

ולאדה חואטיל

שם קוד

בחזרה להוגוורטס



האנדי פוטר

הוגוורטס, בית הספר לכישוף ולקוסמות מברך אתכם על חזרתכם לשנה נוספת. לתלמידים החוזרים יש אחריות לדאוג שהחניכים שזו שנתם הראשונה ילמדו כל מה שהם צריכים לדעת על הוגוורטס: איך למצוא את הכיתות, איך להיכנס לאזורים המשותפים בסוף יום לימודים ארוך, ואם צריך, איך להתגנב ממקום למקום בטירה בלי להיתפס.

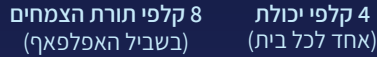
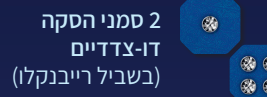
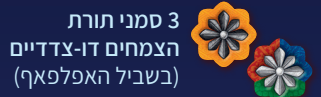
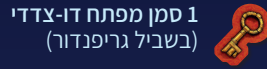
סרטון הדרכה איך לשחק



cge.as/cnh-htp

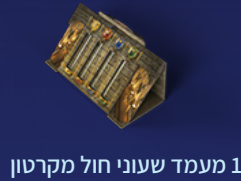
יכולות מיוחדות *

אחרי שכולם למדו איך לשחק, תוכלו לשחק משחקים בשילוב עם היכולות המיוחדות של הבתים. היכולות מוסברות בעמוד 12, עם הסברים ספציפיים בחוברת סיכום הבתים.



תחרות גביע הבתים *

מעמד שעוני החול מאפשר לכם לתעד את התוצאות של המשחקים שלכם. כל ניצחון מביא בית אחד קרוב יותר להשיג את גביע הבתים!



איך להרכיב את שעוני החול

שם קוד *

אם אתם כבר יודעים איך לשחק שם קוד, תוכלו להתחיל לשחק אחרי שתכינו את המשחק. אם תרצו לגלות את הרעיונות החדשים שהמצאנו לגרסה הזו של שם קוד, עברו לעמוד 12.

אם זו הפעם הראשונה שאתם משחקים שם קוד, סדרו את המשחק כמו שמוצג בעמודים 4 ו-5, קראו את החוקים בעמודים 6 ו-7, ואז הסתכלו על הדוגמה בעמודים 8 ו-9.



1 מעמד (לקלף המפה)



72 קלפי מפה (שמראים אילו סודות שייכים לאיזה צד)



198 קלפי מיילים ותמונות



9 אריחי בית בכל צבע (כדי לסמן איפה סוד נמצא)



1 אריח מצנפת המיין (כדי להראות איזו קבוצה משחקת קודם)



6 סמני דלת נעולה (יש להימנע מהן)



1 אריח ארגוס פילץ' (יש להימנע ממנו בכל מחיר)

מילים או תמונות*

על כל קלף יש מילה בצד אחד, ותמונה בצד השני. אפשר לשחק במשחק בעזרת המילים או התמונות. רוב השחקנים חושבים שאחת הדרכים קשה יותר מהשנייה, אבל הם לא יכולים להחליט איזו דרך היא הקשה.

בחרו מילים או תמונות והניחו **24 קלפים באקראי**, עם הצד שבחרתם כלפי מעלה. הניחו אותם **בריבוע של 5x5, עם מקום פנוי באמצע**.

בתים*

שם קוד הוא משחק ל-4 שחקנים ושחקניות ומעלה, שמתחלקים ל-2 בתים. תוכלו להתחלק איך שתרצו, אבל נסו להשאיר את הצדדים בגודל דומה. למשחק הראשון, הקבוצה שיש בה יותר מרכיבי משקפיים תהיה גריפינדור, והקבוצה השנייה תהיה סלית'רין. או שתוכלו להטיל מטבע.

מדריכים*

כל בית יבחר מדריך או מדריכה. מי שיבחר או תיבחר יצטרכו לתת רמזים, בעוד שאר השחקנים יהיו חניכים שמסתובבים ברחבי טירת הוגוורטס ומנסים למצוא מידע לגבי הרמזים שהם יקבלו.

שני המדריכים או המדריכות יצטרכו לשבת בצד אחד של השולחן, מול שאר הצוותים שלהם.

אריחים*

שימו את האריחים האדומים מול המדריך או המדריכה של גריפינדור. המדריך או המדריכה של סלית'רין יקבלו את הירוקים. את אריחי הדלת הנעולה וארגוס פילץ' שימו בינם.

החניכים של סלית'רין

החניכים של גריפינדור

BEVILE LONGBOTTOM	SWORD OF GRAYFOOT	THE MARAUDER'S MAP	PHOENIX	ARABOGS
GRINGOTT'S	GILDEROY LOCKHART	PENSIEVE	MAGICAL SHIELD	WHOMPING WILLOW
HERBOLOGY	TEA LEAVES		POLYJUICE POTION	HEDWIG
GRAWP	HOSPITAL WING	AZKABAN	FAT LADY	MADAME MAXIME
REMEMBRALL	HARRY POTTER	CHOCOLATE FROG	CAULDRON	OLLIVANDER

המדריך או המדריכה של סלית'רין

המדריך או המדריכה של גריפינדור

המפה מראה שער החול הוא קלף אדום של גריפינדור, הערבה המפליקה היא קלף של סלית'רין, והרעגוג לא שייך לאף קבוצה. בנוסף, על כולם להמנע מגילדרוי לוקהרט.

קלף המפה*

המפה מקבילה למרובע הקלפים שעל השולחן, ומראה אילו קלפים שייכים לאיזה בית. למשחק הראשון, צטרכו מפה של גריפינדור וסלית'רין, עם מרובעים אדומים וירוקים.

אחרי שוידאתם שכולכם מבינים את המשמעות של כל הקלפים שעל השולחן, המדריכים ימצאו מפה מתאימה ויניחו אותה במעמד באורינטציה אקראית. **מפה זו היא לעיני המדריכים בלבד**. אל תתנו לחניכים לראות אותה.



הכובע*

הצבע שבקצוות המפה מראה איזה בית משחק ראשון. תנו לבית הזה את מצנפת המיון.

האריח המרכזי*

הקבוצה שהצבע שלה מופיע באמצע המפה תשחק שנייה. כדי לאזן את החיסרון של ההתחלה המאוחרת, הם יתחילו **עם אריח אחד במרכז הלוח**.

בדוגמה שלפנינו, המדריך או המדריכה של גריפינדור יניחו אריח אדום במקום הריק במרכז הקלפים.

האריחים של שני הבתים האחרים ישארו בקופסה, כמו גם כל הרכיבים של היכולות המיוחדות שלהם, ושל גביע הבתים.



סיום התור שלכם

אם התור שלכם לא מסתיים בטעות, תוכלו לסיים אותו ביוזמתכם. לדוגמה, אם המדריך או המדריכה אמרו **פוטופינתזה: 2** ואתם מוצאים שני קלפים שקשורים ל**פוטופינתזה**, רצוי שתסיימו את התור שלכם אלא אם יש לכם ניחוש שמבוסס על רמזים מתורות קודמים.

ברגע שסיימתם את תורכם, אם בגלל החלטה שלכם, או בגלל טעות, התור עובר לבית השני.

חוק "פלוס אחד"

כל עוד לא עשיתם טעות, תוכלו לנחש ניחוש אחד יותר מהמספר שאותו קיבלתם עם הרמז. בעבור **פוטופינתזה: 2**, תוכלו לנחש עד 3 קלפים (בהנחה שהשניים הראשונים היו שייכים לבית שלכם).

לא תצטרכו את הניחוש הנוסף בתור הראשון שלכם, אבל מאוחר יותר, אולי יהיו לכם קלפים שפספסתם בתורות קודמים. תוכלו להשתמש בחוק "פלוס אחד" כדי להשלים את הפער. תוכלו לראות דוגמה בעמודים 8-9.

טעויות

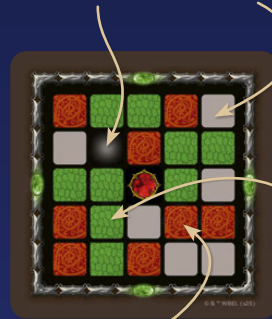
שלושה דברים עלולים להשתבש:



אם אתם מנחשים את **ארגוס פילץ'**, הוא מוצא אתכם! והוא יזרוק אתכם לריתוק. המשחק מסתיים **והפסדתם**.



אם אתם מנחשים **התור** דלת נעולה, אתם מנחשים **שלכם מסתיים**.



אם מצאתם קלף **שייך לבית השני**, התור שלכם **מסתיים**. בטעות **עזרתם לבית השני** להתקרב לניצחון על ידי כיסוי קלף בארץ שלכם.

ניצחון

הבית הראשון שימצא את כל הסודות שלו ינצח. ליתר דיוק, כשלבית אין יותר קלפים למצוא, הם המנצחים. יכול להיות שהבית השני מצא את הסוד האחרון שלכם, במקרה כזה תשיגו את הניצחון בתור שלהם.

אם בית מוצא את **ארגוס פילץ'**, **הבית השני מנצח מיד**. הם לא צריכים לחפש עוד סודות.

ראו דוגמאות בעמוד הבא.

לפני שהמדריכים מסתכלים על המפה, וודאו שכולם מבינים את כל הקלפים שעל השולחן. אם יש קלף אחד שאף אחד לא מכיר, אולי תוכלו להציץ בצד השני של הקלף. עדיין לא? החליפו אותו בקלף אחר.

הבתים ישחקו בתורות לסירוגין, החל מהקבוצה שקיבלה את מצנפת המיון. המדריך או המדריכה שלהם יתנו **רמז אחד**, ואז החניכים **ינחשו ניחוש אחד או יותר**. לאחר מכן, התור יעבור לקבוצה השנייה. המשיכו לשחק בתורות עד שקבוצה אחת ניצחה.

בתורכם

החניכים מחפשים

אחרי שהחניכים קיבלו רמז, הגיע הזמן לחפש את הקלפים שלהם.

הם יכולים להתדיין לגבי הרמז, ואז האמיץ או האמיצה ביותר, או מי שהאחרים הצליחו לשכנע להיות אמיץ או אמיצה, נוגעים באחד הקלפים שעדיין לא כוסו. **הקלף שנגעו בו הוא הניחוש של הבית**.

המדריך או המדריכה מסתכלים במפה בשביל לראות באיזה צבע מסומן המיקום של הקלף, ומניחים עליו אריח בצבע מתאים. **אם הקלף שייך לבית שלהם, החניכים יכולים לנחש שוב**.

החניכים רשאים להמשיך לנחש במקרה הזה, אבל במהלך התור המדריך או המדריכה יכולים לתת רק רמז אחד. הניחושים לרוב מבוססים על הרמז של התור הנוכחי, אבל לפעמים זה רעיון טוב לנסות לנחש קלפים שפספסתם בסיבובים קודמים.

למדריך או המדריכה אסור להגיד אם הקלף שנחש היה זה שאליו הם התכוונו. כל מה שמותר לחניכים לדעת, זה שהם מצאו את אחד הקלפים שלהם.

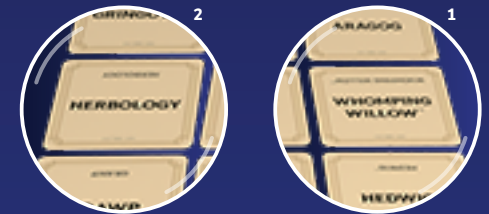
המדריך או המדריכה

נותנים רמז

התפקיד של המדריכים הוא לתת רמז לאחד או יותר מהקלפים ששייכים לבית שלהם (כל המוסיף, הרי זה משובח).

הם צריכים לזהות את הקלפים ששייכים לבית שלהם ולנסות למצוא לפחות שניים שמתקשרים אחד לשני.

לדוגמה, את **הערבה המצליפה ותורת הצמחים** אפשר לקשר בעזרת הרמז **פוטופינתזה**.



הרמז חייב להיות מורכב ממילה אחת ומספר אחד.

על המילה לקשור את הקלפים הנבחרים יחד. המספר אומר לכמה קלפים הרמז מתייחס.

זה כל מה שמותר להגיד. אסור לתת שום רמז נלווה.

פוטופינתזה: 2

עכשיו מגיע התור של גריפינדור.



הקלף הזה הוא דלת נעולה, אז התור של גריפינדור מסתיים מיד.



החניכים של גריפינדוק בוחרים לנחש הרעגוג.

ענק: 2



פוטוסינתזה: 2



סלית'רין מתחילים. אחרי שהם בחנו את הקלפים, המדריך או המדריכה של סלית'רין מצאו שני קלפי סלית'רין שיכולים לעבוד ביחד.



בחזרה לסלית'רין.

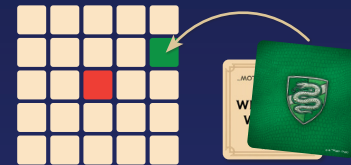


החניכים מנחשים את שני הקלפים. (כן, זה נכון. בדוגמה הזאת חרב גריפינדור שייכת לסלית'רין. כלומר, לא החרב עצמה, אבל החניכים מחפשים מידע לגבי החרב).

ע-י-מ-ו-ת: 2



סלית'רין נותנים רמז ל-2 קלפים. שימו לב שהמדריך או המדריכה בחרו לאיית את המילה, כדי שיהיה ברור שהם לא רומזים לאימות.



המפה מראה את הקלף הזה כאחד ששייך לסלית'רין, אז המדריך או המדריכה מסמנים אותו כקלף של סלית'רין.



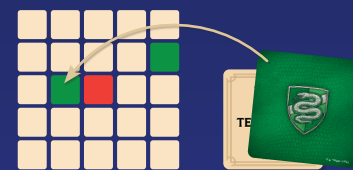
החניכים של סלית'רין מתדיינים בינם לבין עצמם, ואז מנחשים.

דמבלדור: 3



בתור השני של גריפינדור, הם משתמשים ברמז הקודם כדי לנחש הרבה קלפים.

לחניכים של גריפינדור יש רעיון לניחוש נוסף, אבל הם כבר ניחשו 4. הרמז היה ל-3, ובעקבות חוק "פלוס אחד", על גריפינדור לסיים את התור שלהם. המדריך או המדריכה של סלית'רין נותנים את הרמז הבא.



...המדריך או המדריכה של סלית'רין מתנהגים כאילו זה היה ניחוש נכון.



הניחוש הבא של סלית'רין הוא לא מה שהמדריך או המדריכה התכוונו אליו, אבל גם זה קלף של סלית'רין...

תנו רמזים לגבי המשמעות של הקלפים.

לא לגבי האותיות. אל תגידו כ: 2 כדי לרמוז על **כרכרה וכדור בדולח**.
לא לגבי המפה. אל תגידו **פינות: 4** כדי לרמוז על המילים שבפינות.



כשמשחקים עם מילים, אסור להגיד מילה שנמצאת על הקלפים, או כל הטיה שלה, עד שהמילה מכוסה.

אז אסור להגיד **וויזלי: 2** בשביל לרמוז על **גברת וויזלי ופרסי וויזלי**.

אם ספר המפלצות המפלצתי נמצא על הלוח, אסור להגיד מילים כמו מפלצת, תפלץ, ספרייה, או בית ספר, עד שהקלף מכוסה, אפילו אם זו לא מילה שעליה ניסיתם לרמוז.

לעומת זאת, כשמשחקים בצד של התמונות, זה בסדר פשוט להגיד את מה שאתם רואים בתמונה.

רמזי "דבר אחד"

לפי החוקים המחמירים של שם קוד, הרמז שלכם חייב להיות מילה אחד בלבד. המשחק עובד טוב בדרך הזאת, ואנחנו מעודדים אתכם לנסות למצוא רמזים טובים תחת ההגבלה הזאת. **בשם קוד: בחזרה להוגוורטס**, תוכלו לאפשר רמזים עם מילים מרובות כל עוד הרמז מתייחס לדבר אחד מסוים בעולם הקוסמים.

דוגמאות:

טום רידל הוא אדם אחד. **סמטת דיאגון** היא מקום אחד. **הערבה המפליקה** היא עץ אחד. **ההיסטוריה של הוגוורטס** הוא ספר אחד. **התגוננות מפני כוחות האופל** הוא שיעור אחד. לעומת זאת, **מסדרון ארוך, לילה אפל**, או פשוט **הכנת שיקויים**, אינם רמזים חוקיים מכיוון שהם תיאורים ספציפיים למונחים גנריים.

אם תרצו, תוכלו להרחיב את הכלל לכלול שמות מוגלגיים כמו **ניו יורק והמלך ארתור**, אבל אל תתנו למדריכים להמציא מונחים כמו **מקל פיות באקווריום**.

אם הוספת החוק מובילה לוויתורים לגבי מה נחשב "דבר אחד", ומה לא, **תמיד תוכלו לחזור לחוק המילה האחת.**

חוק ה"פלוס אחד" מאפשר לחניכים לנחש ניחוש נוסף מעל למספר המילים שצורף לרמז. אבל לפעמים תרצו שיהיו להם אפילו יותר ניחושים. הנה שני סוגים מיוחדים של רמזים שתוכלו לתת:

רמזי ללא הגבלה

לב: ∞

נניח שיש לכם רמז לשני קלפים, לדוגמה לב: 2, אבל אתם רוצים שחברי הבית שלכם ינחשו הרבה קלפים מרמזים קודמים. במקרה כזה תוכלו להגיד לב: **אינסוף** במקום לתת מספר. במקרה הזה חברי הבית שלכם לא ידעו שהרמז שנתתם מכון לשני קלפים, אבל הם לא יהיו מוגבלים ל-3 ניחושים - הם יוכלו לנחש 4 קלפים, 5 קלפים, או אפילו יותר, כל עוד הם ממשיכים לנחש קלפים ששייכים לבית שלכם.

רמז אפס

לב: 0

הרמז לב: 0, נותן ניחושים ללא הגבלה. (הוא מתעלם מחוק ה"פלוס אחד": אנחנו יודעים ש $0 + 1 = 1$).

במקרה הזה, הרמז אומר "אל תנחשו קלפים שקשורים ללב". אז אם **שיקוי אהבה** נמצא על הלוח, החניכים ידעו שלא לנחש אותו.

אז עליהם לשאול "למה לא?" ובכן, אם יש על הלוח קלפים אחרים שקשורים לשיקויים כמו **קדרה** או **סוורוס סנייפ**, אולי המדריך או המדריכה רצו להגיד **שיקוי: 2**. אז תוכלו לנחש את הקלפים האלו, תוך כדי התעלמות משיקוי אהבה. מצד שני, יכול להיות שהמדריך או המדריכה יודעים שקיבלתם מספיק רמזים למילים האחרות, והם רק רוצים שלא תנחשו בטעות מילה שקשורה בלב שעלולה להטעות אתכם.

אפשר להשתמש ברמז אפס בשביל להמנע ממספר מילים, מה שיכול להיות יעיל במיוחד לרייבנקלו. ולפעמים תצטרכו את רמז אפס בשביל להרחיק את החניכים מארגוס פילץ.

גם בתור שבו ניתן רמז אפס, על החניכים לנחש לפחות ניחוש אחד.

רמז אופס

אופס! X

מהרגע שרמז נאמר, אי-אפשר להתחרט, אפילו אם בטעות עברתם על אחד החוקים (ולא, אתם לא יכולים להשתמש בלחש זיכרון). השתקנים האחרים לרוב יגידו משהו כמו "שים לב, עברת על החוק, בבקשה נסה או נסי לשים לב בפעם הבאה". אבל אם קבוצת המשחק שלכם תחרותית במיוחד, או אם הם חושבים שהרמז נתן לבית שלכם יתרון לא הוגן, **העונש הרשמי לרמז בלתי חוקי** הוא: התור שלכם מסתיים מיד, והמדריך או המדריכה של הבית השני יכולים לכסות את אחד הקלפים שלהם לפני שהם מתחילים את תורם.

התייעצו עם המדריך או המדריכה מהבית השני

אם אתם לא בטוחים אם הרמז שאתם רוצים לתת חוקי או לא, התייעצו עם המדריך או המדריכה של הבית השני. (עליכם ללחוץ כדי שהחניכים לא ישמעו). **אם קיבלתם אישור, הרמז חוקי.**

בני-מוגלגים?

בני-מוגלגים ✓

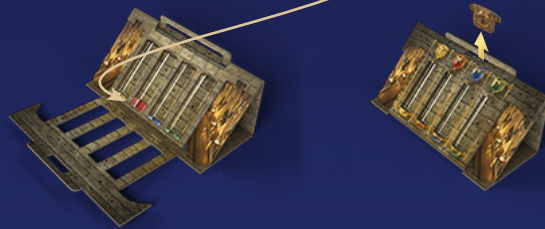
תחרות גביע הבתים היא תחרות בין ארבעת הבתים של הוגוורטס שנמשכת בכל השנה. לא באמת יקח לכם שנה שלמה לשחק בה, אבל היא מתנהלת על פני מספר משחקים.

בכל פעם שתשחקו, תוכלו להשיג נקודות בעבור הבית שאותו אתם מייצגים. בסוף כל משחק, תתעדו את התוצאות בשעון החול המתאים, מה שיאפשר לכם לזכור איזה בית מוביל בפעם הבאה שתפתחו את הקופסה.

מבנה שעוני החול מקרטון שמצורף למשחק מאפשר לכם לעקוב אחרי תוצאות הביניים בתחרות גביע הבתים שלכם.

כל ארבעת שעוני החול מתחילים את התחרות ריקים. **בכל פעם שתסיימו משחק**, הסירו את המנעול משעוני החול **והוסיפו סמן בצבע של הבית שניצח במקום המתאים**.

בואו נניח שגריפינדור ניצחו במשחק הראשון. הניחו סמן אדום בשעון החול המתאים, והכריזו "עשר נקודות לגריפינדור!" בקול סמכותי וברור.



בכל פעם שלבית אחד יש **יותר נקודות** מהאחרים, הם לקחו את ההובלה! הניחו את **דגלי הבית** על הצירים לפני שתנעלו את הגביע.



הדגלים ישארו שם עד שבית אחר יקח את ההובלה. שמרו על הנקודות והדגלים נעולים גם כשתסגרו את קופסת המשחק.

הערה:

אם אתם רוצים שהתחרות תהיה הוגנת, שחקו עם קלפי מפה שנשלפים באקראי, כך שלכל בית תהיה הזדמנות שווה להשתתף בתחרות.

עכשיו כשיחקתם שם קוד מספר פעמים, בואו נגלה מה ארבעת הבתים מוסיפים למשחק.

טקס המיון *

אחרי שהתפצלתם לשתי קבוצות ובחרתם את המדריכים, בחרו באקראי את הקבוצה המתחילה ותנו להם את מצנפת המיון. אם אתם משחקים מספר משחקים עם אותן קבוצות, תנו את המצנפת לקבוצה שלא התחילה במשחק הקודם.

כדי לקבוע איזה בית תייצג כל קבוצה, המדריכים שולפים קלף מפה באקראי.

הקבוצה שמחזיקה את מצנפת המיון תשחק את הבית בצבע שנמצא בקצוות קלף המפה. הקבוצה בלי המצנפת תשחק את הבית בצבע השני שמופיע על המפה. הם לא ישחקו ראשונים, אבל הם יתחילו עם אריח אחד במרכז (אלא אם הם האפלטאף).

אם כל השחקנים והשחקניות מעדיפים, אפשר להעביר את מצנפת המיון ולשחק את הבתים בהתאם.



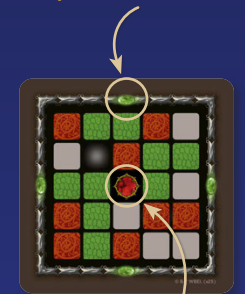
החוקים של כל יכולת מוסברים לעומק בחוברת סיכום הבתים בהוגוורטס.

אם אתם רוצים לשחק הרכב מסוים של בתים, כמו רייבנקלו נגד סלית'רין כשרייבנקלו משחקים ראשונים, המדריכים יוכלו לחפש מפה מתאימה ולהשתמש בה.

בבקשה אל תנסו לשחק עם בית שלא נמצא על המפה. בבקשה אל תשתמשו ביכולת של הבית שמשחק שני כשאתם ראשונים. **היכולות שלכם חייבים להתאים למפה שנבחרה**, או שדברים לא יעבדו כראוי.

אם אתם חוזרים לשחק **בלי יכולות** (מומלץ להוספת שחקנים שלא שיחקו שם קודם בעבר), **תמיד השתמשו במפות של סלית'רין נגד גריפינדור**. לשני הבתים האחרים יש מפות מיוחדות שקשורות ליכולות שלהן, אז רק המפות בירוק-אדום יתאימו למשחק היכרות.

הקבוצה עם המצנפת משחקת בתור הבית הזה. הם ישחקו ראשונים.



הקבוצה בלי המצנפת תשחק את הבית השני. הם ישחקו שניים, ויתחילו את המשחק עם אחד האריחים שלהם במרכז.



שם קוד בחזרה להוגורטס

מעצב המשחק: ולאדה חואטיל
 צוות פיתוח: אלנה "ויגו" חואטילובה, קלרה נדביקובה, אנז'קה "אנג'י" סברובה, יאן "זבונדה" זבונצ'ק
 עיצוב גרפי: רדק בוקסאן, מיכאלה זאורלובה, דוד יבלונובסקי, שטפאן דראשטק, טיבור ויזי
 ניהול אומנותי: מיכאלה זאורלובה, דוד יבלונובסקי
 אומנות: אונדריי הרדינה, שטפאן דראשטק
 קדימון ועיצוב תלת-מימד: רומן בנדר
 חוברת חוקים (באנגלית): ג'ייסון הולט, גאס קוק
 הפקה: ויט וודיצ'קה
 ניהול: יאן "זבונדה" זבונצ'ק, קלרה נדביקובה
 מפיק הפרוייקט: פטר מורמק
 תרגום: דותן צור
 עריכה גרפית (גרסה עברית): אסנת קדמי

תודה לכל הבודקים: מיכל רינגר, מיכאלה מקובה, בן הייס, ילה סוורנקס, תומאס דוברקס, רדים "רומן" קריבנק, סטניסלב קובס, שטפן "קאט" צ'נק, זורה רוז הולט, לינדל ראסל הולט, בייטקה א הונזה מאלו, ג'ון מקדונלד, מירוסלב פליקס פודלנסקי, תומאס א זוזאנה זאדראז'ילובי, יארמילה האביז'ובה, פאבל חואטיל ועוד רבים אחרים.
 תודה מיוחדת ל: ג'יי קיי רולינג, על יצירת עולם קסום וסוחף. האחים וורנר, על הבאת העולם למסך בצורה כה מרהיבה. ילדיי ואישתי, על הזמן הקסום שבו גילינו את העולם הזה יחד. פאני וקטרינה מ ELC Brands, על העזרה בתהליך הרישוי. אונדרה סקופי, על שעות של סיעור מוחות ביצירת יכולות הבתים. וכל הצוות CGE, על השימוש באהבה שלכם להארי פוטר ולשם קוד, כדי לגרום לפרוייקט הזה להצליח.

* גרסת הראש בראש

אם אתם משחקים שם קוד הרבה עם שתי קבוצות קבועות, אולי תרצו לשחק את הגביע כתחרות בין שתי הקבוצות.

כל קבוצה בוחרת בית משלה, שהיא תמשיך לייצג במהלך כל שנת הלימודים. התחילו כל משחק על ידי שליפה של **קלף מפה אקראי**:

אם על המפה יש את **שני הצבעים שלא שייכים לאף בית**, שימו אותה בצד והמשיכו לשלוף עד שתשלפו מפה עם לפחות אחד הבתים.

אם שני הצבעים שעל המפה הם של **שתי הקבוצות**, אפילו יותר טוב - שתי הקבוצות ייצגו את הבתים שלהן.

אם הצבע של אחת הקבוצות **נמצא על המפה**, הם ישחקו את הבית שלה. הקבוצה השנייה תשחק את הבית השני.

כרגיל, תנו את מצנפת המיזן לקבוצה שהצבעים שלה מופיעים בקצוות קלף המפה, ותהנו מהמשחק.

כשקבוצה מנצחת, הוסיפו סמן בצבע של הבית שהם שיחקו איתו בשעון החול המתאים. לפעמים הם יוסיפו סמן בצבע שהם מייצגים. בפעמים אחרות, הם יוסיפו סמן בצבע של בית אחר, אבל לפחות הם מנעו מהקבוצה השנייה להוסיף נקודות לבית שאותו הם מייצגים. (כמובן שהמשחקים שבהם כל קבוצה משחקת את הבית שאותו היא מייצגת הם הכי חשובים, אבל לשחק רק עם המפות האלו יהיה פחות כיף, מכיוון שתשתמשו באותן יכולות שוב ושוב.)

* סעודת סוף השנה

ברגע שאחד משעונות החול של אחד הבתים מתמלא לחלוטין, שנת הלימודים מסתיימת, והתלמידים מהבית שזכה ניצחו בגביע הבתים! תוכלו להשאיר את שעונות החול מלאים בזמן החגיגות, או לרוקן אותם ולהתחיל שנה חדשה.

רגע, אבל מי ניצח? אם שיחקתם בגרסת הראש בראש, ניצחתם אם הבית שאותו ייצגתם זכה בגביע. אם לא, אף אחד לא זכה. או שכולם זכו. זו תחרות בין בתים, לא בין שחקנים ושחקניות. השחקנים והשחקניות פשוט שיחקו שם קוד ושמחו עם כל ניצחון. תוכלו לשחק משחקים עם מגוון של שחקנים, תוכלו להחליף שחקנים בין הקבוצות, ולנסות בתים חדשים, וכל משחק שתשחקו ישפיע על תחרות גביע הבתים של העותק הזה. אם ניצחתם עם הבית הזוכה לפחות פעם אחת, גיו גאים בעצמכם, תרמתם את חלקכם להצלחת הבית שזכה!



All characters and elements © &™ Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s25)
 © Czech Games Edition, 2025
 www.CzechGames.com

כל הזכויות על הגרסה העברית שמורות למשחקי ליאם.



תזכורות ועיצות

- ✦ על המדריכים **לא לתת שום מידע** מלבד המילה והמספר. אסור להם לדבר על המפה או על כמה הרמז שלהם טוב או גרוע.

- ✦ על המדריכים לשמור על ארשת פנים רגועה, בלי חיוכים, צהלות או אנחות בזמן שהחניכים מתדיינים לגבי ההנחות חסרות הבסיס שלהם.

- ✦ קשה לשמור על ארשת פנים רגועה. חניכים אדיבים **לא מסתכלים על המדריכים שלהם** במטרה לבחון את התגובות שלהם. ואם הם בטעות קיבלו מידע, הם מנסים שלא להשתמש בו.

- ✦ **מוותר לתת רמז לקלף אחד**, אבל רמזים למספר קלפים הם הרבה יותר מהנים.

- ✦ החניכים לא חייבים להתבסס על הרמז הנוכחי, הם יכולים להתחיל מניחושים על בסיס רמזים מתורות קודמים. הם אפילו יכולים לנחש באקראי (אבל זה לא מומלץ).

- ✦ המדריכים יכולים לחזור על רמז רק אם הם התבקשו לעשות זאת על ידי החניכים, **ועליהם לחזור עליו בדיוק בצורה שבה הוא נאמר קודם**. אסור להם לציין שחסרות לחניכים מילים מרמז מסויים, או אפילו שלא חסרות להם מרמז אחר.

- ✦ החניכים יכולים להחליט להפסיק לנחש, גם אם ברור שהם מפספסים קלפים מהרמז הנוכחי. אבל הם חייבים **לנחש לפחות קלף אחד**.

- ✦ כל עוד הם לא עושים טעויות, החניכים יכולים להמשיך לנחש. המספר המקסימלי הוא **המספר שהם קיבלו מהמדריך או מהמדריכה שלהם ועוד 1**.

- ✦ אסור למדריך או למדריכה לנפח את המספר שהם מוסיפים לרמז בשביל לתת לחניכים עוד ניחושים. אבל הם יכולים להשתמש **ברמז ללא הגבלה או ברמז אפס**.

- ✦ **כל רמז שהמדריך או המדריכה של הבית השני אישר** הוא רמז חוקי. היו הוגנים. אל תבקשו אישור לרמז שאתם לא הייתם מאשרים לצד השני, ואל תמנעו רמז שהייתם רוצים להיות מסוגלים להשתמש בו בעצמכם.

- ✦ אם שיחקתם מספיק משחקים עם תמונות ומילים תוכלו לשלב **מילים ותמונות בדפוס של לוח דמקה או שח-מט**.