

Harry Potter

UN ANNO A HOGWARTS



CO
IF YO

YOU KNOW WHO STRONGER THAN EVER

Siamo lieti di informarvi che siete stati ammessi a Hogwarts, la più grande scuola di Magia o Stregoneria al mondo. Imparare a padronggiare gli incantesimi o le pozioni necessari a combattere le forze del male sarà al centro dei vostri insegnamenti, e vi sarà anche conferito l'immenso onore di partecipare alla Coppa delle Case. Dovrete vincere la coppa per vincere la partita. Ogni Casa ha la sua storia, e nel corso degli anni ognuna di esse ha addestrato le migliori streghe e maghi del mondo. Le Case sono diventate come una seconda famiglia per loro. Durante il vostro anno a Hogwarts, i vostri buoni voti vi permetteranno di guadagnare punti per la vostra Casa, ma ogni volta che infrangerete le regole gliene farete perdere.



APPRO

MAGICAL CREATURES

READ MORE PAGE 13

Personaggi, nomi e riferimenti relativi a HARRY POTTER sono © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. Diritti di Pubblicazione © JKR. (s20) WB SHIELD: © & ™ WBEL. Trademark e logo WIZARDING WORLD © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.



SOMMARIO

I. PRESENTAZIONE DELLA PRIMA MODALITÀ DI GIOCO: UN ANNO A HOGWARTS

1. SCOPO DEL GIOCO P.3
2. SCEGLIERE LA DURATA E IL TIPO DI VARIANTE DELLA PARTITA P.3
3. COME OTTENERE PUNTI P.3
4. RICONOSCERE LE CASELLE DEL TABELLONE P.4-5

II. REGOLE DEL GIOCO

1. PREPARAZIONE DELLA PARTITA P.6
2. LA SCHEDA PERSONAGGIO P.6
3. SVOLGIMENTO DEL TURNO P.7
4. REGOLE PER IL MOVIMENTO P.7
5. I SEGNALINI OGGETTO P.7

III. COME OTTENERE PUNTI E VINCERE LA COPPA DELLE CASE IN OGNI VARIANTE

1. COMPLETARE LE MISSIONI P.8
 2. SUPERARE GLI ESAMI P.9
 3. PESCARE LE CARTE AZIONE P.9
 4. VINCERE PARTITE DI QUIDDITCH P.9
- ALTRE CARTE P.9

IV. COMBATTIMENTI

1. COMBATTIMENTO CONTRO GLI ALTRI GIOCATORI P.10
2. COMBATTIMENTO CONTRO I MANGIAMORTE (VARIANTE MAGO QUALIFICATO E SQUADRE) .. P.10
3. COMBATTIMENTO CONTRO CARTE DUELLO P.10
4. COMBATTIMENTO PER COMPLETARE LE CARTE MISSIONE P.11

V. GIOCARE A QUIDDITCH

1. SCOPO DEL GIOCO P.12
2. PREPARAZIONE P.12
3. COME SI GIOCA P.12

VI. SECONDA MODALITÀ: RITORNO DI VOLDEMORT

1. PREPARAZIONE DELLA PARTITA P.14
2. SCOPO DEL GIOCO P.14
3. INIZIO DELLA PARTITA P.14
4. RITORNO DI VOLDEMORT P.15
5. COMBATTIMENTI CON I MANGIAMORTE P.15
6. REGOLE D'ORO PER LA MODALITÀ RITORNO DI VOLDEMORT P.15

CONTENUTO

- 1 tabellone principale • 3 tabelloni aggiuntivi (Diagon Alley, dei Luoghi, Campo di Quidditch) • 210 carte (Azione, Combattimento, Duello, Evento, Libro, Pozione, Quidditch, Incantesimo) • 30 carte Missione • 30 segnalini Oggetto • 6 segnalini Mangiamorte • 60 segnalini Coppa delle Case
- 20 segnalini Polvere Volante • 10 segnalini Passaporta • 70 segnalini PV • 5 dadi • 15 schede personaggio • 15 pedine

I. PRESENTAZIONE DELLA PRIMA MODALITÀ DI GIOCO: UN ANNO A HOGWARTS

1. SCOPO DEL GIOCO

Gli studenti di Grifondoro, Corvonero, Tassorosso e Serpeverde competeranno l'uno contro l'altro per la Coppa delle Case. Il giocatore (o la squadra) con il maggior numero di punti alla fine dell'anno è il vincitore.

Per ottenere punti, dovrete completare delle missioni e svolgere diverse attività all'interno di Hogwarts, tra cui superare gli esami e giocare partite di Quidditch.

Nei panni del vostro personaggio preferito, rivivrete l'intera saga di Harry Potter!

Le prime 10 missioni presenti nel gioco corrispondono alle avventure di Harry Potter nei primi 3 libri e film.

Le 10 missioni successive si rifanno al quarto, al quinto libro e ai corrispondenti film.

Le ultime 10, invece, rispecchiano gli ultimi 2 libri e gli ultimi 3 film.

2. SCEGLIERE LA DURATA E IL TIPO DI VARIANTE DELLA PARTITA



SCEGLIERE LA DURATA DELLA PARTITA

PARTITA VELOCE
(30 MINUTI)

PARTITA CLASSICA
(45/60 MINUTI)

PARTITA LUNGA
(+ 60 MINUTI)

La partita termina non appena un giocatore ha completato almeno **1 missione** e ha più di **210 punti**

La partita termina non appena un giocatore ha completato almeno **2 missioni** e ha più di **260 punti**

La partita termina non appena un giocatore ha completato almeno **3 missioni** e ha più di **320 punti**



SCEGLIERE UNA DELLE QUATTRO VARIANTI DI GIOCO

VARIANTE MAGO MINORENNE

VARIANTE MAGO QUALIFICATO O VARIANTE SQUADRE

VARIANTE IN SOLITARIO

Vedere a pagina 8 e 9

Vedere a pagina 8 e 9

Vedere a pagina 8 e 9



3. COME OTTENERE PUNTI

Ci sono 4 modi per ottenere punti durante il vostro anno scolastico:

1- Completare le missioni: All'inizio della partita riceverete **5 carte Missione** (ne ricevete 3 se ci sono più di 6 giocatori) con indicato il numero di punti che potrete ottenere completandole (un numero compreso tra i 40 e i 300 punti, a seconda della difficoltà). *Non mostratele agli altri giocatori.*

Per avere successo in una missione, dovrete vincere il combattimento della carta Combattimento relativa alla missione, recandovi nel luogo indicato sulla carta con 1 o più **segnalini Oggetto richiesti** che troverete mentre vi aggirate dentro e fuori Hogwarts.

Nella variante Mago Qualificato, oltre a raccogliere i segnalini Oggetto richiesti, dovrete raccogliere anche le carte Incantesimo e Pozione indicate sulle vostre carte Missione.

Le carte **Incantesimo** e **Pozione** vi aiuteranno a vincere i combattimenti con più facilità.

2- Superare gli esami: Recatevi in una delle 6 classi con il **libro giusto** per superare gli esami e ottenere **tra i 5 e i 20 punti** per la Coppa delle Case.



3- Pescare le carte Azione: Queste carte riservano delle sorprese e possono farvi **ottenere o perdere punti**.



4- Vincere partite di Quidditch: Vincete partite di Quidditch per ottenere ancora più punti per la Coppa delle Case. **Ogni partita vinta vi fa ottenere 40 punti.**



4. RICONOSCERE LE CASELLE DEL TABELLONE

Il tabellone principale rappresenta la scuola di **Hogwarts** così come raffigurata dalla Mappa del Malandrino. Il tabellone **Diagon Alley** (tabellone 1) rappresenta una piccola mappa aggiuntiva, mentre il **tabellone dei Luoghi** (tabellone 2) rappresenta alcuni altri luoghi iconici del mondo di Harry Potter.

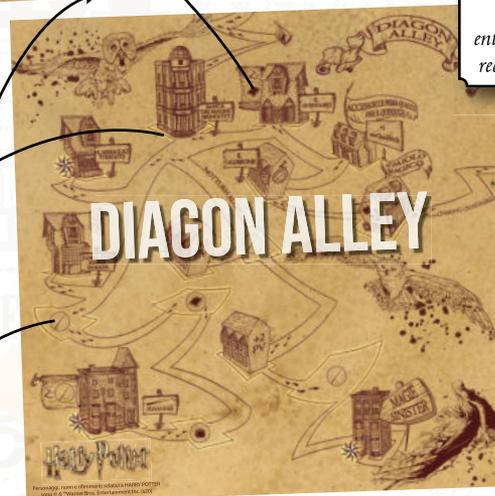
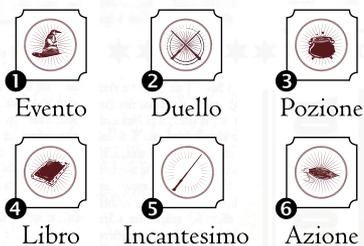
Preparazione dei 30 segnalini Oggetto:

All'inizio della partita, collocate casualmente i 30 segnalini Oggetto sulle caselle con il simbolo ✨ del tabellone,

- 18 segnalini Oggetto sul tabellone principale
- 3 sul tabellone Diagon Alley
- 9 sul tabellone dei Luoghi

Questi oggetti sono essenziali per completare le missioni e li raccoglierete passando sulle caselle che li contengono.

Inoltre, ogni casella sul tabellone ha un simbolo. Quando terminate il movimento su uno di questi simboli, pescate una carta con lo stesso simbolo della casella.



Capanna di Hagrid
Pescate 1 carta Pozione e 1 carta Incantesimo.

Caselle dei luoghi delle missioni
Se passate sopra una di queste caselle, potete fermarvi su di essa ma il vostro movimento terminerà.

3
Pescate 1 carta Pozione.

Sale Comuni
Quando terminate il movimento su una di queste caselle, pescate 1 carta a scelta oppure offritevi di scambiare 1 dei vostri Oggetti con un altro giocatore.

Da Mielandia dovete effettuare 3 movimenti per arrivare alla Testa di Porco. Per muoversi sul percorso da Mielandia alla Testa di Porco, è obbligatorio passare da ogni casella.

Quando passate su questa casella potete entrare nella scuola oppure recarvi al Paiolo Magico.

Da questa casella, ci si può recare nella casella della Banca dei Maghi Gringott (non costa alcun movimento).

5
Pescate 1 carta Incantesimo.

Per recarvi dal Paiolo Magico alla Banca dei Maghi Gringott, dovete effettuare 4 movimenti; 4 in più per raggiungere Magie Sinister oppure Olivander.

6
Pescate 1 carta Azione e risolvetela immediatamente.

Ufficio di Silente
Pescate 2 carte Incantesimo.

Campo di Quidditch
Quando passate di qui, il vostro movimento termina. Sfidate un giocatore a scelta in una partita di Quidditch. Dal campo di Quidditch, se possedete un segnalino Passaporta, e decidete di non giocare a Quidditch, potete recarvi nel Cimitero di Little Hangleton e completare la specifica missione. Tornate alla casella campo di Quidditch alla fine del vostro turno e scartate il segnalino.



Pescate 1 carta **Evento** e risolvetela immediatamente. I suoi effetti si applicano a tutti i giocatori.



Pescate 1 carta **Libro**.



Passaggio Segreto sotto il **Platano Picchiatore** che porta alla **Stamberga Strillante** (non è richiesto alcun movimento aggiuntivo da questa casella).



Pescate 1 carta **Duello** e risolvetela immediatamente combattendo il personaggio sulla carta. In caso di vittoria, ottenete 1 carta **Incantesimo**, 1 carta **Pozione** e 1 carta **Libro**. Se rimanete con solo 1 PV, il combattimento è perso e dovete scartare 3 carte a scelta. Se possedete meno di 3 carte, dovete scartarle tutte.

Caselle PV

Quando terminate il movimento su una di queste caselle, ottenete il numero indicato di PV.

Biblioteca

Pescate 2 carte **Libro**.



Passaggio Segreto nella **Stanza delle Necessità** che porta alla **Testa di Porco** (non è richiesto alcun movimento aggiuntivo da questa casella).

Le Classi

- Quando terminate il movimento su una casella classe di **Incantesimi**, **Trasfigurazione** o **Difesa contro le Arti Oscure**, pescate 1 carta **Incantesimo**.
- Quando terminate il movimento su una casella classe di **Pozioni**, **Erbologia** o **Cura delle Creature Magiche**, pescate 2 carte **Pozione**.
- Se possedete già 1 o più carte **Libro**, potete fermarvi sulla casella della classe corrispondente per ottenere dei punti per la **Coppa delle Case** e pescare anche la carta indicata per quella classe (**Incantesimo** o **Pozione**).

Ufficio di Piton

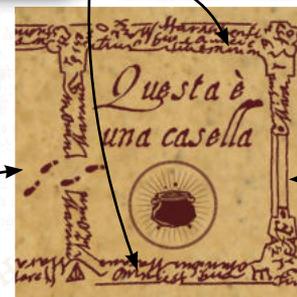
Pescate 2 carte **Pozione**.

Le Torri del Castello

Ci sono 18 torri. Se passate sopra una di queste torri, potete fermarvi su di essa ma il movimento terminerà. Tuttavia, potete usare 1 segnalino **Polvere Volante** per recarvi in uno dei 7 luoghi del tabellone dei Luoghi (a eccezione del Cimitero). Vi recate nel luogo scelto, raccogliete l'Oggetto (o gli Oggetti) presenti e portate a termine la missione, se possibile. Alla fine del turno, dovete ritornare alla torre da cui eravate partiti e scartare il segnalino **Polvere Volante**.

REGOLE PER I MURI E LE CASELLE SUL TABELLONE:

Non potete passare attraverso i muri interni ed esterni del castello.



Potete muovervi nella casella successiva quando ci sono piccole orme di passi oppure scalini disegnati con una linea doppia.

Non potete accedere alla casella con la scritta **Sala Grande**.

TABELLONE PRINCIPALE

Ciascun ponte sul tabellone conta come 1 casella.



Passaggio Segreto dietro la **Strega Orba** che porta a **Mielandia**. È richiesto 1 movimento aggiuntivo dall'**Infermeria**.

II. REGOLE DEL GIOCO

1. PREPARAZIONE DELLA PARTITA

A- Scegliete la **durata** della partita e la **variante** che desiderate giocare

B- Mescolate **ciascun mazzo di carte separatamente**, a eccezione del mazzo Combattimento, e collocateli nei pressi del tabellone

C- Ogni giocatore sceglie una **scheda personaggio** e prende:

- I segnalino **Polvere Volante** (2, nella variante *Mago Minorenne*)
- I segnalino **Passaporta**
- Il numero di segnalini **punti vita (PV)** e di carte **Libro, Incantesimo e Pozione** indicati sulla scheda personaggio

Le schede personaggio dei Mangiamorte (Narcissa Malfoy, Barty Crouch Junior, Lucius Malfoy, Walden Macnair, Bellatrix Lestrange e Peter Minus) non possono essere scelte e vengono usate solo nella variante *Mago Qualificato e Squadre*.

D- Se state giocando una partita nella variante *Mago Qualificato o Squadre*, collocate i **6 segnalini Mangiamorte** su altrettante torri del castello a vostra scelta

E- Collocate casualmente i **30 segnalini Oggetto** sulle caselle del tabellone con il simbolo ✨ nel seguente modo:

18 segnalini Oggetto sul **tabellone principale**, 3 sul **tabellone Diagon Alley** e 9 sul **tabellone dei Luoghi**.

Questi oggetti sono essenziali per completare le missioni e li raccoglierete passando sulle caselle che li contengono.

F- Ogni giocatore prende la propria pedina e la colloca sulla **casella di partenza** all'entrata di Hogwarts, poi riceve **5 carte Missione casuali** (oppure 3, se ci sono più di 6 giocatori)



2. LA SCHEDA PERSONAGGIO

Resistenza agli attacchi: il risultato del dado attacco deve essere pari o superiore a questo valore per farvi perdere 1 PV.

La vostra capacità speciale durante i movimenti.

Collocate qui i vostri Punti Casa.

Collocate qui i vostri Punti Vita. Per esempio, Harry Potter inizia con 7 PV.



Il numero di dadi che tirate quando attaccate il vostro nemico.

La vostra capacità speciale durante i combattimenti.

Le carte da pescare all'inizio della partita.

Collocate qui i vostri segnalini Oggetto (potete averne massimo 6).

Il vostro personaggio diventerà più forte nel corso della partita man mano che pescherete carte e otterrete PV in diverse caselle del tabellone.

3. SVOLGIMENTO DEL TURNO

La partita si svolge in una sequenza di turni. All'inizio del proprio turno i giocatori sono obbligati a tirare i dadi, effettuare il movimento in base alle regole descritte più avanti, e risolvere eventuali effetti innescati dalle caselle. Saltare il tiro di dadi all'inizio del proprio turno è concesso solo in variante Squadre durante i combattimenti per le missioni (vedere pagina 11).

Inizia il giocatore più giovane: **tira 2 dadi** e si muove di tante caselle quanto è il risultato ottenuto, in una direzione a sua scelta.

Se termina il movimento su una casella Incantesimo , Pozione  o Libro , **pesca 1 carta dal mazzo corrispondente.**

Se termina il movimento su una casella Duello , Azione  o Evento , **pesca 1 carta dal mazzo corrispondente e la risolve immediatamente** (nel caso delle carte Evento, gli effetti influenzano tutti i giocatori).

Le caselle Duello hanno poi ulteriori regole: quando pescate una carta Duello, entrate in combattimento con lo studente ritratto sulla carta. Se vincete, pescate 1 carta Incantesimo, 1 carta Pozione e 1 carta Libro. Se vi resta solo 1 PV, avete perso il duello e dovete scartare 3 carte a vostra scelta. Se avete meno di 3 carte, scartate tutte quelle che avete.

Le altre caselle su tabellone sono:

- **Caselle Oggetto** : Se un giocatore passa su una casella con un segnalino Oggetto, può raccogliergli e continuare il suo movimento. Ogni giocatore può raccogliere un massimo di 2 segnalini Oggetto per turno e può averne un massimo di 6 sulla propria scheda personaggio. Se un giocatore possiede già 6 segnalini e passa su una casella contenente un segnalino che desidera raccogliere, può decidere di raccogliergli lasciando sul posto uno dei segnalini già in suo possesso. Se non ci sono segnalini Oggetto rimasti su una casella, non succede nulla, se invece sono presenti più segnalini, può raccogliere quelli che desidera entro i limiti di 2 segnalini per turno.

- **Caselle Torri del Castello** : Se un giocatore passa su una torre del castello, può terminare qui il suo movimento. Queste torri permettono di viaggiare in uno dei luoghi del tabellone dei Luoghi usando 1 segnalino **Polvere Volante**. Una volta arrivati su uno dei luoghi del tabellone dei Luoghi, raccogliete eventuali segnalini Oggetto, portate a termine la vostra missione, se possibile, poi tornate nella torre del castello dalla quale siete partiti. Il Cimitero è l'unico luogo del tabellone dei Luoghi che non è accessibile in questo modo; vi si può accedere invece tramite il Campo di Quidditch con un segnalino **Passaporta**.

- **Caselle Classi**: Recatevi nella classe giusta con la carta Libro giusta per ottenere i punti indicati sulla carta.

- **Caselle luogo della missione mostrate sulle carte Missione**: In questi luoghi cercherete di portare a termine la vostra missione. Se state giocando la variante Mago Minorenne, assicuratevi di avere i segnalini Oggetto indicati sulla vostra carta. Se state giocando la variante Mago Qualificato oppure la variante Squadre, avrete bisogno anche degli Incantesimi e delle Pozioni indicate.

- **Caselle PV**: Ottenete il numero di PV indicati quando vi fermate su una di queste caselle.

- **Caselle Speciali**:

1) **Sale Comuni**    : pescate 1 carta Azione, Libro, Pozione o Incantesimo a vostra scelta, oppure proponete a un altro giocatore di scambiarsi un segnalino Oggetto (il giocatore non è obbligato ad accettare).

2) **Ufficio di Silente**: pescate 2 carte Incantesimo.

3) **Capanna di Hagrid**: pescate 1 carta Pozione e 1 carta Incantesimo.

4) **Ufficio di Piton**: pescate 2 carte Pozione.

5) **Biblioteca**: pescate 2 carte Libro.

6) **Campo di Quidditch**: sfidate a Quidditch un giocatore a vostra scelta.

4. REGOLE PER IL MOVIMENTO

Quando vi muovete nel vostro turno, dovete muovervi dell'esatto numero di caselle che avete ottenuto con il tiro dei dadi. Tuttavia, ci sono 3 eccezioni a questa regola (vedere sotto).

Inoltre, **non potete entrare nella stessa casella 2 volte durante lo stesso turno**. Se volete tornare sui vostri passi, dovrete aspettare il vostro prossimo turno.

Ogni volta che passate su una casella contenente un segnalino Oggetto durante il movimento, potete raccogliergli.

Dovete o potete fermarvi prima di aver completato il vostro movimento nella sua interezza solo in queste eventualità:

1) Quando incrociate il cammino di un altro giocatore entrando nella sua stessa casella durante un movimento, **dovete fermarvi** terminando qui il vostro movimento e **combattere contro di lui** (vedere pagina 10). La stessa regola si applica se incrociate un Mangiamorte.

2) **Potete fermarvi** su una specifica **casella luogo della missione** per cercare di completare una missione, in questo caso il vostro movimento termina su quella casella.

3) **Potete fermarvi** su una delle 18 **caselle torri del castello**, in questo caso il vostro movimento termina su quella casella.

Fine del vostro turno

Una volta che il vostro movimento è terminato ed eventuali effetti della casella di arrivo sono stati risolti, il giocatore alla vostra destra può iniziare il suo turno tirando i dadi.

Esempio: iniziate la partita come Harry Potter, con la vostra pedina sulla casella d'entrata di Hogwarts. Tirate 2 dadi, ottenendo 6 su entrambi. Potete muovere la vostra pedina verso destra in direzione del castello oppure verso sinistra in direzione Diagon Alley. Scegliete di muovervi di 12 caselle verso il castello. Il vostro 1° passo vi porta sul simbolo delle due mani, il 2° sullo stemma di Hogwarts e la Torre dell'Orologio è il vostro 3° passo. Decidete quindi di muovervi in basso, verso la casella Pozione col vostro 4° passo e con il 5° arrivate sulla Torre di Grifondoro. Con il 6° passo raccogliete un segnalino Oggetto ma potete continuare il vostro movimento e con il 7° passo arrivate sopra la casella Duello, con l'8° passate sopra alla casella Azione, sopra alla Torre di Tassorosso con il vostro 9° passo e poi con il vostro 10° passate sulla casella Incantesimo. Raccogliete un secondo segnalino Oggetto con il vostro 11° passo e terminate, infine, il vostro movimento su una casella Evento, pescando una carta Evento. Risolvete immediatamente la carta Evento dopodiché terminate il turno.

5. I SEGNALINI OGGETTO

Questi oggetti sono essenziali per portare a termine le vostre missioni. Se completate con successo una missione, scartate i segnalini richiesti collocandoli sulle caselle del tabellone dei Luoghi contrassegnate con , anche se quelle caselle contengono già dei segnalini. Se invece perdetevi il combattimento fallendo la missione, tenete gli oggetti.

I 6 segnalini Oggetto Speciale

Questi segnalini permettono di ottenere un vantaggio speciale temporaneo ma una volta utilizzati devono essere immediatamente scartati e collocati su una delle 3  sul tabellone Diagon Alley.

 ➔ **Bacchetta di Sambuco:** +1 dado attacco durante un combattimento

 ➔ **Spada di Grifondoro:** +1 dado attacco durante un combattimento

 ➔ **Pietra della Resurrezione:** +6 PV durante un combattimento

 ➔ **Giratempo:** Svolgi un altro turno

 ➔ **Mantello dell'Invisibilità:** Muoviti di 5 caselle per abbandonare un combattimento

 ➔ **Fierobecco:** Vai su una casella sul tabellone Diagon Alley o sul tabellone dei Luoghi

III. COME OTTENERE PUNTI E VINCERE LA COPPA DELLE CASE IN OGNI VARIANTE

Ci sono **4 modi** per ottenere punti durante il vostro anno a Hogwarts (completare le missioni, superare gli esami, pescare le carte Azione e vincere partite di Quidditch). Solo il completamento delle missioni differisce in base alla variante di gioco scelta.

1. COMPLETARE LE MISSIONI

Nel gioco sono presenti 30 diverse carte Missione. Queste sono il modo principale con cui ottenere punti per vincere la Coppa delle Case dal momento che ne offrono un numero maggiore. Potrete ottenere dai **40 ai 300** punti a seconda della missione e del suo livello di difficoltà.

Riceverete **5 carte Missione** all'inizio della partita, oppure **3 se state giocando in più di 6 giocatori**. *Non mostratele agli altri giocatori.*

A. VARIANTE MAGO MINORENNE

Questa è la variante per **principianti**. Per portare a termine la vostra missione, dovete:

Raccogliere i segnalini Oggetto indicati sulla vostra carta Missione dai tabelloni. Li troverete a Hogwarts e nei suoi dintorni. Per raccogliergli, dovete semplicemente passare sulla casella che li contiene.

1. **Recarvi nel luogo** indicato sulla carta Missione con i segnalini Oggetto richiesti.

2. **Vincere il combattimento della missione** per ottenere punti per la Coppa delle Case.

Per procedere con il combattimento dovete prendere la carta Combattimento corrispondente. Queste carte sono numerate da 1 a 30 come le carte Missione. Ogni personaggio sulla carta Combattimento ha un numero di PV e un valore di **resistenza agli attacchi**. Hanno inoltre **capacità speciali** che dovete leggere e risolvere non appena comincerete il combattimento. Per poter vincere il combattimento e reclamare i punti per la Coppa delle Case indicati dalla vostra carta Missione, dovete ridurre il vostro avversario a 0 PV, senza che il vostro personaggio scenda al di sotto di 1 PV.

(Per i dettagli sul combattimento vedere pagina 10 e 11.)

ESEMPIO SVOLGIMENTO DI UNA MISSIONE

Volete completare la Missione 6 (Distruggi il 1° Horcrux: Il Diario di Tom Riddle).

Per farlo, dovete:

1. Raccogliere la **Zanna di Basilisco** e il **Diario di Tom Riddle** (vedere ① nell'esempio qui a lato).
2. Recarvi nella casella **Camera dei Segreti** (vedere ② nell'esempio qui a lato).
3. Vincere il combattimento contro Tom Riddle nella **carta Combattimento 6** (vedere **Combattimento** a pagina 11 e ③ nell'esempio qui a lato).

Ottenete punti per la Coppa delle Case solo se vincete il combattimento (vedere ④ nell'esempio qui a lato).

B. VARIANTE MAGO QUALIFICATO

Questa è la variante per **esperti**. Per portare a termine la vostra missione, dovete:

1. Raccogliere i **segnalini Oggetto** indicati sulla vostra carta Missione dai tabelloni.
2. **Raccogliere le carte Incantesimo** e le **carte Pozione** indicate sulla vostra carta Missione.
3. Recarvi nel **luogo** indicato sulla carta Missione con i segnalini Oggetto e le carte richiesti.
4. **Vincere il combattimento della missione.**

Nel nostro esempio sulla Missione 6, dovete raccogliere anche la carta **Pozione Polissucco** e **2 carte Incantesimo attacco** prima di potervi recare nella casella Camera dei Segreti (vedere ⑤ nell'esempio più sotto).

Dovrete inoltre **prendere parte ad almeno 1 partita di Quidditch** per poter terminare la partita nella variante **Mago Qualificato**.

C. VARIANTE SQUADRE

Si applicano tutte le regole indicate per la variante **Mago Qualificato**, ma in più in questa variante i giocatori possono giocare tutti insieme in **un'unica squadra**, oppure divisi in **squadre da 2 o 3 giocatori l'una**.

Per portare a termine una missione, tutti i giocatori di una squadra devono raggiungere il **luogo** indicato sulla carta e devono portare tutti i **segnalini Oggetto** e le **carte Incantesimo** e **Pozione** richiesti; poi **vincere il combattimento** insieme per ottenere **Punti Casa** (vedere pagina 11).

I giocatori che arrivano per primi nel luogo della missione dovranno attendere gli altri giocatori (saltando i propri turni successivi) prima di cominciare il combattimento.

D. VARIANTE IN SOLITARIO

Potete giocare da soli contro il gioco, seguendo le regole della variante **Mago Minorenne** (per una partita più semplice) o **Mago Qualificato** (per una partita più impegnativa).

Qualsiasi variante decidiate di seguire, quando non avete più PV rimasti, la partita termina e avete perso.

SUPERAMENTO O FALLIMENTO DELLA MISSIONE (IN QUALSIASI VARIANTE)

Se avete completato con successo la vostra missione: Ottenete i punti per la Coppa delle Case come indicato sulla vostra Carta Missione. Collocate i segnalini Oggetto sul tabellone dei Luoghi nelle caselle contrassegnate da ✨ (potete metterli in qualsiasi casella, **anche se contiene già altri segnalini Oggetto**), e riponete le carte usate in fondo ai rispettivi mazzi.

Se avete perso il combattimento e di conseguenza la vostra missione: Dovete tornare al **Paolo Magico** (a eccezione della variante in Solitario). Recuperate 6 PV ma scartate tutte le vostre carte **Pozione** e **Incantesimo**, riponendole in fondo ai rispettivi mazzi. Conservate invece tutti i vostri segnalini **Oggetto**, **Polvere Volante** e **Passaporta**.

Preparatevi meglio al combattimento la prossima volta!



2. SUPERARE GLI ESAMI

Cominciate la partita con il numero di carte Libro indicato dalla vostra scheda personaggio, ma ne pescherete una nuova ogni volta che terminerete il vostro movimento in una casella Libro. Dovrete poi recarvi nella casella classe che corrisponde alla carta Libro che possedete per passare gli esami e ottenere i punti indicati (terminando il movimento esattamente sulla casella classe).

Se possedete più carte Libro della stessa classe, potete risolverle tutte nello stesso turno.

Superare gli esami vi farà ottenere dai 5 ai 10 punti per la Coppa delle Case.

Esempio: Se avete la carta Libro *Infusi e Pozioni Magiche di Arsenius Jigger*, dovete recarvi nella classe di Pozioni con il libro per poter superare l'esame e ottenere 10 punti, come indicato sulla carta. Una volta che avete utilizzato la carta, collocatela in fondo al mazzo Libro.

Non dimenticate che quando vi recate in una classe per superare un esame, pescate comunque la carta indicata sulla casella.

3. PESCARE LE CARTE AZIONE

Queste carte devono essere risolte immediatamente appena pescate. La maggior parte delle carte Azione vi farà **ottenere** o **perdere** punti per la Coppa delle Case. Tramite queste carte potete anche ottenere segnalini **Polvere Volante** che vi permettono di trasportarvi sulle caselle del tabellone dei Luoghi da una qualsiasi delle **18 torri del castello**. Se non avete segnalini Polvere Volante a disposizione, avrete bisogno di pescare carte Azione per cercare di trovarne altri. Dopo aver usato il segnalino Polvere Volante, scartatelo rimettendolo nella riserva.

4. VINCERE PARTITE DI QUIDDITCH

Le regole sono uguali per qualsiasi variante (eccetto la variante in Solitario) e sono spiegate nel dettaglio a pagina 12.

Potete vincere punti per la Coppa delle Case giocando e vincendo partite di Quidditch. Per giocare, recatevi sulla casella Campo di Quidditch e sfidate un altro giocatore.

Le partite sono divise in due fasi:

Fase 1 - Una squadra deve segnare **2 gol** negli anelli avversari con la Pluffa. Per ogni gol effettuato, ottiene **1 carta Quidditch** che la aiuterà nella fase 2.

Fase 2 - Uno dei cercatori delle due squadre deve essere il primo a prendere il Boccino d'Oro. La squadra che cattura il Boccino **per prima** fa vincere al suo giocatore **40 punti** per la Coppa delle Case.

ALTRE CARTE

A. CARTE POZIONE

Le carte Pozione sono divise in carte **Pozione Difesa** (carte che appena giocate annullano l'attacco di un avversario oltre a garantire altri effetti come permettervi di ottenere PV), e carte **Pozione Attacco** (carte che possono far perdere PV a un nemico). Una volta usate contro l'avversario, le carte Pozione vanno riposte in fondo al mazzo Pozione. Le carte Pozione vengono usate durante i combattimenti, ma alcune carte, come Algabranchia, Pozione Obliviosa e Amortentia possono essere usate all'inizio del vostro turno.

Le carte Pozione possono essere usate in 2 modi:

- Alcune carte Pozione sono richieste per **completare una missione** nelle varianti Mago Qualificato, Squadre o in Solitario.
- Le carte Pozione possono anche essere usate in qualsiasi momento durante i combattimenti, esclusi i combattimenti tra giocatori nella variante Mago Minorenne. (Per i dettagli sui limiti di utilizzo delle carte Pozione nei diversi tipi di combattimento vedere pagine 10 e 11.)

B. CARTE INCANTESIMO

Le carte Incantesimo sono divise in carte **Incantesimo Difesa** (carte che appena giocate annullano l'attacco di un avversario oltre a garantire altri effetti come permettervi di ottenere PV), e carte **Incantesimo Attacco** (carte che possono far perdere PV a un nemico). Una volta usate contro l'avversario, le carte Incantesimo vanno riposte in fondo al mazzo Incantesimo. Le carte Incantesimo vengono usate durante i combattimenti, ma alcune carte, come Accio, Alohomora e Oblivion, possono essere usate all'inizio del vostro turno.

Le carte Incantesimo possono essere usate in 2 modi:

- Alcune carte Incantesimo sono richieste per **completare una missione** nelle varianti Mago Qualificato, Squadre o in Solitario.
- Le carte Incantesimo possono anche essere usate in qualsiasi momento durante i combattimenti, esclusi i combattimenti tra giocatori nella variante Mago Minorenne. (Per i dettagli sui limiti di utilizzo delle carte Incantesimo nei diversi tipi di combattimento vedere pagine 10 e 11.)

Nota: Alcune carte Pozione e Incantesimo vi permettono di pescare una carta specifica dal mazzo corrispondente. Queste carte sono rare, potete giocarle durante un combattimento ma possono anche aiutarvi a raccogliere le carte Pozione e Incantesimo necessarie per completare le vostre missioni nelle varianti Mago Qualificato, Squadre e in Solitario.

C. CARTE DUELLO

I personaggi sulle carte Duello hanno un numero di PV e un valore di resistenza agli attacchi. Hanno inoltre una capacità speciale da leggere e risolvere non appena rivelata la carta.

Riducete a 0 i PV dell'avversario per rivendicare la vostra ricompensa: pescate 1 carta Pozione, 1 carta Incantesimo e 1 carta Libro. Se però durante il combattimento il vostro personaggio viene ridotto a 1 PV, avete perso il duello. Se ciò accade, dovete collocare 3 delle vostre carte a vostra scelta in fondo ai rispettivi mazzi. Se invece i vostri PV vengono ridotti a 0, dovete scartare tutte le vostre carte e recarvi al Paiolo Magico per recuperare 6 PV.

Se pescate una carta Duello rappresentante il personaggio che state attualmente giocando, scartatela e pescatene un'altra.

(Per i dettagli sul combattimento nelle carte Duello vedere pagina 10.)

D. CARTE EVENTO

Le carte Evento hanno degli effetti bonus che influenzano tutti i giocatori. Grazie a questo mazzo è anche possibile ottenere segnalini **Polvere Volante** e **Passaporta**.

Quando terminate il movimento su una casella Evento, pescate 1 carta Evento e risolvete immediatamente i suoi effetti. Se la carta Evento trasporta tutti i giocatori in un luogo, ogni giocatore inizierà il suo turno successivo da quel luogo. Dopo che la carta è stata risolta, collocatela in fondo al mazzo Evento.



IV. COMBATTIMENTI

1. COMBATTIMENTO CONTRO GLI ALTRI GIOCATORI

Nelle varianti Mago Minorenne, Mago qualificato e (in alcuni casi) Squadre, quando un giocatore entra nella casella di un altro giocatore durante il suo movimento, il **movimento termina immediatamente** e i due giocatori devono combattere. Quando due giocatori entrano in combattimento, l'ultimo a essere arrivato nella casella viene considerato l'attaccante. Dopo il combattimento, questi due giocatori non possono più entrare in combattimento l'uno contro l'altro per i prossimi due round: se dovessero incrociarsi di nuovo in questo lasso di tempo, si ignorerebbero e continuerebbero il loro movimento. Se un terzo giocatore raggiunge la casella dove si trovano già due giocatori, quel giocatore deve scegliere contro chi combattere.

A seconda della variante che si sta giocando, le **regole per la risoluzione del combattimento** sono leggermente differenti:

A. VARIANTE MAGO MINORENNE

Nella variante Mago Minorenne, quando due giocatori si affrontano in combattimento, entrambi tirano 1 dado ciascuno. Il giocatore con il risultato più alto toglie 1 PV all'avversario. In caso di parità, ritirate i dadi. Il **primo giocatore che fa perdere all'avversario 2 PV è il vincitore** del combattimento e come ricompensa può rubare al perdente 1 segnalino **Oggetto, Passaporta o Polvere Volante, oppure 1 carta casuale** della mano dell'avversario.

Non potete usare carte Incantesimo o Pozione contro un altro giocatore nella variante Mago Minorenne.

Esempio: Tocca al giocatore di Harry Potter; tira i dadi e ottiene un 4 e un 5, quindi si muove di 9 caselle, ma sulla quarta casella incrocia il giocatore di Draco Malfoy. Il suo movimento termina qui ed entrambi i giocatori entrano in combattimento. Harry tira un dado e ottiene un 4, mentre il difensore Draco ottiene un 3, perdendo quindi 1 PV dalla sua scheda personaggio. Harry tira di nuovo e ottiene un 1, mentre Draco ottiene un 3, riducendo di 1 i PV di Harry. Harry tira di nuovo e ottiene un 5, Draco ottiene 4, quindi Draco perde il secondo PV e quindi anche il combattimento. Harry prende da Draco il segnalino Oggetto Spada di Grifondoro come premio. Il suo turno è terminato, quindi il giocatore alla sua destra può iniziare il proprio turno.

B. VARIANTE MAGO QUALIFICATO

Nella variante Mago Qualificato, il primo giocatore che riduce l'avversario a 1 PV è il vincitore e può rubare al perdente 2 segnalini **Oggetto, oppure 1 segnalino Passaporta o Povere Volante, oppure 2 carte casuali** dalla mano dell'avversario. Se il perdente finisce invece a 0 PV, deve inoltre scartare tutte le sue carte Incantesimo e Pozione e recarsi al Paiolo Magico per recuperare 6 PV.

Ci sono 2 modi per combattere l'avversario:

1. Dadi Attacco

Ogni personaggio ha un valore di **resistenza agli attacchi** che può andare da 2 a 5.

I giocatori hanno in genere a disposizione 3 o 4 dadi attacco, a seconda del personaggio scelto all'inizio della partita, e useranno questi dadi per attaccare il loro avversario cercando di superare la loro resistenza agli attacchi, riducendo così i loro PV. **Ogni dado tirato che ottiene un risultato pari o superiore al valore di resistenza agli attacchi di un personaggio, fa perdere 1 PV a quel personaggio.**

Esempio: Harry Potter possiede 4 dadi attacco. Per ogni risultato che ottiene pari o superiore alla resistenza agli attacchi del suo avversario, farà perdere all'avversario 1 PV.

2. Carte Pozione e Incantesimo

Invece di attaccare usando i dadi, è possibile utilizzare le carte Pozione e Incantesimo.

Le **carte attacco** vi permettono di far perdere PV al vostro avversario, mentre le **carte difesa** vi permettono di difendervi dagli attacchi del vostro avversario e di recuperare PV.

L'avversario è obbligato a saltare il suo attacco quando utilizzate una carta difesa, quindi potete continuare ad attaccare scegliendo se usare i dadi o un'altra carta.

Ogni giocatore può usare un **massimo di 1 carta Pozione e 1 carta Incantesimo in totale per ogni combattimento** contro un altro giocatore nella variante Mago Qualificato.

C. VARIANTI SQUADRE E IN SOLITARIO

Non è consentito entrare in combattimento contro altri giocatori della vostra stessa squadra.

Se invece capitate nella stessa casella di un giocatore di un'altra squadra, applicate le regole della variante Mago Qualificato.

Se state giocando nella variante in Solitario, non potete ovviamente combattere contro gli altri giocatori e neppure contro i Mangiamorte (*vedere paragrafo successivo*).

2. COMBATTIMENTO CONTRO I MANGIAMORTE (VARIANTE MAGO QUALIFICATO E SQUADRE)

All'inizio della partita, collocate i 6 segnalini Mangiamorte su altrettante torri del castello a vostra scelta. Resteranno in quelle posizioni per il resto della partita, fino alla loro eliminazione.

Quando capitate in una casella contenente un **segnalino Mangiamorte**, il giocatore alla vostra destra prende la scheda personaggio di un Mangiamorte disponibile (Narcissa Malfoy, Barty Crouch Junior, Lucius Malfoy, Walden Macnair, Bellatrix Lestrange e Peter Minus), più le carte Incantesimo e Pozione indicate sulla scheda, e controlla il Mangiamorte in un combattimento contro di voi. Il giocatore attaccante comincia per primo, dopodiché toccherà al giocatore che controlla il Mangiamorte attaccare tirando dadi o usando carte Pozione o Incantesimo.

Entrambi i giocatori possono usare un **massimo di 3 carte Pozione o Incantesimo in totale** durante ogni combattimento contro un Mangiamorte.

Vince il giocatore che per primo riduce a 0 PV l'avversario. Se è il Mangiamorte a essere sconfitto, il suo segnalino viene scartato e il giocatore che lo ha combattuto **ottiene 20 punti** per la Coppa delle Case. Se è il giocatore a venire sconfitto dal Mangiamorte, scarta tutte le sue carte riponendole in fondo ai mazzi corrispondenti e ritorna al Paiolo Magico per recuperare 6 PV (anche le carte del Mangiamorte vengono riposte in fondo ai rispettivi mazzi alla fine del combattimento).

3. COMBATTIMENTO CONTRO CARTE DUELLO

In qualsiasi variante stiate giocando, quando terminate il vostro movimento su una casella **Duello** dovete pescare immediatamente 1 carta dal mazzo corrispondente e combattere con il personaggio raffigurato (nel caso peschiate lo stesso personaggio che state giocando, mettete la carta in fondo al mazzo e pescatene un'altra).

Ogni carta Duello ha indicati i PV e il valore di resistenza agli attacchi di quel personaggio. Inoltre, in ogni carta è presente la capacità speciale di quel personaggio, da leggere e risolvere non appena rivelate la carta.

Per vincere il combattimento dovete ridurre i PV dell'avversario a 0, senza che il vostro personaggio scenda al di sotto di 1 PV. Una volta vinto il duello, potrete recuperare la vostra ricompensa: **pescate 1 carta Pozione, 1 carta Incantesimo e 1 carta Libro.**

Le regole per lo svolgimento del combattimento nel Duello sono le stesse spiegate per la parte "COMBATTIMENTO CONTRO GLI ALTRI GIOCATORI – VARIANTE MAGO QUALIFICATO" in questa stessa pagina.

Potrete ridurre i PV del vostro avversario attraverso l'uso dei dadi attacco o delle carte Pozione e Incantesimo, mentre il vostro avversario attaccherà in base a quanto scritto sulla propria carta.

Usare carte Incantesimo e Pozione durante un combattimento permette di sconfiggere il vostro avversario in modo più veloce. Inoltre, con l'utilizzo di una carta Incantesimo o Pozione difesa, l'avversario è obbligato a saltare il suo attacco.

Quando affrontate nemici provenienti da carte Duello nella variante Mago Minorenne, potete usare fino a 5 carte Incantesimo e Pozione in totale; nella variante Mago Qualificato potete invece usare fino a 3 carte Incantesimo e Pozione in totale.

4. COMBATTIMENTO PER COMPLETARE LE CARTE MISSIONE

Quando vi recate nel luogo di una missione con i segnalini Oggetto richiesti (e le carte Pozione e Incantesimo richieste nelle varianti Mago Qualificato, Squadre e in Solitario), dovete prendere la carta Combattimento corrispondente al vostro numero di missione. Per esempio, se dovete svolgere la Missione 6, prenderete la carta Combattimento 6. Le carte Combattimento sono numerate da 1 a 30 come le carte Missione.

Ogni carta Combattimento ha indicati i PV e il valore di resistenza agli attacchi di quel personaggio. Inoltre, in ogni carta è presente la capacità speciale di quel personaggio, da leggere e risolvere non appena rivelate la carta.

Per vincere il combattimento dovete ridurre i PV dell'avversario a 0, senza che il vostro personaggio scenda al di sotto di 1 PV. Solo vincendo il combattimento potrete superare la missione e ottenere i punti per la Coppa delle Case indicati sulla carta Missione.

Le regole per lo svolgimento del combattimento nelle Missioni sono le stesse spiegate per la parte "COMBATTIMENTO CONTRO GLI ALTRI GIOCATORI - VARIANTE MAGO QUALIFICATO" a pagina 10.

Potete ridurre i PV del vostro avversario attraverso l'uso dei dadi attacco o delle carte Pozione e Incantesimo, mentre il vostro avversario attaccherà in base a quanto scritto sulla propria carta.

Attenzione: Quando il vostro avversario viene ridotto a 0 PV, svolge un ultimo "attacco" utilizzando la propria capacità speciale un'ultima volta prima di essere sconfitto.

Usare carte Incantesimo e Pozione durante un combattimento permette di sconfiggere il vostro avversario in modo più veloce. Inoltre, con l'utilizzo di una carta Incantesimo o Pozione difesa, l'avversario è obbligato a saltare il suo attacco.

Le carte Incantesimo e Pozione utilizzabili durante il combattimento per completare le missioni hanno limitazioni differenti in base alla variante giocata:

Variante Mago Minorenne: Potete usare un massimo di 5 carte Pozione e Incantesimo in totale per ogni combattimento.

Variante Mago Qualificato: Potete usare un massimo di 3 carte Pozione e Incantesimo in totale per ogni combattimento.

Variante Squadre: In questa variante dovete moltiplicare il numero di PV dell'avversario per il numero di giocatori che fanno parte della squadra (ad esempio, una squadra da 4 giocatori dovrà affrontare un Tom Riddle con 36 PV). Ogni giocatore attacca l'avversario solo nel proprio turno, subendo individualmente l'effetto della capacità speciale dell'avversario prima o dopo ogni proprio attacco. Potete usare un massimo di 2 carte Pozione e Incantesimo in totale per ogni combattimento.

Variante in Solitario: Applicare il limite in base alla variante di cui state seguendo le regole (Minorenne o Qualificato).

Nota: Non è obbligatorio usare le carte Pozione e Incantesimo richieste da una carta Missione durante un combattimento. In ogni caso, esse andranno scartate alla fine del combattimento stesso.

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO PER COMPLETARE LA MISSIONE

Se avete la missione 6 e vi trovate nella Camera dei Segreti con tutte le carte e i segnalini indicati sulla carta Missione, pescate la carta Combattimento 6 (Tom Riddle) e affrontatelo.

Tom Riddle ha 9 PV e una resistenza agli attacchi di 5, la sua capacità speciale vi farà perdere 2 PV una volta rivelato e 3 PV dopo ogni volta che tirerete i dadi per attaccarlo, oppure quando userete una carta Pozione Attacco o una carta Incantesimo Attacco. Rimuovete 1 PV da esso per ogni 5 o 6 che ottenete con i dadi e potete infliggere più danni usando carte Pozione o Incantesimo.

Esempio: Il vostro personaggio è Luna Lovegood (6 PV). Non appena Tom Riddle viene rivelato, perdete 2 PV. Poi tirate 4 dadi attacco, ottenendo 2, 2, 4 e 6, facendo perdere a Tom 1 PV (ora ha 8 PV rimasti). Poi lui usa la sua capacità speciale per rimuovere 3 PV da voi. Visto che avete solo 1 PV rimasto, usate una Pozione Difesa chiamata Ossofast, che vi dà 5 PV extra. Tom non attacca dopo che viene usata una Pozione Difesa o un Incantesimo Difesa.

Con i vostri PV tornati a 6, attaccate una seconda volta tirando i vostri 4 dadi, con i risultati di 3, 5, 5 e 6. Questo rimuove 3 PV da Tom, lasciandolo a 5 PV.

Egli usa ancora una volta la sua capacità speciale, infliggendovi 3 danni. Decidete quindi di usare la carta Soluzione Corroborante per fargli perdere i suoi ultimi 5 PV.

Tom non ha PV rimasti ma usa comunque la sua capacità speciale un'ultima volta, che vi fa perdere 3 PV.

Non avete più PV rimasti, quindi, anche se Tom è stato ridotto a 0 PV, avete comunque perso il combattimento e non avete quindi completato la vostra missione. Tornate al Paiolo Magico e collocate tutte le vostre carte in fondo ai rispettivi mazzi. Ottenete 6 PV e conservate tutti i vostri segnalini Oggetto, Polvere Volante e Passaporta.

Risoluzione veloce di un combattimento:

Le carte Pozione e Incantesimo rappresentano modi più affidabili per ridurre i PV dell'avversario rispetto ai dadi attacco, quindi potrebbe essere più immediato affidarsi a loro. Tuttavia, nell'esempio seguente, ricordate che Tom Riddle è immune alle carte Incantesimo.

Esempio: Il vostro personaggio ha 9 PV. Quando Tom Riddle viene rivelato, perdete 2 PV. Usate la carta Soluzione Corroborante per fargli perdere 5 PV, lasciandolo a 4 PV. La sua capacità speciale vi colpisce facendovi perdere 3 PV, lasciandovi a 1 PV. Usate quindi una carta Pozione Invecchiante, che rimuove i suoi ultimi 4 PV. Tom è stato sconfitto, ma usa comunque la sua capacità speciale dopo il vostro attacco e vi riduce a 1 PV. Avete battuto Tom senza tirare alcun dado, rendendo il combattimento veloce, e rivendicate 200 punti per la Coppa delle Case come indicato sulla vostra carta Missione.

V. GIOCARE A QUIDDITCH

Potete giocare una partita di Quidditch sul tabellone Campo di Quidditch. Sfidate un giocatore e scegliete le squadre con cui vi scontrerete.

Finita la partita, il giocatore che avete sfidato comincerà il suo turno dalla casella su cui si trovava prima dell'incontro.

1. SCOPO DEL GIOCO

Per vincere dovete essere il primo giocatore a **catturare il Boccino d'Oro**.

2. PREPARAZIONE

- Scegliete la vostra squadra tra le 4 Case di Hogwarts (Grifondoro, Corvonero, Tassorosso e Serpeverde).
- Disponete le vostre pedine come segue:

Il **cercatore** sulla casella di partenza (1), il **portiere** su uno dei 3 slot nell'area di lancio (2), i 2 **battitori** su 2 degli slot dell'area di difesa (3) e i 3 **cacciatori** su altrettanti slot all'interno dell'area di attacco (4). Collocate la **Pluffa** nel mezzo del campo e un **Bolide** in entrambi i lati del campo.

3. COME SI GIOCA

Ognuno dei due giocatori tira 2 dadi; chiunque ottenga il **risultato più alto** inizia l'incontro, che si compone di **2 fasi**:

Fase 1: Segnare 2 gol all'avversario con la Pluffa per poter procedere con la Fase 2.

Ogni gol segnato vi permette di pescare **1 carta Quidditch** che vi aiuterà a catturare più velocemente il Boccino d'Oro.

All'inizio del vostro turno, tirate 2 dadi; il risultato totale è il numero di azioni che potete portare a termine in questo turno.

L'azione comune a tutti i ruoli è il movimento:

- **Movimento:** Muovere un giocatore da uno slot a un altro adiacente lungo la linea tratteggiata rappresenta 1 azione. I portieri possono muoversi all'interno dell'area di lancio ma non possono lasciarla. Se un cacciatore si muove in uno slot che contiene la Pluffa, può raccogliera senza sprecare un'azione; lo stesso vale per i battitori che raccolgono un Bolide.

Le altre azioni, invece, sono specifiche in base al ruolo:

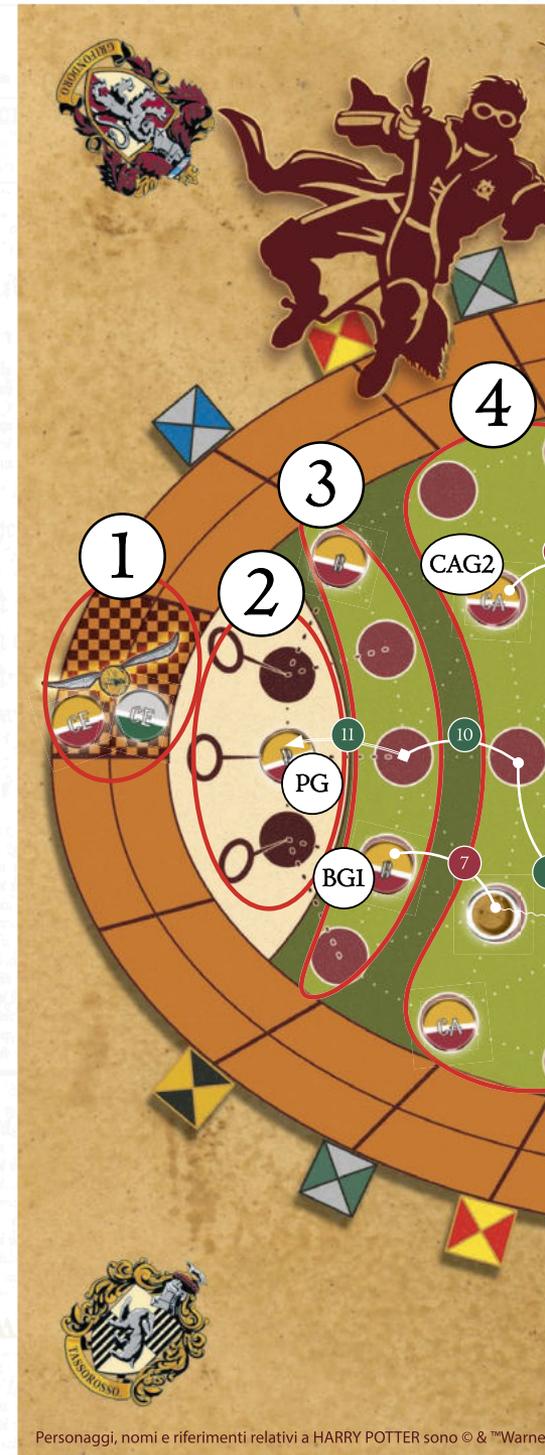
- **I Battitori:** Ogni squadra ha 2 battitori, il cui compito è usare i Bolidi per eliminare i giocatori avversari. Se un battitore si muove in uno slot con un Bolide, come azione gratuita può tirarlo in linea retta verso un portiere, un battitore o un cacciatore. Il battitore tira 1 dado per determinare di quanti slot in linea retta può tirare il Bolide. Il giocatore attaccato deve tirare 1 dado per schivare il Bolide: se non ottiene un 4 o più, è eliminato dall'incontro. Se un cacciatore viene colpito da un Bolide e viene eliminato mentre è in possesso della Pluffa, la Pluffa viene lasciata cadere su quello slot. I battitori possono cercare di eliminare il portiere avversario per poter segnare più facilmente i gol, oppure possono cercare di eliminare i cacciatori avversari in modo che nessuno della squadra avversaria possa raccogliere la Pluffa per fare gol, permettendogli di vincere automaticamente la Fase 1.

- **I Cacciatori:** Ogni squadra ha 3 cacciatori, il cui compito è usare la Pluffa per segnare dei gol. Un cacciatore in possesso della Pluffa può usare 1 azione per tentare un gol quando si trova nell'area di difesa avversaria (3) sul lato opposto del campo (*vedere sotto "Segnare un gol"*). I cacciatori non possono muoversi negli slot dell'area di lancio (2) del portiere avversario.

Un cacciatore può rubare la Pluffa da un cacciatore avversario muovendosi nella sua casella. Effettuare il movimento e rubare la Pluffa costa 1 azione in totale. Un cacciatore non può muoversi su una casella nella quale si trova un giocatore della squadra avversaria a meno che non stia rubando la Pluffa (questa è l'unica situazione in cui un giocatore può muoversi su una casella nella quale sia presente un altro giocatore).

- **Portiere:** Ogni squadra ha un portiere, il cui compito è difendere gli anelli dai tiri dei cacciatori avversari. Dopo un tiro verso gli anelli da parte di un cacciatore avversario, a prescindere dall'esito del tiro, la Pluffa viene sempre data al portiere. Il portiere può passare la Pluffa a un cacciatore della sua stessa squadra che si trovi in uno degli slot dell'area di difesa (3) al costo di 1 azione. Se questo stesso portiere viene eliminato da un Bolide mentre possiede la Pluffa, questa viene collocata su un qualsiasi slot nell'area di difesa (3) di fronte ai propri anelli. I portieri non possono lasciare l'area di lancio.

Per **segnare un gol**, un cacciatore con una Pluffa che si trova nell'area di difesa (3) dell'avversario tira 1 dado. Il portiere avversario può cercare di fermare il tiro tirando anche lui 1 dado. Se il cacciatore ottiene un risultato più alto rispetto al portiere, viene segnato un gol e il giocatore pesca 1 carta Quidditch. Appena un giocatore segna un secondo gol all'avversario, si procede con la Fase 2.



Personaggi, nomi e riferimenti relativi a HARRY POTTER sono © & ™ Warner

Fase 2: La caccia al Boccino d'Oro

Entrambi i giocatori collocano i propri cercatori sulla casella di partenza (1). Il vincitore della Fase 1 svolge il primo turno, tirando 2 dadi. Ogni giocatore può usare un massimo di 1 carta Quidditch per turno. Il primo giocatore a realizzare un giro completo del campo vince la partita e **40 punti per la Coppa delle Case**.

ESEMPIO DI UNA PARTITA DI QUIDDITCH

Preparate la partita come descritto a pagina 12.

Fase 1: Il giocatore Grifondoro tira i dadi ottenendo 4 e 6, risultato che gli permette di avere **10 azioni** per il suo turno: muove il suo primo cacciatore in avanti (**CAG1**) per **raccogliere la Pluffa** al centro (**1 azione**), poi lo **muove in avanti** di 4 caselle (**4 azioni**) per arrivare sulla linea (3) e tirare (**1 azione, 6 usate in totale finora**).

Per farlo, tira 1 dado e ottiene un 4. Il portiere Serpeverde (**PS**) ottiene un 5, quindi non viene segnato alcun gol.

Al giocatore Grifondoro rimangono **4 azioni**. Il suo battitore (**BG1**) si muove in avanti di 1 casella (**7 azioni in totale finora**) verso il Bolide, raccogliendolo con un'azione gratuita, tira i dadi e ottiene un 3: il Bolide viene lanciato in avanti di **3 caselle** verso il cacciatore Serpeverde (**CAS2**). Il cacciatore Serpeverde prova a schivare il colpo, tira 1 dado e ottiene un 2, che non è sufficiente a evitare la sua eliminazione; lascia quindi il campo.

Con le **3 azioni rimanenti**, Grifondoro muove un secondo cacciatore (**CAG2**) in avanti di 3 caselle.

Il giocatore Serpeverde ora svolge il suo turno. Tirando i dadi ottiene un 5 e un 6, ha quindi **11 azioni** disponibili in questo turno. Il suo cacciatore (**CASI**) si muove indietro di 1 casella (**1 azione**), poi il portiere gli passa la Pluffa come **2ª azione**. (**CASI**) si muove in avanti di 8 caselle (**8 azioni**) e arriva sulla linea avversaria (3), poi lancia la Pluffa verso gli anelli avversari (**1 azione, 11 usate in totale**), tira 1 dado e ottiene un 5. Il portiere Grifondoro (**PG**) ottiene un 3. Serpeverde segna e pesca 1 carta Quidditch!

Nei turni seguenti, la situazione si ribalta e Grifondoro segna 2 gol e pesca 2 carte Quidditch. Il giocatore Grifondoro quindi vince la Fase 1.

Fase 2: Come vincitore della Fase 1, Grifondoro ha la possibilità di tirare 2 dadi per primo. Un risultato di 8 gli permette di muovere in avanti il suo cercatore di 8 caselle. Gioca inoltre la sua carta Accelerazione della Firebolt per **muoversi in avanti di altre 4 caselle**. Il giocatore Serpeverde ottiene un 12 e si muove in avanti di altrettante caselle, prima di giocare una carta Finta Wronski per tirare 1 dado extra, che lo porta in avanti di **altre 5 caselle**. Il prossimo tiro di Grifondoro ha come risultato 2 e 4, così avanza di 6, poi gioca una carta Incantesimo Confundus per obbligare il cercatore avversario a retrocedere di 4 caselle. Il tiro successivo del giocatore Serpeverde gli fa ottenere un 5 e un 5, permettendogli di muoversi in avanti di 10 caselle e di raggiungere il traguardo. Realizzando un giro completo del campo, ha afferrato per primo il Boccino d'Oro vincendo l'incontro! Il giocatore che ha condotto la squadra Serpeverde vince quindi 40 Punti Casa!



VI. SECONDA MODALITÀ: RITORNO DI VOLDEMORT



QUESTA MODALITÀ PUÒ ESSERE GIOCATA DA 2 A 4 GIOCATORI. LE CARTE MISSIONE, LIBRO, DUELLO, EVENTO E AZIONE NON SARANNO USATE.

1. PREPARAZIONE DELLA PARTITA

Un giocatore deve giocare nei panni di Peter Minus, prendere la sua scheda personaggio, la sua pedina e i PV e le carte indicati sulla sua scheda personaggio.

Gli altri giocatori devono scegliere tra gli eroi Harry Potter, Ron Weasley ed Hermione Granger, prendendo le schede, le carte, le pedine e i PV indicati per ogni personaggio così come 1 segnalino Polvere Volante e 1 segnalino Passaporta.

Nota: Nelle partite a 2 giocatori un giocatore interpreterà Peter Minus e l'altro Harry Potter.

Prendete i segnalini Horcrux Diario di Tom Riddle, Anello di Orvoloson Gaunt, Coppa di Tassorosso, Medaglione di Serpeverde, Diadema di Corvonero e Nagini, collocandoli come segue:



A Diagon Alley,
su Il Ghirigoro



Sull'Ufficio di Silente



A Diagon Alley, sulla
Banca dei Maghi Gringott



Nei Luoghi, sul
Ministero della Magia



Sulla Stanza delle
Necessità



Sulla Torre dell'Orologio

Poi, collocate i segnalini Calderone, Osso del Padre, Mano di Codaliscia, Harry Potter, Zanna di Basilisco e Spada di Grifondoro su caselle scelte casualmente che mostrino il simbolo ✨.



Infine, mettete da parte gli ultimi 2 segnalini, Bacchetta di Sambuco e Pietra della Resurrezione: saranno utilizzati quando Voldemort farà ritorno, dopo che Minus avrà portato a termine la sua missione al Cimitero.



I GIOCATORI NON POSSONO RACCOGLIERE I SEGNALINI DELL'ALTRA SQUADRA.

Nota: In questa modalità di gioco gli unici combattimenti saranno tra i Mangiamorte e gli eroi, oppure tra Harry Potter e Voldemort nella sfida finale. Quando i giocatori terminano il movimento su una casella Duello non succede nulla e non essendoci missioni da completare, non è previsto alcun altro combattimento.

2. SCOPO DEL GIOCO

Per poter vincere, Peter Minus deve:

1. Raccogliere i segnalini Calderone, Osso del Padre, Mano di Codaliscia e Harry Potter.
2. Recarsi nel Cimitero sul tabellone dei Luoghi attraverso il Campo di Quidditch per poter far tornare Voldemort (non ha bisogno di un segnalino Passaporta per recarsi al Cimitero).
3. Una volta fatto ciò, il giocatore di Peter Minus scambia la sua pedina e la scheda personaggio con quella di Voldemort, poi colloca le 6 pedine Mangiamorte sulle caselle torri del castello, prendendo le loro schede personaggio più i PV, le carte Incantesimo e le carte Pozione indicati sulle schede. Il giocatore che controlla Voldemort controlla i Mangiamorte muovendoli tutti durante il proprio turno tirando 1 dado per ogni Mangiamorte e applicando la sua capacità di movimento sulla rispettiva scheda personaggio. Quando finiscono nella stessa casella di un altro giocatore, entrano in combattimento.
4. Quando Voldemort fa ritorno, colloca la Pietra della Resurrezione in una casella a sua scelta del tabellone principale, mentre Harry Potter fa lo stesso con la Bacchetta di Sambuco.
5. Voldemort deve ora raggiungere e sconfiggere Harry nel combattimento finale.

Per poter vincere, Harry Potter e i suoi amici devono:

1. Raccogliere il segnalino Zanna di Basilisco oppure Spada di Grifondoro.
2. Recarsi nelle 6 caselle contenenti gli Horcrux e distruggerli. Per farlo, il giocatore nella casella dell'Horcrux deve tirare 1 dado contemporaneamente al giocatore di Peter Minus/Lord Voldemort e cercare di ottenere un risultato più alto del suo.

Ogni volta che un Horcrux viene distrutto, Voldemort perde 1 PV. Se il tiro del giocatore fallisce nel distruggere l'Horcrux, dovrà provare di nuovo nel turno successivo invece di fare un movimento.

Una volta che tutti e 6 i segnalini Horcrux sono stati distrutti, Voldemort avrà 1 solo PV rimasto.

3. Recuperare la Pietra della Resurrezione.
4. Harry deve ora raggiungere e sconfiggere Voldemort nel combattimento finale.

3. INIZIO DELLA PARTITA

Tutti i giocatori collocano le loro pedine sulla casella di partenza di Hogwarts. Peter Minus inizia la partita e tira 1 dado, avanzando del numero di caselle corrispondenti al risultato verso la direzione di sua scelta. Una volta che il suo movimento è terminato e gli effetti della casella di arrivo sono stati risolti, tocca al giocatore alla sua destra tirare i suoi dadi.

Nel loro turno, Harry, Ron ed Hermione tirano 2 dadi.

4. RITORNO DI VOLDEMORT

Dopo che Voldemort fa ritorno, e la Pietra della Resurrezione e la Bacchetta di Sambuco sono state collocate, deve trovare la Bacchetta di Sambuco, mentre Harry deve trovare la Pietra della Resurrezione. Poi essi dovranno incrociare il loro cammino incontrandosi nella stessa casella e combattere per la vittoria, facendo quindi terminare la partita. Solo Harry Potter può combattere contro Voldemort e viceversa. Ron ed Hermione devono proteggere Harry dai 6 Mangiamorte.

- Se una delle due fazioni non ha il segnalino richiesto (la Pietra della Resurrezione oppure la Bacchetta di Sambuco) quando Harry e Voldemort si incontrano, quella fazione perde immediatamente la partita.

- Se Voldemort possiede la Pietra della Resurrezione e incontra Harry Potter prima che tutti e 6 gli Horcrux siano stati distrutti, vince automaticamente la partita.

Combattimento Finale: Se entrambe le fazioni hanno il segnalino richiesto e i 6 Horcrux sono stati distrutti, il combattimento finale viene giocato con un singolo tiro di dado: la fazione con il risultato più alto vince la partita.

5. COMBATTIMENTI CON I MANGIAMORTE

Attacco: Tirate il numero di dadi attacco indicato sulla vostra scheda personaggio e confrontateli con la resistenza agli attacchi del vostro avversario. La tabella sottostante mostra quanto dovete ottenere per far perdere 1 PV agli avversari a seconda dei loro valori di resistenza agli attacchi.

Resistenza agli attacchi	Risultati richiesti per ridurre i PV
2	2, 3, 4, 5, 6
3	3, 4, 5, 6
4	4, 5, 6
5	5, 6

Difesa: Se a un combattente vengono inflitti dei danni da un dado attacco, egli può tirare 1 dado difesa per cercare di schivare l'attacco. Se il suo risultato è:

[1]-[2] : il difensore perde 2 PV

[3]-[4]-[5] : il difensore perde 1 PV

[6] : l'attaccante perde 1 PV

Potete usare le vostre carte Pozione e Incantesimo in qualsiasi momento durante il combattimento per far perdere più velocemente PV al vostro avversario.

Nota: Se lo desiderate, potete applicare queste regole per la risoluzione dei combattimenti tra giocatori e contro i Mangiamorte anche nelle partite Mago Qualificato e Squadre.

6. REGOLE D'ORO PER LA MODALITÀ RITORNO DI VOLDEMORT



- COME NELLA VARIANTE MAGO QUALIFICATO, OGNI GIOCATORE PUÒ USARE UN MASSIMO DI 3 CARTE POZIONE O INCANTESIMO IN TOTALE DURANTE OGNI COMBATTIMENTO

- SE RON O HERMIONE PERDONO UN COMBATTIMENTO CONTRO UN MANGIAMORTE, DEVONO TORNARE ALLA CASELLA DI PARTENZA CON 1 PV

- QUANDO UN MANGIAMORTE PERDE UN COMBATTIMENTO, VIENE RIMOSSO DALLA PARTITA

- VOLDEMORT PUÒ COMBATTERE SOLO CONTRO HARRY POTTER

- SE VENITE SCONFITTI DA UN MANGIAMORTE, UN ALTRO GIOCATORE DELLA VOSTRA SQUADRA PUÒ COMBATTERE CONTRO LO STESSO MANGIAMORTE NEL TURNO SUCCESSIVO

- QUANDO UN MANGIAMORTE TERMINA IL MOVIMENTO SU UNA CASELLA INCANTESIMO O POZIONE, PESCA LA CARTA CORRISPONDENTE

- SE VOLDEMORT TERMINA IL MOVIMENTO SU UNA CASELLA +PV, IGNORA I SUOI EFFETTI

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO NELLA MODALITÀ RITORNO DI VOLDEMORT

Il giocatore di Hermione tira i dadi e con il suo movimento passa nella casella dove si trova la pedina di Lucius Malfoy, terminando così il movimento e iniziando un combattimento.

Come primo attacco decide di tirare i suoi 4 dadi attacco, ottenendo 2, 4, 5, 3. Hermione potrebbe fare danni con il 4 e il 5 ma il giocatore di Lucius decide di difendersi tirando 2 dadi per provare a schivare. Ottiene 2 e 4, quindi Lucius perde 2 PV per il primo dado e 1 PV per il secondo dado.

Ora è il turno di Lucius attaccare e può scegliere se tirare i dadi attacco oppure usare carte Pozione o Incantesimo.

Il primo tra i due a essere ridotto a 0 PV perde il combattimento. Se Lucius perde, la sua pedina viene rimossa dalla partita. Se è Hermione a perdere, la sua pedina viene messa nella casella di partenza con 1 PV.

Utilizzate le capacità speciali descritte sulle vostre schede personaggio durante ogni attacco.

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI:

Asmodee Italia Srl
Viale della Resistenza, 58
42018 San Martino in Rio (RE) • Italia
www.asmodee.it

