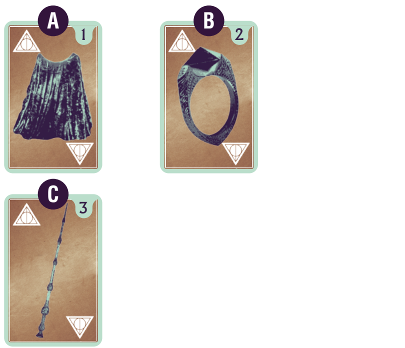
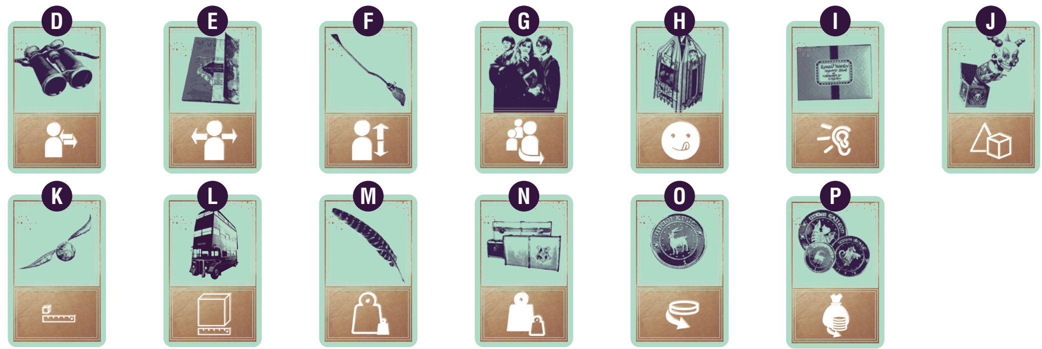
SEEK THE DEATHLY HALLOWS

TM & © WBEI (s22)

DEATHLY HALLOW CARDS



HINT CARDS



EN

SEEK THE DEATHLY HALLOWS

CORE
One player must find the Deathly Hallows. The other players use hint cards to guide the searcher. Don't let a Deathly Hallow be found on your turn or you'll be eliminated. Think and talk as fast as possible. But be careful because the deck will come back to haunt you.

SETUP

1. Prepare the deck
• Separate the hint cards from the Deathly Hallow Cards
• Shuffle the hint cards and place them aside. This will be the draw deck.
• Before starting the game, make sure every player understands each hint card.(See chapter hint cards)

2.Pick the searcher
• Pick a player who will be the searcher.
• The searcher leaves the room and waits until the others call him back.

3.Hand out the Deathly Hallow cards
• Take as many Deathly Hallow cards as there are players left in the room. Store the others back in the box. They are out of the game.
• Shuffle the Deathly Hallow cards and deal one to each remaining player.
• The number on the card indicates the play order: lowest number goes first. Share your number with the group and remember who comes before and after you. (After the last player, the turn goes back to the first player.)

4.Hide the Deathly Hallow cards
• The first player hides their Deathly Hallow card in the room while the others watch. Then the next player does so, until all cards are hidden.
• The cards can be placed anywhere in the room.
• Make sure they are not easy to spot for the searcher.
• Use common sense and keep in mind the following limitations so the game stays fun:
• It should be possible to find the card.
• Players should not require specialized skills or help of another person.
• Players should not need to perform dangerous acts.
• The cards should not be destroyed.

GAME PLAY

Getting started
• After the Deathly Hallow cards are hidden, make sure all players remember the hiding spots and the play order.
• Invite the searcher back in the room.
• The searcher picks a starting position and waits until the first hint is given.
• The first player starts by giving a hint towards the first Deathly Hallow.

Hinting:
• Take the draw deck and look at the first hint card.
• The image and icon on the card indicate which type of hint you are allowed to give. For more information visit the chapter "Hint Cards".
• As soon as you finish speaking your turn is over.
• Hand the draw deck to the next player.
Note: Hinting players are allowed to walk around the room and follow the searcher. However they must stay close together.

Switching turns:
• Grab the draw deck from the p¬revious player as fast as possible.
• Remove the top card and place it at the bottom to reveal a new hint card.
• Quickly give your hint and pass the draw deck to the next player.
• If you flip over the same type of hint card as the previous player, take the next one.

Searching:
Once the first hint is given, you can move freely around the room. Try to find the Deathly Hallow card as fast as you can. You can look anywhere in the room but not at the other players.
• When you find a Deathly Hallow, place it in a central location and return to your previous position.
• When all players are ready, the search for the next Deathly Hallow begins.

Player elimination:
• If a Deathly Hallow is found on your turn, you are eliminated and become a ghost.
• On elimination, the turn goes to the next player.
Note: Ghosts can no longer talk, give hints or walk around. They can still help the searcher by making ghostly sounds, like moaning or knocking, when the searcher gets close to a card.

Final round:
• The final round begins when just one player is left to give hints.
• Take the next 8 cards of the hint deck.
• Use these to guide the searcher towards the last Deathly Hallow.
• Count to 5 between each hint.
• If the searcher is able to find it, you both win the game!
• Otherwise the game ends in a draw for all players.
Note: If a hinting player forgets the location of a Deathly Hallow card during the game, ask the searcher to close his eyes. Let the other players point at the card. Once the player remembers, the game continues.

HINT CARDS:
The icon on the hint card will tell you what type of hint you are allowed to give: directional hints and object hints.

Directional hints
Directional hints tell the searcher his or her position in relation to the Deathly Hallow.

D Binoculars:
"Allow you to look close or far."
Hint type:
• You are close or far away from the object.
• You are closer of further than last time.

E Marauders Map:
"A magical map: Perfect for sneaking around Hogwarts Castle."
Hint Type: Your closest body part to the target is …

F Broom:
"Flying broom: Takes you up the sky and back down."
Hint Type: Look higher or lower to see the target.

G Harry's Friends:
"Harry's closest friends."
Hint Type: The closest player to the target is …

Object hints
Object hints tell the search what type of object is nearby the Deathly Hallow.

H Bertie Botts Every-flavour Beans:
"Famous wizard candy: comes in EVERY flavour."
Hint type: Something nearby would taste like …

I Howler:
"Screaming letter: Records the voice of the sender."
Hint type: A sound you would hear nearby is…

J Boggart:
"Shape-shifting creature: takes the form of your greatest fear."
Hint type: A shape you would find nearby is …

K Golden Snitch:
"A tiny gold-coloured ball: used to play quidditch."
Hint Type: A small object nearby is …

L Hagrid:
"A half-giant: only half but still very big!"
Hint type: A large object nearby is…

M Feather:
"As light as a feather: the writing tool for witches and wizards"
Hint type: A light object nearby is…

N Trunk:
"As heavy as trunk: contains books and other school supplies!"
Hint type: A heavy object nearby is…

O Galleon:
"The wizarding currency."
Something inexpensive nearby is …

P Galleons:
"The wizarding currency."
Something valuable nearby is…

DK

SØG EFTER DØDSREGALIERNE

HOVEDMÅL
En spiller skal finde dødsregalierne. De andre spillere bruger tips-kort til at guide søgeren. Lad ikke dødsregalierne blive fundet mens det er din tur, eller bliver du elimineret. Tænk og tal så hurtigt som muligt. Men vær forsigtig, for bunken kommer tilbage og hjemsøger dig.

FORBEREDELSE

1. Forbered bunken
• Skil tips-kort fra dødsregalie-kort
• Bland tips-kortene og læg dem til side. Dette er bunken man trækker fra.
• Før spillet startes skal det sikres, at alle spillere forstår hvert tips-kort. (se kapitlet tips-kort)

2.Vælg søgeren
• Vælg en spiller til at være søger.
• Søgeren forlader rummet og venter indtil de andre kalder på ham.

3.Uddel dødsregalie-kortene
• Tag så mange dødsregalie-kort, som der er spillere tilbage i rummet. Læg de andre tilbage i kassen. De bruges ikke dette spil.
• Bland dødsregalie-kortene, og del et ud til hver resterende spiller.
• Tallet på kortet angiver spillernes rækkefølge: Det laveste tal starter. Del dit tal med gruppen og husk hvem der er før og efter dig selv. (efter den sidste spiller, er det igen den første spillers tur.)

4.Skjul dødsregalie-kortene
• Den første spiller skjuler deres dødsregalie-kort i rummet, mens du andre ser det. Den næste spiller gør det samme, indtil alle kortene er skjult.
• Kortene kan placeres hvor som helst i rummet.
• Sørg for at de ikke er lette at finde for søgeren.
• Brug almindelig sund fornuft og husk på følgende begrænsninger, så spillet bliver ved med at være sjovt:
• Det skal være muligt at finde kortet.
• Spillere bør ikke have brug for specielle færdigheder eller hjælp fra en anden person.
• Spillere bør ikke skulle udføre farlige handlinger.
• Kortene må ikke ødelægges.

SPILLETS FORLØB

Sådan starter du
• Efter i har gemt dødsregalie-kortene, skal man sikre at alle spillere kan huske gemmestederne og spillerækkefølgen.
• Søgeren kaldes tilbage i rummet.
• Søgeren vælger sin startposition og venter indtil det først tip modtages.
• Den første spiller begynder ved at give et tip til at finde den første dødsregalie.

Tip:
• Tag trækkebunken og se på det første tips-kort.
• Billedet og ikonet på kortet angiver hvilken type tips du må give. For yderligere oplysninger besøg kapitlet "Tips-kort".
• Så snart du er færdig med at tale er din tur overstået.
• Trækkebunken gives videre til den næste spiller.
Bemærk: Spillere der giver et tip må gerne gå rundt i rummet og følge med søgeren. Men de skal dog holde sig tæt samlet.

Skifte tur:
• Tag trækkebunken fra den tidligere spiller så hurtigt som muligt.
• Fjern det øverste kort og læg det i bunden for at afsløre et nyt tips-kort.
• Giv hurtigt dit tip og giv trækkebunken videre til den næste spiller.
• Hvis du vender den samme type tips-kort som den tidligere spiller, skal du tage det næste kort i bunken.

Søge:
Når det første tip er givet kan du bevæge dig frit rundt i rummet. Prøv at finde dødsregalie-kortene hurtigst muligt. Du kan lede hvor som helst i rummet, men ikke på de andre spillere.
• Når du finder en dødsregalie, skal den placeres en centralt sted og du vender tilbage til din tidligere position.
• Når alle spillere er klar starter søgningen efter den næste dødsregalie.

Eliminering af spiller:
• Hvis en dødsregalie bliver fundet mens det er din tur, er du elimineret og bliver til et spøgelse.
• Efter eliminering fortsætter turen til den næste spiller.
Bemærk: Spøgelser kan ikke længere tale, give tips eller gå rundt. De kan fortsat hjælpe søgeren ved at lave spøgelseslyde, som at stønne eller banke, når søgeren nærmer sig et kort.

Slutrunden:
• Slutrunden starter når der kun er én spiller tilbage der kan give tips.
• Tag de næste 8 kort i tips-bunken.
• Brug disse til at guide søgeren mod den sidste dødsregalie.
• Tæl til 5 mellem hvert tip.
• Hvis søgeren finder det, vinder i begge spillet!
• Eller slutter spillet uafgjort for alle spillere.
Bemærk: Hvis en spiller der giver tips glemmer hvor et dødsregalie-kort er gemt under spillet, skal han bede søgeren om at lukke øjnene. Lad de andre spillere pege på kortet. Så snart spilleren husker det, fortsætter spillet.

TIPS-KORT:
Ikonet på tips-kortet vil fortælle dig hvilken type tip du må give: Retningsbestemte tips og tips i forhold til genstande.

Retningsbestemte tips
Retningsbestemte tips fortæller søgeren hans eller hendes position i forhold til dødsregalien.

D Kikkert:
"Tillader dig at se nært eller fjernt."
Tips type:
• Du er tæt på eller langt væk fra genstanden.
• Du er tættere på eller længere væk end sidste gang.

E Marodørens kort:
"Et magisk kort: Perfekt til at snige sig rundt på Hogwarts slot."
Tips type: Din nærmeste legemsdel på målet er …

F Kost:
"Flyvende kost: Bringer dig op til himlen og ned igen."
Tips type: Se højere eller lavere for at se målet.

G Harrys venner:
"Harrys bedste venner."
Tips type: Spilleren nærmest målet er …

Tips med genstande
Tips med genstande fortæller søgeren hvilken type genstand der er i nærheden af dødsregalien.

H Bertie Botts multismagsbønner:
"Det berømte troldmandsslik: Fås med ENHVER smag."
Tips type: Noget i nærheden ville smage af …

I Hyler:
"Skrigende brev: Optager afsenderens stemme."
Tips type: En lyd du vil høre i nærheden er ...

J Boggart:
"Et formskiftende væsen: Det forvandler sig til det du er mest bange for."
Tips type: En form du kan finde i nærheden er ...

K Det gyldne lyn:
"En lillebitte guldfarvet kugle: Bruges til at spille quidditch."
Tips type: En lille genstand i nærheden er …

L Hagrid:
"En halv-gigant: Kun halv men alligevel meget stor!"
Tips type: En stor genstand i nærheden er …

M Fjer:
"Så let som en fjer: Hekse og troldmænds skriveredskab"
Tips type: En let genstand i nærheden er …

N Stamme:
"Så tung som en stamme: Indeholder bøger og andet tilbehør til skolen!"
Tips type: En tung genstand i nærheden er …

O En galleon:
"Troldmændenes valuta."
Noget billigt i nærheden er …

P En stabel galleoner:
"Troldmændenes valuta."
Noget billigt i nærheden er …

DE

SEEK THE DEATHLY HALLOWS

ÜBER DAS SPIEL
Ein Spieler muss die Heiligtümer des Todes finden. Die anderen Spieler benutzen Tippkarten, um den Sucher zu leiten. Lass nicht zu, dass ein Heiligtum des Todes gefunden wird, wenn du an der Reihe bist, sonst wirst du beseitigt. Denke und rede so schnell wie möglich. Doch sei vorsichtig, denn der Stapel kommt zurück, um dich heimzusuchen.

AUFBAU

1. Den Stapel vorbereiten
• Trenne die Tippkarten von den Heiligtümer des Todes-Karten.
• Mische die Tippkarten und lege sie zur Seite. Dies wird der Ziehstapel.
• Sorge vor Beginn des Spiels dafür, dass jeder Spieler alle Tippkarten verstanden hat.
(Siehe Kapitel „Tippkarten")

2.Den Sucher bestimmen
• Bestimme einen Spieler, der der Sucher wird.
• Der Sucher verlässt den Raum und wartet, bis die anderen ihn zurückrufen.

3.Verteile die Heiligtümer des Todes-Karten
• Nimm so viele Heiligtümer des Todes-Karten, wie es Spieler im Raum gibt. Bewahre die anderen in der Schachtel. Diese sind nicht im Spiel.
• Mische die Heiligtümer des Todes-Karten und gib jedem verbleibenden Spieler eine.
• Die Zahl auf der Karte gibt die Spielreihenfolge an: die niedrigste Zahl beginnt. Sage den anderen deine Zahl und merke dir, wer vor und wer nach dir an der Reihe ist. (Nach dem letzten Spieler ist der erste wieder an der Reihe.)

4.Die Heiligtümer des Todes-Karten verstecken
• Der erste Spieler versteckt seine Heiligtümer des Todes-Karte im Raum, während die anderen zusehen. Dann tut dies der nächste Spieler, bis alle Karten versteckt sind.
• Die Karten können überall im Raum abgelegt werden.
• Achte darauf, dass sie für den Sucher nicht leicht zu finden sind.
• Bediene dich deines gesunden Verstands und denke an folgende Einschränkungen, damit das Spiel freudvoll bleibt:
• Es sollte möglich sein, die Karte zu finden.
• Die Spieler sollten nicht über besondere Fähigkeiten oder die Hilfe einer anderen Person verfügen müssen.
• Die Spieler sollten keine gefährlichen Sachen machen müssen.
• Die Karten sollten nicht zerstört werden können.

DER SPIELABLAUF

Vorbereitung
• Nachdem die Heiligtümer des Todes-Karten versteckt sind, sorge dafür, dass alle Spieler sich an die Verstecke und die Spielreihenfolge erinnern.
• Lasse den Sucher wieder in den Raum kommen.
• Der Sucher nimmt eine Ausgangsposition ein und wartet auf den ersten Tipp.
• Der erste Spieler beginnt damit, einen Tipp für das erste Heiligtum des Todes zu geben.

Tipps geben:
• Nimm den Ziehstapel und schau auf die erste Tippkarte.
• Das Bild und das Symbol auf der Karte geben an, welche Art von Tipp du geben darfst. Weitere Auskünfte darüber findest du im Kapitel „Tippkarten".
• Sobald du ausgesprochen hast, bist du nicht mehr an der Reihe.
• Gib den Ziehstapel dem nächsten Spieler.
Hinweis: Tippgebende Spieler dürfen im Raum herumwandern und dem Sucher folgen. Sie müssen jedoch eng beisammen bleiben.

Wechsel zum nächsten Spieler:
• Nimm so schnell wie möglich den Ziehstapel vom vorigen Spieler.
• Nimm die oberste Karte weg und lege sie unter den Stapel, um eine neue Tippkarte zu sehen.
• Gib rasch deinen Tipp und den Ziehstapel dem nächsten Spieler.
• Stößt du auf dieselbe Art von Tipp wie der vorige Spieler, dann nimm die nächste Karte.

Suchen:
Nachdem der erste Tipp gegeben wurde, kannst du dich frei im Raum bewegen. Versuche so schnell wie möglich die Heiligtum des Todes-Karte zu finden. Du kannst überall im Raum suchen, außer bei den anderen Spielern.
• Wenn du ein Heiligtum des Todes findest, lege es an einem zentralen Ort ab und gehe zu deiner vorigen Position zurück.
• Wenn alle Spieler fertig sind, beginnt die Suche nach dem nächsten Heiligtum des Todes.

Ausscheiden von Spielern:
• Wenn ein Heiligtum des Todes gefunden wird, während du an der Reihe bist, scheidest du aus und wirst du ein Geist.
• Wenn du ausscheidest, ist der nächste Spieler an der Reihe.
Hinweis: Geister können weder sprechen noch Tipps geben oder herumwandern. Sie können dem Sucher noch helfen, indem sie Geistergeräusche machen, z. B. Stöhnen oder Klopfen, wenn der Sucher einer Karte nahe kommt.

Letzte Runde:
• Die letzte Runde beginnt, wenn nur ein Spieler übrig ist, um Tipps zu geben.
• Nimm die nächsten 8 Karten vom Tippstapel.
• Nutze diese, um den Sucher zum letzten Heiligtum des Todes zu leiten.
• Zähle nach jedem Tipp bis 5.
• Wenn der Sucher fündig wird, habt ihr beide das Spiel gewonnen!
• Andernfalls endet das Spiel unentschieden für alle Spieler.
Hinweis: Vergisst ein tippgebender Spieler während des Spiels den Ort einer Heiligtum des Todes-Karte, dann bitte den Sucher, seine Augen zu schließen. Lasse die anderen Spieler den Ort der Karte anweisen. Sobald sich der Spieler wieder erinnert, wird das Spiel fortgesetzt.

TIPPKARTEN:
Das Symbol auf der Tippkarte sagt dir, welche Art von Tipp du geben darfst: Richtungstipps und Objekttipps.

Richtungstipps
Richtungstipps sagen dem Sucher seine Position in Bezug auf das Heiligtum des Todes.

D Fernglas:
„Erlaubt es dir, nah oder fern zu suchen."
Tippart:
• Du bist dem Objekt nahe oder fern.
• Du bist näher dran oder weiter weg als beim letzten Mal.

E Karte des Rumtreibers:
„Eine magische Karte: Perfekt zum Herumschleichen in Hogwarts Schloss."
Tippart: Dein Körperteil, das dem Ziel am nächsten ist, ist ...

F Besen:
„Fliegender Besen: Bringt dich hoch in den Himmel und wieder herunter."
Tippart: Blicke höher oder niedriger, um das Ziel zu sehen.

G Harrys Freunde:
„Harrys engste Freunde."
Tippart: Der Spieler, welcher dem Ziel am nächsten ist, ist ...

Objekttipps
Objekttipps sagen dem Sucher, welche Art von Objekt in der Nähe des Heiligtum des Todes ist.

H Bertie Botts Bohnen jeder Geschmacksrichtung:
„Beliebte magische Süßigkeiten: gibt's in JEDER Geschmacksrichtung."
Tippart: Etwas in der Nähe schmeckt wie …

I Heuler:
„Schreiender Brief: Zeichnet die Stimme des Absenders auf."
Tippart: Ein Ton, den du in der Nähe hören kannst, ist ...

J Irrwicht:
„Tritt einer Person in der Gestalt entgegen, vor der sie sich am meisten fürchtet."
Tippart: Eine Gestalt, die du in der Nähe finden kannst, ist ...

K Goldener Schnatz:
„Ein kleiner, goldener Quidditchball mit silbernen Flügeln."
Tippart: Ein kleines Objekt in der Nähe ist ...

L Hagrid:
„Ein Halbriese: nur halb, aber trotzdem sehr groß!"
Tippart: Ein großes Objekt in der Nähe ist …

M Feder:
„Leicht wie eine Feder: das Schreibgerät für Hexen und Zauberer"
Tippart: Ein leichtes Objekt in der Nähe ist ...

N Koffer:
„Schwer wie ein Koffer: enthält Bücher und andere Schulsachen!"
Tippart: Ein schweres Objekt in der Nähe ist ...

O Eine Galleone:
„Die größte Geldeinheit der Zaubererwährung."
Etwas Billiges in der Nähe ist ...

P Stapel Galleonen:
„Die größte Geldeinheit der Zaubererwährung."
Etwas Wertvolles in der Nähe ist ...

ES

BUSCA LAS RELIQUIAS DE LA MUERTE

OBJETIVO
Un jugador debe encontrar las Reliquias de la Muerte. Los otros jugadores usan cartas de pistas para guiar al buscador. Evita que se encuentre una Reliquia de la Muerte en tu turno, de lo contrario quedarás eliminado. Piensa y habla lo más rápido posible. Pero ten cuidado porque la baraja volverá para asustarte.

PREPARACIÓN

1. Prepara la baraja
• Separa las cartas de pistas de las cartas de las Reliquias de la Muerte.
• Baraja las cartas de pistas y colócalas a un lado. Este será el mazo de robo.
• Antes de iniciar el juego, hay que asegurarse de que todos los jugadores entiendan cada carta de pista (ver capítulo 'Cartas de pistas').

2.Elige al buscador
• Elige a un jugador que será el buscador.
• El buscador sale de la habitación y espera a que los demás le llamen.

3.Reparte las cartas de las Reliquias de la Muerte
• Toma tantas cartas de las Reliquias de la Muerte como jugadores queden en la habitación. Guarda las otras en la caja. Estas cartas están fuera del juego.
• Baraja las cartas de las Reliquias de la Muerte y reparte una a cada jugador que quede.
• El número en la carta indica el orden de juego: el número más bajo va primero. Comparte tu número con el grupo y recuerda quién viene antes y después de ti. (Después del último jugador, el turno vuelve al primer jugador).

4.Esconde las cartas de Reliquias de la Muerte
• El primer jugador esconde su carta de la Reliquia de la Muerte en la habitación mientras los demás observan. Luego, el siguiente jugador hace lo mismo hasta que todas las cartas estén escondidas.
• Las cartas se pueden poner en cualquier lugar de la habitación.
• Hay que asegurarse de que no sean fáciles de detectar para el buscador.
• Debe usarse el sentido común y tener en cuenta las siguientes limitaciones para que el juego siga siendo divertido:
• Debe ser posible encontrar la carta.
• Los jugadores no deben requerir habilidades especiales ni la ayuda de otra persona.
• Los jugadores no deben necesitar realizar actos peligrosos.
• Las cartas no deben dañarse.

CURSO DEL JUEGO

Empezar a jugar
• Después de que las cartas de las Reliquias de la Muerte estén escondidas, hay que asegurarse de que todos los jugadores recuerden los escondites y el orden de juego.
• Invita al buscador a volver a la habitación.
• El buscador elige una posición inicial y espera hasta que se dé la primera pista.
• El primer jugador comienza dando una pista de la primera Reliquia de la Muerte.

Pistas:
• Toma el mazo de robo y mira la primera carta de pista.
• La imagen y el icono en la carta indican qué tipo de pista se puede dar. Para más información, consulta el capítulo 'Cartas de pistas'.
• Tan pronto como termines de hablar, tu turno habrá terminado.
• Entrega el mazo de robo al siguiente jugador.
Nota: los jugadores que dan pistas pueden andar por la habitación y seguir al buscador. Pero, deben permanecer juntos.

Cambio de turnos:
• Agarra el mazo de robo del anterior jugador lo más rápido posible.
• Retira la primera carta y colócala en la parte inferior del mazo de robo para revelar una nueva carta de pista.
• Da rápidamente tu pista y pasa el mazo de robo al siguiente jugador.
• Si das la vuelta al mismo tipo de carta de pista que el jugador anterior, toma la siguiente.

Buscar:
Una vez que se da la primera pista, puedes moverte libremente por la habitación. Intenta encontrar la carta de la Reliquia de la Muerte lo más rápido que puedas. Puedes mirar en cualquier parte de la habitación, pero no a los otros jugadores.
• Cuando encuentres una Reliquia de la Muerte, colócala en un lugar central y regresa a tu posición anterior.
• Cuando todos los jugadores están listos, comienza la búsqueda de la próxima Reliquia de la Muerte.

Eliminación del jugador:
• Si se encuentra una Reliquia de la Muerte en tu turno, estás eliminado y te conviertes en un fantasma.
• Si estás eliminado, el turno pasa al siguiente jugador.
Nota: los fantasmas ya no pueden hablar ni dar pistas ni andar. Pero todavía pueden ayudar al buscador haciendo sonidos fantasmales, como gemidos o golpes, cuando el buscador se acerca a una carta.

Ronda final:
• La ronda final comienza cuando solo queda un jugador para dar pistas.
• Toma las siguientes 8 cartas del mazo de pistas.
• Úsalas para guiar al buscador hacia la última Reliquia de la Muerte.
• Cuenta hasta 5 entre cada pista.
• Si el buscador puede encontrarla, ¡ambos ganáis el juego!
• De lo contrario, el juego termina en un empate para todos los jugadores.
Nota: si un jugador que da pistas olvida la ubicación de una carta de la Reliquia de la Muerte durante el juego, debe pedir al buscador que cierre los ojos. Deja que los otros jugadores señalen la carta. Cuando el jugador recuerde, el juego continúa.

CARTAS DE PISTAS:
El icono en la carta de pista te dirá qué tipo de pistas puedes dar: pistas direccionales y pistas de objetos.

Pistas direccionales
Las pistas direccionales le dicen al buscador su posición en relación con una carta de la Reliquia de la Muerte.

D Binoculares:
"Le permiten mirar de cerca o de lejos."
Tipo de pista:
• Estás cerca o lejos del objeto.
• Estás más cerca o más lejos que la última vez.

E Mapa de Merodeadores:
"Mapa mágico: perfecto para ir a hurtadillas por el castillo de Hogwarts.
Tipo de pista: tu parte del cuerpo más cercana a una carta es ...

F Escoba:
"Escoba voladora: te sube al cielo y te vuelve a bajar."
Tipo de pista: mira más arriba o más abajo para ver una carta.

G Amigos de Harry:
"Amigos más cercanos de Harry."
Tipo de pista: tu jugador más cercano a una carta es ...

Pistas de objetos
Las pistas de objetos le dicen al buscador qué tipo de objeto está cerca de la Reliquia de la Muerte.

H Grageas Bertie Bott de Todos los Sabores:
"Famoso dulce de mago: viene en TODOS los sabores."
Tipo de pista: algo cercano debe saber a ...

I Howler:
"Carta vociferadora: graba la voz del remitente."
Tipo de pista: un sonido que escucharías cerca es ...

J Boggart:
"Criatura que cambia de forma: toma la forma de tu mayor miedo."
Tipo de pista: una forma que encontrarías cerca es ...

K Snitch dorada:
"Pequeña pelota de color dorado: se utiliza para jugar a quidditch."
Tipo de pista: un objeto pequeño cercano es ...

L Hagrid:
"Medio gigante: ¡solo la mitad pero aún muy grande!"
Tipo de pista: un objeto grande cercano es ...

M Pluma:
"Tan ligera como una pluma: la herramienta de escritura para brujas y magos."
Tipo de pista: un objeto ligero cercano es ...

N Baúl:
"Tan pesado como un baúl: ¡contiene libros y otros útiles escolares!"
Tipo de pista: un objeto pesado cercano es ...

O Un galeón:
"La moneda mágica."
Algo barato cercano es ...

P Montón de galeones:
"La moneda mágica."
Algo valioso cercano es ...

FI

ETSI KUOLEMAN VARJELUKSET

PELIN YDIN
Yhden pelaajan täytyy löytää kuoleman varjelukset. Muut pelaajat opastavat etsijää vihjekorttien avulla. Älä anna kuoleman varjeluksen löytyä omalla vuorollasi tai joudut pois pelistä. Mieti ja puhu mahdollisimman nopeasti. Mutta ole varovainen, sillä pakka palaa kummittelemaan sinulle.

VALMISTELUT

1. Valmistelkaa korttipakka
• Erotelkaa vihjekortit kuoleman varjelus -korteista.
• Sekoittakaa vihjekortit ja asettakaa ne sivuun. Se on nostopakka.
• Ennen pelin aloittamista varmistakaa, että jokainen pelaaja ymmärtää kaikki vihjekortit.
(Katsokaa kohta Vihjekortit.)

2.Valitkaa etsijä
• Valitkaa pelaaja, josta tulee etsijä.
• Etsijä poistuu huoneesta ja odottaa, kunnes muut pyytävät hänet takaisin.

3.Jakakaa kuoleman varjelus -kortit
• Ottakaa niin monta kuoleman varjelus -korttia kuin pelaajia on jäljellä huoneessa. Laittakaa muut takaisin pelilaatikkoon. Ne eivät ole pelissä mukana.
• Sekoittakaa kuoleman varjelus -kortit ja jakakaa yksi kortti jokaiselle huoneeseen jääneelle pelaajalle.
• Kortissa oleva numero ilmaisee pelijärjestyksen: pienin numero aloittaa. Kerro numerosi muille ja muista, kenen vuoro on ennen sinua ja sinun jälkeesi. (Viimeisen pelaajan jälkeen vuoro siirtyy takaisin ensimmäiselle pelaajalle.)

4.Piilottakaa kuoleman varjelus -kortit
• Ensimmäinen pelaaja piilottaa kuoleman varjelus -korttinsa muiden katsellessa. Tämän jälkeen seuraava pelaaja tekee samoin, kunnes kaikki kortit on piilotettu.
• Kortit voi piilottaa huoneessa mihin tahansa.
• Piilottakaa kortit mahdollisimman hyvin, ettei etsijän ole helppo löytää niitä.
• Käyttäkää maalaisjärkeä ja muistakaa seuraavat rajoitukset, jotta peli pysyisi hauskana:
• Kortti pitää olla mahdollista löytää.
• Kortin löytymisen ei tule vaatia pelaajalta erityisiä taitoja tai toisten apua.
• Pelaajien ei tarvitse tehdä mitään vaarallista.
• Kortteja ei saa tuhota.

PELAAMINEN

Aloittaminen
• Kun kuoleman varjelus -kortit on piilotettu, huolehtikaa siitä, että kaikki pelaajat muistavat kätköpaikat ja pelijärjestyksen.
• Kutsukaa etsijä takaisin huoneeseen.
• Etsijä valitsee aloituskohdan ja odottaa, kunnes saa ensimmäisen vihjeen.
• Ensimmäinen pelaaja aloittaa antamalla vihjeen kohti ensimmäistä kuoleman varjelusta.

Vihjeiden antaminen:
• Ota nostopakasta ensimmäinen vihjekortti.
• Kortissa oleva kuva ja kuvake ilmaisevat, millaisen vihjeen saat antaa. Katso tarkemmat tiedot kohdasta "Vihjekortit".
• Vuorosi on ohi heti, kun lopetat puhumisen.
• Ojenna nostopakka seuraavalle pelaajalle.
Huomio: Vihjeitä antavat pelaajat voivat kulkea ympäri huonetta ja seurata etsijää. Heidän on kuitenkin pysyteltävä tiiviisti yhdessä.

Vuoron vaihtaminen:
• Ota nostopakka edelliseltä pelaajalta mahdollisimman nopeasti.
• Ota ylin kortti ja laita se pakan pohjimmaiseksi uuden vihjekortin paljastamiseksi.
• Anna vihje nopeasti ja ojenna nostopakka seuraavalle pelaajalle.
• Jos käännät esiin samantyyppisen vihjekortin kuin edellinen pelaaja, ota seuraava kortti.

Etsiminen:
Kun olet saanut ensimmäisen vihjeen, voit liikkua huoneessa vapaasti. Yritä löytää kuoleman varjelus -kortti niin nopeasti kuin voit. Voit etsiä huoneessa mistä tahansa, mutta et muista pelaajista.
• Kun löydät kuoleman varjelus -kortin, aseta se keskeiselle paikalle ja palaa aiempaan paikkaasi.
• Kun kaikki pelaajat ovat valmiita, seuraavan kuoleman varjelus -kortin etsiminen voi alkaa.

Pelaajan joutuminen pois pelistä:
• Jos kuoleman varjelus -kortti löytyy omalla vuorollasi, joudut pois pelistä ja sinusta tulee haamu.
• Jos joudut pois pelistä, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.
Huomio: Haamut eivät voi enää puhua, antaa vihjeitä eivätkä kulkea ympäriinsä. He voivat kuitenkin edelleen auttaa etsijää päästämällä aavemaisia ääniä, kuten voihketta tai koputuksia, kun etsijä on lähellä korttia.

Viimeinen kierros:
• Viimeinen kierros alkaa, kun vain yksi pelaaja on jäljellä antamassa vihjeitä.
• Ota 8 seuraavaa korttia vihjepakasta.
• Opasta niiden avulla etsijää kohti viimeistä kuoleman varjelus -korttia.
• Laske viiteen (5) jokaisen vihjeen välillä.
• Jos etsijä löytää kortin, voitatte molemmat pelin!
• Muussa tapauksessa peli päättyy kaikkien pelaajien tasapeliin.
Huomio: Jos vihjeitä antava pelaaja unohtaa kuoleman varjelus -kortin piilopaikan pelin aikana, pyytäkää etsijää sulkemaan silmänsä. Muut pelaajat osoittavat piilopaikkaa kohti. Kun pelaaja muistaa paikan, peli jatkuu.

VIHJEKORTIT:
Vihjekortissa oleva kuvake kertoo, millaisen vihjeen saat antaa: suoran vihjeen tai esinevihjeen.

Suorat vihjeet
Suorat vihjeet kertovat etsijälle hänen paikkansa suhteessa kuoleman varjelukseen.

D Kiikarit:
"Voit katsoa lähelle tai kauas."
Vihjetyyppi:
• Olet lähellä tai kaukana kohteesta.
• Olet lähempänä tai kauempana kuin viimeksi.

E Kelmien kartta:
"Taikakartta: Täydellinen hiiviskelyyn ympäri Tylypahkan linnaa."
Vihjetyyppi: Kehonosasi, joka on lähimpänä kohdetta, on …

F Luuta:
"Lentävä luuta: Vie sinut taivaalle ja takaisin alas."
Vihjetyyppi: Katso ylemmäs tai alemmas nähdäksesi kohteen.

G Harryn ystävät:
"Harryn lähimmät ystävät."
Vihjetyyppi: Pelaaja, joka on lähimpänä kohdetta, on …

Esinevihjeet
Esinevihjeet kertovat etsijälle, millainen esine on lähellä kuoleman varjelusta.

H Bertie Bottin joka maun rakeet:
"Kuuluisa velhokarkki: tulee JOKA maussa."
Vihjetyyppi: Jokin lähellä oleva maistuu kuin …

I Räyhääjä:
"Karjuva kirje: Huutaa asiansa lähettäjän äänellä."
Vihjetyyppi: Ääni, jonka läheltä kuulet, on …

J Mörkö:
"Muotoa muuttava olento: ottaa sen muodon, jota pelkäät eniten."
Vihjetyyppi: Muoto, jonka läheltä löydät, on …

K Kultainen sieppi:
"Pieni kullanvärinen pallo huispaukseen."
Vihjetyyppi: Lähellä oleva pieni esine on …

L Hagrid:
"Puolijättiläinen: vain puoli, mutta silti erittäin suuri!"
Vihjetyyppi: Lähellä oleva suuri esine on …

M Sulka:
"Kevyt kuin sulka: noitien ja velhojen kirjoitusväline"
Vihjetyyppi: Lähellä oleva kevyt esine on …

N Matka-arkku:
"Painava kuin matka-arkku: sisältää kirjoja ja muita koulutarvikkeita!"
Vihjetyyppi: Lähellä oleva painava esine on …

O Kaljuuna:
"Taikamaailman raha."
Jotakin halpaa lähellä on …

P Kaljuunakasa:
"Taikamaailman raha."
Jotakin arvokasta lähellä on …

FR

TROUVEZ LES RELIQUES DE LA MORT

BUT DU JEU
Un joueur désigné doit trouver les Reliques de la Mort. Les autres joueurs guident le chercheur à l'aide des cartes Indice. Ne le laissez pas trouver une Relique de la Mort pendant votre tour, sinon vous serez éliminé. Réfléchissez et parlez le plus vite possible. Mais restez vigilant, car les Reliques de la Mort reviendront vous hanter...

MISE EN PLACE

1. Préparez les cartes
• Séparez les cartes Indice des cartes Relique de la Mort.
• Mélangez les cartes Indice et placez le paquet à côté de vous : ce sera la pioche.
• Avant de commencer, assurez-vous que chaque joueur ait bien compris toutes les cartes Indice.
(Voir chapitre « Cartes Indice »)

2. Désignez le chercheur
• Choisissez le joueur qui sera le chercheur.
• Le chercheur quitte la pièce et attend que les autres le rappellent.

3.Distribuez les cartes Relique de la Mort
• Piochez autant de cartes Relique de la Mort qu'il y a de joueurs dans la pièce. Rangez le reste des cartes dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin.
• Mélangez les cartes Relique de la Mort et distribuez-en une à chaque joueur présent.
• Le chiffre sur la carte indique l'ordre de jeu : celui qui a le chiffre le plus bas commence. Annoncez votre chiffre au groupe et retenez qui vient avant et après vous. (Quand le dernier joueur a fini, la main passe au premier joueur.)

4.Cachez les cartes Relique de la Mort
• Le premier joueur cache sa carte Relique de la Mort dans la pièce et les autres regardent. Le joueur suivant fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes soient dissimulées.
• Vous pouvez cacher les cartes n'importe où dans la pièce.
• Veillez à ce qu'elles ne soient pas faciles à repérer pour le chercheur.
• Faites preuve de bon sens et respectez les consignes suivantes pour que le jeu reste amusant :
• Il doit être possible de trouver la carte.
• Trouver la carte ne devrait pas demander de compétences spéciales ou l'aide de quelqu'un.
• Il ne faut pas que les joueurs prennent de risque pour trouver la carte.
• Les cartes ne peuvent pas être détruites.

LE JEU

Pour commencer
• Une fois que les cartes Relique de la Mort sont cachées, assurez-vous que tous les joueurs se souviennent de leur cachette et de l'ordre de jeu.
• Faites revenir le chercheur dans la pièce.
• Le chercheur se positionne à un endroit de son choix et attend le premier indice.
• Le premier joueur donne un indice sur la cachette de la première Relique de la Mort.

Donner un indice :
• Prenez la pioche et tirez la première carte Indice.
• L'image et le symbole sur la carte indiquent le type d'indice que vous pouvez donner. Pour plus d'informations, lisez le chapitre « Cartes Indice ».
• Votre tour est terminé dès que vous arrêtez de parler.
• Passez la pioche au joueur suivant.
Remarque : Le joueur qui donne un indice peut se déplacer dans la pièce et suivre le chercheur pour autant qu'ils restent proches l'un de l'autre.

Passage de la main :
• Reprenez le plus vite possible la pioche du joueur précédent.
• Retournez la carte du dessus et remettez-la au bas de la pioche.
• Donnez rapidement votre indice et passez la pioche au joueur suivant.
• Si vous tombez sur le même type d'indice que le joueur précédent, piochez une autre carte Indice.

Chercher les Reliques :
Vous pouvez vous déplacer librement dans la pièce dès que le premier indice est donné. Essayez de trouver la carte Relique de la Mort aussi vite que possible. Vous pouvez regarder partout dans la pièce mais pas scruter les autres joueurs.
• Quand vous trouvez une Relique de la Mort, placez-la au centre de la pièce et retournez là où vous l'avez trouvée.
• Quand tous les joueurs sont prêts, vous pouvez partir en quête de la prochaine Relique de la Mort.

Élimination d'un joueur :
• Si le chercheur trouve une Relique de la Mort pendant votre tour, vous êtes éliminé et devenez un fantôme.
• Lorsqu'il y a élimination, la main passe au joueur suivant.
Remarque : Les fantômes ne peuvent plus parler, donner d'indices ou se déplacer. Ils peuvent toutefois aider le chercheur en faisant des bruits de fantôme comme gémir ou frapper sur une surface quand il approche d'une carte.

Dernier tour :
• Le dernier tour commence quand il n'y a plus qu'un seul joueur pour donner des indices.
• Prenez les 8 prochaines cartes de la pioche.
• Utilisez-les pour guider le chercheur vers la dernière Relique de la Mort.
• Comptez jusqu'à 5 entre chaque indice.
• Si le chercheur parvient à la trouver, vous gagnez tous les deux la partie !
• Sinon, tous les joueurs perdent la partie.
Remarque : Si le joueur qui donne un indice a oublié la cachette de la Relique de la Mort pendant le jeu, demandez au chercheur de fermer les yeux. Les autres joueurs pointent alors la carte du doigt. Une fois qu'il s'est souvenu de la cachette, le jeu peut reprendre.

CARTES INDICE :
Le symbole sur la carte indique le type d'indice que vous pouvez donner : une direction ou un objet.

Indices de direction
Les indices de direction indiquent la position du chercheur par rapport à la Relique de la Mort.

D Jumelles :
« Permet de regarder près ou loin. »
Exemple d'indice :
• Tu te trouves près ou loin de l'objet.
• Tu es plus près ou plus loin qu'avant.

E Carte du Maraudeur :
« Une carte magique : Parfait pour rôder dans le château de Poudlard. »
Exemple d'indice : La partie de ton corps la plus proche de la carte est...

F Balai :
« Balai magique : Vous emporte dans les airs puis vous ramène à terre. »
Exemple d'indice : Regarde plus haut ou plus bas pour voir la carte.

G Les amis d'Harry :
« Les meilleurs amis d'Harry. »
Exemple d'indice : Le joueur le plus proche de la carte est...

Indices d'objet
Les indices d'objet indiquent au chercheur le genre d'objets qui se trouvent à proximité de la Relique de la Mort.

H Dragées surprises de Bertie Crochue :
« Le célèbre bonbon magique : existe dans TOUS les goûts. »
Exemple d'indice : La carte se trouve à proximité de quelque chose qui a le goût de...

I Beuglante :
« Beuglante : Enregistre la voix de l'expéditeur. »
Exemple d'indice : Tu pourrais entendre ce son tout près de la carte : ...

J Épouvantard :
« Créature métamorphe : prend la forme de votre plus grande peur. »
Exemple d'indice : La carte se trouve près d'une forme...

K Vif d'or :
« Une petite sphère dorée utilisée pour jouer au Quidditch. »
Exemple d'indice : La carte se trouve près d'un petit objet comme...

L Hagrid:
« Demi-géant : seulement à moitié mais quand même très grand ! »
Exemple d'indice : La carte se trouve près d'un grand objet comme...

M Plume :
« Aussi léger qu'une plume : l'outil des sorciers et sorcières pour écrire »
Exemple d'indice : La carte se trouve près d'un objet léger comme...

N Coffre :
« Aussi lourd qu'un coffre : contient des livres et d'autres fournitures scolaires ! »
Exemple d'indice : La carte se trouve près d'un objet lourd comme...

O Un Gallion :
« La monnaie des sorciers. »
La carte se trouve près d'un objet pas cher comme...

P Tas de Gallions :
« La monnaie des sorciers. »
La carte se trouve près d'un objet cher comme...

HU

TALÁLD MEG A HALÁL EREKLYÉIT

ALAPOK
Az egyik játékosnak meg kell találnia a Halál ereklyéit. A többi játékos nyomkártyákat használ a kereső eligazításához. Ne hagyd, hogy a te körödben találjanak meg haláereklyét, különben kiesel. Gondolkozz és beszélj a lehető leggyorsabban. De légy óvatos, mert a pakli visszatér, hogy kísértsen.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1. Készítsd elő a paklit a játékhoz
• Válogasd szét a nyomkártyákat a Halál ereklyéi kártyáktól.
• Keverd meg a nyomkártyákat, majd rakd őket félre. Ebből a pakliból kell majd húzni.
• A játék megkezdése előtt ellenőrizzétek, hogy minden játékos érti-e az összes nyomkártyát.
(Lásd a nyomkártyákról szóló fejezetet.)

2.A kereső kiválasztása
• Válasszátok ki, melyik játékos lesz a kereső.
• A kereső kimegy a szobából, és vár, amíg a többiek vissza nem hívják.

3.A Halál ereklyéi kártyák kiosztása
• Annyi Halál ereklyéi kártyát vegyél a kezedbe, ahány játékos a szobában maradt. A többit rakd vissza a dobozba. Azok nem szerepelnek a játékban.
• Keverd meg a Halál ereklyéi kártyákat, és ossz ki egyet-egyet minden fennmaradó játékosnak.
• A kártyán található szám a játék sorrendjét jelzi: a legalacsonyabb számú kezd elsőként. Oszd meg a számod a csoporttal, és jegyezd meg, ki van előtted és utánad. (Az utolsó játékost követően a kör visszatér az első játékoshoz.)

4.A Halál ereklyéi kártyák elrejtése
• Az első játékos elrejti a Halál ereklyéi kártyáját a szobában, amit a többiek figyelemmel kísérnek. Így tesz az összes többi játékos is, míg az összes kártyát el nem rejtik.
• A kártyákat a szobán belül bárhová lehet rakni.
• Győződjetek meg róla, hogy a kereső nem fogja könnyen kiszúrni őket.
• Követve a józan eszeteket tartsátok szem előtt a következő korlátokat, hogy a játék jól teljen:
• A kártya legyen megtalálható.
• A játékosoknak ne legyen szüksége különleges képességekre, és ne legyen szüksége mások segítségére
• A játékosoknak ne kelljen veszélyes feladatokat végrehajtani.
• A kártyákat ne tegyétek tönkre.

A JÁTÉK MENETE

Kezdés
• Miután elrejtettétek a Halál ereklyéi kártyákat, győződjetek meg róla, hogy az összes játékos megjegyezte a rejtekhelyeket és a játék sorrendjét.
• Hívjátok vissza a keresőt a szobába.
• A kereső felveszi a kiindulási helyzetét, és vár, hogy megkapja az első nyomot.
• Az első játékos kezd azzal, hogy segítséget ad az első haláereklyéhez.

Rávezetés nyomokkal:
• Fogd a húzópaklit, és nézd meg az első nyomkártyát.
• A kártyán található kép és ikon jelzi, hogy milyen típusú nyomot adhatsz meg rávezetésképpen. Bővebb információkért lásd a „Nyomkártyák" fejezetet.
• Amint befejezted a beszédet, a körödnek vége.
• Add át a húzópaklit a következő játékosnak.
Megjegyzés: A nyommal rávezető játékosok mozoghatnak a szobában, és követhetik a keresőt. Azonban szorosan együtt kell maradniuk.
Körváltás:
• A lehető leggyorsabban vedd át a húzópaklit az előző játékostól.
• Új nyomkártya felfedéséhez vedd el a legfelső kártyát, és helyezd alulra.
• Gyorsan add meg a nyomot, és nyújtsd át a húzópaklit a következő játékosnak.

• Ha ugyanolyan típusú nyomkártyát fordítasz fel, mint az előző játékos, vegyél egy újat.

Keresés:
Ha megadták az első segítő nyomot, szabadon mozoghatsz a szobában. Próbáld a lehető leggyorsabban megtalálni a Halál ereklyéi kártyákat. Bárhová nézhetsz a szobában, de a többi játékosra nem.
• Ha megtalálsz egy haláleraklyét, tedd egy központi helyre, és térj vissza a legutóbbi pozíciódba.
• Ha az összes játékos készen áll, elkezdődik a következő halálereklye keresése.

Játékos kiesése:
• Ha a te köröd alatt találnak meg egy haláleraklyét, kiesel, és szellem válik belőled.
• Kieséskor a következő játékos folytatja az ő körével.
Megjegyzés: A szellemek már nem tudnak beszélni, segítő nyomokat adni, illetve a szobában mozogni. De továbbra is segíthetik a keresőt azáltal, hogy szellemekre jellemző hangokat adnak ki (pl. nyöszörgés, kopogás), amikor a kereső közel kerül egy kártyához.

Végső kör:
• A végső kör akkor kezdődik, amikor már csak egy segítő nyomot biztosító játékos maradt.
• Fogd a nyomkártyákból álló pakli következő 8 lapját.
• Ezeket felhasználva próbáld a keresőt a Halál ereklyéi felé terelni.
• Minden egyes nyom között számolj el 5-ig.
• Ha a kereső megtalálja, ti ketten nyeritek a játékot!
• Egyéb esetben a játék a többi játékos döntetlenjével ér véget.

Megjegyzés: Ha egy nyommal segítő játékos elfelejti a játék során, hogy a Halál ereklyéi kártyát hová rejtette, kérje meg a keresőt, hgy csukja be a szemét. A többi játékos mutasson rá a kártyára. Ha a játékos megjegyezte, a játék folytatódik.

NYOMKÁRTYÁK:
A nyomkártyán található ikon alapján tudhatod, milyen típusú segítséget adhatsz: iránnyal kapcsolatos vagy tárggyal kapcsolatos nyomot.

Iránnyal kapcsolatos nyomok
Az iránnyal kapcsolatos nyomok révén a kereső megtudhatja, milyen helyzetben van a Halál ereklyéihez képest.

D Távcső :
„Segítségével közelre vagy távolra láthatsz."
Nyom típusa:
• Közel vagy távol vagy a tárgyhoz képest.
• Közelebb vagy távolabb vagy, mint utoljára.

E Tekergők térképe:
„Varázslatos térkép – tökéletes a roxforti kastélyban való lopakodáshoz."
Nyom típusa: A célponthoz legközelebbi testrészed …

F Seprű:
„Repülő seprű: felrepít egészen az égig, majd onnan vissza."
Nyom típusa: Nézz feljebb vagy lejjebb, hogy megtaláld a célt.

G Harry barátai:
„Harry legközelebbi barátja."
Nyom típusa: A célponthoz legközelebbi játékos …

Tárggyal kapcsolatos nyomok
A tárggyal kapcsolatos nyomok révén a kereső megtudhatja, hogy milyen tárgy van közel a haláleraklyéhez.

H Bogoly Berti-féle mindenízű drazséja
„Híres varázslócukorka: MINDEN ízben kapható."
Nyom típusa: Egy közelében lévő dolognak olyan íze lenne, mint …

I Rivalló:
„Ordító levél: rögzíti a feladója hangját."
Nyom típusa: Egy hang, amit a közelében hallanál …

J Mumus:
„Alakváltoztató lény: a legnagyobb félelmed ölt benne testet."
Nyom típusa: Egy alak, amit a közelében találnál …

K Aranycikesz:
„Apró, aranyszínű labda: kviddicsjátéknál használják."
Nyom típusa: Egy apró tárgy a közelében …

L Hagrid:
„Félóriás – csak félig az, de így is nagyon nagy!"
Nyom típusa: Egy nagy tárgy a közelében …

M Madártoll:
„Pehelykönnyű – a boszorkányok és varázslók íróeszköze."
Nyom típusa: Egy könnyű tárgy a közelében …

N Útiláda:
„Nehéz, akár egy bőrönd, amiben könyvek és egyéb iskolai felszerelések vannak!"
Nyom típusa: Egy nehéz tárgy a közelében …

O Egy galleon:
„A varázslók pénze."
Valami olcsó a közelében …

P Sok galleon galleon:
„A varázslók pénze."
Valami értékes a közelében …

ISL

LEITIÐ AÐ DAUÐADJÁSNUNUM

SPILIÐ
Einn spilari verður að finna dauðadjásnin. Hinir spilararnir nota vísbendingaspil til að leiðbeina leitaranum. Láttu ekki dauðadjásn finnast þegar þú átt leik því að þá verður þér útrýmt. Hugsaðu og talaðu eins hratt og mögulegt er. Farðu varlega því að bunkinn mun koma aftur og ásækja þig.

UPPSETNING

1. Undirbúðu stokkinn
• Taktu vísbendingaspilin frá dauðadjásnspilunum
-Stokkaðu vísbendingaspilin og leggðu þau til hliðar. Þetta verður bunkinn sem dregið er úr.
• Gakktu úr skugga um að allir spilararnir skilji öll vísbendingaspilin áður en spilið hefst.
(Sjá kaflann um vísbendingaspil)

2.Veldu leitara
• Veldu þann spilara sem á að vera leitari.
• Leitarinn yfirgefur herbergið og bíður eftir því að hinir kalli á hann.

3. Deildu dauðadjásnspilunum
• Taktu jafn mörg dauðadjásnspil og fjöldi spilara sem eftir er í herberginu. Láttu hin aftur í stokkinn. Þau eru úr leik.
• Stokkaðu dauðadjásnspilin og gefðu eitt spil til hvers spilara sem eftir er.
• Talan á spilinu segir til um spilaröðina: sá með lægstu töluna byrjar. Deildu tölunnimeð hópnum og leggðu á minnið hver er á undan og eftir þér. (Þegar síðasti spilarinn er búinn að gera kemur röðin aftur að fyrsta spilaranum.)

4.Feldu dauðadjásnspilin
• Fyrstu spilararnir fela dauðadjásnspilið sitt í herberginu á meðan hinir horfa á. Síðan gerir næsti spilari það sama þangað til búið er að fela öll spilin.
• Spilin má staðsetja hvar sem er í herberginu.
• Gakktu úr skugga um að ekki sé auðvelt fyrir leitarann að koma auga á þau.
• Notið heilbrigða skynsemi og hafið í huga eftirfarandi takmarkanir til þess að spilið verði skemmtilegt:
• Það verður að vera mögulegt að finna spilið.
• Spilarar eiga ekki að þurfa á sérstökum hæfileikum eða hjálp annarra að halda.
• Spilarar eiga ekki að þurfa að framkvæma hættulegar athafnir.
• Ekki skal eyðileggja spilin.

GANGUR SPILSINS

Að byrja
• Eftir að dauðadjásnspilin hafa verið falin skal ganga, úr skugga um að allir spilararnir muni felustaðina og spilaröðina.
• Bjóddu leitaranum aftur inn í herbergið.
• Leitarinn velur upphafsstað og bíður eftir fyrstu vísbendingunni.
• Fyrsti spilarinn byrjar með því að gefa vísbendingu að fyrsta dauðadjásninu.

Vísbendingar:
• Taktu bunkann og skoðaðu fyrsta vísbendingaspilið.
• Myndin og táknið á vísbendingaspilinu segir þér hvers konar vísbendingu þú mátt gefa. Frekari upplýsingar er að finna undir liðnum „Vísbendingaspil".
• Um leið og þú ert búinn að tala á sá næsti að gera.
• Láttu næsta spilara hafa bunkann.
Athugið: Þeir spilarar sem gefa vísbendingar mega ganga um herbergið og fylgjast með leitaranum. Samt sem áður verða þeir að halda sig nálægt hver öðrum.

Skipting milli spilara:
• Taktu bunkann eins hratt og þú getur frá spilaranum á undan.
• Fjarlægðu efsta spilið og settu það neðst til þess að nýtt vísbendingaspil komi í ljós.
• Gefðu vísbendinguna fljótt og láttu næsta spilara hafa bunkann.
• Taktu næsta spil ef þú dregur sams konar vísbendingaspil og fyrri spilari.

Leitari:
Þegar fyrsta vísbendingin hefur verið gefin mátt þú hreyfa þig að vild um herbergið. Reyndu að finna dauðadjásnspilið eins fljótt og þú getur. Þú getur leitað hvar sem er í herberginu en ekki hjá öðrum spilurum.
• Þegar þú finnur dauðadjásn skaltu leggja, það miðsvæðis og fara í fyrri stöðu þína.
• Þegar allir spilarar eru tilbúnir hefst leitin að næsta dauðadjásninu.

Útrýming spilara:
• Ef dauðadjásn finnst þegar þú átt leik er þér útrýmt og þú verður draugur.
• Við útrýmingu kemur röðin að næsta spilara.
Athugið: Draugar geta ekki lengur talað, gefið vísbendingar eða gengið um. Þeir geta samt hjálpað leitaranum með því að gefa frá sér draugaleg hljóð eins og að umla eða banka, þegar leitarinn nálgast spil.

Lokaumferð:
• Lokaumferðin byrjar þegar aðeins einn spilari er eftir til að gefa vísbendingar.
• Taktu næstu 8 spilin úr vísbendingabunkanum.
• Notaðu þau til að leiðbeina leitaranum að síðasta dauðadjásninu.
• Teldu upp að 5 á milli vísbendinga.
• Þið vinnið báðar/báðir/bæði ef leitarinn getur fundið það!
• Annars endar spilið með jafntefli milli allra spilara.

Athugið: Ef spilari sem er að gefa vísbendingu gleymir því hvar dauðadjásn er meðan að á leiknum stendur, skal biðja, leitarann um að loka augunum. Láttu hina spilarana benda á spilið. Þegar spilarinn hefur lagt það á minnið heldur spilið áfram.

Vísbendingaspil:
Táknið á vísbendingaspilinu segir þér hvers konar vísbendingu þú mátt gefa: stefnuvísbendingar eða hlutavísbendingar.

D Kíkir :
„Gerir þér kleift að sjá nálægt eða langt."
Tegund vísbendingar:
• Þú er nálægt eða langt frá spilinu.
• Þú ert nær eða lengra frá en síðast.

E Ræningjakort:
„Töfrakort: Tilvalið til að læðast umhverfis kastala Hogwarts."
Tegund vísbendingar: Sá líkamshluti þinn sem er næstur markmiðinu er …

F kústur:
„Fljúgandi kústur: Fer með þig upp í himininn og aftur niður."
Tegund vísbendingar: Horfðu hærra eða lægra til að sjá markmiðið.

G Vinir Harrys:
„Nánustu vinir Harrys."
Tegund vísbendingar: Spilarinn sem er næstur er ...

Hlutavísbending
Hlutavísbendingar gefa leitaranum til kynna hvaða hlutategund er nálægt dauðadjásninu.

H Bertie Botts Every-flavour Beans:
„Vinsælt töfranammi: Fæst með ÖLLUM bragðtegundum."
Tegund vísbendingar: Eitthvað sem er nálægt myndi bragðast eins og …

I Howler:
„Æpandi bréf: Tekur upp rödd sendandans."
Tegund vísbendingar: Hljóð sem þú heyrir nálægt er ...

J Boggart:
„Kvikindi sem breytir um lögun: verður eins og það sem þú óttast mest."
Tegund vísbendingar: Lögun sem þú fyndir nálægt er …

K Golden Snitch:
„Pínulítill gulllitaður bolti: notaður til að spila quidditch."
Tegund vísbendingar: Lítill hlutur nálægt er ...

L Hagrid:
„Hálftröll: aðeins hálft en samt mjög stórt!"
Tegund vísbendingar: Stór hlutur nálægt er ...

M fjöður:
„Létt eins og fjöður: skriffæri galdrakerlinga og galdrakarla"
Tegund vísbendingar: Léttur hlutur nálægt er ...

N Kista:
„Þungt eins og kista: inniheldur bækur og annað skóladót!"
Tegund vísbendingar: Þungur hlutur nálægt er ...

O Galleon:
„Galdragjaldmiðillinn."
Eitthvað ódýrt nálægt er ...

P Galleonsbunki:
„Galdragjaldmiðillinn."
Eitthvað verðmætt nálægt er …

IT

CERCA I DONI DELLA MORTE

SCOPO
Un giocatore va alla ricerca dei Doni della Morte. Gli altri usano le carte indizio per guidarlo. Il giocatore di turno quando viene trovato un Dono della Morte, sarà eliminato. Per questo è importante pensare e parlare velocemente. Ma attenzione, perché il mazzo di carte torna ad ogni giro.

Preparazione

1. Preparare le carte
• Separare le carte indizio dalle carte Dono della Morte
• Mescolare le carte indizio e metterle da parte. Saranno il mazzo di gioco.
• Prima di iniziare il gioco, accertarsi che tutti i giocatori abbiano compreso il significato di tutte le carte indizio
(vedi paragrafo Carte indizio).

2.Scegliere il cercatore
• Scegliere il giocatore che dovrà effettuare la ricerca.
• Una volta scelto, lascerà la stanza e attenderà che gli altri lo richiamino.

3. Distribuire le carte Dono della Morte
• Prendere tante carte Dono della Morte quanti sono i giocatori rimasti nella stanza. Riporre le altre nella scatola, non saranno usate nel gioco.
• Mescolare le carte Dono della Morte e distribuirne una per giocatore.
• Il numero sulla carta indica l'ordine di gioco: il numero più basso gioca per primo. Dire il proprio numero al gruppo e ricordare chi viene prima e dopo (dopo l'ultimo giocatore, il turno torna al primo).

4. Nascondere le carte Dono della Morte
• Il primo giocatore nasconde la propria carta Dono della Morte nella stanza, mentre gli altri guardano. Lo stesso fa il giocatore successivo, finché non sono state nascoste tutte le carte.
• Possono essere messe ovunque nella stanza,
• ma accertarsi che non siano troppo facili da trovare.
• Usare il buon senso e ricordare le seguenti limitazioni perché il gioco resti divertente:
• deve essere possibile trovare la carta;
• i giocatori non devono avere particolari capacità per farlo, né bisogno di essere aiutati da altri;
• i giocatori non devono eseguire azioni pericolose;
• le carte non devono venire distrutte.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Inizio
• Una volta nascoste le carte Dono della Morte, verificare che tutti i giocatori ricordino i posti dove sono nascoste e l'ordine di gioco.
• Richiamare nella stanza il giocatore che dovrà cimentarsi nella ricerca.
• Questi prenderà una posizione di partenza, attendendo che gli venga fornito il primo indizio.
• Il primo giocatore inizia fornendogli un indizio verso il primo Dono della Morte.

Indizi
• Estrarre una carta dal mazzo di gioco e osservare la prima carta indizio.
• L'immagine e l'icona sulla carta indicano il tipo di indizio che è consentito fornire. Per maggiori informazioni, vedi il capitolo "Carte indizio".
• Quando il giocatore termina di dare l'indizio, il suo turno è finito.
• Passerà allora il mazzo di gioco al giocatore successivo.
Nota: i giocatori che danno gli indizi possono muoversi nella stanza e seguire il giocatore che fa la ricerca, ma devono rimanere insieme.

Passaggio di turno
• Prendere subito il mazzo di gioco dal giocatore precedente.
• Togliere la prima carta e metterla in fondo al mazzo per scoprire una nuova carta indizio.
• Dare subito l'indizio e passare il mazzo al giocatore successivo.
• Se si scopre lo stesso tipo di carta indizio del giocatore precedente, prenderne un'altra.

Ricerca
Ricevuto il primo indizio, il giocatore che esegue la ricerca può muoversi liberamente nella stanza. È importante cercare di trovare la carta Dono della Morte il più velocemente possibile. Si può cercare ovunque nella stanza, ma non sugli altri giocatori.
• Se si trova un Dono della Morte, metterlo in un punto centrale e tornare alla posizione di partenza.
• Quando tutti sono pronti ha inizio la ricerca del Dono della Morte successivo.

Eliminazione
• Quando viene trovato un Dono della Morte, il giocatore di turno viene eliminato e diventa un fantasma.
• Il turno torna al giocatore precedente.
Nota: i fantasmi non possono più parlare, dare indizi o muoversi. Possono comunque aiutare il giocatore che fa la ricerca emettendo suoni spettrali, come lamenti o colpi, quando il giocatore si avvicina a una carta.

Giro finale
• Il giro finale inizia quando è rimasto un solo giocatore a dare indizi.
• Estrarre le successive 8 carte dal mazzo di gioco.
• Usarle per aiutare il giocatore nella ricerca dell'ultimo Dono della Morte.
• Contare fino a 5 fra un indizio e l'altro.
• Se il giocatore riesce a trovare la carta, vincono entrambi.
• In caso contrario, il gioco finisce alla pari per tutti i giocatori.
Nota: se un giocatore che dà gli indizi durante il gioco dimentica il posto in cui è nascosta una carta Dono della Morte, può chiedere al giocatore cercatore di chiudere gli occhi. Gli altri gli indicheranno il posto, dopo di che il gioco potra riprendere.

Carte indizi
L'icona sulla carta indizio indica il tipo di indizio che si può dare: direzionale o oggetto.

Indizi direzionali
Gli indizi direzionali indicano al giocatore cercatore la sua posizione rispetto al Dono della Morte.

D Binocolo :
"Consente di vedere vicino e lontano"
Tipo di indizio:
• sei vicino o lontano dall'oggetto;
• sei più vicino o più lontano di prima.

E Mappa del Malandrino
"Una mappa magica: perfetta per aggirarsi di soppiatto intorno al Castello di Hogwarts".
Tipo di indizio: la parte del tuo corpo più vicina all'obiettivo è...

F Scopa:
"La scopa volante: ti porta su e giù per il cielo".
Tipo di indizio: guarda più in alto o più in basso per vedere l'obiettivo.

G Gli amici di Harry:
"I migliori amici di Harry".
Tipo di indizio: il giocatore più vicino all'obiettivo è...

Indizi oggetto
Gli indizi oggetto dicono al giocatore cercatore che tipo di oggetto è vicino al Dono della Morte.

H Gelatine Tuttigusti di Bertie Bott:
"Famosa caramella magica, ha TUTTI i gusti"
Tipo di indizio: qualcosa vicino avrebbe il sapore di...

I Strillettera:
"La lettera che parla: registra la voce del mittente"
Tipo di indizio: un suono che sentiresti vicino è...

J Molliccio:
"Creatura mutaforma, prende la forma di ciò di cui hai più paura"
Tipo di indizio: una forma che troveresti vicino è...

K Boccino d'oro:
"Una pallina color oro: usata per giocare a quidditch."
Tipo di indizio: un piccolo oggetto vicino è...

L Hagrid:
"Un mezzogigante: solo mezzo, ma comunque molto grande!"
Tipo di indizio: un oggetto grande vicino è...

M Piuma:
"Leggero come una piuma, lo strumento che streghe e maghi usano per scrivere"
Tipo di indizio: un oggetto leggero vicino è...

N Baule:
"Pesante come un baule, pieno di libri e altro materiale scolastico!"
Tipo di indizio: un oggetto pesante vicino è...

O Un galeone:
"La moneta del mondo magico"
Qualcosa di poco costoso vicino è...

P Pila di galeoni :
"La moneta del mondo magico"
Qualcosa di prezioso vicino è...

NL

VIND DE RELIEKEN VAN DE DOOD

DOEL
Eén speler gaat op zoek naar de Relieken van de Dood. De andere spelers gebruiken hintkaarten om de zoeker de weg te wijzen. Zorg dat er geen Reliek van de Dood wordt gevonden tijdens jouw beurt, want dan ben jij uitgeschakeld. Denk en praat zo snel mogelijk. Wees echter voorzichtig, want de kaartstapel kan zich tegen jou keren.

VOORBEREIDING

1. De kaartstapel voorbereiden
• Scheid de hintkaarten van de Reliek van de Dood-kaarten
• Schud de hintkaarten en leg ze opzij. Dit wordt de trekstapel.
• Zorg, voor je begint te spelen, dat iedere speler elke hintkaart goed begrijpt.
(zie hoofdstuk Hintkaarten)

2. Kies de zoeker
• Kies een persoon die de rol van zoeker op zich neemt.
• De zoeker verlaat de kamer en wacht tot de anderen hem terugroepen.

3. Deel de Reliek van de Dood-kaarten uit
• Neem evenveel Reliek van de Dood-kaarten als het aantal overgebleven spelers in de kamer. Leg de andere kaarten terug in de doos. Ze doen niet mee in dit spel.
• Schud de Reliek van de Dood-kaarten en geef er één aan elke overgebleven speler.
• Het getal op de kaart bepaalt de speelvolgorde: het laagste getal begint. Zeg je getal aan de groep en onthoud wie voor en na jou komt. (Na de laatste speler is de eerste speler opnieuw aan de beurt.)

4. Verstop de Reliek van de Dood-kaarten
• De eerste speler verstopt zijn Reliek van de Dood-kaart ergens in de kamer, terwijl de anderen toekijken. De volgende speler doet hetzelfde, tot alle kaarten verstopt zijn.
• Je mag de kaarten om het even waar in de kamer verstoppen.
• Zorg wel dat de zoeker ze niet meteen vindt.
• Gebruik je gezond verstand en houd je aan de volgende regels om het spel leuk te houden:
• Zorg dat de kaarten gevonden kunnen worden.
• Zorg dat spelers ze zonder speciale vaardigheden of hulp van iemand anders kunnen vinden.
• Zorg dat spelers geen halsbrekende toeren hoeven uit te halen.
• Zorg dat je de kaarten niet beschadigt.

HET SPEL

Start van het spel
• Zorg dat alle spelers de verstopplaatsen en de spelvolgorde nog weten na het verstoppen van de Reliek van de Dood-kaarten.
• Laat de zoeker weer binnenkomen.
• De zoeker kiest een startpunt en wacht op de hint van de eerste speler.
• De eerste speler geeft een hint om de zoeker naar de eerste Reliek van de Dood-kaart te leiden.

Hints geven:
• Neem de trekstapel en kijk naar de eerste hintkaart.
• De afbeelding en het pictogram op de kaart geven aan welk soort hint je mag geven. Lees het hoofdstuk 'Hintkaarten' voor meer info.
• Zodra je klaar bent met praten, eindigt je beurt.
• Geef de trekstapel aan de volgende speler.
Let op: de spelers die hints geven, mogen rondlopen in de kamer en de zoeker volgen. Ze moeten wel dicht bij elkaar blijven.

De beurt doorgeven:
• Neem de trekstapel zo snel mogelijk over van de vorige speler.
• Plaats de bovenste kaart onderaan de stapel en draai de volgende hintkaart om.
• Geef snel je hint en geef de trekstapel door aan de volgende speler.
• Als je dezelfde soort hintkaart omdraait als de vorige speler, neem je een nieuwe.

Zoeken:
Zodra de eerste hint is gegeven, mag je vrij rondlopen in de kamer. Probeer de Reliek van de Dood-kaart zo snel mogelijk te vinden. Je mag overal in de kamer kijken, maar niet naar de andere spelers.
• Als je een Reliek van de Dood-kaart vindt, plaats je die op een centrale plek en ga je terug naar je vorige positie.
• Als alle spelers klaar zijn, kan de zoektocht naar de volgende Reliek van de Dood-kaart beginnen.

Uitschakeling van een speler:
• Als de zoeker een Reliek van de Dood-kaart vindt tijdens jouw beurt, ben je uitgeschakeld en verander je in een geest.
• De beurt gaat dan naar de volgende speler.
Let op: geesten mogen niet praten, geen hints geven en niet rondwandelen. Om de zoeker te helpen, kunnen ze wel griezelgeluiden maken, bijvoorbeeld kermen of kloppen, als de zoeker in de buurt van een kaart komt.

Eindronde:
• De laatste ronde begint als er maar één speler overblijft om hints te geven.
• Neem de volgende 8 hintkaarten van de trekstapel.
• Gebruik ze om de zoeker naar de laatste Reliek van de Dood te leiden.
• Tel telkens tot 5 voor je de volgende hint geeft.
• Als de zoeker de kaart vindt, winnen jullie allebei het spel!
• Als dat niet het geval is, blijft het spel onbeslist.
Let op: als een speler die hints geeft, niet meer weet waar een Reliek van de Dood-kaart is verstopt,
vraag je de zoeker om de ogen te sluiten. De andere spelers wijzen dan de kaart aan. Daarna gaat het spel gewoon door.

Hintkaarten:
Het pictogram op de hintkaart geeft aan welke soort hints je mag geven: richtinghints of voorwerphints.

Richtinghints
Richtinghints zeggen iets over de positie van de zoeker ten opzichte van de Reliek van de Dood.

D Verrekijker:
"Om van dichtbij en van ver te kijken."
Soort hint:
• Je staat dicht bij of ver van het voorwerp.
• Je staat dichterbij of verder dan daarnet.

E Sluipwegwijzer:
"Een magische plattegrond: perfect om het kasteel van Zweinstein te verkennen."
Soort hint: Het lichaamsdeel dat zich het dichtst bij je doel bevindt, is …

F Bezem:
""Vliegende bezem: om omhoog en omlaag te vliegen."
Soort hint: Kijk hoger of lager om te vinden wat je zoekt.

G Vrienden van Harry:
"Harry's beste vrienden."
Soort hint: de speler die het dichtst bij je doel staat, is …

Voorwerphints
Voorwerphints zeggen iets over welk type voorwerp zich in de buurt bevindt van het Reliek van de Dood.

H Smekkies in Alle Smaken:
"Bekend tovenaarssnoepje: bestaat in ALLE SMAKEN."
Soort hint: Iets in de buurt smaakt naar …

I Brulbrief:
"Schreeuwende brief: neemt de stem van de afzender op."
Soort hint: een geluid dat je in de buurt zou horen, is …

J Boeman:
"Wezen dat van vorm verandert: neemt de vorm aan van je grootste angst."
Soort hint: een vorm die je in de buurt zou zien, is …

K Gouden Snaai::
"Kleine goudkleurige bal: om zwerkbal te spelen."
Soort hint: een klein voorwerp in de buurt is …

L Hagrid:
"Halfreus: half, maar toch erg groot!"
Soort hint: een groot voorwerp in de buurt is …

M Veer:
"Zo licht als een veer: schrijfinstrument voor heksen en tovenaars"
Soort hint: een licht voorwerp in de buurt is …

N Koffer:
"As heavy as trunk: contains books and other school supplies!"
Hint type: A heavy object nearby is…

O Een galjoen:
"Betaalmiddel voor tovenaars."
Iets goedkoop in de buurt is …

P Galleons:
"Betaalmiddel voor tovenaars."
Iets waardevol in de buurt is …

NO

JAKTEN PÅ DØDSTALISMANENE

SAMMENDRAG
Forberedelser

1. **Forberede bunken**
• Skill hint-kortene fra dødstalisman-kortene.
• Stokk hint-kortene og legg dem til siden. Dette vil bli trekkbunken.
• Før du starter spillet, må du sørge for at hver spiller forstår hvert hint-kort.
(Se kapitlet om hint-kort)

2. Velg den som skal på jakt
• Velg en spiller som skal på jakt.
• Søkeren forlater rommet og venter til de andre ber ham/henne om å komme tilbake.

3. Del ut dødstalisman-kortene
• Ta så mange dødstalisman-kort som det er spillere igjen i rommet. Legg de andre tilbake i boksen. De vil ikke brukes i spillet.
• Stokk dødstalisman-kortene og del ut ett kort til hver spiller.
• Nummeret på kortet angir spillerekkefølgen: personen med lavest nummer begynner først. Del nummeret ditt med gruppen og husk hvem som kommer før og etter deg. (Etter at den siste spilleren har spilt, begynner man runden på nytt med den første spilleren.)

4. Gjem dødstalisman-kortene
• Den første spilleren gjemmer dødstalisman-kortet sitt i rommet mens de andre ser på. Den neste spilleren gjør det samme til alle kortene er gjemt.
• Kortene kan gjemmes hvor som helst i rommet.
• Sørg for at du gjør det vanskelig for søkeren å oppdage dem.
• Bruk sunn fornuft og husk følgende begrensninger slik at spillet forblir gøy:
• Det må være mulig å finne kortet.
• Spillerne trenger ikke spesialiserte ferdigheter eller hjelp fra en annen person.
• Spillerne må ikke utføre farlige handlinger.
• Kortene må ikke ødelegges.

SPILLET

Komme i gang
• Etter at dødstalisman-kortene er gjemt, må du sørge for at alle spillerne husker skjulestedene og spillerekkefølgen.
• Be søkeren om å komme tilbake til rommet.
• Søkeren velger en startposisjon og venter til det første hintet er gitt.
• Den første spilleren begynner med å gi et hint for det første dødstalisman-kortet.

Hinting:
• Ta det første hint-kortet fra trekkbunken.
• Bildet og ikonet på kortet angir hva slags type hint du har lov til å gi. For mer informasjon, kan du se kapitlet «Hint-kort».
• Din tur er over så snart du er ferdig med å snakke.
• Gi trekkbunken til neste spiller.
Merk! Spillerne som gir hint har lov til å gå rundt i rommet og følge søkeren. Men de må holde seg tett sammen.

Bytte tur:
• Ta trekkbunken fra den forrige spilleren så raskt som mulig.
• Ta det øverste kortet fra bunken og legg det ned for å avsløre et nytt hint-kort.
• Gi hintet ditt raskt og gi deretter trekkbunken til neste spiller.
• Ta et nytt kort hvis du trekker samme type hint-kort som den forrige spilleren.

Den som er på jakt:
Så snart hintet er gitt, kan du bevege deg fritt rundt i rommet. Prøv å finne dødstalisman-kortet så raskt du kan. Du kan se hvor som helst i rommet, men du kan ikke se på de andre spillerne.
• Når du finner et dødstalisman-kort legger du det på et sentralt sted og går tilbake til din forrige posisjon.
• Når alle spillerne er klare, begynner jakten på det neste dødstalisman-kortet.

Eliminering av spillere:
• Hvis et dødstalisman-kort blir funnet når det er din tur, elimineres du og blir et spøkelse.
• Når du elimineres er det neste spilleren sin tur.
Merk! Spøkelser kan ikke snakke, gi hint eller bevege seg rundt i rommet. De kan fortsatt hjelpe søkeren ved å lage spøkelsesaktige lyder, som å stønne eller banke, når søkeren kommer i nærheten av et kort.

Den siste runden:
• Den siste runden begynner når det bare er én spiller igjen som kan gi hint.
• Trekk de neste 8 hint-kortene fra trekkbunken.
• Bruk disse til å veilede søkeren til det siste dødstalisman-kortet.
• Tell til 5 mellom hvert hint.
• Hvis søkeren klarer å finne det, har dere begge to vunnet spillet!
• Hvis ikke, ender spillet uavgjort for alle spillere.
Merk! Hvis en spiller som gir hint glemmer hvor et dødstalisman-kort er gjemt i løpet av spillet, kan de be søkeren om å lukke øynene. La de andre spillerne peke hvor kortet er gjemt. Spillet fortsettes så snart spilleren husker hvor kortet er.

Hint-kort:
Ikonet på hint-kortet forteller deg hva slags type hint du har lov til å gi: retningsbestemt og gjenstander.

Retningsbestemte hint
Retningsbestemte hint forteller søkeren om hans eller hennes posisjon i forhold til dødstalisman-kortet.

D Kikkert:
«Lar deg se nært eller langt.»
Type hint:
• Du befinner deg i nærheten eller langt unna gjenstanden.
• Du er nærmere eller lengre unna enn siste gang.

E Ukruttkart:
«Et magisk kart: Perfekt for å snike deg rundt Hogwarts-slottet.»
Type hint: Kroppsdelen din som befinner seg nærmest målet er …

F Kost:
«Flyvende kost: Tar deg opp i luften og ned igjen.»
Type hint: Se høyere opp eller lavere ned for å se målet.

G Harrys venner:
«Harrys bestevenner.»
Type hint: Spilleren som befinner seg nærmest målet er …

Hint ved hjelp av gjenstander
Hint ved hjelp av gjenstander forteller søkeren hva slags type gjenstand som befinner seg i nærheten av dødstalisman-kortet.

H Bertie Botts allsmakbønner:
«Berømt trollmannsgodteri: kommer i ALLE smaker.»
Type hint: Noe som befinner seg i nærheten ville smake som …

I Magisk brev:
«Skrikende brev: Tar opp stemmen til avsenderen.»
Type hint: En lyd som du ville høre i nærheten er …

J Hambuse:
«Skapning som kan forandre seg til det en person frykter mest.»
Type hint: En form som du finner i nærheten er …

K Gullsnopp:
«En liten gullfarget ball som brukes til å spille rumpeldunk med.»
Type hint: En liten gjenstand som befinner seg i nærheten er …

L Hagrid:
«En halvkjempe som fortsatt er utrolig stor selv om han bare er halvpart kjempe!»
Type hint: En stor gjenstand som befinner seg i nærheten er …

M Fjær:
«Så lett som en fjær: skriveverktøyet for hekser og trollmenn bruker.»
Type hint: En lett gjenstand som befinner seg i nærheten er …

N Koffertkiste:
«Så tung som en koffertkiste: inneholder bøker og annet skolemateriell.»
Type hint: En tung gjenstand som befinner seg i nærheten er …

O En galleon:
«Pengene som trollmenn og hekser bruker.»
Noe billig som befinner seg i nærheten er …

P Bunke med galleoner:
«Pengene som trollmenn og hekser bruker.»
Noe verdifullt som befinner seg i nærheten er …

PL

POSZUKIWANIE INSYGNIÓW ŚMIERCI

PODSTAWY
Jeden z graczy musi znaleźć Insygnia Śmierci. Pozostali gracze używają kart podpowiedzi, aby poprowadzić poszukiwacza. Nie pozwól, aby znaleziono Insygnia Śmierci podczas Twojej kolejki, bo inaczej zostaniesz wyeliminowany. Myśl i mów jak najszybciej. Bądź ostrożny, ponieważ talia wróci, aby cię prześladować.

ROZDANIE KART

1. Przygotuj talię
• Oddziel karty podpowiedzi od kart Insygniów Śmierci.
• Potasuj karty podpowiedzi i odłóż je na bok. To będzie stos do losowania.
• Przed rozpoczęciem gry upewnij się, że wszyscy gracze rozumieją znaczenie każdej karty podpowiedzi.
(patrz rozdział „Karty podpowiedzi")

2. Wybierzcie poszukiwacza
• Wybierzcie gracza, który będzie poszukiwaczem.
• Poszukiwacz wychodzi z pokoju i czeka, aż pozostali zawołają go z powrotem.

3. Rozdaj karty Insygniów Śmierci
• Weź tyle kart Insygniów Śmierci, ilu graczy pozostało w pokoju. Pozostałe karty włóż z powrotem do pudełka. Nie będą uczestniczyć w grze.
• Potasuj karty Insygniów Śmierci i rozdaj po jednej karcie wszystkim pozostałym graczom.
• Liczba na karcie wskazuje kolejność udziału w grze: pierwsza jest najmniejsza liczba. Podaj swoją liczbę grupie i zapamiętaj, kto gra przed Tobą, a kto po Tobie. (po ostatnim graczu następuje powrót do pierwszego gracza).

4. Ukryjcie karty Insygniów Śmierci
• Pierwszy gracz ukrywa swoją kartę Insygniów Śmierci w pokoju, a pozostali się przyglądają. Potem kolejny gracz robi to samo, aż wszystkie karty zostaną schowane.
• Karty można kłaść w dowolnym miejscu w pokoju.
• Upewnijcie się, że poszukiwacz nie będzie mógł ich łatwo zauważyć.
• Zachowajcie zdrowy rozsądek i pamiętajcie o następujących ograniczeniach, żeby móc się dobrze bawić:
• znalezienie karty musi być możliwe,
• gracze nie powinni potrzebować specjalnych umiejętności ani pomocy innej osoby,
• gracze nie powinni być zmuszeni do wykonywania niebezpiecznych czynności,
• karty nie mogą zostać zniszczone.

ROZGRYWKA

Rozpoczęcie
• Po ukryciu kart Insygniów Śmierci sprawdźcie, czy wszyscy gracze pamiętają miejsca ich ukrycia oraz kolejność gry.
• Zaproście poszukiwacza z powrotem do pokoju.
• Poszukiwacz wybiera pozycję początkową i czeka na pierwszą podpowiedź.
• Pierwszy gracz rozpoczyna, udzielając podpowiedzi kierującej do pierwszych Insygniów Śmierci.

Udzielanie podpowiedzi
• Weź stos do losowania i spójrz na pierwszą kartę podpowiedzi.
• Obrazek i znaczek na karcie informują o rodzaju podpowiedzi, jakiej możesz udzielić. Więcej informacji można znaleźć w rozdziale „Karty podpowiedzi".
• Twoja kolejka kończy się w momencie, gdy przestaniesz mówić.
• Podaj stos do losowania następnemu graczowi.
Uwaga: gracze udzielający podpowiedzi mogą chodzić po pokoju za poszukiwaczem. Muszą jednak być blisko siebie.

Zmiana kolejki:
• Jak najszybciej chwyć stos do losowania, biorąc go od poprzedniego gracza.
• Weź kartę z góry i połóż ją na spodzie, aby odkryć nową kartę podpowiedzi.
• Szybko udziel podpowiedzi i przekaż stos do losowania następnemu graczowi.
• Jeżeli odkryjesz kartę podpowiedzi tego samego rodzaju, co poprzedni gracz, weź następną kartę.

Poszukiwania
Po pierwszej podpowiedzi możesz swobodnie poruszać się po pokoju. Spróbuj odnaleźć kartę Insygniów Śmierci jak najszybciej. Możesz rozglądać się po całym pokoju, ale nie możesz patrzeć na pozostałych graczy.
• Kiedy znajdziesz Insygnia Śmierci, połóż kartę na środku i wróć na poprzednie miejsce.
• Gdy wszyscy gracze będą gotowi, rozpoczyna się poszukiwanie kolejnych Insygniów Śmierci.

Eliminowanie graczy
• Jeżeli poszukiwacz odnajdzie Insygnia Śmierci w czasie Twojej kolejki, zostajesz wyeliminowany i stajesz się duchem.
• W tym momencie kolejka przechodzi na następnego gracza.
Uwaga: duchy nie mogą już rozmawiać, udzielać podpowiedzi ani chodzić po pokoju. Mogą nadal pomagać poszukiwaczowi, wydając straszne dźwięki – wyjąc lub stukając – wtedy, gdy poszukiwacz będzie zbliżać się do karty.

Ostatnia runda
• Ostatnia runda rozpoczyna się wtedy, gdy pozostanie już tylko jeden gracz udzielający podpowiedzi.
• Weź 8 następnych kart ze stosu kart podpowiedzi.
• Z ich pomocą kieruj poszukiwacza w stronę ostatnich Insygniów Śmierci.
• Policz do 5 pomiędzy poszczególnymi podpowiedziami.
• Jeżeli poszukiwacz znajdzie kartę, obaj wygracie!
• W przeciwnym razie gra zakończy się remisem dla wszystkich graczy.
Uwaga: jeżeli gracz udzielający podpowiedzi zapomni w trakcie gry, gdzie znajduje się karta Insygniów Śmierci,
poproście poszukiwacza, aby zamknął oczy. Niech pozostali gracze wskażą kartę. Kiedy gracz przypomni sobie, można kontynuować grę.

Karty podpowiedzi:
Znaczek na karcie podpowiedzi informuje, jakiego rodzaju podpowiedzi możesz udzielić: podpowiedzi dotyczące kierunku lub podpowiedzi dotyczące przedmiotów.

Podpowiedzi dotyczące kierunku
Podpowiedzi dotyczące kierunku wskazują poszukiwaczowi, jaką zajmuje pozycję względem Insygniów Śmierci.

D Lornetka:
„Dzięki niej widzisz z bliska i z daleka".
Rodzaj podpowiedzi:
• Jesteś blisko przedmiotu lub daleko od niego.
• Jesteś bliżej lub dalej niż ostatnim razem.

E Mapa Huncwotów:
„Magiczna mapa: pomaga myszkować po Zamku Hogwart".
Rodzaj podpowiedzi: Twoja część ciała, która jest najbliżej celu, to …

F Miotła:
„Miotła do latania: na niej polecisz pod niebo i z powrotem".
Rodzaj podpowiedzi: Spójrz wyżej lub niżej, aby zobaczyć cel.

G Przyjaciele Harry'ego:
„Najlepsi przyjaciele Harry'ego".
Rodzaj podpowiedzi: Gracz, który jest najbliżej celu to …

Podpowiedzi dotyczące przedmiotów
Podpowiedzi dotyczące przedmiotów informują poszukiwacza, jakiego rodzaju przedmiot znajduje się w pobliżu Insygniów Śmierci.

H Fasolki wszystkich smaków Bertiego Botta:
„Słynne cukierki czarodziejów: we WSZYSTKICH smakach".
Rodzaj podpowiedzi: Coś w pobliżu smakowałoby jak …

I Wyjec:
„Krzyczący list: zapisuje głos nadawcy".
Rodzaj podpowiedzi: Dźwięk, który usłyszałbyś w pobliżu, to…

J Bogin:
„Zmiennokształtne stworzenie: przybiera postać tego, czego się najbardziej boisz".
Rodzaj podpowiedzi: Kształt, który znalazłbyś w pobliżu, to…

K Złoty Znicz:
„Malutka złota piłka: służy do gry w quidditcha".
Rodzaj podpowiedzi: Mały przedmiot w pobliżu to …

L Hagrid:
„Półolbrzym: tylko pół, ale wciąż bardzo duży!"
Rodzaj podpowiedzi: Duży przedmiot w pobliżu to …

M Pióro:
„Lekkie jak piórko: przyrząd do pisania dla czarownic i czarodziejów".
Rodzaj podpowiedzi: Lekki przedmiot w pobliżu to …

N Kufer:
„Ciężki jak skrzynia: mieści książki i inne przybory szkolne!"
Rodzaj podpowiedzi: Ciężki przedmiot w pobliżu to …

O Galeon:
„Waluta w świecie czarodziejów".
Coś taniego w pobliżu to …

P Stos galeonów:
„Waluta w świecie czarodziejów".
Coś cennego w pobliżu to …

PT

PROCURA OS TALISMÃS DO MORTE

PRINCIPAL
Um jogador tem de encontrar os Talismãs da Morte. Os outros jogadores usam cartas de pistas para guiar o jogador que os procura. Não deixes que seja encontrado um Talismã da Morte na tua vez, ou serás eliminado. Pensa e fala o mais rápido possível. Mas tem cuidado, porque o baralho vai voltar para te perseguir.

ORGANIZAÇÃO DO JOGO

1. Prepara o baralho
• Separa as cartas de pistas das Cartas de Talismãs da Morte
• Baralha as cartas de pistas e coloca-as à parte. Este vai ser o baralho de jogo.
• Antes de iniciar o jogo, certifica-te de que cada jogador compreende cada uma das cartas de pistas.
(Ver capítulo de cartas de pistas)

2. Escolhe o jogador que vai procurar
• Escolhe um jogador para ser o que vai procurar.
• O jogador que vai procurar, sai da sala e espera até que os outros o chamem.

3. Distribui as cartas de Talismãs da Morte
• O número de cartas de Talismãs da Morte distribuídas deve ser igual ao número de jogadores que ficaram na sala. Guarda as restantes dentro da caixa. Ficam de fora do jogo.
• Baralha as cartas de Talismãs da Morte e dá uma a cada um dos jogadores na sala.
• O número na carta indica a ordem de jogo: o número menor inicia o jogo. Partilha o teu número com o grupo e memoriza quem joga antes e depois de ti. (Depois do último jogador, a vez volta ao primeiro jogador.)

4. Esconde as cartas de Talismãs da Morte
• O primeiro jogador esconde a sua carta de Talismã da Morte na sala e os outros observam. De seguida, é vez do jogador seguinte fazer o mesmo, até que todas as cartas estejam escondidas.
• As cartas podem se colocadas em qualquer parte da sala.
• Certifica-te de que não serão fáceis de encontrar pelo jogador que vai procurar.
• Usa o senso comum e tem em conta as seguintes limitações de modo a que o jogo seja divertido:
• Deve ser possível encontrar a carta.
• Os jogadores não devem precisar de habilidades especiais ou ajuda de outra pessoa.
• Os jogadores não devem precisar de fazer ações perigosas.
• As cartas não devem ser destruídas.

COMO JOGAR

Iniciar
• Depois das cartas de Talismã da Morte estarem escondidas, certifica-te de todos os jogadores se lembram dos locais onde estão escondidas e da ordem do jogo.
• Chamem o jogador que vai procurar de volta para a sala.
• O jogador que vai procurar escolhe o local onde vai começar e espera que lhe deem a primeira pista.
• O primeiro jogador começa, dando uma pista no sentido de encontrar o primeiro Talismã da Morte.

Pistas:
• Pega no baralho e olha para a primeira carta de pista.
• A imagem e o ícone na carta indica que tipo de pista podes dar. Para mais informações consulta o capítulo "Cartas de Pistas".
• Assim que acabares de falar, acaba a tua vez.
• Passa o baralho ao jogador seguinte.
Nota: Os jogadores que estão a dar a pista, podem andar pela sala e seguir o jogador que está a procurar. Contudo devem ficar próximos.

Mudar de vez:
• Pega no baralho do jogador anterior o mais rápido possível.
• Retira a carta de cima e coloca-a no fundo para veres a carta de pista seguinte.
• Dá rapidamente a tua pista e passa o baralho ao jogador seguinte.
• Se tirares uma carta com o mesmo tipo de pista que o jogador anterior, pega na seguinte.

Procurar:
Assim que for dada a primeira pista, podes mover-te livremente pela sala. Tenta encontrar a carta do Talismã da Morte o mais rápido que puderes. Podes olhar para todos os lados na sala, mas não para os outros jogadores.
• Quando encontrares um Talismã da Morte, coloca-o num local central e volta para a posição em que estavas.
• Quando todos os jogadores estiverem prontos, a procura do novo Talismã da Morte, começa.

Eliminar um jogador:
• Se for encontrado um Talismã da Morte na tua vez, és eliminado e tornas-te num fantasma.
• Ao seres eliminado, a vez passa para o jogador seguinte.
Nota: Os fantasmas já não podem falar, dá pistas ou anda pela sala. Podem mesmo assim ajudar o que jogador que procura fazendo sons fantasmagóricos, como por exemplo gemidos e bater em alguma coisa, quando o jogador que procura ser aproxima de uma carta.

Jogada final:
• A jogada final começa quando há apenas um jogador para dar pistas.
• Pega nas próximas 8 cartas do baralho de pistas.
• Usa-as para guiar o jogador que procura a encontrar o último Talismã da Morte.
• Conta até 5 entre cada pista.
• Se o jogador que procura conseguir encontrar, ambos ganham o jogo!
• Caso contrário, o jogo acaba num empate entre todos os jogadores.
Nota: Se um jogador que está a dar pistas se esquecer do local onde a carta de Talismã da Morte se encontra, durante o jogo,
pedir ao jogador que procura para fechar os olhos. E os outros jogadores apontam para a carta. Assim que o jogador se lembrar, o jogo continua.

Cartas de Pistas:
O ícone na carta de pista vai-te dizer que tipo de pista tu podes dar: pistas direcionais e pistas de objetos.

Pistas direcionais
As pistas direcionais dizem ao jogador que procura a sua posição em relação ao Talismã da Morte.

D Binóculos :
"Permitem que olhes mais perto ou mais longe."
Tipo de pista:
• Estás próximo ou longe do objeto.
• Estás mais próximo ou mais longe do que da última vez.

E Mapa de Marauder:
"Um mapa mágico: Perfeito para esgueirar em volta do Castelo Hogwarts."
Tipo de Pista: A parte do teu corpo mais próxima do alvo é …

F Vassoura:
"Vassoura voadora: Leva-te até ao céu e de volta ao chão."
Tipo de Pista: Olha mais para cima ou mais para baixo para veres o alvo.

G Os amigos do Harry:
"Os melhores amigos do Harry."
Tipo de Pista: O jogador mais próximo do alvo é …

Pistas de objetos
As pistas de objetos dizem ao jogador que procura que tipo de objeto está próximo do Talismã da Morte.

H Feijões de todos os sabores de Bertie Botts:
"Famosa guloseima do mundo mágico: vem em TODOS os sabores."
Tipo de pista: Uma coisa próxima tem o sabor de …

I Howler:
"Carta vociferadora": Grava a voz do remetente."
Tipo de pista: Um som que podes ouvir próximo é…

J Boggart:
"Shape-shifting creature: takes the form of your greatest fear."
Hint type: A shape you would find nearby is …

K Golden Snitch:
"Uma pequenina bola dourada: usada para jogar quidditch."
Tipo de Pista: Um objeto pequeno próximo é …

L Hagrid:
"Um meio-gigante: apenas metade, mas mesmo assim muito grande!"
Tipo de pista: Um objeto grande próximo é …

M Pena:
"Leve como uma pena: a ferramenta de escrita para bruxas e feiticeiras"
Tipo de pista: Um objeto leve próximo é …

N Baú:
"Pesado como um baú: contém livros e outros materiais escolares!"
Tipo de pista: Um objeto pesado próximo é …

O Um Galeão:
"A moeda do mundo mágico."
Algo pouco valioso próximo é …

P Uma pilha de Galeões:
"A moeda do mundo mágico."
Algo muito valioso próximo é …

SE

LETA EFTER DÖDSRELIKERNA

SPELET I KORTHET
En spelare måste hitta dödsrelikerna. Övriga spelare använder ledtrådskort för att vägleda sökaren. Hittas en dödsrelik när det är din tur, blir du utslagen. Tänk snabbt! Prata så snabbt som möjligt, men var försiktig! Kortleken kommer tillbaka för att spöka dig.

ANVISNINGAR

1. Förbered kortleken
• Dela upp korten med ledtrådar och korten med dödsreliker var för sig.
• Blanda ledtrådskorten och placera dem vid sidan om. Detta är draghögen.
• Se till att alla spelare förstår vad som står på varje ledtrådskort innan spelet börjar.
(Se avsnittet Ledtrådskort)

2. Välj sökaren
• Välj ut den spelare som vill vara sökare.
• Sökaren lämnar rummet och väntar tills de andra ropar att det är klart att komma in igen.

3. Dela ut korten med dödsrelikerna
• Ta så många kort med dödsreliker som det finns spelare kvar i rummet. Förvara resten av korten i lådan. De är inte med i spelet.
• Blanda korten med dödsrelikerna och dela ut ett kort till var och en av spelarna i rummet.
• Numret på kortet anger spelordningen: lägsta numret kommer först. Visa ditt nummer för gruppen och kom ihåg vem som kommer före och efter dig. (Efter sista spelaren går turen till första spelaren.)

4. Göm korten med dödsrelikerna
• Den förste spelaren gömmer sitt dödsrelikkort i rummet medan de övriga spelarna tittar på. Sedan gör nästa spelare likadant tills alla kort är gömda.
• Korten kan placeras var som helst i rummet.
• Se till att korten inte är för lätta att upptäcka för sökaren.
• Använd sunt förnuft och kom ihåg att följa begränsningarna så att spelet inte blir tråkigt:
• Det ska vara möjligt att hitta korten.
• Spelarna ska inte behöva särskild förmåga eller hjälp av någon annan person.
• Spelarna ska inte behöva utföra farliga saker.
• Korten ska inte bli förstörda.

SPELETS GÅNG

Komma igång
• Se till att alla spelare kommer ihåg gömställena och spelordningen efter dödsrelikkorten är gömda.
• Låt sökaren komma tillbaka in i rummet.
• Sökaren väljer en startplats och väntar tills första ledtråden ges.
• Den första spelaren börjar genom att ge en ledtråd till den första dödsreliken.

Ge ledtrådar:
• Ta upp draghögen och titta på det första ledtrådskortet.
• Bilden och ikonen på kortet anger vilken typ av ledtråd du får ge. Se avsnittet Ledtrådskort för mer information.
• Så snart du slutar prata är din tur förbi.
• Lämna över draghögen till nästa spelare.
Obs! Spelare som ger ledtrådar får gå omkring i rummet och följa sökaren. De två måste befinna sig nära varandra.

Växla turer:
• Ta draghögen från föregående spelare så snabbt som möjligt.
• Flytta det översta kortet till botten av draghögen för att ta upp ett nytt ledtrådskort.
• Ge din ledtråd snabbt och lämna över draghögen till nästa spelare.
• Om du vänder upp samma typ av ledtrådskort som föregående spelare gjorde, ta då nästa kort i draghögen.

Sökandet:
Efter den första ledtråden har getts kan du röra dig fritt runt om i rummet. Försök att hitta korten med dödsrelikerna så snabbt du kan. Du får leta var som helst i rummet men inte på de övriga spelarna.
• När du hittar en dödsrelik placerar du den på en central plats i rummet och återvänder till den föregående positionen.
• När alla spelare är redo börjar sökandet efter nästa dödsrelik.

Uteslutning av spelare:
• Om en dödsrelik hittas när det är din tur utesluts du som spelare och blir ett spöke.
• Vid uteslutning går turen till nästa spelare.
Obs! Spöken kan inte längre tala, ge ledtrådar eller gå omkring. De kan ändå hjälpa sökaren genom att göra spökljud, t.ex. stöna eller knacka när spelaren kommer i närheten av ett kort.

Sista rundan:
• Slutrundan börjar när det bara finns en spelare kvar som kan ge ledtrådar.
• Ta de 8 nästkommande korten i högen med ledtrådskort.
• Använd korten för att vägleda sökaren mot den sista dödsreliken.
• Räkna till 5 mellan varje ledtråd.
• Om sökaren kan hitta kortet vinner ni båda spelet!
• Annars slutar spelet oavgjort för alla spelare.
Obs! Om en spelare som ger ledtrådar glömmer platsen för dödsrelikkortet under spelets gång, be sökaren blunda. Låt de övriga spelarna peka på kortet. När spelaren kommer ihåg var kortet finns fortsätter spelet.

Ledtrådskort:
Ikonen på ledtrådskortet talar om vilken typ av ledtråd du får ge: ledtrådar om riktningar och ledtrådar om saker.

Ledtrådar om riktningar
Ledtrådar om riktningar talar om sökarens position i förhållande till dödsreliken.

D Kikare :
"Låter dig leta nära eller långt bort."
Typ av ledtråd:
• Du är nära eller långt borta från saken.
• Du är närmare eller längre bort än förra gången.

E Marodörkartan:
"En magisk karta: Perfekt för att smyga runt på Hogwarts."
Typ av ledtråd: Den kroppsdel som är närmast målet är …

F Kvast:
"Flygande kvast: Tar dig upp i skyn och ner igen."
Typ av ledtråd: Leta högre eller lägre för att se målet.

G Harrys vänner:
"Harrys närmaste vänner."
Typ av ledtråd: Spelaren närmast målet är …

Ledtrådar om saker
Ledtrådar om saker talar om för sökaren vilken typ av sak som finns i närheten av dödsreliken.

H Bertie Botts gelébönor i alla smaker:
"Berömt trollkarlsgodis: kommer i ALLA smaker."
Typ av ledtråd: Något i närheten smakar som …

I Illvrål:
"Skrikande brev: Spelar in avsändarens röst."
Typ av ledtråd: Ett ljud som du kan höra i närheten är …

J Boggart:
"Skepnadsskiftande varelse: förvandlar sig till den skepnad som du är mest rädd för."
Typ av ledtråd: En skepnad som du kan hitta i närheten är …

K Gyllene Kvicken:
"En liten guldfärgad boll: används för att spela quidditch."
Typ av ledtråd: En liten sak i närheten är …

L Hagrid:
"En halvjätte: bara till hälften jätte men ändå väldigt stor!"
Typ av ledtråd: En stor sak i närheten är …

M Fjäder:
"Lätt som en fjäder: skrivredskapet för häxor och trollkarlar"
Typ av ledtråd: En lätt sak i närheten är …

N Koffert:
"Tung som en koffert: innehåller böcker och andra skolsaker!"
Typ av ledtråd: En tung sak i närheten är …

O En galleon:
"Valutan i trollkarlarnas värld."
Något med lite värde i närheten är …

P En hög med galleoner:
"Valutan i trollkarlarnas värld."
Något med mycket värde i närheten är …