

Cíl hry: Cílem hry je sestavit tři čtveřice kartiček s jednotlivými kouzly (Expelliarmus, Stupefý a Expecto Patronum). Každé kouzlo musí být sestavováno postupně od první lecke (kartička s jedním bleskem) až po čtvrtou lekcí (kartička se čtyřmi blesky) ③.

Po sestavení všech tří kouzel je potřeba zakončit hru kartičkou Brumbálova armáda ⑦. Tohoto cíle mohou dosáhnout všichni hráči – vyhrává ten, kterému se to podaří nejdříve.

Kartička s Harry Potterem ⑥ má dvě pomocné funkce:

- a) slouží jako obrana proti kartičce s Dolores Umbridgeovou ⑤,
- b) má funkci jako žolíka.

Kartička s Dolores Umbridgeovou má funkci, která komplikuje hráčům sestavování jednotlivých sérií kouzel. Přesné určení funkcí obou kartiček najdete dále.

Příprava na hru

Všechny kartičky promíchejte a vyskládejte je do čtyř hromádek rubem nahoru na okraj hrací plochy ①. Během hry skládejte nevyužité kartičky do řad po čtyřech vedle hromádek, potřebujete proto adekvátně velkou hrací plochu (cca 30x50 cm).

Základní pravidlo – provedení jednoho tahu

Hráč může provést tah dvěma způsoby:

- a) otočit kteroukoliv vrchní kartičku z jedné ze čtyř hromádek, nebo
- b) otočit kteroukoliv z kartiček, které jsou odložené na hrací ploše.

Všichni hráči musí hodnoty otočených kartiček vidět ④.

Neúspěšný tah

Pokud hráč nemůže použít otočenou kartičku z jedné z hromádek ve své sérii jednotlivých lekcí tří kouzel, odloží tuto kartičku lícem nahoru na hrací plochu. Kartičku, kterou na hrací plochu odložil předchozí hráč, otočí rubem nahoru. Na hrací ploše zůstávají nepoužité hrací kartičky, pouze poslední je otočena lícem nahoru, ostatní jsou otočené rubem nahoru. Úkolem hráčů je zapamatovat si jejich polohu a hodnotu.

Pokud hráč nemůže použít otočenou kartičku z hrací plochy, otočí ji zpět rubem nahoru.

Vě hře pokračuje další hráč na řadě, který provede nový tah.

Všichni hráči se snaží zapamatovat si hodnotu a polohu postupně otočených kartiček. Hráč, který si pamatuje nejvíc správných kartiček má šanci, až bude na řadě, provádět úspěšné tahy a získávat kartičky s jednotlivými lekcemi pro sestavování svých tří kouzel.

Úspěšný tah

Pokud hráč na tahu může otočenou kartičku použít do své série kouzel podle pravidel, přiloží ji do své sestavy. Tah je úspěšný, hráč pokračuje dalším tahem. Hráč může zvolit tah, kdy snímá – otáčí kartičku z jedné ze čtyř hromádek. Nebo může zvolit tah, kdy otáčí kartičku na hrací ploše. Hráči na tahu mohou použít také hrací kartičku z hrací plochy, která je otočena lícem nahoru. Hráč pokračuje tak dlouho, dokud jsou jeho tahy úspěšné – otočené kartičky může použít ve své sérii kouzel. Jakmile je jeho další tah neúspěšný, jeho hra v tuto chvíli končí, pokračuje další hráč v pořadí.

Úvod hry

Hráči provádí jednotlivé tahy v určeném pořadí. Jejich úkolem je najít první kartičku, první lekcí z libovolného kouzla: kartičku s jedním bleskem.

Platí pravidlo: Hráči mohou sestavovat zároveň všechna tři kouzla. Pouze musí dodržet pořadí kartiček: od jednoho blesku až po čtyři blesky.

Hráči provádí mnoho neúspěšných tahů, ale snaží se zapamatovat si motivy otočených kartiček. Hra začíná pomalu, ale jakmile hráči postupně naleznou úvodní lekcce jednotlivých kouzel, hra nabývá na zajímavosti.

Pokračování hry

Hráči postupně nalézají potřebné kartičky a sestavují jednotlivá kouzla. Současně mohou sestavovat libovolný počet kouzel (od jednoho do tří kouzel), podle toho, jak nalézají jednotlivé kartičky.

Pokud hráč při tahu otočí a nalezně kartičku jím již započatého kouzla, ale tato kartička není ve správném pořadí, tah není úspěšný. Kartičku musí umístit na hrací plochu (pokud snímá tuto kartičku z některé z hromádek), nebo ji otočit zpět rubem nahoru (když otáčí kartičku na hrací ploše). Jeho úkolem je zapamatovat si polohu a hodnotu kartičky. Tuto kartičku se hráč snaží otočit až v okamžiku, kdy její umístění do jeho série dovolují pravidla.

Hráči musí pozorně sledovat neúspěšné tahy protihráčů: protihráči velmi často otáčejí kartičky, které sám hráč potřebuje. A to hned v následujícím tahu, nebo v některém z dalších tahů.

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

Funkce kartiček Dolores Umbridgeová – DU ⑤

V sadě se nachází 6 kartiček s Dolores Umbridgeovou, a to vždy po dvou kusech ke každému kouzlu (zvýrazněno barevně – graficky). Tyto kartičky mají moc zničit pracně nashromážděné lekcce jednotlivých kouzel. Pokud některý hráč otočí kartičku s DU, musí nejprve zjistit, kterou lekcí tato kartička může zničit – porovná barevné pozadí hrací kartičky DU a barevné pozadí jednotlivých lekcí. Pokud je barva kartičky DU shodná s barvou kouzla, které má hráč aktuálně rozestavěné na ploše před sebou, má kartička DU moc toto „cvičení“ přerušit. Prakticky to znamená, že kartičky zničeného kouzla a kartičku DU je hráč povinen vrátit otočené rubem na úplný spodek některé z hromádek, které jsou na okraji hrací plochy ①. Je zcela na hráčově rozhodnutí, zda je dá pouze do jedné, či do více hromádek a v jakém pořadí je naspoď hromádky umístí. Tyto kartičky přijdou na řadu, až když jsou všechny kartičky nad nimi z hromádek použity.

Pokud hráč, který kartičku DU našel, již danou sérii kouzel dokončil nebo ji ještě nezačal stavět, není kartičkou DU nijak dotčen. V takovém případě může umístit kartičku s DU do série některého z protihráčů, který má nedokončenou sérii ve stejné barvě, jako je kartička DU. Pokud toto pravidlo umožňuje „umístění“ kartičky DU více hráčům, tak je pouze na hráči, komu zničí nasbírané lekcce kouzel. Hráč, který takto obdržel kartičku DU, je pak postouzen stejným způsobem, jak bylo popsáno – tj. musí kartičky vrátit naspoď některé z hromádek. Jestliže kartičku DU nelze umístit k žádnému rozehranému kouzlu, odloží ji hráč na hrací plochu obrázkem nahoru jako kteroukoliv jinou kartičku a předchozí odloženou kartu obrátí obrázkem dolů. Pozor! Hráči ji mohou v příhodném okamžiku, když jsou na tahu, otočit a zastavit skládání kouzla kteréhokoliv soupeře!

Platí pravidlo: Tah, při kterém je použita kartička DU, se nepokládá za úspěšný, ve hře tedy pokračuje další hráč v pořadí.

Platí pravidlo: Pokud je kouzlo dokončeno, tj. obsahuje všechny čtyři lekcce, nemůže již být kartičkou DU napadena a zničeno.

Proti kartičce DU se mohou hráči bránit pomocí kartičky s Harry Potterem.

Funkce kartičky Harry Potter – HP ⑥

V sadě se nachází 6 kartiček s Harry Potterem. Hráči ji mohou použít dvěma způsoby:

- a) Odloží ji před sebe rubem nahoru a později ji může použít jako obranu proti kartičkám DU – když je hráč napaden kartičkou DU, která by mohla postihnout jednu z jeho nedokončených sérií. Pokud má kartičku HP odloženou rubem nahoru, může zachránit sérii tím, že kartičku DU odloží naspoď jedné z hromádek společně se svou kartičkou Harryho Pottera. Nasbírané kartičky tohoto kouzla zůstávají zachovány.

Pokud již máte kartičku HP umístěnou jako žolíka, nemůžete o jeho „pomoc“ požádat a nezbyvá vám než se rozloučit s napadenou sérií. V tomto případě hráč vyřazené kartičky včetně kartičky DU a kartičky HP v libovolném pořadí umístí opět naspoď čtyř hromádek na okraji hrací plochy ①.

- b) Hráč použije kartičku HP přímo jako žolíka při sestavování kouzel, tzn. může touto kartičkou nahradit libovolnou kartičku představující kouzelnou lekcí. Pokud nahrazuje první lekcí (kartička s jedním bleskem), musí hráč nahlásit, jaké kouzlo (barvu) kartička nahrazuje. Série s žolíkem (nebo více žolíky) musí být rozložena na ploše nejen během sestavování, ale i po dokončení série. Hráči mají možnost kdykoliv vyměnit nalezenou správnou kartičku nahrazenou žolíkem a žolíka použít pro svou potřebu. Tuto možnost mají všichni hráči u všech sérií, kde byla použita kartička HP jako žolíka. POZOR: Hráči mohou měnit správné kartičky za žolíky i v sériích soupeřů!

Platí pravidlo: Kartička HP, která je otočena rubem nahoru a je nachystána jako obrana proti DU, může být přeměněna v žolíka kterýmkoliv tahem – hráč ji prostě otočí stejně, jako by bral kartičku z hromádky nebo z hrací plochy, a použije ji podle své potřeby. Jediný způsob, jak kartičku HP znovu získat jako obranu proti DU, je ten, že kartičku sejmete z hromádky, nebo během hry získáte žolíka výměnou za správnou kartičku z kterékoliv série (tedy i ze soupeřových sérií kouzel).

Platí pravidlo: Kartičku HP nesmíte použít místo závěrečné karty Brumbálova armáda.

Závěr hry

Hráči postupně sestavují série jednotlivých kouzel. Po sestavení všech tří kouzel (každé kouzlo má čtyři lekcce) má hráč za úkol najít kartičku Brumbálova armáda ⑦. Tyto kartičky mohou být během hry již otočeny a následně odloženy na hrací plochu. Hráči mají za úkol si polohu těchto kartiček pamatovat. Pak je pro hráče jednoduché kartičku najít a použít pro svůj závěrečný tah.

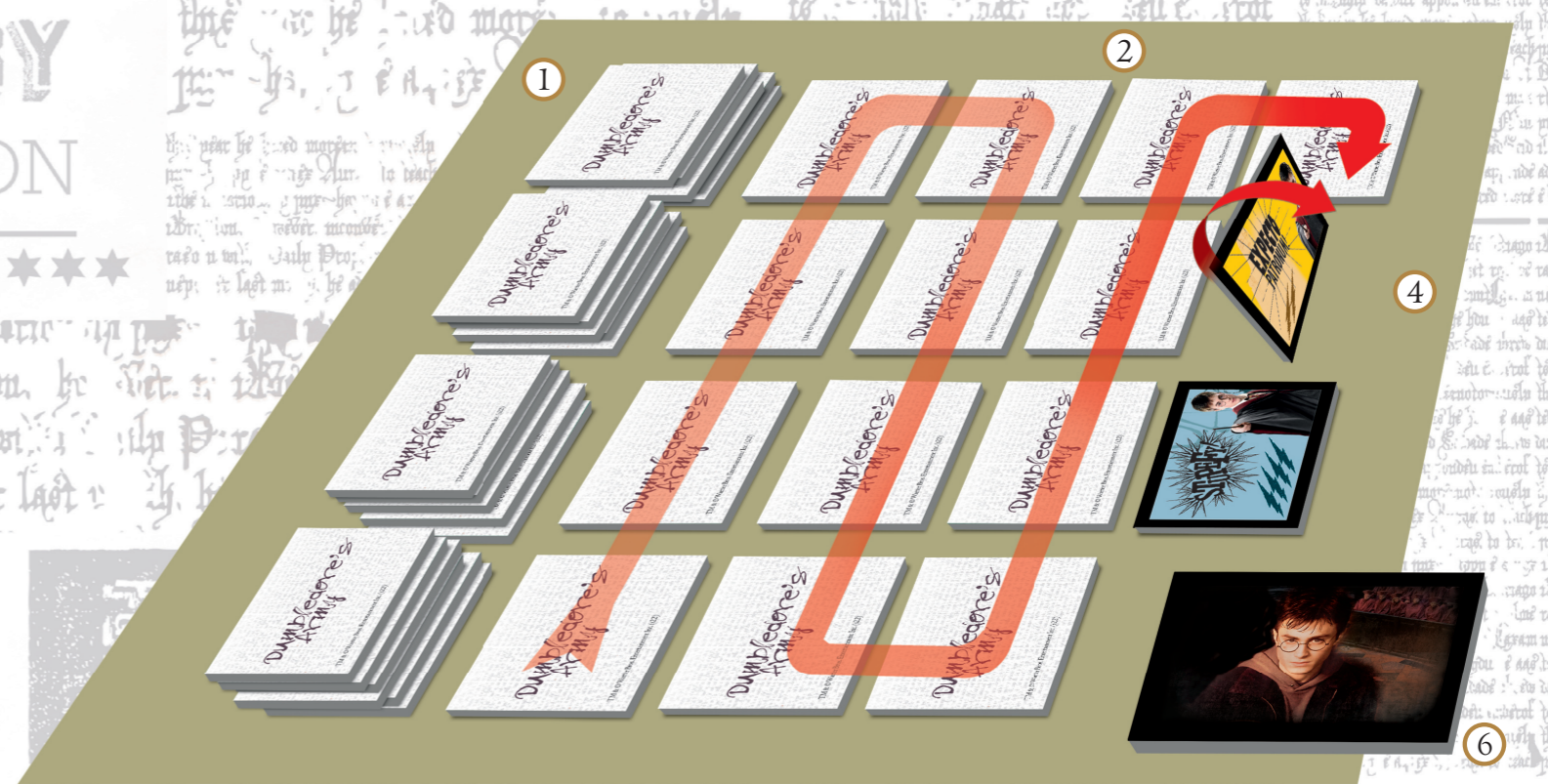
Vyhrává hráč, který jako první sestaví všechny tři série jednotlivých kouzel (celkem 3 x 4 kartičky) a na závěr přídá třináctou kartičku Brumbálova armáda ⑦.

Ostatní hráči se umístí podle toho, v jakém pořadí hru dokončí.

Počet hráčů

Optimální počet hráčů jsou čtyři. Hra je ovšem stejně zábavná i pro dva nebo tři hráče beze změny pravidel. Při menším počtu hráčů hra nabízí větší množství použitelných karet a má rychlejší spád.

BRUMBÁLOVA ARMÁDA





MADAM DOLORES UMBRIDGEOVÁ

Dolores Umbridgeová jako učitelka Obrany proti černé magii během Harryho výuky v pátém ročníku zcela selhává. Dolores Umbridgeová učí své studenty pouze „teoreticky“, nemohou si důležitá kouzla zkusit prakticky. To vede Harryho k založení Brumbálovy armády. Dolores Umbridgeová je v Bradavicích během tohoto ročníku svěřeno místo vrchní vyšetřovatelky a ředitelky.



BRUMBÁLOVA ARMÁDA

Brumbálova armáda vděčí za svůj vznik neschopnosti Dolores Umbridgeové prakticky vyučovat Obranu proti černé magii. Pod nátlakem Hermiony Grangerové se Harry Potter uvolil vést výcvik vybraných studentů, a tím nahradit neúplné hodiny Obrany proti černé magii. V Komnatě nejvyšší potřeby cvičil studenty ve využití takových kouzel, která budou potřebovat k tomu, aby měli šanci přežít nadcházející bitvu. BA měla klíčový význam pro přípravu školy v boji proti Voldemortovi.



HARRY POTTER

Harryho sebedůvěra, schopnost jednat s lidmi a víra v sebe sama jej vedla k rozhodnutí převzít otěže odporu a vést výcvik Brumbálovy armády. Jeho čas strávený s Brumbálovou armádou se stal jeho velkou radostí, zvláště když mu Dolores Umbridgeová zakázala jeho milovaný famfrpál. Dříve tichý a neohrabaný Neville Longbottom se pod Harryho vedením zlepšil natolik, že v době jeho nepřítomnosti vedl výcvik on sám.



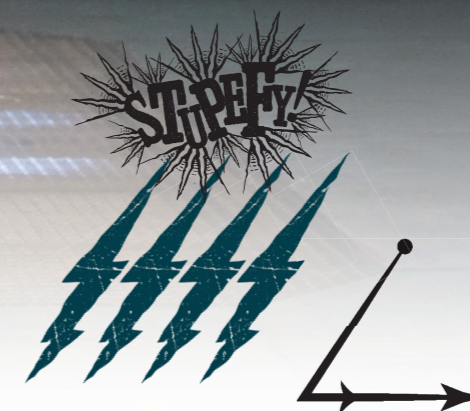
EXPECTO PATRONUM „PATRONOVO ZAKLÍNADLO“

Pomocí velmi silných šťastných vzpomínek vyvolává pozitivní sílu, která působí jako ochranný magický strážce.

POZNÁMKA: Nejobtížnější je vytvořit „fyzického“ Patrona v podobě zvířete, ke kterému má kouzličí silný vztah.

DŮLEŽITÉ POUŽITÍ

Harry použije patrona v podobě jelena, aby zachránil sebe, Hermionu a Síruse před mozkomory.



STUPEFY „OMRAČUJÍCÍ KOUZLO“

Uvede cíl do bezvědomí, někoho omráčí

DŮLEŽITÉ POUŽITÍ

Harry tímto kouzlem omráčí Viktora Kruma a zachrání tak Cedrica Diggoryho.



EXPELLIARMUS „ODZBROJOVACÍ KOUZLO“

Odebere různé předměty z dosahu cíle, nejčastěji hůlky soupeřů v soubojích.

DŮLEŽITÉ POUŽITÍ

Harry toto účinné odzbrojující kouzlo učí členy Brumbálovy armády, aby se studenti byli schopni bránit při nechtěných setkáních se Smrtijedy.