

Souboj s draky a získání Zlatého vejce

Cíl hry: Cílem hry je vytvořit řadu z 10 kartiček, která symbolizují souboj s draky a získání Zlatého vejce. Řada se sestává z kartiček v následujícím pořadí:

- 1) kartička „hráč-šampion“ ①.
- 2) kartičky „malý drak“ ② – „malé kouzlo“ ③; tato dvojice se opakuje třikrát po sobě. Tato dvojice kartiček symbolizuje tři dílčí souboje s drakem.
- 3) kartičky „velký drak“ ④ – „velké kouzlo“ ⑤. Tato dvojice symbolizuje úspěšný souboj s drakem.
- 4) Po jejím nalezení hráč dokončí řadu nalezením kartičky „Zlaté vejce“ ⑥.

Každá řada musí být sestavena v jedné barvě – tu určuje první kartička – kartička „šampiona“. Dále jsou ve hře kartičky s útočícím drakem – „Oheň“ ⑦. Tyto kartičky symbolizují útoky draka. Tyto kartičky hráč odkládá mimo řadu symbolizující souboj. Pokud tuto kartičku sejmeme, nebo dostane od některého soupeře, musí před dalším skládáním řady útok odrazit. To znamená, že ke kartičce oheň ⑦ musí najít kartičku „malé kouzlo“ ③ v své barvě. Tím eliminuje útok draka a může pokračovat ve skládání své řady.

Hra pro čtyři hráče

Začátek hry:

Všechny kartičky (celkem 64 kusů) se zamíchají, otočí rubem nahoru, a vyskládají se do bloku 8 x 8 kartiček. Hráči si určí pořadí, v jakém budou uskutečňovat jednotlivé tahy.

Základní pravidlo – provedení jednoho tahu:

První hráč otočí kteroukoliv kartičku lícem nahoru a položí ji na stůl. Všichni hráči musí hodnotu kartičky vidět.

Neúspěšný tah:

Pokud hráč nemůže použít otočenou kartičku ve své řadě, otočí na stejném místě tuto kartičku zpět rubem nahoru. Ve hře pokračuje další hráč v pořadí, který provede nový tah.

Všichni hráči se snaží zapamatovat si hodnotu a polohu postupně otočených kartiček. Který hráč si pamatuje nejvíce správných kartiček, má šanci, až bude na řadě, provést úspěšný tah a získat kartičku do své řady.

Úspěšný tah:

Pokud hráč na tahu může otočenou kartičku použít do své řady podle pravidel, přiloží ji do své řady. Tah je úspěšný, hráč pokračuje dalším tahem. Hráč pokračuje tak dlouho, dokud jsou jeho tahy úspěšné – otočené kartičky může použít ve své řadě. Jakmile je jeho další tah neúspěšný, jeho hra v tuto chvíli končí, pokračuje další hráč v pořadí.

Úvod hry:

Hráči provádějí jednotlivé tahy v určeném pořadí. Jejich úkol je najít první kartičku do řady – kartičku některého šampiona. Hráči provádějí mnoho neúspěšných tahů, ale snaží se zapamatovat si otočené kartičky. Hra začíná pomalu, ale jakmile hráči postupně naleznou úvod řady, hra nabývá na zajímavosti.

Pokračování hry:

Hráči postupně naleznou „svého“ šampiona. Nyní už vědí, na které kartičky se mají zaměřit. Po získání kartičky šampiona mají za úkol získat kartičku „malý drak“ ②, dále pak kartičku „malé kouzlo“ ③. Tuto dvojici kartiček hráč musí najít celkem třikrát ve správném pořadí malý drak – malé kouzlo. Dvojice kartiček symbolizuje hráčovy dílčí souboje s drakem.

Pokud hráč při tahu otočí a nalezne kartičku své barvy, ale tato kartička není ve správném pořadí, tah není úspěšný, a kartičku musí otočit zpět. Jeho úkolem je polohu kartičky si zapamatovat. Tuto kartičku se hráč snaží otočit až v okamžiku, kdy její umístění do řady dovolují pravidla.

Hráči musí pozorně sledovat neúspěšné tahy protihráčů: velmi často protihráči otáčejí kartičky, které náš hráč potřebuje. A to v následujícím tahu, nebo v některém pozdějším tahu.

Hra se postupně zrychluje. Čím více kartiček je umístěno po úspěšných tazích v řadách jednotlivých hráčů, tím méně zbývá kartiček na hrací ploše, na které se mají hráči při dalším hledání zaměřit.

Funkce kartičky Oheň ⑦

Tato kartička symbolizuje útoky draka. Pokud ji hráč nalezne či dostane od soupeřů, musí před dalším pokračováním ve skládání své řady nejdříve najít kartičku své „malé kouzlo“ a tím útok draka odrazit. Takže pokud hráč nalezne kartičku s ohněm ⑦ v barvě své řady, musí ji vyjmout z hrací plochy a položit si ji vedle své řady. Až na něj přijde v příštím kole řada, musí najít své „malé kouzlo“ ③, a tím kartičku s ohněm přikryje. Teprve až se to hráči podaří, může pokračovat dál ve skládání své řady. Pokud hráč nalezne kartičku Oheň ⑦ patřící některému z soupeřů, přidá ji pod soupeřovu řadu a tak brzdí soupeřův postup. Nyní musí soupeř ve svém dalším tahu nejprve najít své „malé kouzlo“ ③ a až se mu to podaří, pokračuje ve skládání své řady. Když hráč nalezne Oheň ⑦, a je jedno jestli svůj nebo soupeřův, po umístění kartičky hráč dál ve hře nepokračuje. Pokračuje další hráč v pořadí.

Platí pravidlo: jedna řada může být napadena v jednu chvíli pouze jedním Ohněm. Hráč musí v následujících tazích odrazit útok draka – kartičku Oheň ⑦ kartičkou „malé kouzlo“ ③. Až je útok draka odrazen, je možné napadnout stejného hráče dalším Ohněm.

Platí pravidlo: při jedné partii není nutné ani žádoucí, aby hráč nasbíral všechny kartičky s Ohněm ⑦. Naopak: čím menšímu počtu napadení drakem bude hráč čelit, tím větší má šanci dokončit svou řadu co nejdříve.

Funkce kartiček Velké kouzlo, Velký drak a Zlaté vejce:

Po sestavení první části řady (kartička Šampion a tři dvojice kartiček „malý drak“ – „malé kouzlo“, celkem sedm kartiček) hráč musí vybojovat s drakem vítězný souboj: najít a umístit do řady kartičky „velký drak“ ④ – „velké kouzlo“ ⑤. Poslední kartička v řadě je pak kartička „Zlaté vejce“ ⑥. Všechny kartičky musí splňovat pravidlo, že vytváří řadu v jedné barvě.

Závěr hry:

Zvítězí hráč, který sestaví jako první celou řadu deseti kartiček.

Tipy pro herní varianty

Hra pro 3 hráče

I. varianta

Pokud hrají tři hráči, postupují podle výše popsaných pravidel. Jakmile si postupně každý hráč nalezne svého „šampiona“, pokračují v hledání své řady. Kartičky se zbývající čtvrté řady nikdo nesbírá, protože je nikdo nepotřebuje. Zůstávají tím pádem neustále na hrací ploše, čímž mírně hru ztěžují. Hráči si je musí zapamatovat, i když jsou pro ně nepotřebné. Jejich zbytečným otáčením ztrácejí tah.

Nebo je mohou použít v případě, že hráči neznají pozice kartiček ze své řady. Otáčením kartiček ze čtvrté řady před soupeři hráči neriskují, že otočením soupeřových kartiček jim nechtěně napoví a pomohou.

Mezitím hráči čekají, až některý z protihráčů ukáže neopatrným tahem jeho kartičku. Taktika i zde najde své místo a hráči si užijí hodné legrace.

2. varianta

Před započítáním hry vyřadíte celou jednu řadu v jedné barvě, lhostejno kterou. Hru hrajte pouze se třemi řadami, tzn. použijete 3 x 16 kartiček.

Hra pro 2 hráče

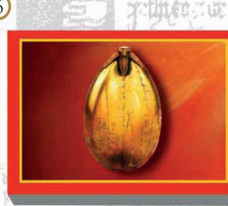
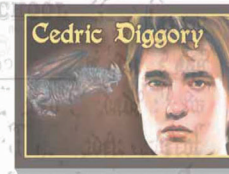
Podobně jako v předchozím případě můžete před započítáním hry vyřadit ze hry nepotřebné kartičky tj. dvě celé řady v jedné barvě. Dále hrajte podle výše popsaných pravidel tentokrát pouze s 2 x 16 kartičkami.

2. varianta

Nebo můžete zanechat ve hře všechny kartičky. Platí pravidlo, že každý hráč musí postupně sestavit dvě řady ve dvou barvách.

TURNAJ TŘÍ ČARODĚJNICKÝCH ŠKOL – PRVNÍ ÚKOL

viděn



Druhý úkol: Rozluštění tajemství Zlatého vejce

Cílem hry je sestavit kartičky do kvintetu takovým způsobem, aby hráči objevili tajemství Zlatého vejce a oslovili svého rukojmího z hlubin Černého jezera.

Hra pro čtyři hráče.

I. část

Cíl hry: Cílem první části je sestavit čtyři kvinteta podle níže popsaných pravidel.

Pro tuto hru použijeme: 20 x 4 kartičky s vodní plochou, 12 kartiček s Pootevřeným vejcem, 4 kartičky s Otevřeným vejcem, 4 kartičky se Zavrženým vejcem – celkem 100 kartiček.

Před začátkem hry: Jeden kvintet se skládá ze 4 kartiček představujících vodní plochu ①, a páté kartičky představující Zlaté vejce ve třech stádiích: Pootevřené Zlaté vejce ②a, Otevřené Zlaté vejce ③a a Zavržené Zlaté vejce ④a. Pro úspěšné splnění první části hry musí každý hráč nejprve najít – sestavit tři kvintety s Pootevřeným vejcem ② a následně sestavit kvintet s Otevřeným vejcem ③. Kartička se Zavrženým vejcem ④a může hráčům komplikovat úkol: znehodnocuje jim již postavený základ kvintetu – vodní plochu.

Postup pro sestavení kvintetu:

Nejprve musíte najít kartičky vodní plochy: plocha je čtverec tvořený čtyřmi menšími čtverci. Při sestavování vodní plochy musíte dodržovat pořadí kartiček: nejprve musíte najít kartičku č. 1, poté kartičku č. 2 a poté 3 a 4. Vodní plochu si slože na hrací plochu před sebou. ① Kvintet dokončíte přiložením páté kartičky.

Dokončení kvintetu kartičkou Pootevřené vejce ②:

Kartička Pootevřené vejce symbolizuje pokusy odhalit tajemství Zlatého vejce. Přiložte kartičku Pootevřené vejce na vodní plochu sestavené ze čtyř základních kartiček ②. Každý hráč musí dokončit tři kvintety s Pootevřeným vejcem. Dokončený kvintet je definitivně hotový a jeho podobu již nemůže nic změnit a ani hráči jej nikdo nemůže zničit nebo vzít.

Dokončení kvintetu kartičkou Otevřené vejce ③:

Kartička Otevřené vejce symbolizuje odhalení tajemství Zlatého vejce. Přiložte kartičku Otevřené vejce na vodní plochu sestavenou ze čtyř základních kartiček. Každý hráč musí dokončit jeden kvintet s Otevřeným vejcem ③.

Dokončení kvintetu kartičkou Zavržené vejce ④:

Kartička Zavržené vejce ztěžuje úsilí odhalovat tajemství Zlatého vejce. Kartička může být přiložena pouze na kompletní vodní plochu tvořenou kartičkami 1 až 4. Pravidla pro dokončení tohoto kvintetu jsou popsána v následujícím návodu hry. Hráči se snaží „získání“ tohoto kvintetu vyhnout.

Začátek hry:

Všechny kartičky (celkem 100 kusů) se zamíchají, otočí rubem nahoru, a vyskládají se do bloku 10 x 10

kartiček. Hráči si určí pořadí, v jakém budou usku-
tečňovat jednotlivé tahy.

Základní pravidlo – provedení jednoho tahu:

První hráč otočí kteroukoliv kartičku lícem nahoru a položí ji na stůl. Všichni hráči musí hodnotu a polo-
hu kartičky vidět.

Neúspěšný tah:

Pokud hráč nemůže použít otočenou kartičku pro svou hru, otočí na stejném místě tuto kartičku zpět rubem nahoru. Vě hře pokračuje další hráč na řadě, který provede svůj tah.

Všichni hráči se snaží zapamatovat si hodnotu a polo-
hu postupně otočených kartiček. Který hráč si pa-
matuje nejvíce správných kartiček, má šanci, až bude na řadě, provést úspěšný tah, získat kartičku pro svůj kvintet.

Úspěšný tah:

Pokud hráč na tahu může otočenou kartičku použít do svého kvintetu podle pravidel, přiloží ji před sebe. Tah je úspěšný, hráč pokračuje dalším tahem. Hráč pokračuje tak dlouho, dokud jsou jeho tahy úspěšné – otočené kartičky s různými Zlatými vejci. Pokud není možné kartičku použít pro sestavení svého kvintetu. Jakmile je jeho další tah neúspěšný, jeho hra v tuto chvíli končí, pokračuje další hráč v pořadí.

Úvod hry:

Hráči provádí jednotlivé tahy v určeném pořadí. Je-
lich úkol je najít postupně kartičky představující vod-
ní plochu. Hráči provádí mnoho neúspěšných tahů, ale snaží se zapamatovat otočené kartičky. Hra začíná pomalu, ale jakmile hráči postupně otočí více karti-
ček, hra nabývá na rychlosti.

Pokračování hry:

Hráči postupně začínou „stavět“ svou vodní plochu. Platí pravidlo, že kartičky musí být skládány v pořadí podle čísel: kartička 1 je první, následuje kartička 2, kartička 3 a pak kartička 4. ①

Pokud hráč při tahu nalezne kartičku, kterou nemůže podle pravidel použít, musí ji otočit zpět. Tah je neúspěšný, pokračuje hráč, který je na řadě. Hráči mohou při hře otočit kartičky, které nepředstavují vodní plochu: kartičky s různými Zlatými vejci. Pokud není možné kartičku použít podle pravidel, musí být otočeny zpět. Doporučujeme hráčům si jejich hodnotu a polohu zapamatovat. Otočení a získání těchto kartiček v některých následujících tazích je klíčové pro další vývoj hry.

Hra se postupně zrychluje. Čím více kartiček je umístěno po úspěšných tazích v kvintetech jednotlivých hráčů, tím méně zůstává kartiček na hrací ploše. Činnost úspěšných tahů je stále častější.

Funkce kartičky Pootevřené vejce:

Tato kartička může být umístěna pouze na dokonče-
nou vodní plochu (kartičky 1 až 4) ①. Přiložením této kartičky je dokončen kvintet. Hráč získává kvin-
tet s Pootevřeným vejcem ②. Tah je úspěšný, hráč

pokračuje ve hře. Hráč musí pro úspěšné dokončení
hry postupně získat tři tyto kvintety.

Platí pravidlo: hráč může zároveň sestavovat pouze jeden kvintet. Tzn. že další kvintet hráči mohou začít sestavovat, až budou mít předěšlý kvintet hotový.

Funkce kartičky Zavržené vejce

Tato kartička může být umístěna pouze na dokonče-
nou vodní plochu (kartičky 1 až 4) ①. Přiložením této kartičky je dokončen kvintet. Hráč ztrácí vodní plochu pro získání kvinteta s Pootevřeným vejcem nebo Otevřeným vejcem, která potřebuje pro dokon-
čení této hry. K „získání“ kvintetu se Zavrženým vej-
cem ④ může dojít dvěma následujícími způsoby:

a) po dokončení hrstiše přiložením kartičky 4 ① hráč hledá pátou kartičku s Pootevřeným, respektive s Otevřeným vejcem. Pokud otočí kartičku Zavržené vejce, je povinen si ji vzít a umístit ji na svou vodní plochu. Vyplatí se pamatovat si umístění kartiček Zavržené vejce z předchozích tahů a otočení této kartičky v nevhodný okamžik se vyhnout. Otočení této kartičky může být také náhodné. Pak má hráč smůlu a platí pravidlo o povinnosti umístit si kartičku Zavržené vejce na vodní plochu a tím tuto nachystanou vodní plochu ztratit pro vhodnější tah.

Platí pravidlo: dokončení kvintetu kartičkou Zavržené vejce je úspěšný tah (kartička je umístěna) ale hráč už nemůže pokračovat ve hře. Pokračuje další hráč v pořadí. b) často se stane, že některý hráč má dokončenou vodní plochu ① a následujícím tahem nenajde požadovanou pátou kartičku. Jeho vodní plocha zůstane připravena na „přijetí“ páté kartičky. Jeho protihráči mají možnost při svých tazích najít kartičku Zavržené vejce a umístit ji na „připravenou“ vodní plochu a dokončit nežádoucí kvintet ④. Tímto tahem protihráči znehodnotí vodní plochu – zpomalí jeho úsilí k dokončení hry.

Platí pravidlo: dokončení kvintetu kartičkou Zavržené vejce je úspěšný tah (kartička je umístěna) ale hráč už nemůže pokračovat ve hře. Pokračuje další hráč v pořadí.

Funkce kartičky Otevřené vejce

Dokončit kvintet touto kartičkou může ten hráč, který již získal tři kvintety s Pootevřeným vejcem ②. Získáním tohoto čtvrtého kvintetu Otevřené vejce ③ hráč splnil první část úkolu: rozluštění tajemství Zlatého vejce.

Závěr hry:

Hráč, který zkompletoval jako první tyto čtyři kvin-
tety, I. část vyhrává.

Další hráči se umísť v tomto kole podle pořadí, v jakém dokončí čtyři požadované kvintety.

Vyhodnocení I. části hry:

1. hráč v cíli: 4 body
2. hráč v cíli: 3 body
3. hráč v cíli: 2 body
4. hráč v cíli: 1 bod.

TURNAJ TŘÍ ČARODĚJNICKÝCH ŠKOL – DRUHÝ ÚKOL

II. část

Cílem druhé části je sestavit pět kvintet podle níže popsaných pravidel.

Pro tuto hru použijeme: 20 x 4 kartičky s vodní plochou, 4 kartičky s podvodním sídlem, 4 kartičky Dasovcem, 4 kartičky jezerními lidmi, a celkem 8 kartiček se šampiony a jejich rukojmími, celkem 100 kartiček

Cíl hry: Sestavit pět kvintet podle pravidel, tzv. kvintet. Jeden kvintet se skládá ze 4 kartiček 1 až 4 předstávajících vodní plochu ①, a páté kartičky představující:

- a) podvodní sídlo ⑤a
- b) Dasovec ⑥a
- c) Jezerní lidé ⑦a

d) jednotliví šampiony ⑧a – Viktor Krum, Harry Potter, Fleur Delacoure a Cedric Diggrory a jejich rukojmí ⑨a, Hermiona, Ron, Cho a Gabriella. Pravidla pro použití těchto pátých kartiček jsou popsána v následující návodu.

Postup pro sestavení kvintetu:

Nejprve musíte najít kartičky vodní plochy: plocha je čtverec tvořený čtyřmi menšími čtverci. Při sestavování vodní plochy musíte dodržovat pořadí kartiček: nejprve sestavíte najít kartičku č. 1, poté kartičku č. 2 a poté 3 a 4. Vodní plochu si slože na hrací plochu před sebou. ① Kvintet dokončíte přiložením páté kartičky.

Dokončení kvintetu kartičkami s Dasovcem ⑤a, Podvodním sídlem ⑥a a Jezerními lidmi ⑦a:

Kartička s Dasovcem symbolizuje přemožení tohoto tvora. Kartičky Podvodní sídlo symbolizuje schopnost šampiona pohybovat se pod hladinou jezera. Kartička s Jezerními lidmi symbolizuje setkání s těmito tvory. Kvintet dokončíte přiložením těchto kartiček na vodní plochu sestavené ze čtyř základních kartiček ①.

Platí pravidlo: každý hráč musí dokončit tyto tři kvintety. Není určeno pořadí, v jakém mají být kvintety sestaveny. Je dovoleno sestavovat pouze jeden kvintet.

Dokončení kvintetů kartičkami šampionů ⑧a jejich rukojmí ⑨a:

Kartička se šampionem má stejné barevné označení jako jeho rukojmí. Kvintet dokončíte přiložením kartičky se šampionem respektive s jeho rukojmím na vodní plochu sestavené ze čtyř základních kartiček ①. Každý hráč musí sestavit dvě kvinteta se šampionem a jeho rukojmím, tedy dvě kvinteta se stejné barevnými označeními pátými kartičkami: Harry a Ron (červený rámeček), nebo Viktor a Hermiona (zelený rámeček), nebo Cedric a Cho (černý rámeček) nebo Fleur a Gabriella (modrý rámeček).

Začátek hry:

Všechny kartičky (celkem 100 kusů) se zamíchají, otočí rubem nahoru, a vyskládají se do bloku 10 x 10 kartiček. Hráči si určí pořadí, v jakém budou uskučňovat jednotlivé tahy.

Základní pravidlo – provedení jednoho tahu:

První hráč otočí kteroukoliv kartičku licem nahoru a položí ji na stůl. Všichni hráči musí hodnotu a polohu kartičky vidět.

Neúspěšný tah:

Pokud hráč nemůže použít otočenou kartičku pro svou hru, otočí na stejném místě tuto kartičku zpět rubem nahoru. Vě hře pokračuje další hráč na řadě, který provede svůj tah.

Všichni hráči se snaží zapamatovat si hodnotu a polohu postupně otočených kartiček. Který hráč si pamatuje nejvíce správných kartiček, má šanci, až bude na řadě, provést úspěšný tah, získat kartičku pro svůj kvintet.

Úspěšný tah:

Pokud hráč na tahu může otočenou kartičku použít do svého kvintetu podle pravidel, přiloží ji před sebe. Tah je úspěšný, hráč pokračuje dalším tahem. Hráč pokračuje tak dlouho, dokud jsou jeho tahy úspěšné – otočené kartičky může použít pro sestavení svého kvintetu. Jakmile je jeho další tah neúspěšný, jeho hra v tuto chvíli končí, pokračuje další hráč v pořadí.

Úvod hry:

Hráči provádí jednotlivé tahy v určeném pořadí. Jejich úkol je najít postupně kartičky představující vodní plochu. Hráči provádí mnoho neúspěšných tahů, ale snaží se zapamatovat otočené kartičky. Hra začíná pomalu, ale jakmile hráči postupně otočí více kartiček, hra nabývá na rychlosti.

Pokračování hry:

Hráči postupně začínou „stavět“ svou vodní plochu. Platí pravidlo, že kartičky musí být skládány v pořadí podle čísel: kartička 1 je první, následuje kartička 2, kartička 3 a pak kartička 4. ①

Pokud hráč při tahu otočí, nalezně kartičku, kterou nemůže podle pravidel použít, musí ji otočit zpět. Tah je neúspěšný, pokračuje hráč, který je na řadě. Hráči mohou při hře otočit kartičky, které nepředstavují vodní plochu: kartičky s motivy pro páté kartičky ⑤a – ⑦a. Pokud není možné kartičky použít podle pravidel, musí být otočeny zpět. Doporučujeme hráčům si jejich polohu zapamatovat. Otočení a získání těchto kartiček v některých následujících tazích je klíčové pro další vývoj hry.

Hra se postupně zrychluje. Čím více kartiček je umístěno po úspěšných tazích v kvintetech jednotlivých hráčů, tím méně zbývá kartiček na hrací ploše. Četnost úspěšných tahů je stále častější.

Funkce kartiček Podvodní sídlo ⑤a, Dasovec ⑥a, Jezerní lidé ⑦a:

Tyto kartičky mohou být umístěny pouze na dokončenou vodní plochu kartičky 1 až 4 ①. Přiložením těchto kartiček je dokončen kvintet. Tah je úspěšný, hráč pokračuje ve hře. Hráči potřebují získat všechny tři kvintety s těmito symboly. Hráč nesmí mít sestaveny dvě nebo více kvintet se stejnými symboly. Pořadí sestavení těchto kvintetů je libovolné. Hráč může sestavovat v jednu chvíli pouze jeden kvintet.

Funkce kartiček šampionů a jejich rukojmí ⑧a ⑨a:

Tyto kartičky mohou být umístěny pouze na dokončenou vodní plochu kartičky 1 až 4 ①. Přiložením těchto kartiček je dokončen kvintet. Tah je úspěšný, hráč pokračuje ve hře. Pořadí sestavení těchto kvintetů je libovolné. Každý hráč musí zhotovit kvintet jednoho šampiona a kvintet jeho rukojmího se stejným barevným rámečkem. Příklad: pokud hráč získá kvintet s Harry Potterem, je jasné, že pro úspěšné dokončení hry musí získat kvintet s Ronem. Jiný příklad: pokud hráč získá nejprve kvintet s Hermionou, tak pro úspěšné dokončení hry musí získat kvintet s Viktorom Krumem.

Platí pravidlo: hráč může získávat všech pět kvintetů potřebné pro úspěšné dokončení hry (viz výše) v libovolném pořadí. Je nutné dodržet pouze barvu stejných rámečků pro dokončených kvintet se šampionem a jeho rukojmím.

Hlášený kvintet – dobrovolné pravidlo pro odvádné hráče V průběhu II.části hry může kterýkoliv z hráčů využít následující pravidlo. Před svým tahem ohlásit: HLÁŠENÝ KVINTET! Pak může v průběhu svého tahu otočit PĚT hracích kartiček. Pravidlo může využít hráč, který je přesvědčen, že dokáže sestavit kvintet jedním rozšířeným tahem (otočením pěti kartiček) a tím získá velkou herní výhodu nad soupeři. Pokud se mu to povede, jeho tah je úspěšný a pokračuje ve hře.

Platí pravidlo: při sestavování Hlášeného kvinteta není nutné dodržet pořadí při otočení jednotlivých kartiček. Hráč je ale POVINEN otočit všech pět kartiček, i když je jisté v průběhu tahu, že se mu nepodaří jedním tahem celý kvintet získat. Tímto povinným otočením všech pěti kartiček ukazuje protihračům jejich hodnotu a polohu. Hráč může jedním tahem získat kvintet – což je výhoda pravidla. Při neúspěchu v tomto tahu hráč odhaluje polohu pěti kartiček, což je nevýhoda pravidla. Toto pravidlo pomáhá odvádným hráčům a velmi hru zpestřuje a zdramatizuje.

Závěr hry:
Zvítězí hráč, který jako první sestaví všech pět kvintet: tři kvinteta s různými symboly a dvě kvinteta s jedním šampionem a jeho rukojmím.
Další hráči se umístí v tomto kole podle pořadí, v jakém dokončí pět požadovaných kvintetů.
Vyhodnocení II. části hry:
1. hráč v cíli: 4 body
2. hráč v cíli: 3 body
3. hráč v cíli: 2 body
4. hráč v cíli: 1 bod.
Celkové vyhodnocení hry: hráčům se sečtou získané body v obou částech úkolů. Při rovnosti bodů je hodnocen výše ten hráč, který se lépe umístil v II.části hry.

Tip pro pokročilé hráče:
Varianta spojení I. a II. části v jednu velkou hru:
Na tvod vyskládáme na hrací plochu všechny hrací kartičky: 20 x 4 kartičky s vodními plochami a pak všechny kartičky se různými symboly, celkem tedy 120 kartiček

Hru začneme podle pravidel k I. části. Jediná odlišnost je v tom, že když hráč otočí během hry kteroukoliv kartičku – symbol z II. části hry (5a – 9a), tak je nyní není možné použít, tah je neúspěšný, kartičky jsou otočeny zpět rubem nahoru.

Hráč, který získá jako první podle pravidel I.části potřebná čtyři kvinteta, učiní následující krok: sestaví páté kartičky – symboly ②a, ③a, ④a odloží mimo hrací plochu. Kartičky s vodní plochou otočí rubem nahoru, zamíchá je a vyskládá je náhodně zpět na hrací plochu. Tím vrátí potřebné kartičky s vodní plochou do další hry. Hráč pokračuje ve hře podle pravidel ke II. části. Další hráči v pořadí po dokončení I.části učiní stejný úkon s kartičkami: páté kartičky odloží mimo hru, kartičky s vodní plochou po zamíchání vrátí na hrací plochu do hry a pokračují podle pravidel II. části.

Platí pravidlo: kartičky Zavržená vejce, která zůstanou na ploše, nelze již použít proti hráčům, kteří již hrají II. část hry.

Tato varianta spojuje nápaditě obě hry v jednu velkou bitvu.

TURNAJ TŘÍ ČARODĚJNICKÝCH ŠKOL – DRUHÝ ÚKOL

The grid shows the progression of the game. The first three rows show the initial setup with 20 water cards (1-4) and 4 special cards (5-7). The next three rows show the cards being used to form 5 sets of 5 cards (1-4 + 5-7). The final three rows show the cards being used to form 6 sets of 5 cards (1-4 + 8-9), representing the final state of the game.

TURNAJ TŘÍ ČARODĚJNICKÝCH ŠKOL – TŘETÍ ÚKOL

Bludiště

Cíl hry: Cílem hry je projít co nejdříve bludiště a získat Ohnivý pohár. Každý hráč prochází bludištěm na svém hracím plánu. Vytváří si cestu z bodu Start 1 na levém kraji hracího plánu pomocí hracích kartiček, které nachází na hrací ploše, do bodu Cíl 2. Cestu bludištěm prochází pomocí hrací figurky.

Hra pro čtyři hráče

Začátek hry:

Před započatím hry vytváříme 4x4 kartičky s černou rubovou stranou Překážky 4a-4d. Ostatní kartičky otočíme rubem nahoru (mají motiv poháru na bílém pozadí), zamícháme je a vyskládáme je do čtverce 10 x 10 kartiček. Hráči si losem rozdělí hrací figurky, které představují jednotlivé šampióny. Každý hráč si položí před sebe hrací plán s bludištěm, orientuje ho podle obrázku v návodu, políčko Start je vlevo 1. Plán je rozdělen ohybem na levou – úvodní část 1a, a pravou – finální část 1b. Pak hráči obdrží čtyři kartičky s vytrženými Překážkami, každou po jedné kartičce 4a-4d. Tyto Překážky umístí před započatím hry soupeři po pravé ruce do jeho hracího plánu.

Platí pravidlo: kartičky se mohou umísťovat pouze do prave, finální části plánu 1b. Kartičky se umísťují vždy jen na prázdné políčko hracího plánu (světle zelené políčko bez vyznačené cesty). Kartičky Překážky se hráč snaží umístit tam, kde podle jeho názoru nejvíce ztíží cestu soupeři k Ohnivému poháru.

Základní pravidlo – cesta bludištěm:

Každý hráč na začátku hry má před sebou položený hrací plán, figurku umístí na políčko Start 1. Cílem je postupně se dostat figurkou na políčko Cíl 2. Figurka smí zůstat stát pouze na těch políčkách, která mají natištěné cesty s bílým okrajem. Tah přes prázdná políčka může hráč učinit pouze pomocí hracích kartiček – cest 5, 5a, 7, která postupně nalezá při svých tazích na hrací ploše a přikládá je na hrací pole podle dále popsaných pravidel.

Základní pravidlo – provedení jednoho tahu:

První hráč otočí kteroukoliv kartičku lícem nahoru a položí ji na stůl. Všichni hráči musí hodnotu a polohu kartičky vidět.

a) neúspěšný tah

Pokud hráč nemůže použít otočenou kartičku při své cestě bludištěm, otočí na stejném místě tuto kartičku zpět rubem nahoru. Ve hře pokračuje další hráč v pořadí, který provede nový tah.

Všichni hráči se snaží zapamatovat si hodnotu a polohu postupně otočených kartiček. Který hráč si pamatuje nejvíc správných kartiček, má šanci, až bude na řadě, provést úspěšný tah, získat kartičku pro svoji cestu bludištěm.

b) úspěšný tah

Pokud hráč na tahu může otočenou kartičku použít při své cestě bludištěm podle pravidel, přiloží ji na hrací plán.

Po té provede tah figurkou: ze své stávající pozice přejde figurkou přes položenou kartičku – cestu na nové políčko, kde je natištěna další cesta 5a. Tah je úspěšný, hráč pokračuje dalším hledáním potřebné kartičky. Hráč pokračuje tak dlouho, dokud jsou jeho tahy úspěšné – otočené kartičky může použít pro svou cestu bludištěm. Jakmile je jeho další tah neúspěšný, jeho hra v tuto chvíli končí, pokračuje další hráč v pořadí.

Úvod hry:

Hra začíná hledáním hracích kartiček potřebných pro doplňování bludiště, tzn. pro vytváření cesty skrz bludiště z políčka Start 1 až na políčko Cíl 2. První hráč obrátí lícem nahoru libovolnou kartičku tak, aby obrázek a jeho umístění viděli všichni hráči. Pokud to není kartička, kterou může hráč podle pravidel použít, hráč obrátí kartičku lícem dolů. Pokračuje další hráč v pořadí.

Platí následující pravidla:

- Každý hráč může použít u cest typu „rovinná cesta“, „zatačka“ 5 a „T cesta“ 5a pouze ty kartičky, jejichž cesty jsou vyznačeny stejnou barvou, jako je hráčova figurka.
- Každý hráč může použít všechny cesty typu „křížovka“ 7. Tyto kartičky jsou univerzální pro všechny hráče, proto mají bílou neutrální barvu.
- Kartičku s částí cesty si hráč může vzít a položit POUZE do políčka, které sousedí s políčkem, kde se aktuálně nachází hráčova figurka
- Kartička s částí cesty musí být umístěna tak, aby cesta na kartičce navazovala na cestu na hracím plánu. Toto pravidlo nemusí úplně splňovat umístění kartičky s cestou „křížovka“ 7 (například na okraji hracího plánu).
- Pro přechod z levé části – úvodní části do pravé – finální části bludiště MUSÍ hráč použít pouze kartičku „T cesta“ 5a. Pro větší názornost mají v tomto případě světle zelená políčka cestu na hracím plánu nakreslenou.
- Jedním tahem se rozumí:
 - a) otočení hrací kartičky na hracím poli: pokud hráč nemůže, nebo ji nechce použít, otočí kartičku lícem dolů. Pokračuje další hráč v pořadí.
 - b) otočení hrací kartičky v hracím poli, její následovné umístění v hracím plánu podle pravidel a postup figurky přes tuto kartičku na další hrací políčko. Tah je úspěšný, hráč pokračuje ve hře.
 - c) otočení hrací kartičky na hracím poli: v případě nalezání hrací kartičky Slepá cesta 6, tu hráč může (ale nemusí) umístit podle pravidel na hrací políčko kterékoliv ze soupeřů. Ve hře pokračuje další hráč v pořadí.

Funkce kartičky Slepá cesta 6:

Tato kartička může být položena pouze na prázdné políčko v pravé – finální části hracího plánu.

Platí pravidlo: kartička Slepá cesta se NESMÍ dotýkat na stejném hracím plánu svým rohem jiné kartičky Slepá cesta 6. Toto pravidlo zabezpečuje průchod hráče do políčka Cíl.

Funkce kartičky Překážka 4:

Kartičky představují překážky, které mohou šampióni potkat při své cestě bludištěm. Před zahájením hry jsou každému hráči soupeřem umístěny na jeho hrací plán čtyři kartičky Překážky 4a-4d. Značí tedy jejich polohu a hodnotu. Tyto kartičky jsou ve stejném počtu mezi vyskládanými kartičkami na hrací ploše. Během hry jsou tyto kartičky otáčeny. Hráči se snaží zapamatovat si jejich hodnotu a polohu. Jakmile stane se svoji figurkou na políčko před kartičkou Překážka, může ji odstranit pouze následujícím způsobem: musí příštím tahem najít v hracím poli kartičku se stejnou překážkou. Jakmile se mu to podaří, odstraní tuto dvojici kartiček z hrací plochy 4a. To je úspěšný tah, hráč pokračuje ve hře. Na uvolněné políčko nyní musí najít kartičku s potřebnou cestou, aby mohl pokračovat na následující políčko. 4a

Funkce kartičky Ohnivý pohár 3:

Jakmile dorazí hráč se svou figurkou na políčko Cíl 2, zbývá mu poslední úkol: musí najít kartičku Ohnivý pohár 3 ve své barvě. Je velmi pravděpodobné, že během hry byla tato kartička otočena. Proto je důležité si polohu této kartičky pamatovat. Umístěním kartičky Ohnivý pohár na závěrečné políčko vedle políčka Cíl hráč cestu bludištěm úspěšně dokončí.

Hráč, který tak učiní jako první, hru vyhrává. Další hráči se umísťují do hře podle pořadí, v jakém naleznou a umísťují svůj Ohnivý pohár.

Poznámky k pravidlům a průběhu hry:

Hra je velice variabilní. Hráčům se vyplácí sledovat průběh hry i u soupeřů. Je výhodné, pokud má hráč příležitost, umístit kartičky Slepá cesta těm hráčům, kteří postoupili nejbližší k políčku Cíl.

Každý hráč má k dispozici tyto kartičky ve své barvě: 4 + 4 kusy typu „rovinná cesta“ a „zatačka“ 5 a 4 kusy typu „T cesta“ 5a. Cesty ve tvaru „křížovka“ 7 jsou univerzální a mohou je používat všichni hráči. Ne vždy je dobré, hlavně na začátku hry před překročením figurky z levé části do pravé části, použít jakoukoliv kartičku. Je nutné mít na paměti, že pro přechod potřebuje hráč ty kartičky „T cesta“ 5a. Pokud tuto kartičku najde dříve, než ji MUSÍ použít, tak může využít pravidla, že není povinen otočenou kartičku vždy použít, ale může ji otočit zpět, zapamatovat si její polohu a použít kartičku v pravou chvíli, kdy je povinen ji pro další cestu použít.

Hra pro tři hráče:

Před započatím hry hráči vytváří celou jednu sadu kartiček v jedné barvě, lhostejno kterou. Tzn. že použijí 3 x 25 kartiček pro hrací pole a 3 x 4 kartičky „Překážka“

Hra pro dva hráče:

Před započatím hry hráči vytváří celé dvě sady kartiček, lhostejno které. Tzn. že použijí 2 x 25 kartiček pro hrací pole a 2 x 4 kartičky „Překážka“