

Harry Potter™



Turnaj tří kouzelníků





PRAVIDLA

CÍL HRY

Jako první z hráčů dostat všechny čtyři vaše figurky do CÍLE (4 políčka ve vaší barvě označené jako CÍL!).

PRÍPRAVA HRY

Zamíchejte karty bludiště a položte je na hromádku vedle hrací plochy lícem dolů.

Každý hráč si vezme 4 figurky jedné barvy a postaví je na 4 políčka označená „START“ stejné barvy v rohu hrací desky.

Každý hráč hodí kostkou (stlačí průhlednou kupoli uprostřed hrací desky). Ten, kdo hodí nejvyšší číslo, začne hru. Hráči se ve hře pravidelně střídají ve směru hodinových ručiček.

PRŮBĚH HRY

Než může hráč pohnout figurkou ze svého políčka START a vydat se na stezku bludištěm, musí hodit „6.“ Když se mu to podaří, postaví jednu figurku na vstupní políčko do bludiště označené hvězdičkou, umístěné nad jeho políčky START. Nato hází ještě jednou. Při tomto bonusovém hodu může posunout tutéž figurku nebo kteroukoliv jinou svou figurku, která už je na stezce bludištěm. Všechny figurky se po hraci desce musí pohybovat ve směru hodinových ručiček, pokud karty bludiště nestanoví jinak.

Pokud hráč během hry hodí „6“, může buď uvést novou figurku do hry, nebo posunout jinou, která už je na cestě. Pokud hráč hodí „6“, vždycky hraje ještě jednou jako bonus.

Pokud figurka dojde na políčko, které už zabírá soupeř, musí soupeř vrátit svou figurku na START, a může ji znovu uvést do hry, jediné když hodí „6“.

Pokud figurka hráče dojde na políčko, které je již obsazené jednou z jeho vlastních figurek, musí házet znovu. Musí házet tak dlouho, dokud mu nepadne jiný výsledek, i když je to méně výhodné.

Pokud figurka dojde na bílé políčko se symbolem KARTY, musí si hráč vzít z hromádky vrchní kartu bludiště a řídit se pokyny, které jsou na ní uvedené. Pak odhodí kartu bludiště na hromádku vyřazených. Pokud karty bludiště dojdou, zamíchejte hromádku vyřazených a dejte vedle hrací desky znovu lícem dolů.

Když figurka obešla celou hrací plochu, může se vydat do CÍLE.

Figurky soupeřů na tyto políčka nesmějí. Aby figurka mohla do CÍLE, musí hráč hodit přesně to číslo, které je zapotřebí.

KONEC HRY

Vyhrává hráč, který jako první dostane všechny své figurky do CÍLE.



PRAVIDLÁ

CIEĽ HRY

Ako prvý z hráčov dostať všetky štyri vaše figúrky do CIEĽA (4 políčka vo vašej farbe označené ako CIEĽ!).

PRÍPRAVA HRY

Zamiešajte karty bludiska a položte ich na kôpku vedľa hracej plochy lícom nadol.

Každý hráč si vezme 4 figúrky jednej farby a postaví ich na políčka označené „START“ rovnakej farby v rohu hracej dosky.

Každý hráč hodí kockou (stlačí priehľadnú kupolu uprostred hracej dosky). Ten, kto hodí najvyššie číslo, začne hru. Hráči sa pri hre pravidelne striedajú v smere hodinových ručičiek.

PRÍEBEH HRY

Predtým, ako hráč môže pohnúť figúrkou zo svojho políčka START a vydať sa na cestu bludiskom, musí hodiť „6.“ Keď sa mu to podarí, postaví jednu figúrku na vstupné políčko do bludiska označené hviezdičkou, umiestnené nad jeho políčkami START. Potom hádže ešte raz. Pri tomto bonusovom hode môže posunúť tú istú figúrku alebo ktorúkoľvek inú svoju figúrku, ktorá už je na ceste bludiskom. Všetky figúrky sa po hracej doske musia pohybovať v smere hodinových ručičiek, pokiaľ karty bludiska nerozhodnú inak.

Pokiaľ hráč v priebehu hry hodí „6“, môže buď zapojiť novú figúrku do hry, alebo posunúť inú, ktorá už je na ceste. Vždy, keď hráč hodí „6“, hrá ešte raz ako bonus. Pokiaľ figúrka príde na políčko, ktoré už zaberá súper, musí súper vrátiť svoju figúrku na START, a môže ju znova uviesť do hry, jedine ak hodí „6“.

Pokiaľ figúrka hráča príde na políčko, ktoré je už obsadené jednou z jeho vlastných figúrok, musí hádzať znovu. Musí hádzať tak dlho, pokiaľ mu nepadne iné číslo, aj keď je to menej výhodné.

Pokiaľ figúrka príde na biele políčko KARTA, musí si hráč vziať z kôpky vrchnú kartu bludiska a riadiť sa pokynmi, ktoré sú na nej uvedené. Potom odhodí kartu bludiska na kôpku vyradených. Pokiaľ sa karty bludiska minú, zamiešajte kôpku vyradených a dajte ju vedľa hracej dosky znovu lícom nadol.

Keď figúrka obišla celú hraciu plochu, môže sa vydať do CIEĽA.

Figúrky súpera na tieto políčka nesmú. Aby figúrka mohla do CIEĽA, musí hráč hodiť presne to číslo, ktoré potrebuje.

KONIEC HRY

Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dostane všetky svoje figúrky do CIEĽA.



Bludiště mění uskupení ve váš prospěch – házíte ještě jednou.
Bludisko mení uskupenie vo váš prospech – hádzate ešte raz.



Museli jste se ukryt v bludišti – jednu neházíte.
Museli ste sa ukryť v bludisku – jedenkrát nehádzate.



Útoči na vás křoviny bludiště – vraťte se o 3 políčka zpátky.
Útočia na vás krikly bludiska – vraťte sa o 3 políčka späť.



Vykouzlili jste ochromující kouzlo – hráč po vaší levé ruce jednou nehází.
Vykúzlili ste ochromujúce kúzlo – hráč po vašej ľavej ruke jedenkrát nehádzate.



Vykouzlili jste Patrona a porazili mozkomora – postupte o 2 políčka dopředu.
Vykúzlili ste Patronusa a porazili dementora – postúpte o 2 políčka dopredu.



Zakopli jste o kořen – vraťte se o 1 políčko zpátky.
Zakopli ste o koreň – vraťte sa o 1 políčko späť.



Porazili jste obrovského pavouka Aragoga – přeneste jednu svou figurku na jedno z políček CÍLE.
Porazili ste obrovského pavúka Aragoga – prenesťte jednu svoju figúrku na jedno z políček CIEĽ.



Poryv větru odhalí zkratku – postupte o 3 políčka dopředu.
Poryv vetra odhalí skratku – postúpte o 3 políčka dopredu.



Vykouzlili jste kletbu Imperius – přemístěte figurku jiného hráče kamkoliv na hrací desce, kromě ŠTARTU a CÍLE.
Vykúzlili ste kľatbu Imperius – premiestnite figúrku iného hráča kamkoľvek na hraciu dosku, okrem ŠTARTU a CIEĽA.



Vyslovili jste kouzlo Lumos a osvětili jste vaši cestu – postupte o 1 políčko dopředu.
Vyslovili ste kúzlo Lumos a osvietili ste vašu cestu – postúpte o 1 políčko dopredu.



Ve zlaté mlze je všechno vzhůru nohama – vezměte jednu svou figurku ze ŠTARTU a postavte ji na vstupní políčko označené hvězdičkou.
V zlatej hmle je všetko hore nohami – vezmite jednu svoju figúrku zo ŠTARTU a postavte ju na vstupné políčko označené hviezdičkou.



Připravili jste mnohohlíčný lektvar – zaměňte jednu ze svých figurek na hrací desce za figurku soupeře.
Pripravili ste všehodžús – zameňte jednu zo svojich figúriek na hracej doske za figúrku súpera.



Našli jste přenašedlo – přeneste jednu ze svých figurek na kterékoliv volné místo na hrací desce, kromě ŠTARTU a CÍLE.
Našli ste prenášadlo – prenesťte jednu zo svojich figúrok na ktorékoľvek voľné miesto na hracej doske, okrem ŠTARTU a CIEĽA.



Cestu vám zatarasil bubák – vraťte se o 2 políčka zpět.
Cestu vám zatarasil príznak – vraťte sa o 2 políčka späť.



Stali jste se obětí kletby Cruciatius – vraťte jednu ze svých figurek zpět na ŠTART.
Stali ste sa obeťou kľatby Cruciatius – vraťte jednu zo svojich figúrok späť na ŠTART.



HARRY POTTER characters, names
and related indicia are © & ™
Warner Bros. Entertainment Inc.
WB SHIELD: TM & © WBEL. J.K.
ROWLING'S WIZARDING WORLD
™ J.K. Rowling and Warner Bros.
Entertainment Inc. Publishing Rights
© JKR. (s17)



© 2020 Goliath
Vijzelpad 80
8051 KR Hattem
the Netherlands.
(c) 2019 Vivid Toy Group Ltd,
GU3 1LS, UK.

Distributor/Distribútor:

Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz

