

2-5 játékos  
11 éves kortól

1. BÚBÁJDOBOZ

# Harry Potter™

## ROXFORTI CSATA

BÚBÁJOK ÉS BAJITALOK KIEGÉSZÍTŐ

*A mágikus fortélyok elbűvölő játéka*



### ÁTTEKINTÉS

Eljött az idő, hogy a HARRY POTTER: ROXFORTI CSATÁNAK ebben a kiegészítőjében visszaüljete az iskolapadba. Harry, Ron, Hermione és Neville mellett már Ginny Weasley™ is csatlakozik hozzátok, mint választható hős, hogy a bőrükbe bújva akár öten is szembeszállhassatok Tudjukkivel. A játék négy egymást követő, egyre nehezedő kalandból áll.

### A JÁTÉK CÉLJA

A hősöket irányítva, egy csapatként, együttműködve kell az összes találkozást teljesítenetek, valamint minden gonoszt és lényt legyőznötök, mielőtt átvennék az irányítást az összes helyszín felett.



A kiegészítőhöz szükségetek van a Harry Potter: Roxforti csata alapjátékra, és az alapdoboz 6. játéka után bármikor belevághattok.

A Szörnyek Szörnyű Könyve kiegészítő összes játékelemét használhatjátok ezzel a kiegészítővel együtt.

Bár a kiegészítő minden szabálya gonoszokra és lényekre hivatkozik, nem kötelező a Szörnyek Szörnyű Könyve kiegészítő játékelemeit használni.

### TARTALOMJEGYZÉK

Előkészületek – 2. oldal

Játékmenet – 4. oldal

További szabályok – 5. oldal



## HASZNÁLJÁTOK A KÖVETKEZŐ JÁTÉKELEMERT:



### 10 bűbájtábla

Válasszatok magatoknak egyet-egyet, és helyezték a játékosláblók alá!  
(Lásd a 6. oldalon.)



### 10 befolyásjelölő



### 1 játékoslábla és 1 egészségjelölő



### 1. bűbájdoboz

## VÁLOGASSÁTOK SZÉT AZ 1. BŪBÁJDOBOZ KÁRTYÁIT

### 3 helyszín (1)

Kizárólag az 1. bűbájdobozban található helyszíneket használjátok! Helyezzétek egymásra őket megfelelő sorrendben, az aktuális játékoszámú oldalt használva.

### 5 sötét varázslat (2)

Keverjétek ezeket a kártyákat az alapdoboz összes sötét varázslatai közé.

### 3 találkozás (3) (lásd alul)

Alkossatok egy paklit belőlük a játéktábla közepén, megfelelő számsorrendben képpel felfelé.

## A TALÁLKOZÁSKÁRTYÁK RÉSZLETETI

**1** LOPAKODÁS A FOLYÓSOKON **2** AHBOROZ 1/3

**3** TALÁLKOZÁS DRACO CRAK ÉS MONSTRO, MARCUS ÉS PANSY

**4** Ha az aktív hősnek legalább három tárgy van a kezében, helyezzetek egy **3**-at a helyszínre.

**5** TELJESÍTÉS  
Játssz ki egy körön belül 4 tárgyat.

**6** A játék során egyszer eldobhatod ezt a kártyát, hogy MINDEN hős száműzhesse egy kézzel vagy dobópaklijában lévő kártyáját.

**JUTALOM**

### 1 A találkozás neve

### 2 Bűbájdoboz azonosító és sorrend

### 3 A kapcsolódó gonosz(ok) — Az itt felsorolt gonosz(oka)t bele kell keverni a gonoszipakliba a játék előkészítésekor.

### 4 A találkozás hatása

### 5 Teljesítés — A teljesítéshez szükséges feltétel.

### 6 Jutalom — A találkozás teljesítéséért járó jutalom, ezt az aktív hős kapja meg.

Számos találkozás teljesítéséhez kártyákat kell kijátszani vagy megszerezni. Ha sikerül teljesíteni a feltételt, az aktív játékos a köre végén vegye magához a találkozáskártyát. A további körökben a jutalmat megszerző játékos használhatja ezt az új képességet. Megjegyzés: A jutalom birtokosa kizárólag a saját körében használhatja ezt a képességet, még ha a jutalom úgy is fogalmaz, hogy "A játék során egyszer...".

### 3 Gonosz (4)

Keverjétek egy pakliba Draco Malfoy, Crak és Monstro, Lucius Malfoy, Dolores Umbridge kártyáit további 4 véletlenszerűen választott gonoszzal vagy lénnel. Helyezzétek az alapdoboz 5. játéknak VOLDEMORT NAGYÚR™ kártyáját képpel felfelé a pakli aljára. Fordítsátok meg a pakli felső három kártyáját!



## 29 ROXFORT™ kártya\* (5)

Keverjétek az új ROXFORT kártyákat az alapjáték összes Roxfort kártyája közé. Fordítsátok meg a pakli felső hat kártyáját, ha több teljesen ugyanolyan kártyát húztok, azokat helyezétek egymásra.

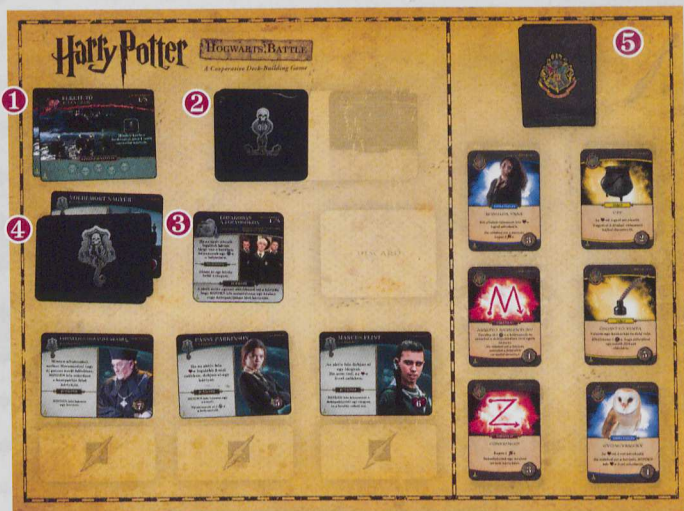
\*A ROXFORT kártyák közül négy az eredeti négy hős szövetségeskártyája (Harry, Ron, Hermione és Neville). Ezek a kártyák közül csak azokat keverjétek bele a Roxfort pakliba, amelyek hőssel egyikőtök sem játszik (nincs játékban a hős kártyája).

## 1 Ginny hős- és 1 patrónuskártya (6)

Helyezd a hőskártyádat és a választott jártasságkártyádat vagy a hősdhöz tartozó patrónuskártyát a játékosablád és a bűbájablád fölé. Az 1. bűbájdobozban található Ginny Weasley patrónuskártyája. Ha még nem játszottatok a Szörnyek Szörnyű Könyve kiegészítővel, helyezzétek vissza Ginny patrónuskártyáját a dobozba, és válasszatok a számára egy jártasságkártyát.

## 1 10 kártyából álló kezdő hőspakli Ginny Weasley számára (7)

Megjegyzés: Ha valamelyikőtök Ginnyt választja saját hősként, távolítsátok el a szövetségeskártyáját a ROXFORT pakliból.





## JÁTÉKMENET

Minden játékos köre négy lépésből áll.

**1. LÉPÉS:** FORDÍTSD MEG ÉS HAJTSD VÉGRE A SÖTÉT VARÁZSLAT ESEMÉNYEKET, VALAMINT HAJTSD VÉGRE A TALÁLKOZÁST

Minden találkozás játékmenetet befolyásoló hatással bír, ez bizonyos feltételek teljesülésekor aktiválódik. Ezt a sötét varázslatok végrehajtása után kell leellenőrizni.

**Szomszédok:** Az ebben a bűbájdobozban található sötét varázslatok hatásai a "szomszédokra" hivatkoznak. Egy játékos szomszédai mindig a tőle közvetlenül balra és jobbra ülő játékosok. Kétfős játék esetén a másik hős egyetlen szomszédnak számít.

**2. LÉPÉS:** ÉRVÉNYESÍTSD A GONOSZOK KÉPESSÉGEIT

**3. LÉPÉS:** JÁTSSZ KI ROXFORT KÁRTYÁKAT, ÉS HAJTS VÉGRE AKCIÓKAT

- Használj az új bűbájképességedet.



A bűbáj hatása az egészségszintedtől függ, általában minél alacsonyabb az egészségszinted, annál erőteljesebb a bűbáj hatása. A bűbájd hatását a körödben egyszer érvényesítheted, függetlenül attól, hogy mennyiszor és mennyit növekedett vagy csökkent az egészséged. Még mielőtt a körödben az összes kártyádat kijátsszánád, gondold végig, hogy milyen hatásokat, képességeket szeretnél használni a körödben, és hogy a kívánt hatás érvényesítéséhez növelned kell-e az egészségedet, vagy el kell-e dobnod kártyát.

- Játssz ki kártyákat, hogy végrehajthasd a hatásukat és erőforrásokat gyűjts be.

**Kártyák száműzése:** Bizonyos kártyákon a "számúzd" kulcsszó jelenik meg. Amikor egy hős száműz egy kártyát, el kell távolítani azt a paklijából, és helyezze a száműzött kártyát a játéktábla közepén lévő dobópakliba. Egy kártyát ki lehet játszani a hatásáért vagy száműzhető, de mindkettő egyszerre nem történhet meg.

- Ossz ki -okat és/vagy -okat a gonoszoknak és a lényeknek. Nem minden lénykártyát lehet jelölökkel legyőzni, egyesekhez -ra van szükség. A -sal ellentétben, körönként kizárólag egyetlen -osztható ki egy gonosznak. Például Cornelius Oswald Caramel legyőzéséhez legalább 7 körre lesz szükség.



- Szerez új kártyákat ●-ok elköltésével.  
A lényeknek kiosztott ● már nem használható ROXFORT kártya megszerzésére.



#### 4. LÉPÉS: A KÖRÖD VÉGE



#### TALÁLKOZÁS TELJESÍTÉSE

Mielőtt az aktív játékos a köre végén feltöltené a megüresedett kártyahelyeket, ellenőrizze, hogy sikerült-e teljesíteni a találkozást. Ha igen, vegye maga elé a találkozástkártyát. A későbbi körökben használhatja az azon olvasható jutalmat.

#### VOLDEMORT NAGYŰR

Ahogy már a korábbi játékokban megszokhattátok, VOLDEMORT NAGYŰRNEK nem lehet azonnal ♣-t kiosztani. Először teljesítenetek kell az ÖSSZES találkozást, és le kell győznötök az ÖSSZES gonoszt (és lényt), csak ezt követően tudtok VOLDEMORT NAGYŰRNEK ♣-t kiosztani.



#### A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféleképpen érhet véget:

**HA A TALÁLKOZÁSOKAT TELJESÍTETTÉTEK ÉS AZ ÖSSZES LÉNYT, VALAMINT GONOSZT LEGYŐZTÉTEK, AKKOR GYŐZTÉTEK.**

Gratulálunk, Flitwick professzor büszke a bűbajtani teljesítményetekre. Nyissátok ki a 2. bűbájdobozt, és kövessétek az abban olvasható utasításokat.

**HA A GONOSZOK ÉS LÉNYEK MEGSZEREZTÉK AZ ÖSSZES HELYSZÍN IRÁNYÍTÁSÁT, AKKOR VESZÍTETTÉTEK.**

Ne feledjétek, huss és pöcc!

Még nem álltok készen a 2. bűbájdoboz kinyitására. Készítsétek elő újra az első játékot, és próbálkozzatok ismét.





## HŐS VS. SZÖVETSÉGES

Innentől minden hősnek szövetségskártyája is van. Ha valakivel hősként játszottok, a játék elején távolítsátok el a szövetségskártyáját a ROXFORT pakliból, tehát ugyanannak a karakternek nem lehet játékban a hőskártyája és a szövetségskártyája is.



## PATRÓNUS

Ebben a kiegészítőben megtaláljátok Ginny patrónusát. Ha ismeritek a Szörnyek Szörnyű Könyve kiegészítőt, akkor már tudjátok hogyan használjátok a patrónust. A patrónuskártyák adott hősközhöz tartoznak. Ha szeretnétek használni, akkor a patrónuskártyákat a jártasságkártyák helyett kell használnotok, egy hősnek sem lehet egyszerre patrónus-és jártasságkártyája. Ha a Szörnyek Szörnyű Könyve kiegészítővel is játszottok, az előkészületek során döntsétek el, hogy a patrónus- vagy a jártasságkártyákat használjátok.



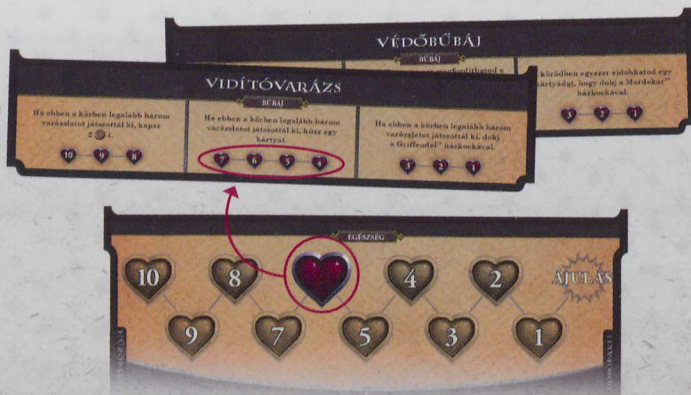
## SZÁMŰZÉS



Olykor egy gonosz legyőzésekor jutalomként számúzhettek egy kártyát. Egy kártya számúzése sohasem kötelező, ez a jutalom MINDIG választható lehetőség, akár egy gonosz legyőzéséért, akár egy ROXFORT kártya kijátszásáért jár, így ha egy hős úgy dönt, hogy nem számúz kártyát, nem kell megtennie. Ez alól Cornelius Oswald Caramel kivétel, ugyanis amikor az ő képessége aktiválódik, az ÖSSZES hősnek számúzni kell a saját húzópaklija felső kártyáját, akár szeretné ezt, akár nem.

## BÜBÁJKÉPESÉG

A legtöbb bűbáj képességét akkor lehet aktiválni, amikor a hős kártyát dob el, vagy meghatározott kártyakombinációt játszik ki. Amikor a feltétel teljesül, nem kell azonnal érvényesíteni a bűbáj hatását, a hős eldöntheti, hogy mikor használja azt. Mivel a bűbáj képessége függ a hős egészségszintjétől, fontos egyértelműen meghatározni, hogy melyik képességet aktiválja a játékos.





Például, amikor kijátszol egy tárgyat, a begyűjtőbűbájnak van egy olyan hatása, amit minden alkalommal használhatsz, amikor szövetségeset játszol ki. Ha azt a hatást választod, ami minden szövetséges után növeli az egészséget, és saját magad gyógyítására használod, akkor egy másik szövetséges kijátszásakor nem változtathatod meg a hatást arra, hogy támadást kapj. Miután egy hatást kiválasztasz, az a kör végéig érvényben van, de a következő körödben választhatsz másik hatást.

### TALÁLKOZÁSOK

Amikor egy játszmat úgy készítesz elő, hogy ezt a kiegészítőt használjátok, először is válogassátok ki a találkozáskártya tetején látható gonoszokat. Ezeket bele kell kevernetek a gonoszpakliba, ami további, véletlenszerűen választott gonoszokból (és/vagy lényekből) áll. A gonoszpakli **VOLDEMORT NAGYÚR** kártyájával együtt összesen 12 kártyából kell, hogy álljon.



A Kelta Tündérmánó lénykártyát a Szörnyek Szörnyű Könyve kiegészítő tartalmazza.

### GONOSZOK ÉS LÉNYEK

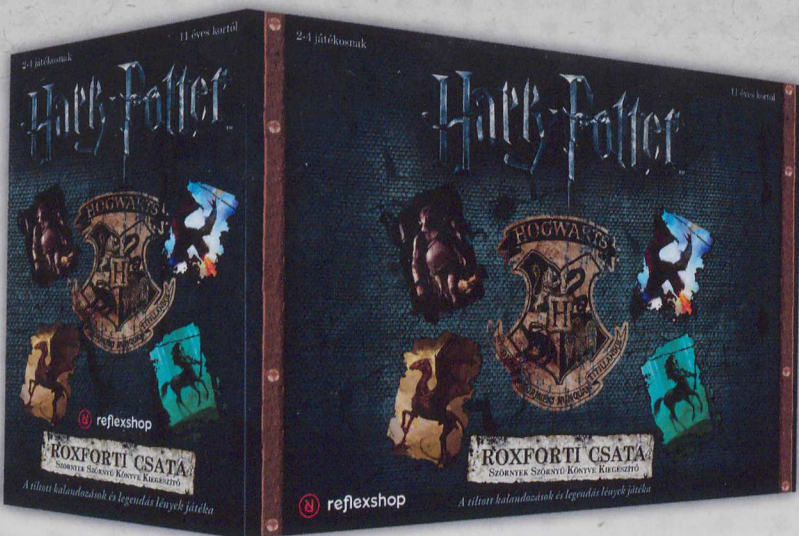
A lények először a Szörnyek Szörnyű Könyvében jelentek meg. Az ebben a kiegészítőben szereplő kártyák tetején olvasható a meghatározásuk: gonosz vagy gonosz lény. Ezek a meghatározások befolyásolják bizonyos kártyák képességét. Például Harry Tűzvillama nem ad jutalmat a lény legyőzéséért (a kártya hatása a következő: “Minden, ebben a körben általad legyőzött gonosz után kapsz 1 -t.”). Ez fordítva is igaz, tehát a Halálfallók nem kényszerítik a hősokeket az -ük csökkentésére, ha lény kerül felfedésre.

**TÁROLD A JÁTÉKSZABÁLYOKAT  
ENNEK A SZABÁLYKÖNYVNEK  
A VÉGÉN.**



# MÉG TÖBB VARÁZSLATOS JÁTÉK

AZ OP ÉS A REFLEXSHOP JÓVOLTÁBÓL



## Harry Potter: Roxforti csata - Szörnyek szörnyű könyve kiegészítő

játékoszám: 2-4 fő | játékidő: 30-60 perc | korosztály: 11+

Voldemort ereje nőttön nő - és ahogy terjed a sötétség, egyre több mágikus lény is a gonosz mellé szegődik. Amikor csak a bosszantó kis tündérmánók álltak szolgálatába, könnyű volt legyinteni, de a szabadon garázdálkodó vérfarkasok és dementorok már komoly fenyegetést jelentenek a varázsvilágra! Úgy látszik, kemény tanév áll előtted, mely során ráadásul néhány kellemetlen találkozásra is sor kerül majd...

Tedd próbára csapatod erejét új helyszíneken, és éld át a kalandokat ezentúl akár Luna Lovegood bőrbe bújva! A játék négy egymást követő, egyre nehezedő kalandból áll. A plusz kártyákkal még változatosabbá tehető a Roxforti csata játék, a helyszínek védelmén túl pedig új feladat is vár a játékosokra: a találkozás kártyák feltételeinek teljesítése is szükséges a győzelemhez.

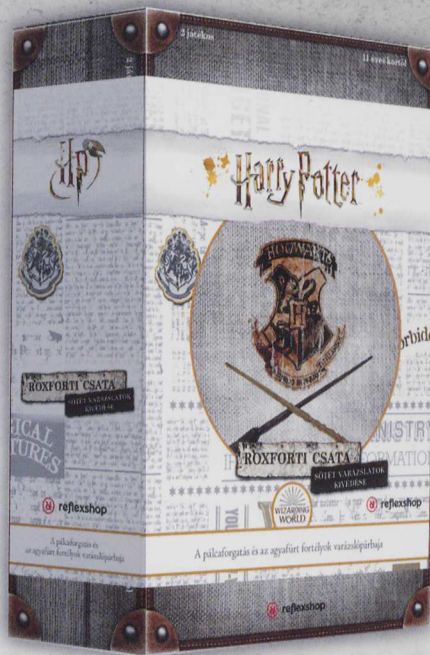
Te elég bátor vagy, hogy belépj a Tiltott Rengetegbe? Nyisd fel a Szörnyek szörnyű könyvét, idézd fel a bestiákról tanultakat, és vágj bele az új kalandba!



**Keresd webshopunkon!**

<https://reflexshop.hu/harry-potter-roxforti-csata-szornyek-szornyu-konyve>





## Harry Potter: Roxforti csata - Sötét varázslatok kivédése társasjáték

játékoszám: 2 fő | játékidő: 30-60 perc | korosztály: 11+

Ő, Akit Nem Nevezünk Nevén ismét sötétségbe és rettegésbe borítaná a varázsvilágot. A Roxfort Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskolában sem télenkednek: párbajszakkör indul a legkiválóbb mesterek oktatásával!

Ki ne akarna tanulni Flitwick professzortól, aki a maga idején legendás párbajhős volt, vagy ellesni néhány pálcamozdulatot a felsőbb évesektől, mint például Cedric Diggory? Megannyi erőteljes és bonyolult varázsigé és rontás várja, hogy felfedezd, amikről a tanórákon mégcsak hírből sem hallhattál!

Két ifjú varázslótanonc teheti próbára a tehetségét és varázserejét a Harry Potter: Sötét varázslatok kivédése társasjáték párbajában. Tudásokat egyre csak bővíül, ahogy új és új varázslatokat tanultok a kártyák segítségével, és egyre hasznosabb tárgyak kerülnek a paklitokba. Hűséges kisállatod mellé megannyi új szövetséges sorakozik fel, csak úgy váltják egymást csörte közben a suhanó varázslatok és pálcamozdulatok! És nicsak, még maga az igazgató, Dumbledore professzor is tiszteletét teszi a szakkörön - most aztán igazán nem vallhatsz szégyent!

Kerekedj felül a másik ház bajnokán, toborozz Te több tagot Dumbledore Seregébe, és légy Te az iskola legújabb párbajhőse! Pálcát szegezz, kezdődjék a küzdelem!



**Keress webshopunkon!**

<https://reflexshop.hu/harry-potter-roxforti-csata-sotet-varazslatok-kivedese-tarsasjatek>



## Harry Potter: A halálfalók felemelkedése társasjáték

játékoszám: 2-4 fő | játékidő: 45-90 perc | korosztály: 11+

Dermesztő köd június közepén. Megmagyarázhatatlan katasztrófák szerte Angliában. Ez egyetlen dolgot jelenthet: a Sötét Nagyúr visszatért, és újra maga köré gyűjtötte hűséges csatlósait, a Halálfalókat. A varázsvilág nagyobb veszélyben van, mint valaha, és maroknyi csupán a hős, akik láznak a rémuralom ellen! Értesítsd Dumbledore Seregét, gyűjtsd magad köré a Főnix Rendjét és védjétek meg Roxfort falait a rátörő ellenségtől!

A Harry Potter: A Halálfalók felemelkedése egy kooperatív társasjáték 2-4 varázsló részére, akik jól ismert varázslók bőrébe bújva veszik fel a harcot a sötét varázslatot művelőkkel szemben. Legyél akár roxfortos diák, a Főnix Rendjének titkos tagja vagy Dumbledore Seregének pallérozódott pálcaforgatója, most minden tudásod mellett a szerencsére is nagy szükség lesz, hogy a kockadobás után ne rád szegeződjön a Nagyúr pálcája! A legfontosabb viszont, hogy a barátaid, mint mindig, most is melletted állnak, és vállelve küzdötök meg a veszéllyel. Bármilyen kilátástalan legyen is a helyzet, csak együtt nyerhettek!

Ne hagyjátok, hogy előntsön titeket a félelem a föltek magasodó Voldemorttól! Együttes erővel, egyszerre: pálcát szegezz!



**Keress webshopunkon!**

<https://reflexshop.hu/harry-potter-a-halalfalok-felemelkedese-tarsasjatek>



A 2. bűbájdoboz szabályát tárold itt.

A 3. bűbájdoboz szabályát tárold itt.

A 4. bűbájdoboz szabályát tárold itt.

## JÁTÉKELEMEK

161 kártya (38 kicsi, 96 normál, 27 nagy) • 4 bűbájdoboz  
1 játéktábla • 1 egészségjelölő • 10 befolyásjelölő  
10 bűbájtábla • 2 rendezőkártya • játékszabályok

TERVEZÉS ÉS FEJLESZTÉS:

usaopoly




ÖTLETADÓ:

FORREST-PRUZAN  
CREATIVE

A USAOPOLY a Usaopoly, Inc. bejegyzett védjegye. Ötletadó és licen szelő:  
Forrest-Pruzan Creative. HARRY POTTER, a karakterek, nevek és minden egyéb  
megjelölt elnevezés a © és ™ Warner Bros bejegyzett védjegyei. Entertainment  
Inc. Harry Potter Kiadói Jogok © JKR. (s16)

Gyártó: USAOPOLY, Inc. 5999 Avenida Encinas Ste 150, Carlsbad, CA 92008.  
SZARMAZÁSI HELY: KINA.

Az alkatrészek színe elérhető a megjelenítettől.

 reflexshop

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.  
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1/773 3600

E-mail: [ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu)

[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)



/theogames #HogwartsBattle