

SPIELMATERIAL:

Spielplan • 252 Karten (47 kleine, 142 mittlere, 63 große) • 4 Haus-Würfel • 7 Spielschachteln • 7 Spielregeln
4 Heldentafeln • 8 Macht-des-Bösen-Marker • 70 Plättchen (35 Angriff, 25 Einfluss, 4 Stärke, 2 Schilde, 4 weitere)

ENTWORFEN UND ENTWICKELT VON:

USAopoly

ERFUNDEN VON:



USAopoly is a trademark of Usaopoly, Inc. Invented and licensed by Forrest-Prizan Creative.
HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of © and ™ Warner Bros. Entertainment Inc.
Harry Potter Publishing Rights © JKR. (s16)

Manufactured by USAOPOLY, Inc. 5607 Palmer Way Carlsbad, CA 92010.

MADE IN CHINA.

KOSMOS Verlag, Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199, info@kosmos.de, kosmos.de

usaopoly.com

Art.-Nr.:693398

Harry Potter

KAMPF UM HOGWARTS

Ein kooperatives Deck-Building-Spiel

ÜBERSICHT

In diesem kooperativen Spiel, schlüpft ihr in die Rollen der Helden von Hogwarts™: HARRY POTTER™, RON WEASLEY™, HERMINE GRANGER™ und NEVILLE LONGBOTTOM™, um die dunkle Bedrohung abzuwehren. Die Unterstützer von Du-weißt-schon-wem versuchen, in der Zaubererwelt einen Ort nach dem anderen zu erobern und greifen euch immer wieder an. Besiegt im Laufe von sieben immer schwieriger werdenden Abenteuern Du-Weißt-Schon-Wen ein für alle Mal!

ZIEL DES SPIELS

Als Helden spielt ihr gemeinsam. Wenn ihr HOGWARTS™ immer wieder verteidigen könnt, indem ihr die Bösewichte besiegt, bevor sie alle Orte unter ihre Kontrolle bringen konnten, gewinnt ihr das Spiel.

ERFAHRENE ZAUBERER UND HEXEN:

Wenn ihr schon mit Deck-Building-Spielen vertraut seid und euch sicher fühlt, könnt ihr nach dem Lesen dieser Regel direkt mit SPIEL 3 beginnen. Nehmt euch dann das Material aus den Schachteln von SPIEL 1, SPIEL 2 und SPIEL 3, lest die entsprechenden Regeln, die in den Schachteln enthalten sind, und beginnt dann euer Abenteuer.

INHALT

Spielaufbau – Seite 2
Spielablauf – Seite 6
Weitere Regeln – Seite 12

AUFBAU

SORTIERT UND VERTEILT DAS SPIELMATERIAL WIE ABGEBILDET.

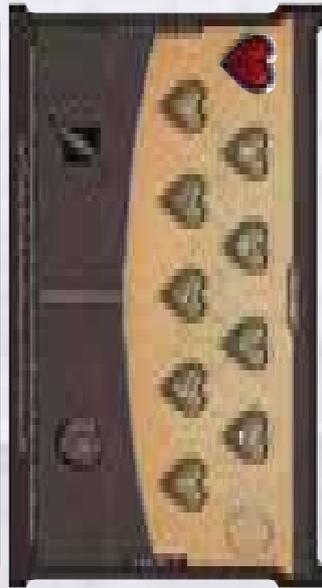
LASST FOLGENDES MATERIAL IN DER SCHACHTEL

Schachteln für die Spiele 2-7
9 Sortierkarten



8 Macht-des-Bösen-Marker

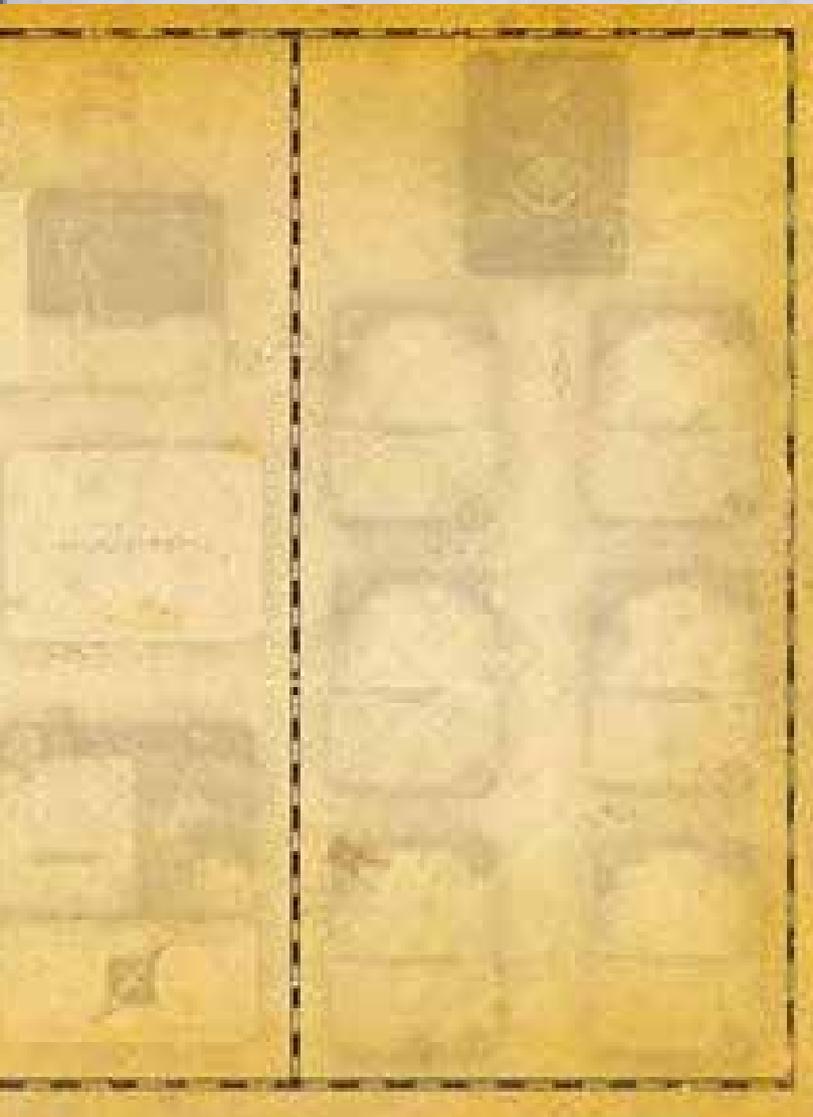
Heldentafel mit Stärke-Marker



4 Stärke-Marker

1 für jeden Spieler;
Platziert den Stärke-Marker auf der „10“
auf eurer Heldentafel.





4 Heldentafeln
1 für jeden Spieler
oder Spielerin



Öffnet die Schachtel **SPIEL 1** und lest dann auf der nächsten Seite weiter.
*Für eure erste Partie benötigt ihr die Schachteln **SPIEL 2-7** noch nicht.*



2 ORTE



10 DUNKLE KÜNSTE



5 BÖSEWICHTE



50 HOGWARTS



4 ZUGÜBERSICHTEN & 4 HELDEN

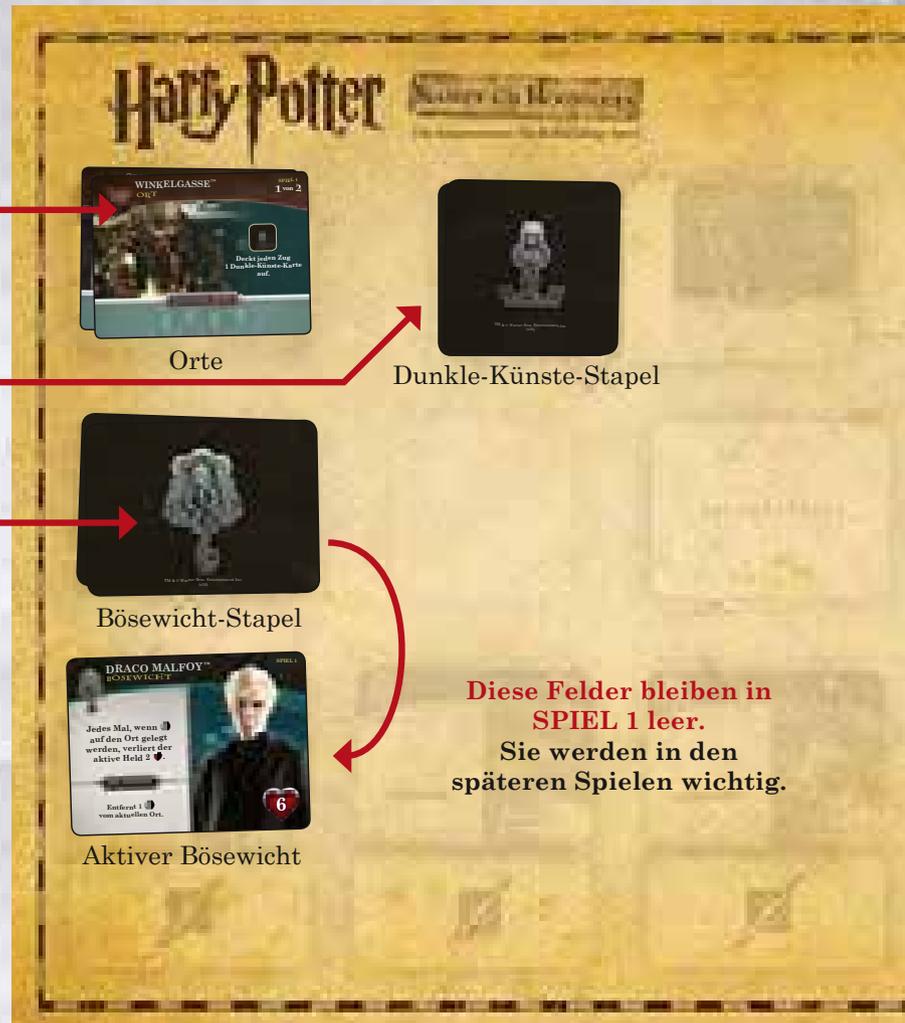
SORTIERT UND VERTEILT DIE KARTEN VON SPIEL 1

1 Ortskarten
Stapelt die Ortskarten mit der Vorderseite nach oben in der Reihenfolge, wie sie in der rechten, oberen Ecke angegeben ist.

2 Dunkle-Künste-Karten
Mischt die Dunkle-Künste-Karten und legt den Stapel verdeckt auf das Dunkle-Künste-Feld.

3 Bösewicht-Karten
Mischt die Bösewicht-Karten und legt den Stapel verdeckt auf den Spielplan.

In SPIEL 1 gibt es immer nur einen aktiven Bösewicht. Deckt die oberste Karte auf und legt sie auf das Feld unterhalb des Bösewicht-Stapels.



5 Zugübersicht und Helden-Karten
Wählt eure Helden
Legt je eine Spielzugübersicht und Helden-Karte über eure Heldentafeln.



6 Helden-Startkarten
Mischt eure Helden-Decks aus 10 Karten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel links neben eure Heldentafel, dann zieht jeweils 5 Karten.

Jeder Held hat sein eigenes Starterdeck, das ihr am Namen auf dem Banner unten erkennen könnt.



6



HELDEN-STARTDECKS MIT JEWEILS 10 KARTEN

HARRY HERMIONE RON NEVILLE



HOGWARTS™-Stapel



4 HOGWARTS™-Karten

Sortiert die 4 Helden-Startdecks anhand der Namen am unteren Rand (6) heraus. Mischt die restlichen HOGWARTS™-Karten und legt den Stapel verdeckt auf den Spielplan.

Legt die obersten 6 Karten aufgedeckt auf die 6 Felder unter dem HOGWARTS™-Stapel.



INFORMATIONEN AUF DEN BÖSEWICHT-KARTEN

- 1 Name
- 2 Spiel-Zugehörigkeit
- 3 Fähigkeit
- 4 Stärke – Anzahl der , die ihr braucht, um den Bösewicht zu besiegen.
- 5 Belohnung, die ihr bekommt, wenn ihr den Bösewicht besiegt habt.

BEDEUTUNG DER SYMBOLE



INFORMATIONEN AUF DEN HOGWARTS™-KARTEN

- 1 Spiel-Zugehörigkeit
- 2 Kartenart – Verbündeter, Gegenstand oder Spruch. Manche Effekte beziehen sich auf diese Kartenarten.
- 3 Name
- 4 Effekt – wird ausgelöst, wenn die Karte ausgespielt wird.
- 5 Wert – Anzahl der , die ihr ausgeben müsst, um diese Karte zu bekommen. Manche Effekte beziehen sich auf diesen Wert.

Ihr seid nun bereit für eure erste Partie. Entscheidet, welcher Held beginnt. Die Anleitung ist so gestaltet, dass ihr gleich losspielen könnt, während ihr sie lest.*

* Seid ihr erfahrene Hexen und Zauberer, dann beendet erst den Spielaufbau wie er in den Regeln aus der Schachtel SPIEL 3 beschrieben wird, bevor ihr diese Regeln weiterlest.



ZIEL

Als Helden spielt ihr gemeinsam und gewinnt das Spiel, wenn ihr es geschafft habt, HOGWARTS™ zu verteidigen, indem ihr die Bösewichte besiegt, bevor sie die Kontrolle über alle magischen Orte erlangt haben.

Sollten die Bösewichte es jedoch schaffen, alle Orte unter ihre Kontrolle zu bringen, verliert ihr das Spiel!

SPIELABLAUF

Jeder Zug besteht aus 4 Schritten.

SCHRITT 1. DUNKLE-KÜNSTE-KARTEN AUFDECKEN UND DIE EREIGNISSE AUSFÜHREN.

Schaut euch die Ortskarte an. Sie zeigt, wie viele Dunkle-Künste-Karten aufgedeckt werden müssen (1).

Dunkle-Künste-Karten haben unterschiedliche schädliche Effekte. Sie werden nacheinander aufgedeckt und ihre Effekte ausgeführt. Dann werden sie auf den Ablagestapel (2) neben dem Nachziehstapel gelegt.



BEISPIEL: Der Effekt dieser Karte ist ein zusätzlicher [Dunkle-Künste-Marker], der auf die Ortskarte gelegt werden muss (für Details siehe „Kontrolle über den Ort“ auf Seite 12).

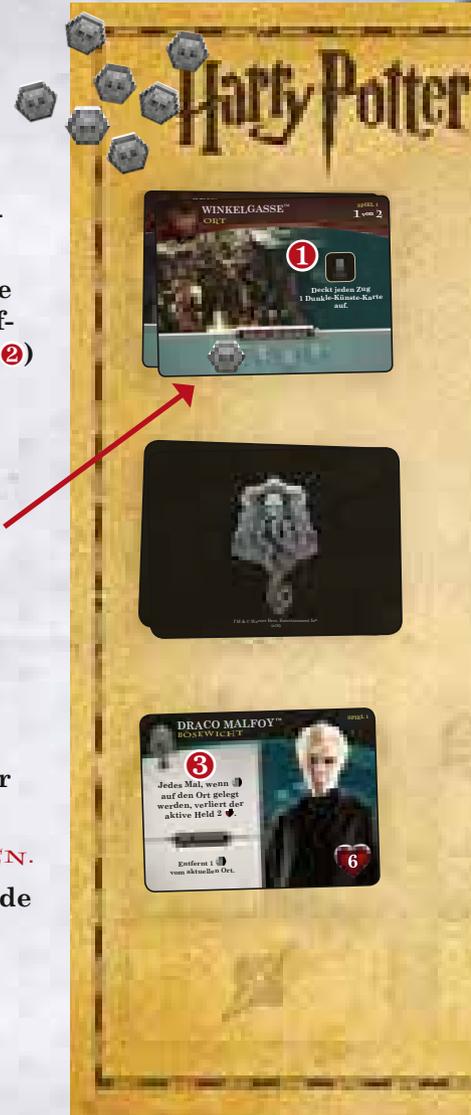
Wenn der Dunkle-Künste-Nachziehstapel leer ist, wird der Ablagestapel gemischt und verdeckt wieder als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

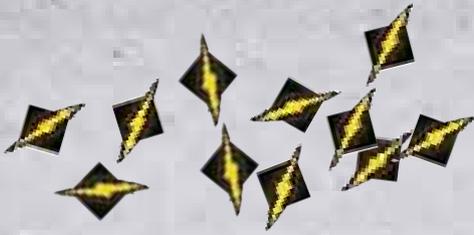
SCHRITT 2. FÄHIGKEITEN DES BÖSEWICHTS AUSFÜHREN.

Jeder Bösewicht hat eine Fähigkeit (3). Manche haben jede Runde einen Effekt, andere Fähigkeiten werden erst von Dunklen-Künsten-Karten oder anderen Bösewichten ausgelöst.



BEISPIEL: Weil ein [Dunkle-Künste-Marker] auf die Ortskarte gelegt wurde, erhält Harry (der aktive Held) 2 Schaden und bewegt seinen [Herz-Symbole]-Marker von 10 nach 8 (für Details siehe „Stärke des Helden“ auf Seite 13).





Blättert um, um zu erfahren, wie der aktive Held Karten ausspielen und Aktionen ausführen kann.



SCHRITT 3. HOGWARTS™-KARTEN AUSSPIELEN UND HELDEN-AKTIONEN AUSFÜHREN.

Als aktiver Held, darfst du folgende Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen:

- **Karten ausspielen, um Ressourcen (🏠- & 🍷-Marker) zu bekommen und Effekte auszulösen.**

Leg Karten, die du schon ausgespielt hast, rechts neben deiner Heldentafel ab. Wenn du Marker bekommst, leg sie in den entsprechenden Bereichen auf deiner Heldentafel ab. **WICHTIG!** Karten und Ressourcen können nicht für den nächsten Zug aufgespart werden. Deshalb solltest du immer alles benutzen.

- **Angriff: 🏠-Marker bei den Bösewichten ablegen**

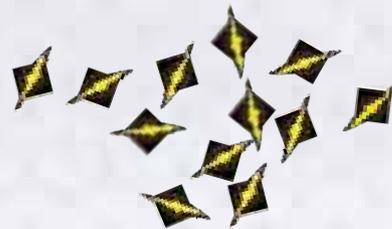
Wenn die Anzahl der 🏠-Marker, die bei einem Bösewicht liegen, seiner Stärke entsprechen, ist der Bösewicht besiegt! (für Details siehe „Bösewicht besiegen“ auf Seite 12.)

- **Einfluss nehmen: Setze 🍷 ein, um neue Karten zu erwerben.**

Mit 🍷 kannst du eine oder mehrere der sechs aufgedeckten HOGWARTS™-Karten kaufen, um damit ein stärkeres Deck zu bauen. Du kannst mehrere Karten erwerben, solange du ausreichend 🍷 hast.

Leg neue Karten SOFORT auf deinen Ablagestapel sofern nichts anderes bei den Effekten steht.

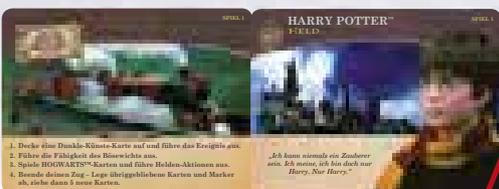
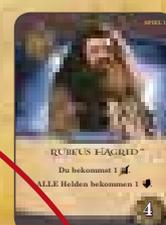
Wenn dein Nachziehstapel aufgebraucht ist, misch deinen Ablagestapel und leg ihn als neuen Nachziehstapel, inklusive der neuerworbenen Karten, links neben deine Heldentafel.



BEISPIEL: Deine Handkarten sind ein Feuerblitz, HEDWIG™ und drei Alohomora!-Karten.

- 1 Du spielst den Feuerblitz aus, um einen 🏠-Marker zu bekommen. Nachdem es noch ziemlich gut um deine Stärke steht, spielst du HEDWIG™ aus und entscheidest dich für einen weiteren 🏠-Marker. Leg beide 🏠-Marker auf deiner Heldentafel ab.
- 2 Du spielst die drei Alohomora! aus und bekommst drei 🍷-Marker. Leg diese auf deiner Heldentafel ab.
- 3 Mit den beiden 🏠-Markern greifst du DRACO MALFOY™ an. Du benötigst nun noch vier weitere, um ihn zu besiegen.
- 4 Benutze die drei 🍷, um Reparo! von den verfügbaren HOGWARTS™-Karten zu kaufen. Leg die gekaufte Karte sofort auf deinen Ablagestapel.

Wieder im Hogwarts



Beende deinen Spielzug.

SCHRITT 4. BEENDE DEINEN SPIELZUG.

Nachdem du Karten ausgespielt, Aktionen ausgeführt und Marker benutzt hast, beendest du deinen Spielzug mit folgenden Schritten.

- 1 Kontrolliere, ob die Bösewichte die benötigte Anzahl an -Markern erreicht haben, um den Ort unter ihre Kontrolle zu bringen. Wenn ja, entferne die -Marker und die Ortskarte, sodass der nächste Ort zu sehen ist.
- 2 Wenn genügend -Marker bei einem Bösewicht liegen, um ihn in diesem Zug zu besiegen, wird er am Ende des Zugs durch die oberste Karte vom Bösewicht-Stapel ersetzt.
- 3 Fülle leere Felder bei den HOGWARTS™-Karten auf.
- 4 Leg alle in diesem Zug ausgespielten Karten auf deinen Ablagestapel. Du kannst keine Karten für den nächsten Zug aufbewahren.
- 5 Entferne alle unbenutzten - und -Marker von deiner Heldentafel. Wenn du Karten ausgespielt hast, bei denen andere Helden Marker erhalten, dürfen die anderen Spieler diese Marker behalten und in ihrem Spielzug benutzen.
- 6 Zieh fünf neue Handkarten nach. Du darfst deinen Ablagestapel **NUR DANN** mischen, wenn dein Nachziehstapel leer ist und du keine weiteren Karten nachziehen oder aufdecken kannst.

DER NÄCHSTE HELD IST AM ZUG

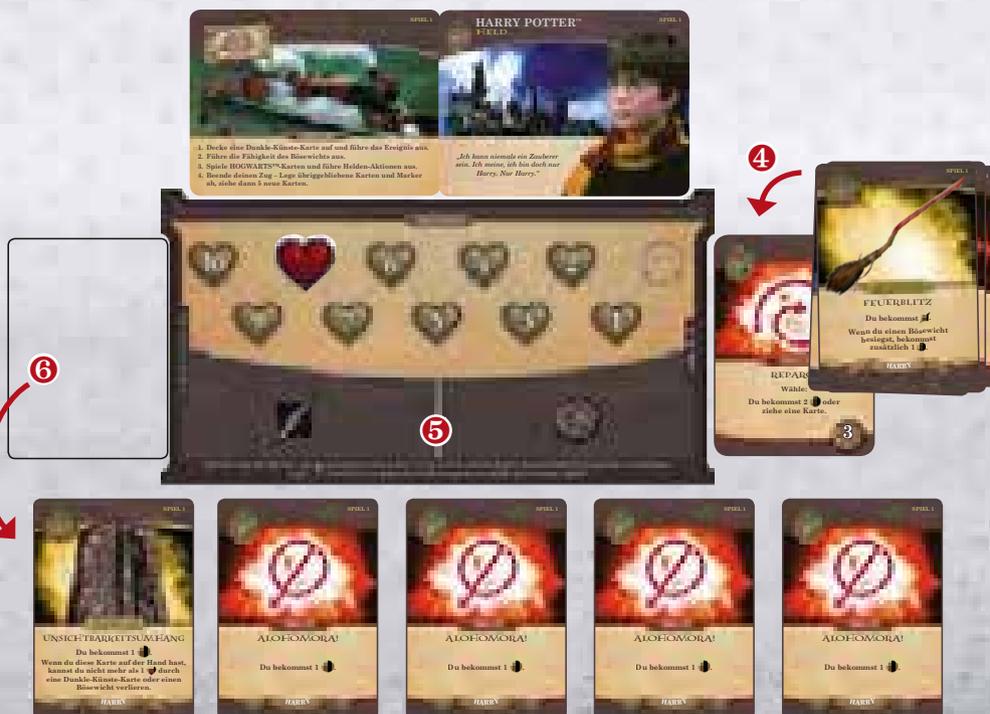
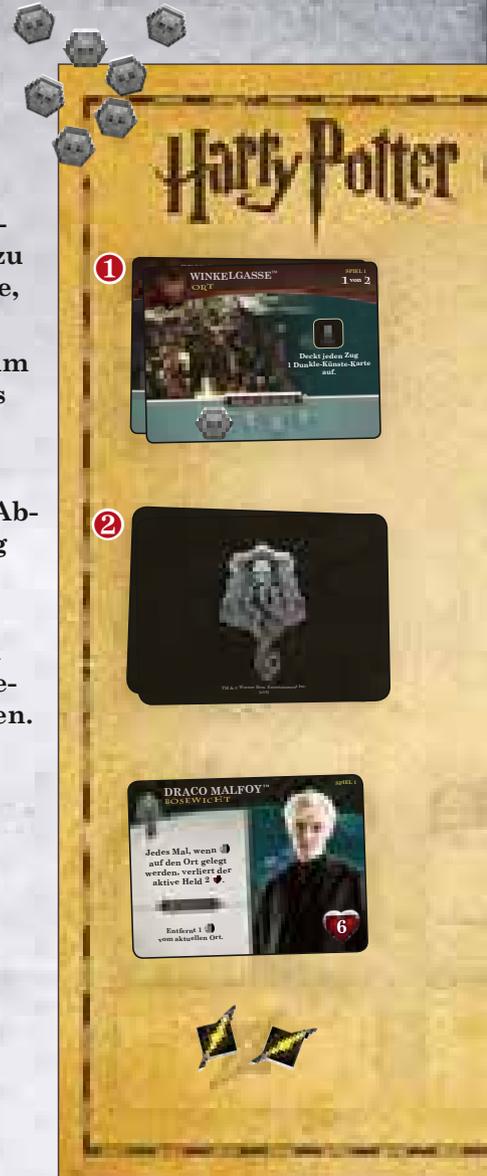
Nun ist der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) an der Reihe und kann die 4 oben genannten Schritte ausführen.

Mehr Informationen findet ihr auf den nächsten Seiten:

BÖSEWICHT BESIEGEN—SEITE 12

KONTROLLE ÜBER DEN ORT—SEITE 12

STÄRKE DES HELDEN—SEITE 15





ENDE DES SPIELS

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

IHR HABT ALLE BÖSEWICHTE BESIEGT

Glückwunsch! Ihr gewinnt und garantiert Sicherheit von HOGWARTS™ und der gesamten Zaubererwelt für ein weiteres Jahr. Ihr seid äußerst geschickte und fähige Zauberer und Hexen geworden und seid der Stolz eurer Schule! Wenn ihr bereit seid, könnt ihr das nächste Spiel spielen. Öffnet dazu die Schachtel SPIEL 2 und folgt den Anweisungen.

DIE BÖSEWICHTE HABEN ALLE MAGISCHEN ORTE UNTER IHRE KONTROLLE GEBRACHT

Wenn die Bösewichte es schaffen, ALLE Orte zu kontrollieren, habt ihr verloren. Ihr seid noch nicht bereit für SPIEL 2 und müsst eure Zauberfähigkeiten noch verbessern. Baut das Spiel wieder wie zu Beginn auf und versucht es noch einmal! (siehe Spielaufbau S. 2-5)

WEITERE REGELN

EINEN BÖSEWICHT BESIEGEN

Wenn die Anzahl der -Marker, die bei einem Bösewicht liegen, seinem -Wert (Stärke) entsprechen, dann ist der Bösewicht besiegt! Ihr erhaltet automatisch die Belohnung, die auf der Bösewicht-Karte angegeben ist. Legt die Bösewicht-Karte danach auf den Ablagestapel in der Mitte des Spielplans. Alle -Marker, die bei dem Bösewicht lagen, kommen wieder zurück in den Vorrat. Ersetzt den besieigten Bösewicht am Ende des Zugs mit der obersten Karte des Bösewicht-Stapels.



BELOHNUNG: Jeder Held nimmt sich einen -Marker aus dem Vorrat und legt ihn auf seine Heldentafel. Die Stärke jedes Helden wird um 1 verbessert; dazu wird das ein Feld weiter nach links verschoben.



KONTROLLE ÜBER DEN ORT*

Manche Dunkle-Künste-Ereignisse und Bösewicht-Fähigkeiten erhöhen die Kontrolle, die der Bösewicht über den Ort hat. Sobald die Bösewichte die benötigten erreicht haben, um den Ort zu kontrollieren, haben die Helden bis zum Ende des aktuellen Zugs Zeit, einen zu entfernen – entweder indem sie eine Karte spielen oder den Bösewicht besiegen.



Wenn am Ende des Zugs, der Ort immer noch die benötigten hat, hat der Bösewicht diesen Ort in seiner Gewalt. Leg diese Ortskarte ab und der Kampf wird am nächsten Ort des Stapels fortgeführt. Wenn die Bösewichte die Kontrolle über ALLE Orte erlangen sollten, verliert ihr das Spiel!

Wenn ihr mehr auf den Ort legen sollt, als freie Felder verfügbar sind, habt ihr nochmal Glück gehabt. Ihr dürft die , die zu viel sind, in diesem Zug ignorieren.

***Erfahrene Zauberer und Hexen:** Ihr könnt die Schwierigkeit des Spiels erhöhen, indem ihr beim Spielaufbau schon -Marker auf den Ort legt. Für ein mittelschweres Spiel fangt mit einem auf dem ersten Ort an. Für eine größere Herausforderung, fangt mit zwei an. Ihr könnt aber auch einen zu jedem Ort, hinzufügen, wenn er ungedeckt wird. Beginnt damit beim ersten Ort.

STÄRKE DES HELDEN

Manche Dunkle-Künste-Ereignisse oder Bösewicht-Fähigkeiten führen dazu, dass dein Held ♥ (Stärke) verliert. Einige der HOGWARTS™-Karten geben dir wieder neue ♥. Dies wird angezeigt, indem du deinen Stärkemarker auf deiner Heldentafel nach links oder rechts verschiebst. Wenn deine Stärke auf 1 fällt, bist du betäubt und Folgendes passiert:

Hinweis: Es ist möglich im Spielzug eines anderen Spielers betäubt zu werden. Wenn mehr als ein Held betäubt ist, führt jeder betäubte Held folgende Schritte durch.



- 1 Du kannst in diesem Zug keine ♥ mehr verlieren (oder gewinnen*).
- 2 Leg alle ⚙- oder 🗡-Marker ab, die du während des Spielzugs eines anderen Helden auf deiner Spielertafel gesammelt hast.
- 3 Leg die Hälfte (abgerundet) deiner Handkarten ab. Beispiel: Wenn du fünf Karten hast, dann wähle zwei, die du abwirfst. Wenn eine Karte einen Effekt hat, wenn du sie abwirfst, dann wird dieser Effekt dennoch ausgelöst.
- 4 Füge einen ⚙ zum aktuellen Ort hinzu.
- 5 Wenn du am Zug bist, darfst du, nachdem du betäubt wurdest, mit den übrig gebliebenen Karten und Markern weiterspielen und Aktionen ausführen.
- 6 *Am Ende des Zugs des aktiven Spielers hast du dich erholt. Stelle die Stärke deines Helden wieder vollständig her (10).

ZUSAMMENFASSUNG

HOGWARTS™-KARTEN

In den ersten paar Spielen kann es sein, dass es nicht genügend HOGWARTS™-Karten gibt. Spielt einfach mit den übrigen HOGWARTS™-Karten und euren schon zusammengestellten Decks weiter.



KARTEN ZIEHEN UND ABWERFEN



Manche Karten, wie z.B. die *Kristallkugel*, haben den Effekt „Ziehe eine Karte“. Immer wenn du diese Karten spielst, ziehst du eine Karte von deinem Helden-Deck. Wenn eine Karte zusätzlich den Effekt „Wirf eine Karte ab“ hat, darfst du irgendeine Karte aus deiner Hand wählen, nicht nur eine, die du gerade gezogen hast.

Andere Karten haben einen Effekt, der nur dann ausgelöst wird, wenn du sie abwirfst, nicht wenn du sie spielst. Beispiel: Das *Erinnermich* (Nevilles Startdeck) gibt dem Helden 1 ♣, wenn du es ausspielst, aber 2 ♣, wenn du es abwerfen musst. Dieser Effekt wird ausgelöst, wenn du die Karte aus einem der folgenden Gründe abwerfen musst: wegen eines Bösewichts, einer Dunklen-Künste-Karte, wenn du betäubt wirst oder wenn dich eine andere HOGWARTS™-Karte dazu auffordert, wie z. B. die *Kristallkugel*.



KARTEN AUF DEIN DECK LEGEN

Das ist etwas Gutes. Du musst so nicht warten, bis du deinen Ablagestapel mischen kannst, um an eine Karte zu kommen, sondern kannst bei Karten mit dieser Anweisung, die neuerworbene Karte in deinem nächsten Zug sofort ziehen.

EINFLUSS- UND ANGRIFF-MARKER SPAREN

Wenn du ♣- oder ♠-Marker während des Zuges eines anderen Helden erhältst, kannst du sie bis zu deinem nächsten Zug auf deiner Heldentafel sichern. Am Ende deines Zuges musst du aber alle unbenutzten Marker in den Vorrat zurücklegen.

BÖSEWICHTE UND DUNKLE KÜNSTE

Da die Spiele immer schwieriger werden, wirken sich viele der Bösewicht-Fähigkeiten und der Dunkle-Künste-Karten aufeinander aus. Beispiel: *Flipendo!* Der aktive Held verliert 1 ♥ und muss 1 Karte abwerfen. *Crabbe & Goyle* haben die Fähigkeit: „Wenn du eine Karte abwerfen musst, verlierst du 1 ♥“. Der kombinierte Effekt bedeutet, dass der aktive Held 2 ♥ verliert und eine Karte abwerfen muss, bevor er seine Aktionen ausführen darf.



SPIEL AUFBEWAHREN

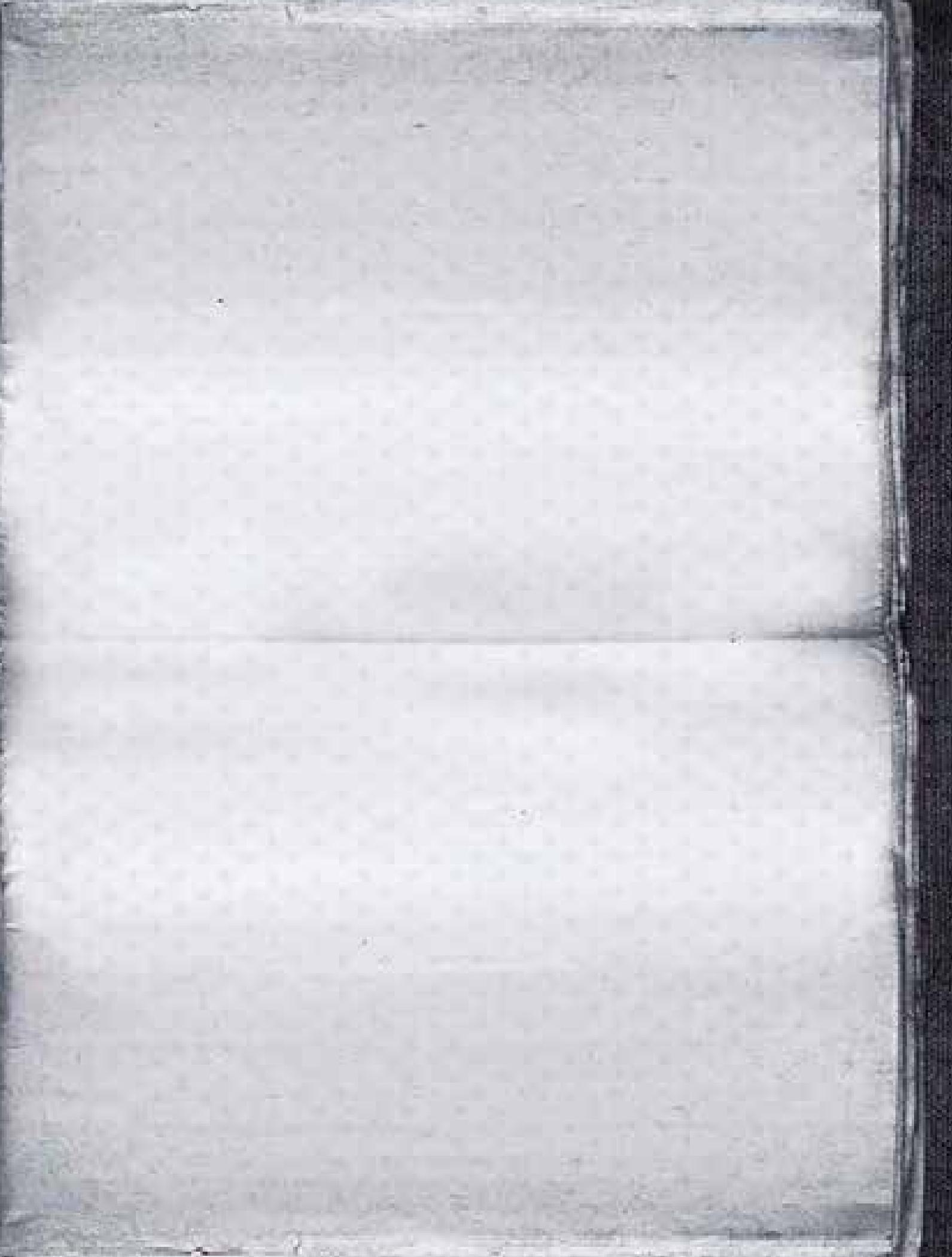
Ihr müsst nicht alle sieben Spiele auf einmal spielen. In der Schachtel befinden sich 9 Sortierkarten mit dem Sprechenden Hut. Wenn ihr das Spiel wegräumen möchtet, nutzt die Sortierkarten, um die kleinen Karten nach Kartentyp statt nach Spiel zu sortieren. Dadurch könnt ihr beim nächsten Mal schneller mit dem Spielen beginnen. Die zusätzlichen Regeln der einzelnen Spiele könnt ihr auf der nächsten Seite aufbewahren.



ERFAHRENE HEXEN UND ZAUBERER

Wenn ihr schon mit Deck-Building-Spielen vertraut seid, könnt ihr, nachdem ihr diese Regeln gelesen habt, direkt mit SPIEL 3 starten. Öffnet dazu die Boxen der Spiele 1–3, lest die zusätzlichen Regeln aus jeder Schachtel und beginnt dort euer Abenteuer. Ihr könnt die Schwierigkeitsstufe auch erhöhen, in dem ihr 1 oder 2 ♣ auf den ersten Ort legt.





**Hier kannst du die Regeln für
Spiel 2 aufbewahren.**

**Hier kannst du die Regeln für
Spiel 3 aufbewahren.**

**Hier kannst du die Regeln für
Spiel 4 aufbewahren.**

**Hier kannst du die Regeln für
Spiel 5 aufbewahren.**

**Hier kannst du die Regeln für
Spiel 6 aufbewahren.**

**Hier kannst du die Regeln für
Spiel 7 aufbewahren.**

Harry Potter

KAMPF UM HOGWARTS

Ein kooperatives Deck-Building-Spiel

SPIEL 2

ZIEL DES SPIELS

Besiegt wie in Spiel 1 alle Bösewichte bevor sie die Kontrolle über alle magischen Orte erlangen.

MATERIAL UND AUFBAU

3 Ortskarten (1)

Diese Karten ersetzen die Orte aus SPIEL 1. Nehmt die Orte aus SPIEL 1 aus dem Spiel und stapelt die neuen Karten in der Reihenfolge der Zahlen.



5 Dunkle-Künste-Karten (2)

Mischt sie mit den Dunkle-Künste-Karten aus SPIEL 1.



3 Bösewicht-Karten (3)

Mischt sie mit den Bösewicht-Karten aus SPIEL 1.



14 HOGWARTS™-Karten (4)

Mischt sie mit den HOGWARTS™-Karten aus SPIEL 1. Deckt die obersten 6 Karten auf.



Legt die Karten für SPIEL 2 auf die entsprechenden Felder des Spielplans.

(Die Zahlen hinter den Karten beziehen sich auf den Spielaufbau der Seiten 4-5 des Anleitungshefts, falls ihr nochmal nachschauen wollt.)

VORBEREITUNG

Die Helden werden auf die gleiche Weise wie in SPIEL 1 vorbereitet. Jeder wählt einen Helden und nimmt sich das passende Startdeck aus SPIEL 1. Sortiert alle HOGWARTS™-Karten, die ihr in SPIEL 1 gekauft habt, wieder aus eurem Deck aus und mischt sie zu den anderen HOGWARTS™-Karten.

Ihr hättet die Zaubersprüche in den Sommerferien besser etwas üben sollen!



SPIELABLAUF

Ein Zug verläuft in den gleichen vier Schritten wie das Grundspiel.

SCHRITT 1: Dunkle-Künste-Karten aufdecken und die Ereignisse ausführen.

Vorsicht! In der Kammer des Schreckens (Ort 3 von 3) müsst ihr zu Beginn jedes Zugs zwei Dunkle-Künste-Karten aufdecken.

SCHRITT 2: Fähigkeiten des Bösewichts ausführen.

Die Spieler müssen alle sechs Bösewichte besiegen. Wie in SPIEL 1 begegnet euch jeweils ein Bösewicht.

SCHRITT 3: HOGWARTS™-Karten ausspielen und Helden-Aktionen ausführen.

Denkt daran, dass neuerworbene Karten auf den Ablagestapel gelegt werden. Sie können nicht sofort ausgespielt werden.

SCHRITT 4: Beende deinen Spielzug.

Lege alle übrigen Handkarten und Marker ab. Fülle leere Felder auf dem Spielplan wieder auf.

ERINNERUNG: WENN DEIN HELD BETÄUBT WIRD

- Lege alle ●- und ⚡-Marker sowie die Hälfte deiner Handkarten (abgerundet) ab.
- Füge einen ⬠ zum aktuellen Ort hinzu.
- Wenn du am Zug bist, darfst du deine übrigen Karten ausspielen und Aktionen durchführen.
- Am Ende des Zugs des aktiven Helden wird deine Stärke wieder vollständig hergestellt (10).



ENDE DES SPIELS

ALLE Bösewichte sind besiegt – die Helden gewinnen!
Glückwunsch, ihr werdet immer mächtiger, je häufiger ihr das aufkommende Böse in Schach haltet. Macht weiter mit SPIEL 3, öffnet die Schachtel und lest die Regeln.

Die Bösewichte haben die Kontrolle über ALLE Orte erlangt – die Helden verlieren!

Ihr habt noch einiges zu tun bevor ihr bereit für SPIEL 3 seid. Baut das Spiel wieder wie zu Beginn der Runde auf und versucht es noch einmal.

Harry Potter

KAMPF UM HOGWARTS

Ein kooperatives Deck-Building-Spiel

SPIEL 3

ZIEL DES SPIELS

Besiegt wie in den vorherigen Spielen alle Bösewichte bevor sie die Kontrolle über alle Orte erlangen.

MATERIAL UND AUFBAU

- 3 **Ortskarten (1)** Benutzt nur die Ortskarten aus SPIEL 3. Stapelt sie in der Reihenfolge der Zahlen.
- 4 **Dunkle-Künste-Karten (2)** Mischt alle Dunkle-Künste-Karten zusammen.
- 2 **Bösewicht-Karten (3)** Mischt alle Bösewicht-Karten zusammen. Deckt zwei Karten auf und legt sie auf die Felder auf dem Spielplan.
- 16 **HOGWARTS™-Karten (4)** Mischt alle HOGWARTS™-Karten. Deckt die obersten 6 Karten auf.
- 4 **Verbesserte Heldenkarten (5)** Diese ersetzen eure Heldenkarten aus SPIEL 1. Legt sie über eurer Heldentafel ab (siehe nächste Seite).
- 2 **Schild-Plättchen (6)** Löst die Plättchen vorsichtig heraus und entsorgt den Rahmen. Legt die Plättchen neben den Spielplan. Benutzt sie für Petrificus Totalus!



Legt die Karten wie unten gezeigt auf den Spielplan.

VORBEREITUNG



Ersetzt eure Helden-Karten aus SPIEL 1 durch die neuen Helden aus dieser Schachtel. Euer magisches Training zahlt sich aus und ihr habt nun eine Sonderfähigkeit, die ihr während des Spiels einsetzen könnt. Wie in den ersten beiden Spielen mischt ihr verdeckt die 10 Karten eures Helden-Startdecks und zieht dann 5 Karten.



SPIELABLAUF

Ein Zug verläuft in den gleichen vier Schritten wie im Grundspiel (für eine ausführliche Erklärung siehe Seiten 6–10 der Anleitung für SPIEL 1).

SCHRITT 1: Deckt zwei Dunkle-Künste-Karten auf und führt deren Ereignisse aus.

SCHRITT 2: Fähigkeiten der Bösewichte ausführen.

Ihr müsst alle acht Bösewichte besiegen, um zu gewinnen. In SPIEL 3 begegnet ihr zwei Bösewichten gleichzeitig. Ihr könnt euch entscheiden, ob ihr alle bei einem Bösewicht ablegen oder sie zwischen den beiden aufteilen wollt.

SCHRITT 3: HOGWARTS™-Karten ausspielen und Helden-Aktionen ausführen.

Denkt daran, eure Heldenfähigkeiten zu nutzen!

SCHRITT 4: Beende deinen Spielzug.

Wenn ihr einen Bösewicht besiegt, ersetzt ihn durch die oberste Karte des Bösewicht-Stapels. Es liegen immer zwei Bösewichte aufgedeckt auf dem Spielplan.

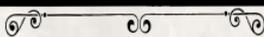


ENDE DES SPIELS

ALLE Bösewichte sind besiegt – die Helden gewinnen!
Glückwunsch, ihr seid weiterhin der Stolz eurer Schule und erhaltet die Sicherheit der Zaubererwelt. Macht weiter mit SPIEL 4, öffnet die Schachtel und lest die darin enthaltenen Regeln.

Die Bösewichte haben die Kontrolle über ALLE Orte erlangt – die Helden verlieren!

Die Todesser werden immer mächtiger und ihr seid noch nicht bereit, um mit SPIEL 4 fortzufahren. Baut das Spiel wieder wie zu Beginn der Runde auf und versucht es noch einmal!



Harry Potter

KAMPF UM HOGWARTS

Ein kooperatives Deck-Building-Spiel

SPIEL 4

ZIEL DES SPIELS

Besiegt wie in den vorherigen Spielen alle Bösewichte bevor sie die Kontrolle über alle Orte erlangen.

MATERIAL UND AUFBAU

3 Ortskarten (1) Benutzt nur die Ortskarten aus SPIEL 4. Stapelt sie in der Reihenfolge der darauf abgebildeten Zahlen.

8 Dunkle-Künste-Karten (2) Mischt alle Dunklen-Künste-Karten zusammen.

2 Bösewicht-Karten (3) Mischt alle Bösewicht-Karten zusammen. Deckt zwei Karten auf und legt sie auf die dafür vorgesehenen Felder darunter.

21 HOGWARTS™-Karten (4) Mischt alle HOGWARTS™-Karten. Deckt die obersten 6 Karten auf.

4 HOGWARTS™ Haus-Würfel (5)
(siehe nächste Seite)



Legt die Karten auf den Spielplan wie in den vorherigen Spielen.

(Informationen dazu auf den Seiten 4-5 in der Anleitung zu SPIEL 1)

VORBEREITUNG

Die Helden werden auf die gleiche Weise wie in SPIEL 3 vorbereitet. Nimm eine SPIEL 3 Heldenkarte mit dem passenden Startdeck. Ihr startet, wie immer, nicht mit den zusätzlichen HOGWARTS™-Karten aus vorherigen Spielen. Übung, Übung, Übung!

SPIELABLAUF

Ein Zug verläuft in den gleichen vier Schritten wie in den vorherigen Spielen.

SCHRITT 1: Dunkle-Künste-Karten aufdecken und deren Ereignisse ausführen.

SCHRITT 2: Fähigkeiten der Bösewichte ausführen.

SCHRITT 3: HOGWARTS™-Karten ausspielen und Helden-Aktionen ausführen.

Einige Karten erlauben es euch, die Haus-Würfel zu werfen. Siehe die nächste Seite für mehr Details.

SCHRITT 4: Beende deinen Spielzug.

HOGWARTS™ HAUS- WÜRFEL

Es gibt vier farblich markierte HOGWARTS™ Haus-Würfel, einen für jedes Haus.

Manche HOGWARTS™-Karten erlauben es euch, einen bestimmten Würfel zu werfen. Welchen, zeigt euch das abgebildete Hauswappen. Euer Würfelwurf erzeugt einen Effekt, der allen Helden nützt:

- 🍀: ALLE Helden bekommen 1 🍀.
- ⚡: ALLE Helden bekommen 1 ⚡.
- ♥: ALLE Helden bekommen 1 ♥.
- 📄: ALLE Helden ziehen eine Karte.

Hinweis: Alle Würfel sind unterschiedlich, aber haben jedes Symbol mindestens einmal.



Gryffindor™



Slytherin™



Ravenclaw™



Hufflepuff™



ENDE DES SPIELS

ALLE Bösewichte sind besiegt – die Helden gewinnen!
Glückwunsch, ihr habt es geschafft die Dunklen Mächte in Schach zu halten! Macht weiter mit SPIEL 5, öffnet die Schachtel und lest die darin enthaltenen Regeln.

Die Bösewichte haben die Kontrolle über ALLE Orte erlangt – die Helden verlieren!

Die Todesser werden immer allgegenwärtiger und ihr seid noch nicht bereit, um mit SPIEL 5 fortzufahren. Baut das Spiel wieder wie zu Beginn der Runde auf und versucht es noch einmal!

Harry Potter

KAMPF UM HOGWARTS

Ein kooperatives Deck-Building-Spiel

SPIEL 5

ZIEL DES SPIELS

Besiegt wie in den vorherigen Spielen alle Bösewichte bevor sie die Kontrolle über alle Orte erlangen. Der letzte Bösewicht, den ihr besiegen müsst, ist LORD VOLDEMORT™.

MATERIAL UND AUFBAU

3 Ortskarten (1)

Benutzt nur die Ortskarten aus SPIEL 5. Stapelt sie in der Reihenfolge der abgebildeten Zahlen.

7 Dunkle-Künste-Karten (2)

Mischt alle Dunklen-Künste-Karten zusammen.

1 LORD-VOLDEMORT™-Karte (3)

Legt diese Karte OFFEN unter den Bösewicht-Stapel.

NEU!



2 Bösewicht-Karten (3)

Mischt alle restlichen Bösewicht-Karten zusammen und legt sie verdeckt auf Lord Voldemort. **Deckt die obersten 3 Karten auf und legt sie auf die Felder unter dem Bösewicht-Stapel.**

10 HOGWARTS™-Karten (4)

Mischt alle HOGWARTS™-Karten. Deckt die obersten 6 Karten auf.

Legt die Karten wie unten gezeigt auf den Spielplan.



VORBEREITUNG

Die Helden werden wie in SPIEL 3 und 4 vorbereitet.

SPIELABLAUF

Ein Zug verläuft in den gleichen vier Schritten wie in den vorherigen Spielen.

SCHRITT 1: Deckt Dunkle-Künste-Karten auf und führt deren Ereignisse aus.



Im dritten Ort, dem Zaubereiministerium, spitzt sich der Kampf zu! Sobald dieser Ort aufgedeckt wird, müssen ALLE Helden sofort einen Spruch von der Hand abwerfen. Wenn du keinen Spruch auf der Hand hast, geschieht nichts.

SCHRITT 2: Fähigkeiten des Bösewichts ausführen.

Mit der Rückkehr Lord Voldemorts werden die Bösewichte immer mutiger und waghalsiger. Ab SPIEL 5 werdet ihr immer gegen drei Bösewichte gleichzeitig antreten.

Die LORD-VOLDEMORT™-Karte wird offen unter den Bösewicht-Stapel gelegt. Sobald die letzte verdeckte Bösewicht-Karte aufgedeckt wurde, liegt er offen auf dem Spielplan. Somit wird auch seine Fähigkeit aktiviert.



Hinweis: Das kann dazu führen, dass ihr während eines Zugs gleichzeitig die Bösewicht-Fähigkeiten von vier Bösewichten ausführen müsst.

Bevor ihr bei Lord Voldemort  ablegen könnt, müsst ihr zuerst die anderen Bösewichte besiegen!

SCHRITT 3: HOGWARTS™-Karten ausspielen und Helden-Aktionen ausführen.

SCHRITT 4: Beende deinen Spielzug.

ENDE DES SPIELS

ALLE Bösewichte sind besiegt – die Helden gewinnen!
Glückwunsch, ihr habt es geschafft, Lord Voldemorts Pläne zu vereiteln. Zumindest bis jetzt... Macht euch bereit für noch gefährlichere Herausforderungen in SPIEL 6.

Die Bösewichte haben die Kontrolle über ALLE Orte erlangt – die Helden verlieren!
Lord Voldemort hat es geschafft, die Zaubererwelt zu erobern. Baut das Spiel wieder wie zu Beginn der Runde auf und versucht es noch einmal!

Harry Potter

KAMPF UM HOGWARTS

Ein kooperatives Deck-Building-Spiel

SPIEL 6

ZIEL DES SPIELS

Besiegt wie in den vorherigen Spielen alle Bösewichte bevor sie die Kontrolle über alle Orte erlangen. Der letzte Bösewicht, den ihr besiegen müsst, ist LORD VOLDEMORT™.

MATERIAL UND AUFBAU

3 Ortskarten (1)

Benutzt nur die Ortskarten aus SPIEL 6. Stapelt sie in der Reihenfolge der darauf abgebildeten Zahlen.

3 Dunkle-Künste-Karten (2)

Mischt alle Dunklen-Künste-Karten zusammen.

1 LORD-VOLDEMORT™-Karte (3)

Sie ersetzt die LORD-VOLDEMORT™-Karte aus SPIEL 5. Legt diese Karte OFFEN unter den Bösewicht-Stapel.

2 Bösewicht-Karten (3)

Mischt alle restlichen Bösewicht-Karten zusammen und legt sie verdeckt auf Lord Voldemort. **Deckt die obersten 3 Karten auf und legt sie auf die Felder unter dem Bösewicht-Stapel.**

10 HOGWARTS™-Karten (4)

Mischt alle HOGWARTS™-Karten. Deckt die obersten 6 Karten auf.

9 Schwerpunkt-Karten (5)

Diese ersetzen die Spielzugübersicht über den Heldentafeln (siehe nächste Seite).



Legt die Karten wie unten gezeigt auf den Spielplan.



VORBEREITUNG

Die ZAG-Ergebnisse sind da! Bereitet eure Helden ähnlich wie in den Spielen 3–5 vor. Ihr habt nun aber zusätzlich noch eine Fähigkeit des allgemeinen Zauberergrades. Wählt jeweils eine Schwerpunkt-Karte für euren Helden, die euch zusätzlich zu eurer Heldenkarte noch eine weitere Fähigkeit verleiht. Wenn nicht anders angegeben, könnt ihr die Schwerpunkt-Fähigkeit nur während des eigenen Zugs verwenden. Legt die Schwerpunkt-Karte auf die Spielzugübersicht über euren Spielertafeln.



SPIELABLAUF

Ein Zug verläuft in den gleichen vier Schritten wie in den vorherigen Spielen.

SCHRITT 1: Deckt Dunkle-Künste-Karten auf und führt deren Ereignisse aus.

Erinnerung: Schaut immer auf dem Ort nach, wie viele Karten ihr aufdecken müsst.

SCHRITT 2: Fähigkeiten des Bösewichts ausführen.

Wie in SPIEL 5, kämpft ihr gegen drei Bösewichte gleichzeitig. Ihr könnt selbst entscheiden, wie ihr die  auf die Bösewichte verteilen wollt. Denkt daran, dass Lord VolDEMORTS Fähigkeiten aktiviert werden, sobald er offen auf dem Spielplan liegt und dass ihr ihn nicht angreifen könnt, bevor ihr nicht die anderen Bösewichte besiegt habt!

SCHRITT 3: HOGWARTS™-Karten ausspielen und Helden-Aktionen ausführen.

Denkt daran, eure neuen Schwerpunkt-Fähigkeiten zu benutzen!

SCHRITT 4: Beende deinen Spielzug.

ENDE DES SPIELS

ALLE Bösewichte sind besiegt – die Helden gewinnen!
Ihr habt es geschafft, Lord Voldemort ein weiteres Mal standzuhalten! Aber das wird ihn nicht lange aufhalten. Macht euch bereit für die schwierigsten Herausforderungen in SPIEL 7.

Die Bösewichte haben die Kontrolle über ALLE Orte erlangt – die Helden verlieren!

Ihr habt dabei versagt, die Zaubererwelt zu verteidigen. Baut das Spiel wieder wie zu Beginn der Runde auf und versucht es noch einmal!

Harry Potter

KAMPF UM HOGWARTS

Ein kooperatives Deck-Building-Spiel

SPIEL 7

ZIEL DES SPIELS

Zerstört alle Horkruxe, besiegt alle Bösewichte und LORD VOLDEMORT™, bevor Sie die Macht über alle Orte erlangen.

MATERIAL UND AUFBAU

- 4 Ortskarten (1)**
Benutzt nur die Ortskarten aus SPIEL 7. Stapelt sie in der angegebenen Reihenfolge.
- 4 Dunkle-Künste-Karten (2)**
Mischt alle Dunklen-Künste-Karten zusammen.
- 1 LORD-VOLDEMORT™-Karte (3)**
Sie ersetzt die LORD-VOLDEMORT™-Karte aus SPIEL 6. Legt diese Karte OFFEN unter den Bösewicht-Stapel.
- 1 HOGWARTS™-Karte (4)**
Mischt alle HOGWARTS™-Karten. Deckt die obersten 6 Karten auf.
- 4 Experten Helden-Karten (5)**
Diese ersetzen die Heldenkarten aus SPIEL 3. Legt sie über die Heldentafeln.
- 6 Horkrux-Karten (6)**
Stapelt sie in der angegebenen Reihenfolge in der Mitte des Spielplans (siehe unten und umseitig)
- 6 Horkrux-Plättchen (7)**
Löst die Plättchen vorsichtig aus und entsorgt den Rahmen. Legt die Plättchen neben den Spielplan.

Legt die Karten wie unten gezeigt auf den Spielplan.



INFORMATIONEN DER HORKRUX-KARTEN

- 1** Horkrux-Name
- 2** SPIEL-Zugehörigkeit & Reihenfolge
- 3** Horkrux-Effekt
- 4** Zerstörung - Die Würfelergebnisse, die ihr benötigt, um den Horkrux zu zerstören.
- 5** Belohnung - Eine Zusatzfähigkeit, die der Held bekommt, der den Horkrux zerstört.



Bevor ihr Lord Voldemort angreifen und ⚡ bei ihm ablegen könnt, müsst ihr zusätzlich zum Sieg über die Bösewichte noch alle 6 Horkruxe zerstören. Ihr könnt jederzeit während des Spiels versuchen, einen Horkrux zu zerstören. Ihr müsst nicht darauf warten, dass Lord Voldemort erscheint, bevor ihr anfangt sie zu zerstören.

VORBEREITUNG

Ersetzt eure Heldenkarte aus SPIEL 3 mit der neuen, mächtigeren Expertenversion eures Helden. Denkt daran, ihr fangt trotzdem nur mit den 10 Karten eures Startdecks an. Niemand hat gesagt, dass es einfach werden würde.



SPIELABLAUF

Ein Zug verläuft in den gleichen vier Schritten wie in den vorherigen Spielen.

SCHRITT 1: Dunkle-Künste-Karten aufdecken und deren Ereignisse ausführen.

SCHRITT 2: Fähigkeiten der Bösewichte und des Horkruxes ausführen.

Jeder Horkrux hat einen anderen Effekt auf das Spiel, der ausgelöst wird, wenn bestimmte Voraussetzungen erfüllt sind. Viele dieser Effekte werden während Schritt 3 ausgelöst.

SCHRITT 3: HOGWARTS™-Karten ausspielen und Helden-Aktionen ausführen.

Der Ablauf bleibt gleich, es kommt nur die Option dazu, einen Horkrux zu zerstören. Bevor ihr ⚡ bei Lord Voldemort ablegen könnt, müsst ihr alle anderen Bösewichte besiegt und die 6 Horkruxe zerstört haben.

HORKRUX ZERSTÖREN



Um einen Horkrux zu zerstören, müsst ihr zuvor Karten erwerben und ausspielen, die es euch ermöglichen Haus-Würfel zu werfen. Die ersten Horkruxe werden schon von einem einzigen Symbol zerstört; später benötigt ihr dann eine Kombination bestimmter Symbole. Benutzt die vier Horkrux-Marker als Erinnerung welche Symbole bereits gewürfelt wurden. Wenn ein Würfelwurf benutzt wird, um einen Horkrux zu zerstören, dürfen die Helden den eigentlichen Effekt des Symbols nicht nutzen.



Sobald alle Symbole geworfen wurden, die benötigt werden, um den Horkrux zu zerstören, bekommt der aktive Held die Karte. Dadurch bekommt er eine Fähigkeit, die er für den Rest des Spiels nutzen kann (auch im gleichen Zug, in dem er die Karte erhalten hat).

Hinweis: Horkrux-Karten sind offen aufeinander gestapelt. Sobald ein Horkrux zerstört wurde, wird der nächste sofort aktiviert.



Beispiel: Das Tagebuch ist der aktive Horkrux. Du spielst PROFESSOR MCGONAGALL™ und verlierst durch den Effekt des Horkruxes auf den Verbündeten 1 ♥. Du würfelst mit dem GRYFFINDOR™-Würfel eine ♥ und entscheidest dich dafür, diesen Wurf einzusetzen, um das Tagebuch zu zerstören (anstelle dass alle Helden eine Karte ziehen). Du erhältst die Horkrux-Karte. Wenn du nun zwei oder mehr Verbündete in deinem Zug spielst, erhält irgendein Spieler 2 ♥.

Der Ring wird nun sofort der aktive Horkrux. Wenn ihr nun zwei oder mehr ⚡ bei einem Bösewicht ablegt, verliert der aktive Held 2 ♥.

SCHRITT 4: Beende deinen Spielzug.

ENDE DES SPIELS

Die Horkruxe sind zerstört und **ALLE** Bösewichte wurden besiegt – die Helden gewinnen!

Feiert! Ihr habt Lord Voldemort besiegt und die Sicherheit der Zaubererwelt bewahrt.

Wenn ihr **SPIEL 1** mit einem höheren Schwierigkeitsgrad spielen wollt, dann stapelt **ALLE** Lord-Voldemort™-Karten (in der Reihenfolge **SPIEL 5, 6 & 7**) offen unter den Bösewicht-Stapel.

Um die Schwierigkeitsstufe eines Spiels zu erhöhen, beginnt mit 1 oder 2 ⚡ auf dem ersten Ort oder legt immer 1 ⚡ auf jeden Ort, wenn er neu aufgedeckt wird.

Die Bösewichte haben die Kontrolle über **ALLE** Orte erlangt – die Helden verlieren!

Lord Voldemort hat Hogwarts eingenommen und die Zaubererwelt erobert. Baut das Spiel wieder wie zu Beginn der Runde auf und versucht es noch einmal!

Für eine einfachere Variante des finalen Spiels, könnt ihr auch die Horkrux-Karten weglassen. Packt sie wieder zurück in die Schachtel. Lord Voldemort darf trotzdem erst ⚡ erhalten, wenn alle anderen Bösewichte besiegt sind.

ENTWORFEN UND ENTWICKELT VON:

USAopoly

ERFUNDEN VON:

**FORREST-PRUZAN
CREATIVE**

USAopoly is a trademark of Usaopoly, Inc. Invented and licensed by Forrest-Pruzan Creative.

HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of © and ™ Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR. (s16)

Manufactured by USAOPOLY, Inc. 5607 Palmer Way Carlsbad, CA 92010.

MADE IN CHINA.

KOSMOS Verlag, Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199, info@kosmos.de, kosmos.de