

HRA JE INSPIROVÁNA UDÁLOSTMI V ZAPOVĚZENÉM LESE

Hra pro čtyři hráče

Cíl hry: Cílem hry je vytvořit řadu z 10-ti kartiček, které symbolizují poražení Dolores Umbridgeové a nalezení Testrálů. Každý hráč má za úkol sestavit řadu deseti kartiček od čísla 1 až po číslo 10 v jedné barevné kombinaci.

Příprava na hru:

Všechny kartičky (celkem 64 kusů) se zamíchají, otočí rubem nahoru a vyskládají se na hrací plochu do bloku 8 x 8 kartiček. Hráči si určí pořadí, v jakém budou uskutečňovat jednotlivé tahy.

Základní pravidlo – provedení jednoho tahu:

Hráč otočí kteroukoliv kartičku lícem nahoru a položí ji na stůl. Všichni hráči musí hodnotu kartičky vidět.

Neúspěšný tah

a) Pokud hráč nemůže použít otočenou kartičku do své řady, otočí ji zpět na původním místě rubem nahoru. Ve hře pokračuje další hráč.

Všichni hráči se snaží zapamatovat si hodnotu a polohu postupně otáčených kartiček. Hráč, který si pamatuje nejvíce správných kartiček, má šanci provést úspěšný tah, až bude na řadě, a získat kartičku do své řady.

Úspěšný tah

b) Pokud hráč na tahu může otočenou kartičku použít podle pravidel, přiloží si ji do své řady a pokračuje tak dlouho, dokud jsou jeho tahy úspěšné. Jakmile otočenou kartičku nemůže přiložit do své řady, je jeho tah neúspěšný a pokračuje další hráč v pořadí.

Průběh hry:

Hráči postupně provádí jednotlivé tahy v určeném pořadí. Zpočátku provádí mnoho neúspěšných tahů, ale snaží se zapamatovat si motiv a polohu otáčených kartiček. Hra začíná pomalu, ale jakmile hráči postupně naleznou úvod řady, hra nabývá na zajímavosti.

Pokračování hry:

Hráči postupně naleznou kartičku číslo 1 Harry Pottera ①. Dále budou hledat pouze kartičky se stejně barevným rámečkem.

CESTA ZAPOVĚZENÝM LESEM



Po získání kartičky číslo 1 Harry Pottera má hráč za úkol získat postupně další kartičky v číselné řadě: číslo 2 Hermionu, číslo 3 Dolores Umbridgeovou atd. až do čísla 10 – kartičku s Testrálem ⑤.

Pokud hráč při tahu otočí a nalezne kartičku své barvy, ale tato kartička není ve správném pořadí, tah není úspěšný a musí kartičku otočit zpět. Jeho úkolem je zapamatovat si polohu kartičky. Tuto kartičku se hráč snaží otočit až v okamžiku, kdy její umístění do řady dovolují pravidla.

Hráči musí pozorně sledovat neúspěšné tahy protihráčů: protihráči velmi často otáčí kartičky, které náš hráč potřebuje. A to hned v následujícím tahu, nebo v některém z dalších tahů.

Hra se postupně zrychluje. Čím více kartiček je umístěno po úspěšných tazích v řadách jednotlivých hráčů, tím méně zbývá kartiček na hrací ploše. Četnost úspěšných tahů narůstá.

Funkce kartiček Kentaur ④ a Dráp ③:

Kartička Kentaura symbolizuje jeho útoky na skupinu. Pokud ji hráč nalezne či dostane od soupeřů, musí před dalším pokračováním ve skládání řady nejdříve najít kartičku Drápa ve stejně barevném rámečku a tím útok Kentaura odrazit. Pokud hráč nalezne kartičku

se svým Kentaurem, musí ji vyjmout z hrací plochy a položit si ji vedle své řady. Tah není úspěšný, proto pokračuje další hráč v pořadí. Až na něj přijde v příštím kole řada, musí najít svého Drápa a tím kartičku útočícího Kentaura eliminuje. Teprve až se to hráči podaří, může pokračovat dál ve skládání své řady. Pokud hráč nalezne kartičku Kentaura patřící některému ze soupeřů, tzn. že má jiný barevný rámeček než má řada, kterou hráč skládá, přidá ji pod soupeřovu řadu a tak brzdí soupeřův postup. Nyní musí soupeř ve svém dalším tahu nejprve najít svého Drápa a až se mu to podaří, pokračuje ve skládání své řady. Když hráč nalezne kartičku Kentaura, a je jedno jestli svoji nebo soupeřovu, po umístění kartičky hráč dál ve hře nesmí pokračovat. Pokračuje další hráč v pořadí.

Platí pravidlo: Kartičku Kentaur smí přiložit soupeřům hráč, který již našel svoji kartičku číslo 1 Harry Pottera a začal skládat svoji řadu deseti kartiček.

Platí pravidlo: Kartička Kentaur může být umístěna do kterékoliv řady pouze pokud má tato řada minimálně čtyři kartičky. To znamená, že obsahuje kartičku Zapovězený les ②. Kentauři mohou řady napadat pouze pokud je účastník hry prostřednictvím této kartičky přítomen v Zapovězeném lese.

Platí pravidlo: Pokud je kterýmkoliv hráčem v průběhu hry otočena kartička Drápa ③, kterou hráč nemůže použít k eliminaci kartičky Kentaura ④, tak je tah neúspěšný a hráč otočí kartičku zpět. Polohu této kartičky se snaží zapamatovat si hráči, v jejichž barvě otočená kartička byla. Znalost polohy této kartičky se jim bude v dalším průběhu hry hodit.

Platí pravidlo: Každá řada může být napadena maximálně třemi Kentaury. Jejich aktuální počet pod jednou řadou není omezen, takže hráč může v jedné chvíli čelit vícenásobnému útoku kartiček Kentaur.

Závěr hry:

Hráči postupně sestavují řadu podle čísel ve své barvě. Během hry odráží útoky Kentaurů kartičkami s Drápem. Přiložením poslední kartičky Testrál ⑤ hráč splnil úkol a úspěšně dokončil hru.

Zvítězí hráč, který jako první sestaví celou řadu deseti kartiček.

Typy pro herní varianty

Hra pro 3 hráče

1. varianta

Pokud hrají tři hráči, postupují podle výše popsaných pravidel. Jakmile postupně každý

hráč nalezne kartičku číslo 1 s Harry Potterem, pokračují v hledání kartiček své řady. Kartičky ze zbývajících čtvrté řady nikdo nesbírá, protože je nikdo nepotřebuje. Zůstávají tím pádem neustále na hrací ploše, čímž hru mírně komplikují. Hráči si je musí zapamatovat, i když jsou pro ně nepotřebné. Jejich zbytečným otáčením ztrácí tah.

Nebo je můžete použít v případě, že neznáte pozice kartiček ze své řady. Otáčejte je před soupeři záměrně a neriskujte, že otočením soupeřovy kartičky mu nechtěně pomůžete. Mezitím můžete čekat, až některý z protihráčů ukáže „vaši“ kartičku, kterou aktuálně potřebujete do své řady.

2. varianta

Před započítím hry vyřadte libovolnou celou jednu řadu a hrajte pouze se třemi řadami, tzn. použijete 3 × 16 kartiček.

Hra pro 2 hráče

Podobně jako v předchozím případě můžete před započítím hry vyřadit ze hry nepotřebné kartičky, tj. dvě celé řady. Dále hrajete podle výše popsaných pravidel, tentokrát pouze s 2 × 16 kartičkami.