Věk 11+ 2–4 hráči 60 minut

Harry Potter™

VZESTUP SMRTIJEDŮ

PRAVIDLA

O hře

HARRY POTTER™: Vzestup smrtijedů je kooperativní kostková a karetní hra pro 2–4 hráče. Odehrává se během událostí popsaných v knize *Harry Potter a Fénixův řád*. Hráči ve hře představují kouzelníky a kouzelnice z Fénixova řádu, Brumbálovy armády a Bradavic a snaží se zastavit vzrůstající nebezpečí návratu lorda Voldemorta a jeho Smrtijedů. Hráči společně musí zastavit lorda Voldemorta a Smrtijedy dříve, než tito uvrhnou do temnoty rozličná místa kouzelnického světa.

Obsah

O hře 2

Komponenty 2

Cíl hry 2

Příprava hry 4

Průběh hry 6

Konec hry 9

Další pravidla 9

Varianty hry 11

Přehled 12

Komponenty

- 44 karet postav (33 karet hrdinů, 10 karet Smrtijedů, 1 karta Voldemorta)
- 1 figurka lorda Voldemorta
- 1 třídílná deska lokací
- 6 karet hlavních štábů (2 pro každou ze 3 frakcí)
- 1 karta Pána zla
- 6 žetonů misí
- 6 karet míst
- 14 kouzelnických kostek
- 1 Voldemortova osmistěnná kostka
- 24 žetonů kouzel
- 60 ukazatelů zranění
- 15 ukazatelů vlivu
- Pravidla hry

Cíl hry

Cílem hry je porazit lorda Voldemorta a zabránit mu v převzetí moci! Hráči musí najímat kouzelníky a kouzelnice a porazit Smrtijedy dříve, než se lordu Voldemortovi a jeho silám zla podaří ovládnout místa v kouzelnickém světě nebo než porazí příliš mnoho kouzelníků! Hráči zvítězí, pokud Voldemorta porazí. Prohrát mohou několika způsoby:

- Bylo poraženo příliš mnoho kouzelníků (podrobněji viz *Konec hry*).
- Některý z hráčů přišel o všechny své kouzelníky.
- Byla ovládnuta alespoň čtyři místa.
- Některá z lokací je kompletně ovládnuta (obě dvě místa v lokaci i lokace samotná).

Karty postav

Karta Voldemorta

Karty hlavních štábů

Karty míst

Kouzelnické kostky

Voldemortova kostka

Ukazatele zranění

Karta Pána zla

Deska lokací

Žetony kouzel

Ukazatele vlivu

Žetony misí

Lord Voldemort

Příprava hry

V balíčku je jedna karta lorda Voldemorta. Je výjimečná tím, že na ni nemají vliv efekty ovlivňující ostatní karty Smrtijedů.

1. Lord Voldemort, deska lokací a karty míst:

- **a.** Desku složte a doprostřed postavte figurku lorda Voldemorta čelem k náhodnému místu. Deska představuje tři lokace známé z kouzelnického světa (Ministerstvo kouzel, Příčnou ulici a Prasinky).
- **b.** Do každé lokace umístěte v náhodném pořadí lícem nahoru na sebe dvě karty míst podle tabulky níže.

2. Žetony a ukazatele:

- **a.** Žetony kouzel položte lícem dolů na stůl.
- **b.** Vytvořte zásobu ukazatelů vlivu a zranění.

3. Karty hlavních štábů, žetony misí a karty postav:

- **a.** Každý hráč si zvolí frakci: Bradavice, Fénixův řád nebo Brumbálovu armádu.
- **b.** Každý hráč si vezme kartu hlavního štábu, zvolí si počáteční postavu (podle tabulky na straně 5) a vybere si žeton mise odpovídající jeho frakci.

Poznámka: *Dva hráči mohou hrát za stejnou frakci.*

4. Balíček karet postav:

- **a.** Kartu lorda Voldemorta dejte stranou.

LOKACE	MÍSTO	MÍSTO
Ministerstvo kouzel	Oddělení záhad	Atrium
Příčná ulice	Ollivanderův obchod	U Gringottových
Prasinky	U Prasečí hlavy	Nádraží v Prasinkách

b. Zamíchejte všechny karty postav (včetně zbývajících počátečních postav a Smrtijedů) a vytvořte dobírací balíček.

c. Vedle každého místa vyložte tři karty postav lícem nahoru.

d. Nakonec doprostřed balíčku postav vložte kartu lorda Voldemorta.

5. Kartu Pána zla položte poblíž plánu a nechejte okolo ní dostatek volného místa. Vedle této karty budou v průběhu hry pokládáni poražení kouzelníci a Smrtijedi.

Kouzelnické kostky

Kouzelnické kostky jsou společné pro všechny hráče. Většina akcí během hry se soustředí na házení a přiřazování kouzelnických kostek k odpovídajícím symbolům vlastností na kartách postav.

Hra obsahuje také osmistěnnou Voldemortovu kostku, která řídí akce Temného pána a jeho Smrtijedů.

FRAKCE	HLAVNÍ ŠTÁB	POČÁTEČNÍ POSTAVA 1	POČÁTEČNÍ POSTAVA 2
Bradavice	Brumbálova pracovna	Albus Brumbál	Minerva McGonagallová
Fénixův řád	Grimmauldovo náměstí 12	Nymfadora Tonksová	Sirius Black™
Brumbálova armáda	Komnata nejvyšší potřeby	Harry Potter™	Hermiona Grangerová

Průběh hry

Začínajícím hráčem bude ten, kdo jako poslední viděl některý z filmů s Harrym Potterem. Od něj bude hra pokračovat po směru hodinových ručiček. Tah každého hráče se skládá z následujících fází:

1. **Výprava do lokace**
2. **Hod Voldemortovou kostkou a vyhodnocení akcí Voldemorta a Smrtijedů**
3. **Hod kouzelnickými kostkami, jejich přiřazení a vyhodnocení**
4. **Konec tahu**

1. **VÝPRAVA DO LOKACE:** Hráč na tahu se rozhodne, do které lokace vyšle svůj tým plnit misi, a položí na zvolenou lokaci svůj žeton mise. Během tahu může hráč pracovat pouze se třemi postavami vyloženými v této lokaci, příslušným místem a kouzelníky ve svém týmu (kteří se také nachází na daném místě).

2. **HOD VOLDEMORTOVOU KOSTKOU A VYHODNOCENÍ AKCÍ VOLDEMORTA A SMRTIJEDŮ:** Poté, co hráč položí svůj žeton mise, hodí Voldemortovou kostkou a vyhodnotí její efekty. Tři ze stran otočí Voldemorta doleva, tři doprava. Zbývající dvě strany kostky obsahují Znamení zla, které ponechává Voldemorta v jeho současné lokaci.

Voldemort se otočí o jednu lokaci po směru hodinových ručiček.

Voldemort se otočí o jednu lokaci proti směru hodinových ručiček.

Voldemort aktivuje temné schopnosti VŠECH Smrtijedů ve všech lokacích.

Voldemort poté zaútočí na kouzelníky v jeho lokaci – každému z nich udělí jedno zranění (viz *Zranění*). Stejným způsobem zaútočí Voldemort také na tým aktivního hráče, nachází-li se v jeho lokaci (což je naznačeno přítomností žetonu mise).

Následně hráč umístí na místo ve Voldemortově lokaci ukazatel vlivu, což značí jeho vzrůstající vliv v této lokaci.

Nakonec jsou aktivovány běžné schopnosti Smrtijedů ve Voldemortově lokaci (viz *Smrtijedi*). To obvykle znamená udělení dalších zranění přítomným kouzelníkům nebo přidání dalšího ukazatele vlivu danému místu.

Symbol Znamení zla

Padne-li na Voldemortově kostce symbol Znamení zla, aktivuje Voldemort schopnosti VŠECH Smrtijedů. Hráč nejprve vyhodnotí schopnosti Smrtijedů nacházejících se ve Voldemortově lokaci a poté schopnosti Smrtijedů ve zbývajících dvou lokacích postupně po směru hodinových ručiček.

Nakonec jsou spuštěny postihy na kompletně ovládnutých místech (viz *Ovládnutá místa*, strana 10).

3. HOD KOUZELNICKÝMI KOSTKAMI, JEJICH PŘIŘAZENÍ A VYHODNOCENÍ: Po vyhodnocení Voldemortovy kostky a akcí Smrtijedů si aktivní hráč vezme kouzelnické kostky (čtyři kouzelnické kostky uvedené na kartě jeho hlavního štábu plus kostky získané schopnostmi postav a žetony kouzel) a hodí jimi. Počet kostek je omezen – hráč nikdy nemůže získat více kostek, než je součástí hry. Pokud by měl hráč házet více kostkami, než je dostupných, hodí pouze všemi dostupnými kostkami.

Hra obsahuje čtyři barvy kouzelnických kostek. Na každém druhu kostek jsou jinak rozložené symboly vlastností podle toho, kterou vlastnost nejvíce představují. Na každém typu kostek je na jedné ze stran jiný zdvojený symbol (2), ten se počítá jako dva symboly daného druhu (viz podrobný popis stran kostek na straně 12).

Hráči musí přiřadit kombinace symbolů vlastností ke kartám, aby mohli najmout nové kouzelníky do svých týmů, porážet Smrtijedy a aktivovat schopnosti postav a frakcí.

Aktivní hráč hodí kouzelnickými kostkami a alespoň jednu z nich musí přiřadit tak, aby odpovídala:

a. Symbolu vlastnosti na kartě postavy v jeho lokaci. Přiřazením kostky hráč najímá kouzelníky nebo útočí na Smrtijedy.

b. Jednomu ze symbolů zvláštní schopnosti na kartě jeho hlavního štábu.

c. Schopnosti na kartě kouzelníka v hráčově týmu.

Jestliže hráč nechce nebo nemůže přiřadit žádnou z kostek, musí jednu z kostek vyřadit (na zbytek svého tahu).

Zbývajícími kostkami ve své zásobě poté hráč opět hodí a snaží se je opět přiřadit ke kartám. Většinou je přiřazuje k těm, k nimž již kostky přiřadil dříve. Může však přiřadit kostku i k jiným kartám na odpovídajícím místě (nebo na kartu hlavního štábu).

Jakmile hráč přiřadí kostky ke všem symbolům vlastností na kartě postavy, je taková postava na konci tahu buď najata (v případě kouzelníků), nebo zraněna (v případě Smrtijedů).

Kostky přiřazené k hráčovu hlavnímu štábu nebo ke kartám kouzelníků v jeho týmu mohou být ihned využity ke spuštění schopností. Pokud například hráč přiřadí kostku ke schopnosti „odstraň vliv“ na své kartě hlavního štábu, může ihned odstranit jeden ukazatel vlivu z místa se svým žetonem mise.

4. **KONEC TAHU:** Hráčův tah končí v okamžiku, kdy vyřadí nebo použije všechny své kostky (nebo v případě, že nemůže přidat kostku k žádné z dostupných karet).

   Kouzelníky, které ve svém tahu najal (u nichž přiřazené kostky odpovídají VŠEM symbolům vlastností na kartách), si hráč přidá do svého týmu a odebere z nich všechny ukazatele zranění. Na karty Smrtijedů, které ve svém tahu zranil (přiřazené kostky odpovídají VŠEM symbolům vlastností na kartě Smrtijeda), umístí hráč ukazatel zranění a zároveň získá žeton kouzla za každé zranění, které Smrtijedům udělil (viz *Smrtijedi a zranění*). Nakonec hráč všechny kostky vrátí do společné zásoby.

   Karty míst, které jsou zaplněné ukazateli vlivu, jsou přesunuty ke kartě Pána zla.

   Postavy se zaplněnou stupnicí zranění jsou odloženy na odpovídající odkládací oblast (podrobněji viz *Zranění*). Všechny najaté a poražené postavy v lokacích hráč nahradí novými kartami z balíčku karet postav. Poté následuje tah dalšího hráče po směru hodinových ručiček.

   Přidáváním kouzelníků do svých týmů budou zároveň hráči rozšiřovat svoji zásobu schopností, jako například přidávání kostek do své zásoby, jejich přetáčení a přehazování a odebírání ukazatelů zranění.

   Na konci tahu si hráč vezme žeton mise z desky lokací zpět do své zásoby.

Poražení kouzelníci

Poražení Smrtijedi

Ovládnutá místa

Konec hry

Podaří-li se hráčům porazit lorda Voldemorta (viz *Lord Voldemort*, strana 11), ve hře zvítězí. Musí se jim to však podařit dříve, než nastane jedna z podmínek porážky.

Hráči mohou být poraženi několika následujícími způsoby:

- Je poraženo příliš mnoho kouzelníků:

2 hráči – 8	3 hráči – 10	4 hráči – 12

- Jsou poraženi všichni kouzelníci v týmu jednoho hráče.
- Jsou ovládnuta čtyři místa (nebo více).
- Některá z lokací je kompletně ovládnuta (obě dvě místa v lokaci i lokace samotná).

Další pravidla

Zranění

Na každé kartě kouzelníka a Smrtijeda jsou uvedena pole zranění, po jejichž zaplnění ukazateli zranění je postava poražena. Poražené postavy hráči odkládají vedle karty Pána zla, kouzelníky do Bradavické ošetřovny, Smrtijedy do Azkabanu. Ukazatele zranění hráči pokládají na prázdná pole zranění na kartě postavy. Smrtijedy zraňují hráči tím, že k nim přiřazují své kostky odpovídající symbolům na kartě Smrtijeda (viz *Smrtijedi*, strana 10).

Poznámka: *Postava nikdy nemůže mít více ukazatelů zranění, než je na její kartě polí zranění. Jsou-li všechna pole zranění zaplněna ukazateli zranění, nezíská další zranění z útoků a nemůže ani aktivovat schopnosti, které vyžadují, aby bylo postavě uděleno zranění.*

Jsou-li na konci hráčova tahu na některé z postav všechna pole zranění zaplněna ukazateli zranění, je taková postava poražena a odložena na odpovídající odkládací balíček. Nezapomeňte, že bude-li poraženo příliš mnoho kouzelníků, hráči prohrají.

Pomocí schopností mohou hráči kouzelníky „léčit“, tedy odebírat ukazatele zranění. Někdy musí být za tímto účelem přiřazena kostka.

Kouzelníci

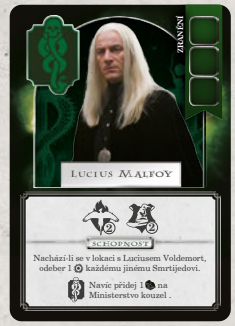
Každý kouzelník má na své kartě uvedenu zvláštní schopnost. Díky některým mohou hráči házet více kostkami (často v závislosti na frakci, do níž kouzelník patří, což je symbolizováno barvou a tvarem symbolu), jiné hráčům umožňují před přiřazením měnit hodnoty na kostkách nebo kostky přehazovat. Díky některým kouzelníkům je navíc možné získávat žetony kouzel, nebo odstraňovat ukazatele zranění a vlivu. Ke spuštění některých schopností je nutné k schopnosti přiřadit odpovídající kostku. Stejně jako schopnosti frakcí jsou i tyto schopnosti vyhodnocovány ihned po přiřazení odpovídající kostky. Každá schopnost může být spuštěna pouze jednou za tah.

Schopnosti kouzelníků týkající se některé lokace se týkají také všech karet míst v dané lokaci.

Schopnosti frakcí

Každá frakce disponuje zvláštními schopnostmi popsanými na její kartě. Hráč tyto schopnosti může aktivovat přiřazením odpovídající kostky či kostek jedenkrát za tah. Tyto schopnosti se vyhodnocují ihned po přiřazení kostek.

Smrtijedi



Na Smrtijedy hráči útočí přiřazováním kostek se symboly odpovídajícími symbolům na kartách Smrtijedů. Podaří-li se hráči přiřadit kostky se symboly shodnými se všemi symboly na kartě Smrtijeda, umístí na ni na konci svého tahu ukazatel zranění. Každého Smrtijeda může hráč přiřazením kostek zranit pouze jedenkrát za tah (schopnosti však mohou umožnit udělit stejnému Smrtijedovi i více zranění v jednom tahu).

Za každé zranění, které hráč Smrtijedovi udělí, si jako odměnu vezme žeton kouzla (viz *Žetony kouzel* níže). Jsou-li na kartě Smrtijeda zaplněna všechna pole zranění, je poražen a odložen do Azkabanu. Tento balíček určuje Voldemortovu zranitelnost (viz *Lord Voldemort,* strana 11).

Schopnosti, které hráči nařizují zranit nejvíce nebo nejméně zraněného kouzelníka ve svém týmu, se aplikují na všechny kouzelníky s největším nebo nejmenším počtem zranění (včetně nula ukazatelů zranění).

Žetony kouzel

Za každý ukazatel zranění, který hráč udělí Smrtijedovi, si vezme jeden žeton kouzla. Na těchto žetonech je uvedena celá řada efektů, které mohou hráči používat v tahu **kteréhokoli** hráče – hráči si tedy mohou navzájem pomáhat ve svém snažení. Na některých žetonech jsou znázorněny symboly vlastností, které mohou být přiřazeny ke kartě pro splnění jejích požadavků nebo k aktivování schopnosti kozelníka z týmu aktivního hráče. Jiné žetony kouzel umožňují hráčům například házet více kostkami nebo odebírat ukazatele z karet. Žetony kouzel mohou hráči používat kdykoli po vyhodnocení hodu Voldemortovou kostkou, a to i v tahu jiného hráče. Hráč se vždy rozhodne, v jaký okamžik žeton kouzla použije, zda před hodem kouzelnickými kostkami, nebo až po něm. Po použití jsou žetony kouzel odloženy stranou, lícem nahoru. Je-li zásoba žetonů kouzel vyčerpána, hráči zamíchají všechny použité žetony kouzel a vytvoří z nich novou zásobu žetonů kouzel lícem dolů.

Ovládnutá místa

Lord Voldemort se snaží ovládnout kouzelnický svět a dostat jej pod vliv své temné síly. Při vyhodnocování Voldemortových akcí v každém tahu hráči umístí na lokaci s lordem Voldemortem jeden ukazatel vlivu.

Poznámka: *Na kartě místa nemůže být nikdy více než 5 ukazatelů vlivu.*

Aktivováním schopností postav nebo hlavního štábu mohou hráči ukazatele vlivu odstraňovat. Tyto schopnosti hráči vyhodnocují ihned. Nezapomeňte, že k aktivování některých schopností musí hráči přiřadit kostku.

Je-li na některém místě na konci hráčova tahu 5 ukazatelů vlivu, je takové místo Voldemortem ovládnuto. Ukazatele hráči odstraní a kartu místa položí na určenou pozici ke kartě Pána zla. Jednou ovládnutá místa již hráči nemohou znovu dostat pod svoji kontrolu.

Poznámka: *Na ovládnutých místech je uveden postih při ovládnutí, který je spuštěn, pokud na Voldemortově kostce padne symbol Znamení zla. Nezapomeňte, je-li ovládnuta kompletní lokace (tedy dvě místa i lokace samotná), nebo jsou-li ovládnuta celkem čtyři místa, hráči prohrávají.*

Lord Voldemort

Hráči zvítězí, podaří-li se jim porazit lorda Voldemorta. Pro útočení na lorda Voldemorta platí zvláštní pravidla. Jakmile je odhalena karta lorda Voldemorta, položte ji na kartu Pána zla. Od této chvíle na něj mohou hráči útočit, nachází-li jejich tým ve stejné lokaci jako lord Voldemort. Útok probíhá stejně jako při útoku na Smrtijedy, tedy přiřazováním kostek. Voldemortovi mohou hráči udělit pouze tolik zranění, kolik již porazili Smrtijedů (počet karet Smrtijedů v Azkabanu). Hráči tedy musí porazit alespoň pět Smrtijedů, aby mohli zvítězit ve hře.

Lord Voldemort se při vyhodnocování efektů postav ani ovládnutých míst nepočítá jako Smrtijed. Pokud hráč lordu Voldemortovi udělí zranění, získá žeton kouzla za každé udělené zranění.

Protože se akce lorda Voldemorta vyhodnocují až po položení žetonu mise na lokaci, mají hráči možnost po vyhodnocení jeho akcí (útoků na kouzelníky, spuštění efektů Smrtijedů atd.) přemístit svůj tým do Voldemortovy lokace. Je-li karta lorda Voldemorta již odhalena, může hráč před prvním hodem ve svém tahu vyřadit jednu ze svých kostek a přemístit žeton mise do lokace s Voldemortem. Kostky do své zásoby si hráč vždy bere po položení svého žetonu mise s ohledem na schopnosti svých postav a svého hlavního štábu, a pokud žeton později přemístí do Voldemortovy lokace, žádné kostky již do své zásoby nepřidává ani je z ní neubírá.

Varianty hry

Začínající hráči si mohou hru zjednodušit tím, že sníží počet ukazatelů zranění nutný k poražení Voldemorta z pěti na čtyři (na kartě Pána zla).

Zkušení hráči naopak mohou zvýšit počet ukazatelů zranění nutný k poražení Voldemorta na 6 či více. V takovém případě budou muset hráči také porazit více Smrtijedů, aby přemohli i lorda Voldemorta a zvítězili.

Přehled

Žetony kouzel

- Přiřaď 1 přátelství
- Přiřaď 1 vědění
- Získej oranžovou kostku
- Získej modrou kostku
- Odeber 1 vliv
- Odeber z 1 kouzelníka 2 zranění
- Přiřaď 1 oddanost
- Přiřaď 1 statečnost
- Získej červenou kostku
- Získej fialovou kostku
- Odeber ze 2 kouzelníků po 1 zranění
- Vyměň si kouzelníka se spoluhráčem

Strany čarodějných kostek

Strany Voldemortovy kostky

Voldemort se otočí o jednu lokaci po směru hodinových ručiček a zaútočí na všechny kouzelníky v cílové lokaci, včetně hráčova týmu, nachází-li se v této lokaci také.

Voldemort se otočí o jednu lokaci proti směru hodinových ručiček a zaútočí na všechny kouzelníky v cílové lokaci, včetně hráčova týmu, nachází-li se v této lokaci také.

Voldemort zůstane v lokaci, v níž se právě nachází. Zaútočí na všechny kouzelníky v této lokaci a spustí běžné schopnosti Smrtijedů ve své lokaci. Poté spustí všechny schopnosti všech Smrtijedů ve hře. Nakonec aktivuje postihy všech ovládnutých míst.

Poděkování:

Patrick Marino (tvorba obsahu), Samantha Barlin (grafická úprava), Tina Harrison (vedoucí projektu), Darren Donahue (3D), Juan Romero, Sean Fletcher, Kami Mandell, Ross Thompson, Stephanie Schossow-Smith, Jake Davis, Raquel Marcelo, Nick Leslie, Nick Rehagen, Katie Evans Lowther, Brian Greenwald, Tony Serebriany

HARRY POTTER a všechny postavy, jména a související názvy jsou ochrannými známkami Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. Logo WIZARDING WORLD je ochrannou známkou Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s19)

Logo OP a USAOPOLY jsou ochrannými známkami USAopoly, Inc. © 2019 USAopoly, Inc. Všechna práva vyhrazena. Vývoj, výroba a distribuce USAopoly, Inc., 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008.

Česká verze:

Vladimír Smolík (překlad a sazba), Black Light Studio (grafická úprava), Eliška Pospíšilová (jazyková úprava), Jan Březina, Ondřej Kurka a Martin Hrabálek (redakce překladu)

Rexport, s. r. o., Palackého třída 198/72, 612 00 Brno | www.rexhry.cz | obchod@rexhry.cz