

WIZARDING
WORLD

Harry Potter



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



WIZARDING
WORLD

WIZARDING WORLD characters, names and related
indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.
WB SHIELD: © & ™ WBEI Publishing Rights © JKR. (522)

Contenuto:

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

Scopo del gioco:

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

Preparazione:

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

Svolgimento della partita:

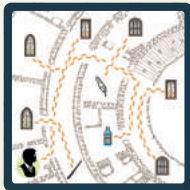
Il giocatore più giovane comincia il gioco girando la prima carta dalla pila centrale. Tutti i giocatori osservano la carta e cercano di scoprire la risposta corretta. Quando un giocatore pensa di avere trovato la soluzione, copre la carta il più velocemente possibile con la mano. Quindi deve dare la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

Descrizione delle 8 prove:



1 - Passaggi segreti

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



Se la risposta è giusta:

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

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

Se la risposta è sbagliata:

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

Fine della partita:

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



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

2 - La caccia al Boccino d'Oro

Basandoti su queste 3 foto scattate in simultanea, trova quale mago sta vincendo la gara.
(Nell'esempio: il mago giallo è in prima posizione, seguito dal mago rosso, poi dal verde e infine dal blu.)



3 - L'unico Patronus

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



4 - Il bazar del mago

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



5 - La battaglia degli incantesimi

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





6 - Le Case di Hogwarts

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



7 - Il cerchio magico

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






8 - Sfida tattile

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



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

Note:

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