

Harry Potter

BOJ O BRADAVICE

Kooperativní karetní hra

O HŘE

V této hře se ujmete role jednoho z hlavních hrdinů kouzelnického světa – Harryho Pottera, Rona Weasleyho, Hermiony Grangerové nebo Nevilla Longbottoma. Společnými silami se budete snažit překonat řadu děsivých nástrah. Síly zla se pokoušejí kousek po kousku dobýt kouzelnický svět a ovládnout ho. Tato hra je navržena tak, abyste ji odehráli v řadě sedmi stále obtížnějších her, představujících sedm po sobě jdoucích let, a jednou provždy porazili Vy-víte-koho.

CÍL HRY

Všichni společně zvítězíte, pokud se vám povede porazit všechny nepřátele dříve, než ovládnou všechny lokace. Bradavice tak budou zase bezpečným místem, alespoň na čas...

Pokud se však nepřátelům povede ovládnout všechny lokace, hru jste prohráli.

PRO ZKUŠENÉ ČARODĚJKY:

Pokud jste zkušenými hráči, tak vám doporučujeme po přečtení těchto pravidel začít rovnou třetím rokem. Otevřete krabičky označené jako 1. rok, 2. rok a 3. rok, přečtěte si pravidla uvnitř těchto krabiček a začněte rovnou s komponenty ze všech tří krabiček.

OBSAH

Příprava hrystrana 2
Průběh hrystrana 6
Další pravidlastrana 12

HRU PŘIPRAVÍTE NÁSLEDUJÍCÍM ZPŮSOBEM:

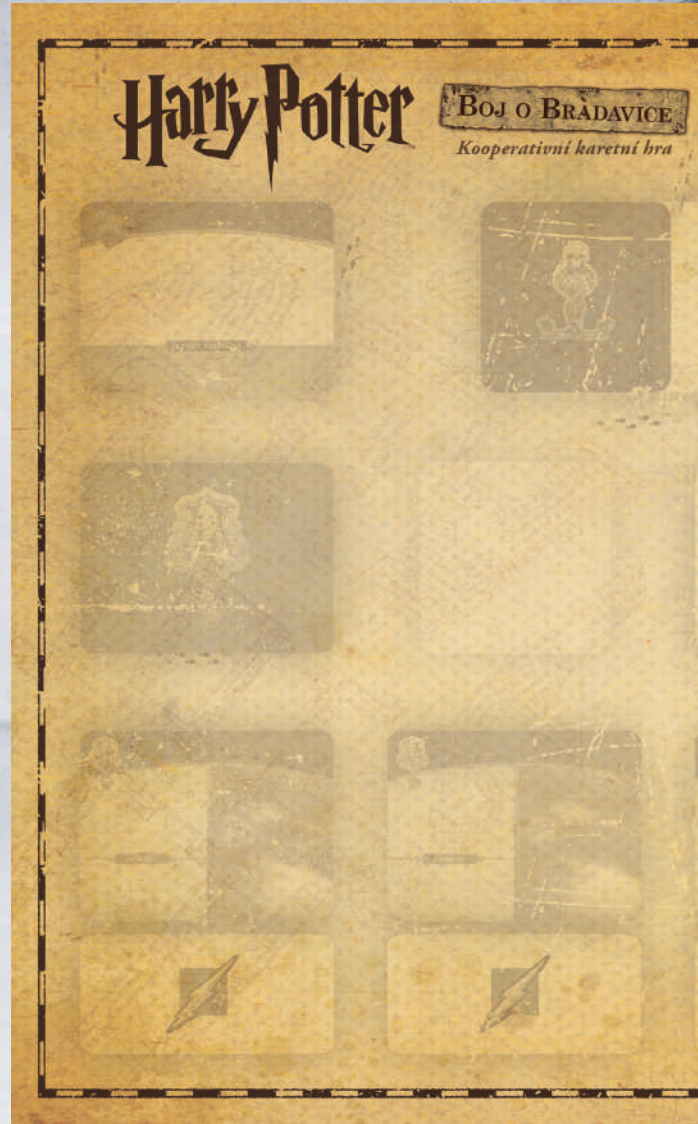
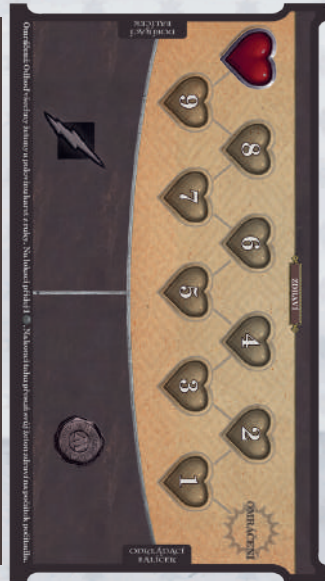
V KRABICI NECHEJTE

V krabici nechejte krabičky označené jako 2. až 7. rok a 9 oddělovacích karet.



8 žetonů nepřátel

Deska hrdiny s ukazatelem zdraví



4 ukazatele zdraví



Každému hráči dejte jeden a položte jej na pole 10 na desce hráče.





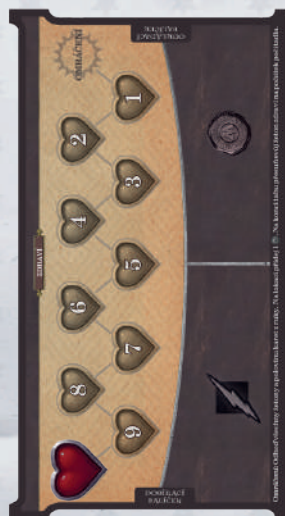
35 žetonů útoku



25 žetonů vlivu



Herní plán



Deska hrdiny s ukazatelem zdraví



4 desky hráčů

Každému hráči
dejte jednu.



Otevřete krabičku 1. rok
a pokračujte na následující stranu.

Při vaší první hře nebudete potřebovat
krabičky označené jako 2. až 7. rok.



KARTY Z KRABÍČKY PRO 1. ROK ROZDĚLTE TAKTO:

1 Karty lokací

Karty lokací poskládejte na sebe podle čísla v pravém horním rohu.



Lokace

2 Karty černé magie

Karty černé magie zamíchejte a položte na herní plán lícem dolů.



Černá magie

3 Karty nepřátel

Karty nepřátel zamíchejte a položte na herní plán lícem dolů.



Nepřátelé

V 1. roce bude vždy aktivní pouze jeden nepřítel. Vezměte horní kartu z balíčku nepřátel a položte ji na vyznačené místo na herním plánu.



Aktivní nepřítel

Tato místa ponechte prozatím prázdná. Budou se využívat při hrách v dalších letech.

5 Karty průběhu tahu a karty hrdinů

Vyberte si hrdinu.

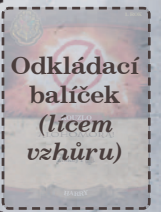
Každý hráč si vybere hrdinu a umístí jeho kartu nad desku hrdiny, společně s kartou průběhu tahu.



6 Balíček základních karet

Balíček vašich deseti karet zamíchejte a položte jej nalevo vedle desky hrdiny. Z tohoto balíčku si do ruky vezměte 5 karet.

Každý hrdina má svůj balíček základních karet. Tyto karty poznáte podle jména hrdiny ve spodní části karty.



6



Bradavické karty



4

Bradavické karty

4 balíčky základních karet pro každého hrdinu dejte stranou. Zbývající karty zamíchejte a položte lícem dolů na uvedené místo na herním plánu.

Z balíčku vezměte 6 horních karet a položte je lícem nahoru na vyznačená místa na herním plánu.



INFORMACE NA KARTÁCH NEPŘÍTELÍ:

- 1 Jméno nepřítele.
- 2 Rok, do něhož karta patří.
- 3 Schopnost nepřítele.
- 4 Zdraví – kolik je potřeba k poražení nepřítele.
- 5 Odměna – tu získáte, pokud nepřítele porazíte.

DRUHY SYMBOLŮ



INFORMACE NA BRADAVICKÝCH KARTÁCH:

- 1 Rok, do něhož karta patří.
- 2 Typ karty – spojenec, předmět nebo kouzlo. Některé efekty karet se na tyto typy odvolávají.
- 3 Jméno karty.
- 4 Efekt karty – proběhne poté, co kartu zahrajete.
- 5 Cena karty – kolik musíte utratit , abyste si kartu mohli pořídít.

Nyní jste připraveni na vaši první hru. Vyberte hrdinu, který bude začínat. Následující pravidla jsou psána tak, abyste během čtení mohli rovnou hrát.*

* Zkušební čarodějové mohou dokončit přípravu podle pravidel pro 3. rok a teprve poté pokračovat na další stranu těchto pravidel.



CÍL HRŮ

Všichni společně zvítězíte, pokud se vám povede porazit všechny nepřátele dříve, než ovládnou všechny lokace. Bradavice tak budou zase bezpečným místem, alespoň prozatím...

Pokud se však nepřítelům povede ovládnout všechny lokace, hru jste prohráli.

PRŮBĚH HRŮ

Každý tah se skládá ze čtyř kroků.

1. KROK

ODHÁLETE KARTU ČERNÉ MAGIE A VYHODNOŤTE UDÁLOST, KTERÁ JE NA NÍ POPSÁNA.

Karta lokace uvádí, kolik karet černé magie musíte odhalit ❶.

Na kartách černé magie najdete celou řadu nepříjemných událostí. Karty černé magie se vyhodnocují jedna po druhé a po vyhodnocení se odloží na odkládací balíček vedle balíčku karet černé magie ❷.



PŘÍKLAD: Tato událost vám přikazuje umístit jeden žeton na kartu lokace (viz *Ovládnutí lokací* na straně 12).

Pokud byly všechny karty černé magie odhaleny, zamíchejte jejich odkládací balíček a vytvořte nový balíček karet černé magie.

2. KROK

VYHODNOŤTE SCHOPNOST NEPŘÍTELE.

Každý nepřítel má svoji schopnost ❸. Některé se vyhodnocují každý tah, jiné mohou být spuštěny událostí z karty černé magie nebo jiným nepřítelem.



PŘÍKLAD: Protože na lokaci byl přidán žeton, Harry (aktivní hrdina) ztratí 2 body zdraví, což znamená, že přesune ukazatel zdraví z pole 10 na pole 8 (viz *Zdraví hrdinů* na straně 13).





BOJ O BRÁDAVICE
Kooperativní karetní hra



ODPĚDAČI BALÍČKŮ

FARRY POTTER

PRŮVODNÍ PRAVIDLA

1. Odhal a vyhodnot kartu či karty černé magie.
2. Vyhodnot schopnosti nepřátel.
3. Hraj Brádavice karty a prováděj akce hrdiny.
4. Hraješ tak – odděly zbyvalcí karty z ruky a ložony a poté si dober 5 nových karet.

"To ne. To bude nový. Chci být, je nemůže být čaroděj. Také, jsem jen Harry. Právě Harry."



ZHRVAT

OMLÁČENÍ

OPROUDAVANÍ

OPROUDAVANÍ

Pokračujte na další stranu, kde bude mít aktivní hrdina možnost hrát karty a provádět akce.

5. KROK

HŘANÍ BRADAVICKÝCH KARET A PROVÁDĚNÍ AKCÍ HRDINŮ.

Jako aktivní hrdina můžete provádět v libovolném pořadí toto:

- **Získávat zdroje (žetony ⚡ a ⬤) a spouštět efekty hraním karet.**

Když zahrajete kartu, položte ji stranou, aby bylo poznat, že je zahraná. Žetony, které pomocí karet získáte, umísťujte na svou desku. Karty a zdroje nemůžete přenášet do dalšího tahu, takže je dobré ve vašem tahu využít všechny.

- **Přidat ⚡ nepříteli.**

Jakmile je počet žetonů ⚡ přidáných nepříteli stejný jako hodnota jeho zdraví, je nepřítel poražen (viz *Poražení nepřítele* na straně 12).

- **Použít ⬤ na pořízení nových karet.**

Šest karet otočených lícem nahoru na herním plánu je k dispozici pro posílení vašeho balíčku. Pokud máte dost vlivu ⬤, můžete si pořídit i více karet.

Nově pořízenou kartu **IHNED** odložte na odkládací balíček (ne do ruky), pokud pravidla na kartách neříkají jinak. Zpravidla tedy nově pořízené karty nezahrajete v tomtéž tahu.

Když vám dojdou karty v dobíracím balíčku, zamíchejte odkládací balíček i s nově pořízenými kartami a vytvořte z něj nový dobírací balíček.



PŘÍKLAD: Na začátku tahu máte v ruce karty *Kulový blesk*, *Hedvika* a třikrát *Alohomora!*

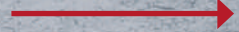
- 1 Zahrajete *Kulový blesk*, čímž získáte žeton ⚡. Zahrajete *Hedviku*, a protože zdraví máte ještě dost, vyberete si možnost zisku dalšího žetonu ⚡. Žetony umístíte na svoji desku.
- 2 Zahrajete tři karty *Alohomora!*, čímž získáte tři žetony ⬤. Žetony umístíte na svoji desku.
- 3 Dva žetony ⚡ přidáte *Dracu Malfoyovi*. Abyste jej porazili, potřebujete ještě další čtyři.
- 4 Za tři žetony ⬤ si z nabídky pořídíte kartu *Reparo!* a ihned ji odložíte na odkládací balíček.

BOJ O BRADAVICE

Kooperativní karetní hra







Ukončení tahu



4. KROK UKONČENÍ TAHU.

Po zahrání karet a využití žetonů či akcí proveďte následující:

- 1 Zkontrolujte, zda na kartě lokace není dostatek žetonů  k jejímu ovládnutí nepříteli. Pokud ji ovládají, odstraňte žetony  i kartu, čímž odhalíte novou kartu lokace.
- 2 Pokud jste porazili nepřítele, odhalte nového nepřítele z balíčku karet nepřítel.
- 3 Doplňte Bradavické karty na prázdná místa na herním plánu.
- 4 Karty, které jste zahráli, odložte společně s kartami, jež jste nezahráli, na odkládací balíček. Do příštího tahu si žádné karty nenecháváte.
- 5 Odložte nepoužité žetony  a . Ostatní hrdinové, kteří získali žetony ve vašem tahu, je neodkládají, zůstávají jim až do konce jejich tahu.
- 6 Doberte si 5 nových karet. Odkládací balíček zamíchejte **POUZE** v případě, když si potřebujete dobrat kartu a dobírací balíček je prázdný.

TAH DALŠÍHO HRDINŮ

Hra pokračuje po směru hodinových ručiček, následující hráč se stane aktivním hrdinou a ve svém tahu provede čtyři stejné kroky.

Na následujících stránkách najdete více informací:

- PORAŽENÍ NEPŘÍTELESTRANA 12
 OVLÁDNUTÍ LOKACE.....STRANA 12
 ZDRAVÍ HRDINŮSTRANA 15





BOJ O BRADAVICE

Kooperativní karetní hra



KONEC HRŮ

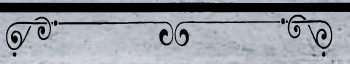
Hra končí jedním ze dvou způsobů:

HRDINOVÉ PORAZILI VŠECHNY NEPŘÁTELE

Gratulujeme! Zvítězili jste a zajistili jste bezpečnost Bradavic a celého kouzelnického světa na další rok. Stali jste se nejúspěšnějšími kouzelnickými studenty a škola je na vás hrdá. Jakmile budete připraveni, pokračujte do další hry. Otevřete krabičku 2. rok a postupujte podle příložených pokynů.




NEPŘÁTELÉ OVLÁDLI VŠECHNY LOKACE

Pokud se nepřátelům podaří ovládnout všechny lokace, prohráli jste. Ještě nejste připraveni postoupit do dalšího roku a potřebujete procvičovat svoje schopnosti. Připravte hru podle těchto pravidel (viz *Příprava hry* na stranách 2 až 5) a zkuste to znovu.





DAĽŠÍ PRAVIDLA

PORAŽENÍ NEPŘÍTELE




Pokud počet žetonů  přidanych nepříteli odpovídá hodnotě jeho , je nepřítel poražen a ihned získáváte odměnu uvedenou ve spodní části karty. Kartu nepřítele odložte na odkládací balíček na herním plánu. Použité žetony  vraťte zpět do zásoby. Na konci vašeho tahu odhalíte nového nepřítele z balíčku karet nepřátel.




ODMĚNA: Každý hrdina si ze zásoby vezme žeton  a umístí jej na svoji desku. Dále každý hrdina získá 1 bod zdraví (posune si ukazatel  o 1 vlevo).








OVLÁDNUTÍ LOKACE*

Některé karty černé magie a schopnosti nepřátel přidávají  na lokace. Když nepřátelé získají požadované množství  k ovládnutí lokace, mají hrdinové čas do konce tahu, aby nějaký  odstranili (například poražením nepřítele nebo pomocí schopnosti na kartě).



Pokud je na konci tahu na lokaci stále dostatek žetonů  k ovládnutí lokace, je lokace ovládnuta nepřáteli. Ovládnutou lokaci odložte na odkládací balíček, a odhalte tak novou lokaci, o níž se bude bojovat. Pokud nepřátelé ovládnou všechny lokace, hrdinové prohráli.

Pokud máte na kartu lokace přidat  a všechna místa na lokaci jsou již zaplněná, žádné další  nepřidávejte.

* **Zkušební čarodějové:** Pokud chcete zvýšit obtížnost svých her, přidejte během přípravy 1. roku na kartu lokace 1 . Chcete-li ještě větší výzvu, přidejte na kartu lokace 2 . Další variantou je, že přidáte 1  na každou lokaci, již odhalíte.

ZDRAVÍ HRDINŮ

Některé karty černé magie a schopnosti nepřátel mohou způsobit, že vaši hrdinové budou zdraví ztrácet, a některé Bradavické karty vám mohou zdraví přidávat. Vaši aktuální hodnotu zdraví si zaznamenáváte na své desce pomocí žetonu zdraví ♥. Pokud ztratíte všechny body zdraví, jste omráčeni a postupujte následovně:



POZNÁMKA: Může se stát, že je hrdina omráčen v tahu jiného hrdiny, pokud je takto omráčeno více hrdinů současně, všichni provedou tento postup:



- 1 V tomto tahu nemůžete ztratit ani získat* další ♥.
- 2 Odhodte všechny žetony ⚡ a ☠, které máte na své desce.
- 3 Odložte z ruky polovinu karet (zaokrouhлено dolů). Pokud máte v ruce 5 karet, vyberte 2, jež odložíte. Jestliže je na kartě efekt při odložení, SPUSTÍ se.
- 4 Přidejte na lokaci jeden ☠.
- 5 Pokud probíhá váš tah, stále máte možnost hrát karty, jež jste dosud nezahráli, a provádět akce.
- 6 * Na konci tahu aktivního hráče se postava vzpamätuje. Nastavte žeton zdraví ♥ na maximální hodnotu (10).



UPŘESNĚNÍ

BRADAVICKÉ KARTY

V několika prvních hrách je možné, že vám dojdou Bradavické karty. V tom případě hru dohrajte pouze se zbývajícimi kartami a kartami, které už máte v balíčcích.



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.



DOBÍRÁNÍ A ODKLÁDÁNÍ KARET



Některé karty, jako například *Křišťálová koule*, mají efekt „doberte kartu“. Pokud takovou kartu zahrájete, vždy dobírejte z vašeho balíčku. Mají-li karty navíc efekt „odložte kartu“, můžete odložit jakoukoli kartu z ruky, ne pouze z těch, jež jste právě dobrali.



Efekty na některých kartách se spustí pouze v případě, že je karta odložena, ne při zahrání. Například karta *Pamatovaček* (ze základního balíčku Neville) umožňuje hrdinovi získat 1 , je-li zahrána, a 2 , je-li odložena. Efekty na takových kartách jsou spuštěny, jestliže se rozhodnete kartu odložit kvůli kartě černé magie nebo nepříteli, kvůli omráčení nebo na základě zahrání jiné Bradavické karty, třeba *Křišťálové koule*.





POKLÁDÁNÍ KARET NA VRŠEK DOBÍRACÍHO BALÍČKU


Karty s tímto pokynem zajistí, že se k nově získané kartě dostanete v následujícím tahu a nebudete muset čekat na zamíchání odkládacího balíčku.

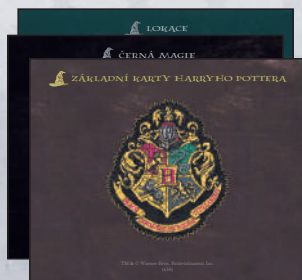
ŽETONY VLIVU A ÚTOKŮ

Pokud v tahu jiného hrdiny získáte žetony  nebo , můžete si je ponechat na své desce. Všechny nepoužité žetony musíte odhodit až na konci svého tahu.

KARTY NEPŘÁTEL A ČERNÉ MAGIE

Postupem času se budou efekty karet nepřátel a černé magie doplňovat. Například karta *Flipendo!* říká: „Aktivní hrdina ztratí 1  a odloží kartu.“ Karta *Crabbe a Goyle* má schopnost: „Vždy když hrdina v důsledku černé magie nebo schopnosti nepřítel odloží kartu, ztratí 1 .


Výsledek je takový, že aktivní hrdina ztratí 2  a odloží jednu kartu.



UKLÁDÁNÍ HRÝ

Nemusíte odehrát všech sedm let najednou. Hra obsahuje devět oddělovacích karet, pomocí nichž v krabici oddělíte jednotlivé karty podle druhů a ne podle roku, z něhož jsou. To vám pomůže při přípravě následujících her. Pravidla pro další roky můžete ukládat do kapes na následující stránce.

POKROČILÍ ČARODĚJOVÉ

Pokud po přečtení pravidel máte pocit, že jste zkušenými hráči, můžete pokročit rovnou do 3. roku. Otevřete krabičky pro 1. až 3. rok, pročtete si pravidla pro 2. a 3. rok a začnete své dobrodružství. Můžete také zvýšit obtížnost každé hry tím, že na první lokaci umístíte 1 nebo 2 .



OBSAH HRY:

Herní plán • 252 karet (47 malých, 142 běžných, 63 velkých) • 4 desky hrdinů • 4 kostky
7 krabiček jednotlivých roků • 7 pravidel pro jednotlivé roky • 8 kovových žetonů nepřátel
70 žetonů (35x útok, 25x vliv, 4x ukazatel zdraví, 2x štít, 4x ostatní)

USAopoly

FORREST-PRUZAN
CREATIVE



REXHRY.CZ
KRAJLOVSKÝ 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. Harry Potter Publishing Rights © JKR. (s16)

© USAOPOLY, Inc. 5607 Palmer Way Carlsbad, CA 92010. © Rexport, s. r. o., Palackého tř. 198/72, 612 00 Brno.

usaopoly.com