



11+



2-4



60 Min.



GAMES

# Harry Potter™



## L'ASCESA DEI MANGIAMORTE

### REGOLAMENTO

## PANORAMICA

HARRY POTTER™: L'Ascesa dei Mangiamorte è un gioco collaborativo di carte e dadi per 2-4 giocatori, ambientato durante gli eventi de L'Ordine della Fenice. Nel corso della partita, ogni giocatore radunerà streghe e maghi dell'Ordine della Fenice, dell'Esercito di Silente e di Hogwarts™ per combattere contro la crescente minaccia rappresentata da Lord Voldemort™ e i suoi Mangiamorte, al fine di impedire loro di diffondere la propria oscura influenza tra i vari Luoghi del Mondo Magico.

## INDICE

Panoramica .....	02
Contenuto .....	02
Obiettivo .....	02
Preparazione .....	04
Svolgimento del Gioco .....	06
Fine della Partita .....	09
Regole Aggiuntive .....	09
Varianti di Gioco .....	11
Legenda .....	12

## CONTENUTO

- 44 Carte Personaggio (33 carte Mago, 10 carte Mangiamorte, 1 carta Voldemort)
- 1 Miniatura scolpita (Lord Voldemort)
- 1 Plancia Luoghi composta da 3 parti incastrabili
- 6 Carte Quartier Generale (2 per ognuna delle 3 Affiliazioni)
- 1 Carta Malvagio grande
- 6 Gettoni Missione
- 6 Carte Posizione
- 14 Dadi Mago
- 1 Dado Voldemort a 8 facce
- 24 Gettoni Incantesimo
- 60 Segnalini Danni
- 15 Segnalini Corruzione
- Regolamento

## OBIETTIVO

È necessario sconfiggere Lord Voldemort e mandare in fumo la sua scalata al potere! I giocatori devono reclutare i Maghi e sconfiggere i Mangiamorte prima che Lord Voldemort e le sue forze del male corrompano i Luoghi nel Mondo Magico oppure prima che troppi Maghi vengano persi! I giocatori vincono sconfiggendo Lord Voldemort, ma possono perdere in quattro diversi modi:

- Troppi Maghi vengono sconfitti (vedere Fine della Partita per ulteriori dettagli)
- Tutti i Maghi della squadra di un qualsiasi giocatore sono stati sconfitti ed egli non ha più alcun Mago a disposizione
- Quattro (o più) Posizioni vengono corrotte
- Un qualsiasi Luogo viene corrotto completamente (le sue due Posizioni e il Luogo base stesso)



Carte Personaggio

Carta Voldemort



Carte Quartier Generale



Carte Posizione



Carta Malvagio



Dadi Mago



Dado Voldemort



Segnalini Danni



Gettoni Incantesimo



Segnalini Corruzione



Gettoni Missione

Lord Voldemort



## PREPARAZIONE



- Lord Voldemort, Plancia Luoghi e Posizioni:
  - Collegate le 3 parti della plancia Luoghi e mettete la miniatura di Lord Voldemort al centro di essa rivolta verso un Luogo casuale. Questa plancia rappresenta alcuni Luoghi (Ministero della Magia, Diagon Alley™ e Hogsmeade) del Mondo Magico.
  - Impilate le due carte Posizione a faccia in su in ordine casuale per ogni Luogo. Vedere la tabella sottostante.
- Gettoni e Segnalini:
  - Collocate i gettoni Incantesimo a faccia in giù sul tavolo.
  - Collocate i segnalini Danni e i segnalini Corruzione in una riserva.
- Carte Quartier Generale, gettoni Missione e carte Personaggio:
  - Ogni giocatore sceglie un’Affiliazione: Hogwarts, Ordine della Fenice o Esercito di Silente.
  - Ogni giocatore prende una carta Quartier Generale, sceglie un personaggio di partenza tra quelli disponibili elencati a pagina 5 e sceglie un gettone Missione della sua Affiliazione per rappresentarlo.

**NOTA:** Due giocatori possono scegliere la stessa Affiliazione.

LUOGO	POSIZIONE	POSIZIONE
Ministero della Magia 	Ufficio Misteri	Atrio
Diagon Alley 	Olivander	Banca Gringott
Hogsmeade 	Pub Testa di Porco	Stazione di Hogsmeade

3

## Carta Quartier Generale

Affiliazione

Riserva dei  
Dadi di  
PartenzaCapacità  
Affiliazione

## Carta Personaggio

Affiliazione

Nome della  
Carta

Tratti

Capacità

Indicatore  
Danni

Il vostro gettone  
Missione rappresenta  
la vostra Affiliazione.  
Collocate questo gettone  
su un Luogo all'inizio  
del vostro turno.

5

Maghi  
SconfittiCapacità di  
VoldemortNome della  
CartaPenalità della  
CorruzioneIndicatore  
CorruzioneCollocate qui la carta Voldemort  
quando viene rivelata

## Carte Posizione Corrotta

Nome della  
CartaPenalità della  
CorruzioneIndicatore  
Corruzione

## Carta Posizione

Mangiamorte  
Sconfitti

4. Preparate il mazzo delle carte Personaggio:
  - a. Mettete da parte la carta Lord Voldemort prendendola dalle carte Personaggio.
  - b. Mescolate tutte le carte Personaggio, inclusi i personaggi di partenza rimasti e i Mangiamorte, per formare un mazzo di pesca.
  - c. Collocate 3 carte Personaggio a faccia in su accanto a ognuna delle 3 carte Posizione.
  - d. Infine, inserite la carta Lord Voldemort al centro del mazzo.

5. Collocate la carta Malvagio a faccia in su sul tavolo e fate spazio attorno a essa. I Maghi e i Mangiamorte sconfitti verranno collocati accanto a questa carta man mano che la partita procede.

## Dadi Mago

I dadi Mago vengono condivisi tra tutti i giocatori nel corso della partita. Molta dell'azione nella partita si concentrerà sul tirare e assegnare dei dadi per abbinarli ai simboli dei Tratti raffigurati sulle carte Personaggio.

In aggiunta, un dado Voldemort a 8 facce è incluso per dirigere le azioni del Signore Oscuro e dei suoi Mangiamorte.

AFFILIAZIONE	QUARTIER GENERALE	PERSONAGGIO DI PARTENZA 1	PERSONAGGIO DI PARTENZA 2
Hogwarts™	Ufficio di Silente	Albus Silente	Minerva McGranitt
Ordine della Fenice	12 Grimmauld Place	Ninfadora Tonks	Sirius Black™
Esercito di Silente	Stanza delle Necessità	Harry Potter™	Hermione Granger™

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore che ha guardato più di recente un film di Harry Potter inizia per primo e la partita prosegue in senso orario. Nel turno di un giocatore, egli effettua le fasi seguenti:

1. **Viaggiare verso un Luogo**
2. **Tirare il dado Voldemort e risolvere le azioni di Lord Voldemort e dei Mangiamorte**
3. **Tirare, assegnare e risolvere i dadi Mago**
4. **Fine del Turno**

1. **VIAGGIARE VERSO UN LUOGO:** Il giocatore attivo sceglie dove mandare la sua squadra per la sua missione, collocando il suo gettone Missione in uno dei tre Luoghi. Durante il suo turno il giocatore può interagire con i tre personaggi a faccia in su in questo Luogo, con la carta Posizione di quel Luogo e con i Maghi della propria squadra (che sono anch'essi presenti nel Luogo scelto), a meno che una capacità non dica altrimenti.



2. **TIRARE IL DADO VOLDEMORT E RISOLVERE LE AZIONI DI LORD VOLDEMORT E DEI MANGIAMORTE:**



Dopo aver collocato il suo gettone, il giocatore attivo tira il dado Voldemort e risolve i suoi effetti. Tre facce del dado fanno ruotare Voldemort verso il Luogo alla sua sinistra, tre verso il Luogo alla sua destra. Le rimanenti due facce raffigurano il Marchio Nero, che fa rimanere Voldemort nel suo Luogo attuale.



*Voldemort ruota di un Luogo in senso orario.*



*Voldemort ruota di un Luogo in senso antiorario.*



*Voldemort attiva le capacità speciali di TUTTI i Mangiamorte e delle Posizioni Corrotte.*

Voldemort attaccherà poi i Maghi nel suo Luogo attuale, assegnando loro un segnalino Danni (*vedere Danni*). Questo include i Maghi della squadra del giocatore attivo se la sua squadra (come indicato dal suo gettone Missione) si trova dove Voldemort è presente.

Successivamente aggiungete un segnalino Corruzione nel Luogo di Voldemort, per indicare l'aumento della sua influenza malvagia.

I Mangiamorte nel Luogo di Voldemort attiveranno ora le loro regolari capacità (*vedere Mangiamorte*). Questo solitamente avrà come conseguenza l'assegnazione di più segnalini Danni ai Maghi, oppure di segnalini Corruzione alla Posizione.

### Il Simbolo Marchio Nero

Quando viene ottenuto come risultato il Marchio Nero, Voldemort attiva anche le capacità speciali di TUTTI i Mangiamorte. Risolvete come prima cosa le capacità speciali dei Mangiamorte nel Luogo di Voldemort e procedete in senso orario con le capacità speciali dei Mangiamorte negli altri due Luoghi.

Infine, vengono innescate anche le penalità delle eventuali Posizioni Corrotte che si trovano presso la carta Malvagio. (*vedere Posizioni Corrotte a pagina 10*).

### 3. TIRARE, ASSEGNARE E RISOLVERE I DADI

**MAGO:** Dopo aver risolto il dado Voldemort e le azioni dei Mangiamorte, il giocatore attivo raccoglie e tira i suoi dadi Mago (i quattro dadi Mago indicati sulla sua carta Quartier Generale più qualsiasi dado extra derivato dalle capacità Personaggio e dai gettoni Incantesimo). La riserva dei dadi è limitata al numero di dadi forniti dal gioco. Se un giocatore ha guadagnato più dadi di un colore di quelli disponibili, tira tutti i dadi di quel colore ma non può sostituire i dadi mancanti con dadi di un altro colore.

Ci sono 4 colori di dadi Mago, ognuno dei quali ha una combinazione diversa di simboli Tratto che favorisce il Tratto principale di quel dado. Ogni tipo di dado presenta una faccia con indicato un 2, che conta come due simboli di quel Tratto (*vedere pagina 12 per ulteriori dettagli sulle facce dei dadi Mago*).

Per poter reclutare nuovi Maghi nella squadra del giocatore, sconfiggere i Mangiamorte e attivare alcune capacità Personaggio e capacità Affiliazione, è necessario assegnare combinazioni di dadi che corrispondano ai simboli Tratto sulle carte.



Il giocatore attivo controlla il suo tiro iniziale dei dadi Mago e sceglie quale o quali dadi assegnare per poter fare un abbinamento con i simboli Tratto di:

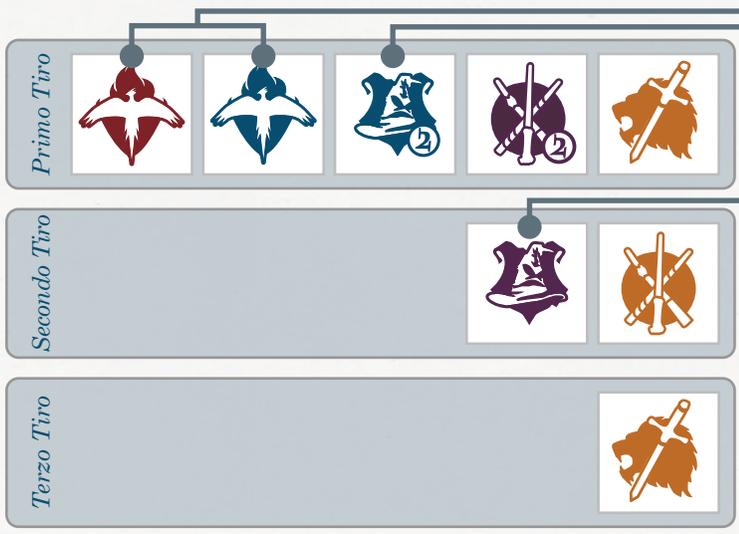
- Personaggi nel suo Luogo, per reclutare un Mago oppure attaccare un Mangiamorte
- Una delle capacità sulla sua carta Quartier Generale
- Una capacità Personaggio di un Mago nella sua squadra

Se un giocatore non può o non vuole assegnare alcun dado per un tiro, deve selezionare e scartare a un dado dalla sua riserva (per il turno).

Il giocatore poi tira nuovamente i dadi rimasti nella sua riserva, cercando di abbinare altri simboli. Solitamente, cercherà di assegnarli alla stessa carta (o carte) alla quale ha assegnato dei dadi nel suo primo tiro, ma può sceglierne un'altra nel suo Luogo (o assegnarli alla carta Quartier Generale).

Quando è stato assegnato un dado ad ogni simbolo Tratto di un personaggio, quel personaggio viene o reclutato con successo (nel caso dei Maghi) oppure danneggiato (nel caso dei Mangiamorte) alla fine del turno.

I dadi assegnati alla carta Quartier Generale di un giocatore o a dei personaggi nella sua squadra possono essere usati per attivare immediatamente le loro capacità! Per esempio, se un giocatore assegna un dado alla capacità "Rimuovi 1  dal tuo Luogo" sulla sua carta Quartier Generale, può rimuovere immediatamente un segnalino Corruzione dal Luogo in cui si trova il suo gettone Missione.



*Sono stati assegnati dadi per tutti i simboli Tratto, reclutati con successo!*



*Sono stati assegnati dadi per tutti i simboli Tratto, danneggiato con successo!*



4. **FINE DEL TURNO:** Il turno di un giocatore termina quando egli ha usato o scartato tutti i suoi dadi (oppure se non gli è possibile assegnare dadi per completare almeno una carta disponibile).

Qualsiasi Mago reclutato con successo in questo turno (sono stati assegnati dadi in abbinamento a TUTTI i suoi simboli Tratto) viene aggiunto alla squadra del giocatore attivo, rimuovendo tutti i segnalini Danni su di esso.

A qualsiasi Mangiamorte danneggiato con successo (sono stati assegnati dadi in abbinamento a TUTTI i suoi simboli Tratto) viene assegnato un segnalino Danni. **INOLTRE**, il giocatore attivo ottiene un gettone Incantesimo per ogni segnalino Danni che ha assegnato ai Mangiamorte (*vedere Mangiamorte e Danni*). Tutti i dadi vengono poi rimessi nella riserva generale.

Qualsiasi carta Posizione con segnalini Corruzione su tutte le caselle del suo indicatore Corruzione, diventa corrotta e viene collocata nell'area appropriata presso la carta Malvagio.

Qualsiasi personaggio con segnalini Danni su tutte le caselle del suo indicatore Danni viene collocato nell'area degli scarti appropriata (*vedere Danni per maggiori dettagli*). Tutti i personaggi reclutati e sconfitti in un Luogo vengono sostituiti con la carta (o le carte) in cima al mazzo Personaggio. Poi la partita prosegue in senso orario con il giocatore successivo.

Quando i giocatori aggiungono dei Maghi alla loro squadra, ottengono nuove capacità come la possibilità di tirare dadi aggiuntivi, cambiare risultati, ripetere il tiro dei dadi e rimuovere segnalini Danni.



Maghi Sconfitti

Mangiamorte Sconfitti

Posizioni Corrotte

## FINE DELLA PARTITA

Se i giocatori riescono a sconfiggere Lord Voldemort (*vedere Lord Voldemort a pagina 11*) vincono la partita! Tuttavia, devono farlo prima che una qualsiasi delle seguenti condizioni si verifichi.

I giocatori perdono la partita se:

- Troppi Maghi vengono sconfitti

**2 Giocatori: 8**

**3 Giocatori: 10**

**4 Giocatori: 12**

- Tutti i Maghi della squadra di un qualsiasi giocatore sono stati sconfitti ed egli non ha più alcun Mago a disposizione
- Quattro (o più) Posizioni vengono corrotte
- Un qualsiasi Luogo viene corrotto completamente (le sue due Posizioni e il Luogo base stesso)

## REGOLE AGGIUNTIVE

### Danni:

Ogni Mago e Mangiamorte può sostenere un determinato ammontare di Danni prima di venire sconfitto e collocato nella pila degli scarti dell'Infermeria di Hogwarts (Maghi) o nella pila degli scarti di Azkaban (Mangiamorte). Queste pile si formano accanto alla carta Malvagio come indicato. Quando si assegnano segnalini Danni ai personaggi, collocate i segnalini sulle caselle vuote dell'indicatore Danni del personaggio.



I Mangiamorte vengono danneggiati dai giocatori tramite l'assegnazione di dadi abbinati ai loro simboli Tratto (*vedere Mangiamorte a pagina 10*).

**NOTA:** I segnalini Danni non possono essere aggiunti in eccesso rispetto alle caselle dell'indicatore Danni del personaggio. Se tutte le caselle dell'indicatore Danni di un Mago sono piene, non può subire Danni aggiuntivi dagli attacchi per poter attivare delle capacità che richiedono di subire danni.

Alla fine di ogni turno, se ci sono segnalini Danni su tutte le caselle dell'indicatore Danni di un personaggio, quel personaggio è sconfitto e viene collocato nella pila appropriata. Ricordate, se troppi Maghi vengono sconfitti i giocatori perdono la partita.

Alcune capacità permettono ai giocatori di "curare" i Maghi rimuovendo dei segnalini Danni. Questo potrebbe richiedere di assegnare un dado per attivare la capacità.

## Maghi:

Tutti i Maghi hanno una capacità elencata sulla loro carta. Alcune capacità aggiungono dei dadi alla riserva dei dadi di un giocatore (spesso basati sull’Affiliazione del Mago, indicati con un colore e un’icona). Altre permettono a un giocatore di cambiare il valore di un dado o di ripetere il tiro dei dadi prima di assegnarli. In aggiunta, alcuni Maghi potrebbero essere in grado di pescare gettoni Incantesimo oppure di rimuovere segnalini Danni o Corruzione. Notare che alcune capacità Personaggio, per poter essere usate, richiedono a un giocatore di assegnare un dado dalla sua riserva. Come le capacità Affiliazione, queste vengono risolte immediatamente quando vengono assegnati i dadi con i simboli Tratto richiesti. Ricordate, i dadi possono essere assegnati per usare queste capacità solo una volta nel turno di un giocatore.

Le capacità dei Maghi che si riferiscono a un Luogo si applicano a qualsiasi carta Posizione in quel Luogo oppure al Luogo stesso una volta rivelato.

## Capacità Affiliazione:

Ogni Affiliazione ha delle capacità annotate sulla carta Quartier Generale corrispondente. Un giocatore può attivare le capacità sulla sua carta Quartier Generale una volta per turno assegnandole dei dadi con i simboli Tratto richiesti.



## Mangiamorte:

I Mangiamorte vengono attaccati assegnando loro dei dadi corrispondenti ai simboli Tratto mostrati sulle loro carte. Se un giocatore assegna dadi corrispondenti a tutti i simboli Tratto di un Mangiamorte, alla fine del turno aggiunge un segnalino Danni sull’indicatore Danni del Mangiamorte. È possibile aggiungere un segnalino Danni tramite l’assegnazione di dadi solo una volta per turno per ogni Mangiamorte, ma altre capacità potrebbero permettere a un giocatore di assegnargli segnalini Danni aggiuntivi.



Per ogni segnalino Danni che il giocatore aggiunge all’indicatore Danni di un Mangiamorte, egli pesca un gettone Incantesimo come ricompensa (*vedere Gettoni Incantesimo qui sotto*). Quando abbastanza segnalini Danni vengono aggiunti a un Mangiamorte, esso viene sconfitto e collocato sulla pila degli scarti di Azkaban, aumentando la vulnerabilità di Voldemort (*vedere Lord Voldemort a pagina 11*).

Le capacità che richiedono al giocatore di assegnare segnalini Danni al Mago con più o meno segnalini Danni della sua squadra, si applicano a tutti i Maghi in parità per la quantità maggiore o minore di segnalini Danni (incluso lo zero).

## Gettoni Incantesimo:

Per ogni segnalino Danni che un giocatore aggiunge a un Mangiamorte, pesca un gettone Incantesimo. Questi gettoni hanno vari effetti e possono venire usati durante il turno di QUALSIASI giocatore, ovvero i giocatori possono aiutarsi l’un l’altro nella battaglia. Alcuni segnalini raffigurano un simbolo Tratto, che può essere assegnato a una carta per aiutare a completare un requisito di quella carta, oppure per attivare la capacità di un Mago nella squadra del giocatore attivo. Altri gettoni Incantesimo permettono a un giocatore di tirare dadi extra o di rimuovere segnalini, come indicato dai gettoni. I gettoni Incantesimo possono essere usati in qualsiasi momento nel turno di qualsiasi giocatore dopo aver tirato e risolto il dado Voldemort, ovvero un giocatore può aspettare fino a dopo che sono stati tirati e assegnati i dadi Mago prima di decidere se e come usarli. Una volta usati, i gettoni Incantesimo vengono scartati a faccia in su. Se la riserva dei gettoni Incantesimo si esaurisce, girate tutti i gettoni usati a faccia in giù e mescolateli per creare una nuova riserva.



## Posizioni Corrotte:

Lord Voldemort sta cercando di prendere il controllo del Mondo Magico diffondendo la sua malvagia influenza. Quando risolvete le azioni di Lord Voldemort a ogni turno, aggiungete un segnalino Corruzione sulla carta Posizione del Luogo in cui si trova.

**NOTA:** I segnalini Corruzione non possono essere assegnati in eccesso rispetto alle caselle dell’indicatore Corruzione della carta Posizione.



I giocatori possono rimuovere i segnalini Corruzione attivando capacità Affiliazione e Personaggio. Queste capacità vengono risolte immediatamente quando vengono attivate. Ricordate che queste capacità possono richiedere a un giocatore di assegnare dei dadi per poter essere attivate.

Alla fine di ogni turno, qualsiasi carta Posizione con 5 segnalini Corruzione è stata corrotta da Voldemort. Rimuovete i segnalini e collocate la carta nell'area Posizioni Corrotte della carta Malvagio. Una volta corrotta, una Posizione non può più essere recuperata dai giocatori.

**NOTA:** *Le Posizioni Corrotte hanno delle capacità che si attiveranno quando viene ottenuto il simbolo Marchio Nero sul dado Voldemort! Ricordate, se un qualsiasi Luogo viene corrotto completamente (ovvero se vengono corrotte le sue due carte Posizione e il Luogo stesso), o se quattro carte Posizione diventano corrotte, i giocatori perdono la partita.*

## Lord Voldemort:

I giocatori vincono la partita sconfiggendo Lord Voldemort! Ci sono alcune regole speciali per attaccare e interagire con Lord Voldemort. Quando viene rivelata, mettete la carta Lord Voldemort nella sua area designata sulla carta Malvagio. Ora egli può essere attaccato da un qualsiasi giocatore la cui squadra è presente nel Luogo in cui si trova Voldemort, assegnandogli dadi proprio come quando si attaccano i Mangiamorte. I segnalini Danni che possono essere aggiunti a Lord Voldemort sono pari al numero dei Mangiamorte sconfitti (che si trovano ad Azkaban), quindi i giocatori dovranno sconfiggere almeno cinque Mangiamorte per poter vincere la partita.

Lord Voldemort non conta come Mangiamorte quando si risolvono le capacità Personaggio o le capacità delle Posizioni Corrotte. I giocatori ottengono un gettone Incantesimo ogni volta che aggiungono con successo un segnalino Danni a Lord Voldemort.

Visto che le azioni di Lord Voldemort vengono risolte dopo che il giocatore attivo schiera la sua squadra, i giocatori hanno la capacità di rischierare la propria squadra nel Luogo di Lord Voldemort dopo aver risolto le sue azioni (attaccare i Maghi, corrompere le Posizioni, innescare i Mangiamorte, ecc.). Una volta che Lord Voldemort è stato rivelato, un giocatore può rischierare la sua squadra nel suo Luogo rinunciando a un dado Mago a sua scelta dalla sua riserva dei dadi prima di tirare per

il turno. I giocatori formeranno la loro riserva dei dadi per il turno in base al loro schieramento iniziale, e non aggiungono o perdono dadi per le capacità Mago della loro squadra se decidono di rischierarsi sul Luogo di Lord Voldemort.

## VARIANTI DI GIOCO

I giocatori principianti possono diminuire la difficoltà della partita riducendo il limite massimo dell'indicatore Danni di Lord Voldemort a 4 invece che 5. In alternativa, per un'esperienza più impegnativa aumentate il limite massimo dell'indicatore Danni di Lord Voldemort a 6 o più. Questo richiederà ai giocatori di sconfiggere più Mangiamorte e di aggiungere più segnalini Danni a Lord Voldemort per poter vincere!



# LEGENDA

## Gettoni Incantesimo



## Facce dei Dadi Mago



## Facce del Dado Voldemort



Voldemort ruota in senso orario di un Luogo e attacca tutti i Maghi in quel Luogo, incluso ogni Mago nella tua squadra SE il tuo gettone Missione si trova in quel Luogo.



Voldemort ruota in senso antiorario di un Luogo e attacca tutti i Maghi in quel Luogo, incluso ogni Mago nella tua squadra SE il tuo gettone Missione si trova in quel Luogo.



Voldemort rimane nel Luogo attuale, e attaccherà i Maghi e innescherà le normali capacità dei Mangiamorte in quel Luogo. Poi attiverà le capacità speciali  di tutti i Mangiamorte. Successivamente attiverà tutte le penalità delle Posizioni Corrotte.

Basato sulle meccaniche del gioco Rising precedentemente creato da The OP, USAopoly.

Ringraziamenti speciali: Patrick Marino (Arricchimento dei Contenuti), Samantha Barlin (Progetto Grafico),

Tina Harrison (Gestione del Marchio), Darren Donahue (3D), Juan Romero, Sean Fletcher, Kami Mandell, Ross Thompson, Stephanie Schossow-Smith, Jake Davis, Raquel Marcelo, Nick Leslie, Nick Rehagen, Katie Evans Lowther, Brian Greenwald, Tony Serebriany



Personaggi, nomi e riferimenti relativi a HARRY POTTER sono © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEL. Il marchio registrato e il logo WIZARDING WORLD sono © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. Diritti di Pubblicazione © JKR. (s19)



I loghi OP e USAOPOLY sono marchi registrati di USAopoly, Inc. © 2019 USAopoly, Inc. Tutti i diritti riservati. Ideato e realizzato da USAopoly, Inc. 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008. **FABBRICATO IN CINA.** Colori e componenti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. **AVVERTENZA!** Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti. Rischio di soffocamento. Si prega di conservare queste informazioni per futuro riferimento.