



רייבנקלו

בתור התלמידים הכי פיקחים בהוגוורטס, לרוב רייבנקלו מסתמכים על החוכמה והתבונה שלהם. במקום שבו תלמידים אחרים צריכים קסם מורכב, רייבנקלו יכולים לפתור בעיות מורכבות באמצעות היגיון פשוט.

הסקה מורכבת

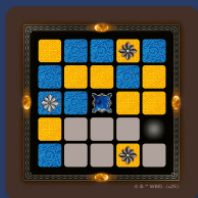


הבית משחק שני



השתמשו בסמני ההסקה לאחר שרייבנקלו יניחו את האריח הרביעי שלהם על הלוח. אחרי שהנחתם את האריח הראשון של רייבנקלו באמצע הלוח, הרימו את שלושת האריחים הבאים בערימה והניחו את הסמנים שם לתזכורת.

לאחר שהאריח הרביעי של רייבנקלו מונח (כולל האריח המרכזי), המדריך או המדריכה ישתמשו בסמנים כדי להראות כמה מרובעים של רייבנקלו גובלים באריח זהה. זה לא משנה של מי הניחוש שהוביל להנחת האריח.



הקלף השלישי של רייבנקלו כוסה.

יש עכשיו 4 אריחים של רייבנקלו על השולחן, מכיוון שרייבנקלו מתחילים עם אריח אחד במרכז. ברגע הזה, לא משנה של מי התור, המדריך או המדריכה של רייבנקלו מניחים סמני ההסקה על האריח כדי לסמן שיש שלושה קלפים שכנים של רייבנקלו. אחד מייצג את הקלף שכבר ניחשו, ואחד מייצג את האריח שבאמצע השולחן, אז החניכים יודעים שיש בדיוק קלף אחד לנחש מסביב לאריח.

עצה

המידע הזה הוא שימושי לרוב. עם קצת אימון, המדריך או המדריכה של רייבנקלו יכולים להפוך אותו לשימושי מאוד.

עובדות מחוברות



הבית משחק ראשון

היכולת הזאת של רייבנקלו מוטבעת על קלף המפה עצמו - כל הקלפים של רייבנקלו מחוברים בצלעות או בפינות ברצף אחד.

בתחילת המשחק על המדריך או המדריכה של רייבנקלו להזכיר לחניכים שכל המילים שלהם מחוברות.

עצות

בעבור כל זוג מילים שרייבנקלו ניחשו בהצלחה, חייב להיות מסלול מאחת לשנייה - אולי באמצעות אלכסונים - שעובר רק דרך קלפים של רייבנקלו. האם המידע הזה יהיה שימושי ביותר, או חסר ערך לחלוטין? זה תלוי במדריך או במדריכה של רייבנקלו.

לדוגמה, אם יש לכם קלף שלכם בפינה, אתם יודעים בוודאות שלפחות אחד משלושת הקלפים השכנים שלו שייך לכם.

אל תשכחו שלחניכים אסור לנחש באקראי. במקרה של רייבנקלו, ה"אקראי" הזה יכול להיות מבוסס היטב. במקרים מסויימים זה אפילו יכול להיות וודאי!

סיכום הבתים בהוגורטס



האפלפאף

מסורים, סבלניים, ונאמנים, תלמידי האפלפאף צפויים לצמוח ולשגשג בהוגורטס - בעיקר בחממה.

חממה



הבית
משחק
שני

המדריך או המדריכה של האפלפאף מקבלים 2 סמני תורת הצמחים.

שימו לב שהמרובע המרכזי של המפה הוא לא אריח של האפלפאף, אלא דלת נעולה. הניחו אריח דלת נעולה במרכז 24 הקלפים.

על שלושה קלפים של האפלפאף יש סמל * בכל פעם שמישהו מנחש את אחד הקלפים האלו, המדריך או המדריכה של האפלפאף מניח סמן תורת הצמחים על האריח שעל הקלף, והחניכים שלהם שולפים קלף תורת הצמחים.

שיעורי תורת הצמחים



הבית
משחק
ראשון

המדריך או המדריכה של האפלפאף מקבלים 2 סמני תורת הצמחים. המדריך או המדריכה האחרים מקבלים את השלישי.

שלושה קלפים על המפה מסומנים עם סמל * שניים שייכים להאפלפאף, והשלישי לבית האחר.

כשמישהו מנחש קלף מסומן, המדריך או המדריכה מהבית שהקלף שייך אליו מניחים את הסמן על האריח. החניכים מהבית המדובר שולפים את הקלף העליון מחפיסת קלפי תורת הצמחים. (הבית ששולף את הקלף הוא הבית שאליו שייכת המילה, גם אם החניכים של הבית השני ניחשו אותו בטעות.)

עצה

על המדריך או המדריכה לנסות למצוא רמזים לקלפים עם * מוקדם, כדי שלהחניכים יהיו כמה שיותר הזדמנויות להשתמש בהם.

קלפי תורת הצמחים

שתי היכולות של האפלפאף משתמשות בקלפים מחפיסת תורת הצמחים. ערבבו את החפיסה והניחו אותה עם הפנים כלפי מטה ליד קלף תורת הצמחים, הקלף נשאר מול החניכים ששלפו אותו עד שהם משתמשים בו. לאחר מכן, הקלף נדקק לערימת הקלפים המושלכים.



גריפינדור



אומץ ואבירות מבדילים את הגריפינדורים מהשאר. גריפינדורי אמיתי נשאר אמיץ בפני קשיים - והם לא יתנו למשהו פשוט כמו דלת נעולה לעמוד בדרכם.

נחישות



הבית
משחק
שני

בפעם הראשונה שבגריפינדור מנחשים דלת נעולה במהלך תורם, החניכים ממשיכים כאילו הם לא ניחשו את הניחוש הזה.

היכולת חוזרת בכל תור. כשהחניכים מנחשים קלף שהוא דלת נעולה, מכסים אותו עם אריח דלת נעולה, כרגיל, אבל ממשיכים לנחש. הדלת הנעולה לא נספרת למספר הניחושים בתור בהקשר של חוק „פלוס אחד“. אם הם מנחשים דלת נעולה נוספת באותו התור, התור מסתיים כרגיל.

עצה

כמו אלוהומורה, היכולת הזו מאפשרת לכם לתת רמזים שעלולים להוביל לדלת נעולה. אבל עדיין עליכם להימנע מהקלפים של הבית השני, ועדיין עליכם להיזהר מפילץ!

אלוהומורה



הבית
משחק
ראשון



המדריך של גריפינדור מתחיל את המשחק עם סמן מפתח, עם הצד המוזהב למעלה. הסמן מייצג את השימוש בקסם.

בתור של גריפינדור, לפני מתן הרמז, המדריך או המדריכה יכולים לומר „אלוהומורה“ ולהניח את המפתח בראש הערימה של אריחי הדלתות הנעולות.

אם החניכים מנחשים דלת נעולה במהלך הסיבוב, הדלת נפתחת. כסו אותה עם אריח של גריפינדור במקום, והניחו את המפתח על האריח. החניכים ממשיכים בתורם כאילו הם ניחשו קלף של גריפינדור. (ואי אפשר להשתמש במפתח שוב באותו משחק.)

אם החניכים לא משתמשים במפתח באותו התור (כי הם לא ניחשו דלתות נעולות), החזירו את המפתח למדריך או למדריכה, והפכו אותו לצד בצבע ארד. זה אומר שהמדריך או המדריכה יכולים להשתמש במפתח פעם אחת נוספת. (אם גם השימוש השני נכשל, החזירו את המפתח לקופסה.)

כשהשתמשתם בכל האריחים של גריפינדור, אם בגלל שהם ניחשו את כל הקלפים שלהם, או בגלל שאחד האריחים מכסה דלת פתוחה, גריפינדור מנצחים.

עצה

מותר, ואפילו מומלץ! למדריך או למדריכה לתת במכוון רמז לדלת נעולה.



סלית'רין

נבחרתם אל תוך בית גאה ועתיק של הוגוורטס.
הסלית'רינים מסתמכים על עורמה ושאפתנות כדי
לעצב את עולם הקוסמים.

עורמה



הבית
משחק
שני

החניכים של סלית'רין מקבלים שני סמני עורמה.

מורשתו של סלזאר



הבית
משחק
ראשון

החניכים של סלית'רין מקבלים שני סמני נחש.

כשהבית השני מנחש, החניכים של סלית'רין יכולים להתגרות בהם: תנו ליריבים שלכם סמן עורמה אחד, ותגיידו משהו כמו "מתערבים שאתם לא יכולים לנחש את הכל!" (גיחוך הוא אופציונלי בלבד). זה חייב להיעשות לפני שהם סיימו לנחש (אם בגלל טעות או מבחירה).

חניכי הבית השני אותגרו לנחש כמספר הניחושים שניתן להם על ידי המדריך שלהם (בלי ה"פלוס אחד"). אם הם מצליחים, הם שומרים את הסמן אצלם ושום דבר לא קורה. אם הם מסרבים (בוחרים לסיים את התור) או נכשלים (טועים באחד הניחושים), הם נותנים את הסמן למדריך או למדריכה של סלית'רין.

בתחילת תור עתידי של סלית'רין, המדריך או המדריכה יכולים לשלם סמן עורמה שהם קיבלו בדרך זו בשביל לכלול מילה שנייה ברמז שלהם, לדוגמה - האגריד, אש: 4 (אבל הם לא יכולים לפרט כמה קלפים מתייחסים למילה הראשונה וכמה לשנייה).

במהלך תורם, החניכים של סלית'רין יכולים להניח סמן נחש אחד על קלף שלא נוחש. זה מייצג את העובדה שהם חושבים שזה יכול להיות אחד הקלפים שלהם, אבל הם עדיין לא מנחשים אותו.

זה לא נספר כניחוש, ואסור להשתמש ביותר מסמן אחד כזה בכל תור.

אם הקלף המסומן אכן שייך לסלית'רין, הם לא צריכים לנחש אותו כדי לנצח במשחק.

המדריכים לא אומרים לחניכים אם הקלפים המסומנים הם ירוקים, דלתות נעולות, שייכים לבית השני, או ארגוס פילץ'. הם פשוט עוקבים בשקט. כשכל הקלפים של סלית'רין כוסו על ידי אריח או סומנו על ידי סמן נחש, סלית'רין מנצחים.

מותר לשני הבתים לנחש את הקלף שמכוסה בסמן הנחש. אחרי הניחוש, השאירו את הסמן על האריח כדי להראות שלא ניתן להשתמש בו שוב.

עצה

אם המדריך או המדריכה של הבית השני נותנים רמז "ללא הגבלה" זה זמן מצויין לאתגר אותם לנחש את כל המילים שלהם. מצד שני, ברמז "אפס", אתגר של ניחוש אחד כנראה יהיה בזבוז של סמן.

עצה

אם החניכים של סלית'רין חושבים שקלף מסויים יכול להיות שייך לבית שלהם, אבל חוששים מלנחש אותו, מורשתו של סלזאר מאפשרת להם "לנחש" מילה בבטחה, בלי לחשוש מהשלכות.