WIZARDING WORLD | Harry Potter

BRADAVICE – ŠKOLA ČAR A KOUZEL

Cíl hry: Sestavit řadu kartiček ve správném pořadí od čísla 1 až po číslo 13. Jednotlivé kartičky představují základní předměty, které se vyučují v bradavické Škole čar a kouzel. Další kartičky představují jednotlivé studijní koleje této školy. Každý hráč studuje, sestavuje řadu, vždy pouze v jedné ze čtyř kolejí v kouzelnické škole v Bradavicích. Příslušnost ke koleji je určena v první části hry.

Začátek řady (číslo 1) představuje znak školní koleje: tato kartička určuje, kam je hráč zařazen (kterou kolej hráč studuje).

Kartičky čísla 2 až 12: představují jednotlivé školní předměty.

Konec řady (číslo 13): představuje znak Bradavic – symbolizuje závěrečnou zkoušku.

Kartička Obraceč času – funkce bude popsána později.

Příprava hry:

Všechny kartičky (celkem 56 kusů) se zamíchají, otočí rubem nahoru, a vyskládají se do bloku 8 x 7 kartiček. Hráči si určí pořadí, v jakém budou uskutečňovat jednotlivé tahy.

Základní pravidlo – provedení jednoho tahu:

První hráč otočí kteroukoliv kartičku lícem nahoru a položí ji na stůl. Všichni hráči musí hodnotu kartičky vidět.

a) Neúspěšný tah

Pokud hráč nemůže použít otočenou kartičku ve své řadě, otočí ji na původním místě lícem dolů. Ve hře pokračuje další hráč na řadě, který provede nový tah.

Všichni hráči se snaží zapamatovat si hodnotu a polohu postupně otáčených kartiček. Ten hráč, který si pamatuje nejvíc správných kartiček, má šanci provést úspěšný tah a získat kartičku do své řady.

b) Úspěšný tah

Pokud hráč na tahu může otočenou kartičku použít do své řady podle pravidel, přiloží ji do své řady. Poté hráč pokračuje dalším tahem. Hráč pokračuje tak dlouho, dokud jsou jeho tahy úspěšné – tzn. že otočené kartičky může použít ve své řadě. Jakmile je jeho další tah neúspěšný, pokračuje další hráč v pořadí.

Úvod hry:

Hráči provádí jednotlivé tahy v určeném pořadí. Jejich úkolem je najít kartičku číslo 1 – určení koleje. V této fázi hráči provádí mnoho neúspěšných tahů, ale snaží se zapamatovat si otáčené kartičky. Hra začíná pozvolna, ale jakmile hráči postupně naleznou kartičky číslo 1, a tím pádem se dozvědí, ke které koleji patří a v jaké barvě budou hledat další kartičky, hra dostává spád.

Pokračování hry:

Hráči postupně naleznou svou kolej (kartičku číslo 1 v určité barvě) a nyní už vědí, na které kartičky se při dalším hledání mají zaměřit. Po získání kartičky číslo 1 (znak koleje) mají za úkol získat kartičku číslo 2 (lektvary), dále kartičku číslo 3 (bylinkářství) a tak dále.

Platí pravidlo: Hráči při sestavování řady musí dodržet pořadí kartiček, které je určeno čísly.

Pokud hráč při tahu otočí a najde kartičku své barvy (koleje), ale tato kartička není ve správném pořadí, tah není úspěšný a kartičku musí otočit zpět. Taktické je zapamatovat si polohu kartičky. Tuto kartičku hráč musí otočit až v okamžiku, kdy už má všechny předešlé kartičky ze své řady umístěné a on může touto kartičkou pokračovat ve stavbě své řady školních předmětů.

Každý hráč by měl pozorně sledovat neúspěšné tahy protihráčů: velmi často protihráči otáčí kartičky, které on sám potřebuje. A to v nejbližším tahu, nebo v některém pozdějším tahu.

Hra se postupně zrychluje. Čím více kartiček je umístěno po úspěšných tazích v řadách jednotlivých hráčů, tím méně zbývá kartiček na hrací ploše. Četnost úspěšných tahů narůstá.

Funkce kartičky Obraceč času

V příběhu Harry Pottera pomáhal Obraceč času Hermioně studovat více předmětů najednou. Ve hře má tato kartička funkci žolíka: může nahradit kteroukoliv kartičku se školními předměty (s čísly kartiček 2 – 12). Není možné tuto kartičku-žolíka použít místo první kartičky v řadě (číslo 1 – určení koleje) a místo poslední kartičky v řadě (číslo 13 – závěrečná zkouška – znak Bradavic).

a) Když hráč při svém tahu obrátí kartičku Obraceč času, jeho tah je úspěšný. Tuto kartičku umístí na konec řady a tím nahradí kartičku v aktuálním pořadí ve své řadě a pokračuje ve hře.

b) Po umístění kartičky Obraceč času v řadě kteréhokoli hráče všichni hráči vidí, kterou konkrétní kartičku žolík Obraceč času nahrazuje.

b1) Pokud kartičku nahrazenou Obracečem času kdykoliv později najde ten samý hráč, který Obraceč času umístil ve své řadě, tak nalezenou správnou kartičku do řady umístí výměnou za kartičku Obraceč času a tuto posune na konec své řady – nahradí tím kartičku, kterou hledá. Urychlí tím skládání své řady. Tah je považován za úspěšný, hráč pokračuje dalším tahem.

b2) Pokud kartičku nahrazenou Obracečem času při svém tahu najde a otočí kterýkoliv protihráč, tak nalezenou správnou kartičku v řadě spoluhráče vymění za kartičku Obraceč času a použije ji ve své řadě – přiloží ji na konec své řady. Nahradí tím aktuálně chybějící kartičku. Urychlí tím skládání své řady. Tento tah je považován za úspěšný, hráč pokračuje dalším tahem.

Pravidlo o poslední 13. kartičce: Tato kartička nesmí být nahrazena kartičkou Obraceč času.

Pravidlo o počtu použití kartiček Obraceč času: Hra obsahuje 4 žolíkové kartičky Obraceče času. Pokud jsou tyto kartičky použity podle pravidel, není jejich počet v jedné řadě omezen.

Závěr hry:

Hráč, který jako první sestaví celou řadu všech 13 kartiček, se stane vítězem této hry. Další hráči pokračují ve hře, jejich pořadí ve hře je závislé na tom, kdy dokončí sestavování své řady třinácti kartiček.

Herní varianta:

Hráči se mohou dohodnout a hrát turnaj. Před zahájením první hry je dohodnutý počet her (herních kol v turnaji) a je určeno bodové hodnocení za umístění. Turnaj vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

Tip pro milovníky Harry Pottera:

Pravidlo správně pojmenovat hrací kartičku: Hráč, který získává hrací kartičku do své řady – vidíme jen číslo kartičky – je povinen pojmenovat správně školní předmět, který kartička zobrazuje pomocí symbolu na kartičce. Pokud tak neučiní nebo neřekne správný název předmětu, není jeho tah úspěšný.

Kartička Obraceč času

WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.
WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publishing Rights © JKR. (s22)

BĚHEM SVÉHO STUDIA MUSÍ STUDENTI BRADAVIC ZVÁŽIT, ZE KTERÝCH PŘEDMĚTŮ CHTĚJÍ SKLÁDAT ZKOUŠKY NKÚ (NÁLEŽITÁ KOUZELNICKÁ ÚROVEŇ). A PAK STUDENTY ČEKAJÍ OVCE (OHAVNĚ VYČERPÁVAJÍCÍ CELOČARODĚJNÉ EXAMENY). TAKŽE, KTERÝ PŘEDMĚT BYSTE SI NAŠLI? VYBERTE SI VHODNÝ PŘEDMĚT PODLE VAŠICH ZÁJMŮ.

POKUD JSI SKVĚLÝ KUCHAŘ... STUDUJ **LEKTVARY**

Lektvary jsou především o přesnosti, načasování, kreativitě a dobré intuici. Takže pokud miluješ vaření, neustále pečeš chleba nebo už v duchu plánuješ své další velké lasagne – máme pocit, že předmět lektvary by se k tobě dobře hodil. Koneckonců, míchání lektvarů podle receptů (přesné dávkování ingrediencí, míchání lektvaru proti směru hodinových ručiček atd.) je v podstatě jako vaření mudlovských receptů. Pamatujete si, když se Nevillův Smršťovací lektvar zbarvil do oranžova? Ty, jako kuchař-specialista, bys nikdy nedopustil, aby se stalo tvému lektvaru!

POKUD JSI POSEDLÝ ČLÁNKY Z WIKIPEDIE... STUDUJ **DĚJINY ČAR A KOUZEL**

Během četby knih o Harrym jsme asi nikdy nezískali nejlepší dojem z Dějin čar a kouzel, jak je učil profesor Binns, který nikdy neměl nejlepší způsob výuky. Ale pozor, toto jsou Dějiny čar a kouzel! Existují stovky úžasných příběhů z kouzelnické minulosti, které by sis zamiloval. Jen se o nich více dozvědět! Pokud to cítíš stejně a považuješ se tak trochu za milovníka mudlovské historie, pak si jen představ, jak moc tě může tento předmět obohatit.

STUDIUM MUDLŮ

Někteří kouzelníci považovali oblíbený předmět Arthura Weasleyho za špatnou volbu. Ale předmět byl důležitý pro každého, kdo předpokládá, že bude žít nebo pracovat v mudlovské komunitě. Zahrnoval studium každodenního života mudlů – konkrétně, jak ovládají elektřinu, technologii a vědu, běžné pomůcky a předměty z každodenního života mudlů spíše než magii a kouzla. V pozdějších letech byl učební plán předmětu pozměněn. Místo učení čaroděju, jak rozumět a být tolerantní k nekouzelnické komunitě, se učil jiný druh mudlovských studií: že mudlové jsou spinavi, krutí a musí být zničeni. Naštěstí po porážce Lorda Voldemorta byly osnovy vráceny do původní podoby.

POKUD RÁD ŘEŠÍŠ HÁDANKY... NAVŠTĚVUJ PŘEDMĚT **STUDIUM STARODÁVNÝCH RUN**

Studium starodávných run je předmět, o kterém toho moc nevíme, ani Harry se jim nevěnoval. Hermiona však ano! A často byla viděna s velkou tlustou učebnicí na toto téma. Takže toto je určitě předmět pro přemýšlivé. Můžeš se pustit do řešení velmi složitých úkolů. Pokud máš logické přemýšlení a hodně trpělivosti, myslíme si, že můžeš být ve Studiu starodávných run úspěšný.

POKUD MÁŠ RÁD SCI-FI FILMY... STUDUJ **ASTRONOMII**

Astronomie popisuje hvězdy, analyzuje pohyb planet, studuje komety a černé díry – prostě je pro ty, kteří se zajímají o hvězdnou oblohu. Představujeme si, že milovníkům sci-fi filmů by se toto téma mohlo líbit. Dozvíš se vše o tom, co se ve vesmíru děje. A to je hodně velký svět.

POKUD JSI NEROZHODNÝ ČLOVĚK... STUDUJ **PŘEMĚŇOVÁNÍ**

Život je plný triviálních rozhodnutí – jaké oblečení si vzít na sebe, jak se učesat, co si uvařit k jídlu, které knihy číst. Předmět profesorky McGonagallové je o možnosti proměny – a o to jde. Například proměnit zvíře v pohár na vodu. Když budeš v přeměňování opravdu dobrý, můžeš se naučit i pokročilejší kouzla, třeba jak se stát zvěromágem. Je to dokonalý zdroj magie pro lidi, kteří prostě nevědí, co chtějí – takže alespoň víš, že uděláš dobré rozhodnutí, když si ke studiu vybereš přeměňování!

GRYFFINDOR – **NEBELVÍR**

Nebelvír je kolej, kde najdete ty nejkuráažnější a nejodvážnější studenty (to je důvod, proč je znakem koleje statečný lev). Barvy koleje jsou šarlatová a zlatá, společenská místnost se nachází Nebelvírské věži. Ředitelkou koleje je profesorka Minerva McGonagallová. Pokud tě sem Moudrý klobouk zařadil, musel jsi prokázat vlastnosti, jako je odvaha, statečnost a odhodlání. Někteří z nejlepších a nejchytřejších čarodějů světa patřili do této koleje. Harry Potter a Albus Brumbál jsou jen pár z těch, kteří se nám vybaví! Pokud máš to štěstí, že jsi skončil v Nebelvíru, představujeme si, že jsi typ člověka, který se rád zastává slabších, zpochybňuje autority a má tendenci nejdříve jednat a pak přemýšlet.

SLYTHERIN – **ZMIJOZEL**

Zmijozelská kolej má neblahou pověst. Je ale pravda, že mnoho temných čarodějnic a čarodějek je z této koleje. Mnoho čarodějů bylo do Zmijozelu zařazeno, ale ne všichni, kdo do této koleje patří, jsou špatní. Ve skutečnosti jich je hodně. Barvy Zmijozelu jsou stříbrná a smaragdově zelená a znakem je had. Ředitelem koleje je profesor Severus Snape a společenskou místnost najdete dole v kobkách pod jezerem (což jen umocňuje zmijozelskou atmosféru tajemna). Pokud tě Moudrý klobouk zařadil do této vznešené koleje, pak jsi nejspíš ctižádostivý, bystrý a chytrý. A možná jsi předurčen k velkým činům. Dokážeme si představit, že jsi typ člověka, který je vždy o krok dál před ostatními, má černý smysl pro humor, považuje pověst za důležitou, je pyšný na svůj vzhled a má rád, když se mu daří. A nedovolí, aby někdo viděl jeho citlivou stránku.

POKUD SI NEUSTÁLE KUPUJEŠ ROSTLINKY... STUDUJ **BYLINKÁŘSVÍ**

Rostliny nám všem zlepšují náladu – i když setkání s některými druhy rostlin v hodinách profesorky Prýtové byla trochu složitější. Takže pokud máte zelené prsty a pokojová rostlinka vám neuschne hned během první noci, pravděpodobně můžete snadno vyniknout v bylinkářství. A pokud se dokážete vyhnout Ďáblovu osidlu nebo výkřikům mandragory, pak na tebe bylinkářství může působit velmi uklidňujícím dojmem.

POKUD MÁŠ RÁD ZVÍŘATA... STUDUJ **PÉČI O KOUZELNÉ TVORY**

Přestože se Harry, Ron a Hermiona rozhodli nestudovat toto téma na úrovni NKÚ – měli Péče o kouzelné tvory velmi rádi. Jistě, s Hagridem, který tento předmět učí, je pravděpodobnější se setkat s nepříjemnými třaskavými skvorejši. Ale zásluhou Hagrida se také můžete seznámit třeba s hrabáky a hipogryfy – v obou případech se jedná o fascinující kouzelné tvory. Náš hrdina z Fantastických zvířat, Mlok Scamander, miloval kouzelné tvory natolik, že se stal Magizoologem. Pokud jsi milovník zvířat a máš trpělivost se svými vlastními mudlovskými mazlíčky, je tento předmět něco pro tebe.

POKUD VŽDY HLEDÁŠ SPRAVEDLNOST... STUDUJ **OBRANU PROTI ČERNÉ MAGII**

Kouzelnický svět má i svou temnější stránku. To způsobilo, že Obrana proti černé magii byla pro Harryho naprosto nepostradatelná. Byl to Harryho oblíbený předmět. A ten nebyl jen o učení se o temných kouzelných tvorech, smrtelných kletbách nebo procvičování obranné magie. Je to způsob o vybudování si pevného odhodlání bojovat proti zlu na světě. Pokud jsi obzvláště zapálený za prosazování spravedlnosti ve společnosti, Obrana proti černé magii je pro tebe správná volba.

POKUD JSI ŠIKOVNÝ A KREATIVNÍ... STUDUJ **KOUZELNÉ FORMULE**

Navzdory tomu, co říká Nevillova babička o tom, že studiem kouzelných formulí si to člověk „moc ulehčuje", se ve skutečnosti jedná o jeden z nejužitečnějších bradavických předmětů. Dozvídáme se, že Harryho maminka Lily byla obzvlášť zdatná v sesílání kouzel všech možných zaměření a druhů. Ano, kouzla, která se v hodině naučíš, jsou prostě docela kouzelná. Kouzla umožňují vyčarovat věci ze vzduchu, očarovat předměty, přemístit je nebo je jednoduše přimět k tomu, aby udělaly to, co zrovna potřebuješ. Usnadní si den! Ať už jde o vánoční výzdobu domu nebo otevření zamčených dveří, každé kouzlo prostě udělá svět o něco jasnějším. A to nemluvíme jen o Lumosu!

OBRACEČ ČASU

Obraceče času jsou kouzelné předměty, které mohou svého nositele poslat zpět v čase. Jsou jedním z nejvíce regulovaných kouzelnických předmětů v kouzelnickém světě, protože narušení přirozeného chodu času může být velmi nebezpečné a často má hrozivé následky.

JSI DOBRÝ V PLÁNOVÁNÍ BUDOUCNOSTI NEBO JSI POSEDLÝ TÝDENNÍM HOROSKOPEM... STUDUJ **JASNOVIDECTVÍ**

Patříš k lidem, kteří si plánují každou maličkost ve svém životě? Denní seznamy úkolů, týdenní seznamy úkolů, možná dokonale barevně rozlišený kalendář? V tom případě by tě jasnovidectví určitě bavilo. I když někteří lidé, třeba Hermiona, jsou k tomuto předmětu velmi skeptičtí. Ale představte si, jak užitečné by bylo umět rozluštit své sny, číst si v budoucnosti pomocí čajových lístků a rozumět hvězdám! O tom, že se jedná o rozporuplný předmět, asi není pochyb. Ale mít alespoň dobrou představu o tom, zda bude příští úterý pršet, také není k zahození.

RAVENCLAW – **HAVRASPÁR**

Pokud hledáte nejchytřejší studenty – najdete je v Havraspáru. Barvy Havraspáru jsou modrá a bronzová, znakem je orel, ředitelem koleje je profesor Filius Kratiknot. Společenská místnost je na vrcholu Havraspárské věže za očarovaným klepadlem. Moudrý klobouk tě do této koleje zařadí pouze tehdy, pokud prokážeš vynikající moudrost, důvtip a schopnost učit se. Havraspárští jsou známí tím, že jsou dost výstřední a většina velkých kouzelnických vynálezců a inovátorů patřila do této koleje. Dokážeme si představit, že bys mohl sedět nahoře v Havraspárské věži a kochat se nádherným výhledem, pokud jsi typ člověka, který všechno analyzuje, je přehnaně snaživý, nebojí se být sám sebou a v hlavě se mu neustále rodí nové nápady.

HUFFLEPUFF – **MRZIMOR**

V Mrzimoru najdete ty nejspolehlivější a nejpracovitější studenty. Vážně, ze všech kolejí Mrzimor vychoval nejméně temných čarodějů a čarodějek. Znakem této koleje je jezevec, barvy jsou žlutá a černá, ředitelem koleje je profesorka Pomona Prýtová a společenskou místnost najdete v Bradavicích poblíž kuchyně. Panuje představa, že studenti Mrzimoru jsou nejméně chytří ze všech bradavických studentů – ale to není pravda. Jsou jen nejskromnější ze všech a necítí potřebu chlubit se svými úspěchy. Pokud jsi měl to štěstí, že jsi byl do této koleje zařazen, dokážeme si představit, že jsi typ člověka, který má silný morální kompas, vždy tvrdě pracuje, je tím nejvěrnějším přítelem a ví, že nejdůležitější je zúčastnit se. A vždy má nejlepší svačinu.

HOGWARTS SCHOOL OF WITCHCRAFT & WIZARDRY
ŠKOLA ČAR A KOUZEL V BRADAVICÍCH

Někdy v desátém století založili čtyři z největších čarodějek a kouzelníků, kteří kdy žili, Bradavickou školu čar a kouzel. Jmenovali se Godric Nebelvír, Rowena z Havraspáru, Helga z Mrzimoru a Salazar Zmijozel. Jak nám sdělil Moudrý klobouk, jejich důvodem bylo, že měli „stejnou touhu vytvořit nejlepší kouzelnickou školu na světě", a proto se rozhodli, že tak učiní. Jakmile se jim to podařilo, každý z nich založil svoji vlastní kolej, která reprezentovala vlastnosti a dovednosti, které chtěli rozvíjet. Nebelvírští studenti ztělesňovali statečnost a rytířskost, Havraspárští inteligenci a důvtip, Mrzimorští věrnost a fair play a Zmijozelští lstivost a prohnanost.

TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s22)

5511_Skola_poster.indd 2
11.04.2022 20:10