

# Catch the GOLDEN SNITCH™



**RU В КОМПЛЕКТЕ:** 1 сундук для квиддича, 100 карт, 1 квоффл, 2 бладжеря, 1 золотой смитч  
**ZAWARTOŚĆ:** 1 skrzynia do Quidditcha, 100 kart, 1 kafel, 2 tłuczki, 1 złoty znicz  
**OBSAH:** 1 famfrpálová bedna, 100 karet, 1 camrál, 2 potlouky, 1 zlatonka  
**OBSAH:** 1 metlobalová truhlica, 100 kariet, 1 prehadzovačka, 2 dorážačky, 1 ohnivá strela  
**TARTALOM:** 1 kviddicsláda, 100 kártya, 1 kvaff, 2 gurkó, 1 aranyicsesz  
**CONȚINUT:** 1 Cufăr Văjthaț, 100 de cărți, 1 balon, 2 baloane ghiulea, 1 Hoțoaică Aurie  
**ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ:** 1 σεντούκι Κουίντιτς, 100 κάρτες, 1 Κουοφλ, 2 Μπλάτζερ, 1 χρυσό Σνιτς  
**SADRŽAJ:** 1 škrinja za metloboj, 100 igraciћ karata, 1 balun, 2 maljca, 1 zlatna zvrčka  
**СЪДЪРЖАНИЕ:** 1 сандъче с топки за квидич, 100 карти, 1 квоффл, 2 бладжеря, 1 златен смитч  
**VSEBINA:** 1 škrinja za igro Quidditch, 100 kart, 1 lokl, 2 štampařa, 1 zlati zviz  
**İNDEKİLER:** 1 Quidditch Sandığı, 100 Kart, 1 Quaffle, 2 Bludger, 1 Altın Snitch

8+



## RU ОБЗОР:

- Проверьте себя в этой активной игре по мотивам квиддича!
- Раздавайте карты быстрее, чем скорость Нимбус-2000, и собирайте комбинации и парные позиции из квиддича.
- Раскрывайте комбинации, чтобы набирать очки, однако следите за другими охотниками, которые попытаются утащить их прямо у вас из-под носа!
- Следите за летающими бладжерями, которые отбивают игроки-загонщики.
- Игра заканчивается после поимки золотого смитча!

## КАК ПОБЕДИТЬ:

- Раздавайте карты по кругу, стараясь разложить комбинации из трех элементов и парные позиции из квиддича.
- Набирайте очки, собирая комбинации карт, или крадите их у других игроков с помощью карт охотников!
- Поймайте смитч, когда он появится, чтобы получить в конце игры бонусные очки!
- Побеждает игрок, который наберет больше всего очков.

## ПОДГОТОВКА:

Игроки садятся в круг. Поставьте сундук для квиддича в центр игровой зоны и опустите золотой смитч до щелчка, чтобы подготовить его к запуску.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ДЛЯ 4 ЧЕЛОВЕК:

Перемешайте колоду и раздайте по 12 карт каждому игроку. Это ваша личная колода. Положите ее между вами и игроком справа.

Разделите оставшиеся карты на две одинаковые части, чтобы создать общие колоды. Положите по колоде с каждой стороны сундука для квиддича, чтобы у всех игроков был доступ как минимум к одной из них.

Каждый игрок берет пять карт из личной колоды. Вы можете смотреть свои карты, но не карты других игроков.



# ПО МЕТЛАМ!

- В этой игре нет очередности ходов. Действие происходит в реальном времени, поэтому не беспокойтесь, если ситуация немного выйдет из-под контроля!
- У вас на руках всегда должно быть не больше 5 карт. Сбрасывайте карты, прежде чем взять новые!
- Берите карты из личной колоды, сбрасывайте карты рубашкой вверх и кладите их слева.
- Ваша колода сброса автоматически становится колодой сидящего рядом с вами игрока, когда его личная колода заканчивается!
- Если ваша личная колода закончилась, берите карты из любой общей колоды.

## КОМБИНАЦИИ КАРТ. КЛАДИТЕ ВСЕ РАЗЫГРАННЫЕ КАРТЫ ПЕРЕД СОБОЙ:



**Комбинация из одинаковых элементов**  
10 очков в конце игры.



**Два охотника**  
Игрок может украсть комбинацию элементов у другого игрока, положив охотников сверху этих карт. Больше никто не сможет украсть эту комбинацию до конца игры.



**Один вратарь**  
Возьмите квотфл и положите его перед собой. Никто не может украсть у вас карты, пока вы владеете квотффлом.



### Два загонщика

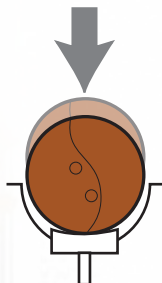
Назовите имя другого игрока и бросьте ему бладжер. Он попытается перехватить его и бросить в другого игрока. Если бладжер ударит другого игрока, он должен сбросить все карты, которые есть у него на руках. Бладжер не действует на вас, если вы выложили двух загонщиков.



### Два ловца

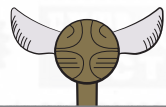
Если вы поймаете снятч в конце игры, каждая пара ловцов у вас на руках будет стоить 10 очков.

## ПРАВИЛА ИГРЫ С БЛАДЖЕРОМ:



- Если у вас есть пара загонщиков, схватите бладжер в сундуке для квиддича, назовите имя другого игрока и бросьте ему мяч. Этот игрок может поймать бладжер и бросить его в другого соперника.
- Если бладжер ударит соперника, тот должен сразу же сбросить все свои карты и снова убрать бладжер в сундук, нажав на расположенную под ним кнопку.
- Если игрок не перехватит бладжер, или бладжер попадет в вас (при действующем иммунитете), или не попадет в соперника, игрок, выполнивший перехват, должен убрать бладжер в сундук, нажав на расположенную под ним кнопку.

## ПРАВИЛА ИГРЫ СО СНИТЧЕМ:



**+15 очков**  
**+10 очков за**  
**пару ловцов**

- После случайного количества нажатий на кнопку бладжера снятч выскочит из сундука. Игроки не должны следить за сундуком, ожидая запуска снятча.
- Игроки могут поймать снятч в воздухе или схватить его после падения на землю. Как только снятч будет пойман, игра заканчивается и игроки подсчитывают очки.
- Игрок, поймавший снятч, получает 15 очков за поимку и дополнительные 10 бонусных очков за выложенную пару ловцов.

## PL ZASADY OGÓLNE:

- Przetestujcie swoje umiejętności w tej szybkiej grze inspirowanej Quidditchem!
- Przekładajcie karty z prędkością, której nie powstydziliby się Nimbus 2000, aby zbierać zestawy przedmiotów i pary pozycji Quidditcha.
- Wykładajcie zestawy, aby zdobywać punkty – ale ostrożnie: ścigający przeciwnika będą próbowali wykraść Wam karty sprzed nosa!
- Uwaga na latające tłuczki rzucane przez graczy wykładających parę pałkarzy.
- Gra kończy się, gdy ktoś złapie złotego znicza!

## JAK ZWYCIĘŻYĆ:

- Gracze przekładają karty, próbując wyłożyć zestawy 3 przedmiotów i pary pozycji Quidditcha.
- Punkty zdobywa się, wykładając zestawy kart przedmiotów lub wykradając zestawy innych graczy dzięki kartom ścigających.
- Trzeba złapać znicza, gdy wystrzeli, aby zdobyć punkty bonusowe doliczane na koniec gry.
- Gracz, który na koniec gry ma najwięcej punktów, wygrywa.



## PRZYGOTOWANIE:

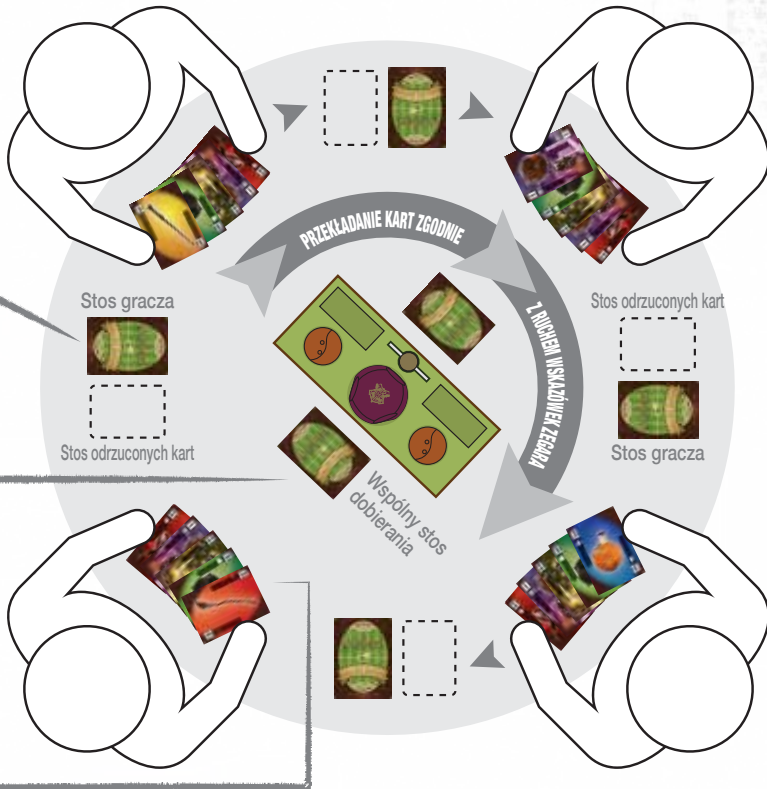
Gracze siadają w kole. Skrzynię do Quidditcha trzeba postawić na środku obszaru gry, a potem wcisnąć złotego znicza, aż przygotować go do wystrzelenia.

## GRA DLA 4 OSÓB:

Po potasowaniu każdemu graczowi należy rozdać po 12 kart. Tworzą one jego stos dobierania.  
Gracz umieszcza swój stos między sobą a graczem po swojej prawej stronie.

Pozostałe karty należy podzielić na 2 podobnej wielkości stosy, aby utworzyły wspólne stosy dobierania.  
Ułóż po jednym stosie po obu stronach skrzyni do Quidditcha, aby każdy gracz miał dostęp do przynajmniej jednego z nich.

Wszyscy gracze dobierają 5 kart ze swojego stosu dobierania. Gracz może obejrzeć swoje karty, ale nie cudze.



## MIOTŁY W GÓRĘ!

- W tej grze nie ma kolejek. Wszystko dzieje się jednocześnie, więc nie martw się, jeśli zrobi się zamieszanie!
- Jednocześnie gracz może mieć w ręku nie więcej niż 5 kart. Dlatego przed dobraniem kart musi jakieś odrzucić.
- Gracze dobierają karty ze swojego stosu dobierania, a odrzucają na stos po swojej lewej stronie.
- Stos odrzuconych kart jednego gracza staje się stosem dobierania kolejnego, kiedy jego stos dobierania się skończy.
- Jeśli gracz nie ma stosu dobierania, z którego może dobrać karty, bierze je z jednego z dwóch wspólnych stosów dobierania.

PRZECZYTAJ, CO DZIEJE SIĘ PO WYŁOŻENIU TYCH KART. UKŁADAJ WSZYSTKIE WYŁOŻONE KARTY PRZED SOBĄ:



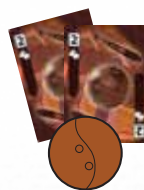
**Zestaw (3) tych samych przedmiotów:**  
Dodatkowe 10 punktów na koniec gry.



**Para (2) ścigających:**  
Możesz ukraść zestaw przedmiotów innego gracza i położyć swoich ścigających na tym zestawie. Nikt nie może ukraść tego zestawu do końca gry.



**Jeden (1) obrońca:**  
Ułóż kafla przed sobą. Nikt nie może Ci nic ukraść, dopóki masz kafla.



**Para (2) pałkarzy:**

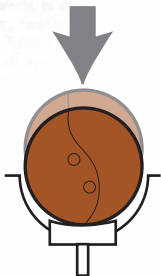
Zawołaj imię innego gracza i rzuć w niego tłuczkiem. Ten gracz musi spróbować odbić tłuczka do innej osoby. Jeśli tłuzdek uderzy w innego gracza, ten gracz musi odrzucić wszystkie karty z ręki. Jeśli para pałkarzy była Twoja, masz odporność na efekty tłuczka.



**Para (2) szukających:**

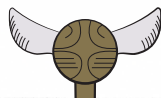
Jeśli złapiesz znicza na koniec gry, każda para szukających, którą masz, jest warta 10 punktów.

## ZASADY TŁUCZKA:



- Gracz wykładający parę pałkarzy bierze tłuczek ze skrzyni do Quidditcha, woła imię innego gracza i rzuca w niego tłuczkiem. Ten gracz musi odbić tłuczka w powietrzu w stronę innego przeciwnika.
- Jeśli odbity tłuczek uderzy przeciwnika, ta osoba musi od razu odrzucić wszystkie karty z ręki i odłożyć tłuczka z powrotem do skrzyni, pamiętając o wciśnięciu przycisku pod spodem.
- Jeśli graczowi nie uda się odbić tłuczka, tłuczek uderzy w gracza odpornego na jego efekty lub odbity tłuczek nie trafi w innego przeciwnika, gracz, który odbił tłuczka, musi go odłożyć z powrotem do skrzyni, pamiętając o wciśnięciu przycisku pod spodem.

## ZASADY ZNICZA:



+ 15 punktów  
+ 10 punktów za  
parę szukających

- Po losowej liczbie naciśnięć przycisku tłuczka zniczka wystrzeli w górę. Graczom nie wolno czekać w pobliżu skrzyni na wystrzelenie znicza.
- Gracze mogą złapać znicza w powietrzu lub wziąć go, gdy spadnie na ziemię. Po złapaniu znicza gra się kończy, a gracze podliczają punkty.
- Gracz, któremu udało się złapać znicza, otrzymuje 15 punktów. Dostaje też 10 punktów bonusowych za każdą parę szukających, którą ma przed sobą.

## **CZ** PŘEHLED:

- Otestujte své schopnosti v této rychlé hře inspirované famfrpálem!
- Předávejte si karty po stole rychleji, než létá koště Nimbus 2000, a sbírejte sady předmětů a dvojice famfrpálových pozic.
- Vykládejte sady a získávejte body, ale dávejte si pozor na ostatní střelce, kteří vám je vyfouknou před nose!
- Dávejte si pozor na létající potlouky, které na vás posílají hráči, kteří zahrají dvojici odrážeců.
- Hra končí, když chytíte zlatonku!

## JAK VYHRÁT:

- Předávejte si karty po stole a snažte se vyložit předměty v sadách po třech a dvojice famfrpálových hráčů.
- Ziskávejte body zahraniím sad karet s předměty nebo ukradněte sady ostatním hráčům pomocí karet střelce!
- Chyťte zlatonku, když je vypuštěna, a získajte na konci hry bonusové body!
- Hráč s nejvyšším počtem bodů na konci hry vyhrává.

## PŘÍPRAVA:

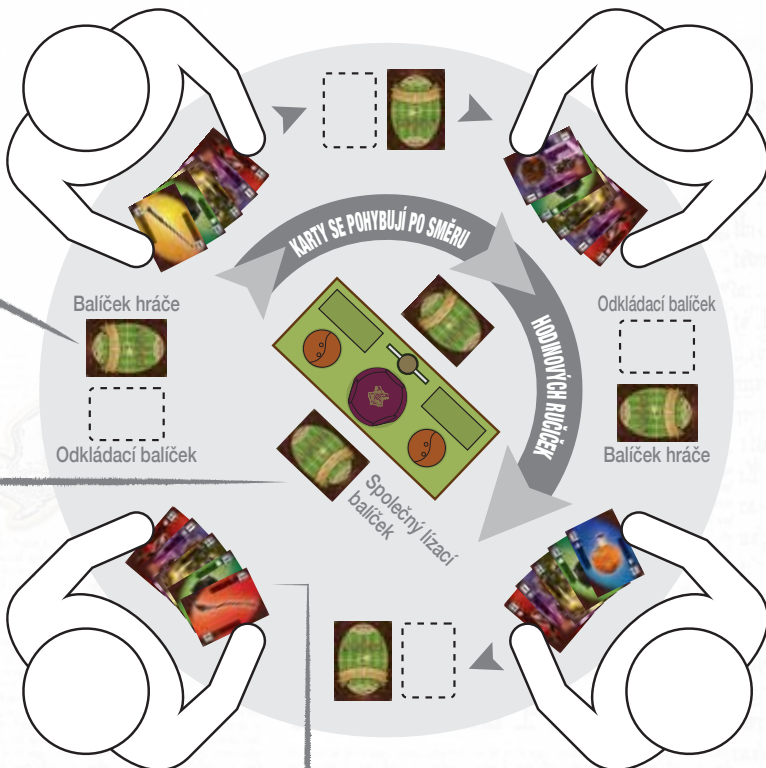
Hráči sedí v kruhu. Umístěte famfrpálovou bednu do středu hracího stolu a zatlačte zlatonku dolů, dokud nezacvakne, a připravte ji tak na vylétnutí.

Zamíchejte karty a každému hráči rozdejte balíček 12 karet. Tyto karty tvoří váš osobní lízačí balíček. Položte tento balíček mezi sebe a hráče napravo od vás.

Zbývající karty rozdělte do 2 zhruba stejně velkých balíčků, které budou tvořit společné lízačí balíčky. Balíčky položte vedle famfrpálové bedny tak, aby každý hráč dosáhl alespoň na jeden.

Každý hráč si lízne 5 karet ze svého lízačního balíčku. Můžete se podívat na své karty, ale ne na karty ostatních.

## PŘÍPRAVA HRY PRO 4 HRÁČE:



# NA SEDNĚTE NA KOŠTATA!

- V této hře hrají všichni najednou. Všechno se děje najednou, pokud tedy nastane zmatek, nepanikařte!
- Vždy můžete mít v ruce nanejvýš 5 karet. Než si líznete, odhodte nebo vyložte karty!
- Lízejte si karty ze svého lízacího balíčku, odhazujte karty lícem dolů po své levé ruce.
- Váš odhazovací balíček se automaticky stane lízacím balíčkem hráče vedle vás, když mu dojde lízací balíček!
- Pokud dojdou karty ve vašem lízacím balíčku a hráč vedle nemá odkládací balíček, líznete si z jednoho ze dvou společných lízacích balíčků.

JSUO-LI VYLOŽENY TYTO KARTY, STANE SE NÁSLEDUJÍCÍ. NECHTE VŠECHNY ZAHRANÉ KARTY PŘED SEBOU:



**Sada (3) stejných předmětů:**  
Na konci hry má hodnotu 10 bodů.



**Dvojice (2) střelců:**  
Seberte sadu předmětů jinému hráči a položte na ni své střelce. Během hry nemůže tuto sadu nikdo ukrást.



**Jeden (1) brankář:**  
Vezměte camrál a položte jej před sebe. Dokud máte camrál, nikdo vám nemůže nic ukrást.

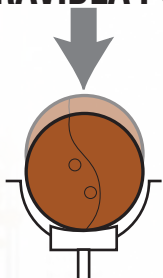


**Dvojice (2) odrážečů:**  
Řekněte něčí jméno a hodte na něj potlouk. Jmenovaný hráč se pokusí odrazit potlouk na jiného hráče. Zasáhne-li potlouk jiného hráče, zasáhnutý hráč musí odhodit z ruky všechny karty. Pokud jste vyložili odrážeče, karty si necháváte.



**Dvojice (2) chytáčů:**  
Chytíte-li na konci hry zlatonku, všechny dvojice chytáčů, které máte, mají hodnotu 10 bodů.

## PRAVIDLA POTLOUKU:



- Když zahrajete dvojici odrážečů, vezměte z famfrpálové bedny potlouk, řekněte jméno jiného hráče a hodte na něj potlouk. Jmenovaný hráč odrazí potlouk ze vzduchu na jiného hráče.
- Trefí-li odražený potlouk protihráče, daný hráč musí okamžitě odhodit všechny karty z ruky, sebrat potlouk a dát jej zpět do bedny tak, aby stiskl tlačítko pod ním.
- Pokud hráč potlouk neodrazí, odražený potlouk trefí vás (a jste v bezpečí) nebo pokud odražený potlouk protihráče mine, hráč, který měl potlouk odrazit, musí potlouk sebrat a vložit jej zpět do bedny tak, aby stiskl tlačítko pod ním.

## PRAVIDLA ZLATONKY:



**+15 bodů a  
+10 bodů za  
dvojici chytáčů**

- Po náhodném počtu stisknutí tlačítka potlouku vyletí zlatonka vzhůru. Hráči nesmějí držet ruce nad bednou a čekat, až zlatonka vyletí.
- Hráči mohou zlatonku buď chytit ve vzduchu, nebo ji sebrat, když dopadne na zem. Když je zlatonka chycena, hra končí a sečtou se body.
- Chytíte-li zlatonku, získáváte 15 bodů za její chycení a 10 bonusových bodů za každou dvojici chytáčů, kterou máte vyloženou před sebou.

## SK PREHĽAD:

- Vyskúšajte si svoje schopnosti v tejto rýchlej hre na motívy metlobalu!
- Posúvajte karty okolo stola rýchlejšie, ako let na metle Nimbus 2000 – predmety spájajte do súprav a jednotlivé hráčske pozície Metlobalu do dvojíc.
- Body získate, keď vyložíte súpravy kariet, ale pozor na nepriateľských triafačov, ktorí vám ich ukradnú spod nosa!
- Dajte si pozor na lietajúce dorážačky. Vyhadzujú ich hráči, ktorí majú na ruke dvojicu odrážečov.
- Hra končí chytením ohnivej strely!

## AKO VYHRAŤ:

- Posúvajte karty okolo stola a pokúste sa vyložiť trojice kariet s predmetmi a dvojice kariet s pozíciami hráčov metlobalu.
- Body získate, keď sa vám podarí vytvoriť súpravy kariet s predmetmi alebo ukradnúť súpravu kariet triafača od iných hráčov!
- Keď na konci vyletí ohnivá strela, chyťte ju a získate bonusové body!
- Hráč s najvyšším počtom bodov na konci hry vyhráva.



## PRÍPRAVA:

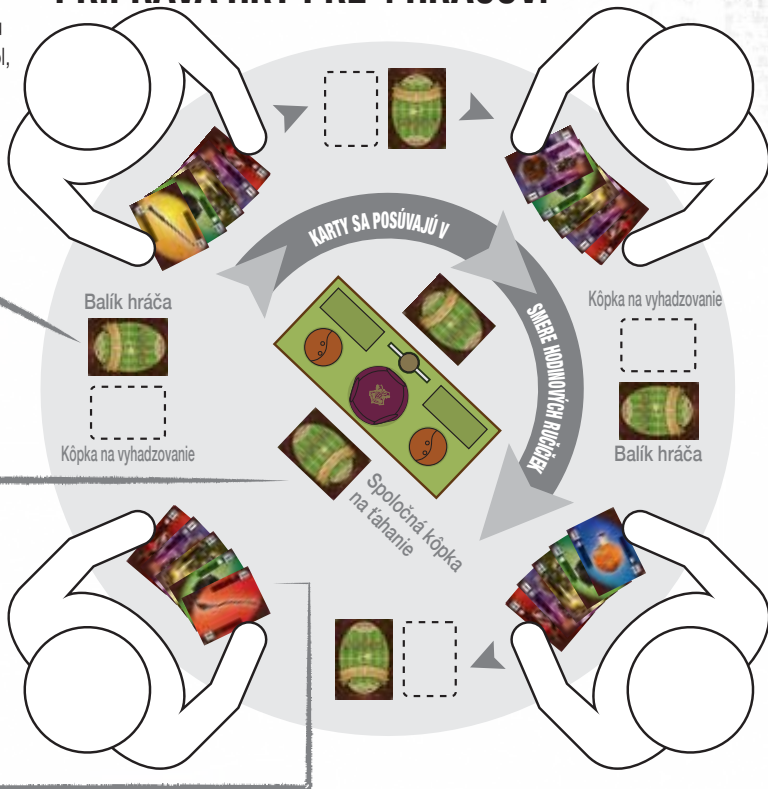
Hráči si sadnú do kruhu. Postavte metlobalovú truhlicu do stredu hracej plochy a zatlačajte ohnivú strelu nadol, kým neklikne. Po kliknutí je pripravená na výstrel.

## PRÍPRAVA HRY PRE 4 HRÁČOV:

Zamiešajte karty a každému hráčovi rozdajte balík 12 kariet. To bude každého vlastná kôпка na ťahanie. Túto kôпку položte medzi seba a hráča po vašej pravici.

Rozdelením zostávajúcich kariet na 2 hromady približne rovnakej veľkosti vytvorte spoločnú kôпку na ťahanie. Umiestnite po jednej hromade na obe strany metlobalovej truhlice, aby mali všetci hráči prístup najmenej k jednej z nich.

Každý hráč si vytiahne 5 kariet zo svojej osobnej kôпки na ťahanie. Môžete sa pozrieť na svoje karty, ale nie na karty ostatných.



## METLY HORE!

- V tejto hre nie sú ťahy. Všetko sa deje v reálnom čase, takže si nerobte starosti, ak sa vám niečo nepodarí!
- Na ruke nemôžete mať viac ako 5 kariet. Pred potiahnutím karty jednu vyhodte!
- Karty ťahajte zo svojej vlastnej kôпки a vyhadzujte ich lícom nadol po svojej ľavici.
- Vaša kôпка na vyhadzovanie sa automaticky stane vlastnou kôpkou na ťahanie ďalšieho hráča, keď sa karty v jeho kôpke minú!
- Ak sa stane, že je vaša kôпка na ťahanie prázdna, ťahajte z ktorejkoľvek z dvoch spoločných kôpok na ťahanie.

KEĎ VYLOŽÍTE TIETO KARTY, BUDE TO ZNAMENAŤ NASLEDOVNÉ. VŠETKY HRANÉ KARTY SI NECHAJTE PRED SEBOU:



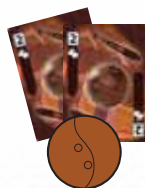
**Súprava (3) rovnakých predmetov:**  
Má cenu 10 bodov na konci hry.



**Dvojica (2) triafačov:**  
Ukradnite súpravu predmetov inému hráčovi a umiestnite na ňu svojich triafačov. Túto súpravu nemôže v hre nikto ukradnúť.



**Jeden (1) strážca:**  
Vezmite prehadzovačku a položte ju pred seba. Kým máte prehadzovačku, nikto vás nesmie okradnúť.

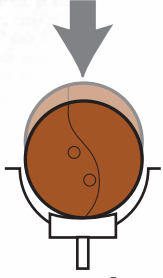


**Dvojica (2) odrážačov:**  
Zvolajte niekoho meno a hodte mu dorážačku. Bude sa pokúšať zasiahnúť dorážačkou iného hráča. Ak dorážačka zasiahne iného hráča, musí tento hráč položiť všetky karty, ktoré má na ruke. Ak položíte odrážačov, získavate imunitu.



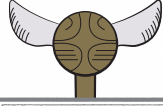
**Dvojica (2) stíhačov:**  
Ak chytíte strelu na konci hry, každá dvojica stíhačov, ktorú máte, má hodnotu 10 bodov.

## PRAVIDLÁ DORÁŽAČKY:



- Keď hráte s dvojicou odrážačov, vezmite dorážačku z metlobalovej truhlice, zvolajte meno iného hráča a hodte dorážačku tomuto hráčovi. Tento hráč odrazí dorážačku vo vzduchu na iného súpera.
- Ak odrazená dorážačka zasiahne súpera, musí tento okamžite vyhodíť všetky karty, ktoré má na ruke, musí získať dorážačku späť, položiť ju do truhlice a nesmie zabudnúť stlačiť tlačidlo pod ňou.
- Ak dôjde k situácii, že hráč minie, vyhodená dorážačka vás zasiahne (keď máte imunitu) alebo vyhodená dorážačka netrafí súpera, musí odrážajúci hráč získať dorážačku a vložiť ju späť do truhlice stlačením tlačidla pod ňou.

## PRAVIDLÁ OHNIVEJ STRELY:



+15 bodov a  
+10 bodov za jednu  
dvojicu stíhačov

- Po ľubovoľnom počte stlačení tlačidla dorážačky vyletí strela smerom nahor. Keď hráči čakajú na výstrel ohnivej strely, nesmú držať ruky nad truhlicou.
- Hráči môžu chytiť strelu vo vzduchu alebo sa jej zmocniť, keď sa vráti na zem. Hneď ako strelu niekto chytiť, hra končí a body sa sčítajú.
- Ak chytiť strelu, získate 15 bodov za chytenie strely a 10 bonusových bodov za dvojicu stíhačov, ktorých máte pred sebou.

## HU ÁTTEKINTÉS:

- Tedd próbára képességeidet ebben a pörgős, kviddics témájú játékban!
- Adogasd körbe a kártyákat az asztalnál gyorsabban, mint ahogy egy Nimbusz 2000-es repül, és alkoss készleteket az elemekből, valamint párokat a kviddicspozíciókból.
- A pontszerzéshez rakj le készleteket, de vigyázz: az ellenfél hajtói ellophatják őket előled!
- Figyelj a repülő gurkókra, amelyeket az egy pár terelőt kijátszó játékosok dobnak.
- A játék akkor ér véget, ha valaki elkapja az aranycíkeszt!

## A JÁTÉK MEGNYERÉSE:

- Adogasd körbe a kártyákat az asztalnál, és próbáld 3 kártyából álló készleteket, valamint kviddicspozíciókból álló párokat lerakni.
- Szerezz pontokat elemekből álló készletek kijátszásával, vagy lopd el más játékosok készleteit a hajtókártyák segítségével!
- Kapd el a cíkeszt, amiért a játék végén bónuszpontokat kapsz!
- Az a játékos nyer, aki a játék végére a legtöbb pontot szerzi meg.

## ELŐKÉSZÍTÉS:

A játékosok körben ülnek. Helyezd a kviddicsládát a játéktér közepére, és nyomd le az aranycíkeszt kattanásig, hogy készen álljon a kilövésre.

Keverd össze a kártyákat, és ossz ki mindenkinek a saját húzható talonját. Ez mindenkinek a saját húzható talonja lesz. A talonodat helyezd közéd és a jobb oldali játékos közé.

A maradék kártyát oszd szét 2, nagyjából azonos méretű paklira, amelyek a közös talonok lesznek. Helyezd őket a kviddicsláda két oldalára, hogy minden játékos legalább az egyikhez hozzáférjen.

Minden játékos 5 lapot húz a saját húzható talonjából. Csak a saját kártyáidat nézheted, a többiekét nem.

## ELŐKÉSZÍTÉS NÉGYSZEMÉLYES JÁTÉKHOZ:



# SEPRŪKET FEL!

- Ebben a játékban nincsenek körök. Minden valós időben történik, ezért ne aggódj, ha a dolgok zűrössé válnak!
- Soha nem lehet 5-nél több kártya a kezében. Húzás előtt dobj el egy kártyát!
- A kártyákat a saját húzható talonodból húzd, és képpel lefelé, a bal oldaladra dobd el őket.
- A dobópaklid automatikusan a következő játékos húzható talonja lesz, amikor a sajátja elfogy.
- Ha a saját húzható talonodban nincs több kártya, húzz a két közös talon bármelyikéből.

EZEKNEK A KÁRTYÁKNAK A LERAKÁSOKOR A KÖVETKEZŐ TÖRTÉNIK. TARTSD AZ ÖSSZES KIJÁTSZOTT KÁRTYÁT MAGAD ELŐTT:



**Ugyanolyan elemekből álló készlet (3 kártya):**  
10 pontot ér a játék végén.



**Egy pár hajtó (2 kártya):**  
Lopj el egy készletet egy másik játékostól, és helyezd rá a hajtóidat. Azt a készletet senki nem lophatja el a játék során.



**Egy őrző (1 kártya):**  
Fogd meg a kvaffot, és helyezd magad elé. Senki sem lophat tőled, amíg a kvaff nálad van.



**Egy pár terelő (2 kártya):**

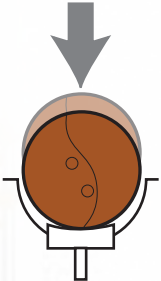
Mondd ki valaki nevét, és dobj neki egy gurkót. A játékos megpróbálhatja átűtteni a gurkót egy másik játékoshoz. Ha a gurkó eltalál egy másik játékos, annak el kell dobnia az összes kártyát a kezéből. Téged ez nem érint, ha terelőkártyát raktál le.



**Egy pár fogó (2 kártya):**

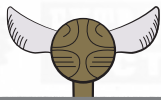
Ha a játék végén elkapod a cikeszt, akkor minden egyes nálad lévő fogó 10 pontot ér.

## A GURKÓ SZABÁLYAI:



- Ha egy pár terelőt játszol ki, vegyél el egy gurkót a kviddicsládából, mondd ki egy másik játékos nevét, és dobd oda neki a gurkót. A játékos átűtí a gurkót egy másik ellenfélhez.
- Ha az átűtött gurkó eltalál egy ellenfelet, annak azonnal el kell dobnia a kezében lévő összes kártyát, vissza kell helyeznie a gurkót a ládába, és lenyomni az alatta lévő gombot.
- Ha a játékos elvétí az átűtést, a gurkó téged talál el (akit ez nem érint), vagy az átűtött gurkó nem találja el az ellenfelet, az átűtést végrehajtó játékosnak vissza kell helyeznie a gurkót a ládába, és lenyomni az alatta lévő gombot.

## A CIKESZ SZABÁLYAI:



+15 pont és  
+10 pont  
fogópáronként

- A gurkó gombjának véletlenszerű számú megnyomása után a cikesz kilövedik felfelé. A játékosok kezei nem lebeghetnek a láda fölött a cikesz kilövése előtt.
- A játékosok a cikeszt elkaphatják a levegőben, vagy akkor, amikor már földet ért. Amint a cikeszt valaki elkapja, a játék véget ér, és a pontokat össze kell számolni.
- Ha te kaptad el a cikeszt, számold a cikeszért magadnak 15 pontot, valamint 10 bónuszpontot minden pár fogóért, ami előtted van.

## RO PREZENTARE GENERALĂ:

- Testează-ți aptitudinile în acest joc rapid, în stilul Văjthaț!
- Pasează cărțile în jurul mesei mai rapid decât un Nimbus 2000 în zbor pentru a colecționa seturi de elemente și perechi pentru poziții de Văjthaț.
- Pune jos seturi pentru a obține puncte, dar ai grijă la Atacantii adversi care îți le pot fura de sub nas!
- Ai grijă la baloanele ghiulea zburătoare, aruncate de jucătorii în rolul Prințătorilor.
- Jocul se sfârșește când este prinsă Hoțoaica Aurie!

## CUM SE CĂȘTIGĂ:

- Pasează cărți în jurul mesei, încercând să pui jos elemente în seturi de 3 și poziții de Văjthaț în perechi.
- Obține puncte folosind cărțile pentru seturi de elemente sau fură seturile altor jucători, folosind cărțile Atacant!
- Prinde Hoțoaica când este lansată, pentru puncte bonus la sfârșit!
- Câștigă jucătorul cu cele mai multe puncte la finalul jocului.



# PREGĂTIRE:

Jucătorii se așază într-un cerc. Așază Cufărul Văjthaț în centrul zonei de joc și împinge Hoțoaica Aurie în jos până auzi un clic pentru a o pregăti de lansare.

# PREGĂTIRE PENTRU UN JOC ÎN 4 JUCĂTORI:

Cărțile de joc vor fi amestecate și împărțite într-un pachet de 12 cărți fiecărui jucător.  
Acesta este teancul tău personal de tragere. Așază teancul între tine și jucătorul din dreapta ta.

Împarte restul cărților în 2 teancuri aproximativ egale, pentru a crea Teancurile de Tragere ale Comunității.  
Așază un teanc de fiecare parte a Cufărului Văjthaț pentru ca fiecare jucător să aibă acces la cel puțin 1.

Fiecare jucător trage 5 cărți din teancul lor personal de tragere. Poți să te uiți la cărțile tale, dar nu și la ale celorlalți.



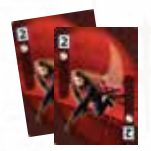
# SUS MĂTURILE!

- Nu există ture în acest joc. Totul are loc în timp real, deci nu vă faceți griji dacă lucrurile o iau razna!
- Nu ai voie să ai mai mult de 5 cărți în mână niciodată. Decartează înainte de a trage!
- Trage din teancul tău personal de tragere, decartează cu fața în jos către stânga ta.
- Teancul tău de decartat devine automat teancul personal de tragere al următorului jucător, atunci când teancul lor de tragere rămâne fără cărți!
- Dacă teancul tău personal de tragere se termină vreodată, trage din oricare dintre cele două teancuri de tragere ale comunității.

CÂND ACESTE CĂRȚI SUNT DEARTATE, SE ÎNTÂMPLĂ URMĂTOARELE. PĂSTRĂZĂ TOATE CĂRȚILE DE JOC ÎN FAȚA TA:



**Un set (3) de aceleași elemente:**  
Valorează 10 puncte la finalul jocului.



**0 pereche (2) de Atacanți:**  
Fură un set de elemente de la un alt jucător și așază-ți Atacanții deasupra lui. Nimeni nu mai poate fura acel set în timpul jocului.



**0 pereche (2) de Prinzători:**  
Strigă numele cuiu și aruncă-le un balon ghiulea. Ei vor încerca să ricoșeze balonul ghiulea la un alt jucător. Dacă balonul ghiulea lovește un alt jucător, acel jucător trebuie să își decarteze toate cărțile. Ai imunitate dacă ai pus jos Prinzători.

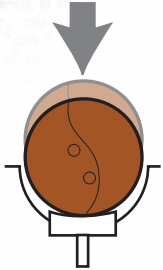


**Un singur (1) Portar:**  
Ia balonul și așază-l în fața ta. Nimeni nu poate fura de la tine cât timp ai balonul.



**0 pereche (2) de Căutători:**  
Dacă prinzi Hoțoaica la finalul jocului, fiecare pereche de Căutători pe care o ai valorează 10 puncte.

## REGULI PENTRU BALONUL GHIULEA:



- Când joci o pereche de Prinzători, ia un balon ghiulea din Cufărul Văjthaț, strigă numele unui alt jucător și aruncă balonul ghiulea spre acel jucător. Acel jucător ricoșează în aer balonul ghiulea către alt adversar.
- Dacă balonul ghiulea ricoșat lovește un adversar, acel adversar trebuie să își decarteze imediat toate cărțile din mână și trebuie să recupereze balonul ghiulea, să îl așeze înapoi în cufăr, asigurându-se că apasă butonul de dedesubt.
- Dacă jucătorul ratează ricoșeul, balonul ghiulea ricoșat de lovește (imunitate), sau dacă balonul ghiulea ricoșat ratează adversarul, jucătorul care a aruncat balonul ghiulea trebuie să îl recupereze și să îl așeze înapoi în cufăr, apăsând butonul de dedesubt.

## REGULI HOȚOAIȚĂ:



+15 puncte și  
+10 puncte pentru  
pereche de Căutători

- După un număr aleatoriu de apăsări ale butonului pentru balonul ghiulea, Hoțoaița va fi lansată în sus. Jucătorii nu au voie să stea deasupra cufărului, așteptând lansarea Hoțoaiței.
- Jucătorii pot prinde Hoțoaița în aer sau o pot lua odată ce a revenit pe pământ. De îndată ce Hoțoaița a fost prinsă, jocul s-a sfârșit și punctele sunt adunate.
- Dacă ai prins Hoțoaița, primești 15 puncte pentru prinderea Hoțoaiței și 10 puncte pentru fiecare pereche de Căutători pe care ai avut-o în față.

## (EL) ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ:

- Δοκίμασε τις ικανότητές σου σε αυτό το παιχνίδι με τους γρήγορους ρυθμούς και θέμα το Κουίντιπς!
- Περάστε τις κάρτες ένα γύρω στο τραπέζι πιο γρήγορα από όσο πετάει μια σκούπα Νίμπους 2000 και δημιουργήστε σύνολα στοιχείων και ζευγάρια θέσεων Κουίντιπς.
- Ανοίξτε στο τραπέζι σύνολα για να μαζέψετε πόντους, αλλά έχετε το νου σας για τους αντίπαλους Κυνηγούς, που θα σας τα κλέψουν κάτω από τη μύτη σας!
- Προσέχετε τα ιπτάμενα Μπλάτζερ, που ρίχνουν οι παίκτες που παίζουν ένα ζευγάρι Χτυπητές.
- Το παιχνίδι τελειώνει όταν ένας παίκτης πιάσει το χρυσό Σνιτς!

## ΠΩΣ ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ:

- Περάστε τις κάρτες ένα γύρω από το τραπέζι, προσπαθώντας να σχηματίσετε σύνολα που αποτελούνται από 3 στοιχεία και θέσεις Κουίντιπς σε ζευγάρια.
- Κερδίστε πόντους παίζοντας σύνολα με κάρτες στοιχείων ή κλέψτε τα σύνολα άλλων παικτών με κάρτες Κυνηγών!
- Πιάστε το Σνιτς όταν εκτοξευτεί και κερδίστε μπόνους πόντους στο τέλος!
- Κερδίζει ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους στο τέλος του παιχνιδιού.

## ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ:

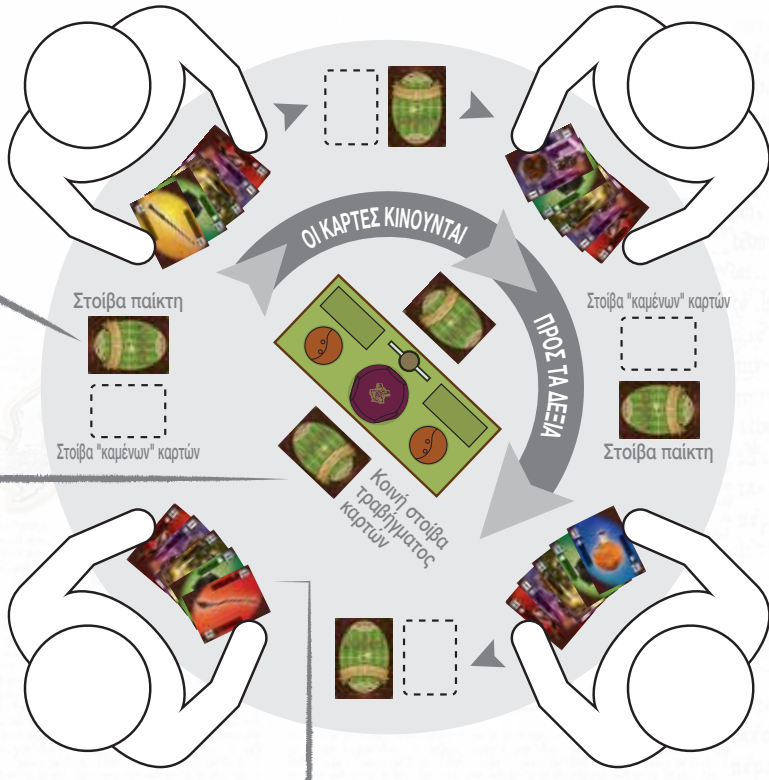
Οι παίκτες κάθονται κυκλικά. Τοποθετήστε το Σεντούκι Κουίντιπς στο κέντρο του χώρου παιχνιδιού και πιέστε το χρυσό Σνιτς προς τα κάτω μέχρι να κομπώσει στη θέση του και να είναι έτοιμο για εκτόξευση.

Ανακατέψτε τις κάρτες και μοιράστε από 12 κάρτες σε κάθε παίκτη.  
Αυτή είναι η προσωπική σας στοιβα τραβήγματος καρτών.  
Τοποθετήστε τη στοιβα ανάμεσα σε εσάς και στον παίκτη στα δεξιά σας.

Χωρίστε τις υπόλοιπες κάρτες σε 2 στοιβες περίπου του ίδιου μεγέθους για να δημιουργήσετε τις Κοινές στοιβες τραβήγματος καρτών.  
Τοποθετήστε μία στοιβα σε κάθε πλευρά του Σεντουκιού Κουίντιπς, ώστε όλοι οι παίκτες να έχουν πρόσβαση σε τουλάχιστον 1 στοιβα.

Κάθε παίκτης τραβάει 5 κάρτες από την προσωπική του στοιβα τραβήγματος καρτών. Μπορείτε να βλέπετε τις δικές σας κάρτες, αλλά όχι τις κάρτες των άλλων παικτών.

## ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ 4 ΠΑΙΚΤΩΝ:



# ΕΤΟΙΜΑΣΤΕ ΤΙΣ ΣΚΟΥΠΕΣ ΣΑΣ!

- Σε αυτό το παιχνίδι δεν υπάρχει σειρά παικτών. Τα πάντα συμβαίνουν σε πραγματικό χρόνο, επομένως μην ανησυχείτε αν το τραπέζι ανακατευτεί!
- Δεν μπορείτε να έχετε ποτέ περισσότερες από 5 κάρτες στο χέρι σας οποιαδήποτε στιγμή. Πετάξτε μια κάρτα πριν τραβήξετε!
- Τραβήξτε κάρτες από την προσωπική σας στοιβα, απορρίψτε τις κλειστές στα αριστερά σας.
- Η στοιβα "καμένων" καρτών σας γίνεται αυτόματα η προσωπική στοιβα τραβήγματος του επόμενου παίκτη, όταν τελειώσει η δική του στοιβα τραβήγματος καρτών!
- Αν τελειώσει η προσωπική σας στοιβα τραβήγματος καρτών, τραβήξτε από μία από τις δύο κοινές στοιβες τραβήγματος.

ΣΥΜΒΑΝΟΥΝ ΤΑ ΑΚΟΛΟΥΘΑ ΟΤΑΝ ΤΟΠΟΘΕΤΟΥΝΤΑΙ ΣΤΟ ΤΡΑΠΕΖΙ ΑΥΤΕΣ ΟΙ ΚΑΡΤΕΣ. ΚΡΑΤΑΤΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΚΑΡΤΕΣ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΠΑΙΧΤΕ ΜΠΡΟΣΤΑ ΣΑΣ:



## Ένα σύνολο (3) ίδιων στοιχείων:

Έχει αξία 10 πόντων στο τέλος του παιχνιδιού.



## Ένα ζευγάρι (2) Κυνηγών:

Κλέψτε ένα σύνολο στοιχείων από έναν άλλο παίκτη και τοποθετήστε τους Κυνηγούς σας από πάνω τους. Κανείς δεν μπορεί να κλέψει αυτό το σετ στο συγκεκριμένο παιχνίδι.



## Ένας (1) Φύλακας:

Πάρτε το Κουαφλ και τοποθετήστε το μπροστά σας. Κανείς δεν μπορεί να κλέψει από εσάς όσο έχετε το Κουαφλ.



## Ένα ζευγάρι (2) Χτυπητών:

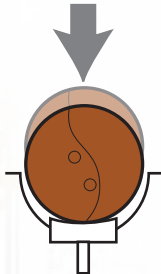
Φωνάξτε το όνομα κάποιου και πετάξτε του ένα Μπλάτζερ. Προσπαθούν να χτυπήσουν το Μπλάτζερ προς έναν άλλο παίκτη. Αν το Μπλάτζερ χτυπήσει έναν άλλο παίκτη, αυτός πρέπει να ρίξει όλες τις κάρτες που έχει στο χέρι του. Δεν επηρεάζεστε αν έχετε τοποθετήσει στο τραπέζι τους Χτυπητές.



## Ένα ζευγάρι (2) Ανιχνευτών:

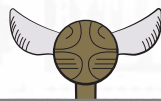
Αν πιάσετε το Σνιτς στο τέλος του παιχνιδιού, κάθε ζευγάρι Ανιχνευτών που έχετε αξίζει 10 πόντους.

## ΚΑΝΟΝΕΣ ΜΠΑΛΑΣ ΜΠΛΑΤΖΕΡ:



- Όταν παίξετε ένα ζευγάρι Χτυπητών, πάρτε ένα Μπλάτζερ από το Σεντούκι Κουίνιτς, φωνάξτε το όνομα ενός παίκτη και πετάξτε του το Μπλάτζερ. Ο παίκτης χτυπάει στον αέρα το Μπλάτζερ προς κάποιον άλλο αντίπαλο.
- Αν το Μπλάτζερ χτυπήσει έναν αντίπαλο, αυτός ο αντίπαλος πρέπει να ρίξει αμέσως όλες τις κάρτες στο χέρι του, να ξαναβρεί το Μπλάτζερ και να το τοποθετήσει πίσω στο σεντούκι, φροντίζοντας να πατήσει το κουμπί από κάτω.
- Αν ο παίκτης αποφύγει το χτύπημα και το Μπλάτζερ χτυπήσει εσάς (που δεν επηρεάζεστε) ή το Μπλάτζερ δεν χτυπήσει τον αντίπαλο, ο παίκτης που έριξε το Μπλάτζερ πρέπει να το ξαναβρεί και να το τοποθετήσει πίσω στο σεντούκι, πατώντας το κουμπί από κάτω.

## ΚΑΝΟΝΕΣ ΣΝΙΤΣ:



+15 πόντοι και  
+10 πόντοι ανά  
ζευγάρι Ανιχνευτών

- Αφού πατηθεί το κουμπί του Μπλάτζερ για έναν τυχαίο αριθμό φορές, το Σνιτς εκτοξεύεται προς τα πάνω. Οι παίκτες δεν επιτρέπεται να στέκονται πάνω από το σεντούκι περιμένοντας να εκτοξευτεί το Σνιτς.
- Οι παίκτες μπορούν είτε να πιάσουν το Σνιτς στον αέρα ή να το πιάσουν όταν πέσει στο έδαφος. Μόλις πιάσουν το Σνιτς, το παιχνίδι τελειώνει και υπολογίζεται το σύνολο των πόντων.
- Αν πιάσατε το Σνιτς, κερδίζετε 15 πόντους επειδή πιάσατε το Σνιτς και 10 μπόντους πόντους για κάθε ζευγάρι Ανιχνευτών που έχετε μπροστά σας.

## HR PREGLED:

- Iskušajte svoje vještine u ovoj brznoj društvenoj igri metloboja!
- Šaljite karte oko stola brže nego što Nimbus 2000 može letjeti kako biste skupili komplete predmeta i parove igrača metloboja.
- Položite komplete kako biste osvojili bodove, no pazite se protivničkih lovaca koji će vam ih ukrasti pred nosom!
- Pripazite na leteće majce koje su izbacili igrači koji su odigrali par udarača.
- Igra završava kad se uhvati zlatna zvrčka!

## KAKO POBIJEDITI:

- Podijelite karte oko stola, pokušavajući odložiti predmete u kompletu od tri karte, a igrače metloboja u parovima.
- Osvojite bodove tako da odigrate komplete predmeta ili ukradete komplete drugih igrača s pomoću para lovaca!
- Uхватите zvrčku kad poleti za dodatne bodove na kraju!
- Igrač koji na kraju igre ima najviše bodova pobjeđuje.



## POČETAK IGRE:

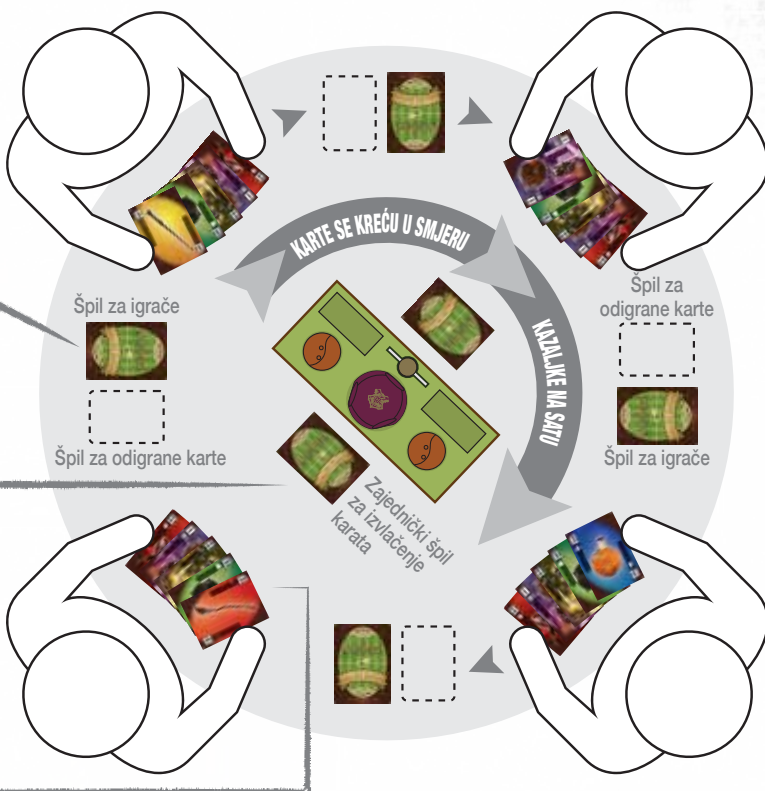
Igrači sjede u krugu. Stavite škrinju za metloboj u sredinu kruga i pritisnite zlatnu zvrčku prema dolje dok ne klikne kako biste je pripremili za lansiranje.

## POSTAVLJANJE IGRE ZA 4 IGRAČA:

Izmiješate karte i svakom igraču podijelite špil od 12 karata. To je vaš vlastiti špil karata. Stavite taj špil između sebe i igrača s vaše desne strane.

Preostale karte podijelite u 2 špila otprilike iste veličine kako biste napravili zajedničke špilove za izvlačenje karata. Stavite po jedan špil sa svake strane škrinje za metloboj tako da svi igrači imaju pristup najmanje jednom špilju.

Svaki igrač vuče po pet karata iz vlastitog špila karata. Vi možete pogledati svoje karte, nitko drugi ne smije.



## METLE GORE!

- U ovoj igri nema igranja po redu. Sve se događa u stvarnom vremenu, pa nemojte brinuti ako stvari postanu malo kaotične!
- Nikada u ruci ne smijete imati više od 5 karata. Odbacite karte prije izvlačenja!
- Izvlačite karte iz svojeg špila, odložite ih licem prema dolje sa svoje lijeve strane.
- Vaš špil za odigrane karte automatski postaje osobni špil za izvlačenje karata sljedećeg igrača kad on potroši svoj špil karata!
- Ako je vaš osobni špil za karte potrošen, vucite karte s jednog od dva zajednička špila za izvlačenje karata za igranje.

SLJEDEĆE ĆE SE DOGODITI KAD SE OVE KARTE POLOŽE NA STOL. DRŽITE SVE ODIGRANE KARTE ISPRED SEBE:



**Komplet (3) istih predmeta:**  
Vrijedi 10 bodova na kraju igre.



**Par (2) lovaca:**  
Ukradite komplet predmeta od drugog igrača i stavite svoje lovce na vrh. Nitko ne smije ukrasti taj komplet tijekom igre.



**Jedan (1) vratar:**  
Uzmite balun i stavite ga ispred sebe. Nitko ne smije krasti od vas dok imate balun.

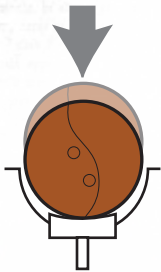


**Par (2) udarača:**  
Recite nečije ime i dobacite im maljac. Igrač pokušava pogoditi maljcem drugog igrača. Ako maljac pogodi drugog igrača, taj igrač mora ispustiti sve karte koje ima u rukama. Ako spustite udarače, imate imunitet.



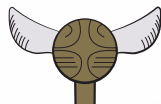
**Par (2) tragača:**  
Ako uhvatite zvrčku na kraju igre, svaki tragač kojeg imate vrijedi 10 bodova.

## ПРАВИЛА ЗА МАЛЈАК:



- Kada odigrate par udarača, zgrabite maljac iz škrinje za metloboj, recite nečije ime i tom igraču dobacite maljac. Taj igrač usmjerava maljac u zraku prema drugom igraču.
- Ako maljac pogodi protivničkog igrača, taj igrač odmah mora odbaciti sve karte iz ruke i mora uhvatiti maljac, vratiti ga nazad u škrinju i osigurati da je gumb ispod nje pritisnut.
- U slučaju da igrač ne uspije pogoditi maljac, ako maljac udari vas (imate imunitet) ili ako maljac promaši protivničkog igrača, onda igrač koji ga je udario mora uzeti maljac, vratiti ga u škrinju i pritisnuti gumb ispod nje.

## ПРАВИЛА ЗА ЗВРЧКУ:



+ 15 bodova i  
+ 10 bodova po  
paru tragača

- Nakon nasumičnog broja pritisaka na gumb maljca zvrčka će se lansirati u zrak. Igrači ne smiju stajati iznad škrinje u iščekivanju da zvrčka poleti.
- Igrači smiju uhvatiti zvrčku u zraku ili je zgrabiti kad se vrati na podlogu. Čim je zvrčka uhvaćena, igra završava i bodovi se zbrajaju.
- Ako ste uhvatili zvrčku, osvajate 15 bodova za hvatanje zvrčke i još dodajete 10 bodova po paru tragača koje imate ispred sebe.

## BG ОБЩА ИНФОРМАЦИЈА:

- Тествайте възможностите си в тази бърза игра на квидич!
- Подавайте картите по масата по-бързо отколкото лети метлата Нимбус 2000, за да съберете сетове от предмети и двойки позиции на квидич.
- Поставете сетове, за да трупате точки, но се пазете от враждебните гончи, които ще ви ги откраднат изпод носа!
- Внимавайте за летящи блъджъри, хвърляни от играчи, които играят с чифт бячи.
- Играта приключва, когато някой улови златния снич!

## КАК ДА СПЕЧЕЛИТЕ:

- Подавайте картите по масата, като се стремите да създавате сетове от 3 предмета и двойки от квидич позиции.
- Отбелязвайте точки, като изигравате карти с предмети или крадете на другите играчи сетовете с помощта на картите гончи!
- Хванете снича, когато бъде изстрелян, за да спечелите бонус точки накрая!
- Играчът с най-много точки в края на играта печели.

## ПОДГОТОВКА:

Играчите сядат в кръг. Поставете сандъчето с квидич топки по средата на мястото за игра и сложете златния снич в сандъчето с леко натискане, докато не щракне, за да го подготвите за изстрелване.

Разбъркайте картите и раздайте на всеки играч по 12 карти.

Това е вашата лична купчинка с карти.

Поставете купчинката между вас и играча от ваше дясно.

Разделете останалите карти на 2 купчини с приблизително еднакъв размер, за да създадете купчини, от които могат да теглят всички.

Поставете по една купчина от двете страни на сандъчето, така че на играчите да им бъде удобно да теглят поне от едната.

Всеки играч тегли по 5 карти от собственото си тесе. Можете да гледате в своите карти, но не и в тези на опонентите ви.

## ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА С 4-МА:



# ПРИГОТВЕТЕ МЕТЛИТЕ!

- В тази игра няма ред. Всичко се случва едновременно, така че не се притеснявайте, ако настане истински хаос!
- Не можете да имате повече от 5 карти в ръката си по време на играта. Трябва да оставите една карта, преди да изтеглите друга!
- Теглете карти от личното си тесте, а ненужните поставяйте от лявата си страна, поставени с лицето надолу.
- Вашата купчина с изиграни карти автоматично се превръща в лично тесте с карти на играча до вас, когато неговото свърши!
- Ако вашето лично тесте с карти свърши в даден момент, можете да изтеглите карта от една от двете общи купчини за теглене.

НЕЩАТА СЕ РАЗВИВАТ ПО СЛЕДНИЯ НАЧИН, КОГАТО ТЕЗИ КАРТИ СА ИЗИГРАНИ. ЗАПАЗЕТЕ ВСИЧКИ ИЗИГРАНИ КАРТИ ПРЕД ВАС:



**Сет от (3) карти с един и същ предмет:**  
Носят ви 10 точки в края на играта.



**Двойка (2) гончии:**  
Откраднете сет от предмети от друг играч и поставете гончиите отгоре. Никой не може да открадне този сет в рамките на тази игра.



**Един (1) пазач:**  
Вземете куофъла и го поставете пред вас. Никой не може да краде от вас, докато притежавате куофъла.



**Двойка (2) бячи:**

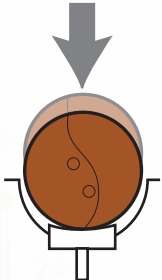
Извикайте името на някой играч и хвърлете към него един блъджър. Този играч ще се опита да удари блъджъра към друг. Ако блъджърът удари друг играч, то той трябва да се раздели с всички карти, които притежава. Вие сте защитени, ако имате бячи.



**Двойка (2) търсачи:**

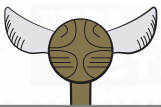
Ако в края на играта хванете сница, всяка една двойка търсачи, която притежавате, ви носи по 10 точки.

## ПРАВИЛА ЗА БЛЪДЖЪРА:



- Когато играете с двойка бячи, вземете един блъджър от сандъчето с топки за квидич, извикайте името на някой от играчите и хвърлете блъджъра към този играч. Този играч насочва блъджъра към друг играч, като го удари във въздуха.
- Ако удареният блъджър удари играч, то този играч трябва незабавно да се раздели с всичките си карти и да върне блъджъра обратно в сандъчето, като се увери, че е натиснал бутона отдолу.
- Ако играчът пропусне удара, удареният блъджър удари вас (защитен) или блъджърът пропусне даден противник, играчът, който е ударил блъджъра, трябва да го постави обратно на мястото му в сандъчето и да натисне бутона отдолу.

## ПРАВИЛА НА СНИЧА:



+15 точки и  
+10 точки на  
всяка двойка  
търсачи

- След няколко натискания на бутона, намиращ се под блъджъра, сничът ще се изстреля нагоре. На играчите не им е позволено да се надвесват над сандъчето в очакване сничът да бъде изстрелян.
- Играчите могат да хванат сница, докато е във въздуха или когато се приземи. Веднага щом някой от играчите улови сница, играта приключва и точките се преброяват.
- Ако хванете сница, получавате 15 точки и още 10 бонус точки за всяка една двойка търсачи, която притежавате.

## SL PREGLED:

- Preizkusite svoje sposobnosti v tej hitri igri na temo igre Quidditch!
- Karte podajte po mizi hitreje, kot leti metla Nimbus 2000, in tako zberite kompletne predmetov in pare igralcev igre Quidditch.
- Kompletne pripravite na točkovanje, vendar bodite pozorni na nasprotno zasledovalce, ki vam jih želijo izmakniti pred nosom!
- Pazite na leteče štampe, ki jih udarjajo igralci tolkači.
- Igra se konča, ko je ujet zlati zviz!

## KAKO ZMAGATI:

- Karte si podajajte po mizi ter poskusite zbrati komplet 3 predmetov in pare igralcev igre Quidditch.
- Točke dobite tako, da zberete kompletne predmetov ali pa jih s kartami zasledovalce ukradete drugim soigralcem!
- Za dodatne točke na koncu igranja zbirajte zlate zvize!
- Zmaga igralec, ki ima na koncu igre največ točk.



## POSTAVITEV:

Igralci sedijo v krogu. Skrinjo za igro Quidditch postavite na sredino igralne površine. Zlati zviz potisnite navzdol, dokler ni pripravljen za izstrelitev.

## POSTAVITEV IGRE ZA 4 IGRALCE:

Premešajte karte in vsakemu igralcu razdelite po 12 kart. To je vaš osebni kup za vlečenje kart. Ta kup položite med sebe in igralca na vaši desni.

Preostale karte razdelite v 2 kupa približno enake velikosti in tako ustvarite skupna kupa, s katerega boste vlekli karte. Na vsako stran skrinje za igro Quidditch položite en kup, tako da vsi igralci dosežejo vsaj enega.

Vsak igralec izbere 5 kart s svojega osebnega kupa za vlečenje. Lahko si ogledate svoje karte, a ne kart soigralcev.



## PRIPRAVITE METLE!

- V tej igri ni potez. Vse se dogaja v realnem času, zato naj vas ne skrbi, če bo igra malce zmedena!
- V rokah nikoli ne smete imeti več kot 5 kart. Odvrzite karto, preden vzamete novo!
- Karte izbirajte z osebnega kupa za vlečenje, odvrženo karto pa položite s sprednjo stranjo navzdol na levo stran kupa.
- Vaš kup odvrženih kart bo samodejno postal osebni kup za vlečenje sosednjega igralca, ko mu zmanjka kart na prvotnem kupu!
- Če vam kadar koli zmanjka kart na osebem kupu za vlečenje, izberite karto z enega izmed skupnih kupov za vlečenje.

KO SO TE KARTE POLOŽENE, SE ZGODI NASLEDNJE. VSE UPORABLJENE KARTE IMEJTE PRED SEBOJ:



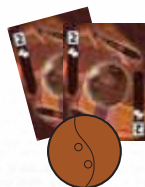
**Komplet (3) istih predmetov:**  
Na koncu igre je vreden 10 točk.



**Par (2) zasledovalcev:**  
Drugemu igralcu ukradite komplet predmetov in nanj postavite svojega zasledovalca. Tega kompleta nihče ne more ukrasti za čas igre.



**Posamezen (1) branilec:**  
Vzemite lokl in ga postavite pred sebe. Medtem ko imate lokl, vam nihče ne sme nič ukrasti.

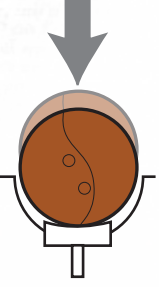


**Par (2) tolkačev:**  
Nekoga pokličite po imenu in mu vrzite štamf. Ta igralec bo štamf poskusil udariti proti drugem soigralcu. Če štamf zadane drugega igralca, mora ta igralec zavreči vse karte, ki jih ima v roki. Če ste na igralno površino položili tolkača, ste varni.



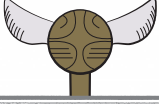
**Par (2) iskalcev:**  
Če na koncu igre ujamate zlati zviz, vam bo vsak par iskalcev prinesel 10 točk.

## PRAVILA ZA ŠTAMF:



- Ko boste igrali par tolkačev, v skrinji za igro Quidditch primite štamf, zakličite soigralčevo ime in mu vrzite štamf. Ta igralec štamf v zraku udari in ga usmeri k drugemu nasprotniku.
- Če odbiti štamf zadane nasprotnika, mora tisti nasprotni nemudoma zavreči vse karte in štamf položiti nazaj v skrinjo. Tako se prepriča, da je pritisnil gumb pod njim.
- Če igralec zgreši udarec, odbiti štamf zadane vas (varni) ali odbiti štamf zgreši nasprotnika, mora igralec, ki je zgrešil udarec, položiti štamf nazaj v skrinjo tako, da pritisne gumb pod njim.

## PRAVILA ISKALCA:



**+15 točk in  
+10 točk na  
par iskalcev**

- Po tem, ko ste pritisnili naključno število gumbov štamfa, se bo zlati zviz izstrelil navzgor. Pred izstrelitvijo zlatega zviza igralci ne smejo lebdeti nad skrinjo.
- Igralci lahko zlati zviz ujamejo v zraku, ali ko se vrne nazaj na tla. Ko eden izmed igralcev ujame zlati zviz, je igre konec in točke se seštejejo.
- Če ste ujeli zlati zviz, prejmete za to 15 točk in dodatnih 10 točk na vsak par iskalcev, ki ga imate pred seboj.

## TR GENEL BAKIŞ:

- Quidditch temalı bu hızlı oyunda becerilerinizi test edin!
- Eşya ve Quidditch pozisyonu setleri oluşturmak için kartları masada bir Nimbus 2000'den daha hızlı şekilde elden ele geçirin.
- Puan kazanmak için setlerinizi masaya koyun ancak onları burnunuzun dibinden çalabilecek rakip Kovalayıcılara dikkat edin!
- Vurucu çifti oynayan oyuncuların attığı uçan Bludger'lara dikkat edin.
- Altın Snitch yakalandığında oyun sona erer!

## KAZANMA KOŞULLARI:

- Kartları masanın etrafına dolaştırın ve eşyaları üçlü, Quidditch pozisyonlarını da ikili setler halinde masaya açın.
- Eşya karti setlerini oynayarak veya Kovalayıcı kartlarıyla diğer oyuncuların setlerini çalarak puan kazanın!
- Oyunun sonunda bonus puan kazanmak için fırladığı zaman Snitch'i yakalayın!
- Oyunun sonunda en fazla puanı alan oyuncu oyunu kazanır.

## OYUNA HAZIRLIK:

Oyuncular bir daire şeklinde oturur. Quidditch Sandığına oyun alanının ortasına yerleştirin ve Altın Snitch'i, fırlamaya hazır olduğunu gösteren klik sesi duyuluncaya kadar aşağı itin.

**Kartları karıştırın ve her oyuncuya 12 kartlık bir deste dağıtın.  
Bu sizin kişisel çekme destenizdir.  
Bu desteyi, sağ taraftaki oyuncuya aranızda yerleştirin.**

**Topluluk Çekme Desteleri oluşturmak için kalan kartları yaklaşık olarak eşit sayıda 2 desteye ayırın.  
Tüm oyuncuların en az 1 desteye erişebilmesi için Quidditch Sandığına her iki yanına bir deste yerleştirin.**

**Her oyuncu, kendi kişisel çekme destesinden 5 kart çeker.  
Kendi kartlarınıza bakabilirsiniz ancak başkalarının kartlarına bakamazsınız.**

## 4 OYUNCULU OYUN KURULUMU:



# SÜPÜRGELERİ HAZIRLAYIN!

- Bu oyunda sıra yoktur. Her şey gerçek zamanlı olarak gerçekleşir, bu nedenle işler karışırsa endişelenmeyin!
- Elinizde en fazla 5 kart bulunmalıdır. Önce kart atın, sonra kart çekin!
- Kartları kişisel çekme destenizden çekin, solunuza doğru ve kapalı şekilde atın.
- Kişisel çekme desteleri bittiği zaman sizin atılan kartlar desteniz otomatik olarak yanınızdaki oyuncunun çekme destesi olur!
- Kişisel çekme desteniz boşsa iki topluluk çekme destesinin birinden kart çekin.

AŞAĞIDAKİ KARTLAR AÇILDIĞI ZAMAN AŞAĞIDAKİLER OLUR. OYNANAN TÜM KARTLARI ÖNÜNÜZDE TUTUN:



**Aynı eşyalardan oluşan üçlü (3 adet) bir set:**  
Oyun sonunda 10 puan değerindedir.



**Kovalayıcı çifti (2 adet):**  
Başka bir oyuncudan bir eşya seti çalın ve Kovalayıcılarınızı üstüne yerleştirin. Oyun boyunca kimse bu seti çalamaz.



**Tek Tutucu (1 adet):**  
Quaffle'ı alın ve önünüze koyun. Quaffle sizdeyken kimse sizden eşya çalamaz.

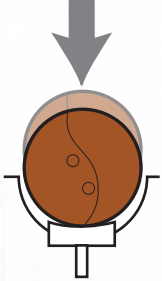


**Vurucu çifti (2 adet):**  
Birinin adını söyleyin ve ona bir Bludger atın. O kişi, Bludger'ı başka bir oyuncuya atmaya çalışır. Bludger başka bir oyuncuya çarparsa oyuncunun elindeki tüm kartları atması gerekir. Vurucular masaya koyduysanız Bludger'a karşı korumalı olursunuz.



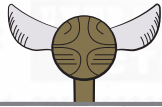
**Arayıcı çifti (2 adet):**  
Oyunun sonunda Snitch'i yakalarsanız elinizdeki her bir Arayıcı çifti 10 puan değerindedir.

## BLUDGER KURALLARI:



- Bir çift Vurucu oynadığınız zaman Quidditch Sandığından bir Bludger alın, başka bir oyuncunun adını söyleyin ve Bludger'ı o oyuncuya atın. Bu oyuncu, Bludger'ı havadayken başka bir rakibe atar.
- Bludger'ın bir rakibe çarpması durumunda bu rakibin elindeki tüm kartları hemen bırakması, Bludger'ı geri alıp sandığa yerleştirilmesi ve alttaki düğmeye bastığından emin olması gerekir.
- Oyuncu atışı kaçırırsa, atılan Bludger size (korumalıyken) çarparsa veya Bludger atışı iskanlırsa atış yapan oyuncunun Bludger'ı sandığa geri koyması ve alttaki düğmeye basması gerekir.

## SNITCH KURALLARI:




+15 puan ve her Arayıcı çifti için +10 puan

- Bludger düğmesine birkaç kez (sayı rastgeledir) basıldıktan sonra Snitch yukarı fırlar. Oyuncuların Snitch fırlatışına hazırlanmak üzere ellerini sandığın üzerinde dolaştırması yasaktır.
- Oyuncular, Snitch'i havada veya yere düştüğünde yakalayabilir. Snitch yakalandığı an oyun biter ve puanlar toplanır.
- Snitch'i yakaladıysanız bunun için kendinize 15 puan yazın ve önünüzde bulunan her bir Arayıcı çifti için de 10 bonus puan kazanın.



- ⚠ **ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!** ОПАСНОСТЬ УДУШЬЯ – Мелкие детали и шарики. Не подходит для детей в возрасте до 3 лет. Используйте только снаряды, входящие в комплект игрушки. Не направляйте игрушку на людей и животных, не стреляйте в упор.
- ⚠ **OSTRZEŻENIE:** NIEBEZPIECZYSTWO ZADŁAWIENIA – Drobne elementy i małe kulki. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Nie wolno używać pocisków innych niż dostarczone z tą zabawką. Nie strzelać do ludzi ani zwierząt. Nie strzelać z bliskiej odległości.
- ⚠ **UPOZORNENI:** NEBEZPEČI UDUSENÍ – Drobne části a malé míčky. Nevhodné pro děti do tří let. Používejte pouze projektily dodávané s hračkou. Nestřílejte na osoby ani zvířata, ani z bezprostřední blízkosti.
- ⚠ **UPOZORNENIE:** NEBEZPEČENSTVO UDUSENIA – Malé části a malé guľôčky. Nevhodné pre deti do troch rokov. Nepoužívajte iné projektily ako tie, ktoré sa dodávajú s hračkou. Nestrieľajte do ľudí alebo zvierat alebo z bezprostrednej blízkosti.
- ⚠ **FIGYELMEZTETÉS:** FULLADÁSVEZÉLY – Apró alkatrészek és apró golyók. Csak három évnél idősebb gyermekek számára alkalmas. Ne használjon olyan lövedéket, amely nem ehhez a játékhoz tartozik. Ne célozzon emberekre vagy állatokra, és ne célozzon közvetlen közelről.
- ⚠ **AVERTISSEMENT:** PERICOL DE ASFIXIERE – Piese mici și bile mici. Contraindicat copililor mai mici de trei ani. Nu utilizați alte proiectile în afară de cele furnizate cu jucăria. Nu trageți în oameni sau animale sau de la distanță foarte mică.
- ⚠ **ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ:** ΚΙΝΔΥΝΟΣ ΠΙΝΙΓΜΟΥ – Μικρά μέρη και μπαλάκια. Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των τριών ετών. Μην χρησιμοποιείτε άλλα βλήματα, παρά μόνο αυτά που παρέχονται με το παιχνίδι. Μην πυροβολείτε σε ανθρώπους, ζώα ή σε κοντινή απόσταση.
- ⚠ **UPOZORENJE:** OPASNOST OD GUŠENJA – Mali dijelovi i male kuglice. Igračka nije prikladna za djecu mlađu od tri godine. Upotrebljavajte samo one projekte koji su isporučeni uz igračku. Nemojte ispaljivati prema ljudima i životinjama ni na malom razmaku.
- ⚠ **ВНИМАНИЕ:** ОПАСНОСТ ОТ ЗАДАВЯНЕ – Малки части и малки топчета. Непоходящо за деца под тригодишна възраст. Не използвайте патрони, различни от предоставените с тази играчка. Не стреляйте по хора, животни или от упор.
- ⚠ **OPROZORO!** NEVARNOST ZADUŠITVE – Majhni deli in kroglice. Ni primerno za otroke, mlajše od treh let. Uporabljajte samo izstrelke, ki so priloženi tej igrači. Ne streljajte proti ljudem ali živalim ali iz neposredne bližine.
- ⚠ **UYARI:** BOĞULMA TEHLİKESİ – Küçük parçalar ve küçük toplar. Uç yaşından küçük çocuklar için uygun değildir. Bu oyuncakla birlikte verilenlerden başka mermi kullanmayın. İnsanlara, hayvanlara veya yakın mesafeden ateş etmeyin.





**POLSKA** – 800080238, poland@spinmaster.com  
**ČESKÁ REPUBLIKA** – 800550530, czechrepublic@spinmaster.com  
**SLOVENSKO** – 0800232800, slovakia@spinmaster.com  
**MAGYARORSZÁG** – 080 100 052, hungary@spinmaster.com  
**ROMÂNIA** – 0800400015, romania@spinmaster.com  
**РОССИЯ** – 88003013822, russia@spinmaster.com

**WWW.SPINMASTER.COM**

## Country of Origin - Placement

Factory according to production country to print Country of Origin (COO)

If corresponding country is not in below, contact Spin Master to provide translation

China

MADE IN CHINA  
СДЕЛАНО В КИТАЕ  
ÇIN'DE ÜRETİLMİŞTİR

Vietnam

MADE IN VIETNAM  
СДЕЛАНО ВО ВЬЕТНАМЕ  
VIETNAM'DA ÜRETİLMİŞTİR

India

MADE IN INDIA  
СДЕЛАНО В ИНДИИ  
HINDISTANDA ÜRETİLMİŞTİR

Mexico

MADE IN MEXICO  
СДЕЛАНО В МЕКSIКЕ  
MEXIKA'DA ÜRETİLMİŞTİR

Запишите указанные на упаковке адреса и номера телефонов, чтобы у вас была возможность связаться с нами.  
 Рекомендуется просмотр взрослых.  
 Изготовитель: Спин Мастер Лтд., 225 Кинг Стрит Вест, Торонто, ОН М5В 3М2 Канада © 18006228339



MADE IN CHINA  
СДЕЛАНО В КИТАЕ  
ÇIN'DE ÜRETİLMİŞTİR

©2021. TM & © Spin Master Ltd. All rights reserved. Distributed by:  
 Spin Master International B.V., Kingsfordweg 151, 1043 GR Amsterdam, NL  
 Импортёр: ООО «Спин Мастер РУС», Россия, Москва 117638 Одесская ул.  
 2, Бизнес-центр «Лотос», башня С, 10 эт. Тел.: 8 800 301 38 22  
 Изготовитель: Спин Мастер Лтд., 225 Кинг Стрит Вест, Торонто, ОН М5В 3М2 Канада © 18006228339  
 www.spinmastergames.com



WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.  
 WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publishing Rights © JKR. (s21)



T34634\_0006\_20136195\_EML\_EE\_JS\_R1

Country of Origin Placement