

BRADAVICE – ŠKOLA ČAR A KOUZEL

Cíl hry: Sestavit řadu kartiček ve správném pořadí od čísla 1 až po číslo 13. Jednotlivé kartičky představují základní předměty, které se vyučují v bradavické Škole čar a kouzel. Další kartičky představují jednotlivé studijní koleje této školy. Každý hráč studuje, sestavuje řadu, vždy pouze v jedné ze čtyř kolejí v kouzelnické škole v Bradavicích. Příležitost ke kolejí je určena v první části hry.

Začátek řady (číslo 1) představuje znak školní koleje: tato kartička určuje, kam je hráč zařazen (kterou kolej hráč studuje).

Kartičky čísla 2 až 12: představují jednotlivé školní předměty.

Konec řady (číslo 13): představuje znak Bradavic – symbolizuje závěrečnou zkoušku.

Kartička Obracéc času – funkce bude popsána později.

Příprava hry:

Všechny kartičky (celkem 56 kusů) se zamíchají, otočí rubem nahoru, a vyskládají se do bloku 8 x 7 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.

a) Neúspěšný tah

Pokud hráč nemůže použít otočenou kartičku ve své řadě, otočí ji na původním místě lícem dolů. Ve hře pokračuje další hráč na řadě, který provede nový tah.

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

b) Úspěšný tah

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

Úvod hry:

Hráči provádí jednotlivé tahy v určeném pořadí. Jejich úkolem je najít kartičku číslo 1 – určení koleje. V této fázi hráči provádí mnoho neúspěšných tahů, ale snaží se zapamatovat si otočené kartičky. Hra začíná pozvolna, ale jakmile hráči postupně naleznou kartičky číslo 1, a tím pádem se dozvědí, ke které kolejí patří a v jaké barvě budou hledat další kartičky, hra dostává spád.

Pokračování hry:

Hráči postupně naleznou svou kolej (kartičku číslo 1 v určité barvě) a nyní už vědí, na které kartičky se při dalším hledání mají zaměřit. Po získání kartičky číslo 1 (znak koleje) mají za úkol získat kartičku číslo 2 (lektury), dále kartičku číslo 3 (bylinkářství) a tak dále.

Platí pravidlo: Hráči při sestavování řady musí dodržet pořadí kartiček, které je určeno čísly.

Pokud hráč při tahu otočí a najde kartičku své barvy (koleje), ale tato kartička není ve správném pořadí, tah není úspěšný a kartičku musí otočit zpět. Taktické je zapamatovat si polohu kartičky. Tuto kartičku hráč musí otočit až v okamžiku, kdy už má všechny předešlé kartičky ze své řady umístěné a on může touto kartičkou pokračovat ve stavbě své řady školních předmětů.

Každý hráč by měl pozorně sledovat neúspěšné tahy protihráčů: velmi často protihráči otáčejí kartičky, které on sám potřebuje. A to v nejbližším 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. Četnost úspěšných tahů narůstá.

Funkce kartičky Obracéc času

V příběhu Harry Pottera pomáhal Obracéc času Hermioně studovat více předmětů najednou. Ve hře má tato kartička funkci žolíka: může nahradit kteroukoliv kartičku se školními předměty (s čísly kartiček 2 – 12). Není možné tuto kartičku-žolíka použít místo první kartičky v řadě (číslo 1 – určení koleje) a místo poslední kartičky v řadě (číslo 13 – závěrečná zkouška – znak Bradavic).

a) Když hráč při svém tahu obrátí kartičku Obracéc času, jeho tah je úspěšný. Tuto kartičku umístí na konec řady a tím nahradí kartičku v aktuálním pořadí ve své řadě a pokračuje ve hře.

b) Po umístění kartičky Obracéc času v řadě kteréhokoliv hráče všichni hráči vidí, kterou konkrétní kartičku žolík Obracéc času nahrazuje.

b1) Pokud kartičku nahrazenou Obracécem času kdykoliv později najde ten samý hráč, který Obracéc času umístil ve své řadě, tak nahrazenou správnou kartičku do řady umístí výměnou za kartičku Obracéc času a tuto posune na konec své řady – nahradí tím kartičku, kterou hledá. Urychlí tím skládání své řady. Tah je považován za úspěšný, hráč pokračuje dalším tahem.

b2) Pokud kartičku nahrazenou Obracécem času při svém tahu najde a otočí kterýkoliv protihráč, tak nalezenou správnou kartičku v řadě spoluhráče vymění za kartičku Obracéc času a použije ji ve své

řadě – přiloží ji na konec své řady. Nahradí tím aktuálně chybějící kartičku. Urychlí tím skládání své řady. Tento tah je považován za úspěšný, hráč pokračuje dalším tahem.

Pravidlo o poslední 13. kartičce: Tato kartička nesmí být nahrazena kartičkou Obracéc času.

Pravidlo o počtu použití kartiček Obracéc času: Hra obsahuje 4 žolíkové kartičky Obracéc času. Pokud jsou tyto kartičky použity podle pravidel, není jejich počet v jedné řadě omezen.

Závěr hry:

Hráč, který jako první sestaví celou řadu všech 13 kartiček, se stane vítězem této hry. Další hráči pokračují ve hře, jejich pořadí ve hře je závislé na tom, kdy dokončí sestavování své řady třinácti kartiček.

Herní varianta:

Hráči se mohou dohodnout a hrát turnaj. Před zahájením první hry je dohodnutý počet her (herních kol v turnaji) a je určeno bodové hodnocení za umístění. Turnaj vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

Tip pro milovníky Harry Pottera:

Pravidlo správně pojmenovaní hrací kartičku: Hráč, který získává hrací kartičku do své řady – vidíme jen číslo kartičky – je povinen pojmenovat správně školní předmět, který kartička zobrazuje pomocí symbolu na kartičce. Pokud tak neučiní nebo neřekne správný název předmětu, není jeho tah úspěšný.



Kartička Obracéc času