

VLAADA CHVÁTIL

TAJNIACY

POWRÓT DO HOGWARTU



Harry Potter

Szkoła Magii i Czarodziejstwa w Hogwarcie serdecznie wita Was w nowym roku szkolnym. Starszy rocznik ma obowiązek zadbać o to, by nasi nowi uczniowie poznali wszystkie tajniki życia w Hogwarcie: jak poruszać się po zamku, jak dostać się do pokoju wspólnego... i jak nie dać się złapać w trakcie wałęsania się po korytarzach.

Filmik z instrukcją



cge.as/cnh-htp

★ TAJNIACY

Jeśli wiecie już, jak grać w *Tajniaków*, możecie zacząć rozgrywkę od razu po przygotowaniu gry. Jeśli chcecie się dowiedzieć, co nowego wprowadziliśmy w tej wersji *Tajniaków*, przejdźcie na stronę 12.

Jeśli gracie w *Tajniaków* po raz pierwszy, przygotujcie grę zgodnie z opisem na stronach 4 i 5, przeczytajcie zasady ze stron 6 i 7, a następnie zapoznajcie się z przykładem rozgrywki przedstawionym na stronach 8 i 9.



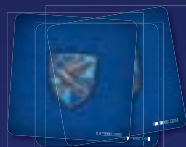
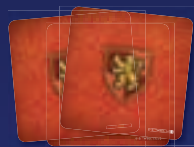
198 kart ze słowami i obrazkami



72 karty map (pokazujące prefektom, które karty należą do danego domu)



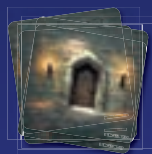
podstawka (na kartę mapy)



9 kafelków domów w każdym z 4 kolorów (służą do zaznaczenia odgadniętych kart)



żeton Tiary Przydziału (wskazuje dom, który rozpoczyna grę)



6 kafelków zamkniętych drzwi (tych należy unikać)



kafelek Argusa Filcha (musicie wystrzegać się go za wszelką cenę)

★ SPECJALNE UMIEJĘTNOŚCI

Gdy już wiecie, jak grać w *Tajniaków*, możecie dodać do rozgrywki specjalne umiejętności domów. Objaśnienia umiejętności znajdziecie na stronie 12, a po szczegółowe zasady zajrzyjcie do „Kompendium domów Hogwartu”.



4 karty umiejętności (po 1 dla każdego domu)



8 kart zielarstwa (dla domu Hufflepuff)



dwustronny żeton klucza (dla domu Gryffindor)



2 dwustronne żetony węża/przebiegłości (dla domu Slytherin)



2 dwustronne żetony dedukcji (dla domu Ravenclaw)



3 dwustronne żetony zielarstwa (dla domu Hufflepuff)

★ RYWALIZACJA O PUCHAR DOMÓW

Stojak z klepsydrą pozwala Wam na zapisywanie wyników gier. Każde zwycięstwo przybliży dany dom do zdobycia Pucharu Domów.



36 żetonów klepsydry



4 dwustronne sztandary domów



stojak z klepsydrami



Składanie stojaka z klepsydrami

★ SŁOWA CZY OBRAZKI?

Każda karta ma po jednej stronie słowo, a po drugiej – obrazek. Można grać ze słowami lub obrazkami. Większość graczy uważa, że jeden ze sposobów jest trudniejszy, a drugi łatwiejszy, ale zazwyczaj nie mogą się ze sobą dogadać, co do tego który.

Wybierzcie słowa lub obrazki i rozłóżcie **24 losowe karty** wybraną stroną do góry. Ułóżcie karty w **siatkę 5 × 5**, **zostawiając puste miejsce** pośrodku.

★ DOMY

Tajniacy to gra dla 4 i więcej graczy podzielonych na 2 rywalizujące domy. Podzielcie się na domy w taki sposób, by liczba graczy w obu domach była mniej więcej równa. Podczas pierwszej rozgrywki proponujemy, żeby drużyna z większą liczbą graczy w okularach grała jako Gryffindor, a druga drużyna jako Slytherin. Możecie też rzucić monetą.

★ PREFEKCI

Każdy z domów wybiera swojego prefekta. Prefekci udzielają wskazówek, a uczniowie pierwszego roku przemieszczają się po zamku Hogwart w poszukiwaniu informacji, których dotyczą wskazówki.

Prefekci obu domów muszą siedzieć po tej samej stronie stołu naprzeciwko reszty graczy.

★ KAFELKI

Prefekt Gryffindoru otrzymuje czerwone kafelki. Prefekt Slytherinu otrzymuje zielone kafelki. Kafelki zamkniętych drzwi i Argusa Filcha umieście pomiędzy prefektami.

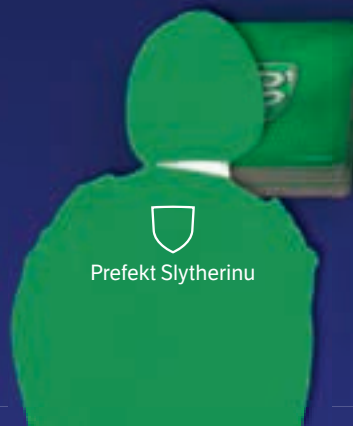
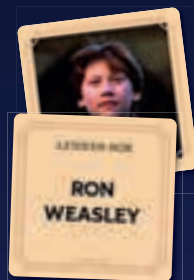
Ślizgoni pierwszego roku



Gryfoni pierwszego roku



Mapa pokazuje, że FENIKS jest kartą należącą do Gryffindoru, WIERZBA BIJAĆCA jest kartą Slytherinu, a ARAGOG nie należy do żadnego z domów. Co więcej, wszyscy powinni unikać karty GILDEROYA LOCKHARTA.



★ KARTA MAPY

Karta mapy odpowiada układowi kart na stole i pokazuje, które karty należą do danego domu. Podczas pierwszej rozgrywki będziecie potrzebować karty mapy odpowiedniej dla Gryffindoru i Slytherinu, tj. karty z polami zaznaczonymi na czerwono i zielono.

Po upewnieniu się, że wszystkie hasła na kartach są zrozumiałe, prefekci biorą odpowiednią kartę mapy i umieszczają ją na podstawce losową stroną do góry. **Kartę mapy widzą wyłącznie prefekci.** Uczniowie pierwszego roku nie mogą jej zobaczyć.



★ TIARA

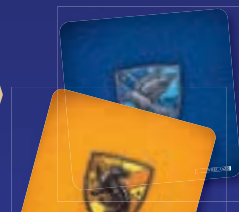
Kolor w narożnikach mapy wskazuje, który z domów **rozpoczyna grę**. Ten dom otrzymuje Tiarę Przydziału.

★ ŚRODKOWY KAFELEK

Dom, którego kolor znajduje się na **środku mapy**, **gra jako drugi**. Aby wyrównać szanse, ten dom zaczyna z **1 kafelkiem domu na planszy**.

W poniższym przykładzie prefekt Gryffindoru umieszcza czerwony kafelek na pustym polu układu kart.

Kafelki domów, które nie biorą udziału w rozgrywce, pozostają w pudełku wraz z innymi elementami wykorzystywanymi w ramach konkretnych umiejętności lub rywalizacji o Puchar Domów.



Zanim prefekci zaczną się zastanawiać nad wskazówkami, upewnijcie się, że wszyscy gracze rozumieją znaczenie haseł na stole. Jeśli w grze jest karta, której znaczenia nie kojarzy żaden z graczy, obróćcie ją na drugą stronę i zobaczcie, czy mówi Wam to coś więcej. Jeśli nadal nie jesteście pewni jej znaczenia, wymieńcie tę kartę na inną.

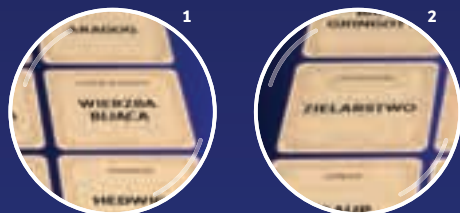
Domy rozgrywają tury na zmianę, zaczynając od domu, który posiada Tiarę Przydziału. Prefekt domu musi udzielić **1 wskazówki**, a uczniowie pierwszego roku muszą spróbować odgadnąć **co najmniej 1 kartę**. Po zakończeniu tury kolejną rozpoczynają członkowie rywalizującego domu. Rozgrywajcie tury na zmianę do momentu, aż któryś z domów wygra grę.

W TRAKCIE TURU

* PREFEKT UDZIELA WSKAZÓWKI

Jeśli jesteś prefektem, musisz wymyślić wskazówkę, która nakieruje uczniów pierwszego roku na co najmniej 1 z kart Waszego domu. Im więcej, tym lepiej.

Spójrz, które karty należą do Waszego domu, i spróbuj znaleźć przynajmniej 2, które jesteście w stanie ze sobą połączyć. Przykładowo: karty **WIERZBA BIJAĆCA** i **ZIELARSTWO** można połączyć wskazówką „**rośliny**”.



Twoja wskazówka musi składać się z 1 wyrazu i 1 numeru. Podany wyraz powinien wskazywać na wybrane przez Ciebie karty. Podany numer informuje uczniów pierwszego roku, ile kart łączy się z daną wskazówką. To wszystko, co możesz powiedzieć jako prefekt. Nie udzielaj swojej drużynie żadnych dodatkowych wskazówek.

rośliny: 2

* POSZUKIWANIA

Gdy prefekt udzieli wskazówki, uczniowie pierwszego roku muszą spróbować odnaleźć karty ich domu.

Najpierw dyskutują między sobą, a następnie najodważniejszy z nich – lub ten, którego najłatwiej namówić do odważnego czynu – dotyka 1 z niezakrytych kart. **Dotknięcie karty liczy się jako próba odgadnięcia.**

Prefekt sprawdza kartę mapy, a następnie przykrywa wskazaną kartę kafelkiem o odpowiednim kolorze. **Jeśli ta karta należała do ich domu, uczniowie pierwszego roku mogą kontynuować zgadywanie.**

Uczniowie pierwszego roku mogą wskazać kilka kart w trakcie swojej tury, ale ich prefekt może udzielić wyłącznie 1 wskazówki. Próba odgadnięcia zwykle opiera się na aktualnie otrzymanej wskazówce, ale czasem warto też spróbować odgadnąć karty, których nie udało się odgadnąć w poprzednich turach.

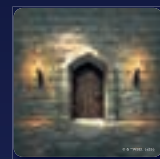
Prefekt nie może poinformować uczniów pierwszego roku, czy wskazana karta jest tą, o którą chodziło w podanej w danej turze wskazówce. Wiedzą tylko, że udało im się odgadnąć kolejną kartę.

* WPADKI

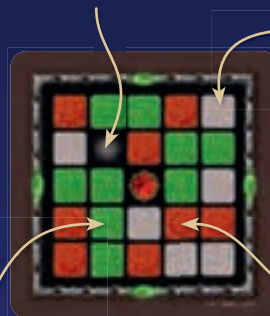
Podczas zgadywania drużyna może natrafić na 3 niefortunne sytuacje:



Jeśli znajdziecie **Argusa Filcha**, to on znajduje Was! Zostajecie odesłani do Komnaty Szlabanu, gra dobiega końca, a **Wasz dom przegrywa.**



Jeśli znajdziecie **zamknięte drzwi**, **Wasza tura dobiega końca.**



Jeśli znajdziecie kartę **należącą do rywalizującego domu**, Wasza tura **również się kończy**. W ten sposób możecie przypadkiem **pomóc rywalizującemu domowi** zbliżyć się do zwycięstwa.

* ZAKOŃCZENIE TURU

Jeśli tura nie skończy się ze względu na wpadkę, możecie sami podjąć decyzję o jej zakończeniu. Przykładowo, jeśli Wasz prefekt powie **rośliny: 2** i uda się Wam odnaleźć 2 karty, które pasują do tej wskazówki, powinniście zakończyć turę, chyba że wciąż macie do odgadnięcia karty z poprzednich wskazówek.

Gdy Wasza tura zostanie zakończona (w wyniku wpadki albo dobrowolnej decyzji), swoją turę rozpoczyna rywalizujący dom.

* ZASADA „PLUS 1”

Dopóki uczniowie pierwszego roku poprawnie odgadywają karty swojego domu, mogą spróbować odgadnąć o 1 kartę więcej, niż wynosi podana we wskazówce liczba. Jeśli podana wskazówka to rośliny: 2, mogą spróbować odgadnąć do 3 kart (o ile pierwsze 2 wskazane karty będą należeć do ich domu).

Nie musicie korzystać z tej zasady podczas pierwszej tury rozgrywki, jednak później będziecie mogli dzięki niej wskazywać karty powiązane z poprzednimi wskazówkami, których nie udało się Wam wcześniej odgadnąć. Warto korzystać z zasady „plus 1”, żeby dogonić przeciwną drużynę w zgadywaniu. Przykładowe użycie tej zasady znajdziecie na stronach 8 i 9.

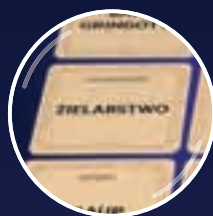
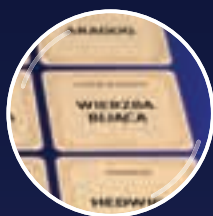
WYGRANA

Dom, który jako pierwszy wskaże wszystkie swoje karty, wygrywa. A dokładniej wygrywa ten dom, który nie ma już więcej kart do wskazania. Uczniowie rywalizującego domu mogą też przypadkiem wskazać ostatnią kartę Waszego domu, przez co możecie zwyciężyć nawet w trakcie ich tury.

Jeśli uczniowie 1 z domów wskażą Argusa Filcha, rywalizujący dom natychmiast wygrywa grę. Członkowie tego domu nie muszą wskazywać swoich pozostałych kart.

Przykład takiej sytuacji znajdziecie na następnej stronie. →

PRZYKŁAD ROZGRYWKI

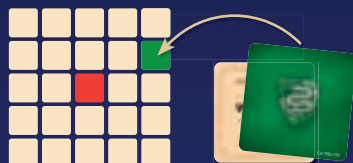


rośliny: 2

Zaczyna Slytherin. Po zapoznaniu się z kartami prefekt Slytherinu postanawia powiązać wskazówkę 2 z nich.



Ślizgoni pierwszego roku dyskutują między sobą, a następnie wskazują 1 z kart.



Według mapy ta karta należy do Slytherinu, więc prefekt umieszcza na niej kafelek Slytherinu.



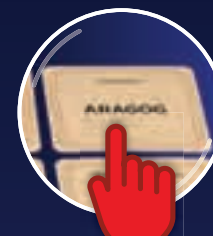
Kolejna wskazana karta również należy do Slytherinu. Choć nie jest to karta, którą miał na myśli...



...jednak prefekt musi udawać, że to o nią właśnie chodziło.

Czas na turę **turę Gryffindoru.**

ogromny: 2



Gryfoni pierwszego roku decydują się wskazać kartę ARAGOG.



Ponieważ ta karta to zamknięte drzwi, tura Gryffindoru natychmiast się kończy.

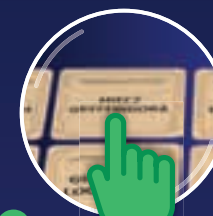
Pora na kolejną turę **Slytherinu.**

h-a-r-t: 2



Prefekt Slytherinu daje wskazówkę do kolejnych 2 kart.

Zwróćcie uwagę, że w tym przykładzie prefekt postanowił przeliterować wskazówkę, żeby nikt nie próbował łączyć jej ze słowem *chart*.

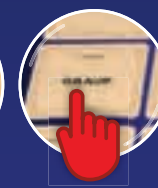


Ślizgonom pierwszego roku udaje się poprawnie odgadnąć obie karty. (Tak, to prawda. W tym przykładzie MIECZ GRYFFINDORA należy do Slytherinu. Ale nie chodzi oczywiście o sam miecz. To, czego szukali Ślizgoni, to jedynie informacja o tym mieczu).

Dumbledore: 3



W swojej **drugiej turze** Gryfonom pierwszego roku udaje się wykorzystać poprzednią wskazówkę i wskazać dużo swoich kart.



Gryfoni myślą o wskazaniu jeszcze 1 karty, ale wskazali już 4. Wskazówka dotyczyła 3. Ze względu na zasadę „plus 1” tura Gryffindoru dobiega końca. Następna wskazówka będzie udzielana przez prefekta Slytherinu.

Wskazówka musi dotyczyć znaczenia kart.

NIE może odnosić się do liter. **H: 2** nie jest dobrą wskazówką do kart HEDWIGA i HORKRUKS. NIE może odnosić się do położenia na mapie. **Narożnik: 4** nie jest dobrą wskazówką do kart znajdujących się w rogach siatki.

Jeśli gracie ze słowami, wskazówka nie może zawierać żadnego słowa z widocznych na stole kart ani żadnej formy tego słowa.

Weasley: 2 nie jest dobrą wskazówką, jeśli na stole widoczne są karty PANI WEASLEY i PERCY WEASLEY.

Jeśli na stole znajduje się karta ZAMEK HOGWART, prefekci nie mogą dawać wskazówek takich jak **zamczysko**, **zameczek** (a nawet **zamknięty**, **wart** czy **warta**, jeśli lubicie sobie bardzo komplikować życie), dopóki nie zostanie ona przykryta.

Jeśli gracie wyłącznie z obrazkami, możecie wprost nazywać rzeczy, które na nich widzicie.



NAGINANIE ZASADY JEDNEGO WYRAZU

W ścisłych zasadach gry *Tajniacy* wskazówka musi składać się z wyłącznie 1 wyrazu. Świetnie działa to w praktyce i zachęcamy Was do odnajdywania kolejnych kreatywnych wskazówek pomimo tego ograniczenia. W wersji gry *Tajniacy: Powrót do Hogwartu* możecie jednak zdecydować się na dopuszczenie do gry wielowyrzowych wskazówek, dopóki dana wskazówka stanowi pojedynczą rzecz w świecie czarodziejów.

Przykłady:

Tom Riddle to 1 postać. **Ulica Pokątna** to 1 miejsce. **Wierzba Bijąca** to 1 drzewo. **Historia Hogwartu** to tytuł 1 książki. **Obrona przed Czarną Magią** to 1 z przedmiotów nauczanych w Hogwarcie. Jednakże wskazówki takie jak **długi korytarz**, **ciemna noc** albo **eliksir magiczny** nie będą dobrymi wskazówkami, ponieważ nie są to konkretne rzeczy, a raczej ogólne terminy.

Jeśli chcecie, możecie poszerzyć tę zasadę, by uwzględniała także mugolskie nazwy, takie jak **Nowy Jork** albo **Król Artur**, ale nie pozwalajcie prefektom na podawanie **zbyt wymyślnych wskazówek**!

Jeśli ta zasada sprawi, że nie będziecie mogli dojść do porozumienia, co jest, a co nie jest „jedną rzeczą”, **wróćcie do udzielania wyłącznie jednowyrazowych wskazówek**.

* ZAPYTAJ DRUGIEGO PREFEKTA

Jeśli nie masz pewności, czy wskazówka, której chcesz udzielić, jest dobra, zapytaj prefekta rywalizującego domu (na tyle cicho, żeby pozostali nie usłyszeli wskazówki). **Każda wskazówka, na którą zgodzi się prefekt rywalizującego domu, jest dobrą wskazówką.**

mugolak?

mugolak ✓

Zasada „plus 1” pozwala uczniom pierwszego roku na wskazanie o 1 karty więcej, niż opisuje wskazówka. Czasami jednak prefekci mogą chcieć, by odgadli ich jeszcze więcej. Oto 2 rodzaje wskazówek, które można zastosować w tym celu:

* NIEOGRANICZONE

Przykładowo możesz mieć dobrą wskazówkę do 2 kart, np. **serce: 2**, ale chcesz, by członkowie domu odgadli sporo kart związanych z wcześniejszymi wskazówkami. W takiej sytuacji możesz powiedzieć **serce: nieograniczone**. W takim przypadku uczniowie pierwszego roku nie wiedzą, że wskazówka odnosi się tylko do 2 kart, ale nie są ograniczeni do wskazania 3. Mogą spróbować odgadnąć 4, 5, a nawet więcej, dopóki wskazują karty należące do ich domu.

serce: ∞

* ZERO

Wskazówka **serce: 0** również umożliwia wskazanie nieograniczonej liczby kart (i stanowi wyjątek od zasady „plus 1” – tak, wiemy, że $0 + 1 = 1$).

W tym przypadku oznacza to jednak „Nie wskazujcie kart związanych z **sercem**”. Jeśli na stole znajduje się karta ELIKSIR MIŁOSNY, uczniowie wiedzą, by jej nie wskazywać.

serce: 0

Dlaczego? Jeśli na stole znajdują się inne rzeczy związane z eliksirami, np. KOCIOŁ albo SEVERUS SNAPE, może prefekt chciał powiedzieć **eliksiry: 2**. Spróbujcie więc wskazać te karty, omijając kartę ELIKSIR MIŁOSNY.

Wskazówkę zero można sprytnie wykorzystać, by omijać pewne grupy słów, co może okazać się szczególnie przydatne dla członków domu Ravenclaw. Czasami z kolei warto wykorzystać wskazówkę zero, by odwieść członków swojego domu od wskazania Argusa Filcha.

Wskazówka zero nadal wymaga od uczniów pierwszego roku wskazania co najmniej 1 karty.

* KARA ZA ZŁĄ WSKAZÓWKĘ

Gdy wskazówka zostanie wypowiedziana, nie można jej cofnąć, nawet jeśli łamię 1 z zasad (nie próbujcie używać zaklęcia zapomnienia). W takiej sytuacji pozostali gracze mówią zwykle „Hej, to łamię zasady. Następnym razem bardziej uważaj”. Jednak jeśli grupa, z którą grasz, wyjątkowo lubi rywalizację, albo uważa, że dana wskazówka daje Twojej drużynie niesprawiedliwą przewagę, **oficjalna kara za złą wskazówkę** wymaga natychmiastowego zakończenia tury i pozwala prefektowi rywalizującego domu przykryć 1 ze swoich kart.

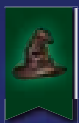
ups! ✗

Jeśli rozegraliście już kilka rozgrywek w Tajniaków, sprawdźcie, co nowego wprowadza do rozgrywki każdy z 4 domów Hogwartu.

* CEREMONIA PRZYDZIAŁU

Po tym, jak gracze podzielą się na drużyny i wybiorą swoich prefektów, wręczcie Tiarę Przydziału 1 z drużyn. Ta drużyna rozpoczyna grę. Jeśli zamierzacie rozegrać kilka gier w tych samych drużynach, wymieniajcie się Tiarą Przydziału na początku każdej kolejnej gry.

Żeby określić, które domy będą reprezentowane przez drużyny, 1 z prefektów dobiera losową kartę mapy. Drużyna z Tiarą Przydziału gra jako dom, którego kolor odpowiada kolorowi w rogach karty mapy. Drużyna bez Tiary Przydziału gra jako dom, którego kolor odpowiada drugiemu kolorowi na karcie mapy. Ta drużyna będzie rozgrywać turę jako druga i zaczyna z 1 zakrytym kafelkiem na środku układu kart (wyjątkiem jest Hufflepuff). (Jeśli jednak wszyscy zgodnie zdecydują, że chcą zamienić się domami, przekażcie Tiarę Przydziału drugiemu prefektowi i zamieńcie się rolami).



Drużyna z Tiarą Przydziału gra jako dom reprezentowany przez ten kolor. Ta drużyna rozpoczyna grę.



Drużyna bez Tiary Przydziału gra jako dom reprezentowany przez drugi kolor z karty mapy. Ta drużyna wykonuje turę jako druga i zaczyna grę z kafelkiem swojego domu na środku mapy.

* UMIEJĘTNOŚCI DOMÓW

Każdy dom ma 2 unikalne umiejętności. Są opisane na dwustronnych kartach umiejętności domów: **jedna strona karty wykorzystywana jest w przypadku, gdy dom rozpoczyna grę, a druga strona, gdy dom rozpoczyna jako drugi.**

Weźcie kartę umiejętności Waszego domu i trzymajcie ją przed sobą odpowiednią stroną do góry (zasady z drugiej strony karty nie będą wykorzystywane w tej grze). Jeśli z lewej strony karty widnieją jakieś żetony, weźcie je z pudełka.



Zasady każdej umiejętności zostały wyjaśnione szczegółowo w „Kompedium domów Hogwartu”.

Jeśli chcecie sprawdzić się w konkretnym zestawieniu, np. Ravenclaw kontra Slytherin, gdzie zaczyna Ravenclaw, prefekci mogą przeszukać talię kart map i wybrać odpowiednią mapę.

Nie próbujcie grać domami, których kolory nie są uwzględnione na karcie mapy. Upewnijcie się, że karta umiejętności Waszego domu leży na właściwej stronie zgodnie z informacją na karcie mapy. Aby rozgrzywka przebiegała poprawnie, **umiejętności muszą być dopasowane do karty mapy.**

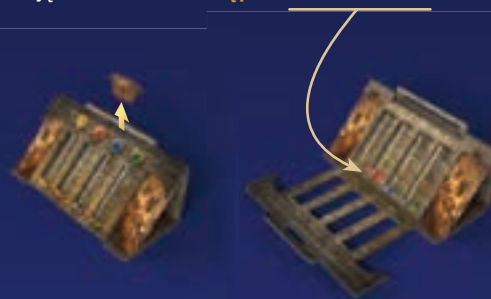
Jeśli zdecydujecie się na granie **bez używania umiejętności** (zalecane w przypadku nowych graczy), pamiętajcie, żeby **zawsze używać tych kart map, które uwzględniają Slytherin i Gryffindor.** Pozostałe 2 domy mają specjalne umiejętności bezpośrednio związane z kartami map, dlatego na rozgrywkę wprowadzającą nadają się wyłącznie karty z czerwonym i zielonym kolorem.

Rywalizacja o Puchar Domów to całoroczne zawody pomiędzy 4 domami Hogwartu. Nie potrzebujecie całego roku, by wziąć w nich udział, ale będą odbywać się na przestrzeni kilku gier.

Po każdej grze zdobywacie punkty dla domu, który reprezentowaliście. Wyniki zawodów można śledzić i przechowywać przy pomocy klepsydr, dzięki czemu po otwarciu pudełka wiadomo, który dom ma aktualnie przewagę.

Zawarte w grze klepsydry pozwalają Wam na śledzenie wyników w Waszych własnych zawodach o puchar domów.

Wszystkie 4 klepsydry są na początku puste. **Po zakończeniu gry** odblokujcie klepsydrę poprzez zdjęcie zamka, **a następnie włóżcie żeton w kolorze zwycięskiego domu do klepsydry tego domu.**



Powiedzmy, że pierwszą grę wygrał Gryffindor. W takim wypadku włóżcie czerwony żeton do klepsydry i zawołajcie donośnym, pełnym energii głosem: „10 PUNKTÓW DLA GRYFFINDORU!”.

Gdy dany dom ma **więcej punktów** od jakiegokolwiek innego, ten dom zdobywa przewagę. Umieście **sztandary domu** na zawiasach przed zamknięciem zamka.



Sztandary pozostaną tam do momentu, aż inny dom zdobędzie przewagę. Zachowajcie zdobyte punkty i sztandary nawet wtedy, gdy odkładacie grę.

Uwaga!

Jeśli chcecie, by rywalizacja o Puchar Domów była sprawiedliwa, powinniście grać z losowo wybranymi kartami map, by każdy z domów miał równe szanse na udział w rozgrywkach.

★ ŁEB W ŁEB

Jeśli gracie w *Tajniaków* w stałych drużynach, możecie przeprowadzić długotrwałe zawody o Puchar Domów między tymi drużynami.

Każda drużyna wybiera 1 z domów, który będzie reprezentować przez cały czas trwania zawodów. Na początku każdej gry wybiercie **losową kartę mapy**:

Jeśli dom 1 z drużyn jest uwzględniony na mapie, ta drużyna gra jako ten dom. Rywalizująca drużyna gra jako drugi z domów przedstawionych na karcie mapy.

Jeśli kolory domów obu drużyn znajdują się na karcie, to nawet lepiej – obie drużyny mogą reprezentować swoje domy.

Jeśli na karcie mapy nie ma kolorów wybranych domów, odrzućcie ją i dobierzcie kolejną, aż dobierzecie kartę mapy, która zawiera kolor przynajmniej 1 z wybranych domów.

Tiarę Przydziału przekazcie standardowo drużynie, której kolory znajdują się w rogach karty mapy, a następnie cieszcie się rozgrywką.

Gdy wygracie, wrzućcie do odpowiedniej klepsydry żeton domu, który reprezentowaliście. Czasami będzie to żeton domu, który wybraliście przed rozpoczęciem zawodów. W pozostałych przypadkach będzie to żeton innego domu, co nadal blokuje wybrany przez przeciwnika dom od zdobycia punktu. (Oczywiście najważniejsze są te mecze, w których drużyna reprezentuje wybrany przez siebie dom. Jednak granie wyłącznie z takimi kartami map byłoby mniej ciekawe, ponieważ drużyny wykorzystywałyby w kółko te same umiejętności).

★ UCZTA POŻEGNALNA

Gdy klepsydra danego domu zostanie całkowicie wypełniona, rok szkolny dobiega końca, a uczniowie tego domu zwyciężają w zawodach. Możecie na jakiś czas zachować wypełnione klepsydry, by świętować zwycięstwo, albo opróżnić je od razu i rozpocząć kolejny rok w Hogwarcie.

Ale chwila... Kto właściwie wygrał? Jeśli gracie w wariant „Łeb w łeb”, wygrywa drużyna, której dom zwycięży w zawodach o Puchar Domów. Jeśli żaden z wybranych domów nie zdobędzie pucharu, nie wygrywa nikt. A może raczej... wygrywają wszyscy. Zawody odbywają się pomiędzy domami, nie graczami. Gracze rozgrywają jedynie kolejne rundy w *Tajniaków*, ciesząc się z każdego zwycięstwa. Możecie rozgrywać zawody z udziałem różnych graczy, zmieniać drużyny i domy, które reprezentujecie, a każda kolejna gra będzie wpływać na wynik zawodów. Jeśli chociaż raz udało się Wam wygrać jako ten dom, który zdobył puchar, bądźcie z siebie dumni – udało się Wam przyczynić do zwycięstwa tego domu!



★ TWÓRCY

Autor: **Vlaada Chvátil**

Na podstawie: *Świata czarodziejów* J. K. Rowling

Rozwój gry: **Alena „Viggo” Chvátilová, Klára Nedvídková, Anežka „Angie” Seberová, Jan „Zvonda” Zvoníček**

Oprawa graficzna: **Radek „RBX” Boxan, Michaela Zaoralová, David Jablonovský, Štěpán Drašfák, Tibor Vizi**

Kierownictwo artystyczne: **Michaela Zaoralová, David Jablonovský**

Ilustracje: **Ondřej Hrdina, Štěpán Drašfák**

Zwiasztun i grafika 3D: **Roman Bednář**

Instrukcja: **Jason Holt, Gus Cook**

Produkcja: **Vít Vodička**

Zarządzanie: **Jan „Zvonda” Zvoníček, Klára Nedvídková**

Nadzór projektu: **Petr Murmak**

Tłumaczenie: **Jakub Maciejewski**

Redakcja i korekta: **zespół Rebel**

Dziękuję wszystkim naszym testerom, a są to: **Michal Ringer, Michaela Macková, Ben Hayes, Jelle Servranckx, Tomáš Dvořák, Radim „Rumun” Křivánek, Stanislav Kubeš, Štěpán „Kat” Cenek, Zora Rose Holt, Linden Rustle Holt, Běta i Honza Malý, John McDonald, Miroslav Felix Podlesný, Tomáš i Zuzana Zadražilovi, Jarmila Havířová, Pavel Chvátil i inni.**

Szczególne podziękowania: J. K. Rowling za stworzenie tak niesamowicie immersyjnego i przepelnionego magią świata. Studiu Warner Bros. za odtworzenie i ożywienie tego fantastycznego świata w szczególnie spektakularny sposób. Mojej żonie i dzieciom za niezwykle czas, jaki spędziliśmy na odkrywaniu tego świata. Fanni i Katerinie z ELC Brands za pomoc w procesie licencjonowania produktu. Ondrze Skoupému za główkowanie godzinami nad umiejętnościami domów. Oraz całemu zespołowi CGE za Waszą pasję do *Harry'ego Pottera* i *Tajniaków*, dzięki której możliwe było stworzenie tej właśnie gry.

rebel



All characters and elements © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s25)

© Czech Games Edition, 2025

www.CzechGames.com

PRZYPOMNIENIE ZASAD I PRZYDATNE WSKAZÓWKI

- ✦ Prefekci **nie mogą udzielać żadnych informacji** poza podawanymi wskazówkami. Nie mogą mówić o karcie mapy ani o tym, jak dobra jest udzielona przez nich wskazówka.

- ✦ Prefekci muszą **zachować pokerową twarz**. Nie mogą robić sugestywnych min, odgłosów zaskoczenia ani ciężko wzdychać w momencie, gdy uczniowie pierwszego roku zastanawiają się nad swoimi kompletnie nietrafionymi pomysłami.

- ✦ Zachowanie pokerowej twarzy nie jest łatwe. Uprzejmi uczniowie pierwszego roku **nie podglądają swoich prefektów** i nie sprawdzają ich reakcji. A nawet jeśli odbiorą jakąś niewerbalną informację, starają się ją zignorować.

- ✦ **Udzielanie wskazówki do tylko 1 karty jest dozwolone**, ale wskazówki odnoszące się do wielu kart dają o wiele więcej zabawy.

- ✦ Uczniowie pierwszego roku nie muszą zgadywać na podstawie wskazówki z aktualnej tury. Mogą **zacząć od próby wskazania kart z wcześniej udzielonych wskazówek**. Mogą również spróbować wskazać kartę losowo (ale raczej nie powinni tego robić).

- ✦ Prefekci mogą powtórzyć wskazówkę tylko wtedy, gdy zostaną o to poproszeni przez swoją drużynę, **zachowując taką samą formę jak wcześniej**. Prefekci nie powinni sugerować uczniom pierwszego roku, że zostali im do odgadnięcia karty z konkretnej wskazówki.

- ✦ Uczniowie pierwszego roku mogą zakończyć turę, nawet jeśli nie odgadli wszystkich kart określonych przez daną wskazówkę. Muszą jednak spróbować odgadnąć **co najmniej 1 kartę**.

- ✦ Dopóki odgadują poprawnie, uczniowie pierwszego roku mogą spróbować odgadnąć kilka kart. Maksymalna liczba kart, które mogą wskazać, jest **zawsze o 1 większa od liczby podanej przez prefekta we wskazówce**.

- ✦ Prefekt nie powinien podawać większej liczby we wskazówce tylko po to, by umożliwić drużynie wskazanie większej liczby kart. Jeśli prefekt chce, by uczniowie pierwszego roku mieli możliwość wskazania większej liczby kart, powinien skorzystać z **nieograniczonej wskazówki** albo **wskazówki zero**.

- ✦ **Każda wskazówka, na którą zgadza się prefekt rywalizującego domu**, jest dobrą wskazówką. Bądźcie uczciwi. Nie pytajcie, czy możecie podać wskazówkę, na którą sami byście się nie zgodzili. A gdy ktoś pyta Was, czy może udzielić danej wskazówki, pozwólcie na to tylko wtedy, gdy sami uznajecie ją za sprawiedliwą i przydatną.

- ✦ Gdy rozegracie wystarczająco gier z życiem słów i z użyciem obrazków, **możecie połączyć je ze sobą, układając na przemian słowa i obrazki na wzór szachownicy**.