

Ugagn på Galtvort



Forheks dine venner med sjarmdrikk og tennert!

Spillet er anbefalt for 4-6 personer: Med en større gruppe kan dere velge å være to personer på hver spillebrikke.

Før spillet begynner

- Finn frem skrivesaker, to plastskåler, 2 like flasker, 2 ark, 1 skjert, 11 klesklumper (valgfritt) og en bok
- Om ønskelig: lag polyksir og felixir (se hefte)
- Hver spiller velger seg en brikke, som så plasseres på Gårdsplassen
- Hver spiller trekker et **tryllekort** (grønt), noterer formelen på sitt notatark og legger kortet nederst i bunken
- Trill terning og plasser kattenfiguren på kattesymbol med samme tall
- Ta en tryllestav hver eller fordel utover bordet slik at alle har like sjanser til å gripe dem underveis i spillet

Spilletets gang

Alle starter året på **Gårdsplassen** og beveger seg inn i den store sirkelen (bruk terningekast). Gå med klokken. Etter å ha gått rundt først ytre og deretter indre ring i sirkelen kommer du til **eksamenslokalet** i midten (Galtvorts våpenskjold). Nå kan dere velge om dere vil ta eksamen og gå på skolen ett år til, eller møte Voldemort og avslutte spillet.

Eksamen gjennomføres som angitt på brettets kant. Når eksamen er bestått mottar spilleren diplom og flyttes til Gårdsplassen for å ta fatt på et nytt år på samme vis. Ved ditt siste år på skolen byttes eksamen ut med en kamp mot **Voldemort** (mer info på side 3). Flytt brikken direkte fra eksamenslokalet til gårdsplassen. Herfra blir det en vanskelig vei opp til **Storsalen** hvor Voldemort venter, han er den siste oppgaven i spillet.

Det første laget til å vinne mot voldemort får **doblet sine huspoeng** og avslutter spillet. Laget med flest poeng sammenlagt (se poengutregning side 4) vinner spillet.

Huspoeng:

Huspoengene er små steiner i de fire forskjellige husfargene. Hvert lag sparer opp sin farge i separate beholdere (reagensrør). Hver gang en spiller får 10 poeng eller mer øker huspotten med 1 poeng. Slipp en stein ned i **reagensrøret** med riktig farge. Kun to reagensrør (for Griffing og Smygard) følger med spillet, bruk egne beholdere om dere vil spille med mer enn to lag.

Prefekt (kan sløyfes):

Utnevn en prefekt til å lede laget. Hen har ansvar for å fordele oppgaver og sørge for at alle på sitt lag får delta.

En Prefekt kan:

- Be en medspiller (eget lag) overrekke sin oppgave eller duell til en annen spiller på laget. Dette kan kun gjøres **før** trekk av duellkort og etter trekk av sjansekort. Spilleren som utfører oppgaven/duellen, får poengene.
- Be egne lagmedlemmer bytte hverandres plass på brettet når som helst under spillets gang. **NB!** Gjelder kun i gangen og ikke i rom som biblioteket etc. (f.eks. spiller A står utenfor biblioteket og spiller B står på "Gnav". Etter bytte av plass står nå A på "Gnav" og B utenfor biblioteket)

Alle spillere noterer poeng hver for seg og holder dem hemmelig, også for lagkameratene.

Preferter kan kun notere egne poeng (ikke lagkameratenes) og bør derfor tre inn i en observant lederrolle (se poengutregn.)

Trylleformler:

Alle starter spillet med én trylleformel (**grønne kort**) og kan tilegne seg flere i løpet av spillets gang, via sjansekort eller ved å gjennomføre oppgaver i **biblioteket**. Disse kan brukes mot de andre spillerne i gitte situasjoner. For å gjøre dette må du gripe en av tryllestavene på bordet, peke den mot spilleren du ønsker å ramme og rope trylleformelen. Når en tryllestav har blitt brukt kan den ikke brukes av en annen spiller den samme turen.

Du får **5 poeng** hver gang du **braker** en trylleformel.

Trylleformler kan brukes når:

- To eller flere spillere havner på samme rute
- En spiller havner på **Gnav** (Peeves)

Rom:

På brettet finner du tre rom med forskjellige egenskaper: **Biblioteket**, **Nødvendigrommet** og **Forsvar mot Svartekunster** (Markert med lilla farge på ytterste ring). Reglene for dem står oppført på brettets kant.

Symboler på brettet



Trekk et **spørsmålskort (blå)**. Gir 12 poeng om ikke annet er angitt. Kortene er merket med et tall nede i høyre hjørne som tilsier hvilken bok i serien det tilhører. De kan derfor sorteres etter hvilke bøker spillerne har lest, om ønskelig.



Trekk et **duellkort (røde)** og utfordre en motstander fra et konkurrerende lag. Når duellen er utført får seierherren så mange poeng som står på duellkortet.



Trekk et **sjansekort (gule)**. Med disse kortene kan alt skje! Hvis du tvinges til å gå bakover av et sjansekort får du ikke ta et nytt, selv om du skulle ende på et sjansekort-symbol.

OBS: Om en spiller **nekter å gjennomføre en oppgave** i spillet, det være seg sjansekort, duell eller annet, mister hen 10 poeng og laget 1 huspoeng.



Når en spiller havner på denne ruten trilles terningen for å finne ut hvor **Fru Bansen** er.

Kattfiguren plasseres på symbolet med samme tall som terningen viser (får du et annet tall enn det du selv står på, slipper du unna og katten blir stående der den var). Står katten allerede der når du kommer til ruta blir du tatt.

Du kan nå velge om du vil stå over ett kast eller bli sendt til **biblioteket** og utføre en av oppgavene der (se brettets kant: Biblioteket). En spiller som allerede står på en slik rute, blir ikke rammet om kattfiguren blir plassert der etter hans tur.



Bevegelige trapper: Når en spiller havner på en trapp trilles terningen. Dersom terningen viser tallet til en annen trapp, har den beveget seg og spilleren må flytte seg til den nye trappen. Dersom terningen viser samme tall som spilleren allerede står på, eller et høyere tall enn noen av trappene, blir vedkommende stående.

Gnav (Peeves): Når en spiller havner på Gnav kan alle de andre spillerne ta rollen til denne bråkmakeren: De som får tak i en tryllestav kan kaste alle sine trylleformler på den uheldige spilleren. Dersom spilleren kan beskyttelsesformelen (har trukket et Tryllekort med "Parero") og rekker å ta en tryllestav kan vedkommende bruke denne til å forsvare seg. Forsvarer hen seg mens du kaster en formel blir formelen din sendt tilbake på deg selv. Det holder å kaste Parero én gang for å hindre alle motspillerne fra å kaste flere trylleformler som Gnav den runden. Alle mottar **5 poeng** per brukte trylleformel, men du kan ikke kaste samme trylleformel flere ganger.



Desperanter: Spilleren sendes til Forsvar mot Svartekunster-klasserommet og utfører en oppgave som anvist på brettets kant. Fullført oppgave gir deg formelen "expecto patronum", som beskyttelse mot desperanter resten av spillet. Hvis en fra ditt lag har formelen og står på samme rute kan hen bruke formelen og beskytte begge to.



Etter å ha fullført rundene på brettet må du bekjempe **Voldemort**. Gå rutene fra Gårdsplassen til Storsalen enkeltvis og svar på et spørsmål per rute. Svarer du riktig går du videre til neste rute og fortsetter. Hvis du svarer feil, må du vente en runde før du kan prøve igjen. Overvinn Voldemort ved å gjennomføre oppgaven i Storsalen, som anvist på brettets kant.

Tap mot Voldemort:

Hvis du taper mot Voldemort er du ikke ute av spillet, men "dør" og fortsetter som **spøkelse**. Du må nå bevege deg tre skritt hver gang det blir din tur. Du kan gå i alle retninger, også gjennom vegger, og du kan kaste en trylleformel på hver spiller som er på en rute går på. Du kan ikke gå på samme rute flere ganger på samme tur. Du mister muligheten til å ta sjansekort og kan kun tjene poeng ved å gå på samme rute som andre spillere og bruke trylleformlene dine på dem, eller ved at noen utfordrer deg til duell. Rommene og eksamenslokalet er fredet, selv for spøkelser, så du kan ikke angripe noen der. Hvis alle spillere på et lag dør avsluttes spillet, og det overlevende laget får doblet sine huspoeng.

Du får **5 poeng** per bruk av trylleformel. Kun de med formelen "parero" kan beskytte seg. Hver runde kan du trekke en ny trylleformel for å utvide formelsamlingen din.

Voldemort er overvunnet:

Første spiller som beseirer Voldemort, får doblet sitt lags huspoeng og avslutter spillet. Tell steinene i huspotten (reagensrøret) for å finne antall huspoeng.

Poengutregning

- Huspoengene fordeles så likt som mulig blant lagmedlemmene. Deretter regner hver spiller ut sin egen poengsum.
- Prefektene samler inn notatarkene fra sine lag og velger det kortet som har lavest poengsum. Prefektene sier så denne summen høyt uten å navngi spilleren. Det laget som nå har best (høyest) resultat får halvparten av den aktuelle poengsummen som **bonus** for godt samarbeid (se eksempel for utregning).
- Til slutt legger hvert lag sammen alle poengene fra sine spillere (pluss eventuell bonus). Gang totalsummen med 7 for så å dele summen på **antall spillere** på ditt lag.

Laget med beste sammenlagte poengsum vinner.

Eksempel på poengutregning:

Lag A:

4 spillere

Spillernes poengsummer: 145, 122, 89, (60)

Lag B:

3 spillere

Spillernes poengsu.: 120, 105, (92)

$$(92/2 = 46)$$

Lag B får 46 poeng i *bonus*.

$$145+122+89+60 = 416$$

$$416 \times 7 = 2912$$

$$2912 / 4 = \underline{728}$$

$$120+105+92+46 = 363$$

$$363 \times 7 = 2541$$

$$2541 / 3 = \underline{847}$$

Lag B vant spillet.