

Harry Potter

EN GAME RULES

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 among the players.

How to play: The player who’s most recently been a in a 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 must 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 to 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.

FR RÈGLES DU JEU

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 moud 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 la carte en question, il doit la lui donner. Exemple : « Peter, Accio B1 »

S'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 !

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

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 empare à nouveau. Pour vous débarrasser d'un horcruxe, vous devez trouver la carte du horcruxe, 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 horcruxe ainsi qu'une carte objet ayant la même couleur de fond, vous pouvez les prendre et les retirer du jeu.
- 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 retournées mettent 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 la prochaine fois. Si vous n'avez pas encore découvert ce carte Voldemort, laissez la carte Dumbledore face visible jusqu'à ce que vous croisissez le chemin du Seigneur des Ténébres.
- Oubliettes : Si vous retournez la carte Oubliettes, 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, vous allez devoir coopérer. Remarque : Pour une partie avec de jeunes enfants, retirez les cartes Voldemort et Oubliettes du jeu.

3) LE 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'orbe à l'autre bout de la rangée ?

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

- Asseyez-vous face à face.
- Retirez la carte fêche.
- Mélangez le reste des cartes et étalez-en cinq, face numéro cachée, en une rangée s'étirant d'un joueur à l'autre.
- Placez la carte fêche à côté de la troisième carte de façon à ce que les images de Harry et de Voldemort correspondent à la place de leurs joueurs respectifs.
- Distribuez quatre cartes, face cachée, à chaque joueur.
- Formez la pioche avec le restant des cartes.

Règles du jeu : Regardez vos cartes. Retenez la carte située à côté de la carte fêche. 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 fêche 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 fêche se rapproche de plus en plus du perdant à chaque manche.

Le gagnant : Recomencez 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... ?

Variantes : 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.

DE SPIELREGELN

1) QUARTETT

Ziel des Spiels: Seit Harry herausgefunden hatte, dass er ein Zauberer war, begegnete er den außergewöhnlichsten Personen an den magischsten Orten. In diesem Spiel findest du 8 Kartensätze mit je 4 Zauberern, Hexen oder Muggels an legendären Orten in der Welt der Zauberer. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Quartette (Sätze aus je 4 Karten) zu sammeln. Die Sätze erkennst du an den Buchstaben (von A bis H) oben auf den Karten.

Bereitet euch vor: Teilt sämtliche Karten gleichmäßig an alle Spieler aus.

Wie gespielt wird: Es beginnt, wer zuletzt mit einem Muggelzug gefahren ist. Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter.

Die erste Person fängt an und fragt jemanden nach einer Karte, die ihr zu einer kompletten Familie fehlt. Dazu wird der Name dieser Person genannt, gefolgt vom Zauberspruch „Accio“ und dem Namen der Karte. Hat die gefragte Person die Karte, muss sie abgeben.

Beispiel: „Peter, Accio B1.“ Hat die gefragte Person diese bestimmte Karte nicht, ist die nächste an der Reihe und darf nach einer Karte fragen. Diese Person kann die Karten in der nächsten Runde wieder zurückverlangen.

Wer ein komplettes Quartett zusammen hat, legt alle 4 Karten verdeckt auf den Tisch. Sie dürfen von den anderen nicht mehr genommen werden. Deswegen ruft diese Person „Protego totalum“ und aktiviert so den Schutzzauber.

Wer gewinnt: Wer am Ende des Spiels die meisten Quartette besitzt, hat gewonnen!

Spiel für zwei: Wenn ihr nur zu zweit spielt, erhält jede/r von euch 10 Karten. Die restlichen Karten legt ihr verdeckt auf einen Ziehstapel. Hat die andere Person die Karte nicht, nach der du gefragt hast, dann nimm die oberste Karte vom Ziehstapel.

2) HORKRUX-CHALLENGE IM TEAM

Ziel des Spiels: Ziel des Spiels ist es, gemeinsam alle Horkruxe zu zerstören, bevor Voldemort sie zurückbekommt. Um einen Horkrux zu zerstören, musst du sowohl die Horkrux-Karte finden als auch die Karte mit dem Utensil, das ihn zerstören kann.

Bereitet euch vor: Alle Karten mischen und verdeckt in einem quadratischen Raster auslegen. Nicht spicken!

Es beginnt, wer zuletzt eine Eule rufen gehört oder losfliegen gesehen hat. Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter.

Wdh du dran bist: Wer an der Reihe ist, dreht zwei Karten um.

- Wenn du zwei identische Karten um, kannst du sie nehmen und zur Seite legen.
- Wenn du eine Horkrux-Karte und eine Utensil-Karte mit derselben Hintergrundfarbe umdreht, kannst du sie nehmen und getrennt zur Seite legen.
- Wenn du zwei verschiedene Karten aufdeckst, werden sie wieder umgedreht und zurückgelegt. Jetzt ist die nächste Person dran.

Achte auf diese besonderen Karten:

- Voldemort: Oh-oh, wenn eine deiner Karten ein Voldemort ist, musst du sie neben das Spielfeld legen. Versichert: Sind alle drei Voldemort-Karten umgedreht, ist das Spiel vorüber!
- Dumbledore: Wenn du eine Dumbledore-Karte umdreht, nimm sie heraus und ersetze sie durch eine Voldemort-Karte, die bereits umgedreht worden ist. Merke dir gut, wohin du sie gelegt hast, denn das nächste Mal hast du vielleicht nicht so viel Glück. Hast du noch keine Voldemort-Karte umgedreht, dann lässt du die Dumbledore-Karte aufgedeckt liegen, bis du dem Dunklen Lord begegnest.

- Obliviate: Als je de Obliviate-Karte omdraait, wordt je geheugen gewist. Neem de kaart uit het spel en schud alle resterende kaarten opnieuw.

Wer gewinnt: Alle Spieler gewinnen das Spiel gemeinsam, wenn alle 7 Horkrux-Paare gefunden worden sind. Verloren ist das Spiel jedoch, wenn die 3 Voldemort-Karten umgedreht zijn. Ihr müsst zusammenarbeiten, wenn ihr gewinnen und Voldemort besiegen wollt. Hinweis: Beim Spielen mit kleinen Kindern werden die Voldemort- und Obliviate-Karten aus dem Spiel genommen.

3) ZAUBERSTAB-DUELL

Ziel des Spiels: Keiner kann leben, solange der andere überlebt. Harry und Voldemort treten sich in der Großen Halle von Hogwarts entgegen. Ihre Zauberstäbe berühren sich in einem Ball aus Licht. Wer bewegt den Ball zum Ende der Reihe und überwältigt so sein Gegenüber?

Zauberstäbe bereitmachen: Wer zuletzt den Namen von „Der, dessen Name nicht genannt werden darf“ erwähnt hat, übernimmt die Rolle von Lord Voldemort.

- Setz euch einander gegenüber .
- Entferne die Pfeilkarte.
- Mische den Rest und lege fünf Karten mit der Zahlenseite nach unten in einer Linie von dir zu deinem Gegenüber.
- Lege die Pfeilkarte neben die dritte Karte, sodass die Abbildungen von Harry und Voldemort jeweils auf die entsprechende Person weisen.
- Teile jedem Spieler verdeckt vier Karten aus.
- Steck die restlichen in einen Ziehstapel.

Wie gespielt wird: Sieh dir deine Karten an. Jetzt drehst du die Karte neben der Pfeilkarte um. Die Zahl auf der Karte ist dein Ziel. Du musst dich beeilen, um diese Zahl mit den vier Karten auf deiner Hand zu erreichen.

Du kannst die Zahlen dieser Karten zusammenzählen oder abzählen, um auf die Zielzahl zu kommen.Du kannst dazu so viele Karten auf deiner Hand verwenden, wie du möchtest. Wenn du diese Zahl nicht genau erreichst, nenne eine Zahl, die so dicht dran wie möglich ist. Wer zuerst die Zielzahl hat oder am dichtesten dran ist, bewegt die Pfeilkarte eine Stelle in Richtung seines Gegenübers. Wer gewonnen hat, ersetzt seine Karten und hat somit wieder vier Karten auf der Hand.

Das Spiel funktioniert wie Tauehen: Die Pfeilkarte bewegt sich bei jeder Runde näher zum/zur Verlierer/in.

Wer gewinnt: Wiederholt die obigen Aktionen, bis eine/r von euch die Pfeilkarte über das Ende der Reihe hinausbewegt. Wird Voldemort Harry mit dem tödlichen Fluch treffen oder wird der auf Voldemort zurückfallen

Andere Spielmöglichkeiten: Um das Spiel für verschiedene Altersgruppen gerechter zu machen, erhalten die jüngsten Kinder eine zusätzliche Karte. Soll der Kampf länger dauern, legt ihr sieben verdeckte Karten zwischen den Spielern aus.

NL SPELREGELS

1) KWARTET

Doel van het spel: Sinds Harry weet dat hij een tovenaars is, komt hij op de meest magische plaatsen de meest buitengewone mensen tegen. Dit spel bestaat uit 8 kwartetten. Elk kwartet omvat 4 tovenaars, heksen of heuzels op een iconische locatie in de Magische Wereld. Het doel van het spel is om zo veel mogelijk kwartetten te verzamelen. Je herkent een kwartet aan de letter bovenaan op de kaarten. (Van A tot H).

Bereid je voor: Verdeel alle kaarten evenredig over de spelers.

Het spel: De speler die het minst lang geleden in een dreuzeltrein heeft gezeten begint. Het spel gaat verder met de wizers van de klok mee.

De eerste speler begint en vraagt een andere speler om een kaart die nodig is om een kwartet te vormen. De speler doet dit door de naam van de speler te zeggen, gevolgd door de toverspreuk "Accio" en de naam van de kaart. Als de andere speler die kaart heeft, moet ze worden afgegeven. Voorbeeld: "Peter, Accio B1".

Als de andere speler die kaart niet heeft, is de beurt voorbij en mag de volgende speler een kaart vragen. Die speler kan de kaarten terugvragen die in de vorige ronde werden afgegeven.

Zodra een speler een volledig kwartet heeft, worden de 4 kaarten met de goede kant naar beneden op tafel gelegd. Deze mogen nu niet meer aangeraakt worden door de andere spelers. En dus roept de speler "Protego Totalum", de schildspreuk.

De winnaar: De speler die aan het einde van het spel de meeste kwartetten heeft, wint het spel!

Versie met 2 spelers: Als je met 2 spelers speelt, krijgt elke speler 10 kaarten en worden de overige kaarten met de goede kant naar beneden op een trestapel gelegd. Als de andere speler de kaart waarnaar je vraagt niet heeft, neem je de bovenste kaart van de trestapel.

2) GEZAMENLIJKE UITDAGING GRUZELEMENTEN

Doel van het spel: Het doel van dit spel is om samen te werken en alle Gruzelementen te vernietigen voor Voldemort die opnieuw in handen krijgt. Om een Gruzelement te vernietigen, moet je de Gruzelement-kaart vinden én de kaart met het voorwerp dat het Gruzelement kan vernietigen.

Bereid je voor: Schud alle kaarten en leg de omgekeerd in een vierkant patroon. Niet naar de kaarten kijken!

De speler die het minst lang geleden een uil heeft gezien of gehoord begint. Het spel gaat verder met de klok mee.

Tijdens jouw beurt:

- Elke speler draait om de beurt twee kaarten om.
- Als je twee idetieke kaarten omdraait, mag je die nemen en aan de kant leggen.
- Als je een Gruzelement-kaart omdraait en een kaart met een voorwerp die dezelfde achtergrondkleur heeft, mag je die nemen en apart leggen.
- Als je twee verschillende kaarten omdraait, leg die dan omgekeerd terug op dezelfde plaats. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Kijk uit voor deze speciale kaarten:

- Voldemort: O-oh, als je een kaart omdraait met Voldemort op, moet je die naast het speelveld leggen. Wees voorzichtig, want als de 3 Voldemort-kaarten allemaal omgedraaid zijn, is het spel voorbij!
- Perkamentus: Als je een Perkamentus-kaart omdraait, neem je die uit het spel en vervang je die door een reeds omgedraaide Voldemort-kaart. Vergeet niet waar je die kaart legt, want volgende keer heb je misschien minder geluk. Als je nog geen Voldemort-kaart hebt omgedraaid, laat je de Perkamentus-kaart omgedraaid liggen tot je de Heer van het Duister tegenkomt.

- Obliviate: Als je de Obliviate-kaart omdraait, wordt je geheugen gewist. Neem de kaart uit het spel en schud alle resterende kaarten opnieuw.

Het spel winnen: De spelers winnen het spel als ze de 7 Gruzelement-paren gevonden hebben. Ze verliezen het spel als de 3 Voldemort-kaarten omgedraaid zijn. Je moet dus samenwerken om te winnen en Voldemort te verslaan. Let op: Als je dit spel met kleine kinderen speelt, neem dan de Voldemort- en Obliviate-kaarten uit het spel.

3) TOVERSTAFDUEL

Doel van het spel: De een kan niet voortleven als de ander niet dood is.

Harry en Voldemort gaan de strijd aan in de Grote Zaal van Zweinstein. Hun toverstoffen raken elkaar en er ontstaat een bal van licht. Wie zal de andere speler overmeesteren door de bal naar het einde van de rij te verplaatsen?

Toverstoffen klaar: De speler die het minst lang geleden de naam van "Hij-Die-Niet-Genoemd-Mag-Worden" heeft uitgesproken, speelt Heer Voldemort.

- Ga tegenover de andere speler zitten.
- Leg de pijlkaart opzij.
- Schud de resterende kaarten en leg vijf kaarten met het cijfer naar beneden verticaal op een rij tussen beide spelers.
- Leg de pijlkaart naast de derde kaart zodat de afbeeldingen van Harry en Voldemort overeenstemmen met de juiste speler.
- Geef elke speler 4 kaarten, met de goede kant naar beneden.
- Leg de rest op een stapeltje.

Het spel: Bekijk je kaarten. Draai nu de kaart naast de pijlkaart om. Het cijfer op die kaart is jullie doel. Nu moeten jullie om het snelst dat cijfer bereiken met behulp van de vier kaarten in jullie hand.

Je kunt de cijfers op de kaarten in je hand in eender welke volgorde optellen of aftrekken om het doel te bereiken.

Je bepaalt zelf hoeveel kaarten je hiervoor gebruikt.

Als je bukt niet exact kunt bereiken, roep dan je cijfer dat het dichtst in de buurt komt. De speler die als eerste het doel bereikt of er het dichtst bij komt, mag de pijlkaart een plaats in de richting van de andere speler verplaatsen. De winnaar vervangt de kaarten die hij gebruikt heeft, zodat hij of zij opnieuw vier kaarten in de hand heeft.

Net als bij touwtrekken komt de pijlkaart elke ronde dichtër bij de verliezer te liggen.

De winnaar: Herhaal de vorige stappen tot één speler de energiekaart buiten de rij kan bewegen. Zal Voldemort Harry weten te raken met de Vloek des Doods of springt de vloek terug op Voldemort ...

Andere manieren om te spelen: Als de leeftijden verschillen, krijgt de jongste speler een kaart extra. Als je langer wilt spelen, leg je zeven kaarten met de goede kant naar beneden tussen de spelers.



IT REGOLE DEL GIOCO

1) FAMIGLIE

Scopo del gioco: Da quando Harry ha scoperto di essere un mago, si è imbuttato nelle persone più straordinarie nei luoghi più incredibili. Il gioco comprende 8 set di carte. Ciascun set contiene 4 maghi, streghe o babbani 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 giocare che è stato più di recente in un treno di babbani. 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 la carte cedute nel giro precedente.

Non appena un giocatore ha completato un set, mette le 4 carte a faccia in giù sul tavolo. Queste carte non possono più essere toccate dagli altri giocatori. Quindi, il giocatore pronuncia la formula "Protego Totalum" per lanciare l'incantesimo di protezione.

Chi vince: Alla fine del gioco, vince il giocatore che ha raccolto il maggior numero di set.

Versione a 2 giocatori: Se si gioca solo in 2 giocatori, distribuire 10 carte a ciascun giocatore e lasciare il resto delle carte a faccia in giù nel mazzo di gioco. Se l'avversario non ha la carta che gli è stata chiesta, il giocatore che ha fatto la richiesta prende una carta dal mazzo centrale.

2) CHALLENGE COLLABORATIVA HORCRUX

Scopo del gioco: Obiettivo del gioco è lavorare insieme per distruggere tutti gli horcrux prima che Voldemort riesca a riprendersi. Per distruggere un horcrux è necessario trovare la carta horcrux e la carta con l'oggetto che può distruggerlo.

Preparazione: Mescolare tutte le carte e poggiarle a faccia in giù creando un quadrato e senza toccarle.

Inizia il giocare che ha visto o sentito un gufo più di recente. Il gioco prosegue in senso orario.

Al proprio turno:

A turno, ogni giocatore gira due carte.

- Se un giocatore scopre due carte uguali, le tiene da parte e ne scopre altre due.
- Se scopri una carta horcrux con una carta oggetto dello stesso colore, puoi prenderle e tenerle da parte.
- Se scopri due carte diverse, le rimetterai a testa in giù al loro posto. Tocca al giocatore successivo.

Fate attenzione a queste carte speciali:

- Voldemort: Ah ah, se una delle carte che scopri è Voldemort, devi metterla accanto al campo di gioco. Ma attenzione, quando vengono scoperte tutte le 3 carte Voldemort, il gioco termina!
- Albus Silente: Se scopri una carta Albus Silente, prendila e metti al suo posto una carta Voldemort già scoperta. Ricordate dove la mettete, perché la seconda volta potreste non essere così fortunati! Se non avete ancora scoperto nessuna carta Voldemort, conservate la carta Albus Silente per la prossima volta che troverete il Lord Oscuro.

Oblivion: Se scoprite la carta Oblivion, la vostra memoria viene cancellata. Togliete la carta e mescolate le carte rimaste.

Chi vince

SV SPELREGLER

1) KVARTETT

Vad spelet går ut på: Ånda sedan Harry fick veta att han är trollkarl har han fått träffa de mest extraordinära personerna i de mest magiska miljöerna. I det här spelet hittar du ått uppsättningar kort. Varje uppsättning eller familj innehåller fyra trollkarlar, häxor eller mugglare i en ikonisk miljö i trollkarlsvärlden. Spelat går ut på att samla på sig så många familjer som möjligt. Familjerna går att identifiera med hjälp av bokstaven högst upp på kortet. (Från A till H).

Förberedelser: Dela upp korteken jämnt mellan spelarna.

Så spelar man: Spelaren som senast har åkt mugglartåg börjar. Spelet fortsätter sedan medurs.

Spelaren som börjar ber en annan spelare om ett kort som hen behöver för att få en komplett familj. Hen gör detta genom att säga namnet på spelaren följt av trollformeln ”Accio” och namnet på kortet. Om den tillfrågade spelaren har kortet måste det lämnas över.

Exempel: ”Peter, Accio B1”.

Om den tillfrågade spelaren inte har kortet går turen vidare till nästa person som då får be om ett kort. Spelaren får ta tillbaka korten som hen förklarade under föregående runda.

Så snart en spelare har fått en komplett familj lägger man alla fyra korten med framsidan nedåt på bordet. De andra spelarna kan inte längre ta dessa kort från spelaren. Detta markeras genom att spelaren kastar skyddsformeln ”Protego Totalum” på korten.

Så vinner man: Spelaren med flest familjer när spelet är slut vinner!

Spel med två spelare: Vid spel med endast två spelare tilldelas varje spelare tio kort. Resterande kort placeras med framsidan nedåt i en hög mitt på bordet. Om den andra spelaren inte har kortet du ber om, plocka upp det översta kortet från högen på bordet.

2) HORROKRUXUTMANINGEN

Vad spelet går ut på: Spelet går ut på att tillsammans förstöra alla Horrokruxer innan Voldemort tar tillbaka dem. För att kunna förstöra en horrokrux måste ni hitta både horrokruxkortet och det motsvarande artefaktkortet. En horrokrux kan bara förstöras med en särskild artefakt.

Förberedelser: Blanda korten och placera dem med framsidan nedåt i ett fyrkantigt rutystem. Tjvika inte!

Spelaren som senast har sett eller hört en ugglå börjar. Spelet fortsätter sedan medurs.

När det är din tur: Spelarna vänder i tur och ordning på två kort i rutystemet.

- Om du vänder upp två identiska kort, lägg dem åt sidan. De är inte längre med i leken.
- Om du vänder upp ett horrokruxkort och ett artefaktkort med samma bakgrundfärg, plocka upp dem och lägg dem i en separat hög.
- Om du vänder upp två olika kort, vänd tillbaka korten så att framsidan är vänd nedåt i samma position som förut. Det är nu nästa spelares tur.

Håll utkik efter följande specialkort:

• Voldemort: Åh, nej! Om du vänder upp Voldemort måste det kortet placeras bredvid spelplanen. Var försiktig - när alla tre Voldemortkort har hittats tar spelet slut!

• Dumbledore: Om du hittar ett Dumbledorekort kan du byta ut det mot ett av de uppvända Voldemortorten. Kom ihåg var Voldemortkortet ligger så att du inte vänder upp det igen. Om ni inte har hittat några Voldemortkort sparas Dumbledorekortet tills första gången ni möter Märkets herre.

• Obliviate: Om du vänder upp ett Obliviatekort tappar du minnet. Plocka ut kortet och blanda om resten av korten på bordet.

Så vinner man: Spelarna vinner spelet när alla sju horrokruxar har hittats. Om alla tre Voldemortkort hittas innan de sju horrokruxorten är spelet över. För att kunna vinna och besegra Voldemort måste ni arbeta tillsammans.

Obs: Vid spel med små barn rekommenderas att man plockar ut Voldemort- och Obliviatekorten från leken.

3) TROLLSTAVSQUELLEN

Vad spelet går ut på: Ingen av dem kan överleva ifall den andre överlever.

Harry och Voldemort möts i en slutlig strid i Hogwarts stora sal. När deras trollformler möts bildas en kula av ljus. Vem lyckas övermanna den andra spelaren och flytta kulan till slutet av raden?

Håll trolstavarna redut: Spelaren som senast nämnde namnet på ”Han-som-inte-får-nännas-vid-namn” spelar som lord Voldemort.

- Sätt er mit emot varandra.
- Ta bort pilkortet.
- Blanda resterande kort och placera fem kort med siffersidan nedåt i en linje från den ene spelaren till den andra.
- Placera pilkortet bredvid det tredje kortet i raden så att bilden på Harry och Voldemort stämmer överens med vem som spelar vilken roll.
- Med framsidan nedåt, dela ut fyra kort till varje spelare.
- Lägg resten med framsidan nedåt i en hög mitt på bordet.

Så spelar man: Titta på dina kort. Vänd sedan på kortet som ligger bredvid pilkortet. Siffran som visas på kortet motsvarar ditt mål. Du och din motspelare tåvar om vem som först hinner matcha siffran på bordet med korten ni har på handen.

Du får addera och subtrahera korten du har på handen i valfri ordning för att försöka matcha målet på bordet.

Du får använda hur många kort du vill.

Om du inte kan matcha siffran exakt, säg en siffra som är så nära målsiffran som möjligt. Den första spelaren som lyckas matcha siffran eller komma närmast flyttar pilkortet ett steg närmre motspelaren. Vinnaren av rundan slänger sina använda kort och plockar upp nya kort tills hen än en gång har fyra kort på handen.

Spelet spelas som en dragklamp där pilkortet flyttas ett steg närmre förloraren varje omgång.

Så vinner man: Upprepa föregående steg tills en av spelarna flyttar pilkortet utanför linjen. Kommer Voldemort att lyckas kastar den dödande förbannelsen på Harry eller kommer trollformeln att studsa tillbaka och träffa honom själv?

Alternativa spelstätt: Vid spel med yngre barn, ge den yngsta spelaren ett extra kort. För att föränga spelet, placera ut sju kort med framsidan nedåt mellan spelarna istället för fem.

DK SPILLEREGLER

1) KVARTETSPIL

Spilets formål: Siden Harry fandt ud af, at han er en trolldmand, har han mødt de mest usædvanlige personer på de mest magiske steder. I dette spil finder du 8 kortsæt. I hvert sæt er der 4 trolldmænd, hekse eller muggler på et ikonisk sted i den magiske verden. Formålet med spillet er at samle så mange sæt som muligt. Bogstavet øverst på kortet viser hvilke kort, der hører til et sæt. (Fra A til H).

Kom i gang: Del kortene ud, så alle spillere har lige mange.

Spileregler: Den spiller som senest har været i et tog med muggler starter. Spillet går af uret.

Den første spiller starter med at bede en anden spiller om et kort, som kan bruges til at gøre et sæt fuldstændigt. Sig spillerens navn efterfulgt af besvarelsen ”Accio” og navnet på kortet. Hvis spilleren har kortet, gives det til den spiller, der spurgte.

Eksempel: ”Peter, Accio B1”.

Hvis den anden spiller ikke har det pågældende kort, er det den næste spillers tur til at bede om et kort. Den næste spiller kan spørge om de samme kort, der blev spurgt om i den forudgående runde.

Når en spiller har samlet et helt sæt, lægges alle 4 kort med billedsiden nedad på bordet. Disse kort kan ikke længere berøres af nogen spiller. Derfor siger spilleren ”Protego Totalum”, beskyttelsesbesvarelsen.

Vinderen: Den spiller, som har samlet de fleste sæt, når spillet er slut, vinder.

Versjon med 2 spillere: Hvis spillet spilles af 2 spillere, gives 10 kort til hver spiller, og resten af kortene lægges med billedsiden nedad i en bunke. Hvis den anden spiller ikke har det kort, der blev bedt om, tages det øverste kort fra bunken.

2) FÆLLES HORCRUX-UDFORDRING

Spilets formål: Målet med dette spil er at arbejde sammen om at ødelægge alle horcruxer, inden Voldemort samler dem sammen. For at ødelægge en horcrux skal du finde både horcrux-kortet og kortet med billedsiden ned, så du kan ødelægge den.

Kom i gang: Bland alle kortene, og læg dem på bordet med billedsiden nedad i en firkant. Husk nu, du må ikke kigge!

Den spiller som senest har set eller hørt en ugle starter. Spillet går med uret.

Når det er din tur: Efter tur vender hver spiller to kort rundt.

- Hvis du vender to ens kort rundt, må du tage dem op og lægge dem til side.
- Hvis du vender et horcrux-kort rundt med et artefakt-kort, som har den samme baggrundsfarve, må du tage dem op og lægge dem særskilt til side.

Hvis du vender to forskellige kort rundt, skal du lægge dem tilbage samme sted med billedsiden nedad. Nu er det den næste spillers tur.

Vær på udvig efter disse specialkortene:

- Voldemort: Åh nej, hvis et af dine kort er Voldemort, skal du lægge det ved siden af firkannten kortene. Vær forsigtigt, når alle 3 kort med Voldemort er blevet vendt rundt, så er spillet slut!
- Dumbledore: Når du vender et Dumbledore-kort rundt, skal du tage det op og lægge et Voldemort-kort, som blev vendt rundt tidligere i spillet. Husk på, hvor du lægger det, for næste gang er du ikke lige så heldig. Hvis du ikke har vendt et Voldemort-kort rundt endnu, så lad Dumbledore-kortet ligge med billedsiden opad, indtil næste gang du steder på Märkets Herre.
- Obliviate: Hvis du vender obliviate-kortet rundt, bliver din hukommelse slettet. Læg kortet væk, og bland resten af kortene igen.

Sådan vindes spillet: Spillerne vinder spillet, når alle 7 horcrux-par er blevet fundet. Men spillet er tabt, når de 3 Voldemort-kort er blevet vendt rundt. I skal arbejde sammen for at vinde og besejre Voldemort.

Bemærk: Tag Voldemort- og obliviate-kortene ud af spillet, når der spilles med små børn.

3) TRYLLESTAVSQUEL

Spilets formål: Ingen af dem kan leve, hvis den andre overlever. Harry og Voldemort bekæmper hinanden i storhallen på Hogwarts. Deres tryllestave forbinde sig i en lysende kugle. Hvem overmander den anden spiller ved at bevæge kuglen til enden af rækken?

Hold tryllestavene klar: Den spiller som senest har sagt navnet på ”Ham, som ikke må benævnes” skal spille som Lord Voldemort.

- Sæt dig over for din modspiller.
- Fjern pilekortet.
- Læg pilekortet ved siden af det tredje kortet, slik at billedene av Harry og Voldemort ligger på rigtig side i forhold til spillerne.
- Del ut fire kort til hver spiller med billedsiden ned.
- Læg pilekortet ved siden af det 3. kort, så billedet af Harry og Voldemort peger hen mod den rigtige spiller.
- Læg resten i en bunke.
- Giv fire kort med billedsiden nedad til hver spiller.
- Læg resten i en bunke.

Spileregler: Tag et kig på dine kort. Vend nu kortet ved siden af pilekortet om. Tallet på dette kort er dit mål. Du skal gøre hvad du kan for at nå frem til dette tal med de fire kort, du har på hånden.

Du kan lægge de tal, du har på hånden, til eller trække dem fra på vilkårlig vis for at nå frem til målet.

Du kan bruge et valgfrit antal kort til at nå målet.

Hvis du ikke kan nå målet, skal du sige et tal, der er så tæt på som muligt. Den første spiller som når målet, eller den der kommer tættest på, flytter pilekortet hen mod den anden spiller. Vinderen skal udskifte de brugte kort fra sin hånd for igen at have fire kort på hånden.

Spillet er som tovtækning, pilekortet kommer tættere på taberen efter hver runde.

Vinderen: Gentag ovenstående trin, indtil den ene spiller flytter pilekortet ud af rækken. Rammer Voldemort Harry med en dødelig forbandelse, eller preller den af og sendes tilbage til Voldemort...

Andre spilleregler: For at gøre spillet nemmere for spillere af forskellige aldre kan man give den yngste spiller et ekstra kort. Kampen varer længere, hvis man lægger syv kort ned i rækken mellem spillerne.

NO SPILLEREGLER

1) KVARTETT

Mål med spillet: Helt siden Harry fant ut at han var en trollmann, har han kommet i kontakt med de mest utrolige mennesker på de mest magiske stedene. I dette spillet er det 8 sett med kort. Hvert sett inneholder 4 trollmenn, heksar eller gomper på et ikonisk sted i trollmannsverden. Målet med spillet er å samle så mange sett som mulig. Det er en bokstav på toppen av hvert kort (fra A til H) som kjennetegner settet.

Gjør deg klar: Del ut alle kortene med like mange kort til hver spiller.

Spilets gang: Den spilleren som sist har vært på et gomptog, begynner. Spillet fortsetter med urviseren.

Den første spilleren begynner ved å spørre en annen spiller om et kort som behøves for å fullføre et sett. Spilleren gjør det ved å si navnet på spilleren fulgt av trylleformelen «Accio» og navnet på kortet. Hvis spilleren har kortet, må det leveres.

Eksempel: «Peter, Accio B1».

Hvis den andre spilleren ikke har dette kortet, slutter turen, og det er den neste spilleren sin tur til å be om et kort. Den spilleren kan ta tilbake et kort som ble tatt i forrige runde.

Så snart en spiller har samlet et helt sett, legges alle 4 kortene på bordet med billedsiden ned. De kortene kan ikke røres av noen, så derfor skal spilleren si «Protego Totalum», som er beskyttelsesformelen.

Vinneren: Den spilleren som har samlet flest sett på slutten av spillet har vunnet!

Versjon for to spillere: Hvis dere bare er to spillere, deler dere ut 10 kort til hver spiller, og legger resten av kortene i en trekkbunke med billedsiden ned. Når den andre spilleren ikke har kortet du ber om, tar du det øverste kortet fra trekkbunken.

2) MALACRUX SAMARBEIDSFORDRING

Mål med spillet: Målet med dette spil er å ødelegge alle malacruxer før Voldemort får dem tilbake. For å ødelegge en malacrux, må du finne både malacrux-kortet og det kortet som har den gjenstanden som kan ødelegge den.

Gjør deg klar: Stokk alle kortene og legg dem i et kvadratisk rutenet med billedsiden ned. Ikke se på kortene!

Den spilleren som sist har sett eller hørt en ugle, begynner. Spillet fortsetter med urviseren.

Når det er din tur: Hver spiller snur to kort etter tur.

- Hvis du snur to kort som er like, kan du ta dem opp og legge dem til side.
- Hvis du snur et malacrux-kort med et gjenstandskort som har samme bakgrunnsfarge, kan du ta dem opp og beholde dem separat.
- Hvis du snur to forskjellige kort, legges de tilbake på samme sted med billedsiden ned. Nå er det neste spillers sin tur.

Se opp for disse spesielle kortene:

- Voldemort: Hvis ett av kortene dine er et Voldemort-kort, må du legge det ved siden av spillet. Vær forsiktig, for når alle de tre Voldemort-kortene er snudd, er spillet over!
- Humblesnurr: Hvis du snur et Humblesnurr-kort, tar du det ut og bytter det ut med et Voldemort-kort som allerede er snudd. Husk hvor du legger det, for det er ikke sikkert du er så heldig neste gang. Hvis du ikke har snudd et Voldemort-kort ennå, lar du Humblesnurr-kortet ligge med billedsiden opp frem til neste gang du mater den mørke fyrsten.
- Forglemmianrum: Hvis du snur Forglemmianrum-kortet, mister du hukommelsen. Ta ut kortet og sett det kortene som er igjen.

A vinne spillet: Spillerne vinner når alle sju malacrux-parene er funnet. Spillet er imidlertid tapr når de tre Voldemort-kortene er snudd. Dere må samarbeide for å vinne over og beseire Voldemort.

Merk: Hvis du spiller med små barn, bør du fjerne Voldemort- og Forglemmianrum-kortene fra spillet.

3) TRYLLESTAVDUELLE

Mål med spillet: Ingen kan leve mens den andre overlever. Harry og Voldemort møtes i storhallen på Galtvot. Tryllestavene deres forbindes med en lysende. Hvem vil overmanne den andre spilleren ved å flytte kulen til enden av raden?

Klar for tryllestavene: Den spilleren som sist sa navnet «Han-Hvis-Navn-Må-Være-Unevnt», spiller som Første Voldemort.

- Sett deg på den andre siden av bordet for den andre spilleren.
- Fjern pilkortet.
- Stokk resten av kortene og legg fem kort i en linje fra den ene spilleren til den andre med nummersiden ned.
- Legg pilkortet ved siden av det tredje kortet, slik at bildene av Harry og Voldemort ligger på riktig side i forhold til spillerne.
- Del ut fire kort til hver spiller med billedsiden ned.
- Legg resten av kortene i en trekkbunke.
- Spilets gang: Se på kortene dine. Snu kortet som ligger ved siden av pilkortet. Nummeret på kortet er ditt mål. Du må prøve å matche det nummeret ved hjelp av de fire kortene du har på hånden. Du kan legge sammen eller trekke fra nummerne på hånden i hvilken rekkefølge du vil for å nå målet, og du kan bruke så mange kort du vil for å oppnå det.
- Hvis du ikke klarer målet, må du rope ut det nummeret som er det nærmeste du klarer. Den første spilleren som får en match eller den som kommer nærmest, flytter pilkortet ett steg nærmere den andre spilleren. Vinneren erstatter kortene som ble bruket, og har dermed fire kort på hånden igjen.

Det er som taurekking: Pilkortet flytter seg nærmere taperen for hver runde.

Vinneren: Gjenta de forrige trinnene helt til én av spillerne flytter pilkortet fra linjen. Vil Voldemort ramme Harry med dødsforbannelsen, eller kommer den tilbake til Voldemort?

Andre måter å spille på: For å balansere spillet for forskjellige aldre, kan du gi den yngste spilleren et ekstra kort. For en mer langvarig kamp, kan du legge sju kort med billedsiden ned mellom spillerne.

FI PELISÄÄNNÖT

1) NELIKKO

Pelin tavoite: Siitä lähtien, kun Harry tajusi olevansa velho, hän kohdantun mitä kummallisimpia olentoja mitä taianomaisimmissa paikoissa. Tässä pelissä on 8 kortisarjaa. Kukin kortisarja sisältää 4 muugga a taknaruun staab i Galdraheimium. Markmiö leiksin er ad safna ensin mörgum fjölskyldum og mögulegt er: Þú þekkir samstað spil í stofnumum efst á spilunum. (FrÁ A til H).

Valmistautuminen: Jaa korit tasan pelaajien kesken.

Peliohjeet: Pelaaja, joka on viimeksi ollut jästien junassa, saa aloittaa. Peli jatkuu myötäpäivään.

Ensimmäinen pelaaja aloittaa pyytämällä toisella pelaajalta sarjansa täydentävää korttia. Tämän hän tekee sanomalla pelaajan nimen, lausumalla kutsuloitsun ”Tulejo” ja kertomalla lopuksi kortin nimen. Jos toisella pelaajalla on kyseinen kortti, hänen on annettava se pyytäjälle.

Esimerkki: ”Petteri, Tulejo, B1”.

Jos toisella pelaajalla ei ole kyseistä korttia, kierros päättyy ja seuraava pelaaja saa pyytää korttia. Pelaaja voi pyytää takaisin itselleen kortteja, jotka on viety häneltä edellisellä kierroksella.

Kun pelaaja saa sarjan täyteen, hän asettaa kaikki 4 korttia kuvapuoli alaspäin pöydälle. Muut pelaajat eivät enää voi viedä niitä. Pelaajan tulee lausua suojeluloitsu ”Varjelum tyystiys!”.

Voittaja: Pelin voittaa se, jolla on pelin lopussa eniten kortisarjoja.

2 peliajan versio: Jos pelissä on vain 2 pelaajaa, jaa kummallekin pelaajalle 10 korttia ja aseta loput kortit kuvapuoli alaspäin nostopinoiksi. Jos toisella pelaajalla ei ole pyytämääsi korttia, ota päällimmäinen kortti nostopinosta.

2) HIRNYRKKI-YHTEISHAASTE

Pelin tavoite: Pelin tavoitteena on yhdessä voittaa pelaajien kanssa tuhalta kaikki hirnyrkit ennen kuin lordi Voldemort saa ne takaisin. Hirnyrkin tuhoamiseks on löydettävä sekä hirnyrki-kortti että kortti, jossa on viety häneltä edellisellä kierroksella.

Valmistautuminen: Sekoittakaa kaikki kortit ja asettakaa ne suoraikumaiseksi ruudukoksi kuvapuoli alaspäin. Äsää kurkkia!

Pelaaja, joka on viimeksi nähnyt pöllön tai kuulull pöllön huhulevan, saa aloittaa. Peli jatkuu myötäpäivään.

Vuorollasi: Jokainen pelaaja kääntää vuorollaan kaksi korttia.

- Jos pelaaja kääntää kaksi samaa korttia, ne voidaan nostaa pois pelikentältä ja asettaa syrjään.
- Jos pelaaja kääntää hirnyrki-kortin ja tuhoamisinekortin, jossa on samanvärinen tausta, ne voidaan nostaa pois pelikentältä ja pitää erillään.
- Jos pelaaja kääntää kaksi erilaista korttia, hän asettaa ne takaisin samaan paikkaan kuvapuoli alaspäin. Sitten on seuraavaan pelaajan vuoro.

- Lordi Voldemort:** Voi ei, jos toinen käännetyistä korteista on lordi Voldemort, se on asettettava pelikentän viereen. Oikaa varovaisia: peli päättyy, kun kaikki 3 Voldemort-kortia on käännetty esiin!
- Dumbledore:** Jos Dumbledore-kortti käännetään, se otetaan pois pelistä ja sen tilalle asetetaan yksi jo esiin käännetyistä Voldemort-korteista. Painakaa mieleenne, mihin se laitettiin, sillä ensin kerralla ette välttämättä ole yhtä onnekkaita. Jos yhtään Voldemort-korttia ei vielä ole käännetty esiin, säilyttäkää Dumbledore-korttia kuvapuoli ylöspäin siihen saakka, kunnes pimeyden lordi käännetään esiin.
- Forglemmianrum:** Hvis du snur Forglemmianrum-kortet, mister du hukommelsen. Ta ut kortet og sett det kortene som er igjen.
- Unhoituta:** Jos Unhoituta-kortti käännetään esiin, muistinne pyyhittään. Otakaa kortti pois pelistä ja sekoittakaa muut kortit uudelleen.

Pelin voittoaime: Pelaajat voittavat pelin, jos he löytävät kaikki 7 hirnyrki-korttiparia. He kuitenkin häviävät pelin, jos 3 Voldemort-korttia käännetään esiin. Pelaajien on tehtävä yhteistyötä voittoaikseen ja kukaistaakseen lordi Voldemortin.

Huomio: Jos pelissä on mukana pieniä lapsia, poistakaa Voldemort- ja Unhoituta-kortit pelistä.

3) TAIKASAVUAKAKINSTAISTELU

Spillemål: Kumpikaan ei voi elää, toinen on hengissä. Harry ja lordi Voldemort kohtaavat Tyllypahan juhlassa. Heidän taikasavunsa yhtyvät yhdeksi valopalloksi. Kuka kukistaa toisen pelaajan siirtämällä pallon korttijoiton loppuun?

Sporat tilbinni: Leikmaðurinn sem nýlega nefndi nafnið ”Sá-er-ekki-má-nefna-á-nafn” en spilar eins og herra Voldemort.

- Taktu sæti á móti hinum leikmanninum.
- Fjarlægðu órvaspilið.
- Stokkaðu restina af spilunum og leggðu fimm spil niður þannig að númerið snýr á hvolf i beinni línu frá einum leikmanni til annars.
- Settu órvaspilið við hlöina á 3. spilinu þannig að myndin af Harry og Voldemort standi við réttann leikmann.
- Gefðu fjögur spil á hvern leikmann.
- Leggðu restina i bunka.

Hvernig á að spila: Kiktu á spilin þín. Snúðu nú spilinu við hlöina á órvaspilinu. Talan á spilinu er markmið þitt. Þú verður keppast við að ná upp í töluna með því að nota þau fjögur spil sem þú ert með á hendi. Þú getur lagt saman eða dragið frá tölumur sem þú hefur á hendi til að reyna að ná markmiðatölunni.

Þú getur notað eins mörg spil og þú vilt til að ná markmiðinu.

Þú getur ekki náð markmiðinu þá kallardu upp þá tólu sem er eins nálægt og hægt er að fá. Fyrsti leikmaðurinn sem nær markmiðinu eða kemst næst því færir órvaspil af fram um einn rétt í átt að hinum leikmanninum. Sigurvegarnir skiptir úr þeim markmiðaspilum sem hann notaði þannig að hann hafi á ný fjögur spil.

Spilast eins og reipott, órvaspilið færirst nær þeim sem er að tapa i hverri umferð.

Sigurvegarnir: Endurtaktu fyrri skref þar til einn leikmaður nær að fara órvaspilið úr röðinni. Muu Voldemort sigra Harry með drápsgaldrumu eða mun galdurinn endurvapast aftur til Voldemort...

Fleiri spilanaðferðir: Til að tryggja spilið að öllum aldursþópum láttu yngsta leikmanninum hafa eitt auka spil. Til að

lengja spilið leggðu sjö spil á hvolf milli leikmanna.

IS LEIKREGLUR

1) KVARTETT

Markmið leiksin: Allt frá því að Harry Potter komst að því að hann væri galdrastrákur, hittir hann fyrri óvenjulegt fólk á tofrandi stöðum. Í þessum leik finnur þú 8 sett af spilum. Hvert sett inniheldur 4 toframenn, norrni eða mugga á taknaruun stað i Galdraheimium. Markmið leiksin er ad safna ensin mörgum fjölskyldum og mögulegt er: Þú þekkir samstað spil í stofnumum efst á spilunum. (FrÁ A til H).

Undirbúningur: Skiptu öllum spilunum jafnt á milli leikmanna.

Hvernig á að spila: Leikmaðurinn sem hefur nýlega verið i muggalest byrjar. Spilið heldur áfram réttssáls.

Fyrsti leikmaðurinn byrjar að spyrja annan leikmann um spil sem þarf til að ljúka fjölskyldu. Hann gerir það með því að segja nafn leikmannsinn og fara með ”Accio” aðdráttargaldurinn og heiti splsins. Ef leikmaðurinn hefur spilið þarf hann að láta það af hendi.

Dæmi: ”Pétur, Accio B1”.

Ef hinn leikmaðurinn hefur ekki það tiltekena spil á hendi þá má næsti leikmaður spyrja um spil. Þessi leikmaður getur tekið aftur spilin sem tekin voru i fyrri umferðinni.

Um leið og leikmaður hefur safnað heilli fjölskyldu eru öll 4 spin logð niður. Þau spil getur enginn leikmaður snert aftur. Þess vegna fer leikmaðurinn