajta lévő karakterrel. Ha győzöl, nyersz egy **Bűbáj**, **Bájital** és **Könyv** kártyát.

Ha csak 1 ÉP-od maradt, akkor elvesztetted a küzdelmet és vissza kell adnod három, általad választott kártyát. Ha kevesebb, mint három kártyád maradt, akkor az összeset vissza kell adnod.

### ÉP mezők

Ha egy ilyen mezőre érkezel, annyi ÉP-t kapsz, amennyi a mezőn fel van tüntetve.

Húzz 2 **Könyv** kártyát.



Titkos átjáró a **Szükség Szobájából** a **Szárnyas Vadkanba**.  
(További lépések megtétele nem szükséges erről a mezőről.)  
(Mindkét irányból)

### Az Osztályterem

- Ha **Bűbájtán**, **Árváltoztatástan** vagy a **Sötét Varázslatok Kivédése** óra mezőre érkezel, húzz egy **Bűbáj** kártyát.
- Ha **Bájitaltan**, **Gyógyvívőnytan** vagy **Legendás Lények Gondozása** órára lépsz, húzz 2 **Bájital** kártyát.
- Ha már van egy vagy több **Könyv** kártyád, akkor megállhatsz az ebből tartozó osztályteremben és begyűjtheted a pontokat a **Ház Bajnokság**hoz és húzhatasz egy, a mezőn jelzett kártyát (**Bűbáj** vagy **Bájital**).

**Piton zárolt részlege**  
Húzz 2 **Bájital** kártyát.

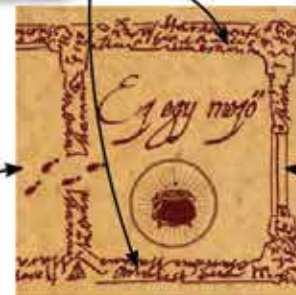
### A Kastély Tornyai

18 torony van. Ha keresztülhaladsz egy ilyen toronyon, akkor azon megállhatsz, de ezzel véget ér a lépésed. Ugyanakkor használhatsz **Hopp-por zsetont**, hogy a 2-es tábla 7 helyének egyikére hoptanálj (a temető kivételével).

Menj az általad kiválasztott helyszínre, gyűjtsd össze a jelenlévő **Tárgy(ak)**at, és hajtsd végre küldetésedet, ha tudod. A köröd végén vissza kell térned abba a toronyba, ahonnan hoptanáltál és vissza kell adnod a **Hopp-por zsetont**.

### A táblán lévő falak és mezők:

Nem léphetsz át a kastély külső és belső falain.



Továbbléphetsz a következő mezőre, ha lábnyomokat vagy ajtós látsz (dupla vonal).

\* Arra a mezőre, melyre a „Nagyterem” van írva, nem lehet belépni. A szomszédos mezők a Nagyterem részei.

# FŐTÁBLA

Mindennyik bíd a játéktáblán 1 mezőnek számú



Titkos átjáró az **Egyszemű Püpos Banya** szobra mögött, mely a **Mézesfalásba** vezet.  
Extra lépés megtétele szükséges a **Gyengélkedő szárnyból**.  
(Mindkét irányból)



## II. A JÁTÉK MENETE:

### 1. A JÁTÉK KEZDETE

A) Válassz egy játékmódot és egy játékidő hosszát.  
 B) Keverjete össze külön-külön minden kártyapaklit és helyezétek őket a játéktábla köré, kivéve a küzdelem paklit.

C) Válasszon minden játékos egy karakter lapot, vegyen hozzá:

- 1 Hopp-por zsetont (*Kiskorú Varázsló játékmódban 2-t*)
- 1 Zsupszkulcs zsetont
- A játékos karakterlapján szerepel, hogy mennyi Életerő Pontot (ÉP), Könyv, Bűbáj és Bájital kártyát kap.

Halálfaló nem választható, azt csak a Képzett Varázsló és a Csapat játékmódban lehet használni. (*Lásd a 10. oldalon*)

D) A játék kezdetén helyezétek el véletlenszerűen a 30 Tárgy zsetont a tábla rozettával jelölt mezőin felfordítva: ✨

Helyezz el 18 Tárgy zsetont a Főtáblán, 3-at az 1-es Táblán és 9-et a 2-es Táblán. 📖

A küldetésed végrehajtásához szükséged lesz ezekre a Tárgyakra.

E) Minden játékos fogja és elhelyezi saját bábuját a Startmezőn, a Roxfort bejáratánál, valamint kap 5 db véletlenszerűen választott Küldetés kártyát, (illetve csak 3-at, ha több mint hat játékos játszik).

### 2. A KARAKTER LAP



- A kockák száma amennyivel támadás esetén dobhatsz.

- **Támadásokkal szembeni ellenálló képesség:** a dobás során a kockán legalább ekkora vagy ennél nagyobb értéknek kell lennie, hogy 1 ÉP-t veszítsen a karakter.

- **Speciális képesség a lépések során.**

- **Ide helyezd Háza Pontjait.**

- **Ide helyezd az Életerő Pontjaidat. Például Harry Potter 7 ÉP-tal kezd.**



- **Speciális képesség támadás során.**

- **Ezeket a kártyákat kell a játék elején felvenned.**





- **A Tárgy zsetonok ide kerülnek. Legfeljebb 6 db zsetonod lehet.**


A karaktered fejlődni fog a játék során olyan kártyák és Életerő Pontok segítségével, amelyeket számos mezőn, mint például a Gyengélkedő mezőn találhatsz.




### 3. LÉPÉSEK A JÁTÉK SORÁN

A játék kezdetén válasszatok egy játékmódot: **Kiskorú Varázsló**, **Képzett Varázsló**, **Csapatjáték**, vagy **Egyszemélyes játék** (Lásd a 14. oldalt).


A legfiatalabb játékos kezd. Két kockával dob és annyi mezőt lép, amennyit a gurítása ér, abba az irányba, amelyikbe szeretne. Ha Bűbáj , Bájital , Könyv  vagy Akció mezőre  érkezik, akkor húz egy kártyát a megfelelő pakliból, amit a játék során magánál tart.


Ha Esemény mezőre  érkezik a játékos, akkor Esemény kártyát húz, és azonnal végrehajtja a kártya utasításait. Ezek a kártyák mindenkire vonatkoznak.

#### További mezők a táblán:

- **Párbajmező** : Húzz egy Párbaj kártyát és küzdj meg a kártyán szereplő karakterrel. Ha nyersz, akkor húzhatsz 1 Bűbáj, 1 Bájital és 1 Könyv kártyát. Ha ÉP-jaid lecsökkentek 1-re, akkor elveszíted a Párbajt és vissza kell adnod 3 általad választott kártyát. Ha kevesebb, mint három kártyád van, akkor vissza kell adnod az összeset.

*Ha elveszíted a küzdelmet, tedd a Párbaj kártyát a pakli aljára és minden visszaadott kártyádat az adott pakliba.*

- **Tárgymezők** : Ha egy játékos keresztülhalad egy mezőn, amin Tártya zseton található, akkor azt a tárgyat felveheti és folytathatja a lépéseit. Egy játékos legfeljebb 2 Tártyát vehet fel egy körben. Ha már nincs tárgy az adott mezőn, akkor nem történik semmi.

- **A Kastélytoronyok** : Ha egy játékos áthalad egy kastélytoronyon, akkor ott megállhat. Ezekből a toronyokból hoppanálhatsz a 2-es játéktáblára a Hopp-por felhasználásával. Amint hoppanáltál a 2-es játéktáblára, gyűjtsd össze a Tártya zsetonokat, hajtsd végre a küldetésedet, ha tudod, majd térj vissza ugyanabba a toronyba, amelyikből hoppanáltál. A 2-es játéktáblán lévő Temető ilyen formában nem érhető el; a Kviddics pályán keresztül viszont elérhető Zsupszkulcs segítségével. (Lásd: Kastélytoronyok az 5. oldalon)

- **Osztályterem mező**: Menj az adott osztályterembe az annak megfelelő Könyvvel és megkapod a kártyán feltüntetett pontokat. (Lásd: Kastélytoronyok az 5. oldalon)

- **A Küldetés kártyádon feltüntetett Küldetés-helyszín-mező**: Menj erre a mezőre a küldetésed teljesítéséhez. Ha Kiskorú Varázsló Játékmódot választottatok, akkor győződj meg arról, hogy nálad legyen a Tártya, ami a kártyán szerepel. Ha Képzett Varázsló vagy Csapat játékmódot választottatok, akkor szükséged lesz a kártyán feltüntetett Bűbájokra és Bájitalokra is. Nyerd meg a küzdelmet, hogy küldetésed teljesített legyen és megkapd a Házkupa pontokat (Lásd a 8. oldalon)

- **ÉP mezők**: erre a mezőre érkezve gyűjtsd be a mezőn szereplő Életerő Pontokat.

#### További speciális mezők a játéktáblán:

1) **Klubhelyiségek**    : húzz egy általad választott kártyát vagy ajánlj fel egy tárgycserét valamely játékosnak.

2) **Dumbledore irodája**: húzz 2 Bűbáj kártyát.

3) **Hagrid Kunyhója**: húzz 1 Bájital és 1 Bűbáj kártyát.

4) **Piton zárolt szekciója**: húzz 2 Bájital kártyát.

5) **A Könyvtár Zárolt Részlege**: húzz 2 Könyv kártyát.

6) **Kviddics pálya**: idézd meg és hívd ki az egyik általad választott játékost.

### 4. ARANYSZABÁLY A LÉPÉSEK SORÁN

Ha keresztel utad során egy másik játékost, meg kell állnod, hogy megküzdj vele. (Lásd 9. oldal) Ugyanez a szabály vonatkozik arra is, amikor Halálfalót keresztel a Képzett Varázsló játékmódban vagy a második játéktípusban (Voldemort visszatér).

Egy lépésen belül nem léphetsz kétszer ugyanarra a mezőre. Ha vissza akarsz térni egy általad már meglátogatott mezőre, akkor meg kell várnod, amíg újra sor kerül rád.

Amikor rád kerül a sor, össze kell gyűjtened azokat a táblán lévő tárgyakat, melyeket a Küldetés kártyád felsorol. (Lásd 8. oldal: Küldetés végrehajtása)

#### A következő három esetben dönthetsz úgy, hogy megállsz a lépéseid során

1) Megállhatsz egy helyszínen, hogy megkísérelj végrehajtani a Küldetés, és ebben az esetben ezen a mezőn véget is érnek lépéseid.

2) Megállhatsz a 18 kastélytorony bármelyikén (lásd az előbbieken a 7. oldalon), és ebben az esetben ezen a mezőn véget is érnek lépéseid.

3) Amikor rád kerül a sor, akkor pontosan annyi mezőt kell lépned, amennyit dobtál a kockával. Kivétel ez alól a fenti két eset.

### 5. EGY PÉLDA A LÉPÉSRE

*Példa: Harry Potter karakterével kezdés játszani és leteszed bábudat a Roxfort bejárata előtti mezőre. Dobsz mindkét kockával, és mindkettő 6-os. Belépsz bábuddal a kastélyba (jobbra) vagy az Abszol útra (balra). Úgy döntesz, hogy a kastélyba lépsz 12 mezőt. Az első lépésed a jobbra és balra mutató kezeket át balad, majd a második lépésed a Roxforti lobogó lesz, utána a harmadik pedig az Óratorony. Úgy döntesz, hogy lefelé veszed utadat, a Bájital mező irányába (4. lépés), majd 5-re a Griffendél Toronyba. A hatodik lépésedre begyűjtöd a tárgyat, de nem állsz meg, folytatod utadat. A hetedik meződ a Párbajmező lesz, amin áthaladva eléred a 8-as Akciómezőt, továbbhaladsz a Hugrabug Torony át (9. lépés) a bűbáj mezőre (10. lépés), majd folytatod utadat a 11. mezőre, amin begyűjtesz még egy tárgyat és a 12. lépéssel befejezed az Esemény mezőn a lépésidet. Húzol egy Esemény kártyát a mezőnek megfelelően. Miután végrehajtottad az eseményt a lépésed és a te köröd véget ért. Vedd számitásba a karakterlapodon feltüntetett egyedi képességedet, amikor megtervezed lépésidet.*

#### Lépésed vége:

Amint a lépésed véget ért és a feladatot végrehajtottad terv szerint, a jobboldon lévő játékos következik, aki kockadobással kezd.

### 6. TÁRGY ZSETONOK

Ez a 30 Tártya zseton alapvető fontosságú a küldetések végrehajtásában mind a Kiskorú Varázsló, mind a Képzett Varázsló, a Csapat vagy az Egyszemélyes játékmódban. Amint felhasználtál egy zsetont egy küldetéshez, helyezd át a 2-es játéktábla egyik általad választott mezőjére.

#### A 6 Különleges Tártya zseton:



➔ Bodzapálca: +1 támadó dobókocka a harc során



➔ Griffendél kardja: +1 támadó dobókocka a harc során



➔ Feltámadás Köve: +6 ÉP a küzdelem során



➔ Időnyerő: újra dobhatsz, léphetsz



➔ Láthatatlanná tévő Köpeny: 5 mezőnyit elfuthatsz a küzdelem előtt



➔ Csikócsőr: lépj egy mezőre az 1-es vagy 2-es játéktáblán, majd térj vissza

Újrafelhasználható zsetonok (küldetésre vagy lépéseid során). Amint felhasználtad a zsetont, helyezd azt vissza az Abszol út 3 rozettás mezőjének egyikére.



### III. HOGYAN SZEREZZ PONTOKAT ÉS HOGYAN NYERD MEG A HÁZKUPÁT AZ EGYES JÁTÉKFORMÁKBAN:

4 módja van a pontszerzésnek egy Roxforti tanév alatt (Küldetés kártya, Akció kártya, Könyv kártya és egy megnyert Kviddics meccs). Egyedül a küldetés teljesítése különbözik, függően a játékmódtól.

#### 1. KÜLDETÉS VÉGREHAJTÁSA

Harminc különböző Küldeteskártya létezik. Elsődlegesen ezekkel nyerheted meg a Házkupát, mivel ezek adják a legtöbb pontot. A küldetés nehézségétől függően 40 – 300 pontot szerezhetsz.

• A játék kezdetén 5 Küldeteskártyát kapsz, de ha 6-nál több játékos játszik, akkor csak 3-at. Ne mutasd meg a többi játékosnak.

#### A. KISKORÚ VARÁZSLÓ JÁTÉKMÓD

Ez a kezdő játékmód. Ahhoz, hogy végrehajtsd küldetésedet, az alábbiakat kell tenned:

1. Gyűjtsd össze a karakterlapodon feltüntetett Tárgy zsetonokat a tábláról. A Roxfortban és annak környékén találod azokat meg. Csak át kell haladnod egy mezőn, és már Tiéd is a tárgy.

2. Menj a Küldetés kártyád által említett mezőre a szükséges tárgyakkal.

3. Nyerd meg a küldetés küzdelmet a Küldetés kártyádon jelzett ellenféllel szemben.

Például a 6-os küldeteskártya teljesítéséhez válaszd a 6-os Küzdelem kártyát. Ezek is 1-től 30-ig kerültek besorszámozásra. A Küzdelem kártyán lévő minden egyes karakternek van egy adott ÉP-ja és egy Mágikus Ellenálló-képességi szintje. Ők is támadnak minden egyes fordulóban (lásd a kártya közepén lévő szöveget). Annak érdekében, hogy megnyerd a küzdelmet és megszerezd a Küldetés kártyádon feltüntetett Házkupa pontokat, az ellenfeled ÉP-jait nullára kell csökkentened úgy, hogy neked legalább 1 ÉP-od maradjon.

Amikor harcba szállsz Küzdelemben vagy Párbajban az ellenfeleddel, akkor legfeljebb 5 Bűbáj és Bájital kártyát használhatsz fel összesen.

A 6-os számú Küldetés példája:

Szeretnéd végrehajtani a 6-os Küldetést: „Pusztítsd el az első Horcruoxot: Tom Denem Naplóját.”

A küldetés végrehajtásához az alábbiakat kell tenned:

4. Gyűjtsd be a Baziliszkus Fogát és Tom Denem Naplóját (lásd az ①-est a mintakártyán).

5. Menj a Titkok Kamrájába (lásd a ②-est a mintakártyán).

6. Nyerd meg a küzdelmet Tom Denem ellen a 6-os Küzdelem kártya alapján (lásd: Küzdelem, 11. oldal, valamint a ③-ast a mintakártyán).

7. Csak akkor kapod meg a Házkupa pontokat, ha győztél a küzdelemben (Lásd: a ④-est a mintakártyán)

#### B. KÉPZETT VARÁZSLÓ JÁTÉKMÓD

Ez a haladó játékmód.

1. Ahhoz, hogy végrehajtsd küldetésedet meg kell találnod a Tárgy zsetonokat ①, amelyek a Küldetés kártyán szerepelnek. Majd el kell menned a feltüntetett helyszínre ② és meg kell nyerned a harcot ③, hogy megszerezd a pontokat ④ ugyanúgy, mint a Kiskorú Varázsló játékmódban, de ez nem minden.

2. Meg kell találnod azokat a Bűbáj és Bájital kártyákat is ⑤, melyek a küldetés kártyádon szerepelnek, még mielőtt a jelzett helyszínre mész, így fel tudod ezeket használni az ellenséged elleni harc során.

A példánkban - a 6-os Küldetésben - meg kell szerezned a Százfülé-főzet Bájital kártyát és további 2 támadás Bűbáj kártyát ⑤.

Képzett Varázsló játékmódban legalább 1 alkalommal részt kell vened egy Kviddics mérkőzésen, mielőtt befejezed a játékot.

#### C. CSAPAT JÁTÉKMÓD

Akár az összes játékos játszhat egy csapatban, de fel is oszthatjátok egymást 2 vagy 3 fős csapatokra.

Ahhoz, hogy végrehajtsátok a küldetést egy adott csapat minden játékosának meg kell szereznie a Küldetés kártyán szereplő helyszínt ②. A csapatnál kell legyen a szükséges Tárgy ①, Bűbáj és Bájital kártya ⑤, majd meg kell nyerni együtt a küzdelmet ③, hogy megszerezzétek a Házkupa pontokat ④. (Lásd 11. oldal)

#### D. EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD

Egyedül is játszatsz a Kiskorú Varázsló valamint a Képzett Varázsló játékmódokban.

Mindegy melyik játékmódot választod, ha ÉP-jaid elfogytak, akkor a játék befejeződik és te vesztedél.

**Ha sikerrel teljesítet a küldetésedet:** Megkapod a Küldetés kártyádon feltüntetett Házkupa pontokat. Helyezd vissza a Tárgyakat a Második Táblára. Bármely mezőre visszahelyezheted azokat, olyanokra is, ahol már van egy másik tárgy. Tedd vissza a felhasznált kártyákat az adott pakli aljára.

**Ha elveszíted a küzdelmet és küldetésed elbukik:** vissza kell térned a Foltozott Üstbe (kivétel Egyszemélyes játékmódban). Tedd vissza az összes Bájital és Bűbáj kártyádat az adott pakli aljára. Vegyél magadhoz 6 ÉP-ot. Tartsd meg Tárgyaidat, Hopp-porodat és Zsupszkulcs zsetonodat. Tanácsoljuk, hogy legközelebb jobban készülj fel egy küzdelemre.





## 2. VIZSGÁK TELJESÍTÉSE KÖNYV KÁRTYÁKKAL

A játékos karakterlapodon feltüntetett számú Könyv kártyával kezdheted meg a játékot, de minden egyes alkalommal, amikor Könyv mezőn fejezed be lépésedet, húzhatsz egy újabb Könyv kártyát. A játéktáblán lévő **6 osztályterem** közül abba kell menned, amelyik nálad lévő könyv kártyával megegyezik, így teljesített lesz a vizsgád és begyűjtheted a jelzett pontokat.

5 és 10 Házkupa pontot szerezhatsz.

Például, ha nálad van Arsenius Jigger: Mágikus Főzetek és Bájitalok c. könyve, akkor a bájital osztályterembe kell menned a könyvvel együtt és így sikeresen levizsgálod illetve meg is kapod a kártyán szereplő 10 pontot. Amint a kártyát felhasználád, helyezd vissza a Könyv kártyapakli aljára.

Ne felejtse el, hogy amint belépsz egy osztályterembe, húznod is kell egy kártyát (lásd *Osztályterem az 5. oldalon*).

## 3. AKCIÓ KÁRTYÁK

Ezeket a kártyákat azonnal végre kell hajtani, kivétel a **Hopp-por kártyákat**. A legtöbb Akcióval Házkupa pontokat gyűjthetsz vagy veszíthetsz. A Hopp-por segítségével a **18 Kastélytorony** bármelyikéből hoppanálhatsz a 2-es játéktáblára. Ha nincs, vagy elfogyott a Hopp-por zsetonod, akkor **Akció kártyákat** kell húznod, hogy ismét szerezhess. Miután felhasználád egy Hopp-port, helyezd vissza a pakli aljára a kártyát és adj vissza egy Hopp-por zsetont.

## 4. NYERJ EGY KVIDDICS MÉRKÖZÉST

A Kviddics mérkőzés szabályai minden játékmódban ugyanazok.

További Házkupa pontokat szerezhetsz, ha megnyersz egy Kviddics mérkőzést. A játékhoz menj a **Kviddics pályára** és hívj ki egy másik játékost.

A mérkőzés **két körben** zajlik le:

**1. kör** : Az egyik csapatnak **két gólt** kell elérnie a Kvaffal. Minden egyes gólt kapsz 1 Kviddics kártyát, mely segítségével lesz a 2. körben.

**2. kör** : mindkét csapat fogójának meg kell próbálni **elkapni az Aranycikeszt**. Akinek ez először sikerül, **40 Házkupa pontot** kap és megnyeri a mérkőzést. (Lásd *12-13. oldal*)



## 5. TOVÁBBI KÁRTYÁK A JÁTÉKBAN

### A. BÁJITAL KÁRTYÁK

Ezek **két módon** használhatóak fel:

- Bizonyos Bájital kártyák szükségesek a **Küldetések teljesítéséhez** a Képzett Varázsló vagy Csapat játékmódban. Amint felhasználád egyet a Küldetés kártyádon feltüntetett ellenfeleddel szemben, helyezd vissza azt a Küldetés pakli aljára.

- Felhasználhatod ezeket egy párbaj alatt bármikor. A Védelmi Bájital kártyák kivédhetnek egy támadást, vagy segítségükkel ÉP-ot szerezhetsz. A Támadó Bájital kártya lehetővé teszi számodra ellenfeled ÉP-jának csökkentését. (Lásd a *Küzdelem és Párbaj részt a 10-11. oldalon*)

Ezeket a kártyákat Képzett Varázsló játékmódban használhatod egy másik játékos ellen vívott küzdelem során.

### B. BÜBÁJ KÁRTYÁK

Háromféle módon használhatóak fel:

- Bizonyos Bűbáj kártyák szükségesek a **Küldetések teljesítéséhez** a Képzett Varázsló vagy a Csapat játékmódban. Felhasználásához mondd ki a varázsigét, majd hajtsd végre a hatását a kártyán feltüntetett ellenfeleden, majd helyezd vissza a Bűbáj pakli aljára.

- Bűbáj kártyák a párbajok során bármikor használhatók. Mondd ki a varázsigét, és a bűbáj megtörténik. Védelmi bűbajok vissza tudnak verni egy támadást vagy ÉP-okat szerezhettek neked, míg a támadó bűbajok csökkentik ellenséged ÉP-jait (lásd: *párbajok a 10-11. oldalon*).

**Megjegyzés:** A Képzett Varázsló játékmódban néhány Bűbáj és Bájital kártya lehetőséged ad számodra, hogy az adott pakliból válassz egy kártyát. Ezen kártyák ritkák. Felhasználhatod ezeket egy küzdelem során, de segítségedre lehetnek abban is, hogy a küldetésedhez szükséges Bájital és Bűbáj kártyákat begyűjtsd veled.

- Néhány kártya, mint például az Invito, Alohomora és az Exmemoriam első lépésként használható fel, amikor rád kerül a sor.

Képzett Varázsló játékmódban felhasználhatod ezeket egy másik játékos ellen is.

### C. PÁRBAJ KÁRTYÁK

Minden játékmódban a Párbaj kártyákon szereplő karaktereknek van ÉP-juk és egy mágikus ellenálló képességük támadással szemben. Minden egyes körben 1-szer támadhatnak a kártyán leírtak szerint. **Csökkentsd ellenfeled ÉP-jait nullára, hogy megszerezd a jutalmadat: 1 Bájital kártyát, 1 Bűbáj kártyát és 1 Könyv kártyát.** Ha a te ÉP-jaid lecsökkentek 1-re, akkor elveszítetted a párbajt. Ha ez történik, akkor vissza kell helyezned az adott paklik aljára 3 általad választott kártyát. Ha olyan Párbaj kártyát húzol, amelyen a te karaktered szerepel, akkor add vissza és húzz egy újat.

### D. ESEMÉNY KÁRTYÁK

Az Esemény kártyák minden játékmódban plusz hatást váltanak ki és minden játékosra vonatkoznak. Pl. találhatsz a pakliban Hopp-port vagy Zsupszkuclust. Esemény mezőre érve húzz egy Esemény kártyát és azonnal hajtsd végre. Ha az Esemény minden játékost egy helyszínre visz, akkor innen kell majd kezdeniük a következő lépésüket. A kártya végrehajtása után, helyezd azt a pakli aljára.





## IV. KÜZDELEM

Négyféle küzdelem található a játékban:

### 1. KÜZDELEM EGY MÁSIK JÁTÉKOS ELLEN

#### A. KISKORÚ VARÁZSLÓ JÁTÉKMÓD

Kiskorú Varázsló játékmódban meg kell küzdened egy másik játékosal, ha ugyanarra a mezőre léptél, amelyen ő is áll. Felváltva dobjatok a kockával.

Aki először csökkenti 2 ÉP-tal a másik pontjait ellophat a vesztestől egy Tárgy, Zsupszkulcs, Hopp-por zsetont vagy egy lefordított kártyát.

Nem használhatsz Bájitalt vagy Bűbáj kártyát a másik diák ellen a Kiskorú Varázsló játékmódban.

**Küzdelem egy másik játékos ellen a Kiskorú Varázsló játékmódban:**

Amikor két játékos harcol egymás ellen, akkor az számít támadónak, aki másodikként érkezett az adott játémezőre. A támadó játékos dob a támadó kockával és a védekező pedig a védelmi kockával. Aki nagyobbat dobott, az vesz el 1 ÉP-ot a másik játékosától. Ha azonos értéket dobhatok, akkor ismételjétek meg a dobást.

A küzdelem akkor ér véget, ha az egyik játékos 2 ÉP-ot vett el a másik játékosától. A győztes ellophat egy Tárgy, Zsupszkulcs, Hopp-por zsetont, vagy egy lefordított kártyát a vesztestől.

Példa: A Harry Potter karakter játékosok következnek. A kockákkal 4-et és 5-öt dob, így 9 mezőt lép, de a negyedik mezőn keresztezi Draco Malfoy játékosát, ezért a lépések itt véget érnek és elkezdődik a küzdelem.

Harry dob egy 4-est, míg a védekező Draco 3-at gurít, így Draco elveszített 1 ÉP-ot, ami lekerül a játékoslapjáról. Következő gurításra Harry 1-et, Draco 3-at dob, ezzel Harry pontjai csökkennek 1 ÉP-tal. Majd újabb gurítást követően Harry 5-öt, Draco 4-et dob, így Draco elveszít még 1 ÉP-ot, és ezzel a küzdelmet is elveszíti.

Nyereményként Harry elveszi Griffendél Kardját Draco Malfoytól. Harry lépései itt befejeződnek és a jobbján ülő játékos következik a soron.

#### B. KÉPZETT VARÁZSLÓ JÁTÉKMÓD

A Képzett Varázsló játékmódban guríthatsz a támadó kockával vagy használj egy Bűbáj vagy Bájital kártyát. A vesztes az a játékos, akinek előbb csökken 1-re az ÉP-ja.

Minden játékos legfeljebb 1 Bájitalt és 1 Bűbáj kártyát használhat fel küzdelmenként. A győztes elvehet a vesztestől 2 Tárgyat, 1 Zsupszkulcsot, 1 Hopp-port vagy 2 lefordított kártyát.

Egyetlen játékmódban sem támadhatják meg egymást újból ugyanazon játékosok két körön át. Ha útjuk két körön belül keresztezi egymást, akkor folytatni kell útjukat figyelmen kívül hagyva a másikat.

## C. CSAPAT ÉS EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD

Nem léphetsz küzdelembe olyan játékosal, akivel egy csapatban vagy.

Ha egy másik csapat játékosának útját keresztezed, akkor a szabályokat úgy kell alkalmazni, mint a Képzett Varázsló játékmódban.

Ha egyszemélyes játékmódban játszol, akkor nem tudsz megtámadni sem másik játékosat, sem a hat Halálfalót.

### 2. HARC A HALÁLFALOKKAL (KÉPZETT VARÁZSLÓ ÉS CSAPAT JÁTÉKMÓDBAN)

A játék kezdetén az egyik játékos elhelyezi a 6 Halálfaló zsetont az általa választott kastélytoronyokban, ezek a játék ideje alatt ott maradnak.

Ha utad keresztezi az egyik Halálfalót a kastélyban, akkor az egyik játékosnak kell Halálfalóként játszania, magához vesz egy Halálfaló karakterlapot (olyat, amelyik egyetlen Küldetésben sem szükséges Tárgy), továbbá a karakterhez rendelt Bűbáj és Bájital kártyákat és ő fogja irányítani a Halálfalót a küzdelem során ellened. (lásd Voldemort visszatér 14-15. oldal). Minden alkalommal, amikor legyőzöl egy Halálfalót 20 Házkupa pontot kapsz. Vedd le a Halálfaló zsetonját a játéktábláról, ha legyőzted.

### 3. KÜZDELEM PÁRBAJ KÁRTYÁK ELLEN

Kiskorú Varázsló, Képzett Varázsló, Csapatjáték és Egyszemélyes játékmódban húznod kell egy Párbaj kártyát és harcba kell szállnod a diák ellen, ha Párbaj mezőn fejezed be lépéseidet. Ha saját karakteredet húzod, akkor helyezd vissza a pakli aljára és húzz egy másik lapot.

Két módon harcolhatsz ellenfeled ellen:

**Ellenálló képesség:** Minden varázslónak megvan a saját speciális képessége, hogy az ellene használt bűbáj elől kiterjen. Ez a képesség 2-től 5-ig terjedhet. Minden egyes dobás, melynek értéke megegyezik vagy nagyobb a karakter Mágikus Ellenálló Képességének értékénél, 1 ÉP pont levonást eredményez.

- A támadó kockáddal

Minden játékosnak 3 vagy 4 támadó kockája van, attól függően, melyik karaktert választotta a játék elején. Ezeket az ellenfeled megtámadásakor kell használnod, amik segítségével ellenfeled ÉP-jait tudod csökkenteni.

Például, Harry Potternek 4 támadó kockája van. Minden olyan dobás, melynek értéke egyenlő vagy nagyobb, mint ellenfeled ellenálló képessége, 1 ponttal csökkenti ÉP-jai számát.

- A Bájital és Bűbáj kártyákkal

Használhatod a támadó kártyáidat a támadó kocka helyett. Miután felhasználtad a Bájitalt vagy Bűbáj Támadást, csökkentsd a küzdelemben lévő ellenfeled ÉP-jait a Párbaj kártyán feltüntetett ÉP-ok számával.

A Támadó kártyák segítenek neked, hogy ellenfeled ÉP-ot veszítsen, ugyanakkor a Védelmi kártyák segítségével megvédeheted magad az ellenfél támadásaival szemben és ÉP-ot szerezhetsz. Az ellenség kimarad egy körből, ha Védelmi kártyát használ, így megint te dobhatsz támadó kockáiddal vagy támadó kártyáddal.

Használd a Bájitalt és Bűbáj kártyákat bármikor a küzdelem alatt, hogy ellenfeled gyorsabban veszítse el ÉP-jait.



#### 4. KÜZDELMEK A KÜLDETÉS TELJESÍTÉSÉHEZ

Amikor egy helyszínre mész, hogy végrehajtsd küldetésedet a szükséges Tárgy zsetonokkal a Kiskorú Varázsló játékmódban, illetve további Bűbáj és Bájital kártyákkal Képzett Varázsló játékmódban, akkor azt a Küzdelem kártyát kell választanod, melynek száma megegyezik a Küldetés kártyád számával. Például, ha a 6-os Küldetést hajtod végre, akkor a 6-os Küzdelem kártyát kell választanod. Küldetés kártyákhoz hasonlóan ezek is be vannak számozva 1-től 30-ig.

Minden Küzdelem kártya karakternek van egy bizonyos ÉP-ja és Mágikus Ellenálló képessége. Nekik is van egy támadásuk minden egyes körben, ami a kártya közepén van leírva.

Ellenfelednek el kell veszítenie az összes ÉP-ját úgy, hogy Neked még mindig maradjon legalább 1 ÉP-od ahhoz, hogy Te kerülj ki győztesen a küzdelemből és megszerezd a Küldetés kártyán feltüntetett Házkupa pontokat.

1) Fedd fel a küldetésedhez tartozó küzdelem kártyát és nézd meg, hogy ki kezdi a támadást.

2) Ellenfeled megtámadása

**Támadás:** minden játékmódban ugyanazon szabályok alkalmazandók a Küldetés és Párbaj küzdelmek során. Minden támadó körödben felhasználhatsz egy Bűbáj vagy Bájital Védelmi kártyát azt követően, hogy egy Bűbáj vagy Bájital Támadó kártyát kijátszottál, avagy támadó kockával dobtál. Ez utóbbi esetén annyi kockával dobj, amennyit a karakterlapod jelez. Vonj le ellenfeledtől 1-1 ÉP-ot minden olyan kocka után, melynek értéke egyenlő vagy nagyobb, mint az ő Mágikus Ellenálló képessége (ami a karakterlapján avagy a küzdelem kártyán van feltüntetve).

Felváltva támadjatok, és használd a karakterlapodon feltüntetett speciális képességedet minden támadáskor. Akinek előbb elfogynak ÉP-jai, az veszíti el a küzdelmet.

**Jó tudni:** Ha ellenfeled ÉP-jai nullára csökkentek, akkor ő még mindig használhatja egyszer, utoljára a speciális képességét támadásra, mielőtt visszahelyezitek a kártyát a pakli aljára.

A küzdelem során minden egyes gurítás, vagy felhasznált Támadó Bájital, vagy Támadó Bűbáj után az ellenfél következik a speciális képességével.

Ugyanakkor a Védelmi Bájital vagy a Védelmi Bűbáj használata után még mindig támadhatsz.

##### A. KISKORÚ VARÁZSLÓ JÁTÉKMÓD

Ennél a játékmódnál legfeljebb összesen 5 Bájital vagy Bűbáj kártyát használhatsz fel ellenfeleddel szemben, amint a Küzdelem kártya alapján megküzdesz vele.

##### B. KÉPZETT VARÁZSLÓ JÁTÉKMÓD

Ennél a játékmódnál legfeljebb összesen 3 Bájital vagy Bűbáj kártyát használhatsz fel ellenfeleddel szemben, amint a Küzdelem kártya alapján megküzdesz vele.

##### C. CSAPAT VAGY EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD

Ha a Küldetés kártyán szereplő ellenfél ellen Csapat játékmódban küzdötök meg, akkor az ellenfeletek ÉP-jait annyival kell megszorozni, ahányan küzdötök ellene (ha például 4-en játszotok Tom Denem ellen, akkor neki 36 ÉP-ja lesz). A játékosok felváltva támadják meg az ellenséget. Támadást követően minden játékosra hat az ellenfél különleges képessége. Legfeljebb 2 Bájital vagy Bűbáj kártyát használhat fel egy játékos.

#### D. PÉLDA EGY KÜLDETÉST TELJESÍTŐ KÜZDELEMRE

Ha a 6-os Küldetés a tiéd és a Titkok Kamrájában vagy minden kártyával és zsetonnal, amit a Küldetés kártyád előír, akkor válaszd ki a 6-os számú Küzdelem kártyát (Tom Denem) és támadd meg őt.

Tom Denemnek 9 ÉP-ja és 5-ös mágikus ellenálló képessége van. A speciális képessége által te 2 ÉP-ot veszítesz amint felfordítottátok a kártyáját, majd minden egyes körben, amikor támadás céljából dobsz vagy felhasználsz egy Támadó Bűbajt vagy Támadó Bájitalt további 3-3 ÉP-ot veszítesz. A te dobásaid esetén minden 5-ös vagy 6-osra 1 ÉP-ot veszít Tom, de további sérülést is okozhatsz neki bármikor a küzdelem alatt a Bájital és Bűbáj kártyákkal.

##### Példa egy Küzdelemre egy Küzdelem kártya alapján:

A karaktered Luna Lovegood (6 ÉP). Amint Tom Denem kártyáját felfordítjátok, 2 ÉP-ot veszítesz. Ezután dobsz 4 kockával 2-est, 2-est, 4-est és 6-ost, ezzel Tom ÉP-jai csökkennek 1-gyel (így neki 8 ÉP-ja maradt). Majd ő következik és speciális képességét használva 3 ÉP-ot veszítesz. Neked már csak 1 ÉP-od maradt, így egy Védelmi Bűbajt használsz, a Madam Pomfrey Szíverősítő oldatát, ami által 5 extra ÉP-hoz jutsz. Tom ezután nem támadhat, mivel Védelmi Bájitalt vagy Védelmi Bűbajt alkalmaztál. Az ÉP-jaid visszakúsztak 6-ra, és ismét te támadsz 4 dobókockával és 3, 5, 5, 6 a dobások értéke. Ezzel 3 ÉP-tal csökkentetted Tom pontjait, akinek így 5 ÉP-ja maradt. Ismét ő következik, használja speciális képességét, 3 ÉP-ot veszítesz ezáltal. Most úgy döntesz, hogy használod az Energiafőzet Bájitalodat és ezzel Tom elveszíti a maradék 5 ÉP-ját. Tomnak nem maradt ÉP-ja, de még utoljára használhatja speciális képességét, ami által 3 ÉP-ot veszítesz. Ezzel nullára csökkent az ÉP-jaid száma, és annak ellenére, hogy Tomnak sem maradt ÉP-ja, elveszítetted a küzdelmet és így nem teljesítetted a Küldetésedet. Visszatérsz a Foltozott Üstbe és visszaadod minden kártyádat, amit a megfelelő pakli aljára helyeztek. Kapsz 6 ÉP-ot és megtarthatod az összes Tárgyadat, Hopp-port és Zsupszkulcs zsetonodat.

##### Küzdelmek gyorsítása:

Bájitalok és Bűbajok használata sokkal megbízhatóbb módja az ÉP-ok csökkentésének, mint a támadókockák dobása. Ugyanakkor ebben a példánkban ne feledjük, hogy Tom Denem immunis a Bűbájokra.

Példa: A karakterednek 9 ÉP-ja van. Amikor Tom Denem megjelenik a színen 2 ÉP-ot veszítesz. Használod az Energiafőzet Bájitalodat, így 5 ÉP-ot veszít Tom és már csak 4 marad neki. Most ő következik, és speciális képességével lecsap rád, ezzel 3 ÉP-ot veszítesz, így már csak 4 pontod marad. Ezután használod a Kor-korrigáló főzetet, ami elveszi Tom maradék 4 ÉP-ját.

Ezzel legyőzted Tom Denemet, de neki még mindig van egy alkalma használni a speciális képességét, így 1-re csökken ÉP-jaid száma. Így most már tényleg legyőzted Tom Denemet, ráadásul úgy, hogy nem dobtál egyszer sem a kockákkal, ezzel felgyorsítva a küzdelmet és begyűjtheted a Küldetés kártyán szereplő 200 Házkupa pontot..



## V. EGY KVIDDICS MÉRKŐZÉS MENETE

Játszhattok Kviddics mérkőzést is a külön játéktáblán. Ehhez a Kviddics pálya mezőre kell lépnetek. Hívd ki az egyik játékost úgy, hogy bábuját megidézed a pályára.

A mérkőzést követően a játékos visszakerül arra a mezőre, amelyiken eredetileg volt.

### 1. A JÁTÉK CÉLJA

Győzni! Legyél az első játékos, aki elfogja az Aranycikeszt.

### 2. A JÁTÉK KEZDETE

1) Válaszd ki csapatodat a négy Roxforti Ház egyikéből (Griffendél, Hollóhát, Hugarbug, Mardekár).

2) A bábukat a következőképpen állítsd fel:

A fogókat a startvonalra (1), az őrzőt a három mező egyikére a lövő zónában (2), a terelőket a következő vonalra (3), a 3 hajtót pedig a következő két vonalra (4). Helyezd a Kvaffot a pálya közepére és a Gurkókat az oldalakra.

### 3. A JÁTÉK MENETE

Minden játékos dob a kockával; aki a nagyobbat dobja, az kezdi a mérkőzést. Két kör van mérkőzésenként:

#### A. 1. KÖR: LŐJ 2 GÓLT

2 gólt kell szerezni a Kvaffal, hogy a játék a második körrel folytatódhasson

Minden elért gól esetén húzhatsz egy Kviddics kártyát, mely lehetővé teszi számodra az Aranycikesz gyorsabb elfogását.

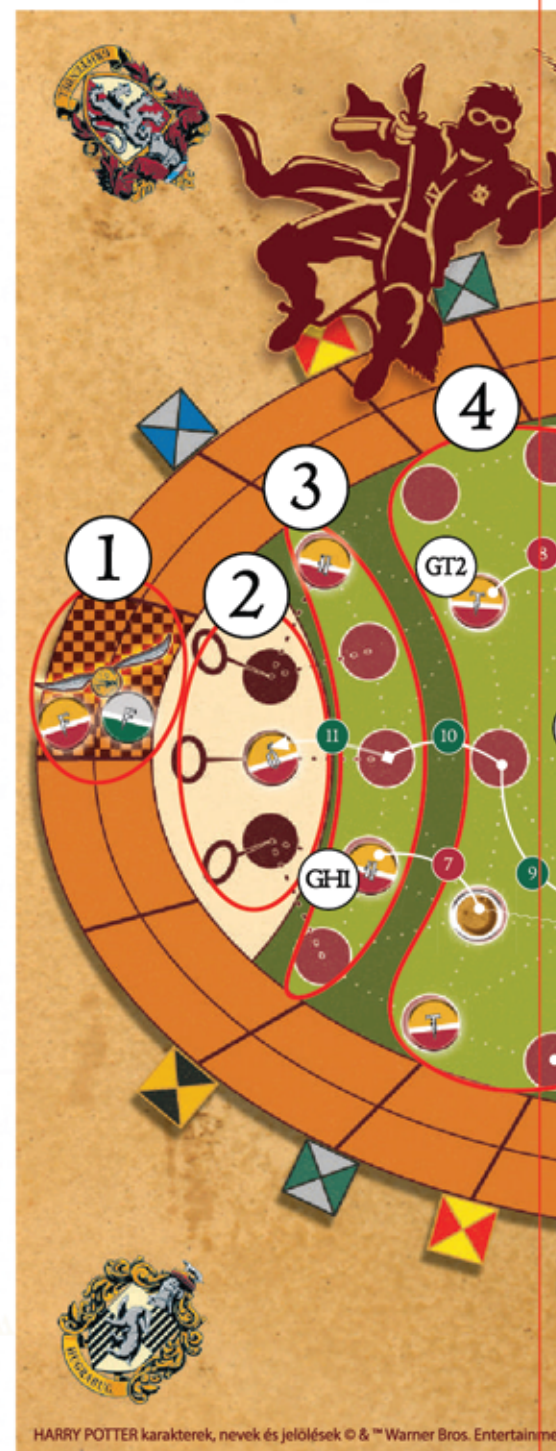
Mikor rád kerül a sor, dobj két kockával; a két kocka összege adja azt a számot, amennyi akciót végrehajthatsz ebben a körben. Az akciók a következők lehetnek:

- **Lépések:** Minden mezőről mezőre lépés a pályán egy akciót jelent. A játékos a fehér pontozott vonal mentén haladhat. Az őrzők nem hagyhatják el a lövő zónájukat. Ha a Hajtó olyan mezőre lép, amelyiken a Kvaff van, akkor azt felveheti, de ez nem jelent külön akciót; ugyanez vonatkozik a Terelőkre, amikor a Gurkókat veszik fel.

- **A Terelők:** Minden csapatnak két Terelője van, akiknek az a feladata, hogy a Gurkók segítségével megtámadják, kiiktassák az ellenfél játékosait. Ha olyan mezőre lépnek, ahol Gurkó van, akkor egyenes vonalban átdobhatják azt az Őrzőnek, a Terelőnek vagy a Hajtónak. A Gurkó eldobása nem számít akciónak. A Terelő dob egyet a kockával, hogy meghatározza hány mezővel küldheti előre a Gurkót. A megtámadott játékosnak dobnia kell a dobókockával ahhoz, hogy eltérítse a Gurkót; ha nem dob 4-est vagy nagyobbat, akkor az a játékos kiesett a játékból. Ha egy olyan Hajtó esik ki a játékból a Gurkó miatt, akinek a kezében van a Kvaff, akkor a Kvaffot azon a mezőn kell hagyni, ahol a Hajtó állt. A Terelők megkísérelhetik kiiktatni az ellenfél Őrzőjét, hogy könnyebben tudjanak gólt lőni, avagy az ellenfél Hajtóit, hogy az ellenfél csapatából senki ne tudja felvenni a Kvaffot, így automatikusan győzelemhez jutva az első körben, hiszen eleve kizárják annak lehetőségét, hogy gólt tudjon elérni az ellenfél.

- **A Hajtók:** Minden csapatnak 3 Hajtója van, az ő feladatuk a Kvaffal gólt lőni. A Hajtó, kezében tartva a Kvaffot a pontozott vonal mentén passzolhatja azt egy mezőnyit, ami 1 akciót jelent. Egy Hajtó ellophatja a Kvaffot az ellenfél Hajtójától, ha az ő mezőjére lép. A Kvaff megszerzése 1 akcióba kerül. A Hajtó ezután tovább folytathatja egy üres szomszédos mezőn. A Kvaff megszerzése az egyetlen eset, amikor egy játékos az ellenféllel közös mezőre léphet, minden más esetben úgy kell tervezni a haladás vonalát, hogy megkerüljék a másik játékost. A Hajtóknek el kell érniük az ellenfél területének vonalát (3), hogy gólt lőhessenek. A Hajtók nem léphetnek az Őrző mezőjére (2).

- **Góllövés:** Ha a Hajtónál van a Kvaff és a vonalnál lévő mezőn helyezkedik el (3), dobj a dobókockával. Az ellenfél Őrzőjének is dobnia kell a saját kockájával, hogy megfogja a lövést. Ha a Hajtód nagyobbat dob, mint az ellenfél Őrzője, akkor gólt lőttél és húzhatsz egy Kviddics kártyát, ami hasznos lesz a 2. körben. Függetlenül a lövés kimenetelétől a Kvaff mindig a védekező Őrzőhöz kerül lövést követően. Ha a védekező Őrzőt kiiktatta egy Gurkó a játékból, akkor a védekező csapat a kapuja előtti vonal (3) bármely mezőjére helyezheti a Kvaffot. Amint egy játékos elérte a második gólt, megkezdődik a második kör: a verseny az Aranycikeszért.







alment Inc. (s20) © 2020 Kensho Kft.

## B. 2. KÖR: VERSENY AZ ARANYCÍKESZÉRT

Mindkét játékos elhelyezi az Őrzőjét a start mezőn (1). Az első játékos, akinek sikerül egy teljes kört megtennie a pálya körül, nyeri meg a játékot és 40 Házkupa pontot kap. Minden játékos legfeljebb 1 Kviddics kártyát használhat fel, ha rákerül a sor. Ezek a kártyák előnyt adnak az Aranycíkesz gyorsabb elfogásához. Az első kör győztese kezdi a játékot két dobókockával dobva.

### 4. PÉLDA EGY KVIDDICS MÉRKŐZÉSRE

Állítsd fel a táblát a 12. oldalon leírtak szerint.

**Első kör:** A Griffendél játékos a dob egy 4-est és egy 6-ost, ami miatt **10 Akció** hajthat végre. A Hajtót előre lépteti (GH1) és felveszi a Kvaffot középről (**1 Akció**), majd továbblép 4 mezőt előre (**4 Akció**), és megérkezik a vonalra (3) és lő (**ez a 6. Akció**).

A lövéshez a dobókockával dob egy 4-est. A Mardekár Őrzője (MÓ) 5-öst dob, így nincs gól.

Viszont a Griffendél játékosának még mindig **maradt 4 Akciója**. A Terelőjük előre lép (GT1) 1 mezőt (**7. Akció**) a Gurkóért (GI), dob egy 3-ast a dobókockával, így a Gurkót 3 mezőnyire dobja a Mardekáros Hajtóra (MH2). A Hajtó 2-est dob, ami nem elegendő a Gurkó előli kitérésre, így a Hajtó kiesett a játékból.

A Griffendél **maradék 3 Akcióját** felhasználva a második Hajtót (GH2) előre lépteti 3 mezővel.

Most a Mardekár játékos a soron. Dob egy 5-öst és egy 6-ost, azaz **11 Akció** áll rendelkezésére. A Hajtójuk (MH1) visszalép 1 mezőt (**1 Akció**), majd az Őrző passzolja a Kvaffot **2. Akcióként**. A Hajtó (MH1) 8 mezőt lép előre (**3.-10. Akciók**) és megérkezik az ellenfél vonalára (3), majd lő (**11. Akció**). A kockadobása 5-ös lett. A Griffendél Őrzőjének (GÓ) dobása csak 3-ast eredményezett. Mardekár gólt ért el és húz egy Kviddics kártyát!

A következő lépésekben a helyzet megfordul és a Griffendél 2 gólt ér el és húz 2 Kviddics kártyát. Ezzel a Griffendél játékos a nyerő az **első kört**.

**Második kör:** Mivel Griffendél nyerte az **első kört**, ezért ő kezdi meg a másodikát, két dobókocka dobásával. A kettő összege 8, amivel a Fogó 8 mezőt léphet előre. Továbbá kijátssza a Tűzvillám Gyorsító kártyát, amivel **további 4 mezőt léphet** a pálya körül. A Mardekár játékos 12-t dob, és ennyi mezőt is lép előre mielőtt kijátssza a Vronszkij-műbukás kártyáját, amivel **további 5 mezőt léphet előre**. Griffendél következő dobása 2 és 4, így 6 mezőt lép előre, majd előhúzza a Konfúziós Bűbáj kártyát, amivel az ellenfelet 3 mező visszaléptetésére kényszeríti. Mardekár következő gurítása 5 és 5, ezért 10 mezőt lép előre, ezzel teljesítve egy teljes kört a pálya körül és elkapja az Aranycíkeszt, így megnyeri a mérkőzést. A Mardekár játékos 40 Házkupa pontot szerez.



## VI. A MÁSODIK JÁTÉKTÍPUS: VOLDEMORT VISSZATÉR



EZT A JÁTÉKTÍPUST 2-4 JÁTÉKOS JÁTSZHATJA. A KÜLDETÉS, KÖNYV, PÁRBAJ, ESEMÉNY ÉS AKCIÓ KÁRTYÁK NEM HASZNÁLHATÓAK. EBBEN A JÁTÉKTÍPUSBAN NEM LÉPHETSZ KÜZDELEMBE VOLDEMORT VISSZATÉRTE ELŐTT.

### 1. A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Az egyik játékosnak Peter Pettigrew karakterével kell játszania, aki magához veszi a karakterlapját, bábuját és elhelyezi rajta az ÉP-okat. A többiek választhatnak egy hőst Harry Potter, Ron Weasley és Hermione Granger közül, majd a megfelelő karakterlapot és ÉP-okat magukhoz veszik, továbbá I-I Hopp-port és I-I Zsupszkulcsot. **Fogjátok a következő zsetonokat:** Tom Denem Naplója, Rowle Gomold gyűrűje, a Hugarbug Kelyhe, Hollóháti Hedvig Diadémja, Mardekár Medálja és Nagini, és tegyétek őket a következő helyre:



Az Abszol úton a Czikornyai és Patzába



Dumbledore irodájába



A Gringotts Varázslók Bankjába



A Mágiaügyi Minisztériumban



A Szükség Szobájába



Az Óratoronyba

**Majd fogjátok a következő zsetonokat:** Üst, az Apa Csontja, Féregfark keze, Harry Potter, Baziliszkus fog és Griffendél kardja, és tegyétek véletlenszerűen olyan mezőkre, amelyek rozettával vannak jelölve.



**A két megmaradt zseton:** a Bodzapálcára és a Feltámadás Kövére akkor lesz szükség, amikor Peter Pettigrew végrehajtotta küldetését a temetőben, és Voldemort visszatér.



A JÁTÉKOSOK NEM GYŰJTHETIK AZOKAT A ZSETONOKAT, AMELYEK A MÁSIK OLDALHOZ TARTOZNAK

**Erre figyelj:** A második - Voldemort visszatér - játéktípusban csak a Halálfalókkal küzdesz meg. Nincs küzdelem amikor Párbaj mezőre lépsz, és Küldetés sincs, amit végre kellene hajtani.

## 2. A JÁTÉK CÉLJA

**Ahhoz, hogy Peter Pettigrew nyerjen, ezt kell tennie:**

- Össze kell gyűjteni az Üstöt, az Apa Csontját, Harry Pottert és Féregfark kezét.
- El kell jutnia a Kviddics pályán keresztül a 2-es játéktáblán lévő temetőbe, hogy Voldemort Nagyúr visszatérjen. Nincs szüksége Zsupszkulcsra.
- Amint Voldemort visszatér, Peter Pettigrew helyébe lép. Ki kell cserélned Peter Pettigrew karakterlapját és bábuját Voldemortéra, majd **helyeztetek el 6 Halálfaló bábút a Kastélytoronyokba.** Vegyétek elő karakterlapjaikat, Életerő Pontjaikat és azokat a Bűbájokat, Bájitalokat, amelyek a lapjaikon vannak.
- Voldemort irányítja a Halálfalókat. Amikor rá kerül a sor, kockadobással mozgatja őket és mindegyik Halálfaló a karakterlapján feltüntetett **speciális képességét** használja. Amikor egy játékos útját keresztezik, harcba lépnek.
- Amikor Voldemort nagyúr visszatér, a Feltámadás Kövét egy általa választott helyszínre helyezi (kivéve a 2-es játéktáblát), és Harry Potter ugyanezt teszi a Bodzapálcával.
- Voldemort Nagyúrnak 1 kockadobással kell nyernie a végső harcban Harry Potter ellen.

**Ahhoz, hogy Harry Potter és barátai nyerjenek:**

- Meg kell találniuk a Baziliszkus fogat vagy Griffendél Kardját.
  - Menjete a 6 mezőre, ahol a Horcruxok vannak és pusztítsátok el őket nagyobb dobással, mint amit Peter Pettigrew/Voldemort Nagyúr dobott.
- Minden alkalommal, amikor egy Horcrux elpusztul, vonjatok le 1 ÉP-ot Voldemorttól. Ha a dobásod nem pusztítja el a Horcruxot, meg kell próbálnod újra a következő körben ahelyett, hogy továbblépnél.
- Amint mind a 6 Horcrux megsemmisül, Voldemortnak csak 1 ÉP-ja marad.
- Meg kell találni a Feltámadás Kövét.
  - Harry-nek meg kell kísérnie párbajban legyőzni Voldemortot 1 gurítással.

## 3. A JÁTÉK KEZDETE

Minden játékosnak a Roxfort bejáratánál lévő Start mezőre kell helyeznie bábuját. Peter Pettigrew kezdi a játékot kockadobással és adott mezőnyi lépéssel az általa választott irányba. Harry, Ron és Hermione fejenként 2-2 kockával dobhat.

Amint Peter Pettigrew befejezte lépéseit és akcióit, a jobbján ülő játékos folytatja a kört.



#### 4. VOLDEMORT VISSZATÉR

Amikor Voldemort visszatér, elhelyezi a Feltámadás Kövét a táblán bárhová, ahová szeretné és Harry Potter elhelyezi a Bodzapálca zsetont bárhol a táblán, ahol szeretné. Harry Potternek meg kell találnia a Feltámadás Kövét és Voldemortnak a Bodzapalcát. Ezután keresztezniük kell egymás útját, hogy megküzdjenek a győzelemért. A játék a végső küzdelem után véget ér. Csak Harry Potter küzdhet meg Voldemorttal és fordítva. A csapatnak meg kell védenie Harry Pottert a 6 Halálfalótól.

- Ha a csapatok egyikének nincs meg a Feltámadás Köve vagy a Bodzapálca, amikor Voldemort Nagyr és Harry Potter találkoznak, akkor az a csapat elveszítette a játékot.

- Ha Voldemort megszerezte a Bodzapalcát és úgy keresztezi Harry Potter útját, hogy még nem került megsemmisítésre az összes Horcrux, akkor Voldemort automatikusan megnyeri a játékot.

- Ha mindkét csapat megszerezte a szükséges zsetonokat és mind a hat Horcrux elpusztult, akkor kezdődhet a végső küzdelem. Aki magasabb pontot ér el, az nyeri a játékot.

#### 5. A KÜZDELMEK

##### A. TÁMADÁS

Dobj a karakterlapodon feltüntetett számú támadó kockával és hasonlítsd össze ellenfeled mágikus ellenálló képességével. Az alábbi táblázat mutatja a dobásértékeket, ami a mágikus ellenálló képesség kiütéséhez szükséges:

Támadással szembeni ellenálló képesség	Szükséges dobásérték 1 ÉP csökkentéshez
2	2, 3, 4, 5, 6
3	3, 4, 5, 6
4	4, 5, 6
5	5, 6

##### B. VÉDEKEZÉS

Ha a küzdő fél megsérül egy támadó kocka által, akkor dobhat egyet azzal a kockával ami megsebesítette őt, hogy kivédje a támadást. Ha az eredmény:

[1]-[2] : a védekező 2 ÉP-ot veszít

[3]-[4]-[5] : a védekező 1 ÉP-ot veszít

[6] : a támadó veszít 1 ÉP-ot

Használj Bűbáj és Bájital kártyákat bármikor a küzdelem során, hogy ellenfeled gyorsabban veszítsen ÉP-okat.

Ugyanez a szabály vonatkozik a Képzett Varázsló játékmódra.

#### C. ARANYSZABÁLY A MÁSODIK JÁTÉKTÍPUSHOZ



- AHOGYAN A KÉPZETT VARÁZSLÓ JÁTÉKMÓDBAN IS, MINDEN JÁTÉKOS LEGFELJEBB 3 KÁRTYÁT HASZNÁLHAT KÜZDELMENKÉNT (BELESZÁMÍT A BÁJITAL ÉS A BŰBÁJ KÁRTYA IS)

- EZT A KÜZDELEM-SZABÁLYRENDSZERT ALKALMAZHATJÁTOK A KÉPZETT VARÁZSLÓ JÁTÉKMÓD ESETÉN IS.

- HA RON, HERMIONE VAGY HARRY VESZÍT EGY HALÁLFALÓVAL VALÓ KÜZDELEMBEN, VISSZA KELL TÉRNI A START MEZŐRE 1 ÉP-TAL.

- HA EGY HALÁLFALÓ VESZÍT EGY KÜZDELEMBEN, AKKOR KIESIK A JÁTÉKBÓL.

- VOLDEMORT NAGYÚR CSAK HARRY POTTERREL KÜZDHEZ.

- HA HALÁLFALÓ ELLEN VESZÍTÉS EL EGY KÜZDELMET EBBEN A JÁTÉKMÓDBAN, A KÖVETKEZŐ LÉPÉSEDNÉL ÚJRA MEGKÜZDHETSZ UGYANAZZAL A HALÁLFALÓVAL.

- HA A HALÁLFALÓK BŰBÁJ VAGY BÁJITAL MEZŐRE ÉRKEZNEK, AKKOR A MEGFELELŐ PAKLIBÓL HÚZNAK EGY KÁRTYÁT.

- HA VOLDEMORT NAGYÚR EGY +ÉP MEZŐRE ÉRKEZIK, AKKOR EZT FIGYELMEN KÍVÜL KELL HAGYNIA.

#### D. PÉLDA A KÜZDELMRE A MÁSODIK JÁTÉKTÍPUSBAN

Hermione játékos dob egyet a kockával és keresztezi Lucius Melfoy bábuját a lépési során. Ekkor a csapat megtámadja Luciust a támadó kockáival vagy Támadó kártyáival.

A támadó kockákkal való dobást választja a csapat. Négy támadó kockával dobhat sorban 2-4-5- és 3-at. Hermionenak (azaz a csapatnak) sikerült a 4-essel és az 5-össel megsebesítenie Luciust.

Lucius játékos megvédi magát úgy, hogy fogja a két kockát, ami megsebesítette őt és dob velük. Egy 2-est és egy 4-est sikerül dobni, így Lucius 2 ÉP-ot veszít a 2-es miatt, és 1 ÉP-ot a 4-es miatt.

Most Lucius van soron a támadó kockákkal vagy Támadó/Védekező Bűbáj kártyák vagy Bájital kártyák megjátszásával.

Az a játékos veszít, akinek ÉP-jai előbb csökkennek nullára. Ha Lucius veszít, akkor ő kiesik a további játékból. Ha Hermione veszít, akkor visszatér a start mezőre és 1 ÉP-tal kezdi újra a játékot.

Minden egyes támadás során használjátok az adott játékos karakterének speciális képességét.

### A JÁTÉK TARTALMA

- 1 főtábla • 3 kiegészítő játéktábla • 210 kártya (Akció, Küzdelem, Párbaj, Események, Könyv, Bájital, Kviddics, Bűbáj)
- 30 Küldetés kártya • 30 Tártya zseton • 6 Halálfaló zseton • 60 Házkupa zseton • 20 Hopp-por • 10 Zsupszkulcs zseton
- 70 ÉP zseton • 5 dobókocka • 15 karakterlap és 15 bábu • tároló zsák



**Star Line**  
 100% Cotton  
 100% Polyester  
 100% Nylon  
 100% Rayon  
 100% Silk  
 100% Wool  
 100% Leather  
 100% Metal  
 100% Plastic  
 100% Glass  
 100% Paper  
 100% Cardboard  
 100% Fabric  
 100% Wood  
 100% Stone  
 100% Brick  
 100% Concrete  
 100% Asphalt  
 100% Cement  
 100% Mortar  
 100% Grout  
 100% Paint  
 100% Ink  
 100% Toner  
 100% Paper  
 100% Cardboard  
 100% Fabric  
 100% Wood  
 100% Stone  
 100% Brick  
 100% Concrete  
 100% Asphalt  
 100% Cement  
 100% Mortar  
 100% Grout  
 100% Paint  
 100% Ink  
 100% Toner

**Forbidden forest forbidden**

The Ministry of Magic has issued a strict warning to all Hogwarts students and staff. The Forbidden Forest is a dangerous and unpredictable area, and it is strictly forbidden to enter it under any circumstances. Any student caught entering the forest will be expelled from the school. This warning is being issued in light of recent reports of strange occurrences and sightings of magical creatures in the forest. The Ministry is taking these reports very seriously and is determined to ensure the safety of all students and staff.



# Forbidden forest forbidden

**HOGWARTS SCHOOL LIST**

The following is a list of the students who have been reported to have entered the Forbidden Forest. The names are listed in alphabetical order. The Ministry is currently investigating these reports and is taking appropriate action.

1. Hermione Granger  
 2. Sirius Black  
 3. Sirius Black  
 4. Sirius Black  
 5. Sirius Black  
 6. Sirius Black  
 7. Sirius Black  
 8. Sirius Black  
 9. Sirius Black  
 10. Sirius Black  
 11. Sirius Black  
 12. Sirius Black  
 13. Sirius Black  
 14. Sirius Black  
 15. Sirius Black  
 16. Sirius Black  
 17. Sirius Black  
 18. Sirius Black  
 19. Sirius Black  
 20. Sirius Black  
 21. Sirius Black  
 22. Sirius Black  
 23. Sirius Black  
 24. Sirius Black  
 25. Sirius Black  
 26. Sirius Black  
 27. Sirius Black  
 28. Sirius Black  
 29. Sirius Black  
 30. Sirius Black  
 31. Sirius Black  
 32. Sirius Black  
 33. Sirius Black  
 34. Sirius Black  
 35. Sirius Black  
 36. Sirius Black  
 37. Sirius Black  
 38. Sirius Black  
 39. Sirius Black  
 40. Sirius Black  
 41. Sirius Black  
 42. Sirius Black  
 43. Sirius Black  
 44. Sirius Black  
 45. Sirius Black  
 46. Sirius Black  
 47. Sirius Black  
 48. Sirius Black  
 49. Sirius Black  
 50. Sirius Black  
 51. Sirius Black  
 52. Sirius Black  
 53. Sirius Black  
 54. Sirius Black  
 55. Sirius Black  
 56. Sirius Black  
 57. Sirius Black  
 58. Sirius Black  
 59. Sirius Black  
 60. Sirius Black  
 61. Sirius Black  
 62. Sirius Black  
 63. Sirius Black  
 64. Sirius Black  
 65. Sirius Black  
 66. Sirius Black  
 67. Sirius Black  
 68. Sirius Black  
 69. Sirius Black  
 70. Sirius Black  
 71. Sirius Black  
 72. Sirius Black  
 73. Sirius Black  
 74. Sirius Black  
 75. Sirius Black  
 76. Sirius Black  
 77. Sirius Black  
 78. Sirius Black  
 79. Sirius Black  
 80. Sirius Black  
 81. Sirius Black  
 82. Sirius Black  
 83. Sirius Black  
 84. Sirius Black  
 85. Sirius Black  
 86. Sirius Black  
 87. Sirius Black  
 88. Sirius Black  
 89. Sirius Black  
 90. Sirius Black  
 91. Sirius Black  
 92. Sirius Black  
 93. Sirius Black  
 94. Sirius Black  
 95. Sirius Black  
 96. Sirius Black  
 97. Sirius Black  
 98. Sirius Black  
 99. Sirius Black  
 100. Sirius Black

**MAGICAL CREATURES**

The Ministry of Magic is currently conducting a comprehensive survey of magical creatures in the United Kingdom. This survey is being carried out in order to better understand the habits and behaviors of these creatures and to ensure their safe and humane treatment. The Ministry is particularly interested in reports of sightings of magical creatures in the Forbidden Forest. Any student or staff member who has seen a magical creature in the forest should report it to the Ministry immediately. This information is crucial to the Ministry's ongoing research and to the safety of all magical creatures.

**CONTACT THE MINISTRY IF YOU HAVE ANY INFORMATION**

The Ministry of Magic is currently conducting a comprehensive survey of magical creatures in the United Kingdom. This survey is being carried out in order to better understand the habits and behaviors of these creatures and to ensure their safe and humane treatment. The Ministry is particularly interested in reports of sightings of magical creatures in the Forbidden Forest. Any student or staff member who has seen a magical creature in the forest should report it to the Ministry immediately. This information is crucial to the Ministry's ongoing research and to the safety of all magical creatures.

**YOU-KNOW-WHO STRONGER THAN EVER**

The Ministry of Magic is currently conducting a comprehensive survey of magical creatures in the United Kingdom. This survey is being carried out in order to better understand the habits and behaviors of these creatures and to ensure their safe and humane treatment. The Ministry is particularly interested in reports of sightings of magical creatures in the Forbidden Forest. Any student or staff member who has seen a magical creature in the forest should report it to the Ministry immediately. This information is crucial to the Ministry's ongoing research and to the safety of all magical creatures.

**W**

The Ministry of Magic is currently conducting a comprehensive survey of magical creatures in the United Kingdom. This survey is being carried out in order to better understand the habits and behaviors of these creatures and to ensure their safe and humane treatment. The Ministry is particularly interested in reports of sightings of magical creatures in the Forbidden Forest. Any student or staff member who has seen a magical creature in the forest should report it to the Ministry immediately. This information is crucial to the Ministry's ongoing research and to the safety of all magical creatures.



**Full Hogwarts**

**M**

The Ministry of Magic is currently conducting a comprehensive survey of magical creatures in the United Kingdom. This survey is being carried out in order to better understand the habits and behaviors of these creatures and to ensure their safe and humane treatment. The Ministry is particularly interested in reports of sightings of magical creatures in the Forbidden Forest. Any student or staff member who has seen a magical creature in the forest should report it to the Ministry immediately. This information is crucial to the Ministry's ongoing research and to the safety of all magical creatures.

**EXTRACURRICULAR ACTIVITIES**

**IT'S HERE... NINJA COOL**

**ATTACH WITH EXTREME CAUTION**

The Ministry of Magic is currently conducting a comprehensive survey of magical creatures in the United Kingdom. This survey is being carried out in order to better understand the habits and behaviors of these creatures and to ensure their safe and humane treatment. The Ministry is particularly interested in reports of sightings of magical creatures in the Forbidden Forest. Any student or staff member who has seen a magical creature in the forest should report it to the Ministry immediately. This information is crucial to the Ministry's ongoing research and to the safety of all magical creatures.

The Ministry of Magic is currently conducting a comprehensive survey of magical creatures in the United Kingdom. This survey is being carried out in order to better understand the habits and behaviors of these creatures and to ensure their safe and humane treatment. The Ministry is particularly interested in reports of sightings of magical creatures in the Forbidden Forest. Any student or staff member who has seen a magical creature in the forest should report it to the Ministry immediately. This information is crucial to the Ministry's ongoing research and to the safety of all magical creatures.

**READ MORE PAGE 13**