

© 2021 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK

- GB Keep this information for future reference. Made in China.
- FR Informations à conserver. Fabriqué en Chine.
- NL Informatie bewaren ter referentie. Made in China.
- DE Aufzubewahrende Informationen. Hergestellt in China.
- IT Informazioni da conservare. Prodotto in Cina.
- ES Guarde esta información para futuras referencias. Fabricado en China.
- PT Informações a guardar. Fabricado em China.
- PL Informacje, które należy zachować. Wyprodukowano w Chinach

- GB Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard.
- FR Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.
- NL Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.
- DE Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
- IT Attenzione. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento.
- ES Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de asfixia.
- PT Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes. Risco de asfixia.
- PL Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się.



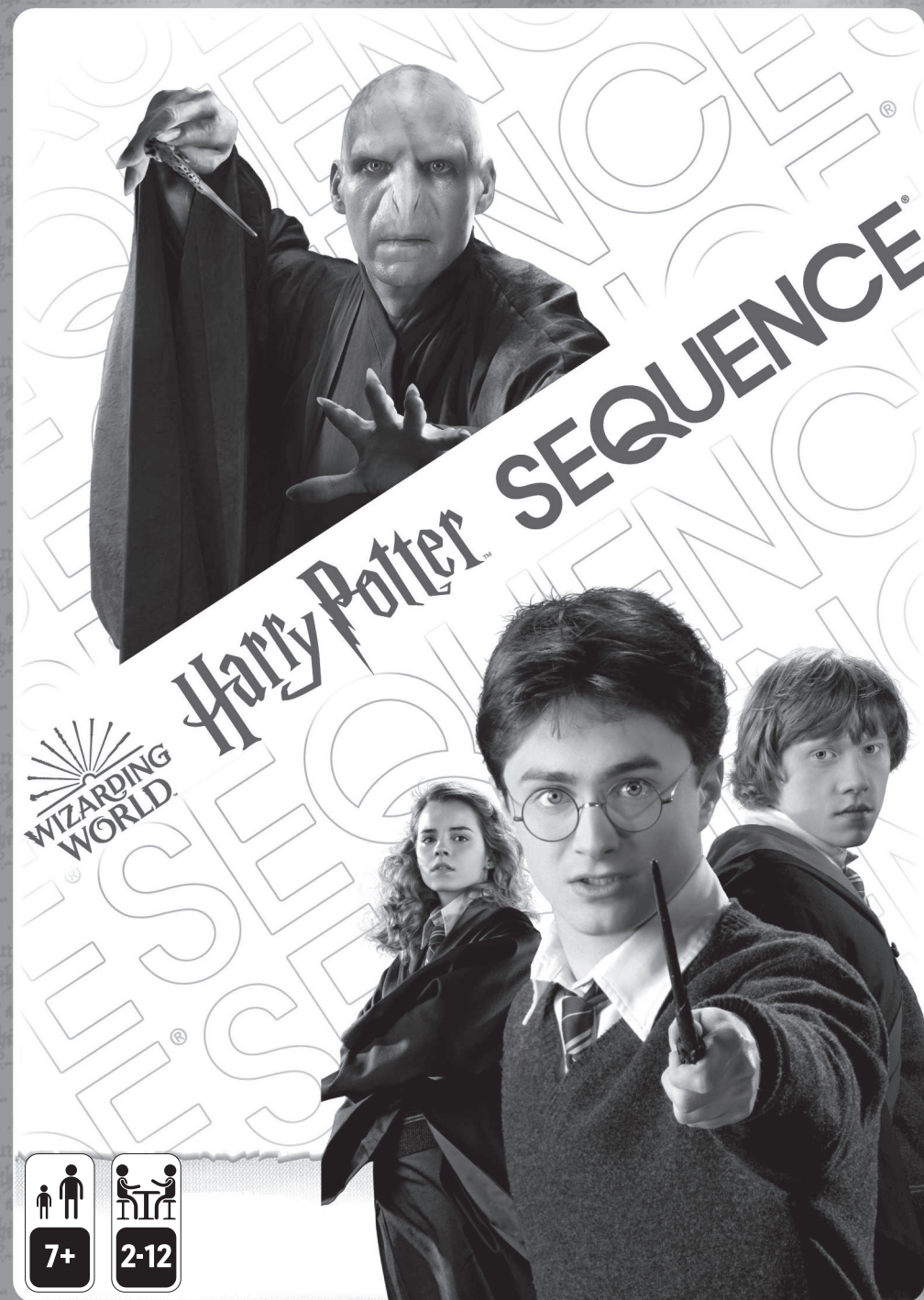
VALABLE POUR LA FRANCE UNIQUEMENT, CONSIGNE POUVANT VARIER LOCALEMENT
> WWW.CONSIGNESDETRLF.R

SEQUENCE[®] is a registered trademark of JAX, Ltd. Corporation. All Rights Reserved. Invented by Doug Reuter.



WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEL. Publishing Rights © JKR. (s21)

91995910_V07_0421



INSTRUCTIONS



CONTENTS

- **1 Playing Board**
- **104 Playing Cards**
- **135 Counters**
(50 Onyx, 50 Gold, 35 Silver)

OBJECT OF THE GAME

Be the first player (or team) to score the required number of SEQUENCES:

- **2 Players/Teams:** 2 SEQUENCES
- **3 Players/Teams:** 1 SEQUENCE

SEQUENCE: A connected series of five counters of the same colour in a straight line — either vertically, horizontally or diagonally on the playing board.

SET UP

Place the playing board on a flat surface in the middle of the playing area, within reach of all the players.

Any number of players from 2 to 12, if the number is divisible by 2 or 3, can play. Up to three may play individually. More than three must be in teams. No more than three teams can play.

Each player draws a card and the player with lowest card deals — Aces are high. The Dealer shuffles the cards and deals the same number of cards to each player (see table below for the right number of cards to be dealt).

Cards are dealt according to the number of players

- **2 Players:** 7 cards each
- **3-4 Players:** 6 cards each
- **6 Players:** 5 cards each
- **8-9 Players:** 4 cards each
- **10 or 12 Players:** 3 cards each

The remaining cards are put on the a draw pile.

If playing a two player/team game, one player/team uses the gold counters and the other uses the onyx counters. If playing a three player/team game, the third player/team uses the silver counters.

PLAYING THE GAME

The player to the left of the Dealer goes first and the game continues clockwise. When it is their turn, the players choose one card from their hand and place it, face up, in front of them to make a discard pile. They then place one of the counters in their colour, Harry Potter logo side face up, on any matching card on the playing board. Each card is pictured twice on the playing board (Jacks do not appear on the playing board). A player can play on either of the card spaces as long as it is not already covered by another counter.

Once a counter has been played, it cannot be removed by an opponent except when using the Hufflepuff™/Ravenclaw™ Jacks (see The Jacks below). Finally, the player must draw a card from the draw pile to finish their turn. Failure to draw a card before the next player makes a move means that player forfeits the right to draw a card. That player must finish the game with fewer cards than the other players.

If there are no more cards left on the draw pile, the game is ruled a draw, the board is cleared and a new game is started.

NOTE: There are printed counters in each corner of the playing board. All players may use them as though the counter in their colour is in the corner. When using a corner, you only need four of your counters to complete a SEQUENCE. More than one player may use the same corner as part of a SEQUENCE.

Once five of counters in the same colour have been placed on the board in a connected series — either vertically, horizontally or diagonally — they have formed a SEQUENCE and cannot be removed from the game. Counters that form a SEQUENCE are then turned over to show the SEQUENCE logo side face up. Multiple SEQUENCES can be completed on the same column or row as another SEQUENCE.

If a player has a card in his or her hand that cannot be played in an open space on the playing board because both of his or her spaces are already claimed, it is a dead card. When it is his or her turn, the player may place the dead card on his or her discard pile, announcing that it is a dead card, and draw one card from the draw pile (one card per turn). The player may then proceed to play his or her turn.

There are eight Jacks in the card deck:

The four Gryffindor™/Slytherin™ Jacks are wild cards (Ron Weasley and Professor Snape). To play a Gryffindor™/Slytherin™ Jack, players add it to their discard pile and place one of the counters in their colour in any open space on the playing board.

The four Hufflepuff™/Ravenclaw™ Jacks are anti-wild (Nymphadora Tonks and Professor Trelawney). To play a Hufflepuff™/Ravenclaw™ Jack, players add it to their discard pile and remove one of their opponent's counters (if is not already a part of a completed SEQUENCE) from the playing board.

If a Jack is played, players redraw a replacement card and their turn is over.

For 2 teams: Players must be evenly divided into two teams. Team members must alternate seats with opponents around the playing board.

For 3 teams: Players must be evenly divided into three teams. Team members must alternate seats every third player around the playing board.

In team play, coaching is strictly forbidden. If a teammate says anything that alerts a fellow teammate to the fact that they are about to do something they shouldn't, every member of that team must forfeit one card of their choice from their hand and place it on their discard pile.

END OF THE GAME

The game continues until one player or team scores the required number of SEQUENCES, at which point that player or team wins the game. If two completed SEQUENCES are required to win, players may only use one space from their first SEQUENCE as part of their second.



CONTENU

- **1 plateau de jeu**
- **104 cartes à jouer**
- **135 pions** (50 onyx, 50 or, 35 argent)

BUT DU JEU

Être le premier joueur (ou la première équipe) à former le nombre requis de SÉQUENCES.

- **2 joueurs/équipes** : 2 SÉQUENCES
- **3 joueurs/équipes** : 1 SÉQUENCE

SÉQUENCE : Une série de cinq pions de la même couleur juxtaposés en ligne droite (verticalement, horizontalement ou en diagonale) sur le plateau de jeu.

MISE EN PLACE

Placez le plateau de jeu sur une surface plane au milieu de l'aire de jeu, à portée de tous les joueurs.

N'importe quel nombre de joueurs de 2 à 12 peut participer, à condition que leur nombre soit divisible par 2 ou 3. Un maximum de trois personnes peuvent jouer individuellement. Au-delà de trois joueurs, il faut former des équipes. Un maximum de trois équipes peuvent jouer.

Chaque joueur pioche une carte et celui qui a la carte la plus basse distribue ; les As sont les cartes les plus fortes. Le joueur qui distribue mélange les cartes et distribue le même nombre de cartes à chaque joueur (voir le tableau ci-dessous pour connaître le bon nombre de cartes à distribuer).

Les cartes sont distribuées en fonction du nombre de joueurs

- **2 joueurs** : 7 cartes chacun
- **3-4 joueurs** : 6 cartes chacun
- **6 joueurs** : 5 cartes chacun
- **8-9 joueurs** : 4 cartes chacun
- **10 ou 12 joueurs** : 3 cartes chacun

Les cartes restantes sont placées dans la pioche.

Si vous jouez une partie à deux joueurs/équipes, un joueur/équipe utilise les pions or et l'autre les pions onyx. Si vous jouez une partie à trois joueurs/équipes, le troisième joueur/équipe utilise les pions argent.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur à gauche de la personne qui a distribué commence. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est leur tour, les joueurs choisissent une carte dans leur main et la placent, face visible, devant eux pour former une pile de défausse. Ils placent ensuite un des pions de leur couleur, logo Harry Potter face visible, sur une carte correspondante du plateau de jeu. Chaque carte est représentée deux fois sur le plateau de jeu (à part les valets qui n'y sont pas représentés). Un joueur peut jouer sur l'une ou l'autre des cases de la carte tant qu'elle n'est pas déjà recouverte par un autre pion.

Une fois qu'un pion a été joué, il ne peut pas être enlevé par un adversaire, sauf si ce dernier joue l'un des valets Hufflepuff™/Ravenclaw™ (voir la section Les valets ci-dessous). Enfin, le joueur doit piocher une carte pour terminer son tour. S'il ne pioche pas de carte avant que le joueur suivant n'ait commencé à jouer, il perd le droit de piocher. Ce joueur devra alors terminer la partie avec moins de cartes que les autres joueurs.

Si la pioche est vide, la partie se termine par une égalité. Le plateau est débarrassé de ses pions et une nouvelle partie peut commencer.

REMARQUE : Des pions imprimés se trouvent dans chaque coin du plateau de jeu. Tous les joueurs peuvent les utiliser comme si un pion de leur couleur se trouvait dans le coin. Si vous utilisez un coin, vous n'avez besoin que de quatre de vos pions pour compléter une SÉQUENCE. Plusieurs joueurs peuvent utiliser le même coin dans le cadre d'une SÉQUENCE.

Une fois que cinq pions de la même couleur ont été alignés sur le plateau (verticalement, horizontalement ou en diagonale) ils forment une SÉQUENCE et ne peuvent plus être retirés du jeu. Les pions qui forment une SÉQUENCE sont ensuite retournés de sorte que le logo SÉQUENCE soit visible. Plusieurs SÉQUENCES peuvent être complétées sur la même colonne ou la même ligne qu'une autre SÉQUENCE.

CARTE MORTE

Si un joueur a en main une carte qu'il ne peut pas jouer dans un espace libre du plateau de jeu parce que ses deux places correspondantes sont déjà occupées, c'est une carte « morte ». Lorsque c'est son tour, le joueur peut placer la carte morte sur sa pile de défausse, en annonçant que c'est une carte morte, et piocher une carte (une seule carte par tour). Le joueur peut ensuite commencer à jouer son tour.

LES VALETS

Il y a huit valets dans le jeu de cartes :

Les quatre valets Gryffindor™ / Slytherin™ sont des jokers (Ron Weasley et le professeur Rogue). Pour jouer un valet Gryffindor™ / Slytherin™, les joueurs l'ajoutent à leur pile de défausse et placent un des pions de leur couleur sur n'importe quel espace ouvert du plateau de jeu.

Les quatre valets de Hufflepuff™ / Ravenclaw™ sont des anti-jokers (Nymphadora Tonks et le professeur Trelawney). Pour jouer un valet Hufflepuff™ / Ravenclaw™, les joueurs l'ajoutent à leur pile de défausse et retirent l'un des pions de leur adversaire (s'il ne fait pas déjà partie d'une SÉQUENCE complétée) du plateau de jeu.

S'ils jouent un valet, les joueurs piochent une carte pour le remplacer ; leur tour est ensuite terminé.

JEU EN ÉQUIPES

Pour 2 équipes : Les joueurs doivent être répartis équitablement en deux équipes. Les membres de chaque équipe doivent alterner leurs sièges avec leurs adversaires autour du plateau de jeu.

Pour 3 équipes : Les joueurs doivent être répartis équitablement en trois équipes. Les membres de l'équipe doivent alterner les sièges tous les trois joueurs autour du plateau de jeu.

Dans le jeu en équipe, le coaching est strictement interdit. Si un coéquipier dit quoi que ce soit qui alerte un autre coéquipier sur le fait qu'il est sur le point de faire une erreur, chaque membre de cette équipe doit renoncer à une carte de son choix dans sa main et la placer sur sa pile de défausse.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe atteigne le nombre requis de SÉQUENCES, auquel cas ce joueur ou cette équipe remporte la partie. Si deux SÉQUENCES complétées sont nécessaires pour gagner, les joueurs ne peuvent utiliser qu'un seul espace de leur première SÉQUENCE dans la seconde.



INHOUD

- **1 spelbord**
- **104 speelkaarten**
- **135 fiches** (50 onyx, 50 goud, 35 zilver)

DOEL VAN HET SPEL

Behaal als eerste speler (of team) het benodigde aantal SEQUENCES:

- **2 spelers/teams:** 2 SEQUENCES
- **3 spelers/teams:** 1 SEQUENCE

SEQUENCE: Een rij van vijf fiches van dezelfde kleur, verticaal, horizontaal of diagonaal op het spelbord.

VOORBEREIDING

Plaats het spelbord op een plat oppervlak in het midden van de tafel. Zorg dat alle spelers goed bij het spelbord kunnen.

Het spel is geschikt voor elk aantal spelers tussen de 2 en 12 dat door 2 of 3 gedeeld kan worden. Tot en met drie spelers wordt het spel individueel gespeeld. Bij meer dan drie spelers wordt er met teams gespeeld. Er kunnen maximaal drie teams deelnemen aan het spel.

Alle spelers trekken een kaart. De speler met de laagste kaart (de aas telt als hoge kaart) is de deler. De deler schudt de kaarten en deelt een gelijk aantal kaarten aan elke speler. De onderstaande tabel laat zien hoeveel kaarten er gedeeld moeten worden.

Deel kaarten op basis van het aantal spelers:

- **2 spelers:** 7 kaarten per speler
- **3-4 spelers:** 6 kaarten per speler
- **6 spelers:** 5 kaarten per speler
- **8-9 spelers:** 4 kaarten per speler
- **10 of 12 spelers:** 3 kaarten per speler

De overgebleven kaarten vormen de trekstapel.

Bij twee spelers (of teams) gebruikt één speler de gouden fiches en de andere speler de onyx fiches. Wanneer er met drie spelers (of teams) wordt gespeeld, gebruikt de derde speler de zilveren fiches.

TIJDENS HET SPEL

De speler links van de deler begint; daarna gaat het spel met de klok mee verder. De beginspeler kiest een handkaart en legt die open voor zich neer, op zijn of haar eigen aflegstapel. Vervolgens legt de speler één van zijn of haar fiches met het Harry-Potter-logo naar boven op een bijbehorende kaart op het spelbord. Elke kaart staat twee keer afgebeeld op het spelbord (behalve de boer, die niet op het bord voorkomt). Spelers mogen hun fiche op een van de twee afgebeelde kaarten leggen, tenzij er al een fiche op ligt.

Gespeelde fiches kunnen niet verwijderd worden door tegenstanders, behalve met een Hufflepuff™-/Ravenclaw™-boer (zie 'Boeren'). Tot slot pakt de speler een kaart van de trekstapel. Nu is de volgende speler aan de beurt. Als een speler vergeet een kaart te pakken voordat de volgende beurt begint, mag die speler geen kaart meer pakken, en moet hij of zij het spel spelen met minder handkaarten dan de andere spelers.

Als de laatste kaart van de trekstapel wordt gepakt en het spel nog niet is afgelopen, is het gelijkspel. Maak het spelbord leeg en begin een nieuw spel.

GEDRUKTE FICHES: In de vier hoeken van het spelbord zijn fiches afgebeeld. Deze mogen door elke speler gebruikt worden als zijn of haar eigen fiches. Wanneer je een hoek van het spelbord gebruikt, heb je nog maar vier fiches van jouw kleur nodig voor een SEQUENCE. Dezelfde hoek kan door verschillende spelers gebruikt worden.

Zodra een speler vijf fiches van dezelfde kleur in een aaneengesloten rij op het bord heeft liggen - verticaal, horizontaal of diagonaal - is dit een SEQUENCE. Deze fiches kunnen niet meer uit het spel verwijderd worden. Draai de fiches om die samen een SEQUENCE vormen, zodat het SEQUENCE-logo zichtbaar is. Er kunnen meerdere SEQUENCES in dezelfde kolom of rij als een bestaande SEQUENCE gelegd worden.

DODE KAARTEN

Als een speler een handkaart heeft die niet meer openligt op het spelbord, omdat op beide kaarten al een fiche ligt, is dit een dode kaart. In zijn of haar beurt mag de speler de dode kaart op de aflegstapel leggen en benoemen dat het een dode kaart is. De speler pakt een nieuwe kaart van de trekstapel (maximaal één per beurt), en gaat verder met zijn of haar beurt.

BOEREN

Er zitten acht boeren in het spel:

De vier Gryffindor™-/Slytherin™-boeren (met Ron Wemel en Professor Sneep) zijn jokerkaarten. Speel een Gryffindor™-/Slytherin™-boer door de kaart op je aflegstapel te leggen en een van je fiches op een open ruimte op het spelbord te plaatsen.

De vier Hufflepuff™-/Ravenclaw™-boeren (met Nymphadora Tops en Professor Zwamdrift) zijn anti-jokers. Speel een Hufflepuff™-/Ravenclaw™-boer door de kaart op je aflegstapel te leggen en een van de fiches van een tegenstander (die geen onderdeel uitmaakt van een bestaande SEQUENCE) van het spelbord te verwijderen.

Nadat spelers een boer hebben gespeeld, vullen ze hun hand aan met een vervangende kaart. Hierna is hun beurt voorbij.

SPELEN MET TEAMS

Bij 2 teams: er worden twee teams gevormd met hetzelfde aantal spelers. De spelers van beide teams nemen om en om plaats rondom het spelbord.

Bij 3 teams: er worden drie teams gevormd met hetzelfde aantal spelers. De spelers van de drie teams nemen in de juiste volgorde om en om plaats rondom het spelbord.

Wanneer er met teams wordt gespeeld, mag er niet overlegd worden. Als een teamlid iets zegt om een ander teamlid erop te wijzen dat hij of zij iets onverstandigs gaat doen, moet elke speler van dat team een handkaart naar keuze op zijn of haar aflegstapel leggen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers of teams het vereiste aantal SEQUENCES op het bord heeft gelegd. We hebben een winnaar! Als er twee SEQUENCES gelegd moeten worden om te kunnen winnen, mogen spelers maximaal één fiche van hun vorige SEQUENCE gebruiken om hun tweede te leggen.



INHALT

- **1 Spielfeld**
- **104 Spielkarten**
- **135 Spielchips**
(50 onyx, 50 golden, 35 silbern)

ZIEL DES SPIELS

Ereife als erster Spieler oder als erstes Team die vorgegebene Anzahl SEQUENZEN:

- **2 Spieler/Teams:** 2 SEQUENZEN
- **3 Spieler/Teams:** 1 SEQUENZ

SEQUENZ: Eine zusammenhängende horizontale, vertikale oder diagonale Linie aus 5 Spielsteinen derselben Farben.

VORBEREITUNG

Legt das Spielfeld auf eine flache Oberfläche in die Mitte des Spielbereichs, sodass alle Spieler es bequem erreichen können.

Das Spiel kann mit einer beliebigen Spieleranzahl von 2 bis 12 gespielt werden, die durch 2 oder 3 teilbar ist. Bis zu drei Spieler spielen einzeln gegeneinander. Bei mehr als drei Spielern werden diese in Teams eingeteilt. Es können nicht mehr als drei Teams mitspielen.

Die Spieler decken nacheinander Karten vom Kartenstapel auf, der Spieler mit der niedrigsten Karte teilt aus. Das Ass ist dabei die höchste Karte. Der austeilende Spieler mischt die Karten und teilt an jeden Spieler gemäß der Tabelle unten dieselbe Anzahl Karten aus.

Karten bei verschiedenen Spielerzahlen

- **2 Spieler:** je 7 Karten
- **3-4 Spieler:** je 6 Karten
- **6 Spieler:** je 5 Karten
- **8-9 Spieler:** je 4 Karten
- **10 oder 12 Spieler:** je 3 Karten

Die übrigen Karten bilden den Ziehstapel.

Wenn ihr mit zwei Spielern/Teams spielt, verwendet ein Spieler/Team die goldenen Spielchips und der/das andere die onyxfarbenen. Wenn ihr mit drei Spielern/Teams spielt, verwendet der dritte Spieler bzw. das dritte Team die silbernen Spielchips.

SPIELABLAUF

Der Spieler links vom Kartenausteiler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wenn ein Spieler am Zug ist, wählt er eine Karte von seiner Hand und legt sie offen vor sich hin, wo sie seinen Ablagestapel eröffnet. Dann legt er einen seiner farbigen Spielchips mit der Harry-Potter-Seite nach oben auf eine der Abbildungen dieser Karte auf dem Spielfeld. Jede Karte ist zweimal auf dem Spielfeld abgebildet. (Die Buben fehlen auf dem Spielfeld.) Der Spieler kann sich aussuchen, auf welches der beiden Kartenfelder er seinen Chip legt, solange dieses nicht bereits von einem anderen Chip belegt ist.

Ein Spielchip, der abgelegt wurde, kann von Gegnern nicht mehr entfernt werden, außer mit den Hufflepuff™/Ravenclaw™-Buben. (Siehe „Die Buben“ unten.) Als Letztes muss der Spieler eine Karte vom Ziehstapel ziehen, um seinen Zug abzuschließen. Wenn der Spieler vergisst, eine Karte zu ziehen, bevor der nächste Spieler seinen Zug beginnt, verwirkt er sein Recht, eine Karte zu ziehen. Der Spieler muss das Spiel dann mit weniger Karten als die anderen Spieler beenden.

Falls keine Karten mehr auf dem Ziehstapel liegen, gilt das Spiel als unentschieden. Das Spielfeld wird abgeräumt und ein neues Spiel beginnt.



HINWEIS: In den vier Ecken des Spielfelds sind aufgedruckte Chips abgebildet. Alle Spieler können diese Eckfelder verwenden, als ob ein Chip ihrer Farbe darauf liegen würde. Wenn ein Eckfeld verwendet wird, benötigst du nur vier Chips deiner Farbe, um eine SEQUENZ zu bilden. Mehr als ein Spieler kann dasselbe Eckfeld als Teil einer SEQUENZ verwenden.

Sobald fünf gleichfarbige Spielchips in einer verbundenen Reihe – waagrecht, senkrecht oder diagonal – auf dem Spielfeld liegen, bilden sie eine SEQUENZ und können nicht mehr aus dem Spiel entfernt werden. Spielchips, die eine SEQUENZ bilden, werden umgedreht, sodass die Seite mit dem SEQUENCE-Logo nach oben zeigt. Mehrere SEQUENZEN können in derselben Zeile oder Spalte gebildet werden.

TOTE KARTE

Wenn ein Spieler eine Karte in seiner Hand hat, für die es kein freies Feld mehr auf dem Spielfeld gibt, weil ihre beiden Felder bereits belegt sind, ist das eine tote Karte. Ein Spieler kann die tote Karte in seinem Zug auf seinen Ablagestapel legen, sie als tote Karte ansagen und eine Karte vom Ziehstapel ziehen (eine Karte pro Zug). Dann spielt der Spieler seinen Zug.

DIE BUBEN

Es gibt im Kartenstapel acht Buben:

Die vier Gryffindor™/Slytherin™-Buben sind Jokerkarten (Ron Weasley und Professor Snape). Um einen Gryffindor™/Slytherin™-Buben zu spielen, legt der Spieler ihn auf seinen Ablagestapel, dann legt er einen seiner Spielchips auf ein beliebiges freies Feld auf dem Spielfeld.



Die vier Hufflepuff™/Ravenclaw™-Buben sind Anti-Joker (Nymphadora Tonks und Professor Trelawney). Um einen Hufflepuff™/Ravenclaw™-Buben zu spielen, legt der Spieler ihn auf seinen Ablagestapel, dann entfernt er einen Spielchip eines Gegners (der nicht bereits Teil einer abgeschlossenen SEQUENZ ist) vom Spielfeld.

Wenn ein Spieler einen Buben spielt, zieht er eine Karte, um ihn zu ersetzen, dann ist sein Zug beendet.

TEAM-SPIEL

Bei 2 Teams: Die Spieler müssen ausgeglichen in zwei Teams eingeteilt werden. Team-Mitglieder sitzen abwechselnd mit Gegnern um das Spielfeld herum.

Bei 3 Teams: Die Spieler müssen ausgeglichen in drei Teams eingeteilt werden. Mitglieder eines Teams sitzen jeweils auf jedem dritten Platz um das Spielfeld herum.

Beim Team-Spiel ist es ausdrücklich verboten, anderen Mitgliedern seines Teams Hinweise zu geben. Wenn ein Spieler etwas sagt, was ein Mitglied seines Teams darauf aufmerksam macht, dass es etwas besser nicht tun sollte, muss jeder Spieler dieses Teams eine Karte seiner Wahl von seiner Hand auf seinen Ablagestapel legen.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel läuft, bis ein Spieler/Team die erforderliche Anzahl SEQUENZEN erzielt hat, wodurch der Spieler oder das Team gewinnt. Wenn zum Gewinn zwei SEQUENZEN nötig sind, können Spieler nur ein Feld ihrer ersten SEQUENZ als Teil ihrer zweiten verwenden.

CONTENUTO

- **1 tabellone**
- **104 carte da gioco**
- **135 gettoni**
(50 onice, 50 oro, 35 argento)

OBIETTIVO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore o la prima squadra a formare il corretto numero di SEQUENZE:

- **2 giocatori/squadre:** 2 SEQUENZE
- **3 giocatori/squadre:** 1 SEQUENZA

SEQUENZA: una serie orizzontale, verticale o diagonale di cinque gettoni dello stesso colore posizionati in maniera consecutiva sul tabellone.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Posizionare il tabellone su una superficie piana al centro dell'area di gioco, in modo che sia raggiungibile per tutti i giocatori.

Il gioco è adatto dai 2 ai 12 giocatori, divisibili in due o tre squadre. Fino a tre giocatori la partita si gioca individualmente. Oltre i tre giocatori è necessario formare delle squadre. Non è possibile giocare con più di tre squadre.

I giocatori pescano ciascuno una carta. Il giocatore con la carta dal valore più basso farà da mazziera (gli assi hanno il valore più alto). Il mazziera mischia le carte e le distribuisce secondo lo schema mostrato nella tabella sottostante.

Distribuire le carte in base al numero dei giocatori

- **2 giocatori:** 7 carte a testa
- **3-4 giocatori:** 6 carte a testa
- **6 giocatori:** 5 carte a testa
- **8-9 giocatori:** 4 carte a testa
- **10 o 12 giocatori:** 3 carte a testa

Le carte rimanenti costituiscono il mazzo.

Ogni giocatore o squadra sceglie il proprio colore e prende i gettoni corrispondenti.

Con 2 giocatori/squadre, usare i gettoni oro e onice. Con 3 giocatori/squadre, il terzo giocatore o la terza squadra userà i gettoni argento.

REGOLE DEL GIOCO

Il gioco inizia dal giocatore a sinistra del mazziera e procede in senso orario.

A ogni turno, i giocatori scelgono una carta fra quelle del proprio mazzo e la posizionano a faccia in su davanti a sé, scartandola. Dopodiché collocano uno dei propri gettoni, con il logo Harry Potter in vista, su qualsiasi carta corrispondente sul tabellone. Ogni carta è raffigurata due volte sul tabellone, tranne i Jack che non compaiono. Ogni giocatore può piazzare il gettone su una qualsiasi delle due carte, purché non sia già occupata da un altro gettone.

Una volta giocato un gettone, questo non potrà essere rimosso da un avversario, a meno che non venga usato il Jack Hufflepuff/Ravenclaw. Per l'uso dei Jack, vedere la spiegazione nella sezione sottostante. Infine, ogni giocatore dovrà pescare una carta dal mazzo per completare il proprio turno. Se la carta non viene pescata prima che il giocatore successivo faccia la propria mossa, il giocatore perderà il diritto a pescare e dovrà completare la partita con meno carte rispetto agli altri avversari.

Se il mazzo si esaurisce, il gioco termina in pareggio, il tabellone viene ripulito dai gettoni e si comincia una nuova partita.



NOTA: a ogni angolo del tabellone si trovano stampati dei gettoni. Tutti i giocatori possono sfruttarli se uno dei loro gettoni si trova nell'angolo. Quando si utilizza un angolo, solo quattro dei propri gettoni sono necessari per formare una SEQUENZA. Più di un giocatore può utilizzare lo stesso angolo per formare una SEQUENZA.

Quando cinque gettoni dello stesso colore sono stati posizionati sul tabellone in una linea consecutiva, in verticale, orizzontale o diagonale, questa si considera una SEQUENZA e non potrà essere rimossa dal tabellone. I gettoni che formano la SEQUENZA vengono girati per mostrare il logo SEQUENCE®. È possibile completare più SEQUENZE sulla stessa colonna o riga dove è già presente una SEQUENZA.

CARTA NULLA

Se un giocatore ha una carta nella sua mano non associabile ad alcuno spazio libero sul tabellone, perché entrambi gli spazi corrispondenti sono già stati occupati da un gettone, questa carta si ritiene nulla. Al proprio turno, il giocatore la scarterà annunciando che è nulla, e pescherà una nuova carta dal mazzo. Dopodiché, procederà nel giocare il proprio turno (senza pescare altre carte).

I JACK

Nel mazzo ci sono otto Jack:

I quattro Jack Gryffindor/Slytherin sono dei jolly (Ron Weasley e il Professor Piton). Per giocare un Jack Gryffindor/Slytherin, il giocatore lo scarta e poi posiziona un gettone su qualsiasi spazio libero sul tabellone.



I quattro Jack Hufflepuff/Ravenclaw sono degli anti-jolly (Ninfadora Tonks e la Professoressa Cooman). Per giocare un Jack Hufflepuff/Ravenclaw, il giocatore lo scarta e poi rimuove un gettone avversario a scelta dal tabellone, che non faccia però parte di una SEQUENZA già completata.

Dopo aver giocato un Jack, i giocatori pescano una carta sostitutiva dal mazzo e concludono il loro turno.

GIOCO A SQUADRE

2 squadre: i giocatori si dividono in due squadre composte dallo stesso numero di membri, sedendosi poi a posti alternati con gli avversari attorno al tabellone di gioco.

3 squadre: i giocatori si dividono in tre squadre composte dallo stesso numero di membri, sedendosi poi attorno al tavolo distanziati fra loro da due giocatori avversari.

Durante il gioco a squadre non è ammesso dare consigli o suggerimenti ai compagni. Se il membro di una squadra avverte in qualche modo un compagno di non dover compiere una certa azione, ogni membro di quella squadra dovrà scartare una carta a scelta dalla propria mano.

FINE DEL GIOCO

La partita prosegue finché un giocatore o squadra compone il numero richiesto di SEQUENZE, vincendo il gioco. Se è richiesto il completamento di due SEQUENZE per vincere, i giocatori potranno utilizzare un solo spazio della prima SEQUENZA come parte della seconda.

CONTENIDO

- **1 Tablero**
- **104 Cartas**
- **135 Fichas**
(50 negras, 50 doradas, 35 plateadas)

OBJETIVO DEL JUEGO

Sé el primer jugador (o equipo) en conseguir el número correcto de SEQUENCE:

- **2 Jugadores/Equipos:** 2 SEQUENCE
- **3 Jugadores/Equipos:** 1 SEQUENCE

SEQUENCE: Un cinco en raya de cinco fichas del mismo color en línea recta — ya sea vertical, horizontal o diagonal — en el tablero.

PREPARACIÓN

Pon el tablero sobre una superficie plana en el centro de la zona de juego, donde puedan llegar todos los jugadores.

Este juego es para entre 2 y 12 jugadores, siempre que sean múltiplos de 2 o 3. Individualmente pueden jugar hasta un máximo de 3 jugadores. Si hay más de tres, se tienen que hacer equipos. No puede haber más de tres equipos.

Los jugadores sacan una carta, el que saque la carta más baja es el que reparte. Los ases son los más altos. El que reparte tiene que barajar las cartas y repartir la misma cantidad de cartas a cada uno de los jugadores (véase la siguiente tabla para ver el número correcto de cartas a repartir).

El número de cartas depende de cuántos jugadores haya

- **2 jugadores:** 7 cartas cada uno
- **3-4 jugadores:** 6 cartas cada uno
- **6 jugadores:** 5 cartas cada uno
- **8-9 jugadores:** 4 cartas cada uno
- **10 o 12 jugadores:** 3 cartas cada uno

El resto de cartas forman el montón.

Si es una partida con dos jugadores/equipos, un jugador/equipo usa las fichas doradas y el otro las fichas negras. Si hay tres jugadores/equipos, el tercero usa las fichas plateadas.

¿CÓMO SE JUEGA?

El jugador a la izquierda del que reparte las cartas empieza y el juego sigue en el sentido de las agujas del reloj. Por turnos, los jugadores eligen una carta de su mano y la colocan delante, boca arriba, en un montón de descarte. Después colocan una de sus fichas, con el logo de Harry Potter boca arriba, en el espacio correspondiente en el tablero. Cada carta aparece dos veces en el tablero. Los Jacks (carta J) no aparecen en el tablero. Un jugador puede jugar en cualquier espacio, siempre que no esté cubierta por una ficha.

Una vez que una ficha está en el tablero, el contrincante no la puede quitar. La excepción es cuando se usan los Jacks Hufflepuff™/Ravenclaw™. Más adelante se explica cómo usar los Jacks. Para finalizar el turno, el jugador tiene que robar una carta del montón. Si se le olvida coger una carta antes de que el siguiente jugador haya empezado su turno, no puede cogerla. Ese jugador tiene que continuar la partida con menos cartas que el resto de los jugadores.

Si se acaba el montón de cartas, se considera que hay empate, se quitan las fichas del tablero y se empieza una nueva partida.

NOTA: Hay unas fichas dibujadas en cada esquina del tablero. Cualquier jugador las puede usar como si su propia ficha estuviera en la esquina. Si usas una esquina, solo necesitas cuatro fichas para completar un SEQUENCE. Puede haber más de un jugador usando la misma esquina como parte de un SEQUENCE.

Una vez que en el tablero haya cinco fichas del mismo color en línea — ya sea vertical, horizontal o diagonal — se trata de un SEQUENCE y no se pueden retirar de la partida. Las fichas que formen un SEQUENCE se giran para mostrar el logo correspondiente boca arriba. Se pueden completar varios SEQUENCE en la misma columna o fila como si fuera un SEQUENCE nuevo.

CARTA NULA

Si un jugador tiene una carta en la mano que no coincide con los espacios vacíos que quedan en el tablero porque sus dos espacios ya cuentan con una ficha, se trata de una carta nula. En su turno, el jugador puede poner la carta nula en su montón de descarte, diciendo que es una carta nula, y robar una nueva carta del montón. Solo se puede descartar una carta nula por turno. El jugador, entonces, puede seguir con su turno.

LOS JACKS

Hay ocho Jacks en el mazo:

Los cuatro Jacks Gryffindor™/Slytherin™ pueden tener cualquier valor (Ron Weasley y Professor Snape). Para jugar un Jack Gryffindor™/Slytherin™, solo hay que ponerlo en el montón de descarte y colocar una ficha en CUALQUIER espacio en el tablero.

Los cuatro Jacks Hufflepuff™/Ravenclaw™ son «antiparásitos» (Nymphadora Tonks y Professor Trelawney). Para jugar un Jack Hufflepuff™/Ravenclaw™, solo hay que ponerlo en el montón de descarte y quitar una ficha del equipo/jugador contrario del tablero. Esa ficha no puede ya formar parte de un SEQUENCE.

Si se juega un Jack, los jugadores sacan otra carta del montón y se termina su turno.

JUEGO EN EQUIPOS

Para 2 equipos: Hay que dividir los jugadores en dos equipos, con el mismo número de jugadores. Los jugadores del mismo equipo se sientan de forma alterna, con jugadores de los otros equipos entre ellos.

Para 3 equipos: Hay que dividir los jugadores en tres equipos, con el mismo número de jugadores. Los jugadores del mismo equipo se sientan alrededor del tablero con dos asientos en medio para sus contrincantes.

No está permitido dar consejos durante el juego de equipo. Si alguien de un equipo advierte a su compañero de que va a hacer algo que no debería, todos los miembros de ese equipo tienen que tirar una carta que ellos elijan de su mano y ponerla en el montón de descarte.

FIN DE LA PARTIDA

La partida sigue hasta que un jugador o equipo consiga el número necesario de SEQUENCE y gana la partida. Si hace falta completar dos SEQUENCE para ganar, los jugadores solo pueden usar un espacio de su primer SEQUENCE como parte del segundo.



CONTEÚDO

- **Tabuleiro de jogo**
- **104 cartas**
- **135 fichas**
(50 ónix, 50 douradas, 35 prateadas)

OBJETIVO DO JOGO

Ser o primeiro jogador (ou equipa) a obter o número necessário de SEQUÊNCIAS:

- **2 jogadores / equipas:** 2 SEQUÊNCIAS
- **3 jogadores / equipas:** 1 SEQUÊNCIA

SEQUÊNCIA: Uma linha contínua de cinco fichas da mesma cor, disposta sobre o tabuleiro na horizontal, vertical ou diagonal.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Colocar o tabuleiro numa superfície lisa e ao alcance de todos os jogadores.

Podem jogar 2 a 12 jogadores, desde que o número de jogadores seja divisível por 2 ou 3. Podem jogar até 3 jogadores individualmente. Se houver mais de três jogadores, deverão formar-se equipas. Não é possível haver mais de três equipas.

Para escolher quem dá as cartas, os jogadores compram uma carta do baralho e quem tirar a carta mais baixa dá as cartas. Os ases são a carta mais alta. Quem dá as cartas é responsável por baralhar e deverá dar o mesmo número de cartas a todos os jogadores. Para ver quantas cartas dar, consultar a tabela em baixo.

O número de cartas dadas varia consoante o número de jogadores:

- **2 jogadores:** 7 cartas cada
- **3 a 4 jogadores:** 6 cartas cada
- **6 jogadores:** 5 cartas cada
- **8 a 9 jogadores:** 4 cartas cada
- **10 ou 12 jogadores:** 3 cartas cada

As cartas que sobrarem serão o baralho de jogo.

Caso se trate de um jogo com dois jogadores ou equipas, um jogador / equipa usa as fichas douradas e o outro as fichas ónix. No caso de jogos com três jogadores ou equipas, o terceiro jogador / equipa usa as fichas prateadas.

COMO JOGAR

Começa-se pelo jogador à esquerda de quem deu as cartas. A vez passa para o jogador à sua esquerda e assim sucessivamente. No seu turno, os jogadores escolhem uma carta da sua mão e colocam-na à sua frente, virada para cima, formando uma pilha de descarte. De seguida, colocam uma das suas fichas, com o logótipo Harry Potter para cima, num dos espaços correspondentes no tabuleiro. Cada carta aparece duas vezes no tabuleiro (com exceção dos Jacks, que não estão no tabuleiro de todo) e pode jogar-se em qualquer um destes espaços desde que ainda não estejam ocupados por outra ficha.

Depois de uma ficha ser jogada, os oponentes só a podem retirar com os Jacks de Hufflepuff™ ou Ravenclaw™ (consultar a secção Jacks, em baixo). Por fim, o jogador deverá comprar uma carta do baralho, terminando assim o seu turno. Não comprar uma carta antes de o próximo jogador jogar significa abdicar do direito a comprar uma carta. Esse jogador vai acabar o jogo com menos cartas que os restantes.

Se o baralho ficar sem cartas, o jogo termina em empate. Arruma-se o tabuleiro e começa-se um novo jogo.



NOTA: Há fichas imprimidas nos quatro cantos do tabuleiro. Todos os jogadores podem usar os cantos para criar linhas como se fossem fichas da sua própria cor. Quando se usa um dos cantos, só são necessárias quatro fichas para criar uma sequência. Vários jogadores podem usar o mesmo canto como parte das suas sequências.

Quando se colocam cinco fichas no tabuleiro numa linha contínua vertical, horizontal ou diagonal, é formada uma sequência e as fichas não podem ser retiradas do tabuleiro. Viram-se as fichas que formam a sequência para ficarem com o logótipo SEQUENCE virado para cima. Podem ser criadas várias sequências na mesma coluna ou fila onde já haja uma sequência.

CARTA NULA

Se um jogador tiver uma carta na mão que não tenha um espaço aberto no tabuleiro (ou seja, ambos os espaços já foram ocupados) é uma carta nula. No seu turno, o jogador poderá colocar a carta nula na sua pilha de descarte, anunciando tratar-se de uma carta nula, e comprar uma carta do baralho (uma carta por turno). Poderá então continuar com o seu turno.

OS JACKS

O baralho contém oito Jacks:

Os quatro Jacks de Gryffindor™ (Ron Weasley) e Slytherin™ (o Professor Snape) são jóqueques. Para jogar um valente de Gryffindor™ ou Slytherin™, os jogadores adicionam-no à sua pilha de descarte e colocam uma das suas fichas em qualquer espaço aberto do tabuleiro.



Os quatro valentes de Hufflepuff™ (Nymphadora Tonks) e Ravenclaw™ (a Professora Trelawney) são antijóqueques. Para jogar um Jack de Hufflepuff™ ou Ravenclaw™, os jogadores adicionam-no à sua pilha de descarte e retiram do tabuleiro uma das fichas de um adversário, desde que ainda não faça parte de uma sequência finalizada.

Depois de jogarem um Jack, os jogadores compram uma carta de substituição e termina o seu turno.

JOGO EM EQUIPA

Para 2 equipas: Criam-se duas equipas com o mesmo número de jogadores. Os membros de cada equipa deverão ficar no meio de dois jogadores da equipa adversária.

Para 3 equipas: Criam-se três equipas com o mesmo número de jogadores. Os membros de cada equipa deverão ficar no meio de quatro jogadores das equipas adversárias.

No jogo em equipa, é proibido dar ajudas. Se um jogador alertar um colega de equipa que está prestes a fazer algo não deveria, todos os membros dessa equipa devem escolher uma carta da sua mão para colocarem na pilha de descarte.

FIM DO JOGO

Continua a jogar-se até um jogador ou equipa obter o número de sequências necessárias e vencer o jogo. Se for necessário fazer duas sequências para ganhar, os jogadores só poderão usar um dos espaços da primeira sequência como parte da segunda.

ZAWARTOŚĆ

- 1 plansza do gry
- 104 karty do gry
- 135 żetonów-znaczników (50 onyksowych, 50 złotych, 35 srebrnych)

CEL GRY

Zwycięża gracz (lub drużyna), która jako pierwsza zdobędzie odpowiednią liczbę SEKWENCJI:

- 2 graczy/drużyny: 2 SEKWENCJE
- 3 graczy/drużyny: 1 SEKWENCJA

SEKWENCJA: seria pięciu żetonów-znaczników tego samego koloru umieszczonych na planszy w linii prostej pionowo, poziomo lub po przekątnej.

PRZYGOTOWANIE

Położcie planszę na płaskiej powierzchni pośrodku pola gry tak, aby każdy z uczestników miał do niej dostęp.

W rozgrywce może uczestniczyć grupa licząca od 2 do 12 osób, przy czym liczba graczy musi być podzielna przez 2 lub 3. Do trzech osób może grać pojedynczo. Grupa licząca powyżej trzech osób musi podzielić się na drużyny. W rozgrywce mogą brać udział maksymalnie trzy drużyny.

Gracze losują karty. Rozdaje osoba z najniższą kartą – as jest kartą najwyższą. Rozdający tasuje karty, a następnie rozdaje tyle samo kart każdemu graczowi.



Liczba kart do rozdania zależy od liczby graczy

- 2 graczy: po 7 kart
- 3–4 graczy: po 6 kart
- 6 graczy: po 5 kart
- 8–9 graczy: po 4 karty
- 10 lub 12 graczy: po 3 karty

Pozostałe karty tworzą talię do dobierania.

Jeżeli w grze biorą udział dwaj gracze/ dwie drużyny, jeden gracz/jedna drużyna używa złotych żetonów-znaczników, a drugi gracz/druga drużyna – onyksowych żetonów-znaczników. Jeśli w grze biorą udział trzej gracze/trzy drużyny, trzeci gracz/trzecia drużyna korzysta ze srebrnych żetonów-znaczników.

ROZGRYWKA

Rozpoczyna gracz po lewej stronie rozdającego, a po nim kolejne osoby w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Podczas każdej tury gracze wybierają jedną kartę ze swojej ręki i kładą ją odkrytą przed sobą, tworząc stos kart odrzuconych. Następnie umieszczają jeden ze swoich kolorowych żetonów-znaczników – z logo Harry'ego Pottera do góry – na dowolnym wizerunku zagrywanej karty na planszy. Każda karta ma po dwa odpowiadające jej pola na planszy (na planszy nie ma waletów). Gracz może położyć swój żeton w dowolnym z obu miejsc, o ile nie znajduje się tam już inny żeton.

Gdy żeton-znacznik zostanie zagrany, przeciwnik nie może go usunąć, chyba że użyje waletów Hufflepuff™/Ravenclaw™ (zobacz walety poniżej). Następnie gracz dobiera kartę z puli, aby zakończyć swoją turę. Jeśli ktoś zapomni dobrać kartę przed rozpoczęciem tury kolejnego gracza, traci prawo do dobrania karty. Taka osoba kontynuuje grę z niższą liczbą kart niż pozostali gracze.

Jeżeli talia do dobierania się wyczerpie, gra kończy się remisem, z planszy usuwane są wszelkie żetony, po czym rozpoczyna się nowa gra.

UWAGA: w każdym z rogów planszy znajdują się wizerunki żetonów. Wszyscy gracze mogą z nich korzystać tak, jakby znajdował się tam żeton-znacznik ich koloru. W przypadku wykorzystania rogu do stworzenia SEKWENCJI potrzeba tylko czterech żetonów gracza. Róg może być wykorzystany do ułożenia SEKWENCJI przez więcej niż jednego gracza.

Gdy pięć żetonów tego samego koloru zostanie ułożonych na planszy bezpośrednio jeden obok drugiego – pionowo, poziomo lub po przekątnej – powstanie SEKWENCJA, której nie można usunąć z rozgrywki. Żeton-znaczniki tworzące SEKWENCJĘ należy wówczas odwrócić symbolem SEKWENCJI do góry. W kolumnie lub rzędzie z już istniejącą SEKWENCJĄ można układać kolejne.

MARTWA KARTA

Jeżeli gracz ma w ręku kartę pozbawioną wolnego pola na planszy, ponieważ oba miejsca zostały już zajęte, taką kartę uznaje się za martwą. W trakcie swojej tury gracz może położyć martwą kartę na stosie kart odrzuconych, oświadczając, że ta karta jest martwa; następnie wyciąga nową kartę z tali do dobierania (jedną na turę). Po wykonaniu tych czynności gracz może przejść do rozgrywania swojej tury.

WALETY

W talii jest osiem waletów:

Cztery walety Gryffindor™/Slytherin™ to dżokery (Ron Weasley i profesor Snape). Aby zagrać waleta Gryffindor™/Slytherin™, gracze kładą go na swoim stosie kart odrzuconych i umieszczają jeden ze swoich żetonów-znaczników na dowolnym dostępnym polu planszy.

Cztery walety Hufflepuff™/Ravenclaw™ są antydżokery (Nimfadora Tonks i profesor Trelawney). Aby zagrać waleta Hufflepuff™/Ravenclaw™, gracze kładą go na swoim stosie kart odrzuconych i usuwają żeton-znacznik przeciwnika (który nie jest częścią ukończonej SEKWENCJI) z planszy.

Gdy walet zostanie zagrany, gracze dociągają kartę w jego miejsce, po czym ich tura dobiega końca.

GRA DRUŻYNOWA

2 drużyny: gracze muszą się podzielić na dwa zespoły liczące tyle samo osób. Członkowie drużyn muszą grać naprzemiennie.

3 drużyny: gracze muszą się podzielić na trzy zespoły liczące tyle samo osób. Członkowie drużyn muszą grać na przemian.

Podczas gry drużynowej podpowiedzi są całkowicie zabronione. Jeżeli współgracz powie cokolwiek, co wskaże osobie z jego zespołu, że ta dokonuje złego zagrania, każdy gracz z tego zespołu musi odrzucić jedną wybraną przez siebie kartę i położyć ją na stosie kart odrzuconych.

ZWYCIĘSTWO W GRZE

Rozgrywka trwa do momentu, gdy gracz lub drużyna ułoży wymaganą liczbę SEKWENCJI, wygrywając tym samym grę. Jeżeli warunkiem zwycięstwa jest ułożenie dwóch SEKWENCJI, gracze mogą użyć tylko jednego pola z ich pierwszej SEKWENCJI jako składowej ich drugiej SEKWENCJI.



