



11+



2-4



75 Min.

Harry Potter™



REGOLAMENTO

LA COPPA DELLE CASE



GAMES

Panoramica

Benvenuti all'inizio di un nuovo anno scolastico nella Scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts™. Dovrete imparare lezioni, completare sfide ed eccellere nel lavoro in classe, in modo che alla fine dell'anno la Casa che avrà fatto del suo meglio riceverà in premio la Coppa delle Case. Che la competizione abbia inizio!

Contenuto



1 Tabellone di Gioco



4 Plance Giocatore
Sala Comune



36 Indicatori
di Livello
(9 per ogni Casa)



12 Segnalini
Studiante
(3 per ogni Casa)



1 Segnalino
Primo Giocatore



1 Indicatore
di Round



25 Segnalini
Magia



18 Carte Luogo
(4 ♣, 10 ♠ e 4 ♣)



31 Carte
Sfida Facile



29 Carte
Sfida Difficile



30 Segnalini
Conoscenza



1 Regolamento



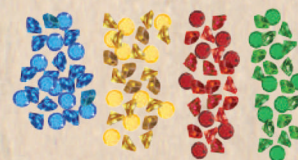
4 Carte
Consultazione



40 Carte
Lezione Base



27 Carte
Lezione Avanzata



240 Gemme
Punti Casa
(60 per ogni Casa)



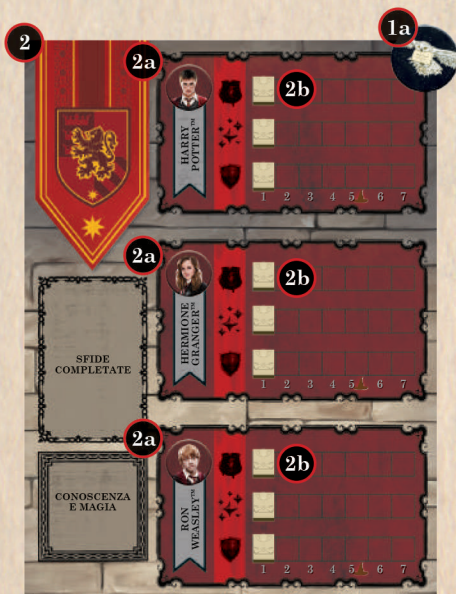
Clessidre
Segnapunti

Obiettivo della Partita

Nel corso di sette round, gli Studenti della vostra Casa avranno bisogno di usare Conoscenza e Magia per aumentare di livello le loro capacità nelle materie Pozioni, Difesa Contro le Arti Oscure e Incantesimi. Il giocatore con il maggior numero di punti alla fine della partita vince la Coppa delle Case.

Preparazione Individuale

- Il giocatore che è andato a scuola più di recente inizia per primo.
 - Riceve il segnalino primo giocatore.
- A partire dal primo giocatore, scegliete una plancia giocatore Sala Comune.
 - Collocate gli Studenti corrispondenti sulle sue caselle.
 - Collocate i 9 Indicatori di Livello al Livello 1 per ogni materia.
- Distribuite a ogni giocatore 2 carte Lezione Base e 2 segnalini Conoscenza.
- Il terzo giocatore ottiene 1 segnalino Conoscenza aggiuntivo.
- Il quarto giocatore ottiene 1 segnalino Magia e 1 carta Sfida Facile, in aggiunta alle 2 carte Lezione Base e ai 2 segnalini Conoscenza.



Preparazione

- Collocate il tabellone al centro del tavolo.
- Collocate i segnalini Conoscenza e Magia rimasti a portata di mano di tutti i giocatori.
- Scegliete casualmente 1 carta Luogo . Collocatela a faccia in su.
- Scegliete casualmente 2 carte Luogo e 1 carta Luogo . Collocatele a faccia in giù sul tabellone, rimettete le altre carte Luogo nella scatola.
- Collocate le Clessidre Segnapunti da una parte e le gemme sparpagliate sul tavolo.
- Mescolate i quattro mazzi di carte separatamente.
 - Impilate le carte Lezione Base e Avanzata a faccia in giù sulle loro rispettive caselle di pesca. Rivelate le prime tre carte in cima a ogni mazzo.
 - Impilate le carte Sfida Facile e Difficile a faccia in giù sulle loro rispettive caselle di pesca. Rivelate le prime tre carte in cima a ogni mazzo.
- Collocate l'indicatore di Round sulla prima casella in fondo al tabellone.



Conoscenza

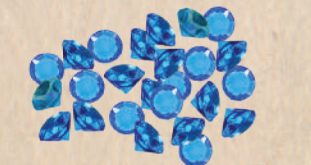
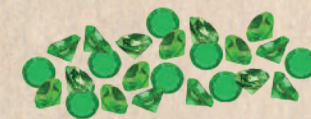


2

Magia



5



Svolgimento del Gioco

La partita viene giocata nel corso di sette round e ogni giocatore dispone di tre Studenti per effettuare azioni per il round. Durante la Fase Uno, iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, collocate uno dei vostri tre Studenti per turno. La Fase Uno termina quando tutti e tre gli Studenti di ogni giocatore sono stati collocati. Per la Fase Due, utilizzerete le risorse e i livelli che avete ottenuto nella Fase Uno per completare le Sfide.

Fase Uno: Materie

Nel proprio turno, ogni giocatore sceglierà uno dei suoi Studenti nella Sala Comune e lo invierà a svolgere delle azioni negli altri ambienti di Hogwarts. In qualsiasi ordine, svolgete una o entrambe le azioni seguenti con lo Studente.

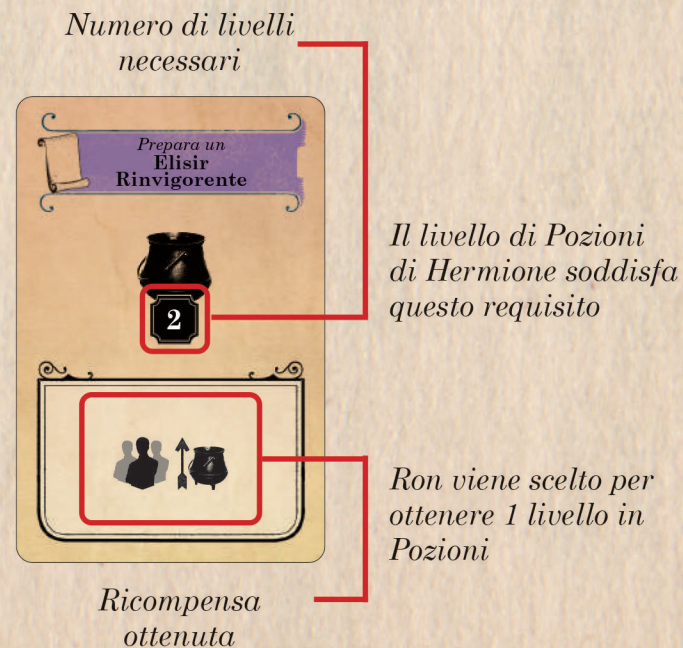
- *Imparare una Lezione (Facoltativa)*
- *Collocare uno Studente (Obbligatoria a Ogni Turno)*

Imparare una Lezione (Facoltativa)

Ogni carta Lezione mostra un requisito di livello minimo in una Materia, che lo Studente prescelto deve soddisfare (ovvero deve possedere quel numero di livelli sulla plancia giocatore Sala Comune) per ottenere la ricompensa di quella carta. *Nota: Uno Studente deve possedere almeno 2 livelli in una materia per poter imparare una Lezione.*


Le carte Lezione possono essere giocate dalla propria mano prima o dopo aver collocato uno Studente (ma alcune di esse vanno necessariamente giocate prima). Sarà quindi possibile collocare uno Studente per ottenere un livello in una Materia e poi essere in grado di imparare una Lezione; ma è anche possibile ottenere una carta Lezione grazie alla collocazione di uno Studente, e giocarla immediatamente per imparare la Lezione.

Non appena una Lezione viene imparata, ottenete la ricompensa elencata sulla carta e scartate quella carta nella sua pila degli scarti sul tabellone.



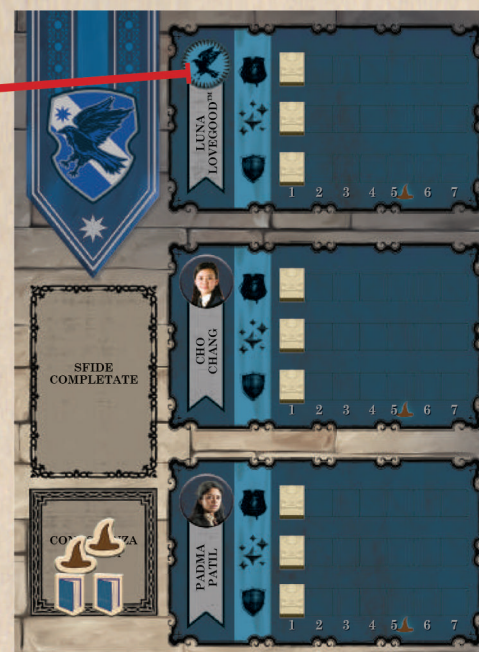
Fase Uno: Materie

Collocare uno Studente (Obbligatoria a Ogni Turno)

Muovete il segnalino dello Studente prescelto su una qualsiasi casella Studente (contrassegnata da ) sul tabellone. Il giocatore otterrà la ricompensa mostrata nel riquadro a destra di quella casella.





Esempio: Il giocatore muove il segnalino Studente Luna sul tabellone e ottiene 1 segnalino Magia e 1 carta Sfida Difficile.



Regole di Collocazione

- È possibile collocare un solo Studente per ogni casella (ad eccezione delle caselle "TUTTI GLI STUDENTI" che possono ospitare più Studenti contemporaneamente).
- Alcune caselle sono disponibili solo nelle partite a 3 o 4 giocatori (come annotato sotto l'icona Studente).
- Alcune caselle richiedono di spendere segnalini Magia e/o Conoscenza rimettendoli nella riserva, prima di potervi collocare lo Studente.
- Le carte Luogo solitamente hanno un requisito di livello minimo per potervi collocare lo Studente.

- **Ufficio del Professore** (4 caselle): Gli Studenti vengono qui per imparare la Magia.
- **Biblioteca** (4 caselle): Preparatevi per studiare. Tutti gli Studenti che vanno in Biblioteca ottengono Conoscenza.
- **Classe:** Qui è dove gli Studenti esercitano le loro abilità per aumentare il loro livello nelle diverse Materie.
- **Luoghi Aggiuntivi:** Nei round 2, 4 e 6 dei Luoghi aggiuntivi diventeranno disponibili. Gli Studenti possono andare lì solo se soddisfano il requisito mostrato nella casella Studente. La maggior parte dei Luoghi  richiedono che lo Studente abbia un livello minimo in una Materia pari a 3. Tutti i Luoghi  richiedono che lo Studente abbia un livello minimo in una Materia pari a 5.

Un qualsiasi numero di Studenti può occupare contemporaneamente le caselle così rappresentate:



Tutte le caselle sono spiegate nel dettaglio alle pagine 13-16.

Far ottenere nuovi livelli ai vostri Studenti è un aspetto importante della partita. I livelli vengono mantenuti di round in round, permettendo agli Studenti di soddisfare i requisiti delle carte Lezione e permettendo loro di accedere a caselle Studente migliori. Quando uno Studente possiede 5 livelli in una materia, per ottenere ulteriori livelli in quella materia deve dimostrare la sua competenza spendendo 1 segnalino Magia, che viene rimesso nella riserva (il segnalino Magia deve essere speso anche quando si ottengono più livelli insieme, come ad esempio se si hanno 4 livelli e se ne ottengono altri 2 arrivando a 6).



Una volta che tutti i tre Studenti di ogni giocatore sono stati collocati, procedete con la Fase Due.

Ricompense



Magia: Prendi 1 segnalino dalla riserva.



Conoscenza: Prendi 1 segnalino dalla riserva.



Fai avanzare l'Indicatore di Livello di 1 livello in Pozioni.



Fai avanzare l'Indicatore di Livello di 1 livello in Incantesimi.



Fai avanzare l'Indicatore di Livello di 1 livello in Difesa Contro le Arti Oscure.



Fai avanzare l'Indicatore di Livello di 1 livello in una qualsiasi materia.



Prendi una carta Lezione a faccia in su e mettila nella tua mano.



Prendi una carta Sfida Facile a faccia in su e mettila nella tua mano.



Prendi una carta Sfida Difficile a faccia in su e mettila nella tua mano.

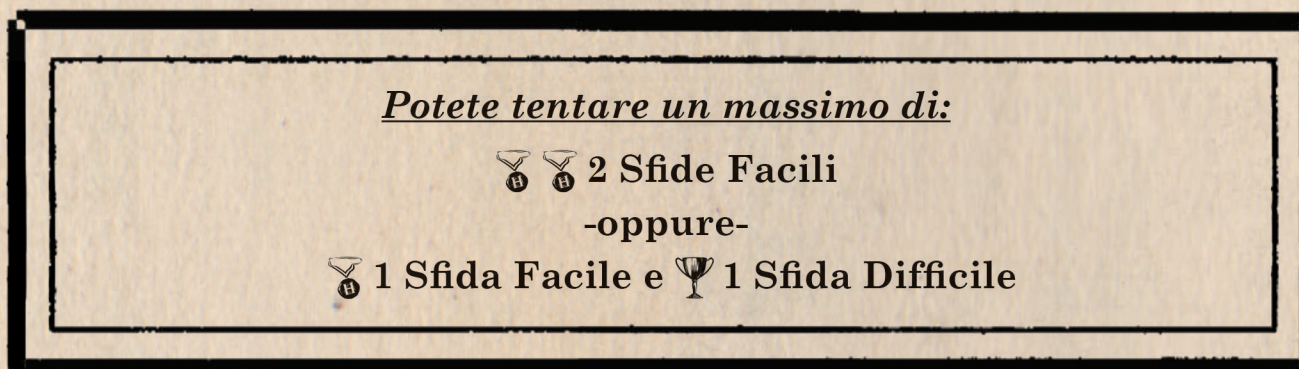


Prendi il segnalino primo giocatore.

Ogni volta che una carta Lezione o Sfida viene presa dal tabellone, sostituiscila immediatamente con la carta in cima al mazzo corrispondente.

Fase Due: Sfide

Rimettete gli Studenti nella loro Sala Comune in preparazione per la fase delle Sfide. Dovete avere almeno una carta Sfida in mano per poter partecipare a questa fase.



Come Completare una Sfida:

Ogni Studente nella vostra Casa può essere assegnato a una Sfida. Gli Studenti possono anche lavorare insieme per soddisfare i requisiti più difficili di una Sfida, in questo caso due o più Studenti possono essere assegnati alla stessa Sfida. *Consiglio: Posizionate i segnalini Studente sulle carte Sfida a cui stanno partecipando. In questo modo sarà più facile capire quali Studenti sono coinvolti.*

Alcune Sfide richiedono di spendere segnalini Conoscenza in aggiunta ai requisiti di livello specificati. Quando i requisiti di livello sono soddisfatti, rimettete il numero specificato di segnalini Conoscenza nella riserva.

Quando una Sfida viene completata, ottenete le ricompense elencate sulla carta. Se la ricompensa prevede dei punti, ogni 10 punti collocate una gemma nella vostra Clessidra Segnapunti. Se la ricompensa dice di ottenere 1 livello, scegliete uno degli Studenti che hanno partecipato alla Sfida e aumentate di 1 livello una sua qualsiasi Materia. Collocate la carta Sfida completata a faccia in giù sulla vostra plancia giocatore Sala Comune.

Qualsiasi Sfida che i vostri Studenti non riescono a completare ritorna nella vostra mano. I vostri Studenti possono tentare la Sfida di nuovo in un altro round.

Gli Studenti iniziano la partita al Livello 1 in ogni materia. Quindi ogni Casa ha un totale minimo combinato di 3 livelli Pozioni, 3 Difesa Contro le Arti Oscure e 3 Incantesimi.



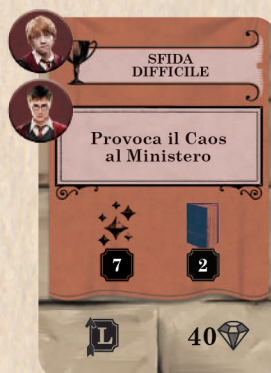
Fase Due: Sfide

Quando tentate due Sfide in un round, scegliete l'ordine nel quale risolverle. È possibile utilizzare le ricompense della prima Sfida per completare la seconda.



Esempio 1:

*Hermione possiede 3 livelli in Pozioni, 2 livelli in Difesa Contro le Arti Oscure e 5 livelli in Incantesimi. Da sola, può completare la Sfida Facile **Evita il Bolide Furfante**. Grazie alla sua ricompensa, ottiene 1 livello aggiuntivo in una qualsiasi Materia e ottiene 20 punti per la sua Casa.*



Esempio 2:

*Ron e Harry hanno bisogno di lavorare insieme per completare la Sfida Difficile **Provoca il Caos al Ministero**.*

Ron possiede 3 livelli in Incantesimi, e Harry ne possiede 5; insieme possiedono 8 livelli in Incantesimi. Visto che questa Sfida Difficile richiede 7 livelli in Incantesimi, insieme Ron e Harry ne hanno abbastanza. Tuttavia, dovranno anche essere in grado di spendere 2 segnalini Conoscenza per ottenere la ricompensa di 40 punti e 1 livello aggiuntivo.

Le gemme valgono 10 punti ciascuna, il giocatore colloca 6 gemme nella Clessidra Grifondoro per i 60 punti guadagnati, e aumenta l'Indicatore di Livello di Hermione, e di un personaggio a sua scelta tra Ron ed Harry, di 1 livello in una qualsiasi materia.

Usare la Magia

Gli Studenti che non soddisfano i requisiti mostrati su una carta possono comunque imparare una Lezione o completare una Sfida utilizzando un pizzico di magia. Spendendo 1 segnalino Magia rimettendolo nella riserva, è possibile infatti sostituire un qualsiasi livello, e questo può essere fatto tante volte quante necessarie.

Tuttavia, i segnalini Magia non possono mai essere usati in sostituzione dei segnalini Conoscenza. Dovete sempre possedere i segnalini Conoscenza richiesti per completare una Sfida.

Il Round Successivo

Iniziare il Round Successivo

Per la preparazione del prossimo round di gioco:

1. Rimettete ogni Studente nella sua casella sulla vostra plancia giocatore Sala Comune.
2. Fate avanzare l'indicatore di round di una casella.
3. All'inizio dei round 2, 4 e 6 rivelate la carta Luogo corrispondente.
4. In una partita a due giocatori, il segnalino primo giocatore passa automaticamente all'altro giocatore, a meno che qualcuno non l'abbia preso durante la Fase Uno.

Partendo dal Primo Giocatore, ripetete le stesse fasi a ogni round.

Fine della Partita

Alla fine del settimo round, arriva il momento di scoprire chi ha vinto la Coppa delle Case.

- Calcolate 10 punti per ogni gemma nella vostra Clessidra Segnapunti.
- Calcolate 10 punti per ogni vostro Indicatore di Livello al livello 7.
- Calcolate 10 punti per ogni coppia formata da 1 segnalino Magia e 1 segnalino Conoscenza che possedete (dovete averne uno di entrambi per formare una coppia e ottenere i punti).

Il giocatore con il maggior numero di punti vince la Coppa delle Case.

Se c'è una parità, il giocatore che ha completato il maggior numero di Sfide Difficili vince. Se la parità persiste, vince il giocatore che ha completato il maggior numero di Sfide in totale. Se la parità continua a persistere, datevi la mano e condividete la vittoria... per ora.



= 10 Punti



= 10 Punti

HARRY POTTER™

HERMIONE GRANGER™

RON WEASLEY™

SFIDA DIFFICILE

CONOSCENZA E MAGIA

= 10 Punti

Informazioni Aggiuntive

- Nel raro caso in cui l'unica casella disponibile per collocare uno Studente abbia dei requisiti (livelli, Conoscenza o Magia) che il giocatore non può soddisfare, egli deve passare. Tuttavia, quello Studente può comunque imparare una Lezione. Il round termina quando tutti i giocatori hanno collocato quanti più Studenti possibile. Un giocatore non può scegliere volontariamente di passare il suo turno se c'è una casella disponibile.
- Le carte in mano non sono di pubblico dominio. Tuttavia, potete scegliere di tenere le vostre carte a faccia in su di fronte a voi se lo desiderate. Questo è particolarmente d'aiuto quando giocate con dei nuovi giocatori. Non c'è alcun limite di mano, né per le carte Lezione né per le carte Sfida. Tuttavia, potete imparare solo 1 Lezione per ogni Studente collocato e completare solo 2 Sfide per round. L'eccezione si verifica quando viene giocata la carta Incantesimo Impervius: solo in questo caso potete giocare una quarta carta Lezione in un round.
- Collocate le carte Lezione scartate in una pila in fondo al tabellone di gioco. Se uno qualsiasi dei mazzi si esaurisce, mescolate le carte Lezione combinate per formare un nuovo mazzo di pesca.
- Il numero di carte Sfida è limitato a quello presente in ogni mazzo. Dato che le carte Sfida vengono conservate dal giocatore che le ha completate, questi mazzi non vengono riforniti.
- Non c'è limite al numero di segnalini o di gemme nel gioco. Se ce ne fosse bisogno, sostituiteli con qualsiasi oggetto babbano disponibile.
- Quando inizia la fase delle Sfide, chiunque sia in possesso del segnalino primo giocatore in quel momento inizia le Sfide. Egli completerà le Sfide e otterrà le ricompense prima che inizi il giocatore successivo.



Carte Lezione nel Dettaglio

Lezioni Base

Incantesimo di Esilio

Scegli un qualsiasi numero di carte Sfida a faccia in su e scartale. Una volta che le carte sono state sostituite, prendine una. Colloca le carte scartate in fondo ai rispettivi mazzi.

Incantesimo Pulente

Scegli un qualsiasi numero di carte Lezione a faccia in su e scartale. Una volta che le carte sono state sostituite, prendine una.

Incantesimo Confundus

Scegli se ottenere un numero di segnalini Conoscenza e/o segnalini Magia pari al numero di segnalini indicati sulla casella in cui collochi lo Studente.

Pozione Rinforzante

Da giocare prima di collocare uno Studente. Scegli una casella, diminuisci i requisiti di collocazione di quella casella di 1 livello, 1 segnalino Conoscenza oppure 1 segnalino Magia.

Pozione Soporifera

Aumenta di 1 livello l'Indicatore di Livello di una qualsiasi Materia dello Studente e ottieni una qualsiasi carta Sfida a faccia in su. Gira il segnalino Studente. Questo Studente deve essere collocato per ultimo nel round, a prescindere dall'ordine di turno.

Lezioni Avanzate

Bestia Notturna

I livelli ottenuti possono essere nella stessa Materia o in Materie diverse. Il numero massimo di livelli totali che possono essere ottenuti è quattro.

Pozione Polisucco

Deve essere scelto uno Studente avversario. Se c'è un requisito per usare la casella, questo Studente deve comunque soddisfare il requisito rimettendo nella riserva dei segnalini oppure possedendo il livello richiesto.

Incantesimo Revelio

Guarda la carta in cima a ogni mazzo Sfida. Poi ottieni 1 carta Sfida qualsiasi, a scelta tra queste due che hai appena sbirciato o una di quelle a faccia in su sul tabellone.

Pozione Dilatante

Prendi la carta in cima a ogni mazzo Sfida. Scegline una da far completare allo Studente e scarta l'altra carta. Se lo Studente può completare la Sfida, ottieni la ricompensa e colloca la carta a faccia in giù sulla tua plancia giocatore. Altrimenti, tieni la carta scelta in mano per provare a completarla in un'altra occasione.

Pozione Aguzzaingegno

Ci sono due versioni di questa carta, entrambe funzionano nello stesso modo. Quando viene giocata, prendi un numero di segnalini Conoscenza dalla riserva pari al livello del tuo Studente con il livello più alto in Difesa Contro le Arti Oscure oppure Incantesimi. Per esempio, se un Serpeverde prepara la pozione, controlla i livelli di Malfoy, Tiger e Goyle in Difesa Contro le Arti Oscure (oppure Incantesimi). Se Tiger ha il livello più altro con un Livello 5, prendi 5 segnalini Conoscenza dalla riserva. Se due Studenti sono in parità, scegline uno da cui ottenere la ricompensa.

Molliccio

Lo Studente che viene mosso non ottiene la ricompensa della nuova casella. Questo può permettere al giocatore attivo di utilizzare la stessa casella due volte in un round.

Incanto della Luce

Lo Studente deve essere in grado di completare una Sfida Facile o Difficile da solo, oppure con l'aiuto di un pizzico di magia.

Soluzione Corroborante

Ogni tuo Studente ottiene 1 livello in una qualsiasi materia (non deve necessariamente essere la stessa materia per tutti).

Incantesimo Impervius

Ottieni 1 segnalino Conoscenza. Gioca una seconda carta Lezione. Il requisito della Materia può essere ridotto di fino a tre livelli.

— Dettagli delle Caselle Luogo del Tabellone —

Ufficio del Professore



Ottieni 2 segnalini Magia dalla riserva.



Prima della collocazione, spendi 1 segnalino Conoscenza. Ottieni 1 segnalino Magia dalla riserva, 1 carta Lezione a faccia in su (Base o Avanzata) e il segnalino primo giocatore.



Ottieni 1 segnalino Magia dalla riserva e 1 carta Sfida Difficile a faccia in su.

Biblioteca



Ottieni 3 segnalini Conoscenza dalla riserva.



Ottieni 2 segnalini Conoscenza dalla riserva e 1 carta Lezione a faccia in su (Base o Avanzata).



Ottieni 2 segnalini Conoscenza dalla riserva e 1 carta Sfida Difficile a faccia in su.

Classi



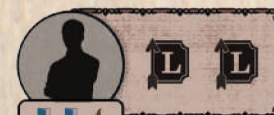
Lo Studente ottiene 1 livello in Pozioni. Ottieni 1 carta Sfida Facile a faccia in su.



Lo Studente ottiene 1 livello in Incantesimi. Ottieni 1 carta Sfida Facile a faccia in su.



Lo Studente ottiene 1 livello in Difesa Contro le Arti Oscure. Ottieni 1 carta Sfida Facile a faccia in su.



Prima della collocazione, spendi 2 segnalini Conoscenza e 1 segnalino Magia. Lo Studente collocato qui ottiene 2 livelli in qualsiasi Materia (anche nella stessa).



Prima della collocazione, spendi 1 segnalino Conoscenza. È permesso a più Studenti di stare in questa casella. Lo Studente collocato qui ottiene 1 livello in una qualsiasi Materia. Ottieni 1 carta Lezione qualsiasi a faccia in su.

Dettagli sui Luoghi

Tutti questi Luoghi richiedono di spendere 1 segnalino Conoscenza per collocarvi uno Studente.



Lo Studente ottiene 1 livello in una qualsiasi Materia. Ottieni 1 segnalino Magia dalla riserva.



Un altro Studente, non quello collocato, ottiene 1 Livello in una qualsiasi Materia



Lo Studente ottiene 1 Livello in una qualsiasi Materia. Ottieni 1 qualsiasi carta Sfida.



Con questa collocazione, scarta una o più carte Lezione dalla tua mano. Per ogni carta Lezione scartata in questo modo, ottieni 1 carta Lezione qualsiasi a faccia in su. Inoltre, ottieni 1 carta Lezione, anche se non hai scartato nessuna carta.

Dettagli sui Luoghi

A meno che non sia specificato diversamente, questi Luoghi richiedono che lo Studente possieda almeno 3 livelli in una Materia.



Lo Studente ottiene 1 livello in due Materie diverse.



Ottieni 4 segnalini Conoscenza.



Ottieni 3 segnalini Magia.



Spendi 1 segnalino Conoscenza e 1 segnalino Magia prima di collocare lo Studente. Lo Studente ottiene 2 livelli in qualsiasi Materia (anche la stessa).



Spendi 1 segnalino Conoscenza e 1 segnalino Magia prima di collocare lo Studente. Scegli uno Studente della tua Casa: ottiene 2 livelli nella Materia di cui possiede il livello più alto. Se lo Studente scelto ha già 6 livelli, otterrà 1 solo livello e rinuncerà al secondo livello. Se possiede un pari livello in due Materie, scegli una delle due Materie nella quale ottenere i 2 livelli. Non puoi dividere questi 2 livelli tra diverse Materie.



Quando viene rivelato, colloca immediatamente 2 segnalini Magia dalla riserva su questo Luogo. All'inizio di ogni round successivo, aggiungi 2 segnalini Magia dalla riserva se non ci sono segnalini su questo Luogo, oppure 1 se ci sono già dei segnalini su di esso. Non c'è limite al numero di segnalini che possono esserci su questa carta. Lo Studente collocato qui prende tutti i segnalini Magia da questo Luogo.



Quando viene rivelato, colloca immediatamente 3 segnalini Conoscenza dalla riserva su questo Luogo. All'inizio di ogni round successivo, aggiungi 3 segnalini Conoscenza dalla riserva se non ci sono segnalini su questo Luogo, oppure 2 se ci sono già dei segnalini su di esso. Non c'è limite al numero di segnalini che possono esserci su questa carta. Lo Studente collocato qui prende tutti i segnalini Conoscenza da questo Luogo.



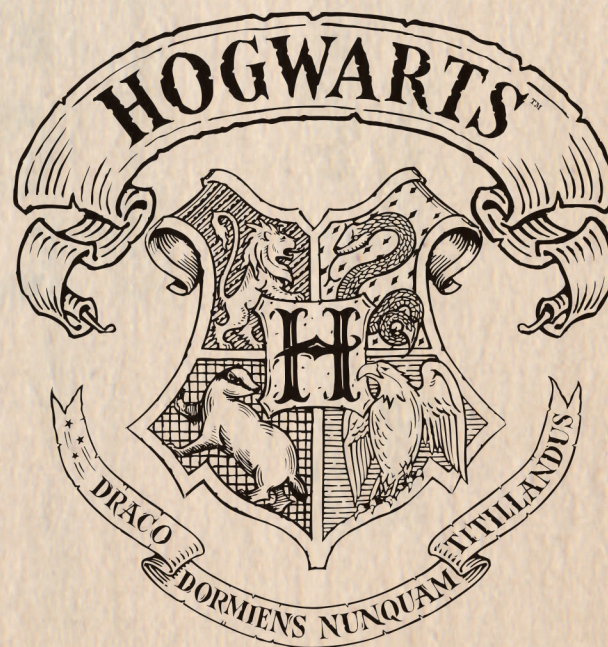
Prima di ottenere una carta Sfida a faccia in su (Facile o Difficile), puoi scegliere di sostituire un qualsiasi numero di carte Sfida con le carte Sfida dai mazzi corrispondenti. Colloca le carte scartate in fondo ai rispettivi mazzi.



Ottieni 1 segnalino Magia dalla riserva e metti immediatamente 1 gemma nella tua Clessidra Segnapunti.



Ottieni 1 segnalino Magia dalla riserva, 1 carta Lezione Base a faccia in su, e 1 carta lezione Avanzata a faccia in su.



Dettagli sui Luoghi

Ognuno di questi Luoghi possiede due caselle per collocare gli Studenti.
È necessario che qualsiasi Studente collocato qui possieda almeno 5 livelli in una Materia.



(Casella 1) Ottieni 2 segnalini Conoscenza e 2 segnalini Magia.

(Casella 2) Ottieni 1 carta Sfida qualsiasi a faccia in su. Metti immediatamente 1 gemma nella tua Clessidra Segnapunti.



(Casella 1) Lo Studente collocato qui può tentare una Sfida dalla tua mano. Deve farlo senza l'aiuto di nessun altro Studente della Casa.

(Casella 2) Metti immediatamente 3 gemme nella tua Clessidra Segnapunti.



(Casella 1) Ottieni 1 carta Sfida Facile a faccia in su e 1 carta Sfida Difficile a faccia in su.

(Casella 2) Ottieni 1 carta Lezione qualsiasi a faccia in su. Metti immediatamente 2 gemme nella tua Clessidra Segnapunti.



(Casella 1) Ottieni una qualsiasi combinazione di 3 segnalini dalla riserva. Può essere una qualsiasi combinazione di segnalini Magia e Conoscenza.

(Casella 2) Ottieni 1 carta Lezione qualsiasi a faccia in su e 1 carta Sfida qualsiasi a faccia in su.

RICONOSCIMENTI

Ringraziamenti Speciali a: Nate Heiss (Design del Gioco), Kami Mandell e Patrick Marino (Sviluppo del Gioco), Tina Harrison (Gestione del Marchio), Delaney Mamer (Progetto Grafico)

Playtester: Adam Sblendorio, Andrew Wolf, Bree Heiss, Brian Greenwald, Bridgette Reuther, Cassidy Werner, Craig Stockwell, Darren Donahue, David Nevin, Derek Mantey, Dylan Mayo, Havilah Steinman, Jake Davis, James Ernest, Jamie Scharbarth, Jayne Prindiville, Jerry Horning, Joe Zuniga, Juan Romero, Lauren Hatcher, Liz Clark, Michael Burkeen, Mike Runnestrand, Mike Turian, Nick Leslie, Parker Bakken, Paul Peterson, Peter Duran, Samantha Barlin, Sean Fletcher, Tony Serebriany, Tyler Hargrove, Wynona Hendrickson



Personaggi, nomi e riferimenti relativi a WIZARDING WORLD sono © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. Diritti di Pubblicazione di Harry Potter © JKR. (s20)



I loghi OP e USAOPOLY sono marchi registrati di USAopoly, Inc. © 2020 USAopoly, Inc. Tutti i diritti riservati. Ideato, realizzato e distribuito da USAopoly, Inc. 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008. **FABBRICATO IN CINA.** Colori e componenti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. **AVVERTENZA!** Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti. Rischio di soffocamento. Si prega di conservare queste informazioni per futuro riferimento. Per informazioni: italia@asmodee.com