

## Transfiguracja

Użyj magii i wymień swoje płytki! Wymień dowolną liczbę płytek na nowe, a następnie wykonaj swój ruch. Gdy zagrasz tą kartą, możesz wymienić tyle ze swoich płytek, ile chcesz, a potem wykonaj swój ruch. Podobnie jak w przypadku zasady 7, odłóż płytki literą w dół, dobrać tyle samo nowych płytek i wrzuć odłożone płytki z powrotem do woreczka.

## Finite Incantatem

Stop! Uwalniasz się spod działania dowolnego rzuconego na Ciebie zaklęcia. Jeśli inny gracz zaatakuje Cię za pomocą Karty Hogwartu (**Wingardium Leviosa**, **Drętwota**, **Accio** lub **Veritaserum**), możesz zneutralizować atak, zagrywając tą kartą, a wtedy przeciwnik będzie musiał odłożyć swoją Kartę Hogwartu na stos odrzuconych kart.

## Eliksiry:

### Veritaserum

Zapytaj jednego z przeciwników, czy ma literę, na której Ci zależy. Jeśli tak, musi Ci ją oddać. Jeśli nie, musi pokazać Ci swoje płytki. Gdy zagrasz tą kartą, możesz zapytać innego gracza, czy ma konkretną literę (nie obejmuje to blanków), której potrzebujesz. Jeśli ją ma, musi Ci ją oddać w zamian za Twoją dowolną płytkę. Jeśli jej nie ma, musi to udowodnić, pokazując Ci swoje płytki, jeżeli o to poprosisz.

### Felix Felicis

To Twój szczęśliwy dzień! Dobierz dwie Karty Hogwartu. Gdy zagrasz tą kartą, możesz dobrać dla siebie dwie Karty Hogwartu.

## Karty Turniejów:

Cztery Karty Turniejów są przyznawane za wyjątkowe osiągnięcia w Hogwarcie.

### Puchar Quidditcha™

Twój dom wygrywa **Puchar Quidditcha**™! Dodaj 20 Punktów Domu do swojego ogólnego wyniku.

### Szachy Czarodziejów

Jesteś mistrzem w **Szachach Czarodziejów**. Dodaj 5 Punktów Domu do swojego ogólnego wyniku.

## Klub Pojedynków

Wygrwasz starcie w **Klubie Pojedynków**. Dodaj 10 Punktów Domu do swojego ogólnego wyniku.

## WYNIKI SUM-ów

Otrzymujesz ocenę „Wybitny” z **SUM-ów**. Dodaj 15 Punktów Domu do swojego ogólnego wyniku.

## Karty Bonusów:

### Harry Potter™

Zdobądź bonusowe Punkty Domu za prawidłowo ułożone słowo/słowa zawierające co najmniej jedną z tych liter: **HAYPO**. Na karcie są one zaznaczone na złoto w napisie **Harry Potter**. Za każdą użytą w tym ruchu wymienioną literę specjalną otrzymasz 5 punktów (dodawanych **po** obliczeniu wyniku za słowo).

### Tom Marvolo Riddle™

Zdobądź bonusowe Punkty Domu za prawidłowo ułożone słowo/słowa zawierające co najmniej jedną z tych liter: **RDLMT**. Na karcie są one zaznaczone na złoto w napisie **Lord Voldemort**. Za każdą użytą w tym ruchu wymienioną literę specjalną otrzymasz 5 punktów (dodawanych **po** obliczeniu wyniku za słowo).

### Ron Weasley™

Zdobądź bonusowe Punkty Domu za prawidłowo ułożone słowo/słowa zawierające co najmniej jedną z tych liter: **RNWSL**. Na karcie są one zaznaczone na złoto w napisie **Ron Weasley**™. Za każdą użytą w tym ruchu wymienioną literę specjalną otrzymasz 5 punktów (dodawanych **po** obliczeniu wyniku za słowo).

### Hardodziob

Zdobądź bonusowe Punkty Domu za każde prawidłowo ułożone słowo/słowa zawierające co najmniej jedną z tych liter: **HADZB**. Na karcie są one zaznaczone na złoto w napisie **Hardodziob**. Za każdą użytą w tym ruchu wymienioną literę specjalną otrzymasz 5 punktów (dodawanych **po** obliczeniu wyniku za słowo).

## Słowniczek

Niektóre pojęcia w słowniczku SCRABBLE™ Harry Potter™ składają się z więcej niż jednego słowa. Należy je układać bez spacji. W przypadku wyrażen składających się z więcej niż 15 liter gracz może ułożyć tylko część wyrażenia, aby zdobyć punkty bonusowe (np. „skłątka” lub „tylnowybuchowa” zamiast całego wyrażenia „skłątka tylnowybuchowa”). Jeśli gracz układa tylko część wyrażenia, wybrane słowo musi dotyczyć świata Harry'ego Pottera™, aby można było zdobyć punkty bonusowe (np. „siatkoskrzydła”, nie samo „mucha”). Wyrażenia zawierające 15 lub mniej niż 15 liter trzeba ułożyć w całości.

4/29/2019 Remarked:  
per ES comment, just added the copy for a revision to the rules for the GG1, II3 and PP1 Harry Potter Scrabble rules. This revision will also affect the UU1 version. The PP1 (GGB30 ) and UU1 (DPR77) can be a running change.

## Słowniczek

ACCIO  
AGUAMENTI  
AKROMANTULA  
ALCHEMIA  
ALOHOMORA  
AMORTENCJA  
ANIMAG  
APERACJUM  
APORTACJA  
ASCENDIO  
ASTRONOMIA  
AUROR  
AZKABAN

BANK GRINGOTTA™  
BAZYLISEK  
BEZOAR  
BŁĘDNY RYCERZ  
BŁYSKAWICA  
BOGIN  
BOMBARDA  
BOOMSLANG  
BUCHOROŻEC

CAPUT DRACONIS  
CENTAUR  
CHARŁAK  
CHŁOSZCZYŚĆ  
CONFUNDUS  
CRUCIATUS  
CZARODZIEJ  
CZARODZIEJSKA TAŚMA  
CZAROWNICA  
CZYRAKOBULWA

DEMENTOR™  
DESCENDO  
DIFFINDO  
DISSENDIUM  
DRĘTWOTA  
DRUZGOTEK  
DURMSTRANG  
DWUROŻEC  
DYPTAM

ELIKSIR WIELOSOKOWY  
ELIKSIRY  
ENGORGIO  
EPISKEY  
ERECTO  
FAŁSZOSKOP  
FENIKS  
FINITE INCANTATEM  
FIUU  
FLAGRANTE  
FLAGRATE

GALEON  
GARGULEC  
GARGULKI  
GEMINO  
GHUL  
GNĘBIWTRYSK  
GNOM  
GOBLIN  
GRYF  
GRYFFINDOR™  
GUMOCHŁON

HIPOGRYF  
HOGSMEADE™  
HORKRUKS  
HUFFLEPUFF™

IMPERIUS  
INCARCEROUS  
INCENDIO  
INFERIUS  
INSYGNIA ŚMIERCI

JADOWITA TENTAKULA  
JEDNOROŻEC  
JĘZLEP  
KAFEL  
KŁATWA  
KNUT  
KOCIOŁ  
KUGUCHAR

LEGILIMENCJA  
LEPROKONUS  
LIBERACORPUS  
LOCOMOTOR  
LUMOS

ŁAJNOBOMBA

MANDRAGORA  
MAZGAJ  
METAMORFOMAG  
MIMBULUS  
MIMBLETONIA  
MOBILIARBUS  
MOBILICORPUS  
MORMORDRE  
MUCHA  
SIATKOSKRZYDŁA  
MUFFLIATO

MUGOL  
MUSY ŚWISTUSY  
MYŚŁODSIEWNIA

NARGLE  
NIEŚMIAŁEK  
NUMEROLOGIA

OBRONCA  
OBSCURO  
ODOROSOK  
OKLUMENCJA  
OLBRZYM  
OMNIKULARY  
OPPUGNO

PAŁKARZ  
PATRONUS  
PERICULUM  
PETRIFICUS TOTALUS  
PIÓRO  
PIWO KREMOWE  
PONURAK  
PORTUS

PREFEKT  
PROTEGO  
PRZYPOMINAJKA

RDEST PTASI  
REDUCIO  
REDUCTO  
RELASHIO  
REPARO  
RICTUSEMPRA  
RIDDIKULUS  
ROZSZCZEPIENIE  
RÓDZKA

SECTUMSEMPRA  
SERPENSORTIA  
SILENCIO  
SKŁĄTKA  
TYLNOWYBUCHOWA  
SKRZELOZIELE  
SLYTHERIN™

SMOK  
SONORUS  
SOWIARNIA  
SYKL  
SZLAMA  
SZUKAJĄCY  
SZYSZYMORA

ŚCIGAJĄCY  
ŚLAZ  
ŚWISTOKLIK

TARANTALLEGRA  
TERGEO  
TESTRAL  
TIARA PRZYDZIAŁU  
TŁUCZEK  
TOJAD  
TRANSFIGURACJA  
TROLL  
TRYTONY  
TRZEPOTKA

UROK

WAMPIR  
WĘZOUSTY  
WĘŻOWA MOWA  
WILA  
WILKOŁAK  
WIZENGAMOT  
WRÓZBIARSTWO  
WYGASZACZ  
WYJEC  
WYWAR TOJADOWY

ZAKLĘCIE  
ZIELARSTWO  
ZŁOTY ZNICZ  
ZNICZ  
ZWIERCIADEŁO AIN  
EINGARP

# SCRABBLE™

ZAREJESTROWANA MARKA gry słownej

# Harry Potter™

EDYCJA SPECJALNA

## REGUŁY



©2019 Mattel. SCRABBLE® is a registered trademark of J.W. Spear & Sons Limited, a subsidiary of Mattel. Mattel Poland Sp. z o.o., Warsaw Trade Tower 34 p., ul. Chłodna 51, 00-867 Warszawa. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.



HARRY POTTER, characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR. WB SHIELD: ™ & © WBEI (s16)

GGB30-2870-G1  
1100897382-PP1



Wiek: od 10 lat  
Liczba graczy: 2-4

SCRABBLE™  
HASŁO OGRANIACZONYMI SŁOWAMI

Harry Potter  
REGUŁY

## Zawartość gry

100 płytek z literami  
4 stojaki  
Plansza do gry  
36 kart (4 Karty Domów, 32 Karty Hogwartu)  
Bawelniany woreczek „Tiara przydziału”  
Słowniczek i reguły gry

SCRABBLE™ Harry Potter™ to gra słowna dla 2, 3 lub 4 graczy. Gra polega na układaniu na planszy do gry SCRABBLE™ Harry Potter™ łączących się ze sobą słów, jak w krzyżówce, za pomocą płytek z literami o różnych wartościach punktowych. Każdy gracz rywalizuje z pozostałymi o uzyskanie najlepszego wyniku, łącząc ze sobą litery i układając je na planszy w taki sposób, by jak najlepiej wykorzystać ich wartość oraz pola premiowe na planszy. Gracze próbują też zdobyć Karty Hogwartu, które pozwalają im używać podczas gry Kart Zakłęcz, Elikisirów, Turniejów i Bonusów, aby podnieść swój wynik.

## Przed rozpoczęciem gry:

Włóż 4 Karty Domów do woreczka i nim potrząśnij. Każdy gracz zostaje przydzielony do domu po wylosowaniu karty z woreczka. Karta wskazuje dom na całą rozgrywkę – każdy dom ma specjalną zagrywkę bonusową, której można użyć w określonym momencie gry. Potem każdy gracz bierze stojak w kolorze swojego domu: czerwony to **Gryffindor**™, zielony to **Slytherin**™, niebieski to **Ravencław**™, a żółty to **Hufflepuff**™. Jeśli w woreczku pozostały jakieś karty, trzeba je usunąć i umieścić w nim płytki z literami. Następnie każdy gracz wyciąga z woreczka siedem liter i układa je na swoim stojaku. Potasujcie talię Kart Hogwartu i umieśćcie je frontem do dołu obok planszy. Jeśli w rozgrywce bierze udział gracz z **Gryffindoru**™ lub **Ravencławu**™, dobiera swoją dodatkową kartę/płytkę zgodnie z informacją ze swojej Karty Domu.

## Plansza:

Plansza w grze SCRABBLE™ Harry Potter™ ma dodatkowy element stworzony specjalnie dla tej wersji gry – pola Hogwartu. Pola te są brązowe i jeśli gracz ułoży słowo przecinające takie pole, dobiera Kartę Hogwartu za każde takie pole. Jeśli podczas umieszczania słowa na planszy gracz utworzy dodatkowe słowo/a – co oznacza, że brązowe pole jest przecięte dwoma nowymi słowami – gracz może dobrać dwie Karty Hogwartu.

## Rozgrywka:

1. Pierwszy gracz (ze **Slytherinu**™, jeśli taki bierze udział w grze) tworzy słowo z co najmniej dwóch liter i umieszcza je na planszy pionowo lub poziomo, przecinając pole środkowe. Układnie słów ukośnie nie jest dozwolone.

2. Na zakończenie swojego ruchu gracz zlicza punkty i ogłasza swój wynik za tę kolejkę. Potem dobiera tyle nowych liter, ile zużył podczas danej kolejki, aby zawsze mieć na stojaku siedem liter (chyba że dobrana Karta Hogwartu nakazuje dobrać inną liczbę liter).

3. Następny w kolejce jest gracz po lewej stronie. Drugi i każdy kolejny gracz dokłada co najmniej jedną literę do tych już ułożonych na planszy, aby utworzyć nowe słowo. Wszystkie litery ułożone podczas jednego ruchu muszą być umieszczone na planszy w jednej linii pionowej lub poziomej. Musi z nich powstać jedno całe słowo, a jeśli to słowo styka się z literami w sąsiadujących rzędach, musi ono formować całe słowo również ze wszystkimi tymi literami, jak w krzyżówce. Gracz zbiera punkty za wszystkie słowa utworzone lub zmodyfikowane podczas swojej kolejki.

4. Nowe słowa można tworzyć w ten sposób:

- Dodając co najmniej jedną literę do słowa lub litery, które już znajdują się na planszy.
- Układając słowo pod kątem prostym do słowa znajdującego się na planszy. Nowe słowo musi wykorzystywać jedną literę słowa, które już jest na planszy, lub musi dodawać literę do takiego słowa. (Ruchy 2, 3 i 4 pokazane w dalszej części instrukcji).
- Układając całe słowo równoległe do słowa już istniejącego w taki sposób, by stykające się litery także tworzyły całe słowa. (Ruch 5 pokazany w dalszej części instrukcji).

5. Po ułożeniu litery nie można jej przenosić, chyba że zezwala na to Karta Hogwartu.

6. Dwóch pustych płytek (blanków) można używać jako dowolnych liter z alfabetu. Kiedy gracz używa blanka, musi powiedzieć, jaką literę on reprezentuje. Litery tej nie można zmienić do końca rozgrywki, chyba że zezwala na to Karta Hogwartu.

7. Każdy gracz może wykorzystać swoją kolejkę, by wymienić dowolną liczbę płytek ze swojego stojaka. Aby to zrobić, odkłada płytki literą w dół, dobiera tyle samo nowych płytek i wrzuca odłożone płytki z powrotem do woreczka. Potem gracz czeka na swoją następną kolejkę, chyba że Karta Hogwartu zawiera inne instrukcje.

8. Dozwolone są wszystkie słowa, które można znaleźć w zwykłym słowniku oraz słowniczku SCRABBLE™ Harry Potter™, z wyjątkiem nazw własnych itp. zwykle zaczynających się wielką literą, słów obcojęzycznych (chyba że umieszczone zostały w słowniczku Harry'ego Pottera), skrótów i słów wymagających apostrofów lub łączników. Ze słownika można korzystać tylko po to, aby sprawdzić zapis lub użycie słowa. Dane słowo można zakwestionować, zanim rozpocznie się kolejka następnego gracza. Jeśli zakwestionowane słowo okaże się niedopuszczalne, gracz zabiera swoje płytki z planszy i traci kolejkę.

9. Rozgrywka toczy się do momentu, aż wszystkie płytki zostaną wybrane, a jeden z graczy wykorzysta wszystkie litery ze swojego stojaka, lub wszyscy gracze opuszczą dwie kolejki z rzędu.

## Karty Domów:

10. Gra zawiera cztery Karty Domów, które reprezentują cztery domy w Szkole Magii i Czarodziejstwa Hogwart. Na początku rozgrywki każdy gracz zostaje przydzielony do domu i używa stojaka w kolorze tego domu. Każdy dom ma też specjalną Moc opisaną na karcie. Dostępne Moce to: **Gryffindor**™ – gracz przydzielony do **Gryffindoru**™ dobiera Kartę Hogwartu na początku rozgrywki i ją zachowuje. Dobraną kartę może wykorzystać w dowolnej kolejce, po czym musi ją odłożyć (patrz zasady 11–14). **Slytherin**™ – gracz przydzielony do **Slytherinu**™ zawsze rozpoczyna rozgrywkę jako pierwszy. **Ravencław**™ – gracz przydzielony do **Ravencławu**™ rozpoczyna rozgrywkę z 8 płytkami zamiast 7. Po wykonaniu ruchu dobiera tyle płytek, by maksymalnie mieć ich 7.

**Hufflepuff**™ – jeśli gracze przydzielonemu do **Hufflepuffu**™ zostaną jeszcze płytki na koniec rozgrywki, wartość tych płytek zostaje dodana do wyniku **Hufflepuffu**™, a nie do wyniku zwycięzcy rozgrywki.

## Karty Hogwartu:

11. Karty Hogwartu obejmują Zakłęcia, Elikiry, Turnieje i Bonusy, które gracz może wykorzystywać, aby podczas rozgrywki pomóc sobie (lub poprzekadzać innym!). Każdy gracz może dobrać Kartę Hogwartu ze stosu, jeśli umieści płytkę na brązowym polu Hogwartu. Po przeczytaniu karty umieszcza ją przed sobą frontem do dołu (chyba że jest to Karta Turnieju – patrz punkt 12) i może ją wykorzystać w dowolnej następnej kolejce. Karty są szczegółowo opisane w dalszej części instrukcji.

12. Punkty związane z Kartami Turniejów są przyznawane od razu. Każda karta zawiera liczbę Punktów Domu przyznawanych za dane wydarzenie. Punkty są dodawane po obliczeniu wyniku za słowo, który obejmuje także punkty za ewentualne pola premiowe. Karta trafia wtedy na stos zużytych kart.

13. Karta Hogwartu, poza Kartami Turniejów, nie można użyć w tej samej kolejce, w której zostały dobrane. Gracze powinni je położyć przed sobą frontem do dołu i korzystać z nich w następnych kolejkach zgodnie z instrukcjami na karcie. Nie ma limitu Kart Hogwartu, które może posiadać gracz. Po wykorzystaniu karty gracz powinien ją odłożyć na kupkę zużytych kart obok głównego stosu. W jednej kolejce każdy gracz może wykorzystać tylko JEDNĄ Kartę Hogwartu. (Uwaga: jeśli gracz użyje karty **Reparo**, aby uzyskać dodatkową kolejkę, w tej dodatkowej kolejce może wykorzystać kolejną Kartę Hogwartu).

14. Jeśli Karta Hogwartu przyznaje punkty bonusowe, te punkty dodaje się PO obliczeniu wyniku za dane słowo obejmującego punkty za ewentualne pola premiowe. Na przykład gracz A układa słowo **HOP** przecinające pole podwójnej premii słownej, a potem zagrywa Kartę Bonusu „Harry Potter™”. Otrzyma wtedy 5 punktów bonusowych za wykorzystanie dowolnej z tych liter: **HAYPO**. Wynik wygląda tak: 3 + 1 + 2 = 6; 6 × 2 = 12, plus 15 (bonusowo 3 × 5) = 27 punktów.

## Obliczanie punktów:

15. Prowadźcie rejestr wyników każdego gracza, wpisując jego punkty po każdej kolejce. Wynik każdej kolejki to liczba Punktów Domu, które gracz zebrał dla swojego domu. Wartość punktową litery wskazuje cyfra na dole danej płytki. Wartość punktową blanka to zero.

16. Liczba Punktów Domu zebranych w danej kolejce to suma wartości punktowych wszystkich liter każdego słowa utworzonego lub zmodyfikowanego przez zawodnika oraz punktów premiowych uzyskanych po ułożeniu liter na polach premiowych. Dodatkowo gracze mogą uzyskać bonusowe Punkty Domu, używając Kart Hogwartu.

17. Pola premii literowej: liczba punktów za literę podwaja się, jeśli gracz umieści płytkę na jasnoniebieskim polu, i potraja się, gdy płytką zostanie umieszczona na ciemnoniebieskim polu. Jeśli słowo zostanie ułożone na polach premii literowej oraz słownej, najpierw oblicza się wynik za pole premii literowej, a dopiero potem za pole premii słownej. Pamiętaj, że pole środkowe to złote pole, co oznacza, że podwaja ono wartość punktową pierwszego słowa.

18. Pola premii słownej: liczba punktów za słowo podwaja się, jeśli gracz umieści płytkę litery z tego słowa na złotym polu, i potraja się, gdy płytką zostanie umieszczona na ciemnoczerwonym polu. Jeśli słowo zostanie ułożone na dwóch polach premii słownej, wartość punktów jest podwajana, a potem podwajana jeszcze raz (czterokrotna wartość punktów za litery), lub potrajana, a potem potrajana jeszcze raz (dziewięciokrotna wartość punktów za litery), zależnie od przypadku. Pamiętaj, że pole środkowe to złote pole, co oznacza, że podwaja ono wartość punktową pierwszego słowa.

19. Dodatkowe punkty za pola premiowe dodaje się tylko w tej kolejce, w której zostały na nich położone płytki. W następnych kolejkach liczy się tylko wartość poszczególnych liter.

20. Wartość punktową blanka to zero, nawet jeśli gracz umieści go na jasnoniebieskim lub ciemnoniebieskim polu. Jednak w przypadku, gdy blank znajdzie się na złotym lub ciemnoczerwonym polu, suma wartości liter danego słowa jest podwajana lub potrajana, mimo tego, że sam blank nie ma wartości punktovej.

21. Jeśli podczas jednej kolejki gracz ułoży dwa lub więcej słów, uzyskuje punkty za każde z tych słów. Litera wspólna w tych słowach (z pełną wartością premiovą, jeśli taka jest) liczy się w punktacji za każde słowo. (Patrz przykłady: Ruch 3 i Ruch 4 w dalszej części instrukcji).

22. Każdy gracz, który podczas jednego ruchu zdoła wykorzystać wszystkie siedem płytek, oprócz normalnego wyniku za tę kolejkę zdobywa 50 punktów dodatkowych.

23. Jeśli gracz ułoży słowo lub pojęcie znajdujące się w słowniczku SCRABBLE™ Harry Potter™, uzyska 10 punktów bonusowych, które zostaną dodane po obliczeniu pełnej liczby punktów za słowo. Jeśli gracz użyje karty **Revelio**, uzyska 20 punktów bonusowych.

24. Na koniec rozgrywki wynik każdego gracza jest pomniejszany o sumę jego niewykorzystanych liter, a jeśli jeden gracz wykorzystał wszystkie litery, jego wynik powiększa się o sumę niewykorzystanych liter pozostałych graczy. Uwaga: ta zasada NIE obowiązuje zawodnika przydzielonego do **Hufflepuffu**™ (patrz zasada 10).

## Przykłady układania słów i liczenia punktów:

Poniżej pogrubionym stylem zostały zapisane słowa dodane w pięciu kolejnych ruchach. Pokazane wyniki są prawidłowe, jeśli litera R została ułożona na polu środkowym. W 1 ruchu oblicza się wynik dla **WART**, w 2 ruchu **FARM**, w 3 ruchu **PTAKI** i **FARMA**, w 4 ruchu **MAM** oraz **TAK** i **MI**; w ruchu 5 **ZOO** oraz **PO** i **TO**.

1 ruch: wynik 10 (5 X 2)	2 ruch: wynik 9																																								
<table><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td><b>W</b></td><td><b>A</b></td><td><b>R</b></td></tr><tr><td> </td><td><b>T</b></td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>						<b>W</b>	<b>A</b>	<b>R</b>		<b>T</b>							<table><tr><td> </td><td> </td><td><b>F</b></td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td><b>A</b></td><td> </td></tr><tr><td> </td><td><b>W</b></td><td><b>A</b></td><td><b>R</b></td></tr><tr><td> </td><td> </td><td><b>T</b></td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td><b>M</b></td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>			<b>F</b>				<b>A</b>			<b>W</b>	<b>A</b>	<b>R</b>			<b>T</b>				<b>M</b>					
	<b>W</b>	<b>A</b>	<b>R</b>																																						
	<b>T</b>																																								
		<b>F</b>																																							
		<b>A</b>																																							
	<b>W</b>	<b>A</b>	<b>R</b>																																						
		<b>T</b>																																							
		<b>M</b>																																							

3 ruch: wynik 24 (10 + 14)	4 ruch: wynik 15 (6 + 6 + 3)																																																												
<table><tr><td> </td><td> </td><td><b>F</b></td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td><b>A</b></td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td><b>W</b></td><td><b>A</b></td><td><b>R</b></td><td><b>T</b></td></tr><tr><td> </td><td> </td><td><b>M</b></td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td><b>P</b></td><td><b>T</b></td><td><b>A</b></td><td><b>K</b></td></tr><tr><td> </td><td><b>I</b></td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>			<b>F</b>					<b>A</b>				<b>W</b>	<b>A</b>	<b>R</b>	<b>T</b>			<b>M</b>				<b>P</b>	<b>T</b>	<b>A</b>	<b>K</b>		<b>I</b>				<table><tr><td> </td><td> </td><td><b>F</b></td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td><b>A</b></td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td><b>W</b></td><td><b>A</b></td><td><b>R</b></td><td><b>T</b></td></tr><tr><td> </td><td> </td><td><b>M</b></td><td><b>A</b></td><td><b>M</b></td></tr><tr><td> </td><td><b>P</b></td><td><b>T</b></td><td><b>A</b></td><td><b>K</b></td></tr><tr><td> </td><td><b>I</b></td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>			<b>F</b>					<b>A</b>				<b>W</b>	<b>A</b>	<b>R</b>	<b>T</b>			<b>M</b>	<b>A</b>	<b>M</b>		<b>P</b>	<b>T</b>	<b>A</b>	<b>K</b>		<b>I</b>			
		<b>F</b>																																																											
		<b>A</b>																																																											
	<b>W</b>	<b>A</b>	<b>R</b>	<b>T</b>																																																									
		<b>M</b>																																																											
	<b>P</b>	<b>T</b>	<b>A</b>	<b>K</b>																																																									
	<b>I</b>																																																												
		<b>F</b>																																																											
		<b>A</b>																																																											
	<b>W</b>	<b>A</b>	<b>R</b>	<b>T</b>																																																									
		<b>M</b>	<b>A</b>	<b>M</b>																																																									
	<b>P</b>	<b>T</b>	<b>A</b>	<b>K</b>																																																									
	<b>I</b>																																																												

5 ruch: wynik 12 (6 + 3 + 3)																														
<table><tr><td> </td><td> </td><td><b>F</b></td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td><b>A</b></td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td><b>W</b></td><td><b>A</b></td><td><b>R</b></td><td><b>T</b></td></tr><tr><td> </td><td> </td><td><b>M</b></td><td><b>A</b></td><td><b>M</b></td></tr><tr><td> </td><td><b>P</b></td><td><b>T</b></td><td><b>A</b></td><td><b>K</b></td></tr><tr><td> </td><td><b>Z</b></td><td><b>O</b></td><td><b>O</b></td><td> </td></tr></table>			<b>F</b>					<b>A</b>				<b>W</b>	<b>A</b>	<b>R</b>	<b>T</b>			<b>M</b>	<b>A</b>	<b>M</b>		<b>P</b>	<b>T</b>	<b>A</b>	<b>K</b>		<b>Z</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	
		<b>F</b>																												
		<b>A</b>																												
	<b>W</b>	<b>A</b>	<b>R</b>	<b>T</b>																										
		<b>M</b>	<b>A</b>	<b>M</b>																										
	<b>P</b>	<b>T</b>	<b>A</b>	<b>K</b>																										
	<b>Z</b>	<b>O</b>	<b>O</b>																											

## Karty Hogwartu:

### Zakłęcia:

### Expelliarmus

*Strąć płytkę ze stojaka innego gracza. Możesz ją wziąć i dołożyć do swojego stojaka.*  
Gdy zagrasz tą kartą, możesz strącić płytkę ze stojaka innego gracza i dołożyć ją do własnego. Nie możesz sprawdzić, jaką płytkę strącasz, i nie możesz ruszyć innych płytek.

### Alohomora

*Odbierz blanka – jeśli na planszy znajduje się pusta płytką (blank), a Ty masz literę, którą ona reprezentuje, możesz zamienić płytki i zabrać blanka dla siebie.*

Jeśli zagrasz tą kartą, kiedy na planszy znajduje się pusta płytką (blank), a Ty masz literę, którą blank zastępuje, możesz zamienić płytki i zabrać blanka dla siebie. Możesz to zrobić w każdym momencie swojej kolejki, ale przed dobraniem nowych płytek na końcu kolejki.

### Engorgio

*Zyskaj nowe możliwości i dołącz dwie dodatkowe płytki na początku kolejki, aby łącznie mieć ich 9. Na koniec swojej kolejki gracz dobiera tyle płytek, aby znów mieć 7.*

Gdy zagrasz tą kartą, na początku swojej kolejki możesz dobrać z woreczka dwie dodatkowe płytki i dołożyć je do swojego stojaka. Na koniec swojej kolejki gracz dobiera tyle płytek, aby znów mieć 7. (Jeśli podczas swojej kolejki zrezygnujesz z ruchu lub położysz na planszy tylko jedną płytkę, musisz wybrać płytki do odrzucenia do woreczka, aby mieć tylko siedem płytek).

### Confundus

*Zmyl swoich przeciwników, układając słowo od prawej do lewej lub od dołu do góry (na opak).*  
Gdy zagrasz tą kartą, możesz ułożyć słowo w przeciwnym kierunku niż normalnie, na przykład od prawej do lewej lub od dołu do góry. Jeśli kolejny gracz będzie chciał wydużyć to słowo, musi to zrobić w tym samym kierunku.

### Reparo

*Zyskujesz kolejny ruch. Teraz możesz wszystko naprawić.*  
Gdy zagrasz tą kartą, otrzymujesz bonusową kolejkę tuż po swojej zwykłej.

## Drewtota

*Obezwładnij przeciwnika i spraw, by stracił swoją kolejkę. Połóż tę kartę przed wybranym graczem – gdy opuści kolejkę, kartę trzeba odłożyć.*  
Gdy zagrasz tą kartą, umieść ją przed wybranym graczem, a on straci swoją najbliższą kolejkę. Kiedy to robi, kartę trzeba odłożyć.

## Wingardium Leviosa

*Spraw, by jedna z Kart Hogwartu innego gracza „zaczęła lewitować” i trafiła wprost w Twoje ręce. Nie możesz patrzeć na karty, po prostu wskaż jedną losowo.*  
Gdy zagrasz tą kartą, możesz ukraść jedną z Kart Hogwartu wybranego przeciwnika. Nie możesz oglądać kart przeciwnika, musisz wskazać jedną i wziąć ją bez poruszania innych kart.

## Accio

*Przywołaj jedną z Kart Hogwartu ze stosu odrzuconych kart. Możesz wybrać dowolną kartę.*  
Gdy zagrasz tą kartą, możesz wziąć jedną z Kart Hogwartu ze stosu odrzuconych kart. Możesz przejrzeć odrzucone karty i wybrać taką, która Ci odpowiada.

## Revelio

*Odkryj magię słowniczka SCRABBLE™ Harry Potter™ – sprawdź, czy możesz ułożyć jakieś zawarte w nim słowo lub pojęcie. Jeśli tak, otrzymujesz 20 punktów bonusowych.*  
Gdy zagrasz tą kartą, możesz przejrzeć słowniczek SCRABBLE™ edycji Harry Potter™. Jeśli znajdziesz w nim słowo lub pojęcie, które możesz ułożyć ze swoich płytek, otrzymasz 20 punktów bonusowych, które zostaną dodane po obliczeniu wyniku za słowo.

## Rictusempra

*Jeśli uda Ci się rozśmieszyć dowolnego gracza podczas rozgrywki, zdobywasz dodatkowe 10 punktów.*  
Jeśli w trakcie rozgrywki rozśmieszysz innego gracza, możesz wyłożyć tę kartę i od razu otrzymać 10 punktów bonusowych.

## Gemino

*Podwój liczbę swoich Kart Hogwartu – za każdą posiadaną przez siebie Kartę Hogwartu (karta, którą trzymasz obecnie, się nie liczy) możesz dobrać jedną kartę ze stosu.*  
Gdy zagrasz tą kartą, możesz dobrać ze stosu tyle samo Kart Hogwartu, ile posiadasz (nie licząc karty Gemino).