



U ... **(9)**
:z-4 S 20-40

BUDOWA



Czy znajdziesz właściwą drogę wśród tajemniczych korytarzy Hogwartu – Szkoły Magii i Czarodziejstwa? Używaj ruchomych korytarzy i sekretnych przejść, aby zdobyć przewagę! Pierwszy gracz, który zdobędzie wszystkie przedmioty niezbędne dooodrobienia pracy domowej i wróci do swojego dormitorium wygrywa.



Cel gry

Zostań pierwszym graczem, który w zmieniającej się Szkole Magii i Czarodziejstwa odniejdzie drogę do sal lekcyjnych. Zbierz przedmioty niezbędne do wykonania pracy domowej i wróć do swego dormitorium.

Przygotowanie gry

Before you start playing, build the game using the LEGO® building instructions provided in the set. Building the game teaches you more about the pieces and how you can use them. This makes it easier to rebuild or change the rules of your game later on.

Zbuduj kostkę LEGO korzystając z pól pokazanych poniżej:



Zestaw zawiera "klucz" ułatwiający modyfikowanie kostki LEGO.

Wszyscy gracze poczynając od najmłodszego wybierają kolor domu, który chcą reprezentować. Są to – czerwony Gryffindor, zielony Slytherin, niebieski Ravenclaw i żółty Hufflepuff.



GRA

Rozgrywka

Zaczyna najstarszy gracz, później gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze rzuć kostką i wykonaj dwie akcje:

1. Wykonaj wylosowaną czynność **NASTĘPNIE**
2. Przenieś swoją postać.



Zmiana korytarzy

Podnieś I połącz poza planszą jeden pusty korytarz.

Nie możesz podnosić klas.

Nie możesz podnosić korytarzy, w których ktoś przebywa.



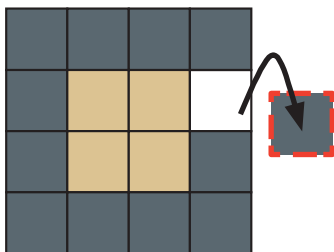
Teraz zamieniaj układ pomieszczeń szkoły! Możesz wykonać tyle zmian ile oczek wyrzuciłeś na kostce LEGO.



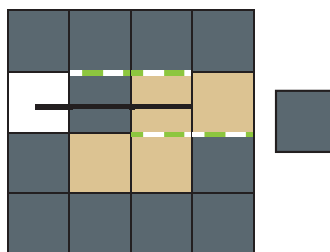
Liczba wyrzuconych oczek oznacza ilu zmian możesz dokonać w swojej kolejce. Kiedy skończysz dokonywać zmian odłóż wyjęty wcześniej korytarz na wolne pole.

Nie masz obowiązku wykorzystania wszystkich ruchów.

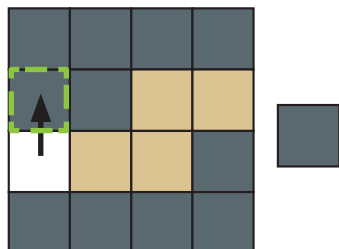
Przykłady zmian (w sytuacji gdy wyrzucono 3 oczka):



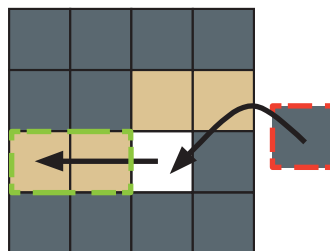
Zaczynamy od usunięcia wolnego pola.



Pierwsza zmiana:
Jeden korytarz przesuwa ze sobą dwie klasy.



Druga zmiana:
Przesuwamy jeden korytarz.



Trzecia zmiana: Dwie klasy są przesunięte razem. Wyjęty wcześniej korytarz wraca na wolne pole.



GRA



Obróć korytarz

Lift Podnieś jeden z korytarzy I obróć go dowolnie. Możesz wybrać każdy korytarz – nawet taki, w którym ktoś stoi.

Nie można obracać klas.



Użyj sekretnej przejścia

Mapa Maruderów ukazała Ci sekretne przejście! Możesz przeskoczyć do dowolnego pomieszczenia sąsiadującego z polem w którym stoisz! Nawet do niepołączonych.

Nie można poruszać się po skosie.

Ruch postacią

Po wykonaniu akcji wylosowanej na kostce przenieś swoją postać o jedno pole. Możesz również zostać na swoim polu.

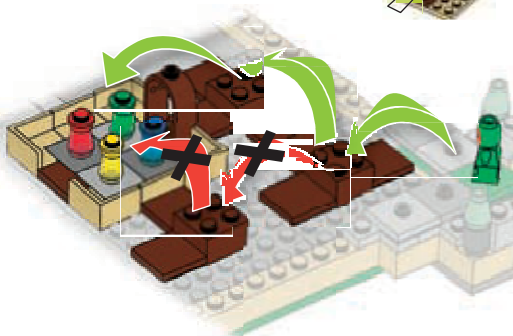
Nie można poruszać się po skosie.



Przykład ruchu

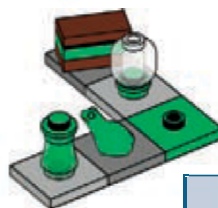
Każda zielona strzałka pokazuje możliwy do wykonaniu ruch – klasy I korytarze są połączone

Czerwone strzałki pokazują w których miejscach klasy I korytarze nie łączą się. W takich miejscach możesz przejść tylko korzystając z sekretnej przejścia.



Zbieranie przedmiotów

Kiedy wchodzisz do klasy weź przedmiot w Twoim kolorze I umieść go w wolnym polu swojego dormitorium.



Koniec gry

The Pierwszy gracz, który zbierze wszystkie przedmioty w swoim kolorze i wróci do swego dormitorium wygrywa.

Wersja alternatywna umożliwiająca skrócenie gry. Gracz wygrywa w momencie zabrania ostatniego przedmiotu, nie trzeba wracać do dormitorium.



Aby łatwiej podnosić elementy LEGO warto je wcześniej przechylić





ZMIENIAJ

TWOJA GRA – TWOJE ZASADY

Gry Lego dają Ci olbrzymie możliwości modyfikacji.

Zmieniaj plansze, zasady gry i kostkę LEGO! Każda zmiana powoduje, że gra staje się bardziej osobista i Twoja!

Sekretem udanych zmian jest wprowadzanie ich krok po kroku.. W ten sposób możesz pilnować zmian – te które Ci się podobają zostaw, te które się nie sprawdzają .

Teraz kiedy wiesz jak grać wypróbuj zasady, które dla Ciebie przygotowaliśmy.



Pomoc Dumbledore'a

Zmień "jedynekę" na kostkę na czerwone pole. Kiedy wylosujesz czerwone pole przenieś Dumbledore'a o jedno pole. Dumbledore jako dyrektor zna wszystkie sekretne przejścia! Zawsze może wejść do dowolnej komnaty.

Dumbledore nie porusza się po skosie.

Jeśli spotkasz Dumbledore'a pomoże Ci on w zajęciach I wskaże sekretne przejście – możesz od razu przenieść swoją postać na dowolne pole sąsiadujące z Dumbledorem.



Pani Norris

Zmień pole Mapy Maruderów na brązowe pole Umieść Panią Norris niedaleko planszy. Kiedy wylosujesz brązowe pole możesz przenieść Panią Norris na DOWOLNE puste pole.

Nikt nie może wejść na pole pilnowane przez Panią Norris.



Pojedynki czarodziei

Kiedy jakaś postać wejdzie do sali, w której jest już jakiś czarodziej muszą oni stoczyć magiczny pojedynek. Obydwaj gracze rzucają kostką I porównują wyniki.

'Obrót' liczy się jako 0, a 'Mapa Maruderów' jako 4.

Osoba z wyższym wynikiem "wyrzuca" pokonanego z danej sali na dowolne sąsiadujące pole . Jeśli na kostce wypadł remis, za zwycięzcę uznaje się gracza, który atakował (wchodził do komnaty).



3835
Robo Champ

2-3 6+ 10-15



3836
Magikits

2-4 6+ 10-20



3837
Monster 4

2-4 7+ 15-20



3838
Lava Dragon

2-4 7+ 15-25



3839
Race 3000

2-4 7+ 20-30



3840
Pirate Code

2-4 8+ 15-25



3841
Minotaurus

2-4 7+ 20-30



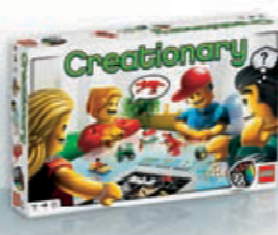
3842
Lunar Command

2 7+ 15-30



3843
Ramses Pyramid

2-4 8+ 20-40



3844
Creationary

3-8 7+ 30-60

games.LEGO.com





3845
Shave a Sheep

2-4 5+ 10-15



3846
UFO Attack

2-4 6+ 10-15



3847
Magma Monster

2-4 7+ 10-20



3848
Pirate Plank

2-4 7+ 10-20



3849
Orient Bazaar

2-4 7+ 10-20



3850
Meteor Strike

2 7+ 10-20



3851
Atlantis Treasure

2-4 9+ 20-30



3862
Harry Potter™ Hogwarts™

2-4 8+ 20-40

©2010 The LEGO Group - 4603725

