

GLORY



UK



SV



DK



NO



IS



FI

WIZARDING
WORLD

Harry Potter

2-4
PLAYERS



HOGWARTS HALLWAYS

AGE 8+

IT'S HERE...



KNOWLEDGE WITH



UK

HOGWARTS HALLWAYS

Navigate the Grand Staircase, attend classes and race to the Great Hall!
BEWARE as magical encounters await in the hallways.

AIM OF THE GAME

The Grand Staircase is made up of 19 staircase pieces which can pivot to connect different areas of the *Hogwarts Hallways* board. Players take it in turns to move their student, then rotate ONE staircase of their choosing.

Attend Hogwarts classes like *Potions*, *Defence Against the Dark arts* and *Herbology* to collect *Class Skill Tokens*. Once you have collected **THREE** class skills, race to be the first to *The Great Hall* to sit your O.W.L.S. **The first to reach The Great Hall carrying THREE class skills wins.**

SETTING UP

Each player picks a student to represent them. Play as either Harry, Ron, Hermione, Draco or Luna. Shuffle *The Fat Lady playing cards* and include the lenticular *spell cards* in this pile. Place your student in their *Common Room*. Set up *The Grand Staircase* stairs on the board. The staircases each have a number printed on them which matches the board. Below shows where each staircase will sit:

7 8 9 10



1 5 6 11 12 13 14 15 16 17 18 19

Now, place all 6 *Class Skill* tokens on the board, one in each classroom.
These *Class Skill* tokens represent taking a lesson in:



Charms



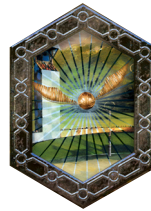
Potions



Defence Against
the Dark Arts



Herbology



Quidditch



Care of
Magical
Creatures

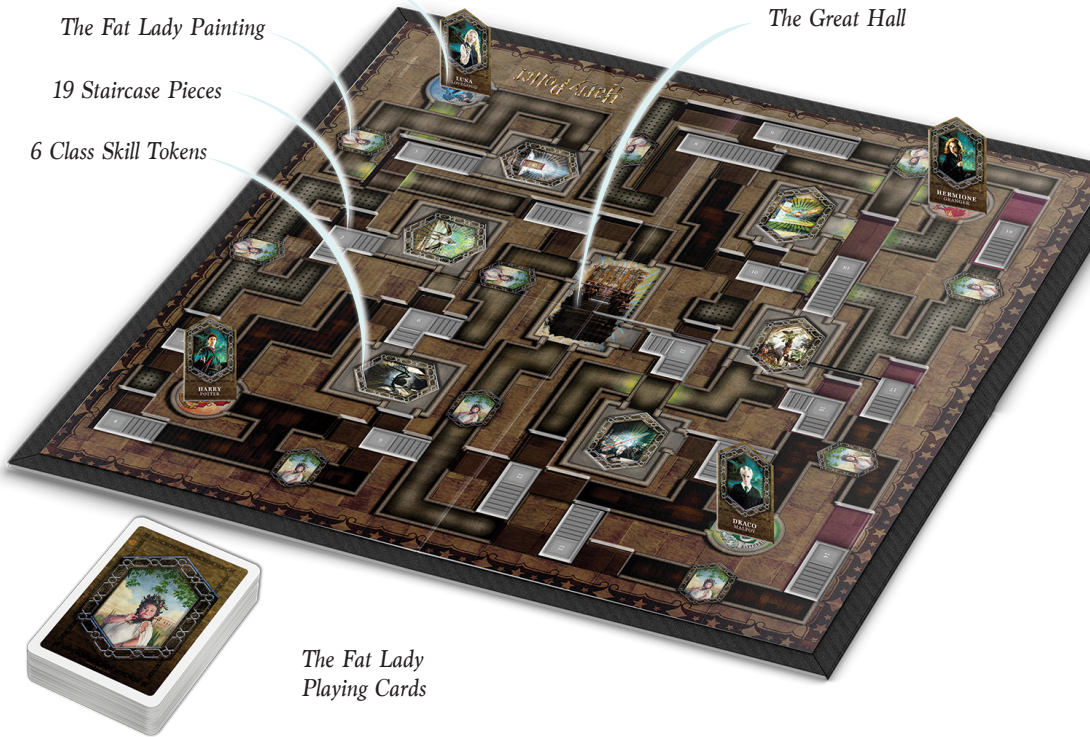
Common Rooms in all 4 corners

The Fat Lady Painting

The Great Hall

19 Staircase Pieces

6 *Class Skill* Tokens



The Fat Lady
Playing Cards

Does your gameboard look like this? Great! You're all set up!

HOW TO PLAY

The player who is most likely to be a muggle goes first. Take it in turns to play.

On your turn. . .

STEP ONE: Move your student

Move your student along an available route in the *Hogwarts' Hallways*. You must STOP when you reach:

1. ANY Common Room
2. ANY Classroom
3. The Great Hall
4. The Fat Lady Painting - *Pick up a card!*
5. The edge of a staircase, with no available staircase to step on to

If you cannot move, or simply don't want to, stay where you are and jump to *STEP TWO*.

STEP TWO: Rotate a Staircase

Rotate ONE staircase piece in whatever direction you like. This might HELP your own journey or HINDER another student's journey! You CAN rotate staircases with players directly on top of them.

You cannot move after a staircase has been rotated on your turn. You also cannot move the same staircase more than once per round.

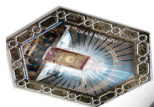
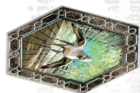


CLASS SKILL TOKENS

Class Skills are collected by entering classrooms.

When you land on a *Class Skill* in a classroom, remember to **STOP**. **Pick up the Class skill from the board** and keep it in your hand while you collect the remaining tokens. Put it to the side of the board so players can see how many you have collected. Don't forget to rotate a staircase piece after you have stopped!

You cannot have more than 3 *Class Skill* tokens in your hand. If you land on a player or classroom with an available *Class Skill*, but already carry 3, you cannot add this *Class Skill* to your collection.



STEALING CLASS SKILLS FROM FELLOW STUDENTS

There aren't enough *Class skill* tokens for all the players – race to get to a classroom first **OR** tactically **steal** tokens by bumping into other students in the Hallway.

To steal a token, you MUST land in the exact same place as the student you are stealing from. When landing on a student, choose **ONE** *Class skill* to steal from them, if they have one!

Remember:

- Tokens can only be stolen when you are landed on.
- You must wait **TWO** turns before you are able to steal off the same player again or try to steal it back.



THE FAT LADY PAINTING

If you land on *The Fat Lady painting*, STOP and pick up one of **The Fat Lady Cards** and read out the magical hallway encounter, which introduces twists and turns to your journey. Don't forget to rotate a staircase piece after you have stopped.

When a spell card has been drawn, read the spell out loud and cast it on to another student to help you win.

In your pile of *The Fat Lady Cards*, 5 lenticular Spell Cards will be randomly shuffled in. Cast spells on other students to help you win! Make sure to read out the spell to everyone.



NAVIGATING THE HALLWAYS

The **green illuminated light** on the board represents a **route under a hallway**. Continue through your hallway by going underneath the overlapping hallway. You cannot jump on to the above hallway. You do not need to stop before going underneath a corridor.

Here, Hermione would go underneath the hallway / staircase here, as there is a green light representing a safe path. You would, however, have to stop at the Gryffindor Common Room and then the staircase the turn after.



HOW TO WIN

The first player reach The Great Hall with **THREE** Class Skill Tokens in their hand **WINS!**





HOGWARTS HALLWAYS

SPELARE 2-4
ÅLDER 8+

Ta er upp för Stora trappan, gå på lektioner och tävla om vem som kommer först till Stora salen!

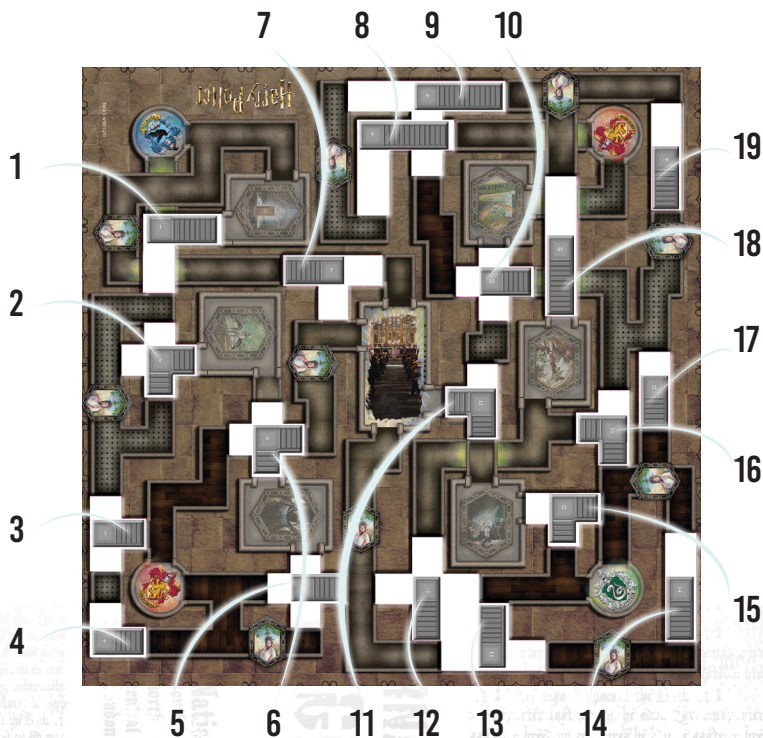
MÅLET MED SPELET

Den Stora trappan består av 19 trappbitar som kan vridas för att öppna upp passager till olika områden på spelplanen *Hogwarts korridorer*. Spelarna turas om att flytta sin elev och snurra på EN trappa som de själva väljer.

Delta i lektioner i de ämnen som lärs ut på Hogwarts, till exempel trolldryckskonst, försvar mot svartkonster och örllära för att få ämneskunskapsbrickor. När du **samlat ihop TRE ämneskunskapsbrickor** måste du snabbt ta dig till Stora salen och vara först med att skriva ditt F.U.T.T.-prov. **Den som når Stora salen med TRE ämneskunskapsbrickor vinner.**

FÖRBEREDELSE

Varje spelare väljer en elev att använda som spelpjä. Välj mellan Harry, Ron, Hermione, Draco och Luna. Blanda *Tjocka damen-spelkorten* och blanda in de linsformade *trollformelskorten* i denna hög. Placera din elev i dennes *uppehållsrum*. Placera ut *trapporna i Stora trappan* på spelplanen. Varje trappa har ett nummer som matchar numren på spelplanen. Nedan visas var varje trappa ska placeras:



Lägg nu ut alla sex ämneskunskapsbrickor på spelplanen, en i varje klassrum.

Dessa ämneskunskapsbrickor visar att man gått på en lektion i:



Trollformellära



Trolldryckskonst



Försvar mot
svartkonster



Örtlära



Quidditch



Skötsel av
magiska djur

SÅ SPELAR MAN

Den spelare som flest tror är en mugglare börjar. Varje spelare väntar på sin tur.

När det är din tur . . .

STEG ETT: Flytta din elev

Flytta din elev längs en öppen passage i Hogwartskorridorerna. Du måste STANNA när du kommer till:

1. VILKET uppehållsrum som helst
2. VILKET klassrum som helst
3. Stora salen
4. Poträttet av den "Tjocka Damen" - Ta ett kort!
5. Trappkanten när det inte finns några trappor att gå på

Om du inte kan (eller helt enkelt inte vill) röra dig, stanna där du är och gå vidare till STEG TVÅ.

STEG TVÅ: Snurra en trappa

Snurra EN trappbricka i åt vilket håll du vill. Detta kan HJÄLPA dig att ta dig dit du vill eller HINDRA en annan elev! Du KAN snurra trappor som spelare står på.

Du kan inte röra dig efter att en trappa snurrats på din tur. Du kan heller inte flytta samma trappa mer än en gång per omgång.

ÄMNEKUNSKAPSBRICKOR

Ämneskunskap fås genom att gå in i klassrum.

Kom ihåg att STANNA när du landar på en ämneskunskapsbricka i ett klassrum. **Plocka bort ämneskunskapsbrickan från spelplanen** och behåll den medan du samlar resten av brickorna. Lägg den bredvid spelplanen så att spelarna kan se hur många brickor du samlat. Glöm inte att snurra en trappa när du stannat!

Du kan aldrig ha mer än tre ämneskunskapsbrickor på hand. Om du landar på en spelare eller ett klassrum med en ämneskunskapsbricka som du inte har kan du inte ta denna bricka om du redan har tre.

STJÄLA ÄMNEKUNSKAPSBRICKOR FRÅN ANDRA ELEVER

Det finns inte tillräckligt många ämneskunskapsbrickor för att de ska räcka till alla spelare – var den som kommer först till ett klassrum ELLER stjäla brickor taktiskt genom att springa på andra elever i korridoren.

För att stjäla en bricka **MÅSTE** du landa på samma plats som den elev du vill stjäla ifrån. När du landar på en elev får du välja EN av deras ämneskunskapsbrickor som du vill stjäla om de har någon!

Kom ihåg:

- Brickor kan bara bli stulna om någon landar på dig.
- Du måste vänta TVÅ turer innan du kan stjäla från samma spelare igen eller försöka stjäla tillbaka brickan.

POTRÄTTET PÅ DEN TJOCKA DAMEN

Om du landar på *Poträttet med den Tjocka damen* måste du STANNA och dra ett **Tjocka damen-kort** och högt läsa vad för sorts magiskt fenomen du stöter på i korridoren. Man vet aldrig riktigt vad som kommer hända. Glöm inte att snurra en trappa när du stannat.

Om du drar ett trollformelskort ska du läsa upp vad trollformeln gör och använda den på en annan elev för att hjälpa dig vinna.

Fem linsformade trollformelskort kommer att blandas in i högen med *Tjocka damen-kort*. Använd trollformler på de andra eleverna för att göra det lättare för dig att vinna! Kom ihåg att högt läsa upp vad trollformeln gör.



SÅ TAR MAN SIG FRAM GENOM KORRIDORERNA

Det tända gröna ljuset på spelplanen representerar en **passage under en korridor**. Fortsätt längs din korridor genom att gå under den överlappande korridoren. Du kan inte hoppa upp till den övre korridoren. Du behöver inte stanna innan du rör dig under en korridor.

Här kan *Hermino* röra sig under korridoren/trappan eftersom det gröna ljuset visar att hon kan gå där. Men du skulle behöva stanna vid *Gryffindors uppehållsrum* och sedan på trappan när det blir din tur igen.

SÅ VINNER MAN

Den spelare som först når *Stora salen* med **TRE ämneskunskapsbrickor** på hand **VINNER!**

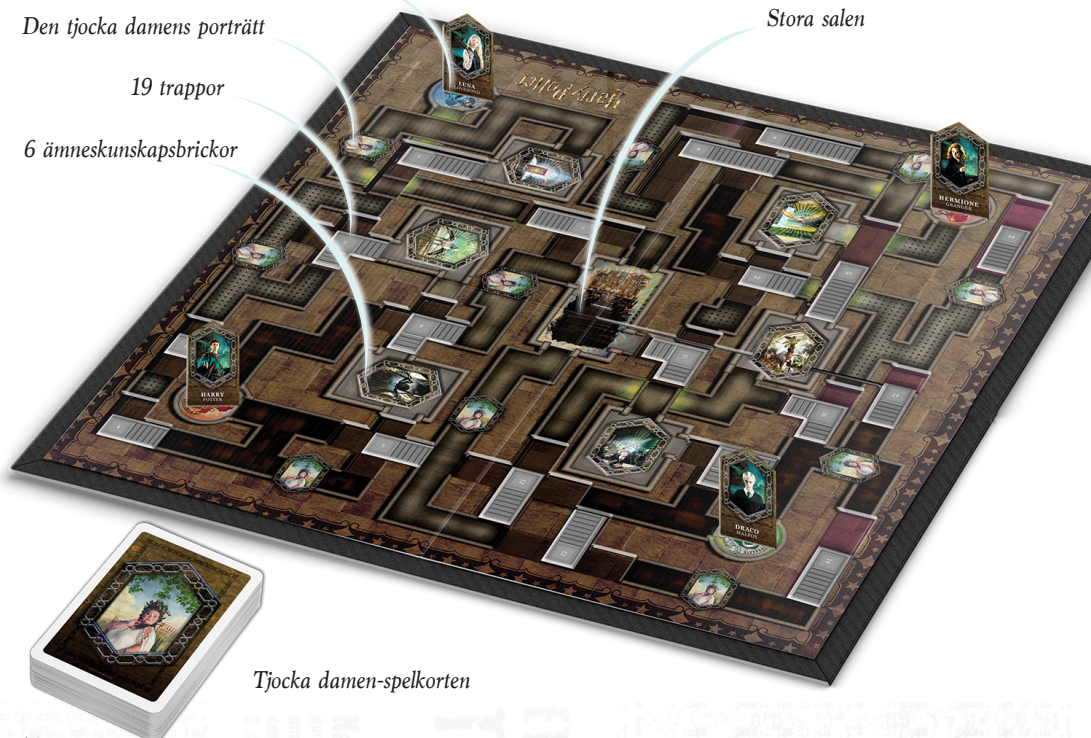
Upphållsrum i alla fyra hörn

Den tjocka damens porträtt

19 trappor

6 ämneskunskapsbrickor

Stora salen



Tjocka damen-spelkorten



HOGWARTS HALLWAYS

SPILLERE 2-4
ALDER 8+

Find vej rundt på den store trappe, gå til undervisning, og løb om kap til storsalen! VÆR FORSIGTIG, for du kan støde på magiske ting i gangene.”

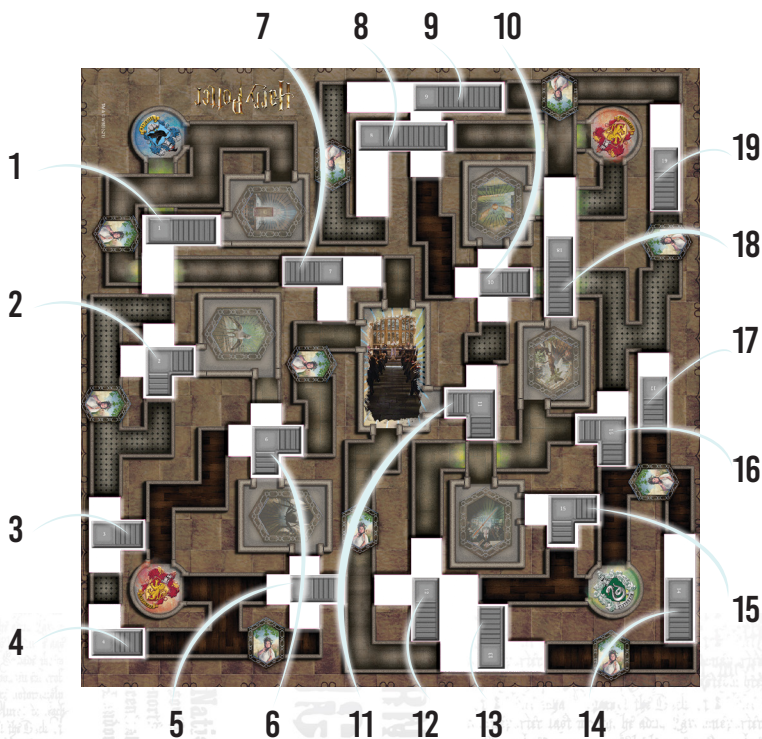
SPILLETS FORMÅL

Den store trappe består af 19 trappebrikker, som kan drejes for at forbinde forskellige områder på brættet til *Gangene på Hogwarts*. Spillerne skiftes til at flytte deres elev, hvorefter de drejer EN trappe efter eget valg.

Gå til undervisning på Hogwarts, f.eks. eliksirer, forsvar mod mørkets kræfter og botanik, for at indsamle undervisningsmærker. Når du har **indsamlet TRE undervisningsmærker**, skal du skynde dig for at være den første til at nå frem til storsalen, så du kan tage din U.G.L. **Den første, der når frem til storsalen med TRE undervisningsmærker, vinder.**

OPSÆTNING

Hver spiller vælger en elev, som skal repræsentere dem. Der kan spilles som Harry, Ron, Hermione, Draco eller Luna. Bland *spillekortene med den fede dame*, og medtag *besværgelseskortene* i denne bunke. Anbring din elev i det passende *fællesrum*. Placer brikkerne med *den store trappe* på brættet. Hver af trappebrikkerne har et tal, som passer til en placering på brættet. Herunder kan du se, hvor hver trappebrik skal placeres:



Læg derefter alle 6 undervisningskort på brættet, ét i hvert undervisningslokale.

Disse undervisningsmærker angiver, at du har fulgt med i undervisningen i:



Besværgelser



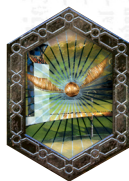
Eliksirer



Forsvar mod
mørkets kræfter



Botanik



Quidditch



Magiske dyrs
pasning og
pleje

SPILLEREGLER

Den spiller, som med største sandsynlighed er en muggel, starter. Turen går på skift.

Når det er din tur. . .

TRIN ET: Flyt din elev

Flyt din elev langs en mulig rute i gangene på Hogwarts.

Du skal STOPPE, hvis du når frem til:

1. Et hvilket som helst fællesrum
2. Et hvilket som helst undervisningslokale
3. Storsalen
4. Maleriet af den fede dame – tag et kort!
5. Kanten af en trappe, hvis der ikke er nogen trin at gå op eller ned på

Hvis du ikke kan flytte dig mere, eller hvis du ikke vil flytte dig mere, så skal du blive, hvor du er og gå til **TRIN TO**.

TRIN TO: Drej en trappe

Drej EN trappebrik i en valgfri retning. Det kan måske HJÆLPE dig på vej eller FORHINDRE en anden elev i at komme videre! Du KAN godt dreje trappebrikker med spillere stående på dem.

Du kan ikke flytte eleven mere, efter du har drejet en trappebrik, når det er din tur. Du kan heller ikke dreje den samme trappebrik mere end én gang hver runde.

UNDERSVNINGSMÆRKER

Undervisningsmærker indsamles i klasselokalerne.

Husk at STOPPE, hvis du lander på et undervisningsmærke i et undervisningslokale. **Tag undervisningsmærket fra spillebrættet**, og hold det på hånden, mens du indsamler de resterende undervisningsmærker. Læg det ved siden af spillebrættet, så de andre spiller kan se hvor mange, du har indsamlet. Og glem ikke at dreje en trappebrik, når du stopper!

Du kan ikke have mere end 3 *undervisningsmærker* på hånden. Hvis du lander på en spiller eller et undervisningslokale med et tilgængeligt *undervisningsmærke*, når du allerede har 3, kan du ikke tilføje dette *undervisningsmærke* til din samling.

SÅDAN STJÆLER MAN UNDERSVNINGSMÆRKER FRA ANDRE

Der er ikke nok undervisningsmærker til alle spillerne – løb om kap for at komme først frem til et undervisningslokale, **ELLER stjæl strategisk undervisningsmærker** ved at løbe ind i andre elever på gangen.

For at stjæle et undervisningsmærke SKAL du lande på nøjagtigt samme sted som den elev, du vil stjæle fra. Hvis du lander på en elev, vælger du **ET undervisningsmærke**, du vil stjæle, hvis vedkommende har nogen!

Husk på:

- Undervisningsmærker kan kun stjæles, når man lander samme sted.
- Du skal vente TO runder, inden du kan stjæle fra den samme spiller igen eller for at forsøge at stjæle et undervisningsmærke tilbage.

MALERIET AF DEN FEDE DAME

Hvis du lander på *maleriet af den fede dame*, skal du STOPPE, tage et af **kortene med den fede dame** og læse højt, hvilken magisk ting, du møder på gangen, som giver turen nogle uventede drejninger. Og glem ikke at dreje en trappebrik, når du stopper.

Hvis du har taget et besværgelseskort, skal du læse besværgelsen højt og kaste den på en af de andre elever, så det hjælper dig med at vinde.

Der er blandet 5 besværgelseskort i bunken med *kortene med den fede dame*. Kast besværgelserne på de andre elever, så det hjælper dig med at vinde! Husk på, at du skal læse besværgelsen højt for alle spillere.



FIND RUNDT PÅ GANGENE

Det grønne lys på spillebrættet viser en rute under en af gangene. Forsæt hen ad gangen ved at gå under den overlappende gang. Du kan ikke hoppe op på gangen over dig. Du behøver ikke at stoppe, inden du går under en gang.

Her kan Hermione gå under gangen/trappen, fordi der er et grønt lys, som viser en sikker vej. Men det ville være nødvendigt at stoppe ved Gryffindors fællesrum og derefter ved trappen næste gang, det var spillerens tur.

SÅDAN VINDER DU

Den første spiller, der når frem til storsalen med TRE undervisningsmærker på hånden, VINDER!

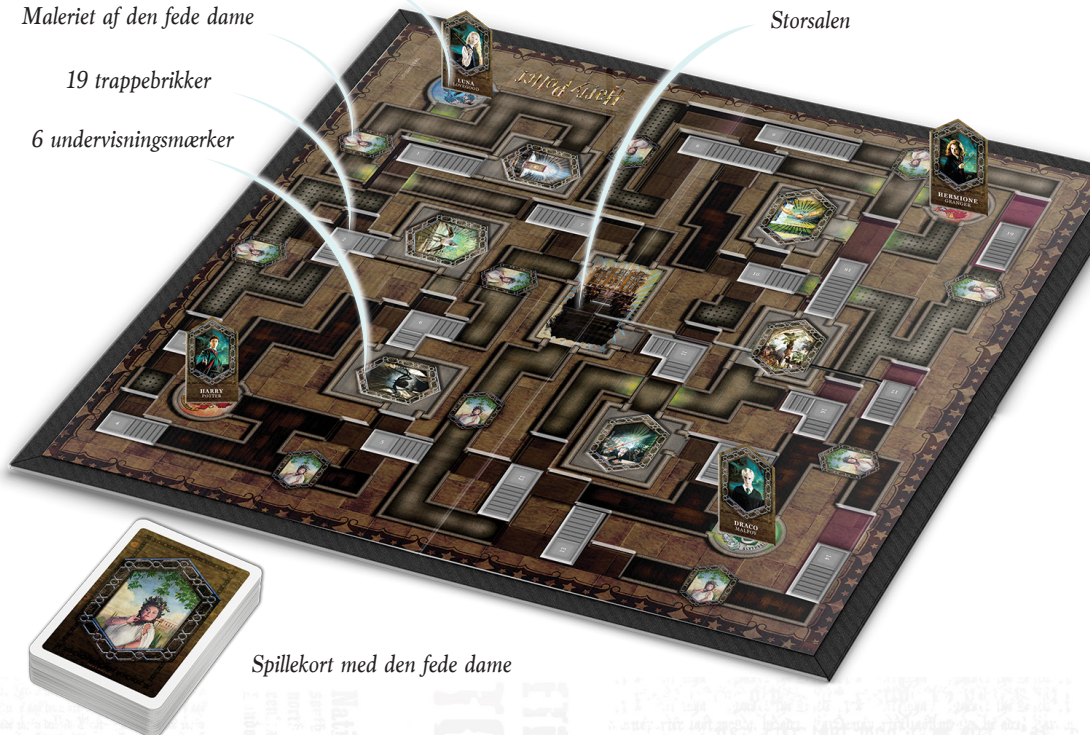
Fællesrum i alle 4 hjørner

Maleriet af den fede dame

19 trappebrikker

6 undervisningsmærker

Storsalen



Spillekort med den fede dame



NO

HOGWARTS HALLWAYS

SPILLERE 2-4
ALDER 8+

Naviger marmortrappen, ta del i undervisningstimer og løp til Storsalen!
VOKT DEG for magiske sammenstøt som venter i hallen.

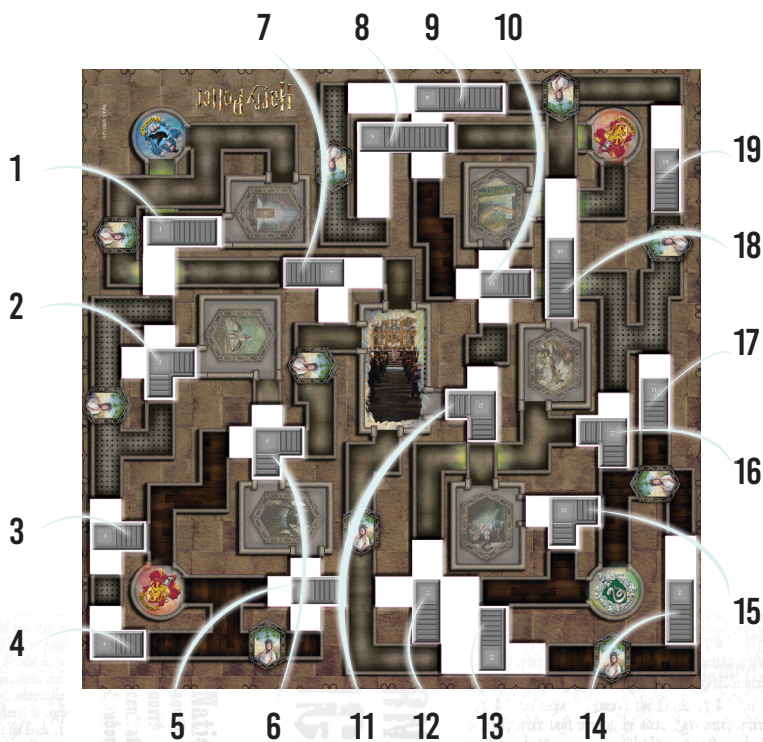
SPILLETS MÅL

Marmortrappen er laget av 19 trappe-deler som kan dreie for å kobles til et annet område på brettet *Hogwarts vestibyle*. Spillerne tar hver sin gang for å flytte sine elever, deretter roterer EN trapp som de selv velger.

Bli med i Hogwarts skoletimer som eliksirer, forsvar mot svartekunster og urtologi for å samle merker for klassekunnskaper. Når du har **samlet TRE klassekunnskaps-poeng**, løp for å bli den første til Storsalen for å sitte din U.G.L.E. **Den første spilleren som når Storsalen og som har TRE klassekunnskaps-poeng, vinner.**

FORBEREDELSE

Hver spiller velger en elev som skal representere dem. Spill enten som Harry, Ronny, Hermine, Draco eller Luna. Stokk *den trimme dame-spillekortene* og legg til det linseformede *trylleformelkortet* i denne haugen. Plasser eleven din i *huset sitt*. Sett opp *marmortrappene* på brettet. Hver enkelt trapp har et nummer på seg som passer brettet. Under viser hvor hver enkel trapp skal plasseres:



Nå plasserer du alle 6 klassekunnskapsmerker på brettet, ett i hvert klasserom.

Disse klassekunnskapsmerkene representerer at du har undervisning i:



Trylleformler



Eliksirer



*Forsvar mot
svartekunster*



Urtologi



Rumpeldunk



*Stell av
magiske
vesener*

SLIK SPILLER DU

Spilleren som mest sannsynlig er gump begynner. Spill etter tur.

Når det er din tur . . .

TRINN EN: Flytt eleven din

Flytt eleven din langs tilgjengelige felter i vestibylen på Hogwarts.
Du må STOPPE når du kommer til:

1. HVILKET SOM HELST hus
2. HVILKET SOM HELST klasserom
3. Storsalen
4. Den trinne damen maler - ta et kort!
5. Kanten på trappen, uten tilgjengelige trapper å gå til

Kan du ikke flytte, eller rett og slett ikke ønsker å flytte, bli der du er og hopp til
TRINN TO.

TRINN TO: Snurr en trapp

Snurr EN trappedel i hvilken retning du ønsker. Dette kan HJELPE din reise eller HINDRE andre elevers fremgang! Du KAN rotere trapper med spillere direkte på toppen av dem.

Du kan ikke flytte etter at en trapp er rotert på din omgang. Du kan heller ikke flytte samme trapp mer enn en gang per runde.

MERKER FOR KLASSEKUNNSKAPER

Klassekunnskaper samles opp ved å ta del i klasserom.

Når du lander på en klassekunnskap i et klasserom, husk at du må **STOPPE**. **Velg en klassekunnskap fra brettet** og hold det i hånden din mens du samler de resterende kunnskapsmerkene. Legg det til side på brettet slik at spillere kan se hvor mange du har samlet. Glem ikke å rotere en trappedel når du har stoppet!

Du kan ikke ha mer enn 3 *merker for klassekunnskaper* på hånden. Lander du på en spiller eller klasserom med en ledig *klassekunnskap*, men du har allerede 3, kan du ikke legge til denne *klassekunnskapen* i samlingen din.

STJELE KLASSEKUNNSKAPER FRA MEDELEVER

Det er ikke nok merker for klassekunnskaper til alle spillerne – kappløp for å få et klasserom først **ELLER vær taktisk og stjel poeng** ved å dytte andre elever i vestibylen.

For å stjele merker, må du lande på nøyaktig samme plass som eleven du stjeler fra. Når du lander på en elev, velg **EN klassekunnskap** som du kan stjele fra dem, om de har en!

Husk:

- Merker kan kun stjeles når blir landet på.
- Du må vente **TO** omganger før du kan stjele fra samme spiller eller prøve å stjele tilbake.

DEN TRINNE DAMEN MALER

Lander du på *Den trinne damen maler*, **STOPP** og plukk opp en av **kortene til den trinne damen** og les høyt det magiske vestibyle-møtet, som introduserer en tvist og snus til din tur. Glem ikke å rotere en trappedel når du har stoppet.

Når et trolldomskort er trukket, les tryllekunsten høyt og kast fortryllelsen på en annen elev for å hjelpe deg med å vinne.

Viser pilen til kortet til *Den trinne damen*, vil 5 linseformet trolldomskort tilfeldig bli lagt til. Kast fortryllelser på andre elever for å hjelpe deg med å vinne! Pass på å lese trylleformelen for alle.



NAVIGERE VESTIBYLEN

Det grønne lysende lyset på brettet representerer en vei under gangen. Fortsett gjennom vestibylen ved å gå under den overlappende gangen. Du kan ikke hoppe opp på den gangen over. Du behøver ikke stoppe før du går ned i en korridor.

Her vil Hermine gå under gangen /trappen som er her, da det er et grønt lys som representerer en trygg vei. Du vil imidlertid stoppe her, ved huset til Griffing og deretter trappen i turen din etterpå.

SLIK VINNER DU

Den første spilleren som kommer til Storsalen med TRE klassekunnskapsmerker i hånden, VINNER!

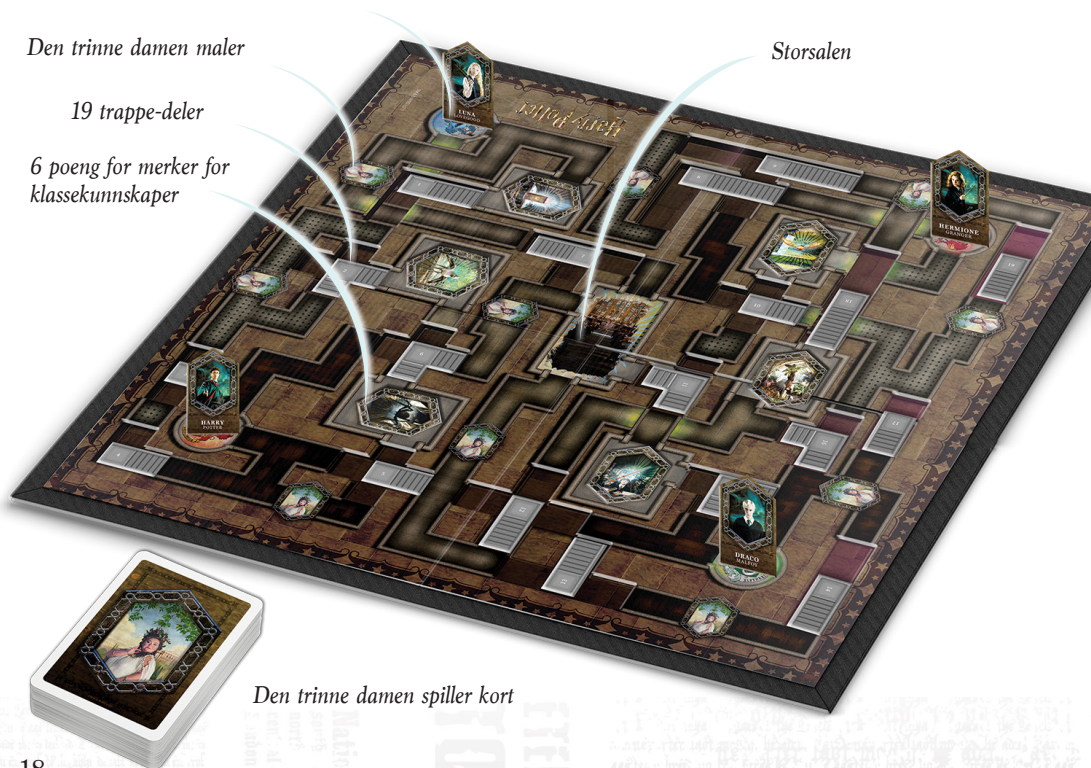
Hus i alle fire hjørner

Den trinne damen maler

19 trappe-deler

6 poeng for merker for klassekunnskaper

Storsalen



Den trinne damen spiller kort



IS

HOGWARTS HALLWAYS

LEIKMENN 2-4
ALDUR 8+

Ferðastu um stóra stigann, taktu þátt í kennslustundum og keppstu um að komast í stóra salinn! Gættu þín þar sem galdrar bíða þín á ganginum.

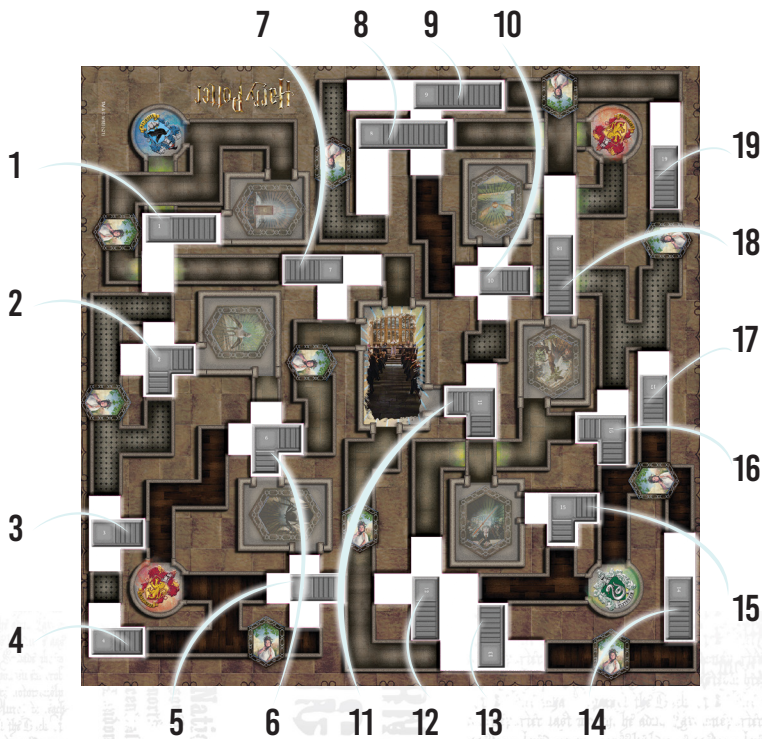
MARKMIÐ LEIKSINS

Stóri stigin samanstendur af 19 stigum sem geta snúist til að tengjast mismunandi hlutum *Hogwarts* ganga spilaborðinu. Leikmenn skiptast á að færa nemendur sína, og síðan að snúa EINUM stiga að eigin vali.

Taktu þátt í kennslustundum í Hogwartsskóla, eins og Galdradrykkir, Varnir gegn myrku öflunum og Grasafræði til að safna kunnáttutáknum. Þegar þú hefur safnað **ÞREMUR kunnáttutáknum**, reyndu þá að verða fyrstu til að komast í Stóra salinn til að setja niður Uglustigin þín **Sá sem er fyrstur til að komast í Stóra salinn með ÞRJÚ kunnáttutákn vinnur.**

UNDIRBÚNINGUR

Hver leikmaður velur sinn nemanda Spilaðu sem Harry, Ron, Hermione, Draco eða Luna. Stokkaðu *Fat Lady spilinn* og hafðu lensulaga *galdraspilinn* með í bankanum. Settu nemanda þinn í þeirra *Sameiginlega herbergi*. Stilltu upp *stigagöngunum* á borðinu. Stigagangarnir eru með áprentað númer sem passar við borðið. Hér að neðan er sýnt hvar hver stigi á að vera:



Settu nú öll 6 kunnáttutákning á borðið, eitt í hverri kennslustofu.

Kunnáttutákning standa fyrir að taka þátt í kennslustund í:



Heillahlutir



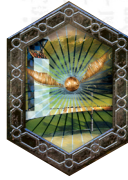
Galdradrykkir



Varnir gegn
myrku öflunum



Grasafræði



Quidditch



Umhirda
töfravera

HVERNIG Á AÐ SPILA:

Sá leikmaður sem er líklegastur til að vera muggi byrjar. Síðan skiptast leikmenn á að gera.

Þegar röðin kemur að þér:

SKREF EITT: Hreyfðu nemanda þinn

Færðu nemanda þinn eftir tiltækri leið í stigaganginum á Hogwarts. Þú verður að STOPPA þegar þú nærð:

1. EINHVERJU sameiginlegu herbergi
2. EINHVERRI kennslustofu
3. Stóra salnum
4. Fat Lady málverkið - dragðu spil!
5. Brún stigagangs, án þess að ná á stiga til að stiga á

Ef þú getur ekki hreyft þig, eða einfaldlega vilt ekki, vertu þar sem þú ert og hoppaðu yfir á **SKREF TVÖ**.

SKREF TVÖ: Snúðu stiganum

Snúðu EINUM stigagangi í hvaða átt sem þú vilt. Þetta gæti komið þér áfram á ferð þinni eða HINDRAÐ ferð annars nemanda! Þú GETUR snúið stigagangi með leikmönnum á þeim.

Þú getur ekki hreyft þig eftir að stigapalli hefur verið snúið í þinni umferð. Þú getur heldur ekki fært sama stigann oftar en einu sinni í hverri umferð.

KUNNAÐTUTÁKN

Kunnáttu er safnað með því að fara inn í kennslustofur.

Þegar þú lendir á Kunnáttu í kennslustofu, mundu að **STOPPA. Taktu upp kunnáttuna af borðinu** og hafðu hana í hendi þinni meðan þú safnar táknum sem eftir eru. Settu táknið til hliðar við borðið svo leikmenn sjái hversu mörgum þú hefur safnað. Ekki gleyma að snúa stigaganginum eftir að þú hefur stoppað!

Þú getur ekki haft fleiri en 3 *Kunnáttutákn* á hendi. Ef þú lendir á leikmanni eða kennslustofu með *Kunnáttutákni*, en ert nú þegar með 3, þá getur þú ekki bætt *Kunnáttutákninu* við safnið þitt.

STELA KUNNAÐTUTÁKNI FRÁ HINUM NEMENDUNUM

Það eru ekki nægilega mörg kunnáttutákn fyrir alla leikmenn - kepptu um að komast fyrst í kennslustofu EDA **stela taktískt tákni** með því að rekast á aðra nemendur á ganginum.

Til að stela tákni VERÐUR þú að lenda á nákvæmlega sama stað og nemandinn sem þú ert að stela frá. Þegar þú lendir á nemanda skaltu velja **EINA Kunnáttu** til að stela frá þeim, ef þeir eiga einhverja!

Mundu:

- Aðeins er hægt að stela táknum þegar lent er á þeim.
- Þú verður að bíða í **TVÆR** umferðir áður en þú getur stolið af sama spilara aftur eða reynt að stela því tilbaka.

FAT LADY MÁLVERKIÐ

Ef þú lendir á *Fat Lady málverkinu*, **STOPPAðu** og dragðu eitt spil út **Fat Lady spilabunkanum** og lestu upp hvaða töfrar verða á vegi þínum á ganginu, sem bætir við smá snúningi á ferð þína. Ekki gleyma að snúa stigaganginum eftir að þú hefur stoppað!

Þegar búíð er að draga galdrakort skaltu lesa galdurinn upphátt og varpa því til annars nemanda til að hjálpa þér að vinna.

Í bunkanum þínum af *Fat Lady spilum*, er 5 lensulaga galdraspilum stokkað samanvið af handahófi. Varpaðu álögum á aðra nemendur til að hjálpa þér að vinna! Gakktu úr skugga um að lesa upp álögurnar fyrir alla.



RATA UM GANGANA

Græna ljósið á borðinu er fyrir leið undir stigagangi. Haltu áfram um ganginn þinn með því að fara undir ganginn sem skarast. Þú getur ekki hoppað á ganginn fyrir ofan. Þú þarft ekki að stoppa áður en þú ferð undir gang.

Hér myndi Hermione fara undir ganginn / stigann, þar sem það er grænt ljós sem táknar örugga leið. Þú verður hins vegar að stoppa við sameiginlega herbergið í Gryffindor og síðan stigann næstu umferð.

HVERNIG VINNUR MAÐUR SPILIÐ

Fyrsti leikmaðurinn að komast í Stóra salinn með ÞRJÚ kunnáttutákn á hendi **VINNUR!**

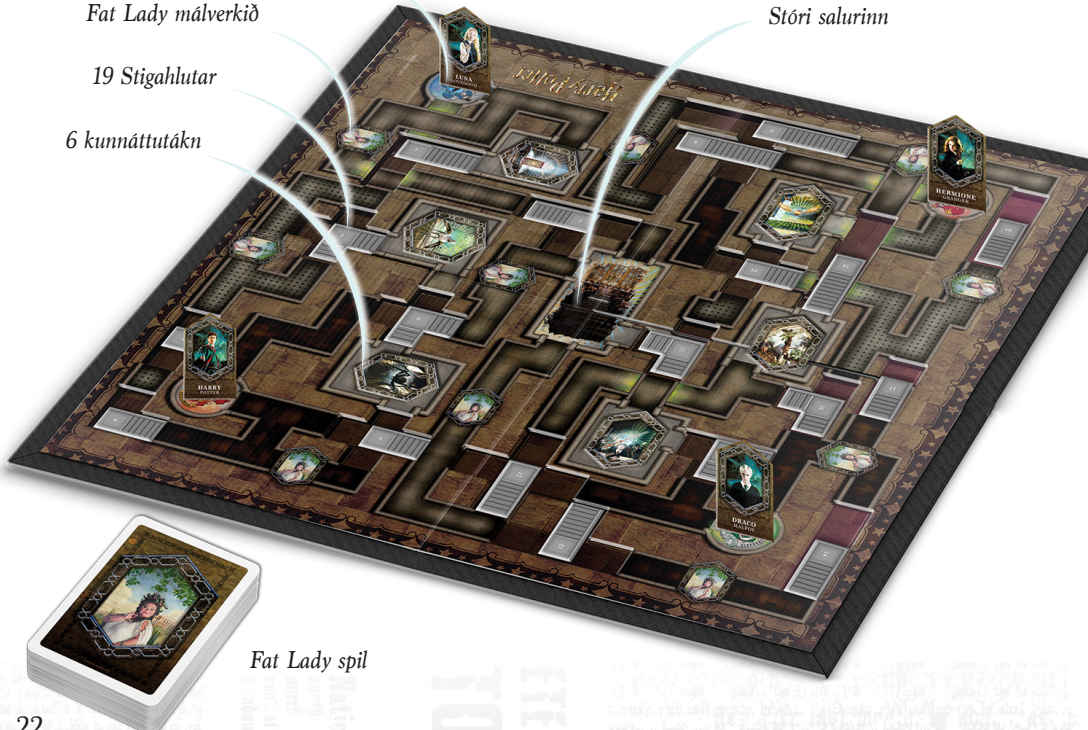
Sameiginleg herbergi í öllum 4 hornum

Fat Lady málverkið

19 Stigahlutar

6 kunnáttutákn

Stóri salurinn



Fat Lady spil



FI

HOGWARTS HALLWAYS

PELAAJAA 2-4
IKÄ 8+

Ohjatkaa tienne läpi pääportaikon, osallistukaa tunneille ja kikatkaa kohti suurta salia! VAROKAA, sillä käytävillä odottaa taianomaisia kohtaamisia.

PELIN TAVOITE

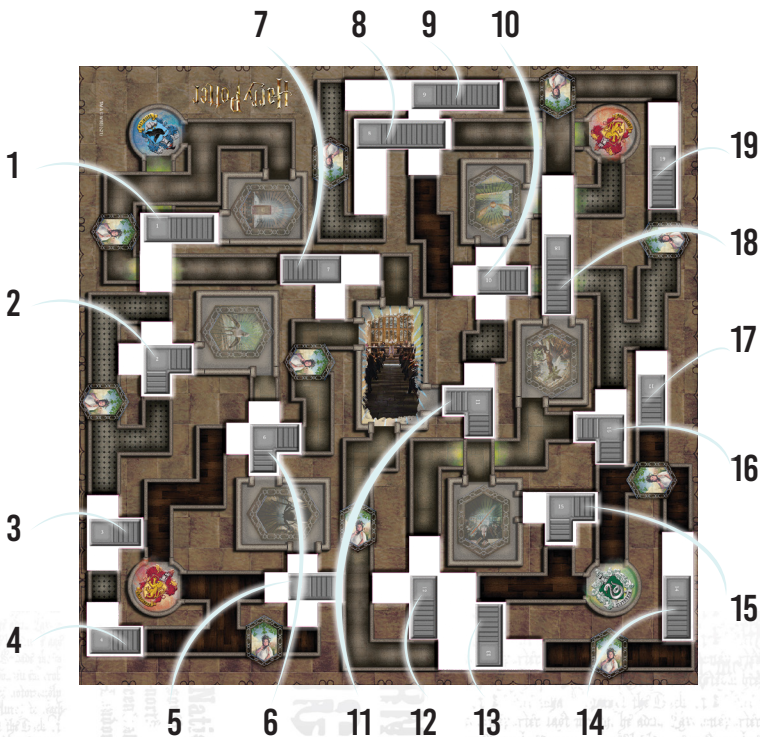
Pääportaikko koostuu 19 portaikko-osasta, joita voidaan kääntää *Tylypahkan* käytävien eri alueiden yhdistämiseksi. Pelaajat liikuttavat oppilastaan vuorotellen ja kääntävät sitten YHTÄ valitsemaansa portaikkoo.

Osallistu *Tylypahkan* tunneille, joita ovat mm. Taikajuomat, Pimeyden voimilta suojautuminen ja Yrttitieto, ja kerää siten luokkataitopelimerkkejä. Kun olet **kerännyt KOLME luokkataitopelimerkkiä**, yritä ehtiä ensimmäisenä suureen saliin suorittaaksesi *Velhomaailman* ihmeisiin perehdyttävän tutkimosi (V.I.P.).

Pelin voittaa se pelaaja, joka ehtii ensimmäisenä suureen saliin tuoden mukanaan KOLME luokkataitopelimerkkiä.

PELIN VALMISTELU

Jokainen pelaaja valitsee pelihahmokseen jonkun oppilaan. Pelaa joko Harryna, Ronina, Hermionena, Draconina tai Lunana. Sekoittakaa *Lihava Leidi* -pelikortit ja laittakaa myös lentikulaariset *loitsukortit* tähän pinoon. Asettakaa oppilaanne *oleskeluhuoneisiinne*. Asettakaa *pääportaikko* pelilaudalle. Kaikissa portaikoissa on numerot, jotka vastaavat pelilaudan numeroita. Asettakaa portaikot alla olevan kuvan mukaisesti:



Asettakaa sitten pelilaudalle 6 luokkataitopelimerkkiä, yksi jokaiseen luokkahuoneeseen. Nämä luokkataitopelimerkit merkitsevät osallistumista seuraavien aineiden tunneille:



Loitsut



Taikajuomat



Pimeyden
voimilta
suojautuminen



Yrttitieto



Huispaus



Taikaeläinten
hoito

OHJEET

Pelaaja, joka kaikkein todennäköisimmin on jästi, aloittaa. Pelatkaa vuorotellen.

Vuorollasi. . .

VAIHE YKSI: Liikuta oppilastasi

Liikuta oppilastasi käytettävissä olevaa reittiä pitkin Tylypahkan käytävillä. Sinun on PYSÄHDYTTÄVÄ, kun osut jollekin seuraavista:

1. MIKÄ TAHANSA oleskeluhuone
2. MIKÄ TAHANSA luokkahuone
3. Suuri sali
4. Lihavan Leidin muotokuva - nosta kortti!
5. Portaikon reuna, mutta ei porrasta, jolle astua

Jos et pysty liikkumaan, tai et vain halua, voit jäädä paikallesi ja siirtyä **VAIHEESEEN KAKSI**.

VAIHE KAKSI: Käännä portaikkoa

Käännä YHTÄ portaikkoa mihin tahansa suuntaan haluat. Näin voit ehkä EDISTÄÄ omaa matkaasi tai ESTÄÄ toisen oppilaan matkaa! VOIT kääntää portaikkoja, vaikka niiden päällä olisi pelaajia.

Et saa enää liikkua, jos olet jo kääntänyt portaikkoa vuorollasi. Et myöskään voi kääntää samaa portaikkoa useammin kuin kerran samalla vuorolla.

LUOKKATAITOPELIMERKIT

Luokkataitopelimerkkejä kerätään saapumalla luokkahuoneisiin.

Jos osut *luokkataitopelimerkin* kohdalle luokkahuoneessa, muista **PYSÄHTYÄ**. **Ota luokkataitopelimerkki pelilaudalta** ja pidä se itselläsi samalla, kun keräät muita pelimerkkejä. Laita se pelilaudan viereen, niin muut pelaajat näkevät, kuinka monta olet kerännyt. Muista kääntää portaikko-osaa, kun olet pysähtynyt!

Mukanasi voi olla korkeintaan 3 *luokkataitopelimerkkiä*. Jos päädyt toisen pelaajan kanssa samaan ruutuun tai luokkahuoneeseen, jossa on vapaana *luokkataitopelimerkki*, mutta sinulla on niitä jo 3, et voi lisätä tätä *luokkataitopelimerkkiä* kokoelmaasi.

LUOKKATAITOPELIMERKKIEN PIHISTÄMINEN MUILTA OPPILAILTA

Luokkataitopelimerkkejä ei ole riittävästi kaikille pelaajille – kisatkaa, kuka ehtii ensin luokkahuoneeseen, TAI **pihistäkää pelimerkkejä taktisesti** työntämällä muita oppilaita käytävälle.

Pelimerkin pihistämiseksi sinun PITÄÄ päätyä juuri samaan ruutuun kuin oppilas, jolta pihistät. Jos päädyt samaan ruutuun toisen oppilaan kanssa, valitse hänen pelimerkeistään **YKSI luokkataitopelimerkki** ja pihistä se, mikäli hänellä on niitä!

Muista:

- Pelimerkkejä voi pihistää vain, jos päädyt samaan ruutuun toisen oppilaan kanssa.
- Sinun on odotettava **KAKSI** kierrosta ennen kuin voit pihistää samalta pelaajalta uudelleen tai ennen kuin voit yrittää pihistää sinulta viedyn pelimerkin takaisin.

LIHAVAN LEIDIN MUOTOKUVA

Jos päädyt *Lihavan Leidin muotokuvalle*, **PYSÄHDY**, nosta yksi **Lihava Leidi -korteista** ja lue taianomainen kohtaaminen ääneen. Se tuo käänteitä ja mutkia matkaasi. Muista kääntää portaikko-osaa, kun olet pysähtynyt.

Nosta loitsukortti, lue se ääneen ja langeta se toiselle oppilaille edistääksesi voittoasi.

Lihava Leidi -korttipinossasi on sattumanvaraisesti 5 lentikulaarista loitsukorttia. Langeta loitsuja toisille oppilaille edistääksesi voittoasi! Muista lukea loitsu ääneen kaikille.



KÄYTÄVILLÄ LIKKUMINEN

Pelilaudalla **palava vihreä valo** merkitsee **reittiä käytävän alta**. Jatka matkaasi käytävällä kulkemalla yläpuolella olevan käytävän alta. Et voi hypätä yläpuolella olevalle käytävälle. Sinun ei tarvitse pysähtyä ennen käytävän alittamista.

Tässä *Hermione* menisi käytävän/portaikon alta, sillä vihreä valo merkitsee turvallista reittiä. Sinun pitäisi kuitenkin pysähtyä *Rohkelikkujen tupaan* ja sitten portaikkoon seuraavalla vuorollasi.

PELIN VOITTAMINEN

Pelin **VOITTAA** se pelaaja, joka ehtii ensimmäisenä suureen saliin **KOLME** luokkataitopelimerkkiä mukanaan!

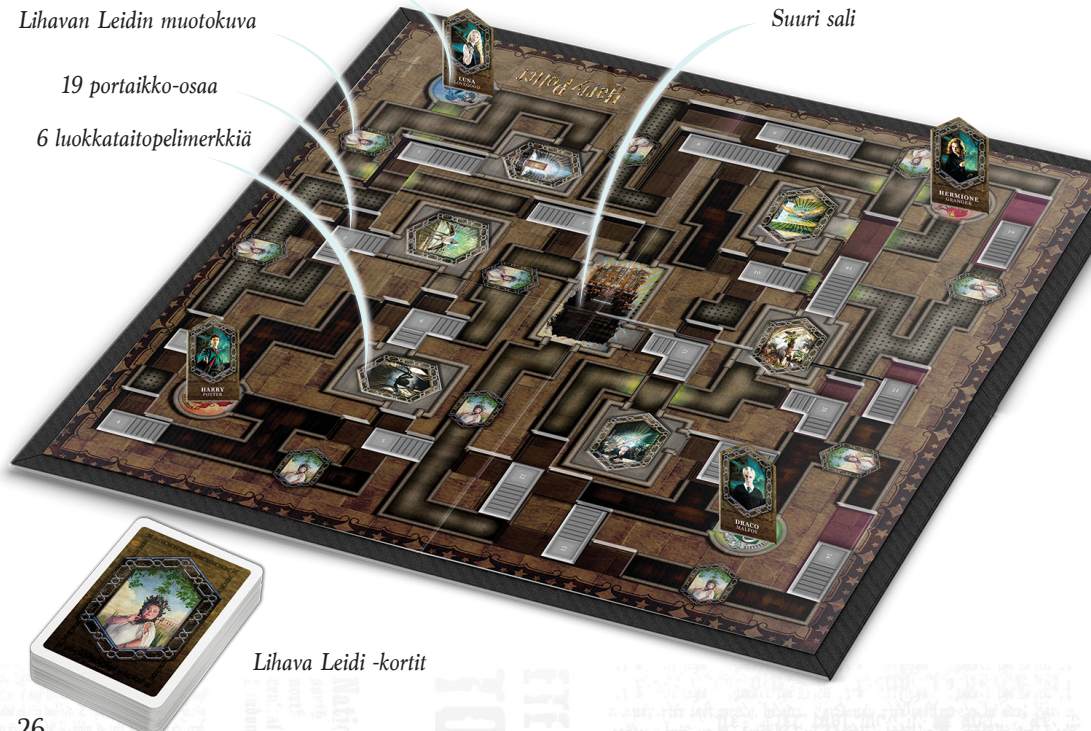
Oleskeluhuoneet jokaisessa 4 kulmassa

Lihavan Leidin muotokuva

19 portaikko-osaa

6 luokkataitopelimerkkiä

Suuri sali



Lihava Leidi -kortit

WIZARDING WORLD
GLOIB
WIZARDING WORLD
GLOIB

WIZARDING WORLD
GLOIB
WIZARDING WORLD
GLOIB

WIZARDING WORLD
GLOIB
WIZARDING WORLD
GLOIB

WIZARDING WORLD
GLOIB
WIZARDING WORLD
GLOIB



Forbidden forest forbidden



CONTACT THE MINISTRY IF YOU HAVE ANY INFORMATION



YOU KNOW WHO'S
HAPPENING

W

WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publishing Rights © JKR. (S21)

WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publishing Rights © JKR. (S21)



SEE PAGE 8 FOR MORE INFORMATION

EXTRACURRICULAR ACTIVITIES



WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publishing Rights © JKR. (S21)

B68394210