

VODIČ ZA HOGVORTSKE KUĆE



HAFLPAF

Posvećeni, strpljivi i odani, haflpafovci će sigurno napredovati i procvetati na Hogvortsu – pogotovo u staklenoj bašti.




igra
prvi

ČAS HERBOLOGIJE



Haflpafski asistent dobija dva tokena Herbologija. Drugi asistent dobija jedan.

Tri polja na mapi označene su simbolom . Dve pripadaju Haflpafu, a treća drugoj kući.

Nakon što pogodite i pokrijete označenu karticu, haflpafski asistent stavlja token Herbologija na postavljenu pločicu. Prvaci iz kuće kojoj pripada ta kartica povlače jednu kartu herbologije. (Kartu herbologije povlači kuća kojoj pripada pogođena kartica, bez obzira na to koja kuća ju je pogodila.)




igra
drugi

STAKLENA BAŠTA



Haflpafski asistent započinje igru sa tri tokena Herbologija.

Napomena: Polje u sredini mreže ne pripada haflpafu, već predstavlja Zaključana vrata. Postavite pločicu Zaključana vrata u sredinu mreže.


Tri haflpafske kartice označene su simbolom . Kada igrači iz bilo koje kuće pogode i pokriju jednu od ovih kartica, haflpafski asistent na nju postavlja token Herbologija i haflpafski prvaci povlače jednu kartu herbologije.



KARTE HERBOLOGIJE

Obe haflpafske sposobnosti koriste špil karata herbologije. Promešajte špil i postavite ga blizu haflpafskih prvaka. Svaka karta herbologije koja se povuče postavlja se licem nagore ispred prvaka koji su je izvukli. Kada se karta iskoristi, odbacite je.

SAVET

Asistent prvo treba da pokuša da poveže karte sa simbolom , kako bi prvaci imali dovoljno vremena da iskoriste karte herbologije u svoju prednost.



GRIFINDOR

Grifindorci se izdvajaju po svojoj hrabrosti i viteštvu. Pravi grifindorac se hrabro suočava sa preprekama i neće ga zaustaviti obična zaključana vrata.



igra
prvi

ALOHOMORA



Grifindorski asistent započinje igru sa tokenom Ključ, okrenutim zlatnom stranom nagore. Ovo označava da čin može da se iskoristi.

Na svom potezu, pre nego što zada asocijaciju, grifindorski asistent može da kaže „Alohomora” i postavi Ključ na vrh gomile pločica Zaključana vrata.

Ukoliko prvaci pogode karticu Zaključana vrata za vreme tog poteza, vrata se otključavaju. Pokrijte je grifindorskom pločicom i postavite Ključ na nju. Prvaci nastavljaju svoj potez kao da su pogodili grifindorsku pločicu. (Ključ ne može više da se koristi u toj partiji.)

Ukoliko prvaci ne iskoriste Ključ za vreme tog poteza (jer nisu pogodili Zaključana vrata), vratite ga asistentu i okrenite ga bronзанom stranom nagore. Na ovaj način označavate da asistent može još jednom da pokuša da ga iskoristi. (Ukoliko ni iz drugog pokušaja ne uspete da otključate Zaključana vrata, vratite Ključ u kutiju.)

Grifindor pobeđuje kada se iskoriste sve grifindorske pločice, bilo zbog toga što su sve njihove kartice pogođene, ili zbog toga što jedna od njihovih pločica pokriva „otključana” Zaključana vrata.

SAVET

Asistentu je dozvoljeno, čak se i preporučuje, da namerno zadaje asocijacije za Zaključana vrata.



igra
drugi

ODLUČNOST

Prva kartica Zaključana vrata u svakom potezu koju pronađu grifindorski prvaci ne završava njihov potez i ne računa se kao pogađanje.

Ova sposobnost se primenjuje u svakom potezu. Kada prvaci pogode karticu Zaključana vrata, ona se pokriva pločicom Zaključana vrata, kao i obično, ali prvaci nastavljaju da pogađaju. Zaključana vrata se ne računaju kao pogađanje kada se primenjuje pravilo „plus jedan”. Ukoliko u istom potezu prvaci pogode još jedna Zaključana vrata, njihov potez se završava kao i obično.

SAVET

Kao i Alohomora, ova sposobnost vam omogućava da zadajete asocijacije koje mogu navesti prvake na Zatvorena vrata. Međutim, i dalje treba da izbegavate kartice protivničke kuće, kao i da se čuvate Filča!



SLITERIN

Razvrstan si u ponosnu i plemenitu hogvortsku kuću. Uz pomoć svoje lukavosti i ambicije, sliterinci mogu da oblikuju ceo čarobnjački svet.



igra
prvi

SALAZAREVO NASLEĐE



Sliterinski prvaci dobijaju dva tokena Zmija.

Na svom potezu, sliterinski prvaci mogu da postave jedan token Zmija na nepogođenu karticu. Na ovaj način označavaju svoju pretpostavku da je to jedna od njihovih kartica, ali je još uvek ne pogađaju.

Ovo se ne računa kao pogađanje i može se iskoristiti samo jedan token po potezu.

Ukoliko se ispostavi da označena kartica zaista pripada Sliterinu, sliterinci ne moraju da pogode tu karticu da bi pobedili.

Asistenti ne govore prvacima da li su označene kartice zelene boje, Zaključana vrata ili Argus Filč. Sliterin pobeđuje kada su sve sliterinske kartice ili prekrivene ili označene tokenom Zmija.

Bilo koja kuća može pogađati karticu obeleženu tokenom Zmija, kao i obično. Ukoliko se pogodi ta kartica, ostavite token Zmija na pločici da biste označili da ne možete ponovo da ga iskoristite.

SAVET

Ukoliko sliterinski prvaci pretpostavljaju da kartica pripada njihovoj kući, ali nemaju hrabrosti da je dodirnu, Salazarevo nasleđe im omogućava da „pogađaju” karticu bez posledica.



igra
drugi

LUKAVOST



Sliterinski prvaci dobijaju dva tokena Lukavost.

Dok druga kuća pogađa, bilo ko od sliterinskih prvaka može da ih izazove. Dajte protivnicima jedan token Lukavost i recite nešto poput: „Sigurno ne možete sve da ih pogodite.” (Možete i da se nakezite.) Ovo morate da uradite pre nego što protivnički tim završi svoj potez (bilo da su pogrešili, bilo da su dobrovoljno to odlučili).

Na ovaj način ste izazvali drugu kuću da pogodi tačno onoliko svojih kartica koliko im je njihov asistent zadao asocijacijom. Ukoliko im to pođe za rukom, zadržavaju token Lukavost i partija se nastavlja normalno. Ukoliko odbiju izazov (tako što će prekinuti svoj potez) ili ne uspeju da pogode sve reči, moraju da daju token Lukavost sliterinskom asistentu.

Na početku svog poteza, sliterinski asistent može da potroši token Lukavost koji je na ovaj način zaradio da bi dodao još jednu reč u svoju asocijaciju (na primer: **Hagrid, vatra: 4**). Međutim, asistent ne sme da naglasi koliko kartica se odnosi na prvu reč, a koliko na drugu.

SAVET

Ukoliko protivnički asistent zada „neograničenu asocijaciju”, možete izazvati drugu kuću da pogađa sve svoje kartice. Međutim, ukoliko je zadao „nula asocijaciju”, izazivanjem protivnika da pogode nula kartica protraćićete svoj token.



REJVENKLO

Kao najbistriji učenici Hogvorts, rejvenkloovci se često oslanjaju na svoju dovitljivost i mudrost. Rejvenkloovci mogu jednostavnom logikom da reše složene probleme za koje bi drugim učenicima možda bile potrebne komplikovane čini.



igra prvi

POVEZIVANJE ČINJENICA



Ova sposobnost rejvenkloovaca može se videti na samoj mapi – sve kartice Rejvenkloa su povezane ortogonalno ili dijagonalno u jedan neprekinuti niz.

Na početku partije, rejvenkloovski asistent treba da podseti prvake da su im sve kartice povezane.

SAVETI

Sigurno postoji putanja između bilo koje dve rejvenkloovske kartice koje su već pogođene, ortogonalna ili dijagonalna, koja povezuje samo rejvenkloovske kartice. Od redosleda kojim će rejvenkloovski asistent zadavati asocijacije zavisi da li će vam ova informacija biti korisna ili ne.

Na primer, ukoliko se vaša kartica nalazi u uglu, možete biti sigurni da vam pripada bar jedna od tri susedne kartice.

Ne zaboravite da prvaci mogu da pogađaju i „nasumično”. U slučaju rejvenkloovaca, ova „nasumična” pogađanja mogu biti ciljana. U nekim slučajevima, čak i sigurno tačna!



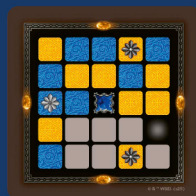
igra drugi

NAPREDNA DEDUKCIJA



Tokeni Dedukcija se koriste kada Rejvenklo postavi svoju četvrtu pločicu na mrežu. Kada postavite prvu rejvenkloovsku pločicu na sredinu mreže za vreme postavke igre, podignite naredne tri pločice sa gomile i podmetnite tokene Dedukcija ispod njih, kao podsetnik.

Kada se na mrežu postavi četvrta rejvenkloovska pločica (uključujući i pločicu na sredini), rejvenkloovski asistent će iskoristiti tokene Dedukcija da pokaže koliko susednih polja takođe pripada Rejvenklo. Nije bitno da li je pločica postavljena na potezu Rejvenkloa ili protivničke kuće.



Treća rejvenkloovska kartica je upravo pokrivena pločicom. (Trenutno se na mreži nalaze četiri rejvenkloovske pločice, zato što Rejvenklo započinje igru sa jednom pločicom u sredini.) U ovom trenutku, bez obzira na to ko je na potezu, rejvenkloovski asistent postavlja tokene Dedukcija na pločicu da bi označio da tri susedna polja pripadaju Rejvenklo. Jedno od njih je pločica na sredini mreže. Drugo je kartica koja je već pogođena. Rejvenkloovski prvaci sada znaju da je preostala još samo jedna susedna kartica koju treba da pogode.

SAVET

Ova informacija je obično ambar malo od koristi. Vremenom će rejvenkloovski asistent naučiti kako da je učini još korisnijom.