

LT



# Harry Potter

## TURINYS

1 Kvidižo skrynia • 100 kortų • 1 kamuolys  
2 muštukai • 1 auksinis šmaukštas

8+

3-4

## Niekas nelaimės, kol nebus sugautas Šmaukštas!

### APŽVALGA

Šiame greitam kortų žaidime norėdami pelnyti taškų, turėsite sudaryti daiktų rinkinius ir Kvidižo pozicijų poras. Saugokitės priešininkų komandos puolėjų, kurie gali bandyti pavogti jūsų kortas, kai jas pasidėdote norėdami pelnyti taškus. Nelengva stebėti savo kortas ir stebėti priešininkus, tačiau šiame žaidime turite būti atidūs. Žaidimas baigiasi, kai sugaunamas Šmaukštas. **Laimi daugiausia taškų surinkęs žaidėjas!**

### PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Visi žaidėjai susėda ratu, Kvidižo skrynią pastatydami centre. Paspauskite auksinį Šmaukštą žemyn ir išgirdę spragtelėjimą pasakykite, kad jis paruoštas paleidimui!

Išmaišykite visas Kvidižo kortas ir kiekvienam žaidėjui paduokite po 12 užverstų kortų. Taip bus sukurta kiekvieno žaidėjo asmeninė kortų kaladė, kuri turėtų būti padėta kiekvieno žaidėjo dešinėje.

Paimkite likusias kortas ir padalykite jas į dvi maždaug vienodas krūveles. Po viena iš šių krūvelių padėkite ant kiekvienos Kvidižo skrynios pusės.

Kiekvienas žaidėjas iš savo kortų kaladės išsitrauks 5 kortas ir taip sudarys savo pradžią. Pasirūpinkite, kad jūsų kortos būtų užverstos.

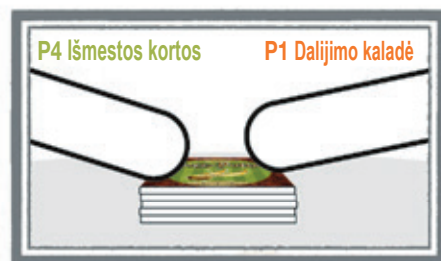
### ŽAISKIME!

Visi žaidėjai žais vienu metu. Nesijaudinkite, jei viskas bus netvarkinga. **Nepamirškite, kad rankose visada turite turėti 5 kortas.**

### Kiekvienas turi atlikti šiuos veiksmus:

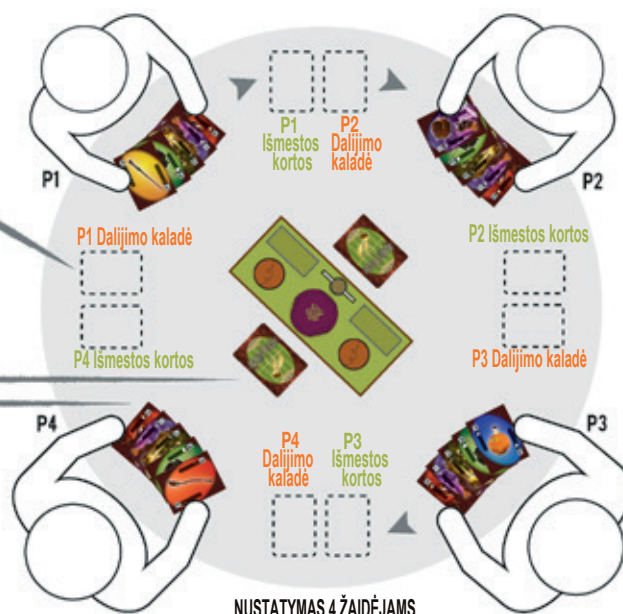
Kai visi pasakys "Pradedam!", pradėkite rinkti kortas po vieną iš savo kaladės.

- Pasilikite kortelę!** Jei norite pasilikti kortelę arba ji atitinka ką nors, kas yra jūsų rankose, pasilikite ją! Tačiau privalote išmesti kitą kortą, kad vėl liktų 5. Atmestą kortą padėkite į **išmestų kortų** krūvelę kairėje pusėje.
- Išmeskite kortę!** Jei korta jums nereikalinga, padėkite ją į išmetimo krūvelę kairėje pusėje.



Žaidimo eigoje jūsų išmestų kortų krūvelė automatiškai taps žaidėjo, esančio kairėje, kortų kalade, todėl apgalvokite, kokias kortas jam perduodate!

\* Jei jūsų asmeninė kortų kaladė kada nors bus tuščia, galite pradėti traukti iš krūvelių, esančių abiejose Kvidižo skrynios pusėse.



NUSTATYMAS 4 ŽAIDĖJAMS



Kai turite daiktų ar Kvidižo žaidėjų rinkinį, padėkite juos priešais save, kad jie nepatektų į perduodamas kortas.

Pastaba. Galite pelnyti taškus tik už tuos rinkinius, kurie yra padėti priešais jus, kai pagaunamas Šmaukštas, todėl pasirūpinkite, kad rinkiniai būtų išrikiuoti kuo greičiau.

### KORTŲ RINKINIAI:

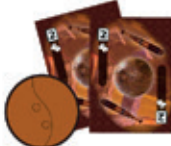
Laikykite šį puslapį po ranka, kad pasibaigus žaidimui galėtumėte suskaičiuoti taškus.

YRA 5 KORTŲ KOMBINACIJOS, KURIOMIS GALITE ŽAISTI GAUDYDAMI AUKSINĮ ŠMAUKŠTĄ!



Tokių pačių daiktų rinkinys (3):  
10 taškų!

Katilai, šluotos, lazdelės ir eilksyrai yra daiktai.



Pora (2) atmušėjų:

Išstarkite vieno iš žaidėjų vardą ir meskite jam kamuoliuką. Jie turi mesti muštuką (kamuoliuką) į kitą žaidėją. Jei jis pataiko į bet kurį kitą žaidėją, šis žaidėjas turi išmesti visas savo rankose turėtas kortas ir iš naujo ištraukti 5 naujas. Atmušėjas yra apsaugotas nuo smūgių ir (arba) kortų praradimo. (Daugiau informacijos žr. skyriuje "Nebūk išmuštas!").



Pora (2) puolėjų:

Pavokite iš kito žaidėjo daiktų rinkinį ir ant jo padėkite savo puolėjus. Niekas negali pavogti to rinkinio iki žaidimo pabaigos.



Vienas (1) gynėjas:

Paimkite Kritį ir padėkite jį priešais save. Niekas negali iš jūsų pavogti kortų, kol turite Kritį. Kitam žaidėjui, kuris sužaidžia gynėjo kortą, Kritlis bus perkeltas pas jį.



Pora (2) ieškotojų:

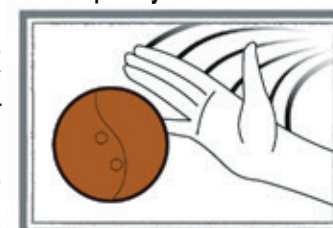
Jei žaidimo pabaigoje pagaunate Šmaukštą, kiekvienas prieš jus esantis ieškotojų rinkinys vertas 10 taškų.

### NEBŪK IŠMUŠTAS!

Pasibaigus atmušėjo kortoms, kamuoliukas tampa aktyvus.

Jei žaidėte muštuko kortomis:

Paimkite muštuką (kamuoliuką) ir šaukdami kito žaidėjo vardą meskite jam jį. Nurodytas asmuo dabar turi atmušti mestą kamuoliuką ir pataikyti į kitą žaidėją.

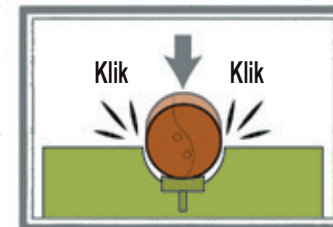


**Muštukui Jus palietus**

Išmeskite visas 5 savo kortas iš karto ir iš naujo ištraukite 5 naujas. Dabar jūsų užduotis - grąžinti muštuką į skrynią ir įsitikinti, kad jį keičiant girdite spragtelėjimą. (Atminkite, kad žaidėjas, kuris žaidė muštuko kortomis, turi imunitetą).

**Muštukui Jūsų nepalietus**

Jūs nieko neprarandate, o žaidėjas, kuris smūgiavo, turi grąžinti muštuką į skrynią ir įsitikinti, kad girdite spragtelėjimą.

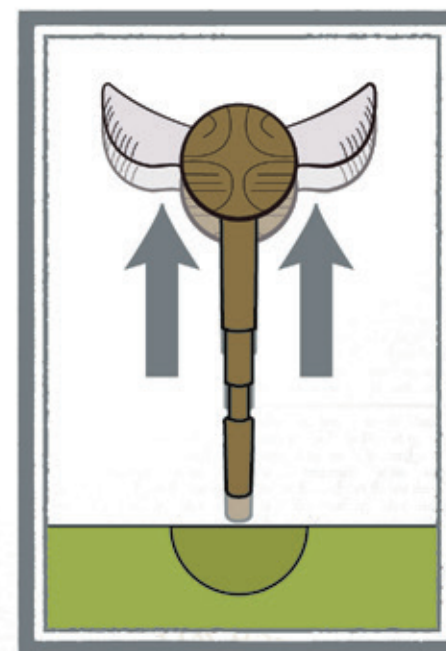


### SUGAUK ŠMAUKŠTĄ!

Po atsitiktinio Muštuko metimų skaičiaus Šmaukštas bus paleistas! Dabar visi žaidėjai turi galimybę pabandyti pagauti Šmaukštą iš oro (taip pat galite jį pagauti, jei jis nusileidžia ant žemės). **Pastaba. Žaidėjams draudžiama pasilenkti aukščiau skrynios ir laukti, kol bus paleistas Šmaukštas.**

Asmuo, pagavęs auksinį Šmaukštą, gauna 15 taškų! (Neužmirškite patikrinti, ar nesukūrėte ieškotojų porų, nes, jei pagavote Šmaukštą, dabar jos vertos 10 taškų).

Sugavus Šmaukštą, visi žaidėjai susumuoja per žaidimą pelnytus taškus. (Nepamirškite, kad jūsų ieškotojai gauna taškus tik tada, jei jūs pagavote Šmaukštą!) Daugiausia taškų surinkęs žaidėjas laimi!



TM & © 2022 SPIN MASTER, INC. VISOS TEISĖS SAUGOMOS.

SPIN MASTER INTERNATIONAL B.V., KINGSFORDWEG 151, 1043 GR AMSTERDAM, NL

SPIN MASTER AUSTRALIA PTY LTD, SUITE 101, LEVEL 1, 18-24 CHANDOS STREET, ST LEONARDS, NSW 2065; ☎ 1800 316 982

SPIN MASTER TOYS UK LTD, BOSTON HOUSE, BOSTON DRIVE, BOURNE END, BUCKINGHAMSHIRE, SL8 5YS, UK

WWW.SPINMASTERGAMES.COM



UK - 0800 206 1191, [serviceuk@spinmaster.com](mailto:serviceuk@spinmaster.com)  
IRELAND - 1800 992 249  
AUSTRALIA - 1800 316 982  
[customercare@spinmaster.com](mailto:customercare@spinmaster.com)

WWW.SPINMASTER.COM



WIZARDING WORLD personažai, pavadinimai ir susijusios inuorodos yra © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. Leidybos teisės © JKR. (s21)



⚠ **ĮSPĖJIMAS. UŽSPRINGIMO PAVOJUS** - smulkios dalys ir maži rutuliukai. Netinka jaunesniems nei trejų metų vaikams.



PAGAMINTA KINIJOJE

T34634\_0001\_20131138\_EML\_IS\_R71\_EN



LV



# Harry Potter

SATURS

1 Kalambola lāde • 100 kārtis • 1 Sviedene  
2 Āmurgalvas • 1 Zelta Zibsnis

8+

3-4

## Neviens neuzvar, kamēr nav noķerts Zibsnis!

### PĀRSKATS:

Šajā ātrajā kāršu spēlē jums būs jāveido priekšmetu komplekti un Kalambola pozīciju pāri, lai gūtu punktus. Uzmanieties no pretinieku komandas Dzinējiem, kuri var mēģināt nozagt jūsu kārtis, kad tās noliksiet, lai gūtu punktus. Nav viegli sekot līdzi savām kārtīm un pretiniekiem, taču šajā spēlē jums ir jāizmanās. Spēle beidzas, kad tiek noķerts Zibsnis.

**Uzvar spēlētājs, kurš ieguvīs visvairāk punktu!**

### SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI:

Visi spēlētāji sēž aplī, novietojot Kalambola lādi centrā. Nospiediet Zelta zibsnī uz leju, un, tiklīdz dzirdēsiet klikšķi, tas ir gatavs palaišanai!

Sajauc visas Kalambola kārtis un izdaliet katram spēlētājam 12 kārtis ar attēlu uz leju. Tā tiks izveidota katra spēlētāja personīgā izlozes kaudze, un tā jānovieto katra spēlētāja labajā pusē.

Paņemiet atlikušās kārtis un sadaliet tās divās aptuveni vienādās kaudzītēs. Novietojiet vienu no šīm kaudzītēm katrā Kalambola lādes pusē.

Katrs spēlētājs saņem 5 kārtis no sava komplekta, lai izveidotu sākuma kombināciju. Pārliecinieties, ka jūsu kārtis ir paslēptas.

### SPĒLĒSIM!

Visi spēlētāji veic izspēli vienlaicīgi. Neuztraucieties, ja visam ir grūti izsekot! Un atcerieties, ka **rokās vienmēr ir jābūt 5 kārtīm**.

### Ikviens veiks šīs darbības:

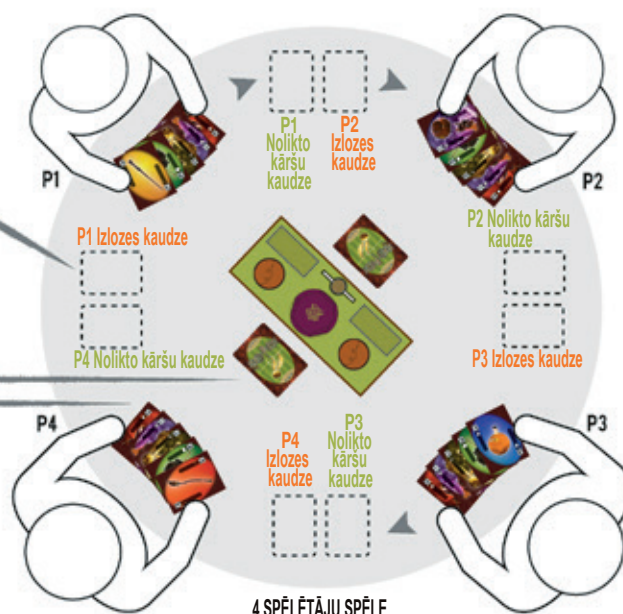
Kad visi saka "Uz priekšu", sāciet pacelt pa vienai kārtij no savas personīgās izlozes kaudzes.

- Paturi kārti!** Ja karti vēlaties paturēt vai tā atbilst rokās esošajām kārtīm, paturi to! Bet tev OBLIGĀTI jānoliek kāda no rokās esošajām kārtīm, lai rokās vienmēr būtu 5 kārtis. Novieto kārti nolikto kāršu kaudzē no sevis pa kreisi.
- Atmet kārti!** Ja nevēlies paturēt kārti, novieto to nolikto kāršu kaudzē pa kreisi no sevis.



Spēles gaitā nolikto kāršu kaudzē automātiski kļūst par kreisajā pusē esošā spēlētāja izlozes komplektu, tāpēc padomā, kādas kārtis viņiem nodod!

\* Ja tava personīgā izlozes kaudzītē kādreiz ir tukša, tu vari sākt ņemt kārtis no kaudzītēm jebkurā Kalambola lādes pusē.



4 SPĒLĒTĀJU SPĒLE



Ja esi ieguvis priekšmetu vai Kalambola spēlētāju komplektu, novieto tos sev priekšā ar attēlu uz augšu, nodrošinot, ka tie netiek sajaukti ar noliktajām kārtīm.

Piezīme: Tu vari iegūt punktus tikai par tiem komplektiem, kas nolikti tev priekšā, kad Zibsnis ir noķerts, tāpēc tas jādara pēc iespējas ātrāk.

### KĀRŠU KOMPLEKTI:

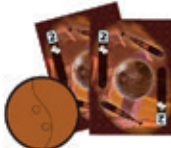
Turiet šo lapu pa rokai, lai spēles beigās varētu saskaitīt punktus.

IR 5 KĀRŠU KOMBINĀCIJAS, KURAS VAR IZMANTOT, LAI NOĶERTU ZELTA ZIBSNI!



Vienādu priekšmetu komplekts (3):  
10 punkti!

Katli, Slotaskāti, Zīļi un Burvju dziras ir priekšmeti.



Triecēju pāris (2):

Nosauc cita spēlētāja vārdu un pamet viņam Āmurgalvu. Viņam jātriec Āmurgalva cita spēlētāja virzienā. Ja viņš trāpa citam spēlētājam ar Āmurgalvu, spēlētājam, kurš saņēmis triecienu, jāņem visas rokās esošās kārtis un jāizvelk 5 jaunas. Persona, kas izspēlēja Triecējus ir imūna pret trāpījumu/ kāršu nometšanu. (Lai iegūtu vairāk informācijas, skati sadaļu "Izvairšanās no trieciena".)



Dzinēju pāris (2):

Nozod priekšmetu komplektu citam spēlētājam un novieto savus Dzinējus uz tām. Atlikušajā spēles laikā šo komplektu nedrīkst nozagt.



Viens (1) Stipsargs:

Paņem Sviedeni un noliec to sev priekšā. Kamēr tev ir Sviedene, nevienam nevar nozagt tavas kārtis. Sviedene pāriet nākamajam spēlētājam, kurš izspēlēs Stipsarga kārti.



Meklētāju pāris (2):

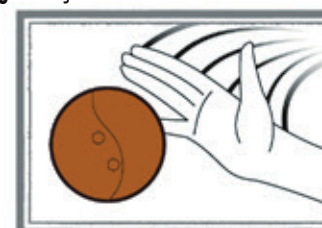
Ja spēles beigās noķer Zibsnī, katrs Meklētāju komplekts, kas atrodas tavā priekšā, ir vērts 10 punktus!

### IZVAIRĪŠANĀS NO TRIECIENA!

Kad ir izspēlētas Triecēja kārtis, Āmurgalva kļūst aktīva.

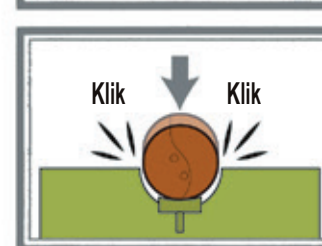
Ja tu izspēlēji Āmurgalvas kārtis:

Paņem Āmurgalvu un nosauc cita spēlētāja vārdu, pametot Āmurgalvu viņam. Nosauktajai personai tagad ir jāizvairās no Āmurgalvas, triecot to pret citu spēlētāju.



Ja tev trāpa Āmurgalva:

Noliec visas 5 savas kārtis un izvelk 5 jaunas. Tagad tavs uzdevums ir atgriezt Āmurgalvu lādē, pārliecinoties, ka to ievietojot, ir dzirdams klikšķis. (Atcerieties, ka spēlētājs, kurš ir izspēlējis Triecēju kārtis, ir imūns.)



Ja tev netrāpa Āmurgalva:

Tu neko nezaudē un spēlētājam, kurš no tās ir izvairījies, ir uzdevums atgriezt Āmurgalvu lādē, pārliecinoties, ka to ievietojot, ir dzirdams klikšķis.

### NOKER ZIBSNI!

Pēc nejauši izvēlēta Āmurgalvu sviedenu skaita tiks palaists Zibsnis! Tagad visiem spēlētājiem ir iespēja mēģināt noķert Zibsnī gaisā (to var noķert arī tad, ja tas nolaizas atpakaļ uz zemes).

Piezīme: Spēlētājiem nav atļauts liekties virs lādes un gaidīt, kad tiks palaists Zibsnis.

Persona, kas noķer Zelta zibsnī, saņem 15 punktus! (Neaizmirsti pārbaudīt, vai nav izveidoti Meklētāju pāri, kas tagad ir 10 punktu vērti, ja esi noķēris Zibsnī.)

Tiklīdz Zibsnis ir noķerts, visi spēlētāji saskaita spēles laikā nopelnītos punktus. (Atceries, ka punktus par saviem Meklētājiem saņem tikai, ja esi noķēris Zibsnī!) Uzvar spēlētājs, kurš ieguvīs visvairāk punktu!

TM & © 2022 SPIN MASTER, INC. VISAS TIESĪBAS AIZSARGĀTAS.

SPIN MASTER INTERNATIONAL B.V., KINGSFORDWEG 151, 1043 GR AMSTERDAM, NL

SPIN MASTER AUSTRALIA PTY LTD, SUITE 101, LEVEL 1, 18-24 CHANDOS STREET, ST LEONARDS, NSW 2065; ☎ 1800 316 982

SPIN MASTER TOYS UK LTD, BOSTON HOUSE, BOSTON DRIVE, BOURNE END, BUCKINGHAMSHIRE, SL8 5YS, UK

WWW.SPINMASTERGAMES.COM



UK - 0800 206 1191, [serviceuk@spinmaster.com](mailto:serviceuk@spinmaster.com)  
IRELAND - 1800 992 249  
AUSTRALIA - 1800 316 982  
[customercare@spinmaster.com](mailto:customercare@spinmaster.com)

WWW.SPINMASTER.COM



WIZARDING WORLD tēli, nosaukumi un saistītās zīmes ir © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.  
WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publicēšanas tiesības © JKR. (s21)



BRĪDINĀJUMS: NOSMAKŠANAS BRIESMAS -  
Sīkas detaļas.  
Nav piemērots bērniem līdz trīs gadu vecumam.



RAŽOTS ĶĪNĀ

T34634\_0001\_20131138\_EML\_IS\_R71\_EN





# Harry Potter

## SISU

1 Quidditch Chest • 100 kaarti • 1 Quaffle  
2 Bludgerit • 1 Golden Snitch

8+



## Keegi pole võitnud enne, kui Snitch on kinni püütud!

### ÜLEVAADE

See tempokas kaardimäng võimaldab koostada punktide kogumiseks Quidditchi positsioonide esemete komplekte ja paare. Jälgige vastasvõistkonna Chaserit, kes võib proovida teie kaarte varastada, kui panete need skoorimiseks maha. Kaarte pole lihtne vaadata ja vastaseid jälgida, kuid selles mängus peate silmad lahti hoidma. Mäng lõpeb sellega, et Snitch püütakse kinni. **Võidab mängija, kes on kõige rohkem kogunud punkte!**

### ETTEVALMISTUS

Kõik mängijad istuvad ringis, asetades Quidditchi chesti keskele. Lükake Golden Snitch alla ja kui olete kuulnud klõpsatust, on kõik valmis alustamiseks!

Segage kõik Quidditchi kaardid ja jagage igale mängijale 12 kaarti esiküljega allapoole. Nii tekib igale mängijale isiklik **võtmislaud** ja see peaks olema paigutatud igast mängijast paremale.

Võtke ülejäänud kaardid ja jagage need kaheks umbes võrdseks kuhjaks. Asetage üks neist kuhjadest kummalegi poole Quidditchi chesti.

Iga mängija võtab alguskäe loomiseks 5 kaarti oma võetavate kaardide pakist. Ärge näidake oma kaarte.

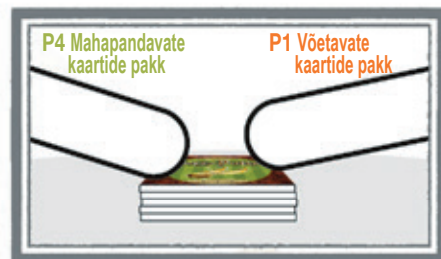
### HAKKAME MÄNGIMA!

Kõik mängijad mängivad samal ajal. Ärge muretsege, kui asjad sassi lähevad. **Ja pidage meeles, et alati peab käes olema 5 kaarti.**

### Kõik teevad neid toiminguid

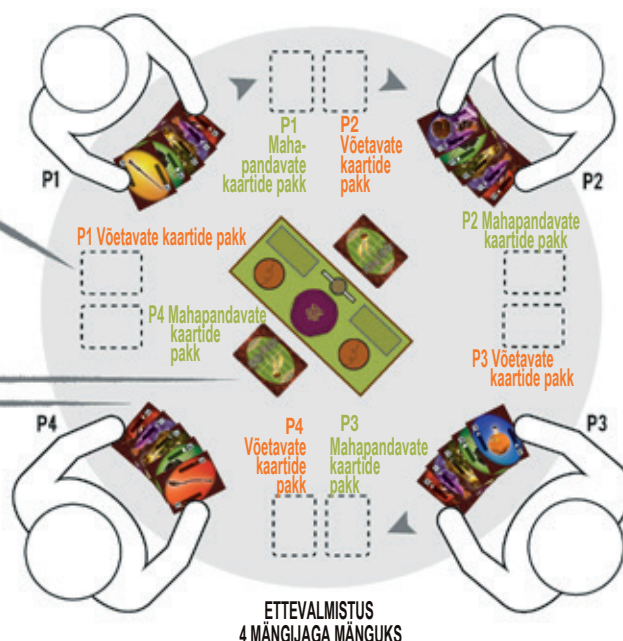
Kui kõik ütlevad „Mine“, hakake kaarte ükshaaval võtma oma võetavate kaardide pakist.

- Hoidke kaart alles!** Kui soovite kaarti alles hoida või kui see sobib mõne käesoleva kaardiga, siis hoidke see alles! Kuid siis PEATE mõne teise kaardi ära panema, et kätte jääks jälle 5 kaarti. Pange kaart, mille ära panete, endast vasakul pool olevasse **mahapandavate kaardide pakki**.
- Pange kaart ära!** Kui te ei soovi kaarti, pange see mahapandavate kaardide pakki, mis asub teist vasakul.



Teie mahapandavate kaardide pakist saab mängu edenedes automaatselt vasakul pool asuva mängija võetavate kaardide pakk, nii et mõelge, millised kaardid talle edasi annate!

\* Kui teie isiklik võetavate kaardide pakk saab tühjaks, võite hakata kaarte võtma ükskõik kummal pool asuvalt Quidditchi chestil olevast pakist.



Kui Teil on esemetest või Quidditchi tegelastest komplekt olemas, asetage need enda ette esiküljega ülespoole, et need ei satuks edasiantavate kaardide hulka.

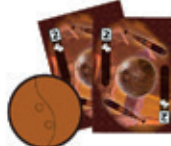
Märkus: kui Snitch on kinni püütud, saate skoorida ainult nende komplektide eest, mis on teie ette laotatud, nii et veenduge, et saaksite oma komplektid võimalikult kiiresti kokku.

## KAARDIKOMPLEKTID: Hoidke see leht käepärast, et mängu lõpus punktid kokku lugeda.

CATCH THE GOLDEN SNITCHi MÄNGUS SAATE MÄNGIDA 5 KAARDIKOMBINATSIOONIGA.



Ühesugustest esemetest koosnev komplekt (3): 10 punkti!  
Esemed on pajad, harjavarred, võlukepid ja nõiajoogid.



### Beaterite paar (2):

Hõigake ühe teise mängija nimi ja visake talle Bludger. Ta peab Bludgeri mõne teise mängija poole viskama. Kui ta tabab Bludgeriga mõnda teist mängijat, peab see mängija, kes pihta sai, kõik käes olevad kaardid ära panema ja võtma 5 uut kaarti. Beateriga mänginud inimene on kaartidega pihta saamise / kaotamise suhtes immuunne. (Vt täpsemat teavet punktist Ärge saage Bludgeriga pihta!)



### Chaserite paar (2):

Varastage teiselt mängijalt komplekt esemeid ja pange oma Chaser selle peale. Keegi ei tohi seda komplekti ülejäänud mänguks varastada.



### Üks Keeper (1):

Võtke Quaffle ja pange see enda ette. Mitte keegi ei saa teilt kaarte varastada, kui teil on Quaffle. Järgmine mängija, kellel on Keeperi kaart, saab Quaffle'i enda kätte.



### Seekerite paar (2):

Kui püüate mängu lõpus Snitchi kinni, on iga teie ees olev Seekerite komplekt väärt 10 punkti!

## ÄRGE SAAGE BLUDGERIGA PIHTA!

Kui on Beateri kaartidega mängitud, muutub Bludger aktiivseks.

### Kui Teil olid Bludgeriga kaardid

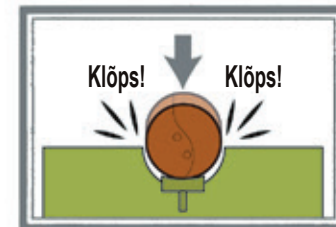
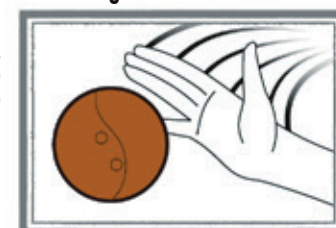
Võtke Bludgeri kaart ja hõigake mõne teise mängija nime, visates talle Bludgeri. Inimene, kelle nime hõigati, peab tema poole visatud Bludgeri mõne teise mängija poole lööma.

### Kui saate Bludgeriga pihta

Pange kõik 5 kaarti korraga ära ja võtke 5 uut kaarti. Nüüd on teie kord tagastada Bludger chestile, jälgides, et kuulete selle vahetamisel klõpsatust (pidage meeles, et mängija, kellel olid Beateri kaardid, on immuunne.)

### Kui te ei saa Bludgeriga pihta

Te ei kaota midagi ja mängija, kes seda viskas, peab Bludgeri chestile tagasi panema, jälgides, et kuuleb selle vahetamisel klõpsatust.



## PÜÜDKKE SNITCH KINNI!

Pärast juhuslikku Bludgeri visete arvu ilmub Snitch! Kõikidel mängijatel on nüüd võimalus Snitchi õhust kinni püüda (saate selle kinni püüda ka siis, kui see tagasi maapinnale laskub).

Märkus: mängijad ei tohi hõljuda chesti kohal ja oodata Snitchi ilumist.

Kuldse Snitchi püüdja saab 15 punkti! (Ärge unustage kontrollida Kogunenud Seekerite paare, need on nüüd väärt 10 punkti, kui olete Snitchi kinni püüdnud.)

Kohe kui Snitch on kinni püütud, loevad kõik mängijad mängu ajal teenitud punktid kokku. (Pidage meeles, et teie Seekersid toovad punkte ainult siis, kui püüdsite Snitchi kinni!) Võidab see mängija, kellel on kõige rohkem punkte!

TM & © 2022 SPIN MASTER, INC. KÕIK ÕIGUSED KAITSTUD.

SPIN MASTER INTERNATIONAL B.V., KINGSFORDWEG 151, 1043 GR AMSTERDAM, NL

SPIN MASTER AUSTRALIA PTY LTD, SUITE 101, LEVEL 1, 18-24 CHANDOS STREET, ST LEONARDS, NSW 2065; ☎ 1800 316 982

SPIN MASTER TOYS UK LTD, BOSTON HOUSE, BOSTON DRIVE, BOURNE END, BUCKINGHAMSHIRE, SL8 5YS, UK

WWW.SPINMASTERGAMES.COM



UK - 0800 206 1191, [serviceuk@spinmaster.com](mailto:serviceuk@spinmaster.com)  
IRELAND - 1800 992 249  
AUSTRALIA - 1800 316 982  
[customercare@spinmaster.com](mailto:customercare@spinmaster.com)

WWW.SPINMASTER.COM



WIZARDING WORLD tegelased, nimed ja nendega seotud tunnused on © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.  
WB SHIELD: © & ™ WBEI. Avaldamisõigused © JKR. (s21)



⚠ HOIATUS: LÄMBUMISOHT – väikesed osad ja väikesed pallid. Ei sobi alla 3-aastastele lastele.



TOODETUD HIINAS

T34634\_0001\_20131138\_EML\_IS\_R71\_EN



FI



# Harry Potter

## SISÄLTÖ

1 huiuspousarkku • 100 korttia • 1 kaato  
2 ryhmä • 1 kultainen sieppi

8+

3-4

## Kukaan ei voita ennen kuin sieppi on saatu kiinni!

### YLEISTÄ:

Tässä nopeatempoisessa korttipelissä sinun on muodostettava sarjoja esineistä ja huiuspous-asemapareja, jotta saat pisteitä. Varo vastajoukkueen jahtaajaa, joka voi yrittää varastaa korttisi, kun lasket ne maaliin. Ei ole helppoa tarkkailla korttejasi ja samalla vastustajia, mutta tässä pelissä kannattaa pitää silmät auki. Peli päättyy, kun sieppi saadaan kiinni. Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa!

### VALMISTELUT:

Kaikki pelaajat istuvat ympyrään, ja huiuspousarkku asetetaan keskelle. Työnä kultainen sieppi alas, ja kun kuulet naksahduksen, se on valmis laukaistavaksi.

Sekoita kaikki huiuspouskortit ja jaa 12 korttia kuvapuoli alaspäin jokaiselle pelaajalle. Tämä on pelaajan oma nostopakka, ja sellainen asetetaan jokaisen pelaajan oikealle puolelle.

Ota loput kortit ja jaa ne kahteen suunnilleen yhtä suureen pinoon. Aseta yksi pinoista huiuspousarkun kummallekin puolelle.

Kukin pelaaja nostaa viisi korttia omasta pakastaan aloituskäden muodostamiseksi. Pidä korttisi piilossa.

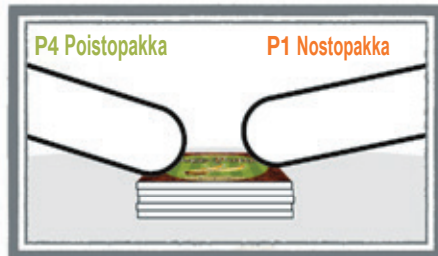
### PELATAANPA!

Kaikki pelaajat pelaavat samaan aikaan. Älä huoli, jos asiat menevät sekaviksi. Muista, että kädessäsi on aina viisi korttia.

### Jokainen pelaaja suorittaa nämä toimet:

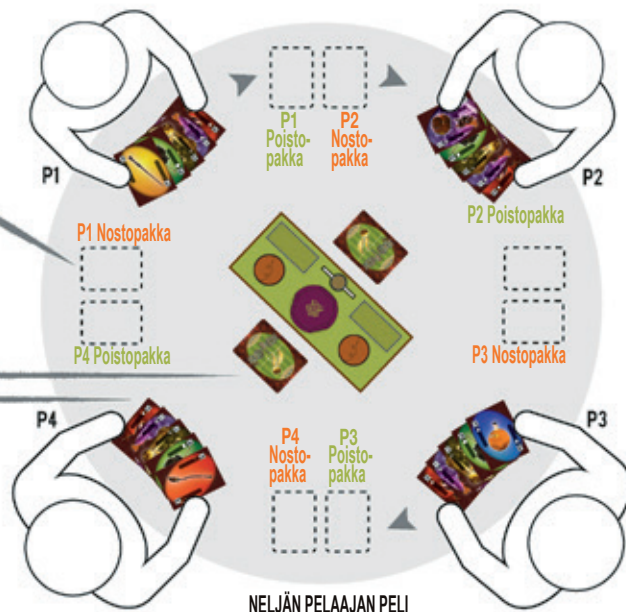
Kun kaikki sanovat "nyt", aloita korttien nostaminen yksi kerrallaan omasta nostopakastasi.

- Pidä kortti!** Jos haluat pitää kortin tai se sopii johonkin kädessäsi olevaan korttiin, pidä se! Sinun on kuitenkin heitettävä pois jokin muu kortti kädestäsi, jotta sinulla on viisi korttia kädessäsi. Aseta poisheitetty kortti vasemmalla puolella olevaan poistopakkaan.
- Heitä kortti pois!** Jos et halua korttia, laita se vasemmalla puolella olevaan poistopakkaan.



Poistopakastasi tulee automaattisesti vasemmalla puolellasi olevan pelaajan nostopakka pelin edetessä, joten mieti, mitä kortteja annat hänelle.

\* Jos oma nostopakka jostkus tyhjenee, voit aloittaa nostamisen huiuspousarkun molemmiin puoliin olevista pakoista.



NELJÄN PELAAJAN PELI



Aina kun sinulla on joukko esineitä tai huiuspous-pelaajia, aseta ne kuvapuoli ylöspäin eteesi, jotta ne eivät joudu poistettavien korttien joukkoon.

Huomaa: Voit saada pisteitä vain niistä sarjoista, jotka ovat edessäsi, kun sieppi on saatu kiinni, joten varmista, että saat sarjasi koottua mahdollisimman nopeasti.

### KORTTIPAKAT:

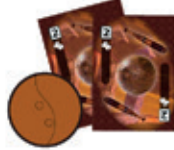
Pidä tämä sivu esillä pelin lopussa pisteiden laskentaa varten.

VOIT PELATA VIISI KORTTIYHDISTELMÄÄ PELISSÄ "NAPPAA KULTAINEN SIEPPI!"



**Samojen esineiden sarja (3):**  
10 pistettä!

Kattilat, luudanvarret, taikasauvat ja taikajuomat ovat kaikki esineitä.



**Lyöjäpari (2):**

Sano toisen pelaajan nimi ja heitä ryhmä hänelle. Heidän on lyötävä ryhmä kohti toista pelaajaa. Jos he osuvat ryhmällä johonkin toiseen pelaajaan, osuman saaneen pelaajan on heitettävä pois kaikki hänen kädessään olevat kortit ja nostettava viisi uutta korttia. Lyöjillä pelannut henkilö on immuuni osumille ja korttien menettämiselle. (Katso lisätietoja kohdasta Varo ryhmä!)



**Jahtaajapari (2):**

Varasta esinesarja toiselta pelaajalta ja aseta jahtaajasi sen päälle. Kukaan ei voi varastaa kyseistä sarjaa loppupelin aikana.



**Yksi (1) pitäjä:**

Ota kaato ja aseta se eteesi. Kukaan ei voi varastaa sinulta kortteja, kun sinulla on kaato. Kun toinen pelaaja pelaa pitäjä-kortin, hän saa kaadon itselleen.



**Etsijäpari (2):**

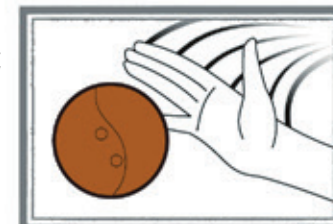
Jos saat siepin kiinni pelin lopussa, jokainen edessäsi oleva etsijäpari on 10 pisteen arvoisen!

### VARO RYHMYÄ!

Kun lyöjäkortit on pelattu, ryhmä aktivoituu.

Jos pelaat ryhmäkortin:

Ota ryhmä käteesi, sano toisen pelaajan nimi ja heitä ryhmä hänelle. Nimetyn henkilön on nyt lyötävä ryhmä kohti toista pelaajaa.

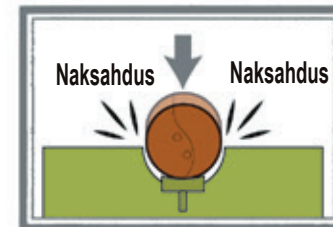


Jos ryhmä osuu sinuun:

Heitä kaikki viisi korttiasi kerralla pois ja nosta viisi uutta korttia. Ryhmän palauttaminen arkuun on nyt sinun tehtäväsi. Varmista, että kuulet naksahduksen, kun asetat sen takaisin. (Muista, että pelaaja, jolla on lyöjäkortit, on immuuni.)

Jos ryhmä ei osu sinuun:

Et menetä mitään, ja sen pelaajan, joka huitaisi sitä, on palautettava ryhmä takaisin arkuun ja varmistettava, että siitä kuuluu naksahdus, kun se palautetaan takaisin.

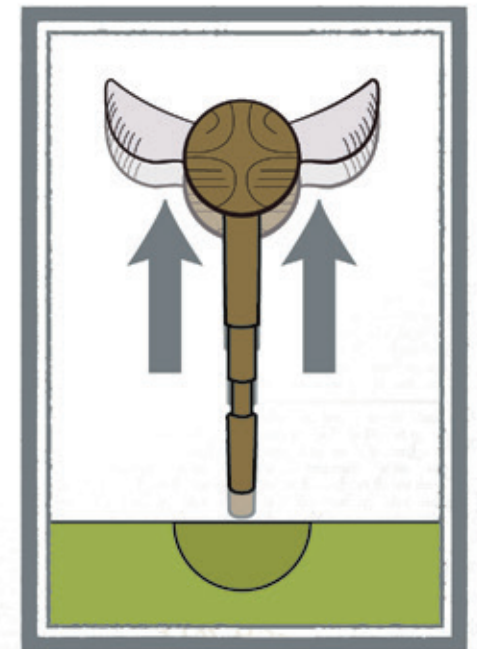


### NAPPAA SIEPPI!

Kun ryhmä on heitetty sattumanvarainen määrä, sieppi laukaistaan. Kaikilla pelaajilla on nyt mahdollisuus yrittää napata sieppi ilmasta (voit myös napata sen, kun se putoaa takaisin maahan). Huomaa: Pelaajat eivät saa leijua arkun yläpuolella odottamassa siepin laukaistua.

Kultaisen siepin nappaaja saa 15 pistettä! (Älä unohda tarkistaa tekemiäsi etsijäpareja, ne ovat 10 pisteen arvoisia, jos saat siepin kiinni.)

Kun sieppi on saatu kiinni, kaikki pelaajat laskevat yhteen pelin aikana saamansa pisteet. (Muista, että saat pisteitä etsijöistä vain, jos saat siepin kiinni.) Eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa!



TM & © 2022 SPIN MASTER, INC. KAIKKI OIKEUDET PIDÄTETÄÄN.

SPIN MASTER INTERNATIONAL B.V., KINGSFORDWEG 151, 1043 GR AMSTERDAM, NL

SPIN MASTER AUSTRALIA PTY LTD, SUITE 101, LEVEL 1, 18-24 CHANDOS STREET, ST LEONARDS, NSW 2065; ☎ 1800 316 982

SPIN MASTER TOYS UK LTD, BOSTON HOUSE, BOSTON DRIVE, BOURNE END, BUCKINGHAMSHIRE, SL8 5YS, UK

WWW.SPINMASTERGAMES.COM



UK - 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com

IRELAND - 1800 992 249

AUSTRALIA - 1800 316 982

customer@spinmaster.com

WWW.SPINMASTER.COM



WIZARDING WORLDIN hahmot, nimet ja niihin liittyvät merkinnät ovat © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. Julkaisu-oikeudet © JKR. (s21)



**VAROITUS: TUKEHTUMISVAARA** – Sisältää pieniä osia ja palloja. Ei sovelly alle kolmevuotiaille lapsille.



VALMISTETTU KIINASSA  
T34634\_0001\_20131138\_EML\_IS\_R71\_EN





# Catch the GOLDEN SNITCH™



## Harry Potter

### INNEHÅLL:

1 Quidditch-kista • 100 kort • 1 klonk  
2 dunkare • 1 gyllene kvick



## Ingen vinner innan kvicken är fångad!

### ÖVERSIKT:

I detta snabba kortspel samlar du uppsättningar av föremål och par av Quidditch-positioner för att ta poäng. Se upp för motståndarlagets jagare som kan försöka stjäla dina kort när du lägger ner dem för att ta poäng. Det är inte lätt att titta på dina kort och dina motspelare samtidigt, men du måste hålla ögonen öppna i det här spelet. Spelet är över när kvicken är fångad. **Spelaren som fick flest poäng vinner!**

### UPPSTÄLLNING:

Alla spelare sitter i en ring, med Quidditch-kistan i mitten. Tryck ner den gyllene kvicken och när du hör klicket är den redo att flyga iväg!

Blanda alla Quidditch-korten och dela ut 12 kort med baksidan uppåt till varje spelare. Detta blir varje spelares personliga kortlek och den ska läggas till höger om varje spelare.

Ta dom återstående korten och dela upp dom i två ungefär lika stora kortlekar. Lägg dessa kortlekar på var sin sida av Quidditch-kistan.

Varje spelare drar 5 kort från sin egen kortlek för att få en hand att starta med. Se till att hålla dina kort gömda.

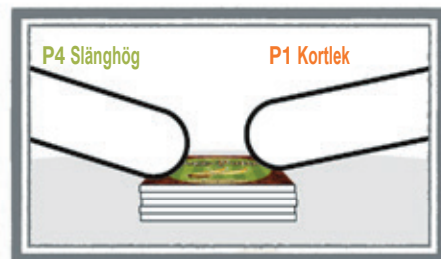
### NU SPELAR VI!

Alla spelare spelar samtidigt. Oroa dig inte om det blir rörigt. **Och kom ihåg att alltid ha 5 kort på handen.**

### Alla gör samma saker:

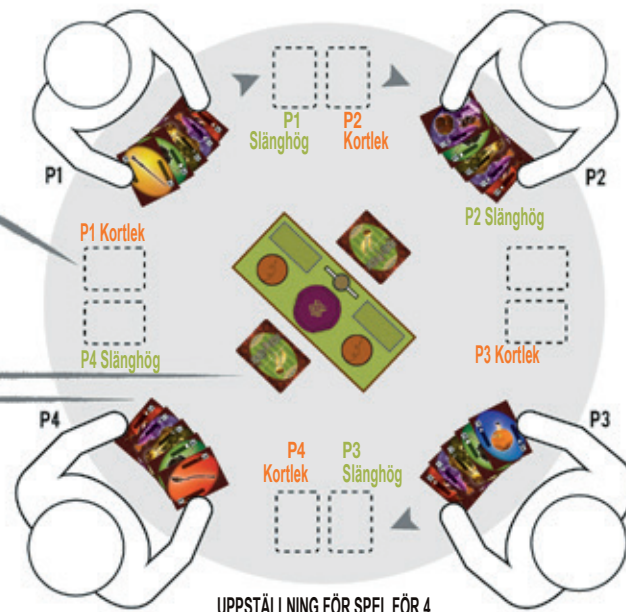
När alla säger "börja", börja ta upp kort, ett åt gången, från din personlig kortlek.

- Behåll kortet!** Om du vill behålla kortet eller om det matchar något på din hand, behåll det! Men du **MÅSTE** slänga ett annat kort från din hand så att du är tillbaka på 5 kort. Lägg dom slängda korten i en **slänghög** till vänster om dig.
- Släng kortet!** Om du inte vill ha kortet, lägg det i slänghögen till vänster om dig.



Din slänghög blir automatiskt kortlek för spelaren till vänster om dig när spelet går vidare så tänk på vilka kort du ger bort!

\* Om din personlig kortlek någonsin tar slut så kan du börja ta kort från lekarna på vardera sida av Quidditch-kistan.



UPPSTÄLLNING FÖR SPEL FÖR 4

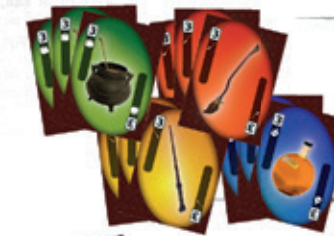


När som helst när du har en uppsättning föremål eller Quidditch-spelare lägg dom framför dig med framsidan upp och se till att dom inte blandas med korten som skickas runt.

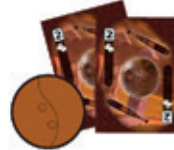
**Observera:** Du får bara poäng för uppsättningar som du har lagt ut framför dig när kvicken fångas, så se till att lägga ut dina uppsättningar så fort som möjligt.

## KORTUPPSÄTTNINGAR: Ha den här sidan nära till hands för att beräkna poäng när spelet är över.

DET FINNS 5 KORTKOMBINATIONER DU KAN SPELA I FÅNGA DEN GYLLENE KVICKEN!



**En uppsättning (3) av samma föremål:**  
10 poäng!  
Kittlar, kvastar, trollstavar och troll-drycker är föremålen.



**Ett par (2) slagmän:**

Säg en av de andra spelarnas namn och släng en dunkare mot den spelaren. Den spelaren måste smälla iväg dunkaren mot en annan spelare. Om dom träffar någon annan spelare med dunkaren måste spelaren som blir träffad slänga alla korten på sin hand och dra 5 nya. Den som spelade ut slagmännen är immun mot att bli träffad och förlora sina kort. (Se avsnittet Bli inte dunkad! för mer information.)



**Ett par (2) jagare:**

Stjäla en uppsättning föremål från en annan spelare och lägg dina jagare på den. Ingen får stjäla den uppsättningen under resten av spelet.



**En enda (1) vaktare:**

Ta klonken och lägg den framför dig. Ingen kan stjäla kort från dig så länge du har vaktaren. Nästa spelare som spelar ut en vaktare får klonken flyttad till sig.



**Ett par (2) sökare:**

Om du fångar kvicken vid spelet slut blir varje par av sökare som har framför dig värt 10 poäng!

## BLI INTE DUNKAD!

När korten med slagmän har spelats aktiveras dunkaren.

**Om du spelar dunkarkorten:**

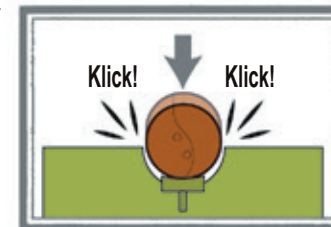
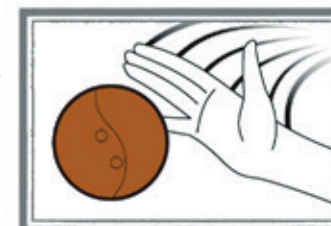
Ta upp dunkaren och säg en annan spelares namn och släng dunkaren mot den spelaren. Personen vars namn nämndes måste smälla iväg dunkaren som slängdes mot en annan spelare.

**Om dunkaren träffar dig:**

Släng alla dina 5 kort på en gång och dra 5 nya kort. Nu är det ditt jobb att lägga tillbaka dunkaren i kistan och se till att du hör klicket när du lägger tillbaka den. (Kom ihåg att spelaren som spelade ut dunkarkorten är immun.)

**Om dunkaren inte träffar dig:**

Du förlorar inget och spelaren som smällde iväg den måste lägga tillbaka dunkaren i kistan och se till att klicket hörs när den läggs tillbaka.



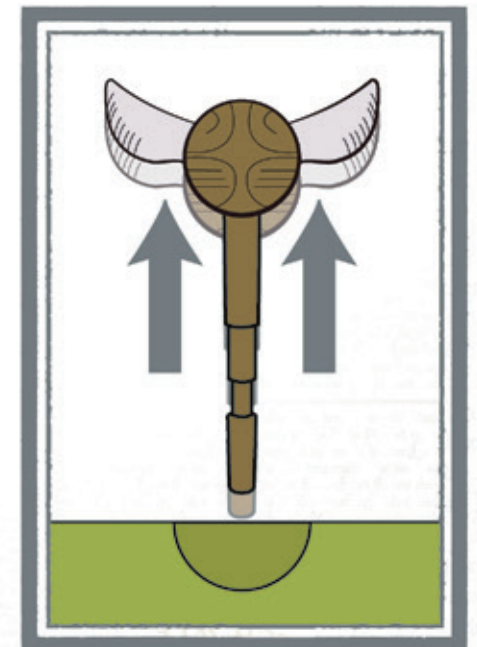
## FÅNGA KVICKEN!

Efter ett slumpmässigt antal gånger som dunkaren har kastats kommer kvicken att flyga iväg! Alla spelare har nu chansen att försöka fånga kvicken i luften (du kan också fånga den om den landar på marken).

**Observera:** Spelare får inte hänga över kistan och vänta på att kvicken ska flyga iväg.

Den som fångar den gyllene kvicken får 15 poäng! (Glöm inte att kontrollera om du har något par av sökare, dom är nu värda 10 poäng om du fångade kvicken.)

Direkt när kvicken är fångad räknar alla spelare ihop poängen dom fått under spelets gång. (Kom ihåg, dina sökare ger poäng bara om du fångade kvicken!) Spelaren som fick flest poäng vinner!



TM & © 2022 SPIN MASTER, INC. ALLA RÄTTIGHETER FÖRBEHÅLLNA

SPIN MASTER INTERNATIONAL B.V., KINGSFORDWEG 151, 1043 GR AMSTERDAM, NL

SPIN MASTER AUSTRALIA PTY LTD, SUITE 101, LEVEL 1, 18-24 CHANDOS STREET, ST LEONARDS, NSW 2065; ☎ 1800 316 982

SPIN MASTER TOYS UK LTD, BOSTON HOUSE, BOSTON DRIVE, BOURNE END, BUCKINGHAMSHIRE, SL8 5YS, UK

WWW.SPINMASTERGAMES.COM



UK - 0800 206 1191, [serviceuk@spinmaster.com](mailto:serviceuk@spinmaster.com)  
IRELAND - 1800 992 249  
AUSTRALIA - 1800 316 982  
[customercare@spinmaster.com](mailto:customercare@spinmaster.com)

WWW.SPINMASTER.COM



Rollfigurer, namn och därtill hörande tecken från WIZARDING WORLD är © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. Förlagsrättigheter © JKR. (s21)



**⚠ VARNING: KVÄVNINGSRISK –**  
Små delar och små bollar.  
Inte lämpligt för barn under tre år.



TILLVERKAD I KINA

T34634\_0001\_20131138\_EML\_IS\_R71\_EN