



TALISMAN




WIZARDING
WORLD

Harry Potter™

INDICE

Componenti Chiave e Panoramica dei Concetti ..2-4
Preparazione del Personaggio5
Preparazione della Partita6-7
Turno di Gioco.....8-11
Movimento8
Incontri8
Segnalino Vantaggio.....9
Combattimento.....10-11
Esempio di Combattimento11
Oggetti.....12
Seguaci12
Incantesimi.....12
Regole Aggiuntive12-14
Regole Alternative.....15
Guida alle Icone15
Sequenza Incontro Talisman.....17

NUMERO DI GIOCATORI

Talisman: *Harry Potter*™ può essere giocato fino a 6 giocatori, ma più giocatori partecipano più la durata della partita si allungherà. Se siete in meno giocatori, oppure volete sperimentare una partita tradizionale più lunga di Talisman, ci sono delle regole alternative alla fine di questo regolamento, a pagina 15.

CONTENUTO

Di seguito trovate una lista di tutti i componenti che troverete nella vostra copia di Talisman: *Harry Potter*™:

- 1 tabellone di gioco
- 4 dadi a sei facce
- Questo Regolamento
- 8 miniature Personaggio scolpite
- 9 carte Personaggio
- 1 miniatura Lord Voldemort™ scolpita
- 100 carte Incontro
- 6 plance Statistica con dischi
- 24 carte Incantesimo
- 21 carte Acquisto
- 20 Galeoni
- 2 carte Furetto
- 36 segnalini Destino
- 3 carte Doni della Morte
- 1 segnalino Vantaggio

INTRODUZIONE

L'obiettivo della partita è di essere il primo tra i Personaggi a raggiungere Lord Voldemort nella Sala Grande, per porre fine alla sua malvagia influenza oppure per dare prova della vostra lealtà. Il primo giocatore che raggiunge l'obiettivo vince la partita.

Per raggiungere tale scopo, avrete bisogno di raccogliere vari Oggetti, ottenere Seguaci e migliorare la vostra Magia e la vostra Potenza. La cosa più importante è che dovrete rintracciare un Dono della Morte per entrare nella Sala Grande. Senza una di queste potenti reliquie non c'è alcuna speranza di completare la vostra missione.

COMPONENTI CHIAVE E PANORAMICA DEI CONCETTI

Questa sezione introdurrà i nuovi giocatori ai concetti chiave e ai componenti di Talisman. Per i giocatori che hanno già familiarità con il gioco originale Talisman, si consiglia di saltare in avanti fino a "Preparazione della Partita" a pagina 6.

Tabellone di Gioco

Il tabellone di gioco raffigura i molti luoghi del Mondo Magico. È diviso in tre Regioni: Regione Esterna, Regione Centrale e Regione Interna.



Carte Incontro

Questo mazzo di 100 carte contiene i vari Nemici, Osservatori, Seguaci, Eventi, Luoghi e Oggetti che i Personaggi scopriranno nel loro cammino per sedere alla destra di Lord Voldemort oppure per sconfiggerlo una volta per tutte. Il mazzo è diviso in 2 parti, una per la Regione Esterna e una per la Regione Centrale del tabellone di gioco. Se uno dei mazzi Incontro dovesse esaurirsi, mescolate qualsiasi carta Incontro scartata e create un nuovo mazzo.



Carte Incantesimo

Ci sono 24 carte Incantesimo che descrivono nel dettaglio le varie abilità che possono essere guadagnate e utilizzate durante la partita.



Carte Acquisto

Ci sono 21 carte Acquisto che rappresentano gli Oggetti che i Personaggi possono ottenere in modi diversi da quelli delle carte Incontro.



Carte Doni della Morte

I Personaggi possono acquisire 1 delle 5 carte Doni della Morte scoprendola nel mazzo Incontro della Regione Centrale, oppure possono vincerne una attraverso una sfida sulla casella Campo di Quidditch™ o sulla casella Capanna di Hagrid del tabellone.



Galeoni

I 20 Galeoni rappresentano la valuta che i Personaggi usano per acquistare beni o servizi nel corso della loro avventura.



Segnalino Vantaggio

Il segnalino Vantaggio rappresenta quale fazione è in vantaggio nella Seconda Guerra Magica: l'Ordine della Fenice oppure i Mangiamorte. All'inizio della partita, collocate il segnalino Vantaggio accanto al tabellone, con il lato Vantaggio a faccia in su raffigurante la fazione che ha meno Personaggi in gioco. Se c'è un numero pari di Personaggi in gioco per ogni fazione, il segnalino viene collocato con il lato della fazione opposta a quella del Personaggio che gioca per primo a faccia in su.



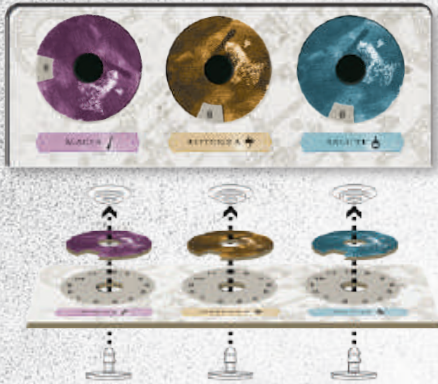
Dadi

Ci sono 4 dadi che vengono usati per il movimento, per risolvere un Combattimento e per determinare i risultati dalle istruzioni sulle carte e sul tabellone.



Plance Statistica

Ci sono 6 plance di dischi Statistica Personaggio che vengono usate per tenere traccia della Magia, della Potenza e della Salute di ogni Personaggio. Nessun Personaggio può superare il valore massimo di questi dischi.



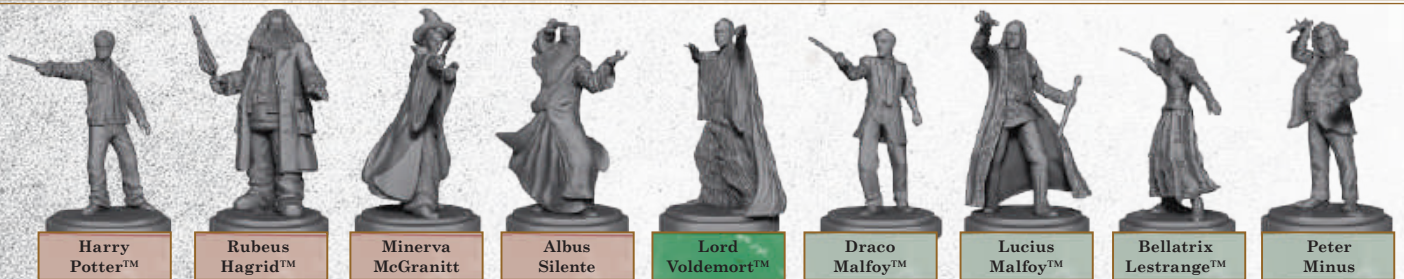
Carte Personaggio e Miniature

Ci sono 8 carte Personaggio a due facce, ognuna descrive un diverso Personaggio giocabile e il suo allineamento, con i suoi valori di partenza di Magia, Potenza, Salute e di segnalini Destino, così come un numero di Capacità Speciali. Ogni carta Personaggio corrisponde a una miniatura scolpita che viene usata per rappresentare quel Personaggio sul tabellone.



Carta e Miniatura Lord Voldemort

Lord Voldemort non è un Personaggio giocabile. Piuttosto, gioca da solo contro tutti i giocatori. Tutti i giocatori possono avere l'opportunità di influenzare il movimento di Lord Voldemort sul tabellone. Se Lord Voldemort finisce nella casella di un altro Personaggio, a prescindere dall'allineamento, egli attaccherà quel Personaggio.



Allineamento

Ogni Personaggio ha un allineamento che aiuta a definire la sua personalità e i suoi obiettivi. I membri dell'Ordine della Fenice sono in missione per sconfiggere Lord Voldemort. I Mangiamorte vogliono guadagnarsi il favore di Lord Voldemort per sedere alla sua destra. Lungo il cammino, i Personaggi effettueranno anche una serie di incontri che avranno esiti diversi a seconda dell'allineamento dei Personaggi.



Ordine della Fenice



Mangiamorte

Magia e Potenza

La Magia rappresenta la capacità combattiva principale di un Personaggio, mentre la Potenza rappresenta la forza fisica di un Personaggio. Magia e Potenza vengono usate in Combattimento (*vedere "Combattimento" a pagina 10*) e per superare certi ostacoli che possono presentarsi durante la partita.



Magia



Potenza

Quando un Personaggio ottiene o perde Magia, questo cambiamento viene registrato usando il disco Magia viola. I cambiamenti nella Potenza vengono registrati usando il disco Potenza bronzo. Tuttavia, la Magia e la Potenza ottenute da Oggetti o Seguaci non vengono registrate sui dischi, vengono invece aggiunte alla Magia o alla Potenza del Personaggio quando richiesto o permesso.

La Magia o la Potenza di un Personaggio sono rappresentate dal valore sul disco corrispondente, più qualsiasi Magia o Potenza ottenute da Oggetti o Seguaci che possono essere usati in quel momento.

I dischi Magia e Potenza di un Personaggio non possono mai scendere sotto i valori di partenza del Personaggio.

Salute

La Salute rappresenta la resistenza del Personaggio. La Salute viene persa attraverso il Combattimento e altri pericoli che si incontrano. Ogni Personaggio inizia la partita con il valore di Salute elencato sulla sua carta Personaggio. La Salute di un Personaggio viene registrata sul disco Salute blu.



I Personaggi possono curarsi per rigenerare la Salute perduta oppure ottenere Salute e, in questo caso, superare il proprio valore di partenza. Un Personaggio non può mai curarsi di una quantità superiore al proprio valore di partenza. Qualsiasi Personaggio che perde tutta la sua Salute viene immediatamente mandato all'Ospedale San Mungo. (*Vedere "Salute di un Personaggio" a pagina 13.*)

Destino

Il Destino è un'unità di misura della fortuna di un Personaggio e della sua influenza all'interno del Mondo Magico, e viene tracciato usando i segnalini Destino. Una volta ogni tiro di dado, un giocatore può pagare 1 segnalino Destino (rimettendolo nella riserva) per ripetere il tiro di 1 dado che ha appena tirato:



1. Per il movimento del Personaggio
2. Per determinare il tiro d'attacco del suo Personaggio
3. Per via delle istruzioni su una carta o su una casella del tabellone

- Se un giocatore paga 1 segnalino Destino per ripetere il tiro di un dado, deve accettare il nuovo risultato; non può pagare un altro segnalino Destino per ripetere di nuovo il tiro dello stesso dado.
- Se un'azione o una casella richiede a un giocatore di tirare più di un dado, il giocatore può pagare 1 solo segnalino Destino per ripetere il tiro di 1 dei dadi.
- Un giocatore non può pagare segnalini Destino per ripetere il tiro di un dado usato per determinare il tiro d'attacco di un Nemico oppure per ripetere il tiro del dado di un altro giocatore.
- Non c'è un numero massimo di segnalini Destino che un Personaggio può possedere.

PREPARAZIONE DEL PERSONAGGIO





PREPARAZIONE DELLA PARTITA

1. Il tabellone viene aperto e collocato al centro dell'area di gioco.
2. I 2 mazzi di carte Incontro vengono mescolati e collocati a faccia in giù accanto al tabellone.
3. Le carte Acquisto vengono divise per titolo e collocate a faccia in su accanto al tabellone, a formare diversi mazzetti. Poi, collocate il mazzo delle carte Doni della Morte a faccia in su lì accanto.
4. Collocate Lord Voldemort nella Sala Grande. Mettete la sua carta Personaggio da parte, dove può essere consultata velocemente.
5. Un giocatore prende le carte Personaggio, le mescola e ne distribuisce 1 a ogni giocatore. I giocatori devono quindi scegliere quale lato di quella carta Personaggio desiderano giocare.

Le carte Personaggio rimanenti vengono rimesse nella scatola e possono essere disponibili se un Personaggio viene sconfitto.

(In alternativa: se tutti i giocatori sono d'accordo, i giocatori possono scegliere il proprio Personaggio tra tutti i Personaggi disponibili, iniziando dal giocatore più giovane e proseguendo in ordine di età.)

6. Ogni giocatore colloca la propria carta Personaggio con il lato delle Capacità scelte a faccia in su di fronte a sé. La carta Personaggio di un giocatore, con i suoi Oggetti, Seguaci e le altre componenti di gioco, formano la sua area di gioco personale, che dovrebbe essere preparata come mostrato nello schema a pagina 5.



7. Mescolate le carte Incantesimo insieme e collocatele a faccia in giù accanto al tabellone. Ogni giocatore pesca carte Incantesimo in base al numero mostrato sulla propria carta Personaggio.
8. Ogni giocatore prende la miniatura Personaggio corrispondente alla sua carta Personaggio e la colloca sulla casella di partenza del tabellone, indicata sulla sua carta Personaggio.
9. Ogni giocatore prende una plancia Statistica e imposta il disco blu sul valore di Salute elencato sulla sua carta Personaggio, il disco viola sul valore di Magia di partenza e il disco bronzo sul valore di Potenza di partenza, anch'essi elencati sulla sua carta Personaggio.

10. Ogni giocatore prende un numero di segnalini Destino pari al valore di Destino elencato sulla sua carta Personaggio.
11. Ogni giocatore riceve 2 Galeoni, a meno che la sua carta Personaggio non specifichi diversamente.
 - a. I segnalini Destino e i Galeoni rimanenti vengono messi da parte come riserva che verrà usata durante la partita. Ogni volta che un giocatore ottiene, perde o paga segnalini Destino o Galeoni, essi vengono presi o rimessi nella riserva.
12. Il giocatore che ha guardato un film di Harry Potter più di recente inizia per primo. La partita procede poi in senso orario attorno al tabellone.

TURNO DI GIOCO

Il turno di ogni giocatore consiste in due passi, in quest'ordine:

1. **Movimento** – Il giocatore tira 1 dado e muove il suo Personaggio di quel numero di caselle attorno al tabellone. I Personaggi possono muoversi in senso orario o antiorario nella loro Regione attuale, ma non possono fare avanti-indietro in un singolo movimento. La direzione non può essere invertita durante un movimento a eccezione di quando si passa tra la Regione Esterna e la Regione Centrale (*vedere "Stazione di King's Cross" a pagina 13*). Un Personaggio deve sempre muoversi all'inizio del suo turno.
2. **Incontri** – Una volta che un Personaggio ha terminato il suo movimento, deve effettuare un incontro nella casella oppure deve incontrare un Personaggio di allineamento opposto nella casella dove finisce.

Alla fine del turno di un Personaggio, la partita prosegue in senso orario con il giocatore alla sua sinistra.

MOVIMENTO

Movimento nella Regione Interna

Quando un Personaggio tira il dado per effettuare il movimento nella Regione Interna, usa metà del risultato mostrato arrotondato per difetto fino a un minimo di 1 casella. Quindi un Personaggio che ottiene un 1, un 2 o un 3 si muoverà di 1 casella, un Personaggio che ottiene un 4 o un 5 si muoverà di 2 caselle e un Personaggio che ottiene un 6 si muoverà di 3 caselle.

Tornare Indietro nella Regione Interna

Un Personaggio nella Regione Interna può decidere in qualsiasi momento di girarsi e tornare indietro verso i Cancelli di Hogwarts.

Un Personaggio che decide di tornare indietro si muove di 1 sola casella per turno, ma ignora le istruzioni su tutte le caselle durante il suo viaggio di ritorno verso i Cancelli di Hogwarts. Una volta che un Personaggio ha dichiarato la propria intenzione di tornare indietro, non può cambiare idea e deve tornare indietro fino ai Cancelli di Hogwarts.

Movimento di Lord Voldemort

Ogni volta che un giocatore ottiene un 1 per il proprio movimento, si muove di 1 casella e poi tira 1 dado aggiuntivo per il movimento di Lord Voldemort. Poi muove Lord Voldemort in senso orario o antiorario del numero di caselle ottenuto col tiro del dado. Inoltre, come movimento per la prima casella, il giocatore attivo può muovere Lord Voldemort in una casella adiacente di un'altra Regione e poi completare il movimento in quella Regione.

Ogni volta che Lord Voldemort finisce in una casella che contiene uno o più Personaggi alla fine del suo movimento, il giocatore che ha mosso Lord Voldemort deve scegliere un Personaggio su quella casella che entri in Combattimento con Lord Voldemort.

- Il Personaggio attaccato sceglie il tipo di Combattimento (Magia o Potenza). Poi completa il Combattimento come descritto sulla carta Lord Voldemort.
- Se il giocatore vince il Combattimento, scappa da Lord Voldemort, e tira 1 dado per determinare cosa succede al suo Personaggio, consultando la tabella della carta Lord Voldemort.
- Se perde, il Personaggio perde 1 Salute.
- Lord Voldemort rimane sulla casella dove ha terminato il suo movimento.

INCONTRI

Quando un giocatore termina il proprio movimento, deve effettuare un incontro sulla casella (e incontrare le carte che si trovano lì) oppure deve incontrare un Personaggio di allineamento opposto che si trova in quella casella.

Incontrare un Altro Personaggio di Allineamento Opposto

Un Personaggio può incontrare un altro Personaggio di allineamento opposto nella stessa casella iniziando un Combattimento (*vedere "Risolvere un Combattimento tra Due Personaggi" a pagina 10*) oppure usando una delle sue Capacità Speciali o carte Incantesimo. Se un Personaggio sceglie di incontrare un altro Personaggio invece di effettuare un incontro sulla casella, ignora qualsiasi istruzione sulla casella e non può visitare alcun Osservatore o Luogo sulla casella; inoltre, nessun Oggetto, Seguace o Galeone può essere preso dalla casella. Il Personaggio non può nemmeno combattere alcun Nemico su quella casella, a meno che quel Nemico non sia un Seguace del Personaggio che sta incontrando (*vedere il punto #5 sotto "Risolvere un Combattimento tra Due Personaggi" a pagina 11*). I Personaggi non possono combattere contro altri Personaggi dello stesso allineamento.

Effettuare un Incontro in una Casella

Se un Personaggio sceglie di effettuare un incontro nella casella sulla quale finisce, invece di incontrare un altro Personaggio, deve seguire le istruzioni sulla casella.

Se un Personaggio effettua un incontro in una casella con l'icona Pescare carte:

1. Pesca carte Incontro dal mazzo corrispondente alla Regione attuale del Personaggio. Pesca fino al numero indicato sulla casella, sottraendo 1 carta pescata per ogni carta che si trova già sulla casella, a prescindere dal suo tipo.
2. Risolve le carte su quella casella in ordine iniziando dal numero incontro più basso. Questo seguirà solitamente l'ordine descritto nella pagina seguente.



Icona Pescare
Carte
Regione Esterna



Icona Pescare
Carte
Regione Interna



Icona Pescare
Carte
Incantesimo

- Risolvere eventuali Eventi.
- Risolvere un Combattimento con Nemici di allineamento opposto (vedere "Combattimento" a pagina 10).
- Risolvere eventuali istruzioni aggiuntive sulla casella.
- Visitare gli Osservatori.
- Raccogliere eventuali Seguaci dell'allineamento del suo Personaggio, Galeoni e Oggetti (facoltativo).
- Visitare Luoghi.
- Cedere eventuali Seguaci, Galeoni e Oggetti (facoltativo).

Le carte con lo stesso numero incontro vengono risolte nell'ordine nel quale sono state pescate.

Alcune carte hanno più di un numero incontro. Quando un giocatore pesca una di queste carte, usa il numero incontro stampato sull'angolo della carta che corrisponde all'allineamento del suo Personaggio.

Le carte Incontro vengono collocate sul tabellone nella casella nella quale vengono incontrate. Se le istruzioni su una carta Incontro indicano di collocarla da qualche altra parte, questo non influisce sul Personaggio che l'ha pescata in quel momento.



Ordine della Fenice

Mangiamorte

Allineamento Neutrale

SEGNALINO VANTAGGIO

Il segnalino Vantaggio rappresenta quale fazione è in vantaggio in quel momento nella Seconda Guerra Magica. I Personaggi e i Nemici ricevono bonus e penalità da applicare ai loro punteggi di attacco sia che stiano attaccando o che stiano subendo un attacco.



- Il vantaggio va all'Ordine della Fenice quando il segnalino Vantaggio è girato sul lato Ordine della Fenice. Quando l'Ordine della Fenice ha il vantaggio, i Personaggi coinvolti aggiungono 1 al proprio punteggio di attacco durante il Combattimento. Un Mangiamorte che sta combattendo un Nemico dell'Ordine della Fenice sottrae 1 al proprio punteggio di attacco durante il Combattimento.
- Il vantaggio va ai Mangiamorte quando il segnalino Vantaggio è girato sul lato Mangiamorte. Quando i Mangiamorte hanno il vantaggio, i Personaggi coinvolti aggiungono 1 al proprio punteggio di attacco durante il Combattimento. Un membro dell'Ordine della Fenice che sta combattendo un Nemico Mangiamorte sottrae 1 al proprio punteggio di attacco durante il Combattimento.
- Quando un Nemico è neutrale, nessuna fazione ottiene il vantaggio in Combattimento.

Se un Personaggio combatte due o più Nemici nello stesso momento, ogni Nemico aggiungerà 1 al proprio punteggio di attacco in base a quale fazione ha il vantaggio.

Cambiare il Vantaggio

Ogni volta che un Personaggio pesca più carte Evento durante il suo turno che indicano di girare il segnalino Vantaggio sull'altro lato, prima di incontrare qualsiasi carta, deve girare il segnalino Vantaggio sull'altro lato una volta sola, a prescindere dal numero di carte Evento pescate.

Se una carta Incontro o un'altra carta danno istruzione di girare il segnalino Vantaggio su un lato specifico, occorre sempre seguire quanto indicato, e se il segnalino Vantaggio si trova già su quel lato, non succede nulla.



ANATOMIA DI UNA CARTA

1. Titolo
2. Icona del Mazzo di Carte
3. Tipo di Carta
4. Allineamento della carta
5. Testo della Carta
6. Numero Incontro Stesso Allineamento
7. Numero Incontro Allineamento Opposto
8. Statistiche Allineamento Opposto

Allineamento delle Carte Seguace e delle Carte Nemico

Alcune carte nel mazzo Incontro hanno un allineamento: Neutrale, Ordine della Fenice o Mangiamorte. Quando una carta con un allineamento combacia con l'allineamento del proprio Personaggio, quella carta viene trattata come un Seguace, in base al testo su di essa. Se quella carta è di allineamento opposto a quello del proprio Personaggio, quella carta viene trattata come un Nemico. In entrambi i casi, si usa il numero incontro che corrisponde a quello dell'allineamento del proprio Personaggio quando si determina l'ordine di risoluzione.

Le carte con un allineamento neutrale non vengono mai considerate dello stesso allineamento o dell'allineamento opposto a quello di un qualsiasi Personaggio, quindi avranno un solo tipo e numero incontro.

COMBATTIMENTO

Un Combattimento si verifica quando un Personaggio:

1. Incontra un Nemico, oppure
2. Decide di attaccare un altro Personaggio di allineamento opposto.

Risolvere un Combattimento Contro i Nemici

Il tipo di Combattimento viene determinato in base alla statistica (Magia o Potenza) indicata sulla carta Nemico. Il Combattimento contro i Nemici viene risolto nei passi seguenti:

Schivare: Il Personaggio prima dichiara se sta usando un Incantesimo o una Capacità Speciale per schivare (*vedere "Schivare" a pagina 12*). In caso contrario, allora il Combattimento ha luogo.

Incantesimi, Oggetti e Capacità: Qualsiasi Incantesimo, Oggetto, Seguace o Capacità che un giocatore desidera usare per influenzare la Magia o la Potenza di un Personaggio deve essere implementato prima che il tiro d'attacco venga effettuato.

Tiro d'Attacco: Il giocatore attivo tira 1 dado e somma il risultato alla Magia o alla Potenza del proprio Personaggio, a seconda del tipo di Combattimento che si sta verificando. Assicurarsi di aggiungere i modificatori appropriati al totale.

Tiro d'Attacco del Nemico: Un altro giocatore tira ora 1 dado per il tiro d'attacco del Nemico e lo somma alla Magia o alla Potenza del Nemico. Questo totale è il punteggio d'attacco del Nemico.

Confrontare i Punteggi d'Attacco:

1. Se il punteggio d'attacco del Personaggio è superiore, il Nemico viene sconfitto e il giocatore raccoglie la carta Nemico (*vedere "Trofei" in questa pagina per ulteriori dettagli*).
2. Se il punteggio d'attacco del Nemico è superiore, il Personaggio perde quel Combattimento e perde 1 Salute (l'uso di un Oggetto, di un Incantesimo o di una Capacità Speciale possono evitarlo). Il turno del Personaggio termina immediatamente.
3. Se i punteggi d'attacco sono pari, il risultato è uno stallo e non ci sono effetti. Il turno del Personaggio termina immediatamente.

Prima di confrontare i punteggi d'attacco, il giocatore attivo può pagare 1 segnalino Destino per ripetere il suo tiro d'attacco, se lo desidera; in quel caso deve accettare il nuovo risultato e usarlo per ricalcolare il suo punteggio d'attacco. I giocatori non possono usare i segnalini Destino per ripetere il tiro d'attacco del Nemico.

Più di un Nemico

Se ci sono più Nemici in una casella che attaccano il Personaggio con la Magia o con la Potenza e hanno lo stesso numero incontro, essi combattono come un unico Nemico durante il Combattimento:

sommano tra loro i rispettivi valori di Magia o di Potenza, ai quali si somma un solo tiro d'attacco, per formare un unico punteggio d'attacco combinato. Un Nemico con Magia non si unirà mai in attacco con un Nemico con Potenza.

Trofei

Quando un Personaggio sconfigge un Nemico, egli conserva la carta Nemico per tenere traccia dei suoi Trofei. Un Personaggio può scambiare questi Trofei alla fine del suo turno per ottenere Magia o Potenza in base al suo tipo, che verrà registrata sul disco appropriato.

Un Personaggio ottiene 1 Magia ogni 5 punti Magia, oppure 1 Potenza ogni 5 punti Potenza, contrassegnati sulle carte Nemico che consegna. Le carte Nemico scambiate vengono quindi collocate nella pila degli scarti delle carte Incontro. I punti Magia o Potenza in eccesso sulle carte Nemico sopra a un multiplo di 5 vengono persi.

Risolvere un Combattimento tra Due Personaggi

Solo i Personaggi di allineamento opposto possono combattere l'uno contro l'altro. I Personaggi non possono mai attaccare un Personaggio dello stesso allineamento.

Un Combattimento tra due Personaggi viene sempre completato usando la Magia.

I Combattimenti tra due Personaggi vengono risolti nello stesso modo di un combattimento contro i Nemici, con le modifiche seguenti:

1. **Schivare:** Il Personaggio che viene attaccato può schivare se possiede un Incantesimo, un effetto di un Oggetto o di un Seguace, oppure se possiede una Capacità Speciale che glielo consente.
2. **Incantesimi, Oggetti e Capacità:** Entrambi i Personaggi hanno l'opportunità di usare gli Incantesimi prima che i dadi vengano tirati. Qualsiasi effetto derivante da Oggetti, Seguaci o Capacità che influenzano la Magia o la Potenza di un Personaggio deve essere implementato prima che il tiro d'attacco venga effettuato.
3. **Determinare i Tiri d'Attacco:** Entrambi i Personaggi tirano 1 dado per determinare il loro tiro d'attacco. Una volta che entrambi i tiri d'attacco sono stati effettuati, il Personaggio attaccante deve scegliere per primo se pagare 1 segnalino Destino per ripetere il tiro del dado. Una volta che ha scelto, il Personaggio difensore ha la stessa opzione.

A prescindere da cosa sceglie il difensore, un giocatore attaccante che ha deciso di non spendere 1 segnalino Destino non può cambiare idea dopo che il difensore ha fatto la sua scelta.

4. **Confrontare i Punteggi d'Attacco:** Il punteggio d'attacco di ogni Personaggio viene determinato come nei Combattimenti contro i Nemici. Il Personaggio con il punteggio d'attacco più alto vince il Combattimento. Se i punteggi sono pari, il risultato è uno stallo.

5. **Rivendicare una Ricompensa/Attaccare un Seguace:** Il vincitore può obbligare il perdente a perdere 1 Salute oppure può prendere 1 Oggetto (incluso un Dono della Morte) o 1 Galeone dal perdente. Se il giocatore attivo è il vincitore, può invece scegliere di attaccare uno (e solo uno) dei Seguaci del giocatore

difensore. Un attacco a un Seguace viene trattato nello stesso modo di un qualsiasi altro attacco verso un singolo Nemico. Un Seguace sconfitto in questo modo può essere tenuto dal vincitore come Trofeo. Dopo uno qualsiasi di questi casi, il turno termina.

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO



Albus Silente è alleato con Ninfadora Tonks. Silente ha una carta Incantesimo Expecto Patronum e una carta Incantesimo Expulso e porta una Bacchetta. Precedentemente nella partita, Silente ha aumentato la sua Magia a 6 e la sua Potenza a 4, come mostrato sui dischi viola e bronzo. Nel suo turno, Silente si muove sulla casella Paiolo Magico e pesca 1 carta Incontro. Si tratta di Antonin Dolohov, un Nemico Mangiamorte, con Magia 7.

Dato che Dolohov ha un valore in Magia, anche Silente deve combattere con la Magia.

Armato della sua Bacchetta (+1 Magia) e con Tonks come Seguace (+1 Magia), Silente ha un totale di 8 Magia (6+1+1). Prima di tirare il dado, Silente sceglie di usare l'Incantesimo Expecto Patronum, che gli permette di sommare la sua Potenza di 4 alla sua Magia per il Combattimento. Ora ha un valore d'attacco di 12 (8+4).

Il segnalino Vantaggio mostra che il Mangiamorte è al momento in vantaggio nella Seconda Guerra Magica. Silente deve sottrarre 1 (-1) al suo tiro d'attacco. Dolohov ottiene un 6 per il suo attacco e Silente un 2, meno 1 per il segnalino Vantaggio (1).

Dopo aver sommato i loro valori di Magia ai loro tiri d'attacco, sia Silente che Dolohov hanno un valore d'attacco di 13, che risulterebbe in uno stallo. Silente decide di spendere uno dei suoi 4 segnalini Destino per ripetere il suo tiro d'attacco. Il nuovo risultato è 4, che rende il suo punteggio d'attacco un 15. Dato che il punteggio d'attacco di Silente ora è superiore a quello di Dolohov, sconfigge Dolohov e raccoglie la sua carta come Trofeo. Se il punteggio d'attacco di Silente fosse stato inferiore a quello di Dolohov, avrebbe perso il Combattimento e 1 Salute, terminando il suo turno. In questo caso Dolohov sarebbe rimasto sulla casella Paiolo Magico.

Schivare

I Personaggi a volte hanno l'opzione di schivare i Nemici e gli altri Personaggi usando degli Incantesimi, degli Oggetti o degli effetti di un Seguace. Il Personaggio che schiva non può influenzare o essere influenzato dal Personaggio attaccante o dal Nemico attaccante.

Gli incontri che possono essere schivati sono:

1. Qualsiasi Personaggio o Nemico che attacchi un Personaggio (solo nella Regione Esterna e nella Regione Centrale).
2. Nemici che appaiono come risultato di un Evento, di un Luogo o di una carta Osservatore (solo nella Regione Esterna e nella Regione Centrale).

OGGETTI

Qualsiasi carta Oggetto che possiede il Personaggio viene collocata al di sotto della sua carta Personaggio e deve essere tenuta a faccia in su.

Limiti di Oggetti Trasportabili

Nessun Personaggio può avere più di 4 Oggetti a meno che non possieda una Borsetta di Perline o Grop come Seguace. Qualsiasi Personaggio che acquisisce più Oggetti di quelli permessi deve decidere quali tenere. Quelli che non vengono tenuti vengono immediatamente collocati a faccia in su sulla casella attuale del Personaggio. I Galeoni e i segnalini Destino non contano come Oggetti.



I Personaggi non possono mai trasportare più di 1 Oggetto con lo stesso nome.

SEGUACI



Durante la partita, i Personaggi possono acquisire Seguaci come risultato di incontri. Tutti i Seguaci che accompagnano un Personaggio vengono tenuti al di sotto della carta Personaggio e devono essere tenuti a faccia in su. Un Personaggio può avere fino a 3 Seguaci. Se un Personaggio ha più di 3 Seguaci, deve lasciare un Seguace a sua scelta sulla casella dove si trova alla fine del proprio turno. Qualsiasi Seguace che deve essere scartato viene collocato nella pila degli scarti del mazzo Incontro. I Seguaci che vengono sconfitti da un altro Personaggio vengono tenuti da quel Personaggio come Trofei.

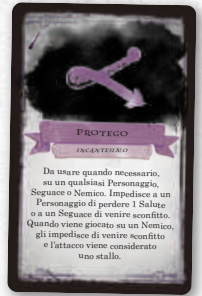
Cedere Seguaci e Oggetti

Un Personaggio può cedere qualsiasi Seguace o Oggetto alla fine del suo turno lasciandolo a faccia in su sulla casella che occupa. Se un Personaggio cede qualsiasi Seguace o Oggetto, non può riprenderlo nel corso dello stesso turno.

INCANTESIMI

I Personaggi possono acquisire e usare gli Incantesimi dal mazzo Incantesimo, se la loro Magia è sufficiente a permetterglielo, come indicato nella tabella sottostante.

Magia Totale	2	3	4	5	6	7+
Massimo di Carte Incantesimo	0	0	1	2	2	3



Le carte Incantesimo giocate e scartate vengono collocate in una pila degli scarti comune.

Gli unici modi per liberarsi di una carta Incantesimo in mano sono quelli di usarla o di scartarla per attivare una Capacità Speciale del Personaggio.

Se il mazzo Incantesimo si esaurisce, tutte le carte Incantesimo scartate vengono mescolate e collocate a faccia in giù per formare un nuovo mazzo. Le carte Incantesimo vengono tenute segrete agli altri giocatori. L'effetto di ogni Incantesimo e quando può essere usato, è descritto in dettaglio sulle singole carte Incantesimo.

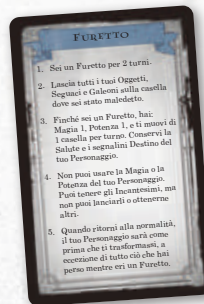
Usare gli Incantesimi

Nel proprio turno, un Personaggio può usare un qualsiasi numero di carte Incantesimo dalla propria mano. Tuttavia, può usare solo 1 Incantesimo durante il turno di un altro Personaggio. Gli Incantesimi vengono risolti immediatamente quando vengono giocati.

REGOLE AGGIUNTIVE

Trasfigurato

Quando un Personaggio viene Trasfigurato, l'effetto dura per il numero di turni specificato. Il giocatore colloca 1 carta Furetto sopra le Capacità della sua carta Personaggio e deve seguire le regole elencate sulla carta Furetto. Quando l'effetto della Trasfigurazione termina, scarta la carta Furetto e il Personaggio torna al suo stato originale.



Un Personaggio Trasfigurato ha Magia 1 e Potenza 1 e non può ottenere o perdere nessuno dei due valori. Quando un Personaggio viene Trasfigurato, il giocatore dovrebbe lasciare i propri dischi Magia e Potenza ai valori precedenti all'effetto, dato che la Magia e la Potenza torneranno alla normalità una volta che l'effetto sarà esaurito.

Se un Personaggio è già Trasfigurato e viene di nuovo Trasfigurato, il Personaggio rimane Trasfigurato per il numero specificato di turni a partire dall'ultima volta in cui è stato Trasfigurato.

Se un Personaggio spende una qualsiasi porzione del suo turno nello stato Trasfigurato, quando finisce su una casella, in quel turno non può raccogliere Oggetti, Galeoni o Seguaci su di essa, anche se la Trasfigurazione termina alla fine di quel turno.

Perdere un Turno

Qualsiasi istruzione che abbia come risultato la perdita di un turno causa al giocatore la perdita del suo prossimo turno. Il turno in corso viene risolto come di norma.

Salute di un Personaggio e Regole dell'Eredità

Quando un Personaggio perde il suo ultimo punto Salute, muove immediatamente la sua miniatura all'Ospedale San Mungo. Rimette qualsiasi Incantesimo, Trofeo e segnalino Destino nelle rispettive pile degli scarti o riserve. Questo termina il suo turno.

Nel suo prossimo turno, il Personaggio può scegliere un lato qualsiasi della propria carta Personaggio da collocare a faccia in su, regolando i dischi sulle loro statistiche iniziali, a prescindere dal fatto che abbia tenuto o meno lo stesso lato della sua carta a faccia in su. Eredita (di fatto conserva) i propri Oggetti, Galeoni e Seguaci che possedeva prima di finire all'Ospedale San Mungo. Tira il dado e inizia il proprio turno come di norma.

Possedere e Usare le Carte Oggetto

Usare le carte Oggetto è sempre facoltativo.

I Personaggi possono possedere carte che non è permesso loro usare, a meno che una data carta non specifichi diversamente. Per esempio, alcuni Oggetti possono essere usati solo da Personaggi di uno specifico allineamento, ma possono essere comunque trasportati per attivare un'altra Capacità o effetto, o semplicemente per evitare che un altro Personaggio possa raccogliergli. I Personaggi non ricevono gli effetti benefici che dovrebbero essere garantiti da un Oggetto che non possono usare, ma quegli Oggetti contano comunque per il limite massimo di Oggetti trasportabili.

Doni della Morte e Carte Acquisto

Quando non sono trasportati da un Personaggio, i Doni della Morte e le carte Acquisto vengono tenuti nei loro rispettivi mazzetti. Queste carte possono essere acquisite dai giocatori attraverso gli effetti di numerosi incontri nel corso della partita.

I Doni della Morte vengono considerati Oggetti e contano quindi per il limite massimo di Oggetti trasportabili da un Personaggio.



Risorse Limitate

Tutti i Galeoni, i segnalini Destino, le carte Acquisto e i Doni della Morte sono limitati al numero di componenti forniti dal gioco.

Seguaci

Durante la partita, i Personaggi possono acquisire Seguaci come risultato di incontri. Tutti i Seguaci che accompagnano un Personaggio vengono tenuti al di sotto della carta Personaggio e devono essere tenuti a faccia in su. Un Personaggio non può avere più di 3 Seguaci alla volta.

PASSARE TRA LA REGIONE ESTERNA E LA REGIONE CENTRALE

I Personaggi possono passare tra la Regione Esterna e la Regione Centrale solo passando attraverso la Stazione di King's Cross, usando una Passaporta o la Polvere Magica, oppure muovendosi direttamente dal N. 4, Privet Drive alla Capanna di Hagrid.

PASSAPORTE



Qualsiasi Personaggio con una Passaporta può passare dalla Regione Esterna alla Regione Centrale rimettendo la Passaporta nel rispettivo mazzetto o pila degli scarti. Il Personaggio attraversa e finisce sulla casella direttamente opposta a quella in cui si trova. Questo è il suo movimento per quel turno; non tira il dado per determinare un movimento

aggiuntivo. Il Personaggio deve effettuare un incontro nella casella sulla quale si è mosso oppure incontrare un Personaggio che si trova lì.

STAZIONE DI KING'S CROSS

La casella Stazione di King's Cross fornisce un'opportunità per i Personaggi di passare tra la Regione Esterna e la Regione Centrale.



Se un movimento di un Personaggio nella Regione Esterna è sufficiente a trasportarlo fino o oltre la Stazione di King's Cross, può scegliere di cercare di attraversarla per raggiungere la Regione Centrale. Per fare ciò deve sbloccare la barriera magica. Per completare questa "prova", il Personaggio deve tirare 1 dado e sommare il risultato ottenuto al suo valore di Magia. Per passare attraverso la barriera, il Personaggio deve ottenere un valore di Magia superiore a 9.

Un Personaggio continua il suo movimento muovendosi sulla Stazione di Hogsmeade e continuando a muoversi in una delle due direzioni fino al valore completo del suo tiro per il movimento. Se il suo movimento termina nella casella Stazione di King's Cross, egli continuerà il suo movimento nella Regione Centrale nel suo prossimo turno.

Se un Personaggio non riesce ad aprire la barriera nella Stazione di King's Cross, egli non si muove sopra o oltre la Stazione di Hogsmeade e il suo turno termina immediatamente. Perdere quella "prova" non costa alcuna Salute al Personaggio.

La “prova” della Stazione di King’s Cross non influenza i Personaggi che passano dalla Regione Centrale alla Regione Esterna. Un Personaggio che finisce sulla Stazione di King’s Cross può scegliere di effettuare un incontro nella casella pescando 1 carta dal mazzo Incontro invece di cercare di sbloccare la barriera. Se sceglie questa opzione, non può passare nella Regione Centrale.

CAMPO DI QUIDDITCH

Un Personaggio che finisce sul Campo di Quidditch può scegliere di accettare una sfida per rintracciare un Dono della Morte. Se un Personaggio sceglie di accettare una sfida, deve tirare 1 dado per determinare di che sfida si tratterà, come descritto sulla casella. Un Personaggio non può accettare più di una sfida alla volta.



Un Personaggio deve completare immediatamente la sfida assegnatagli fino al suo completamento, se è in grado di farlo. Se un Personaggio che accetta una sfida acquisisce un Dono della Morte in qualche altro modo, può abbandonare la sfida senza conseguenze.



CANCELLI DI HOGWARTS



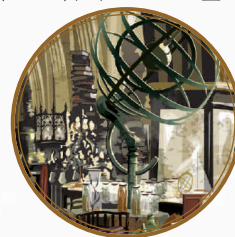
Si può entrare nella Regione Interna solo passando attraverso la casella Cancelli di Hogwarts. Un Personaggio può cercare di aprire i Cancelli di Hogwarts se termina il suo movimento su di essi, oppure se il suo movimento è sufficiente a trasportarlo oltre essi.

Un Personaggio deve cercare di aprire i Cancelli di Hogwarts ogni volta che desidera passare nella Regione Interna, ma può passare liberamente quando la lascia.

Un Personaggio che cerca di aprire i Cancelli di Hogwarts segue le istruzioni sulla casella Cancelli di Hogwarts. Se ha successo, il turno del Personaggio termina sulle Scale Semoventi. Se non ha successo, il turno del Personaggio termina immediatamente e rimane sulla casella Cancelli di Hogwarts.

STANZA DELLE NECESSITÀ

Quando un Personaggio raggiunge questa casella deve fermarsi. Se possiede un Dono della Morte, deve scartarlo per entrare nella Sala Grande. Se non possiede un Dono della Morte, deve tornare indietro (*vedere “Tornare Indietro nella Regione Interna” a pagina 8*).



LA SALA GRANDE – VINCERE LA PARTITA

Una volta che un Personaggio entra nella Sala Grande, deve sconfiggere Lord Voldemort oppure provare di essere degno di sedere alla sua destra in un Combattimento di Magia. Lord Voldemort ha Magia 12. Se il Personaggio sconfigge Lord Voldemort, sposta il vantaggio della Seconda Guerra Magica verso la sua fazione e vince la partita. Se il Personaggio perde nel Combattimento di Magia, deve ritornare sulle Scale Semoventi all’inizio della Regione Interna. Se il Combattimento finisce in uno stallo, il Personaggio rimane nella Sala Grande e deve affrontare di nuovo Lord Voldemort nel suo prossimo turno.

REGOLE ALTERNATIVE

Se i giocatori vogliono usare le regole descritte qui, dovrebbero assicurarsi che tutti capiscano e siano d'accordo sulle regole prima che la partita inizi.

Regole per una Partita Tradizionale

Talisman: *Harry Potter*TM usa le regole della partita veloce del gioco Talisman 4° edizione. È possibile adattare le regole alla lunghezza del gioco originale usando i cambiamenti elencati qua sotto.

Nessuna Eredità

Per una partita più impegnativa, rimuovete le regole dell'eredità quando un Personaggio viene sconfitto. Al suo posto, quando un Personaggio viene sconfitto, tutti gli Oggetti, i Seguaci e i Galeoni del Personaggio vengono collocati sulla casella dove il Personaggio è stato sconfitto. Tutta la Magia e la Potenza ottenute vengono perse e tutti i segnalini Destino vengono rimessi nella riserva. Tutte le altre carte (incluse le carte Nemico e le carte Incantesimo) vengono rimesse nei rispettivi mazzetti o pile degli scarti. La carta Personaggio e la sua miniatura vengono rimosse dal gioco. Il giocatore del Personaggio sconfitto può iniziare di nuovo, nel suo prossimo turno, con un nuovo Personaggio pescato casualmente dalle carte Personaggio inutilizzate, seguendo i passi dal 6 al 12 della sezione "Preparazione della Partita" (vedere pagine 6 e 7).

Magia e Potenza

Se i giocatori hanno abbastanza tempo per una partita più lunga, possono diminuire la frequenza con la quale Magia e Potenza vengono ottenute.

La regola normale di Talisman: *Harry Potter*TM è che per ottenere 1 punto Magia o Potenza, un Personaggio deve scambiare carte Nemico con un valore combinato di 5 o più per ottenere il punto (vedere "Trofei" a pagina 10). I giocatori possono semplicemente cambiare questo valore a 7, come nel gioco originale di Talisman.

Cedere Carte Prima degli Incontri

Aggiungere questa regola permette a un giocatore di scartare Seguaci o Oggetti su una casella prima di pescare le carte. Questo gli permette di evitare di pescare carte, visto che le carte cedute contano per il numero di carte sulla casella. Queste carte non possono essere riprese in questo turno.

GUIDA ALLE ICONE



Allineamento Ordine della Fenice



Allineamento Mangiamorte



Carta Incontro Regione Esterna



Carta Incontro Regione Interna



Carta Incantesimo



Tirare un Dado



Pescare un Segnalino Destino

Basato su Talisman 4° Edizione di Games Workshop | Design del gioco Originale Talisman: Robert Harris

Riconoscimenti: Sam Barlin (Progetto Grafico), David Nakayama (Illustrazione della scatola), Rick Hutchinson (Illustrazioni del Tabellone di Gioco), Darren Donahue, Rachel McIntyre, Hannah Friedman (3D), Kami Mandell (Sviluppo del Gioco), Tina Sandusky (Direzione di Produzione)

Un ringraziamento ai team di Warner Bros. e Games Workshop che hanno aiutato Talisman: *Harry Potter*TM a diventare realtà.



usaopoly.

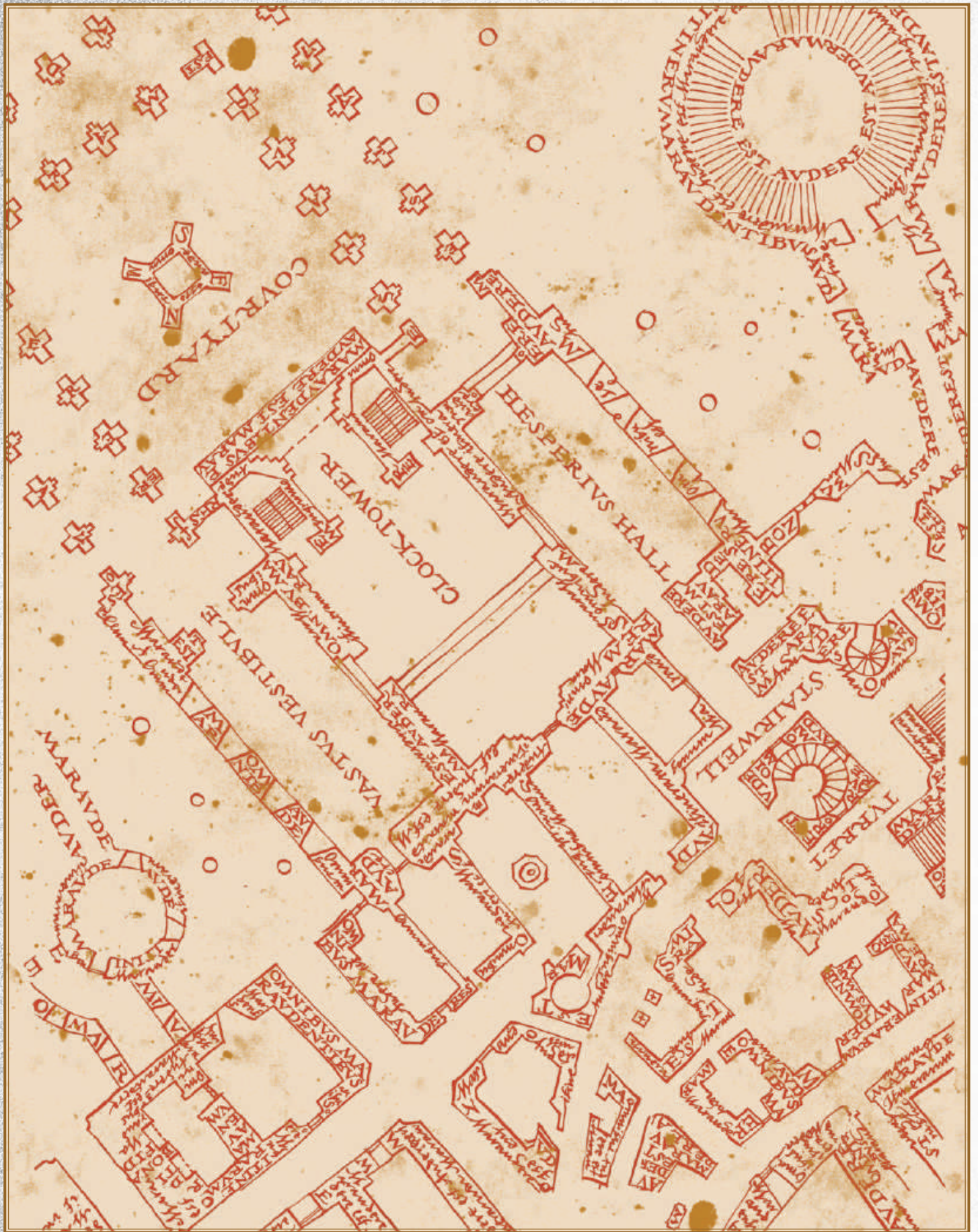


Distribuito in Italia da:
Asmodee Italia Srl
Viale della Resistenza, 58
42018 San Martino in Rio (RE) • Italia
www.asmodee.it
italia@asmodee.com



Personaggi, nomi e riferimenti relativi a WIZARDING WORLDTM sono © & TM Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & TM WBEI. Diritti di Pubblicazione © JKR. (s21)

Talisman, Warhammer, GW, Games Workshop, e tutte le meccaniche di gioco, loghi associati, design e la distintiva somiglianza sono ® o TM, e/o © di Games Workshop Limited, registrati in varie forme in tutto il mondo, e usati sotto licenza. Il logo OP e USAOPOLY sono marchi registrati di USAopoly, Inc. © 2021 USAopoly, Inc. Tutti i Diritti Riservati. Ideato e fabbricato da USAopoly, Inc., 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008. **FABBRICATO IN CINA.** Colori e materiali 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.



ALTRI GIOCHI



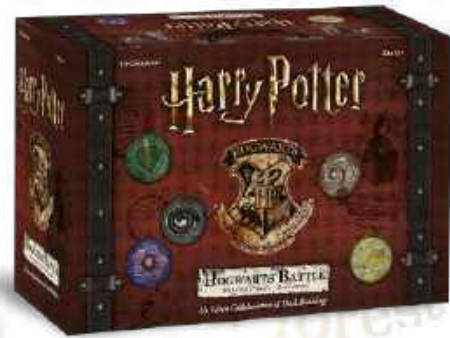
Harry Potter™: Hogwarts™ Battle
Età 11+ | 2-4 Giocatori
Un Gioco Collaborativo di Deck-Building

In questo gioco collaborativo interpreterete il ruolo degli eroici Harry Potter, Ron Weasley, Hermione Granger o Neville Paciock con lo 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. Iniziando con un mazzo di carte personale, userete le vostre abilità e la vostra influenza per costruire un mazzo sempre più potente con i personaggi, gli incantesimi e gli oggetti dell'iconico Mondo Magico. Solo agendo insieme sarete in grado di proteggere il castello e sconfiggere Colui-Che-Non-Deve-Essere-Nominato! 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.



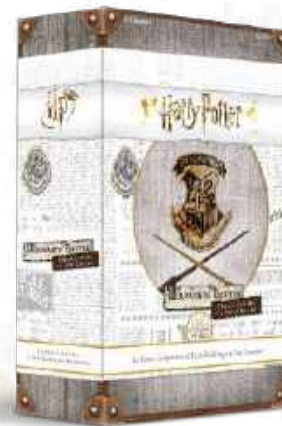
**Harry Potter™: Hogwarts™ Battle
La Scatola Mostro dei Mostri**
Età 11+ | 2-4 Giocatori
Un Gioco Collaborativo di Deck-Building

Avventuratevi nella Foresta Proibita con La Scatola Mostro dei Mostri, la prima espansione di Harry Potter Hogwarts Battle! Giocate nei panni di Harry, Hermione, Ron, Neville oppure Luna Lovegood™ mentre affrontate creature terrificanti e incontri pericolosi. Ma fate attenzione a qualsiasi comportamento che potrebbe procurarvi una punizione! Solo lavorando insieme per sconfiggere le forze del male e proteggere i luoghi iconici riuscirete a mettere in salvo il Mondo Magico una volta per tutte!



**Harry Potter™: Hogwarts™ Battle
Incanti e Pozioni**
Età 11+ | 2-5 Giocatori
Un Gioco Collaborativo di Deck-Building

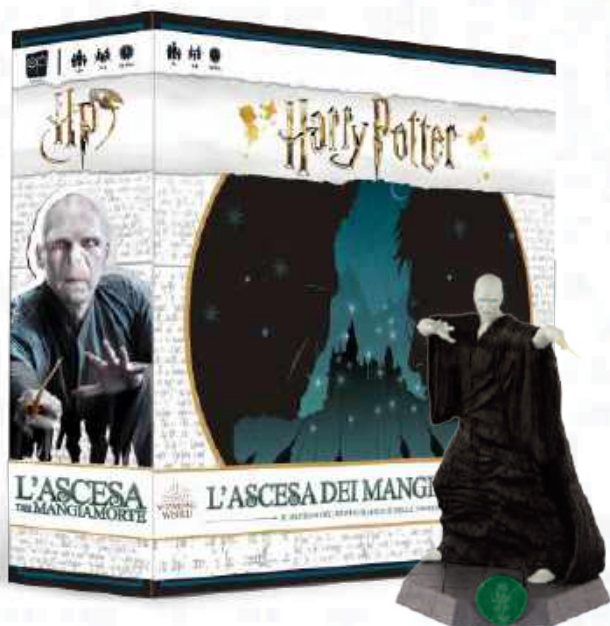
Tornate in classe con la seconda espansione di HARRY POTTER™: HOGWARTS™ BATTLE! Con il numero di giocatori aumentato a cinque, giocate nei panni di Harry, Ron, Hermione, Neville e Ginny Weasley™ mentre collaborate per superare una serie di quattro partite dalla difficoltà crescente. Avrete bisogno di lanciare Incanti per completare gli Incontri, raccogliere Ingredienti per preparare le Pozioni e, cosa ancora più importante, proteggere il mondo magico da Colui-Che-Non-Deve-Essere-Nominato.



**Harry Potter™: Hogwarts™ Battle:
Difesa Contro le Arti Oscure**
Età 11+ | 2 Giocatori
Un Gioco Competitivo di Deck-Building per Due Giocatori

Harry Potter Hogwarts Battle: Difesa Contro le Arti Oscure è un gioco competitivo di deck-building per due giocatori ispirato a Harry Potter Hogwarts Battle. In questo gioco dal ritmo incalzante i giocatori si affrontano turno dopo turno giocando carte, effettuando azioni e acquisendo nuove carte per costruire un mazzo sempre più potente! Il primo giocatore che riuscirà a stordire il proprio avversario tre volte vincerà il duello!

DEL MONDO MAGICO



Harry Potter™: L'Ascesa dei Mangiamorte

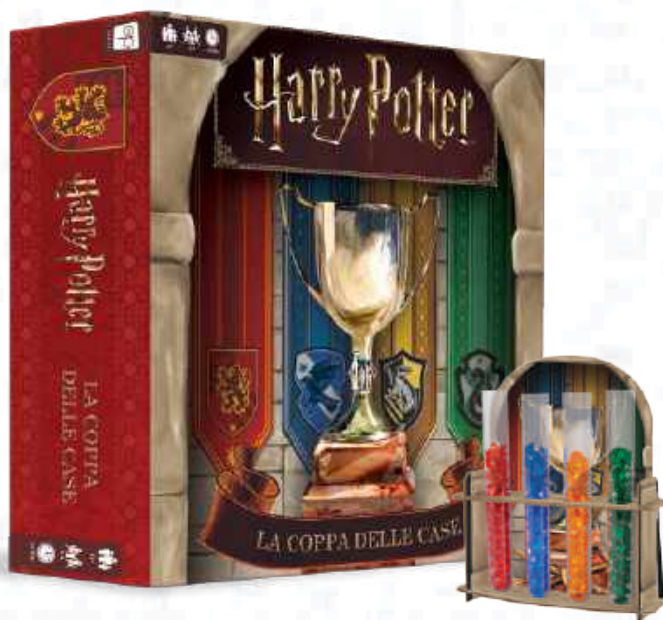
Età 11+ | 2-4 Giocatori | 60 Minuti

Colui-Che-Non-Deve-Essere-Nominato è tornato! Lord Voldemort™ e i suoi Mangiamorte sono una crescente minaccia per Hogwarts™ e la comunità magica, obbligando tutti a unire le forze contro gli oscuri malvagi. In questo gioco collaborativo, i giocatori devono evocare streghe e maghi dall'Esercito di Silente, l'Ordine della Fenice e Hogwarts per contrattaccare i Mangiamorte e proteggere il Mondo Magico dalla corruzione dell'Oscurò Signore una volta per tutte!

Harry Potter™: La Coppa delle Case

Età 11+ | 2-4 Giocatori | 60 Minuti

Benvenuti a un altro anno nella Scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts™! La Coppa delle Case richiama gli studenti più brillanti a gareggiare in questo gioco di strategia e piazzamento lavoratori. Nel gioco da tavolo Harry Potter: La Coppa delle Case, userete la Conoscenza e la Magia acquisita per imparare Lezioni e completare le Sfide. I giocatori invieranno dei personaggi iconici come Harry Potter, Cedric Diggory, Cho Chang e Draco Malfoy sul tabellone per accrescere le loro capacità. Il giocatore che guadagnerà il maggior numero di punti per la sua Casa sarà nominato Campione della Coppa delle Case!



PER ALTRI FANTASTICI GIOCHI, VISITA [THEOP.GAMES](https://www.theopgames.com)

[f](#) [t](#) [y](#) [i](#) | [@theopgames](https://www.theopgames.com) | [TheOp.games](https://www.theopgames.com)

