

HARRY POTTER HOGWARTS BATTLE: OBRONA PRZED CZARNĄ MAGIĄ

Przygotowanie:

- umieścić **tor walki**, a obok metalowe znaczniki **ogłuszenia** (5)
 - **pomocniczo możesz korzystać w grze z żetonów ataku** (8 błyskawic), **zdrowia** (8 serc), **wpływu** (14 monet)
- każdy z graczy:
 - wybiera dom z Hogwartu (może być ten sam) i umieszcza na torze walki na polu start **znacznik** tego domu
 - wybiera pierwszego **sprzymierzeńca** (Sowa, Kot albo Ropucha)
- z talii kart (ten sam rewers) oddzieli:
 - karty **uroków** (31): umieścić w **zakrytym** stosie w miejscu **uroków**
 - karty **książki** (8): umieścić odkryte w **bibliotece**
 - karty **początkowe** (24): gracze otrzymują po: 7x Alohomora, 1x Różdzka, 1x Kociotek, 1x sprzymierzeniec
 - przetasuj swoje karty i umieść zakryte w swoim **stosie dobierania**, **dobierz na rękę** 5 kart
 - karty **Hogwartu** (131, pozostałe karty), umieść w **zakrytym** stosie w miejscu **sali**, **odkryj** 4 karty

Dążymy do tego, żeby:

- trzykrotnie ogłuszyć przeciwnika (wypchnąć poza tor walki), zagrywając ataki i lecząc swoją postać
- uniemożliwić przeciwnikowi korzystanie z bonusów i dodawać mu negatywne karty uroków

W swoje turze gracz:

1) zagrywa karty z ręki:

A) karty **uroków** (w pierwszej kolejności lub od razu po dobraniu):

- nie mogą być pominięte, po rozpatrzeniu są odkładane na stos kart odrzuconych
- nie mogą być celowo odrzucone (tylko losowo)
- nie mogą być zniszczone w turze, w której została zagrana

B) karty **sprzymierzeńców** (stałe):

- gracz może w każdej turze skorzystać 1 raz z umiejętności (w turze wyłożenia włącznie)
- niektóre karty sprzymierzeńców wymagają spełnienia dodatkowego warunku
- najlepiej rozpatrzyć karty sprzymierzeńców przed rozpoczęciem zagrywania pozostałych kart

C) karty **przedmiotów/zaklęć**:

- są rozpatrywane od razu po wyłożeniu (np. atak, leczenie, dobranie karty)
 - ikona **ataku** (błyskawica) przesuwa znacznik przeciwnika na zewnątrz (max. na pole **ogłuszenie**)
 - ikona **leczenia** (serce) przesuwa znacznik gracza do wewnątrz (max. na pole start)
- podstawowy efekt karty rozpatrywany jest w momencie zagrania karty
- dodatkowy efekt karty (obok ikony domu) rozpatrywany jest jeżeli gracz jest z tego domu lub ma sprzymierzeńca z tego domu, karty takie też mają kolor danego domu
- **zakup dowolnej liczby** kart z rynku najlepiej wykonać na końcu:
 - ikona **monety** (wpływ) pozwala kupić odkryte karty z sali lub biblioteki
 - koszt zakupu kart jest w prawym dolnym rogu
 - zakupioną kartę należy umieścić na stosie kart odrzuconych gracza
 - po zakupie należy od razu uzupełnić odkryte karty w sali

2) kończy turę:

- odrzuca na swój stos kart odrzuconych wszystkie karty przedmiotów, zaklęć i uroków (z ręki i wyłożone)
 - pozostawia wszystkie wyłożone karty **sprzymierzeńców**
 - odkłada do puli nieprzydzielone żetony (jeżeli z nich korzysta)
 - dobiera 5 nowych kart ze stosu dobierania:
 - jeżeli stos się skończył, należy przetasować stos kart odrzuconych i dobrać brakujące
- po **ogłuszeniu** każdy gracz dostaje znacznik, tasuje wszystkie swoje karty (w tym sprzymierzeńców), dobiera 5
 - **aby zmniejszyć efekt kuli śnieżnej, można odrzucić z obu stosów wszystkie uroki**

Koniec gry:

- przegrywa gracz, który został 3 razy ogłuszony

Punktacja:

-

Pamiętaj:

- kartę **zniszczoną** należy umieścić na stosie kart zniszczonych, nie wracają one do gry
 - zniszczone uroki należy umieścić na spodzie stosu uroków