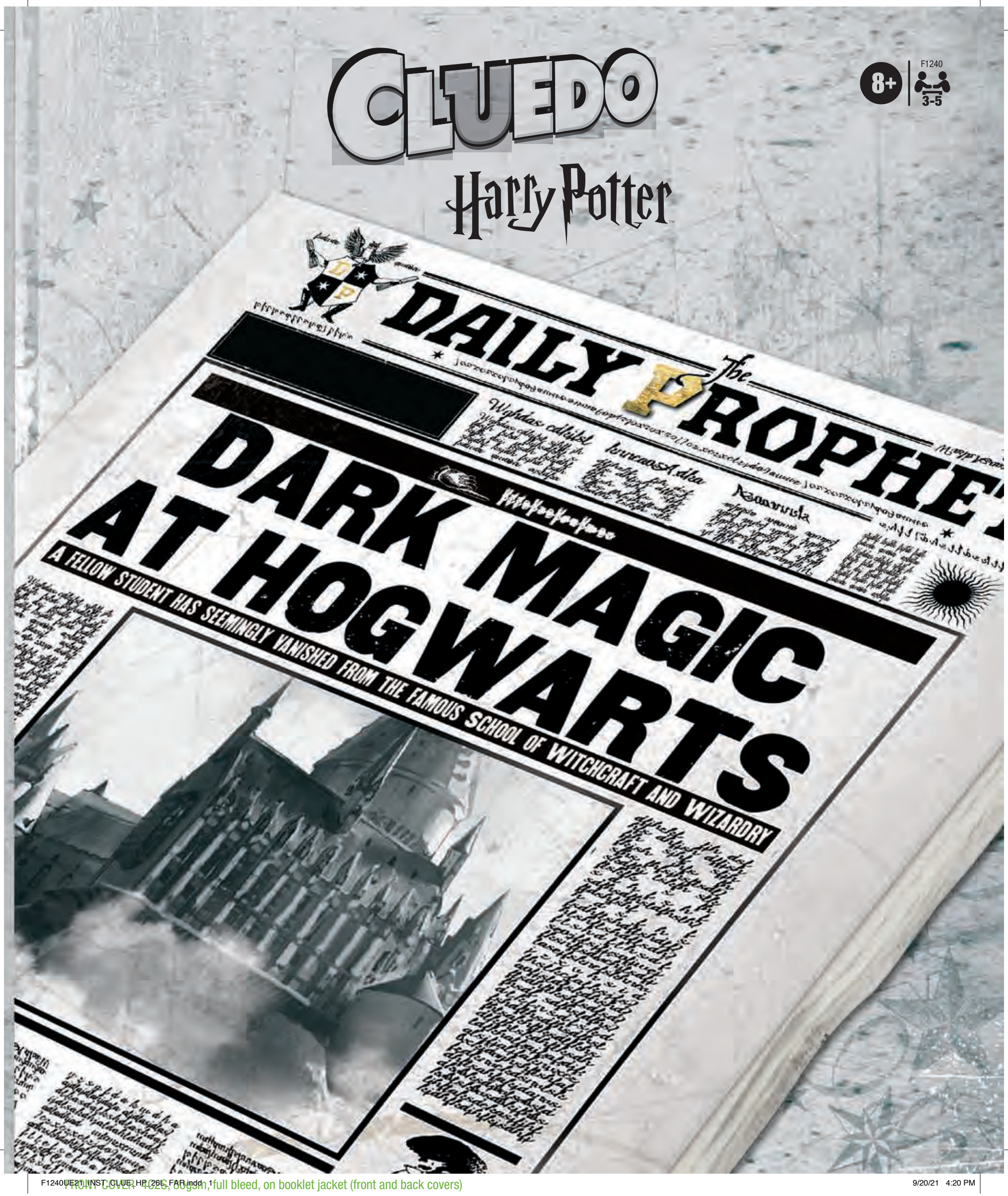
CLUEDO

Harry Potter™

8+ | 3-5 | F1240



F1240UE21 INST CLUE HP 26C FAR.indd 1 9/20/21 4:20 PM
FRONT COVER 432S, 80gsm, full bleed, on booklet jacket (front and back covers)

en Contents de Inhalt es Contenido pt Componentes it Contenuto nl Inhoud sv Innehåll da Indhold no Innhold fi Sisältö el Περιεχόμενα pl Zawartość hu Tartalom tr İçindekiler cs Obsah sk Obsah
ro Conținut ru В комплекте bg Съдържание hr Sadržaj lt Pakuotės turinys sl Vsebina uk Вміст комплекту et Komplektis lv Komplektā
ar محتويات

en Gameboard (with 4 cardboard wheels and 4 plastic rivets) de Spielplan (mit 4 Rädern aus Karton und 4 Nieten aus Kunststoff) es Tablero (con 4 ruedas de cartón y 4 remaches de plástico) pt Tabuleiro (4 rodas de papelão e 4 peças de plástico) it Tabellone (con 4 ruote in cartone e 4 rivetti in plastica) nl Speelbord (met 4 kartonnen wielen en 4 plastic klinknagels) sv Spelplan (med 4 snurrhjul av kartong och 4 plastnitar) da Spillebræt (med 4 paphjul og 4 plastnitter) no Spillebrett (med 4 papphjul og 4 plastnagler) fi Pelilauta (sisältää 4 pahvikiekkoa ja 4 muoviniittiä) el Ταμπλό παιγνιδιού (με 4 τροχούς από χαρτόνι και 4 πλαστικά πριτσίνια) pl Plansza (z 4 kartonowymi kołami i 4 plastikowymi mocowaniami) hu Játéktábla (4 db kartontárcsával és 4 db műanyag szegecccsel) tr Oyun alanı (4 karton çark ve 4 plastik perçin ile) cs Hrací plocha (se 4 kartonovými kolečky a 4 plastovými nýty) sk Hracia doska (so 4 kartónovými kolesami a 4 plastovými nitmi) ro Tabla de joc (inclusiv 4 roți de carton și 4 nituri de plastic) ru Игровое поле (с 4 картонными колесиками и 4 пластмассовыми заклепками) bg Дъска за игра (с 4 картонени диска и 4 пластмасови нита) hr Ploča za igru (s 4 kartonska koluta i 4 plastične zakovice) lt Žaidimo lenta (su 4 kartoniniais ratukais ir 4 plastikinėmis kniedėmis) sl Igralna plošča (s 4 kartonastimi zobniki in 4 plastičnimi zatiči) uk Ігрове поле (з 4 картонними колесами й 4 пластиковими заклепками) et Mängulaud (4 papist ketta ja 4 plastikust neediga) lv Spēles laukums (ar 4 kartona ripām un 4 plastmasas kniedēm)
ar لوحة اللعبة (مع 4 عجلات من الورق المقوى و4 مسامير بلاستيكية)



en 6 Movers
de 6 Spielfiguren
es 6 peões
pt 6 peões
it 6 Pedine
nl 6 pionnen
sv 6 spelpjäser
da 6 spillebrikker
no 6 spillebrikker
fi 6 pelimerkkiä
el 6 Βάσεις μετοχίνησης
pl 6 pionków
hu 6 db bábu
tr 6 Piyon
cs 6 figurek
sk 6 figúrok
ro 6 pioni
ru 6 подвижных фишек форму.
bg 6 движещи се фигурки
hr 6 kretača
lt 6 figūrėlės
sl 6 označevalcev
uk 6 фішок
et 6 mängunuppu
lv 6 pārvietojamie kauliņi
ar 6 قطع متحركة


× 6

en Suspect tokens
de Verdächtigen-Marken
es Fichas de Sospechoso
pt Peças de suspeitos
it Pedine Sospettato
nl Fiches met verdachten
sv Brickor med misstänkta
da Mistænkt-mærker
no Mistenktmerker
fi Epäiltyjen merkit
el Μάρκες υπόπτων
pl Żetony podejrzanych
hu Gyanúsított zsetonok
tr Şüpheli pulları
cs Žetony s podezřelými
sk Žetóny s podozrivými
ro Jetoane Suspect
ru Фишки подозреваемых
bg Жетони със заподозрени
hr Žetoni sa sumnjivcima
lt Įtariamųjų žetonai
sl Žetoni osumljencev
uk Жетони підозрюваних
et Kahtlusaluse žetoonidu
lv Aizdomās turēto personu žetoni
ar رموز المتهمين


× 6

en Item tokens
de Gegenstands-Marken
es Fichas de Objeto
pt Peças de itens
it Pedine Oggetto
nl Fiches met voorwerpen
sv Brickor med föremål
da Genstandsmærker
no Gjenstandsmerker
fi Välinemerkit
el Μάρκες αντικειμένων
pl Żetony przedmiotów
hu Eszköz zsetonok
tr Nesne pulları
cs Žetony s předměty
sk Žetóny s predmetmi
ro Jetoane Obiect
ru Фишки предметов
bg Жетони с предмети
hr Žetoni s predmetima
lt Daiktų žetonai
sl Žetoni predmetov
uk Жетони предметів
et Esemežetoonid
lv Paligrīku žetoni
ar رموز العناصر


× 40

en House Point tokens
de Hauspunkte-Marken
es Fichas de Puntos de Casa
pt Peças de pontos da Casa
it Pedine dei Punti della Casa
nl Fiches met afdelingspunten
sv Brickor med elevhemspoäng
da Kollegiepoint-mærker
no Huspoengmerker
fi Tupapiste-nappulat
el Μάρκες Πόντων Οίκων
pl Żetony punktów
hu Házpont zsetonok
tr Bina Puanı pulları
cs Žetony s body koleji
sk Žetóny s bodmi fakulty
ro Jetoane Punctele casei
ru Фишки очков факультетов
bg Жетони с точки
hr Žetoni s bodovima domova
lt Namų taškų žetonai
sl Žetoni točk domov
uk Жетони очок
et Majapunktide žetoonid
lv Torņa punktu žetoni
ar رموز نقاط المنازل

en 2 Standard dice and 1 Hogwarts die
de 2 normale Würfel und 1 Hogwarts-Würfel
es 2 Dados Estándar y 1 Dado Hogwarts
pt 2 dados numerados e 1 dado de Hogwarts
it 2 dadi standard e 1 dado di Hogwarts
nl 2 standaard dobbelstenen en 1 Zweinstein-dobbelsteen
sv 2 standardtärningar och 1 Hogwarts-tärning
da 2 almindelige terninger og 1 Hogwarts-terning
no 2 standardterninger og 1 Galtvort-terning
fi 2 tavallista noppaa ja 1 Tylypahka-noppa
el 2 Κανονικά ζάρια και 1 Ζάρι Hogwarts
pl 2 zwykłe kości i 1 kość Hogwartu
hu 2 normál dobókocka és 1 Roxfort dobókocka
tr 2 Standart zar ve 1 Hogwarts zarı
cs 2 standardní kostky a 1 bradavická kostka
sk 2 štandardné kocky a 1 rokfortská kocka
ro 2 zaruri standard și 1 zar Hogwarts
ru 2 стандартных кубика и 1 кубик Хогвартса
bg 2 стандартни зара и 1 зар Хогуортс
hr 2 standardne kockice i 1 kockica iz Hogwartsa
lt 2 įprasti kauliukai ir 1 Hogvartso kauliukas
sl 2 standardni kocki in 1 kocka Bradavičarke
uk 2 звичайні кубики й 1 кубик Гоґвортс
et 2 tavatäringut ja 1 Sigatüüka täring
lv 2 parastie metamie kauliņi un 1 Cūkkārpas kauliņš
ar حجرا نرد قياسيان وحجر نرد هوغوورتس واحد




× 6

en Cards de Karten es Cartas pt Cartas it Carte nl Kaarten sv Kort da Kort no Kort fi Kortit
el Κάρτες pl Karty hu Kártyák tr Kartlar cs Karty sk Karty ro Cărți ru Карточки bg Картончета
hr Kartice lt Kortelės sl Karte uk Картки et Kaardid lv Kārtis
ar البطاقات

× 6

en Student card
de Schülerkarten
es Carta de Estudiante
pt Cartas de estudantes
it Carta dello studente
nl Studentkaart
sv Elevkort
da Elevkort
no Elevkort
fi Opiskelijakortti
el Κάρτα μαθητή
pl Karta studenta
hu Tanuló kártya
tr Öğrenci kartı
cs Karty studentů
sk Karty študentov
ro Carte Student
ru Карточка ученика
bg Карточке с ученик
hr Kartica učenika
lt Mokinio kortelė
sl Karta učencev
uk Картка учня
et Õpilase kaart
lv Audzēkņa kārts
ar بطاقة الطالب

Mystery card



× 21

Help card



× 33

Dark Deck card



× 33

en Solution envelope
de Fallakte
es Sobre de la Solución
pt Envelope
it Busta della soluzione
nl Oplossingsenvelop
sv Lösningskuvert
da Sagsmappe
no Løsningskonvolutt
fi Ratkaisukirjekuori
el Φάκελος λύσης
pl Koperta z rozwiązaniem
hu Megoldás boríték
tr Çözüm zarfı
cs Obálka s řešením
sk Obálka s riešením
ro Plic cu soluție
ru Конверт с разгадкой
bg Плик с решение
hr Omotnica s rješenjem
lt Sprendimo vokas
sl Ovojnica z rešitvijo
uk Конверт із розгадкою
et Lahendustega ümbrik
lv Aploksne ar atrisinājumu
ar مظروف الحل



en Notepad
de Notizblock
es Bloc de Notas
pt Bloco de notas
it Taccuino
nl Blocnote
sv Anteckningsblock
da Notesblok
no Notisblokk
fi Muistilehtiö
el Σημειωματάριο
pl Notatnik
hu Jegyzettömb
tr İpucu defteri
cs Zápisník
sk Poznámkový blok
ro Carneţel
ru Блокнот
bg Тетрадка
hr Blok
lt Užrašinė
sl Beležnica
uk Блокнот
et Märkmik
lv Bloknots
ar المفكرة

en 2
de 6
es 10
pt 14
it 18
nl 22
sv 26
da 30
no 34
fi 38
el 42
pl 46
hu 50
tr 54
cs 58
sk 62
ro 66
ru 70
bg 74
hr 78
lt 82
sl 86
uk 90
et 94
lv 98
ar 102

F1240UE2A_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 2-1
INSIDE COVER 40.25 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H , 80gsm, full bleed
1C2S 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:20 PM

A fellow student has seemingly vanished from the famous School of Witchcraft and Wizardry – and it is up to you to solve the mysterious disappearance. Playing as Harry, Ron, Hermione, Ginny, Luna or Neville, you must try to discover **WHO** did it, **WHAT** spell or item they used and **WHERE** the student was attacked. Was it Draco Malfoy with the Sleeping Draught in the Owlery?

Move around Hogwarts making suggestions… but watch out! As the castle is full of hidden doorways and moving staircases, wheels on the board will keep changing – revealing secret passages, or even the Dark Mark! Whenever the Dark Mark appears, beware – when seen, it surely means that Dark Forces are at work. Pick up Help cards, which will provide you with spells, allies and items that protect you from the Dark Forces and stop you from losing house points. If you lose all your house points, you will be eliminated from the game!

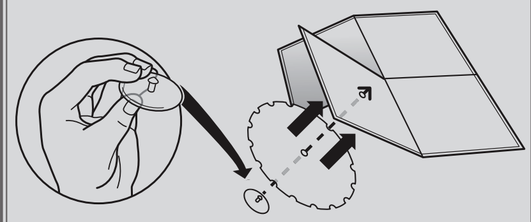
When you're sure of your facts, go to Dumbledore's office to make your final accusation and win the game!

Assembly

- Push the house point, suspect and item tokens and the wheels out of their cardboard frames.
- Each wheel has a house name on it (Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw or Slytherin). Match the house name on each wheel to the appropriate house crest on the board, and attach it by pushing a plastic rivet through the wheel and the board as shown.
- Make sure the writing on the wheel is facing upwards.

FITTING THE WHEELS

HOGWARTS DIE
Stick one square label to each face of the blank Hogwarts die.



Set Up

1. Lay out the board and turn the wheels so the word START is showing on all of them.

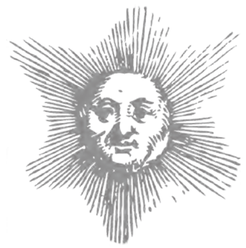


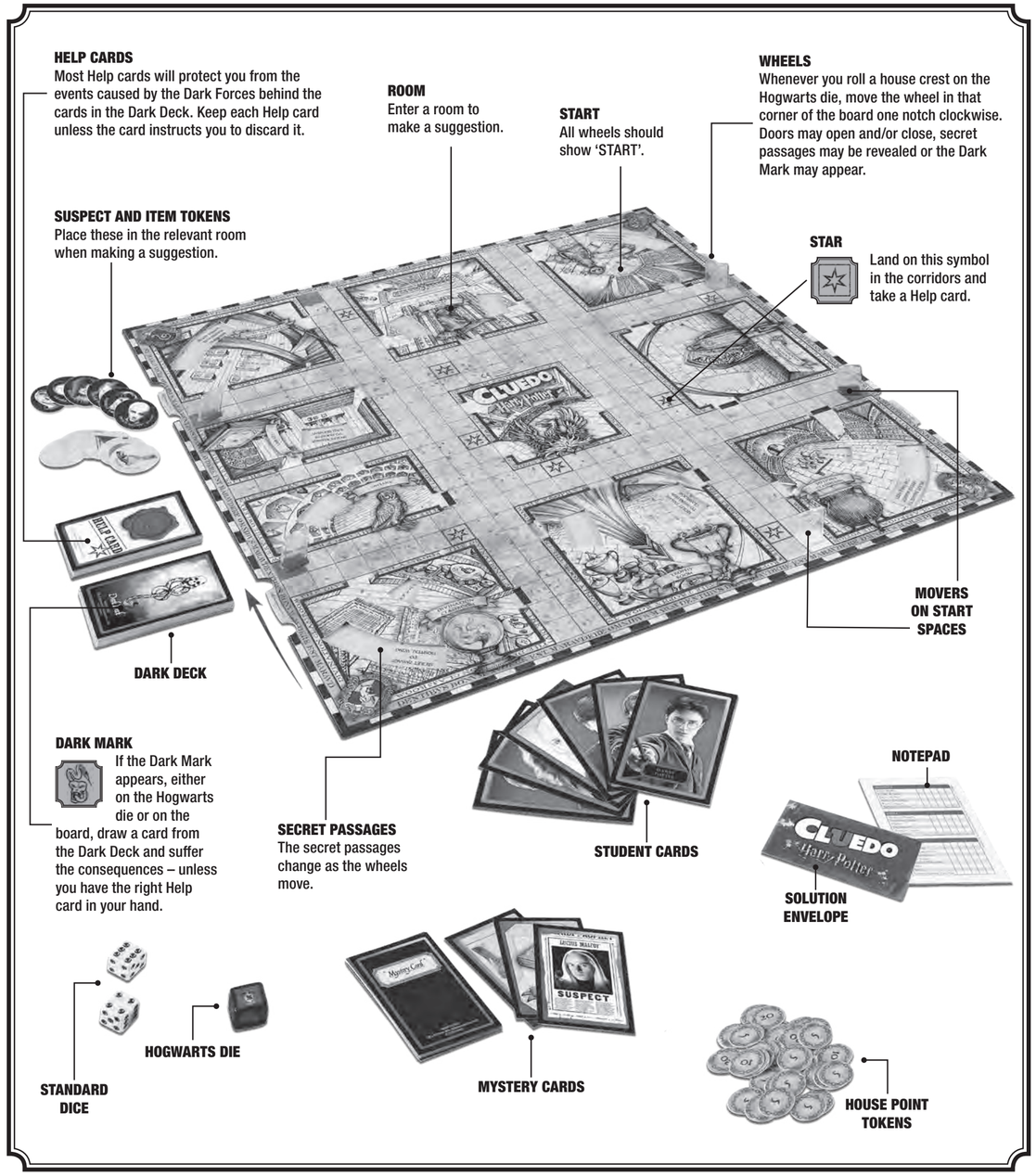
2. Shuffle the Dark Deck and Help cards and place them face down in separate piles near the board.
3. Each player needs:
   - One sheet from the notepad
   - A pencil (not included)
   - 1 Help card (kept face up in front of them)
   - House Point (HP) tokens, depending on the number of players as follows:

     3-player game: 60 HP
     4-player game: 70 HP
     5-player game: 80 HP

     Place the rest in a pile near the board.
   - A Student card and mover (see point 4)
4. Shuffle the six Student cards and randomly remove one. Turn it face up to reveal the character who has fallen prey to Dark Magic and is missing somewhere in Hogwarts. Each player must then choose a character from the remaining Student cards and place the matching-coloured mover on its start space on the board. Place the missing student and any spare cards and movers out of the game.
5. Separate the Mystery cards into three piles (suspects, items and rooms) and shuffle each pile. Remove one from each pile and put them in the solution envelope. Be careful to keep them secret from all players – this envelope contains the solution to the mystery!
6. Shuffle all the remaining Mystery cards together and deal them face down, so each player has the same number. Place any extra cards face down in Dumbledore's office.
7. Look at the cards in your hand and check them off on your notepad – if you have those cards, they cannot be in the envelope! Remember to keep your notes hidden from other players.
8. Place the item and suspect tokens in piles where everyone can reach them.

The player whose birthday it is next takes the first turn. Play continues to the left.





(Continued on next page)

F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 2-3
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:20 PM

How to Play – At a Glance

On each turn:

1. Roll all three dice
2. Check the Hogwarts die
3. Move (using the other dice or a secret passage)
4. Make a suggestion, take a Help card or end your turn.

When you're sure you've solved the mystery:

5. Go to Dumbledore's office to make your accusation.

On Your Turn

1. Roll all three dice

2. Check the Hogwarts die

- If the Hogwarts die shows this symbol, take a Help card and place it in front of you. Then continue to Step 3 (Move).
- If it shows one of the house crests, turn the wheel in that corner of the board one notch clockwise and check to see whether or not the Dark Mark has appeared. If not, go straight to Step 3 (Move).

Note: doors into rooms may open or close and secret passages may change when a wheel is turned.

- If the wheel shows the Dark Mark – or if the Hogwarts die shows the Dark Mark – take a card from the Dark Deck and read it out loud.

Each Dark Deck card describes an event likely to have been caused by Dark Forces and each card shows:

- What is happening
- Who is affected
- How many house points could be lost
- How you can protect yourself against the event.



If you have a Help card that protects you, show it to the other players and then place it back in front of you. You are safe.

If you don't, you must pay the penalty by putting that many house points onto the house point pile.

When you have used a Help card or paid your house point penalty, continue to Step 3 (Move).

If you lose all your house points, you must drop out of the game. Place all your Mystery cards face up in front of you so the other players can see them.

If all players run out of house points before the game is over, the Dark Forces have won and the missing student meets an unfortunate end!

3. Move

Check the two standard dice. You can either:

- Ignore the roll and use a secret passage (if you are in a room with an open passage in it)

or

- Move any number of spaces up to the number you rolled.

Rules for Moving

- You do not have to use the full roll.
- You can move horizontally or vertically, but **not diagonally.**
- If you land on a star symbol in the corridor, STOP MOVING and take a Help card.
- You can pass through a space occupied by another player, but only one player can stay on the same space at one time.
- As soon as you enter a room (through an **open** door), STOP MOVING!

- If you are in a room at the end of one turn, you must leave it on your next turn. You may not re-enter the same room on that turn.
- You cannot pass through a closed door unless you have an *Alohomora* Help card.

4. Make a suggestion, take a Help card or end your turn

Make a Suggestion

If you move to a room (other than Dumbledore's office), you can suggest:

- a suspect
- an item
- the room you are in



Example: you enter the Owlery. You suggest: 'I think Draco Malfoy did it with the Vanishing Cabinet in the Owlery.' Move the suspect and item tokens you have suggested into the room you are in.

The other players must now reveal whether or not your suggestion is correct, starting with the player to your left.

- If they have one of the Mystery cards you suggested, they show it to you (and only you).
- If they have more than one of the cards, they can choose which one to show you.

Tick this card off on your notepad – this proves the card is not in the envelope.
Your turn is now over.

- If the player to your left does not have any of the Mystery cards you suggested, the player to their left must show a card if they have one. Keep going until a player shows you a card or until all players have passed because they have none of the cards you suggested.
Your turn is now over.

Take a Help Card

If you move onto a star symbol in the corridor, draw the top Help card from the deck and put it face up in front of you. The Help card will be an Ally, an Item or a Spell.

Visiting Dumbledore's Office

In Dumbledore's office you can either:

- Look at any face down cards there and tick them off on your notepad (this ends your turn)

or

- Make an accusation.

5. Make an Accusation

When you're sure that you've solved the mystery, use your roll to get to Dumbledore's office as quickly as you can. From there, you can make your accusation by naming the suspect, item and room you think are correct.
For example:

'I accuse Dolores Umbridge with the Sleeping Draught in the Great Hall.'

Now secretly look at the cards in the envelope.

Beware: if your accusation is wrong, you are eliminated from the game. You must still answer questions to help other players, but you cannot win. Don't make your accusation lightly!

Winning the Game

If you find all three of the cards you named in the envelope, you win the game. Show the cards to the other players and celebrate!

If you got it wrong, return the three cards to the envelope, making sure none of the other players see them.

- You can make no more moves in the game, and cannot win.
- You must continue to show cards to other players when asked.



F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 4-5
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:20 PM

Ein Schüler ist aus der berühmten Schule für Hexerei und Zauberei verschwunden – und es ist an euch, das Geheimnis um sein rätselhaftes Verschwinden zu lösen. Ihr schlüpft in die Rollen von Harry, Ron, Hermine, Ginny, Luna oder Neville und müsst herausfinden, **WER** ihn verschwinden ließ, **WELCHER** Zauberspruch oder Gegenstand verwendet und **WO** der Schüler angegriffen wurde. War es vielleicht Draco Malfoy mit dem Schlaftrunk in der Eulerei?

Zieht um Hogwarts herum und sprecht einen Verdacht aus ... doch passt gut auf! Das Schloss steckt voller verborgener Türen, beweglicher Treppen und die Räder am Spielplan verändern sich und offenbaren Geheimgänge oder sogar das Dunkle Mal! Wann immer das Dunkle Mal erscheint, seid auf der Hut – sobald es auftaucht, heißt das, dass Dunkle Kräfte im Spiel sind. Sammelt Hilfskarten, die euch mit Zaubersprüchen, Verbündeten und Gegenständen ausstatten, um euch vor den Dunklen Kräften zu beschützen und zu verhindern, dass ihr wertvolle Hauspunkte verliert. Wer alle seine Hauspunkte verliert, ist raus aus dem Spiel!

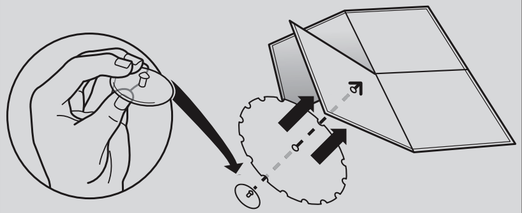
Wenn ihr glaubt, das Geheimnis entschlüsselt zu haben, begebt euch zu Dumbledore's Office, um Anklage zu erheben und das Spiel zu gewinnen!

Zusammenbau

- Drückt die Hauspunkte-, Verdächtigen- und Gegenstandsmarken und die Räder aus den Kartonbögen.
- Jedes Rad trägt den Namen eines Hauses (Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw oder Slytherin). Ordnet den Hausnamen auf jedem Rad dem entsprechenden Hauswappen auf dem Spielplan zu und befestigt es, indem ihr eine Kunststoffniete wie gezeigt durch das Rad und den Spielplan steckt.
- Achtet darauf, dass die Schrift auf dem Rad nach oben zeigt.

BEFESTIGUNG DER RÄDER

HOGWARTS-WÜRFEL
Klebt einen quadratischen Aufkleber auf jede Seite des leeren Hogwarts-Würfels.



Vorbereitung

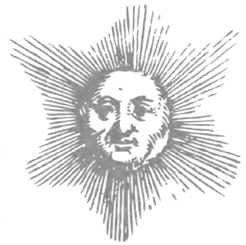
1. Breitet den Spielplan aus und dreht alle Räder so, dass das Wort START 

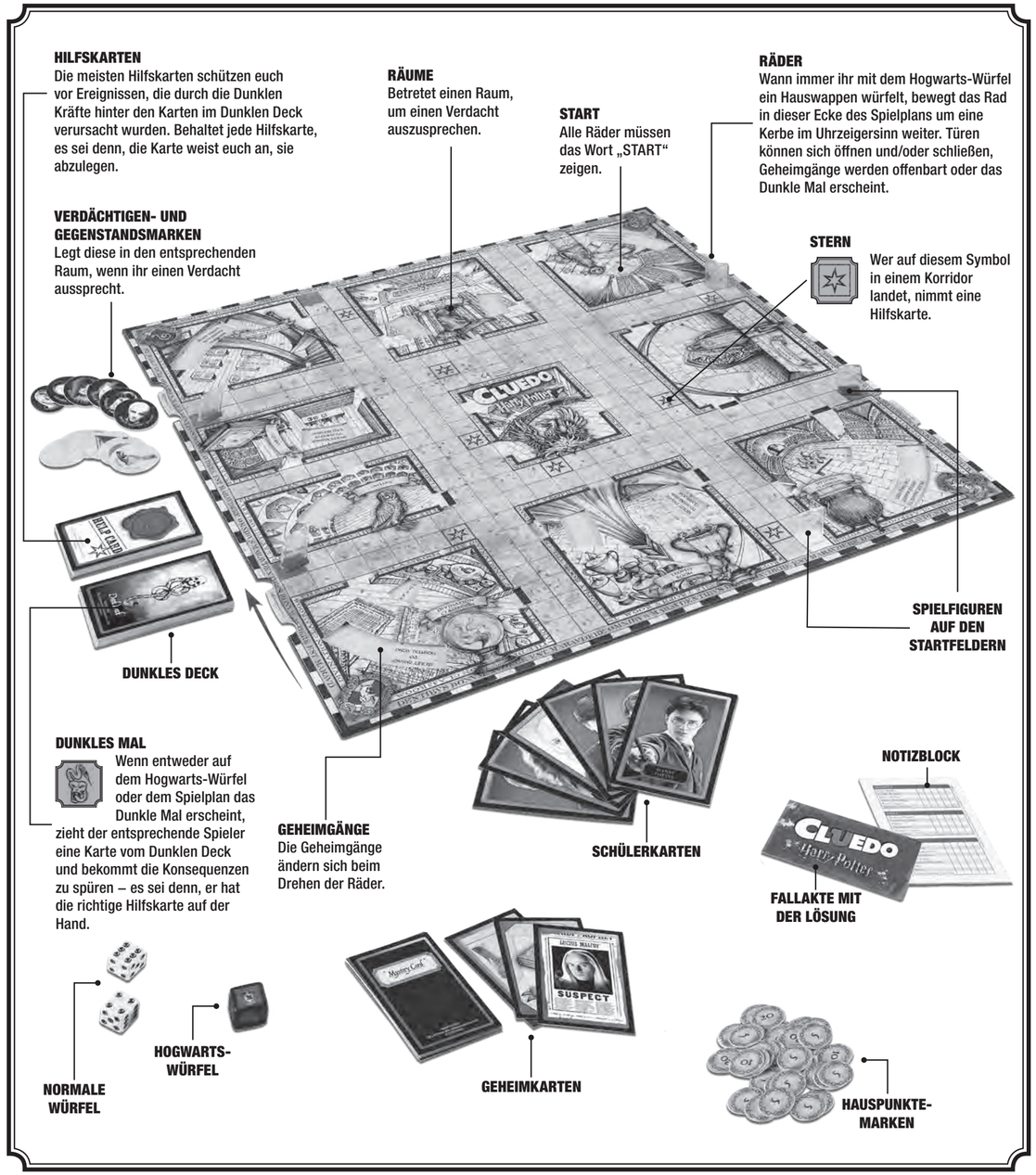
auf ihnen zu sehen ist.
2. Mischt das Dunkle Deck und die Hilfskarten durch und legt sie verdeckt als separate Stapel neben den Spielplan.
3. Jeder Spieler benötigt:
   - ein Blatt vom Notizblock
   - einen Stift (nicht enthalten)
   - 1 Hilfskarte (legt sie aufgedeckt vor euch)
   - Hauspunkte-Marken (HP), abhängig von der Anzahl der Spieler, und zwar:

     bei 3 Spielern: 60 HP
     bei 4 Spielern: 70 HP
     bei 5 Spielern: 80 HP

     Legt die übrigen Marken als Stapel neben den Spielplan.
   - eine Schülerkarte und die entsprechende Spielfigur (siehe Punkt 4)
4. Mischt die sechs Schülerkarten und nehmt eine zufällige heraus. Legt diese Karte aufgedeckt hin, um die Person zu enthüllen, die der Dunklen Magie zum Opfer gefallen und irgendwo in Hogwarts verschwunden ist. Dann wählt jeder Spieler aus den übrigen Schülerkarten eine Person aus und stellt die Spielfigur in der entsprechenden Farbe auf sein Startfeld auf dem Spielplan. Die Karte mit dem vermissten Schüler und übrige Karten und Spielfiguren werden aus dem Spiel entfernt.
5. Sortiert die Geheimkarten in drei Stapel (Verdächtige, Gegenstände und Räume) und mischt jeden Stapel durch. Nehmt aus jedem Stapel eine Karte heraus und steckt sie in die Fallakte. Achtet darauf, dass kein Spieler diese Karten sehen kann – die Fallakte enthält die Lösung des Rätsels!
6. Mischt alle übrigen Geheimkarten zusammen und teilt sie verdeckt so aus, dass alle Spieler über dieselbe Anzahl verfügen. Übrige Karten werden verdeckt in Dumbledore's Office gelegt.
7. Nun sieht sich jeder Spieler heimlich seine Karten an und markiert sie durch Ankreuzen auf seinem Notizzettel. Sie können nicht in der Fallakte stecken! Haltet eure Notizzettel vor den neugierigen Blicken der Mitspieler geheim.
8. Legt die Gegenstands- und Verdächtigen-Marken so hin, dass alle Spieler sie erreichen können.

Der Spieler, dessen Geburtstag als nächstes ansteht, ist zuerst an der Reihe. Danach geht's im Uhrzeigersinn reihum weiter.





(Fortsetzung auf der nächsten Seite)

F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 6-7
Inside spreads = 20”W x 11.75”H folded to 10”W x 11.75”H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20”W x 11.75”H folded to 10”W x 11.75”H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Der Spielablauf im Überblick

Bei jedem Spielzug:

1. Wirf alle drei Würfel
2. Überprüfe den Hogwarts-Würfel
3. Ziehe mit deiner Spielfigur (verwende die anderen Würfel oder einen Geheimgang)
4. Sprich einen Verdacht aus, nimm eine Hilfskarte oder beende deinen Zug.

Wenn du glaubst, das Rätsel gelöst zu haben:

5. Begib dich zu Dumbledore's Office und erhebe Anklage.

Wenn du am Zug bist

1. Wirf alle drei Würfel

2. Überprüfe den Hogwarts-Würfel

- Wenn der Hogwarts-Würfel dieses Symbol zeigt, nimm eine Hilfskarte und lege sie vor dich. Dann mache mit Schritt 3 weiter (Ziehen).
- Zeigt er eines der Hauswappen, dann drehe das Rad in der entsprechenden Ecke des Spielplans im Uhrzeigersinn um eine Kerbe weiter und stelle fest, ob das Dunkle Mal erschienen ist. Falls nicht, mache sofort mit Schritt 3 weiter (Ziehen).

Hinweis: Türen in Räumen können sich öffnen oder schließen und Geheimgänge können sich verändern, wenn ein Rad gedreht wird.

- Wenn das Rad das Dunkle Mal offenbart oder der Hogwarts-Würfel das Dunkle Mal zeigt, nimm eine Karte vom Dunklen Deck und lies sie laut vor.

Jede Karte des Dunklen Decks beschreibt ein Ereignis, das vermutlich von Dunklen Kräften verursacht wurde. Dabei zeigt jede Karte:

- Was passiert
- Wer betroffen ist
- Wie viele Hauspunkte man verlieren kann



Wie du dich selbst vor diesem Ereignis schützen kannst: Besitzt du eine Hilfskarte, die dich beschützt, dann zeige sie deinen Mitspielern und lege sie danach wieder vor dich. Du bist sicher.

Falls du keine besitzt, musst du die Strafe zahlen, indem du die entsprechende Anzahl Hauspunkte auf den Hauspunkte-Stapel legst.

Nachdem du eine Hilfskarte eingesetzt oder deine Strafe an Hauspunkten bezahlt hast, mache mit Schritt 3 (Ziehen) weiter.

Sobald du alle deine Hauspunkte verloren hast, bist du raus aus dem Spiel. Lege alle deine Geheimkarten aufgedeckt vor dich, sodass die anderen Spieler sie sehen können.

Sollten alle Spieler vor Ende des Spiels keine Hauspunkte mehr haben, gewinnen die Dunklen Kräfte und der vermisste Schüler findet ein unglückliches Ende!

3. Ziehen

Überprüfe die zwei normalen Würfel. Du kannst entweder:

- den Wurf ignorieren und einen Geheimgang benutzen (sofern du dich in einem Raum mit einem offenen Gang befindest)

oder

- eine beliebige Anzahl von Feldern ziehen, bis zu der Zahl, die du gewürfelt hast.

Regeln für das Ziehen

- Du musst nicht die gesamte Würfelzahl ziehen.
- Du darfst waagrecht oder senkrecht ziehen, aber **nicht diagonal.**
- Wenn du auf einem Sternenfeld im Korridor landest, HALTE AN und nimm eine Hilfskarte.
- Du darfst über ein Feld hinwegziehen, das von einem anderen Spieler besetzt ist, aber es darf immer nur ein Spieler auf einem Feld stehen.
- Sobald du einen Raum betrittst (durch eine **offene** Tür), HALTE AN!

- Befindest du dich am Ende eines Zugs in einem Raum, musst du ihn bei deinem nächsten Zug verlassen. Du darfst denselben Raum in diesem Zug nicht erneut betreten.
- Du kannst nicht durch eine geschlossene Tür gehen, es sein denn, du besitzt eine *Alohomora* Hilfskarte.

4. Sprich einen Verdacht aus, nimm eine Hilfskarte oder beende deinen Zug

Einen Verdacht aussprechen

Wenn du in einen Raum ziehst (außer Dumbledore's Office), kannst du einen Verdacht aussprechen gegenüber

- einem Verdächtigen
- einem Gegenstand
- und dem Raum, in dem du dich befindest



Beispiel: Du betrittst die Eulerei (Owlery) und sprichst einen Verdacht aus: „Ich glaube, Draco Malfoy tat es mit dem Verschwindekabinett (Vanishing Cabinet) in der Eulerei (Owlery).“ Bewege die Marken der verdächtigten Person und des verdächtigten Gegenstands in den Raum, in dem du dich befindest.

Nun müssen die anderen Spieler herausfinden, ob dein Verdacht richtig ist, beginnend mit dem Spieler zu deiner Linken.

- Besitzt er eine der von dir verdächtigten Geheimkarten, so zeigt er sie dir (und zwar nur dir).
- Wenn er mehrere dieser Karten hat, entscheidet er selbst, welche davon er dir zeigt.

Markiere diese Karte auf deinem Notizzettel – dies beweist, dass diese Karte nicht in der Fallakte steckt.
Damit ist dein Zug beendet.

- Falls der Spieler zu deiner Linken keine der von dir verdächtigten Geheimkarten hat, so muss der Spieler zu dessen Linken dir eine Karte zeigen, sofern er eine besitzt. Mach so lange weiter, bis ein Spieler dir eine Karte zeigt oder bis alle Spieler ablehnen, da sie keine der von dir verdächtigten Karten besitzen. **Damit ist dein Zug beendet.**

Eine Hilfskarte nehmen

Falls du auf einem Sternensymbol im Korridor landest, ziehe die oberste Hilfskarte vom Stapel und lege sie aufgedeckt vor dich. Bei der Hilfskarte kann es sich um einen Verbündeten, einen Gegenstand oder einen Zauberspruch handeln.

Besuche Dumbledore's Office

In Dumbledore's Office kannst du entweder:

- dir alle dort liegenden verdeckten Karten ansehen und auf deinem Notizzettel markieren (dies beendet deinen Zug)

oder

- Anklage erheben.

5. Anklage erheben

Wenn du glaubst, das Rätsel gelöst zu haben, ziehe mit deinem Würfelwurf zu Dumbledore's Office so schnell du kannst. Dort kannst du Anklage erheben, indem du den Verdächtigen, den Gegenstand und den Raum nennst, von dem du glaubst, dass sie an der Tat beteiligt waren.
Beispiel:

„Ich klage Dolores Umbridge an, die Tat mit dem Schlaftrunk (Sleeping Draught) in der Großen Halle (Great Hall) begangen zu haben.“

Nun siehst du dir heimlich die Karten in der Fallakte an.

Aufgepasst: Falls du mit deiner Anklage falsch liegst, bist du raus aus dem Spiel. Du musst immer noch Fragen der anderen Spieler beantworten, aber kannst nicht mehr gewinnen. Erhebe deine Anklage daher nicht leichtsinnig!

Gewinnen

Stecken alle drei deiner genannten Karten in der Fallakte? Glückwunsch! Du hast das Spiel gewonnen. Zeige die Karten deinen Mitspielern und lass dich feiern!

Liegst du mit deiner Anklage falsch, so halte die drei Karten vor den neugierigen Blicken deiner Mitspieler fern und stecke sie wieder zurück in die Fallakte.

- Du kannst keinen weiteren Spielzug mehr ausführen und kannst auch nicht mehr gewinnen.
- Du musst weiterhin deine Karten den anderen Spielern zeigen, wenn du danach gefragt wirst.



F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 8-9
Inside spreads = 20”W x 11.75”H folded to 10”W x 11.75”H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20”W x 11.75”H folded to 10”W x 11.75”H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Un estudiante ha desaparecido en el Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería, y tú tendrás que resolver la misteriosa desaparición. Jugando como Harry, Ron, Hermione, Ginny, Luna o Neville, deberás intentar descubrir **QUIÉN** es el culpable, **QUÉ** Hechizo u Objeto utilizó, y **DÓNDE** fue atacado el estudiante. ¿Fue Draco Malfoy con la Sleeping Draught en la Owlery?

Recorre Hogwarts haciendo deducciones... ¡Pero ten cuidado! El castillo está lleno de puertas secretas y escaleras que se mueven. Las ruedas del tablero cambiarán continuamente, revelando pasadizos secretos ¡y hasta la Marca Tenebrosa! Cuando la Marca Tenebrosa aparece, ¡cuidado! su aparición significa que hay Fuerzas Tenebrosas actuando cerca. Consigue Cartas de Ayuda para proveerte de Hechizos, Aliados y Objetos que te protegerán de las Fuerzas Tenebrosas e impedirán que pierdas fichas de House Point. Si pierdes todos tus Puntos de Casa, ¡quedarás eliminado del juego!

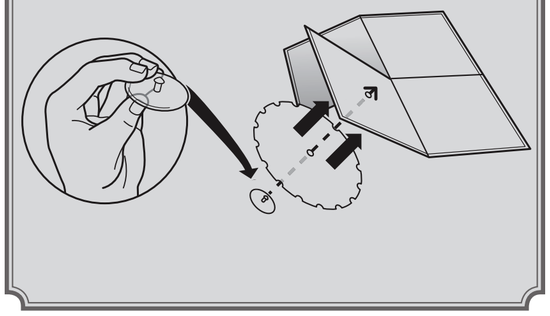
Cuando estés seguro de los hechos, ve a Dumbledore's office para hacer tu acusación final ¡y ganar el juego!

Montaje

- Separa las fichas de House Point, Sospechosos y Objetos de los marcos de cartón.
- Cada rueda está identificada con el nombre de una Casa (Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw o Slytherin). Asegúrate de que el nombre de la Casa en la rueda coincida con su Escudo de la Casa correspondiente en el tablero y fija la rueda pasando un remache de plástico por la rueda y el tablero como se muestra.
- Asegúrate que la rueda no tiene las letras al revés.

FIJAR LAS RUEDAS

DADO HOGWARTS
Pega un adhesivo cuadrado en cada una de las caras en blanco del dado Hogwarts.



Preparación

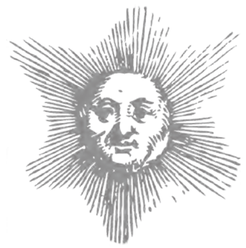
1. Pon el tablero sobre una mesa y gira las ruedas hasta que la palabra START 

se vea en todas las ruedas.
2. Baraja por separado las Cartas Dark Deck y las Cartas Help Card y coloca los dos montones boca abajo cerca del tablero.
3. Cada jugador necesita lo siguiente:
   - Una hoja del Bloc de Notas
   - Un lápiz (no incluido)
   - 1 Carta Help Card (boca arriba frente al jugador)
   - Fichas de House Point (HP), dependiendo del número de jugadores como se indica a continuación:

     Juego de 3 jugadores: 60 HP
     Juego de 4 jugadores: 70 HP
     Juego de 5 jugadores: 80 HP

     Coloca el resto en un montón cerca del tablero.
   - Una Carta de Student y un peón (Ver el punto 4)
4. Baraja las seis Cartas de Student y coge una al azar. Dale la vuelta para revelar el personaje que ha sido víctima de la Magia Oscura y cuyo paradero en Hogwarts es desconocido. Cada jugador debe ahora elegir un personaje de las Cartas de Student restantes y colocar el peón del mismo color en la casilla de inicio correspondiente en el tablero. Saca del juego la Carta del estudiante desaparecido, además de las demás Cartas y peones.
5. Separa las Cartas Mystery Card para formar tres montones (Sospechosos, Objetos y Habitaciones) y baraja cada montón. Retira una Carta de cada montón y colócalas en el sobre de la solución. Asegúrate de mantener estas Cartas en secreto; ¡este sobre contiene la solución del misterio!
6. Baraja el resto de las Cartas Mystery Card y repártelas boca abajo, de tal manera que cada jugador tenga el mismo número. Coloca las Cartas restantes boca abajo en Dumbledore's office.
7. Mira las Cartas de tu mano y márcalas en tu hoja de notas; si tienes esas Cartas, ¡no pueden estar en el sobre! Recuerda mantener en secreto tus notas a los demás jugadores.
8. Forma montones con las fichas de Objetos y Sospechosos y colócalos al alcance de todos.

El jugador con el cumpleaños más próximo, comienza. El juego continúa hacia la izquierda.



CARTAS HELP CARD
La mayoría de las Cartas de Help Card te protegerán de los acontecimientos causados por las Fuerzas Tenebrosas que aparecen en las Cartas de Dark Deck. Guarda las Cartas Help, salvo que alguna Carta indique que debes descartarla.

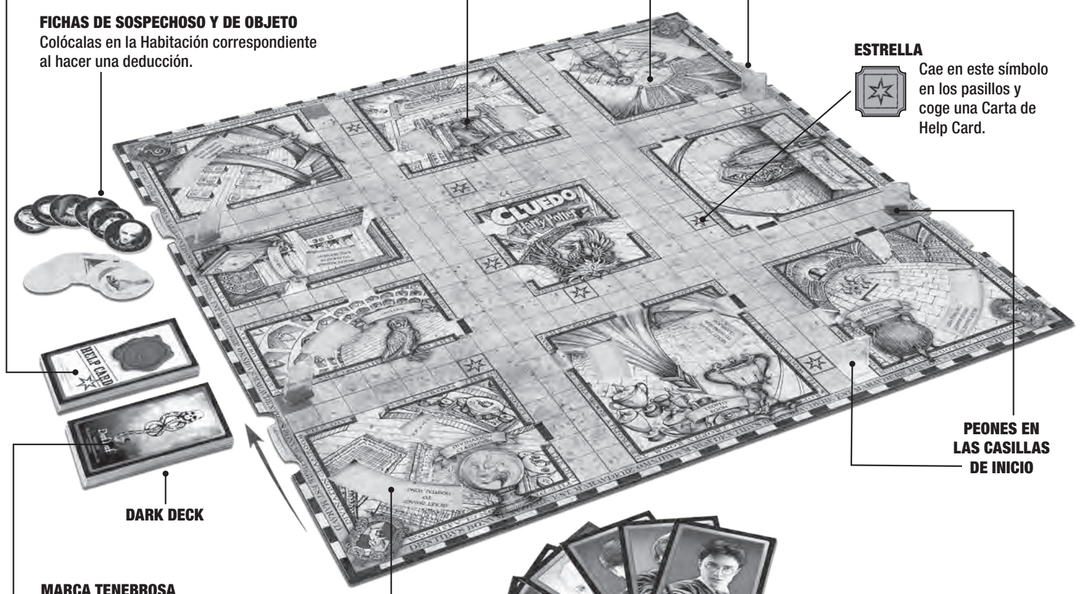
HABITACIÓN
Entra en una Habitación para hacer una deducción.

START
Todas las ruedas deben mostrar 'START'.

RUEDAS
Cada vez que saques uno de los Escudos de las Casas en el dado Hogwarts, mueve la rueda con dicho símbolo una muesca en el sentido de las agujas del reloj. Algunas puertas pueden abrirse o cerrarse, pasadizos secretos pueden ser revelados o la Marca Tenebrosa puede aparecer.

FICHAS DE SOSPECHOSO Y DE OBJETO
Colócalas en la Habitación correspondiente al hacer una deducción.

ESTRELLA
Cae en este símbolo en los pasillos y coge una Carta de Help Card.



PEONES EN LAS CASILLAS DE INICIO

DARK DECK

MARCA TENEBROSA
Si la Marca Tenebrosa aparece en el dado Hogwarts o en el tablero, coge una Carta Dark Deck y sufre las consecuencias, salvo que tengas la Carta de Help Card correcta en tu mano.

PASADIZOS SECRETOS
Los pasadizos secretos cambian al mover la rueda.

CARTAS STUDENT

BLOC DE NOTAS

SOBRE DE LA SOLUCIÓN

DADO ESTÁNDAR

DADO HOGWARTS

CARTAS MYSTERY CARD

FICHAS DE HOUSE POINT

(Continúa en la página siguiente)

F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 10-11
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Cómo jugar—
En un vistazo

En cada turno:

1. Tira los tres dados
2. Fíjate en el dado Hogwarts
3. Mueve (usando los otros dados o un pasadizo secreto)
4. Haz una deducción, coge una Carta Help Card o termina tu turno.

Cuando estés seguro de haber resuelto el misterio:

5. Ve a Dumbledore's office para hace tu acusación.

En tu turno

1. Tira los tres dados

2. Fíjate en el dado Hogwarts

- Si el dado Hogwarts muestra este símbolo, coge una Carta Help Card y colócala frente a ti. Luego continúa con el Paso 3 (Mueve).
- Si muestra uno de los Escudos de las Casas, gira la rueda del tablero con dicho símbolo una muesca en el sentido de las agujas del reloj y revisa para ver si la Marca Tenebrosa ha aparecido. Si no, pasa directo al Paso 3 (Mueve).

Nota: Las puertas de las Habitaciones pueden abrirse o cerrarse y los pasadizos secretos pueden cambiar de lugar al girar la rueda.

- Si la rueda revela la Marca Tenebrosa, o si el dado Hogwarts muestra la Marca Tenebrosa, coge una Carta Dark Deck y léela en voz alta.

Cada Carta Dark Deck describe un acontecimiento probablemente causado por las Fuerzas Tenebrosas y cada Carta muestra lo siguiente:

- Qué ocurre
- Quién se ve afectado
- Cuántos House Points se pueden perder



Cómo puedes protegerte del acontecimiento. Si tienes una Carta Help Card que te proteja, muéstrala a los otros jugadores y luego colócala de nuevo frente a ti. ¡Tranquilo, estás a salvo!

Si no, entonces debes pagar el número de House Points indicado en la Carta y colocar los puntos en el montón de House Points.

Tras haber utilizado la Carta Help Card o pagado los House Points, continúa con el Paso 3 (Mueve).

Si pierdes todos tus House Points, quedas eliminado del juego. Coloca todas tus Cartas Mystery Card boca arriba frente a ti para que los demás jugadores puedan verlas.

Si todos los jugadores pierden todos sus House Points antes de que el juego concluya, entonces las Fuerzas Tenebrosas han ganado ¡y el estudiante desaparecido ha llegado a un final catastrófico!

3. Mueve

Mira el resultado de los dos dados estándar. Puedes hacer lo siguiente:

- Ignora el resultado y utiliza un pasadizo secreto (si estás en una Habitación con un pasadizo abierto)

o

- Mueve tu peón el número de casillas indicado en los dados.

Reglas para mover

- No tienes que utilizar el número máximo indicado en los dados.
- Puedes mover tu peón horizontal o verticalmente, pero **no diagonalmente..**
- Si caes en una estrella en el pasillo, DEJA DE MOVER EL PEÓN y coge una Carta Help Card.
- Puedes pasar por una casilla ocupada por otro jugador, pero solo un jugador puede estar en la misma casilla a la vez.
- Cuando entres en una Habitación (a través de una **puerta** abierta), ¡DEJA DE MOVER TU PEÓN!

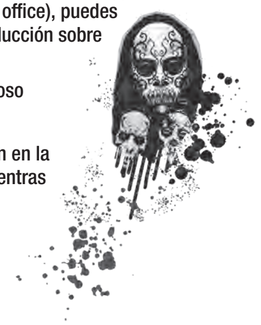
- Si estás es una Habitación al final de un turno, deberás salir en tu próximo turno. No podrás volver a entrar en esa Habitación en ese turno.
- No puedes pasar por una puerta cerrada salvo que tengas una Carta Help Card *Alohomora*.

4. Haz una deducción, coge una Carta Help Card o termina tu turno

Haz una deducción

Si entras en una Habitación (que no sea Dumbledore's office), puedes hacer una deducción sobre lo siguiente:

- un Sospechoso
- un Objeto
- la Habitación en la que te encuentras



Ejemplo: Entras en la Owlery. Haces la siguiente deducción: "Creo que fue Draco Malfoy con el Vanishing Cabinet en la Owlery." Mueve las fichas de Sospechoso y Objeto que has mencionado a la Habitación en la que te encuentras.

Los demás jugadores ahora deben revelar si tu deducción es correcta, empezando con el jugador a tu izquierda.

- Si tiene una de las Cartas Mystery Card que nombraste en tu deducción, debe mostrártela (solo a ti).
- Si tiene más de una Carta, el jugador elige cuál te mostrará.

Marca esta Carta en tu hoja de notas; esto demuestra que la Carta no está en el sobre.

Tu turno ha terminado.

- Si el jugador de tu izquierda no tiene ninguna de las Cartas Mystery Card que mencionaste en tu deducción, entonces el siguiente jugador de la izquierda debe mostrarte una Carta si la tiene. Continúa de esta manera hasta que un jugador te muestre una Carta o hasta que todos los jugadores hayan pasado por no tener ninguna de las Cartas que mencionaste. **Tu turno ha terminado.**

Coge una Carta Help Card

Si caes en una estrella en el pasillo, coge la Carta Help Card superior del montón y colócala boca arriba frente a ti. La Carta Help Card será un Aliado, un Objeto o un Hechizo.

Visitar Dumbledore's Office

En Dumbledore's office puedes hacer lo siguiente:

- Mira las Cartas boca abajo que se encuentren ahí y márcalas en tu hoja (esto concluye tu turno)

o

- Haz una acusación.

5. Haz una acusación

Cuando estés seguro de haber resuelto el misterio, utiliza la tirada de dados para llegar a Dumbledore's office lo antes posible. Una vez ahí, puedes hacer tu acusación nombrando al Sospechoso, el Objeto y la Habitación que pienses son los correctos.
Por ejemplo:

"Acuso a Dolores Umbridge con la Sleeping Draught, en el Great Hall."

Ahora revisa en secreto las Cartas en el sobre.

Cuidado: Si tu acusación es incorrecta, quedas eliminado del juego. Todavía debes contestar las preguntas de los demás jugadores, pero no puedes ganar. ¡No hagas tu acusación si no lo tienes claro!

Cómo ganar el juego

Si consigues en el sobre las tres Cartas que nombraste, ganas el juego. ¡Muestra las Cartas a los demás jugadores y celébralo!

Si te has equivocado, vuelve a colocar las tres Cartas dentro del sobre, asegurándote de que ningún otro jugador las vea.

- Ya no podrás mover tu peón ni ganar el juego.
- Deberás mostrar tus Cartas a los demás jugadores cuando te lo pidan.



F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 12-13
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Um dos alunos parece ter desaparecido da famosa Escola de Magia e Bruxaria. E agora os jogadores precisam de resolver este misterioso desaparecimento. Jogando como Harry, Ron, Hermione, Ginny, Luna ou Neville, os jogadores devem tentar descobrir **QUEM**, **COMO** e **ONDE** o aluno foi atacado. Será que foi Draco Malfoy com a Sleeping Draught em Owlery?

Os jogadores devem percorrer Hogwarts fazendo a sua investigação... mas cuidado! O castelo contém portas ocultas e escadarias movediças, mudando o tabuleiro constantemente e revelando passagens secretas, ou até mesmo a marca sombria! Sempre que a marca sombria aparecer, cuidado, isto significa que as Forças das Trevas estão por perto. Os jogadores podem usar cartas de ajuda com feitiços, aliados e itens para protegê-los das Forças das Trevas e impedir que percam pontos da Casa. O jogador que perder todos os seus pontos da Casa é eliminado do jogo!

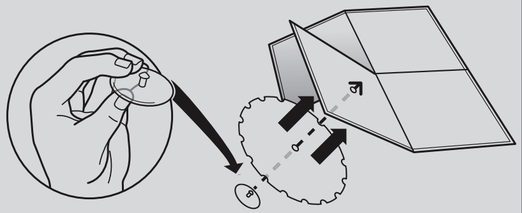
Quando tiverem a certeza da sua investigação, os jogadores deverão ir a Dumbledore's Office para fazer a sua acusação final e vencer o jogo!

Montagem

- Destacar as rodas de papelão, peças de suspeitos, peças de itens e peças de pontos da Casa das folhas de cartão.
- Cada roda tem um nome de Casa (Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw ou Slytherin). Combinar as rodas da Casa com o espaço correspondente com o seu brasão no tabuleiro. Fixar usando as peças de plástico entre a roda e o tabuleiro, conforme a imagem.
- Certificar de que o texto na roda esteja voltado para cima.

ENCAIXAR AS RODAS

DADO DE HOGWARTS
Colar uma etiqueta quadrada em cada face do dado de Hogwarts.



Preparação

1. Posicionar o tabuleiro e girar as rodas até que a palavra START 

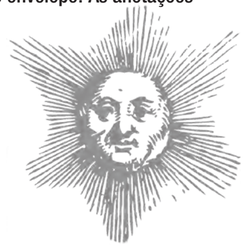
apareça em todos os espaços.

2. Embaralhar as cartas de Marca Sombria e as cartas de Ajuda e colocá-las viradas para baixo em baralhos separados próximos do tabuleiro.
3. Cada jogador recebe:
   - 1 folha do bloco de notas
   - 1 lápis (não incluído)
   - 1 carta de ajuda (mantida virada para cima)
   - Peças de Pontos da Casa (PC) de acordo com o número de jogadores, conforme abaixo:

     Jogo com 3 jogadores: 60 PC
     Jogo com 4 jogadores: 70 PC
     Jogo com 5 jogadores: 80 PC

     Colocar o resto das cartas num baralho próximo do tabuleiro.
   - 1 carta de estudante e 1 peça de estudante (ver ponto 4)
4. Embaralhar as 6 cartas de estudantes e remover 1 aleatoriamente. Virar 1 carta de estudante para cima para revelar o personagem que foi vítima de magia negra e está desaparecido em Hogwarts. Cada jogador deve escolher 1 personagem entre as cartas de estudantes restantes e colocar a peça da mesma cor no seu espaço inicial no tabuleiro. Retirar do jogo a carta do estudante desaparecido, peças e restantes cartas suplentes.
5. Separar as cartas misteriosas em três baralhos (suspeitos, itens e divisões) e embaralhar cada baralho separadamente. Retirar 1 carta de cada baralho e colocá-las no envelope confidencial. Mantê-las em segredo de todos os jogadores, pois a solução do mistério do jogo está neste envelope!
6. Embaralhar todas as cartas misteriosas restantes e distribuí-las igualmente para cada jogador. Manter as cartas viradas para baixo. Colocar as cartas restantes viradas para baixo em Dumbledore's Office.
7. Os jogadores devem observar as cartas na sua mão e verificar o seu bloco de notas. As cartas na sua mão não fazem parte das cartas que estão no envelope! As anotações devem ser mantidas secretas para os outros jogadores.
8. Colocar o item e as peças dos suspeitos em baralhos onde todos os jogadores possam alcançá-los.

O próximo jogador a fazer anos é o primeiro a jogar! O jogo segue no sentido horário.



CARTAS DE AJUDA
A maioria das cartas de Ajuda irão protegê-lo de eventos causados pelas Forças das Trevas em cartas de Marca Sombria. Guardar cada carta de Ajuda, a menos que a carta indique que ela deve ser descartada.

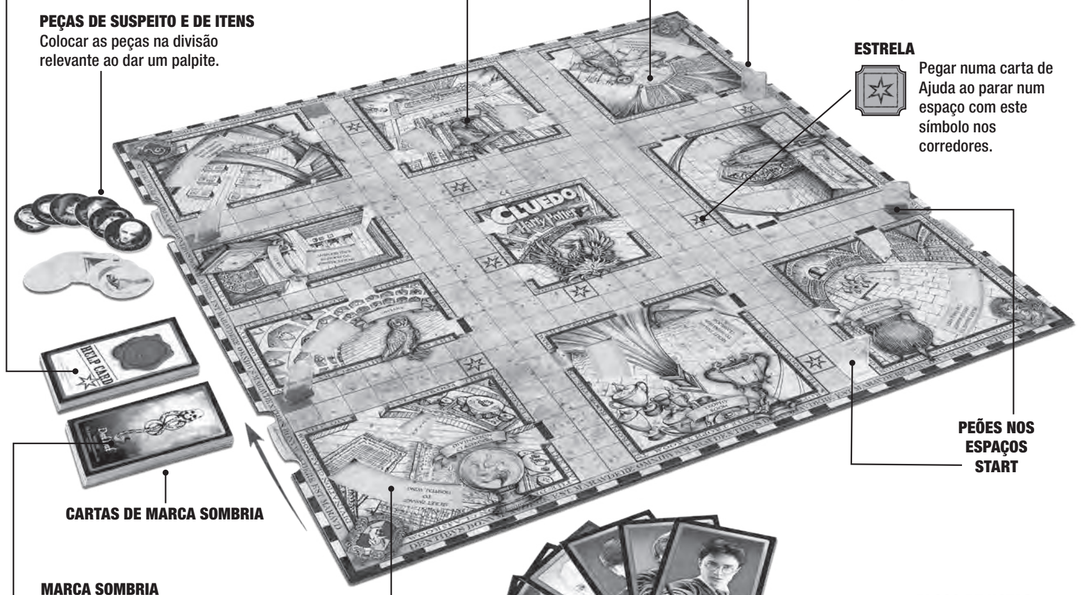
DIVISÃO
Entrar numa divisão para dar um palpite.

START
Todas as rodas devem exibir "START".

RODAS
Quando um jogador tirar o brasão de uma casa no dado de Hogwarts, deve mover a roda um espaço da área correspondente no tabuleiro no sentido horário. As portas podem abrir e/ou fechar e passagens secretas podem ser reveladas ou a Marca Sombria pode aparecer.

PEÇAS DE SUSPEITO E DE ITENS
Colocar as peças na divisão relevante ao dar um palpite.

ESTRELA
Pegar numa carta de Ajuda ao parar num espaço com este símbolo nos corredores.



PEÕES NOS ESPAÇOS START

CARTAS DE MARCA SOMBRIA

MARCA SOMBRIA
Se a Marca Sombria aparecer no dado de Hogwarts ou no tabuleiro, o jogador deve pegar numa carta do baralho de cartas de Marca Sombria e sofrer as penalidades da carta, a menos que tenha a carta de Ajuda ideal na sua mão.

PASSAGENS SECRETAS
As passagens secretas mudam conforme as rodas se movem.



CARTAS DE ESTUDANTES

BLOCO DE NOTAS



ENVELOPE COM A SOLUÇÃO



DADO COMUM

DADO DE HOGWARTS



CARTAS MISTERIOSAS



PEÇAS DE PONTOS DA CASA

(Continua na próxima página)

F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 14-15
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Como Jogar (passo a passo)

Na vez do jogador:

1. Jogar todos os 3 dados
2. Verificar o dado de Hogwarts
3. Mover a peça de personagem (usando os outros dados ou uma passagem secreta)
4. Dar um palpite, pegar numa carta de Ajuda ou terminar a jogada.

Quando tiver a certeza que solucionou o mistério:

5. Vá para Dumbledore's Office para dar o palpite.

Na sua vez de jogar

1. Jogar os 3 dados

2. Verificar o dado de Hogwarts

- Se o dado de Hogwarts exibir este símbolo, pegue numa carta de Ajuda e coloque-a à sua frente. Em seguida, ir para o Passo 3 (Mover).
- Se o dado de Hogwarts exibir um dos brasões das Casas, o jogador deve girar a roda uma casa no canto do tabuleiro correspondente no sentido horário e verificar se a Marca Sombria foi exibida. Caso contrário, deve ir para o Passo 3 (Mover).

Nota: As portas das divisões podem abrir ou fechar e as passagens secretas podem mudar quando uma roda é girada.

- Se a roda exibir a Marca Sombria, ou se o dado de Hogwarts exibir a Marca Sombria, o jogador deve pegar 1 carta do baralho de cartas de Marca Sombria e ler em voz alta.

Cada carta do baralho de cartas de Marca Sombria descreve um evento provavelmente causado pelas Forças das Trevas. Cada carta contém:

- O que está a acontecer
- Quem foi afetado
- Quantos pontos da Casa podem ser perdidos



Se o jogador tiver uma carta de Ajuda que o proteja, deve mostrá-la aos outros jogadores e depois colocá-la à sua frente para indicar a sua proteção.

Caso o jogador não possua nenhuma carta de Ajuda, deve devolver os seus pontos de Casa indicados na carta aos pontos da Casa do jogo.

Após usar uma carta de Ajuda ou pagar a penalidade dos seus pontos da Casa, deve ir para o Passo 3 (Mover).

O jogador sai do jogo após perder todos os seus pontos da Casa. Ele deve colocar todas as suas cartas misteriosas viradas para cima à sua frente para que os outros jogadores possam vê-las.

Se todos os jogadores perderem todos os seus pontos da Casa antes do jogo terminar, as Forças das Trevas venceram e o aluno desaparecido terá um final infeliz!

3. Mover

Verificar os 2 dados comuns. O jogador pode:

- Ignorar o resultado e usar uma passagem secreta (caso esteja numa divisão com uma passagem aberta)

ou

- Mover qualquer número de espaços até alcançar o resultado total dos 2 dados.

Regras de movimento

- O jogador não precisa de mover o total de espaços exibidos nos 2 dados.
- O jogador pode mover na vertical ou na horizontal, **mas nunca na diagonal.**
- Se o jogador parar num símbolo no corredor, deve PARAR DE MOVER e pegar numa carta de Ajuda.
- O jogador pode passar por um espaço ocupado por outro jogador, mas apenas um jogador pode ficar no mesmo espaço de cada vez.
- Assim que o jogador entrar numa divisão (por uma **porta** aberta), deve PARAR DE MOVER!

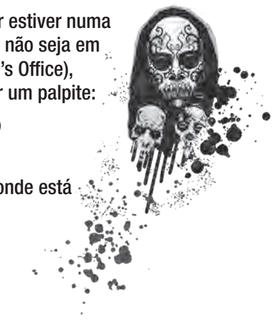
- Se o jogador estiver numa divisão no final da sua jogada, deverá deixá-la na próxima vez que jogar. O jogador não pode sair e entrar novamente na mesma divisão na próxima vez que jogar.
- O jogador não pode passar por uma porta fechada a menos que tenha uma carta de Ajuda *Alohomora*.

4. Dar um palpite, pegar numa carta de Ajuda ou terminar a jogada.

Dar um palpite

Se o jogador estiver numa divisão (que não seja em Dumbledore's Office), ele pode dar um palpite:

- 1 suspeito
- 1 item
- a divisão onde está



Exemplo: O jogador entra em Owlery. Ele dá o seguinte palpite: "Acho que foi o Draco Malfoy com Vanishing Cabinet em Owlery." O jogador deve mover as peças de suspeito e de item do seu palpite para a divisão onde está.

Os outros jogadores devem revelar se o palpite está correto ou não, começando pelo jogador à sua esquerda.

- Se eles tiverem uma das cartas misteriosas mencionadas no palpite, eles devem mostrá-la ao jogador (e somente a ele).
- Se eles tiverem mais de uma das cartas mencionadas, podem escolher qual mostrar.

O jogador que fez o palpite deve marcar a carta no seu bloco de notas, isso prova que a carta não está no envelope.

Isto termina a jogada

- Se o jogador à sua esquerda não tiver nenhuma das cartas misteriosas sugeridas no palpite, o próximo jogador à esquerda deve mostrar uma carta, caso tenha. Continuar até que um jogador mostre uma carta ou até que todos os jogadores tenham passado, porque ninguém possui nenhuma das cartas do palpite. A vez do jogador termina.

Isto termina a jogada

Pegar numa carta de Ajuda

Se o jogador passar num espaço com o símbolo de uma estrela no corredor, deve pegar numa carta de Ajuda do topo do baralho de cartas e colocá-la virada para cima à sua frente. A carta de Ajuda será um Aliado, Item ou Feitiço.

Entrar em Dumbledore's Office

Em Dumbledore's Office, o jogador pode:

- Ver as cartas viradas para baixo na divisão e marcá-las no seu bloco de notas (isso encerra a jogada).

ou

- Fazer uma acusação

5. Fazer uma acusação

Quando o jogador tiver a certeza de que solucionou o mistério, deve ir para Dumbledore's Office o mais rápido possível. Lá, poderá fazer a sua acusação nomeando o suspeito, o item e a divisão.
Por exemplo:

"Acuso Dolores Umbridge com Sleeping Draught em Great Hall."

O jogador deve então, secretamente, ver as cartas que estão no envelope.

Atenção: Se a acusação do jogador estiver errada, ele é eliminado do jogo. O jogador deve ainda responder a perguntas para ajudar outros jogadores, mas já não pode vencer. Cuidado ao fazer uma acusação!

O Vencedor

Se o jogador encontrar todas as 3 cartas nomeadas da sua acusação no envelope, ele é o vencedor! O jogador deve mostrar as cartas aos outros jogadores.

Se o jogador errar na sua acusação, deve colocar as 3 cartas de volta no envelope, certificando-se de que nenhum dos outros jogadores as veja.

- O jogador não pode mais mover-se pelo tabuleiro, nem poderá ser o vencedor.
- O jogador deve continuar a mostrar as suas cartas a outros jogadores quando solicitado.



F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 16-17 Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed 9/20/21 4:21 PM

Un tuo compagno di studi sembra essere scomparso dalla famosa Scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts e tocca a te risolvere il mistero. Vesti i panni di Harry, Ron, Hermione, Ginny, Luna o Neville per cercare di scoprire **CHI** è stato, **QUALE** incantesimo o oggetto è stato usato e **DOVE** è stato attaccato lo studente. Sarà stato Draco Malfoy con lo Sleeping Draught nella Owlery?

Percorri tutta Hogwarts e formula le tue ipotesi… ma fai attenzione! Il castello è pieno di accessi nascosti e scale mobili: questo significa che le ruote sul tabellone continueranno a cambiare, rivelando passaggi segreti o persino il Marchio Nero! Ogni volta che compare il Marchio Nero, non distrarti: significa che le forze Oscure sono in azione. Pesca le carte Help, che ti forniranno incantesimi, alleati e oggetti per proteggerti dalle forze Oscure e ti impediranno di perdere Punti della Casa. Se perdi tutti i Punti della Casa, sarai eliminato dal gioco!

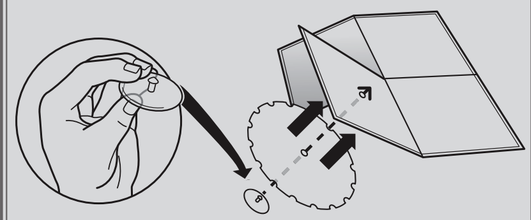
Quando pensi di avere indovinato la soluzione del mistero, vai nell'ufficio di Dumbledore per formalizzare l'accusa finale e vincere il gioco!

Montaggio

- Staccate i Punti della Casa, le pedine Sospettato e Oggetto e le ruote dalla base di cartone.
- Ogni ruota contiene il nome di una Casa (Grifondoro, Tassorosso, Corvonero o Serpeverde). Fate corrispondere il nome della Casa su ogni ruota al suo stemma sul tabellone e fissatelo, facendo passare un rivetto di plastica attraverso la ruota e il tabellone come nell''immagine qui sotto.
- Assicuratevi che la scritta sulla ruota sia rivolta verso l'alto.

SISTEMAZIONE DELLE RUOTE

DADO DI HOGWARTS
Attaccate un adesivo quadrato su ogni lato vuoto del dado di Hogwarts.



Preparazione del gioco

1. Posizionate il tabellone e girate tutte le ruote su START

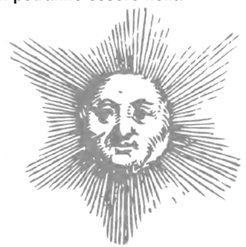


.

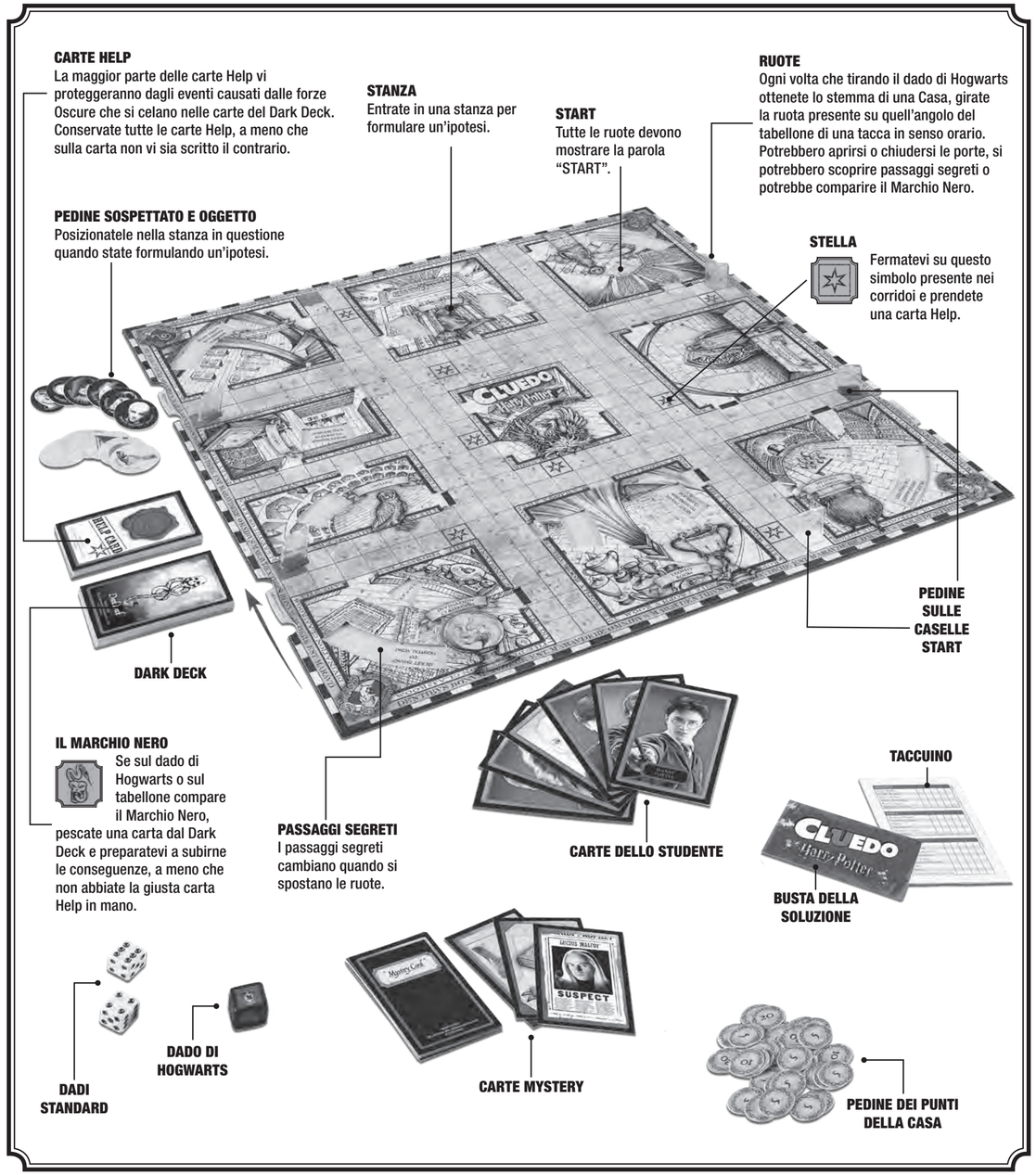
2. Mescolate le carte del Dark Deck e le carte Help e posizionatele a faccia in giù, in mazzi separati accanto al tabellone.
3. Ogni giocatore ha bisogno di:
   - un foglio del taccuino
   - una matita (non inclusa)
   - 1 carta Help (rivolta a faccia in su davanti a ciascun giocatore)
   - Pedine dei Punti della Casa (HP), distribuite come segue a seconda del numero di giocatori:

     3 giocatori: 60 HP
     4 giocatori: 70 HP
     5 giocatori: 80 HP

     Posizionate le restanti pedine accanto al tabellone.
   - una carta dello Studente e una pedina (vedete punto 4)
4. Mescolate le sei carte dello Studente e rimuovetene una a caso. Giratela a faccia in su per rivelare il personaggio rimasto vittima della Magia Oscura e attualmente scomparso a Hogwarts. Ogni giocatore deve quindi scegliere un personaggio dalle carte dello Studente rimaste e posizionare la pedina del colore corrispondente sulla propria casella Start del tabellone. Eliminate dal gioco lo studente scomparso e qualsiasi altra carta o pedina rimasti inutilizzati.
5. Separate le carte Mystery in tre mazzi (Sospetti, Oggetti e Stanze) e mescolate ogni mazzo. Rimuovete una carta da ogni mazzo e inseritela nella busta della soluzione. Fate attenzione a non farvi vedere da nessuno degli altri giocatori: la busta contiene la soluzione del mistero!
6. Mescolate tra loro le carte Mystery restanti e distribuitele a faccia in giù a ogni giocatore, in modo che ognuno abbia lo stesso numero di carte. Posizionate le eventuali carte rimaste a faccia in giù nell'ufficio di Dumbledore.
7. Guardate le carte che avete in mano e spuntatele dal vostro taccuino: se le avete voi, di certo non potranno essere nella busta! Ricordatevi di non mostrare i vostri appunti agli altri giocatori.
8. Posizionate le pedine Oggetto e Sospettato in modo tale che ogni giocatore possa raggiungerli.



Inizia il giocatore che compie gli anni per primo, quindi si procede in senso antiorario.



(Continua alla pagina successiva)

F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 18-19
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Come si gioca — Panoramica

A ogni turno:

1. Lanciate tutti e tre i dadi
2. Guardate il dado di Hogwarts
3. Fate la vostra mossa (spostatevi sul tabellone utilizzando i dadi Standard oppure usate un passaggio segreto)
4. Formulate un'ipotesi, prendete una carta Help o terminate il vostro turno.

Quando siete certi di aver risolto il mistero:

5. Recatevi all'ufficio di Dumbledore per formalizzare la vostra accusa.

Al vostro turno

1. Lanciate tutti e tre i dadi

2. Guardate il dado di Hogwarts

- Se sul dado di Hogwarts esce questo simbolo, prendete una carta Help e posizionatela davanti a voi. Quindi, continuate con la fase 3 (Fate la vostra mossa).
- Se ottenete uno degli stemmi di una delle Case, girate la ruota in quell'angolo del tabellone di una tacca in senso orario e controllate se compare il Marchio Nero. In caso negativo, passate direttamente alla fase 3 (Fate la vostra mossa).

Nota: quando si gira la ruota, le porte delle stanze potrebbero aprirsi o chiudersi e i passaggi segreti potrebbero cambiare.

- Se la ruota mostra il Marchio Nero, o se ottenete il Marchio Nero sul dado di Hogwarts, prendete una carta dal Dark Deck e leggetela ad alta voce.

Ogni carta del Dark Deck descrive un evento ad opera delle forze Oscure e indica:

- Che cosa sta succedendo
- Chi è coinvolto
- Quanti Punti della Casa si possono perdere
- Come proteggersi dall'evento.



Se un giocatore possiede una carta Help che lo protegge, deve mostrarla agli altri giocatori per poi posizionarla nuovamente davanti a sé. Quel giocatore è salvo.

Se il giocatore non la possiede, deve pagare la penalità aggiungendo la quantità indicata di Punti della Casa sopra alla pila mazzo dei Punti della Casa.

Una volta che avete utilizzato una carta Help o pagato la penalità, continuate con la fase 3 (Fate la vostra mossa).

Se perdete tutti i vostri Punti della Casa, dovete abbandonare il gioco. Posizionate tutte le vostre carte Mystery a faccia in su davanti a voi, in modo che gli altri giocatori possano vederle.

Se tutti i giocatori finiscono i propri Punti della Casa prima della fine del gioco, le forze Oscure avranno vinto e lo studente scomparso non avrà scampo!

3. Fate la vostra mossa

Guardate i due dadi standard. Potete scegliere una delle opzioni seguenti:

- Ignorare il risultato del dado e usare un passaggio segreto (se vi trovate in una stanza con un passaggio segreto aperto)

oppure

- Spostarvi del numero di caselle indicato dal risultato del dado.

Regole per spostarsi

- Non è obbligatorio avanzare di tutte le caselle.
- È possibile spostarsi in senso orizzontale e verticale, ma **non in diagonale.**
- Se capitate sul simbolo di una stella nel corridoio, FERMATEVI e prendete una carta Help.
- Potete passare da una casella occupata da un altro giocatore, ma ogni casella può ospitare un solo giocatore per volta.
- Non appena entrate in una stanza (attraverso una **porta** aperta), FERMATEVI!

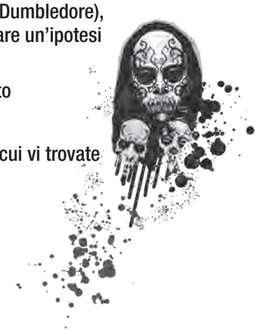
- Se al termine di un turno vi trovate in una stanza, dovete lasciarla al turno successivo. Non potete rientrare nella stessa stanza in quel turno.
- Non potete passare attraverso una porta chiusa, a meno che non abbiate la carta Help *Alohomora.*

4. Formulate un'ipotesi, prendete una carta Help o terminate il vostro turno

Formulazione delle ipotesi

Se vi spostate in una stanza (che non sia l'ufficio di Dumbledore), potete formulare un'ipotesi relativa a:

- un sospettato
- un oggetto
- la stanza in cui vi trovate



Esempio: un giocatore entra nella Owlery. Formula un'ipotesi: "Credo che il colpevole sia Draco Malfoy e che abbia utilizzato il Vanishing Cabinet nella Owlery". Quel giocatore sposta quindi le pedine del sospettato e dell'oggetto protagonisti della sua ipotesi nella stanza in cui si trova.

A questo punto, gli altri giocatori devono dire se l'ipotesi è vera o falsa, partendo dalla sinistra del giocatore che ha formulato l'ipotesi.

- Se un giocatore possiede la carta Mystery protagonista dell'ipotesi, la deve mostrare al giocatore che l'ha formulata (e solo a lui).
- Se ne ha più di una, sarà il giocatore che possiede le carte a scegliere quale mostrare al giocatore che ha formulato l'ipotesi.

Il giocatore spunta la carta che ha visto dal suo taccuino: ha avuto la prova che non si trova nella busta.
Il vostro turno è finito.

- Se il primo giocatore a partire da sinistra non possiede nessuna delle carte Mystery protagoniste dell'ipotesi, la parola passa al giocatore alla sua sinistra. Si procede in questo modo fino a quando un giocatore mostra una carta o finché tutti non avranno passato il turno perché non hanno nessuna delle carte nominate.
  Il vostro turno è finito.

Prendere una carta Help

Se capitate sul simbolo di una stella nel corridoio, pescate la prima carta Help dal mazzo e mettetela a faccia in su davanti a voi. La carta Help può essere Ally, Item o Spell.

Nell'Ufficio di Dumbledore

Nell'ufficio di Dumbledore potete scegliere una delle opzioni seguenti:

- Guardare una delle carte rivolte a faccia in giù presenti e spuntarle sul vostro taccuino (e terminare così il vostro turno)

oppure

- Formalizzare un'accusa.

5. Formalizzazione di un'accusa

Quando siete certi di aver risolto il mistero, lanciate i dadi per andare nell'ufficio di Dumbledore il più velocemente possibile. Da lì, potete formalizzare la vostra accusa nominando il sospettato, l'oggetto e la stanza che ritenete corretti.
Ad esempio:

"Accuso Dolores Umbridge con il Sleeping Draught nella Great Hall".

Ora potete vedere la carta nella busta di nascosto.

Attenzione: se la vostra accusa dovesse rivelarsi infondata, verrete eliminati dal gioco. Dovete comunque rispondere alle domande per aiutare gli altri giocatori, ma non potrete vincere. Non formalizzate le vostre accuse con leggerezza!

Vincere la partita

Se la busta contiene tutte e tre le carte che avevate nominato, avete vinto la partita. Mostrate le carte agli altri giocatori e festeggiate!

Se vi siete sbagliati, riponete le tre carte nella busta, assicurandovi di non farle vedere a nessun altro giocatore.

- Non potrete effettuare più mosse nella partita, né tantomeno vincere.
- Dovete continuare a mostrare le carte agli altri giocatori quando ve lo chiedono.



F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 20-21
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Een medestudent lijkt te zijn verdwenen van de beroemde Hogeschool voor Hekserij en Hocus-Pocus - en jij moet deze mysterieuze verdwijning oplossen. Je speelt als Harry, Ron, Hermelien, Ginny, Loena of Marcel en probeert uit te zoeken **WIE** het gedaan heeft, **WELKE** toverspreuk of welk voorwerp gebruikt is en **WAAR** de student is aangevallen. Was het Draco Malfoy met de Sleeping Draught in de Owlery?

Je speurt Zweinstein af en spreekt een vermoeden uit…maar pas op! Omdat het kasteel vol zit met verborgen doorgangen en bewegende trappen, veranderen de wielen op het bord telkens - ze onthullen geheime passages of zelfs het Duistere Teken! Als het Duistere Teken verschijnt, pas dan op. Er zijn duistere krachten aan het werk. Met Help-kaarten wapen je jezelf met toverspreuken, bondgenoten en voorwerpen die je beschermen tegen de duistere krachten en voorkomen dat je afdelingspunten verliest. Als je al je afdelingspunten kwijt bent, mag je niet meer meespelen!

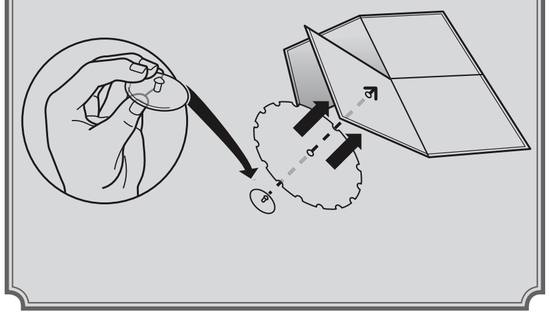
Als je genoeg feiten verzameld hebt en zeker weet hoe het zit, ga je naar Dumbledore's Office voor je definitieve beschuldiging en win je het spel!

Montage

- Druk de fiches met afdelingspunten, verdachten en voorwerpen, en de wielen uit het karton.
- Elk wiel heeft een afdelingsnaam (Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw of Slytherin). Combineer de afdelingsnaam op elk wiel met het juiste afdelingswapen op het bord en bevestig het met een plastic klinknagel die je door het wiel en het bord drukt, zoals afgebeeld.
- Zorg er bij het wiel voor dat de kant met de tekst naar boven ligt.

WIELEN BEVESTIGEN

ZWEINSTEIN-DOBBELSTEEN
Plak één vierkant etiketje op elke zijde van de blanco Zweinstein-dobbelsteen.



Klaarzetten

1. Vouw het bord uit en draai de wielen zo dat het woord START zichtbaar is bij alle wielen.

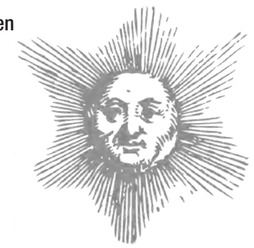


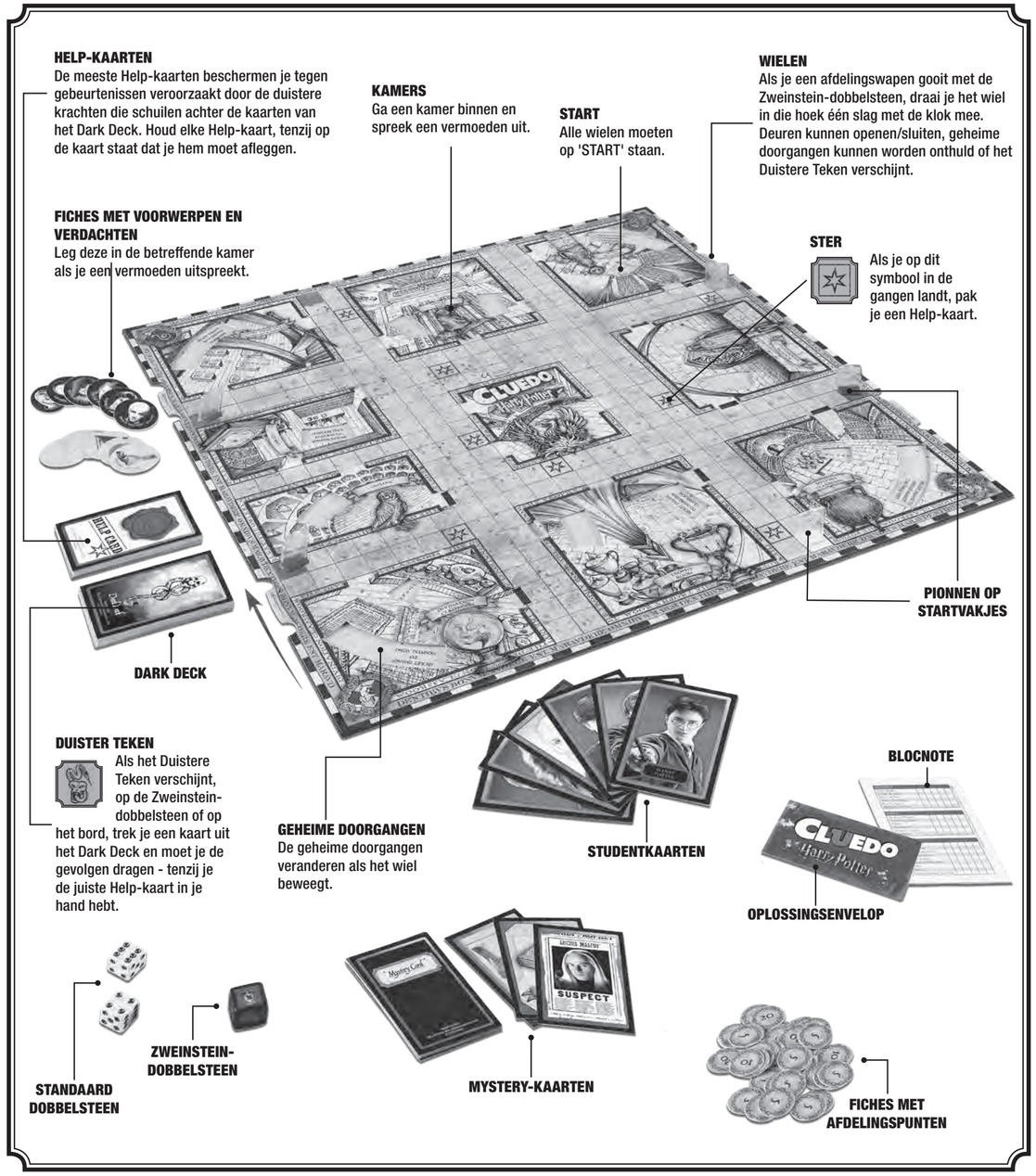
2. Schud de Dark Deck- en de Help-kaarten en leg ze met de goede kant naar beneden in gescheiden stapels bij het bord.
3. Elke speler krijgt:
   - Een blaadje van de blocnote
   - Een potlood (niet inbegrepen)
   - 1 Help-kaart (leg deze met de goede kant naar boven voor je neer)
   - Fiches met afdelingspunten (HP), afhankelijk van het aantal spelers is de verdeling als volgt:

     3 spelers: 60 HP
     4 spelers: 70 HP
     5 spelers: 80 HP

     Leg de rest op een stapel naast het bord.
   - Een Studentkaart en pion (zie punt 4)
4. Schud de zes Studentkaarten en trek er willekeurig één. Laat de kaart zien om het personage te onthullen dat ten prooi is gevallen aan zwarte magie en is verdwenen op Zweinstein. Elke speler kiest daarna een personage uit de overgebleven Studentkaarten en zet de pion met de bijbehorende kleur op zijn startplek op het bord. Leg de kaart met de verdwenen student en andere overgebleven kaarten buiten het spel.
5. Verdeel de Mystery-kaarten in drie stapels (verdachten, voorwerpen en kamers) en schud elke stapel. Trek één kaart uit elke stapel en doe ze in de oplossingsenvelop. Houd deze kaarten geheim voor alle spelers - de envelop bevat de oplossing van het mysterie!
6. Schud alle overgebleven Mystery-kaarten samen en deel ze uit met de goede kant naar beneden - zodat elke speler er evenveel heeft. Leg overgebleven kaarten met de goede kant naar beneden in Dumbledore's Office.
7. Bekijk de kaarten in je hand en teken ze af op je blocnote - als je die kaarten hebt, zitten ze niet in de envelop! Vergeet niet je notities geheim te houden voor de andere spelers.
8. Leg de fiches met voorwerpen en verdachten op stapels waar iedereen bij kan.

De speler die als eerste jarig is, mag beginnen. Het spel gaat linksom verder.





(Vervolg op volgende pagina)

F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 22-23
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Kort speloverzicht

Bij elke beurt:

1. Gooi alle drie de dobbelstenen
2. Controleer de Zweinstein-dobbelsteen
3. Verplaats je (met gebruik van de andere dobbelsteen of een geheime doorgang)
4. Spreek een vermoeden uit, pak een Help-kaart of beëindig je beurt.

Als je er zeker van bent dat je het mysterie hebt opgelost:

5. Ga dan naar Dumbledore's Office voor je beschuldiging.

Als je aan de beurt bent

1. Gooi alle drie dobbelstenen

2. Controleer de Zweinstein-dobbelsteen

- Als de Zweinstein-dobbelsteen dit symbool laat zien, pak je een Help-kaart die je voor je neerlegt. Dan ga je naar stap 3 (Verplaatsen).
- Als je een van de huiswapens hebt gegooid, draai dan het wiel in de betreffende hoek van het bord één slag en kijk of het Duistere Teken verschijnt. Als dat niet gebeurt, ga je direct door naar stap 3 (Verplaatsen).

Let op: Deuren van kamers kunnen openen en sluiten en geheime doorgangen kunnen veranderen als het wiel gedraaid wordt.

- Als het Duistere Teken verschijnt op het wiel - of als de Zweinstein-dobbelsteen het Duistere Teken toont - pak je een kaart van het Dark Deck en lees je die hardop voor.

Elke kaart uit het Dark Deck beschrijft een gebeurtenis die vermoedelijk veroorzaakt is door duistere krachten en elke kaart laat zien:

- Wat er gebeurt
- Wie het treft
- Hoeveel afdelingspunten je kunt verliezen



Hoe kun je jezelf beschermen tegen de gebeurtenis? Als je een beschermende Help-kaart hebt, laat je die zien aan de andere spelers. Daarna leg je hem weer voor je neer. Je bent veilig.

Als je niet zo'n kaart hebt, betaal je de boete door het betreffende aantal afdelingspunten op de stapel met afdelingspunten te leggen.

Als je een Help-kaart gebruikt hebt of de afdelingspuntenboete betaald hebt, ga je verder naar stap 3 (Verplaatsen).

Als je al je afdelingspunten hebt verloren, doe je niet meer mee met het spel. Leg al je Mystery-kaarten met de goede kant naar boven voor je, zodat de andere spelers ze kunnen zien.

Als alle spelers hun afdelingspunten verliezen voordat het spel voorbij is, hebben de duistere krachten gewonnen en wacht de verdwenen student een onfortuinlijk lot!

3. Verplaatsen

Controleer de twee standaard dobbelstenen. Er zijn twee opties:

- Je negeert de worp en gebruikt een geheime doorgang (als je in een kamer ben met een open doorgang)

of

- Je verplaatst je pion maximaal het gegooide aantal ogen.

Verplaatsingsregels

- Je hoeft het gegooide aantal ogen niet volledig te benutten.
- Je mag jezelf horizontaal of verticaal verplaatsen, maar **niet diagonaal.**
- Als je op een stersymbool in de gangen landt, STOP JE en pak je een Help-kaart.
- Je mag een vakje passeren dat bezet is door een andere speler, maar er mag slechts één speler tegelijk op hetzelfde vakje staan.
- Zodra je een kamer binnengaat (via een **open** deur), STOP JE!

- Als je aan het einde van een beurt in een kamer bent, moet je bij de volgende beurt de kamer verlaten. Je mag niet opnieuw dezelfde kamer binnengaan bij die beurt.
- Je kunt niet door een gesloten deur, tenzij je een *Alohomora* Help-kaart hebt.

4. Spreek een vermoeden uit, pak een Help-kaart of beëindig je beurt.

Een vermoeden uitspreken

Als je naar een kamer gaat (behalve Dumbledore's Office), kun je een vermoeden uitspreken voor:

- een verdachte
- een voorwerp
- de kamer waarin je bent.



Voorbeeld: Je gaat de Owlery binnen. Jouw vermoeden: "Ik denk dat Draco Malfoy het gedaan heeft met het Vanishing Cabinet in de Owlery." Verplaats de fiches van de verdachte en het voorwerp dat je vermoedde, naar de kamer waarin je je bevindt.

De andere spelers moeten nu onthullen of jouw vermoeden correct is of niet, te beginnen met de speler links van je.

- Als ze een van de Mystery-kaarten hebben die jij vermoedde, laten ze die aan jou zien (en alleen aan jou).
- Als ze meer dan één van de kaarten hebben, mogen ze kiezen welke kaart ze laten zien.

Teken deze kaart af op je blocnote - dit bewijst dat de kaart niet in de envelop zit. **Nu is je beurt voorbij.**

- Als de speler links van je GEEN van de door jou vermoede Mystery-kaarten heeft, moet de speler links van deze speler een kaart laten zien als hij er een heeft. Zo gaat het verder totdat een speler een kaart laat zien of totdat alle spelers gepasseerd zijn omdat geen van hen de kaarten heeft die jij vermoedde. **Nu is je beurt voorbij.**

Een Help-kaart pakken

Als je in de gangen op een stersymbool landt, pak je de bovenste Help-kaart van de stapel en leg je die met de goede kant boven voor je neer. De Help-kaart is een Bondgenoot, Voorwerp of Toverspreuk.

Naar Dumbledore's Office

In Dumbledore's Office kun je een van deze twee dingen doen:

- Kaarten omkeren in het kantoor en ze aftekenen op je blocnote (hiermee eindigt je beurt)

of

- Een beschuldiging uitspreken.

5. Een beschuldiging uitspreken

Als je zeker weet dat je het mysterie hebt opgelost, gebruik je je worp om zo snel mogelijk in Dumbledore's Office te komen. Daar kun je een beschuldiging uitspreken door de correcte naam te noemen van de verdachte, het voorwerp en de kamer.
Voorbeeld:

"Ik beschuldig Dolores Umbridge met de Sleeping Draught in de Great Hall."

Vervolgens controleer je in het geheim de kaarten in de envelop.

Pas op: Als je beschuldiging niet klopt, is het spel voor jou afgelopen. Je moet nog wel vragen beantwoorden om andere spelers te helpen, maar je kunt niet meer winnen. Beschuldig dus niet te snel iemand!

Het spel winnen

Als de drie kaarten die je genoemd hebt in de envelop zitten, heb je gewonnen. Laat de kaarten zien aan de andere spelers en vier je overwinning!

Als je het fout hebt, doe je de drie kaarten weer in de envelop. Zorg ervoor dat de andere spelers ze niet zien.

- Je mag jezelf niet meer verplaatsen in het spel en je kunt niet meer winnen.
- Je moet nog steeds kaarten laten zien aan andere spelers, als zij daarom vragen.



F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 24-25
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Det verkar som om en elev har försvunnit från den berömda skolan för häxkonster och trolldom – och det är upp till dig att lösa det mystiska försvinnandet. När du spelar som Harry, Ron, Hermione, Ginny, Luna eller Neville måste du försöka upptäcka **VEM** som gjorde det, **VILKEN** besvärjelse eller vilket föremål de använde och **VAR** eleven blev attackerad. Kan det ha varit Draco Malfoy med en Sleeping Draught i Owlery?

Gå runt på Hogwarts och delge misstankar ... men se upp! Eftersom slottet är fullt av hemliga dörrar och trappor som rör sig så kommer hjulen på spelplanen att snurras – och avslöja lönngångar eller till och med Mörkrets märke! När Mörkrets märke dyker upp, måste du vara försiktig – när du ser det betyder det förmodligen att mörka krafter är i görningen. Plocka upp hjälpkort som ger dig besvärjelser, bundsförvanter och föremål som skyddar dig från de mörka krafterna och som hindrar dig från att förlora elevhemspoäng. Om du förlorar alla dina elevhemspoäng förlorar du spelet!

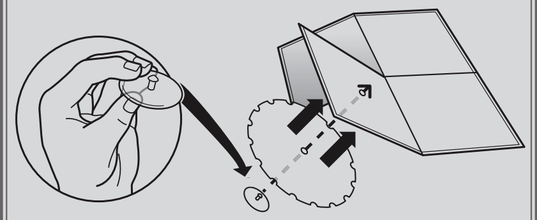
När du är säker på vem som gjort det, med vad och var någonstans går du till Dumbledore's Office och gör din slutgiltiga anklagelse och vinner spelet!

Montering

- Tryck ur brickorna för elevhemspoäng, misstänkta och föremål samt hjulen ur kartongramarna.
- På varje hjul står det ett elevhemsnamn (Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw eller Slytherin). Matcha elevhemmets namn på varje hjul med dess elevhemssköld på spelplanen och fäst det genom att trycka en plastnit genom hjulet och spelplanen enligt bilden.
- Se till att skriften på hjulet är vänd uppåt.

MONTERA HJULEN

HOGWARTS-TÄRNING
Sätt ett fyrkantigt klistermärke på varje sida av den tomma Hogwarts-tärningen.



Förberedelser

1. Lägg ut spelplanen och vrid hjulen så att ordet START visas på alla.

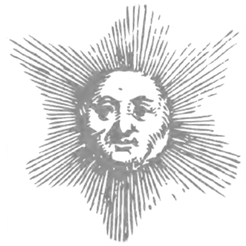


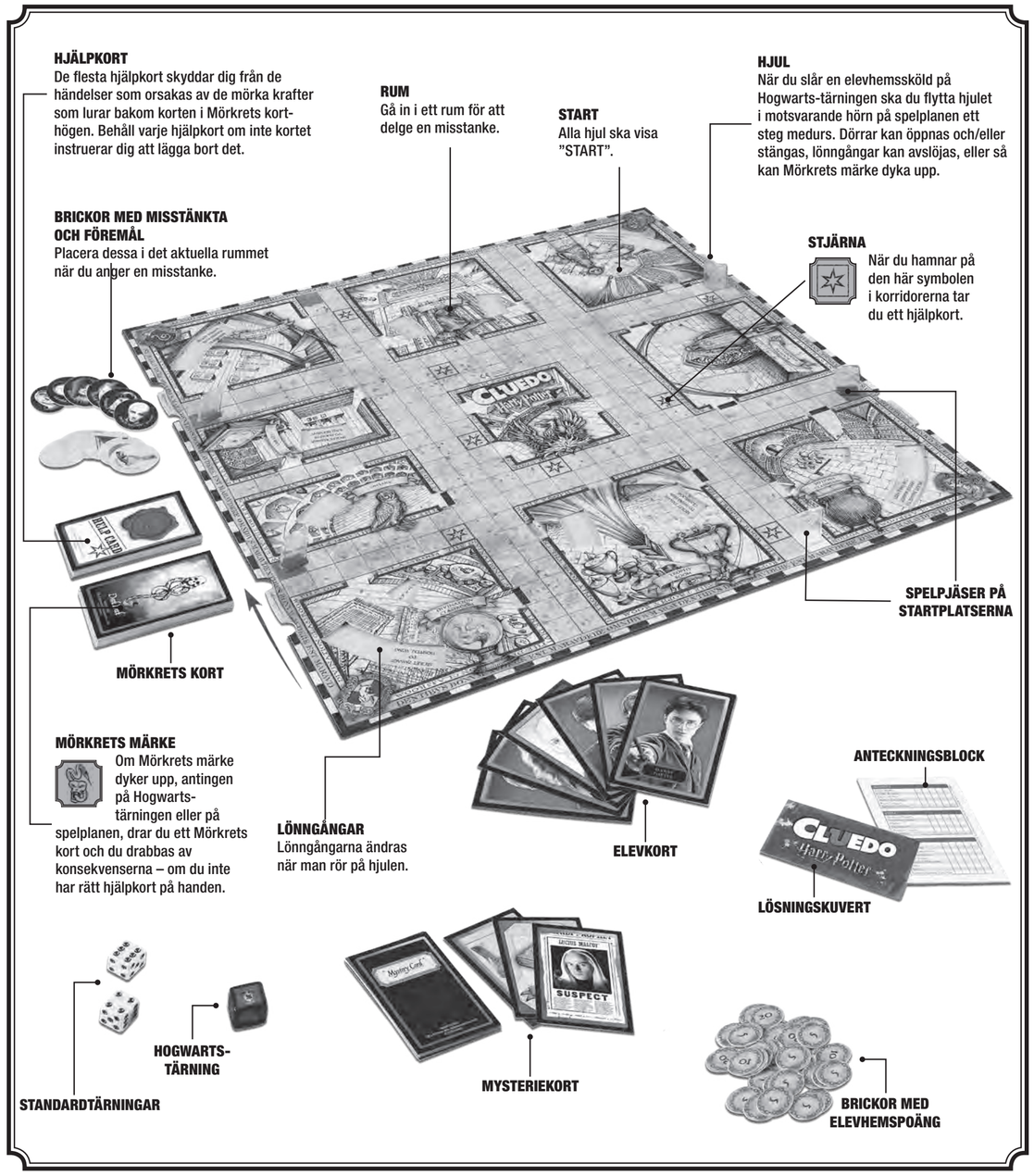
2. Blanda Mörkrets kort och hjälpkorten och placera dem nedåt i separata högar nära spelplanen.
3. Varje spelare behöver:
   - En sida ur anteckningsblocket
   - En penna (ingår ej)
   - 1 hjälpkort (läggs med framsidan uppåt framför spelaren)
   - Brickor med elevhemspoäng (EP), beroende på antalet spelare enligt följande:

     Spel med tre spelare: 60 EP
     Spel med fyra spelare: 70 EP
     Spel med fem spelare: 80 EP

     Lägg resten i en hög nära spelplanen.
   - Ett elevkort och en spelpjäs (se punkt 4)
4. Blanda de sex elevkorten och ta bort ett slumpmässigt kort. Vänd kortet uppåt för att avslöja den figur som har fallit offer för mörk magi och som saknas någonstans i Hogwarts. Varje spelare måste sedan välja en karaktär från de kvarvarande elevkorten och placera spelpjäsen med samma färg som kortet på startplatsen på spelplanen. Ta bort den saknade eleven och eventuella överblivna kort och spelpjäser från spelet.
5. Separera mysteriekorten i tre högar (misstänkta, föremål och rum) och blanda varje hög. Ta bort ett kort från varje hög och lägg det i lösningskuvertet. Var noga med att hålla dem hemliga för alla spelare – det här kuvertet innehåller lösningen på mysteriet!
6. Blanda alla återstående mysteriekort och dela ut dem med framsidan nedåt, så att varje spelare har samma antal kort. Lägg eventuella extrakort med framsidan nedåt i Dumbledore's Office.
7. Titta på korten i handen och kryssa för dem i dina anteckningar – om du har de korten kan de inte finnas i kuvertet! Kom ihåg att dölja dina anteckningar för de andra spelarna.
8. Lägg brickorna med föremål och misstänkta i högar som alla kan nå.

Den spelare som fyller år härnäst börjar. Spelet fortsätter åt vänster.





(Fortsättning på nästa sida)

F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 26-27
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Spelregler – en kort sammanfattning

Varje gång det är din tur:

1. Slå alla tre tärningarna
2. Kolla Hogwarts-tärningen
3. Flytta (efter vad de andra tärningarna visar eller genom en lönngång)
4. Delge en misstanke, ta ett hjälpkort eller avsluta din tur.

När du är säker på att du har löst mysteriet:

5. Gå till Dumbledore's Office för att göra en anklagelse.

När det är din tur

1. Slå alla tre tärningarna

2. Kolla Hogwarts-tärningen

- Om Hogwarts-tärningen visar den här symbolen tar du ett hjälpkort och placerar det framför dig. Fortsätt sedan till steg 3 (Flytta).
- Om den visar en av elevhemssköldarna vrider du hjulet i motsvarande hörn på spelplanen medurs och ser om Mörkrets märke visar sig eller inte. Om inte, gå direkt till steg 3 (Flytta).

Obs! Dörrar till rum kan öppnas eller stängas och lönngångar kan ändras när ett hjul vrids.

- Om hjulet visar Mörkrets märke – eller om Hogwarts-tärningen visar Mörkrets märke – tar du ett Mörkrets kort och läser det högt.

Varje Mörkrets kort beskriver en händelse som förmodligen har orsakats av mörka krafter och varje kort visar:

- Vad som händer
- Vem som påverkas
- Hur många elevhemspoäng som kan förloras



Hur du kan skydda dig mot händelsen: Om du har ett hjälpkort som skyddar dig, visar du det för de andra spelarna och lägger tillbaka det framför dig. Du är säker.

Om du inte gör det straffas du och måste betala genom att lägga antalet elevhemspoäng som står på kortet i elevhemspoängshögen.

Fortsätt till steg 3 (Flytta) när du har använt ett hjälpkort eller betalat straffavgift med dina elevhemspoäng.

Om du förlorar alla dina elevhemspoäng måste du lämna spelet. Lägg alla dina mysteriekort med framsidan uppåt framför dig så att de andra spelarna kan se dem.

Om alla spelare får slut på elevhemspoäng innan spelet är slut har de mörka krafterna vunnit och den saknade eleven möter ett olyckligt slut!

3. Flytta

Kolla de två standardtärningarna. Du kan göra något av följande:

- Ignorera slaget och använd en lönngång (om du befinner dig i ett rum med en öppen gång).

eller

- Flytta hur många steg du vill, upp till så många steg som tärningarna visar.

Regler för att flytta

- Du behöver inte gå alla steg som tärningarna visar.
- Du kan gå vågrätt eller lodrätt, men **inte diagonalt.**
- Om du hamnar på en stjärnsymbol i korridoren ska du STANNA och ta ett hjälpkort.
- Du kan gå på en ruta som en annan spelare befinner sig i, men endast en spelare åt gången kan stå på en ruta.
- Så snart du kommer in i ett rum (genom en **öppen** dörr) ska du STANNA!

- Om du befinner dig i ett rum i slutet av din tur måste du lämna det när det är din tur igen. Du får inte gå in i samma rum under samma tur.
- Du kan inte passera genom en stängd dörr om du inte har ett *Alohomora*-hjälpkort.

4. Delge en misstanke, ta ett hjälpkort eller avsluta din tur

Delge en misstanke

Om du går in i ett rum (annat än Dumbledore's Office) kan du delge en misstanke om följande:

- en misstänkt
- ett föremål
- rummet du befinner dig i



Exempel: Du går in i Owlery. Du säger: "Jag misstänker att Draco Malfoy gjorde det med Vanishing Cabinet i Owlery." Flytta brickorna med misstänkta och föremål som du har föreslagit till rummet du befinner dig i.

De andra spelarna måste nu avslöja om ditt förslag är rätt eller inte. Spelaren till vänster börjar.

- Om de har något av mysteriekorten som du misstänkte visar de det för dig (och endast för dig).
- Om de har fler än ett av korten kan de välja vilket kort de vill visa dig.

Kryssa för det här kortet i dina anteckningar – det här bevisar att kortet inte finns i kuvertet.
Nu är det nästa spelares tur.

- Om spelaren till vänster inte har något av mysteriekorten som du misstänkte måste nästa spelare till vänster visa ett kort, om personen har ett. Fortsätt tills en spelare visar dig ett kort eller tills alla spelare har passat för att de inte har något av korten du misstänkte.
Nu är det nästa spelares tur.

Ta ett hjälpkort

Om du stannar på en stjärnsymbol i korridoren drar du det översta hjälpkortet från högen och lägger det med framsidan uppåt framför dig. Hjälpkortet är en Bundsförvant, ett Föremål eller en Besvärjelse.

Besöka Dumbledore's Office

I Dumbledore's Office kan du antingen:

- Titta på alla kort som ligger där med framsidan nedåt och kryssa för dem i dina anteckningar (sedan går turen vidare).

eller

- Anklaga någon.

5. Anklaga någon

När du är säker på att du har löst mysteriet slår du tärningen för att komma till Dumbledore's Office så fort du kan. Därifrån kan du göra din anklagelse genom att namnge den misstänkte, föremålet och rummet som du tror är rätt.
Till exempel:

"Jag anklagar Dolores Umbridge med Sleeping Draught i Great Hall."

Titta nu i hemlighet på korten i kuvertet.

Var försiktig: Om din anklagelse är felaktig förlorar du spelet. Du måste fortfarande svara på frågor för att hjälpa andra spelare, men du kan inte vinna. Ta inte för lätt på anklagelser!

Vinna spelet

Om du hittar alla de tre korten du nämnde i din anklagelse i kuvertet vinner du spelet. Visa korten för de andra spelarna och fira!

Om du har fel lägger du tillbaka de tre korten i kuvertet och ser till att ingen av de andra spelarna ser dem.

- Du kan inte längre flytta din spelpjäs i spelet och kan inte vinna.
- Du måste fortsätta visa kort för andra spelare när du blir tillfrågad.



F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 28-29
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

En elev er tilsyneladende forsvundet fra den berømte skole for heksekunster og troldmandsskab, og det er nu op til dig at opklare den mystiske forsvinden. Du spiller enten Harry, Ron, Hermione, Ginny, Luna eller Neville, og din opgave er at finde ud af, **HVEM** der har gjort det, **HVILKEN** besværgelse eller genstand der er brugt, og **HVOR** eleven blev overfaldet. Var det mon Draco Malfoy, der brugte Sleeping Draught (sovemiddel) i Owlery (ugleriet)?

Bevæg dig rundt på Hogwarts, og kom med forslag ... men pas på! Slottet er fyldt med skjulte døre og trapper, der bevæger sig, og derfor vil hjulene på brættet blive ved med at ændre sig og afsløre hemmelige gange eller endda mørkets tegn! Når mørkets tegn viser sig, skal du træde varsomt, da det helt sikkert betyder, at mørkets kræfter er på spil. Træk hjælpekort, som forsyner dig med besværgelser, allierede og genstande, der beskytter dig mod mørkets kræfter, så du ikke mister kollegiepoint. Hvis du mister alle dine kollegiepoint, har du tabt spillet!

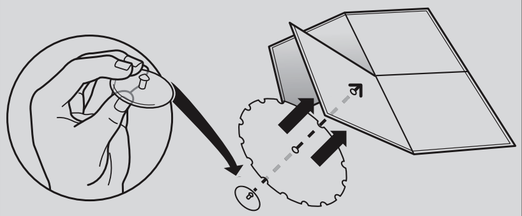
Når du føler dig helt sikker, skal du gå til Dumbledore's office og fremføre din endelige anklage og vinde spillet!

Sådan samler du spillet

- Tryk kollegiepoint-, mistænkt- og genstandsmærkerne samt hjulene ud af deres ark.
- Hvert hjul er prydet med et kollegienavn (Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw eller Slytherin). Læg hjulene ind på brættet, så kollegienavnene matcher det tilsvarende våbenskjold på brættet, og fastgør dem ved at skubbe plastnitten gennem hjulet og brættet som anvist.
- Sørg for, at teksten på hjulet vender opad.

SÅDAN SÆTTES HJULENE FAST

HOGWARTS-TERNING
Sæt et firkantet mærke fast på hver af Hogwarts-terningens blanke sider.



Forberedelser

1. Læg brættet mellem jer, og drej hjulene, så ordet START kan ses på dem alle.

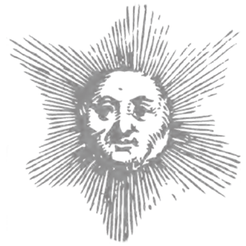


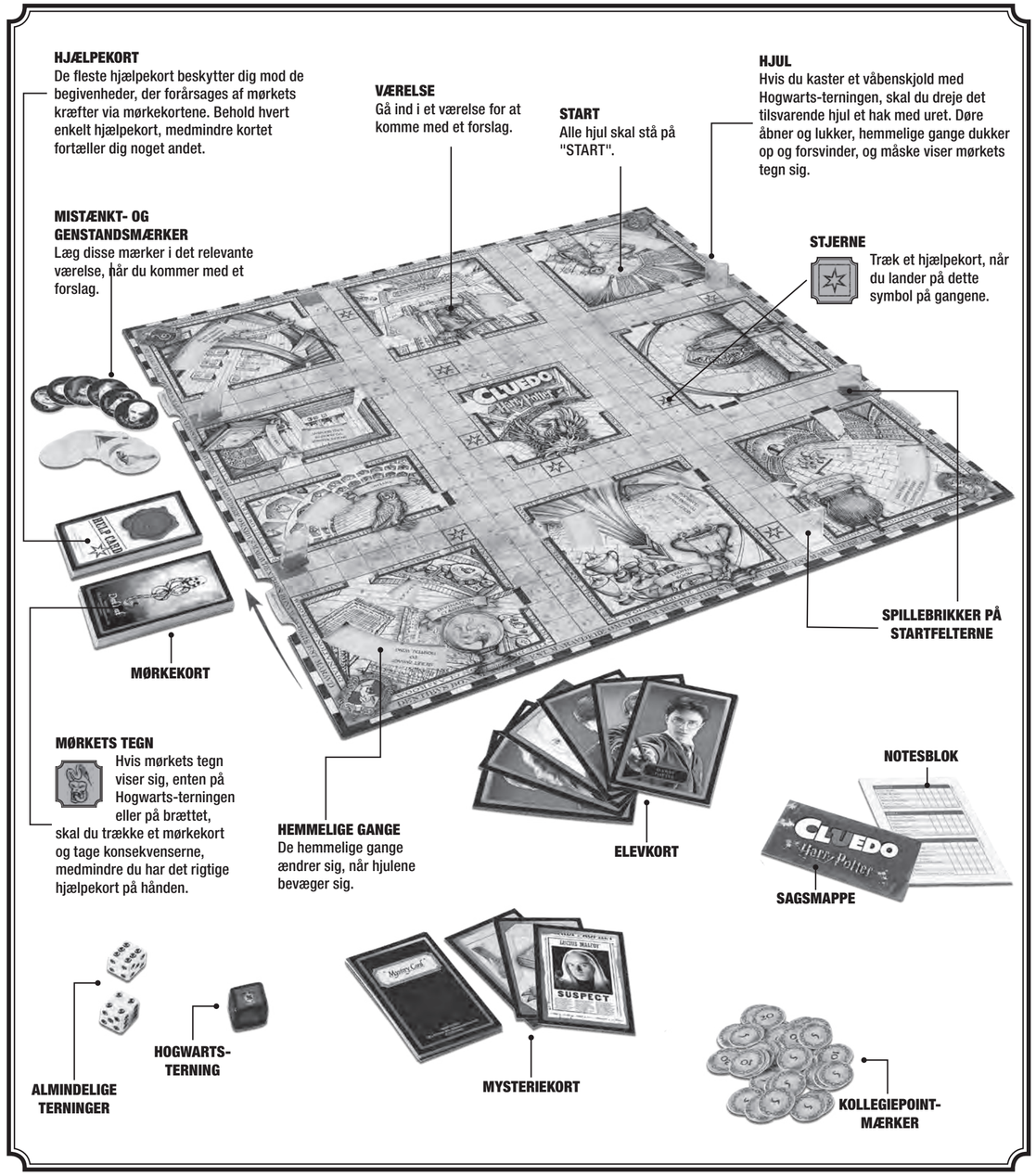
2. Bland mørke- og hjælpekortene, og læg dem med forsiden nedad i adskilte bunker ved siden af brættet.
3. Hver spiller skal bruge:
   - Ét ark fra notesblokken
   - En blyant (medfølger ikke)
   - 1 hjælpekort (lægges med forsiden opad foran spilleren)
   - Kollegiepoint (KP)-mærker, afhængigt af antal spillere. Se herunder:

     Spil med 3 spillere: 60 KP
     Spil med 4 spillere: 70 KP
     Spil med 5 spillere: 80 KP

     Læg resten i en bunke ved siden af brættet.
   - Et elevkort og en spillebrik (se punkt 4)
4. Bland de seks elevkort, og fjern et tilfældigt kort. Læg det med forsiden opad for at afsløre figuren, der er blevet offer for mørk magi og er forsvundet et eller andet sted på Hogwarts. Hver spiller vælger en figur fra de resterende elevkort og stiller spillebrikken i samme farve på dens START-felt på brættet. Læg den forsvundne elev samt eventuelle ekstra kort og spillebrikker til side.
5. Del mysteriekortene op i tre bunker (mistænkte, genstande og værelser), og bland hver bunke. Fjern ét kort fra hver bunke, og læg dem i sagsmappen. Husk at holde dem hemmelige for alle spillere – denne mappe indeholder løsningen på mysteriet!
6. Bland alle de resterende mysteriekort, og del dem ud med forsiden nedad, så hver spiller har lige mange kort. Læg eventuelle overskydende kort med forsiden nedad i Dumbledore's office.
7. Se på dine kort, og kryds dem af på dit notesark – et kort kan ikke være i sagsmappen, hvis du har den på hånden! Sørg for, at de andre spillere ikke kan se dine notater.
8. Læg genstands- og mistænkt-mærkerne i bunker, hvor alle kan nå dem.

Den spiller, der har fødselsdag næste gang, starter. Spillet fortsætter med uret.





(Fortsættes på næste side)

F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 30-31
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Sådan spiller du – kort overblik

Gør følgende under hver tur:

1. Kast alle tre terninger.
2. Kig på Hogwarts-terningen.
3. Ryk (ved hjælp af de almindelige terninger eller en hemmelig gang).
4. Kom med et forslag, tag et hjælpekort, eller afslut din tur.

Når du er sikker på, at du har løst mysteriet:

5. Gå til Dumbledore's office for at fremføre din anklage.

Når det bliver din tur

1. Kast alle tre terninger.

2. Kig på Hogwarts-terningen.

- Hvis Hogwarts-terningen viser dette symbol, skal du trække et hjælpekort og lægge det foran dig. Fortsæt derefter til trin 3 (ryk).
- Hvis den viser et af kollegiernes våbenskjolde, skal du dreje det tilsvarende hjul et hak med uret. Husk at se efter, om mørkets tegn er dukket op. Hvis det ikke er tilfældet, skal du gå direkte til trin 3 (ryk).

Bemærk: Døre til værelser kan åbne eller lukke, og hemmelige gange kan ændre sig, når et hjul drejes.

- Hvis hjulet viser mørkets tegn – eller hvis Hogwarts-terningen viser mørkets tegn – skal du trække et mørkekort læse det højt.

Hvert mørkekort beskriver en begivenhed, som mørkets kræfter formentlig står bag, og hvert kort viser:

- hvad der sker
- hvem der bliver påvirket
- hvor mange kollegiepoint, man risikerer at miste



hvordan du kan beskytte dig selv mod begivenheden. Hvis du har et hjælpekort, der beskytter dig, skal du vise det til de andre spillere og derefter lægge det foran dig igen. Du er uden for fare.

Hvis du ikke har noget kort, må du betale prisen ved at lægge det påkrævede antal kollegiepoint i bunken med kollegiepoint.

Når du har brugt et hjælpekort eller betalt dine kollegiepoint, skal du gå videre til trin 3 (ryk).

Hvis du mister alle dine kollegiepoint, ryger du ud af spillet. Læg alle dine mysteriekort med forsiden opad foran dig, så de andre spillere kan se dem.

Hvis alle spillere mister deres kollegiepoint, før spillet er slut, har mørkets kræfter vundet, og den forsvundne elev lider en grusom skæbne!

3. Ryk

Tjek de to almindelige terninger. Du kan enten:

- ignorere kastet og bruge en hemmelig gang (hvis du er i et værelse, hvor en hemmelig gang er åben)

eller

- rykke et vilkårligt antal felter op til det tal, som terningen viser.

Sådan rykker du

- Du behøver ikke at rykke alle de felter, som terningerne viser.
- Du kan rykke vandret eller lodret, men **ikke diagonalt.**
- Hvis du lander på et stjernesymbol på gangen, skal du STOPPE OP og tage et hjælpekort.
- Du kan passere forbi felter, hvor der står andre spillere, men der må kun stå én spiller på det samme felt ad gangen.
- Så snart du træder ind i et værelse (gennem en **åben** dør), skal du STOPPE OP!

- Hvis du står i et værelse, når din tur slutter, skal du forlade det, når det er din tur igen. Du kan ikke gå tilbage til det samme værelse igen i den tur.
- Du kan ikke passere gennem en lukket dør, medmindre du har et *Alohomora*-hjælpekort.

4. Kom med et forslag, tag et hjælpekort, eller afslut din tur.

Kom med et forslag

Hvis du rykker til et værelse (bortset fra Dumbledore's office), kan du foreslå:

- en mistænkt
- en genstand
- det værelse, du befinder dig i.



Eksempel: Du går ind i Owlery (ugleriet). Du foreslår: "Jeg tror, at Draco Malfoy gjorde det ved hjælp af Vanishing Cabinet (forsvindingskabinettet) i Owlery." Ryk de mistænkt- og genstandsmærker, du har nævnt, ind i det værelse, du befinder dig i.

De andre spillere skal nu afsløre, om dit forslag er korrekt. Spilleren til venstre for dig starter.

- Hvis de har ét af de nævnte mysteriekort, viser de det til dig (og kun til dig).
- Hvis de har mere end et af de nævnte kort, kan de selv vælge, hvilket kort de vil vise dig.

Kryds kortet af på dit notesark – det beviser, at kortet ikke ligger i sagsmappen. **Nu er din tur slut.**

- Hvis spilleren til venstre for dig ikke har nogen af nævnte mysteriekort, skal spilleren til venstre for denne spiller vise et kort, hvis de har et. Bliv ved, indtil en spiller viser dig et kort, eller I når hele vejen rundt, uden at nogen spillere kunne vise dig et af de kort, du nævnte. **Nu er din tur slut.**

Tag et hjælpekort

Hvis du rykker hen på et stjernesymbol på gangen, skal du trække det øverste hjælpekort fra bunken og lægge det med forsiden opad foran dig. Hjælpekortet kan være en allieret, en genstand eller en besværgelse.

På besøg i Dumbledore's office

I Dumbledore's office kan du enten:

- se på evt. kort, der ligger med forsiden nedad i kontoret, og krydse dem af på dit notesark (dette afslutter din tur)

eller

- fremføre en anklage.

5. Fremfør en anklage

Når du er sikker på, du har løst mysteriet, skal du bruge dit terningekast til at nå hen til Dumbledore's office så hurtigt som muligt. Her kan du fremføre din anklage ved at nævne, hvem du tror har gjort hvad, hvorhenne.
For eksempel:

"Jeg anklager Dolores Umbridge for at have brugt Sleeping Draught (sovemiddel) i Great Hall (Storsalen)."

Kig nu på kortene i sagsmappen, uden at de andre spillere ser dem.

Pas på: Hvis din anklage er forkert, ryger du ud af spillet. Du skal stadig besvare spørgsmål for at hjælpe andre spillere, men du kan ikke vinde. Vær forsigtig med, hvem du anklager!

Sådan vinder du

Hvis du finder alle de tre, du har nævnt, i sagsmappen, vinder du spillet. Vis kortene til de andre spillere, og dans en sejrsdans!

Hvis du tog fejl, skal du lægge de tre kort tilbage i sagsmappen. Sørg for, at ingen andre ser kortene.

- Du kan ikke rykke mere i spillet, og du kan ikke vinde.
- Du skal fortsat vise dine kort til de andre spillere, når du bliver spurgt.



F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 32-33
Inside spreads = 20”W x 11.75”H folded to 10”W x 11.75”H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20”W x 11.75”H folded to 10”W x 11.75”H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

En medelev har tilsynelatende forsvunnet fra den berømte skolen for hekseri og trolldom – og det er opp til deg å løse den mystiske forsvinningen. Når du spiller som Harry, Ron, Hermione, Ginny, Luna eller Neville, må du prøve å finne ut **HVEM** som gjorde det, **HVILKEN** trylleformel eller gjenstand de brukte, og **HVOR** eleven ble angrepet. Var det Draco Malfoy med Sleeping Draught i Owlery?

Gå rundt på Galtvort og kom med forslag ... men pass på! Ettersom slottet er fullt av skjulte dører og trapper som flytter på seg, vil hjulene på brettet fortsette å endre seg – og avsløre hemmelige ganger, eller til og med Mørkets merke! Når Mørkets merke vises, må du være oppmerksom – det betyr helt klart at mørke krefter er i gang. Plukk opp hjelpekort som vil gi deg trylleformler, allierte og gjenstander som beskytter deg mot mørke krefter, og som forhindrer at du mister huspoeng. Hvis du mister alle huspoengene, er du ute av spillet!

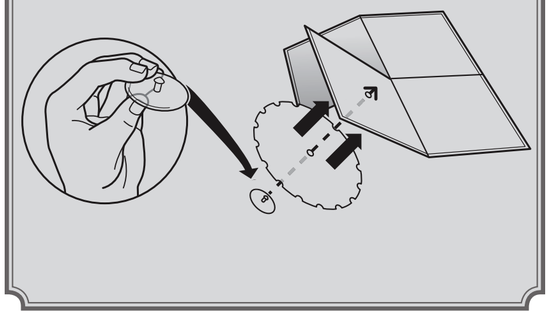
Når du er sikker, kan du gå til Dumbledore's office for å komme med din endelige anklage og vinne spillet!

Montering

- Trykk merkene for huspoeng, mistenkte og gjenstander og hjulene ut av papprammene.
- Hvert hjul har husnavn på seg (Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw eller Slytherin). Match husnavnet på hvert hjul med riktig husemblem på brettet, og fest det ved å skyve en plastnagle gjennom hjulet og brettet som vist.
- Påse at skriften på hjulet vender oppover.

FEST HJULENE

GALTVORT-TERNING
Fest et firkantet klistremerke på hver side av den blanke Galtvort-terningen.



Forberedelser

1. Legg ut brettet og drei hjulene slik at ordet START vises på alle.

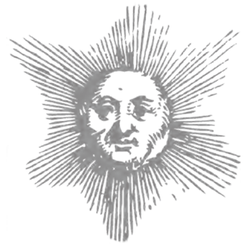


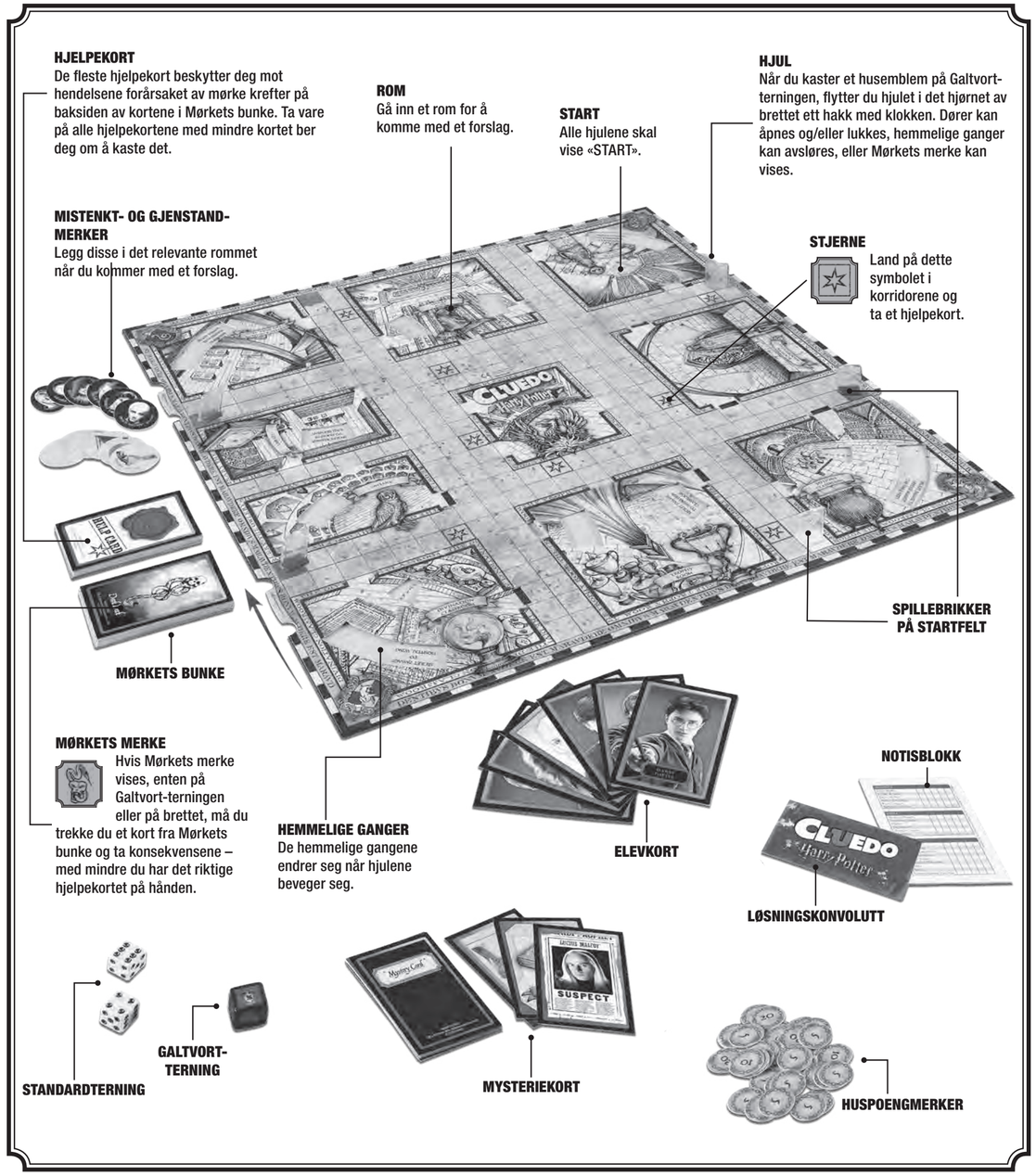
2. Stokk Mørkets bunke og hjelpekortene, og legg dem med forsiden ned i separate stabler ved siden av brettet.
3. Hver spiller trenger:
   - Ett ark fra notisblokken
   - En blyant (ikke inkludert)
   - 1 hjelpekort (legges med forsiden opp foran dem)
   - Huspoengmerker (HP), avhengig av antall spillere på denne måten:

     Spill med tre spillere: 60 huspoeng
     Spill med fire spillere: 70 huspoeng
     Spill med fem spillere: 80 huspoeng

     Legg resten i en stabel i ved siden av brettet.
   - Et elevkort og en spillebrikke (se punkt 4)
4. Stokk de seks elevkortene, og fjern ett tilfeldig kort. Snu det med forsiden opp for å avsløre karakteren som har blitt tatt av den mørke magien og er meldt savnet fra Galtvort. Hver spiller må deretter velge en karakter fra de gjenværende elevkortene og plassere spillebrikken med matchende farge på startfeltet på brettet. Ta eleven som er savnet, og eventuelle reservekort og spillebrikker ut av spillet.
5. Del mysteriekortene opp i tre stabler (mistenkte, gjenstander og rom) og stokk hver stabel. Fjern ett kort fra hver stabel og legg dem i løsningskonvolutten. Vær forsiktig med å holde dem hemmelig for alle spillerne – denne konvolutten inneholder løsningen på mysteriet!
6. Stokk alle de gjenværende mysteriekortene sammen og del dem ut med forsiden ned slik at hver spiller har samme antall. Legg eventuelle ekstra kort med forsiden ned på Dumbledore's office.
7. Se på kortene i hånden og merk dem av i notisblokken – hvis du har disse kortene, kan de ikke være i konvolutten! Husk å holde notatene dine skjult fra andre spillere.
8. Legg gjenstands- og mistenktmerkene i stabler der alle kan nå dem.

Spilleren som først har fødselsdag, starter. Spillet fortsetter til venstre.





(Fortsetter på neste side)

F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 34-35
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Slik spiller du – kort oversikt

For hver tur:

1. Kast alle tre terningene
2. Se på Galtvort-terningen
3. Flytt (med den andre terningen eller en hemmelig gang)
4. Kom med et forslag, ta et hjelpekort, eller avslutt turen din.

Når du er sikker på at du har løst mysteriet:

5. Gå til Dumbledore's office for å komme med en anklage.

Når det er din tur

1. Kast alle tre terningene

2. Se på Galtvort-terningen

- Hvis Galtvort-terningen viser dette symbolet, tar du et hjelpekort og legger det foran deg. Fortsett deretter til trinn 3 (flytt).
- Hvis det viser et husemblem, flytter du hjulet i det hjørnet av brettet ett hakk med klokken for å se om Mørkets merke har blitt vist. Hvis ikke går du direkte til trinn 3 (flytt).

Merk: Dører inn i rom kan åpnes eller lukkes, og hemmelige ganger kan endres når hjulet dreies.

- Hvis hjulet viser Mørkets merke – eller hvis Galtvort-terningen viser Mørkets merke – tar du et kort fra den Mørkets bunke og leser det høyt.

Alle kortene i Mørkets bunke beskriver en hendelse som sannsynligvis er forårsaket av mørke krefter, og hvert kort viser:

- hva som skjer
- hvem som påvirkes
- hvor mange huspoeng som kan gå tapt



Slik kan du beskytte deg mot hendelsen. Hvis du har et hjelpekort som beskytter deg, viser du det til de andre spillerne og legger det tilbake foran deg. Du er trygg.

Hvis du ikke gjør det, må du betale boten ved å legge det antallet huspoeng i huspoengstabelen.

Når du har brukt et hjelpekort eller betalt straffen for huspoeng, fortsetter du til trinn 3 (flytt).

Hvis du mister alle huspoengene, er du ute av spillet. Legg alle mysteriekortene dine med forsiden opp foran deg, slik at de andre spillerne kan se dem.

Hvis alle spillerne går tom for huspoeng før spillet er over, har de mørke kreftene vunnet og den savnede eleven møter en uheldig slutt!

3. Flytt

Se på de to standardterningene. Du kan enten:

- ignorere terningkastet og bruke en hemmelig gang (hvis du er i et rom med en åpen gang)

eller

- flytte så mange felt du vil, opptil tallet du kastet.

Regler for flytting

- Du trenger ikke å bruke hele terningkastet.
- Du kan flytte vannrett eller loddrett, men **ikke på skrå.**
- Hvis du lander på et stjernesymbol i korridoren, MÅ DU STOPPE og ta et hjelpekort.
- Du kan passere et felt som er okkupert av en annen spiller, men kun én spiller kan stå i feltet.
- Så snart du går inn i et rom (gjennom en **åpen** dør), MÅ DU STOPPE!

- Hvis du er i et rom ved slutten av tur, må du forlate det når det er din tur igjen. Du kan ikke gå inn i samme rom igjen under den turen.
- Du kan ikke gå gjennom en lukket dør med mindre du har et hjelpekort fra *Alohomora*..

4. Kom med et forslag, ta et hjelpekort, eller avslutt turen din

Kom med et forslag

Hvis du flytter til et rom (annet enn Dumbledore's office), kan du foreslå:

- en mistenkt
- en gjenstand
- rommet du er i



Eksempel: Du går inn i Owlery. Du foreslår: «Jeg tror Draco Malfoy gjorde det med Vanishing Cabinet i Owlery». Flytt mistenkt- og gjenstandsmerkene du har foreslått, inn i rommet du er i.

De andre spillerne må nå avsløre om forslaget ditt er riktig eller ikke. Start med spilleren til venstre for deg.

- Hvis de har et av mysteriekortene du har foreslått, viser de det til deg (og kun deg).
- Hvis de har flere enn ett av kortene, kan de velge hvilket de vil vise deg.

Merk av dette kortet i notisblokken. Dette beviser at kortet ikke er i konvolutten.
Turen din er nå over.

- Hvis spilleren til venstre ikke har noen av mysteriekortene du har foreslått, må spilleren til venstre for dem vise et kort hvis de har ett. Fortsett til en spiller viser deg et kort eller til alle spillerne har passert fordi de ikke har noen av kortene du har foreslått.
Turen din er nå over.

Ta et hjelpekort

Hvis du flytter til et stjernesymbol i korridoren, trekker du det øverste hjelpekortet fra bunken og legger det med forsiden opp foran deg. Hjelpekortet vil være en alliert, en gjenstand eller en trylleformel.

Besøke Dumbledore's office

På Dumbledore's office kan du enten:

- Se på alle kortene som ligger vendt ned der, og merke dem av i notisblokken din (dette avslutter turen din)

eller

- Kom med en anklage.

5. Kom med en anklage

Når du er sikker på at du har løst mysteriet, kan du bruke terningkastet ditt til å flytte til Dumbledore's office så raskt som mulig. Derfra kan du komme med anklagen dine ved å navngi den mistenkte, gjenstanden og rommet du mener er riktig.
Eksempel:

«Jeg anklager Dolores Umbridge med Sleeping Draught i Great Hall».

Se nå på kortene i konvolutten uten at de andre ser dem.

Vær oppmerksom: Hvis anklagen din er feil, elimineres du fra spillet. Du må fortsatt svare på spørsmål for å hjelpe andre spillere, men du kan ikke vinne. Ikke ta lett på det!

Slik vinner du

Hvis du finner alle de tre kortene du har navngitt, i konvolutten, vinner du spillet. Vis kortene til de andre spillerne, og feir seieren!

Hvis du tok feil, må du legge de tre kortene tilbake i konvolutten og påse at ingen av de andre spillerne ser dem.

- Du kan ikke flytte flere ganger i spillet, og du kan ikke vinne.
- Du må fortsette å vise kortene til andre spillere når du blir bedt om det.



F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 36-37
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Opiskelija on kadonnut kuuluisasta noitien ja velhojen koulusta, ja sinun on ratkaistava mysteeri. Pelaa Harryna, Ronina, Hermionena, Ginnynä, Lunana tai Nevillenä ja selvitä, **KUKA** on syyllinen, **MITÄ** taikaa tai esinettä katoamisessa käytettiin ja **MISSÄ** opiskelijan kimppuun hyökättiin. Onko syyllinen Draco Malfoy, välineenä Sleeping Draught ja paikkana Owlery?

Kulje ympäri Tylypahkaa ja esitä arvauksia... mutta muista varoa! Linna on täynnä piilotettuja oviaukkoja ja liikkuvia portaikkoja.

Pelilaudan kiekot voivat paljastaa liikkuessaan salakäytäviä tai jopa pimeän piirron! Ole varuillasi, kun pimeä piirto ilmestyy: se tarkoittaa, että pimeät voimat ovat liikkeellä. Nosta pakasta apukortteja, joiden loitsut, liittolaiset ja esineet suojaavat sinua pimeiltä voimilta ja estävät tupapisteiden menettämisen. Jos tupapisteet loppuvat, pelisi päättyy.

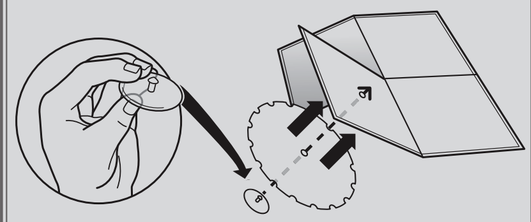
Kun olet saanut varmuuden tapahtumien kulusta, siirry Dumbledore's office -ruutuun, esitä lopullinen syytös ja voita peli!

Kokoaminen

- Paina tupapistenappulat, epäiltyjen merkit ja välinemerkit sekä kiekot pois pahvikehyksestä.
- Jokaisessa kiekossa on yhden tuvan nimi (Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw ja Slytherin). Aseta tupien nimet niitä vastaavien vaakunoiden kohdalle pelilaudalla. Kiinnitä kiekot painamalla muoviniitti kiekon ja pelilaudan läpi kuvassa esitetyllä tavalla.
- Varmista, että kiinnität kiekot tekstipuoli ylöspäin.

KIEKKOJEN KIINNITTÄMINEN

TYLYPAHKA-NOPPA
Kiinnitä nelikulmainen tarra Tylypahka-nopan jokaiselle sivulle.



Valmistelu

1. Levitä pelilauta ja käännä kaikkia kiekkoja niin, että sana START näkyy niissä kaikissa.

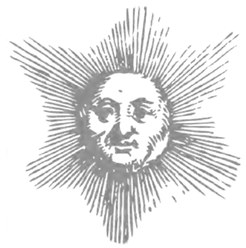


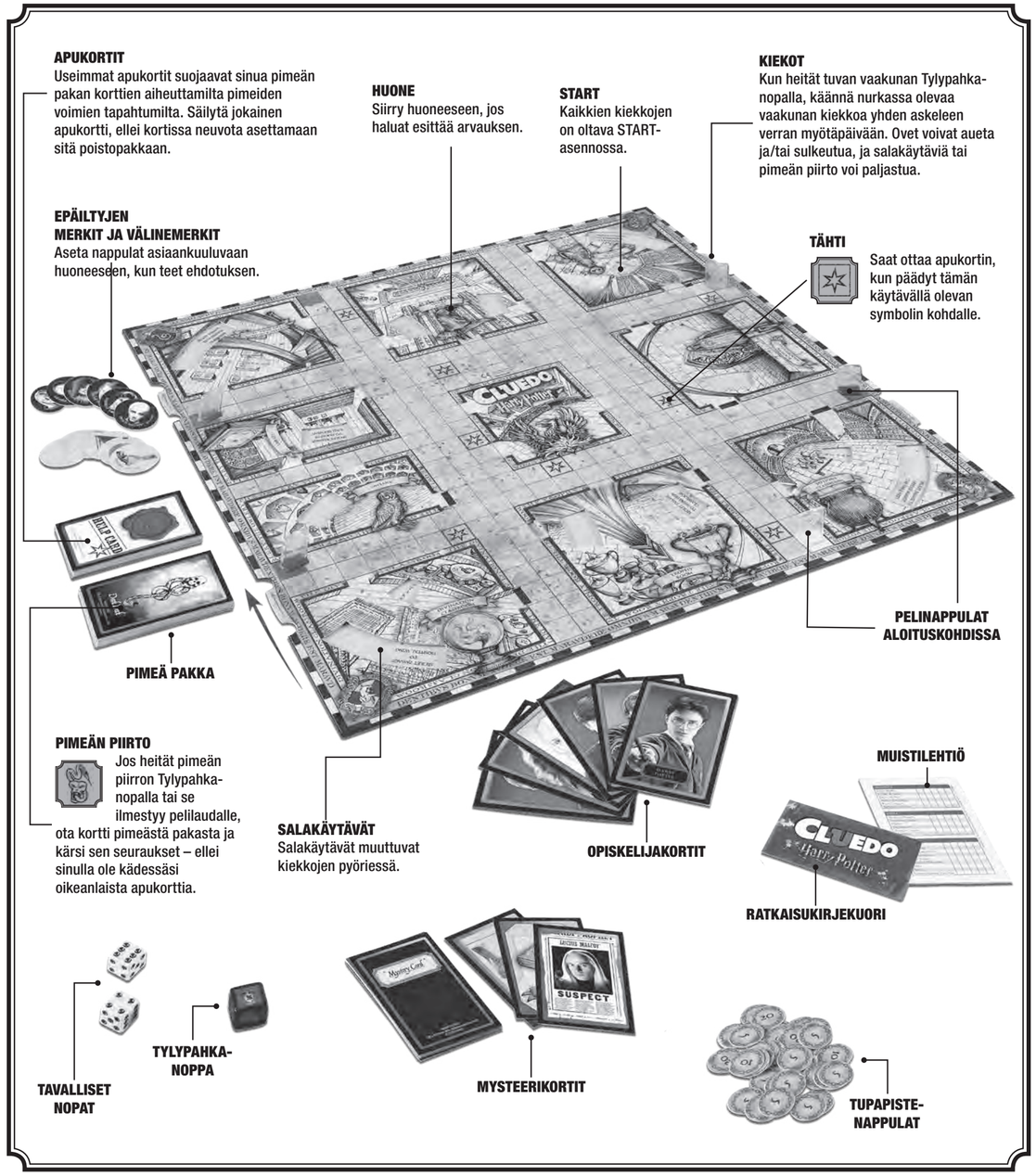
2. Sekoita pimeä pakka ja apukortit ja aseta ne erillisiksi pinoiksi pelilaudan lähettyville.
3. Jokainen pelaaja tarvitsee
   - yhden sivun muistilehtiöstä
   - kynän (ei sisälly pakkaukseen)
   - 1 apukortin (pidetään pelaajan edessä tietopuoli ylöspäin)
   - Tupapiste-pelinappuloita, joiden määrä riippuu pelaajien lukumäärästä seuraavasti:

     Kolme pelaajaa: 60
     Neljä pelaajaa: 70
     Viisi pelaajaa: 80

     Aseta loput kasaan pelilaudan lähelle.
   - opiskelijakortin ja pelimerkin (ks. kohta 4).
4. Sekoita kuusi opiskelijakorttia ja nosta niistä yksi satunnaisesti. Käännä tietopuoli ylöspäin ja paljasta hahmo, joka on joutunut mustan magian uhriksi ja kadonnut jossain päin Tylypahkaa. Kunkin pelaajan on valittava jäljellä olevista opiskelijakorteista yksi ja asetettava sitä vastaavan värinen pelimerkki pelilaudan aloitusalueelle. Aseta puuttuva opiskelija ja mahdolliset varakortit ja pelimerkit syrjään.
5. Jaa mysteerikortit kolmeen pinoon (epäillyt, välineet ja huoneet) ja sekoita jokainen pakka. Nosta kustakin pakasta yksi kortti ja laita ne ratkaisukirjekuoreen. Älä paljasta kortteja kenellekään – kirjekuori sisältää mysteerin ratkaisun!
6. Sekoita kaikki jäljellä olevat mysteerikortit yhteen ja jaa niitä jokaiselle pelaajalle sama määrä tietopuoli alaspäin. Aseta ylimääräiset kortit tietopuoli alaspäin Dumbledore's office -ruutuun.
7. Katso kädessäsi olevia kortteja ja merkitse ne muistilehtiöön: jos sinulla on kyseiset kortit, ne eivät voi olla kuoressa! Muista pitää muistiinpanosi piilossa muilta pelaajilta.
8. Aseta välinemerkit ja epäiltyjen merkit kasaan, joka on kaikkien ulottuvilla.

Ensimmäisen pelivuoron saa pelaaja, jonka syntymäpäivä on seuraavaksi. Tämän jälkeen vuoro siirtyy vasemmalle.





(Jatkuu seuraavalla sivulla.)

F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 38-39
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Pelaaminen – lyhyesti

Jokaisella vuorolla:

1. Heitä kaikkia kolmea noppaa.
2. Katso, mitä Tylypahka-noppa näyttää.
3. Liiku (heittämällä toista noppaa tai käyttämällä salakäytävää).
4. Esitä arvaus, ota apukortti tai päätä vuorosi.

Kun olet varma, että olet ratkaissut mysteerin:

5. Siirry Dumbledore's office -ruutuun esittämään syytös.

Omalla vuorollasi

1. Heitä kaikkia kolmea noppaa.

2. Katso, mitä Tylypahka-noppa näyttää.

- Jos Tylypahka-nopassa näkyy tämä symboli, ota apukortti, aseta se eteesi ja jatka sitten vaiheesta 3 (Liiku).
- Jos heitit nopalla jonkin tuvan vaakunan, käännä nurkassa olevaa vaakunan kiekkoa yhden askeleen verran myötäpäivään ja tarkista, tuleeko pimeän piirto näkyviin. Jos ei, jatka vaiheesta 3 (Liiku).

Huomaa: Kiekon kääntäminen voi avata tai sulkea huoneiden ovia tai muuttaa salakäytäviä.

- Jos heität pimeän piirron Tylypahka-nopalla tai se ilmestyy kiekkoon, nosta kortti pimeästä pakasta ja lue sen teksti ääneen.

Jokainen pimeän pakan kortti sisältää kuvauksen tapahtumasta, joka on todennäköisesti pimeyden voimien aiheuttama. Joka kortissa kerrotaan

- mitä tapahtuu
- keihin tapahtuma vaikuttaa
- kuinka monta tupapistettä tapahtuman johdosta voi menettää



miten voit suojautua tapahtumalta. Jos sinulla on suojaava apukortti, näytä se muille pelaajille ja aseta se sitten takaisin eteesi. Olet turvassa.

Jos sinulla ei ole sopivaa korttia, sinun on asetettava kortissa ilmoitettu määrä tupapisteitä tupapistekasaan.

Kun olet käyttänyt apukorttia tai maksanut tupapisterangaistuksen, jatka vaiheesta 3 (Liiku).

Jos menetät kaikki tupapisteet, pelisi päättyy. Aseta kaikki mysteerikortit eteesi tietopuoli ylöspäin muiden pelaajien nähtäville.

Jos kaikkien pelaajien peli päättyy ennen mysteerin ratkeamista, pimeät voimat ovat voittaneet ja kadonnut opiskelija kohtaa epäonnisen lopun!

3. Liiku

Tarkista kahden tavallisen nopan silmäluvut. Voit joko

- jättää silmäluvut huomiotta ja käyttää salakäytävää (jos olet huoneessa, jossa on avoin salakäytävä)

tai

- siirtää pelinappulaa heittämiesi silmälukujen mukaisesti.

Liikkumissäännöt

- Sinun ei tarvitse liikkua koko silmäluvun osoittamaa askelmäärää.
- Voit liikkua vaaka- tai pystysuunnassa, mutta **et vinottain.**
- Jos päädyt tähtisymbolin kohdalle käytävällä, PYSÄHDY ja ota apukortti.
- Voit kulkea toisen pelaajan täyttämän ruudun ohi, mutta vain yksi pelaaja kerrallaan voi pysähtyä samaan ruutuun.
- Kun siirryt huoneeseen **avoimen** oven kautta, PYSÄHDY!

- Jos olet huoneessa heittovuoron päätyttyä, sinun on poistuttava siitä seuraavalla vuorolla etkä voi palata huoneeseen samalla heittovuorolla.
- Et voi kulkea suljetun oven läpi, ellei sinulla ole *Alohomora*-apukorttia.

4. Tee ehdotus, ota apukortti tai päätä vuorosi

Esitä arvaus

Jos siirryt huoneeseen (muualle kuin Dumbledore's office -ruutuun), voit arvata

- epäiltyä
- esinettä
- huonetta, jossa olet.



Esimerkki:Siirryt Owlery-ruutuun. Teet ehdotuksen: "Luulen, että Draco Malfoy teki sen, välineenä oli Vanishing Cabinet ja paikkana Owlery." Aseta ehdottamasi epäiltyjen merkki ja välinemerkki huoneeseen, jossa olet.

Muiden pelaajien on nyt paljastettava, onko ehdotuksesi oikein. Vasemmalla puolellasi oleva pelaaja aloittaa.

- Jos pelaajalla on jokin ehdotustasi vastaava mysteerikortti, hän näyttää sen sinulle (ja vain sinulle!) salassa.
- Jos pelaajalla on useampi sopiva kortti, hän voi valita, minkä kortin näyttää sinulle.

Kirjaa näytetyt kortit muistilehtiöösi, sillä ne eivät todistetusti ole ratkaisukuoressa. **Tämän jälkeen vuorosi päättyy.**

- Jos vasemmalla puolellasi olevalla pelaajalla ei ole yhtään ehdottamaasi mysteerikorttia, kierros jatkuu pelaajasta katsoen vasemmalle siihen asti, kunnes joku on näyttänyt sinulle kortin tai kunnes kierros päättyy, koska kenelläkään ei ole ehdottamiasi kortteja. **Tämän jälkeen vuorosi päättyy.**

Ota apukortti

Jos siirryt tähtisymbolin päälle käytävällä, ota apukortti pakasta ja aseta se eteesi tietopuoli ylöspäin. Apukortti sisältää liittolaisen, esineen tai loitsun.

Dumbledore's office -ruudussa käyminen

Dumbledore's office -ruudussa voit joko

- katsoa siellä tietopuoli alaspäin olevia kortteja ja merkitä ne muistilehtiöösi (tämän jälkeen vuorosi päättyy)

tai

- esittää syytöksen.

5. Esitä syytös

Kun olet varma, että olet ratkaissut mysteerin, siirry Dumbledore's office -ruutuun mahdollisimman nopeasti noppia heittämällä. Toimistossa voit esittää syytöksen nimeämällä epäillyn, välineen ja huoneen.
Esimerkki:

"Syytän Dolores Umbridgea, välineenä oli Sleeping Draught ja paikkana Great Hall."

Tarkista tämän jälkeen kirjekuoressa olevat kortit paljastamatta niitä muille.

Varo: Jos syytöksesi on väärä, pelisi päättyy. Tällöin sinun on vastattava edelleen kysymyksiin muiden pelaajien auttamiseksi, mutta et voi enää voittaa. Älä esitä syytöksiä kevyesti!

Pelin voittaminen

Jos löydät kuoresta kaikki kolme nimeämääsi korttia, voitat pelin. Näytä kortit muille pelaajille ja juhli!

Jos jokin meni pieleen, palauta kortit kuoreen ja varmista, että muut pelaajat eivät näe niitä.

- Tällöin et voi enää liikuttaa pelinappulaasi tai voittaa peliä.
- Tämän jälkeenkin sinun täytyy näyttää kortteja muille pelaajille tarvittaessa.



F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 40-41
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Ένας συμμαθητής φαίνεται να έχει εξαφανιστεί από τη διάσημη Σχολή Μαγείας και είναι στο χέρι σας να λύσετε τη μυστηριώδη εξαφάνιση. Παίζοντας ως Harry, Ron, Hermione, Ginny, Luna ή Neville, πρέπει να προσπαθήσετε να ανακαλύψετε **ΠΟΙΟΣ** το έκανε, **ΤΙ** ξόρκι ή αντικείμενο χρησιμοποίησε και **ΠΟΥ** επιτέθηκε στον μαθητή. Ήταν ο Draco Malfoy με το Sleeping Draught στο Owlery;

Περιπλανηθείτε στο Hogwarts κάνοντας προτάσεις... αλλά προσέξτε! Επειδή το κάστρο είναι γεμάτο κρυφές πόρτες και κινούμενες σκάλες, οι τροχοί στο ταμπλό θα συνεχίσουν να αλλάζουν – αποκαλύπτοντας μυστικά περάσματα ή ακόμα και το Σκοτεινό Σημάδι! Κάθε φορά που εμφανίζεται το Σκοτεινό Σημάδι, να προσέχετε – όταν το βλέπετε, σίγουρα σημαίνει ότι ενεργούν οι Σκοτεινές Δυνάμεις. Πάρτε κάρτες Βοήθειας, οι οποίες θα σας δώσουν ξόρκια, συμμάχους και αντικείμενα που θα σας προστατέψουν από τις Σκοτεινές Δυνάμεις και θα σας εμποδίσουν να χάσετε πόντους οίκου. Αν χάσετε όλους τους πόντους του οίκου σας, βγαίνετε από το παιχνίδι!

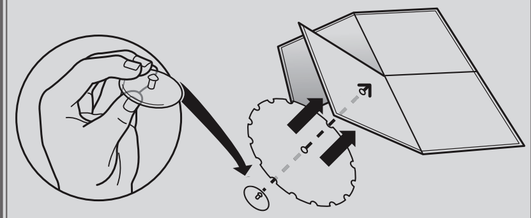
Όταν είστε σίγουροι για τα τεκταινόμενα σας, πηγαίνετε στο Dumbledore's office για να κάνετε την τελική σας κατηγορία και να κερδίσετε το παιχνίδι!

Συναρμολόγηση

- Βγάλτε τις μάρκες πόντων οίκων, υπόπτων και αντικειμένων, καθώς και τους τροχούς από τα χαρτονένια πλαίσια.
- Κάθε τροχός φέρει ένα όνομα οίκου (Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw, ή Slytherin). Αντιστοιχίστε το όνομα του οίκου σε κάθε τροχό με το κατάλληλο οικόσημο στο ταμπλό και συνδέστε το σπρώχνοντας ένα πλαστικό πριτσίνι στον τροχό και στο ταμπλό όπως στην εικόνα.
- Βεβαιωθείτε ότι τα γράμματα του τροχού είναι στραμμένα προς τα πάνω.

ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΤΡΟΧΩΝ

ΖΑΡΙ HOGWARTS
Κολλήστε μια τετράγωνη ετικέτα σε κάθε όψη του κενού ζαριού Hogwarts.



Στήσιμο παιχνιδιού

1. Τοποθετήστε το ταμπλό στο τραπέζι και γυρίστε τους τροχούς έτσι ώστε η λέξη ΕΝΑΡΞΗ 

να εμφανίζεται σε όλους.
2. Ανακατέψτε τις κάρτες Σκοτεινής Δεσμίδας και Βοήθειας και τοποθετήστε τες ανάποδα σε ξεχωριστές στοίβες κοντά στο ταμπλό.
3. Κάθε παίκτης χρειάζεται:
   - Ένα φύλλο από το σημειωματάριο
   - Μολύβι (δεν περιλαμβάνεται)
   - 1 κάρτα Βοήθειας (κρατήστε τη ανοιχτή μπροστά τους)
   - Μάρκες Πόντων Οίκων, ανάλογα με τον αριθμό των παικτών ως εξής:

     Παιχνίδι 3 παικτών: 60 Πόντοι Οίκων
     Παιχνίδι 4 παικτών: 70 Πόντοι Οίκων
     Παιχνίδι 5 παικτών: 80 Πόντοι Οίκων

     Τοποθετήστε τις υπόλοιπες σε μια στοίβα κοντά στο ταμπλό.
   - Μαθητική κάρτα και βάση μετακίνησης (βλ. σημείο 4)
4. Ανακατέψτε τις έξι κάρτες Μαθητών και αφαιρέστε μία τυχαία. Ανοίξτε τη για να αποκαλύψετε τον χαρακτήρα που έπεσε θύμα της Μαύρης Μαγείας και αγνοείται κάπου στο Hogwarts. Στη συνέχεια, κάθε παίκτης πρέπει να επιλέξει έναν χαρακτήρα από τις υπόλοιπες κάρτες Μαθητών και να τοποθετήσει τη βάση μετακίνησης με το αντίστοιχο χρώμα στην αντίστοιχη θέση έναρξης στο ταμπλό. Τοποθετήστε τον αγνοούμενο μαθητή και τις υπόλοιπες κάρτες μαθητών και βάσεις μετακίνησης εκτός της επιφάνειας του παιχνιδιού.
5. Χωρίστε τις κάρτες Μυστηρίου σε τρεις στοίβες (ύποπτοι, αντικείμενα και δωμάτια) και ανακατέψτε κάθε στοίβα. Αφαιρέστε μία από κάθε στοίβα και τοποθετήστε τη στον φάκελο λύσης. Προσέξτε να τις κρατήσετε κρυφές από όλους τους παίκτες – αυτός ο φάκελος περιέχει τη λύση στο μυστήριο!
6. Ανακατέψτε όλες τις υπόλοιπες κάρτες Μυστηρίου και μοιράστε τες κλειστές, ώστε κάθε παίκτης να έχει τον ίδιο αριθμό. Τοποθετήστε τυχόν επιπλέον κάρτες κλειστές στο Dumbledore's office.
7. Κοιτάξτε τις κάρτες στο χέρι σας και τσεκάρετέ τες στο σημειωματάριό σας – αν έχετε αυτές τις κάρτες, δεν μπορούν να είναι μέσα στον φάκελο! Να θυμάστε να κρατάτε τις σημειώσεις σας κρυφές από τους υπόλοιπους παίκτες.
8. Τοποθετήστε τις μάρκες αντικειμένων και υπόπτων σε στοίβες στις οποίες όλοι μπορούν να φτάσουν.



Ο παίκτης του οποίου τα γενέθλια είναι τα επόμενα παίζει τον πρώτο γύρο. Το παιχνίδι συνεχίζει προς τα αριστερά.

ΚΑΡΤΕΣ ΒΟΗΘΕΙΑΣ
Οι περισσότερες κάρτες Βοήθειας σας προστατεύουν από τα γεγονότα που προκάλεσαν οι Σκοτεινές Δυνάμεις πίσω από τις κάρτες Σκοτεινής Δεσμίδας. Κρατήστε όλες τις κάρτες Βοήθειας, εκτός αν η κάρτα σάς λέει να την πετάξετε.

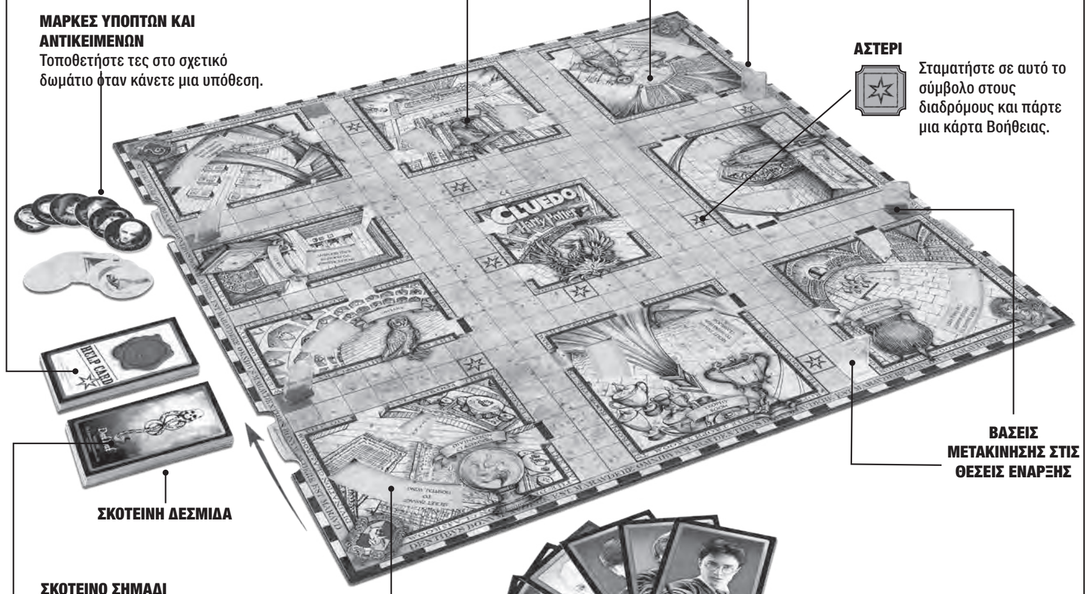
ΔΩΜΑΤΙΟ
Μπείτε σε ένα δωμάτιο για να κάνετε μια υπόθεση.

ΕΝΑΡΞΗ
Όλοι οι τροχοί πρέπει να δείχνουν «ΕΝΑΡΞΗ».

ΤΡΟΧΟΙ
Όποτε φέρνετε οικόσημο στο ζάρι Hogwarts, μετακινείτε τον τροχό σε εκείνη τη γωνία του ταμπλό δεξιόστροφα. Μπορεί να ανοίξουν ή/και να κλείσουν πόρτες, να αποκαλυφθούν μυστικά περάσματα ή να εμφανιστεί το Σκοτεινό Σημάδι.

ΜΑΡΚΕΣ ΥΠΟΠΤΩΝ ΚΑΙ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ
Τοποθετήστε τες στο σχετικό δωμάτιο όταν κάνετε μια υπόθεση.

ΑΣΤΕΡΙ
Σταματήστε σε αυτό το σύμβολο στους διαδρόμους και πάρτε μια κάρτα Βοήθειας.



ΒΑΣΕΙΣ ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗΣ ΣΤΙΣ ΘΕΣΕΙΣ ΕΝΑΡΞΗΣ

ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΔΕΣΜΙΔΑ

ΣΚΟΤΕΙΝΟ ΣΗΜΑΔΙ
Αν εμφανιστεί το Σκοτεινό Σημάδι, είτε στο ζάρι Hogwarts είτε στο ταμπλό, τραβήξτε μια κάρτα από τη Σκοτεινή Δεσμίδα και υποστείτε τις συνέπειες – εκτός αν έχετε τη σωστή κάρτα Βοήθειας στο χέρι σας.

ΜΥΣΤΙΚΑ ΠΕΡΑΣΜΑΤΑ
Τα μυστικά περάσματα αλλάζουν καθώς κινούνται οι τροχοί.

ΚΑΡΤΕΣ ΜΑΘΗΤΩΝ

Σημειωματάριο

Φάκελος λύσης

ΚΑΝΟΝΙΚΑ ΖΑΡΙΑ

ΖΑΡΙ HOGWARTS



ΚΑΡΤΕΣ ΜΥΣΤΗΡΙΟΥ

Μάρκες Πόντων Οίκων

(Συνεχίζεται στην επόμενη σελίδα)

F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 42-43
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Πώς παίζεται – Με μια ματιά

Σε κάθε σειρά:

1. Ρίξτε και τα τρία ζάρια
2. Δείτε το ζάρι Hogwarts
3. Μετακινηθείτε (με τα άλλα ζάρια ή με ένα μυστικό πέρασμα)
4. Κάντε μια υπόθεση, πάρτε μια κάρτα Βοήθειας ή ολοκληρώστε τη σειρά σας.

Όταν είστε σίγουροι ότι λύσατε το μυστήριο:

5. Πηγαίνετε στο Dumbledore's office για να απαγγείλετε την κατηγορία σας.

Όταν έρθει η σειρά σας

1. Ρίξτε και τα τρία ζάρια

2. Δείτε το ζάρι Hogwarts

- Αν το ζάρι Hogwarts δείχνει αυτό το σύμβολο, πάρτε μια κάρτα Βοήθειας και τοποθετήστε την μπροστά σας. Μετά συνεχίστε στο Βήμα 3 (Μετακίνηση).
- Αν δείχνει ένα από τα οικόσημα, γυρίστε τον τροχό σε αυτήν τη γωνία του ταμπλό μία εγκοπή δεξιόστροφα και ελέγξτε αν έχει εμφανιστεί ή όχι το Σκοτεινό Σημάδι. Αν όχι, πηγαίνετε κατευθείαν στο Βήμα 3 (Μετακίνηση).

Σημείωση: Οι πόρτες στα δωμάτια μπορεί να ανοίγουν ή να κλείνουν και τα μυστικά περάσματα μπορεί να αλλάζουν όταν περιστρέφεται ένας τροχός.

- Αν ο τροχός δείχνει το Σκοτεινό Σημάδι – ή αν το ζάρι Hogwarts δείχνει το Σκοτεινό Σημάδι – πάρτε μια κάρτα από τη Σκοτεινή Δεσμίδα και διαβάστε τη δυνατά.

Κάθε κάρτα Σκοτεινής Δεσμίδας περιγράφει ένα γεγονός που ενδέχεται να έχει προκληθεί από τις Σκοτεινές Δυνάμεις και κάθε κάρτα δείχνει:

- Τι συμβαίνει
- Ποιοι επηρεάζονται
- Πόσοι πόντοι μπορεί να χαθούν



Πώς μπορείτε να προστατευτείτε από το γεγονός: Αν έχετε μια κάρτα Βοήθειας που σας προστατεύει, δείξτε τη στους άλλους παίκτες και μετά τοποθετήστε την μπροστά σας. Είστε ασφαλείς.

Αν δεν έχετε, πρέπει να πληρώσετε το πρόστιμο βάζοντας τους ισάριθμους πόντους οίκου στη στοίβα με τους πόντους οίκων.

Όταν χρησιμοποιήσετε μια κάρτα Βοήθειας ή πληρώσετε το πρόστιμο πόντων του οίκου σας, συνεχίστε στο Βήμα 3 (Μετακίνηση).

Αν χάσετε όλους τους πόντους του οίκου σας, πρέπει να βγείτε από το παιχνίδι. Τοποθετήστε όλες τις κάρτες Μυστηρίου ανοιχτές μπροστά σας για να τις δουν οι υπόλοιποι παίκτες.

Αν όλοι οι παίκτες ξεμείνουν από πόντους οίκων πριν τελειώσει το παιχνίδι, οι Σκοτεινές Δυνάμεις έχουν κερδίσει και ο αγνοούμενος μαθητής έχει ένα ατυχές τέλος!

3. Μετακίνηση

Δείτε τα δύο κανονικά ζάρια. Μπορείτε:

- Να αγνοήσετε τη ζαριά και να χρησιμοποιήσετε ένα μυστικό πέρασμα (αν βρίσκεστε σε δωμάτιο με ανοιχτό πέρασμα)

ή

- Να μετακινηθείτε όσες θέσεις θέλετε μέχρι τον αριθμό που φέρατε στα ζάρια.

Κανόνες μετακίνησης

- Δεν χρειάζεται να χρησιμοποιήσετε ολόκληρη τη ζαριά.
- Μπορείτε να μετακινηθείτε οριζόντια ή κάθετα, αλλά **όχι διαγώνια.**
- Αν σταματήσετε σε ένα σύμβολο αστεριού στον διάδρομο, ΣΤΑΜΑΤΗΣΤΕ ΝΑ ΚΙΝΕΙΣΤΕ και πάρτε μια κάρτα Βοήθειας.
- Μπορείτε να περάσετε από μια θέση που καταλαμβάνει ένας άλλος παίκτης, αλλά μόνο ένας παίκτης μπορεί να μείνει σε μια θέση τη φορά.
- Μόλις μπείτε σε ένα δωμάτιο (από μια **ανοιχτή** πόρτα), ΣΤΑΜΑΤΗΣΤΕ ΝΑ ΚΙΝΕΙΣΤΕ!

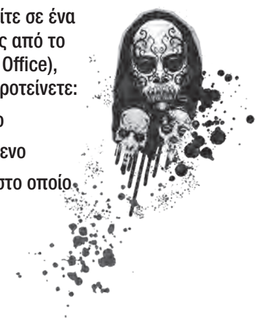
- Αν βρεθείτε σε ένα δωμάτιο στο τέλος μιας σειράς, πρέπει να φύγετε στην επόμενη σειρά σας. Δεν μπορείτε να μπείτε ξανά στο ίδιο δωμάτιο στη διάρκεια εκείνης της σειράς.
- Δεν μπορείτε να περάσετε από μια κλειστή πόρτα αν δεν έχετε κάρτα Βοήθειας *Alohomora*.

4. Κάντε μια υπόθεση, πάρτε μια κάρτα Βοήθειας ή ολοκληρώστε τη σειρά σας

Κάντε μια υπόθεση

Αν μετακινηθείτε σε ένα δωμάτιο (εκτός από το Dumbledore's Office), μπορείτε να προτείνετε:

- έναν ύποπτο
- ένα αντικείμενο
- το δωμάτιο στο οποίο βρίσκεστε



Παράδειγμα: Μπαίνετε στο Owlery. Πείτε: «Το έκανε ο Draco Malfoy με το Vanishing Cabinet στο Owlery». Μετακινήστε τον ύποπτο και τις μάρκες του αντικειμένων που προτείνατε στο δωμάτιο που βρίσκεστε.

Οι άλλοι παίκτες πρέπει τώρα να αποκαλύψουν αν η υπόθεσή σας είναι σωστή, ξεκινώντας από τον παίκτη στα αριστερά σας.

- Αν έχει μία από τις κάρτες Μυστηρίου που προτείνατε, τη δείχνει σε εσάς (και μόνο σε εσάς).
- Αν έχει περισσότερες από μία κάρτες, μπορεί να διαλέξει ποια θα σας δείξει.

Τσεκάρετε αυτή την κάρτα στο σημειωματάριό σας – αυτό αποδεικνύει ότι η κάρτα δεν βρίσκεται μέσα στον φάκελο. **Η σειρά σας τελειώνει εδώ.**

- Αν ο παίκτης στα αριστερά σας δεν έχει καμία από τις κάρτες Μυστηρίου που προτείνατε, ο παίκτης στα αριστερά του πρέπει να δείξει μια κάρτα αν έχει. Συνεχίστε μέχρι κάποιος παίκτης να σας δείξει μια κάρτα ή μέχρι να πάνε πάσο όλοι οι παίκτες επειδή δεν έχουν καμία από τις κάρτες που προτείνατε. **Η σειρά σας τελειώνει εδώ.**

Πάρτε μια κάρτα Βοήθειας

Αν μετακινηθείτε σε ένα σύμβολο αστεριού στον διάδρομο, τραβήξτε την πρώτη κάρτα Βοήθειας από τη δεσμίδα και τοποθετήστε την ανοιχτή μπροστά σας. Η κάρτα Βοήθειας θα είναι ένας Σύμμαχος, ένα Αντικείμενο ή ένα Ξόρκι.

Επίσκεψη στο Dumbledore's Office

Στο Dumbledore's Office μπορείτε είτε:

- Να δείτε τυχόν κλειστές κάρτες εκεί και να τις τσεκάρετε στο σημειωματάριό σας (τελειώνει η σειρά σας)

ή

- Ή να απαγγείλετε μια κατηγορία.

5. Απαγγείλτε μια κατηγορία

Όταν είστε βέβαιοι ότι λύσατε το μυστήριο, χρησιμοποιήστε τη ζαριά σας για να μεταβείτε στο Dumbledore's office όσο το δυνατόν πιο γρήγορα. Από εκεί, μπορείτε να απαγγείλετε την κατηγορία σας κατονομάζοντας τον ύποπτο, το αντικείμενο και το δωμάτιο που πιστεύετε ότι είναι σωστά.
Για παράδειγμα:

«Κατηγορώ την Dolores Umbridge και πιστεύω ότι το έκανε με το Sleeping Draught στο Great Hall».

Τώρα δείτε κρυφά τις κάρτες στον φάκελο.

Προσέξτε: Αν η κατηγορία σας είναι λάθος, βγαίνετε από το παιχνίδι. Πρέπει να απαντάτε σε ερωτήσεις για να βοηθήσετε τους υπόλοιπους παίκτες, αλλά δεν μπορείτε να κερδίσετε. Μη βιάζεστε να απαγγείλετε την καταγγελία σας!

Νικητής

Αν βρείτε και τις τρεις κάρτες που αναφέρατε στον φάκελο, κερδίζετε το παιχνίδι. Δείξτε τις κάρτες στους άλλους παίκτες και πανηγυρίστε!

Αν κάνετε λάθος, επιστρέψτε τις τρεις κάρτες στον φάκελο, διασφαλίζοντας ότι κανένας από τους άλλους παίκτες δεν τις βλέπει.

- Δεν μπορείτε να κάνετε άλλες κινήσεις στο παιχνίδι και δεν μπορείτε να κερδίσετε.
- Όταν σας ζητηθεί, πρέπει να συνεχίσετε να δείχνετε κάρτες σε άλλους παίκτες.



F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 44-45
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Ze słynnej Szkoły Magii i Czarodziejstwa znika jeden ze studentów, a Twoim zadaniem jest rozwiązać tajemnicę zaginięcia. Grając jako Harry, Ron, Hermiona, Ginny, Luna lub Neville, musisz odkryć, **KTO** stoi za zniknięciem, **JAKIE** zaklęcie lub przedmiot zastosowano i **GDZIE** dokonano ataku. Czy zrobił to Draco Malfoy za pomocą eliksiru Sleeping Draught w pomieszczeniu Owlery?

Poruszaj się po Hogwarcie, wyrażaj swoje podejrzenia… ale uważaj! Zamek jest pełen ukrytych drzwi i poruszających się schodów, więc koła na planszy będą się kręcić, ujawniając tajne przejścia, a nawet Mroczny Znak! Gdy tylko Mroczny Znak się pojawi, uważaj — oznacza to, że ciemne moce są aktywne. Zbieraj karty pomocy, które zapewnią Ci zaklęcia, sojuszników i przedmioty, by chronić Cię przed ciemnymi mocami i zapobiegać utracie punktów. Jeśli stracisz wszystkie punkty, odpadniesz z gry!

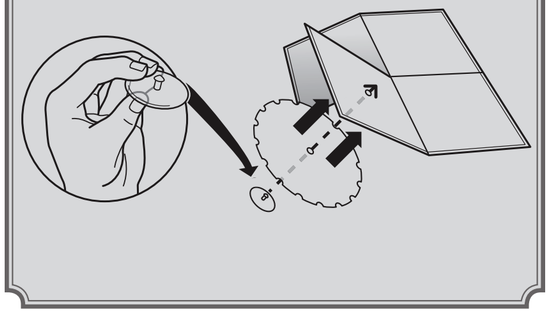
Gdy masz pewność co do faktów, przejdź do pomieszczenia Dumbledore's office, by ostatecznie wytypować winowajcę i wygrać!

Montaż

- Wypchaj z kartonowych ramek żetony punktów, podejrzanych i przedmiotów oraz koła.
- Każde z kół ma napis z nazwą domu (Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw lub Slytherin). Dopasuj nazwę domu na każdym z kół do odpowiedniego godła domu na planszy i przymocuj, wciskając plastikowe mocowanie w koło, a następnie w planszę, jak pokazano na ilustracji.
- Upewnij się, że tekst na kole znajduje się u góry.

WKŁADANIE KÓŁ

KOŚĆ HOGWARTU
Przyklej kwadratowe naklejki na bokach kości Hogwartu.



Przygotowania do gry

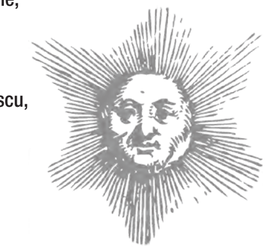
1. Rozłóżcie planszę i ustawcie koła tak, by każde pokazywało słowo START.



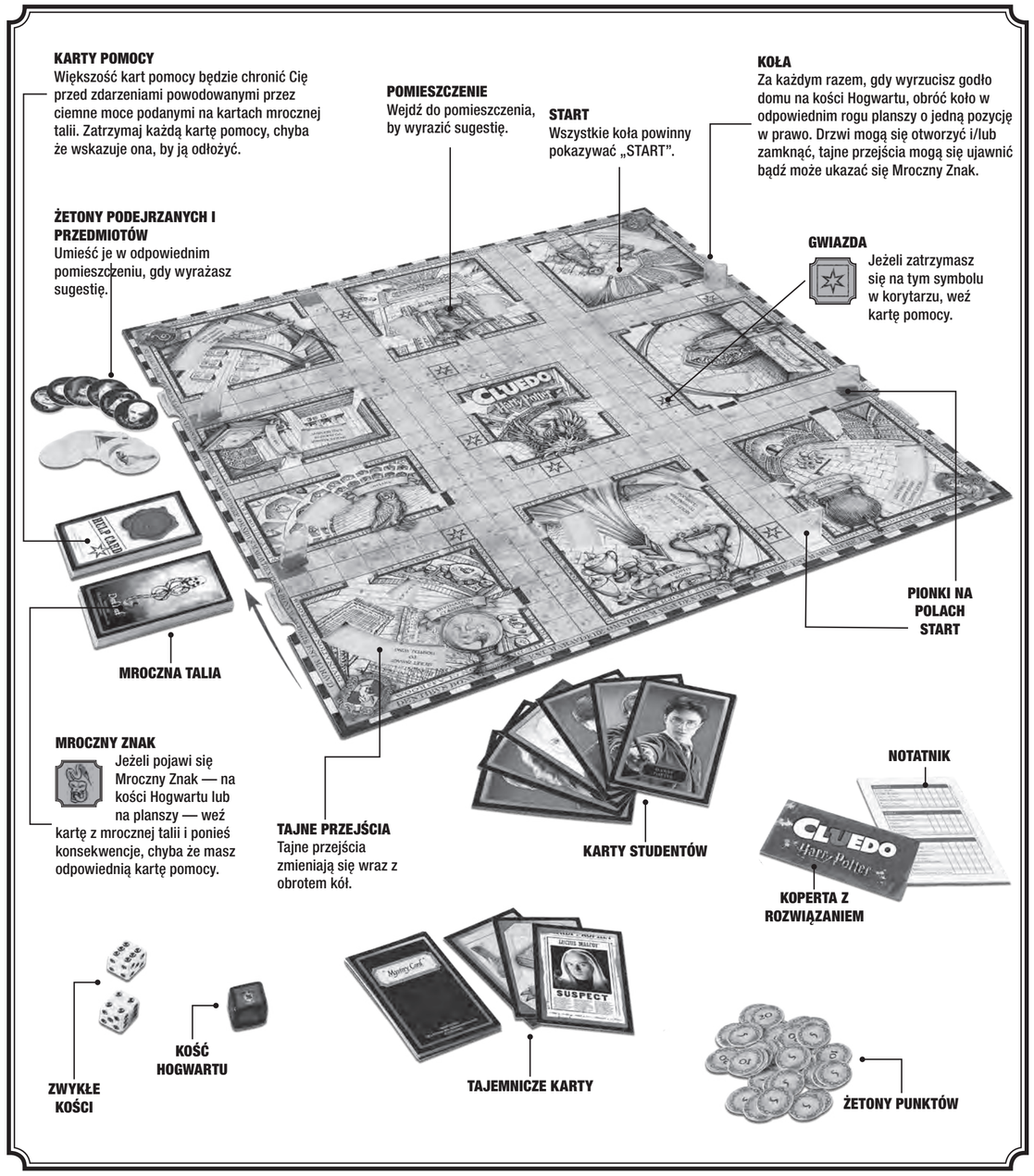
2. Potasujcie mroczną talię oraz karty pomocy i połóżcie je awersem do dołu na oddzielnych stosach obok planszy.
3. Każdy gracz powinien otrzymać:
   - jeden arkusz z notatnika
   - ołówek (nie dołączono)
   - 1 kartę pomocy (należy ją położyć awersem do góry przed sobą)
   - żetony punktów, zależnie od liczby graczy:

     3 graczy: 60 punktów
     4 graczy: 70 punktów
     5 graczy: 80 punktów

     Połóżcie resztę na kupce obok planszy.
   - kartę studenta i pionek (patrz pkt. 4)
4. Potasujcie sześć kart studentów i wyciągnijcie losowo jedną z nich. Odwróćcie ją awersem do góry, by odkryć, która z postaci stała się ofiarą czarnej magii i zaginęła gdzieś w Hogwarcie. Następnie każdy gracz musi wybrać postać z pozostałych kart studentów i umieścić pionek w pasującym kolorze na właściwym polu startowym na planszy. Odłóżcie kartę zaginionego studenta i wszystkie pozostałe karty i pionki studentów.
5. Rozdzielcie tajemnicze karty na trzy stosy (podejrzanych, przedmioty i pomieszczenia) i potasujcie każdy z nich. Wyjmijcie po jednej karcie z każdego stosu i włóżcie te karty do koperty z rozwiązaniem. Upewnijcie się, by żaden z graczy ich nie zobaczył — ta koperta zawiera rozwiązanie tajemnicy!
6. Potasujcie wszystkie pozostałe tajemnicze karty razem i rozdajcie je, trzymając je awersami do dołu, tak by każdy gracz otrzymał taką samą liczbę kart. Połóżcie wszelkie pozostałe karty awersami do dołu w pomieszczeniu Dumbledore's office.
7. Spójrzcie na otrzymane karty i odznaczcie je w swoich notatnikach — jeśli macie te karty, to nie mogą się one znajdować w kopercie! Pamiętajcie, by ukrywać swoje notatki przed innymi graczami.
8. Połóżcie żetony przedmiotów i podejrzanych na kupkach w miejscu, do którego każdy może sięgnąć.



Rozpoczyna gracz, który jako następny będzie mieć urodziny. Gra odbywa się dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



(Ciąg dalszy na następnej stronie)

F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 46-47
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Zasady gry — w skrócie

Podczas każdej tury:

1. Rzuć wszystkimi trzema kośćmi
2. Sprawdź kość Hogwartu
3. Wykonaj ruch (w oparciu o wynik z pozostałych kości lub przez tajne przejście)
4. Wyraź sugestię, weź kartę pomocy lub zakończ swoją turę.

Gdy masz pewność, że udało Ci się rozwiązać tajemnicę:

5. Przejdź do pomieszczenia Dumbledore's office, by wytypować winowajcę.

Twoja tura

1. Rzuć wszystkimi trzema kośćmi

2. Sprawdź kość Hogwartu

- Jeśli kość Hogwartu pokazuje ten symbol, weź kartę pomocy i umieść ją przed sobą. Następnie przejdź do kroku 3 (wykonaj ruch).
- Jeśli pokaże jedno z godeł domów, obróć koło w odpowiednim rogu planszy o jedną pozycję w prawo i sprawdź, czy ukazał się Mroczny Znak. Jeżeli nie, przejdź do kroku 3 (wykonaj ruch).

Uwaga: Drzwi do pomieszczeń mogą otwierać się i zamykać, a tajne przejścia mogą się zmieniać, gdy przestawiane są koła.

- Jeśli koło pokazuje Mroczny Znak — lub jeśli kość Hogwartu wskaże Mroczny Znak — weź kartę z mrocznej talii i odczytaj ją na głos.

Każda karta z mrocznej talii opisuje zdarzenie, które może wywołać ciemne moce, a także podaje:

- Co się dzieje
- Kogo to dotyczy
- Ile punktów można stracić



Jak można się chronić przed zdarzeniem? Jeśli masz kartę pomocy, która Cię chroni, pokaż ją pozostałym graczom i połóż z powrotem przed sobą. Nic Ci nie grozi.

Jeżeli jej nie masz, musisz zapłacić karę, odkładając odpowiednią liczbę punktów na kupkę punktów.

Po użyciu karty pomocy lub zapłaceniu kary punktowej przejdź do kroku 3 (wykonaj ruch).

Jeśli stracisz wszystkie punkty, odpadasz z gry. Połóż wszystkie swoje tajemnicze karty awersami do góry przed sobą, tak by inni gracze je widzieli.

Jeśli wszystkim graczom skończą się punkty, zanim nadejdzie koniec gry, ciemne moce zwyciężają, a zaginionego studenta spotyka tragiczny koniec!

3. Wykonaj ruch

Sprawdź dwie zwykłe kości. Możesz:

- Zignorować wynik i skorzystać z tajnego przejścia (jeśli jesteś w pomieszczeniu, w którym znajduje się otwarte przejście)

lub

- Przenieść się o dowolną liczbę pól mniejszą lub równą sumie wyrzuconych oczek.

Zasady poruszania się

- Nie musisz przenosić się o pełną liczbę pól równą wynikowi.
- Możesz poruszać się poziomo lub pionowo, ale nie **na ukos.**
- Jeżeli zatrzymasz się na symbolu gwiazdy w korytarzu, ZATRZYMAJ SIĘ i weź kartę pomocy.
- Możesz przejść przez pole zajęte przez innego gracza, ale na jednym polu może zatrzymać się tylko jeden gracz.
- Gdy tylko wejdziesz do jakiegoś pomieszczenia (przez **otwarte** drzwi), ZATRZYMAJ SIĘ!

- Jeśli znajdujesz się w pomieszczeniu na końcu swojej tury, musisz je opuścić podczas kolejnej tury. Nie możesz ponownie wejść do tego samego pomieszczenia podczas tej tury.
- Nie możesz przechodzić przez zamknięte drzwi, chyba że masz kartę pomocy *Alohomora*.

4. Wyraź przypuszczenie, weź kartę pomocy lub zakończ swoją turę

Wyraź sugestię

Jeśli wejdziesz do pomieszczenia (innego niż Dumbledore's office), możesz zasugerować:

- podejrzanego,
- przedmiot,
- pomieszczenie, w którym się znajdujesz.



Przykład: Wchodzisz do pomieszczenia Owlery. Wyrażasz przypuszczenie: „Myślę, że zrobił to Draco Malfoy za pomocą przedmiotu Vanishing Cabinet w pomieszczeniu Owlery". Umieść żetony podejrzanego i przedmiotu z przypuszczenia w pomieszczeniu, w którym się znajdujesz.

Pozostali gracze muszą teraz ujawnić, czy Twoje przypuszczenie jest prawidłowe, czy nie, zaczynając od gracza po Twojej lewej.

- Jeśli mają jedną z tajemniczych kart wymienioną przez Ciebie w sugestii, pokazują ją Tobie (i tylko Tobie).
- Jeżeli mają więcej niż jedną z kart, mogą wybrać, którą Ci pokażą.

Odznacz tę kartę w notatniku — to dowód, że karta nie znajduje się w kopercie.
Twoja tura dobiega końca.

- Jeśli gracz po Twojej lewej nie ma żadnej z zasugerowanych przez Ciebie tajemniczych kart, kolejny gracz musi pokazać kartę, jeżeli ją ma. Pytaj kolejnych graczy, aż ktoś pokaże Ci kartę lub aż wszyscy gracze stwierdzą, że nie mają żadnej z zasugerowanych przez Ciebie kart.
Twoja tura dobiega końca.

Weź kartę pomocy

Jeśli wejdziesz na symbol gwiazdy w korytarzu, weź kartę pomocy z wierzchu talii i połóż ją awersem do góry przed sobą. Karta pomocy będzie sojusznikiem, przedmiotem lub zaklęciem.

Odwiedzanie pomieszczenia Dumbledore's office

W pomieszczeniu Dumbledore's office możesz:

- Podejrzeć dowolne znajdujące się tam karty ułożone awersami do dołu i odznaczyć je w notatniku (to kończy Twoją turę)

lub

- Wytypować winowajcę.

5. Wytypuj winowajcę

Jeżeli masz pewność, że udało Ci się rozwiązać tajemnicę, jak najszybciej przejdź do pomieszczenia Dumbledore's office rzucając kośćmi. Tam możesz wytypować winowajcę, podając podejrzanego, przedmiot i pomieszczenie.
Przykładowo:

„Typuję, że zrobiła to Dolores Umbridge za pomocą eliksiru Sleeping Draught w pomieszczeniu Great Hall".

Teraz dyskretnie podejrzyj karty w kopercie.

Uważaj! Jeżeli wytypujesz źle, odpadasz z gry. Wciąż musisz odpowiadać na pytania, by pomagać innym graczom, ale nie masz już szans na wygraną. Nie typuj winowajcy nierozważnie!

Jak wygrać

Jeżeli w kopercie znajdziesz wszystkie trzy wymienione przez siebie karty, wygrywasz. Pokaż karty pozostałym graczom i uczcij zwycięstwo!

Jeżeli nie udało Ci się wytypować, odłóż wszystkie trzy karty do koperty, tak by nikt z innych graczy ich nie widział.

- Nie możesz już wykonywać ruchów w grze i nie masz szans na wygraną.
- Musisz nadal pokazywać karty innym graczom, gdy o nie zapytają.



F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 48-49
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Egy diáktársad eltűnt a híres Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskolából – és neked kell megoldanod a rejtélyes esetet. Harry, Ron, Hermione, Ginny, Luna vagy Neville bőrébe bújva próbáld meg kitalálni, **KI**, **MILYEN** varázsigével vagy -tárggyal, és **HOL** támadta meg a tanulót. Vajon Draco Malfoy tette altató bájitallal a bagolyházban?

Járd körbe a Roxfortot, és gyanúsítsd meg a lehetséges elkövetőket… de vigyázz! Mivel a kastélyban rejtett bejáratok és mozgó lépcsők találhatók, a játéktáblán lévő tárcsák folyamatosan mozognak – titkos átjárók nyílhatnak, sőt a Sötét Jegy is megjelenhet! Ilyenkor vigyázz – mert ha feltűnik, bizonyosan sötét erők munkálkodnak. A felvehető Mentő kártyákon varázsigék, szövetségesek és eszközök szerepelnek, amelyek megvédenek a sötét erőktől, és megóvnak attól, hogy házpontokat veszíts. Ha a ház összes pontját elveszted, kiesel a játékból!

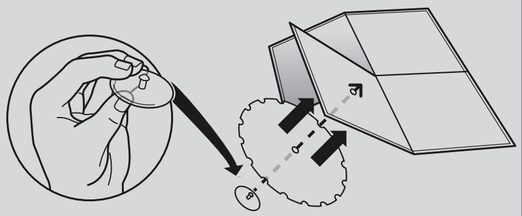
Ha biztos vagy benne, hogy ismered a tényeket, irány a Dumbledore's office (Dumbledore irodája), emelj vádat, és megnyerheted a játékot!

Összeállítás

- Nyomkodd ki a házpont, gyanúsított és eszköz zsetonokat, valamint a tárcsákat a kartonkeretekből.
- Mindegyik tárcsán egy-egy ház angol neve látható: Gryffindor (Griffendél) , Hufflepuff (Hugrabug), Ravenclaw (Hollóhát) vagy Slytherin (Mardekár). Párosítsd az egyes tárcsákon lévő házneveket a játéktáblán található címerekkel, és rögzítsd őket: az ábrán látható módon tolj át egy műanyag szegecset a tárcsán és a táblán.
- A tárcsán lévő írás mindenképpen felfelé nézzen.

A TÁRCSÁK RÖGZÍTÉSE

ROXFORT DOBÓKOCKA
Ragassz egy-egy négyszögletű címkét az üres Roxfort dobókocka minden oldalára.



Előkészítés

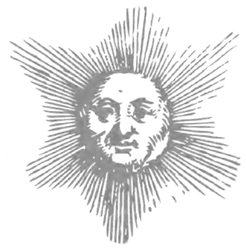
1. Terítsd ki a játéktáblát, és forgasd el úgy a tárcsákat, hogy mindegyiken a START szó 

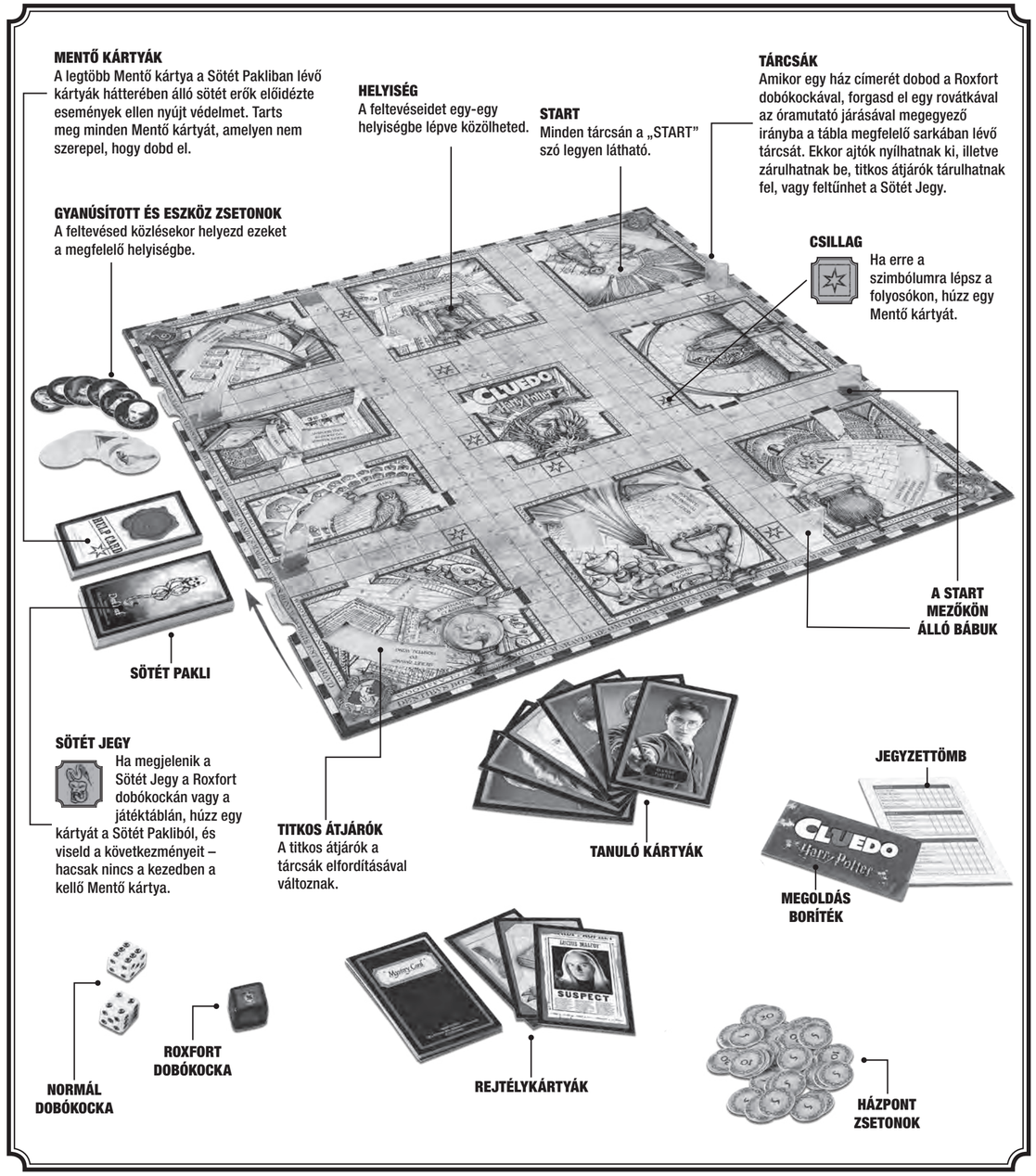
legyen látható.
2. Keverd meg a Sötét Pakli és a Mentő kártyákat, majd helyezd őket lefelé fordítva külön paklikba a tábla mellé.
3. Minden játékosnak a következőkre van szüksége:
   - Egy lap a jegyzettömbből
   - Ceruza (nincs a csomagban)
   - 1 Mentő kártya (maguk előtt, felfelé fordítva)
   - Házpont (hp.) zsetonok, a játékosok számától függően az alábbiak szerint:

     3 fős játék: 60 hp.
     4 fős játék: 70 hp.
     5 fős játék: 80 hp.

     A többit tedd egy halomba a tábla közelébe.
   - Egy tanuló kártya és bábu (lásd a 4. pontot)
4. Keverd össze a hat tanuló kártyát, és találomra vegyél ki közülük egyet. Fordítsd felfelé, hogy láthassuk, melyik karakter esett sötét varázslat áldozatául és tűnt el valahol a Roxfortban. Ezután mindegyik játékos válasszon egy karaktert a maradék tanuló kártyákból, és helyezze a megfelelő színű bábut a játéktábla start mezőjére. Az eltűnt tanulót, a felesleges kártyákat és bábukat helyezd vissza a dobozba.
5. Válaszd szét a rejtélykártyákat három paklira (gyanúsítottak, eszközök és helyiségek), majd keverd össze mind a hármat. Vegyél ki egy-egy kártyát belőlük, és helyezd a megoldás borítékba. Gondosan tartsd titokban minden játékos előtt, hiszen ez a boríték tartalmazza a rejtély kulcsát!
6. Keverd meg az összes maradék rejtélykártyát, és osszál mindenkinek ugyanannyit, lefelé fordítva. Az esetleges plusz kártyákat helyezd lefelé fordítva a Dumbledore's office (Dumbledore irodája) mezőbe.
7. Nézd meg a kezedben lévő kártyákat, és pipáld ki őket a jegyzettömbödben – ha a kezedben vannak, nem lehetnek a borítékban! Ne felejtsd elrejteni a jegyzeteidet a többi játékos elől.
8. Halmozd az eszköz és gyanúsított zsetonokat egy mindenki számára elérhető helyre.

Az kezdi az első kört, akinek legközelebb lesz a születésnapja. Mindig a bal kéz felőli játékos a következő.





(Folytatás a következő oldalon)

F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 50-51 Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed 9/20/21 4:21 PM

A játék menete – áttekintés

Minden körben:

1. Dobj mind a három dobókockával.
2. Nézd meg a Roxfort dobókockát.
3. Lépj (a többi kockának megfelelően vagy egy titkos átjárón át).
4. Közöld a feltevésed, húzz egy Mentő kártyát, vagy add át a lehetőséget a következő játékosnak.

Ha biztos vagy benne, hogy megoldottad a rejtélyt:

5. Lépj a Dumbledore's office (Dumbledore irodája) helyiségbe, és emelj vádat.

Amikor te következel

1. Dobj mind a három dobókockával.

2. Nézd meg a Roxfort dobókockát.

- Ha a Roxfort dobókockán ez a szimbólum látható, fogj egy Mentő kártyát, és helyezd magad elé. Ezután folytasd a 3. lépéssel (lépj).
- Ha az egyik ház címere látható rajta, forgasd el a tábla megfelelő sarkában lévő tárcsát egy rovátkával az óramutató járásával megegyező irányba, és nézd meg, hogy megjelent-e a Sötét Jegy. Ha nem, folytasd a játékot a 3. lépéssel (lépj).

Megjegyzés: A tárcsa elforgatásakor kinyílhatnak vagy bezárulhatnak a helyiségekbe vezető ajtók, és a titkos átjárók is megváltozhatnak.

- Ha a tárcsán – vagy a Roxfort dobókockán – a Sötét Jegy látható, húzz egy kártyát a Sötét Paklból, és olvasd fel, mi áll rajta.

A Sötét Pakli mindegyik kártyája egy valószínűleg sötét erők okozta eseményt ismertet, és a következők olvashatók rajta:

- mi történik;
- kit érint;
- mennyi pontot veszíthet a ház.



Hogyan védekezhetsz az eseménnyel szemben
Ha van olyan Mentő kártyád, amely védelmet nyújt, mutasd meg a többi játékosnak, majd helyezd vissza magad elé. Biztonságban vagy.

Ha nem, büntetést kell lerónod: be kell tenned a kártyán megadott számú pontot a házpont halomba.

Ha használtad a Mentő kártyát, vagy levontad a házpontokat, folytasd a 3. lépéssel (lépj).

Ha elveszted az összes házpontod, kiesel a játékból. Helyezd az összes rejtélykártyádat magad elé felfelé fordítva, hogy a többi játékos láthassa őket.

Ha minden játékosnak elfogy a házpontszáma, mielőtt véget ér a játék, a sötét erők győzedelmeskedtek, és az eltűnt tanuló balszerencsésen végezte!

3. Lépj.

Nézd meg a két normál dobókockát. Vagy:

- Ne vedd figyelembe a dobást, és használj egy titkos átjárót (ha olyan helyiségben vagy, ahol van nyitott átjáró).

vagy

- Lépj legfeljebb a dobott számnak megfelelő tetszőleges mezőt.

A táblán haladás szabályai

- Nem kell felhasználni a teljes dobást.
- Vízszintesen vagy függőlegesen mozoghatsz, ám **átlósan nem.**
- Ha csillag szimbólumra lépsz a folyosón, ÁLLJ MEG, és húzz egy Mentő kártyát.
- Áthaladhatsz olyan mezőn, amelyen másik játékos áll, de egyidejűleg csak egy játékos tartózkodhat ugyanazon a mezőn.
- Amint belépsz egy helyiségbe (a **nyitott** ajtón), NE HALADJ TOVÁBB!

- Ha az egyik kör végén egy adott helyiségben állsz, a következő körben ki kell lépned belőle. Abban a körben nem léphetsz be újra ugyanabba a helyiségbe.
- Csak akkor haladhatsz át zárt ajtón, ha *Alohomora* Mentő kártyád van.

4. Közöld a feltevésed, húzz egy Mentő kártyát, vagy add át a lehetőséget a következő játékosnak.

Feltevés közlése

Ha a Dumbledore's office (Dumbledore irodája) kivételével belépsz egy helyiségbe, a következőkre vonatkozó feltevést közölhetsz:

- gyanúsított;
- eszköz;
- a helyiség, amelybe léptél.



Például: Belépsz az Owlery (bagolyház) helyiségbe. Közlöd a feltevésed: „Szerintem Draco Malfoy követte el, a Vanishing Cabinet (volt-nincs szekrény) segítségével, az Owlery (bagolyház) helyszínen." Helyezd el a feltevés szerinti gyanúsított és eszköz zsetonokat abba a helyiségbe, amelyben a bábud van.

A többi játékosnak – a tőled balra lévő játékossal kezdve – ekkor fel kell fednie, hogy helyes-e a feltevésed.

- Ha van olyan rejtélykártyájuk, amely a feltevésedben szerepel, megmutatják neked (de csak neked).
- Ha egynél több ilyen kártyájuk is van, kiválaszthatják, melyiket mutatják meg.

A látott kártyát pipáld ki a jegyzettömbödben – ez bizonyítja, hogy a kártya nincs a borítékban.
Ekkor a köröd véget ért.

- Ha a tőled balra lévő játékosnál egy olyan rejtélykártya sincs, amely szerepelt a feltevésedben, akkor az ő bal oldalán ülő játékosnak kell ilyen kártyát mutatnia, ha van neki. Ez addig folytatódik, amíg egy játékos nem mutat egy kártyát, vagy minden játékos passzol, mert a feltevésedben szereplő egyik kártya sincs náluk.
Ekkor a köröd véget ért.

Mentő kártya húzása

Ha csillag szimbólumra lépsz a folyosón, húzd ki a legfelső Mentő kártyát a paklból, és helyezd magad elé, felfelé fordítva. A Mentő kártya Szövetséges, Eszköz vagy Varázsige lehet.

Dumbledore's Office (Dumbledore irodája)

A Dumbledore's office (Dumbledore irodája) helyiségben a következők közül választhatsz:

- Megnézed az ott lévő valamelyik lefelé fordított kártyát, és kipipálod a jegyzettömbödben (ekkor a következő játékos jön).

vagy

- Vádat emelsz.

5. Emelj vádat.

Ha biztos vagy benne, hogy megoldottad a rejtélyt, minél gyorsabban juss el a Dumbledore's office (Dumbledore irodája) helyiségbe. Ott emelhetsz vádat azáltal, hogy megnevezed az általad helyesnek vélt gyanúsítottat, eszközt és helyiséget.
Például:

„Azzal vádolom Dolores Umbridge-t, hogy ő tette altató bájitallal a nagyteremben."

Ezután titokban nézd meg a borítékba tett kártyákat.

Vigyázz: Ha téves a vád, kiesel a játékból. Továbbra is válaszolnod kell a többi játékos kérdéseire, de már nem nyerhetsz. Ne vádolj könnyelműen!

A játék megnyerése

Ha a vádban megnevezett mindhárom kártyát megtalálod a borítékban, megnyerted a játékot. Mutasd meg a kártyákat a többieknek, és ünnepelhetsz!

Ha tévedtél, tedd vissza a három kártyát a borítékba úgy, hogy a többi játékos ne láthassa.

- Ezután nem léphetsz tovább a játékban, és nem is nyerhetsz.
- Ha megkérnek, továbbra is meg kell mutatnod a kártyáidat a többi játékosnak.



F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 52-53 Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed 9/20/21 4:21 PM

Ünlü Cadılık ve Büyücülük Okulu'nda bir öğrenci ortadan kayboldu ve bu kayboluşun gizemini çözmek sizin elinizde. Oyunu; Harry, Ron, Hermione, Ginny, Luna veya Neville karakterlerinden biri olarak oynayın ve bu işi **KİMİN** yaptığını, **HANGİ** büyü veya nesneyi kullandığını, öğrencinin **NEREDE** saldırıya uğradığını bulun. Belki de bu saldırıyı Draco Malfoy, Sleeping Draught ile Owlery'de yaptı.

Hogwarts'ta gezinerek olayla ilgili iddialarda bulunun ama dikkat edin! Şato, gizli kapılar ve hareketli merdivenlerle dolu olduğundan oyun alanındaki çarklar değişmeye devam edecek. Bu sayede gizli geçitler, hatta Karanlık İşaret açığa çıkacak! Karanlık İşaret ortaya çıktığında dikkatli olmalısınız. Bu işareti görürseniz Karanlık Güçler iş başında demektir. Sizi Karanlık Güçlere karşı koruyacak büyüler, müttefikler ve nesneler sağlayacak Yardım kartlarını kullanın ve bina puanlarınızı kaybetmemeye çalışın. Tüm bina puanlarınızı kaybederseniz oyundan çıkarsınız!

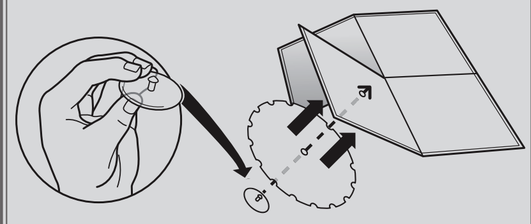
Bulgularınızdan emin olduğunuzda Dumbledore's Office'e giderek suçlamada bulunun ve oyunu kazanın!

Kurulum

- Bina puanı, Şüpheli ve Nesne pulları ile çarkları karton çerçevelerinden çıkarın.
- Her çarkın üzerinde bir bina adı (Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw ve Slytherin) vardır. Her çarkın üzerindeki bina adını oyun alanındaki uygun bina arması ile eşleştirin. Şekilde gösterildiği gibi plastik perçini çarktan ve oyun alanından geçirerek çarkı oyun alanına sabitleyin.
- Çarktaki yazı yukarı bakmalı.

ÇARKLARIN YERLEŞTİRİLMESİ

HOGWARTS ZARI
Boş Hogwarts zarının her yüzüne bir kare çıkartma yapıştırın.



Oyuna Hazırlık

1. Oyun alanını düz bir zemine yerleştirin ve hepsinin üzerinde START kelimesi 

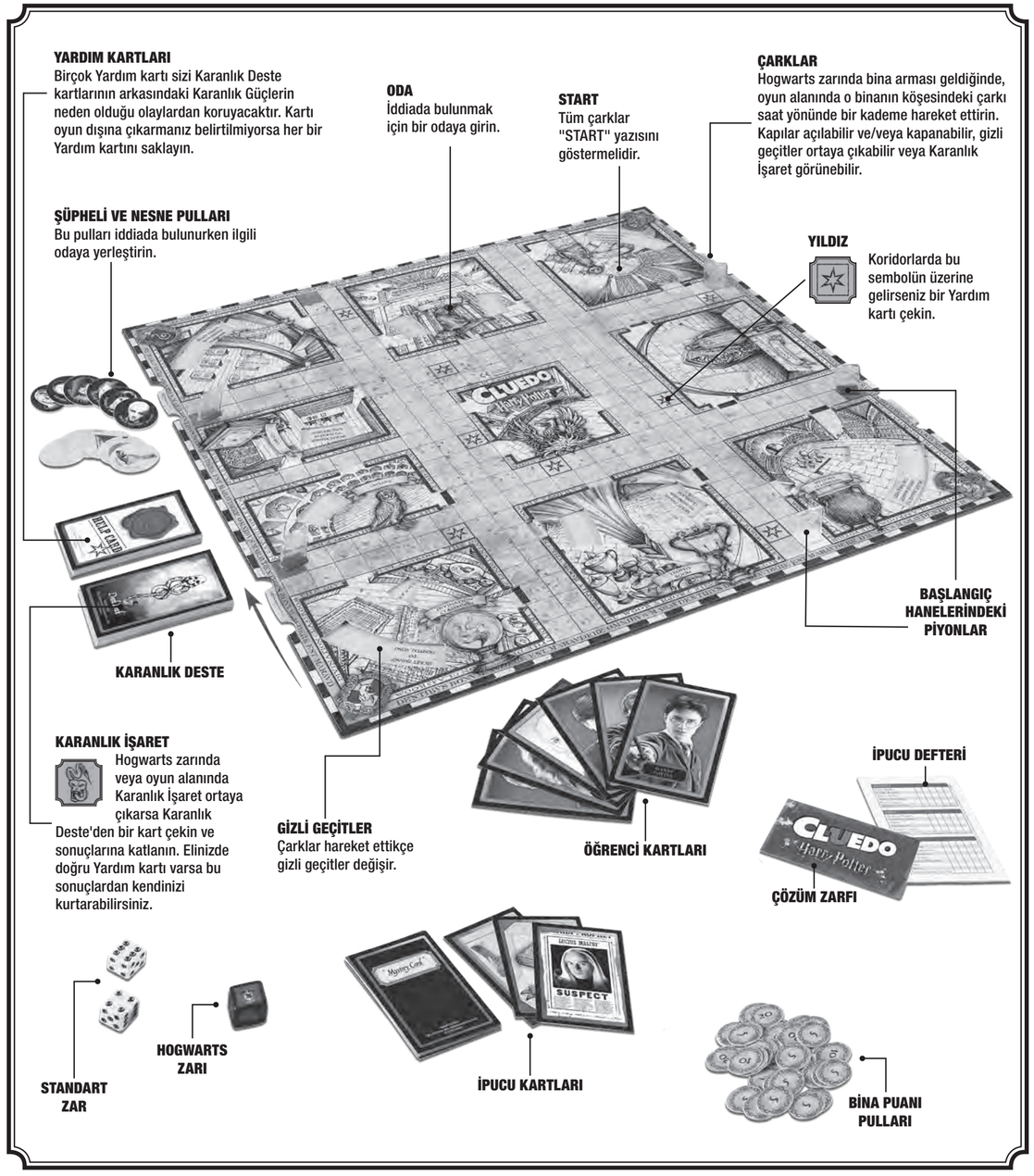
görünene kadar çarkları çevirin.
2. Karanlık Deste ve Yardım kartlarını ayrı desteler halinde karıştırın ve oyun alanının yanına kapalı olarak yerleştirin.
3. Her oyuncuya şunlar verilir:
   - İpucu defterinden bir sayfa
   - Bir kalem (kutuya dahil değildir)
   - 1 Yardım kartı (oyuncunun önünde açık olarak durur)
   - Bina Puanı (HP) pulları, oyuncu sayısına bağlı olarak aşağıdaki gibidir:

     3 kişilik oyun: 60 HP
     4 kişilik oyun: 70 HP
     5 kişilik oyun: 80 HP

     Geri kalan pulları bir yığın halinde oyun alanının yanına yerleştirin.
   - Bir Öğrenci kartı ve piyon (4. maddeye bakın)
4. Altı Öğrenci kartını karıştırın ve rastgele olarak kartlardan birini çıkarın. Kara Büyü yapılan ve Hogwarts'ta bir yerlerde kaybolan öğrencinin kim olduğunu görmek için bu kartı açın. Her oyuncu geri kalan Öğrenci kartlarından birini seçer ve karakteriyle eşleşen renkteki piyonu oyun alanında yine eşleşen renkteki başlangıç hanesine yerleştirir. Kaybolan öğrencinin kartını, kullanılmayan kartları ve piyonları oyuna dahil etmeyin.
5. İpucu kartlarını; Şüpheliler, Nesneler ve Odalar olmak üzere üçe ayırın ve her bir desteyi ayrı ayrı karıştırın. Bakmadan her desteden birer kart çekin ve çözüm zarfının içine koyun. Bunları hiçbir oyuncuya göstermemeye dikkat edin. Bu zarf, gizemi ortaya çıkaracak çözümü içeriyor.
6. Geriye kalan tüm İpucu kartlarını birleştirip hep birlikte karıştırın ve her oyuncuya kapalı olarak eşit sayıda kart dağıtın. Artan kartları Dumbledore's Office'e kapalı olarak yerleştirin.
7. Elinizdeki kartlara bakın, bu kartlar çözüm zarfında olamaz. Hiç kimseye göstermeden bu kartları İpucu sayfanıza işaretleyin.
8. Nesne ve Şüpheli pullarını herkesin ulaşabileceği bir yere yerleştirin.

Doğum günü en yakın olan oyuncu ilk olarak oyuna başlar. Oyun soldan devam eder.





(Bir sonraki sayfada devam ediyor)

F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 54-55
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Oyunun Oynanması - Özet

Her turda:

1. Üç zarı birlikte atın.
2. Hogwarts zarında ne geldiğine bakın.
3. Diğer zarları veya gizli geçidi kullanarak piyonunuzu ilerletin.
4. İddiada bulunun, bir Yardım kartı çekin veya turunuzu sonlandırın.

Gizemi çözdüğünüzden eminseniz:

5. Suçlamanızı yapmak için Dumbledore's Office'e gidin.

Sıra Size Gelince

1. Üç zarı birlikte atın.

2. Hogwarts zarında ne geldiğine bakın.

- Hogwarts zarında bu sembol gelirse bir Yardım kartı çekin ve önünüze yerleştirin. Ardından 3. adımla (İlerleyin) devam edin.
- Zarda bina armalarından biri gelirse oyun alanında o binanın köşesindeki çarkı saat yönünde bir kademe çevirin ve ne geldiğine ya da Karanlık İşaret'in belirip belirmediğine bakın. İşaret belirmezse doğrudan 3. adımla (İlerleyin) devam edin.

Not: Bir çark döndürüldüğünde odaların kapıları açılabilir veya kapanabilir ve gizli geçitler değişebilir.

- Çark, Karanlık İşaret'i gösteriyorsa veya Hogwarts zarında Karanlık İşaret geldiyse Karanlık Deste'den bir kart çekin ve yüksek sesle okuyun.

Her Karanlık Deste kartı, Kara Güçlerin neden olduğu muhtemel bir olayı tanımlar ve kartların her biri şunları gösterir:

- Neler oluyor
- Kim etkileniyor
- Kaç bina puanı kaybedilebilir



Kendinizi bu olaya karşı nasıl koruyabilirsiniz? Sizi koruyan bir Yardım kartınız varsa bunu diğer oyunculara gösterin, ardından tekrar önünüze yerleştirin. Güvendesiniz.

Sizi koruyacak bir Yardım kartınız yoksa ceza olarak kartta yazan bina puanını, yerdeki bina puanı yığınına koyarak ödeyin.

Bir Yardım kartı kullandığınızda veya bina puanı cezası ödediğinizde 3. adıma (İlerleyin) geçin.

Bina puanlarınızın tamamını kaybederseniz oyundan çıkarsınız. Diğer oyuncuların görebilmesi için tüm İpucu kartlarınızı açık bir şekilde önünüze yerleştirin.

Oyun bitmeden tüm oyuncuların bina puanları tükenirse Karanlık Güçler kazanmış olur ve kayıp öğrenci talihsiz sonla karşılaşır!

3. İlerleyin

İki standart zarda ne geldiğini kontrol edin. Aşağıdaki talimatlardan birini uygulayın:

- Zarda gelen sayıyı görmezden gelin ve gizli geçidi kullanın. (Bunu ancak içinde açık bir geçit bulunan bir odadaysanız yapabilirsiniz.)

ya da

- Zarda gelen sayıların toplamına eşit veya daha az sayıda hane boyunca piyonunuzu ilerletin.

İlerleme Kuralları

- Zarda gelen sayının tamamı kadar ilerlemenize gerek yoktur.
- Piyonunuzu yatay veya dikey olarak hareket ettirebilirsiniz ancak **çapraz hareket ettiremezsiniz.**
- Koridorda yıldız simgesi bulunan bir hanede durursanız daha fazla İLERLEMEYİN ve bir Yardım kartı çekin.
- Başka bir piyonun olduğu hanenin üzerinden geçebilirsiniz ancak o hanede duramazsınız. Aynı anda yalnızca bir oyuncu aynı hanede olabilir.
- **Açık** bir kapıdan bir odaya girdiğinizde daha fazla İLERLEMEYİN!

- Sıranızın sonunda bir odadaysanız bir sonraki turda o odadan çıkmanız gerekir. O turda aynı odaya tekrar giremezsiniz.
- *Alohomora* Yardım kartınız yoksa kapalı bir kapıdan geçemezsiniz.

4. İddiada bulunun, bir Yardım kartı çekin veya turunuzu sonlandırın.

İddiada Bulunma

(Dumbledore's Office hariç) bir odaya girdiğinizde aşağıdakilerle ilgili iddiada bulunabilirsiniz:

- bir Şüpheli
- bir Nesne
- bulunduğunuz oda



Örneğin: Owlery'ye girdiniz. Yüksek sesle iddiada bulunun: "Bence bu olayı Draco Malfoy, Owlery'de Vanishing Cabinet ile yaptı." Bahsi geçen Şüpheli ve Nesnenin pullarını bulunduğunuz odaya taşıyın.

İddiada bulunduğunuzda diğer oyuncular size bunun doğru olup olmadığını söylemek zorundadır. İlk olarak solunuzdaki oyuncu elindeki kartlara bakar.

- Solunuzdaki oyuncu iddianızda geçen kartlardan birine sahipse bu kartı sadece size (diğer oyuncular kartı görmemelidir) gösterir.
- Elinde iddianızda geçen kartlardan birden fazla varsa hangisini size göstermek istediğini seçebilir, ancak birden fazla kart gösteremez.

Gösterilen kartı İpucu sayfanıza işaretleyin. Bu, kartın zarfta olmadığını kanıtlar. **Böylece sıranız sona erer.**

- Solunuzdaki oyuncu iddianızda geçen İpucu kartlarından birine sahip değilse bunu size söyler. İddianızı cevaplama sırası <u>solundaki</u> oyuncuya geçer. Bir oyuncu size bir kart gösterene kadar cevaplama sırası diğer oyuncuya geçmeye devam eder. Oyunculardan hiçbiri size bir kart gösteremezse **sıranız sona erer.**

Yardım Kartı Çekme

Koridorda bir yıldız simgesi üzerinde durursanız Yardım destesinin en üstündeki kartı çekin ve açık olarak önünüze yerleştirin. Yardım kartı; Müttefik, Nesne veya Büyü olabilir.

Dumbledore's Office'i Ziyaret

Dumbledore's Office'te şunları yapabilirsiniz:

- Bu odadaki kapalı kartlara bakın ve İpucu sayfanıza bunları işaretleyin (böylece sıranız sona erer).

ya da

- Suçlamada bulunun.

5. Suçlamada Bulunun

Gizemi çözdüğünüzden emin olduğunuzda mümkün olduğunca hızlı bir şekilde Dumbledore's Office'e gitmek için zarda gelen sayıyı kullanın. Orada, doğru olduğunu düşündüğünüz Şüpheli, Nesne ve Odayı söyleyerek suçlamada bulunun.
Örneğin:

"Suçlu Dolores Umbridge... Bu işi Great Hall'da Sleeping Draught ile yaptı."

Şimdi diğer oyunculara göstermeden zarftaki kartlara bakın.

Dikkat: Suçlamanız hatalıysa oyundan çıkarsınız. Diğer oyunculara yardım etmek için iddiaları yanıtlamanız gerekir ancak oyunu kazanamazsınız. Suçlamanızı hafife almayın!

Oyunun Kazanılması

Suçlamanızdaki üç kart da zarftaysa oyunu kazanırsınız. Kartları diğer oyunculara gösterin ve başarınızı kutlayın!

Suçlamanızdaki kartlar zarfta yoksa üç kartı da zarfa geri koyun. Diğer oyuncuların bunları görmediğinden emin olun.

- Oyunda daha fazla hamle yapamazsınız ve oyunu kazanamazsınız.
- İstendiğinde diğer oyunculara kart göstermeye devam etmeniz gerekir.



F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 56-57
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Ze slavné školy čar a kouzel zřejmě zmizel jeden spolužák – a je na vás, abyste toto záhadné zmizení vyřešili. Jako Harry, Ron, Hermiona, Ginny, Lenka nebo Neville se pokusíte zjistit, **KDO** za tím stojí, **JAKÉ** kouzlo nebo předmět použil a **KDE** byl student napaden. Byl to Draco Malfoy a použil uspávací lektvar v sovinci?

Pohybujte se po Bradavicích a zkoušejte hádat… ale mějte se na pozoru! Jelikož je hrad plný tajných dveří a pohyblivých schodišť, budou kolečka hrací plochu často měnit – a odhalovat tajné chodby, nebo dokonce znamení zla! Kdykoliv se objeví znamení zla, dávejte si pozor – jakmile ho spatříte, můžete si být jistí, že zde působí síly zla. Vezměte si karty pomoci, které vám poskytnou kouzla, spojence a předměty, které vás ochrání před silami zla a zabrání tomu, abyste přišli o body kolejí. Pokud přijdete o všechny body kolejí, budete ze hry vyloučeni!

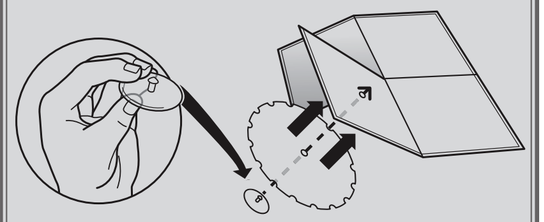
Jakmile si jste jisti svými fakty, zajděte do Brumbálovy pracovny, vyneste svůj finální rozsudek a staňte se vítězem!

Sestavení

- Vytlačte žetony s body kolejí, podezřelými a předměty a kolečka z jejich kartonových rámečků.
- Každé kolečko má na sobě název koleje (Nebelvír, Mrzimor, Havraspár nebo Zmijozel). Spojte název koleje na každém kolečku s příslušným erbem na hrací ploše a kolečko připevněte zatlačením plastového nýtu skrz kolečko a desku tak, jak je ukázáno na obrázku.
- Ujistěte se, že nápis na kolečku směřuje nahoru.

UPEVNĚNÍ KOLEČEK

BRADAVICKÁ KOSTKA
Na každou stěnu prázdné bradavické kostky nalepte jeden čtvercový štítek.



Příprava

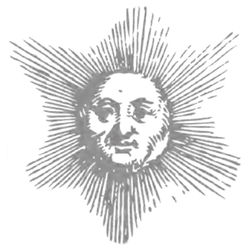
1. Rozložte hrací plochu a natočte kolečka tak, aby byl na každém 

vidět nápis START.
2. Zamíchejte karty zla a karty pomoci a položte je lícem dolů do dvou oddělených hromádek poblíž hrací plochy.
3. Každý hráč potřebuje:
   - Jeden list ze zápisníku
   - Pero (není součástí balení)
   - 1 kartu pomoci (položenou lícem nahoru před sebou)
   - Žetony s body kolejí (BK) v závislosti na počtu hráčů, a to následovně:

     Hra pro 3 hráče: 60 BK
     Hra pro 4 hráče: 70 BK
     Hra pro 5 hráče: 80 BK

     Zbytek položte na hromádku v blízkosti hrací plochy.
   - Kartu studenta a figurku (viz bod 4)
4. Zamíchejte šest karet studentů a jednu náhodně vyberte. Otočte ji lícem nahoru a odhalte, která postava podlehla černé magii a je ztracena někde v Bradavicích. Každý hráč si poté musí vybrat jednu postavu ze zbylých karet studentů a umístit figurku odpovídající barvy na její startovní pole na hrací ploše. Kartu pohřešovaného studenta a všechny ostatní nepotřebné karty a figurky odložte stranou.
5. Rozdělte karty záhad do tří hromádek (podezřelí, předměty a místnosti) a každou hromádku zamíchejte. Z každé hromádky vezměte jednu kartu a vložte ji do obálky s řešením. Dejte si pozor, aby je žádný z hráčů nezahlédl – tato obálka obsahuje řešení celé záhady!
6. Zamíchejte zbylé karty záhad dohromady a rozdejte je lícem dolů tak, aby všichni hráči měli stejný počet. Všechny nadbytečné karty umístěte lícem dolů do Brumbálovy pracovny.
7. Prohlédněte si karty ve své ruce a odškrtněte si je ve svém zápisníku – vlastníte-li tyto karty, pak nemohou být v obálce! Pamatujte, že své poznámky byste neměli ukazovat protihráčům.
8. Umístěte žetony s předměty a podezřelými do hromádek tak, aby na ně všichni dosáhli.

Hráč, který má narozeniny nejdříve, začíná. Hra pokračuje směrem doleva.



KARTY POMOCI
Většina karet pomoci vás ochrání před událostmi zapříčiněnými silami zla na kartách zla. Každou kartu pomoci si ponechte, s výjimkou případů, kdy je na kartě uvedeno, že ji máte odhodit.

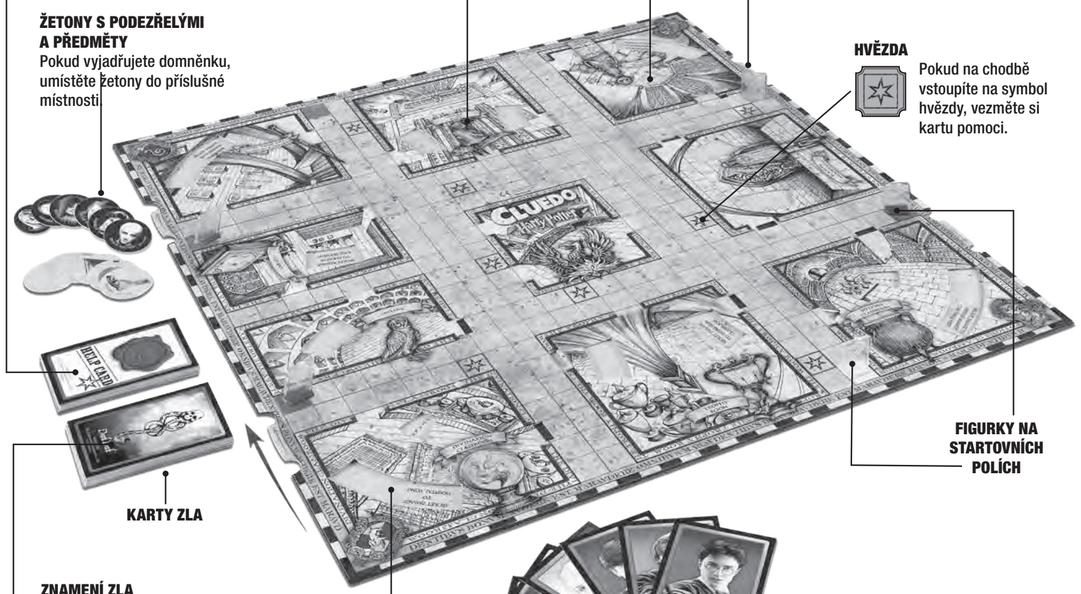
MÍSTNOST
Vstupte do místnosti, abyste mohli vznést domněnku.

START
Na všech kolečkách by měl být vidět nápis „START“.

KOLEČKA
Kdykoliv hodíte na bradavické kostce erb některé koleje, otočte kolečkem v daném rohu hrací plochy o jeden stupeň ve směru hodinových ručiček. Mohou se tím otevřít/zavřít dveře, odhalit tajné chodby nebo se může objevit znamení zla.

ŽETONY S PODEZŘELÝMI A PŘEDMĚTY
Pokud vyjadřujete domněnku, umístěte žetony do příslušné místnosti

HVĚZDA
Pokud na chodbě vstoupíte na symbol hvězdy, vezměte si kartu pomoci.



FIGURKY NA STARTOVNÍCH POLÍCH

KARTY ZLA

ZNAMENÍ ZLA
Pokud se objeví znamení zla, ať už na bradavické kostce, nebo na hrací ploše, vezměte si kartu zla a neste následky – pokud tedy nemáte v ruce správnou kartu pomoci.

TAJNÉ CHODBY
Tajné chodby se mění, jak se kolečka pohybují.

KARTY STUDENTŮ

ZÁPISNÍK

OBÁLKA S ŘEŠENÍM

STANDARDNÍ KOSTKY

BRADAVICKÁ KOSTKA

KARTY ZÁHAD

ŽETONY S BODY KOLEJÍ

(Pokračování na další straně)

F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 58-59 Inside spreads = 20”W x 11.75”H folded to 10”W x 11.75”H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20”W x 11.75”H folded to 10”W x 11.75”H 1C2S, 80gsm, full bleed 9/20/21 4:21 PM

Jak hru hrát – stručný přehled

Při každém tahu:

1. Hoďte všemi třemi kostkami
2. Podívejte se na bradavickou kostku
3. Posuňte se (pomocí druhé kostky nebo tajné chodby)
4. Vzneste domněnku, vezměte si kartu pomoci nebo ukončete svůj tah.

Když máte jistotu, že jste záhadu vyřešili:

5. Jděte do Brumbálovy pracovny a vzneste obvinění.

Když jste na tahu

1. Hoďte všemi třemi kostkami

2. Podívejte se na bradavickou kostku

- Pokud na bradavické kostce padne tento symbol, vezměte si kartu pomoci a položte ji před sebe. Poté pokračujte krokem č. 3 (Pohyb).
- Pokud padne jeden z erbů kolejí, otočte kolečkem v daném rohu hrací plochy o jeden stupeň ve směru hodinových ručiček a podívejte se, jestli se neobjevilo znamení zla. Pokud ne, přejděte přímo ke kroku č. 3 (Pohyb).

Poznámka: Po otočení kolečka se mohou otevírat nebo zavírat dveře místností a tajné chodby se mohou měnit.

- Pokud se na kolečku objeví znamení zla – nebo pokud se znamení zla objeví na bradavické kostce –, vezměte si kartu zla a nahlas ji přečtěte.

Každá karta zla popisuje událost, kterou pravděpodobně způsobily síly zla, a každá z karet ukazuje:

- Co se děje
- Na koho to má vliv
- O kolik bodů může kolej přijít



Jak se můžete ochránit před takovou událostí? Pokud máte ochrannou kartu pomoci, ukažte ji ostatním hráčům a pak ji zase položte zpátky před sebe. Jste v bezpečí.

Pokud takovou kartu nemáte, musíte zaplatit pokutu ve výši uvedených bodů koleje, které položíte na hromádku s body kolejí.

Poté co jste použili svou kartu pomoci nebo jste zaplatili pokutu v bodech koleje, pokračujte ke kroku č. 3 (Pohyb).

Pokud ztratíte všechny body koleje, musíte odstoupit ze hry. Položte před sebe všechny své karty záhad lícem nahoru, aby na ně viděli všichni ostatní hráči.

Pokud všem hráčům dojdou body kolejí ještě předtím, než hra skončí, zvítězily síly zla a pohřešovaného studenta čeká nešťastný konec!

3. Pohyb

Podívejte se na dvě standardní kostky. Můžete buďto:

- Ignorovat svůj hod a využít tajnou chodbu (pokud se nacházíte v místnosti, ze které je vchod do tajné chodby otevřen),

nebo

- Posunout se o libovolný počet políček, maximálně však o hodnotu, kterou jste hodili.

Pravidla pohybu

- Nemusíte se posunout o tolik políček, kolik jste hodili.
- Můžete se pohybovat vodorovně nebo svisle, ale **nikoliv úhlopříčně.**
- Vstoupíte-li na symbol hvězdy na chodbě, PŘESTAŇTE SE POHYBOVAT a vezměte si kartu pomoci.
- Můžete projít přes pole obsazené jiným hráčem, ale na jednom poli může v jednu chvíli stát pouze jeden hráč.
- Poté co vstoupíte do místnosti (**otevřenými** dveřmi), PŘESTAŇTE SE POHYBOVAT!

- Pokud jste na konci svého tahu v místnosti, musíte ji při příštím tahu opustit. Do stejné místnosti nemůžete během téhož tahu opětovně vstoupit.
- Zavřenými dveřmi nesmíte projít, pokud tedy nemáte kartu pomoci s kouzlem *Alohomora*.

4. Vzneste domněnku, vezměte si kartu pomoci nebo ukončete svůj tah

Vznesení domněnky

Pokud vstoupíte do místnosti (kromě Brumbálovy pracovny), můžete zkusit uhodnout:

- podezřelého
- předmět
- místnost, ve které se nacházíte



Příklad: Vstoupíte do sovince. Vznesete domněnku: „Myslím si, že to udělal Draco Malfoy a využil k tomu rozplývavou skříň v sovinci.“ Posuňte žetony podezřelého a předmětu, které jste zmínili, do místnosti, ve které se nacházíte.

Ostatní hráči nyní musí odhalit, zda je vaše domněnka pravdivá, nebo ne. Začíná hráč po vaší levici.

- Pokud mají hráči některou z karet záhad, které jste zmínili, ukážou vám ji (pouze vám).
- Pokud mají vámi zmíněných karet více, mohou se rozhodnout, kterou z nich vám ukážou.

Tuto kartu si v zápisníku odškrtněte – je to důkaz, že se nenachází v obálce.
Na řadě je další hráč.

- Pokud hráč po vaší levici nemá žádnou z karet záhad, které jste navrhli, hráč po jeho levici musí ukázat kartu, pokud nějakou má. Pokračujte, dokud vám některý z hráčů neukáže kartu anebo dokud všichni hráči nepotvrdí, že nemají žádnou z karet, které jste zmínili.
Na řadě je další hráč.

Vezměte si kartu pomoci

Pokud vstoupíte na symbol hvězdy na chodbě, vytáhněte si z balíčku kartu pomoci a položte ji lícem nahoru před sebe. Karta pomoci bude obsahovat spojence, předmět nebo kouzlo.

Návštěva Brumbálovy pracovny

V Brumbálově pracovně můžete buďto:

- Podívat se na jakoukoliv z karet položených lícem dolů a odškrtnout si ji v zápisníku (na řadě pak bude další hráč),

nebo

- Vznést obvinění.

5. Vznesení obvinění

Když máte jistotu, že jste záhadu vyřešili, využijte svého tahu a dostaňte se co nejrychleji do Brumbálovy pracovny. Tam už můžete vznést svá obvinění, a to jmenováním podezřelého, předmětu a místnosti, o kterých si myslíte, že jsou správné.
Například:

„Obviňuji Dolores Umbridgeovou z použití uspávacího lektvaru ve Velké síni.“

Nyní se podívejte na karty v obálce tak, aby je neviděli ostatní.

Dávejte pozor: Je-li vaše obvinění nesprávné, jste vyloučeni ze hry. Musíte i nadále odpovídat na otázky, kladené ostatními hráči, ale už nemůžete vyhrát. Nevznášejte tedy svá obvinění bez toho, abyste se nad nimi zamysleli!

Výhra

Pokud v obálce najdete všechny tři karty, které jste jmenovali, vyhráváte hru. Ukažte karty ostatním hráčům a můžete slavit!

Pokud jste to neuhodli, vraťte tři karty do obálky a ujistěte se, že je nezahlédne žádný z hráčů.

- Ve hře už nebudete táhnout, a nemůžete ani vyhrát.
- Musíte i nadále ukazovat své karty ostatním hráčům, pokud vás o to poprosí.



F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 60-61
Inside spreads = 20”W x 11.75”H folded to 10”W x 11.75”H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20”W x 11.75”H folded to 10”W x 11.75”H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

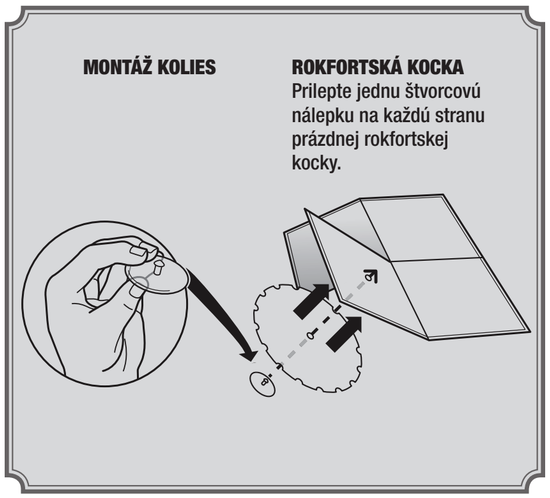
V slávnej strednej čarodejníckej škole zmizol študent – a je len na vás, aby ste toto záhadné zmiznutie vyriešili. Budete hrať ako Harry, Ron, Hermiona, Ginny, Luna alebo Neville a musíte sa pokúsiť odhaliť, **KTO** to urobil, **AKÉ** kúzlo alebo predmet použil a **KDE** bol tento študent napadnutý. Bol to Draco Malfoy pomocou nápoja spánku v soviarni?

Pohybujte sa po Rokforte a hádajte… ale pozor! Keďže je tento hrad plný skrytých dverí a pohyblivých schodísk, kolesá na doske sa budú neustále meniť – odhaľovať tajné chodby alebo dokonca temné znamenie! Keď sa objaví temné znamenie, dajte si pozor – keď ho uvidíte, môžete si byť istí, že tu pôsobia temné sily. Potiahnite si karty pomoci, ktoré vám poskytnú kúzla, spojencov a predmety, ktoré vás ochránia pred temnými silami a stratou bodov fakulty. Ak stratíte všetky svoje body fakulty, hra sa pre vás skončí.

Ak ste si istí svojimi faktami, choďte do Dumbledorovej kancelárie, vzneste svoje definitívne obvinenie a vyhrajte hru!

Montáž

- Vytlačte žetóny s bodmi fakulty, žetóny s podozrivými, žetóny s predmetmi a kolesá z kartónových rámov.
- Každé koleso má na sebe názov fakulty (Chrabromil, Bifľomor, Bystrohlav alebo Slizolin). Priraďte názov fakulty na každom kolese k príslušnému erbu fakulty na doske a pripevnite ho zatlačením plastového nitu cez koleso a dosku tak ako na obrázku.
- Uistite sa, že nápisy na kolese smerujú nahor.



Príprava

1. Rozložte dosku a otočte kolesá tak aby sa na každom z nich zobrazovalo slovo ŠTART.

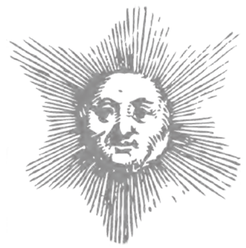


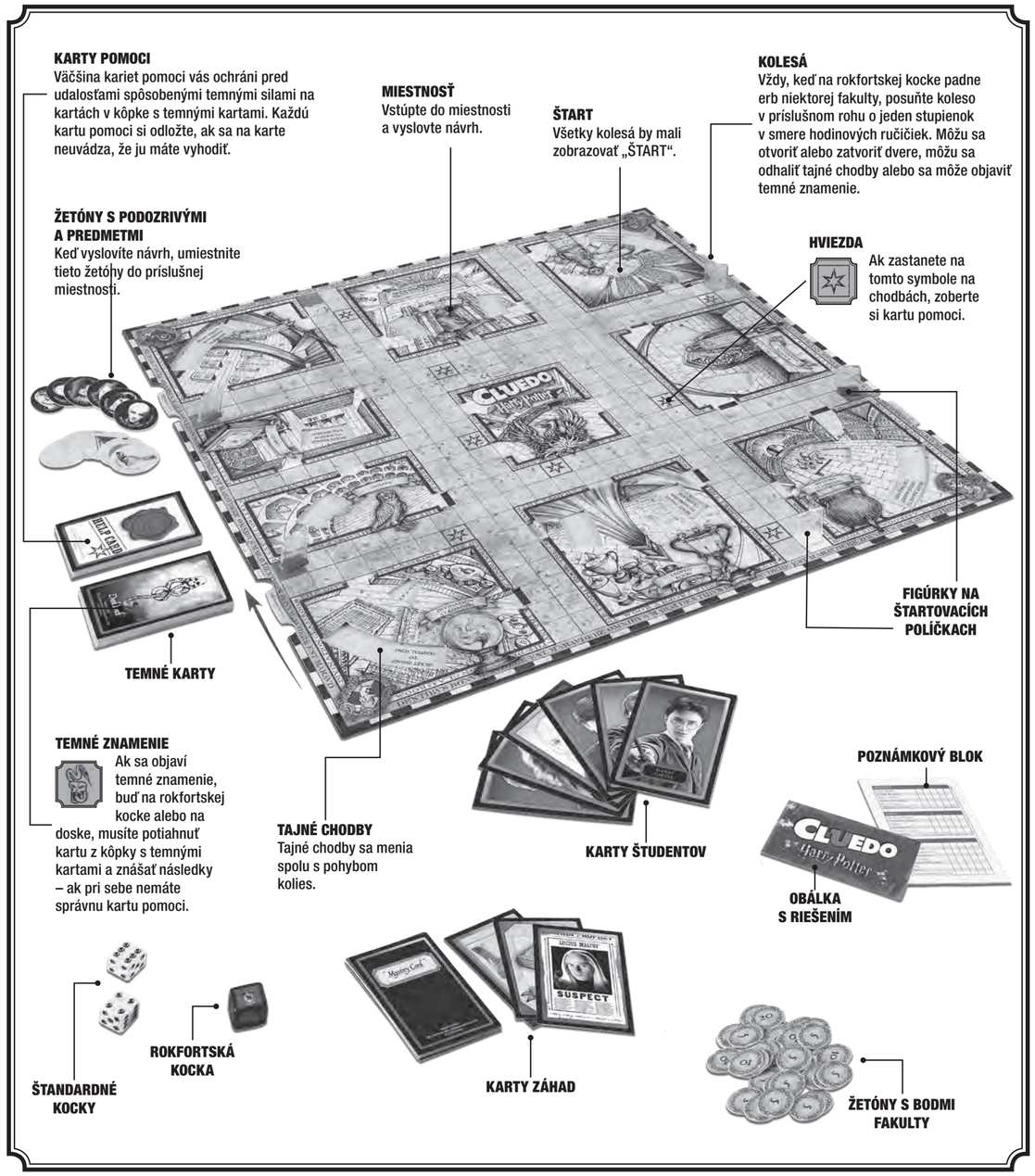
2. Zamiešajte temné karty a karty pomoci a položte ich lícom nadol na samostatné kôpky v blízkosti hracej plochy.
3. Každý hráč potrebuje:
   - Jeden list z poznámkového bloku
   - Ceruzku (nie je súčasťou balenia)
   - 1 kartu pomoci (položená lícom nahor pred hráčom)
   - Žetóny s bodmi fakulty (BF) v závislosti od počtu hráčov, a to nasledovne:

     Hra pre 3 hráčov: 60 BF
     Hra pre 4 hráčov: 70 BF
     Hra pre 5 hráčov: 80 BF

     Zvyšok odložte na hromadu v blízkosti dosky.
   - Kartu študenta a figúrku (pozrite si bod 4)
4. Zamiešajte šesť kariet študentov a jednu náhodne vyberte. Otočte ju lícom nahor a odhaľte postavu, ktorá podľahla temnej mágii a je stratená niekde v Rokforte. Každý hráč si potom musí zvoliť postavu zo zvyšných kariet študentov a umiestniť figúrku zodpovedajúcej farby na jej štartovacie políčko na doske. Umiestnite zmiznutého študenta a všetky zvyšné karty a figúrky mimo hry.
5. Rozdeľte karty záhad na tri kôpky (podozriví, predmety a miestnosti) a každú kôpku zamiešajte. Vyberte jednu kartu z každej kôpky a vložte do obálky s riešením. Dávajte pozor, aby ich neuvidel žiadny hráč – táto obálka obsahuje riešenie vašej záhady!
6. Zamiešajte všetky zvyšné karty záhad a rozdajte ich lícom nadol, aby mal každý hráč rovnaký počet. Všetky zvyšné karty položte lícom nadol do Dumbledorovej kancelárie.
7. Pozrite sa na svoje karty a odškrtnite ich v poznámkovom bloku – ak máte tieto karty, nemôžu byť v obálke! Nezabudnite svoje poznámky skrývať pred ostatnými hráčmi.
8. Položte žetóny s predmetmi a podozrivými na kôpky, kde ich bude mať každý na dosah.

Hráč, ktorého narodeniny sú najbližšie, začne prvé kolo. Hra pokračuje smerom doľava.





(Pokračovanie na ďalšej strane)

F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 62-63
Inside spreads = 20”W x 11.75”H folded to 10”W x 11.75”H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20”W x 11.75”H folded to 10”W x 11.75”H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Ako hrať – stručný prehľad

Pri každom ťahu:

1. Hoďte všetkými tromi kockami
2. Pozrite si rokfortskú kocku
3. Posuňte sa (pomocou druhej kocky alebo tajnej chodby)
4. Vyslovte návrh, potiahnite si kartu pomoci alebo ukončite svoje kolo.

Ak ste si istí, že ste záhadu vyriešili:

5. Choďte do Dumbledorovej kancelárie a vzneste obvinenie.

Keď ste na rade

1. Hoďte všetkými tromi kockami

2. Pozrite si rokfortskú kocku

- Ak na rokfortskej kocke padne tento symbol, potiahnite si kartu pomoci a položte ju pred seba. Potom pokračujte krokom 3 (Posuňte sa).
- Ak padne jeden z erbov fakúlt, otočte kolesom v príslušnom rohu dosky o jeden stupienok v smere hodinových ručičiek a skontrolujte, či sa neobjavilo temné znamenie. Ak nie, prejdite priamo na krok 3 (Posuňte sa).

Poznámka: Pri otočení kolesa sa môžu otvárať alebo zatvárať dvere do miestností a môžu sa meniť tajné chodby.

- Ak sa na kolese zobrazí temné znamenie – alebo ak temné znamenie padne na rokfortskej kocke – potiahnite si kartu z kôpky s temnými kartami a prečítajte ju nahlas.

Každá karta z kôpky s temnými kartami opisuje udalosť, ktorú mohli spôsobiť temné sily, a každá karta zobrazuje:

- Čo sa deje
- Koho sa to týka
- O koľko bodov fakulty môžete prísť



Ako sa môžete chrániť pred takouto udalosťou? Ak máte kartu pomoci, ktorá vás chráni, ukážte ju ostatným hráčom a potom ju umiestnite späť pred seba. Ste v bezpečí.

Ak ju nemáte, musíte zaplatiť pokutu tak, že položíte príslušné množstvo bodov fakulty na hromadu s bodmi fakulty.

Keď ste použili kartu pomoci alebo ste zaplatili pokutu pomocou bodov fakulty, pokračujte krokom 3 (Posuňte sa).

Ak stratíte všetky svoje body fakulty, vypadávate z hry. Všetky svoje karty záhad umiestnite pred seba lícom nahor, aby ich ostatní hráči videli.

Ak všetkým hráčom dôjdu body fakulty skôr, ako sa hra skončí, temné sily zvíťazili a strateného študenta postretol nešťastný osud!

3. Posuňte sa

Pozrite si dve štandardné kocky. Máte nasledujúce možnosti:

- Ignorujte hodnotu na kockách a použite tajnú chodbu (ak ste v miestnosti s otvorenou chodbou)

alebo

- Posuňte sa o ľubovoľný počet políčok, maximálne o hodnotu, ktorú ste hodili.

Pravidlá posúvania

- Nemusíte sa posunúť o plný počet políčok, ktorý padol na kocke.
- Môžete sa pohybovať horizontálne alebo vertikálne, ale **nie šikmo.**
- Ak zastanete na symbole hviezdy na chodbe, PRESTAŇTE SA POSÚVAŤ a potiahnite si kartu pomoci.
- Môžete prejsť cez políčko obsadené iným hráčom, ale na jednom políčku môže stáť iba jeden hráč.
- Keď vstúpite do miestnosti (cez **otvorené** dvere), PRESTAŇTE SA POSÚVAŤ!

- Ak ste v miestnosti na konci ťahu, musíte ju opustiť v ďalšom ťahu. V tomto ťahu nesmiete znova vstúpiť do tej istej miestnosti.
- Cez zatvorené dvere nemôžete prejsť, ak nemáte kartu pomoci s kúzlom *Alohomora*.

4. Vyslovte návrh, potiahnite si kartu pomoci alebo ukončite svoj ťah

Vyslovenie návrhu

Ak prejdete do miestnosti (inej ako Dumbledorova kancelária), môžete navrhnúť:

- podozrivého
- predmet
- miestnosť, v ktorej sa nachádzate



Príklad: vstúpite do soviarne. Vyslovíte návrh: „Myslím si, že to urobil Draco Malfoy pomocou skrinky zmiznutia v soviarni.“ Presuňte žetóny podozrivého a predmetu, ktoré ste navrhli, do miestnosti, v ktorej sa nachádzate.

Ostatní hráči teraz musia odhaliť, či je váš návrh správny, počnúc hráčom po vašej ľavici.

- Ak majú jednu z kariet záhad, ktorú ste navrhli, ukážu vám ju (ale iba vám).
- Ak majú viac ako jednu kartu, môžu si vybrať, ktorú vám ukážu.

Odškrtnite túto kartu vo svojom poznámkovom bloku – je to dôkaz, že karta nie je v obálke.
Váš ťah sa teraz skončí.

- Ak hráč po vašej ľavici nemá žiadnu z kariet záhad, ktoré ste navrhli, hráč po jeho ľavici musí ukázať kartu, ak ju má. Pokračujte dovtedy, kým vám niektorý hráč neukáže kartu alebo kým všetci hráči nič neukážu, pretože nemajú žiadnu z vami navrhnutých kariet.
Váš ťah sa teraz skončí.

Potiahnutie si karty pomoci

Ak zastanete na symbole hviezdy na chodbe, potiahnite si z kôpky hornú kartu pomoci a položte ju pred seba lícom nahor. Na karte pomoci bude spojenec, predmet alebo kúzlo.

Návšteva Dumbledorovej kancelárie

V Dumbledorovej kancelárii máte nasledujúce možnosti:

- Prezrite si akúkoľvek z kariet otočených lícom nadol a odškrtnite si ju v poznámkovom bloku (váš ťah týmto skončil.)

alebo

- Vzneste obvinenie.

5. Vznesenie obvinenia

Ak ste si istí, že ste záhadu vyriešili, použite svoj ťah, aby ste sa čo najskôr dostali do Dumbledorovej kancelárie. Tam môžete vzniesť obvinenie pomenovaním podozrivého, veci a miestnosti, ktoré považujete za správne.
Napríklad:

„Obviňujem Dolores Umbridgeovú, že použila nápoj spánku vo Veľkej sieni.“

Teraz sa pozrite na karty v obálke tak, aby ich nevideli ostatní hráči.

Pozor: Ak je vaše obvinenie nesprávne, vypadávate z hry. Stále musíte odpovedať na otázky, aby ste pomohli ostatným hráčom, ale nemôžete vyhrať. Obvinenie neberte na ľahkú váhu!

Výhra

Ak nájdete v obálke všetky tri karty, ktoré ste pomenovali, vyhrávate. Ukážte karty ostatným hráčom a oslavujte!

Ak ste sa pomýlili, vráťte tieto tri karty do obálky tak, aby ich nevidel nikto z ostatných hráčov.

- V hre už nebudete môcť robiť ďalšie ťahy a nemôžete vyhrať.
- Musíte naďalej ukazovať karty ostatným hráčom, keď vás o to požiadajú.



F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 64-65
Inside spreads = 20”W x 11.75”H folded to 10”W x 11.75”H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20”W x 11.75”H folded to 10”W x 11.75”H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Un coleg de la faimoasa Școală de magie și vrăjitorie a dispărut și este de datoria ta să rezolvi misterul dispariției. Jucând ca Harry, Ron, Hermione, Ginny, Luna sau Neville, trebuie să încerci să descoperi **CINE** este făptașul, **CE** vrajă sau obiect a utilizat și **UNDE** a fost atacat studentul. Oare a fost Draco Malfoy cu Sleeping Draught în Owlery?

Deplasează-te prin Hogwarts emițând ipoteze, dar ai grijă! Castelul este plin de uși ascunse și scări care se deplasează, iar roțile de pe tablă se vor schimba încontinuu, dezvăluind pasaje secrete și chiar și Semnul întunericului! Ori de câte ori apare Semnul întunericului, ai grijă, înseamnă că Forțele întunecate sunt în acțiune. Ia o carte Ajutor, care îți va oferi vrăji, aliați și obiecte care să te protejeze de Forțele întunecate, astfel încât să nu pierzi din punctele casei. Dacă pierzi toate punctele casei, ieși din joc!

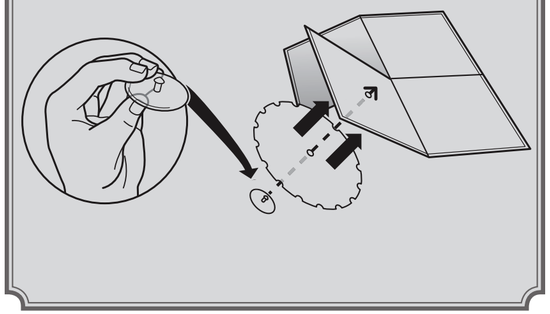
Când faptele dispariției îți sunt clare, du-te în Dumbledore's office pentru a face acuzația finală și pentru a câștiga jocul!

Asamblare

- Scoate jetoanele cu punctele casei, jetoanele cu suspecții și cele cu obiecte, precum și roțile din ramele de carton.
- Fiecare roată are numele unei case (Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw sau Slytherin). Potrivește numele casei de pe fiecare roată cu blazonul casei respective de pe tablă, apoi atașează roata la tablă cu ajutorul unui nit de plastic, la fel ca în imagine.
- Ai grijă ca textul de pe roată să fie orientat în sus.

POTRIVIREA ROȚILOR

ZARUL HOGWARTS
Pune câte o etichetă pătrată pe fiecare dintre fețele zarului Hogwarts gol.



Configurare

1. Așază tabla și roțile în așa fel încât cuvântul START să fie vizibil pe toate.

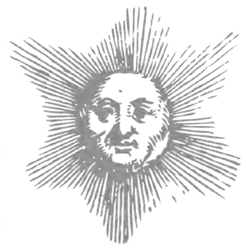


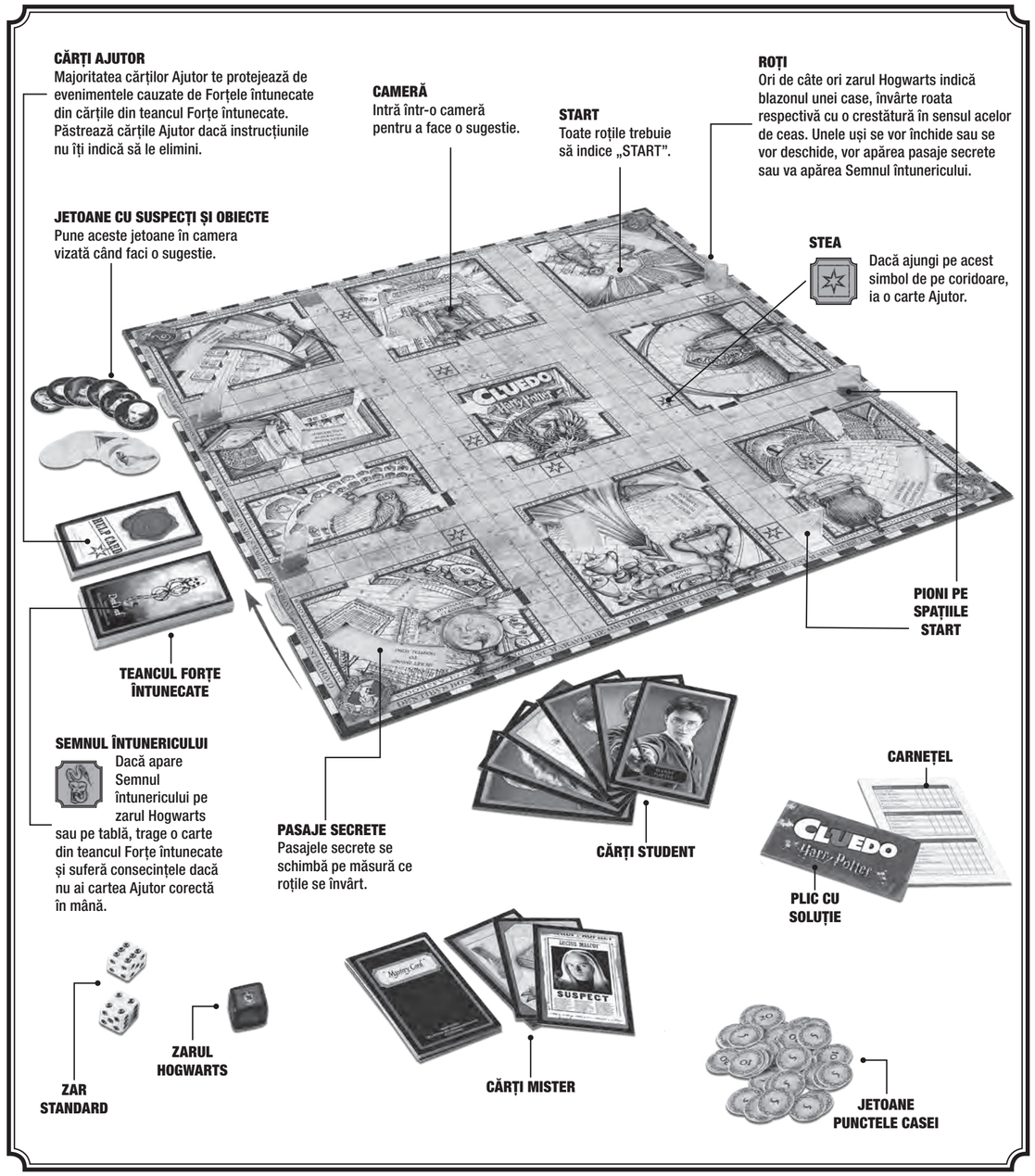
2. Amestecă teancurile de cărți Forțe întunecate și Ajutor și pune-le cu fața în jos în teancuri separate, lângă tablă.
3. Fiecare jucător are nevoie de:
   - 0 foaie din carnețel
   - Un creion (nu sunt incluse)
   - 1 carte Ajutor (cu fața în sus, în dreptul jucătorului)
   - Jetoane cu Punctele casei (HP), în funcție de numărul de jucători, astfel:

     Joc cu 3 jucători: 60 HP
     Joc cu 4 jucători: 70 HP
     Joc cu 5 jucători: 80 HP

     Pune restul de jetoane într-un teanc lângă tabla de joc.
   - 0 carte Student și un pion (vezi punctul 4)
4. Amestecă cele șase cărți Student și scoate una în mod aleatoriu. Pune-o cu fața în sus pentru a dezvălui cine a fost victima Forțelor întunecate și lipsește, ascuns undeva în Hogwarts. Fiecare jucător trebuie să aleagă apoi un personaj dintre cărțile Student rămase și să așeze pionul în culoarea respectivă pe spațiul Start de pe tablă. Pune pionul pentru studentul răpit și restul de cărți și pioni deoparte.
5. Împarte cărțile Mister în trei teancuri (suspecți, obiecte și camere) și amestecă fiecare teanc. Ia câte o carte din fiecare teanc și pune-le în plicul cu soluția. Ai grijă ca niciun jucător să nu le vadă. În acest plic se află soluția misterului!
6. Amestecă toate cărțile Mister rămase și împarte-le, cu fața în jos, astfel încât fiecare jucător să aibă același număr de cărți. Pune restul de cărți în Dumbledore's office.
7. Uită-te la cărțile din mână și taie-le de pe carnețel. Dacă ai acele cărți, înseamnă că nu sunt în plic. Ține-ți notițele ascunse de ceilalți jucători.
8. Pune jetoanele cu obiecte și suspecți în teancuri la îndemâna tuturor.

Începe jucătorul a cărui zi de naștere urmează. Jocul avansează spre stânga.





(Continuare pe pagina următoare)

F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 66-67 Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed 9/20/21 4:21 PM

Modalitatea de joc – Prezentare rapidă

La fiecare tur:

1. Folosește toate cele trei zaruri
2. Consultă zarul Hogwarts
3. Deplasează-te (folosind celelalte zaruri sau un pasaj secret)
4. Fă o sugestie, ia o carte Ajutor sau încheie-ți turul.

Când știi sigur că ai rezolvat misterul:

5. Du-te în Dumbledore's office și formulează acuzația.

Când îți vine rândul

1. Folosește toate cele trei zaruri

2. Consultă zarul Hogwarts

- Dacă zarul Hogwarts indică acest simbol,  ia o carte Ajutor și pune-o în fața ta. Apoi treci la pasul 3 (deplasează-te).
- Dacă indică unul dintre blazoanele caselor, învârte roata din colțul respectiv cu o crestătură în sensul acelor de ceas pentru a vedea dacă apare sau nu Semnul întunericului. Dacă nu, treci direct la pasul 3 (deplasează-te).

Notă: când roțile se învârtesc, este posibil să se deschidă sau să se închidă ușile camerelor sau să se modifice pasaje secrete.

- Dacă Semnul întunericului apare pe o roată sau pe zarul Hogwarts, ia o carte din teancul Forțe întunecate și citește-o cu voce tare.

Fiecare carte din teancul Forțe întunecate descrie un eveniment care a fost cauzat probabil de Forțele întunecate și indică:

- Ce se întâmplă
- Cine este afectat
- Câte puncte ale casei pot fi pierdute



Cum te poți proteja împotriva evenimentului: dacă ai o carte Ajutor care te protejează, arat-o celorlalți jucători, apoi pune-o înapoi în fața ta. Ești în siguranță.

Dacă nu, trebuie să plătești penalizarea punând acel număr de puncte ale casei înapoi în teancul comun.

După ce ai utilizat cartea Ajutor sau ai plătit punctele casei, continuă la pasul 3 (deplasează-te).

Dacă ai pierdut toate punctele casei, ieși din joc. Pune toate cărțile Mister cu fața în sus în dreptul tău, pentru ca toți jucătorii să le poată vedea.

Dacă toți jucătorii rămân fără punctele casei înainte de finalul jocului, Forțele întunecate au câștigat și studentul răpit va avea un sfârșit tragic!

3. Deplasează-te

Verifică cele două zaruri standard.
Apoi decide:

- Ignoră numărul de pe zaruri și folosește un pasaj secret (dacă ești într-o cameră cu un pasaj secret deschis)

sau

- Deplasează-te cu orice număr de spații mai mic sau egal cu numărul de pe zaruri.

Reguli pentru deplasare

- Nu trebuie să te deplasezi cu numărul total de spații indicat de zaruri.
- Te poți deplasa orizontal sau vertical, dar **nu pe diagonală.**
- Dacă ajungi pe un simbol stea  pe coridor, OPREȘTE DEPLASAREA și ia o carte Ajutor.
- Poți trece printr-un spațiu ocupat de alt jucător, dar un singur jucător poate sta pe un anumit spațiu la un moment dat.
- De îndată ce intri într-o cameră (printr-o ușă **deschisă**), OPREȘTE-TE!

- Dacă ești într-o cameră la finalul unui tur, trebuie să pleci de acolo pe turul următor. Nu poți intra din nou în aceeași cameră pe turul respectiv.
- Nu poți trece printr-o ușă închisă decât dacă ai o carte Ajutor *Alohomora.*

4. Fă o sugestie, ia o carte Ajutor sau încheie-ți turul.

Fă o sugestie

Dacă ajungi într-o cameră (alta decât Dumbledore's office), poți sugera:

- un suspect
- un obiect
- camera în care te afli



Exemplu: Intri în Owlery. Sugerezi: „Cred că Draco Malfoy este făptașul, cu Vanishing Cabinet în Owlery." Mută jetoanele Suspect și Obiect pe care le-ai sugerat în camera în care te afli.

Ceilalți jucători trebuie să îți confirme dacă sugestia ta este corectă, începând cu jucătorul din stânga ta.

- Dacă au în mână una dintre cărțile Mister pe care le-ai sugerat, trebuie să ți-o arate (doar ție).
- Dacă au mai mult de o carte, pot decide pe care să ți-o arate.

Taie cartea respectivă de pe carnețel, acum știi că respectiva carte nu se află în plic.
Apoi turul tău se termină.

- Dacă jucătorul din stânga nu are niciuna dintre cărțile Mister pe care le-ai sugerat, jucătorul din stânga <u>sa</u> trebuie să îți arate o carte, dacă are vreuna. Continuați până când un jucător îți arată o carte sau până când ați încheiat turul de masă, pentru că niciunul dintre jucători nu avea niciuna din cărțile sugerate de tine.
Apoi turul tău se termină.

Ia o carte Ajutor

Dacă ajungi pe simbolul stea de  pe coridor, trage prima carte din teancul Ajutor și pune-o cu fața în sus în dreptul tău. Cartea Ajutor poate fi Aliat, Obiect sau Vrajă.

Vizitează Dumbledore's office

În Dumbledore's office:

- Te poți uita la cărțile care se află cu fața în jos acolo și le poți tăia de pe carnețel (turul tău se încheie astfel)

sau

- Poți formula o acuzație.

5. Formulează o acuzație

Când știi sigur că ai rezolvat misterul, utilizează numărul de pe zar pentru a ajunge în Dumbledore's office cât se poate de repede. Acolo, poți formula acuzația incluzând suspectul, obiectul și camera pe care le consideri corecte.
De exemplu:

„O acuz pe Dolores Umbridge cu Sleeping Draught în Great Hall."

Apoi uită-te la cărțile din plic fără a le arăta și celorlalți.

Ai grijă: dacă acuzația ta este greșită, ieși din joc. Trebuie să răspunzi în continuare întrebărilor celorlalți jucători, dar nu mai poți câștiga. Tratează acuzația cu seriozitate!

Câștigarea jocului

Dacă găsești în plic toate cele trei cărți pe care le-ai numit, ai câștigat. Arată cărțile celorlalți jucători și sărbătorește!

Dacă ai greșit, pune cele trei cărți înapoi în plic asigurându-te că ceilalți jucători nu le văd.

- Nu mai poți face nicio mișcare în joc și nu mai poți câștiga.
- Trebuie să arăți în continuare cărțile celorlalți jucători dacă te întreabă.



F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 68-69
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Похоже, в Хогвартсе пропал один из учеников знаменитой школы чародейства и волшебства! Вам предстоит разгадать загадку таинственного исчезновения. Возьмите на себя роль Гарри, Рона, Гермионы, Джинни, Полумны или Невилла и попробуйте выяснить, **КТО** виновен в исчезновении ученика, **КАКОЕ** заклинание или какой предмет использовал злодей и **ГДЕ** состоялось нападение. Возможно, улики укажут на Драко Малфоя, который применил Усыпляющее зелье в Совятне?

Вы можете бродить по Хогвартсу и делать предположения, но будьте осторожны! В замке много секретных дверей и движущихся лестниц. Специальные колесики будут изменять игровое поле: благодаря им можно обнаруживать тайные ходы и даже найти Темную метку! Если она предстанет перед вами, берегитесь: метка свидетельствует о том, что Темные силы раскинули в замке свои сети. Собирайте карточки помощи: они снабдят вас зельями, союзниками и предметами для защиты от Темных сил и помогут не потерять очки факультета. Если у вас не останется очков, вам придется покинуть игру!

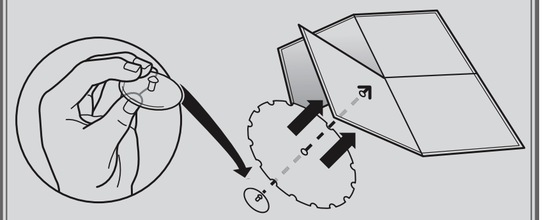
Соберите факты и отправьтесь в кабинет Дамблдора, чтобы выдвинуть обвинение и одержать победу в игре!

Сборка

- Извлеките колесики и фишки очков факультетов, подозреваемых и предметов из картонных рамок.
- На каждом колесике указано название факультета — Gryffindor (Гриффиндор), Hufflepuff (Пуффендуй), Ravenclaw (Когтевран) или Slytherin (Слизерин). Прикрепите каждое колесико к гербу соответствующего факультета на игровом поле с помощью пластмассовой заклепки, как показано на рисунке.
- Колесики должны располагаться надписями вверх.

ПРИКРЕПЛЕНИЕ КОЛЕСИКОВ

КУБИК ХОГВАРТСА
Приклейте по одной квадратной наклейке к каждой грани пустого кубика Хогвартса.



Подготовка к игре

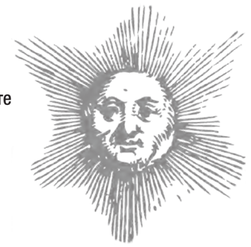
1. Разложите игровое поле и поверните колесики так, чтобы на каждом из них было видно слово START (СТАРТ).



2. Перемешайте карточки Темной колоды и карточки помощи (отдельно) и положите обе колоды рядом с игровым полем.
3. Выдайте каждому игроку перечисленные ниже предметы.
   - Листок из блокнота.
   - Карандаш (в комплект не входит).
   - Карточка помощи (игрок должен положить ее перед собой лицевой стороной вверх).
   - Фишки очков факультетов (House Point — HP), количество которых зависит от числа игроков.

     В игре участвуют 3 игрока: 60 HP.
     В игре участвуют 4 игрока: 70 HP.
     В игре участвуют 5 игроков: 80 HP.

     Сложите остальные фишки очков факультетов в стопку и разместите ее рядом с игровым полем.
   - Карточка ученика и подвижная фишка (см. п. 4).
4. Перемешайте шесть карточек учеников и возьмите одну случайную карточку. Поверните ее лицевой стороной вверх. Указанный на карточке персонаж стал жертвой Темной магии и исчез. Известно, что он находится где-то в Хогвартсе. Теперь каждый игрок должен выбрать для себя персонажа (для этого используются остальные карточки учеников) и поставить подвижную фишку соответствующего цвета на ее стартовую клетку на игровом поле. Все остальные карточки и подвижные фишки, а также карточку пропавшего ученика нужно удалить из игры.
5. Разделите карточки-загадки на три стопки (подозреваемые, предметы и комнаты) и перемешайте каждую стопку. Возьмите по одной карточке из каждой стопки и положите их в конверт с разгадкой. Не показывайте эти карточки игрокам: в конверте скрывается разгадка тайны, над которой они будут размышлять!
6. Перемешайте остальные карточки-загадки, поверните их лицевой стороной вниз и раздайте игрокам так, чтобы у всех оказалось одинаковое число таких карточек. Если у вас остались лишние карточки, положите их в кабинет Дамблдора лицевой стороной вниз.
7. Посмотрите на карточки, которые вам достались, и вычеркните их названия на своем листке из блокнота: поскольку эти карты у вас, они не могут находиться в конверте! Храните свой листок так, чтобы его не видели другие игроки.
8. Сложите фишки предметов и подозреваемых в стопки и разместите их так, чтобы каждый игрок мог до них дотянуться.



Первый ход делает тот игрок, чей день рождения состоится раньше остальных. Затем ход передается справа налево.

КАРТОЧКИ ПОМОЩИ
В большинстве случаев карточки помощи могут защитить игроков от событий, вызванных Темными силами, которые скрываются за карточками Темной колоды. Храните доставшиеся вам карточки помощи у себя, если на карточке не указано, что ее нужно удалить из игры.

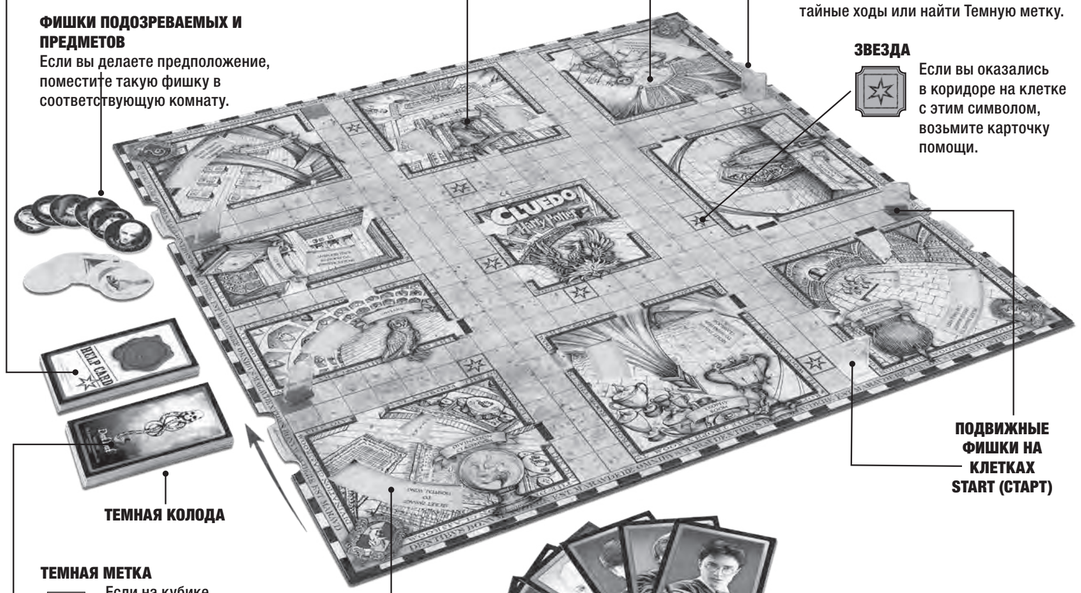
ФИШКИ ПОДОЗРЕВАЕМЫХ И ПРЕДМЕТОВ
Если вы делаете предположение, поместите такую фишку в соответствующую комнату.

КОМНАТА
Войдите в комнату, чтобы сделать предположение.

START (СТАРТ)
На всех колесиках должно быть видно слово START (СТАРТ).

КОЛЕСИКИ
Если на кубике Хогвартса вам выпал герб одного из факультетов, поверните колесико в соответствующем углу игрового поля на одно деление по часовой стрелке. В результате вы можете открыть и (или) закрыть определенные двери, обнаружить тайные ходы или найти Темную метку.

ЗВЕЗДА
Если вы оказались в коридоре на клетке с этим символом, возьмите карточку помощи.



ПОДВИЖНЫЕ ФИШКИ НА КЛЕТКАХ START (СТАРТ)

ТЕМНАЯ КОЛОДА

ТЕМНАЯ МЕТКА
Если на кубике Хогвартса или игровом поле обнаружилась Темная метка, возьмите карточку из Темной колоды и смиритесь с последствиями или воспользуйтесь соответствующей карточкой помощи (если она у вас есть).

ТАЙНЫЕ ХОДЫ
Расположение тайных ходов изменяется вместе со смещением колесиков.

КАРТОЧКИ УЧЕНИКОВ

БЛОКНОТ

КОНВЕРТ С РАЗГАДКОЙ

ОБЫЧНЫЕ КУБИКИ

КУБИК ХОГВАРТСА

КАРТОЧКИ-ЗАГАДКИ

ФИШКИ ОЧКОВ ФАКУЛЬТЕТОВ

(Продолжение на следующей странице.)

F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 70-71
Inside spreads = 20”W x 11.75”H folded to 10”W x 11.75”H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20”W x 11.75”H folded to 10”W x 11.75”H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Краткое руководство по игре

На каждом ходу нужно выполнить перечисленные ниже действия.

1. Бросьте все три кубика.
2. Узнайте, что выпало на кубике Хогвартса.
3. Переместите свою фишку (с применением остальных кубиков или тайного хода).
4. Сделайте предположение, возьмите карточку помощи или завершите ход.

Если вы уверены в том, что раскрыли загадку, сделайте следующее.

5. Отправьтесь в кабинет Дамблдора и назовите предполагаемого злодея.

Ваш ход

1. Бросьте все три кубика.

2. Узнайте, что выпало на кубике Хогвартса.

- Если на кубике Хогвартса вам выпал символ , возьмите карточку помощи и положите ее перед собой. После этого перейдите к действию 3 («Перемещение»).
- Если на кубике Хогвартса вам выпал герб одного из факультетов, поверните колесико в соответствующем углу игрового поля на одно деление по часовой стрелке и узнайте, не появилась ли Темная метка. Если метка не появилась, перейдите к действию 3 («Перемещение»).

Примечание. Поворот колесика может привести к открытию или закрытию дверей в определенные комнаты и изменению расположения тайных ходов.

- Если на колесике или на кубике Хогвартса выпала Темная метка, возьмите карточку из Темной колоды и прочитайте вслух то, что указано на этой карточке.

Каждая карточка из Темной колоды описывает какое-нибудь событие, которое способны вызвать Темные силы. На каждой такой карточке указаны следующие сведения.

- Что происходит?
- На кого воздействует происходящее?
- Сколько очков факультета при этом можно потерять?



Как защититься от происходящего? Если у вас есть карточка помощи, которая вас защищает, покажите ее другим игрокам и положите перед собой. Вы в безопасности.

Если у вас нет такой карточки, вы должны уплатить штраф: положите указанное количество очков факультета в стопку соответствующих фишек.

Если вы использовали карточку помощи или отдали очки факультета, перейдите к действию 3 («Перемещение»).

Если вы потеряли все свои очки факультета, вам придется выйти из игры. Положите все свои карточки-загадки перед собой так, чтобы другие игроки их видели.

Если все игроки потеряют все свои очки факультетов до завершения игры, Темные силы победят и пропавший ученик погибнет!

3. Перемещение.

Узнайте, сколько очков выпало на обычных кубиках. После этого вы можете выполнить одно из следующих действий.

- Проигнорировать кубики и воспользоваться тайным ходом (если вы находитесь в комнате с открытым тайным ходом).

Другой вариант.

- Переместить фишку на любое число клеток, не превышающее число, которое выпало вам на кубиках.

Правила перемещения фишек

- Вы не обязаны перемещать фишку на столько клеток, сколько очков вам выпало на кубиках.
- Фишку можно перемещать по горизонтали или вертикали, но **не по диагонали.**
- Если вы оказались в коридоре на клетке с изображением звезды , ОСТАНОВИТЕСЬ и возьмите карточку помощи.
- Игроки могут проходить через клетки, занятые другими игроками. При этом на одной клетке может оставаться только один игрок.
- Если вы вошли в какую-либо комнату (через **открытую** дверь), ОСТАНОВИТЕСЬ!

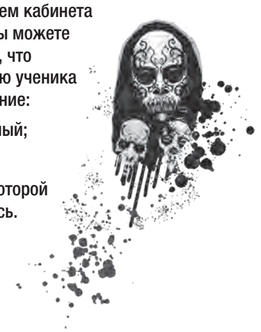
- Если в конце своего хода вы находитесь в какой-либо комнате, на своем следующем ходу вы должны покинуть эту комнату. Войти в комнату еще раз на том же ходу нельзя.
- Если у вас нет карточки помощи *Alohomora* (Алохомора), вы не сможете пройти через закрытую дверь.

4. Сделайте предположение, возьмите карточку помощи или завершите ход.

Высказывание предположения

Если вы вошли в какую-либо комнату (за исключением кабинета Дамблдора), вы можете предположить, что к исчезновению ученика имеют отношение:

- подозреваемый;
- предмет;
- комната, в которой вы находитесь.



Пример. Вы входите в Совятню и делаете предположение: «Я считаю, что это преступление совершил Драко Малфой и что при этом он воспользовался Исчезательным шкафом в Совятне». Переместите фишки названных вами подозреваемого и предмета в ту комнату, где вы находитесь.

После этого другие игроки (начиная с игрока слева от вас) должны сообщить, верно ли ваше предположение.

- Если у кого-либо из игроков есть указанная вами карточка-загадка, он должен показать ее вам (и только вам).
- Если у игрока несколько таких карточек, он может выбрать одну из них и показать вам только эту карточку.

Вычеркните название этой карточки на своем листке из блокнота: в конверте с разгадкой находятся другие карточки.
На этом ваш ход завершен.

- Если у игрока слева от вас нет указанных вами карточек-загадок, но они есть у игрока слева от него, этот игрок должен показать вам такую карточку. Продолжайте выяснение до тех пор, пока кто-нибудь из игроков не покажет вам такую карточку или пока все игроки не объявят, что у них нет указанных вами карточек.
На этом ваш ход завершен.

Получение карточки помощи

Если вы оказались в коридоре на клетке с изображением звезды, возьмите из стопки карточек помощи верхнюю карточку и положите ее перед собой лицевой стороной вверх. На карточках помощи представлены союзники, предметы и заклинания.

Посещение кабинета Дамблдора

В кабинете Дамблдора вы можете выполнить одно из следующих действий.

- Просмотреть находящиеся здесь карточки, обращенные лицевой стороной вниз, и вычеркнуть их названия на листке из блокнота (в результате ваш ход будет завершен).

Другой вариант.

- Предъявить обвинение.

5. Предъявление обвинения.

Если вы уверены в том, что раскрыли загадку, как можно скорее доберитесь до кабинета Дамблдора с помощью кубиков. В кабинете Дамблдора вы можете предъявить обвинение, то есть назвать подозреваемого, предмет, которым он воспользовался, и комнату, в которой было совершено преступление.
Пример.

«Я обвиняю Долорес Амбридж: она применила Усыпляющее зелье в Большом зале».

После этого вы должны узнать, какие карточки находятся в конверте с разгадкой, не показывая их другим игрокам.

Будьте осторожны: если предъявленное вами обвинение не соответствует истине, вы покинете игру. После этого вы продолжите отвечать на вопросы других игроков, но одержать победу уже не сможете. К обвинению нужно относиться серьезно!

Победа в игре

Если в конверте с разгадкой находятся все три указанные вами карточки, вы выиграли. Покажите карты остальным игрокам и отпразднуйте победу!

Если вы оказались неправы, положите три карточки обратно в конверт так, чтобы остальные игроки их не видели.

- Теперь вам нельзя совершать ходы. Вы не сможете победить в игре.
- Вам понадобится показывать карточки другим игрокам, если они вас об этом попросят.



F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 72-73
Inside spreads = 20”W x 11.75”H folded to 10”W x 11.75”H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20”W x 11.75”H folded to 10”W x 11.75”H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Изглежда някой от учениците е изчезнал от известното училище за магия и вълшебство – и от вас зависи да разкриете мистериозното изчезване. Можете да играете като Хари, Рон, Хърмаяни, Джини, Луна или Невил (Ron, Hermione, Ginny, Luna, Neville) и трябва да разберете **КОЙ** е виновен, **КАКВА** магия или вещ са използвали и **КЪДЕ** е бил нападнат ученикът. Дали е бил Драко Малфой (Draco Malfoy) с Отварата за сън (Sleeping Draught) в Соварника (Owlery)?

Обикаляйте Хогуортс, като правите предположения... но внимавайте! Тъй като замъкът е пълен със скрити проходи и движещи се стълбища, дисковете на дъската ще се променят непрестанно – и ще разкриват тайни тунели и дори Черния знак! Когато се появи Черният знак, бъдете много внимателни. Когато го има, това е гаранция, че тъмните сили правят нещо. Събирайте картончета за помощ, в които ще намерите магии, съюзници и предмети, които ще ви пазят от тъмните сили и ще ви помогнат да не губите точки. Ако изгубите всичките си точки, излизате от играта!

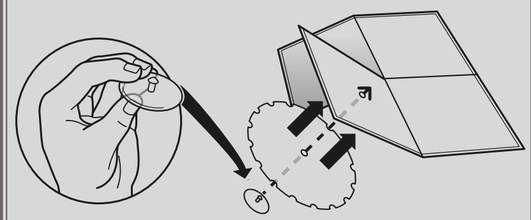
Когато сте убедени, че имате всички факти, отидете в кабинета на Дъмбълдор (Dumbledore's Office), за да представите окончателното си обвинение и да спечелите играта.

Сглобяване

- Избутайте жетоните с точки, заподозрени и предмети, както и дисковете, от съответните картонени рамки.
- Всеки диск носи името на един дом – Грифиндор, Хафълпаф, Рейвънклоу или Слидерин (Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw, Slytherin). Комбинирайте името на дома върху всеки диск със съответния символ на дома върху дъската, и го прикачете, като прокарате пластмасовия нит през диска и дъската, както е показано.
- Уверете се, че надписът на диска се вижда отгоре.

ПОСТАВЯНЕ НА ДИСКОВЕТЕ

ЗАРЧЕ ХОГУОРТС
Залепете по един квадратен етикет на всяка страна на празното зарче Хогуортс.



Подготовка

1. Разгънете дъската и завъртете дисковете, така че всички да показват думата 

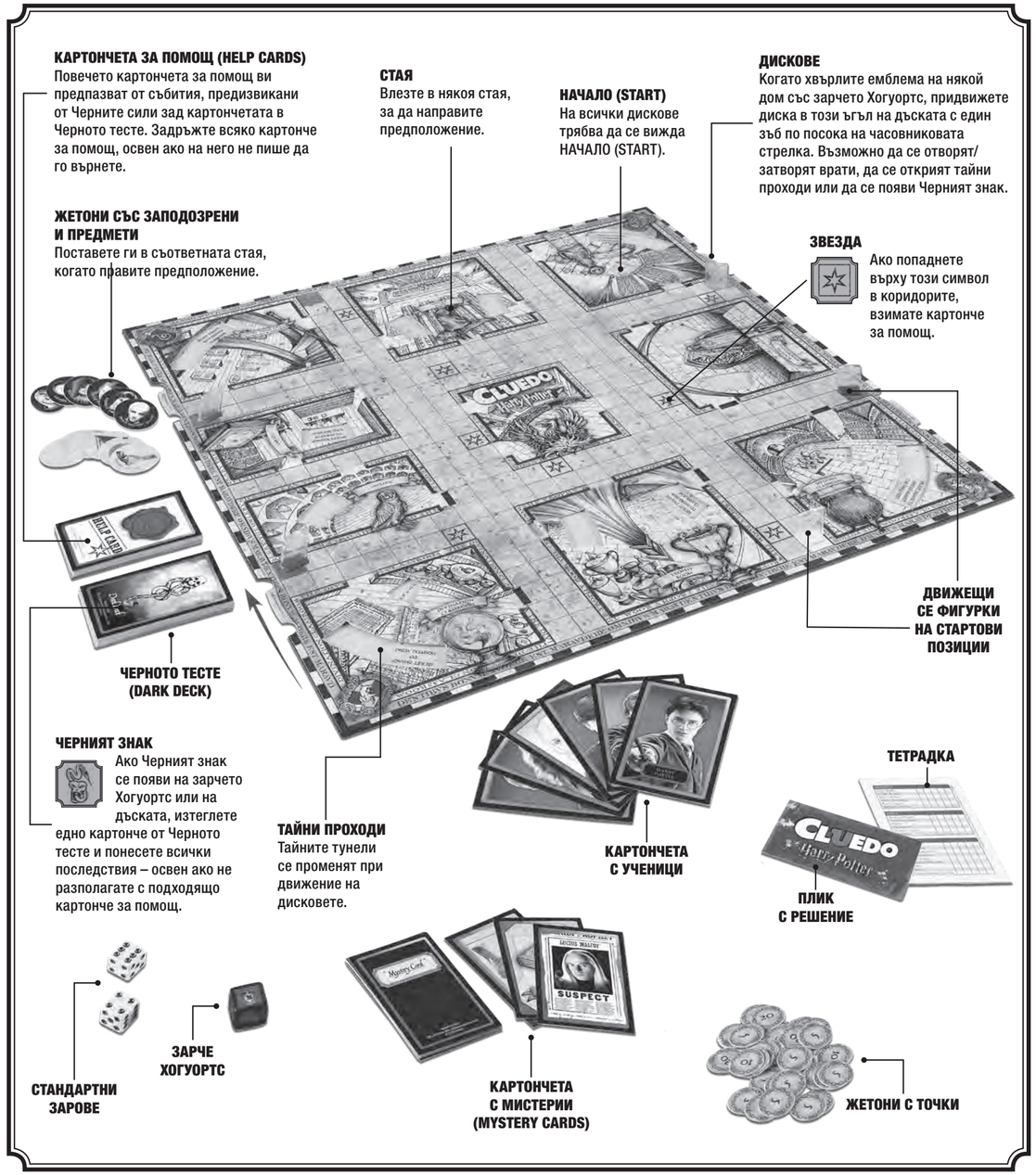
НАЧАЛО (START).
2. Разбъркайте Черното тесте и картончетата за помощ и ги поставете на отделни купчини с лицето надолу близо до дъската.
3. Всеки играч трябва да има:
   - един лист от тетрадката;
   - молив (не е предоставен);
   - 1 картонче за помощ (стои с лицето нагоре пред играча).
   - жетони с точки в зависимост от броя играчи, както следва:

     Игра с 3 участници: 60 точки
     Игра с 4 участници: 70 точки
     Игра с 5 участници: 80 точки

     Поставете останалите на купчина близо до дъската.
   - картонче с ученик и движеща се фигурка (вижте точка 4)
4. Разбъркайте шестте картончета с ученици и изберете едно на случаен принцип. Обърнете го с лицето нагоре, за да видите кой е станал жертва на черна магия и е изчезнал някъде в Хогуортс. След това всеки играч трябва да избере герой от останалите картончета с ученици и да постави движещата се фигурка със същия цвят върху дъската. Изкарайте липсващия ученик и оставащите картончета и движещи се фигурки извън играта.
5. Разделете картончетата с мистерии на три купчини (заподозрени, предмети и стаи) и разбъркайте всяка от тях. Извадете по едно картонче от всяка купчина и ги сложете в плика с решението. Внимавайте, той трябва да остане тайна за всички играчи – в него е решението на мистерията!
6. Разбъркайте всички останали картончета с мистерии заедно и ги раздайте, с лицата надолу, така че всеки играч да има същия брой. Поставете оставащите картончета с лицето надолу в кабинета на Дъмбълдор.
7. Погледнете картончетата в ръката си и ги отбележете в своята тетрадка – ако имате тези картончета, значи не може да са в плика. Дръжте бележките си скрити от другите играчи.
8. Поставете жетоните с предмети и заподозрени в купчини, където всеки може да ги достигне.

Играчът, чийто рожден ден е най-скоро, е първи на ход. Играта се върти наляво.





(Продължава на следващата страница)

F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 74-75
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Как се играе – набързо

На всеки ход:

1. Хвърлете всичките 3 зарчета
2. Вижте зарчето Хогуортс
3. Придвижете се (като използвате другите зарове или някой таен проход)
4. Направете предположение, вземете картонче за помощ или приключете хода си.

Когато сте убедени, че сте разкрили мистерията:

5. Отидете в кабинета на Дъмбълдор и направете обвинение.

Когато сте на ход

1. Хвърлете всичките 3 зарчета

2. Вижте зарчето Хогуортс

- Ако на зарчето Хогуортс се покаже този символ, вземете картонче за помощ и го поставете пред себе си. След това преминете към Стъпка 3 (Придвижване).
- Ако се вижда емблема на някой от домовете, завъртете диска в този ъгъл на дъската с един зъб по посока на часовниковата стрелка и проверете дали се е появил Черният знак. Ако не, преминете направо към Стъпка 3 (Придвижване).

Забележка: При завъртането на някой диск е възможно да се отворят или затворят врати към някои стаи, а тайните проходи да се променят.

- Ако на диска (или на зарчето Хогуортс) се вижда Черният знак, вземете картонче от Черното тесте и го прочетете на глас.

На всяко картонче от Черното тесте е описано събитие, което вероятно е било причинено от Черни сили, и там е показано:

- Какво се случва
- Кой е засегнат
- Колко точки могат да бъдат изгубени



Как да се предпазите от събитието
Ако имате картонче за помощ, което ви предпазва, го покажете на другите играчи и след това го върнете пред себе си. В безопасност сте.

Ако нямате, трябва да платите цената, като поставите показания брой точки в купчината с точки.

Когато сте използвали картонче за помощ или сте платили нужните точки, продължете към Стъпка 3 (Придвижване).

Ако изгубите всичките точки на дома си, трябва да напуснете играта. Поставете всичките си картончета с мистерии с лицето нагоре пред себе си, така че другите играчи да ги виждат.

Ако всички играчи останат без точки преди края на играта, значи Черните сили са победили и изчезналият ученик е сполетян от ужасна съдба!

3. Придвижване

Вижте двете стандартни зарчета. Можете:

- Да игнорирате хвърлянето и да използвате таен проход (ако сте в стая с отворен проход в нея)

или

- да се придвижите с толкова полета, колкото показва хвърлянето, или по-малко.

Правила за придвижване

- Няма нужда да използвате пълния брой, който сте хвърлили.
- Можете да се движите хоризонтално и вертикално, **но не и по диагонал.**
- Ако попаднете върху символ на звезда в коридора, СПРЕТЕ ДА СЕ ДВИЖИТЕ и вземете картонче за помощ.
- Можете да преминавате през място, на което има друг играч, но на едно място може да стои само по един играч.
- Веднага щом влезете в стая (през **отворена** врата), СПРЕТЕ ДА СЕ ДВИЖИТЕ!

- Ако в края на хода сте в стая, трябва да я напуснете на следващия си ход. Не можете да влезете в същата стая по време на този ход.
- Не можете да преминавате през затворени врати, освен ако нямате картонче за помощ *Алохомора* (Alohomora).

4. Направете предположение, вземете картонче за помощ или приключете хода си

Направете предположение

Ако влезете в стая (различна от кабинета на Дъмбълдор), можете да направите предположение за следното:

- заподозрян;
- предмет;
- стаята, в която сте.



Пример: Влизате в соварника (Owlery). Правите предположение: „Смятам, че Драко Малфой (Draco Malfoy) го е направил с изчезващия сандък (Vanishing Cabinet) в соварника (Owlery)“. Преместете жетоните за заподозрения и предмета, за които сте направили предположение, в стаята, където сте в момента.

Тогава останалите играчи трябва да разкрият дали предположението ви е вярно, като започнат от играча вляво от вас.

- Ако имат някое от картончетата с мистерии, които сте предложили, трябва да ви го покажат (но само на вас).
- Ако имат повече от едно от картончетата, могат да изберат кое да ви покажат.

Отбележете това картонче в тетрадката си – това доказва, че картончето не е в плика. **След това ходът ви свършва.**

- Ако играчът вляво от вас няма нито едно от картончетата, за които сте дали предположение, играчът вляво от него трябва да покаже картонче, ако има такова. Продължете, докато някой покаже картонче или докато преминете през всички играчи, защото никой от тях няма никое от картончетата, които сте предложили.

След това ходът ви свършва.

Вземете картонче за помощ

Ако попаднете върху символ на звезда в коридора, изтеглете най-горното картонче за помощ от тестето и го поставете с лицето нагоре пред себе си. Картончето за помощ може да е съюзник (Ally), предмет (Item) или магия (Spell).

Посещение в кабинета на Дъмбълдор (Dumbledore's Office)

В кабинета на Дъмбълдор можете:

- Да погледнете картончетата, поставени с лицето надолу, които са там, и да ги отбележите в тетрадката си (така ходът ви приключва)

или

- Да направите обвинение.

5. Предявете обвинение

Когато сте убедени, че сте разгадали мистерията, използвайте хвърлянето си, за да стигнете възможно най-бързо до кабинета на Дъмбълдор. Там можете да направите обвинението си, като назовете заподозрения, предмета и стаята, които смятате, че са правилни. Например:

„Обвинявам Долорес Ъмбридж (Dolores Umbridge), с Отварата за сън (Sleeping Draught) в Голямата зала (Great Hall).“

Сега тайно погледнете картончетата в плика.

Внимавайте: Ако обвинението ви е неправилно, излизате от играта. Все още трябва да отговаряте на въпроси от другите играчи, но не можете да спечелите. Внимавайте, когато обвинявате!

Победа в играта

Ако в плика откриете и трите картончета, които сте назовали, печелите играта. Покажете картончетата да другите играчи и празнувайте!

Ако не познаете, върнете трите картончета в плика, като внимавате никой друг да не ги види.

- Не можете да правите повече ходове в играта и не можете да победите.
- Все още трябва да показвате картончета на другите играчи, когато ви помолят.



F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 76-77
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Školski kolega kao da je ispario iz slavne Škole vještičarenja i čarobnjaštva. Morate riješiti slučaj tajanstvenog nestanka. Glumite Harryja, Rona, Hermionu, Ginny, Lunu ili Nevillea i pokušajte otkriti **TKO** je krivac, **KOJU** je čaroliju ili predmet upotrijebio i **GDJE** je učenik doživio napad. Je li počinitelj Draco Malfoy napitkom Sleeping Draught u prostoriji Owlery?

Krećite se kroz Hogwarts i predlažite rješenja... Ali pazite! Dvorac je pun skrivenih vrata i pomičnih stubišta pa se koluti na ploči neprestano mijenjaju i otkrivaju tajne prolaze, ali i Tamni znamen! Budite posebno oprezni svaki put kada se Tamni znamen pojavi, to znači da su mračne sile u blizini. Uzmite kartice pomoći, na njima su čarolije, saveznici i predmeti uz koje ćete se lakše boriti protiv mračnih sila i sačuvati bodove svog doma. Ako izgubite sve bodove, izbacit će vas iz igre!

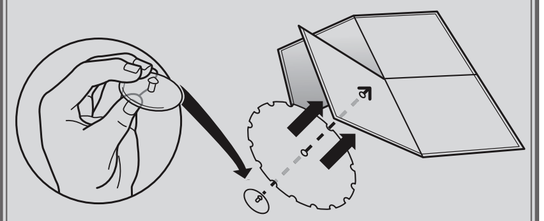
Kada ste sigurni da imate sve činjenice, posjetite Dumbledore's office i iznesite konačnu optužbu kako biste pobijedili u igri!

Sastavljanje

- Razdvojite žetone za bodove domova, sumnjivce i predmete te kolute iz kartonskih okvira.
- Na svakom se kolutu nalazi ime doma (Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw ili Slytherin). Povežite ime doma na svakom kolutu s odgovarajućim grbom na ploči i pričvrstite ga tako da progurate plastičnu zakovicu kroz kolut i ploču kao na slici.
- Tekst na kolutu treba biti okrenut prema gore.

PRIČVRŠĆIVANJE KOLUTA

KOCKICA IZ HOGWARTSA
Zalijepite po jednu kvadratnu oznaku na svaku praznu stranu kockice iz Hogwartsa.



Priprema

1. Postavite ploču i okrenite kolute tako da se na svima vidi riječ START.

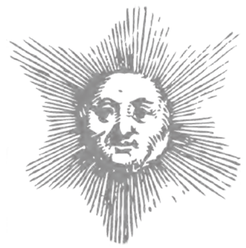


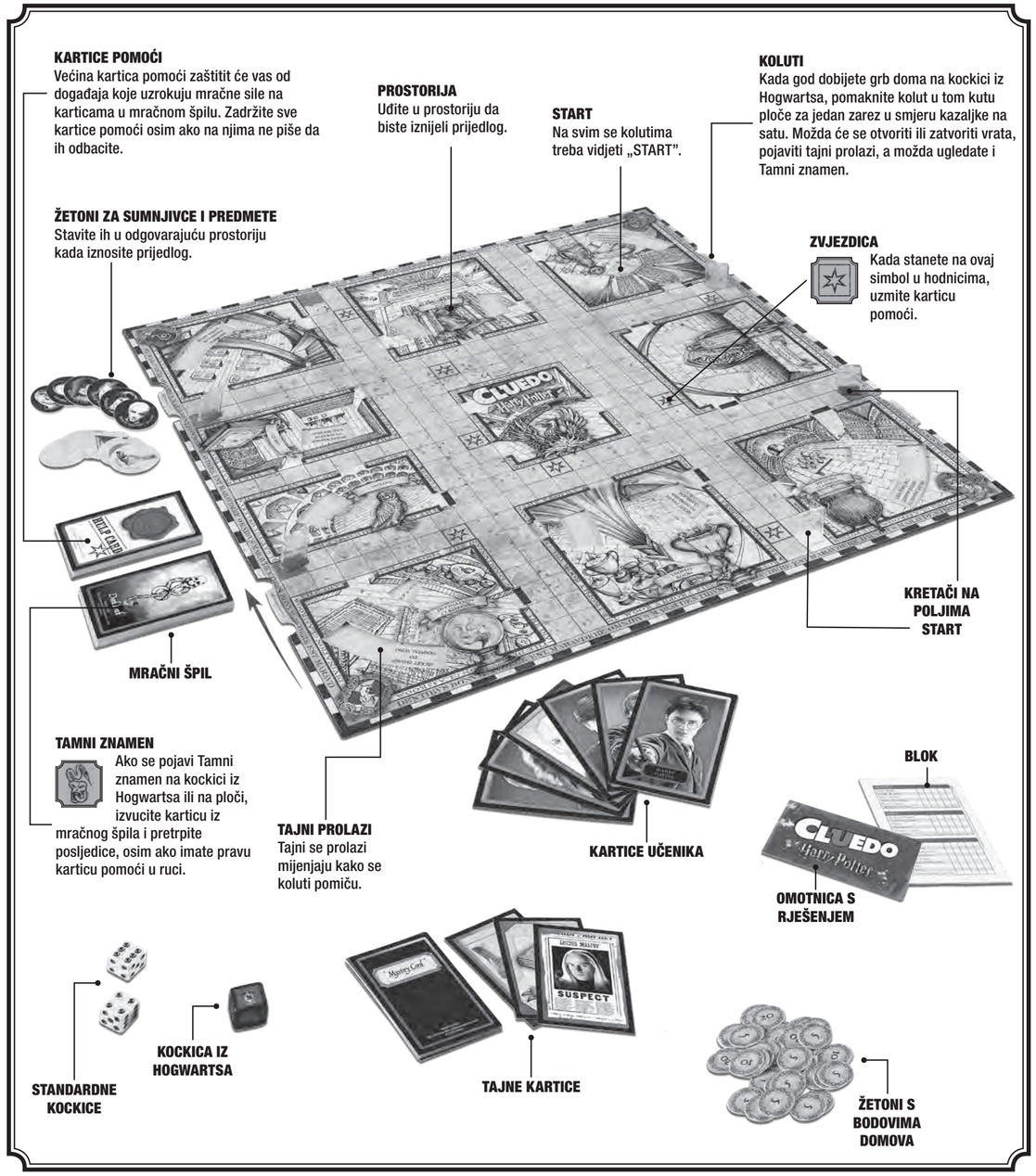
2. Promiješajte mračni špil i kartice pomoći te ih stavite odvojeno licem prema dolje blizu ploče.
3. Svi igrači trebaju:
   - jedan list iz bloka
   - olovku (ne dolazi u kompletu)
   - 1 karticu pomoći (koju će staviti ispred sebe licem prema gore)
   - žetone s bodovima domova (BD), ovisno o broju igrača:

     igra s 3 igrača: 60 BD
     igra s 4 igrača: 70 BD
     igra s 5 igrača: 80 BD

     Ostali žetoni trebaju stajati na hrpi blizu ploče.
   - karticu učenika i kretač (vidjeti točku 4).
4. Promiješajte šest kartica učenika i uklonite jednu od njih. Okrenite je licem prema gore da saznate koji je učenik postao žrtvom crne magije i nestao je u Hogwartsu. Svaki igrač tada odabire lik među preostalim karticama učenika i stavlja kretač jednake boje na polje „start" tog lika na ploči. Odvojite nestalog učenika te sve kartice i kretače viška.
5. Rasporedite tajne kartice u tri špila (sumnjivci, predmeti i prostorije) te promiješajte svaki špil. Uzmite po jednu karticu iz svakog špila i stavite ih u omotnicu s rješenjem. Pazite da ih igrači ne vide jer se u omotnici krije rješenje slučaja!
6. Promiješajte sve ostale tajne kartice i podijelite ih, licem prema dolje, tako da svaki igrač ima jednak broj. Dodatne kartice stavite licem prema dolje na polje Dumbledore's office.
7. Pogledajte kartice u ruci i označite ih na listu iz bloka. Ako su kartice kod vas, sigurno nisu u omotnici! Pazite da drugi igrači ne vide vaše bilješke.
8. Stavite žetone s predmetima i sumnjivcima na hrpe odakle ih svi mogu dohvatiti.

Prvi je na potezu igrač čiji je rođendan najbliži. Igra se nastavlja ulijevo.





(Nastavak na sljedećoj stranici.)

F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 78-79
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Kako igrati – brzi pregled

Kada ste na redu:

1. Bacite sve tri kockice.
2. Pogledajte kockicu iz Hogwartsa.
3. Pomaknite se (prateći druge kockice ili tajni prolaz).
4. Iznesite prijedlog, uzmite karticu pomoći ili završite potez.

Kada ste sigurni da znate rješenje:

5. Idite u prostoriju Dumbledore's office i iznesite optužbu.

Kada ste vi na redu

1. Bacite sve tri kockice.

2. Pogledajte kockicu iz Hogwartsa.

- Ako se na kockici iz Hogwartsa pojavi ovaj simbol, uzmite karticu pomoći i stavite je ispred sebe. Zatim prijeđite na 3. korak (Pomaknite se).
- Ako se pojavi jedan od grbova domova, okrenite kolut u tom kutu ploče za jedan zarez u smjeru kazaljke na satu i provjerite je li se pojavio Tamni znamen. Ako nije, odmah prijeđite na 3. korak (Pomaknite se).

Napomena: vrata koja vode u prostorije mogu se otvarati ili zatvarati, a prolazi mijenjati kada se kolut okrene.

- Ako se na kolutu ili kockici iz Hogwartsa pojavi Tamni znamen, uzmite karticu iz mračnog špila i naglas pročitajte tekst s nje.

Na svim karticama iz mračnog špila opisani su događaji koje su vjerojatno uzrokovale mračne sile, a na svakoj se kartici vidi:

- što se događa
- na koga to utječe
- koliko bi bodova dom mogao izgubiti.



Kako se možete zaštititi od događaja? Ako imate karticu pomoći koja vas štiti, pokažite je drugim igračima, a onda je stavite natrag pred sebe. Sigurni ste.

Ako nemate, morate platiti kaznu, odnosno staviti navedeni broj bodova doma na hrpu bodova domova.

Kada upotrijebite karticu pomoći ili platite kaznu bodovima doma, nastavite na 3. korak (Pomaknite se).

Ako izgubite sve bodove svog doma, morate se povući iz igre. Stavite sve svoje tajne kartice licem prema gore ispred sebe tako da ih drugi igrači vide.

Ako svi igrači potroše sve bodove doma prije kraja igre, mračne su sile pobijedile, a nestali učenik doživio je nesretan kraj.

3. Pomaknite se

Pogledajte dvije standardne kockice. Možete:

- zanemariti bacanje i proći tajnim prolazom (ako ste u prostoriji koja ima otvoren tajni prolaz)

ili

- pomaknuti se za onoliko polja koliko pokazuje broj na kockicama.

Pravila za kretanje

- Možete se pomaknuti i za manji broj polja od onoga na kockicama.
- Možete se pomicati horizontalno ili vertikalno, ali **ne dijagonalno.**
- Ako stanete na simbol zvijezde  u hodniku, PRESTANITE SE KRETATI i uzmite karticu pomoći.
- Možete prijeći polje na kojem stoji drugi igrač, ali samo jedan igrač može stajati na jednom mjestu u jednom trenutku.
- Čim uđete u prostoriju (kroz **otvorena** vrata), PRESTANITE SE KRETATI!

- Ako ste u prostoriji na kraju poteza, morate je napustiti u sljedećem potezu. Ne smijete ući u istu prostoriju u tom potezu.
- Ne možete proći kroz zatvorena vrata osim ako imate karticu pomoći *Alohomora*.

4. Iznesite prijedlog, uzmite karticu pomoći ili završite potez.

Iznesite prijedlog

Ako dođete u prostoriju (koja nije Dumbledore's office), možete predložiti:

- sumnjivca
- predmet
- prostoriju u kojoj se nalazite.



Primjer: ušli ste u prostoriju Owlery. Možete reći: „Mislim da je krivac Draco Malfoy i da je upotrijebio Vanishing Cabinet u prostoriji Owlery." Stavite žetone za sumnjivca i predmet koje ste predložili u prostoriju u kojoj se nalazite.

Drugi igrači moraju reći slažu li se s vašim prijedlogom, počevši od igrača s vaše lijeve strane.

- Ako imaju jednu od tajnih kartica koje ste predložili, pokazuju vam je (samo vama).
- Ako imaju više tih kartica, biraju koju će vam pokazati.

Označite tu karticu na svom bloku jer je to dokaz da ona nije u omotnici.
Vaš je red za igru sada završen.

- Ako igrač s vaše lijeve strane nema nijednu od tajnih kartica koje ste predložili, igrač s lijeve strane tog igrača mora pokazati karticu ako je ima. Nastavite dok vam neki igrač ne pokaže karticu ili dok ne obiđete cijeli krug jer nitko nema kartice koje ste predložili.
Vaš je red za igru sada završen.

Uzmite karticu pomoći

Ako stanete na simbol zvijezde u hodniku, izvucite gornju karticu pomoći iz špila i stavite je licem prema gore ispred sebe. Kartica pomoći bit će saveznik, predmet ili čarolija.

Odlazak kod ravnatelja u Dumbledore's office

U prostoriji Dumbledore's office možete:

- Pogledati sve kartice koje su ondje okrenute licem prema dolje i označiti ih na svom bloku (tako završavate svoj potez).

ili

- Iznijeti optužbu.

5. Iznesite optužbu

Kada ste sigurni da ste riješili slučaj, u svojim potezima pokušajte što prije doći u Dumbledore's office. Ondje možete iznijeti optužbu, reći za koga mislite da je krivac, koji je predmet upotrijebio i u kojoj prostoriji.
Na primjer:

„Optužujem Dolores Umbridge, napitkom Sleeping Draught u prostoriji Great Hall."

Sada potajno pogledajte kartice u omotnici.

Pazite: ako iznesete pogrešnu optužbu, ispadate iz igre. I dalje morate odgovarati na pitanja kojima pomažete drugim igračima, ali ne možete pobijediti. Ne optužujte olako!

Pobjeda

Ako u omotnici pronađete sve tri kartice koje ste predložili, pobijedili ste. Pokažite kartice drugim igračima i proslavite!

Ako ste pogriješili, vratite sve tri kartice u omotnicu pazeći da ih drugi igrači ne vide.

- Nemate pravo na druge poteze u igri i ne možete pobijediti.
- I dalje morate pokazivati kartice drugim igračima kada vas zamole.



F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 80-81
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

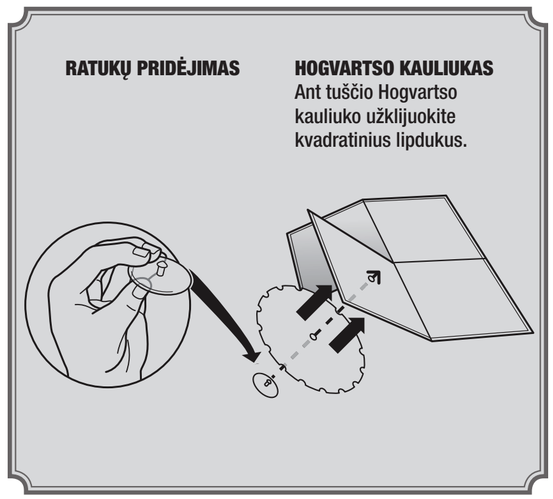
Panašu, kad iš garsiosios Burtų ir kerėjimo mokyklos dingo mokinys ir jūsų užduotis yra išsiaiškinti paslaptingą dingimą. Pasirinkę Hario, Ronio, Hermionos, Džinės, Lunos ar Nevilio personažą, turite pabandyti išsiaiškinti, **KAS** tai padarė, **KOKĮ** užkeikimą ar daiktą naudojo ir **KUR** mokinys buvo užpultas. Gal tai padarė Draco Malfoy, panaudojęs Sleeping Draught kambaryje Owlery?

Spėliodami keliaukite po Hogvartsą… Tačiau pasisaugokite! Pilyje daugybė slaptų durų ir judančių laiptų, o lentos ratukai keičiasi, parodydami slaptus perėjimus ar net tamsiąją žymę! Jei tik pasirodo tamsioji žymė, būkite atsargūs – tai tikrai reiškia, kad veikia tamsiosios jėgos. Imkite pagalbos korteles, kurios duos užkeikimų, pagalbininkų ir daiktų, padėsiančių apsisaugoti nuo tamsiųjų jėgų ir neprarasti namų taškų. Jei prarasite visus namų taškus, būsite pašalinti iš žaidimo!

Kai būsite įsitikinę, kad žinote faktus, eikite į Dumbledore's office, pateikite galutinį kaltinimą ir laimėkite žaidimą!

Surinkimas

- Namų taškų, įtariamųjų, daiktų žetonus ir ratukus išstumkite iš kartoninių rėmelių.
- Ant kiekvieno ratuko yra namo pavadinimas (Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw arba Slytherin). Sutapdinkite namo pavadinimą ant kiekvieno ratuko su atitinkamu namo simboliu ant lentos ir įtaisykite vietoje, įspausdami plastikinį smeigtuką per lentą ir ratuką, kaip parodyta.
- Įsitikinkite, kad užrašai ant ratukų yra viršutinėje pusėje.



Pasiruoškite

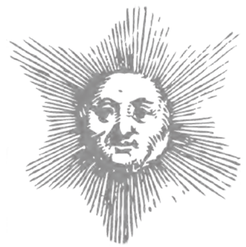
1. Padėkite lentą ir pasukite ratukus, kad visuose matytųsi START 

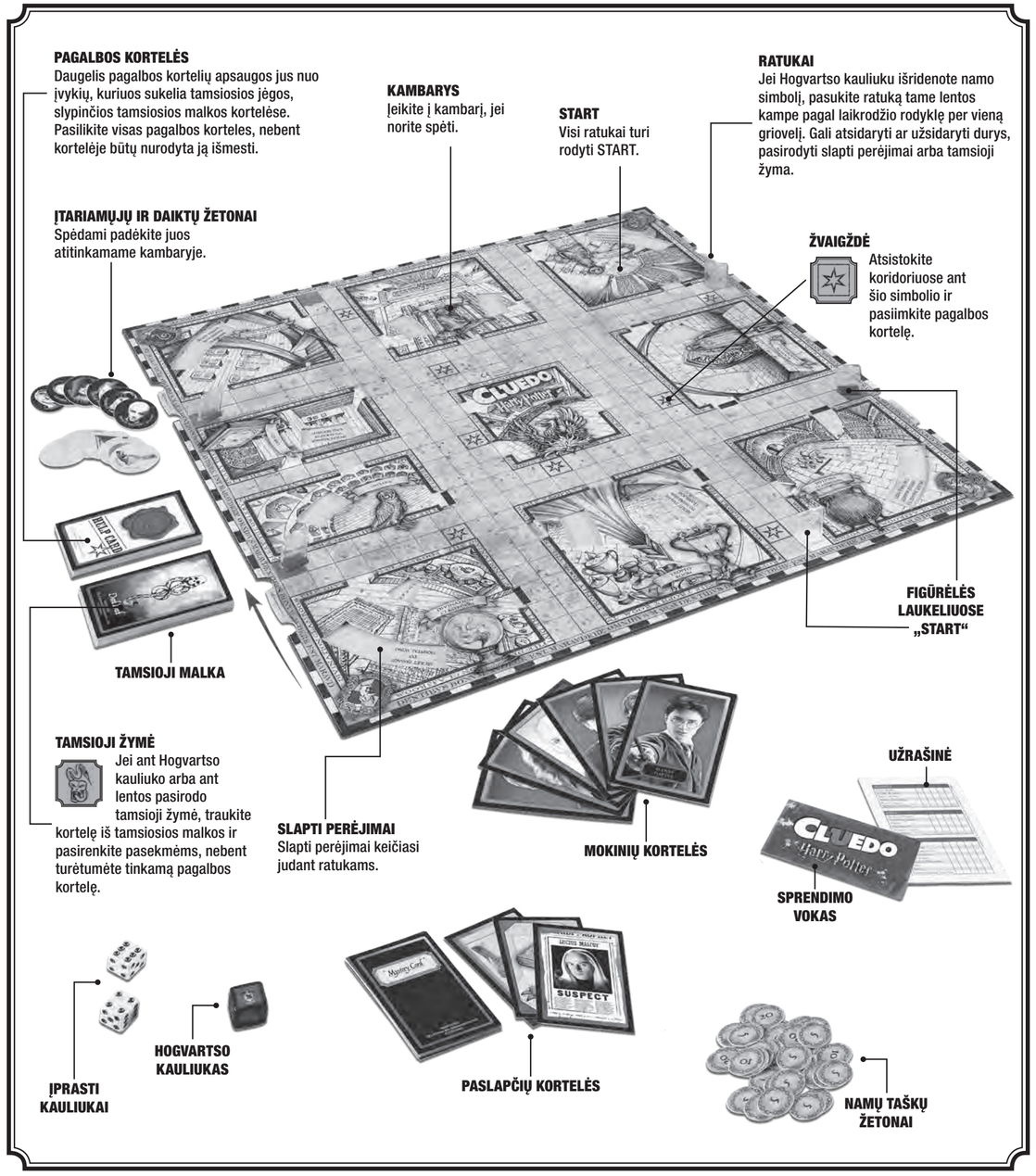
.
2. Sumaišykite tamsiosios malkos ir pagalbos korteles, padėkite jas užverstas šalia lentos atskirose krūvelėse.
3. Kiekvienam žaidėjui reikės:
   - Lapelio iš užrašinės
   - Pieštuko (nepridėtas)
   - 1 pagalbos kortelės (reikia pasidėti atverstą priešais save)
   - Namų taškų (HP) žetonų, kurių skaičius priklauso nuo žaidėjų skaičiaus:

     Žaidžiant 3 žaidėjams: 60 HP
     Žaidžiant 4 žaidėjams: 70 HP
     Žaidžiant 5 žaidėjams: 80 HP

     Likusius sudėkite į krūvelę šalia lentos.
   - Mokinio kortelės ir figūrėlės (žr. 4 punktą)
4. Sumaišykite šešias mokinių korteles ir vieną atsitiktinai ištraukite. Atverskite ir sužinokite personažą, kuris pakliuvo į tamsiosios magijos rankas ir yra dingęs kažkur Hogvartse. Tuomet kiekvienas žaidėjas turi pasirinkti personažą iš likusių mokinių kortelių ir padėti atitinkamos spalvos figūrėlę ant jos pradžios laukelio lentoje. Dingusio mokinio ir kitas atliekamas korteles bei figūrėles patraukite iš žaidimo.
5. Paslapčių korteles padalinkite į tris krūveles (įtariamuosius, daiktus ir kambarius), kiekvieną krūvelę sumaišykite. Ištraukite po vieną kortelę iš kiekvienos krūvelės ir sudėkite į sprendimo voką. Pasisaugokite, kad jų nepamatytų nė vienas žaidėjas – šiame voke yra paslapties sprendimas!
6. Likusias paslapčių korteles sumaišykite kartu ir užverstas padalinkite po lygiai visiems žaidėjams. Bet kokias papildomas korteles užverstas padėkite į Dumbledore's office.
7. Pasižiūrėkite į turimas korteles ir pasižymėkite jas savo užrašinėje – kadangi jas turite, jos negali būti voke! Nepamirškite savo užrašų paslėpti nuo kitų žaidėjų.
8. Daiktų ir įtariamųjų žetonus sudėkite į krūveles visiems pasiekiamoje vietoje.

Pirmasis eina žaidėjas, kurio gimtadienis bus artimiausiu metu. Kitą ėjimą atliks žaidėjas, esantis kairėje ir t. t.





(Tęsinys kitame puslapyje)

F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 82-83
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Trumpas žaidimo vadovas

Per kiekvieną ėjimą:

1. Ridenkite visus tris kauliukus
2. Pažiūrėkite, ką rodo Hogvartso kauliukas
3. Paeikite (naudodami kitą kauliuką ar slaptą perėjimą)
4. Spėkite, paimkite pagalbos kortelę ar užbaikite ėjimą.

Jei esate tikri, kad išsprendėte paslaptį:

5. Eikite į Dumbledore's office ir pateikite kaltinimą.

Kai ateina jūsų eilė

1. Ridenkite visus tris kauliukus

2. Pažiūrėkite, ką rodo Hogvartso kauliukas

- Jei Hogvartso kauliukas rodo šį simbolį, paimkite pagalbos kortelę ir pasidėkite priešais save. Tada pereikite prie 3 žingsnio (paeikite).
- Jei rodomas kuris nors namo simbolis, pasukite ratuką tame lentos kampe pagal laikrodžio rodyklę per vieną grioveli ir pasižiūrėkite, ar nerodoma tamsioji žymė. Jei ne, iškart pereikite prie 3 žingsnio (paeikite).

Pastaba. Pasukus ratuką gali atsidaryt ar užsidaryti durys į kambarius, taip pat keistis slapti perėjimai.

- Jei ratukas rodo tamsiąją žymę arba tamsioji žymė išridenta Hogvartso kauliuku, paimkite kortelę iš tamsiosios malkos ir garsiai ją perskaitykite.

Kiekviena tamsiosios malkos kortelė apibūdina tamsiųjų jėgų sukeltą įvykį ir joje rodoma:

- Kas vyksta
- Kam tai turi įtakos
- Kiek namų taškų galima prarasti



Kaip galite apsisaugoti? Jei turite apsaugančią pagalbos kortelę, parodykite ją kitiems žaidėjams ir vėl pasidėkite priešais save. Esate saugūs.

Jei neturite, sumokėkite baudą, padėdami reikiamą namų taškų žetonų skaičių į namų taškų žetonų krūvelę.

Panaudoję pagalbos kortelę ar sumokėję baudą namų taškais, pereikite prie 3 žingsnio (paeikite).

Jei praradote visus namų taškus, iškrentate iš žaidimo. Visas turimas paslapčių korteles padėkite atverstas priešais save, kad kiti žaidėjai jas matytų.

Jei visi žaidėjai praranda namų taškus nesibaigus žaidimui, tuomet laimėjo tamsiosios jėgos ir dingęs mokinys sulaukė nelaimingo galo!

3. Paeikite

Pasižiūrėkite, ką išridenote dviem įprastais kauliukais. Galite:

- nepaisyti išridento skaičiaus ir pasinaudoti slaptu perėjimu (jei esate kambaryje, kuriame yra atviras perėjimas)

arba

- paeiti bet kokį skaičių laukelių, bet ne daugiau nei išridenote.

Ėjimo taisyklės

- Nebūtina išnaudoti viso išridento skaičiaus.
- Galite eiti horizontaliai arba vertikaliai, bet **ne įstrižai.**
- Jei atsistojote ant žvaigždės simbolio koridoriuje, TOLIAU NEBEIKITE ir pasiimkite pagalbos kortelę.
- Galite praeiti pro kito žaidėjo užimtą laukelį, bet vienu metu ant to paties laukelio gali būti tik vienas žaidėjas.
- Vos įėję į kambarį (per **atidarytas** duris), TOLIAU NEBEIKITE!

- Jei vieno ėjimo pabaigoje esate kambaryje, per kitą ėjimą iš jo turite išeiti. Per tą ėjimą negalite vėl įeiti į tą patį kambarį.
- Negalite praeiti pro uždarytas duris, nebent turite *Alohomora* pagalbos kortelę.

4. Spėkite, paimkite pagalbos kortelę ar užbaikite ėjimą

Spėkite

Jei įėjote į kambarį (išskyrus Dumbledore's office), galite spėti paminėdami:

- įtariamąjį
- daiktą
- kambarį, kuriame esate



Pavyzdys: įeinate į Owlery. Spėjate: „Manau, kad tai padarė Draco Malfoy, panaudojęs Vanishing Cabinet kambaryje Owlery". Įtariamojo ir daikto žetonus, kuriuos minėjote spėjime, perkelkite į kambarį, kuriame esate.

Kiti žaidėjai dabar turi atskleisti, ar jūsų spėjimas teisingas, pradedant nuo žaidėjo iš kairės.

- Jei jie turi kurią nors paslapčių kortelę, kurią įvardijote spėjime, turi ją jums parodyti (bet tik jums).
- Jei turi daugiau nei vieną kortelę, gali pasirinkti, kurią jums parodyti.

Pasižymėkite šią kortelę užrašinėje – tai įrodo, kad kortelės nėra voke.
Jūsų ėjimas baigtas.

- Jei jums iš kairės esantis žaidėjas neturi jokios paslapčių kortelės, paminėtos jūsų spėjime, jam iš kairės esantis žaidėjas turi parodyti kortelę, jei tokią turi. Tęskite, kol kuris nors žaidėjas jums parodys kortelę arba paaiškės, kad visi žaidėjai neturi kortelių, kurias minėjote spėjime.
Jūsų ėjimas baigtas.

Paimkite pagalbos kortelę

Jei koridoriuje atsistojote ant žvaigždės simbolio, paimkite viršutinę pagalbos kortelę iš krūvelės ir pasidėkite ją atverstą priešais save. Pagalbos kortelė nurodys padėjėją, daiktą ar užkeikimą.

Apsilankymas Dumbledore's Office

Būdami Dumbledore's office galite:

- Pasižiūrėti į ten esančias užverstas korteles ir pasižymėti jas savo užrašinėje (tuomet jūsų ėjimas bus baigtas)

arba

- Pateikti kaltinimą.

5. Pateikite kaltinimą.

Jei esate tikri, kad išsprendėte paslaptį, ridenkite kauliukus, kad kuo greičiau nusigautumėte į Dumbledore's office. Iš čia galite pateikti kaltinimą, įvardydami įtariamąjį, daiktą ir kambarį, kurie, jūsų nuomone, yra teisingi.
Pavyzdys:

„Kaltinu Dolores Umbridge turint Sleeping Draught ir jį laikant Great Hall".

Dabar paslapčia žvilgtelėkite į korteles voke.

Atsargiai: jei jūsų kaltinimas pasirodys neteisingas, būsite pašalinti iš žaidimo. Vis tiek turėsite atsakyti į klausimus, kad padėtumėte kitiems žaidėjams, bet laimėti negalėsite. Neteikite kaltinimo lengvabūdiškai!

Žaidimo laimėjimas

Jei voke rasite visas tris įvardytas korteles, laimėsite žaidimą.
Parodykite korteles kitiems žaidėjams ir švęskite!

Jei suklydote, grąžinkite korteles į voką, saugodami, kad kiti žaidėjai jų nepamatytų.

- Daugiau ėjimų neturite ir negalite laimėti žaidimo.
- Paprašyti toliau turite rodyti korteles kitiems žaidėjams.



F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 84-85
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

V slavni čarovniški šoli je izginil učenec – reševanje skrivnostnega izginotja je na tvojih plečih. Igraj kot Harry, Ron, Hermione, Ginny, Luna ali Neville in poskusi razkriti, **KDO** je krivec, **KATERO** čarovnijo ali predmet je uporabil in **KJE** je napadel učenca. Morda je bil Draco Malfoy s predmetom Sleeping Draught v sobi Owlery?

Premikaj se po Bradavičarki in dajaj predloge, vendar bodi pazljiv! Dvorec je poln skritih vrat in premikajočih se stopnišč, saj se zobniki na plošči nenehno spreminjajo ter razkrivajo skrivne prehode ali celo Mojstrovo znamenje! Ko se prikaže Mojstrovo znamenje, bodi pozoren, saj pomeni, da so na delu temačne sile. Vzemi karte s pomočjo, ki ti zagotovijo čarovnije, zaveznike in predmete za varovanje pred temačnimi silami, da ne izgubiš točk domov. Če izgubiš vse točke domov, boš izločen iz igre!

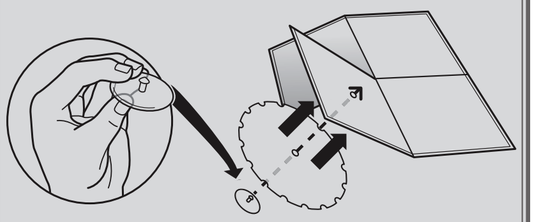
Ko si prepričan o zbranih dejstvih, se odpravi v sobo Dumbledore's office, izreci končno obtožbo in zmagaj!

Sestavljanje

- Žetone s točkami domov, osumljenci in predmeti potisni ven iz kartonastih okvirjev.
- Na vsakem zobniku je ime doma (Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw ali Slytherin). Ime zobnika uskladi z ustreznim grbom doma na plošči in ga pritrdi tako, da plastični zatič potisneš skozi zobnik in ploščo, kot je prikazano.
- Pisava na zobniku mora biti pri tem obrnjena navzgor.

NAMESTITEV ZOBNIKOV

KOCKA BRADAVIČARKE
Na vsako stran prazne kocke Bradavičarke prilepi eno kvadratno nalepko.



Priprava

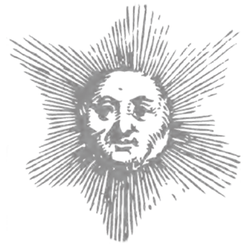
1. Postavi ploščo in zavrti zobnike tako, da je na vseh izpisana beseda 

»START«.
2. Premešaj temačni kupček in karte s pomočjo ter jih postavi s sprednjo stranjo navzdol v ločena kupčka ob plošči.
3. Vsak igralec potrebuje:
   - List iz beležke
   - Svinčnik (ni priložen)
   - 1 karto s pomočjo (pred seboj s sprednjo stranjo navzgor)
   - Žetone točk domov (HP), ki so odvisni od števila igralcev:

     Igra za 3 igralce: 60 HP
     Igra za 4 igralce: 70 HP
     Igra za 5 igralcev: 80 HP

     Ostale žetone postavi na kupček ob plošči.
   - Karta učencev in označevalec (glej 4. točke)
4. Premešaj šest kart učencev in odstrani naključno karto. Obrni jo s sprednjo stranjo navzgor, da razkriješ lik, ki je postal žrtev temačne čarovnije in je izginil nekje v Bradavičarki. Vsak igralec nato izbere lik iz preostalih kart učencev in na njegovo začetno polje na plošči postavi označevalec ujemajoče se barve. Manjkajočo karto učenca ter preostale karte in označevalce odmakni stran iz igre.
5. Skrivnostne karte loči na kupčke (osumljenci, predmeti in sobe) in premešaj vsak kupček. Odstrani eno karto iz vsakega kupčka in vse karte postavi v ovojnico z rešitvijo. Bodi previden, da drugi igralci ne vidijo, katere so – ta ovojnica vsebuje rešitev te skrivnosti!
6. Vse preostale skrivnostne karte premešaj skupaj in jih razdeli z zgornjo stranjo navzdol tako, da ima vsak igralec isto število kart. Dodatne karte postavi z zgornjo stranjo navzdol v sobi Dumbledore's office.
7. Oglej si karte v roki in jih zabeleži na svoj list – te karte ne morejo biti v ovojnici! Ne pozabi skrivati svojih zapiskov pred drugimi igralci.
8. Žetone predmetov in osumljencev postavi v kupčke, kjer jih lahko dosežejo vsi igralci.

Prvi je na vrsti igralec, ki ima naslednji rojstni dan. Igra se nato nadaljuje v levo.



KARTE S POMOČJO
Večina kart s pomočjo te bo zaščitila pred dogodki, ki jih povzročajo temačne sile za kartami v temačnem kupčku. Karto s pomočjo obdrži, razen, če ti ne naroči, da jo zavržeš.

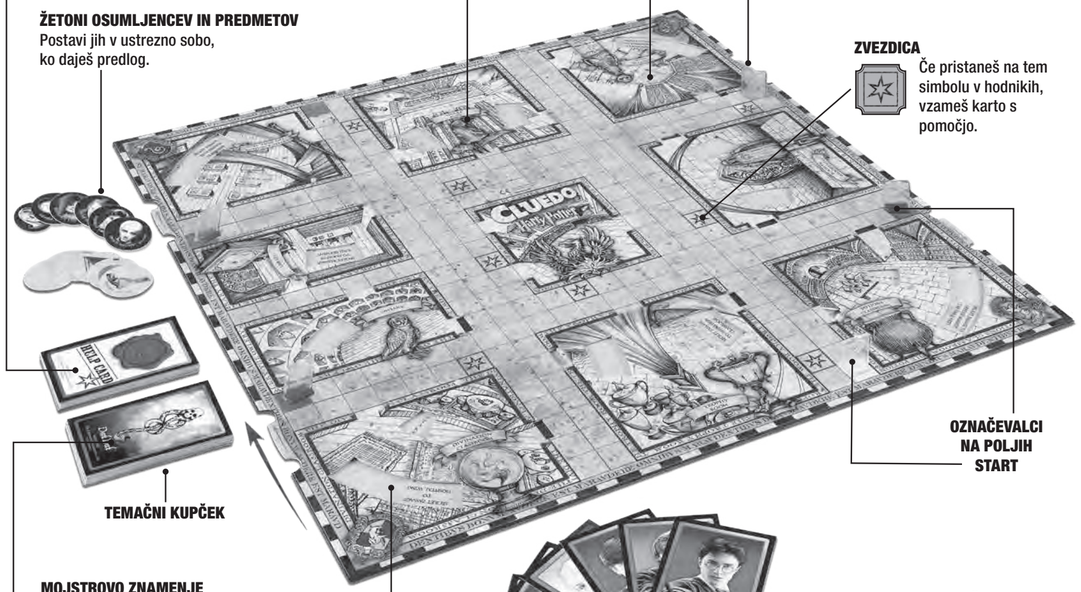
SOBA
Vstopi v sobo, če želiš dati predlog.

START
Na vseh zobnikih bi moral pisati »START«.

ZOBNIKI
Ko kocka Bradavičarke pokaže grb doma, zobnik v tem kotu plošče premakni za eno zarezo v smeri urnega kazalca. Pri tem se lahko odpirajo in/ali zapirajo vrata, se odkrijejo skrivni prehodi ali pa se pojavi Mojstrovo znamenje.

ŽETONI OSUMLJENCEV IN PREDMETOV
Postavi jih v ustrezno sobo, ko daješ predlog.

ZVEZDICA
Če pristaneš na tem simbolu v hodnikih, vzameš karto s pomočjo.



OZNAČEVALCI NA POLJIH START

TEMAČNI KUPČEK

MOJSTROVO ZNAMENJE
Če se na kocki Bradavičarke ali plošči prikaže Mojstrovo znamenje, povleci karto iz temačnega kupčka in se sooči s posledicami, če v roki nimaš prave karte s pomočjo.

SKRIVNI PREHODI
Skrivni prehodi se spreminjajo med premikanjem zobnikov.

KARTE UČENCEV

BELEŽNICA

OVOJNICA Z REŠITVIJO

STANDARDNI KOCKI

KOCKA BRADAVIČARKE

SKRIVNOSTNE KARTE

ŽETONI TOČK DOMOV

(Nadaljuje se na naslednji strani)

F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 86-87
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Kako igrati – hiter pregled

Ko boš na vrsti:

1. Vrzi vse tri kocke
2. Preveri kocko Bradavičarke
3. Premikaj se (z ostalima kockama ali prek skrivnega prehoda)
4. Izreci predlog, vzemi karto s pomočjo ali končaj svojo potezo.

Ko si prepričan, da si razrešil skrivnost:

5. Pojdi v sobo Dumbledore's office in izreci svojo obtožbo.

Ko si na vrsti

1. Vrzi vse tri kocke

2. Preveri kocko Bradavičarke

- Če se na kocki Bradavičarke prikaže ta simbol , vzemi karto s pomočjo in jo postavi predse. Nato nadaljuj na 3. korak (premikanje).
- Če se prikaže en od grbov domov, zobnik v tem kotu zavrti za eno zarezo v smeri urnega kazalca in preveri, ali se je prikazalo Mojstrovo znamenje. Če se ni, nadaljuj s 3 .korakom (premikanje).

Opomba: Med obračanjem zobnika se lahko odpirajo ali zapirajo vrata ali pa se spreminjajo skrivni prehodi.

- Če se na kolesu ali Kocki Bradavičarke prikaže Mojstrovo znamenje, vzemi karto s temačnega kupa in jo naglas preberi.

Vsaka karta temačnega kupčka opiše dogodek, ki so ga najverjetneje povzročile temačne sile. Na vsaki karti je prikazano:

- Kaj se dogaja
- Na koga to vpliva
- Koliko točk domov je mogoče izgubiti



Kako se lahko zaščitiš pred dogodkom? Če imaš karto s pomočjo, ki te varuje, jo pokaži drugim igralcem in jo vrni predse. Varen si.

Če je nimaš, moraš plačati kazen – ustrezno količino točk domov postavi na kupček s točkami domov.

Ko uporabiš karto s pomočjo ali izplačaš kazenske točke domov, nadaljuj na 3. korak (premikanje).

Če izgubiš vse točke domov, si izpadel iz igre. Vse skrivnostne karte postavi predse z zgornjo stranjo navzgor, da bodo vidne drugim igralcem.

Če vsem igralcem zmanjka točk domov, preden se igra konča, so temačne sile zmagale in manjkajoči učenec doživi bridki konec!

3. Premikanje

Oglej si število pik na obeh standardnih kockah. Lahko:

- Ne upoštevaš meta in uporabiš skrivni prehod (če si v sobi z odprtim prehodom)

ali

- Se premakneš za poljubno število polj, ki ne presega doseženega števila pik.

Pravila za premikanje

- Ni ti treba izkoristiti vseh doseženih pik.
- Premikaš se lahko vodoravno ali navpično, vendar ne tudi **poševno.**
- Če pristaneš na simbolu zvezde v hodniku, USTAVI PREMIKANJE in vzemi karto s pomočjo.
- Lahko greš skozi polje, na katerem je drug igralec, vendar je na enem polju istočasno lahko samo en igralec.
- Takoj, ko vstopiš v sobo (skozi **odprta** vrata), SE USTAVI!

- Če si v sobi na koncu poteze, jo moraš ob začetku naslednje poteze zapustiti. Med to potezo ne smeš vstopiti nazaj v isto sobo.
- Ne moreš iti skozi zaprta vrata, če nimaš karte s pomočjo *Alohomora*.

4. Izreci predlog, vzemi karto s pomočjo ali končaj svojo potezo.

Izreci predlog

Če se premakneš v sobo (razen sobe Dumbledore's office), lahko predlagaš:

- osumljenca
- predmet
- sobo, v kateri si



Primer: Vstopiš v sobo Owlery. Predlagaš »Morda je bil Draco Malfoy s predmetom Vanishing Cabinet v sobi Owlery?« Žetona osumljenca in predmeta, ki si ju predlagal premakni v predlagano sobo.

Drugi igralci morajo zdaj razkriti, ali je tvoj predlog pravilen. Začne igralec na tvoji levi.

- Če ima eno od predlaganih skrivnostnih kart, ti jo pokaže (samo tebi).
- Če ima več kot eno karto, se sam odloči, katero ti bo pokazal.

To karto označi v beležki – to dokazuje, da karta ni v ovojnici.
Nato nisi več na vrsti.

- Če igralec na tvoji levi nima nobene skrivnostne karte, ki si jo predlagal, mora igralec na njegovi levi prikazati karto, če jo ima. Nadaljuj, dokler ti en igralcev ne prikaže karte oziroma dokler vsi igralci ne preskočijo prikaza, ker nihče od njih nima nobene od predlaganih kart.
Nato nisi več na vrsti.

Vzemi karto s pomočjo

Če se premakneš na simbol zvezde v hodniku, iz kupčka povleci zgornjo karto s pomočjo in jo postavi predse s sprednjo stranjo navzdol. Karta s pomočjo je lahko zaveznik, predmet ali čarovnija.

Obisk sobe Dumbledore's office

V sobi Dumbledore's office lahko:

- Pogledaš karte, ki so tam položene s sprednjo stranjo naprej in jih prečrtaš v svoji beležki (s tem končaš svojo potezo)

ali

- Izrečeš obtožbo.

5. Izrekanje obtožbe

Ko si prepričan, da si razrešil skrivnost, z metanjem kock čim prej dosezi sobo Dumbledore's office. Tam lahko izrečeš svojo obtožbo tako, da poimenuješ osumljenca, predmet in sobo, za katere misliš, da so pravi.
Na primer:

»Obtožujem Dolores Umbridge s predmetom Sleeping Draught v sobi Great Hall.«

Nato naskrivaj poglej karte v ovojnici.

Pozor: Če tvoja obtožba ni pravilna, boš izpadel iz igre. Še vedno moraš odgovarjati na vprašanja drugih igralcev, vendar ne moreš zmagati. Obtožba ni kar tako!

Zmagovalec

Če v ovojnici najdeš vse tri karte, ki si jih imenoval, zmagaš.
Karte pokaži drugim igralcem in proslavi zmago!

Če si imenoval napačne karte, vse tri karte vrni v ovojnico, pri čemer se prepričaj, da jih ne vidi noben drug igralec.

- Ne moreš se več premikati in ne moreš zmagati.
- Še naprej kaži karte drugim igralcem, ko te vprašajo.



F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 88-89
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:21 PM

Схоже, один з учнів зник із відомої школи чарів і чаклунства, і саме ви маєте розгадати таємниче зникнення. Граючи за Гаррі, Рона, Герміону, Джіні, Луну або Невіла, спробуйте з'ясувати, **ХТО** це зробив, **ЯКЕ** заклинання або предмет було використано й **ДЕ** було скоєно напад на учня. Можливо, це був Draco Malfoy із Sleeping Draught в Owlery?

Пересувайтеся Гоґвортсом, висловлюючи припущення... але стережіться! Оскільки замок повний прихованих дверей і рухливих сходів, обертаючись, колеса на ігровому полі відкриватимуть потайні проходи або навіть чорну мітку! Щоразу, коли з'являється чорна мітка, будьте обачні — її поява означає, що діють темні сили. Користуйтеся картками допомоги, які забезпечать вас заклинаннями, помічниками та предметами, які захищають від темних сил і не дають утратити очки. Утрата всіх очок призводить до поразки!

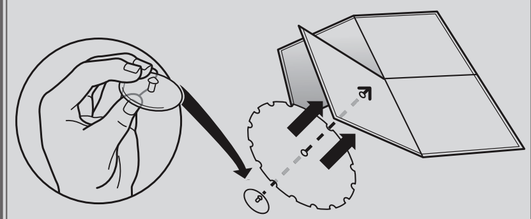
Щойно ви впевнитесь у правильності своїх висновків, ідіть у Dumbledore's office, щоб висунути остаточне звинувачення та виграти!

Складання

- Вийміть жетони очок, підозрюваних і предметів, а також колеса з картонних рамок.
- На кожному колесі є назва факультету (Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw або Slytherin). Знайдіть на ігровому полі герби факультетів і прикріпіть колеса факультетів у відповідних місцях, проштовхнувши пластикову заклепку крізь колесо й поле, як показано на рисунку.
- Переконайтеся, що колеса спрямовано написами догори.

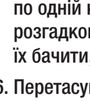
ПРИКРІПЛЕННЯ КОЛЕС

КУБИК ГОҐВОРТС
Наклейте по одній квадратній наліпці на кожну грань порожнього кубика Гоґвортс.



Підготовка до гри

1. Розкладіть ігрове поле й поверніть колеса так, щоб на них усіх відображалося слово START.



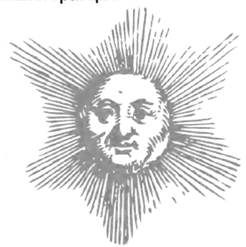
2. Перетасуйте темну колоду й картки допомоги та покладіть їх лицевим боком донизу в окремі стоси поруч з ігровим полем.
3. У кожного гравця мають бути:
   - один аркуш із блокнота;
   - олівець (не входить у комплект);
   - 1 картка допомоги (кладеться лицевим боком догори перед гравцем);
   - жетони очок, кількість яких залежить від кількості гравців:

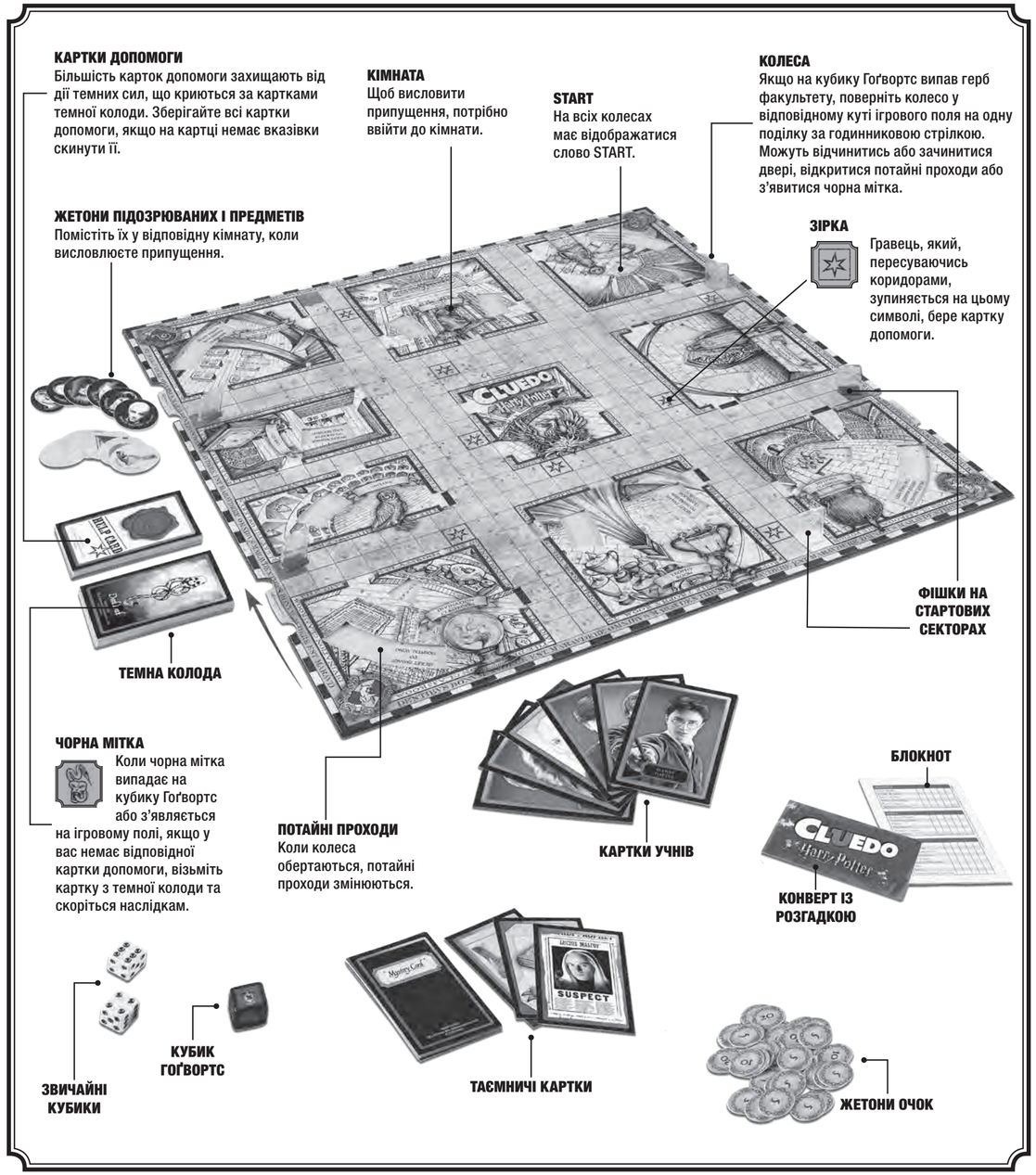
     3 гравці — 60 очок
     4 гравці — 70 очок
     5 гравців — 80 очок

     (Решту складіть у стос поруч з ігровим полем.)

   - картка учня й фішка (див. пункт 4).
4. Перетасуйте шість карток учнів і довільно витягніть одну. Переверніть її лицевим боком догори, щоб показати персонажа, який став жертвою темної магії та зник десь у Гоґвортсі. Після цього кожен гравець вибирає персонажа з решти карток учнів і ставить фішку відповідного кольору на стартовому секторі поля. Відкладіть картку зниклого учня й решту карток учнів і фішок, вони не братимуть участь у грі.
5. Розділіть таємничі картки на три стоси (підозрювані, предмети й кімнати) та перетасуйте кожен з них. Вийміть по одній картці з кожного стосу й покладіть їх у конверт із розгадкою. Будьте обачні — жоден із гравців не повинен їх бачити, адже в конверті криється розгадка таємниці!
6. Перетасуйте решту таємничих карток і роздайте їх усім гравцям порівну (лицевим боком донизу). Зайві картки покладіть лицевим боком донизу в Dumbledore's office.
7. Подивіться на свої картки й зазначте їх у блокноті. Оскільки ці картки у вас, їх не може бути в конверті! Не забувайте ховати свої нотатки від інших гравців.
8. Складіть жетони предметів і підозрюваних у стоси в межах досяжності всіх гравців.

Першим ходить гравець, у якого найближче день народження. Наступним ходить гравець ліворуч.





(Продовження на наступній сторінці)

F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 90-91
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:22 PM

Правила гри (стисло)

Хід гравця

1. Киньте всі три кубики.
2. Подивіться на кубик Гоґвортс.
3. Перемістіть фішку (із застосуванням інших кубиків або потайного проходу).
4. Висловіть припущення, візьміть картку допомоги або завершіть свій хід.

Якщо ви впевнені, що розгадали таємницю, зробіть зазначене нижче.

5. Ідіть у Dumbledore's office і висуньте звинувачення.

Дії під час ходу

1. Киньте всі три кубики.

2. Подивіться на кубик Гоґвортс.

- Якщо на кубику Гоґвортс випав цей символ, візьміть картку допомоги й покладіть її перед собою. Після цього перейдіть до кроку 3 (перемістіть фішку).
- Якщо на ньому випав герб одного з факультетів, поверніть колесо у відповідному куті ігрового поля на одну поділку за годинниковою стрілкою та подивіться, чи з'явилася чорна мітка. Якщо її немає, перейдіть до кроку 3 (перемістіть фішку).

Примітка. Обертання колеса може відчиняти або зачиняти двері кімнат і змінювати потайні проходи.

- Якщо на колесі або кубику Гоґвортс випала чорна мітка, візьміть картку з темної колоди й прочитайте інструкції вголос.

На кожній картці темної колоди описано подію, яка могла бути спричинена темними силами, і зазначено:

- що відбувається;
- хто зазнає впливу;
- скільки очок можна втратити.



Як можна захиститися. Якщо у вас є картка допомоги, яка вас захищає, покажіть її іншим гравцям і знову покладіть перед собою. Ви в безпеці.

Якщо у вас її немає, сплатіть штраф, поклавши зазначену кількість очок у стос із очками.

Після того як ви скористалися карткою допомоги або сплатили штрафні очки, перейдіть до кроку 3 (перемістіть фішку).

Якщо ви втратили всі очки, ви виходите з гри. Покладіть усі свої таємничі картки лицевим боком догори перед собою, щоб їх бачили інші гравці.

Якщо до завершення гри очки закінчуються у всіх гравців, перемагають темні сили, а на зниклого учня чекає нещасливий кінець!

3. Перемістіть фішку.

Подивіться на два звичайні кубики. Можна діяти в один із таких способів:

- проігнорувати число, яке випало, і скористатися потайним проходом (якщо ви перебуваєте в кімнаті, у якій є відчинений прохід);

або

- переміститися на кількість секторів, що не перевищує числа на кубиках.

Правила переміщення

- Не обов'язково переміщатися на всю кількість секторів, що випала на кубиках.
- Можна рухатися горизонтально або вертикально, але **не за діагоналлю.**
- Якщо ви опинилися в секторі із символом зірки в коридорі, ЗУПИНІТЬСЯ й візьміть картку допомоги.
- Можна проходити крізь сектор, у якому перебуває інший гравець, але не можна зупинятися в тому самому секторі.
- Щойно ви потрапите до кімнати (через **відчинені** двері), ЗУПИНІТЬСЯ!

- Якщо ви опинилися в кімнаті наприкінці ходу, наступним ходом ви маєте вийти з неї. Знову ввійти в ту саму кімнату під час такого наступного ходу не можна.
- Пройти крізь зачинені двері можна лише за наявності картки допомоги *Alohomora*.

4. Висловіть припущення, візьміть картку допомоги або завершіть свій хід.

Висловлення припущення

Увійшовши до кімнати (крім Dumbledore's office), можна зробити припущення щодо:

- підозрюваного;
- предмета;
- кімнати, у якій ви перебуваєте.



Наприклад, ви входите в Owlery й кажете: «Я гадаю, що це зробив Draco Malfoy за допомогою Vanishing Cabinet в Owlery». Покладіть жетони згаданих підозрюваного й предмета в кімнату, де ви перебуваєте.

Після цього інші гравці мають надати інформацію щодо того, чи правильне ваше припущення. Починає гравець ліворуч від вас.

- Якщо в гравця є одна з названих вами таємничих карток, він показує її вам (потай від інших).
- Якщо в гравця є кілька згаданих карток, він вибирає, яку з них вам показати.

Зазначте цю картку у своєму блокноті — це доводить, що в конверті її немає.
На цьому ваш хід закінчено.

- Якщо в гравця ліворуч від вас немає жодної з названих вами таємничих карток, вам має показати картку гравець ліворуч від нього і так далі, доки хтось із гравців не покаже вам картку або всі гравці не спасують, бо ні в кого немає жодної зі згаданих карток.
На цьому ваш хід закінчено.

Отримання картки допомоги

Якщо в коридорі ви потрапили на сектор із символом зірки, візьміть верхню картку допомоги з колоди й покладіть її лицевим боком догори перед собою. На картці допомоги може виявитися помічник, предмет або заклинання.

У Dumbledore's Office

У Dumbledore's office можна виконати одну з таких дій:

- подивитися будь-які картки, що лежать там лицевим боком донизу, і зазначити їх у своєму блокноті (на цьому ваш хід закінчиться);

або

- висунути звинувачення.

5. Висунення звинувачення.

Якщо ви впевнені, що розгадали таємницю, переміщайтеся так, щоб якнайшвидше потрапити в Dumbledore's office. Там ви можете висунути звинувачення, назвавши підозрюваного, предмет і кімнату.
Наприклад, скажіть:

«Я звинувачую Dolores Umbridge із Sleeping Draught у Great Hall».

Після цього потай подивіться на картки в конверті.

Будьте обачні! Якщо ви помилитеся, ви вийдете з гри. Ви повинні будете відповідати на запитання, допомагаючи іншим гравцям, але не зможете перемогти. Висуваючи звинувачення, не будьте легковажні!

Перемога в грі

Якщо всі три названі вами картки є в конверті, ви перемагаєте.
Покажіть картки іншим гравцям і можете святкувати перемогу!

У разі помилки поверніть усі три картки назад у конверт так, щоб ніхто з гравців їх не побачив.

- Ви більше не маєте права переміщати свою фішку й не можете перемогти.
- За потреби ви повинні показувати свої картки іншим гравцям.



F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 92-93
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:22 PM

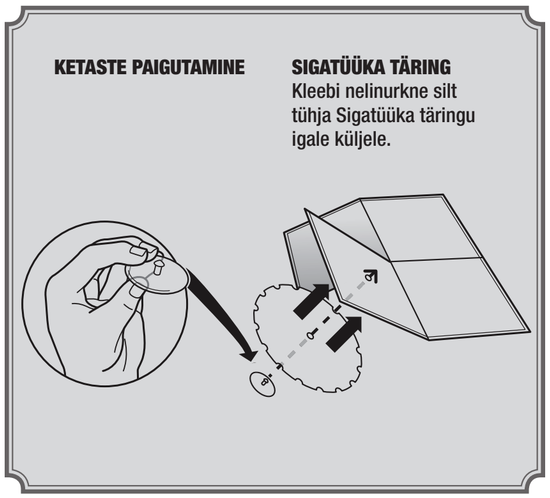
Näib, et kaasõpilane on kuulsast Nõiduse ja Võlukunsti koolist kaduma läinud ja pead sina selle müsteeriumi lahendama. Mängides, et oled Harry, Ron, Hermione, Ginny, Luna või Neville, pead sa teada saama: **KES** seda tegi, **MILLIST** loitsu või eset ta kasutas ja **KUS** õpilast rünnati. Kas see oli Draco Malfoy, kes kasutas Sleeping Draught Owlery't?

Liigu mööda Sigatüüka kooli ringi ja tee oletusi…kuid vaata ette! Kuna kindlus on täis peidetud uksi ja liikuvaid treppe, muutub mängulaud pidevalt, paljastades salajasi käike või isegi Pimeduse märki! Mil iganes Pimeduse märk välja ilmub, vaata ette! Kindlasti tähendab see seda, et Pimeduse jõud on mängus. Võta abikaardid, mis pakuvad sulle loitse, liitlasi ja esemeid, mis kaitsevad sind Pimeduse jõudude eest ja takistavad sul majapunkte kaotamast. Kui kaotad kõik majapunktid, kõrvaldatakse sind mängust!

Kui oled oma faktides kindel, mine Dumbledore'i Office'isse ja esita oma lõplik süüdistus ning võida mäng!

Kokkupanek

- Võta majapunktide, kahtlusaluste ja esemete žetoonid ning kettad raamidest välja.
- Igal kettal on maja nimi peal (Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw või Slytherin). Sobita igal kettal olev majanimi vastava maja vapiga ja mängulaua kinnitamiseks lükka plastneet läbi ketta ning mängulaua, nagu näidatud.
- Veendu, et kettal olev kiri on üleval pool.



Pane mäng valmis

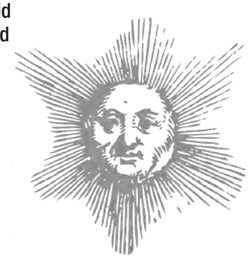
1. Laota mängulaud laiali ja keera kettaid nii, et igal neist on näha sõna START 

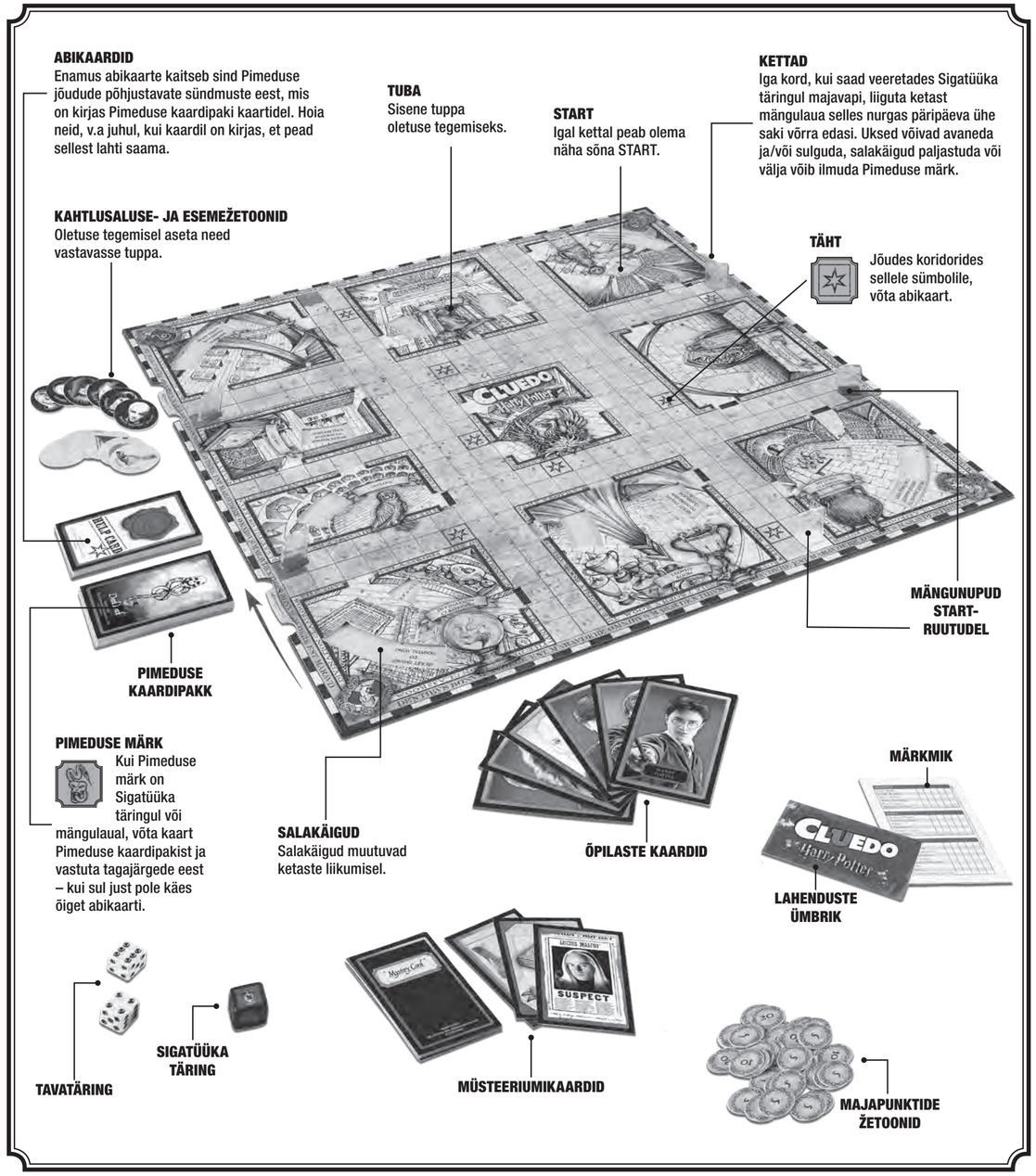
.
2. Sega Pimeduse kaardipakk ja abikaardid, ja aseta need eri pakkidesse mängulaua lähedale, esiküljega allapoole.
3. Igal mängijal peab olema:
   - üks märkmikuleht;
   - pliiats (ei kuulu komplekti);
   - 1 abikaart (esiküljega üleval nende ees)
   - Majapunkti (HP) žetoonid, mängijate arvust olenevalt järgmiselt:

     3-mängijaga mäng: 60 HP
     4-mängijaga mäng: 70 HP
     5-mängijaga mäng: 80 HP

     Ülejäänud kaardid aseta mängulaua lähedale.
   - Õpilase kaart ja mängunupp (vt punkt 4)
4. Sega kuus õpilase kaarti ja eemalda suvaliselt üks neist. Pööra see ümber, et paljastada, milline tegelaskuju on langenud Musta maagia lõksu ning Sigatüüka koolis kaduma läinud. Iga mängija peab seejärel valima oma tegelase ülejäänud õpilaste kaartide seast ja asetama selle vastavat värvi mängunupule mängulaua stardiruudul. Kaotsiläinud õpilane ja kõik üleliigsed kaardid ning nupud jäävad mängust välja.
5. Jaga Müsteeriumikaardid kolme pakki (kahtlusalused, esemed ja toad) ja sega iga pakk. Eemalda igast pakist üks kaart ja pane need lahenduste ümbrikusse. Ole ettevaatlik, et see jääks kõigi mängijate eest saladuseks – selles ümbrikus peitub müsteeriumi lahendus!
6. Sega ülejäänud müsteeriumikaardid kokku ja jaga need välja, esikülg allpool nii, et igal mängijal oleks võrdne arv kaarte. Aseta järelejäänud kaardid, esikülg allpool, Dumbledore' i Office'isse.
7. Vaata enda käes olevaid kaarte ja märgi need märkmikulehele, siis ei saa need ümbrikus olla! Jäta meelde, et pead oma märkmed teiste eest peitma.
8. Aseta eseme- ja kahtlusalusekaardid pakkidesse nii, et igaüks saaks need kätte.

Mängija, kelle sünnipäev saabub esimesena, alustab mängu. Mäng jätkub vasakule.





(Jätkub järgmisel lehel)

F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 94-95
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:22 PM

Mängu käik – lühidalt

Igal mängukorral:

1. veereta kõiki kolme täringut;
2. kontrolli Sigatüüka täringut;
3. liigu (kasuta teist täringut või salakäiku)
4. Tee oma oletus, võta abikaart või lõpeta oma mängukord.

Kui oled kindel, et oled müsteeriumi lahendanud:

5. mine Dumbledore'i Office'isse ja esita süüdistus.

Kui on sinu kord

1. veereta kõiki kolme täringut;

2. kontrolli Sigatüüka täringut;

- Kui Sigatüüka täringul on see sümbol,  võta abikaart ja aseta see enda ette. Siis saad minna 3. tegevuse juurde (Liigu).
- Kui see näitab ühte majavappidest, keera ketast selles mängulauanurgas ühe täkke võrra päripäeva ja kontrolli, ega Pimeduse märk välja ilmunud. Kui ei, liigu edasi 3. tegevuse juurde (liigu).

Märkus. Ketta keeramisel võivad uksed tubadesse avaneda ja sulguda ning salakäigud võivad muutuda.

- Kui kettale ilmub Pimeduse märk või kui see tuleb Sigatüüka täringule, võta kaart Pimeduse kaardipakist ja loe sellel olev kiri valjult ette.

Iga Pimeduse kaardipaki kaart kirjeldab sündmust, mille tõenäoliselt on põhjustanud Pimeduse jõud ja iga kaart kirjeldab järgmist.

- Mis juhtub?
- Keda see mõjutab?
- Mitu majapunkti on võimalik kaotada?



Kuidas ennast sündmuse eest kaitsta: kui sul on abikaart, mis sind kaitseb, näita seda teistele mängijatele ja pane see enda ette. Oled kaitstud.

Kui sul pole abikaarti, pead trahvi maksma, pannes vastava arvu majapunkte nende kaartide pakki tagasi.

Kui oled abikaarti kasutanud või majapunktide trahvi maksnud, jätka 3. tegevusega (liigu).

Kui kaotad kõik oma majapunktid, langed mängust välja. Pane kõik oma müsteeriumikaardid, esikülg üleval, enda ette, et teised mängijad näeksid neid.

Kui kõikidel mängijatel saavad majapunktid otsa enne mängu lõppu, on Pimeduse jõud võitnud ja kaotsiläinud õpilase lõpp pole õnnelik!

3. Liikumine

Vaata kahte tavatäringut. Saad teha järgmist.

- Eirata veeretatud punkte ja kasutada salakäiku (kui oled avatud salakäiguga toas)

või

- liikuda veeretatud arvu punktide võrra ruutudel edasi.

Liikumisreeglid

- Sa ei pea täielikult kasutama veeretatud arvu punkte.
- Võid liikuda horisontaalselt või vertikaalselt, aga **mitte diagonaalselt.**
- Kui satud tähesümbolile  koridoris, PEATU ja võta abikaart.
- Võid mööduda ruudust, millel on teine mängija, kuid korraga võib ühel ruudul olla ainult üks mängija.
- Niipea, kui sisened tuppa (läbi **avatud** ukse), PEATU!

- Kui jõuad tuppa ühe oma mängukorra lõpus, pead sealt järgmise mängukorra ajal lahkuma. Sa ei tohi selle mängukorra ajal sinna tuppa uuesti siseneda.
- Sa ei tohi siseneda suletud uksest, kui sul just pole *Alohomora* abikaarti.

4. Tee oletus, võta abikaart või lõpeta oma mängukord

Tee oletus

Kui liigud tuppa (mujale, kui Dumbledore'i Office'isse), saad oletada,

- kes on kahtlusalune;
- mis eset kasutati;
- mis toas oled.



Näide. Sisened tuppa Owlery. Teed oletuse: „Arvan, et Draco Malfoy tegi seda Vanishing Cabinet'i abil Owlerys." Vii kahtlusaluse- ja esemežetoonid, mille kohta oletuse tegid tuppa, kus ise oled.

Teised mängijad peavad nüüd paljastama, kas sinu oletus on õige või mitte, alustades sinult vasakul olevast mängijast.

- Kui kellelgi on müsteeriumikaart, mille kohta oletuse tegid, näitab ta seda sulle (ja ainult sulle).
- Kui tal on rohkem kui üks kaartidest, võib ta valida, millist tahab näidata.

Märgi see kaart ära oma märkmelehel. See tõestab, et kaart pole ümbrikus.
Sinu mängukord on läbi.

- Kui sinust vasakul oleval mängijal pole ühtegi müsteeriumikaarti, mille kohta oletuse tegid, peab temast vasakul olev mängija näitama kaarti, kui see tal olems on. Jätka, kuni mõni mängija on sulle kaarti näidanud või ühelgi mängijal pole kaarti selle kohta, mille kohta oletuse tegid.
Sinu mängukord on läbi.

Võta abikaart

 Kui satud koridoris tähesümbolile, võta kaardipakist pealmine abikaart ja pane see, esikülg üleval, enda ette. Abikaart võib olla Liitlane, Ese või Loits.

Dumbledore'i kontori külastamine

Dumbledore'i kontoris saad kas:

- vaadata ümberpööratud kaarte ja need oma märkmikusse märkida (see lõpetab su mängukorra);

või

- süüdistuse esitada.

5. Süüdistuse esitamine

Kui oled kindel, et oled saladuse lahendanud, kasuta oma veeretamiskorda Dumbledore'i Office'isse jõudmiseks esimesel võimalusel. Seal saad esitada süüdistuse, nimetades kahtlusaluse, eseme ja ruumi, mille arvad õiged olevat.
Näiteks.

„Ma süüdistan Dolores Umbridge'i, kes kasutas eset Sleeping Draught ruumis Great Hall."

Nüüd vaata salaja ümbrikus olevaid kaarte.

Pea meeles! Kui su süüdistus on vale, eemaldatakse sind mängust. Pead siiski teiste mängijate aitamiseks küsimustele vastama, kuid sa ei saa võita. Ära süüdista kergekäeliselt.

Mängu võitmine

Kui leiad ümbrikust kõik kolm kaarti, mille nimetasid, oled mängu võitnud. Näita kaarte teistele mängijatele ja tähista võitu!

Kui su oletus on vale, pane kolm kaarti ümbrikusse tagasi ja veendu, et ükski mängija ei näinud neid.

- Sa ei saa mängus rohkem enam ühtegi liigutust teha ega võita.
- Sa pead jätkama oma kaartide näitamist, kui teised teised mängijad seda küsivad.



F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 96-97
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:22 PM

Slavenajā Cūkkārpas Raganības un burvestību arodskolā ir pazudis viens audzēknis, un tev ir jāatrisina šī mīklainā pazušana. Iejūtoties Harija, Rona, Hermiones, Džinnijas, Lunas vai Nevila ādā, tev ir jāmēģina noskaidrot, **KURŠ** to izdarīja, **KĀDU** palīgrīku vai buramvārdus izmantoja un **KUR** skolēnam uzbruka. Vai tas bija Drako Malfojs jeb Draco Malfoy ar miega mikstūru jeb Sleeping Draught pūču miteklī jeb Owlery?

Pārvietojies pa Cūkkārpu un izsaki minējumus, taču uzmanies — pilī netrūkst slepenu eju un kustīgu kāpņu, tāpēc, ripām spēles laukuma stūros griežoties, atklāsies nezināmas pārejas un, iespējams, pat parādīsies tumšā zīme! Ja ieraugi tumšo zīmi, piesargies, jo tā liecina, ka uzdarbojas tumšie spēki. Šādos gadījumos liec lietā palīdzības kārtis, kurās ir norādīti buramvārdi, sabiedrotie un palīgrīki — tie pasargās tevi no tumšajiem spēkiem un torņa punktu zaudēšanas. Ja zaudēsi visus savus torņa punktus, tiksi izslēgts no spēles!

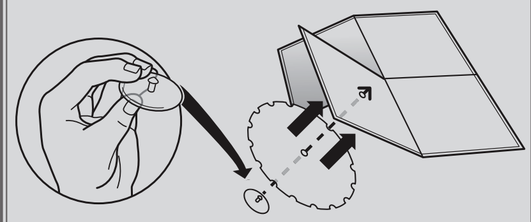
Kad esi pārliecināts, ka atrisināji mīklu, dodies uz Dumidora kabinetu jeb Dumbledore's office, izvirzi apsūdzību un uzvari spēlē!

Salikšana

- No kartona ietvariem izspied ripas un torņa punktu, aizdomās turēto personu un palīgrīku žetonus.
- Uz katras ripas ir torņa nosaukums (Grifindors jeb Gryffindor, Elšpūtis jeb Hufflepuff, Kraukļanags jeb Ravenclaw un Slīdenis jeb Slytherin). Salāgo torņa nosaukumu uz katras ripas ar atbilstīgo torņa emblēmu uz spēles laukuma un iestiprini ripu laukumā, izspiežot plastmasas kniedi cauri ripai un laukumam, kā parādīts ilustrācijā.
- Raugi, lai rakstītais teksts uz ripas būtu pavērsts augšup.

RIPU IESTIPRINĀŠANA

CŪKKĀRPAS METAMAIS KAULIŅŠ
Piestiprini pa vienai kvadrātveida uzlīmei uz katras tukšā Cūkkārpas metamā kauliņa skaldnes.



Sagatavošanās

1. Izklāj spēles laukumu un pagriez ripas, lai uz katras būtu redzams vārds "START".

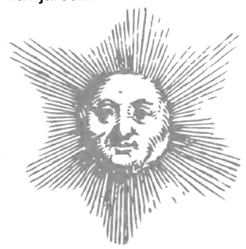


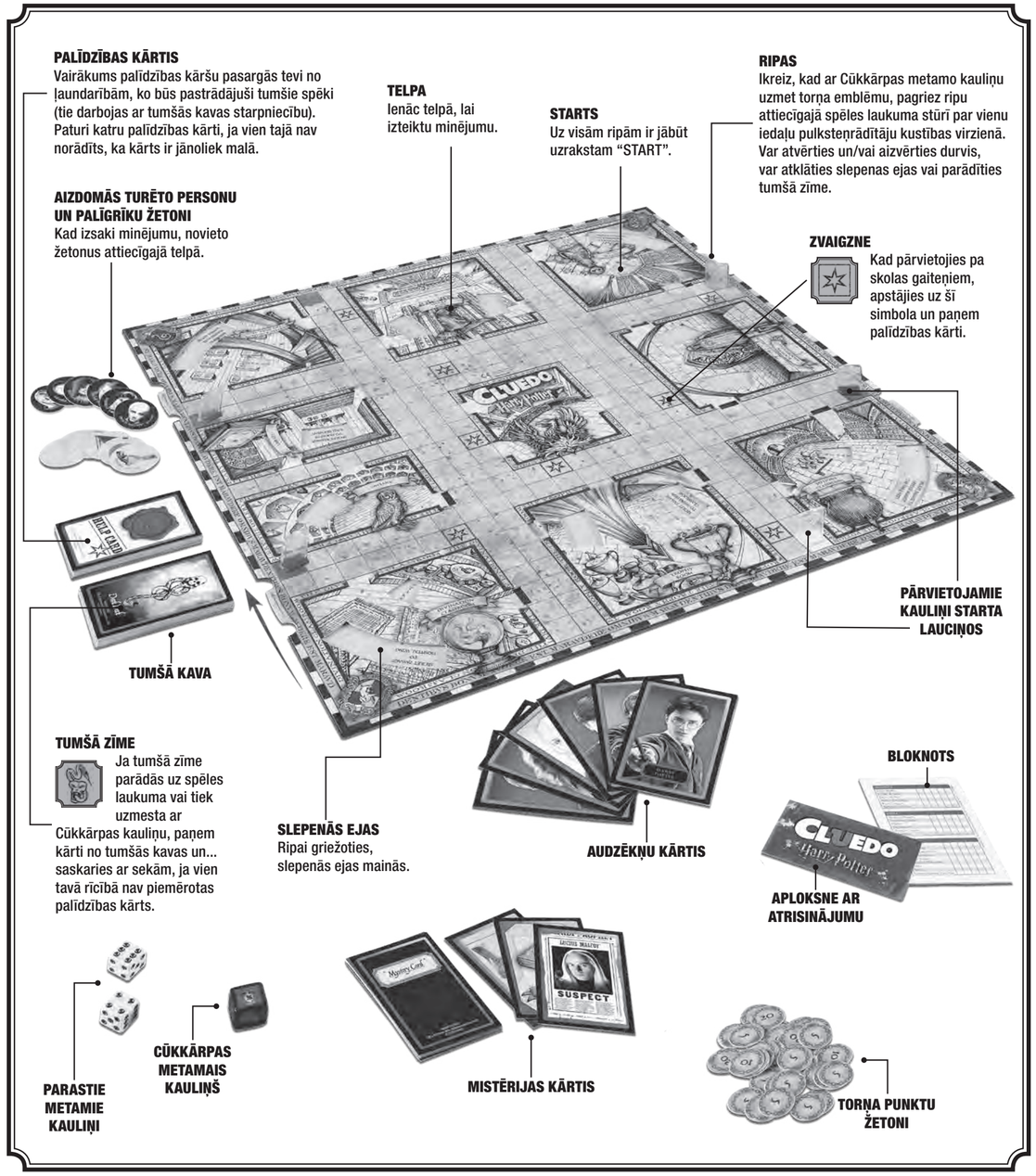
2. Sajauc tumšo kavu un palīdzības kāršu kavu un novieto tās ar skatu uz leju atsevišķās kaudzītēs pie spēles laukuma.
3. Katram spēlētājam ir nepieciešami tālāk uzskaitītie piederumi.
   - Viena lapa no bloknota
   - Zīmulis (nav komplektā)
   - 1 palīdzības kārts (to spēlētājs novieto sev priekšā ar skatu uz augšu)
   - Torņa punktu (TP) žetoni atkarībā no spēlētāju skaita

     3 spēlētāji: 60 TP
     4 spēlētāji: 70 TP
     5 spēlētāji: 80 TP

     Atlikušos žetonus novieto kaudzītē pie laukuma.
   - Audzēkņa kārts un pārvietojamais kauliņš (skat. 4. punktu)
4. Sajauc visas sešas audzēkņu kārtis un uz labu laimi izvelc vienu. Apvērs to un uzzini, kurš skolēns ir kritis par tumšās maģijas upuri un ir pazudis kaut kur Cūkkārpā. Pēc tam katrs spēlētājs no atlikušajām audzēkņu kārtīm izvēlas savu tēlu un novieto atbilstīgās krāsas pārvietojamo kauliņu tam paredzētajā starta lauciņā uz spēles laukuma. Pazudušā audzēkņa kārti, kā arī visas liekās kārtis un pārvietojamos kauliņus paglabā vietā, kur tie netraucē spēlei.
5. Sašķiro mistērijas kārtis trīs kaudzēs (aizdomās turētie, palīgrīki un telpas) un katru kaudzi sajauc. Paņem no katras kaudzes pa vienai kārtij un ievieto tās atrisinājuma aploksnē. Gādā, lai neviens spēlētājs tās neieraudzītu, jo aploksne glabā mīklas atminējumu!
6. Visas atlikušās mistērijas kārtis sajauc kopā vienā kavā un izdali katram spēlētājam ar skatu uz leju, lai visiem būtu vienāds kāršu skaits. Pāri palikušās kārtis noliec ar skatu uz leju telpā ar nosaukumu Dumbledore's office.
7. Apskati tev izsniegtās kārtis un atzīmē tās piezīmju lapā — ja kārtis ir pie tevis, tās nevar atrasties aploksnē. Iegaumē — pārējiem spēlētājiem tavas piezīmes nav jāredz!
8. Palīgrīku un aizdomās turēto personu žetonus noliec kaudzītēs vietā, kur ikviens tos var aizsniegt.

Pirmais gājienu izdara spēlētājs, kuram nākamajam būs dzimšanas diena. Turpina dalībnieks pa kreisi.





(Turpinājums — nākamajā lapā)

F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 98-99
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:22 PM

Kā spēlēt — īsumā

Katrā gājienā izpildāmās darbības

1. Met visus trīs kauliņus.
2. Apskati Cūkkārpas kauliņu.
3. Pārvietojies (izmantojot pārējos divus kauliņus vai slepeno eju).
4. Izsaki minējumu, paņem palīdzības kārti vai pabeidz savu gājienu.

Kad esi pārliecināts, ka atrisināji mīklu...

5. Dodies uz Dumidora kabinetu jeb Dumbledore's office un izvirzi apsūdzību.

Tavs gājiens

1. Met visus trīs kauliņus.

2. Apskati Cūkkārpas kauliņu.

- Ja ar Cūkkārpas kauliņu uzmeti šo simbolu, paņem palīdzības kārti un noliec to sev priekšā. Pēc tam turpini ar 3. darbību (pārvietojies).
- Ja uzmeti kādu no torņa emblēmām, pagriez ripu attiecīgajā laukuma stūrī par vienu iedaļu pulksteņrādītāju kustības virzienā un apskati, vai parādās tumšā zīme. Ja tā neparādās, uzreiz pārej uz 3. darbību (pārvietojies).

Piezīme: ripai griežoties, telpu durvis var atvērties vai aizvērties un var mainīties slepenās ejas.

- Ja uz ripas vai uz Cūkkārpas kauliņa redzi tumšo zīmi, paņem kārti no tumšās kavas un nolasi to skaļi.

Katrā tumšās kavas kārtī ir aprakstīts notikums, ko, visticamāk, ir izraisījuši tumšie spēki, un ir norādīts:

- kas notiek;
- kuru tas skar;
- cik torņa punktu šā notikuma dēļ var zaudēt.



Kā pasargāt sevi šādos gadījumos? Ja tev ir piemērota palīdzības kārts, kas nodrošina aizsardzību, parādi to pārējiem spēlētājiem un atliec vietā sev priekšā. Tu esi drošībā.

Ja šādas kārts tev nav, tev ir jāsamaksā, attiecīgo skaitu torņa punktu atliekot kopējā torņa punktu kaudzē.

Kad esi licis lietā palīdzības kārti vai samaksājis ar torņa punktiem, turpini ar 3. darbību (pārvietojies).

Ja esi zaudējis visus savus torņa punktus, tev no spēles ir jāizstājas. Apvērs visas savas mistērijas kārtis ar skatu uz augšu, lai pārējie dalībnieki varētu tās redzēt.

Ja savus torņa punktus pamanās zaudēt visi dalībnieki, pirms spēle ir galā, tumšie spēki ir guvuši virsroku un pazudušo audzēkni sagaida neapskaužams liktenis...

3. Pārvietojies.

Apskati abus parastos metamos kauliņus. Tu drīksti vai nu:

- ignorēt uzmesto rezultātu un izmantot slepeno eju (ja atrodies telpā, kurā ir atvērta slepenā eja),

vai

- pārvietoties par tik lauciņiem, cik vēlies, nepārsniedzot uzmesto punktu skaitu.

Pārvietošanās noteikumi

- Drīkst neizmantot visu uzmesto punktu skaitu.
- Pārvietoties drīkst horizontāli vai vertikāli, taču **nedrīkst virzīties pa diagonāli.**
- Ja nonāc uz zvaigznes simbola gaitenī, APSTĀJIES un paņem palīdzības kārti.
- Tu drīksti šķērsot lauciņu, ko ir aizņēmis cits spēlētājs, taču divi vai vairāki spēlētāji nedrīkst vienlaikus atrasties vienā lauciņā.
- Līdzko tu ienāc telpā (pa **atvērtām** durvīm), APSTĀJIES!

- Ja gājiena beigās tu atrodies kādā telpā, nākamajā gājienā tev tā ir jāpamet. Attiecīgajā gājienā tu nedrīksti vēlreiz ienākt šajā telpā.
- Tu nevari ienākt/iziet pa durvīm, ja tās ir aizvērtas, ja vien tavā rīcībā nav *Alohomora* palīdzības kārts.

4. Izsaki minējumu, paņem palīdzības kārti vai pabeidz savu gājienu.

Izsaki minējumu.

Ja tu ienāc telpā, kas nav Dumidora kabinets jeb Dumbledore's office, tu vari izteikt pieņēmumu par:

- aizdomās turēto;
- palīgrīku;
- telpu, kurā atrodies.



Piemēram, ienākot pūču miteklī jeb Owlery, tu varētu izteikt šādu pieņēmumu: "Manuprāt, to paveica Drako Malfojs jeb Draco Malfoy telpā ar nosaukumu Owlery, izmantojot Vanishing Cabinet — pazudināmo skapi." Novieto minētās aizdomās turētās personas žetonu un palīgrīka žetonu telpā, kurā atrodies.

Pārējiem spēles dalībniekiem, sākot ar spēlētāju pa kreisi, ir jāatklāj, vai tavs pieņēmums ir pareizs vai kļūdains.

- Ja cita spēlētāja rīcībā ir kāda no tavā pieņēmumā minētajām mistērijas kārtīm, spēlētājam šī kārts ir jāparāda tev (un nevienam citam).
- Ja spēlētāja rīcībā ir vairāk par vienu tevis minēto kārti, viņš vai viņa var izvēlēties, kuru no kārtīm tev rādīt.

Atzīmē šo kārti piezīmju lapā, jo tās nav aploksnē.

Tagad tavs gājiens ir galā.

- Ja spēlētājam pa kreisi nav nevienas tavā pieņēmumā minētās mistērijas kārts, savu kārti parāda nākamais dalībnieks pa kreisi (ja attiecīgā kārts ir spēlētāja rīcībā). Turpiniet tālāk, līdz kāds no spēlētājiem parāda tev kārti vai līdz visi dalībnieki ir atzinuši, ka viņu rīcībā šādu kāršu nav.

Tagad tavs gājiens ir galā.

Paņem palīdzības kārti.

Ja tu uzkāp uz zvaigznes simbola gaitenī, paņem no kavas augšējo palīdzības kārti un noliec to sev priekšā ar skatu uz augšu. Palīdzības kārtī būs norādīts sabiedrotais, palīgrīks vai buramvārdi.

Dumidora kabineta — Dumbledore's Office — apmeklējums

Telpā ar nosaukumu Dumbledore's office tu vari vai nu:

- aplūkot tur esošās ar skatu uz leju vērstās kārtis un atzīmēt tās savā piezīmju lapā (līdz ar to tavs gājiens būs galā), vai

vai

- izvirzīt apsūdzību.

5. Izvirzi apsūdzību.

Kad esi pārliecināts, ka atrisināji mīklu, izmanto ar kauliņiem uzmesto rezultātu, lai iespējami drīzāk nokļūtu telpā ar nosaukumu Dumbledore's office. Kabinetā tu izvirzi apsūdzību, minot aizdomās turēto, palīgrīku un telpu.
Piemēram:

"Es apsūdzu Doloresu Ambrāžu jeb Dolores Umbridge par miega mikstūras jeb Sleeping Draught izmantošanu telpā ar nosaukumu Great Hall!"

Tagad slepus apskati aploksnē ieliktās kārtis.

Iegaumē: ja tava apsūdzība ir kļūdaina, tu tiec izslēgts no spēles. Neskatoties uz izstāšanos, tev arī turpmāk ir jāatbild uz pārējo dalībnieku jautājumiem, lai viņiem palīdzētu, taču tu nevari uzvarēt. Neizvirzi apsūdzību neapdomīgi!

Kā uzvarēt spēlē

Ja aploksnē atrodi visas trīs nosauktās kārtis, esi uzvarējis — parādi kārtis pārējiem spēlētājiem un svini uzvaru!

Ja kļūdījies, atliec visas trīs kārtis aploksnē, gādājot, lai neviens cits tās neieraudzītu.

- Tu vairs nedrīksti veikt gājienus un nevari uzvarēt spēlē.
- Tev jāturpina rādīt savas kārtis pārējiem spēlētājiem, kad tev to lūdz.



F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 100-101
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:22 PM

العجلات الموجودة على اللوحة في التغيير—لتكشف عن الممرات السرية، أو العلامة المظلمة. احترس عندما تظهر العلامة المظلمة—فرؤيتها تعني أن قوى الظلام تعمل. التقط بطاقات المساعدة، التي ستزودك بالتعاويذ والحلفاء والعناصر التي تحميك من القوى المظلمة وتمنعك من فقدان نقاط المنازل. إذا فقدت كل نقاط المنازل، سيتم إقصاؤك من اللعبة.

عندما تكون متأكدًا من الحقائق التي لديك، انتقل إلى Dumbledore's office لتوجه اتهامك الأخير وتفوز باللعبة.

يبدو أن طالبًا زميلًا قد اختفى من مدرسة السحر والشعوذة—ويعود أمر حل هذا الاختفاء الغامض إليك. بلعبك كشخصية Harry، أو Ron، أو Hermione، أو Ginny، أو Luna، أو Neville، يجب عليك محاولة اكتشاف **الفاعل**، و**ما** التعويذة أو العنصر الذي استخدمه للقيام بذلك، و**أين** تمت مهاجمة الطالب. هل الفاعل Draco Malfoy واستخدم Sleeping Draught في Owlery؟

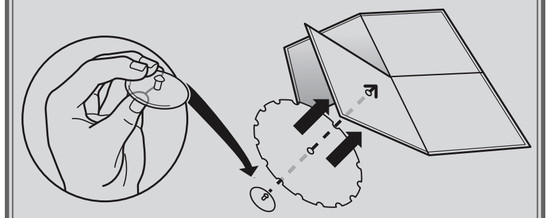
تحرك في أرجاء هوغوورتس وقدم اقتراحات...ولكن احترس. نظرًا لأن القلعة مليئة بالمداخل المخفية والسلالم المتحركة، ستستمر

التجميع

- أخرج نقاط المنازل ورموز المتهمين ورموز العناصر والعجلات من إطار الورق المقوى.
- كل عجلة مدون عليها اسم منزل (Gryffindor، أو Hufflepuff، أو Ravenclaw، أو Slytherin). طابق اسم المنزل الموجود على كل عجلة مع شعار المنزل المناسب الموجود على اللوحة، وقم بتركيب العجلة عن طريق دفع المسمار البلاستيكي من خلال العجلة واللوحة كما هو موضح.
- تأكد من أن الكتابة الموجودة على العجلة موجهة لأعلى.

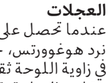
حجر نرد هوغوورتس
الصق ملصق مربع واحد على كل وجه من أوجه حجر نرد هوغوورتس الفارغة.

تركيب العجلات



إعداد اللعبة

1. جهز اللوحة واقلب العجلات بحيث تظهر كلمة "START" عليهم جميعًا.

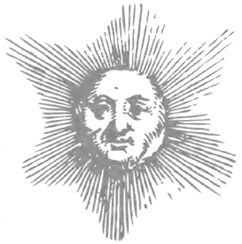


2. اخلط البطاقات المظلمة وبطاقات المساعدة وضعها بحيث يكون وجهها موجه لأعلى في أكوام منفصلة بالقرب من اللوحة.
3. يحتاج كل لاعب إلى:
   - ورقة واحدة من المفكرة
   - قلم رصاص (غير مرفق)
   - بطاقة مساعدة واحدة (يبقى وجهها موجه لأعلى بجانبه)
   - رموز نقاط المنازل (HP)، وفقًا لعدد اللاعبين كما يلي:

     لعبة من ثلاثة لاعبين: 60 نقطة منزل (HP)
     لعبة من أربعة لاعبين: 70 نقطة منزل (HP)
     لعبة من خمسة لاعبين: 80 نقطة منزل (HP)

     ضع البقية في كومة بالقرب من اللوحة.
   - بطاقة الطالب وقطعة متحركة (راجع النقطة 4)
4. اخلط بطاقات الطلاب الستة وأزل إحداها عشوائيًا. اقلبها بحيث يكون وجهها لأعلى لتكشف عن الشخصية التي وقعت ضحية للسحر الأسود والمفقودة في مكانٍ ما في هوغوورتس. يجب على كل لاعب بعد ذلك اختيار شخصية من بطاقات الطلاب المتبقية ووضع القطعة المتحركة المطابقة لها في اللون على مساحة البداية الخاصة بها على اللوحة. ضع بطاقة الطالب المفقود وأي بطاقات إضافية والقطع المتحركة خارج اللعبة.
5. قسّم البطاقات الغامضة إلى ثلاث أكوام (متهمين، وعناصر، وغرف) واخلط بطاقات كل كومة. أزل بطاقة واحدة من كل كومة وضع هذه البطاقات في مظروف الحل. احرص على إبقائها سرية عن كل اللاعبين—يحتوي هذا المظروف على حل اللغز.
6. اخلط كل البطاقات الغامضة المتبقية معًا ووزعها، بحيث يكون وجهها لأسفل، بحيث يكون لدى كل لاعب نفس عدد البطاقات. ضع أي بطاقات إضافية بحيث يكون وجهها لأسفل في Dumbledore's office.
7. انظر للبطاقات الموجودة في يدك واشطبها في مفكرتك—إذا كنت تمتلك هذه البطاقات، فلا يمكن أن تكون هذه هي البطاقات الموجودة في المظروف. تذكر إخفاء ملاحظاتك عن اللاعبين الآخرين.
8. ضع رموز العناصر ورموز المتهمين في أكوام حيث يمكن للجميع الوصول إليها.

يلعب أولًا اللاعب الذي يقترب عيد ميلاده. ويستمر اللعب إلى اليسار.



(تابع في الصفحة التالية)

F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 102-103
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
9/20/21 4:22 PM

كيفية اللعب—بنظرة سريعة

في كل دور:

1. ارم أحجار النرد الثلاثة كلها
2. تحقق من حجر نرد هوغوورتس
3. تحرك (باستخدام حجري النرد الآخرين أو الممرات السرية)
4. خمّن، أو خذ بطاقة مساعدة، أو انهِ دورك.

عندما تكون متأكدًا من قيامك بحل اللغز:

5. انتقل إلى Dumbledore's office لتوجه اتهامك.

أثناء دورك

1. ارم أحجار النرد الثلاثة كلها

2. تحقق من حجر نرد هوغوورتس

- إذا ظهر هذا الرمز على حجر نرد هوغوورتس، خذ بطاقة المساعدة وضعها أمامك. ثم تابع إلى الخطوة رقم 3 (تحرك).

- إذا ظهر أحد شعارات المنازل على حجر النرد، حرك العجلة في اتجاه هذه الزاوية من اللوحة بتحريكها ثقب واحد في اتجاه عقارب الساعة وتحقق لترى ما إذا كانت ظهرت العلامة المظلمة أم لا. إذا لم تظهر ، انتقل مباشرةً للخطوة رقم 3 (تحرك).

ملاحظة: قد تنفتح الأبواب إلى الغرف أو تنغلق، وقد تتغير الممرات عند تحويل العجلة.

- إذا أظهرت العجلة العلامة المظلمة—أو إذا ظهرت العلامة المظلمة على حجر نرد هوغوورتس—خذ بطاقة من مجموعة البطاقات المظلمة واقرأها بصوتٍ عالٍ.

تصف كل بطاقة من البطاقات المظلمة حدث من المحتمل أن تكون قد سببته القوى المظلمة وتُظهر كل بطاقة:

- ما الذي يحدث
- ومن المتضرر من ذلك
- كم عدد نقاط المنازل التي فقدتها



كيف يمكنك حماية نفسك من هذا الحدث؟ إذا كنت تمتلك بطاقة مساعدة تحميك، فأظهرها للاعبين الآخرين ثم ضعها مرة أخرى أمامك. فأنت في أمان.

إذا لم يكن لديك، يجب عليك دفع الغرامة عن طريق وضع عدد نقاط المنازل هذه على كومة نقاط المنازل.

عندما تستخدم بطاقة مساعدة أو تدفع غرامة نقاط المنازل، تابع إلى الخطوة رقم 3 (تحرك).

إذا فقدت كل نقاط المنازل التي لديك، يجب عليك حينها الخروج من اللعبة. ضع كل البطاقات الغامضة التي تمتلكها بحيث يكون وجهها لأعلى أمامك حتى يراها اللاعبون الآخرون.

إذا نفدت نقاط المنازل من كل اللاعبين قبل انتهاء اللعبة، فقد فازت القوى المظلمة، ويلقى الطالب المفقود نهاية مأساوية.

3. تحرك

تحقق من حجري النرد القياسيين. يمكنك إما:

- تجاهل الرمية واستخدام الممر السري (إذا كنت في غرفة بها ممر مفتوح)

أو

- التحرك بأي عدد من المساحات حتى عدد المساحات الذي حصلت عليه من الرمية.

قواعد التحرك

- ليس عليك استخدام عدد المساحات الكامل الناتج عن الرمية.
- يمكنك التحرك أفقيًا أو رأسيًا، ولكن **لا يمكنك التحرك بشكل مائل.**
- إذا وصلت إلى رمز النجمة في الرواق، توقف وخذ بطاقة مساعدة.
- يمكنك المرور من خلال مساحة يشغلها لاعب آخر، ولكن لا يمكن إلا بقاء لاعب واحد فقط في نفس المساحة في نفس الوقت.
- بمجرد دخولك غرفة (من خلال باب **مفتوح**)، توقف.

- إذا كنت في غرفة في نهاية دور، فيجب عليك تركها في الدور التالي. لا يجوز لك دخول نفس الغرفة مرة أخرى في هذا الدور.
- لا يمكنك المرور من خلال باب مغلق إلا إذا كان لديك بطاقة المساعدة ***Alohomora***.

4. خمّن، أو خذ بطاقة مساعدة، أو انهِ دورك

التخمين

إذا تحركت إلى غرفة (غير Dumbledore's office) يمكنك تخمين:

- المتهم
- العنصر
- الغرفة التي تتواجد بها



على سبيل المثال: تدخل Owlery. يمكنك قول: "أعتقد أن Draco Malfoy هو من قام بهذا باستخدام Vanishing Cabinet في Owlery." حرك رمز المتهم ورمز العنصر الذي خمنته في الغرفة التي تتواجد بها.

يجب على اللاعبين الآخرين الآن الكشف عن ما إذا كان تخمينك صحيحًا أم خاطئًا، ويبدأ بذلك اللاعب الموجود على يسارك.

- إذا كان لدى أحدهم إحدى البطاقات الغامضة التي خمنتها، يُظهرها لك (لك أنت فقط).
- إذا كان لديه أكثر من بطاقة، فإنه بإمكانه اختيار البطاقة التي يريد إظهارها لك.

اشطب هذه البطاقة في مفكرتك—فهذا يثبت أن هذه البطاقة ليست في المظروف.
لقد انتهى دورك الآن.

- إذا لم يمتلك اللاعب الذي على يسارك أيًا من هذه البطاقات الغامضة التي خمنتها، يجب على اللاعب الذي على يساره إظهار بطاقة إذا كان يمتلك إحداها. استمر حتى يُظهر لك أحد اللاعبين بطاقة أو حتى يقوم كل اللاعبين بالتخطي لأنه ليس لدى أحدهم أيًا من البطاقات التي خمنتها.
لقد انتهى دورك الآن.

أخذ بطاقة المساعدة

إذا تحركت إلى رمز النجمة الموجود في الرواق، اسحب بطاقة المساعدة العلوية من مجموعة البطاقات وضعها بحيث يكون وجهها للأعلى أمامك. ستحتوي بطاقة المساعدة على حليف لك، أو عنصر، أو تعويذة.

زيارة Dumbledore's Office

في Dumbledore's office يمكنك إما:

- النظر إلى أي بطاقات وجهها لأسفل موجودة هناك وشطبها في مفكرتك (وبهذا ينتهي دورك)

أو

- وجه اتهامًا.

5. توجيه اتهام

عندما تكون متأكدًا من قيامك بحل اللغز، استخدم رميتك للذهاب إلى Dumbledore's office بأسرع ما يمكنك. يمكن توجيه اتهامك من هناك وذلك عن طريق تسمية المتهم، والعنصر والغرفة الذي تعتقد بصحتهم.
على سبيل المثال:

"اتهم Dolores Umbridge وذلك باستخدامه لـ Sleeping Draught في Great Hall."

انظر الآن بسرية إلى البطاقات الموجودة في المظروف.

احذر: إذا كان اتهامك خاطئًا، سيتم إقصاؤك من اللعبة. مازال يجب عليك الإجابة عن الأسئلة لمساعدة اللاعبين الآخرين، ولكن لا يمكنك الفوز. لا تلق الاتهامات جزافًا.

الفوز باللعبة

إذا وجدت البطاقات الثلاثة التي سميتها في المظروف، فتفوز حينها باللعبة. أظهر البطاقات إلى كل اللاعبين واحتفل.

إذا كان تخمينك خاطئًا، أعد البطاقات الثلاثة إلى المظروف، وتأكد من أنه لم يتمكن أي لاعب من رؤيتهم.

- لا يمكنك القيام بأي حركات في اللعبة أو الفوز.
- يجب عليك متابعة إظهار البطاقات للاعبين الآخرين عندما يتم سؤالك.



F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 104-105 9/20/21 4:22 PM
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed
Inside spreads = 20"W x 11.75"H folded to 10"W x 11.75"H 1C2S, 80gsm, full bleed



HARRY POTTER characters, names, and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. (s20) CLUE and HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. © 2020 Hasbro.

Manufactured by/Produs de: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Represented by/Reprezentat de: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. (gb) Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43, Newport, NP19 4YH, UK. (tr) Üretici Firma Bilgileri: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont Isviçre TEL +41 324210800. Hasbro Oyuncak San. ve Tic. A.Ş. tarafından ithal edilmiştir. Tüketici Hizmetleri: Burhaniye Mah. Abdullahağa Cad. No: 51/2 34676 Beylerbeyi İstanbul Türkiye TEL +90 2164229010.

CE UK CA 22 PAP

(en) Parents:
(de) Eltern:
(es) Padres:
(pt) Pais:
(it) Genitori:
(nl) Ouders:
(sv) Föräldrar:
(da) Forældre:
(no) Foreldre:
(fi) Vanhemmat:
(el) Γονείς:
(pl) Rodziców:
(hu) Szülők:
(fr) Ebeveynler:
(cs) Rodiče:
(sk) Rodičia:
(ro) Părinți:
(ru) Родители:
(bg) Родителите:
(hr) Roditelji:
(lt) Tėvai:
(sl) Starši:
(uk) Батьки:
(et) Vanemad:
(lv) Vecāki:
(ar) :أولياء

HASBROGAMING.COM

0921F1240UE2

Hasbro Gaming

F1240UE21_INST_CLUE_HP_26L_FAR.indd 106 9/20/21 4:22 PM

BACK COVER 19.5"W x 9"H folded to 9.75"W x 9"H 4C2S, 80gsm, full bleed, on booklet jacket (front and back covers)