2–4 hráči
Věk 11+

Harry Potter™

Boj o Bradavice
Rozšíření Obludné obludárium

Kooperativní karetní hra

O HŘE

V tomto rozšíření hry HARRY POTTER: BOJ O BRADAVICE se ujmete role jednoho ze známých hrdinů – Harryho, Rona, Hermiony, Nevilla a nově také Lenky Láskorádové – při jejich výpravách do Zapovězeného lesa. Toto rozšíření je navrženo tak, abyste je odehráli v řadě čtyř her se vzrůstající obtížností.

CÍL HRY

Všichni společně zvítězíte, pokud se vám povede splnit všechna setkání a porazit všechny nepřátele a tvory dříve, než ovládnou všechny lokace.

POUŽITÍ ROZŠÍŘENÍ

Obsah tohoto rozšíření si nejlépe užijete, pokud jej smícháte s obsahem hry BOJ O BRADAVICE po dokončení 7. roku.

OBSAH

Příprava hry .....strana 2
Průběh hry .....strana 4
Další pravidla ....strana 5

PŘÍPRAVA HRY

POUŽIJTE NÁSLEDUJÍCÍ KOMPONENTY:

1. výpravu

12 žetonů vlivu a 1 žeton harfy

V KRABICI NECHEJTE

V krabici nechejte krabičky označené jako 2.–4. výprava a 17 oddělovacích karet.

KARTY Z KRABIČKY PRO 1. VÝPRAVU ROZDĚLTE TAKTO:

3 karty lokací
Karty lokací poskládejte lícem nahoru na sebe podle čísla v pravém horním rohu.

8 karet černé magie
Karty z této krabičky zamíchejte společně s kartami černé magie ze základní hry.

❸ **3 karty setkání (viz následující strana)**
Poskládejte podle čísel, lícem nahoru doprostřed herního plánu.

NOVÉ!

❹ **4 karty tvorů a 2 karty nepřátel–tvorů**
*Zamíchejte společně s pěti náhodně vybranými nepřáteli ze základní hry (nejprve však vyřaďte **Baziliška** a **Mozkomora** ze základní hry – viz str. 5). Kartu **Lord Voldemort z 5. roku** položte dospodu balíčku lícem nahoru. Odhalte tři horní karty.*

NOVÉ!

❺ **13 Bradavických karet**
20 karet Školní trest
*Bradavické karty zamíchejte společně s Bradavickými kartami ze základní hry. Z 20 karet **Školní trest** vytvořte balíček a položte jej poblíž herního plánu.*

NOVÉ!

5 karet hrdinů a 1 kartu znalostí pro 6. rok
Svoji kartu hrdiny a zvolenou znalost si hráči položí nad svoji desku hrdiny.

❼ **10 základních karet pro Lenku Láskorádovou**

NOVÉ!

INFORMACE NA KARTÁCH TVORŮ

Název tvora.

Výprava, do níž tvor patří.

❸ **Schopnost tvora.**

❹ **Zdraví** – počet ⚡ nebo ● potřebný k poražení tvora.

❺ **Odměna** – tu získáte, pokud tvora porazíte.

Symbol draka – označuje všechny karty v tomto rozšíření.

Informace na kartách setkání

Název setkání.

Výprava a pořadové číslo.

3 **Související tvorové** – zde jsou uvedeni tvorové, které je nutné při přípravě zamíchat do balíčku nepřátel.

4 **Efekt setkání.**

5 **Pro dokončení** – podmínka pro úspěšné dokončení setkání.

Odměna – speciální schopnost, kterou získá aktivní hrdina.

Pro splnění některých setkání je třeba zahrát nebo pořídit určité druhy karet. Pokud hráč splní podmínku, vezme si na konci svého tahu tuto kartu setkání. V dalších tazích bude moci využít její odměnu.

Poznámka: *Odměny začínající slovy* ***„Jednou během hry...“*** *mohou být využity pouze v tahu hráče, který setkání splnil.*

PRŮBĚH HRY

Každý tah se skládá ze čtyř kroků.

1. KROK – ODHALTE KARTU ČERNÉ MAGIE A VYHODNOŤTE UDÁLOST, KTERÁ JE NA NÍ POPSÁNA, A VYHODNOŤTE EFEKT SETKÁNÍ.
Každá karta setkání má na sobě uvedený efekt, který se spustí při splnění určitých podmínek. Přečtěte si jej po vyhodnocení karet černé magie.

2. KROK – VYHODNOŤTE SCHOPNOSTI TVORŮ A NEPŘÁTEL.
Během tohoto kroku se mohou spustit některá setkání.

3. KROK – HRANÍ BRADAVICKÝCH KARET A PROVÁDĚNÍ AKCÍ HRDINŮ.
Aktivní hrdina může:

- **Hraním karet získávat zdroje a spouštět efekty.**
  Ničení karet: Na některých kartách se nově objevuje výraz *„zničit“*. Jestliže hrdina zničí kartu, je po zbytek hry odstraněna z jeho balíčku. Pokud hráč zničí kartu *Školní trest*, vrátí ji zpět do balíčku školních trestů. Ostatní karty hráči odloží na odkládací balíček uprostřed herního plánu. Hráč může kartu buď zahrát a využít její efekt, nebo ji zničit, nikdy ne oboje.
- **Přidávat ⚔ nebo ● nepřátelům a tvorům.**
  U některých tvorů je nově nutné k jejich poražení používat ●. Na rozdíl od ⚔ může hrdina přidat tvorovi pouze jeden ● v každém tahu. K poražení *Norberta* tak budou hráči potřebovat nejméně 6 tahů.
- **Používat ● na pořízení nových karet.**
  Žetony ● přidané tvorům již hráč nemůže využít k pořízení nových karet.

4. KROK – UKONČENÍ TAHU DOKONČENÍ SETKÁNÍ.

Na konci tahu, před odhalením nových karet, aktivní hráč ověří, zda nedokončil setkání. Pokud ano, vezme si kartu setkání k sobě a v následujících tazích může využít její odměnu.

První setkání, *Pestiraran! Pesternomi!*, omezuje počet karet, které si hráč dobírá na konci tahu, jestliže má 4 nebo méně ♥. Pokud by byl aktivní hrdina omráčen, nejprve by si nastavil zdraví na 10 a teprve poté by si dobral do ruky 5 karet.

LORD VOLDEMORT

Stejně jako v základní hře, tak i v tomto rozšíření nemohou hráči přidávat lordu Voldemortovi ihned. Nejprve musí dokončit všechna setkání a porazit všechny nepřátele a tvory a až poté mohou přidávat lordu Voldemortovi.

KONEC HRY

Hra končí jedním ze dvou způsobů:

HRDINOVÉ DOKONČILI VŠECHNA SETKÁNÍ A PORAZILI VŠECHNY NEPŘÁTELE A TVORY

Gratulujeme, vaše kouzelnické dovednosti se zlepšují. Pokračujte 2. výpravou a postupujte podle přiložených pokynů.

NEPŘÁTELÉ A TVOROVÉ OVLÁDLI VŠECHNY LOKACE

Tvorové ukázali svoji sílu a vy ještě nejste připraveni na další výpravu. Připravte hru podle pravidel v této knize a zkuste to znovu.

DALŠÍ PRAVIDLA

NEPŘÁTELÉ A TVOROVÉ

Na kartách nepřátel je vlevo nahoře uvedeno, zda se jedná o nepřítele, tvora nebo nepřítele–tvora. Toto označení je důležité pro schopnosti na jiných kartách. Například, Harryho karta *Kulový blesk* hráči nepřinese odměnu, pokud porazí tvora. Naproti tomu *Smrtijed* neubere hrdinům 1 ♥, pokud bude odhalen tvor.

Poznámka: *V krabičce 1. výpravy jsou dvě karty nepřítel–tvor,* ***Bazilišek*** *(2. rok) a* ***Mozkomor*** *(3. rok). Těmito kartami nahraďte stejnojmenné karty nepřátel ze základní hry, oba dva se nyní počítají jako nepřítel i jako tvor!*

SETKÁNÍ

Při přípravě hry s rozšířením nejprve vyberte tvory (a nepřátele) uvedené na kartách setkání nahoře. Poté je zamíchejte dohromady s náhodně vybranými kartami nepřátel (nepřátel, tvorů nebo nepřátel–tvorů) aby jich bylo celkem dvanáct, včetně karty lorda Voldemorta.

NIČENÍ

Ať už má hráč možnost zničit kartu díky efektu Bradavické karty, nebo díky poražení tvora, vždy je tato možnost dobrovolná. Pokud hráč zničí *Školní trest*, vždy jej vrací zpět do balíčku školních trestů.

ŠKOLNÍ TREST

Může se stát, že hráči získají kartu *Školní trest*. Tyto karty, stejně jako základní karty, nemají uvedenou hodnotu. Dokud mají hráči tyto karty v ruce, nemají žádný efekt. V případě, že je hráč nucen *Školní trest* odložit (ať už kvůli schopnosti nepřítele, tvora, nebo kvůli efektu Bradavické karty) ihned ztratí 2 ♥. Při zničení *Školního trestu* hráč 2 ♥ neztratí a stejně tak ani při odložení karty na konci tahu.

NOVÉ KARTY HRDINŮ

V krabičce 1. výpravy jsou také nové karty hrdinů, které mohou hráči použít místo karet hrdinů ze 7. roku základní hry.

KARTY LENKY LÁSKORÁDOVÉ

Lenčiny předměty fungují odlišně oproti ostatním předmětům. *Strašibrýle* hráči umožňují prohlédnout si horní kartu černé magie. Hráč poté může vybrat, zda ji odloží, takže nebude v tahu následujícího hráče vyhodnocena. *Lví klobouk* funguje ve spolupráci s košťaty (*Kulový blesk*, *Zameták* nebo *Nimbus*) nebo s *Famfrpálovou výbavou* v ruce jiného hrdiny.

Poznámka: Pokud některý z hráčů bude hrát za Lenku Láskorádovou, odstraňte kartu *Lenky Láskorádové* z balíčku Bradavických karet. Nezapomeňte, že stále můžete hrát pouze ve čtyřech hráčích a jeden hrdina tak bude mimo hru.

BRADAVICKÉ KARTY

Jednou za hru může kterýkoli hráč místo pořízení Bradavických karet nahradit všech šest karet v nabídce za šest nových karet z balíčku Bradavických karet. Nahrazené karty jsou dány dospod balíčku. Je to výhodné zejména v okamžiku, kdy potřebujete dokončit setkání nebo když jsou v nabídce příliš drahé karty.

ZKUŠENÍ ČARODĚJOVÉ

Pokud chcete zvýšit obtížnost svých her, můžete do balíčku nepřátel přidat dva nebo tři nepřátele nebo tvora navíc. Můžete také začít hru s 1 nebo 2 ⬢ na první lokaci.

Pravidla pro 2. výpravu uložte zde.

Pravidla pro 3. výpravu uložte zde.

Pravidla pro 4. výpravu uložte zde.

Uložení hry

Kromě oddělovacích karet pro nový obsah v tomto rozšíření najdete v balení také oddělovací karty pro sedm krabiček ze základní hry. Díky těmto kartám můžete obsah tohoto rozšíření skladovat v krabici základní hry. Všechny karty můžete díky novým oddělovacím kartám vložit na místo, kde původně byly krabičky roků 1–7.

OBSAH HRY:

151 karet (40 malých, 67 běžných, 44 velkých) • 1 kostka • 4 krabičky výprav
4 pravidla pro jednotlivé výpravy • 21 žetonů (12× vliv, 1× harfa, 8× ostatní)

NÁVRH A VÝVOJ:

usaopoly

WIZARDING WORLD

VYTVOŘILI:

FORREST-PRUZAN CREATIVE

REXHRY.CZ
KRÁLOVSKY SE BAVTE!

USAopoly je ochrannou známkou Usaopoly, Inc. Vytvořeno a licencováno Forrest-Pruzan Creative.
HARRY POTTER a všechny postavy, jména a související názvy jsou ochrannými známkami Warner Bros. Entertainment Inc.
J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD, J.K. Rowling a Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights ® JKR. (s17)
© USAOPOLY, Inc. 5999 Avenida Encinas Ste 150, Carlsbad, CA 92008.
© Rexport, s. r. o., Palackého tř. 198/72, 612 00 Brno • www.rexhry.cz • obchod@rexhry.cz.