

Gra Cluedo Harry Potter

Cena brutto	**131,99 zł**
Cena netto	**107,31 zł**
Numer katalogowy	**WGWINR0UII01281**
Kod producenta	**01281**
Kod EAN	**5036905001281**
Liczba graczy	**3 - 5**
Wymagania wiekowe	**9**
Akcesoria w zestawie	**Plansza 5 kart Tożsamości 6 pionków 29 kart Pomocy 32 karty Mrocznej Talii 21 kart Tajemnicy Notatnik 40 żetonów Proszku Fiuu 6 żetonów Podejrzanych 6 żetonów Przedmiotów Koperta Zielona kostka Czarna kostka Instrukcja**
Gwarancja	**24 mc.**
Min. liczba graczy	**3**
Max. liczba graczy	**5**
Wersja językowa (zabawki::gry/karciane)	**Polska**
Rodzaj (zabawki::gry)	**Planszowe**
Nr katalogowy	**01281**
Marka (Zabawki)	**Harry Potter**
Płeć (zabawki)	**Dziewczynki**

Opis produktu

Cluedo Harry Potter
Jedna z najpopularniejszych gier detektywistycznych wraca w edycji opartej na magicznym świecie Harryego Pottera. Pozwoli Ci ona wcielić się w młodego czarodzieja i odkryć tajemnicę zaginięcia jednego z jego przyjaciół.
Uważaj na gasnące kominki i Mroczną Talię. Szukaj pomocy wśród sojuszników. Odkryj, kto, gdzie i za pomocą jakiego narzędzia dopuścił się tego niecnego występku!
Gdy upewnisz się co do swoich podejrzeń, udaj się do Nory, wypowiedz oskarżenie i wygraj!

Cluedo Harry Potter to gra przeznaczona dla wszystkich fanów świata magii i czarodziejstwa, którzy uwielbiają rozwiązywać zagadki!
Gra opiera się na dedukcji zadając pytania pozostałym graczom, masz szansę dojść do prawdy! Cluedo Harry Potter to fantastyczna zabawa, w której każda rozgrywka ma niepowtarzalny, magiczny klimat, a jednocześnie wzmaga Waszą podejrzliwość w stosunku do pozostałych graczy. Jest to idealna opcja spędzenia czasu z rodziną bądź przyjaciółmi. Stosunkowo krótkie rozgrywki i wysoka regrywalność sprawiają, że Cluedo Harry Potter Wam się nie znudzi!

Zasady gry Cluedo Harry Potter
Rozłóżcie planszę i rozdajcie każdemu graczowi kartę Tożsamości, kartkę z notatnika, ołówek oraz żetony Proszku Fiuu. Karty Tajemnicy rozłóżcie na: Przedmioty, Lokalizacje i Podejrzanych, wylosujcie po jednej z każdej z nich i schowajcie do koperty. Resztę tej talii należy rozdać między graczy. Obok planszy ustawcie karty Pomocy, wśród których będziecie mogli

znaleźć pomocne zaklęcia bądź sojuszników, oraz Mroczną Talię, gdzie kryją się między innymi Dementorzy.
Każdy gracz rzuca jednocześnie obiema kośćmi najpierw zwraca się uwagę na tę czarną. Może ona wskazywać jedną z czterech lokalizacji, w których należy poruszyć kołem, zmieniając bieg wydarzeń. Ponadto czarna kość może Was zarówno wpędzić w kłopoty, jak i przynieść Wam pomoc.
Druga, zielona kostka wskazuje, o ile pól możecie (ale nie musicie) się poruszyć. Możecie też użyć Sieci Fiuu, aby teleportować się do danej lokalizacji, by tam wypowiadać Sugestie.
Gdy dany gracz będzie pewny tego, co znajduje się w kopercie, musi on udać się do Nory, gdzie wypowie ostateczne Oskarżenie.