

Eksamener (For et lengre spill)

U.G.L.E.r: 1 spm. 30 poeng

Ø.G.L.E.r: 2 spm. 40 poeng

Siste år: Ingen eksamen, men du møter Voldemort!

Gå fra gårdsplassen til storsalen uten terningkast.

Svar riktig på 1 spørsmål for å gå til neste rute.

➡ Normal rute.

➡ Frivillig rute.



Biblioteket (15 poeng + 1 tryllekort per opgave)

1: Les et avsnitt av en tekst på den måten motspillerne bestemmer. (Bruk Idékort)

2: Lag et heiaropp for ditt hus i Quidditch. Fremføres med bevegelser.

3: Dueller mot selvvalgt spiller. Vinneren får 1 tryllekort + 15 poeng.

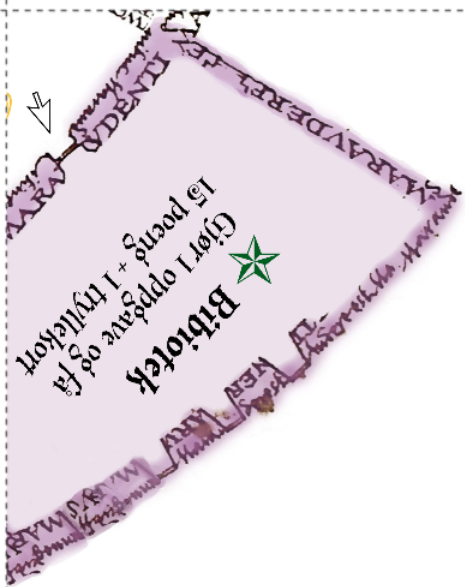


Nødvendigrommet

Første gang: Passér rommet 3 ganger på rad uten å skifte sirkel. Den 4. gangen går du rett inn. Om en spiller står utenfor blir de med deg inn og får samme bonus som deg. Hver spiller kan kun få poeng én gang (Se rom for info om poeng.)

Senere bruk: Bruk som snarvei til katt 2/5. Gå inn på terningkast 1-3. (0 poeng)

NB: Vær på vakt. Om noen står på samme rute som deg når du går inn i rommet, smetter de inn sammen med deg!



Desperant (Dementor)

En desperant vekker ditt verste mareritt og du besvimer.

Flytt til rom "**Forsvar mot Svartekunster**" og øv på selvforsvar. Overvinn motstanderlaget i en duell for å slippe ut igjen. Velg en spiller og trekk et duellkort:

Vanlige poeng utgår. Vinneren får 5 huspoeng.

Du får beskyttelsesformelen "Forvento Vergum" når du slipper ut (finn formelen blant tryllekortene).

OBS! Du kan ikke kjempe mot eget lag. Derimot kan en fra ditt lag frivillig bytte plass med deg.

Voldemort

Etter endt skolegang blir det et oppgjør mot Voldemort.

Velg en motstander fra motsatt lag og dueller med følgende oppgave:

Ta to tomflasker og én tryllestav.

Legg tryllestaven på midten av gulvet og sett en tomflaske på hver side med litt god avstand.

Hold på tomflasken med en hånd og løp rundt den ti ganger.

Vær den første til å gripe tryllestaven og si "Exitarmus (Expelliarmus)".

Motsatander bruker "Avada Kadavra".

Taper du mister du livet og blir til et **spøkelse** (se regelverk).

