

GAME RULES



1 Trunk cards



2 Object cards



3 Pass card



4 Turn card



5 Lineup card

SETUP



Content (100 cards):

- 1 → 12 Trunk cards
- 2 → 78 Objects cards
- 3 → 8 Pass cards
- 4 → 1 Turn card
- 5 → 1 Lineup card

Contenu (100 cartes):

- 1 → 12 cartes « Malle »
- 2 → 78 cartes « Objet »
- 3 → 8 cartes « Passe ton tour »
- 4 → 1 carte « Tour »
- 5 → 1 carte « Alignement »

GOAL

Collect every object mentioned on your trunk card. To do so players must remember a sequence of object cards in the correct order as it grows longer with every turn.

SETUP

Each player gets one trunk card and one pass card. Place the trunk card faced upwards so that all players can see the items on the card. Place the lineup card faced upwards on the table.

Shuffle all the object cards together with the remaining pass cards and place the pile face down in the middle of the table. This forms the draw pile. To begin the game, the first player receives the turn card.

GAMEPLAY

The first player starts the game by saying "I'm going to Hogwarts and I bring...". Followed by taking the top card from the pile and naming the object on it. Place the card face down on the table right next to the lineup card. This is the beginning of the objects row.

With each turn players must mention the complete sequence of all cards on the table in the correct order. Add a new object card and place it face down at the end of the row. Other players aren't allowed to speak or interrupt during this moment.

When in doubt the pass card can be used. This allows you to skip your turn and pass the guessing challenge on to the next player. Put the pass card in a discard pile after it's used. Each player can draw and keep a maximum of 2 pass cards. When a third pass card is picked it goes directly to the discard pile.

Players must wait until the active player has finished his sequence to point out a mistake. The active player can now confirm his mistake by looking at the cards. However, he must keep them a secret.

Whenever someone made a mistake the round ends and the packing phase begins.

PACKING PHASE

Reveal all object cards by flipping them over. Every player now gets to pick one card he needs and puts it in his trunk. This action begins with the last player that said the complete sequence correctly and moves backwards from there on. The player who made the mistake can't take any object card. If a player was falsely accusing, the accuser also can't take any object card.

When the packing phase is completed, all the remaining object cards on the table are placed in the discard pile. The player who started the previous round now passes the turn card on to the player on his left side. This player begins the next round.

RESHUFFLE

When the turn card returns for a second time to the player that started the game. Shuffle the discard pile back into the draw pile.

END OF GAME

The first player who collects all the objects on his trunk card wins the game.

ADJUSTING THE GAMES LENGTH

SHORT GAME: The first player to collect 3 items on his trunk card wins the game.

LONG GAME: Leave the object cards face down on the table during the packing phase. Players need to name the object on a card before flipping it over. Keep the card when guessed correctly. Otherwise put it back in the discard pile.

PLAYING WITH 2 PLAYERS

Remove all skip turn cards from the game.

Version longue : Laissez les cartes « Objet » face cachée sur la table durant la deuxième phase du jeu. Les joueurs doivent donner l'objet présent sur la carte avant de la retourner. Les joueurs gardent la carte s'ils l'ont correctement devinée. Sinon, ils la placent dans la défausse.

LORSQUE VOUS JOUEZ À DEUX

Retirez toutes les cartes « Passe ton tour » du jeu.

DE

Inhalt (100 Karten):

- 1 → 12 Kofferkarten
- 2 → 78 Objektkarten
- 3 → 8 Aussetzkarten
- 4 → 1 An-der-Reihe-Karte
- 5 → 1 Hier-Anlegen-Karte

ZIEL

Sammlen jeden Gegenstand, der auf deiner Kofferkarte erwähnt ist. Zu diesem Zweck müssen sich die Spieler eine Reihe von Objektkarten in der korrekten Reihenfolge merken. Diese Reihe wird nach jedem Spieler länger.

VORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält eine Kofferkarte und eine Aussetzkarte. Lege die Kofferkarte offen auf den Tisch, sodass alle Spieler die Gegenstände auf der Karte sehen können. Lege die übrigen Kofferkarten zurück in die Schachtel. Lege die Hier-Anlegen-Karte offen auf den Tisch.

Mische alle Objektkarten zusammen mit den übrigen Aussetzkarten und lege den Stapel verdeckt in die Mitte des Tisches. Er bildet den Ziechstapel. Zum Spielbeginn erhält der erste Spieler die An-der-Reihe-Karte.

SPIELABLAUF

Der erste Spieler beginnt das Spiel indem er sagt: "Ich fahre nach Hogwarts und nehme mit...". Dann zieht er die oberste Karte vom Ziechstapel und nennt den Gegenstand darauf. Dann legt er die Karte verdeckt auf den Tisch neben die Hier-Anlegen-Karte. Das ist der Anfang der Objektreihe.

Wenn sie an der Reihe sind, müssen die Spieler alle Gegenstände in der richtigen Reihenfolge aller Karten auf dem Tisch nennen. Eine neue Objektkarte wird verdeckt am Ende der Reihe hinzugefügt. Andere Spieler dürfen zu diesem Zeitpunkt nicht sprechen oder unterbrechen.

Zweifelt der Spieler, kann er seine Aussetzkarte verwenden. Mit ihr kannst du einmal aussetzen und die Herausforderung des Aufzählens dem nächsten Spieler aufbürden. Lege die Aussetzkarte nach ihrer Verwendung auf einen Ablegestapel. Jeder Spieler darf höchstens 2 Aussetzkarten ziehen und behalten. Zieht er eine dritte Aussetzkarte, wandert sie direkt auf den Ablegestapel. Die Spieler müssen warten bis der aktive Spieler die Nennung der Gegenstände beendet hat, bevor sie auf einen Fehler hinweisen. Jetzt kann der aktive Spieler prüfen, ob er etwas falsch gemacht hat, indem er sich die Karten ansieht. Er darf sie jedoch nicht den anderen zeigen. Hat jemand einen Fehler gemacht, endet die Runde und die Einpackphase beginnt.

EINPACKPHASE

Alle Objektkarten aufdecken. Jeder Spieler darf jetzt eine Karte nehmen, die er braucht, und legt sie in seinen Koffer. Der letzte Spieler, der die vollständige Reihe richtig genannt hat, darf beginnen. Dann geht es von ihm aus rückwärts weiter. Der Spieler, der einen Fehler gemacht hat, darf keine Objektkarte nehmen. Hat ein Spieler einen anderen fälschlicherweise eines Fehlers beschuldigt, darf er keine Objektkarte nehmen.

Wenn die Einpackphase vorüber ist, werden alle übrigen Objektkarten auf dem Tisch auf den Ablegestapel gelegt. Der Spieler, der die vorige Runde begonnen hat, reicht die An-der-Reihe-Karte jetzt an den Spieler zu seiner Linken weiter. Dieser Spieler beginnt die nächste Runde.

NEU MISCHEN

Wenn die An-der-Reihe-Karte zum zweiten Mal bei dem Spieler ankommt, dar der Spieler beginnen hat, wird der Ablegestapel wieder in den Ziechstapel gemischt.

ENDE DES SPIELS

Der erste Spieler, der alle Gegenstände auf seiner Kofferkarte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

SPIELLÄNGE ANPASSEN

Kurzes Spiel: Der erste Spieler, der drei Gegenstände auf seiner Kofferkarte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Langes Spiel: Lasst die Objektkarten während der Einpackphase verdeckt auf dem Tisch liegen. Die Spieler müssen den Gegenstand auf einer Objektkarte erst nennen, bevor sie die Karte umdrehen. Nur wer korrekt geraten hat, darf die Karte behalten. Wenn nicht, wandert die Karte auf den Ablegestapel.

BEIM SPIELEN ZU ZWEIT

Entfernt alle Aussetzkarten aus dem Spiel.

NL

Inhoud (100 kaarten):

- 1 → 12 Kofferkaarten
- 2 → 78 Voorwerпкаarten
- 3 → 8 Voorlaankaart
- 4 → 1 Beurtkaart
- 5 → 1 Aansluitkaart

DOEL

Verzamel elk voorwerp op je kofferkaart. Om dat doel te bereiken, moeten de spelers een reeks voorwerпкаarten onthouden in de juiste volgorde terwijl die reeks met elke beurt langer wordt.

VOORBEREIDING

Elke speler krijgt een kofferkaart en een overslaankaart. Plaats de kofferkaart met de voorkant naar boven zodat alle spelers de voorwerpen op de kaart kunnen zien. Steek de rest van de kofferkaarten terug in de doos. Leg de aansluitkaart met de voorkant naar boven op tafel.

Schud alle voorwerпкаarten samen met de resterende overslaankaarten en leg de stapel met de goede kant naar beneden in het midden van de tafel. Dit is de trekstapel. Om het spel te beginnen, krijgt de eerste speler de beurtkaart.

HET SPEL SPELEN

De eerste speler begint het spel met de woorden "Ik ga naar Zweinstein en ik neem mee...". En neemt dan de bovenste kaart van de trekstapel en zegt welk voorwerp op die kaart staat. Leg de kaart met de goede kant naar beneden op tafel, vlak naast de aansluitkaart. Dit is het begin van de reeks voorwerpen. Elke speler die aan de beurt is, somt de volledige reeks op van alle kaarten op tafel in de juiste volgorde, voegt een nieuwe voorwerпкаart toe en legt die met de goede kant naar beneden aan het uiteinde van de reeks. Andere spelers mogen niets zeggen en ook niet onderbreken terwijl de speler dit doet.

Als een speler twijfelt, mag hij of zij de overslaankaart gebruiken. De speler mag dan een beurt overslaan en dan is het aan de volgende speler om te raden. Leg de overslaankaart op een aflegstapel nadat die gebruikt werd. Elke speler mag niet meer dan 2 overslaankaarten van de trekstapel nemen en houden. Als een speler een derde overslaankaart van de trekstapel neemt, moet hij of zij die onmiddellijk op de aflegstapel leggen. Spelers moeten wachten tot de speler die aan de beurt is klaar is voor ze op een fout wijzen.

De speler die aan de beurt is, kan dan controleren of hij of zij een fout heeft gemaakt door de kaarten te bekijken. Hij of zij mag de kaarten echter niet aan de andere spelers tonen.

Als een speler een fout heeft gemaakt, is de ronde voorbij en begint de inpakfase.

INPAKFASE

Draai alle voorwerпкаarten om. Elke speler mag nu een kaart kiezen die hij of zij nodig heeft en in de zij van haar Koffer leggen. De laatste speler die de volledige reeks correct heeft opgesomd mag als eerste een kaart kiezen en zo voort. De speler die de fout heeft gemaakt, mag geen voorwerпкаart nemen. Als een speler ten onrechte beschuldigd werd, mag ook de beschuldiger geen voorwerпкаart nemen.

Na afloop van de inpakfase worden alle resterende voorwerпкаarten die nog op tafel liggen op de aflegstapel gelegd. De speler die in de vorige ronde begonnen is, geeft de beurtkaart nu aan de speler die links van hem zit. Deze speler begint de volgende ronde.

OPNIEUW SCHUDDEN

Als de beurtkaart voor de tweede keer terecht komt bij de speler die het spel begonnen is, schud de aflegstapel samen met de trekstapel.

EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler die alle voorwerpen op zijn kofferkaart verzamelt wint het spel.

DE DUUR VAN HET SPEL AANPASSEN

Kort spel: De eerste speler die 3 voorwerpen op zijn kofferkaart verzamelt wint het spel.

Lang spel: Laat de voorwerпкаarten met de voorkant naar beneden op tafel liggen tijdens de inpakfase. Spelers moeten zeggen welk voorwerp er op een kaart staat voor ze die omdraaien. Als ze juist geraden hebben, mogen ze de kaart houden. Anders moeten ze die op de aflegstapel leggen.

SPELEN MET 2 SPELERS

Haal alle overslaankaarten uit het spel.

IT

Contenuto (100 carte):

- 1 → 12 carte baule
- 2 → 78 carte oggetto
- 3 → 8 carte passo
- 4 → 1 carta turno
- 5 → 1 carta apri-fila

OBBIETTIVO

Raccogliere tutti gli oggetti indicati nella propria carta baule. Per farlo, i giocatori devono ricordare una sequenza di carte oggetto nell'ordine corretto, man mano che aumenta ad ogni turno.

PREPARAZIONE

Ogni giocatore riceve una carta baule e una carta passo. Poggiare la carta baule scoperta in modo che tutti i giocatori possano vedere gli oggetti indicati sulla carta. Rimettere nella scatola le carte baule rimaste. Poggiare la carta apri-fila sul tavolo con la faccia rivolta verso l'alto.

Mischiare le carte oggetto con le carte passo rimaste e mettere il mazzo a faccia in giù al centro del tavolo. Sarà il mazzo di gioco. Per iniziare, il primo giocatore riceve la carta turno.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il primo giocatore inizia il gioco dicendo: "Sto andando a Hogwarts e porto con me...". Poi prende la prima carta del mazzo e nomina l'oggetto raffigurato. Mette la carta a faccia in giù sul tavolo, alla destra della carta apri-fila. Si inizia così la fila di oggetti.

Ad ogni turno, ciascun giocatore deve enunciare la sequenza completa di tutte le carte sul tavolo nell'ordine corretto, aggiungere una nuova carta oggetto e poggiarla a faccia in giù alla fine della fila. Gli altri giocatori non possono parlare o interromperlo.

Se si è in dubbio, si può usare la carta passo che consente di saltare il turno e lasciar ripetere la sequenza al giocatore successivo. Dopo averla usata, la carta passo va messa nel mazzo di scarto. Ogni giocatore può pescare e tenere un massimo di 2 carte passo. Se pesca dal mazzo una terza carta passo, va messa direttamente nel mazzo di scarto.

Per denunciare un errore, gli altri giocatori devono attendere che il giocatore di turno abbia finito la sequenza. Il giocatore di turno può verificare il proprio errore guardando le carte, ma deve tenerle segrete. Ad ogni errore, il giro termina e ha inizio la fase bagagli.

FASE BAGAGLI

Scoprire tutte le carte oggetto rivoltandole. Ogni giocatore può ora prendere una carta che gli serve e metterla sul suo baule. La fase inizia dall'ultimo giocatore che ha enunciato la sequenza completa correttamente e procede al contrario. Il giocatore che ha fatto l'errore non può prendere nessuna carta oggetto. Se un giocatore ha accusato ingiustamente un errore, non può prendere nessuna carta oggetto.

Terminata la fase bagagli, tutte le carte oggetto rimaste sul tavolo vengono messe nel mazzo di scarto. Il giocatore che ha iniziato il giro precedente passa ora la carta turno al giocatore alla sua sinistra. Sarà lui a iniziare il giro successivo.

RIMESCOLO

Quando la carta turno torna la seconda volta al giocatore che ha iniziato il gioco, mischiare il mazzo di scarto insieme con il mazzo di gioco.

FINE DEL GIOCO

Il primo giocatore che raccoglie tutti gli oggetti indicati sulla sua carta baule vince.

DIVERSE DURATE DEL GIOCO

Gioco breve Il primo giocatore che raccoglie 3 oggetti indicati sulla sua carta baule vince.

Gioco lungo Lasciare le carte oggetto a faccia in giù sul tavolo durante la fase bagagli. Ogni giocatore deve nominare l'oggetto sulla carta, prima di scoprirlo. Se ha indovinato, può tenerlo, altrimenti la rimette nel mazzo di scarto.

GIOCO A 2

Eliminare dal mazzo tutte le carte passo.

ES

Contenido (100 cartas):

- 1 → 12 Cartas de baúl
- 2 → 78 Cartas de objetos
- 3 → 8 Cartas de passe
- 4 → 1 Carta de turno
- 5 → 1 Carta de alineación

OBJETIVO

Recoger todos los objetos mencionados en tu carta de baúl. Para hacerlo, los jugadores deben recordar una secuencia de cartas de objetos en el orden correcto a medida que se hace más larga con cada turno.

PREPARACIÓN

Cada jugador recibe una carta de baúl y una carta de pase. Colocar la carta de baúl boca arriba de modo que todos los jugadores puedan ver los elementos de la carta. Poner el resto de las cartas de baúl de vuelta en la caja. Colocar la carta de alineación boca arriba en la mesa.

Barajar todas las cartas de objetos junto con las cartas de pase restantes y colocar el mazo boca abajo en el centro de la mesa. Esto forma el mazo para robar. Para iniciar el juego, el primer jugador recibe la carta de turno.

JUEGO

El primer jugador inicia el juego diciendo "Voy a Hogwarts y traigo...". Luego, toma la primera carta del mazo y nombra el objeto que hay en ella. Colocar la carta boca abajo en la mesa junto a la carta de alineación. Esto es el inicio de la fila de objetos.

Con cada turno, los jugadores deben mencionar la secuencia completa de todas las cartas en la mesa en el orden correcto. Añadir una nueva carta de objeto y colocarla boca abajo al final de la fila. Los otros jugadores no pueden hablar ni interrumpir en este momento.

En caso de duda se puede utilizar la carta de pase. Esto te permite saltar tu turno y pasar el desafío de adivinar al siguiente jugador. Poner la carta de pase en un mazo de descarte después de usarla. Cada jugador puede robar y tener un máximo de 2 cartas de pase. Cuando se toma una tercera carta de pase, va directamente al mazo de descarte.

Los jugadores deben esperar hasta que el jugador activo haya terminado su secuencia para señalar un error. El jugador activo podrá confirmar ahora su error mirando las cartas. Pero, debe mantenerlas en secreto.

Cada vez que alguien comete un error, la ronda termina y comienza la fase de empaquetar.

FASE DE EMPAQUETAR

Se revelan todas las cartas de objetos dándole la vuelta. Cada jugador puede tomar ahora una carta que necesita y ponerla en su baúl. Esta acción comienza con el último jugador que haya dicho correctamente la secuencia completa y desde aquí pasa hacia atrás. El jugador que ha cometido el error no puede tomar ninguna carta de objeto. Si un jugador ha hecho una acusación falsa, el acusador tampoco puede tomar ninguna carta de objeto. Cuando se completa la fase de empaquetar, todas las cartas de objetos restantes en la mesa se colocan en el mazo de descarte. El jugador que inició la ronda anterior ahora pasa la carta de turno al jugador a su lado izquierdo. Este jugador inicia la siguiente ronda.

VOLVER A BARAJAR

Cuando la carta de turno vuelve por segunda vez al jugador que inició el juego, barajar de nuevo el mazo de descarte en el mazo para robar.

FINAL DEL JUEGO

El primer jugador que recoja todos los objetos en su carta de baúl gana el juego.

AJUSTAR LA DURACIÓN DEL JUEGO

Gioco corto: Gana el primer jugador en recoger 3 elementos en esta carta de baúl.

Gioco largo: Dejar las cartas de objetos boca abajo en la mesa durante la fase de empaquetar. Los jugadores deben nombrar el objeto de una carta antes de darle la vuelta. Guardar la carta cuando se adivina correctamente. De lo contrario, volver a colocarla en el mazo de descarte.

CUANDO SE JUEGA CON 2 JUGADORES

Retirar todas las cartas de saltar turno del juego.

PT

Conteúdo (100 cartas):

- 1 → 12 Cartas de baú
- 2 → 78 Cartas de objetos
- 3 → 8 Cartas de passe
- 4 → 1 Carta de vez
- 5 → 1 Carta de fila

OBJETIVO

Recolher todos os objetos mencionados na tua carta de baú. Para tal os jogadores têm de memorizar uma sequência de cartas de objetos na ordem correta, à medida que esta fica mais longa com cada jogada.

ORGANIZAÇÃO DO JOGO

Cada jogador recebe uma carta de baú e uma carta de passe. Coloca a carta de baú virada para cima de modo a que todos os jogadores possam ver os objetos na carta. Coloca as cartas de baú restantes de volta na caixa. Coloca a carta de fila virada para cima na mesa.

Baralha todas as cartas de objetos junto com as restantes cartas de passe e coloca-as num baralho, viradas para baixo, no meio da mesa. Este é o baralho de jogo. Para iniciar o jogo, o primeiro jogador recebe a carta de vez.

JOGAR O JOGO

O primeiro jogador começa o jogo dizendo "Vou para Hogwarts e levo...". e de seguida pega na carta de cima do baralho e completa a frase dizendo o nome do objeto na carta. Coloca a carta virada para baixo na mesa ao lado da carta de fila. Este é o início da fila de objetos.

Com cada jogada, os jogadores têm de completar a frase com a sequência completa de todas as cartas na mesa, e pela ordem correta. Junta uma nova carta de objeto e coloca-a, virada para baixo, no final da fila. Os outros jogadores não podem falar ou interromper durante este momento.

Quando tiveres uma dúvida, podes usar a carta de passe. Isto permite-te passes a tua vez e que passes o desafio de adivinhar para o próximo jogador. Coloca a carta de passe num baralho de descarte após ter sido usada. Cada jogador pode jogar e guardar no máximo 2 cartas de passe. Quando for tirada uma terceira carta de passe, esta deve ir diretamente para o baralho de descarte.

Os jogadores devem esperar até que o jogador ativo termine a sua sequência, para chamar a atenção de um erro. O jogador ativo pode agora confirmar o seu erro, vendo as cartas. Contudo, deve guardar segredo. Quando alguém fez um erro, a ronda termina e a fase de agrupamento começa.

FASE DE AGRUPAMENTO

Revela todas as cartas de objetos, virando-as para cima. Cada jogador pode agora escolher uma carta que precise e coloca-a no seu baú.

Esta ação começa com o último jogador que disse corretamente a sequência toda e desloca-se ao contrário, a partir daí. O jogador que fez o erro não pode pegar em nenhuma carta de objeto. Se um jogador foi acusado injustamente, o acusador também não pode pegar em nenhuma carta de objeto.

Quando a fase de agrupamento estiver terminada, todas as cartas de objeto restantes na mesa, são colocadas no baralho de descarte. O jogador que iniciou a ronda anterior passa agora a carta de vez ao jogador à sua esquerda. Este jogador inicia a ronda seguinte.

BARALHAR NOVAMENTE

Quando a carta de vez regressa, pela segunda vez, ao jogador que iniciou o jogo. Volta a juntar as cartas do baralho de descarte junto com as cartas do baralho de jogo e baralha as cartas todas.

FIM DO JOGO

O primeiro jogador a recolher todos os abjetos na sua carta de baú, ganha o jogo.

DEFINIR A DURAÇÃO DOS JOGOS

Jogo curto: O primeiro jogador a recolher 3 objetos na sua carta de baú, ganha o jogo.

Jogo longo: Deixa as cartas de objeto viradas para baixo durante a fazer agrupamento. Os jogadores devem nomear o objeto numa carta antes de a virar. Fica com a carta quando adivinha corretamente. Se não adivinhares volta a pô-la no baralho de descarte.

QUANDO JOGAREM APENAS 2 JOGADORES

Retira todas as cartas de passar vez do jogo.

DA

Inndholl (100 kort):

- 1** → 12 kuffertkort
- 2** → 78 genstandskort
- 3** → 8 passkort
- 4** → 1 startkort
- 5** → 1 opstillingskort

MÁL

At fá samlet alle genstandene, der er nævnt på ens kuffertkort. For at opnå dette skal spillere huske en række genstande i den korrekte rækkefølge, efterhåndn som den bliver længere efter hver tur.

FORBEREDELSE

Hver spiller får ét kuffertkort og ét passkort. Læg kuffertkortet med forsiden opad, så alle spillere kan se genstandene på kortet. Læg resten af kuffertkortene tilbage i kassen. Læg opstillingskortet med forsiden opad på bordet.

Bland alle genstandskortene med de resterende passkort, og læg bunken med forsiden nedad på midten af bordet. Dette danner trækibunken. Den første spiller får startkortet og starter spillet.

SPILLERGLER

Den første spiller starter spillet ved at sige ”Jeg skal til Hogwarts, og jeg medbringer …”. Spilleren trækker derefter det øverste kort fra bunken og nævner genstanden på kortet. Læg kortet med forsiden nedad på bordet ved siden af opstillingskortet. Dette er starten på rækken af genstande.

Under hver spillers tur skal hele kortrækken på bordet nævnes i den korrekte rækkefølge. Træk et nyt genstandskort, og læg det med forsiden ned for enden af rækken. De andre spillere må ikke tale eller afbryde undervejs.

Hvis man er i tvivl, kan man bruge passkortet. Passkortet giver spilleren mulighed for at springe sin tur over og sende udfordringen videre til næste spiller. Læg passkortet i afspilsbunken, når det er brugt. Hver spiller kan trække og beholde højt to passkort. Hvis et tredje passkort trækkes, lægges det direkte i afspilsbunken.

Spillerne må vente med at påpege en fejl, indtil den aktive spiller har fuldendt rækken. Den aktive spiller kan derefter bekræfte sine fejl ved at kigge på kortene. Spilleren skal dog holde dem hemmelige.

Runden slutter, når en spiller begår en fejl, hvorefter pakkefasen begynder.

PAKKEFASEN

Afslør alle genstandskortene ved at vende dem om. Hver spiller får nu lov til at vælge ét kort og placere det i sin kuffert. Den sidste spiller, der sagde hele rækken korrekt, handler først, og turen går videre til næste spiller. Den spiller, der begik fejlen, må ikke tage et genstandskort. Hvis en spiller fejlagtigt har anklaget en anden spiller for fejl, må anklageren heller ikke tage et genstandskort.

Når pakkefasen er afsluttet, skal alle de resterende genstandskort på bordet lægges i afspilsbunken. Den spiller, der startede den forrige runde, giver nu startkortet videre til den spiller, der sidder til venstre for vedkommende. Denne spiller starter den næste runde.

BLAND IGEN

Når startkortet for anden gang vender tilbage til den spiller, der startede spillet, skal afspilsbunken blandes sammen med trækibunken igen.

SPILLETS SLUTNING

Den første spiller, der får samlet alle genstandene på sit kuffertkort, vinder spillet.

SÅDAN TILPASSES SPILLENES LENGDE

Kort spil: Den første spiller, der samler 3 genstande på sit kuffertkort, vinder spillet.

Langt spil: Lad genstandskortene ligge med forsiden nedad på bordet under pakkefasen. Spilleren skal nævne genstanden på kortet, før det vendes om. Hvis der gættes rigtigt, beholder spilleren kortet. Ellers skal spilleren lægge kortet i afspilsbunken.

HVIS SPILLET SPILLES AF 2 SPILLERE

Fjern alle paskortene fra spillet.

NO

Innholl (100 kort):

- 1** → 12 koffertkort
- 2** → 78 objektort
- 3** → 8 passkort
- 4** → 1 rundekort
- 5** → 1 oppstillingskort

MÁL

Samle inn alle objektene du ser på koffertkortet ditt. For å nå målet må spillerne huske en sekvens av objektkort i riktig rekkefølge etter som den blir lengre og lengre for hver runde.

OPPSETT

Hver spiller får ett koffertkort og ett passkort. Plasser koffertkortet med bildesiden opp slik at alle spillerne kan se hva som er på kortet. Legg resten av koffertkortene tilbake i esken. Legg oppstillingskortet på bordet med bildesiden opp.

Stokk alle objektkortene sammen med de gjenværende passkortene, og plasser bunken midt på bordet med bildesiden ned. Dette danner trekkibunken. Den første spilleren får rundekortet for å starte spillet.

SPILLETS GANG

Den første spilleren starter spillet ved å si «Jeg skal til Galtvort, og jeg har med meg…» og trekker så det øverste kortet fra bunken og sier hva som er på det. Plasser kortet på bordet med bildesiden ned rett ved siden av oppstillingskortet. Dette er starten av objektraden.

Når det er en ny spillers tur, må han/hun si hva som er på alle kortene på bordet i riktig rekkefølge. Legg ned et nytt objektkort, og plasser det med bildesiden ned på slutten av raden. Andre spillere har ikke lov til å snakke eller avbryte den aktive spilleren mens han/hun gjør dette.

Hvis du er i tvil, kan du bruke et passkort. Dette gjør det mulig å hoppe over din tur og gi gjetteutfordringen til neste spiller. Legg passkortet i kasteibunken etter at det er brukt. Hver spiller kan trekke og beholde maks 2 passkort. Når et tredje passkort blir trukket, legges det direkte i kasteibunken.

Spillere må vente til den aktive spilleren er ferdig med sin sekvens før de kan påpeke en feil. Den aktive spilleren kan nå bekræfte feilen ved å se på kortene. Men han/hun må holde dem hemmelige.

Når noen har gjort en feil, er runden over og pakkefasen begynner.

PAKKEFASEN

Snu og avslør alle objektkortene. Hver spiller velger et kort han/hun trenger, og legger det i kofferten sin. Spilleren som sa rekkefølgen riktig sist, får velge først, og så går turen videre til neste spiller i motsatt retning av spillerretningen. Spilleren som gjettest feil, får ikke ta et objektkort. Hvis en spiller feilaktig anklager noen, kan ikke anklageren heller ta et objektkort.

Når pakkefasen er fullført, legges alle de gjenværende objektkortene på bordet i kasteibunken. Spilleren som startet forrige runde, gir nå rundekortet til spilleren til venstre for seg. Denne spilleren starter neste runde.

STOKK KORTENE

Når rundekortet kommer tilbake til spilleren som startet spillet, for andre gang, stokk kasteibunken sammen med trekkibunken.

SLUTTEN PÅ SPILLET

Den første spilleren som samler inn alle objektene på sitt koffertkort, vinner spillet.

JUSTER SPILLETS LENGDE

Kort spil: Den første spilleren som samler inn tre objekter på sitt koffertkort, vinner spillet.

Langt spill: La objektortene ligge på bordet med bildesiden ned under pakkefasen. Spillerne må si hva som er på et kort for de snur det. Hvis spilleren gjetter riktig, kan han/hun beholde kortet. Hvis ikke, må han/hun legge det i kastehaugen.

NÅR DU SPILLER MED TO SPILLERE

Fjern alle passkortene fra spillet.

IS

Innihald (100 spjöld):

- 1** → 12 kofforttsspjöld
- 2** → 78 hlutaspjöld
- 3** → 8 spjöld til að sleppa umferð
- 4** → 1 leikspjald
- 5** → 1 uppröðunarspjald

MARKMIÐ

Að safna öllum hlutumum sem taldir eru upp á kofforttspjaldinu. Til að takast þetta þurfa leikmenn að leggja á minnið ýmis hlutaspjöld, sem fjölga í hverri umferð, og muna þau í rétri röð.

LEIKURINN UNDIRBÚINN

Hver leikmaður fær eitt kofforttspjald og eitt spjald til að sleppa umferð. Setjið kofforttspjaldið þannig að framhliðin snúu upp, svo allir leikmenn geti séð hlutina á spjaldinu. Setjið hin kofforttspjöldin aftur í kassann. Setjið uppröðunarspjaldið á borðið með framhliðuna upp.

Stokkið öll hlutaspjöldin með spjöldunum til að sleppa umferð sem elfir eru og setjið bunkann á miðu borðsins, með framhliðuna niður. Þetta er bunkinn sem dregið verður úr. Til að hefja leikinn fær fyrsti leikmaðurinn leikspjaldið.

ÞVONA Á AÐ SPILA

Sá sem á fyrst leik byrjar með því að segja: „Eg er á leið í Hogwarts og etla að taka með mér ….“ Því næst dregur leikmaðurinn spjald efst úr bunkanum og nefnir hlutinn sem er á spjaldinu. Leikmaðurinn leggur spjaldið með framhliðuna niður á borðið við hliðina á uppröðunarspjaldinu.. Þetta er fyrsta spjaldið í hlutaröðinni.

Í hverri umferð verða leikmenn að telja upp öll spjöldin í röðinni sem er að myndast á borðinu, í rétri röð. Leikmaðurinn þeirri síðan við nýju hlutaspjaldið og setur það við endann á röðinni, með framhliðuna niður. Aðrir leikmenn mega ekki tala eða trufa á meðan þetta er gert.

Ef leikmaður er ekki viss er hægt að grípa til spjaldsins til að sleppa umferð. Þá getur leikmaður sleppt einni umferð og þá verður næsti leikmaður að halda áfram að giska á röðina.

Þegar leikmaðurinn er búinn að nota spjald til að sleppa umferð á að setja spjaldið í sérstakan bunka fyrir notuð spjöld. Hver leikmaður má aðeins draga og halda tvo hlut spjöldum til að sleppa umferð. Þrjú spjaldið til að sleppa umferð sem er dregið verður að fara beint í bunkann fyrir notuð spjöld.

Leikmenn mega ekki benda á mistök í upptalningu fyrr en sá eða sú sem á leik hefur lokið við sína upptalningu. Leikmaðurinn getur þá staðfest mistökinn með því að skoða spjöldin. Hann eða hún má þó ekki láta aðra leikmenn sjá spjöldin.

Í hvert sinn sem einhver gerir mistök er umferðinni lokið og þá byrja leikmenn að „pakka niður“.

AÐ PAKKA NIÐUR

Sýnið öll hlutaspjöldin með því að snúa þeim við. Nú má hver leikmaður velja eitt spjald með einhverjum sem hann eða hún þarf til nota og setja spjaldið í kofforttið sitt. Síðasti leikmaðurinn sem gerði mistökinn fær ekki að bakja leitt hlutaspjald. Ef leikmaður sakaði annan leikmann ranglega um mistök fær sá sem setti fram áskömunina ekki að velja neitt hlutaspjald.

Þegar „pakka niður“-umferðinni lýkur eru öll hlutaspjöldin sem standa eftir á borðinu sett í bunkann fyrir notuð spjöld. Leikmaðurinn sem byrjaði í síðustu umferð letur nú leikspjaldið ganga til leikmanna síns sem er á vinstri hönd. Sá leikmaður byrjar næstu umferð.

STOKKAD

Þegar leikspjaldið kemur í annað sinn til leikmanna síns sem hóf leikinn í upphafi á að stokka. Þá er bunkinn með notuðu spjöldunum stokkaður með aðalbunkanum.

LEIKSLOK

Sá leikmaður sem verður fyrstur til að safna öllum hlutumum á ferðatöskuspjaldinu sínu vinnur leikinn.

TIL AÐ BREYTA LENGÐ LEIKSINS

Stutt útgáfa: Sá leikmaður sem er fyrstur til að safna 3 hlutum á kofforttspjaldið sitt vinnur leikinn.

Lengri útgáfa: Látið framhliðuna á hlutaspjöldunum snúa niður á meðan þið eruð að „pakka niður“. Þá þurfa leikmenn að nefna hlutinn sem er á spjaldinu áður en spjaldinu er snúið við. Ef leikmaður giskar rétt má hann eða hún halda spjaldinu. Annars verður að setja spjaldið aftur í bunkann með notuðu spjöldunum.

PEGAR LEIKMENN ERU TVEIR

Fjarlægjið öll spjöldin til að sleppa umferð úr bunkanum.

PL

Zawartosc (100 kart):

- 1** → 12 kart skrzyni
- 2** → 78 karty przedmiotów
- 3** → 8 karta podaj dalej
- 4** → 1 karta kolejkj
- 5** → 1 karta rzędu

CEL

Zbierz wszystkie przedmioty wymienione na twojej karcie skrzyni. W tym celu musisz zapamiętać ciąg kart przedmiotów we właściwej kolejności. Z każdą kolejką ciąg kart staje się coraz dłuższy.

ROZDANIE KART

Rozdaj każdemu graczowi jedną kartę skrzyni i jedną kartę podania. Położ kartę skrzyni odwróconą do góry, tak aby wszyscy gracze widzieli symbole na karcie. Pozostałe karty skrzyni włóż z powrotem do pudełka. Na stole połóż kartę rzędu odwróconą do góry.

Potasuj wszystkie karty przedmiotów razem z pozostałymi kartami podania i połóż je zakryte w stosie na środku stołu. Z tego stosu gracze będą losowali karty. Aby rozpocząć grę, pierwszy gracz otrzymuje kartę kolejkj.

SPOSÓB GRY

Pierwszy gracz rozpoczyna grę mówiąc: „Jadę do Hogwartu i biorę ze sobą….” Następnie bierze pierwszą kartę ze stosu i wypowiada nazwę przedmiotu z tej karty. Następnie kładzie tę kartę zakrytą na stole obok karty rzędu. To będzie początek rzędu przedmiotów.

Podczas każdej kolejki gracze muszą wymienić, we właściwej kolejności, wszystkie karty przedmiotów znajdujące się na stole. Dodaj nową kartę przedmiotu i połóż ją zakrytą na końcu rzędu. W tym momencie pozostali gracze nie mogą się odzywać ani przeskakzać.

W razie wątpliwości można użyć karty podaj dalej. Dzięki niej można pominąć swoją kolejkę i przekazać wyzwanie kolejnemu z graczy. Kartę podaj dalej po użyciu, należy położyć na stosie zużytych kart. Każdy gracz może wylosować i zatrzymać maksymalnie 2 karty podaj dalej. Po wylosowaniu trzeciej karty podaj dalej należy odłożyć ją od razu na stos zużytych kart.

Gracze muszą poczekać, aż aktywny gracz skończy wymieniania wszystkie przedmioty, aby wytknąć mu błąd. Wtedy aktywny gracz może potwierdzić swój błąd, patrząc na karty. Musi jednak zachować w je tajemnicy.

Gdy gracz się pomyli, następuje koniec kolejki i zaczyna się etap pakowania.

ETAP PAKOWANIA

Należy odwrócić wszystkie karty przedmiotów znajdujące się na stole. Następnie każdy gracz wybiera jedną potrzebną mu kartę i wkłada ją do swojej skrzyni. Tę czynność rozpoczyna ostatni gracz, który wymienił wszystkie karty prawidłowo, a po nim kolejni gracze, licząc wstecz. Gracz, który popełnił błąd, nie może wzięc żadnej karty przedmiotu. Jeżeli którykolwiek z graczy rzucił fałszywe oskarżenie, wówczas on również nie może wziąć żadnej karty przedmiotu.

Wszystkie karty przedmiotów, które pozostały na stole po zakońzeniu etapu pakowania, należy położyć na stosie zużytych kart. Gracz, który rozpoczął poprzednią kolejkę, przekazuje teraz kartę kolejkj graczowi po lewej. Ten gracz rozpoczyna następną kolejkę.

PRZETASOWANIE

Gdy karta kolejkj po raz drugi powróci do gracza, który rozpoczął grę, należy potasować stos zużytych kart razem ze stosem kart do losowania.

KONIEC GRY

Pierwszy gracz, który zbierze wszystkie przedmioty ze swojej karty skrzyni, wygrywa.

ĐOPASOVANIE WERSJI GRY

Krótsza wersja gry: Pierwszy gracz, który zbierze 3 przedmioty ze swojej karty skrzyni, wygrywa.

Dłuższa wersja gry: Pozostaw karty przedmiotów zakryte na stole w czasie etapu pakowania. Gracze muszą podać nazwę przedmiotu znajdującego się na karcie, zanim ją odwróca. Jeżeli zgadnieś prawidłowo, zatrzymaj kartę. Jeżeli nie, oddź ją na stos zużytych kart.

GDY GRAJĄ 2 OSOBY

Należy odłożyć wszystkie karty nakazujące pominąć kolejkę.

HU

Tartalok (100 kártya):

- 1** → 12 darab törzskártya
- 2** → 78 darab tárgyat ábrázoló kártya
- 3** → 8 darab dobólap
- 4** → 1 darab fordulót jelző kártya
- 5** → 1 darab sorállító kártya

Á JÁTÉK CÉLJA

Megszerezni minden olyan tárgyat, amely szerepel a törzskártyádon. Ehhez a játékosoknak emlékezniük kell a tárgyakat ábrázoló kártyák sorára a helyes sorrendben, ami minden fordulóval egyre hosszabbá válik.

Á JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Minden játékos kap egy törzskártyát és egy dobólapot. Helyezd a törzskártyát színnel felfelé az asztalra, hogy minden játékos lássa a kártyát szereplő tárgyat. A többi törzskártyára nem lesz szükség, vissza kell tenni a dobóba. Helyezd a sorállító kártyát felfordítva az asztalra.

Keverd össze a tárgyakat ábrázoló kártyákat a maradék dobólappal, és helyezd a paklit lefordítva az asztalra. Ezek lesznek a húzólapok. A játék kezdetét veszi, és az első játékos megkapja a fordulót jelző kártyát.

Á JÁTÉK MENETE

Az első játékos megkezdi a játékot, és azt mondja: „Roxforthba megyek, és hozok magammal…”, ekkor felhúzza a pakli legfelső lapját és megnevezi a rajta szereplő tárgyat. Helyezzük a kártyát lefordítva az asztalra, a sorállító kártya mellé. Ez a kezdeté a tárgyak sorának.

A játékosoknak minden fordulóban, amikor rájuk kerül a sor, fel kell sorolniuk az asztalra kihelyezett összes tárgyat a helyes sorrendben.

Adjunk hozzá az új tárgyat ábrázoló kártyát, és helyezzük lefelé fordítva a sor végére. Eközben a többi játékos nem beszélhet és nem szakíthatja félbe a játékot.

Ha megakad, felhasználhatja a dobólapot. A dobólappal átugorhatja a saját fordulóját, és a következő játékosra kerül a sor a találgatással. A dobólapot felhasználás után félre kell tenni egy külön pakliba. Minden játékos legfeljebb 2 dobólapot húzhat és legfeljebb 2 dobólap lehet nála egyszerre. Ha egy játékos a harmadik dobólapot húzza, az automatikusan az felhasználtak paklijába megy.

A játékosoknak várniuk kell, amíg a soron lévő játékos befejezi a felsorolást, és csak utána mondhatják meg, ha hibáztak. A soron lévő játékos ekkor ellenőrizheti a hibáját, és megnevezheti a kártyákat. De ezt csak ő láthatja, titokban kell tartania.

Ha valaki hibázik, a forduló véget ér, és kezdeti tárgyak beszerzésének szakasza.

TÁRGYAK BESZERZÉSE SZAKASZ

Fedjük fel az összes tárgykártyát. Minden játékos vesz egy kártyát, amire szükséges van, és ráteszi a saját törzskártyájára. A tárgykártyák kivételét az a játékos kezdi, aki legelőször át tudja mondani hibátalanul a sort, és innen haladunk visszafelé a többi játékosal. Az a játékos, aki hibázott, nem vehet fel tárgykártyát. Ha volt olyan játékos, aki tévesen hibáztatott valakit, akkor ő is sem vehet fel tárgykártyát.

Ha a tárgyak beszerzésének szakasza véget ért, a fennmaradó tárgykártyákat az eldobott lapok paklijába kell tenni. Az a játékos, aki az előző kört kezdte most átadja a fordulót jelző lapot a balra mellette ülő játékosnak. Ez a játékos kezdi a következő kört.

ÚJRAKEVERÉS

Akkor kell újrakeverni, amikor a fordulót jelző kártya másodsor tér vissza ahhoz a játékoshoz, aki a játékot kezdte. Keverjük az eldobott lapok pakliját vissza a húzópakliba.

Á JÁTÉK VÉGE

Az nyer, akinek először sikerül összegyűjtenie az összes olyan tárgyat, ami szerepel a törzskártyáján.

Á JÁTÉKIDŐ HOSSZUSÁGÁNAK VÁLTOZTATÁSA

Rövid játék: Az nyer, akinek először sikerül összegyűjtenie 3 tárgyat, ami szerepel a törzskártyáján.

Hosszú játék: Hagyjuk a tárgykártyákat lefordítva a tárgyak beszerzése szakaszban. A játékosoknak meg kell nevezniük a kártyán szereplő tárgyat, mielőtt felfordítják. Ha sikerült kitalálni, mi van a kártyán, megtarthatja a játékos. Ha nem, akkor az eldobott lapok paklijába kell visszahelyezni.

2 JÁTÉKOS ESETÉN

Vegyük ki az összes olyan lapot, amivel át lehet ugrani egy fordulót.

FI

Sisältö (100 korttia):

- 1** → 12 matka-arkkukorttia
- 2** → 78 esinerkorttia
- 3** → 8 ohituskorttia
- 4** → 1 vuorokortti
- 5** → 1 rivikortti

TAVOITE

Pelaajat yrittävät kerätä kaikki matka-arkkukortissaan mainitut esineet. Tätä varten heidän on muistettava esinekorttiirvi oikeassa järjestyksessä. Korttien määrä lisääntyy joka vuoroilla.

Sisältö (100 korttia):

- 12 matka-arkkukorttia
- 78 esinerkorttia
- 8 ohituskorttia
- 1 vuorokortti
- 1 rivikortti

VALMISTELUT

Jakaa jokaiselle pelaajalle yksi matka-arkkukortti ja yksi ohituskortti. Pelaajat asettavat saamansa matka-arkkukortit eteenpäin. Asettakaa loput matka-arkkukortit takaisin laatikkoon. Asettakaa rivikortti pöydälle kuvapuoli ylöspäin.

Sekoittakaa kaikki esinekortit yhteen jäljellä olevien ohituskorttien kanssa ja asettakaa pakka pöydän keskelle kuvapuoli alaspäin. Tämä muodostaa nostopakkan. Ensimmäinen pelaaja ottaa vuorokortin.

PELIN KULKU

Ensimmäinen pelaaja aloittaa pelin sanomalla "Olen matkalla Tyllypakkaan ja pakkaan arkkuuni..." ja nostamalla pakan ylimmäisen kortin. Pelaaja kertoo muille, mikä esine kortissa on, ja asettaa kortin kuvapuoli alaspäin rivikortin viereen. Tämä on esinerivien alkua.

Omalla vuoroillaan kunkin pelaajan on lueltava kaikki rivissä olevat esineet oikeassa järjestyksessä sekä nostettava uusi esinekortti, joka lisätään rivin päähän. Muut pelaajat eivät saa puhua tai keskeyttää pelaajaa tämän vaiheen aikana.