

JÁTÉKELEMELK:

1 játéktábla · 252 kártya (47 kicsi, 142 normál, 63 nagy) · 4 dobókocka · 7 játékdoboz · 7 játékszabály
4 játékos tábla · 8 gonosz irányítás jelölő · 70 jelölő (35 támadás, 25 befolyás, 4 egészség, 2 pajzs, 4 egyéb)

TERVEZÉS ÉS FEJLESZTÉS:


usaopoly

A USAopoly a Usaopoly, Inc. bejegyzett védjegye. Ötletadó és licenszelő: Forrest-Pruzan Creative. HARRY POTTER, a karakterek, nevek és minden egyéb megjelölt elnevezés a © és ™ Warner Bros bejegyzett védjegyei. Entertainment Inc. Harry Potter Kiadói Jogok © JKR. (s16) Gyártó: USAOPOLY, Inc. 5999 Avenida Encinas Ste 150, Carlsbad, CA 92008. SZÁRMAZÁSI HELY: KÍNA. Az alkatrészek színe eltérhet a megjelenítéstől.

usaopoly.com

ÖTLETADÓ:

**FORREST-PRUZAN
CREATIVE**

 **reflexshop**

IMPORTÁLJA ÉS FORGALMAZZA:
Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.
TULAJDONÁT KÉPZI. ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ,
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

Harry Potter

ROXFORTI CSATA

Varázslatos kalandok lebilincselő játéka

ÁTTEKINTÉS

Ebben a kooperatív játékban HARRY POTTER™, RON WEASLEY™, HERMIONE GRANGER™ vagy NEVILLE LONGBOTTOM™ bőrébe bújva szállhattok szembe a fenyegető veszélyekkel. Gonoszok támadnak majd rátok, miközben helyszínről helyszínre próbálják elfoglalni a varázslóvilágot. A játék hét egymást követő, egyre nehezedő kalandból áll, melyek során egyszer s mindenkorra legyőzhetitek Tudjukkít.

A JÁTÉK CÉLJA

Egy csapatként, együttműködve kell az összes gonoszt legyőznötök, mielőtt átvennétek az irányítást az összes helyszín felett. Csak így győzhetek, és biztosíthatjátok a Roxfort biztonságát. Legalábbis egy időre...

Ha azonban a gonoszok az összes helyszín felett átveszik az irányítást, egy csapatként, együtt buktok el.

HALADÓ VARÁZSLÓK:

Ha már rutinos pakliépítők vagytok, akkor azt javasoljuk, hogy e szabálykönyv elolvasása után kezdjétek rögtön a 3. JÁTÉKKAL. Nyissátok ki az 1. JÁTÉK, 2. JÁTÉK és 3. JÁTÉK dobozait, tekintsetek át a dobozokban található szabályokat, és kezdjétek ott!

TARTALOMJEGYZÉK

Előkészületek - 2. oldal

Játékmenet - 6. oldal

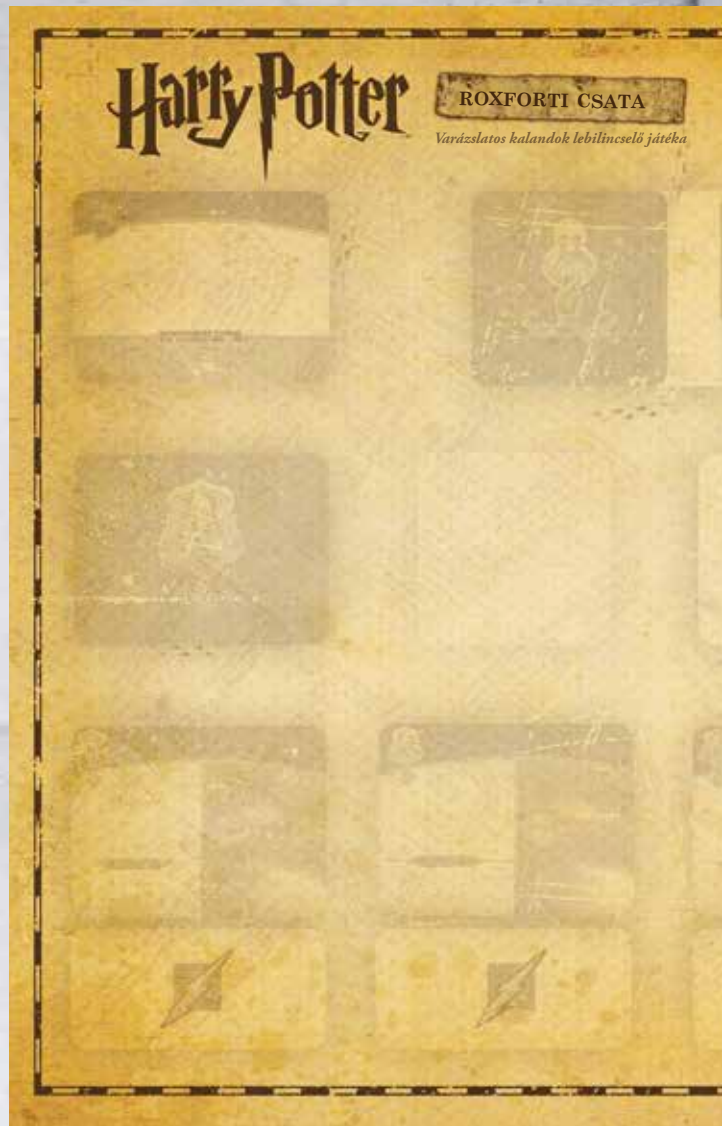
További szabályok - 12. oldal

ELŐKÉSZÜLTÉK

VÁLOGASSÁTK SZÉT, ÉS RENDEZZÉTEK EL,
A JÁTÉKELEMENKET AZ ALÁBBIK SZERINT:

HAGYJÁTKOK A DOBOZBAN:

A 2-7. játék dobozait.
A 9 rendező kártyát.



4 egészségjelölő

Vegyetek magatokhoz
1-1 egészségjelölőt,
majd helyezzétek azt a
saját játékos táblátokon
a 10-es mezőre!

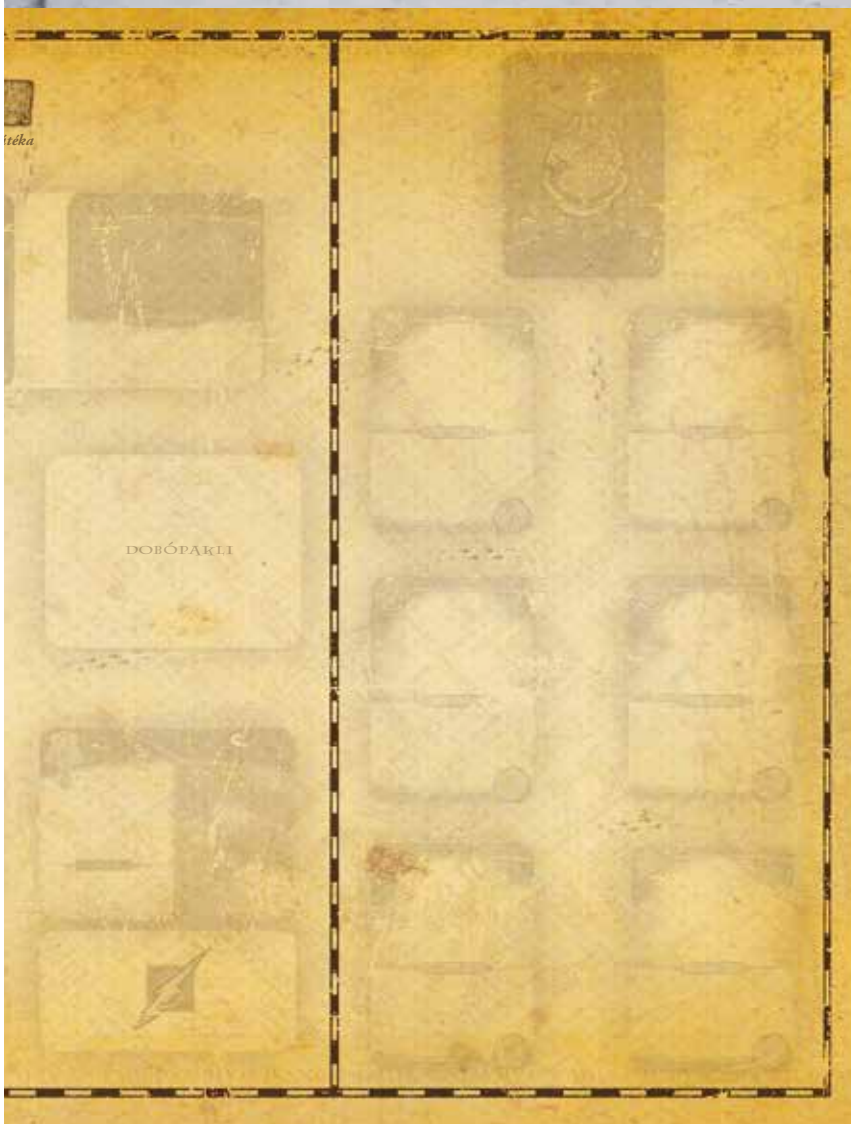




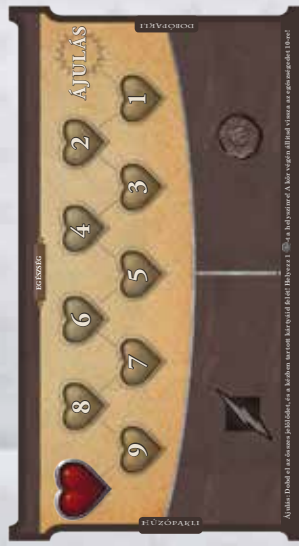
35 támadásjelölő



25 befolyásjelölő



játéktábla



játékostábla (az egészségjelölővel)



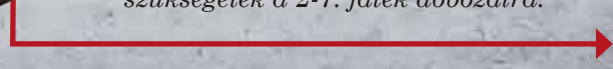
4 játékostábla

Vegyetek magatokhoz 1-1 játékostáblát!



Nyissátok ki az 1. JÁTÉK dobozt, és lapozzatok a következő oldalra!

Az első játékokhoz nem lesz szükségetek a 2-7. játék dobozaira.





VÁLOGASSÁTOK SZÉT, ÉS RENDEZZÉTEK EL AZ 1. JÁTÉK KÁR

1 Helyszín kártyák

Helyezzétek egymásra képpel felfelé a nagyméretű helyszín kártyákat, a jobb felső sarokban látható számok alapján növekvő sorrendben (tehát a legkisebb számú lesz legfelül).

2 Sötét varázslat kártyák

Keverjétek meg a négyzet alakú sötét varázslat kártyákat, és képezetek belőlük egy képpel lefelé fordított paklit!

3 Gonosz kártyák

Keverjétek meg a nagyméretű gonosz kártyákat, és képezetek belőlük egy képpel lefelé fordított paklit!

Az első játék során egyszerre csak egy gonosz lesz aktív. Fordítsátok fel a pakli felső kártyáját, és helyezzétek a pakli alatti mezőre!



Hagyjátok üresen az 1. JÁTÉK során!
A következő játszókban ezekre a mezőkre is kerülnek majd kártyák.

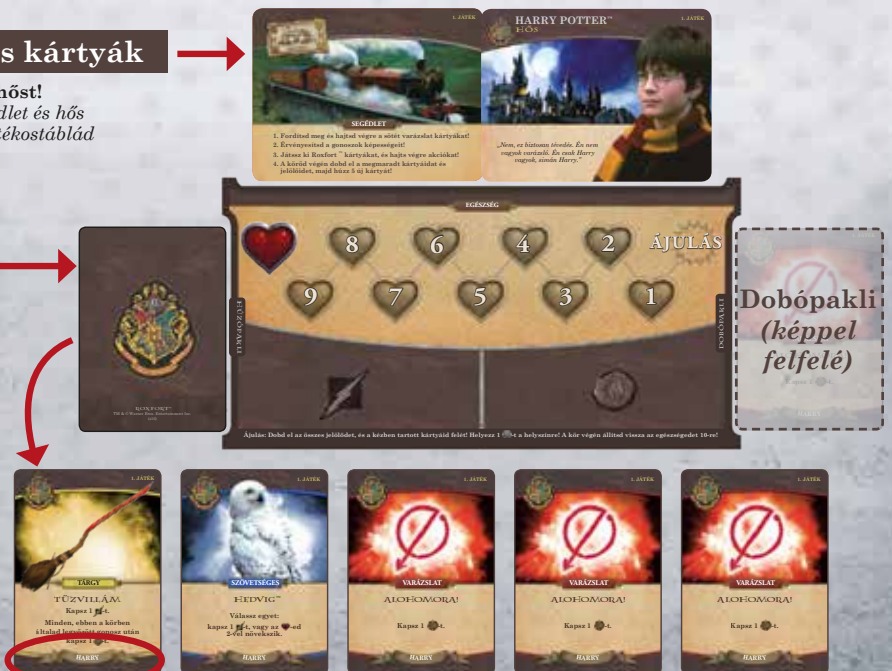
5 Segédlet és hős kártyák

Válassz egy hőst!
A nagyméretű segédlet és hős kártyát helyezd a játékos táblád fölé!

6 Kezdő hőspakli

Keverd meg a hősdhöz tartozó 10 kártyát, helyezd képpel lefelé egy pakliba, majd húzz belőle 5 kártyát!

Fontos, hogy minden hős saját kezdőpaklival rendelkezik, a kártyák alján látható, hogy melyik kártya melyik hőshöz tartozik.



6



4 KEZDŐ HŐSPAKLI, PAKLINKÉNT 10 KÁRTYA
HARRY HERMIONE RON NEVILLE

KÁRTYÁIT!



ROXFORT™ pakli



4 Roxfort kártyák

Válogassátok ki a 4 kezdő hőspakli (10-10 kártyával) kártyáit a lapok alján látható hősök neve alapján!

Keverjétek meg a Roxfort kártyákat, és képezzetek belőlük egy képpel lefelé fordított paklit!

Helyezzétek a pakli felső hat kártyáját a lenti mezőkre képpel felfelé!



A GONOSZ KÁRTYÁK RÉSZLETTEI

- 1 A gonosz neve
- 2 Játék azonosító
- 3 A gonosz képessége
- 4 Egészség — a gonosz legyőzéséhez szükséges mennyiségét jelöli.
- 5 Jutalom — a gonosz legyőzéséért járó jutalom.

IKONOK



A ROXFORT KÁRTYÁK RÉSZLETTEI

- 1 JÁTÉK azonosító
- 2 Kártyatípus — a következők lehetnek: szövetséges, tárgy, varázslat. Bizonyos hatások hivatkozhatnak ezekre a kártyatípusokra.
- 3 A kártya neve
- 4 A kártya hatása — a kártya kijátszásakor érvényesül.
- 5 A kártya értéke — a kártya megszerzéséhez ennyi kell költeni. Bizonyos hatások hivatkozhatnak erre az értékre.

Készen álltok az első játékokra.

Válasszatok egy hőst, ő lesz a kezdőjátékos.

Kezdhettek is a játékot! A szabálykönyvet menet közben is olvashatjátok.*

* A haladó varázslóknak a harmadik játék dobozában olvasható előkészületeket is el kell végezniük, mielőtt folytatnák ennek a szabálykönyvnek az olvasását.

A JÁTÉK CÉLJA

Együtt kell működnötök, hogy minden gonoszt legyőzzetek még azelőtt, hogy ők az összes helyszínt irányításuk alá vonják. Csak így biztosíthatjátok a Roxfort biztonságát - legalábbis egy időre...

Azonban ha a gonoszok az irányításuk alá vonják az összes helyszínt, elvesztitek a játékot.

JÁTÉKMENET

Minden játékos köre négy lépésből áll.

1. LÉPÉS: SÖTÉT VARÁZSLAT KÁRTYÁK FELFORDÍTÁSA ÉS VÉGREHAJTÁSA.

Vizsgáld meg a helyszínt, az megmutatja, hogy mennyi sötét varázslat kártyát kell megfordítani (1).

A sötét varázslatoknak különböző ártó hatásai vannak. Egyesével fordítsd fel, és hajtsd végre a megfelelő mennyiségű sötét varázslat kártyát, majd helyezd őket képpel felfelé egy dobópakliba a húzópakli mellé (2)!



PÉLDA: Az esemény hatására helyezz 1 -t a helyszín kártyára! (A helyszínek irányításáról a 12. oldalon olvashatsz bővebben.)

Amennyiben a sötét varázslatok húzópaklija elfogyna, keverd meg a dobópaklit, és abból képezz egy új húzópaklit!

2. LÉPÉS: ÉRVÉNYESÍTSD A GONOSZOK KÉPESSÉGEIT!

Minden gonosz rendelkezik valamilyen képességgel (3). Bizonyos képességek minden körben érvényesülnek, de vannak olyan képességek is, amelyek sötét varázslat események, vagy más gonoszok hatására lépnek életbe.



PÉLDA: Mivel jelölő került a helyszínre, Harry (ő az aktív hős) veszít 2 egészséget, emiatt az -et 10-ről 8-ra moztatja. (A hősök egészségéről a 13. oldalon olvashatsz bővebben.)





ROXFORTI CSATA

Varázslatos kalandok lebilincselő játéka



DOBÓPÁKLI



Lapozzatok a következő oldalra, ahol az aktív hős akcióiról és a kártyák kijátszásáról olvashattok.

3. LÉPÉS: JÁTSSZ KI ROXFORT KÁRTYÁKAT ÉS HAJTS VÉGRE AKCIÓKAT!

A saját körödben a következőket teheted tetszőleges sorrendben:

- **Játssz ki kártyákat, hogy végrehajthasd a hatásukat és erőforrásokat gyűjts be (🗡️ és 🍀 jelölők)!**

Amikor kártyákat játszol ki, helyezd azokat a játéktáblád alá, hogy egyértelműen jelezd, már kijátszottad őket. A megszerzett jelölőket gyűjtsd a játékos tábládon! Nem őrizhetsz meg sem kártyát, sem jelölőt a következő körödre, így érdemes minden körben mindent felhasználni.

- **Ossz ki 🗡️-okat (támadásokat) a gonoszoknak!**
Amikor egy gonosznál összegyűlik annyi 🗡️ jelölő, amennyi a gonosz egészségszintje, a gonoszt sikeresen legyőztétek. (A gonoszok legyőzéséről bővebben a 12. oldalon olvashatsz.)

- **Szerez új kártyákat 🍀-ok (befolyások) elköltésével!**

A játéktáblán látható hat, képpel felfelé szereplő Roxfort kártya megszerzhető, ezek megvásárlásával egyre hatékonyabbá, erőteljesebbé teheted a paklidat. Elegendő 🍀-sal akár több kártyát is megszerzhetsz egy körben.

Az újonnan megszerzett kártyát AZONNAL helyezd a saját dobópaklidba (nem kerül a kezedbe), kivéve, ha a kártya mást nem mond. Az újonnan megszerzett kártyát jellemzően nem tudod kijátszani ugyanabban a körben, mint amikor megszerzed.

Amikor a húzópaklid elfogy, keverd meg a dobópaklidban lévő kártyákat, és képezz belőlük egy új húzópaklit! Így kerülnek majd a kezedbe az újonnan megvásárolt kártyák a későbbi körökben.



PÉLDA: A körödet TŰZVILLÁMMAL, HEDVIGGEL, és három Alohomora! kártyával a kezvedben kezded.

- 1 A Tűzvillám kijátszásával kapsz egy 🗡️ jelölőt. Mivel eléggé egészséges vagy, HEDVIG kijátszásakor úgy döntesz, hogy még egy 🗡️ jelölőt kérsz. Mindkét jelölőt a játékos tábládra helyezed.
- 2 Kijátszod a három Alohomora! kártyádat, hogy három 🍀 jelölőt kapj, ezeket a játékos tábládra helyezed.
- 3 A két 🗡️ jelölőt kiosztod DRACO MALFOY-nak. Még négy ilyen jelölőre lesz szükség a legyőzéséhez.
- 4 A három 🍀-t elköltöd, és a rendelkezésre álló Roxfort kártyák közül a REPARO!-t szerzed meg, amit azonnal a dobópaklidba helyezel.

ROXFORTI CSATA

Várázslatos kalandok lebilincselő játéka



DOBÓPAKLI



"Nem, ez bizonyos értelemben. Ez nem igazán varázslat. Ez csak Harry varázsa, aminek Harry."



A köröd vége.

ROXFORTI CSATA

Varázslatos kalandok lebilincselő játéka



DOBÓPÁRTI

3



A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféleképpen érhet véget:

A HŐSÖK AZ ÖSSZES GONOSZT LEGYŐZTÉK

Gratulálunk! Győztetek, Roxfort és a varázslóvilág egy újabb évre biztonságban van. Ti vagytok a legügyesebb és legképzettebb varázslók, az iskolátok igazi büszkeségei. Ha készen álltok, vágjatok bele a következő játszamába! Nyissátok ki a második játék dobozát, és kövessétek az abban olvasható utasításokat!




A GONOSZOK MEGSZERÉZTÉK AZ ÖSSZES HELYSZÍN IRÁNYÍTÁSÁT

Amennyiben a gonoszok az ÖSSZES helyszínt az irányításuk alá vonták, veszítettetek. Nem álltok készen a második játékra, még fejlesztenetek kell a varázstudásotokat. Készítsétek elő újra az első játékot, és próbálkozzatok ismét! (Az előkészületeket a 2-5. oldalon találod.)





TOVÁBBI SZABÁLYOK



EGY GONOSZ LEGYŐZÉSE

Amikor az egy gonoszhoz rendelt  jelölők száma eléri a gonosz -ét (egészségét), a gonoszt sikeresen legyőzted. Azonnal megkapod a gonosz kártyán olvasható jutalmat, a kártyát pedig helyezd a játéktábla közepén látható gonosz dobópaklira! Az eldobott gonoszhoz rendelt -okat rakd vissza a készletbe! A köröd végén a gonosz pakli tetejéről húzz fel egy újabb kártyát, és azt helyezd a megüresedett gonosz mezőre képpel felfelé!






JUTALOM: Minden hős vegyen el 1-1  jelölőt a készletből, és helyezze azt a saját játékosablájára! Emellett minden hősnek 1-gyel nő az egészsége – mozgassátok a saját  jelölőket 1-gyel nagyobb értékre!





HELYSZÍN IRÁNYÍTÁSA*

Egyes sötét varázslatok és némely gonoszok képességei növelik a gonoszok irányításának mértékét az aktuális helyszín felett. Amikor a gonoszok elegendő -sal rendelkeznek a helyszín irányításához, a hősöknek még az aktív játékos körének végéig van lehetőségük  eltávolítására kártyák kijátszásával vagy gonosz legyőzésével.



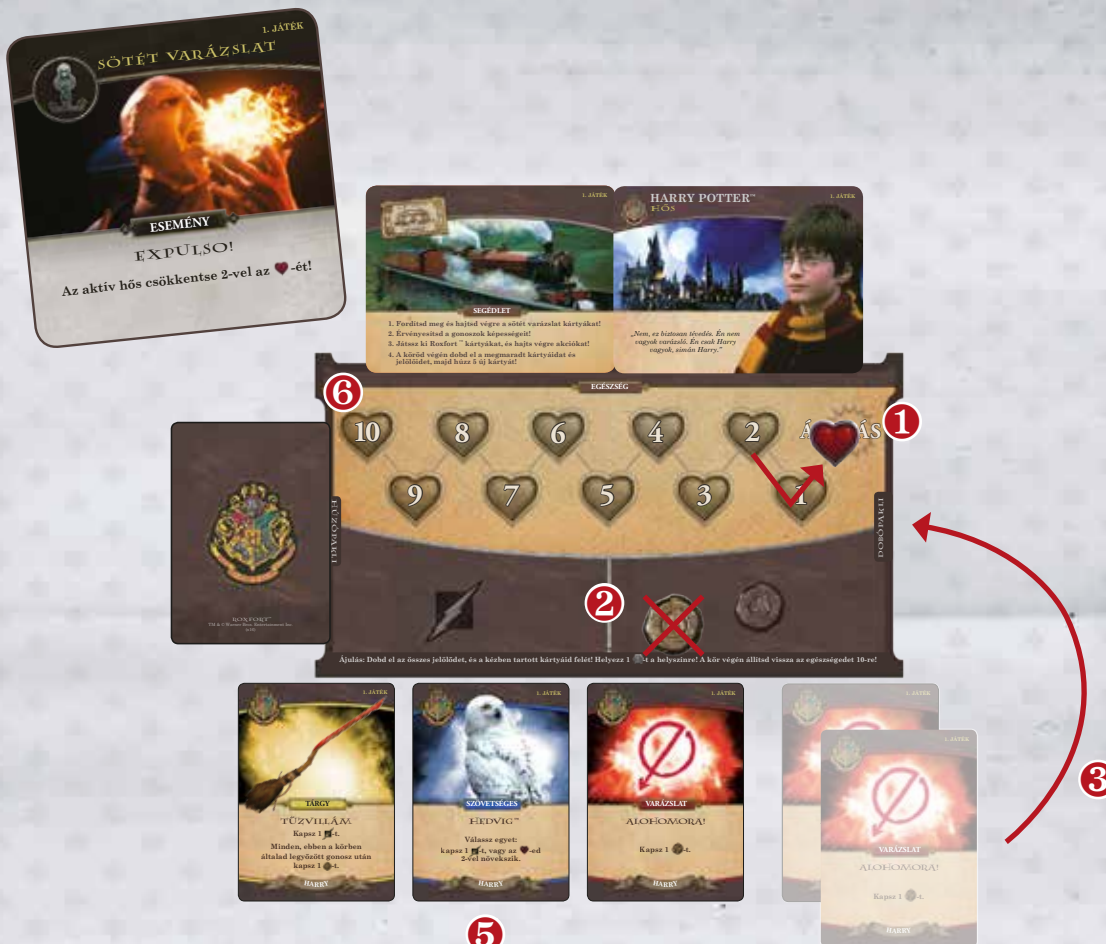
Amennyiben az aktív játékos körének a végén a helyszínen elegendő  van, azaz nincs üresen álló mező, a gonoszok átveszik a helyszín feletti irányítást. Ekkor dobjátok el ezt a kártyát! A csata az újonnan felfedett helyszínen folytatódik. Amennyiben a gonoszok az ÖSSZES helyszín felett átvették az irányítást, a hősök elveszítették a játékot.

Amennyiben a helyszínen lévő mezők számánál több -t kellene a helyszínre helyeznetek, minden további -t hagyjatok figyelmen kívül!

*** Haladó varázslók:** Nehezebbé tehetitek a játékot, ha az előkészületek során  jelölőket helyeztek az első helyszínre. Mérsékelt nehézségi szinten helyeztetek 1 -t a helyszínre, ha pedig nagyobb kihívásra vágytok, kezdjétek 2 -sal. Azt is megtehetitek, hogy minden alkalommal, amikor új helyszínt fedtek fel (az elsőt is beleértve), 1 -t helyeztek a helyszínre.

A HŐSÖK EGÉSZSÉGE

Bizonyos sötét varázslatok és egyes gonoszok képességének hatására csökkenhet a hősöd ♥-e, számos Roxfort kártya pedig növelheti az ♥-ed. Ezt az egészségjelölőd mozgatásával tudod jelölni a játékos tábládon. Amikor 1 alá csökken az ♥-ed, elájulsz, és az alábbi lépéseket kell végrehajtanod. *Megjegyzés: Más játékos körében is elájulhatsz. Amennyiben egyidejűleg több hős is elájul, mindegyikük az alábbiakat hajtja végre:*



- 1 Nem csökkenhet (vagy növekedhet*) az életerőd a kör további részében.
- 2 Dobj el minden vagy jelölőt, amit jelenleg a játékos tábládon tárolsz!
- 3 Dobd el a kezekben tartott lapjaidnak a felét, lefelé kerekítve! Például, ha öt lap van a kezekben, válassz közülük kettőt, amit eldobsz a dobópakliba! Amennyiben egy így eldobott kártyának van olyan hatása, ami eldobáskor lép érvénybe, azt ÉRVÉNYESÍTHETED.
- 4 Helyezz egy -t a helyszínre!
- 5 Amennyiben a saját körödben ájultál el, az így maradt lehetőségeidet felhasználva még kijátszhatsz kártyákat és végrehajthatsz akciókat, a megszokott módon.
- 6 *Az aktív játékos köre végén felépülsz. Állítsd vissza a hősöd ♥-ét a maximális (10-es) értékre!



EMLEKEZTETŐK

ROXFORT KÁRTYÁK

Az első néhány játszma során előfordulhat, hogy a Roxfort pakli kiürül. Folytassátok a játékot a játéktáblán maradt, és a paklijaitokban lévő Roxfort kártyákkal!



KÁRTYÁK HÚZÁSA ÉS ELDOBÁSA



Bizonyos kártyákon - mint pl. a *Kristálygömbön* - az olvasható, hogy "húzz egy kártyát". Amikor ilyen játszol ki, mindig a saját hősöd húzópaklijából kell húznod. Továbbá, ha egy kártyán az (is) szerepel, hogy "dobj el egy kártyát", akkor az összes, kezvedben lévő kártya közül kell kiválasztanod azt a kártyát, amit eldobsz.

Egyes kártyáknak nem akkor érvényesül a hatása, amikor kijátszod, hanem amikor eldobod. Például: a *Nefeleddgömb* (Neville kezdőpakli) kijátszaskor 1 ● -t ad a hősnek, de ha egy másik hatás miatt kell ezt a kártyát eldobni, akkor 2 ● -t ad.

Az ilyen kártyák hatása akkor lép életbe, ha egy játékos eldobja őket egy gonosz képessége, egy sötét varázslat, esetleg ájulás vagy egy Roxfort kártya (mint pl. a *Kristálygömb*) miatt.



KÁRTYA HELYEZÉSE A PAKLI DÖBÉJÉRE

Ez igazán előnyös. Sokkal jobb, mint arra várni, hogy a dobópakliból egy újratekerés után végre a kezvedbe kerülhessen egy fontos lap. Az ilyen hatással bíró kártyával bebiztosíthatod, hogy a következő kör elején egy frissen vásárolt kártyát húzz.

BEFOLYÁS ÉS TÁMADÁS TARTALÉKOLÁSA

Amennyiben egy másik játékos körében jutsz ♣-hoz vagy ●-hoz, megőrizheted azokat a játékos tábládon a következő körödig. A saját köröd végén azonban minden jelölőt, amit nem használtál fel, el kell dobnod! Ezek visszakerülnek a készletbe.

GONOSZ ÉS SÖTÉT VARÁZSLAT KÁRTYÁK

Ahogy a játék egyre nehezebbé válik, számos gonosztevő képessége és sötét varázslat felerősíti majd egymást. Pl. a **FLIPENDO!** hatása: "Az aktív hős csökkentse 1-gyel az ♥-ét, és dobjon el egy kártyát!". **CRAK ÉS MONSTRO** a következő képességgel bír: "Minden alkalommal amikor egy sötét varázslat esemény vagy gonosz hatására egy hős kártyát dob el, csökkentse az ♥-ét 1-gyel!" Az együttes hatás tehát az, hogy a soron lévő játékosnak 2-vel csökken az ♥ -e, továbbá el kell dobnia egy kártyát, mielőtt akciót hajtana végre.



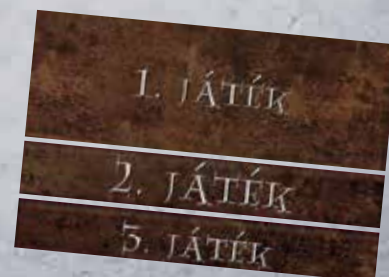
A JÁTÉK TÁROLÁSA

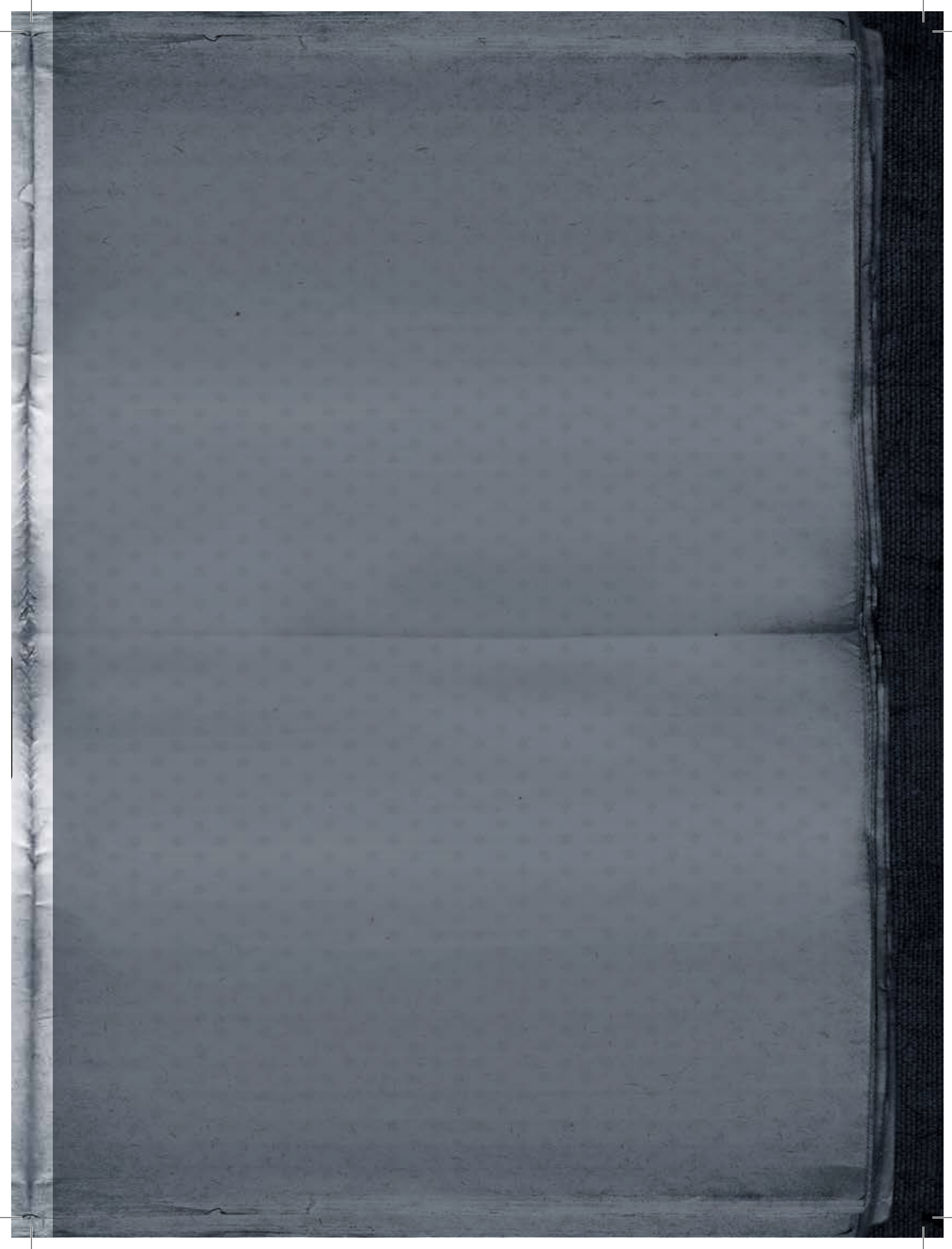
Nem kell mind a hét játszmat egyszerre lejátszanotok. A rendszerezőben kilenc rendezőkártyát találtok. Amikor elpakoljátok a játékot, használjátok ezeket a rendezőkártyákat, hogy típusonként szétválogatva kerüljenek a dobozba! Ez megkönnyíti majd a következő

játszma előkészítését. A további játékszabályokat pedig a következő oldalon található zsebekben tárolhatjátok.

HALADÓ VARÁZSLÓK

Amennyiben járatosak vagytok már a pakliépítő játékokban, és elolvastátok ezt a szabálykönyvet, kezdhettek rögtön a harmadik játékkal. Nyissátok ki az 1-3. játék dobozait, és olvassátok el az azokban található további szabályokat, majd kezdjétek ott a kalandozást! A játszmák nehézségi szintjét is növelhetitek, egyszerűen helyeztetek 1 vagy 2 ●-t az első helyszínre!





A 2. JÁTÉK szabályát tárold itt!

A 3. JÁTÉK szabályát tárold itt!

A 4. JÁTÉK szabályát tárold itt!

Az 5. JÁTÉK szabályát tárold itt!

A 6. JÁTÉK szabályát tárold itt!

A 7. JÁTÉK szabályát tárold itt!