Harry Potter

ÁR Í HOGWART

Það er með ánægju sem við tilkynnum þér að þú hefur hlotið skólavist í Hogwartskóla, besta skóla galdra og seiða í heimi. Þú munt læra að ná tökum á þeim göldrum og töfradrykkjum sem þarf til að berjast gegn myrku öflunum og þú færð að keppa um heimavistarbikarinn. Þú verður að vinna bikarinn til að vinna leikinn.

Hver heimavist á sína eigin sögu og í gegnum árin hefur hver þeirra státað af bestu galdramönnum og nornum í heimi. Heimavistirnar eru eins og þeirra annað heimili. Ef þú færð góðar einkunnir yfir skólaárið, færð þú stig sem telja til heimavistarbikarsins en í hvert sinn sem þú brýtur reglurnar, missir þú stig.

HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD ™ J.K. Rowling and Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s20)

READ MORE PAGE 13

YFIRLIT

I. UM FYRRI LEIKINN: ÁR Í HOGWART

1. MARKMIÐ LEIKSINS ..... BLS. 3
2. VELJA LEIKTÍMA OG LEIKTILBRIGÐI ..... BLS. 3
3. 4 LEIÐIR TIL AÐ VINNA HEIMAVISTARBIKARINN ..... BLS. 3
4. REITIRNIR Á BORÐINU ÚTSKÝRÐIR ..... BLS. 4-5

II. GANGUR LEIKSINS

1. UNDIRBÚNINGUR LEIKSINS ..... BLS. 6
2. PERSÓNUSPJÖLDIN ..... BLS. 6
3. GANGUR UMFERÐAR ..... BLS. 7
4. GULLNU REGLURNAR UM FÆRSLU PEÐS ..... BLS. 7
5. DÆMI UM FÆRSLU PEÐS ..... BLS. 7
6. 30 GALDRAGRIPAFLÍSAR ..... BLS. 7

III. HVERNIG Á AÐ SKORA STIG OG VINNA HEIMAVISTARBIKARINN Í HVERJU LEIKTILBRIGÐI

1. KLÁRA VERKEFNI ..... BLS. 8
   - A. LEIKTILBRIGÐIÐ GALDRANEMANDI
   - B. LEIKTILBRIGÐIÐ ÚTSKRIFAÐUR GALDRAMAÐUR
   - C. TILBRIGÐI FYRIR LIÐSHEILD
   - D. TILBRIGÐI FYRIR EINSTAKLING
2. STANDAST PRÓF MEÐ BÓKARSPILUM ..... BLS. 9
3. AÐGERÐARSPIL ..... BLS. 9
4. SIGRA QUIDDITCH LEIK ..... BLS. 9
5. ÖNNUR SPIL ..... BLS. 10
   - A. TÖFRADRYKKJARSPIL
   - B. GALDRASPIL
   - C. EINVÍGISSPIL
   - D. ATBURÐARSPIL

IV. BARDAGAR

1. BARDAGAR GEGN ÖÐRUM LEIKMÖNNUM ..... BLS. 10
   - A. GALDRANEMANDI
   - B. ÚTSKRIFAÐUR GALDRAMAÐUR
   - C. LIÐSHEILD EÐA EINSTAKLINGUR
2. BARDAGAR GEGN DRÁPURUM (ÚTSKRIFAÐUR GALDRAMAÐUR EÐA LIÐSHEILD) ..... BLS. 10
3. BARDAGAR MEÐ EINVÍGISSPILUM ..... BLS. 10
4. BARDAGAR TIL AÐ KLÁRA VERKEFNI ..... BLS. 11
   - A. GALDRANEMANDI
   - B. ÚTSKRIFAÐUR GALDRAMAÐUR
   - C. LIÐSHEILD EÐA EINSTAKLINGUR
   - D. DÆMI UM BARDAGA TIL AÐ KLÁRA VERKEFNI

V. AÐ SPILA QUIDDITCH LEIK

1. MARKMIÐ LEIKSINS ..... BLS. 12
2. UNDIRBÚNINGUR LEIKSINS ..... BLS. 12
3. GANGUR LEIKSINS ..... BLS. 12
   - A. 1. UMFERÐ: SKORA 2 MÖRK ..... BLS. 12
   - B. 2. UMFERÐ: NÁ GULLNU ELDINGUNNI ..... BLS. 13
4. DÆMI UM QUIDDITCH LEIK ..... BLS. 13

VI. UM SEINNI LEIKINN: VOLDEMORT SNÝR AFTUR

1. UNDIRBÚNINGUR LEIKSINS ..... BLS. 14
2. MARKMIÐ LEIKSINS ..... BLS. 14
3. UPPHAF LEIKSINS ..... BLS. 14
4. VOLDEMORT SNÝR AFTUR ..... BLS. 15
5. BARDAGAR ..... BLS. 15
   - A. ÁRÁSIR
   - B. VARNIR
   - C. GULLNAR REGLUR Í SEINNI LEIKNUM
   - D. DÆMI UM BARDAGA Í SEINNI LEIKNUM

I. UM FYRRI LEIKINN: ÁR Í HOGWART

1. MARKMIÐ LEIKSINS

Nemendur úr Gryffindor, Ravenclaw, Hufflepuff og Slytherin keppa hver á móti öðrum um heimavistarbikarinn. Heimavistin með flest stig í lok skólaársins sigrar. Hægt er að vinna sér inn stig með því að:

1- Klára verkefni

2- Standast próf

3- Sigra quidditch leik

4- Draga aðgerðarspil

Spilaðu sem uppáhaldspersónan þín og endurupplifðu alla söguna.

Fyrstu 10 verkefnin stemma við ævintýri Harry Potter í fyrstu þremur bókunum og myndunum.

Næstu 10 verkefni fylgja eftir fjórðu og fimmtu bókunum og myndunum.

Síðustu 10 verkefnin endurskapa síðustu tvær bækurnar og þrjár myndirnar.

2. VELJA LEIKTÍMA OG LEIKTILBRIGÐI

VELDU LEIKTÍMA

HRAÐLEIKUR (30 MÍNÚTUR)

Leiknum lýkur þegar leikmaður hefur klárað a.m.k. **eitt verkefni** og er með fleiri en **210 stig.**

HEFÐBUNDINN LEIKUR (45/60 MÍNÚTUR)

Leiknum lýkur þegar leikmaður hefur klárað a.m.k. **2 verkefni** og er með fleiri en **260 stig**.

LANGUR LEIKUR (+60 MÍNÚTUR)

Leiknum lýkur þegar leikmaður hefur klárað a.m.k. **3 verkefni** og er með fleiri en **320 stig.**

VELDU EITT AF ÞREMUR LEIKTILBRIGÐUM

GALDRANEMANDI

Sjá bls. 8 og 9

ÚTSKRIFAÐUR GALDRAMAÐUR EÐA LIÐSHEILD

Sjá bls. 8 og 9

EINSTAKLINGUR

Sjá bls. 8 og 9

3. 4 LEIÐIR TIL AÐ VINNA HEIMAVISTARBIKARINN

Það eru 4 leiðir til að vinna sér inn stig yfir skólaárið:

1- Klára verkefni: Í upphafi leiks færðu **5 verkefnaspil**. Þú getur fengið á milli 40 og 300 stig fyrir að klára þau, eftir erfiðleikastigi. *Ekki sýna hinum leikmönnunum þau.*

Til að það heppnist að klára verkefnið, þarftu að sigra **bardaga** verkefnisins með því að fara á **staðinn (reitinn)** sem sýndur er á spilinu með eina eða fleiri **galdragripaflísar** sem þú finnur á flakki þínu um og í kringum Hogwart.

Galdra-og töfradrykkjaspil auðvelda þér að vinna bardaga en gættu þín á **atburðarspilunum!**

Í leiktilbrigðinu útskrifaður galdramaður, þarftu að komast yfir galdra-og töfradrykkjarspilin sem merkt eru á verkefnaspilunum, auk galdragripaflísanna.

2- Standast próf: Farðu í eina af kennslustofunum 6 með réttu bókina til að ná prófum og vinna þér inn á milli **5 og 20 heimavistarstig**.

3- Dragðu aðgerðarspil: Þessi spil geyma óvæntar uppákomur sem þú getur grætt eða tapað stigum á. Þú gætir einnig fundið **flugduft** sem þú þarft til að komast á **borð 2**.

4- Spilaðu quidditch leiki: Spilaðu quidditch leiki til að vinna heimavistarstig.

Þú færð **40 stig** fyrir hvern leik sem þú vinnur.

4. REITIRNIR Á BORÐINU ÚTSKÝRÐIR

Aðalleikborðið sýnir **Hogwartskólann** eins og hann birtist á Ræningjakortinu. **Borð 1** sýnir **Skástræti** og **borð 2** sýnir nokkra aðra **ógleymanlega staði** úr sögunni.

Að raða upp galdragripaflísunum 30:

• Í upphafi leiksins er galdragripaflísunum 30 raðað af handahófi á þá reiti á borðinu með rósettu: ✳

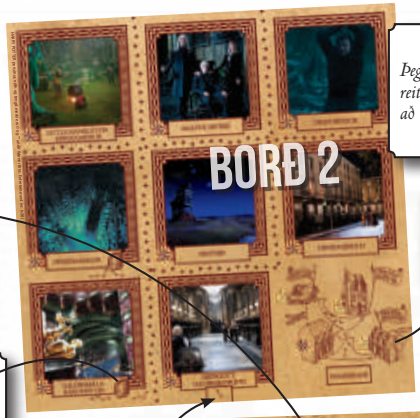
• 18 galdragripir eru settir á **aðalborðið**, 3 á **borð 1** og 9 á **borð 2**.

Þessir gripir eru nauðsynlegir til að klára verkefni.

• Hver reitur á borðinu hefur myndtákn. Þegar þú lendir á reit, dregur þú spil með sama myndtákni og reiturinn.

❶ Atburðir ❷ Einvígi ❸ Töfradrykkir

❹ Bækur ❺ Galdrar ❻ Aðgerðir



Kofi Hagrids
Dragðu 1 töfradrykkjarspil og 1 galdraspil.

Quidditch völlurinn
Þegar þú lendir hér, stoppar þú. Kallaðu til þín leikmann að eigin vali og skoraðu á hann í quidditch leik.
*Ef þú ert með **leiðarlykil**, getur þú notað hann til að komast í kirkjugarðinn í **Little Hangleton** og klárað verkefnið þitt ef þú getur, í stað þess að spila quidditch leik. Farðu aftur á völlinn þegar þú hefur lokið leik og hentu leiðarlyklinum*

Staðsetning verkefna
Ef þú ferð yfir einn af þessum reitum, getur þú stoppað þar en þá áttu ekki fleiri færslur.

*Dragðu **töfradrykkjarspil.***
(halda) ❸

Setustofur
Þegar þú lendir á einum þessara reita, máttu annað hvort draga spil að eigin vali eða skipta við annan leikmann á galdragrip.

*Þú þarft þrjár færslur til að komast á **Glaða Villigöltinn** frá **Sætinda-baróninum**.*

*Dragðu **2 bókarspil**.*
(halda)

*Leiðin á milli **Galdramálaráðu-neytsins og Spádómasalsins***
(telst ekki sem færsla á þeðinu).

*Þegar þú lendir á þessum reiti, getur þú farið inn í skólann eða á **Leka Seiðpottinn***

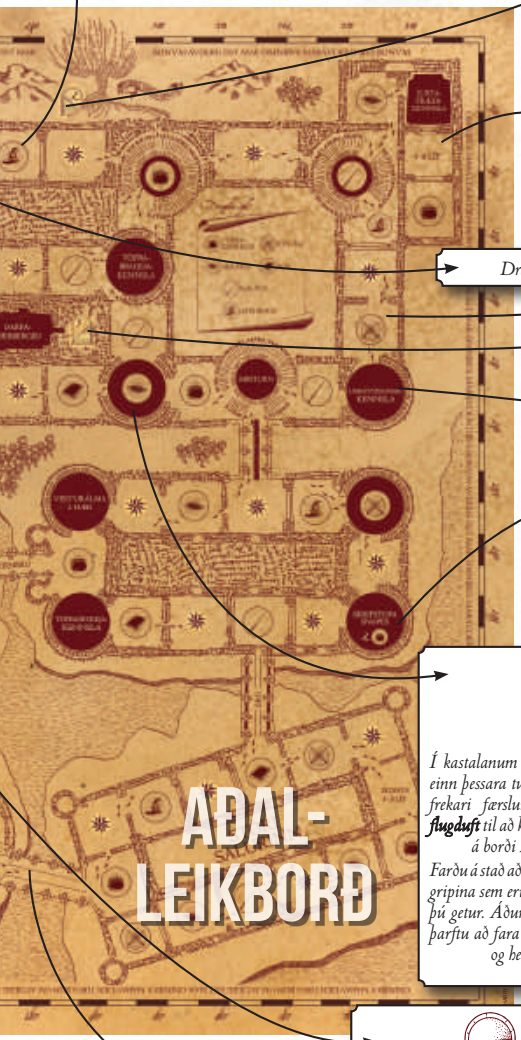
*Frá þessum reiti kemstu í **Gringottgaldrabankann** á borði 2*
(telst ekki sem færsla á þeðinu).

*Dragðu **galdraspil.***
(halda) ❺

Til að komast frá Leka Seiðpottinum í Gringottgaldrabankann, þarftu fjórar þeðafærslur; og fjórar í viðbót fyrir Borgin & Burkes eða Ollivander.
(Talið í beinni línu.)

❻ *Dragðu **aðgerðarspil.***
(Áhrif þess gilda strax)

Skrifstofa Dumbledores
*Dragðu **2 galdraspil.***



Dragðu **atburðarspil** og fylgdu áhrifum þess strax.
Áhrif þess ná til allra leikmanna.

❶

Dragðu **bókarspil**.
(halda)

❹

Leynileiðin undir **Eikinni armalöngu** liggur í **Draugakofann**.
(Að fara í gegnum leynileiðina telst ekki sem færsla.)
(Báðar áttir)

Dragðu **einvígisspil** og berstu við persónuna á spilinu. Ef þú vinnur einvígið, vinnur þú **galdra-**, **töfradrykkjar-** og **bókarspil**.
Ef þú átt aðeins 1 líf eftir, tapar þú bardaganum og verður að henda 3 spilum að eigin vali. Ef þú átt færri en 3 spil eftir, þarftu að henda þeim öllum.

❷

Lífsreitir
Þegar þú lendir á einum þessara reita, færðu þann fjölda lífa sem sýnd eru.

Dragðu **2 bókarspil**.

Leynileiðin í **Þarfaberginu** liggur í **Glaða Villigöltinn**. (Að fara í gegnum leynileiðina telst ekki sem færsla.)
(Báðar áttir)

Kennslustofur
-Þegar þú lendir á kennslureit með Töfrabrögðum, Ummyndun eða Vörnum gegn myrku öflunum, dregur þú **galdraspil**.
-Þegar þú lendir á kennslureit með Töfradrykkjum, Jurtafræði eða Umönnun, dregur þú töfradrykkjarspil.
-Ef þú átt þegar eitt eða fleiri bókarspil, geturðu stoppað á samsvarandi kennslureit til að safna heimavistarstigum og einnig dregið spilið sem sýnt er fyrir þá kennslustund (galdur eða töfradrykkur)

Skrifstofa Snapes
Dragðu **2 töfradrykkjarspil**.

Kastalaturnar
Í kastalanum eru 18 turnar. Ef þú ferð yfir einn þessara turna máttu stoppa þar og sleppa frekari færslum. Hinsvegar geturðu notað **flugduft** til að komast á eina af 7 staðsetningum á borði 2 (nema kirkjugarðinn).
Farðu á stað að eigin vali, náðu í galdragripinn/gripina sem eru þar og klárað verkefnið þitt ef þú getur. Áður en þú lýkur leik í umferðinni, þarftu að fara aftur í turninn sem þú fórst úr og henda **flugduftsskífunni**.

Veggirnir og reitirnir á borðinu:

Þú getur ekki farið í gegnum innri eða ytri veggi kastalans.

Þú kemst á næsta reit þegar sýnd eru lítil fótspor eða tvöföld lína.

Hver **brú** á borðinu telst sem einn reitur.

Leynileiðin á bak við **Eineygðu norninna** liggur á **Sætindabarónninn**.
Að fara frá **Sjúkrahúsálmunni** að Eineygðu norninni telst sem ein færsla. (báðar áttir)

*Ekki er hægt að komast á reitinn sem merktur er Stóri salurinn. Aðliggjandi reitir eru hluti af Stóra salnum.

II. GANGUR LEIKSINS:

1. UNDIRBÚNINGUR LEIKSINS

A- Veldu **leiktíma** og **leiktilbrigði**

B- Stokkaðu **hvern bunka fyrir sig**, fyrir utan bardagabunkann (hann á að vera í réttri röð), og raðaðu þeim í kringum borðið.

C- Hver leikmaður velur **persónuspjald** og tekur:

- 1 **flugduftsskífu** *(2 ef spilað er sem galdranemandi)*
- 1 **leiðarlykilsskífu**
- Þann **fjölda lífa** (hjarta), **bóka**, **galdra** og **töfradrykkja** sem sýnd eru á persónuspjaldinu.

Ekki má velja drápara, þar sem þeir eru aðeins notaðir þegar spilað er sem útskrifaður galdramaður eða sem liðsheild. *(Sjá bls. 10)*

D- Í upphafi leiks er **galdragripaflísunum 30** raðað með framhliðina upp af handahófi á reiti með rósettum:

18 galdragripir eru settir á **aðalleikborðið**, **3 á borð 1** og **9 á borð 2**.

Þessir galdragripir eru nauðsynlegir til að klára verkefni.

E- Hver leikmaður setur peðið sitt á **byrjunarreitinn** við inngang Hogwart og fær svo **5 verkefnaspil** af handahófi (eða 3 verkefnaspil ef leikmenn eru fleiri en 6).

2. PERSÓNUSPJÖLDIN

- ***Mótstaða við árásum:*** *útkoman sem kemur upp á teningunum þarf að vera jafnhá eða hærri en þessi tala til að þú missir 1 líf.*
- ***Fjöldi teninga*** *sem þú kastar þegar þú gerir árás á andstæðing.*
- ***Sérstakur eiginleiki*** *þinn í bardaga.*
- ***Sérstakur eiginleiki*** *þinn þegar þú* ***leikur****.*
- ***Spil sem þú dregur*** *í upphafi leiks.*
- *Settu* ***heimavistarstigin*** *þín hér.*
- *Settu* ***galdragripina*** *þína hér. (Þú mátt hafa að hámarki 6.)*
- *Settu* ***lífin*** *þín hér. T.d. Harry Potter byrjar með 7 líf.*

Persónan þín bætir sig í gegnum spilið með spilum og lífum sem þú finnur á ýmsum reitum, eins og Sjúkrahúsálmunni.

3. GANGUR UMFERÐAR

Í upphafi leiks er valið leiktilbrigði: **Galdranemandi, úskrifaður galdramaður, liðsheild eða einstaklingsleikur** *(Sjá bls. 8).*

Yngsti leikmaðurinn byrjar. Hann kastar **2 teningum** og færir peðið sitt áfram um jafn marga reiti og samsvarar heildarútkomunni á teningunum í hvaða átt sem hann vill. Ef hann lendir á galdra-, töfradrykkar-, bókar- eða aðgerðarreit, dregur hann spil úr viðeigandi bunka. Ef hann lendir á atburðarreit, dregur hann atburðarspil og fylgir áhrifum þess strax. Þessi spil hafa áhrif á alla leikmenn.

Á meðal annarra reita á borðinu eru:

- **Einvígisreitir**: Dragðu **einvígisspil** og berstu við nemandann á spilinu. Ef þú vinnur, **dragðu 1 galdra-, 1 töfradrykkar- og 1 bókarspil.**

- **Galdragripareitir**: Ef leikmaður fer yfir reit með galdragripaflís, má hann taka hana og halda áfram. Hver leikmaður má taka mest 2 galdragripi í umferð. Ef engir galdragripir eru eftir á borðinu gerist ekkert.

- **Kastalaturnar**: Ef leikmaður fer yfir kastalaturn, má hann stoppa þar. Turnarnir gera þér kleift að komast á eina staðsetningu á borði 2 með því að nota **flugduft.** Þegar þú er komin á staðinn á borði 2, tekur þú galdragripinn sem er þar, klárar verkefnið ef þú getur og ferð síðan aftur í kastalaturninn þaðan sem þú fórst. Kirkjugarðurinn er eini staðurinn á borði 2 sem ekki er hægt að komast á með þessum hætti; þess í stað þarf að fara með **leiðarlykli** frá quidditch vellinum. *(Sjá Kastalaturnar á bls. 5.)*

- **Kennslureitir**: Farðu á viðeigandi kennslustofu með samsvarandi bók til að fá stigin sem sýnd eru á spilinu. *(Sjá Kennslustofur á bls. 5.)*

- **Staðsetning verkefna sem sýnd er á verkefnaspilinu þínu**: Farðu á þennan reit til að klára verkefnið þitt. Ef þú spilar sem galdranemandi, gættu þess þá að ná í galdragripina sem merktir eru á spilið. Ef þú spilar sem útskrifaður galdramaður eða í liðsheild, þarftu einnig galdrana og töfradrykkina sem sýndir eru. Sigraðu bardagann til að klára verkefnið til að fá heimavistarstigin sem spilið sýnir. *(Sjá bls. 8.)*

- **Lífsreitir:** Fáðu þann fjölda lífa sem sýnd eru þegar þú stoppar hér.

Aðrir sérstakir reitir á borðinu:

1) **Setustofurnar**: dragðu 1 spil, aðgerð, bók, töfradrykk eða galdur, eða bjóddu öðrum leikmanni að skipta við þig á einum galdragrip (hinn leikmaðurinn getur neitað).

2) **Skrifstofa Dumbledores**: dragðu 2 galdraspil.

3) **Kofi Hagrids**: dragðu 1 töfradrykkjarspil og 1 galdraspil.

4) **Skrifstofa Snapes**: dragðu 2 töfradrykkjarspil.

5) **Lokaða deildin á Bókasafninu**: dragðu 2 bókarspil.

6) **Quidditch völlur**: kallaðu upp og skoraðu á annan leikmann að eigin vali.

4. GULLNU REGLURNAR UM FÆRSLU PEÐS:

Þegar peðið er fært og þú ferð framhjá öðrum leikmanni, **verður þú að stoppa og berjast við hann**. *(Sjá bls. 9)*. Sama regla gildir ef þú mætir drápara í 2. og 3. leiktilbrigði.

Þú mátt ekki fara á sama reit tvisvar í einni umferð. Ef þú vilt fara til baka, þarftu að bíða þar til í næstu umferð.

Þegar þú átt leik, verður þú að finna galdragripina á borðinu sem sýndir eru á verkefnaspilinu þínu *(sjá bls. 8, Klára verkefni).*

Þú getur valið að færa peðið ekki alla leið í eftirfarandi aðstæðum

1) Þú mátt stoppa peðið þitt á ákveðinni staðsetningu til þess að klára verkefnið og færir þá peðið ekki lengra.

2) Þú mátt stoppa peðið þitt á einum af 18 kastalaturnum (sjá áður á bls. 7) og færir þá peðið ekki lengra.

3) Þegar þú átt leik og færir peðið þitt, verður þú að færa það nákvæmlega um þann fjölda reita sem kom upp á teningunum. Hinsvegar eru tvær undantekningar á þessari reglu sem nefndar eru að ofan.

5. DÆMI UM FÆRSLU PEÐS

Dæmi: Þú byrjar sem Harry Potter, með peðið þitt á byrjunarreitnum við inngang Hogwart. Þú kastar 2 teningum og færð 6 á báða. Þú mátt færa peðið þitt til hægri inn í kastalann eða til vinstri á Skástræti. Þú velur að fara áfram um 12 reiti inn í kastalann. ~~Á fyrsta reit lendir þú á tveimur höndum, á öðrum reit á Hogwart-fána og þriðji reiturinn sýnir klukkuturn. Þú ákveður að fara niður, yfir töfradrykkjareitinn sem er fjórði, síðan í Gryffindorturninn þann fimmta. Á reiti 6 tekur þú galdragrip en heldur svo áfram á reit 7 þar sem þú ferð yfir einvígi, 8 yfir aðgerðarreit, 9 yfir Hufflepuff-turninn og 10. reiturinn er galdrareitur. Þú tekur annan galdragrip á reit 11 og að síðustu færir þú peðið á atburðarreit þar sem þú dregur atburðarspil.~~ Þegar þú ert búinn að leysa úr atburðarspilinu, er peðið kyrrt á þeim reit og leik þínum er lokið í þessari umferð. Mundu eftir sérstökum eiginleika þínum á persónuspjaldinu þegar þú færir peðið.

Í lok umferðar:

Þegar þú hefur lokið leik í umferð og aðgerðir hafa verið framkvæmdar, á næsti leikmaður hægra megin við þig leik og kastar teningunum.

6. 30 GALDRAGRIPAFLÍSAR

30 Galdragripaflísar:

Þessir galdragripir eru nauðsynlegir til að klára verkefnin þegar þú spilar sem **galdranemandi, útskrifaður galdramaður og í liðsheild eða sem einstaklingur**. Þegar búið er að nota þá í verkefni, setur þú þá á reit að eigin vali á borði 2.

6 Sérstakir galdragripir

- **Yllisprotinn:** +1 árásarteningur í bardaga
- **Sverð Gryffindor:** +1 árásarteningur í bardaga
- **Upprisusteinninn:** +6 líf í bardaga
- **Tímabreytir:** Leiktu aftur
- **Huliðsskikkjan:** Flýðu um 5 reiti til að komast hjá bardaga
- **Grágoggur:** Farðu á reit á borði 1 eða 2 og farðu svo aftur á sama reit

Hverja þessara flísa má nota einu sinni, annað hvort í verkefni eða þegar þú átt leik ,og verður að henda eftir notkun. Þær eru settar á einn af 3 rósettureitunum í Skástræti.

III. HVERNIG Á AÐ SKORA STIG OG VINNA HEIMAVISTARBIKARINN Í HVERJU LEIKTILBRIGÐI

Það eru 4 leiðir til þess að vinna sér inn stig yfir árið í Hogwart (verkefnaspil, aðgerðarspil, bókarspil og að sigra quidditch leik). Aðeins það að klára verkefni er breytilegt á milli leiktilbrigða.

1. KLÁRA VERKEFNI

Í leiknum eru 30 mismunandi verkefnaspil. Þau eru besta leiðin til að vinna heimavistarbikarinn þar sem þau gefa flest stig. – Þú getur fengið frá **40 upp í 300 stig** fyrir verkefni eftir því hve erfitt það er.

• Þú færð **5 verkefnaspil í upphafi leiks, eða 3 ef leikmenn eru fleiri en 6**. *Ekki sýna hinum leikmönnunum þau.*

A. LEIKTILBRIGÐIÐ GALDRANEMANDI

Þetta er tilbrigði **fyrir byrjendur**. Til að klára verkefnið þarftu að:

1. Ná í galdragripinn af borðinu sem sýndur er á verkefnaspilinu þínu. Þeir finnast í og við Hogwart. Þú þarft bara að fara yfir reit með galdragrip til að geta tekið hann.

2. Fara á staðinn sem sýndur er á verkefnaspilinu með galdragripina.

3. Sigra bardagann á móti andstæðingnum sem sýndur er á verkefnaspilinu.

Til dæmis, fyrir verkefni 6, dregur þú bardagaspil 6. Þau eru númeruð frá 1-30 eins og verkefnaspilin. Hver persóna á bardagaspilunum hefur ákveðinn fjölda lífa og **galdramótstöðu**. Hún fær líka **eina árás í umferð** (sjá textann á miðjum spilunum). Til þess að sigra bardagann og fá heimavistarstigin sem sýnd eru á verkefnaspilinu, þarftu að láta andstæðinginn missa öll lífin sín en þú verður að eiga a.m.k 1 líf sjálf/ur.

Þegar þú berst við andstæðinga á **bardaga-og einvígisspilum**, máttu nota allt að **5 galdra-og töfradrykkjarspil í heildina.**

Dæmi um Verkefni nr. 6

Þú vilt klára **verkefni 6:** „Tortíma 1. helkrossinum: dagbók Tom Riddle".

Til þess að klára verkefnið þarftu að:

1. Ná í **basilíuslöngutönnina** og **dagbók Tom Riddle**. *(Sjá ① á spilinu til hliðar.)*
2. Fara í **Leyniklefann**. *(Sjá ② á spilinu til hliðar.)*
3. Sigra Bardagann gegn Tom Riddle á **bardagaspili 6**. *(Sjá Bardagar bls. 11 og ③ á spilinu til hliðar.)*

B. LEIKTILBRIGÐIÐ ÚTSKRIFAÐUR GALDRAMAÐUR

Þetta er tilbrigði fyrir vanari leikmenn.

1. Til að klára verkefnið, þarftu að finna **galdragripina** sem sýndir eru á verkefnaspilinu. Síðan þarftu að fara á staðinn sem er sýndur og **sigra bardagann** til að fá stigin, alveg eins og hjá galdranemandanum, en það er ekki allt og sumt.

2. Þú verður einnig að finna **galdra-og töfradrykkjarspilin** sem sýnd eru á verkefnaspilinu, áður en þú ferð á staðinn, svo þú getir notað þau í bardaganum.

Í dæminu um verkefni 6, þarftu einnig að hafa ummyndunardrykkinn og 2 árásargaldraspil.

Þegar þú spilar sem útskrifaður galdramaður, þarftu einnig að taka þátt í a.m.k. 1 quidditch leik til að ljúka leiknum.

C. TILBRIGÐI FYRIR LIÐSHEILD

Annað hvort spila allir leikmenn **í einu og sama liðinu** eða skipta sér upp í **2-3 manna lið**.

Til að klára verkefni, þurfa allir leikmenn í liði að komast á **staðinn sem sýndur er** á verkefnaspilinu. Liðið þarf að hafa undir höndum þá **galdragripi, galdra-og töfradrykkjarspil** sem krafist er og síðan **sigra bardagann** í sameiningu til að vinna sér inn heimavistarstig. *(Sjá bls. 11.)* Leikmenn sem eru þegar á staðnum, verða að bíða eftir hinum.

D. TILBRIGÐI FYRIR EINSTAKLING

Hægt er að spila ~~einstalingsleik~~ ef spilað er sem galdranemandi eða útskrifaður galdramaður.

Hvort tilbrigðið sem er valið, gildir það að ef þú átt engin líf eftir lýkur leiknum og þú tapar.

Ef þér tekst að klára verkefni: Þú **hlýtur heimavistarstigin** sem sýnd eru á **verkefnaspilinu**. **Settu galdragripina** aftur á borð 2. Þú mátt setja þá á hvaða reit sem er, **líka reiti þar sem aðrir galdragripir eru fyrir**. Skilaðu notuðum spilum aftur neðst í viðeigandi bunka.

Ef þú tapar hinsvegar bardaganum og lýkur því ekki verkefninu: Þú setur peðið þitt á **Leka Seiðpottinn (nema í Einstaklingsleik)**. Skilaðu öllum **töfradrykkjar-** og **galdraspilum** neðst í viðeigandi bunka. **Taktu 6 líf. Haltu galdragripum, flugdufti og leiðarlyklum.** Það borgar sig að undirbúa sig vel áður en til bardaga kemur.

2. STANDAST PRÓF MEÐ BÓKARSPILUM

Þú byrjar leikinn með þeim fjölda bókarspila sem sýnd eru á persónuspjaldinu þínu en þú dregur líka nýtt bókarspil í hvert sinn sem þú lendir á bókarreit. Síðan þarftu að komast í eina af þeim **6 kennslustofum** sem samsvarar bókarspilinu til að standast próf og fá stigin sem sýnd eru.

Þú getur unnið á milli 5-10 heimavistarstig.

Til dæmis, ef þú átt bókina Töfradrykkir og elexírar eftir Arsenius Jigger, þarftu að komast á töfradrykkjakennslureitinn með bókina til að standast prófið og fá 10 stigin sem sýnd eru á bókinni. Þegar búið er að nota spilið, er því skilað neðst í bókabunkann.

Ekki gleyma að þegar þú ferð á kennslureit, dregur þú líka spil. *(Sjá kennslustofur bls. 5.)*

3. AÐGERÐARSPIL

Þessum spilum þarf að leika og leysa úr strax, nema **flugduftsspilunum**. Flestar aðgerðir verða til þess að þú vinnur eða tapar heimavistarstigum. Flugduft gerir þér kleift að flytjast á reiti á borði 2 úr einhverjum hinna **18 kastalaturna**. Ef þú átt engar flugduftsskífur eftir, þarftu að draga **aðgerðarspil** til að reyna að fá fleiri. Þegar þú ert búinn að nota flugduftið, skilar þú spilinu neðst í bunkann og hendir flugduftsskífunni.

4. SIGRA QUIDDITCH LEIK

Reglurnar í quidditch leikjum eru þær sömu fyrir öll leiktilbrigði.

Þú getur unnið fleiri heimavistarstig með því að spila slíkan leik. Til þess þarftu að fara á **quidditch völlinn** og skora á annan leikmann.

Leiknum er skipt í 2 umferðir:

1. Umferð : Eitt lið þarf að skora 2 mörk með tromlunni. Fyrir hvort mark, vinnur þú **1 quidditch spil** sem hjálpar þér í **2. umferð.**

2. Umferð : Leitarinn í hvoru liðinu þarf að finna og ná **gullnu eldingunni**. Sá fyrri sem nær henni, vinnur **40 heimavistarstig** og sigrar leikinn. *(Sjá bls. 12-13.)*

5. ÖNNUR SPIL

A. TÖFRADRYKKJARSPIL

Hægt er að nota þau á **2 vegu:**

• Sumra töfradrykkjarspila er krafist til að **klára verkefni** þegar spilað er sem útskrifaður galdramaður eða í liðsheild. Þegar búið er að nota þau gegn andstæðingi, er þeim skilað neðst í töfradrykkjabunkann.

• **Töfradrykkjarspil** má alltaf nota í **einvígi.** Sem vörn afstýra þau árásum eða vinna líf. **Töfradrykkjarspil notuð sem árás**, kosta andstæðinginn líf. *(Sjá bardagar og einvígi á bls. 10 og 11.)*

Þegar spilað er sem útskrifaður galdramaður, má nota þessi spil í bardögum við aðra leikmenn.

B. GALDRASPIL

Hægt er að nota þau á **3 vegu:**

• Sumra galdraspila er krafist til að **klára verkefni** þegar spilað er sem útskrifaður galdramaður eða í liðsheild. Til að nota slíkt, farðu með töfraorðin, fylgdu eftir áhrifum þess á andstæðinginn eftir lýsingunni á spilinu og settu það síðan neðst í galdraspilabunkann.

• Galdraspil má líka nota hvenær sem er í einvígi. Farðu með töfraorðin og fylgdu áhrifum þess. Galdraspil notuð sem vörn afstýra árásum eða vinna líf, en sem árás kosta þau andstæðing þinn líf *(sjá bardaga og einvígi á bls. 10 og 11).*

ATH: Þegar þú spilar sem útskrifaður galdramaður, gera sum töfradrykkar- og galdraspil þér kleift að draga ákveðin spil úr samsvarandi bunka. Þessi spil eru sjaldgæf. Þau má nota í bardaga en þau geta líka bætt möguleika þína á að ná í þau töfradrykkjar- og galdraspil sem þú þarft til að klára verkefnin.

• Sum spil, eins og Accio, Alohomora og Obliviate er hægt að nota sem fyrsta leik í umferð.

Þegar spilað er sem útskrifaður galdramaður, má nota þessi spil í bardögum við aðra leikmenn.

C. EINVÍGISSPIL

Persónur á einvígisspilum hafa ákveðinn fjölda af lífum og galdramótstöðu. Þær gera árás einu sinni í umferð eins og tekið er fram á spilinu. Þetta á við í öllum tilbrigðum. Láttu andstæðing þinn enda með 0 líf og hrepptu að launum 1 töfradrykkjarspil, 1 galdraspil og 1 bókarspil. Ef þú átt aðeins 1 líf eftir, tapar þú einvíginu. Ef það gerist, þarftu að skila 3 spilum að eigin vali neðst í viðeigandi bunka. Ef þú dregur einvígisspil með persónunni sem þú leikur, settu það neðst í bunkann og dragðu aftur.

D. ATBURÐARSPIL

Atburðarspil hafa auka áhrif sem snerta alla leikmenn. Þetta á við í öllum tilbrigðum. Þú gætir t.d. fundið flugduft eða leiðarlykla í þessum bunka. Þegar þú lendir á atburðarreit, dregur þú atburðarspil og lest það og fylgir áhrifum þess strax. Ef atburðarspilið flytur alla leikmenn á einn stað, hefja þeir næstu umferð frá þeirri staðsetningu.

IV. BARDAGAR:

Í leiknum eru 4 gerðir bardaga:

1. BARDAGAR GEGN ÖÐRUM LEIKMÖNNUM

A. GALDRANEMANDI

Sem galdranemandi, þarftu að berjast við aðra leikmenn þegar þú ~~lendir á sama reit og þeir.~~ Ef þegar eru 2 leikmenn á sama reit, getur þú valið við hvorn þú vilt berjast. Skiptist á að kasta teningnum.

Fyrri leikmaðurinn sem lætur hinn tapa **2 lífum**, má stela **galdragrip, leiðarlykli, flugdufti eða spili á hvolfi frá þeim sem tapaði.**

Ekki má nota galdra-eða töfradrykkjarspil gegn öðrum nemanda í þessu tilbrigði.

Bardagi gegn öðrum leikmanni sem galdranemendur:

Þegar tveir leikmenn eigast við í bardaga, er sá seinni sem lendir á reitnum talinn sem árásarmaður. Hann kastar einum árásartening og sá sem verst kastar einum varnartening. Leikmaðurinn sem fær hærri útkomu, fjarlægir 1 líf frá andstæðingi sínum. Kastið aftur ef það er jafntefli. Bardaganum lýkur þegar annar leikmaðurinn hefur tapað 2 lífum. Sigurvegarinn má stela galdragrip, leiðarlykli, flugdufti eða öðru spili frá þeim sem tapaði.

Dæmi: Sá sem leikur Harry Potter á leik. Leikmaðurinn kastar teningunum með útkomunni 4 og 5 og færir sig um 9 reiti en á fjórða reit rekst hann á leikmann Draco Malfoy, svo hann stoppar þar og þeir hefja bardaga.

Harry kastar teningi og fær 4 en Draco sem verst, fær 3, svo Draco missir 1 líf af persónuspjaldinu sínu. Harry kastar aftur og fær 1 en Draco 3, svo Harry missir 1 líf. Harry kastar aftur og fær 5 en Draco 4 og Draco tapar öðru lífi og þar með bardaganum.

Harry tekur galdragripinn sverð Gryffindor frá Draco að sigurlaunum. Harry hefur nú lokið leik í umferðinni og leikmaðurinn hægra megin við hann á leik.

B. ÚTSKRIFAÐUR GALDRAMAÐUR

Þegar spilað er sem útskrifaður galdramaður má kasta árásarteningum eða nota galdra-eða töfradrykkjarspil. Sá fyrri sem á aðeins 1 líf eftir tapar.

Hver leikmaður má **að hámarki nota 1 töfradrykkjar- og 1 galdraspil í hverjum bardaga.** Sigurvegarinn má taka **2 galdragripi**, **leiðarlykil**, **flugduft** eða **2 spil á hvolfi frá þeim sem tapaði.**

Eftir að 2 leikmenn ljúka bardaga, geta þeir ekki ráðist hvor á annan aftur í 2 umferðir í neinum tilbrigðum. Ef þeir rekast aftur á, hunsa þeir hvorn annan og halda sína leið.

C. LIÐSHEILD EÐA EINSTAKLINGUR

Ekki er hægt að berjast við leikmann sem er í sama liði og þú.

Ef þú rekst á leikmann úr öðru liði, gilda sömu reglur og hjá útskrifuðum galdramanni.

Í einstaklingsleik, getur þú ekki ráðist á annan leikmann eða dráparana 6.

2. BARDAGAR GEGN DRÁPURUM (ÚTSKRIFAÐUR GALDRAMAÐUR EÐA LIÐSHEILD)

Í upphafi leiks setur leikmaður **dráparaflísarnar** 6 **á kastalaturna** að eigin vali. Þær hreyfast ekki allan leikinn.

Þegar þú ferð yfir dráparaflís í kastalanum, spilar leikmaðurinn hægra megin við þig sem sá drápari og tekur eitt af persónuspjöldunum með drápara (þau eru ekki merkt með heimavistarstigum eða galdragripum til að finna), auk **galdra- og töfradrykkjarspilanna** sem fylgja persónunni og stjórnar dráparanum í bardaga á móti þér. Þú leikur fyrst og síðan dráparinn sem má nota spilin sín. Sá fyrri sem missir öll lífin sín tapar. Þú færð 20 heimavistarstig í hvert sinn sem þú sigrar drápara. Hentu dráparaflísinni af borðinu eftir á.

3. BARDAGAR MEÐ EINVÍGISSPILUM

Þegar spilað er sem galdranemandi, útskrifaður galdramaður, liðsheild eða einstaklingur, dregur þú nemandaeinvígisspil og berst við þann nemanda þegar þú lendir á **einvígisreit**. Ef þú dregur persónuna sem þú leikur, settu spilið aftur neðst í bunkann og dragðu annað.

Það eru **2 leiðir** til að berjast við andstæðinginn:

Mótstaða: Hver galdramaður og norn hefur sérstakan eiginleika sem verndar þau frá göldrum sem beint er að þeim, þ.e. **galdramótstöðu**. Þessi eiginleiki er á bilinu 2-5. Hver teningaútkoma sem er jöfn eða hærri en galdramótstaða leikmanns, kostar hann 1 líf.

- Árásarteningar

Hver leikmaður hefur **3 eða 4 árásarteninga**, eftir því hvaða persónu hann velur í upphafi leiks. Þeir eru notaðir til að ráðast á andstæðinganna og láta þá tapa lífum.

Sem dæmi, Harry Potter hefur 4 árásarteninga. Hver útkoma teningakasts sem er jöfn eða hærri en mótstaða andstæðingsins, kostar hann 1 líf.

- Galdra-og töfradrykkjarspil

Þú getur notað árásarspil í stað árásarteninga. Þegar áhrifum árásar með töfradrykkjum eða göldrum hefur verið fylgt, fækkar lífum andstæðingsins á einvígisspilinu í samræmi við það.

Árásarspil gera þér kleift að **fækka lífum** andstæðingsins en **varnarspil** gera þér kleift að **verja þig** gegn árásum andstæðingsins og **fjölga eigin lífum**. Andstæðingurinn missir úr umferð þegar þú notar varnarspil, svo þú getur fylgt því eftir með annarri teninga-eða spilaárás.

Ef þú átt aðeins 1 líf eftir, hefur þú tapað bardaganum og hendir því 3 spilum af hendi að eigin vali eða öllum ef þú átt færri en 3.

Skilaðu síðan einvígisspilinu neðst í bunkann og spilunum sem þú hentir neðst í viðeigandi bunka eftir bardagann.

Þú mátt nota galdra-og töfradrykkjarspil hvenær sem er í bardaganum til að fækka lífum andstæðingsins hraðar.

4. BARDAGAR TIL AÐ KLÁRA VERKEFNI

Þegar þú ferð með galdragripina þína á staðsetningu til að klára verkefni sem galdranemandi, og með galdra-og töfradrykkjarspilin að auki sem útskrifaður galdramaður, verður þú að taka bardagaspilið sem samsvarar verkefnaspilinu þínu. Ef þú ert t.d. með verkefni 6, tekur þú bardagaspil 6. Þau eru númeruð frá 1-30 eins og verkefnaspilin.

Hver persóna á **bardagaspili** er með ákveðinn fjölda **lífa** og **galdramótstöðu**. Hún á líka **eina árás í hverri umferð** sem lýst er á miðju spilinu.

Þú verður að láta hana missa öll lífin sín en eiga a.m.k. 1 líf sjálf/ur til að sigra bardagann og vinna heimavistarstigin sem sýnd eru á **verkefnaspilinu** þínu.

1- Flettu bardagaspilinu fyrir verkefnið þitt og athugaðu hvort þú eða andstæðingurinn gerir árás fyrst.

2- Árás á andstæðinginn

Árás: Sömu reglur gilda í öllum tilbrigðum fyrir verkefna-og einvígisbardaga. Í hverri árásarumferð, máttu nota varnarspil og síðan gera árás með töfradrykk eða galdri, eða þá teningunum. Fyrir hið síðarnefnda, kastaðu þeim fjölda árásarteninga sem gefinn er upp á persónuspjaldinu þínu. Ef útkoman úr teningakastinu þínu er jöfn eða hærri en galdramótstaða andstæðingsins, missir hann 1 líf. (Galdramótstaða hans er sýnd á persónuspjaldinu hans eða bardagaspili.)

Þið skiptist á að gera árásir og notið **sérstaka eiginleika** sem teknir eru fram á persónuspjaldi í hverri árás. Sá fyrri sem tapar öllum lífum tapar bardaganum.

ATH: Þó að andstæðingurinn eigi 0 líf, notar hann samt sérstakan eiginleika sinn einu sinn enn áður en honum er skilað neðst í spilabunkann.

Í bardaganum notar hann **sérstakan eiginleika** sinn eftir hvert teningakast, eða eftir að þú hefur notað árásartöfradrykk-eða galdur.

Sérstakir eiginleikar virkjast hinsvegar ekki við notkun á varnartöfradrykk eða varnargaldri.

A. GALDRANEMANDI

Í tilbrigðinu galdranemandi, máttu nota allt að **5 töfradrykkjar-eða galdraspil í heildina** í bardaga við andstæðing á bardagaspili.

B. ÚTSKRIFAÐUR GALDRAMAÐUR

Í tilbrigðinu útskrifaður galdramaður, máttu nota allt að **3 töfradrykkjar-eða galdraspil í heildina** í bardaga við andstæðing á bardagaspili.

C. LIÐSHEILD EÐA EINSTAKLINGUR

Þegar liðsheild berst við persónuna á **verkefnaspilinu** sínu, verður að **margfalda líf andstæðingsins** með fjölda leikmanna (ef leikmenn eru 4, á Tom Riddle 36 líf). Leikmenn í liði skiptast á að gera árásir og þola áhrif **sérstaka eiginleika** andstæðingsins eftir hverja árás. Hver leikmaður má nota að hámarki **2 galdra-eða töfradrykkjarspil**.

D. DÆMI UM BARDAGA TIL AÐ KLÁRA VERKEFNI

Ef þú ert með **verkefni 6** og ert í Leyniklefanum með öll spilin og flísarnar sem sýnd eru á verkefnaspilinu, dregur þú bardagaspil 6 – Tom Riddle – og mætir honum.

Tom Riddle á **9 líf** og **galdramótstöðu upp á 5**. Sérstakur eiginleiki hans lætur þig missa **2 líf** um leið og spilinu hans er flett og **3 líf** eftir hvert sinn sem þú kastar teningum eða notar **árásargaldur-** eða **töfradrykk** til að ráðast á hann. Þú fækkar lífum hans um 1 fyrir hverja 5 eða 6 sem þú færð upp á teningana, og getur einnig skaðað hann með því að nota **töfradrykkjar-** eða **galdraspil** hvenær sem er í bardaganum.

Dæmi um bardaga með bardagaspili verkefnis:

Persónan þín er Luna Lovegood (6 líf). Um leið og Tom Riddle birtist, missir þú 2 líf. Síðan kastar þú 4 teningum og færð upp 2, 2, 4 og 6, svo Tom missir 1 líf (og á þá 8 líf eftir). Síðan notar hann sérstakan eiginleika sinn til að fjarlægja 3 líf frá þér. Þar sem þú átt aðeins 1 líf eftir, notar þú varnartöfradrykk sem kallast Hressingarseyði Pomfrey sem gefur þér 5 auka líf. Tom gerir ekki árás eftir að þú notar töfradrykkjar-eða galdraspil til varnar. Þar sem þú ert aftur komin upp í 6 líf, gerir þú aðra árás með því að kasta teningunum 4 og færð upp 3, 5, 5 og 6. Þá missir Tom 3 líf, svo hann á 5 líf eftir. Aftur notar hann sérstakan eiginleika sinn og skaðar þig um 3 líf. Þú ákveður nú að nota spilið Styrkingarseyði til að láta hann missa síðustu 5 lífin sín. Tom á engin líf eftir en notar samt sérstakan eiginleika sinn í síðasta sinn og þú tapar 3 lífum. Nú áttu engin líf eftir, svo jafnvel þótt Tom eigi 0 líf, tapar þú samt bardaganum og þér tekst ekki að klára verkefnið þitt. Þú ferð aftur á Leka Seiðpottinn og skilar öllum spilunum þínum neðst í viðeigandi bunka. Þú færð 6 líf og heldur öllum galdragripum, flugdufti og leiðarlyklum.

Fljótlegir bardagar:

Töfradrykkir og galdrar eru áreiðanlegri leiðir til að fækka lífum andstæðingsins heldur en árásarteningar svo það getur verið fljótlegra að reiða sig á þá. Í þessu dæmi þarf hinsvegar að muna að Tom Riddle er ónæmur fyrir göldrum.

Dæmi: Persónan þín á 9 líf. Þegar Tom Riddle birtist, missir þú 2 líf. Þú notar töfradrykkjarspilið Styrkingarseyði svo hann missir 5 líf og á 4 eftir. Sérstakur eiginleiki hans tekur af þér 3 líf, svo þú átt 4 eftir. Þú notar þá Öldrunarseyði sem kostar hann síðustu 4 lífin.

Tom er sigraður en notar samt sérstakan eiginleika sinn eftir árás þína svo þú endar með 1 líf. Þú sigraðir Tom án þess að kasta neinum teningum, svo bardaginn tók fljótt af og þú vinnur **200 heimavistarstig** eins og sýnt er á verkefnaspilinu þínu.

V. AÐ SPILA QUIDDITCH LEIK

Þú getur spilað quidditch leik á litla borðinu með því að fara á quidditch völlinn. Skoraðu á leikmann með því að setja peðið hans á völlinn.

Eftir leikinn fer leikmaðurinn aftur á reitinn sem hann var á áður.

1. MARKMIÐ LEIKSINS

Til að vinna þarftu vera á undan til að **ná gullnu eldingunni**.

2. UNDIRBÚNINGUR LEIKSINS

1- Veldu liðsfélaga þína (merktar skífur) úr hinum 4 heimavistum Hogwart (Gryffindor, Ravenclaw, Hufflepuff og Slytherin). Þú leikur fyrir alla í quidditch liðinu þínu og andstæðingurinn gerir slíkt hið sama.

2- **Raðaðu skífunum á eftirfarandi hátt:**

Leitarar á byrjunarlínuna (1), **Gæslumaðurinn** á einn af reitunum 3 á skotsvæðinu (2), **Varnarmennirnir 2** á skotlínuna (3), **Sóknarmennirnir 3** á næstu tvær línur (4). **Tromlan** er sett á miðjan völlinn og **rotararnir** sitt hvoru megin við hana.

3. GANGUR LEIKSINS

Hver leikmaður kastar teningunum; sá sem fær **hæstu heildarútkomuna** byrjar leikinn. Í hverjum leik eru **tvær umferðir.**

A. 1. UMFERÐ: SKORA 2 MÖRK

Þú verður að skora tvö mörk með tromlunni til að halda áfram í 2. umferð

Þú mátt draga quidditch spil fyrir hvort markið sem þú skorar sem auðveldar þér að ná gullnu eldingunni.

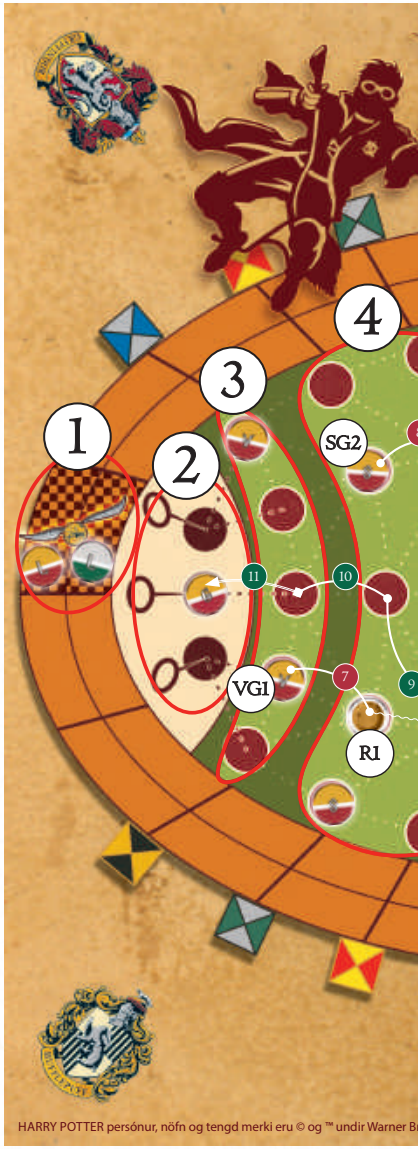
Í upphafi umferðar kastar þú 2 teningum; heildarútkoman er sá fjöldi aðgerða sem þú mátt framkvæma í umferðinni. Aðgerðirnar gætu verið:

- Leikmannatilfærslur: Að færa leikmann frá einum reit á aðliggjandi reit eftir punktalínunni er ein aðgerð. **Gæslumenn mega ekki fara út fyrir skotsvæðið**. Ef sóknarmaður færir sig á reit þar sem tromlan er, getur hann tekið hana **án þess að það kosti aðgerð;** það sama á við þegar varnarmenn taka rotara.

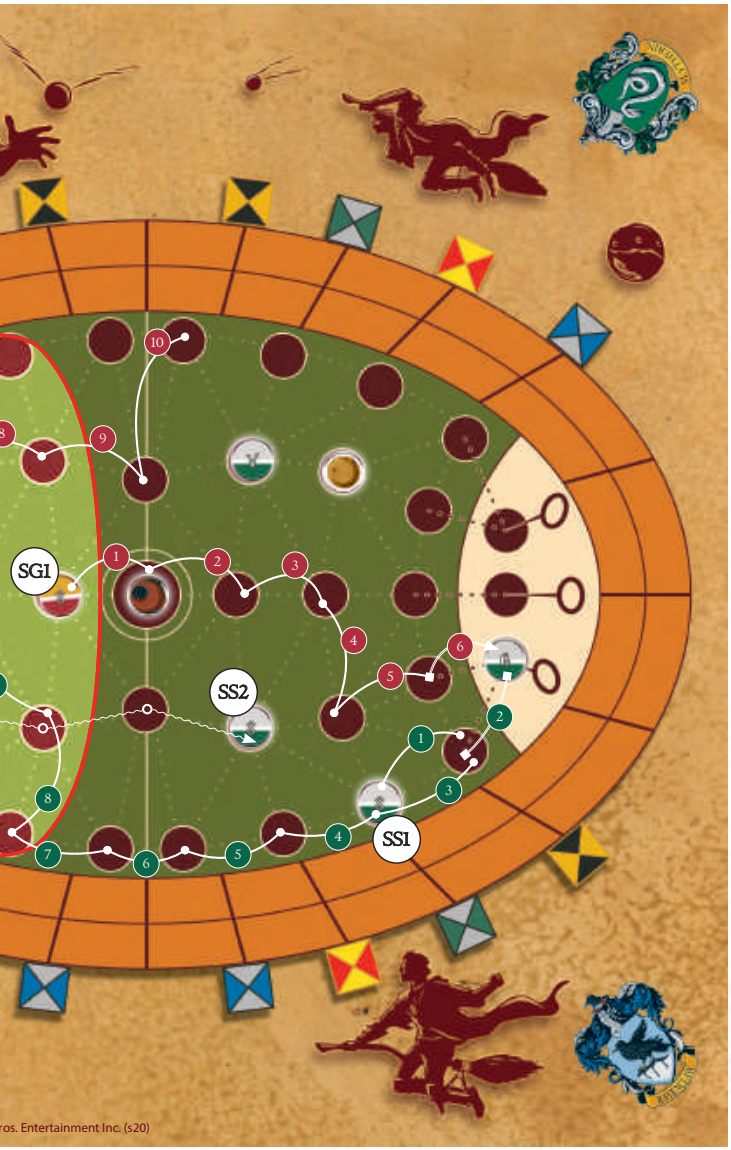
- Varnarmenn: Hvort lið hefur 2 varnarmenn sem eiga að nota rotarana til að koma andstæða liðinu úr leik. Ef þeir lenda á reit með rotara, mega þeir kasta honum í beinni línu í gæslumann, varnarmann eða sóknarmann. Varnarmaðurinn kastar teningi til að ákvarða um hve marga reiti má kasta rotaranum. Leikmaðurinn sem ráðist er á kastar teningi til að forðast rotarann; ef hann fær ekki upp 4 eða hærra, dettur hann úr leik. Ef rotarinn hittir sóknarmann sem er með tromluna og dettur úr leik, dettur tromlan niður á þann reit. Varnarmenn geta reynt að koma gæslumanni hins liðsins úr leik til að auðvelda sínu liði að skora mörk, eða koma sóknarmönnum hins liðsins út svo enginn í því liði geti tekið upp tromluna, svo liðið þeirra vinnur umferð 1 sjálfkrafa.

- Sóknarmenn: Hvort lið hefur 3 sóknarmenn sem eiga að skora mörk með tromlunni. Sóknarmaður sem heldur á tromlunni getur sem aðgerð kastað henni um einn reit eftir punktalínunum. Sóknarmaður getur stolið tromlunni af andstæðum sóknarmanni með því að færa sig yfir sama reit og fara yfir á auðan aðliggjandi reit. Að taka tromluna telst sem 1 aðgerð. Sóknarmaðurinn getur síðan haldið áfram á auðan aðliggjandi reit. Sóknarmenn geta ekki farið á reit þar sem leikmaður úr hinu liðinu er fyrir nema til að stela tromlunni. Annars verða þeir að haga leik sínum þannig að þeir fari í kringum andstæðingana. Sóknarmenn verða að komast á skotlínu (3) á vallarhelmingi andstæðinganna til að geta gert skot og mark. Sóknarmenn mega ekki fara á reiti gæslumannsins (2).

- Að skora mark: Ef sóknarmaðurinn þinn er með tromluna og er á skotlínunni (3), kastar þú teningi. Gæslumaðurinn í hinu liðinu getur reynt að stöðva kastið með því að kasta sínum eigin teningi. Ef sóknarmaðurinn þinn fær hærri útkomu en gæslumaðurinn, skorar þú mark og dregur quidditch spil sem verður gagnlegt í 2. umferð. Hver sem útkoma skotsins er, fær gæslumaðurinn í vörn alltaf tromluna eftir skotið. Ef gæslumaðurinn í vörn dettur úr leik vegna rotara, setur varnarliðið tromluna á einhvern reit á skotlínunni (3) fyrir framan markið sitt. Þegar einn leikmaður hefur skorað sitt annað mark, hefst kappflugið um gullnu eldinguna.



HARRY POTTER persónur, nöfn og tengd merki eru © og ™ undir Warner B



B. 2. UMFERÐ: NÁ GULLNU ELDINGUNNI

Báðir leikmenn setja leitarann sinn á byrjunarreitinn (1). Fyrsti leikmaðurinn sem kemst heilan hring um völlinn, vinnur leikinn og fær **40 heimavistarstig**. Hvor leikmaður má nota **að hámarki 1 quidditch spil í umferð.** Þessi spil gefa forskot til að vera fljótari að ná gullnu eldingunni. Sigurvegari 1. umferðar á fyrsta leik og kastar 2 teningum.

4. DÆMI UM QUIDDITCH LEIK

Keppnin er undirbúin eftir lýsingunni á bls. 12.

1. umferð: Gryffindor leikmaðurinn kastar teningunum og fær 4 og 6 sem þýðir 10 aðgerðir í umferðinni: Hann færir fyrsta sóknarmanninn sinn áfram **(SG1)** til **að taka upp tromluna** í miðjunni (1 aðgerð), **færir hann síðan áfram** um 4 reiti (4 aðgerðir) á skotlínuna (3) og skýtur (6. aðgerðin).

Til að skjóta, kastar hann teningi og fær **4**. Gæslumaður Slytherin **(GS)** fær upp **5** svo ekkert mark er skorað.

Gryffindor leikmaðurinn á enn eftir 4 aðgerðir. Annar varnarmaðurinn **(VG1)** hans færir sig áfram um reit (7. aðgerð) að rotaranum **(R1)**, kastar teningunum og fær **3**, rotaranum er kastað um **3 reiti** í sóknarmann Slytherin **(SS2)**. Sóknarmaðurinn fær upp **2** sem er ekki nóg til að koma í veg fyrir að hann detti úr leik; hann fer af vellinum.

Síðustu 3 aðgerðir Gryffindor, fara í það að færa annan sóknarmann **(SG2)** áfram um 3 reiti.

Nú á Slytherin leikmaðurinn leik. Hann fær upp 5 og 6 á teningana og má því framkvæma 11 aðgerðir í þessari umferð. Sóknarmaðurinn hans **(SS1)** færir sig aftur um 1 reit (1 aðgerð), síðan gefur gæslumaðurinn honum tromluna sem er 2. aðgerð. **(SS1)** færir sig áfram um 8 reiti (aðgerðir 3-10) og lendir á skotlínu (3) andstæðingsins, hann skýtur (11. aðgerð) og fær upp 5. Gæslumaður Gryffindor **(GG)** fær 3. Slytherin skorar og dregur quidditch spil!

Í umferðunum sem á eftir koma, snýst leikurinn við og Gryffindor skorar 2 mörk og dregur 2 Quidditch spil. Gryffindor leikmaðurinn vinnur því **1. umferð**.

2. umferð: Sem sigurvegari **1. umferðar** fær Gryffindor fyrst að kasta 2 teningum. Útkoman er 8 og leitarinn er færður áfram um 8 reiti. Leikmaðurinn spilar líka út spilinu Þrumufleygur hröðun til að komast **áfram um 4 reiti í viðbót.** Slytherin leikmaðurinn fær upp 12 og færir leitarann sinn áfram um jafnmarga reiti, áður en hann spilar út Wronskivarnarbragði og fær auka tening til að kasta sem kemur honum **áfram um 5 reiti í viðbót.** Í næsta kasti fær Gryffindor upp 2 og 4, svo hann fer áfram um 6 reiti og spilar síðan út Ruglingsgaldri til að neyða leitara mótherjans aftur á bak um 3 reiti. Næst fær Slytherin upp 5 og 5 svo hann getur farið áfram um 10 reiti, klárað hring um völlinn og náð gullnu eldingunni til að sigra leikinn! Slytherin leikmaðurinn fær því 40 heimavistarstig.

VI. UM SEINNI LEIKINN: VOLDEMORT SNÝR AFTUR

2-4 FJÓRIR LEIKMENN GETA SPILAÐ ÞENNAN LEIK. VERKEFNI, BÆKUR, EINVÍGI, ATBURÐIR OG AÐGERÐIR ERU EKKI NOTUÐ. Í ÞESSUM LEIK ER EKKI HÆGT AÐ HEFJA BARDAGA FYRR EN VOLDEMORT ER UPPRISINN.

1. UNDIRBÚNINGUR LEIKSINS

Einn leikmaður leikur **Peter Pettigrew** og tekur **persónuspjaldið hans og peð** og **þau líf og spil** sem sýnd eru á persónuspjaldinu.

Hinir velja á milli hetjanna Harry Potter, Ron Weasley og Hermione Granger og taka ~~persónuspjöldin og lífin~~ fyrir hverja persónu, og auk þess **1 flugduft** og **1 leiðarlykil** hvert.

Taktu eftirfarandi flísar: dagbók Tom Riddle, hringur Marvolo Gaunt, Hufflepuff bikarinn, nisti Slytherin, höfuðdjásn Ravenclaw og Nagini og raðaðu þeim á eftirfarandi hátt:

Á **Skástræti** í **Flourish & Bott**

Í **Skrifstofu Dumbledore**

Á **Gringottbanka**

Í **Galdramálaráðuneytið**

Í **Þarfaherbergið**

Í **Klukkuturninn**

Taktu síðan eftirfarandi flísar: Seiðpottur, bein föðurins, hönd Ormshala, Harry Potter, basilíuslöngutönn og sverð Gryffindor og raðaðu þeim af handahófi á reiti með rósettu.

Síðustu tvær flísarnar: Yllisprotinn og upprisusteinninn, verða notaðar þegar Voldemort snýr aftur, eftir að Peter Pettigrew hefur klárað verkefni sitt í kirkjugarðinum.

LEIKMENN GETA EKKI TEKIÐ FLÍSAR SEM TILHEYRA ANDSTÆÐINGUNUM.

Ath: Í þessum leik, Voldemort snýr aftur, þarf aðeins að berjast við drápara. Ekkert gerist þegar leikmaður lendir á einvígisreit og engin verkefni eru kláruð.

2. MARKMIÐ LEIKSINS

Til að sigra þarf Peter Pettigrew að:

1. Safna eftirfarandi flísum: **Seiðpottur, bein föðurins, Harry Potter og hönd Ormshala**.
2. **Fara í kirkjugarðinn á borði 2 í gegnum quidditch völlinn** til þess að hjálpa Voldemort að snúa aftur. Hann þarf ekki leiðarlykil.
3. Þegar Voldemort er snúinn aftur, **kemur hann í stað Peter Pettigrew**. Leikmaðurinn skiptir út Peter Pettigrew peðinu sínu fyrir Voldemort og snýr við persónuspjaldinu, síðan **setur hann 6 dráparaflísar á kastalaturnanna** og tekur persónuspjöldin þeirra, auk lífa, galdra og töfradrykkja sem nefnd eru á spjöldunum.

Voldemort stjórnar drápurunum. Hann færir þá þegar hann á leik með því að kasta teningi fyrir hvern drápara og **nota sérstakan eiginleika þeirra** eins og lýst er á persónuspjöldunum. Þegar þeir mæta öðrum leikmanni, hefst bardagi.

4. Þegar Voldemort snýr aftur, setur hann **upprisusteininn** á staðsetningu að eigin vali (nema ekki á borð 2), og Harry Potter gerir slíkt hið sama með **yllisprotann**.
5. **Voldemort verður að sigra Harry Potter í lokaeinvíginu með 1 teningakasti.**

Til að Harry Potter og vinir hans sigri, verða þau að:

1. Finna **basilíuslöngutönnina** eða **sverð Gryffindor**.
2. Fara á þær 6 staðsetningar sem geyma **helkrossana** og tortíma þeim með því að fá upp hærri útkomu í teningakasti en Peter Pettigrew/Voldemort leikmaðurinn.

Í hvert sinn sem helkrossi er tortímt, missir Voldemort 1 líf. Ef þér tekst ekki að tortíma helkrossinum með teningakastinu verður þú að bíða kyrr á sama reit þangað til í næstu umferð.

Þegar búið er að tortíma öllum 6 helkrossunum, á Voldemort aðeins 1 líf eftir.

3. Finna upprisusteininn.
4. Harry verður að reyna að sigra Voldemort í einvígi með einu teningakasti.

3. UPPHAF LEIKSINS

Allir leikmenn setja peðin sín á byrjunarreitinn við inngang Hogwart. Peter Pettigrew byrjar leikinn á því að ~~kasta teningi~~ og fara áfram um jafnmarga reiti í átt að eigin vali. Harry, Ron og Hermione mega kasta 2 teningum hver.

Þegar Peter Pettigrew leikmaðurinn hefur klárað að færa peðið sitt og framkvæma aðgerðir, á næsti leikmaður hægra megin við hann leik.

4. VOLDEMORT SNÝR AFTUR

Þegar Voldemort er snúinn aftur, setur hann upprisusteininn á hvaða reit á borðinu sem hann vill og Harry Potter setur yllisprotann á hvaða reit á borðinu sem hann vill. Harry verður að finna upprisusteininn og Voldemort verður að finna yllisprotann. Síðan verða þeir að mætast og berjast til sigurs. Leiknum lýkur eftir lokabardagann. Aðeins Harry Potter getur barist við Voldemort og öfugt. Liðið verður að vernda Harry frá drápurunum 6.

• Ef annað liðið er ekki með upprisusteininn eða yllisprotann eftir því sem á við, þegar Harry Potter og Voldemort mætast, tapar það lið sjálfkrafa.

• Ef Voldemort er með yllisprotaflísina og mætir Harry Potter áður en búið er að tortíma öllum helkrossunum, sigrar hann leikinn sjálfkrafa.

• Ef bæði lið eru með flísina sína og öllum 6 helkrossunum hefur verið tortímt, fer lokabardaginn fram. Sá sem fær hærri útkomu sigrar leikinn.

5. BARDAGAR

A. ÁRÁSIR

Kastaðu þeim fjölda árásarteninga sem sýndir eru á persónuspjaldinu þínu og berðu saman við galdramótstöðu andstæðingsins. Taflan að neðan sýnir hvaða útkoma þarf að koma upp til að sigrast á mismunandi stigum galdramótstöðu:

Móstaða gegn árásum	*Útkoman sem þarf til að fjarlægja líf*
2	2, 3, 4, 5, 6
3	3, 4, 5, 6
4	4, 5, 6
5	5, 6

B. VARNIR

Ef bardagamaður fær skaða af árásartening, getur hann kastað varnarteningi til að komast hjá árásinni. Ef útkoman er:

[1]-[2]: varnarmaðurinn missir 2 líf

[3]-[4]-[5]: varnarmaðurinn missir 1 líf

[6]: árásarmaðurinn missir 1 líf

Notaðu galdra-og töfradrykkjarspil hvenær sem er í bardaganum til að fækka lífum andstæðingsins hraðar.

Sömu reglur gilda í tilbrigðinu Útskrifaður galdramaður.

C. GULLNAR REGLUR Í SEINNI LEIKNUM

- EINS OG ÞEGAR LEIKIÐ ER SEM ÚTSKRIFAÐUR GALDRAMAÐUR, GETUR HVER LEIKMAÐUR NOTAÐ AÐ HÁMARKI 3 SPIL Í HVERJUM BARDAGA (Þ.M.T. BÆÐI TÖFRADRYKKJAR-OG GALDRASPIL).

- ÞÚ GETUR VALIÐ AÐ NOTA ÞETTA BARDAGAFYRIRKOMULAG Á MILLI LEIKMANNA ÞEGAR SPILAÐ ER SEM ÚTSKRIFAÐUR GALDRAMAÐUR.

- EF RON, HERMIONE EÐA HARRY TAPAR BARDAGA GEGN DRÁPARA VERÐA ÞAU AÐ FARA AFTUR Á BYRJUNARREITINN MEÐ 1 LÍF.

- ÞEGAR DRÁPARI TAPAR BARDAGA DETTUR HANN ÚR LEIKNUM.

- VOLDEMORT GETUR AÐEINS BARIST VIÐ HARRY POTTER.

- EF ÞÚ TAPAR BARDAGA GEGN DRÁPARA Í ÞESSUM LEIK, GETUR ÞÚ BARIST VIÐ ÞANN SAMA ÞEGAR ÞÚ ÁTT NÆST LEIK.

- ÞEGAR DRÁPARAR LENDA Á GALDRA-EÐA TÖFRADRYKKJARREIT, DRAGA ÞEIR VIÐEIGANDI SPIL.

- EF VOLDEMORT LENDIR +LÍFSREITUM, HUNSAR HANN ÁHRIFIN.

D. DÆMI UM BARDAGA Í SEINNI LEIKNUM

Leikmaðurinn sem leikur Hermione kastar teningunum og fer yfir reitinn sem peð Lucius Malfoy er á þegar peðið hennar er fært. Leikmaðurinn stoppar og gerir árás með teningum eða árásarspilum.

Leikmaðurinn velur teningaárás, kastar 4 árásarteningum og fær upp 2-4-5-3. Hermione skaðar Lucius með 4 og 5.

Lucius leikmaðurinn tekur til varnar með því að kasta 2 teningum. Hann fær upp 2 og 4 og missir því 2 líf fyrir tvistinn og 1 líf fyrir fjarkann.

Lucius leikmaðurinn á nú leik og kastar teningunum eða leikur árásar-eða varnar galdra- eða töfradrykkjarspili. Leikmennirnir skiptast á að gera árás.

Sá fyrri sem tapar öllum lífunum sínum tapar bardaganum. Ef Lucius tapar, dettur hann úr leiknum. Ef Hermione tapar fer hún aftur á byrjunarreit með 1 líf.

Sérstakir eiginleikar eru notaðir eins og þeim er lýst á persónuspjöldunum í árásum.

INNIHALD

• 1 aðalleikborð • 3 hliðarleikborð • 210 spil (Aðgerðir, Bardagar, Einvígi, Atburðir, Bækur, Töfradrykkir, Quidditch, Galdrar) • 30 verkefnaspil • 30 galdragripaflísar • 6 dráparaflísar • 60 heimavistarstigaskífur • 20 flugduftsskífur • 10 leiðarlyklaskífur • 70 lífsmerki (hjörtu) • 15 persónuspjöld og 15 peð • 5 teningar • 1 geymslupoki • Leikreglur

forbidden forest forbidden
HOGWARTS SCHOOL
LIST
CONTACT THE MINISTRY
IF YOU HAVE ANY INFORMATION
MAGICAL CREATURES
YOU-KNOW-WHO STRONGER THAN EVER
W
H
M
1
EXTRACURRICULAR ACTIVITIES
IT'S HERE...
APPROACH WITH EXTREME CAUTION
READ MORE PAGE 13