

WIZARDING
WORLD

Harry Potter

CONTACT THE MINISTRY
IF YOU HAVE INFORMATION



SFIDA DEI MAGHI

ETÀ
7+

GIOCATORI
2-8

DURATA
20/45MIN

❖ INDICE ❖

- PRESENTAZIONE DEL GIOCO P 3
- PREPARAZIONE DEL GIOCO..... P 4
- SVOLGIMENTO DEL GIOCO P 5
- LE 4 SALE COMUNI DELLE CASE.....P 5
- ESAME DI CURA DELLE CREATURE MAGICHEP 6
- ESAME DI TRASFIGURAZIONE.....P 6
- ESAME DI ARITMANZIA.....P 7
- ESAME DI INCANTESIMI.....P 8
- ESAME DI DIFESA CONTRO LE ARTI OSCUREP 9
- ESAME DI STORIA DELLA MAGIA.....P 10
- ESAME DI DIVINAZIONE..... P 11
- ESAME DI POZIONIP 12

❖ CONTENUTO DEL GIOCO ❖



- 43 carte Mondo Magico

Queste carte devono essere usate per gli esami di Cura delle Creature Magiche, Trasfigurazione e Aritmanzia.



- 50 carte Incantesimi/Difesa Contro le Arti Oscure

Queste carte devono essere usate per gli esami di Incantesimi e Difesa Contro le Arti Oscure.



- 30 carte Storia della Magia

Queste carte devono essere usate per l'esame di Storia della Magia.



- 25 carte Pozioni

Queste carte devono essere usate per l'esame di Pozioni.



- 10 carte Divinazione

Queste carte devono essere usate per l'esame di Divinazione.



- 16 carte Coppa delle Case

Queste carte devono essere pescate quando un giocatore arriva su una delle quattro caselle Sala Comune delle Case.

❖ PRESENTAZIONE DEL GIOCO ❖

L'anno scolastico a Hogwarts è ormai concluso e gli otto esami finali decreteranno i migliori maghi e le migliori streghe della scuola.

Le caselle sul tabellone rappresentano gli esami che gli studenti dovranno sostenere nelle varie aule di Hogwarts. Ciascun esame, essenziale per il proprio percorso scolastico, consentirà di ottenere punti decisivi per aggiudicarsi la Coppa della Casa!

❖ CHI INIZIA? ❖

Il giocatore che più recentemente ha guardato un film di Harry Potter o ha letto un libro di Harry Potter gioca per primo, poi di seguito gli altri giocatori in senso orario.

❖ IL TURNO DI GIOCO ❖

Durante il vostro turno, dovete cercare di superare un esame entro il tempo indicato. Se l'esame viene superato, muovete in avanti la vostra pedina del numero di caselle previsto da quell'esame. Se l'esame viene fallito, muovete indietro la vostra pedina del numero di caselle indicato.

Solo nel corso del primo round e fintanto che la vostra pedina rimane sulla casella di partenza, potete scegliere l'esame da svolgere per quel turno. Se superate l'esame, fate avanzare normalmente la vostra pedina; se l'esame viene fallito, la pedina rimane nella casella di partenza fino al prossimo round.

❖ LE QUATTRO SALE COMUNI ❖



Quando terminate il movimento su una delle 4 caselle Sala Comune sul tabellone, pescate 1 carta Coppa delle Case. Se la carta pescata ha un effetto da risolvere immediatamente, risolvetelo; altrimenti conservate la carta nella vostra mano e terminate il vostro turno. Potrete giocare le carte nella vostra mano durante la partita, nel momento indicato dalla carta stessa. Dopo aver giocato una carta, mettetela in fondo al mazzo corrispondente.

Se all'inizio del vostro prossimo turno vi trovate ancora su una casella Sala Comune, muovetevi in avanti di 1 casella: quello sarà l'esame che dovrete superare per quel turno.

❖ ESAME DI CURA DELLE CREATURE MAGICHE ❖

• 30 secondi • sfida collettiva • 4 punti Coppa delle Case • -2 / +4 caselle

Quando vi trovate su una casella Cura delle Creature Magiche, pescate 1 carta Mondo Magico con il lato rosso. Il giocatore alla vostra destra gira la clessidra: avete a disposizione 30 secondi per fare indovinare il soggetto illustrato sulla carta, DISEGNANDOLO su un foglio di carta. Dopo aver giocato la carta, mettetela in fondo al mazzo corrispondente.

Ricompensa: Il giocatore attivo ottiene 4 punti Coppa delle Case, il giocatore che ha indovinato ne ottiene 2 e si muove in avanti di 2 caselle

Movimento: Se superate l'esame, muovetevi in avanti di 4 caselle. Se nessuno indovina la risposta corretta, muovetevi indietro di 2 caselle

Luogo: Aula di Cura delle Creature Magiche 

Abilità da Sviluppare: Creatività, Improvvisazione

❖ ESAME DI TRASFIGURAZIONE ❖

• 30 secondi • sfida collettiva • 4 punti Coppa delle Case • -2 / +4 caselle

Quando vi trovate su una casella Trasfigurazione, pescate 1 carta Mondo Magico con il lato giallo. Il giocatore alla vostra destra gira la clessidra: avete a disposizione 30 secondi per fare indovinare l'oggetto o il personaggio illustrato sulla carta, MIMANDOLO. Dopo aver giocato la carta, mettetela in fondo al mazzo corrispondente.

Nota: Mentre mimate, non potete parlare. In caso contrario, avrete fallito l'esame.

Ricompensa: Il giocatore attivo ottiene 4 punti Coppa delle Case, il giocatore che ha indovinato ne ottiene 2 e si muove in avanti di 2 caselle

Movimento: Se superate l'esame, muovetevi in avanti di 4 caselle. Se nessuno indovina la risposta corretta, muovetevi indietro di 2 caselle

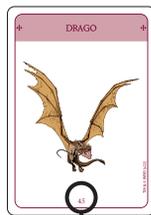
Luogo: Aula di Trasfigurazione 

Abilità da Sviluppare: Creatività, Improvvisazione

❖ ESAME DI ARITMANZIA ❖

• 30 secondi • sfida individuale • da 2 a 8 punti Coppa delle Case • -1 / +6 caselle

Il giocatore alla vostra destra pesca 1 carta Mondo Magico e vi mostra la parola nascondendo il numero in basso sulla carta. Poi, gira la clessidra mentre cercate di calcolare il valore numerico della parola che vi è stata mostrata. Per esempio, DRAGO inizia con una “D”, che è la 4^a lettera dell’alfabeto + “R”, la 18^a lettera, + “A”, la 1^a lettera + “G”, la 7^a + “O”, la 15^a lettera = 45 (4+18+1+7+15). Dopo aver giocato la carta, mettetela in fondo al mazzo corrispondente.



Risultato

Nota: Il valore numerico della parola si trova in fondo alla carta. Se il valore è superiore a 120, potete girare di nuovo la clessidra per avere del tempo aggiuntivo.

Ricompensa: Da 2 a 8 punti Coppa delle Case secondo quanto indicato nella tabella sottostante

Movimento: Se superate l’esame, muovetevi in avanti secondo quanto indicato nella tabella sottostante. Se fallite l’esame, muovetevi indietro di 1 casella

Luogo: Biblioteca 

Abilità da Sviluppare: Velocità di calcolo

Valore della Parola	Numero di Punti	Movimento
Da 1 a 60	+2 punti Coppa delle Case	2 caselle
Da 61 a 100	+4 punti Coppa delle Case	3 caselle
Da 101 a 150	+6 punti Coppa delle Case	4 caselle
Da 151 a 200	+7 punti Coppa delle Case	5 caselle
Più di 200	+8 punti Coppa delle Case	6 caselle

Se serve, i maghi e le streghe possono usare la tabella sottostante per aiutarsi:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

❖ ESAME DI INCANTESIMI ❖

• 2 x 30 secondi • sfida individuale • da 1 a 4 punti Coppa delle Case • -4 / +4 caselle

Pescate 1 carta Incantesimi/Difesa Contro le Arti Oscure. Il giocatore alla vostra destra gira la clessidra. Avete 30 secondi per memorizzare:

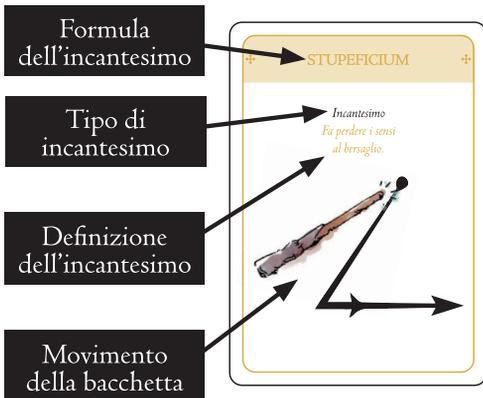
- La formula dell'incantesimo
- Il tipo di incantesimo
- La definizione dell'incantesimo
- Il movimento della bacchetta

Una volta esaurito il tempo, consegnate la carta pescata al giocatore alla vostra destra, che girerà di nuovo la clessidra. Ora avete altri 30 secondi per:

- Recitare la formula dell'incantesimo
- Nominare il tipo di incantesimo
- Dare la definizione dell'incantesimo
- Disegnare (o mimare) il movimento della bacchetta

Dopo aver giocato la carta, mettetela in fondo al mazzo corrispondente.

Nota: Potete dotarvi di una bacchetta per svolgere questo esame mimando il movimento invece di disegnarlo.



Ricompensa: Ottenete 1 punto Coppa delle Case per ogni risposta corretta, per un massimo di 4 punti per 4 risposte corrette

Movimento: Per ogni risposta corretta, muovetevi in avanti di 1 casella. Se non riuscite a dare nessuna risposta esatta, muovetevi indietro di 4 caselle

Luogo: Aula di Incantesimi

Abilità da Sviluppare: Memoria

❖ ESAME DI DIFESA CONTRO LE ARTI OSCURE ❖

• 30 secondi • sfida collettiva • 5 punti Coppa delle Case • -3 / +3 caselle

Scegliete un altro giocatore e sfidatelo in un duello tra maghi. Pescate 1 carta Incantesimi/Difesa Contro le Arti Oscure ciascuno. Chiedete a un altro giocatore di girare la clessidra mentre voi memorizzate la formula dell'incantesimo e il movimento della bacchetta che successivamente dovrete mimare.

Dopo 30 secondi, consegnate le vostre carte agli altri giocatori, che saranno gli esaminatori magici della Scuola per questo esame e avranno la responsabilità di decretare il vincitore del duello.

Mettetevi schiena contro schiena, poi contate fino a tre facendo un passo ad ogni numero. Arrivati al "tre" giratevi e lanciate i vostri incantesimi l'uno contro l'altro. Il più veloce a lanciare l'incantesimo secondo gli esaminatori magici, è il vincitore del duello.

Se commettete un errore quando lanciate il vostro incantesimo (nella formula o nel movimento), perdetevi il duello, anche se siete stati i più veloci.

Dopo aver giocato le carte, mettetele in fondo al mazzo corrispondente.

Nota: Se ci sono solo 2 giocatori, siate onesti l'uno con l'altro. Potrete affrontarvi faccia a faccia in un secondo duello successivamente.

Nota: Potete dotarvi di una bacchetta per svolgere questo esame.

Ricompensa: Il vincitore del duello ottiene 5 punti Coppa delle Case

Movimento: Il vincitore del duello avanza di 3 caselle. Il perdente si muove indietro di 3 caselle. Se si verifica una parità o una disputa, muovetevi indietro entrambi di 1 casella

Luogo: Aula di Difesa Contro le Arti Oscure 

Abilità da Sviluppare: Memoria, Velocità

❖ ESAME DI STORIA DELLA MAGIA ❖

• 30 secondi • sfida individuale • da 1 a 6 punti Coppa delle Case • -1 / +6 caselle

Il giocatore alla vostra destra pesca 1 carta Storia della Magia e gira la clessidra. Vi fa la prima domanda sulla carta. Se rispondete correttamente, vi fa la seconda domanda, e così via: per ogni risposta corretta potrete continuare con la domanda successiva. Non appena date una risposta sbagliata, il vostro turno termina. Dopo aver giocato la carta, mettetela in fondo al mazzo corrispondente.

Nota: I maghi minorenni possono girare la clessidra una seconda volta per avere più tempo per rispondere alle 6 domande.

Ricompensa: Ottenete 1 punto Coppa delle Case per ogni risposta corretta, per un massimo di 6 punti per 6 risposte corrette

Movimento: Per ogni risposta corretta, muovetevi in avanti di 1 casella. Se non rispondete correttamente a nessuna domanda, muovetevi indietro di 1 casella. Se il giocatore che vi sta interrogando sta deliberatamente andando piano, deve muoversi all'indietro di 4 caselle e perdere 4 punti Coppa delle Case. In questo caso, muovetevi in avanti di sole 3 caselle e ottenete 3 punti Coppa delle Case.

Luogo: Aula di Storia della Magia 

Abilità da Sviluppare: Conoscenza di libri e film di Harry Potter

❖ ESAME DI DIVINAZIONE ❖

• 30 secondi • sfida individuale • 10 punti Coppa delle Case • -3 / +11 caselle

Il giocatore alla vostra destra mescola le 10 carte Divinazione e le colloca a faccia in giù davanti a voi, poi gira la clessidra. Scegliete una carta da rivelare e se è una sfera di cristallo bianca, sceglietene un'altra. Non appena rivelate una sfera di cristallo nera, avete perso. Se rivelate la carta con il simbolo dei Doni della Morte, avete superato l'esame.

Contenuto delle carte ed effetti:

- 6 sfere di cristallo bianche (pescate un'altra carta)
- 3 sfere di cristallo nere (muovetevi indietro di 1, 2 o 3 caselle)
- I Doni della Morte (muovetevi sulla prossima casella Divinazione)

La prima carta deve essere scelta in meno di 10 secondi:



Se è una sfera di cristallo bianca, mettetela da parte e rivelate un'altra carta.



Se è una sfera di cristallo nera, avete fallito l'esame e dovete muovervi indietro di un numero di caselle pari a quanto indicato sulla carta.



Se rivelate la carta con il simbolo dei Doni della Morte, avete superato l'esame.

Ricompensa: 10 punti Coppa delle Case

Movimento: Se superate l'esame, muovetevi sulla prossima casella Divinazione (se all'inizio del vostro prossimo turno vi trovate ancora sulla casella Divinazione, muovetevi in avanti di 1 casella ed effettuate l'esame indicato su quella casella). Se rivelate una sfera di cristallo nera, avete fallito e dovete muovervi indietro di quanto indicato. Se vi trovavate sull'ultima casella Divinazione sul tabellone, muovetevi sulla casella al centro del tabellone

Luogo: Torre Nord 

Abilità Sviluppare: Capacità di prevedere il futuro

❖ ESAME DI POZIONI ❖

• 2 x 30 secondi • sfida individuale • 7 punti Coppa delle Case • -1 / +6 caselle

Il giocatore alla vostra destra vi porge tutti i segnalini Ingrediente per le pozioni. Avete 30 secondi per sistemare i segnalini Ingrediente davanti a voi come preferite.

Pescate 1 carta Pozione e collocatela davanti a voi.

Per passare l'esame, dovete trovare tutti gli ingredienti per la pozione indicata sulla carta in meno di un minuto (2 giri della clessidra).

Dopo aver giocato la carta, mettetela in fondo al mazzo corrispondente.

Nota: I maghi minorenni possono avere un giro bonus della clessidra.

Ricompensa: 7 punti Coppa delle Case

Movimento: Se superate l'esame, muovetevi in avanti di 6 caselle. Se fallite, muovetevi indietro di 1 casella

Luogo: Aula di Pozioni 

Abilità da Sviluppare: Velocità nel trovare gli ingredienti giusti



Cercate nuove avventure nel mondo magico? Provate Harry Potter - Un Anno a Hogwarts e rivivete tutte le avventure di Harry Potter e i suoi amici.



Publicato da Topi Games
9 rue Pasteur 94130
Nogent-sur-Marne
FRANCIA



Personaggi, nomi e riferimenti relativi al MONDO MAGICO sono © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.
WB SHIELD: © & ™ WBEI. Diritti di Pubblicazione © JKR. (s22)

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI:

Asmodee Italia Srl

Viale della Resistenza, 58

42018 San Martino in Rio (RE) • Italia

www.asmodee.it