

WIZARDING
WORLD

Harry Potter



RÈGLES DU JEU - RULES OF THE GAME - REGLAS DEL JUEGO
SPIELREGELN - SPELREGELS - REGOLAMENTO



WIZARDING
WORLD

WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEL Publishing Rights © JKR. (22)

Règles du jeu

FR

Contenu :

90 cartes : 74 cartes Epreuve, 6 cartes Challenge tactile, 10 cartes tactiles en relief et 6 Poudlard-puzzles (24 pièces)

But du jeu :

Être le premier à compléter son Poudlard-puzzle en affrontant les autres joueurs dans 8 types d'épreuves faisant appel à l'ensemble des capacités cérébrales.

Mise en place :

Les joueurs disposent les 10 cartes tactiles sur la table. Elles sont regardées et palpées par tous les joueurs pendant environ 30 secondes. Le paquet de cartes tactiles est ensuite mis de côté. Les cartes Epreuve et Challenge sont mélangées et placées en une seule pile au milieu de la table, faces cachées. Le verso de ces cartes indique quel type d'épreuve va suivre en retournant la carte (description des épreuves ci-après).

Déroulement :

Le plus jeune joueur commence et retourne la première carte de la pile centrale. Dès qu'un joueur pense avoir trouvé la solution, il recouvre la carte le plus vite possible avec sa main.

Le joueur donne sa réponse puis retire sa main afin que l'on

vérifie si elle est correcte. Attention, une seule réponse de joueur par tour est possible.

Réponse correcte :

Le joueur remporte la carte et la place devant lui, face cachée. Attention toutefois, il n'est pas possible de posséder plus de 4 cartes devant soi. Si un joueur souhaite garder une carte qu'il vient de gagner mais qu'il en possède déjà 4 devant lui, alors il doit choisir une carte à défausser immédiatement.

Lorsqu'un joueur possède **deux cartes identiques** (même verso) devant lui, il peut les échanger contre une pièce de Poudlard-puzzle.

Réponse incorrecte :

En cas d'erreur, le joueur qui s'est trompé défausse la carte. Il ne pourra pas proposer de réponse lors du tour suivant.

Fin de la partie :

Le premier joueur à **avoir complété son Poudlard-puzzle constitué de 4 pièces** remporte la partie.

NB : À deux joueurs, en cas de réponse incorrecte, la carte est donnée à l'autre joueur au lieu d'être défaussée et les deux joueurs jouent le tour suivant.



Description des 8 types d'épreuves :



1 - Les passages secrets

En partant d'Harry Potter puis en se déplaçant sur les chemins et d'une porte secrète vers l'autre porte identique, indiquer l'objet magique trouvé par le célèbre magicien en fin de parcours. (ex ci-contre : la plume).





2 - La course au vif d'or

En se basant sur les trois clichés simultanés, trouver le sorcier qui se situe en première position.
(ex ci-contre : c'est le sorcier orange qui est en première position suivi du rouge puis du vert et finalement du bleu).



3 - Le Patronus unique

Parmi tous les Patronus présents sur la carte, quel est celui qui n'est présent qu'une seule fois ?
(ex ci-contre : le chat).



4 - Le bazar du sorcier

Taper sur la carte puis, sans retirer sa main, citer les objets de la couleur la plus représentée.
(ex ci-contre : la couleur la plus représentée est le vert avec 4 objets. Il faut répondre « pierre / chaudron / grimoire / écharpe » dans l'ordre de votre choix).



5 - La bataille de sorts

Le verso de la carte attribue une couleur à chaque côté (rouge pour la droite, bleu pour la gauche). Sur le recto, la couleur de la baguette indique avec quel index il faut lancer le sort en énonçant « Cortexum ! » à voix haute, et la couleur de l'éclair indique à quel joueur il faut le lancer.
(ex : la baguette est bleue, le joueur doit utiliser l'index de sa main gauche. L'éclair est rouge, il doit pointer cet index sur le joueur à sa droite en disant « Cortexum ! »).





6 - Les maisons de Poudlard

Trois blasons d'une même maison sont présents sur la carte. Un des trois présente une différence, quelle est-elle ? (ex ci-contre : il manque un casque sur le blason du haut).



7 - Le cercle magique

Le verso de la carte comporte 6 symboles magiques à mémoriser. Sur le recto, quel est le symbole manquant ou ajouté ? (ex ci-contre : il manque le symbole rose «Q» au recto).






8 - Challenge Tactile

Cette carte permet au joueur ayant remporté la carte précédente de s'attaquer au challenge tactile. Les autres joueurs choisissent alors une carte parmi le paquet de 10 cartes tactiles et la lui présentent, face cachée. Celui-ci dispose alors de 10 secondes pour reconnaître l'objet ou la texture grâce à son seul sens du toucher. Une seule réponse est possible (ex. ci-contre : le balai).



Si la réponse est correcte, il remporte directement une partie de Poudlard-puzzle. La carte tactile est ensuite remise dans son paquet d'origine. Si la réponse est incorrecte, le jeu reprend normalement avec la carte suivante.

Notes :

-  Si un joueur se trompe lors de l'épreuve précédant une carte Challenge, il remet cette dernière dans le tas puis le remélange.
-  Si deux cartes Challenge se suivent, remettez la seconde dans le tas et remélangez.
-  Les 10 textures tactiles sont : coupe - chouette - balai - dragon - livres - potion - plume - coffre - chaudron - serpent.

Rules of the game

EN

Content:

90 cards: 74 Tests cards, 6 touch Challenge cards, 10 raised touch cards and 6 Hogwarts-puzzle (24 pieces).

Aim of the game:

All players compete against each other using the 8 different tests that exercise different brain functions. The first to complete their Hogwarts-puzzle is the winner.

Set up:

Lay the 10 touch cards on the table. All the players look at them and feel them for about 30 seconds. The deck of touch cards is then set aside. Shuffle the Test and Challenge cards and put them into a single pile, in the middle of the table, facedown. The back of the card indicates the type of test to come when the card is turned over. (The tests are described below).

How to play:

The youngest player starts by turning over the top card in the center pile. When a player thinks they have found the answer, they immediately put their hand over the card.

They give their answer and uncover the card to see if it is right. Remember, a player is only allowed one answer per round.

Correct answer:

The player takes the card and puts it in front of them, face down. A player may have no more than 4 cards at any time. If a player wants to keep a card, they have just won but already has 4, they must discard one.

When a player has 2 cards with the **same back**, they can exchange them for a Hogwart-piece.

False answer:

If the answer is wrong, the player must discard the card and cannot give an answer in the next round.

End of the game:

The first to **complete their Hogwarts jigsaw** wins the game.

NB: In a game with two players, if one gets the wrong answer, the card is not discarded but is awarded to the other player. Then both players continue to play the next challenge.



Description of the 8 types of test:



1 - Secrets passages

From Harry Potter, follow his footsteps and walk with him through the corridors and the secret doors (one door leads to the exact same). Follow Harry to find the magical object he found. (Here the feather)





2 - The Golden Snitch's race

Based on the three duets, find which wizard is winning the race. (Here it's the yellow wizard who's first, he is followed by the red, then the green, then the blue).



3 - The unique Patronus

Among all the Patronus on the card, which is the Patronus conjured only once? (Here the cat)



4 - The Wizard's Mayhem

Cover the card with your hand, recite every object of the color the most represented on the card. (Here the most represented color is green with 4 objects. The answer is "stone/cauldron/spell book/scarf".)



5 - The spells battle

The back of the card gives a color to each side (red for right, blue for left). On the face, the wand's color indicates with which index the spell must be cast. Cast it while saying "Cortexum!" out loud. The color of the lightning indicates to which player the spell is casted on. (Here the wand is blue, the player must use their left index. The lightning is red, the index must point to the player on their right while saying "Cortexum!").





6 - Hogwarts Houses

Three crests of the same house are represented on the card. One of them has a difference, what is it? (Here the top crest misses a helmet).



7 - The magic circle

The back of the card includes 6 symbols to memorize. One is missing or had been add on the front, which one is it? (Here the lotus is missing).






8 - The raised touch challenge

This card allows the player who has won the previous card to go for the touch challenge. The other players choose a card from the pack of 10 touch cards and hand it, face down, to the challenger. The player then has 10 seconds to recognize the object or the texture using only their sense of touch. There is only one answer (Here the broom).



If the answer is right, the player wins another brain piece. The touch challenge card is returned to the others. If the answer is wrong, the game carries on as before with the next card.

Notes:

-  If a player gives a wrong answer to the test before a Challenge card, they put the Challenge card back in the stack and shuffle it again.
-  If there are two Challenge cards in a row, put the second one back in the stack and shuffle it.
-  The 10 raised textures are: cup – owl – broom – dragon – books – potion – feather – chest – cauldron – snake.

Reglas del juego

ES

Contenido:

90 cartas (74 cartas Prueba, 6 cartas Desafío táctil, 10 cartas táctiles en relieve), 6 puzzles de Hogwarts (24 piezas).

Objetivo del juego:

Ser el primero en completar su puzzle de Hogwarts compitiendo contra los demás jugadores en 8 tipos de pruebas, valiéndose de todas las capacidades del cerebro.

Preparación:

Los jugadores deben colocar las 10 cartas táctiles sobre la mesa. Todos los jugadores las pueden mirar y tocar durante 30 segundos aproximadamente. A continuación se aparta el mazo de cartas táctiles. Las cartas Prueba y Desafío se barajan y se colocan boca abajo en un único mazo en el centro de la mesa. El reverso de las cartas indica el tipo de prueba que tocará realizar al girar la carta (ver la descripción de las pruebas a continuación).

Desarrollo:

El jugador más joven comienza dando la vuelta a la primera carta del mazo central. Cuando un jugador crea que ha encontrado la solución, tapará la carta con la mano lo más rápidamente posible. El jugador dará su respuesta y a continuación retirará la mano para que se

pueda comprobar si la respuesta es correcta. Atención, solo se permite una respuesta por jugador y turno.

Respuesta correcta:

El jugador se lleva la carta y la coloca delante de él boca abajo. Atención, ningún jugador puede tener más de 4 cartas delante. Si un jugador desea conservar una carta que acaba de ganar, pero ya tiene 4 delante, deberá descartarse de una inmediatamente. Cuando un jugador tenga delante dos cartas idénticas (mismo reverso), puede cambiarlas por una pieza del puzzle de Hogwarts.

Respuesta incorrecta:

En caso de error, el jugador que se equivoque retirará la carta en juego y no podrá dar ninguna respuesta en el turno siguiente.

Final de la partida:

El primer jugador que complete su puzzle de Hogwarts, **compuesto por 4 piezas**, ganará la partida.



Nota: en una partida a dos jugadores, si uno da una respuesta errónea, la carta no se descarta, sino que se entrega al otro jugador. Después se continúa el turno de forma normal.

Descripción de los 8 tipos de pruebas:



1 - Los pasadizos secretos

Con Harry Potter como punto de partida, sigue sus pasos para recorrer los pasillos y atravesar las puertas secretas (cada una te lleva a la otra puerta idéntica) hasta encontrar el objeto mágico que busca Harry. (En este ejemplo: la pluma).





2 - La carrera por la snitch dorada

Basándote en las tres fotografías simultáneas, encuentra qué buscador está más cerca de conseguir la snitch dorada. (En este ejemplo, el mago amarillo va en primer lugar, seguido del rojo, el verde y, finalmente, el azul).



3 - El Patronus oculto

Entre todos los Patronus de la carta, ¿cuál se ha conjurado solo una vez? (En este ejemplo: el gato).



4 - El bolso de Hermione

Tapa la carta con la mano. A continuación, sin retirarla, nombra los objetos del color más representado en la carta. (En este ejemplo, el color más representado es el verde, por lo que la respuesta es: «Piedra, caldero, libro de hechizos, bufanda»).



5 - La batalla de los hechizos

El reverso de la carta asigna un color a cada lado (rojo para la derecha, azul para la izquierda). En el anverso, el color de la varita mágica indica el dedo índice con el que hay que lanzar el hechizo mientras dices «¡Cortexum!» en voz alta. El color del rayo indica a qué jugador debes lanzarle el hechizo. (En este ejemplo, la varita es azul, así que hay que utilizar el dedo índice izquierdo. El rayo es rojo, por lo que hay que apuntar al jugador de la derecha y decir: «¡Cortexum!»).





6 - Las casas de Hogwarts

En la carta hay tres escudos pertenecientes a la misma casa de Hogwarts. Uno de ellos es diferente, ¿cuál? (En este ejemplo, al escudo de la parte de arriba le falta el yelmo).



7 - El círculo mágico

En el reverso de la carta aparecen 6 símbolos mágicos que hay que memorizar. En el anverso uno de ellos ha desaparecido o se ha añadido, ¿cuál? (En este ejemplo, falta la flor de loto en el anverso).






8 - Desafío táctil

Esta carta permite que el jugador que se haya llevado la carta anterior se enfrente al desafío táctil. Los demás jugadores eligen una carta del mazo de 10 cartas táctiles y se la presentan bocabajo. El jugador dispone de 10 segundos para reconocer el objeto o la textura utilizando únicamente el tacto. Solo se permite una respuesta (En este ejemplo: la escoba).



Si la respuesta es correcta, gana directamente una parte adicional del puzzle de Hogwarts. A continuación, la carta táctil se vuelve a colocar en su mazo original. Si la respuesta es incorrecta, el juego continúa con total normalidad con la siguiente carta.

Casos especiales:

-  Si un jugador se equivoca en la prueba anterior a una carta Desafío, debe devolver la carta Desafío al mazo y barajar.
-  Si salen dos cartas Desafío sucesivas, hay que volver a poner la segunda en el mazo y barajar de nuevo.
-  Las 10 texturas táctiles son: copa – lechuga – escoba – dragón – libros – poción – pluma – cofre – caldero – serpiente.

Spielregeln

DE

Spielmaterial:

90 Karten (74 Aufgabenkarten, 6 Karten „Tast-Herausforderung“, 10 plastische Karten), 6 Hogwarts-Puzzles (insgesamt 24 Teile).

Spielziel:

Ihr tretet gegeneinander an und fordert euch in 8 verschiedenen Aufgabenarten heraus, die alle Gehirnfunktionen auf die Probe stellen. Wer zuerst sein Hogwarts-Puzzle vervollständigt, gewinnt!

Spielvorbereitung:

Legt die 10 plastischen Karten auf den Tisch. Seht sie euch ungefähr 30 Sekunden lang an und befühlt sie. Legt sie danach beiseite. Mischt die Aufgabenkarten und die Karten „Tast-Herausforderung“ zusammen und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Die Rückseite dieser Karten zeigt jeweils die Art der Aufgabe an (Beschreibungen siehe unten).

Spielablauf:

Der oder die Jüngste von euch beginnt und deckt die oberste Karte des Stapels auf. Alle schauen sich die Karte an und versuchen die Lösung zu finden. Sobald du glaubst, die Lösung gefunden zu haben, deckst du die Karte möglichst schnell mit deiner Hand ab. Gib deine Antwort und ziehe dann deine

Hand weg, damit ihr überprüfen könnt, ob sie richtig ist. Du darfst pro Runde nur eine einzige Antwort geben.

Richtige Antwort:

Nimm dir die Karte und lege sie verdeckt vor dir ab. Achtung: Du darfst nicht mehr als 4 Karten vor dir liegen haben. Wenn du eine Karte behalten möchtest, die du gerade gewonnen hast, aber bereits 4 Karten vor dir liegen, musst du sofort eine von ihnen ablegen. Sobald du **2 Karten mit derselben Rückseite** vor dir liegen hast, darfst du sie gegen ein Teil des Hogwarts-Puzzles eintauschen.

Falsche Antwort:

Hast du falsch geantwortet, legst du die Karte ab. In der folgenden Runde darfst du keine Antwort geben.

Ende der Partie:

Wer zuerst das Hogwarts-Puzzle aus vier Teilen vervollständig hat, gewinnt die Partie.



Hinweis für Partien zu zweit: Gibst du eine falsche Antwort, wird die Karte nicht abgelegt, sondern geht an dein Gegenüber.

Die 8 Aufgabenarten:



1 - Geheimgänge

Folgen den Fußspuren von Harry Potter durch die Korridore und Geheimtüren (jede führt zur zweiten, identischen Tür). Welchen Gegenstand findest du am Ende dieses Weges? (Beispiel rechts: Feder.)





2 - Jagd nach dem Goldenen Schnatz

Vier Sucher fliegen hintereinander und werden dabei aus unterschiedlichen Winkeln im selben Moment fotografiert.

Welcher Sucher fliegt ganz vorne?

(Beispiel rechts: Der gelbe Sucher ist an erster Stelle, gefolgt vom roten, grünen und blauen Sucher.)



3 - Einzigartiger Patronus

Welcher Patronus ist nur einmal auf der Karte zu sehen?

(Beispiel rechts: Katze.)



4 - Zauberhaftes Chaos

Sobald du die Karte mit deiner Hand versteckst, nenne alle Gegenstände, die von der am häufigsten vorkommenden Zauberfarbe umhüllt sind.

(Beispiel rechts: Die am häufigsten vorkommende Farbe ist Grün. Die gesuchten Gegenstände sind Stein, Kessel, Zauberbuch und Schal.)



5 - Zauberduell

Auf der Rückseite der Karte wird jeder Seite eine Farbe zugeordnet (Blau für links, Rot für rechts). Auf der Vorderseite zeigt die Farbe des Zauberstabs an, welchen Zeigefinger (den linken oder den rechten) du zum Zaubern verwenden sollst. Dein Zauberspruch ist „Cortexum!“. Die Farbe des Zaubers zeigt an, ob du die Person zu deiner Linken oder Rechten verzaubern sollst.

(Beispiel rechts: Rufe „Cortexum!“ und zeige mit dem linken Zeigefinger auf die Person zu deiner Rechten.)





6 - Hogwarts-Häuser

Finde den Unterschied in einem der drei Wappen auf dieser Karte.
(Beispiel rechts: Auf dem oberen Wappen fehlt der Helm.)



7 - Magischer Kreis

Merke dir die 6 magischen Symbole auf der Rückseite der Karte. Welches Symbol fehlt auf der Vorderseite oder wurde hinzugefügt? (Beispiel rechts: Das pinke Q fehlt.)






8 - Tast-Herausforderung

Wer die vorherige Karte gewonnen hat, darf sich nun einer Tast-Herausforderung stellen. Dazu wählen die anderen eine der 10 plastischen Karten und legen sie verdeckt vor dir ab. Du hast nun 10 Sekunden Zeit, um den Gegenstand oder die Textur zu ertasten. Du darfst nur eine einzige Antwort geben.
(Beispiel rechts: Besen.)



Ist die Antwort richtig, erhältst du sofort ein Teil für dein Hogwarts-Puzzle. Die plastische Karte wird wieder zu den anderen zurückgelegt. Ist die Antwort falsch, wird die Partie einfach wie gewohnt mit der nächsten Karte fortgesetzt.

Hinweise:

-  Falls sich jemand bei der Beantwortung der Karte vor einer Tast-Herausforderung geirrt hat, wird die Karte „Tast-Herausforderung“ nicht gespielt.
-  Wenn zwei Karten „Tast-Herausforderung“ direkt aufeinanderfolgen, wird die zweite nicht gespielt, sondern der Stapel neu gemischt.
-  Die 10 plastischen Karten sind: Pokal – Eule – Besen – Drache – Bücher – Zauberspruch – Feder – Truhe – Kessel – Schlange.

Spelregels

NL

Inhoud:

90 kaarten: 74 hersentestkaarten, 6 voelopdrachtkaarten, 10 reliëfkaarten en 6 Zweinstein puzzels (24 delen)

Doel van het spel:

De winnaar is degene die als eerste zijn of haar Zweinstein puzzel compleet maakt door de andere spelers te verslaan in acht testtypes die een beroep doen op alle capaciteiten van de hersenen.

Vorbereiding:

De spelers leggen eerst de 10 reliëfkaarten open op tafel. Alle spelers mogen ze gedurende ongeveer 30 seconden bekijken en aanraken. Daarna worden de reliëfkaarten op een stapel weggelegd. De hersentestkaarten en de voelopdrachtkaarten worden samen geschud en daarna op één stapel in het midden op tafel gelegd, met de speelzijde naar beneden. De rugzijde van de kaarten geeft het type hersentest aan dat begint zodra de kaart wordt omgedraaid (de acht testtypes worden hieronder uitgelegd).

Spelverloop:

De jongste speler draait de eerste speelkaart van de stapel in het midden om. Zodra een speler denkt het juiste antwoord te hebben, legt hij zo snel mogelijk een hand op de kaart.

Daarna geeft de speler het antwoord en haalt vervolgens zijn hand weg zodat het antwoord kan worden gecontroleerd. Per beurt mag een speler maar één antwoord geven.

Goed antwoord:

De speler krijgt de speelkaart en legt deze gedekt voor zich op tafel. Een speler mag echter niet meer dan vier kaarten bezitten. Als een speler die al vier kaarten heeft, een nieuwe kaart wint en deze wil houden, dan moet men één van de vier kaarten afleggen. Zodra een speler twee gelijke kaarten bezit (dezelfde rugzijde), mag hij deze inruilen voor een deel van de Zweinstein puzzel.

Fout antwoord:

Bij een foutief antwoord moet de speler de kaart afleggen en mag geen antwoord geven in de volgende ronde.

Einde van het spel:

De eerste speler die de vier delen van zijn Zweinstein puzzel compleet maakt, wint het spel.



LET OP - Tijdens een spel met twee spelers geldt: zodra je een foutief antwoord geeft, dan leg je de kaart niet af maar geef je deze aan je tegenstander, waarna de volgende beurt begint.

Beschrijving van de 8 hersentests:



1 - Geheime gangen

Begin bij Harry Potter en volg de voetstappen door de gangen en geheime deuren (een deur leidt naar exact dezelfde deur). Bij welk magisch voorwerp kom je uit? (In dit voorbeeld: de veer).





2 - De race om de Gouden Snaai

Wie ligt er voorop in de race? Op basis van de 3 duels kun je achterhalen welke tovenaars voorop ligt in de race. (In dit voorbeeld is dat GEEL, want GEEL ligt voor op ROOD, ROOD ligt voor op GROEN en GROEN ligt voor op BLAUW).



3 - De unieke Patronus

Welke Patronus staat slechts één keer op de kaart? (In dit voorbeeld: de kat).



4 - De tovenaarsbazaar

Bedek de kaart volledig met een hand en noem de voorwerpen van de kleur die het meest op de kaart afgebeeld staat. (In dit voorbeeld is groen de meest voorkomende kleur, dus het antwoord is: steen, ketel, spreukenboek en sjaal).



5 - De spreukenstrijd

De rugzijde van de kaart toont een kleur voor elke kant (rood voor rechts, blauw voor links). De kleur van de toverstok op de voorzijde van de kaart geeft aan van welke hand je de wijsvinger moet gebruiken om het symbool van de spreuk na te bootsen, terwijl je "Cortexum!" roept. De kleur van het symbool bepaalt op welke speler de spreuk gericht wordt. (In dit voorbeeld is de toverstok blauw en de bliksemschicht rood, dus moet je de wijsvinger van je linkerhand gebruiken om de bliksemschicht na te bootsen in de richting van de speler aan jouw rechterkant, terwijl je "Cortexum!" roept).





6 - Zweinstein afdelingen

Op elke kaart staan drie wapenschilden van dezelfde afdeling. Welk wapenschild verschilt van de andere schilden? (In dit voorbeeld: op het schild aan de bovenzijde ontbreekt een helm).



7 - De magische cirkel

Op de rugzijde van een kaart staan 6 symbolen afgebeeld die onthouden moeten worden. Welk symbool ontbreekt of is toegevoegd op de voorzijde van de kaart? (In dit voorbeeld ontbreekt de roze Q).






8 - Voelopdracht

Als deze kaart verschijnt mag de speler die de vorige kaart heeft gewonnen, een voelopdracht uitvoeren. De andere spelers kiezen dan één van de tien reliëfkaarten en geven deze met de reliëfzijde naar beneden aan de speler. De speler mag 10 seconden alleen met de vingers voelen om het voorwerp of de textuur te herkennen. Men mag maar één antwoord geven. (In dit voorbeeld: de bezemsteel).



Als het antwoord goed is, krijgt hij een extra deel van de Zweinstein puzzel. De reliëfkaart wordt weer bij de andere reliëfkaarten gevoegd. Als het antwoord fout is, gaat het spel gewoon verder met de volgende speelkaart.

Bijzondere gevallen:

-  Als de speler een fout antwoord heeft gegeven bij de speelkaart die voorafging aan de voelopdrachtkaart, moet men de voelopdrachtkaart terugleggen in de stapel en alle kaarten schudden.
-  Als twee voelopdrachtkaarten na elkaar volgen, wordt de tweede teruggelegd en de stapel geschud.
-  De 10 texturen in reliëf zijn: beker - uil - bezemsteel - draak - dagboeken - toverdrank - veer - kist - ketel - slang.

Contenuto:

90 carte: 74 carte Prova, 6 carte Sfida tattile, 10 carte tattili in rilievo, 6 puzzle-Hogwarts (24 pezzi).

Scopo del gioco:

Completare per primi il proprio puzzle-Hogwarts. Per riuscirci, bisognerà affrontare gli altri giocatori in prove di 8 tipi diversi ricorrendo alle proprie capacità cerebrali.

Preparazione:

I giocatori collocano le 10 carte tattili sul tavolo. Hanno circa 30 secondi di tempo per guardarle e toccarle. Dopodiché, le carte tattili vengono messe da parte. Le carte Prova e Sfida vengono mescolate e collocate in un'unica pila al centro del tavolo, coperte. Il dorso di queste carte mostra il tipo di prova che bisogna affrontare quando una di esse viene girata (vedi sotto).

Svolgimento della partita:

Il giocatore più giovane comincia il gioco girando la prima carta dalla pila centrale. Tutti i giocatori osservano la carta e cercano di scoprire la risposta corretta. Quando un giocatore pensa di avere trovato la soluzione, copre la carta il più velocemente possibile con la mano. Quindi deve dare la sua risposta e togliere la mano per verificare se è corretta. Accertatevi che il giocatore dia una sola risposta.

Se la risposta è giusta:

Il giocatore prende la carta e la colloca davanti a sé, coperta. Attenzione però: non è possibile avere più di 4 carte davanti a sé. Se un giocatore desidera tenere una carta che ha appena vinto ma ne possiede già 4, allora deve scegliere una carta da scartare immediatamente.

Quando un giocatore possiede due carte dello stesso tipo (stesso dorso), può decidere di scambiarle con un pezzo di puzzle-Hogwarts.

Se la risposta è sbagliata:

In caso di errore, il giocatore che ha dato la risposta sbagliata scarta la carta. Quel giocatore non potrà proporre una risposta al turno successivo.

Fine della partita:

Il primo giocatore che completa il proprio puzzle-Hogwarts, costituito da 4 pezzi, vince la partita.



NB: in una partita a due giocatori, se un giocatore dà la risposta sbagliata, la carta non viene scartata ma viene consegnata all'altro giocatore, dopodiché si passa al turno successivo.

Descrizione delle 8 prove:



1 - Passaggi segreti

Partendo da Harry Potter, segui le sue orme e cammina con lui attraverso i corridoi e le porte segrete (una porta conduce esattamente alla porta identica ad essa). Segui Harry per scoprire l'oggetto magico che ha trovato. (Nell'esempio: la risposta è la piuma.)





2 - La caccia al Boccino d'Oro

Basandoti su queste 3 foto scattate in simultanea, trova quale mago sta vincendo la gara.

(Nell'esempio: il mago giallo è in prima posizione, seguito dal mago rosso, poi dal verde e infine dal blu.)



3 - L'unico Patronus

Di tutti i Patronus presenti sulla mappa, quale è presente una sola volta? (Nell'esempio: la risposta è il gatto.)



4 - Il bazar del mago

Copri la carta, dopodiché, senza togliere la mano, nomina gli oggetti del colore più rappresentato. (Nell'esempio: il colore più rappresentato è il verde con 4 oggetti. La risposta è "pietra, calderone, grimorio, sciarpa" nell'ordine che preferisci.)



5 - La battaglia degli incantesimi

Il dorso della carta attribuisce un colore a ciascun lato (rosso: destra, blu: sinistra). Sul fronte, il colore della bacchetta segnala con quale dito indice lanciare l'incantesimo dicendo "Cortexum!" ad alta voce, mentre il colore del fulmine indica a quale giocatore lanciarlo. (Nell'esempio: la bacchetta è blu, quindi il giocatore deve usare l'indice della mano sinistra. Il fulmine è rosso, perciò deve puntare quell'indice verso il giocatore alla sua destra dicendo "Cortexum!".)





6 - Le Case di Hogwarts

Sulla carta sono presenti 3 stemmi della stessa Casa. Uno dei tre però presenta una differenza, qual è?
(Nell'esempio: nello stemma superiore manca un elmo.)



7 - Il cerchio magico

Il dorso della carta ha 6 simboli magici da memorizzare. Sul fronte, quale simbolo manca o è stato aggiunto?
(Nell'esempio: manca la lettera "Q" rosa.)






8 - Sfida tattile

Questa carta permette al giocatore che ha vinto la carta precedente di accettare una sfida tattile. Gli altri giocatori scelgono una carta tra le 10 carte tattili e gliela porgono coperta. Il giocatore ha 10 secondi per riconoscere l'oggetto o la superficie ricorrendo al solo senso del tatto. È possibile dare una sola risposta. (Nell'esempio: la scopa.)



Se la risposta data è corretta, il giocatore guadagna un pezzo di puzzle-Hogwarts extra. Se la risposta è sbagliata, il gioco riprende normalmente con la prossima carta. La carta tattile viene rimessa tra le altre carte della pila.

Note:

-  Se un giocatore ha dato una risposta sbagliata alla prova che precede una carta Sfida, deve rimettere la carta Sfida nel mazzo e rimiscolarlo.
-  Se due carte Sfida escono di seguito, rimettere la seconda carta nel mazzo e rimiscolarlo.
-  Le dieci superfici tattili sono: coppa - gufo - scopa - drago - libri - pozione - piuma - forziere - calderone - serpente.

CONTACT THE MINISTRY

IF YOU HAVE ANY INFO

YOU KNOW WHO'S
A THIN SLICE OF
PIZZA



www.zygomatic-games.com

SEE PAGE FOR MORE INFORMATION

