

# Harry Potter

## HOGWARTS BATTLE

*Un Gioco Collaborativo di Deck-Building*

### PANORAMICA

In questo gioco collaborativo, interpreterete l'eroico ruolo di HARRY POTTER™, RON WEASLEY™, HERMIONE GRANGER™ o NEVILLE PACIOCK allo scopo di sconfiggere una serie di perfide minacce. I Malvagi lanceranno attacchi contro di voi per cercare di conquistare il Mondo Magico un Luogo alla volta. Questo gioco è progettato per essere giocato in una serie di sette avventure di difficoltà sempre maggiore, per sconfiggere Voi-Sapete-Chi una volta per tutte.

### OBIETTIVO

Giocando tutti insieme come Eroi, vincerete la partita se sconfiggerete tutti i Malvagi prima che ottengano il controllo di tutti i Luoghi, garantendo così la salvezza di HOGWARTS, almeno per ora...  
Tuttavia, se i Malvagi riusciranno a ottenere il controllo di tutti i Luoghi, perderete la partita!

### MAGHI ESPERTI:

Dopo aver letto questo regolamento, se vi sentite sicuri e avete familiarità con i giochi di deck-building, vi consigliamo di proseguire direttamente con il Gioco 3. Aprite i box del Gioco 1, del Gioco 2 e del Gioco 3, passate in rassegna i regolamenti inclusi in ognuno e iniziate la vostra avventura da lì.

### INDICE

Preparazione – p. 2  
Svolgimento del Gioco – p. 6  
Regole Aggiuntive – p. 12

# PREPARAZIONE

**SUDDIVIDETE E DISTRIBUITE  
IL CONTENUTO COME MOSTRATO:**

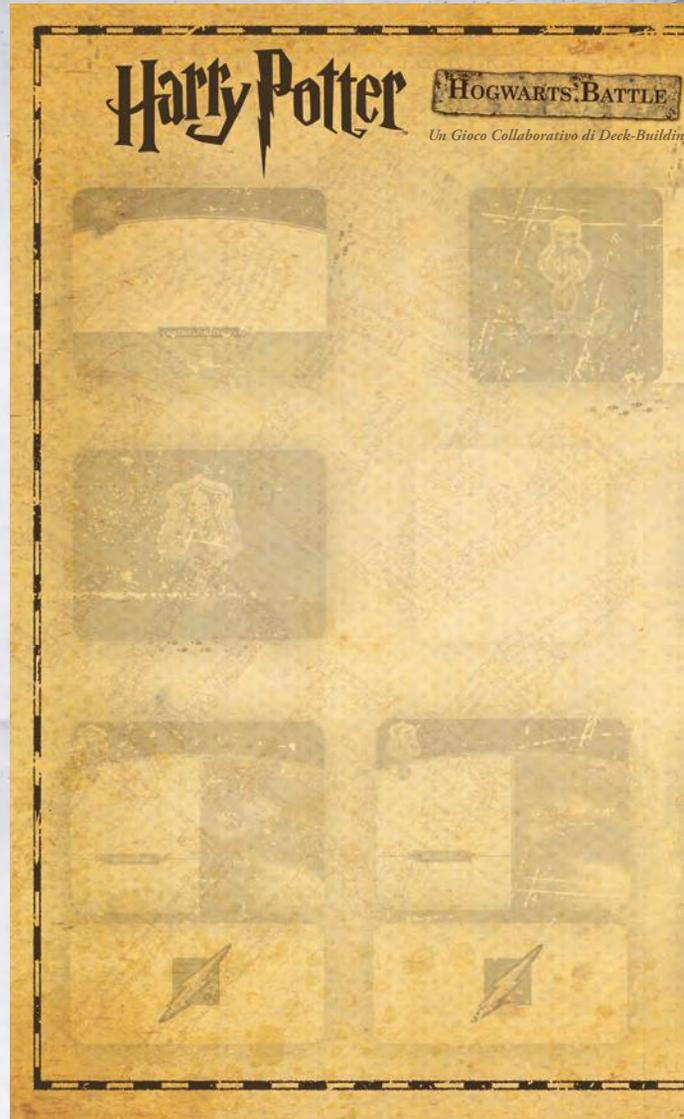
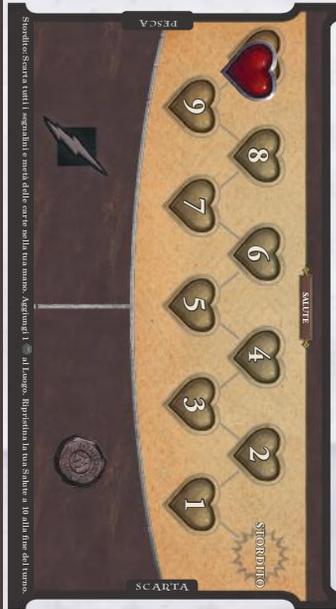
**LASCIARE NELLA SCATOLA**

Box dei Giochi 2 - 7  
9 Carte Smistamento



**8 Segnalini Controllo Malvagio**

**Plancia Giocatore (con Indicatore di Salute)**



**4 Indicatori di Salute**



*Datene uno a ogni  
giocatore. Collocate  
l'indicatore di Salute sulla  
casella 10 della vostra  
plancia giocatore.*





35 Segnalini Attacco



25 Segnalini Influenza



Tabellone di Gioco



Plancia Giocatore (con Indicatore di Salute)



4 Plance Giocatore

Datene una a ogni giocatore.



Aprire il box del Gioco 1 e andate alla pagina successiva.

Per la vostra prima partita non avrete bisogno dei box dei Giochi 2-7.



## SUDDIVIDETE E DISTRIBUITE LE CARTE DEL GIOCO 1

### 1 Carte Luogo

Impilate le carte grandi Luogo a faccia in su nell'ordine indicato nell'angolo in alto a destra.



Luoghi

### 2 Carte Arti Oscure

Mescolate e impilate le carte quadrate Arti Oscure a faccia in giù.



mazzo Arti Oscure

### 3 Carte Malvagio

Mescolate e impilate le carte grandi Malvagio a faccia in giù.



mazzo Malvagio

*Per il Gioco 1 ci sarà un solo Malvagio attivo alla volta. Rivelate la carta in cima a faccia in su nella casella sottostante.*



Malvagio attivo

**Lasciare vuoto per il Gioco 1.**  
Le caselle saranno riempite nelle partite successive.

### 5 Ordine di Turno e Carte Eroe

Scegliete il vostro Eroe. Collocate una carta grande Ordine di Turno e una carta Eroe a faccia in su sopra alla vostra plancia giocatore.



### 6 Mazzo Eroe di Partenza

Mescolate e impilate il vostro mazzo Eroe da 10 carte a faccia in giù nello slot di pesca, poi pescate 5 carte.

*Notate che ogni Eroe ha il proprio mazzo di partenza come indicato dal nome nello standardo.*



**Pila degli Scarti (a faccia in su)**



6

4 MAZZI EROI DI PARTENZA DA 10 CARTE

HARRY HERMIONE RON NEVILLE



mazzo HOGWARTS™



#### 4 Carte HOGWARTS

Separate i 4 mazzi Eroe di partenza, come indicato dai nomi Eroe in basso (6). Mescolate e impilate le carte HOGWARTS a faccia in giù.

Collocate le prime 6 carte a faccia in su nelle caselle sottostanti.



#### INFORMAZIONI SULLE CARTE MALVAGIO

- 1 Nome del Malvagio
- 2 Identificativo Gioco
- 3 Capacità del Malvagio
- 4 Salute—il numero di ♣ necessari a sconfiggere il Malvagio.
- 5 Ricompensa—si guadagna quando il Malvagio viene sconfitto.

#### LEGENDA ICONE



#### INFORMAZIONI SULLE CARTE HOGWARTS

- 1 Identificativo Gioco
- 2 Tipo di Carta—Alleato, Oggetto o Incantesimo. Alcuni effetti possono riferirsi a queste tipologie.
- 3 Nome della Carta
- 4 Effetto della Carta—si ottiene quando si gioca la carta.
- 5 Valore—l'ammontare di ♣ che dovete spendere per acquisirla. Alcuni effetti potrebbero riferirsi a questo ammontare.

Ora siete pronti per la vostra prima partita. Scegliete un Eroe che parta per primo. Questo regolamento è progettato per essere letto mentre si gioca.\*

\*I Maghi Esperti dovranno completare la preparazione come indicato nel box del Gioco 3 prima di continuare con questo regolamento.

## OBIETTIVO

Giocando tutti insieme come Eroi, vincerete la partita se sconfiggerete tutti i Malvagi prima che ottengano il controllo di tutti i Luoghi, garantendo così la salvezza di HOGWARTS, almeno per ora...

Tuttavia, se i Malvagi riusciranno a ottenere il controllo di tutti i Luoghi, perderete la partita!

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni turno consiste in quattro passi.

### PASSO 1. RIVELARE E RISOLVERE GLI EVENTI ARTI OSCURE.

Guardate il Luogo. Segnala quanti eventi Arti Oscure sono da rivelare (1).

Gli eventi Arti Oscure hanno una varietà di effetti dannosi. Uno alla volta, rivelate e risolvete gli eventi Arti Oscure, collocando le carte in una pila degli scarti accanto al mazzo (2).



**ESEMPIO:** Questo evento vi dice di aggiungere un segnalino sulla carta Luogo. (Vedere Controllo dei Luoghi a pagina 12 per dettagli.)

Se il mazzo Arti Oscure si esaurisce, mescolate le carte risolte per formare un nuovo mazzo.

### PASSO 2. RISOLVERE LE CAPACITÀ DEL MALVAGIO.

Ogni Malvagio ha una capacità (3). Alcune capacità si attiveranno a ogni turno mentre altre saranno attivate da eventi Arti Oscure o da altri Malvagi.



**ESEMPIO:** Siccome un segnalino è stato aggiunto al Luogo, Harry (l'Eroe attivo) perde 2, muovendo il suo indicatore di Salute da 10 a 8. (Vedere Salute dell'Eroe a pagina 13 per dettagli.)

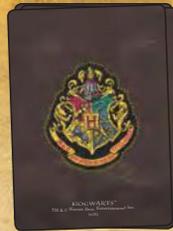
**IMPORTANTE:** Se potete scegliere tra più effetti per risolvere una carta Malvagio o un evento Arti Oscure, **dovete** sceglierne uno che abbia conseguenze applicabili, se possibile.





# HOGWARTS BATTLE

Un Gioco Collaborativo di Deck-Building



SCARTI



Stordito: Scarta tutti i segnalini e metà delle carte nella tua mano. Aggiungili al Luogo. Ripristina la tua Salute a 10 alla fine del turno.

Andate alla prossima pagina per l'opportunità dell'Eroe attivo di giocare carte ed eseguire azioni.

**PASSO 5. GIOCARE LE CARTE HOGWARTS ED ESEGUIRE LE AZIONI EROE.**

Come Eroe attivo, potete eseguire le azioni seguenti nell'ordine che preferite.

- **Giocare carte per ottenere risorse (segnalini ⚡ e ●) e generare effetti.**  
A mano a mano che giocate le carte, mettetele da parte per indicare che sono state giocate. I segnalini che ottenete vengono raccolti sulla vostra plancia giocatore. Le carte e le risorse non possono essere conservate da un turno all'altro, quindi è consigliabile usare tutto a ogni turno.
- **Assegnare ⚡ (Attacco) ai Malvagi.**  
Quando il numero di segnalini ⚡ assegnati a un Malvagio equivalgono alla sua Salute, il Malvagio è sconfitto! (Vedere Sconfiggere un Malvagio a pagina 12 per dettagli.)
- **Usare ● (Influenza) per acquisire nuove carte.**  
Le sei carte HOGWARTS a faccia in su sono disponibili per essere acquisite e per costruire un mazzo più potente. Potete acquisire più carte finché avete abbastanza ●.

Collocate IMMEDIATAMENTE qualsiasi carta appena acquisita nella vostra pila degli scarti (non nella vostra mano), a meno che non sia diversamente specificato. Di norma, non giocherete nuove carte nello stesso turno nel quale le avete acquisite.

Quando il vostro mazzo si esaurisce, mescolate la vostra pila degli scarti per formare un nuovo mazzo includendo queste carte appena acquisite.



**ESEMPIO:** La vostra mano di partenza è composta da Firebolt, EDVIGE e tre carte Alohomora!

- ① Giocate la Firebolt per ottenere un segnalino ⚡. Visto che siete ancora abbastanza in salute, giocate EDVIGE e scegliete di ottenere un altro segnalino ⚡. Collocateli sulla vostra plancia giocatore.
- ② Giocate le vostre tre carte Alohomora! per ottenere tre segnalini ●. Collocateli sulla vostra plancia giocatore.
- ③ Assegnate i due segnalini ⚡ a DRACO MALFOY™. Avete bisogno di altri quattro segnalini per sconfiggerlo. Se avete sconfitto Malfoy, la Firebolt vi dona un ● aggiuntivo, a prescindere dal momento durante il vostro turno nel quale è stato sconfitto.
- ④ Usate i tre ● per acquisire Riparo! dalle carte HOGWARTS disponibili. Collocate immediatamente la carta nella vostra pila degli scarti.

# HOGWARTS BATTLE

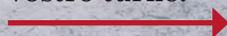
Un Gioco Collaborativo di Deck-Building



SCARTI



Andate alla prossima pagina e seguite i passi per terminare il vostro turno.



**PASSO 4. TERMINARE IL VOSTRO TURNO.**

Dopo avere giocato le carte, eseguito azioni e usato segnalini, effettuate quanto segue alla fine del vostro turno.

- 1 Controllate se i Malvagi possiedono i richiesti per Controllare il Luogo. Se lo Controllano, rimuovete i e scartate il Luogo, rivelando il prossimo del mazzo.
- 2 Se avete assegnato abbastanza per sconfiggere un Malvagio in questo turno, sostituitelo con il prossimo del mazzo Malvagio.
- 3 Riempite le caselle vuote delle carte HOGWARTS.
- 4 Collocate tutte le carte giocate in questo turno nella vostra pila degli scarti. Non potete conservare carte per il vostro prossimo turno.
- 5 Scartate qualsiasi segnalino e non utilizzato. Se avete giocato delle carte che permettono ad altri Eroi di ottenere dei segnalini, loro POSSONO tenerli per utilizzarli nel loro turno.
- 6 Pescate una nuova mano di cinque carte. Mescolate la vostra pila degli scarti per formare un nuovo mazzo di pesca **SOLO** quando avete bisogno di pescare o di rivelare carte e il vostro mazzo è vuoto.

*Nota: Collocate qualsiasi carta rivelata (le carte non immediatamente scartate) di nuovo in cima al vostro mazzo, a faccia in giù.*

**TURNO DEL PROSSIMO EROE**

La partita continua in senso orario con il prossimo giocatore come Eroe attivo, che eseguirà gli stessi 4 passi nel proprio turno.

Vedere le seguenti pagine per ulteriori informazioni su:

**SCONFIGGERE UN MALVAGIO**-PAGINA 12

**CONTROLLO DEL LUOGO**-PAGINA 12

**SALUTE DELL'EROE**-PAGINA 13



# HOGWARTS BATTLE

In Gioco Collaborativo di Deck-Building



SCARTI



## FINE DELLA PARTITA

La partita può finire in due modi:

### GLI EROI SCONFEGGONO TUTTI I MALVAGI

**Congratulazioni! Avete vinto, garantendo la sicurezza di HOGWARTS e del Mondo Magico per un altro anno. Siete diventati dei maghi abili ed esperti e avete portato orgoglio e onore alla vostra scuola! Quando siete pronti, proseguite con il prossimo gioco. Aprite il box del Gioco 2 e seguite le istruzioni incluse.**

### I MALVAGI CONTROLLANO TUTTI I LUOGHI

**Se i Malvagi riescono a controllare TUTTI i Luoghi, avete perso. Non siete ancora pronti per proseguire con il Gioco 2 e avete bisogno di affinare le vostre abilità magiche. Ripristinate la partita alla sua configurazione di partenza e provate ancora! (Vedere la Preparazione alle pagine 2 - 5.)**



## REGOLE AGGIUNTIVE

### SCONFIGGERE UN MALVAGIO

Quando i segnalini ⚡ assegnati a un Malvagio equivalgono alla sua ♥ (Salute), il Malvagio è sconfitto! Ottenete immediatamente la ricompensa indicata sulla carta Malvagio e collocate la carta nella casella degli scarti al centro del tabellone. Rimettete i segnalini ⚡ assegnati al Malvagio nella loro riserva. Alla fine del vostro turno sostituite il Malvagio sconfitto con la prossima carta Malvagio dalla cima del mazzo.

*Nota: Non potete assegnare più ⚡ rispetto al valore di ♥ del Malvagio.*



**RICOMPENSA:** Ogni Eroe prende un segnalino ⚡ dalla riserva e lo mette sulla propria plancia giocatore. Ogni Eroe ottiene inoltre 1 ♥ spostando di uno il proprio indicatore di Salute.



### CONTROLLO DEL LUOGO\*

Alcuni eventi Arti Oscure e alcune capacità dei Malvagi incrementano la quantità di controllo che i Malvagi hanno sul Luogo. Quando i Malvagi ottengono i ⚡ richiesti per controllare il Luogo, gli Eroi hanno tempo fino alla fine di quel turno per rimuovere un ⚡, giocando una carta oppure sconfiggendo un Malvagio.



Se alla fine del turno il Luogo ha ancora i ⚡ richiesti, i Malvagi ne ottengono il controllo. Scartate il Luogo controllato mentre la battaglia procede con il prossimo del mazzo. Se i Malvagi ottengono il controllo di TUTTI i Luoghi, gli Eroi perdono la partita!

*Se avete bisogno di aggiungere più ⚡ su un Luogo di quante caselle ci siano, venite graziati ignorando qualsiasi ⚡ aggiuntivo che dovrebbe venire collocato in questo turno.*

**\*Maghi Esperti:** Potete aumentare la difficoltà di qualsiasi partita collocando segnalini ⚡ sul primo Luogo quando preparate la partita. Per una difficoltà moderata, iniziate con 1 ⚡ sul Luogo oppure iniziate con 2 ⚡ per una sfida più stimolante. In alternativa, aggiungete 1 ⚡ su ogni Luogo quando viene rivelato, partendo con il primo.

## SALUTE DELL'EROE

Alcuni eventi Arti Oscure e alcune capacità dei Malvagi causano una perdita di ♥ (Salute) al vostro Eroe e alcune carte HOGWARTS vi permettono di ottenere ♥. Questo viene indicato spostando il vostro indicatore di Salute avanti o indietro sulla vostra plancia giocatore, il cui contatore indica un valore minimo di 0 e un valore massimo di 10. Se perdete tutta la vostra ♥ siete Storditi e si verifica quanto segue.

Nota: È possibile venire Storditi nel turno di un altro Eroe. Se più di un Eroe viene Stordito allo stesso tempo, ognuno di essi compie le seguenti azioni:



1 Non potete perdere (o ottenere\*) altra ♥ in questo turno.

2 Scartate qualsiasi segnalino ♁ o ♂ che avete conservato sulla vostra plancia giocatore dai turni degli altri Eroi.

3 Scartate metà delle carte nella vostra mano, arrotondando per difetto. Per esempio, se avete cinque carte, sceglietene due da scartare. Se una carta possiede un effetto generato dall'essere scartata POTETE comunque ottenere quell'effetto.

4 Aggiungete un ♁ al Luogo.

5 Se è il vostro turno, potete comunque giocare delle carte ed effettuare azioni con tutto quello che vi rimane dopo essere stato Stordito.

6 \*Alla fine del turno dell'Eroe attivo vi riprendete. Ripristinate la ♥ del vostro Eroe al suo valore massimo (10).



# PROMEMORIA

## CARTE HOGWARTS

Nelle prime partite è possibile che il mazzo HOGWARTS esaurisca le carte da acquisire. Continuate a giocare con le carte HOGWARTS disponibili rimanenti e i mazzi che avete costruito fino alla fine della partita.

Come regola facoltativa, una volta per partita, un qualsiasi Eroe può rinunciare ad acquisire delle carte per collocare TUTTE le sei carte disponibili in fondo al mazzo HOGWARTS. Sostituitele con sei nuove carte. Questa regola si rivela utile quando si è impossibilitati ad acquisire delle carte troppo costose.

## PESCARRE E SCARTARE CARTE



Alcune carte, come la *Sfera di Cristallo*, hanno l'effetto di "Pescare una Carta". Quando giocate queste carte pescate sempre dal vostro mazzo Eroe. In aggiunta, se una carta ha un effetto "Scartare una Carta" potete scegliere una qualsiasi carta nella vostra mano, non solo tra le carte che avete pescato.

*Nota: Con carte extra ci si riferisce a qualsiasi carta pescata per qualsiasi effetto di gioco diverso dal rifornire la propria mano alla fine del proprio turno.*

Altre carte hanno un effetto che si applica solo se scegliete di scartarle, non quando le giocate. Per esempio: la *Ricordella* (mazzo di partenza di Neville) dà all'Eroe 1 ● quando viene giocata, 2 ● quando viene scartata a causa di un altro effetto. L'effetto di queste carte viene attivato se scegliete di scartarle a causa di un Malvagio, un evento Arti Oscure, quando venite Storditi o a causa di un'altra carta HOGWARTS, come la *Sfera di Cristallo*.

Collocare le carte che avete giocato nella vostra pila degli scarti alla fine del vostro turno NON è considerato come scartarle e quindi non si innescano gli effetti di scarto.

IMPORTANTE: Si prega di notare che "pescare" e "acquisire" una carta non significano la stessa cosa. Entrambi questi termini hanno un significato diverso, perciò non sono soggetti alle stesse restrizioni per quanto riguarda gli effetti di gioco.

## COLLOCARE CARTE IN CIMA AL VOSTRO MAZZO

Questa è una buona cosa. Invece di dover aspettare che la vostra pila degli scarti venga mescolata per ottenere l'accesso a una carta, le carte con questa direttiva assicurano che pescherete una carta appena acquisita per il vostro prossimo turno.

## CONSERVARE INFLUENZA E ATTACCHI

Se ottenete segnalini ♣ o ● nel turno di un altro Eroe potete conservarli sulla vostra plancia giocatore fino al vostro turno. Alla fine del vostro turno qualsiasi segnalino che non avete utilizzato deve essere scartato nella propria riserva.

## MALVAGI E CARTE ARTI OSCURE

A mano a mano che i Giochi aumentano di difficoltà, molte capacità dei Malvagi e gli eventi Arti Oscure avranno un effetto peggiore. Per esempio, *Flipendo!* dice: "L'Eroe attivo perde 1 ♥ e scarta una carta". *Tiger & Goyle* hanno la capacità "Quando scarti una carta perdi 1 ♥". L'effetto combinato è che l'Eroe attivo perderà 2 ♥ e scarterà una carta prima di effettuare azioni.

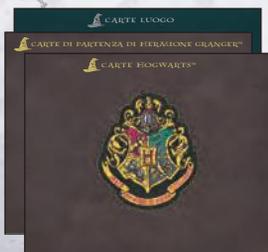
## RIPORRE IL GIOCO

Non avete bisogno di giocare tutti i sette Giochi in una volta sola.

Incluse nella scatola ci sono nove carte smistamento. Quando siete pronti a riporre il gioco usate i divisori per smistare le carte per tipo invece che per gioco. Questo renderà più veloce la preparazione della prossima partita. Le regole aggiuntive del gioco possono essere riposte nelle tasche della prossima pagina.

## MAGHI ESPERTI

Dopo aver letto questo regolamento, se avete familiarità con i giochi di deck-building, potete proseguire direttamente con il Gioco 3. Aprite i box dei Giochi 1 - 3, passate in rassegna i regolamenti inclusi in ognuno e iniziate la vostra avventura da lì. Potete inoltre aumentare la difficoltà di ciascun gioco iniziando con 1 o 2 ● sul primo Luogo.





**Riporre il regolamento del Gioco 2 qui.**

**Riporre il regolamento del Gioco 3 qui.**

**Riporre il regolamento del Gioco 4 qui.**

**Riporre il regolamento del Gioco 5 qui.**

**Riporre il regolamento del Gioco 6 qui.**

**Riporre il regolamento del Gioco 7 qui.**

### CONTENUTO:

Tabellone di Gioco • 252 Carte (47 Piccole, 142 Normali, 63 Grandi) • 4 Dadi • 7 Box del Gioco • 7 Regolamenti  
4 Plance Giocatore • 8 Segnalini Controllo Malvagio • 70 Segnalini (35 Attacco, 25 Influenza, 4 Salute, 2 Scudi, 4 Horcrux)

IDEATO E SVILUPPATO DA:

**USAopoly**

INVENTATO DA:



USAopoly è un marchio registrato di Usaopoly, Inc. Inventato e autorizzato da Forrest-Pruzan Creative.  
Personaggi, nomi e riferimenti relativi a HARRY POTTER sono ® & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.  
Diritti di Pubblicazione di Harry Potter © JKR. (s16)

Realizzato da USAOPOLY, Inc. 5607 Palmer Way Carlsbad, CA 92010.

FABBRICATO IN CINA. Colori e componenti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.

[usaopoly.com](http://usaopoly.com)