

2 Giocatori
Età 11+

Harry Potter

HOGWARTS BATTLE

DIFESA CONTRO
LE ARTI OSCURE

PANORAMICA

L'evidente aumento di eventi misteriosi e pericolosi ha portato il Preside Albus Silente ad autorizzare le lezioni pratiche di Difesa Contro le Arti Oscure per garantire che gli studenti siano preparati a difendersi. Sotto la supervisione degli insegnanti di Hogwarts, gli studenti lanceranno Incantesimi e Fatture, useranno Oggetti e otterranno Alleati per stordire i loro avversari e imparare a proteggersi dalle forze del male.

OBIETTIVO

Harry Potter: Hogwarts Battle - Difesa Contro le Arti Oscure è un gioco competitivo di deck-building per due giocatori che si svolge in una serie di round. L'obiettivo di ogni round è di stordire il vostro avversario. Per vincere la partita, dovrete essere il primo giocatore a stordire il vostro avversario per 3 volte.

INDICE

Preparazione - p. 2

Svolgimento del Gioco - p. 6

DIVIDETE E DISTRIBUITE I MATERIALI

4 Carte Casa

8 Indicatori Casa

Plancia di Addestramento



8 Segnalini Attacco



Carta Casa



Indicatore Casa



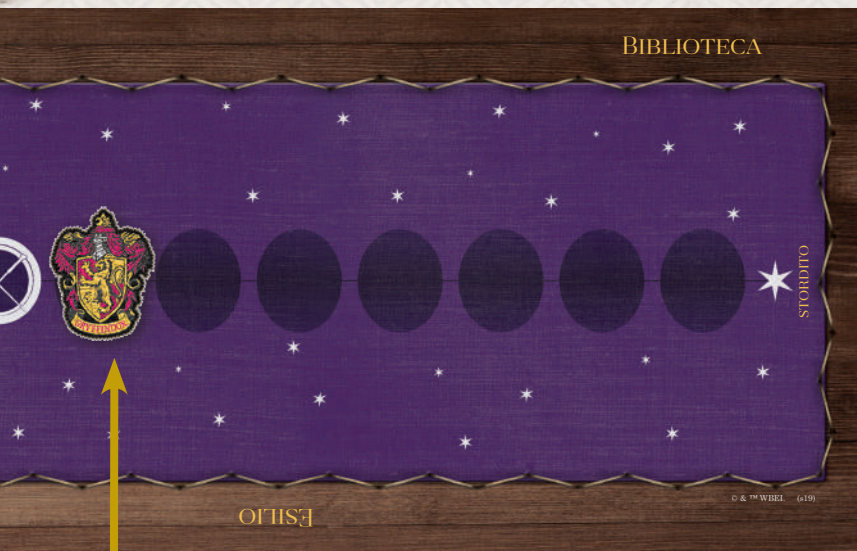
5 Segnalini Stordito



8 Segnalini Salute



14 Segnalini Influenza



ESILIO

BIBLIOTECA

STORBITO

© & TM WIEL (619)



Indicatore Casa



NEI TUOI TURNI:

1. Risolvi eventuali Fatture.
2. Gioca le carte per generare effetti. (Ottieni e utilizza ecc.)
3. Termina il tuo turno.

Colloca tutte le carte, tranne gli Alleati in gioco, nella tua pila degli scarti. Scarta tutti i segnalini non utilizzati. Pesca cinque nuove carte.

CORAGGIO, AUDACIA, FEGATO E NOBILTÀ D'ANIMO

© & TM Warner Bros. Entertainment Inc. (619)

Carta Casa

Collocate la plancia di addestramento nel senso della sua lunghezza tra i due giocatori, con i segnalini a portata di mano. Ogni giocatore sceglie una Casa (potete scegliere la stessa Casa). Collocate la carta Casa corrispondente di fronte a voi e l'indicatore Casa sulla casella INIZIO sul vostro lato della plancia di addestramento.



1

TUTTE LE CARTE HANNO LO STESSO RETRO



121 CARTE HOGWARTS

SEPARATE LE CARTE HOGWARTS NEI SEGUENTI QUATTRO MAZZI:

1

Carte Hogwarts

Mescolate le carte Hogwarts. Rivelate le 4 carte in cima al mazzo, coltatele a faccia in su lungo il lato della plancia di addestramento per formare la Classe.



CLASSE



2

Carte Fattura

Collocate le carte Fattura mescolate a faccia in giù. Quando una carta richiede a un giocatore di mettere una Fattura nella propria pila degli scarti o nella propria mano, pescate da questo mazzo.





3 **Carte Libro**

Impilate le carte Libro a faccia in su per formare la Biblioteca accanto alla plancia di addestramento. Potete acquisire queste carte in qualsiasi momento potreste acquisire delle carte dalla Classe.

4 **Mazzo di Partenza**

Ogni giocatore prende 7 carte Alohomora!, 1 carta Bacchetta, 1 carta Calderone e sceglie 1 delle tre carte Alleato di Partenza: un Gatto, un Rospo o un Gufo. Rimettete le altre carte Alleato di Partenza nella scatola. Mescolate e impilate il vostro mazzo di 10 carte a faccia in giù, poi pescate 5 carte e mettetele nella vostra mano.



Ora siete pronti per imparare a difendervi.

Informazioni sulle carte Alleato



- 1 **Identificativo Casa** — Solo su alcune carte selezionate. Per una questione di bilanciamento del gioco non tutti gli Alleati sono identificati con una Casa.
- 2 **Nome dell'Alleato**
- 3 **Capacità** — Un effetto ricorrente ottenuto in ognuno dei vostri turni fintanto che l'Alleato si trova nella vostra area di gioco.
- 4 **Valore** — L'ammontare di che dovete spendere per acquisirla.

Informazioni sulle carte Oggetto e Incantesimo



- 1 **Tipo di Carta** — Oggetto oppure Incantesimo. Alcuni effetti possono riferirsi a questi tipi.
- 2 **Nome della Carta**
- 3 **Effetto della Carta** — Ottenuto quando giocate la carta.
- 4 **Effetto della Casa** — Un effetto aggiuntivo ottenuto se la Casa indicata corrisponde a quella che avete scelto all'inizio della partita o se avete un Alleato in gioco con quell'Identificativo Casa (*vedere pagina 10*).
- 5 **Valore** — L'ammontare di che dovete spendere per acquisirla.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Nel vostro turno giocate le carte dalla vostra mano per generare effetti.

* Risolvere carte Fattura

Nessun giocatore inizierà con queste, ma possono essere ottenute tramite gli effetti di alcune carte Hogwarts. Prendete semplicemente la carta in cima al mazzo Fattura e collocatela nella vostra mano oppure nella vostra pila degli scarti come indicato.

Le Fatture devono sempre essere risolte come prima cosa nel vostro turno quando ne avete una (o più) nella vostra mano. Se pescate una Fattura nel corso del turno, deve essere comunque risolta immediatamente. Dopo aver risolto le Fatture, esse vengono messe da parte come qualsiasi altra carta che avete giocato e vengono collocate nella vostra pila degli scarti alla fine del turno.



Risolvete gli effetti Fattura, poi mettetela da parte con le altre carte già giocate nel turno.

Nota: Le Fatture non possono essere scartate quando vi viene indicato di scartare una carta a meno che non vi venga richiesto di scartare una carta casuale. In aggiunta, una Fattura non può essere esiliata nello stesso turno in cui viene risolta, visto che non si trova più nella vostra mano e non si trova ancora nella vostra pila degli scarti.

* Giocare carte Hogwarts per generare effetti

Ci sono 3 tipi principali di carte Hogwarts: Oggetto, Incantesimo e Alleato. Quando giocate **Incantesimi e Oggetti**, generate immediatamente i loro effetti, che solitamente consistono nell'ottenere ⚡, 🪙, ❤️ e pescare carte dal vostro mazzo. A mano a mano che giocate queste carte, mettetele da parte per indicare che sono state giocate. Quando giocate un **Alleato**, collocate la carta di fronte a voi. Le carte Alleato generano **effetti che potete utilizzare in ognuno dei vostri turni**, incluso il turno nel quale le avete giocate. Le carte Alleato non vengono scartate alla fine del vostro turno.

Come applicare gli effetti ⚡ (Attacco) e ❤️ (Salute)

- Fate retrocedere l'indicatore Casa del vostro avversario di una casella verso il bordo della plancia di addestramento per ogni ⚡, scartando i segnalini.
- Fate avanzare il vostro indicatore Casa di una casella verso il centro della plancia di addestramento per ogni ❤️, scartando i segnalini.

Nota: Un giocatore non può avanzare oltre la propria casella INIZIO sulla plancia di addestramento.

I segnalini ⚡ e ❤️ sono inclusi per aiutarvi a tenere traccia di questi effetti. Tuttavia, non sono indispensabili per lo svolgimento della partita, visto che gli effetti possono essere risolti immediatamente.





ESEMPIO: In questo turno avete 1 Calderone, Severus Piton, Bombarda! e 2 carte Alohomora!

- 1 Collocate la vostra carta Alleato Severus Piton di fronte a voi. Sarà disponibile per il resto di questo round del duello e non verrà scartata alla fine del turno. Ora potete utilizzare gli effetti della Casa Serpeverde in aggiunta agli effetti della Casa Grifondoro (vedere Effetti della Casa a pagina 10).
- 2 Ottenete 2 segnalini ⚡ da Severus Piton e 1 segnalino ⚡ da Bombarda! e utilizzate tutti i segnalini ⚡ ottenuti per far retrocedere il vostro avversario di 3 caselle sulla plancia di addestramento.
- 3 Usando la carta Bombarda!, esiliate anche la Pozione Soporifera dalla Classe. (vedere Esiliare a pagina 10).
- 4 Ottenete 2 segnalini 🍵 per la vostra carta Alohomora! e visto che vi trovate sulla vostra casella INIZIO, usate il vostro Calderone per ottenere 1 altro segnalino 🍵. Usate i vostri 3 segnalini 🍵 per acquisire la carta Cioccorana dalla Classe, collocandola nella vostra pila degli scarti.



Usare (Influenza) per acquisire nuove carte

Usate i vostri segnalini  per acquisire nuove carte Hogwarts dalle carte disponibili a faccia in su nella Classe o nella Biblioteca. Quando acquistate delle nuove carte Hogwarts, **collocatele nella vostra pila degli scarti** a meno che non vi venga indicato di fare diversamente. Sostituite immediatamente la carta acquisita con la carta in cima al mazzo Hogwarts. Questo significa che un giocatore può spendere certe quantità di segnalini  per acquisire una carta, vedere quale nuova carta diventa disponibile, e continuare ad acquisire carte.

Nota: La Biblioteca ha una quantità finita di carte libro disponibili. Le carte libro non possono essere esiliate, vengono sempre restituite alla Biblioteca.



1  **7**

2  **1**

2  **1** oppure ottieni 1 

3  **1**

3  **1**

4  **3**

4 

OGGETTO
1.1 BFI
Scegli:
Ottieni 2  oppure pesca una carta e rimetti questa carta nella Biblioteca.

BIBLIOTECA
STABARDI

SEVERUS PITON
Una volta per turno, scegli:
Ottieni 2  oppure ottieni 2  oppure sotta una Fattura della tua pila degli scarti.

ALFOMORA!
Ottieni 1 

OGGETTO
CIOC CORANA
Ottieni 3 
Ottieni 1  per ogni Alimento che hai in gioco.

INCANTISSIMO
ALFOMORA!
Ottieni 1 

OGGETTO
CALDRONE
Scegli:
Ottieni 1  oppure ottieni 1 

INCANTISSIMO
BOMBARDA!
Ottieni 1  Puoi esiliare una carta dalla Classe.

INCANTISSIMO
ALFOMORA!
Ottieni 1 

NEL TUO TURNO:
1. Risolvi eventuali Fatture.
2. Gioca le carte per generare effetti. (Ottieni e utilizza   ecc.)
3. Termina il tuo turno. Coloca tutte le carte tranne gli Alimenti in gioco, nella tua pila degli scarti. Scarta tutti i segnalini non utilizzati. Pesca cinque nuove carte.


CORAGGIO, AMARICA, FEGATO E SORBITA DANIMO
LA TUA PUNTAZIONE: 1/2/3/4/5/6/7/8/9/10

Effetti della Casa

Alcune carte sono contraddistinte da un colore e hanno uno stemma della Casa nell'angolo in alto a sinistra. Gli Alleati, gli Oggetti e gli Incantesimi saranno identificati in questa maniera, ma visto che le carte Alleato funzionano diversamente dagli Oggetti e dagli Incantesimi, verranno analizzate per prime.

All'inizio della partita scegliete una Casa. Questa scelta vi permetterà di ottenere gli effetti aggiuntivi degli Oggetti e degli Incantesimi affiliati alla vostra Casa. Per ottenere gli effetti aggiuntivi di carte affiliate a una Casa diversa dalla vostra, avrete bisogno di acquisire una carta Alleato con l'Identificativo di quella Casa. Una volta che avete un Alleato in gioco con un **Identificativo Casa** avrete l'aiuto della Casa affiliata di quell'Alleato.

Noterete che le carte Oggetto e Incantesimo con un Identificativo Casa hanno due effetti. **Ricevete SEMPRE il primo effetto.** L'effetto aggiuntivo elencato in fondo alla carta viene attivato quando giocate una carta affiliata alla Casa che avete scelto oppure se avete un Alleato con l'Identificativo di quella Casa.

Per esempio, se un giocatore Tassorosso ha la carta Cho Chang™ affiliata a Corvonero come Alleato in gioco e gioca la carta Sfera di Cristallo, ottiene i 2 segnalini  come effetto Corvonero extra, in aggiunta all'effetto principale sulla carta.



Esiliare

Esiliare vi permette di rimuovere carte dalla partita. In molti casi esiliare carte è un effetto facoltativo. Prendete una carta dal luogo indicato (la mano del giocatore, la pila degli scarti o la Classe) e collocatela a faccia in su accanto alla sezione Esilio della plancia di addestramento. Questo vi permette di rimuovere carte indesiderate come le Fatture o carte di Partenza deboli mentre lavorate per migliorare la vostra bravura nei duelli. Quando una carta viene esiliata dalla Classe, sostituirla immediatamente con la carta in cima al mazzo Hogwarts.

* Terminare il vostro turno

Dopo aver giocato le carte e aver effettuato azioni come attaccare il vostro avversario o recuperare salute perduta, effettuate i seguenti passi alla fine del vostro turno.

- 1 Collocate tutte le carte Oggetto, Incantesimo e Fattura nella vostra pila degli scarti. Non potete conservare queste carte per il vostro prossimo turno.
- 2 Lasciate tutte le carte Alleato nella vostra area di gioco. Potete utilizzare queste carte in ognuno dei vostri turni successivi.
- 3 Scartate qualsiasi segnalino non utilizzato nella riserva.
- 4 Pescate 5 nuove carte. Mescolate la vostra pila degli scarti solo quando avete bisogno di pescare e il vostro mazzo è vuoto.

Stordire un giocatore

Se riuscite a far retrocedere l'indicatore Casa del vostro avversario fino alla casella STORDITO, vincete questo round. Il vostro avversario prende 1 segnalino Stordito e lo colloca in una casella libera sulla sua carta Casa (potete comunque continuare a giocare e acquisire carte per finire il vostro turno).

Per ripristinare il gioco e prepararsi per il prossimo round, ogni giocatore mescola tutte le proprie carte in gioco (Alleati), la propria mano, il proprio mazzo e la propria pila degli scarti per creare dei mazzi nuovi che includano tutte le carte acquisite nei round precedenti. Entrambi i giocatori rimettono i loro indicatori Casa nella casella INIZIO dal loro lato della plancia di addestramento e pescano una mano di 5 carte. Il giocatore che è stato stordito sceglie chi inizia per primo il nuovo round.



FINE DELLA PARTITA

La partita continua fino a che un giocatore non riceve il suo terzo segnalino Stordito. Il giocatore che ha stordito il suo avversario per 3 volte vince.

CONTENUTO:

1 Plancia di Addestramento • 4 Carte Casa Grandi • 8 Indicatori Casa • 2 Basi Indicatore Casa
• 24 Carte di Partenza (14 Incantesimi, 4 Oggetti, 6 Alleati) • 31 Carte Fattura • 129 Carte Hogwarts
(72 Incantesimi, 35 Oggetti, 22 Alleati) • 5 Segnalini Stordito • 30 Segnalini (14 Influenza, 8 Attacco, 8 Salute)

IDEATO E SVILUPPATO DA:



usaopoly



Personaggi, nomi e riferimenti relativi a HARRY POTTER sono
© & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI.

Il logo e il trademark WIZARDING WORLD sono © & ™
Warner Bros. Entertainment Inc. Diritti di Pubblicazione © JKR. (s19)

Gioco ideato da Kami Mandell.

OP e USAOPOLY sono marchi registrati di USAopoly, Inc. Ideato e Sviluppato da USAopoly.
Inventato e autorizzato da Forrest-Pruzan Creative.

Realizzato da USAOPOLY, Inc. 5999 Avenida Encinas, Ste. 150 - Carlsbad, CA 92008

FABBRICATO IN CINA. Colori e componenti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.

servizioclienti@asmodee.com