**HARRY POTTERI 8 mängu ühe katuse all! 4+ aastastele**



**SISU:**

1 mängulaud, 2 aukudega lehte, 1 kleepsuleht, 6 kahepoolset mängukaarti, 36 mängukaarti, 2 külgseina,

2 põiklatti, 1 alumine klamber, 4 L-kinnitust, 30 kabenuppu

**ESMAKORDNE ETTEVALMISTUS: (A)**

1. Pange kokku plastalus (vt. skeemi).

2. Võtke välja tegelaste plaadid, eraldage värvi järgi 2 kuhja.

3. Pange kleepsulehelt saadud kleepsud nuppude sileda poole külge, ainult 1 kleeps ühe nupu kohta.

4. Tehke kaardipakk lahti.

5. Visake kõik ettevalmistamisel tekkinud jäätmed nõuetekohaselt ära.

**TAVALISED PAIGUTUSED: (E,F,C,G)**

**Mängulaua paigutus A**

Pange mängulaud plastalusesse, jälgides et see paigutuks alumistesse klambritesse. Mängulaual peaks Sigatüüka loss olema. Pange alus kohta, kus kõik mängijad selleni ulatuvad.

**Mängulaua paigutus B**

Pange mängulaud laua keskele nii, et näha oleks kabelaud. Plastalust pole mängimiseks vaja.

**Tegelaste plaatide paigutus**

Võtke 15 sama värvi tegelaste plaati ja pange need aknaga külg ülespoole plastaluse plaadihoidikule.

**MÄLUMÄNG: (B)** 2-4 mängijat

**MÄNGULAUA PAIGUTUS**

Mängulaua paigutus A + tegelaste plaatide paigutus (vt. tavalisi paigutusi). Seejärel võtavad mängijad 2 tegelaste plaati ülejäänud komplektist. Vaadake, kelle võtsite: need on tegelased, keda otsite. Hoidke seda saladuses!

**HAKKAME MÄNGIMA!**

Oma käigu ajal võtke plastaluselt üks plaat ja vaadake, milline tegelane on teisel pool. Kui keerate ringi ühe oma tegelastest, siis need käivad kokku ja saate selle alles jätta! Pange kokkusobivad plaadid kõrvale. Kui plaadid ei sobi kokku, näidake teistele, mis tegelane see on. Pange see samasse pesasse plastalusel tagasi (akna pool väljapoole).

**KUIDAS VÕITA**

Tuleb olla esimene mängija, kes leiab 2 tegelast Sigatüüka lossis!

**BINGO: (B, K, L)** 2-4 mängijat

**MÄNGULAUA PAIGUTUS**

Mängulaua paigutus A + tegelaste plaatide paigutus (vt. tavalisi paigutusi). Seejärel pange kõik kabenupud mängulaua keskele. Veenduge, et kõik mängijad ulatuvad nendeni!

**HAKKAME MÄNGIMA!**

Kõik mängijad võtavad ühe bingokaardi. Valige üks mängija, kes pöörab oma tegelase plaadi plastalusel ümber. Igal ringil avatakse tegelane ja jäetakse see esiküljega väljapoole. Mängija, kellel on bingokaardiga kokkusobiv tegelane, võib selle kabenupuga kinni katta.

**KUIDAS VÕITA**

Tuleb olla esimene mängija, kellel on bingokaardil reas 3 kabenuppu ja oletegi võitja! Bingo! Et oleks lõbusam, võite katta kaardi ümber olevad ruudud, teha Harry Potteri nimel X-i või isegi H!

**PEITUS: (B, I, J, K)** 2 mängijat

**MÄNGULAUA PAIGUTUS**

Mängulaua paigutus A + tegelaste plaatide paigutus (vt. tavalisi paigutusi). Seejärel:

1. Iga mängija võtab 1 peitusekaardi, 1 lossikaardi ja 2 plastklambrit. Peitusekaardil ühel poolel peab olema tühi ruudustik.

2. Pange peitusekaart lauale, ruudustiku külg ülespoole, ja libistage kaart plastklambrite peale.

Seejärel libistage teine mängukaart, lossipilt ülespoole, plastklambrite peale.

3. Iga mängija võtab 3 tegelastega kabenuppu, varjates teiste mängijate eest oma tegelasi. Ülejäänud kabenupud jäävad keskele kuhja.

**HAKKAME MÄNGIMA!**

Oma käigu ajal valige plaat, mille plastalusel ümber keerate. Eesmärk on keerata ümber plaat, mis sobib kokku ühega tegelastest teie kabenuppudel. Kui olete näinud, mis tegelane plaadil on, pange plaat tagasi samasse kohta, aknaga külg väljapoole, ilma teisele mängijale näitamata. Kui olete keeranud ümber tegelase, mida vajate, märgistage otsitud asukoht peitusekaardil kokkusobiva kabenupuga. Teine võimalus on märkida otsitu keskel olevast kuhjast võetud kabenupuga.

**KUIDAS VÕITA**

Võidab see mängija, kes leiab kõik 3 oma tegelast üles!

**KABE: (C, K)** 2 mängijat

**MÄNGULAUA PAIGUTUS**

Mängulaua paigutus B (vt. tavalisi paigutusi). Seejärel võtab iga mängija 7 ühte värvi kabenuppu ja 5 harjavarrega nuppu. Pange nupud lauale, kollased valgetele ruutudele ja punased mustadele ruutudele.

Vt selgituseks pilti.

**HAKKAME MÄNGIMA!**

Esimesena käib kollane. Püüate ühe oma võlunupu viimasesse ritta saada (teise mängija esimesse ritta).

Võlunupud on need, millel on harjavars! Neil on erilised võimed. Nendega saab käia edasi kahe ruudu võrra VÕI ühe ruudu võrra tagasi, alati diagonaalis liikudes. Tavalisi kabenuppe saab liigutada ainult ühe ruudu kaupa edasi ja diagonaalis. Kui teise mängija nupud on teil teel ees, võite neist üle hüpata! Hüpata saab ainult siis, kui ruut nende järel on tühi. Kui olete nupust üle hüpanud, võtke see mängulaualt ära.

**KUIDAS VÕITA**

Võidab see mängija, kes saab võlunupu oma viimasesse ritta!

**VÄRVIRALLI: (C, H, K)** 2 mängijat

**MÄNGULAUA PAIGUTUS**

Mängulaua paigutus B (vt. tavalisi paigutusi). Seejärel:

1. Iga mängija võtab 5 harjavarrega kabenuppu ja 3 sama värvi Quidditchi sõrmust. Pange 2 harjavarrega nuppu oma teise ritta ja 3 harjavarrega nuppu kolmandasse ritta. Pange Quidditchi sõrmused esimesse ritta.

2. Asetage Quaffle, Bludger ja Snitch laua keskele (vt. selgituseks pilti).

**HAKKAME MÄNGIMA!**

Valige mängija, kes esimesena käib. Tehke omakorda kaks käiku.

**Kuidas käia:** Liigutage ühte oma harjavarrega nuppu, libistades seda kergelt mingi arvu ruutude võrra VÕI võtke harjavarrega nupp ja liigutage seda kuni 3 ruudu võrra. Laual võib kõikjal liikuda ja lubatud on liigutada oma käigul 2 erinevat harjavarrega nuppu või sama harjavarrega nuppu. Ruut, kuhu esimese käiguga satute, aitab otsustada teise käigu üle!

KUI HARJAVARREGA NUPP SATUB RUUDULE JA SEE …

**on tühi:** midagi ei juhtu;

**sellel on Quaffle:** võtke Quaffle ja pange oma harjavarrega nupu peale. See kahekordne nupp võib nüüd Quidditchi sõrmusele sattudes värava saada;

**sellel on juba üks vastase harjavarrega nupp:** liigutage tema harjavarrega nupp kõrval olevale tühjale ruudule. Teie harjavarrega nupp läheb nüüd sellele tühjale ruudule. Teie ja vastane ei saa kunagi ruutu jagada (te võite hüpata üle vastase nupu). Kui vastase harjavarrega nupu peal on Quaffle, varastage see ja pange oma harjavarrega nupu peale;

**sellel on Quidditchi sõrmus:** kui teie harjavarrega nupu peal on Quaffle, saate värava! Kui Quaffle’it pole, ei juhtu midagi;

**sellel on Snitch:** kui teil on 3 väravat ja saate Snitchi, olete mängu võitnud! Kui teil ei ole 3 väravat, kuid satute Snitchi ruudule, võite sama harjavarrega nuppu uuesti liigutada (isegi kui olete juba 2 käiku oma mängukorral teinud);

**sellel on Bludger:** oi-ai! See võib juhtuda, kui teie harjavarrega nupp otsustab ise ja maandub kogemata siia. Teie kord on nüüd läbi (isegi kui üks käik on veel alles).

VÄRAV!!! Pärast värava löömist eemaldage laualt Quidditchi sõrmus, millele sattusite. Hoidke see enda juures. Pange Quaffle tema algusruudule laua keskel.

**KUIDAS VÕITA**

Quidditchi karika võitmiseks lööge Quaffle’iga 3 väravat ja püüdke Snitch kinni!

**TIC-TAC-TOE: (E, F, G, H)** 2 mängijat

**MÄNGULAUA PAIGUTUS**

Mängulaua paigutus A (vt. tavalisi paigutusi). Seejärel võtab iga mängija 15 ühte värvi tegelasega plaati.

Pange plaadid, aknaga külg ülespoole, enda ette.

**HAKKAME MÄNGIMA!**

Valige mängija, kes esimesena käib. Oma käigukorral võtke oma kuhjast 3 plaati ja valige neist üks, mis panna plastalusel tühja ruudu sisse. Plaate saate panna ainult 9 ruudu sisse mängulaua keskel. Kui plaat on paika pandud, pange ülejäänud 2 plaati kõrvale. Kui kunagi plaate enam võtta pole, kasutage kõrvale panduid. Te võite tõmmata plaadi tegelasega, mille vastane on juba plastalusele pannud, sel juhul saate tema tegelase enda omaks vahetada!

**KUIDAS VÕITA**

Võidab see mängija, kes esimesena oma 3 plaati ritta saab!

**VÄRVIDE SOBITAMINE: (D)** 2-4 mängijat

**MÄNGULAUA PAIGUTUS**

Mängulaua paigutus A (vt. tavalisi paigutusi). Seejärel pange 15 ühte värvi tegelaste plaati kuhja (aknaga külg ülespoole) ja asetage see plastaluse ette. Võtke kuhjast 2 plaati ja asetage need plastalusele, tegelasega külg väljapoole. Segage mängukaardid ja andke igale mängijale 5 ning ülejäänud kaardid pange keskele.

**HAKKAME MÄNGIMA!**

Mängu alustamiseks paneb üks mängija ühe kaardi enda käest keskele, tekitades mängukaardi kuhja. Enda korra ajal mängige kaarti, mis on sama värvi kui kaardihunniku peal olev kaart. Kui teil pole õiget värvi kaarti või teil on käes Võluri trump, tõmmake kaart. Võluri trump on kaart, millel on sama tegelane nagu ühel plastalusel olevatest plaatidest.

Võluri trumbi saab mängida ükskõik mis värvi kardi peale. Pärast Võluri trumbi mängimist võtke kõik kaardid mängitud kaartide kuhjast ja pange need kõrvale pandud kaartide kuhja juurde. Asendage plastalusel oleva kaardiga kokkusobiva tegelasega plaat. Alustage uut mängitud kaartide kuhja mis tahes käes oleva kaardiga. Kui mingil hetkel saavad kaardid, mida tõmmata, otsa, kasutage kõrvale pandud kaartide kuhja.

**KUIDAS VÕITA**

Võidab see mängija, kellel esimesena ühtegi kaarti kätte jäänud pole!

**KALALE: (E, F, G, H) 2-4 mängijat**

**MÄNGULAUA PAIGUTUS**

Mängulaua paigutus A. Pange plastalusele 15 ühte värvi tegelasega kaarti, tegelasega külg väljapoole. Seejärel segage mängukaardid. Andke igale mängijale 5 kaarti ja pange ülejäänud kaardid keskele kuhja.

**HAKKAME MÄNGIMA!**

Kõik otsivad 3 kokkusobivat kaarti. Teil on vaja ühesuguse pildiga mängukaartide ja plaadi paari. Kui on teie kord, küsige teiselt mängijalt, kas tal on käes kaart pildiga, mida otsite. Topeltpildiga mängukaardid on METSIKUD ja neid saab sobitada mõlema pildiga! Kui teisel mängijal ei ole seda kaarti, mida vajate, tõmmake uus kaart ja võtke see endale kätte. Uute sobivate kaartide leidmiseks oodake järgmist käimiskorda. Kui teisel mängijal on kaart, annab ta selle teile.

Komplekti lõpetamiseks võtke sobiv plaat plastaluselt. Seda pilti ei saa keegi teine kokku sobitada.

**KUIDAS VÕITA**

Võidab see mängija, kes saab esimesena 3 kokkusobivat paari! Kui kaardid, mida tõmmata, otsa saavad, on mäng läbi ja võidab mängija, kellel on kõige rohkem kokkusobivaid paare.

**HOIATUS:** LÄMBUMISOHT – väiksed osad. Ei sobi alla kolmeaastastele lastele.